



ACADÉMIE D'ARMES
INTERNATIONALE



ICCE
International Council for
Coaching Excellence

ACCADEMIA NAZIONALE DI SCHERMA



DISPENSA DIDATTICA PER I CORSI DI SCHERMA STORICA E ARTISTICA

STAT SCRIMA PRISTINA NOMINE, NOMINA NUDA TENEMUS

A CURA DELLA
COMMISSIONE TECNICA DELL'ACCADEMIA NAZIONALE DI SCHERMA

SOMMARIO

Prefazione	3
Introduzione	5
Capitolo 1 - Oplologia	8
Capitolo 2 - Portamento	16
Capitolo 3 - Traccheggio	26
Capitolo 4 - Difesa	32
Capitolo 5 - Offesa	36
Capitolo 6 - Controffesa	42
Capitolo 7 - Tattica e strategia	46
Capitolo 8 - Pratica schermistica	50
Capitolo 9 - Sintesi metodologiche	54
Capitolo 10 - Antologia	58
Appendice - Domande e risposte	114
Bibliografie	130
Videografia	136

PREFAZIONE

ACCADEMIA NAZIONALE DI SCHERMA DI NAPOLI Il Presidente

Napoli, settembre 2015

Per rendere giustizia al meglio delle diverse «Scholae» che hanno raccontato l'ininterrotto avvicinarsi, in un arco di tempo significativamente ampio, dei Maestri d'Armi e dei loro Trattati, l'Accademia Nazionale di Scherma di Napoli auspicava da anni un testo di preparazione all'esame magistrale di scherma storica e artistica.

Il testo è finalmente arrivato, nel 2015, curato dalla Commissione Tecnica col coordinamento del M° Giovanni Rapisardi.

Viene offerto ai lettori una mappa delle varietà non solo temporali, ma anche geografiche e stilistiche di una *koiné* schermistica, per niente uniforme, spesso polemica, raramente appiattita.

Sei secoli separano il "Fechtbuch della Torre di Londra" da "La scherma di sciabola" di Luigi Barbasetti: si può scorgere l'accumularsi di modificazioni successive, il manifestarsi di significativi cambiamenti.

Eppure, non si può non riconoscere l'agire della "vera arte di adoperar le armi" come una forza ordinatrice lungo le generazioni, attraverso persone, istituzioni, regole e insegnamenti che possono anche presentare una notevole diversità.

Ai candidati viene proposto quindi un percorso formativo per acquisire un metodo di analisi sufficientemente idoneo alla distinzione delle tecniche comuni, che costituiscono il filo conduttore di tutta la storia della scherma.

Il testo è stato aperto: buona lettura per nutrire la mente!

Pasquale La Ragione
Presidente dell'Accademia Nazionale di Scherma di Napoli



INTRODUZIONE

A CURA DELLA COMMISSIONE TECNICA DELL'ANS

PREMESSE ALL'OPERA

Fin dal 1999, anno in cui l'Accademia Nazionale di Scherma di Napoli realizzò il percorso di qualifica dedicato ai tecnici di scherma storica, il principio cardine da seguire per la valutazione dei candidati è sempre stato lo studio dei trattati originali, che costituiscono il fondamento tecnico dei cultori di tale disciplina, dato che il tecnico di scherma storica non può contare su una trasmissione diretta della conoscenza schermistica, teorica e soprattutto pratica, da parte della quasi totalità dei maestri antichi o eventualmente di loro allievi diretti.

Negli ultimi anni è aumentato sensibilmente il numero di pubblicazioni relative alla scherma storica, a cura di cultori e ricercatori che hanno sviluppato e sostenuto le loro teorie, spesso discordanti fra loro, ma con un punto unico in comune, ovvero la relatività delle stesse, soggette non solo a prova contraria, ma addirittura ad opinione contraria.

L'idea dunque di creare dei "manuali ufficiali" di scherma storica, scritti inevitabilmente da tecnici o cultori contemporanei, porterebbe al paradosso di rendere assoluto e certo ciò che è totalmente soggetto ad una interpretazione personale, non potendo essere confermato da fonti e prove certe, e a creare una sorta di ortodossia della scherma storica, del tutto contraria ai principi ispiratori della disciplina in questione.

L'unica certezza, in ambito storico-schermistico, è la scherma contemporanea, che costituisce l'ultimo capitolo della storia della scherma, riscontrabile non solo dai testi scritti, ma soprattutto dalla testimonianza diretta dei maestri di scherma che insegnano grazie ad una tradizione tramandata direttamente da maestro ad allievo; la conoscenza dei principi fondamentali della scherma contemporanea risulta in ogni caso storicamente coerente, dato che ogni trattatista antico descrive la scherma del suo tempo, la più attuale ed efficace limitatamente all'evoluzione e trasformazione delle armi utilizzate.

D'altra parte, la valutazione di idoneità finalizzata al rilascio di un titolo di insegnamento per la scherma storica, qualificante e riconosciuto, non può basarsi esclusivamente sulle opinioni personali o sulle teorie più o meno fantasiose, ma anzi deve trovare un riscontro oggettivo, dato dalle caratteristiche di conoscenza e abilità schermistica che sono necessarie ad insegnare la scherma dei tempi antichi nel tempo presente, un tempo in cui i criteri di sicurezza e i protocolli di pratica sportiva, in particolare nelle discipline di combattimento con armi, devono essere particolarmente rigorosi e non approssimativi.

Il richiamo al riconoscimento formale di un titolo/qualifica professionale dei diplomi magistrali di scherma è doveroso per l'Accademia Nazionale di Scherma, erede della Grande Accademia, già riconosciuta con Regio Decreto del 21 novembre 1880, che la elevava ad Ente Morale e le conferiva la funzione di rilasciare il diploma di Maestro di scherma.

Non bisogna dimenticare che l'Accademia Nazionale di Scherma è altresì il Membro d'Onore della Federazione Italiana Scherma (FIS) riconosciuto statalmente al fine del rilascio dei diplomi magistrali (Decreto Reale 21 novembre 1880; Legge 31 gennaio 1926, n.100 ; Regio Decreto 16 dicembre 1926, n.2336; Legge 16 febbraio 1942, n.426; Decreto Legislativo 8 gennaio 2004, n.15; Statuto Federale FIS), e il Rappresentante Italiano dell'Académie d'Armes Internationale (AAI), con sede a Parigi, organismo internazionale fondato a Basilea nel 1962, che unisce le Accademie e gli insegnanti di scherma di tutto il mondo.

Ecco dunque alcune delle competenze richieste a chi intende ottenere un diploma magistrale di scherma storica e artistica:

- 1) capacità di lettura, analisi e confronto dei trattati schermistici, con particolare attenzione al raffronto con i testi e la terminologia contemporanea;
- 2) conoscenza delle norme tecniche e di sicurezza sancite dalla Federazione Italiana Scherma (Normativa per la Scherma Storica);
- 3) capacità pratica di esecuzione delle tecniche schermistiche, di costruzione del gioco schermistico e di effettuazione della lezione individuale, utilizzando le armi e gli equipaggiamenti a norme nazionali e internazionali;
- 4) conoscenza delle metodologie didattiche relative alle varie forme di pratica della scherma storica (scherma artistica e scherma da combattimento).

Conseguentemente a quest'analisi, la Commissione Tecnica dell'Accademia Nazionale ha sviluppato il presente testo di preparazione all'esame, comprendente un'introduzione metodologica, uno studio comparato tra la terminologia contemporanea e quella storica, e un'antologia composta da frammenti di trattati di scherma, dal XIII al XX secolo, affinché i candidati possano seguire un percorso di studio finalizzato non tanto alla lettura di una singola opera, ma allo sviluppo di un metodo di analisi e di confronto di qualunque trattato, alla ricerca di una coerenza interpretativa rispetto ai testi coevi e non, e soprattutto alle tecniche comuni, che costituiscono il filo conduttore di tutta la storia della scherma.

La Commissione Tecnica dell'ANS

Il Presidente dell'Accademia Nazionale di Scherma
Pasquale La Ragione

M° Marco Arpino
M° Alberto Coltorti
M° Michele Maffei
M° Giovanni Rapisardi
M° Giovanni Toràn

BREVE STORIA DELL'ACCADEMIA NAZIONALE DI SCHERMA

1861 - Con la nascita del Regno d'Italia, il Cav. Avvocato Carlo Cinque e i Maestri d'arme Giacomo Massei e Annibale Parise fondano a Napoli "La Grande Accademia Nazionale di Scherma", punto di convergenza delle massime esperienze schermistiche maturate nella città. Presidente onorario è S.E. Luogotenente del Re Vittorio Emanuele II nell'ex Regno delle Due Sicilie, Generale Enrico Cialdini.

1880 - Dopo circa vent'anni di attività, il Re d'Italia Umberto I eleva l'Accademia Nazionale di Scherma a Ente Morale con proprio Decreto Reale 21 novembre 1880: con l'approvazione del nuovo Statuto organico, veniva conferito al sodalizio la facoltà di rilasciare diplomi magistrali abilitanti all'insegnamento della scherma, al maneggio delle armi bianche sia nell'originario contesto militare sia in ambito civile.

1883 - Terminata l'unificazione politica dell'Italia, al Ministero della Guerra apparve indifferibile l'individuazione di un univoco indirizzo didattico per l'insegnamento della scherma nei reparti dell'esercito e a tale fine fu bandito un concorso nazionale per la presentazione di trattati per "l'esercizio ed il maneggio" di spada e sciabola. Risultò vincitore un giovane Maestro dell'Accademia di Napoli, Masaniello Parise, che avvalendosi della collaborazione dei due vicedirettori provenienti dalle Scuole Magistrali settentrionali, Salvatore Pecoraro e Carlo Pessina, seppe fondere nella sua Scuola Magistrale Militare il meglio delle due Scuole.

1904 - Il Re d'Italia Vittorio Emanuele III con proprio decreto approva il rinnovato statuto sociale, che ufficializzò il ruolo di quella Giuria che annoverava tra i propri componenti le massime cariche civili e militari rappresentanti lo Stato in città nonché gentiluomini noti per la specchiata reputazione e per la profonda conoscenza delle regole cavalleresche. Il Giurì d'Onore dell'Accademia ancora oggi può pronunciare verdetto, ai sensi dell'articolo 596 del Codice Penale e dell'articolo 177 e seguenti delle Disposizioni di attuazione del Codice di Procedura Penale.

1926 - L'ulteriore e definitivo rinnovo dello statuto sociale durante il periodo monarchico fu approvato con decreto firmato dal Re Vittorio Emanuele III e, con esso, si confermava la competenza dell'Accademia Nazionale di Scherma, attraverso la propria Commissione Tecnica, a rilasciare il diploma di Maestro di Scherma.

1960 - Nello stesso giorno di chiusura delle Olimpiadi di Roma, il Presidente della Repubblica autorizza l'Accademia Nazionale di Scherma ad accettare il legato disposto dall'Avv. Luigi Sangiovanni: D.P.R. 11 settembre 1960, n. 1243.

1997 - Il Presidente della Repubblica concede all'Accademia Nazionale di Scherma di Napoli lo stemma araldico riconosciuto dalla Repubblica italiana: D.P.R. 24 aprile del 1997.

2000 - Con l'istituzione del Registro delle Persone Giuridiche nella Prefettura di Napoli, la Repubblica italiana conferma all'Accademia il riconoscimento di cui al Regio Decreto 21 novembre 1880 e relativa iscrizione.

2001 - Con la Riforma del CONI, a seguito dell'acquisto della Personalità Giuridica privatistica della Federazione italiana scherma in data 17 gennaio 2000, il Ministro per i beni e le attività culturali con proprio decreto approva lo Statuto FIS, che all'art.1 riporta il riconoscimento dell'Accademia Nazionale di Scherma come Membro d'Onore ed Ente Morale autorizzato dalla legge al rilascio dei diplomi magistrali di scherma. Viene così confermato il particolare status dell'Accademia, ininterrottamente sancito dal 1929 anche dalla normativa federale.

2011 - L'Accademia si adegua al Quadro europeo delle qualifiche e dei titoli per l'apprendimento permanente (EQF). Nell'ambito del riordino della Scuola superiore, l'Accademia Nazionale di Scherma è riconosciuta fra gli Enti che collaborano alla certificazione delle competenze degli studenti secondo l'EQF. Il CONI riconosce l'Accademia Nazionale di Scherma, quale Ente aderente al Sistema Nazionale delle Qualifiche dei Tecnici Sportivi (SNaQ): la FIS avvia un nuovo percorso di formazione e certificazione degli Istruttori e dei Maestri di scherma, confermando il ruolo centrale dell'Accademia nel rilascio dei diplomi magistrali.

Oggi - L'Accademia Nazionale di Scherma di Napoli, iscritta al Registro CONI, continua a tenere le sessioni d'esame per il conseguimento dei diplomi magistrali, con particolare riguardo alla scherma in tutte le sue forme (olimpica, storica e artistica), al Kendo, nonché a quelli per il maneggio delle armi bianche nelle forze armate, di polizia e nei corpi dello Stato, nonché in applicazione delle relative prescrizioni del T.U.L.P.S. L'Accademia è l'unico Membro italiano dell'Accademia Internazionale di Scherma (AAI) ed ha aderito all'International Coaching Framework, altresì adottato dall'Association of Summer Olympic International Federations.

1

CAPITOLO 1

OPPOLOGIA

LE ARMI E GLI EQUIPAGGIAMENTI

Il **CAPITOLO 1 - OPOLOGIA** descrive, attraverso le armi, gli equipaggiamenti e gli abbigliamenti storici, specificando la nomenclatura di tutti gli elementi costituenti spade, armi ausiliarie (brocchiere, rotella, pugnale, cappa, targa e targone), armi corte e armi in asta.

ALLA FINE DEL CAPITOLO 1 DOVRESTI ESSERE IN GRADO DI

- Riconoscere e collocare temporalmente i vari tipi di spada e gli abbigliamenti degli uomini d'arme di ogni epoca
- Conoscere le parti fisiche e schermistiche costituenti ogni tipo principale di spada
- Conoscere le principali armi ausiliarie e le loro caratteristiche fisiche
- Conoscere le principali armi corte e le loro caratteristiche fisiche
- Conoscere le principali armi in asta e le loro caratteristiche fisiche

SE SEI IN GRADO DI RISPONDERE A QUESTE DOMANDE PUOI PASSARE AL PROSSIMO CAPITOLO

- Sapresti ordinare cronologicamente, dal più recente al più antico, la spada da una mano, la striscia, lo spadino, la spada da lato, la spada da due mani, la spada da terreno, la spada da una mano e mezza?
- Sapresti ordinare cronologicamente, dal più antico al più recente, i seguenti abbigliamenti?



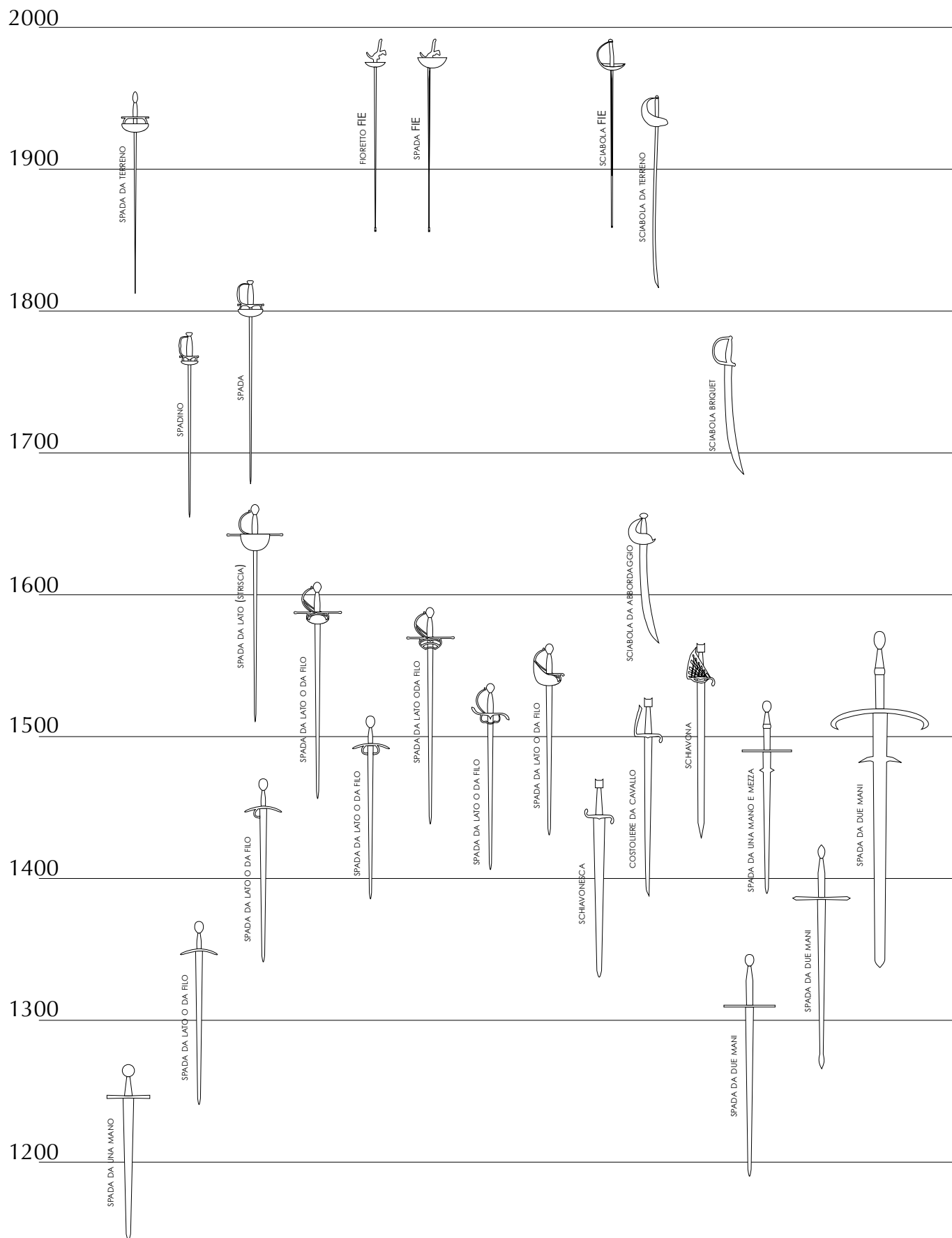
a) b) c) d) e) f)

- Quali sono le parti fisiche della spada da una mano, della spada da due mani, della spada da filo, della striscia, della sciabola da terreno?
- Quali sono le parti schermistiche delle armi citate nella domanda precedente?
- Cosa sono le armi ausiliarie e quali sono le principali?
- Quali sono le parti fisiche del brocchiere, della rotella, della cappa, della targa e del targone?
- Quali sono le principali armi corte, e quali sono le caratteristiche delle loro lame?
- Quali sono le principali armi in asta, e quali sono le caratteristiche delle loro lame e delle loro aste?

PAROLE CHIAVE

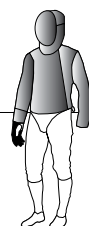
SPADA DA UNA MANO
SPADA DA DUE MANI
SPADA DA LATO O DA FILO
SPADA DA MANO E MEZZA
STRISCIA
SPADA DA TERRENO
SCIABOLA DA TERRENO
FILO DRITTO
FILO FALSO
TAGLIO
CONTROTAGLIO
DORSO
GRADO FORTE
GRADO MEDIO
GRADO DEBOLE
ELSA
MANICO
POMO
RICASSO
CODOLO
BRACCI DI GUARDIA E
PARATA
GUARDIA
COCCIA
ARCHETTI DI UNIONE
CAPPUCCIO
ARMI AUSILIARIE
BROCCHIERE
COPPOLA
PENNA
ROTELLA
IMBRACCIATURA
CAPPA
COLLETO
FALDA
TARGA
TARGONE
ARMI CORTE
DAGA A RONDELLE
PUGNALE BOLOGNESE
STILETTO
COLTELLO
ARMI IN ASTA
LANCIA
AZZA
PARTIGIANA
SPIEDO
RONCA
ALABARDA
BAIONETTA INASTATA

GENEALOGIA DELLA SPADA



GENEALOGIA DELL'ABBIGLIAMENTO

2000



1900



1800

1700



1600

1500



1400

1300

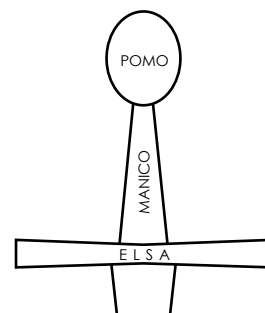
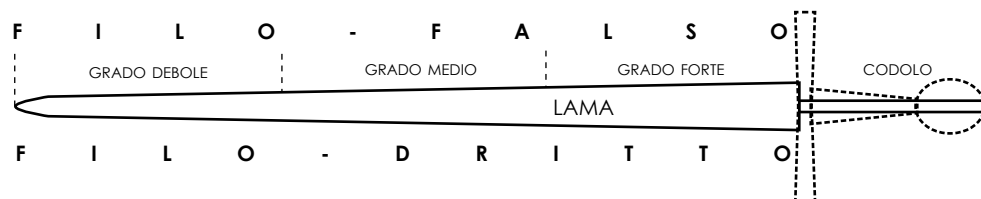


1200

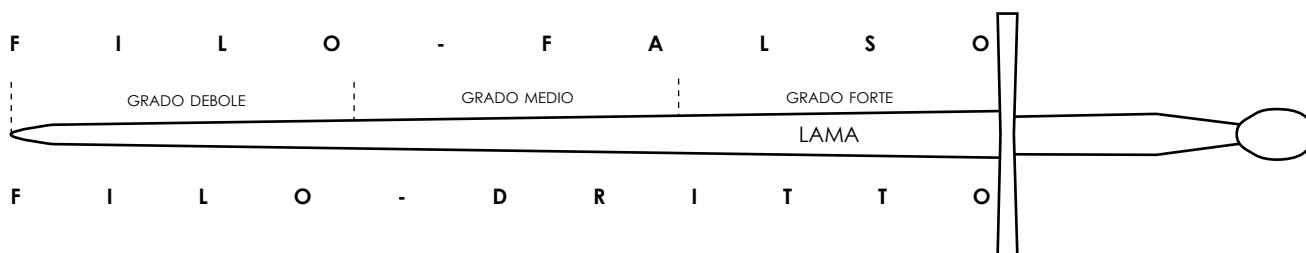
SPADE (LE PIÙ COMUNEMENTE USATE E DESCRITTE NELLA TRATTATISTICA)

Le **parti fisiche** delle spade sono gli elementi materiali di cui sono composte (lama, elsa, manico, pomo, ecc), mentre le **parti schermistiche** sono le suddivisioni teoriche delle lame (fil e gradi)

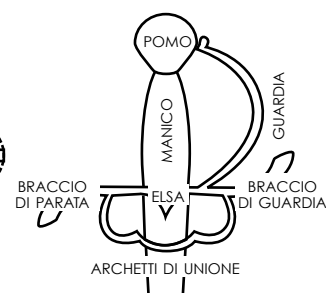
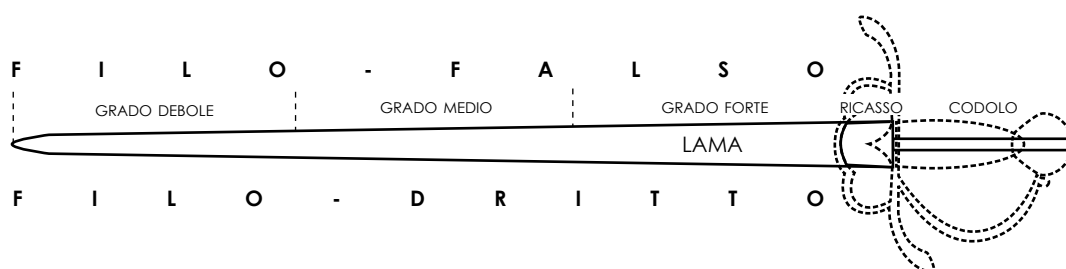
SPADA DA UNA MANO



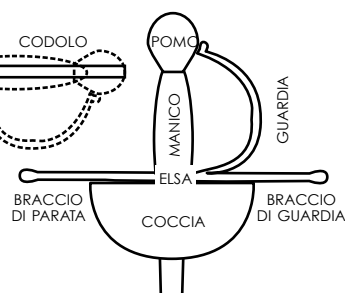
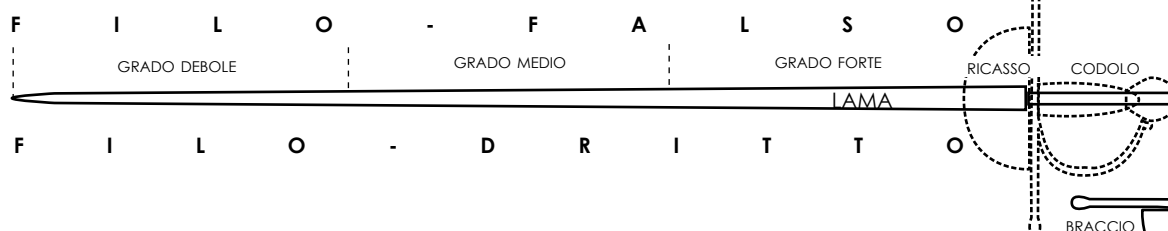
SPADA DA DUE MANI



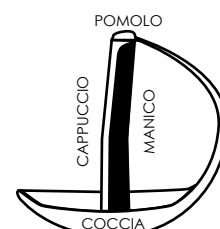
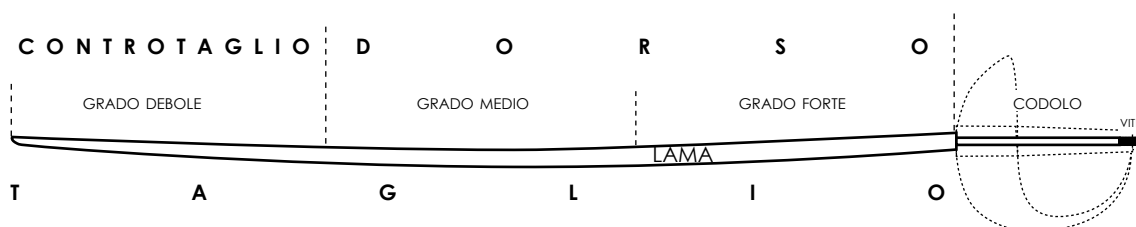
SPADA DA FILO



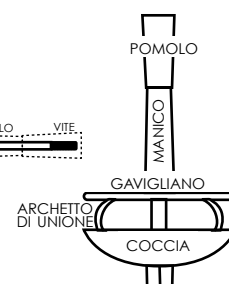
SPADA DA FILO (STRISCIA)



SCIABOLA DA TERRENO



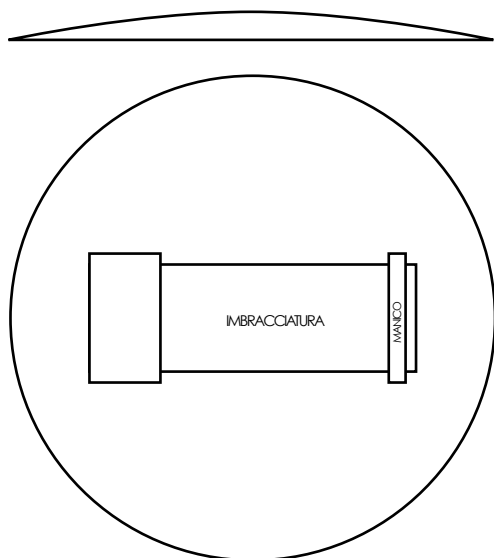
SPADA DA TERRENO



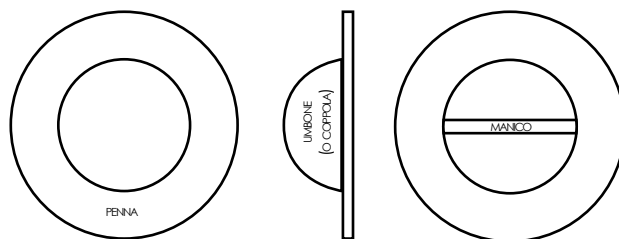
ARMI AUSILIARIE (LE PIÙ COMUNEMENTE USATE E DESCRITTE NELLA TRATTATISTICA)

Si definiscono **armi ausiliarie** le armi, gli strumenti difensivi, e gli accessori di abbigliamento utilizzati in abbinamento alle spade nei rispettivi stili schermistici.

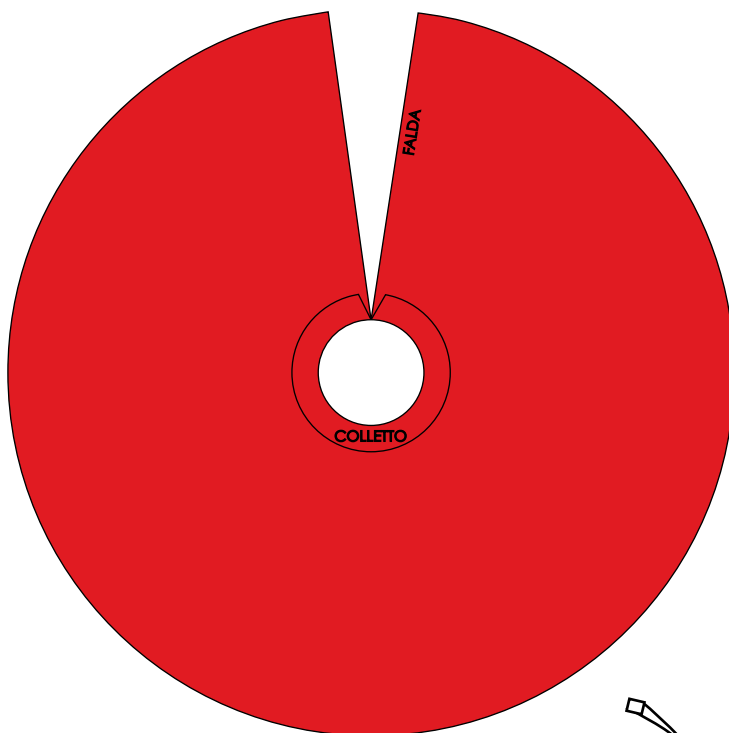
ROTELLA



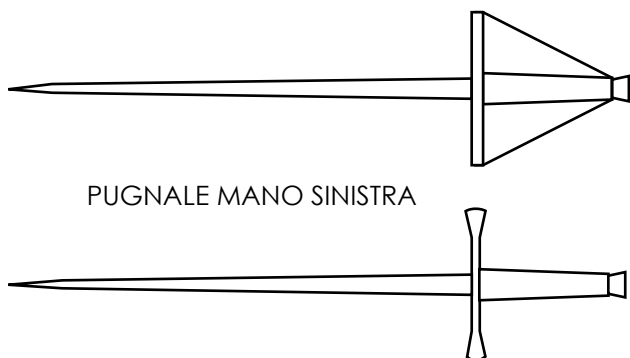
BROCCHIERE



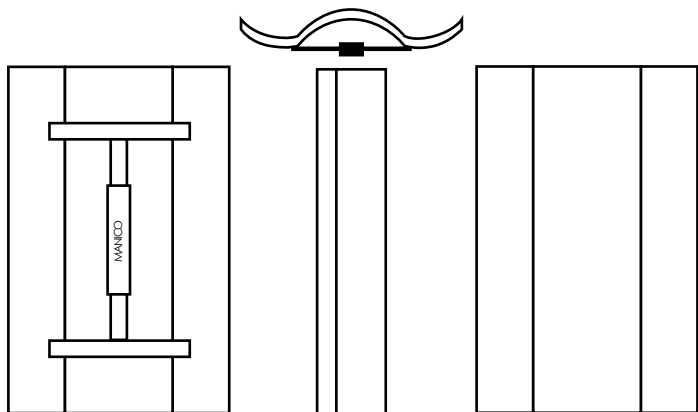
CAPPA



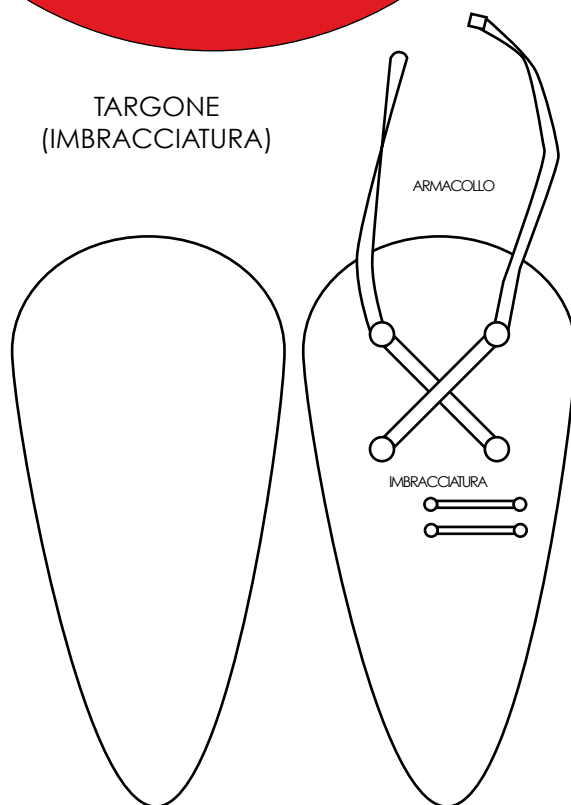
PUGNALE MANO SINISTRA



TARGA



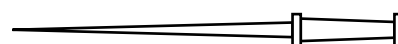
TARGONE (IMBRACCIATURA)



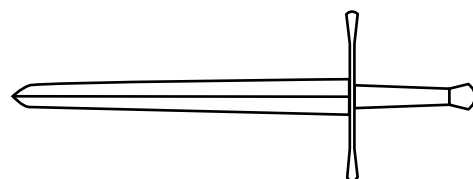
ARMI CORTE

(LE PIÙ COMUNEMENTE USATE E DESCRITTE NELLA TRATTATISTICA E NELLA TRADIZIONE POPOLARE)

Daga a rondelle (lama a sezione triangolare da circa 25 cm)
- punta



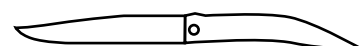
Pugnale bolognese (lama simmetrica a doppio filo da circa 40 cm) - punta e taglio



Stile o stiletto (lama a sezione triangolare o quadrangolare da circa 20 cm) - punta



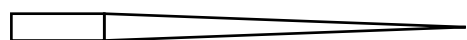
Coltello (lama asimmetrica a filo singolo, da circa 15 cm) - taglio e occasionalmente punta



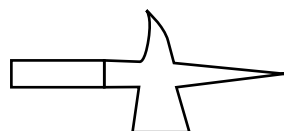
ARMI IN ASTA

(LE PIÙ COMUNEMENTE USATE E DESCRITTE NELLA TRATTATISTICA)

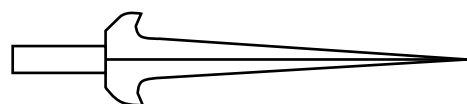
Ogni arma inastata è composta dall'**asta** e dal **ferro**; l'estremità dell'asta opposta al ferro è detta **calcio** o **pedale**, spesso provvisto di terminale metallico. L'asta della baionetta è costituita dal fucile.



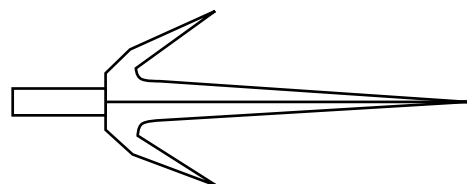
Lancia (da 1,5/2 metri), **Picca** (5/7 metri) - solo punta



Azza (da 1 a 2 metri) - punta frontale (cuspide), testa di martello (bocca), punta contrapposta (penna) - punta e soprattutto taglio



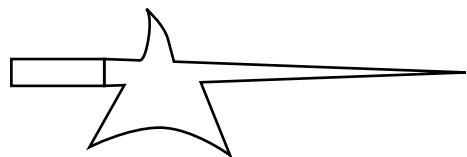
Partigiana (da 2 a 3 metri) - ferro a doppio filo - punta e taglio (solo punta nell'uso con la rotella)



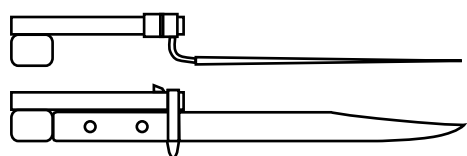
Spiedo (da 2 a 3 metri) - ferro da stocco e rebbi da arresto - punta e occasionalmente taglio



Ronca (da 2 a 3 metri) - ferro da stocco, lama da falcetto e punta contrapposta - punta e soprattutto taglio



Alabarda (da 2 a 3 metri) - ferro da stocco, lama d'ascia e punta contrapposta - punta e soprattutto taglio



Baionetta inastata (da 1 a 1,5 metri + 30/40 cm) - ferro da pugnale (baionetta a ghiera) o coltello (sciabola-baionetta) - punta e taglio



2

CAPITOLO 2

PORTAMENTO

IMPUGNATURA E PASSEGGIO

Il **CAPITOLO 2 - PORTAMENTO** descrive le tecniche di impugnatura delle principali spade, delle armi ausiliarie, delle armi corte e delle armi in asta, illustra le posizioni di pugno, definisce il concetto di linea di offesa, identifica i bersagli dei colpi di punta e di taglio e illustra le principali tecniche di passeggio schermistico.

ALLA FINE DEL CAPITOLO 2 DOVRESTI ESSERE IN GRADO DI

- Conoscere ed eseguire le tecniche di impugnatura di spade, armi corte e armi in asta
- Definire e mostrare le posizioni di pugno
- Definire il concetto di linea di offesa
- Conoscere e identificare i bersagli dei colpi di punta e di taglio
- Conoscere ed assumere la posizione di guardia (dritta e stanca)
- Conoscere ed eseguire le principali tecniche di passeggio schermistico

SE SEI IN GRADO DI RISPONDERE A QUESTE DOMANDE PUOI PASSARE AL PROSSIMO CAPITOLO

- Come si possono impugnare i principali tipi di spada?
- Come si possono impugnare le principali armi ausiliarie?
- Come si possono impugnare le armi corte?
- Come si possono impugnare le armi in asta?
- Cosa sono le posizioni di pugno? Quali sono?
- Cos'è la linea di offesa?
- Cosa significano i termini interno, esterno, alto, basso?
- A cosa corrispondono le linee di 1a, 2a, 3a e 4a?
- Quali sono i bersagli anatomici dei colpi di punta?
- Quali sono i bersagli anatomici dei colpi di taglio?
- Cos'è la guardia? In che modi si può assumere, rispetto alla posizione dei piedi?
- Cos'è la linea direttrice?
- Come si esegue l'affondo?
- Come si esegue il passo?
- Come si esegue il passo incrociato?
- Come si esegue la passata?
- Come si esegue il passo avanti-affondo?
- Come si esegue la balestra?
- Come si esegue il raddoppio?
- Come si esegue la frecciata?
- Come si eseguono il passo in dentro e il passo in fuori?
- Come si eseguono il passo incrociato in dentro e il passo incrociato in fuori?

PAROLE CHIAVE

TECNICHE DI IMPUGNATURA

POSIZIONI DI PUGNO

LINEA DI OFFESA

INTERNO

ESTERNO

SOPRA

SOTTO

BERSAGLIO AVANZATO

BERSAGLIO ARRETRATO

LINEA DI 1A, 2A, 3A, 4A

VISO

PETTO

FIANCO

ADDOME

**BRACCIO SOPRA, SOTTO,
INTERNO, ESTERNO**

GAMBA

PIEDE

TESTA

FIGURA ESTERNA

FIGURA INTERNA

GAMBA ESTERNA

GAMBA INTERNA

GUARDIA

LINEA DIRETTRICE

AFFONDO

PASSO AVANTI E INDIETRO

PASSO INCROCIATO

PASSATA

PASSO AVANTI-AFFONDO

BALESTRA

RADDOPPIO

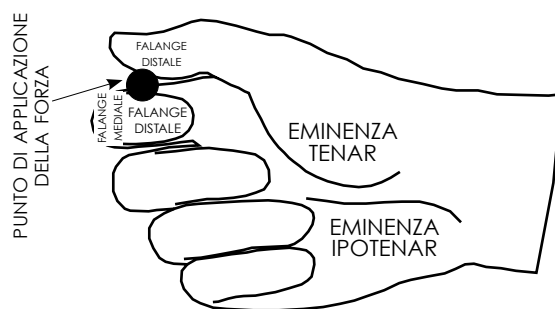
RIUNITA

FRECCIATA

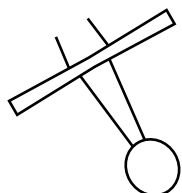
PASSO IN DENTRO E IN FUORI

**PASSO INCROCIATO IN
DENTRO E IN FUORI**

TECNICHE DI IMPUGNATURA

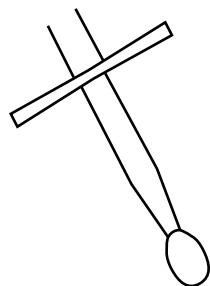


SPADA DA UNA MANO



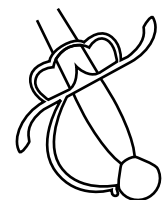
Si impugna il manico subito sotto l'elsa, in modo che la falange distale del pollice si appoggi sul manico, in linea con il filo falso, o sulla mediale dell'indice; l'indice può eventualmente essere sovrapposto all'elsa. Le altre dita aderiscono intorno al manico la cui parte inferiore deve poggiare sulla eminenza ipotenar della mano. L'articolazione tra le falangi prossimale e mediale dell'indice sarà in linea con il filo dritto della lama.

SPADA DA DUE MANI



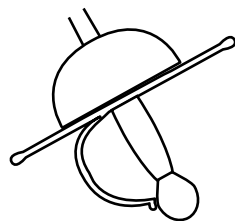
Con la mano dominante si impugna il manico subito sotto l'elsa, in modo che la falange distale del pollice si appoggi sulla mediale dell'indice, oppure che l'articolazione tra le falangi mediale e distale del dito indice risulti in linea con il filo dritto e in contrapposizione al pollice, che viene disposto sul manico in linea con il filo falso della lama. Le altre dita aderiscono intorno al manico la cui parte inferiore deve poggiare sulla eminenza ipotenar della mano. L'altra mano impugnerà il manico in prossimità del pomo, eventualmente abbracciandolo con anulare e mignolo. Impugnare la spada con la mano dominante al manico e l'altra al medio della lama è detto **atto di spada in arme**.

SPADA DA FILO



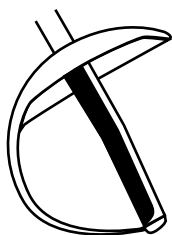
Si impugna il manico subito sotto l'elsa, in modo che la falange distale del pollice si appoggi sul filo falso del ricasso o sulla mediale dell'indice, che sarà sovrapposto al braccio di guardia e protetto dal corrispondente archetto di unione. Le altre dita aderiscono intorno al manico la cui parte inferiore deve poggiare sulla eminenza ipotenar della mano. L'articolazione tra le falangi prossimale e mediale dell'indice sarà in linea con il filo dritto della lama.

STRISCIA E SPADA DA TERRENO



Si impugna l'arma con indice e pollice che abbracciano il ricasso in modo che l'articolazione tra le falangi mediale e distale del dito indice risulti sul ricasso in corrispondenza del filo dritto, in contrapposizione al pollice, disteso sul ricasso in contrapposizione al filo falso, mentre il dito medio (o l'indice) si appoggia al braccio di guardia-gavigliano. Le altre dita aderiscono intorno al manico la cui parte inferiore deve poggiare sulla eminenza ipotenar della mano.

SCIABOLA



Si impugna il manico in modo che chiudendo l'ultima falange del dito indice, essa risulti sulla parte arrotondata del manico stesso in contrapposizione al pollice che viene disposto sulla parte piatta e discosto almeno un centimetro dalla coccia. Le altre dita aderiscono intorno al manico la cui parte inferiore deve poggiare sulla eminenza ipotenar della mano. La parte piatta su cui si distende il pollice è in corrispondenza del dorso della lama.



BROCCHIERE

Si impugna semplicemente il manico a pugno chiuso.

ROTELLA

Si imbraccia la rotella ponendo la fascia dell'imbracciatura sull'avambraccio, al di sotto del gomito, e si impugna il manico a pugno chiuso.



PUGNALE

Si impugna il manico in modo che la falange distale del pollice si appoggi sul manico, in contrapposizione alla mediale dell'indice e aderente all'elsa o alla coccia, oppure disteso in corrispondenza del piatto della lama. Le altre dita aderiscono intorno al manico la cui parte inferiore deve poggiare sulla eminenza ipotenar della mano.

CAPPA



Si impugna l'interno del colletto a pugno chiuso, e si avvolge la cappa attorno all'avambraccio, facendola ruotare, almeno due volte, con un movimento rotatorio antiorario (mano sinistra) o orario (mano destra); altra tecnica, più complessa, prevede l'impugnatura contemporanea delle estremità delle falde, seguita dal movimento di rotazione per l'avvolgimento intorno all'avambraccio. In ogni caso, a seguito dell'imbracciatura correttamente eseguita, parte della cappa deve pendere dall'avambraccio per creare una consistente area di copertura.

TARGA

Si impugna semplicemente il manico a pugno chiuso, come il brocchiere.

TARGONE O IMBRACCIATURA

Si imbraccia come la rotella ponendo la fascia dell'imbracciatura sull'avambraccio, al di sotto del gomito, e si impugna il manico a pugno chiuso; le cinghie dell'armacollo vanno chiuse, passate attorno alla testa e posate sulla spalla opposta al braccio che imbraccia lo scudo, per poterne sostenere meglio il peso.

TECNICHE DI IMPUGNATURA - ARMI CORTE

IMPUGNATURA ORDINARIA

Si impugna il manico a pugno chiuso, oppure in modo che la falange distale del pollice si appoggi sul manico, in contrapposizione alla mediale dell'indice. Le altre dita aderiscono intorno al manico la cui parte inferiore deve poggiare sulla eminenza ipotenar della mano.

IMPUGNATURA A MARTELLO

Si impugna il manico a pugno chiuso, oppure in modo che la falange distale del pollice si appoggi sull'estremità inferiore del manico. Le altre dita aderiscono intorno al manico la cui parte superiore deve poggiare sulla eminenza ipotenar della mano.

IMPUGNATURA A DUE MANI

Usata nel combattimento ravvicinato e con armi prive di filo tagliente. Si impugna con la mano dominante il manico a pugno chiuso, oppure in modo che la falange distale del pollice si appoggi sul manico, in contrapposizione alla mediale dell'indice, mentre con l'altra mano si afferra la parte finale della lama, sotto la punta.

TECNICHE DI IMPUGNATURA - ARMI IN ASTA

IMPUGNATURA ORDINARIA A UNA MANO

Si impugna il manico a pugno chiuso, vicino al punto di equilibrio, oppure in modo che la falange distale del pollice si appoggi sull'asta, in contrapposizione alla mediale dell'indice, orientata verso il ferro. Le altre dita aderiscono intorno al manico la cui parte inferiore deve poggiare sulla eminenza ipotenar della mano.

IMPUGNATURA DA LANCIO A UNA MANO

Si impugna il manico a pugno chiuso, vicino al punto di equilibrio, in modo che il pollice sia orientato verso il calcio dell'asta.

IMPUGNATURA ORDINARIA A DUE MANI

Si impugna il manico con entrambe le mani a pugno chiuso, oppure in modo che le falangi distale dei pollici si appoggino sull'asta, in contrapposizione alle mediali degli indici, entrambe orientate verso il ferro.

IMPUGNATURA DA LANCIO A DUE MANI

Si impugna il manico con entrambe le mani a pugno chiuso, con entrambi i pollici orientati verso il calcio dell'asta.

IMPUGNATURA INVERSA

Si impugna il manico con entrambe le mani a pugno chiuso, in modo che i pollici si appoggino sull'asta orientati l'uno verso l'altro.

IMPUGNATURA PER LA BAIONETTA INASTATA

Si impugna il fucile con la mano dominante all'impugnatura o sul calcio, e l'altra al fusto, sotto la canna.

NB: L'impugnatura **ordinaria a due mani**, **da lancio a due mani** e **inversa** si utilizzano anche con la spada da due mani nell'**atto di spada in arme**.

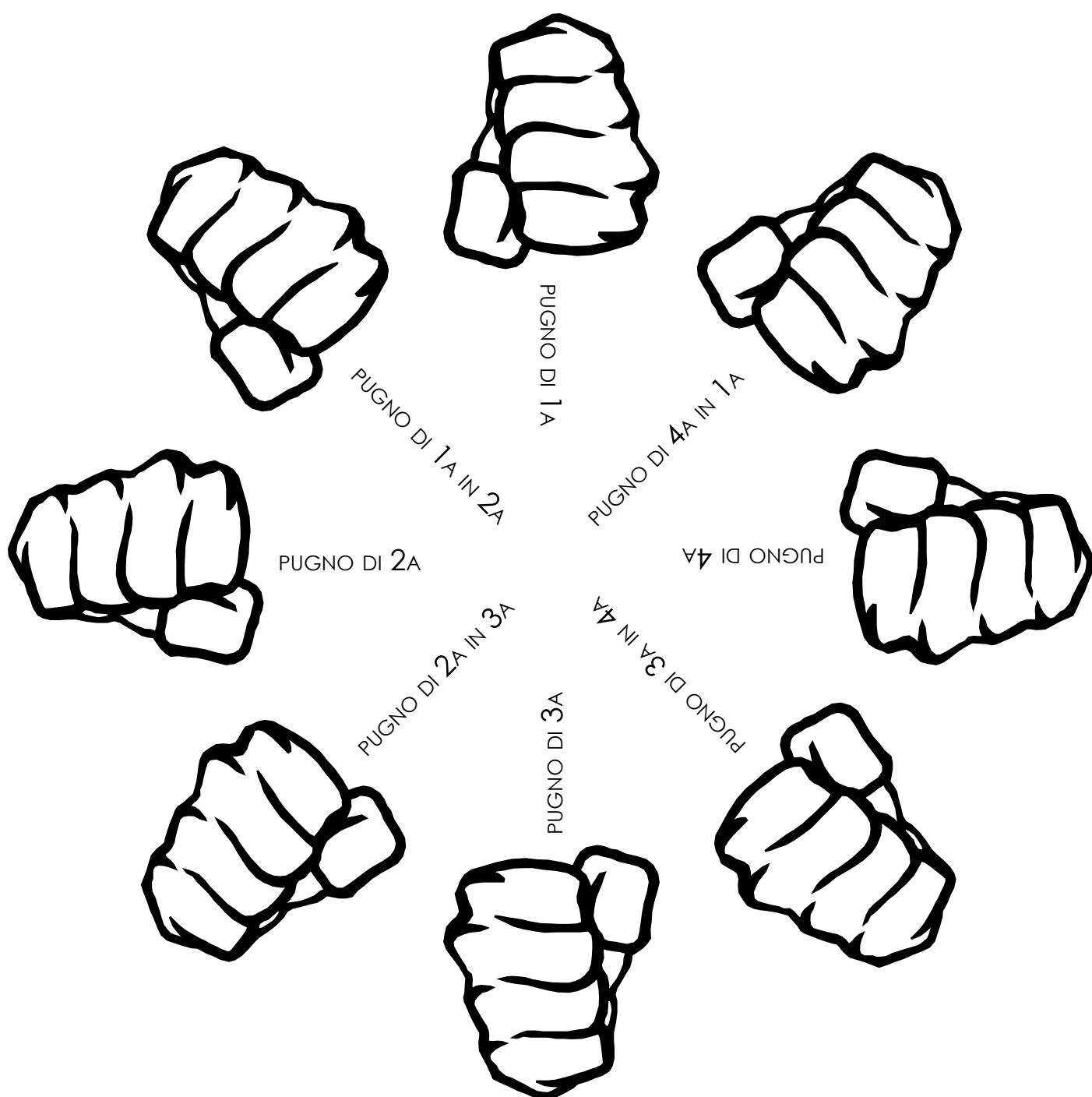
POSIZIONI DI PUGNO

Posizioni di pugno: le diverse posizioni nelle quali può trovarsi la mano armata dello schermidore. Si considerano dunque quattro posizioni dette normali e quattro dette intermedie.

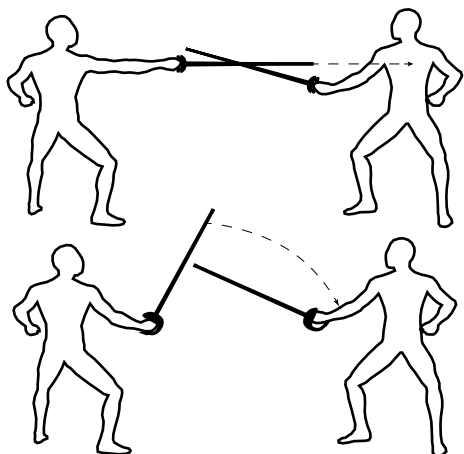
Normali - Posta la mano destra chiusa a pugno e il braccio disteso in avanti, si ha la posizione di **1a**, quando il dorso della mano si trova a sinistra: di **2a**, quando il dorso della mano risulta in alto: di **3a**, quando il dorso della mano risulta a destra: di **4a**, quando il dorso della mano risulta in basso.

Intermedie - Le posizioni di **1a in 2a**, di **2a in 3a**, di **3a in 4a**, di **4a in 1a** si hanno quando il pugno si trova nelle posizione intermedie definite nelle rispettive denominazioni.

La **mano dominante** di un destrimane è la destra, mentre quella di un mancino è la sinistra.

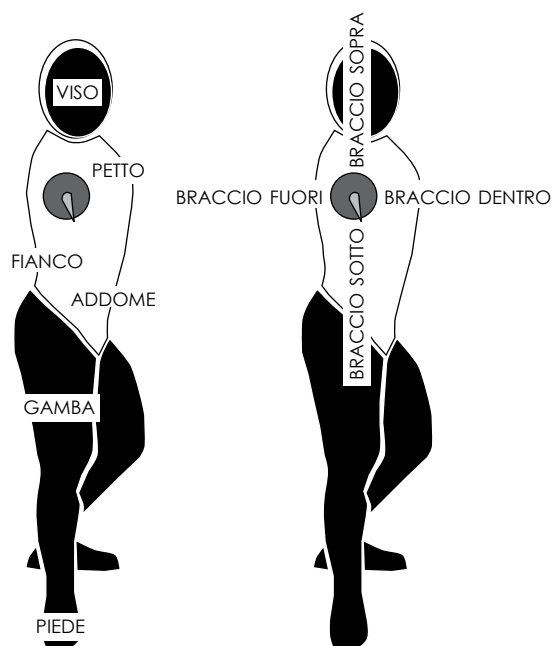
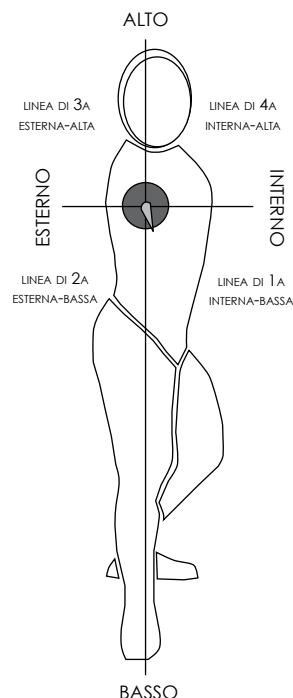


LINEA DI OFFESA E BERSAGLI

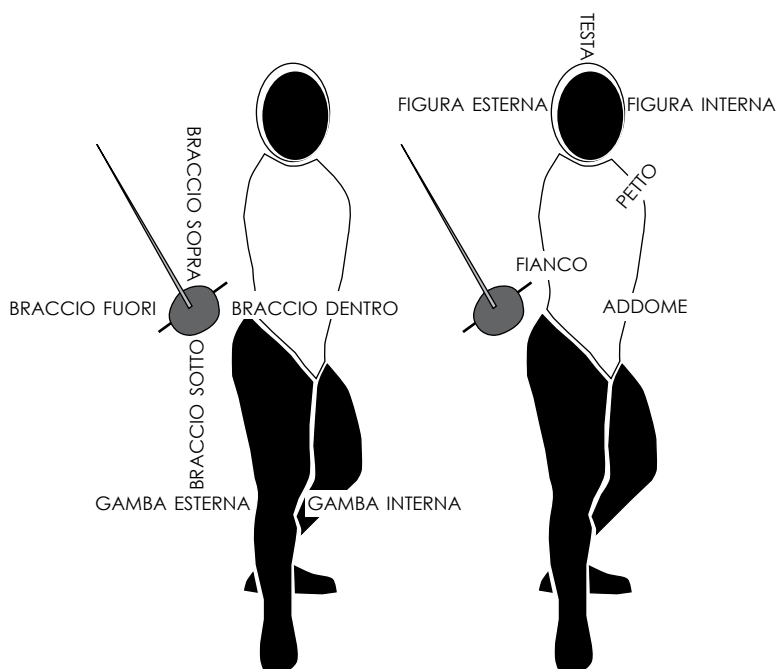


Linea d'offesa: limitatamente alla punta, la **linea retta** formata dal braccio e dall'arma, che prolungandosi immaginariamente si congiunge col **bersaglio prescelto** sul corpo dell'avversario; limitatamente al taglio, la **linea curva** che parte dal punto giacente sul filo, utilizzato per colpire, e prolungandosi immaginariamente, seguendo la traiettoria del colpo, **si congiunge col bersaglio prescelto** sul corpo dell'avversario.

L'intera figura dello schermidore è divisibile in quattro settori distinti, ricavati da due assi cartesiani, la cui intersezione si trova nel punto di uscita della lama, dall'elsa o dalla coccia della spada, identificando di conseguenza **l'interno, l'esterno, il sopra e il sotto**; la linea che percorre la punta dell'arma diretta a ciascuno di tali settori dicesi ugualmente: **linea di 1a (interna bassa), linea di 2a (esterna bassa), linea di 3a (esterna alta), linea di 4a (interna alta)**. I bersagli possono essere identificati anche tramite la loro classificazione anatomica: l'avambraccio armato, la gamba avanzata e talvolta la testa sono detti **bersagli avanzati**, mentre ogni parte costituente il busto e talvolta la testa sono detti **bersagli arretrati**.



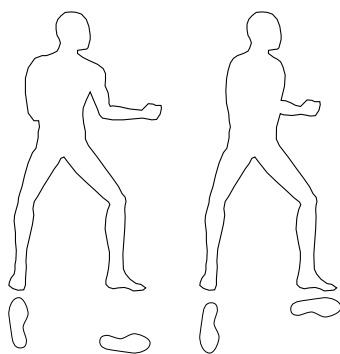
La classificazione delle aree anatomiche del corpo, usate per definire i bersagli dei colpi di punta sono: **viso, petto, fianco, addome, (avam)braccio sopra, sotto, dentro, fuori, gamba e piede**.



La classificazione delle aree anatomiche del corpo, usate per definire i bersagli dei colpi di taglio sono: **testa, figura esterna, figura interna, petto, fianco, addome, (avam)braccio sopra, sotto, dentro, fuori, gamba esterna e gamba interna**.

PASSEGGIO

SCHERMIDORE DESTRI MANE



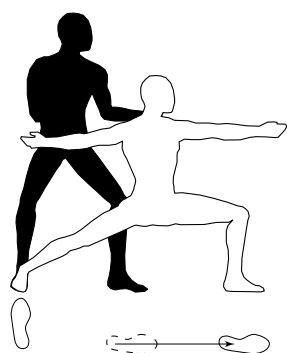
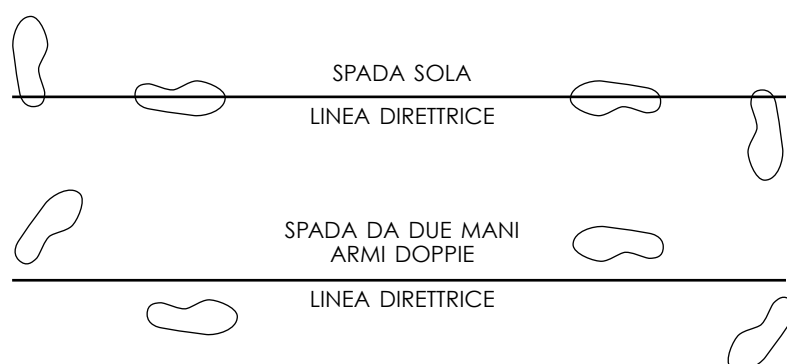
GUARDIA
DRIITA

GUARDIA
STANCA

Guardia: la miglior posizione che assume lo schermidore col corpo e con l'arma **per essere pronto a difesa, offesa e controffesa**.

La posizione dei piedi in guardia può essere con il piede corrispondente alla mano dominante in avanti (**guardia dritta**), o viceversa (**guardia stanca**).

Supposti due schermidori destrimani in guardia dritta, l'uno di fronte all'altro, la **linea direttrice** è quella **linea immaginaria che, partendo dal centro del tallone sinistro di uno di essi e passando per l'asse del suo piede destro, prolungandosi va ad incontrare negli stessi punti i piedi dell'altro schermidore**; serve ad indicare il percorso più breve che devono seguire i piedi per incontrare l'avversario. Nell'uso di due armi o della spada da due mani, essendo la posizione meno profilata, i piedi non giacciono direttamente sopra la linea direttrice.



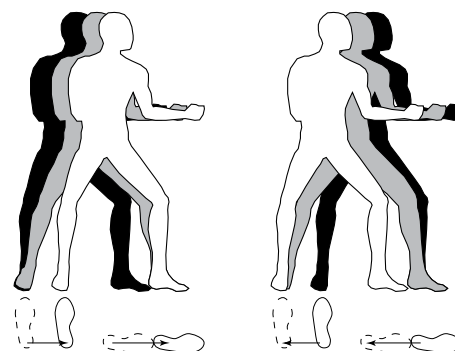
AFFONDO

Affondo (un tempo schermistico): serve soprattutto nelle azioni di offesa e consiste nell'avanzare al massimo divaricamento delle gambe con il piede anteriore, mantenendo fermo quello posteriore.

Esso può essere eseguito anche **al contrario**, slanciando indietro il piede posteriore e scaricando il peso sul piede anteriore.

Il **ritorno in guardia** si esegue facendo forza sul piede anteriore e simultaneamente, con rapida flessione del ginocchio della gamba posteriore che recupera il peso del corpo tirandolo a sé, portando indietro il piede destro al suo esatto punto di partenza; qualora fosse opportuno, il ritorno in guardia potrà eseguirsi anche **al contrario**, ovvero richiamando il piede posteriore presso l'anteriore e riassumendo la posizione originaria di guardia.

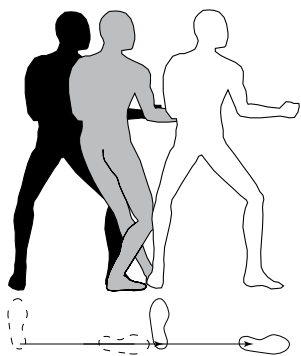
Passo, avanti e indietro (due tempi schermistici): serve per aumentare o diminuire la distanza dall'avversario e si esegue dalla posizione di guardia, se in avanti, avanzando prima con il piede anteriore e poi con il posteriore, se indietro, nel modo esattamente inverso.



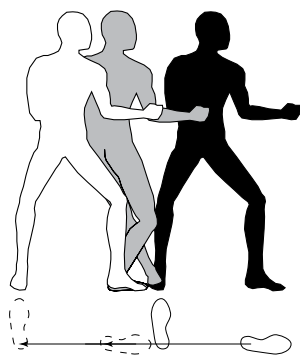
PASSO
AVANTI

PASSO
INDIETRO

PASSEGGIO

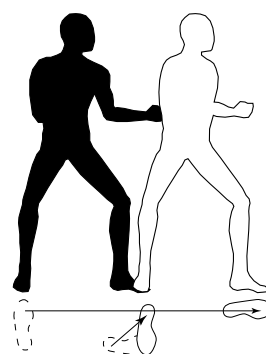


PASSO INCROCIATO
AVANTI

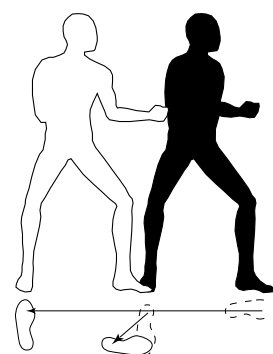


PASSO INCROCIATO
INDIETRO

Passo incrociato avanti e indietro (due tempi schermistici): serve per stringere o sciogliere misura in maniera più consistente e veloce rispetto al semplice passo, se in avanti, avanzando prima con il piede posteriore (superando l'anteriore) e poi con l'anteriore (superando nuovamente il posteriore), se indietro, nel modo esattamente inverso.

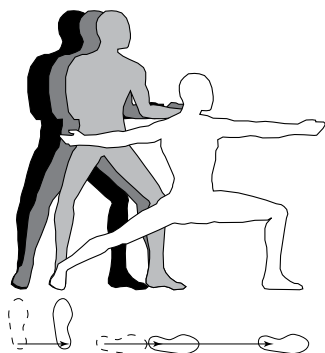


PASSATA AVANTI



PASSATA INDIETRO

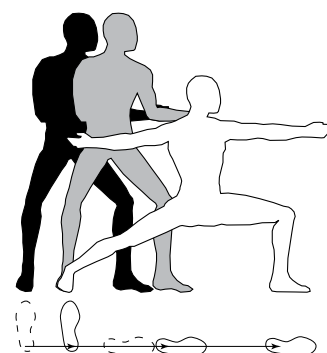
Passata avanti e indietro (un tempo schermistico): il passaggio da guardia dritta a guardia stanca, o viceversa: è indicato nel combattimento con armi doppie o con la spada da due mani.



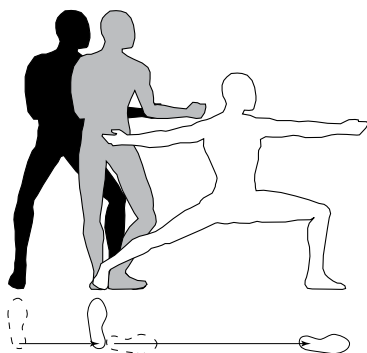
PASSO AVANTI-AFFONDO

Passo avanti-affondo (tre tempi schermistici): è la successione ininterrotta del passo avanti seguito dall'affondo, definito anche **attacco pattinato**.

Balestra (due tempi schermistici): passo avanti-affondo, in cui il passo diventerà una specie di piccolo balzo e l'affondo seguirà fulmineo non appena i piedi toccheranno il suolo, definito anche **attacco saltato**.



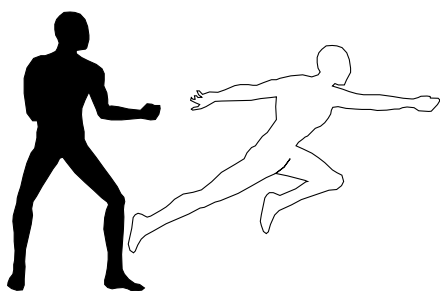
BALESTRA



RADDOPPIO

Raddoppio (due tempi schermistici): quando dalla posizione di guardia, rimanendo piegati sulle gambe, si porta il piede indietro in avanti fino a raggiungere il contatto del tallone con quello del piede avanti, e poi si va in affondo. Il movimento in senso opposto richiamando il piede avanzato vicino a quello arretrato, al fine di sottrarre il bersaglio, è detto **riunita**.

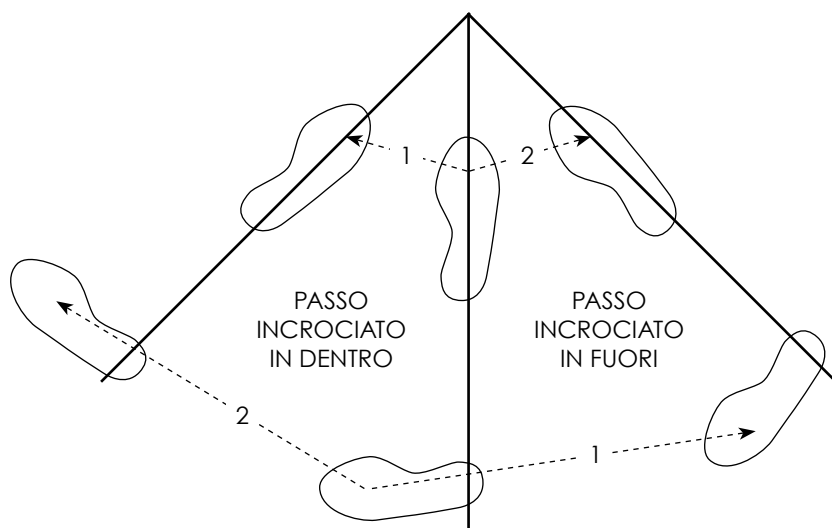
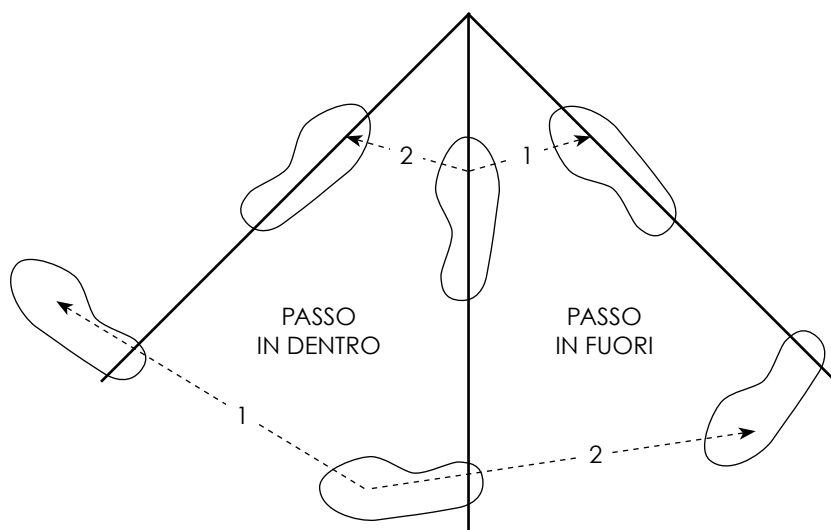
PASSEGGIO



FRECCIATA
(FLÈCHE)

Frecciata (flèche) (un tempo schermistico): l'insieme di movimenti che portano lo schermidore a proiettarsi in avanti per cui egli passa dalla guardia ad una posizione nella quale il corpo è decisamente inclinato in avanti con il braccio armato slanciato e l'altro disteso all'indietro. La gamba arretrata sopravvanzerà quella avanzata e lo schermidore, superata la distanza per toccare, riacquisterà l'equilibrio terminando la sua corsa.

Passo in dentro e passo in fuori (due tempi schermistici): serve per uscire dalla linea direttrice ed aggirare l'avversario e si esegue dalla posizione di guardia, se in dentro, spostando prima il piede posteriore e poi l'anteriore, se in fuori, nel modo esattamente inverso.



Passo incrociato in dentro e in fuori (due tempi schermistici): serve per uscire dalla linea direttrice in maniera più consistente e veloce rispetto al semplice passo, se in dentro, spostando prima il piede anteriore e poi il posteriore, se in fuori, nel modo esattamente inverso. Il passo incrociato in dentro è detto anche **passo di intagliata**, mentre il passo incrociato in fuori è detto anche **passo di inquartata**.

3

CAPITOLO 3

TRACCHEGGIO

ELEMENTI FONDAMENTALI, ATTEGGIAMENTI E AZIONI DI TRACCHEGGIO

Il **CAPITOLO 3 - TRACCHEGGIO** descrive gli elementi fondamentali della scherma (tempo, misura, intenzione, velocità), gli atteggiamenti con l'arma (guardia, arma in linea, invito e legamento) e le azioni di traccheggio con l'arma principale (cambio di atteggiamento, finta, cavazione, pressione, trasporto, riporto, cambiamento di legamento, battute e sforzi) e con le armi ausiliarie.

ALLA FINE DEL CAPITOLO 3 DOVRESTI ESSERE IN GRADO DI

- Conoscere, definire e applicare i concetti di tempo, misura, intenzione e velocità
- Conoscere ed eseguire gli atteggiamenti con l'arma, e applicarne l'analisi in funzione delle armi e delle nomenclature dei trattati storici
- Conoscere ed eseguire le azioni di traccheggio, e applicarne l'analisi in funzione delle armi e delle nomenclature dei trattati storici

SE SEI IN GRADO DI RISPONDERE A QUESTE DOMANDE PUOI PASSARE AL PROSSIMO CAPITOLO

- Cos'è il tempo schermistico?
- Cos'è la misura? Quali e quante misure si considerano, e in relazione a cosa?
- Cos'è l'intenzione?
- Cos'è la velocità?
- Cosa sono gli atteggiamenti con l'arma? Quali sono? In cosa consistono?
- Quali sono le tipologie di legamento?
- Cosa sono le azioni di traccheggio?
- Cos'è il cambio di atteggiamento?
- Cos'è la finta?
- Cos'è la cavazione? In quali modi si può eseguire?
- Cos'è la pressione? Il cosa differisce dalla presa di ferro?
- Cosa sono il trasporto e il riporto?
- Cos'è il cambiamento di legamento?
- Cos'è la battuta?
- Cosa sono l'intrecciata, la battuta di contro, la battuta falsa e la battuta di passaggio?
- Cos'è lo sforzo?
- Cosa sono il disarmo verticale e il guadagno di terreno?
- Quali sono e in cosa consistono le azioni di traccheggio con le armi ausiliarie?

PAROLE CHIAVE

TEMPO
MISURA
MISURA DA TERRENO
MISURA CAMMINANDO
GIUSTA MISURA
STRETTA MISURA
CORPO-A-CORPO
GIOCO LARGO E STRETTO
INTENZIONE
VELOCITÀ
RITMO
ATTEGGIAMENTI CON L'ARMA
GUARDIA
ARMA IN LINEA
INVITO
LEGAMENTO
CAMBIO DI ATTEGGIAMENTO
FINTA
CAVAZIONE
CAVAZIONE ANGOLATA
PRESSIONE
PRESA DI FERRO
TRASPORTO
RIPORTO
CAMBIAMENTO DI
LEGAMENTO
BATTUTA
BATTUTA DI CONTRO
INTRECCIATA
BATTUTA FALSA
BATTUTA DI PASSAGGIO
SFORZO
DISARMO VERTICALE
BATTUTA ATTERRANDO
DISARMO SPIRALE
GUADAGNO DI TERRENO
AZIONI SUL FERRO CON LO
SCUDO
AZIONI SUL FERRO CON LA
CAPPA
AZIONI SUL FERRO CON LA
MANO

ELEMENTI FONDAMENTALI DELLA SCHERMA

TEMPO : Unità di misura della scansione temporale di una frase d'armi.

Ad ogni movimento finito di uno schermidore corrisponde convenzionalmente un tempo schermistico.

	1 TEMPO	2 TEMPI	3 TEMPI	4 TEMPI
Affondo	x			
Passo avanti		x		
Passo avanti-affondo			x	
Raddoppio		x		
Botta dritta (giusta misura)	x			
Botta dritta (misura camminando)			x	
Finta dritta (giusta misura)		x		
Finta dritta (misura camminando)			x	
Doppia finta dritta (giusta misura)			x	
Doppia finta dritta (misura camminando)				x

MISURA : La distanza che intercorre sulla linea direttrice fra due schermidori, in relazione al bersaglio da colpire. Queste distanze corrispondono rispettivamente ad altrettante specie di misura che si denominano: **misura da terreno, misura camminando, giusta misura o misura di allungo, stretta misura, corpo-a-corpo.**

La misura è praticamente **la distanza utile per poter raggiungere il bersaglio nella effettuazione del colpo.**

	Misura da terreno	Misura camminando	Giusta misura o misura d'allungo	Stretta misura	Corpo-a-corpo
Bersaglio arretrato (busto - testa)	-	passo avanti-affondo	affondo	distensione del braccio	Non considerato e sanzionato nella scherma olimpica, ma basilare nella scherma storica
Bersaglio avanzato (braccio - gamba - testa)	passo avanti-affondo	affondo	distensione del braccio	-	
	GIOCO LARGO			GIOCO STRETTO	

INTENZIONE : Partecipazione della volontà e dell'intelligenza nel decidere e compiere un'azione. Ogni azione può dunque essere **intenzionale**, se basata su una pianificazione, o **istintiva**, se basata su una reazione automatica agli stimoli sensoriali. La **prima intenzione** è l'azione eseguita con il proposito di raggiungere direttamente il bersaglio con l'azione stessa, ossia con l'intento di superare direttamente la reazione avversaria. La **seconda intenzione** è l'azione eseguita col proposito di favorire le intuitive tendenze difensive-offensive o controffensive dell'avversario, per applicare a queste le azioni contrarie ritenute più adatte.

Ruoli	1a intenzione	2a intenzione
Agente	Azione di offesa, semplice o composta	Controparata e risposta, controtempo
Paziente	Risposta semplice o composta, uscita in tempo semplice o composta	Controparata della controparata, e risposta, controtempo

VELOCITÀ : Corretto ed ottimale rapporto tra spazio e tempo, che si deve impiegare nell'eseguire una qualsiasi azione. La sequenza razionale delle accelerazioni e decelerazioni costituisce il **ritmo** dell'azione schermistica.

ATTEGGIAMENTI CON L'ARMA: ogni **posizione** che assume lo schermidore col braccio **armato**, di fronte all'avversario.

Guardia: la **miglior posizione** che assume lo schermidore col corpo e con l'arma **per essere pronto a difesa, offesa e controffesa**.



ANONIMO
MAN. I-33
(c.A 1290)
HALBSCHILT

F. DE' LIBERI
FLOS DUELLATORUM
(1409)
POSTA BREVE

A. MAROZZO
OPERA NOVA
(1536)
PORTA DI FERRO STRETTA

R. CAPOFERRO
GRAN SIMULACRO
(1610)
GUARDIA DI 3A

G. ROSAROLL E P. GRISETTI
LA SCIENZA DELLA SCHERMA
(1803)
GUARDIA

M. PARISE
TRATTATO DI SCHERMA
(1884)
GUARDIA

AAVV
LA SCIABOLA
(1970)
GUARDIA

Arma in linea (di offesa): quando la **punta dell'arma stessa, a braccio naturalmente disteso verso l'avversario, minaccia una qualsiasi parte del bersaglio vitale (testa e busto)**. In alcuni trattati la "Guardia" e l'"Arma in linea" possono coincidere.



ANONIMO
MAN. I-33
(c.A 1290)
LANGORT

F. DE' LIBERI
FLOS DUELLATORUM
(1409)
POSTA LUNGA

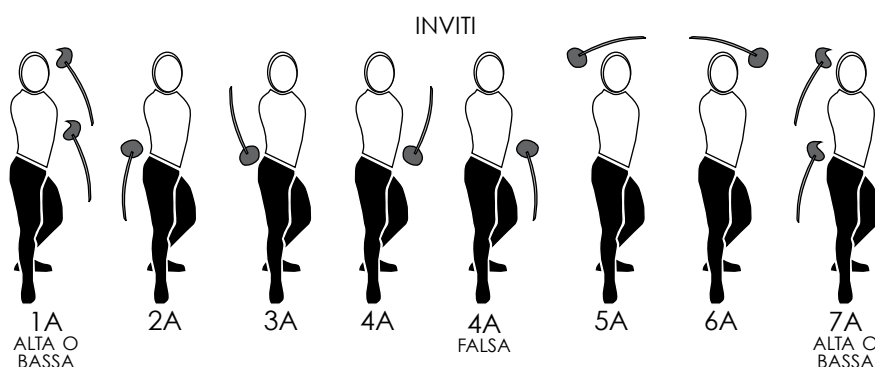
A. MAROZZO
OPERA NOVA
(1536)
GUARDIA D'INTRARE
GUARDIA DI FACCIA

R. CAPOFERRO
GRAN SIMULACRO
(1610)
GUARDIA DI 2A
GUARDIA DI 4A

G. ROSAROLL E P. GRISETTI
LA SCIENZA DELLA SCHERMA
(1803)
GUARDIA

M. PARISE
TRATTATO DI SCHERMA
(1884)
GUARDIA

AAVV
LA SCIABOLA
(1970)
ARMA IN LINEA



Invito: l'atteggiamento che si prende con l'arma allo scopo di scoprire un bersaglio, spesso coprendone un altro.

La posizione dell'invito corrisponde, salve alcune eccezioni, alla conclusione delle azioni di parata. Nella trattatistica sono considerabili inviti tutte le guardie che non siano riconducibili alla "Guardia" o all'"Arma in linea".

Legamento: il **contatto prolungato** che si stabilisce fra le lame, preliminarmente a particolari azioni.

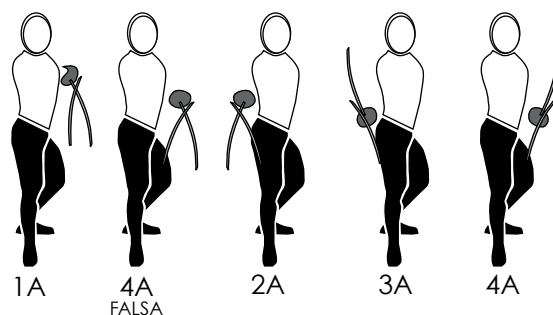
Legamento perfetto: quando il legamento è eseguito attaccando i **gradi forti** della propria lama ai **deboli** della lama avversaria.

Legamento imperfetto: quando il legamento è eseguito attaccando i **gradi deboli** della propria lama ai **forti** della lama avversaria.

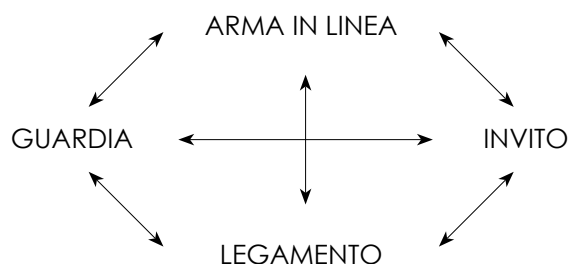
Legamento neutro: quando il legamento è eseguito unendo le lame con i gradi di **pari valore**.

I legamenti più utilizzati in pratica sono quelli di **1a (o 4a falsa), 2a, 3a e 4a**.

LEGAMENTI



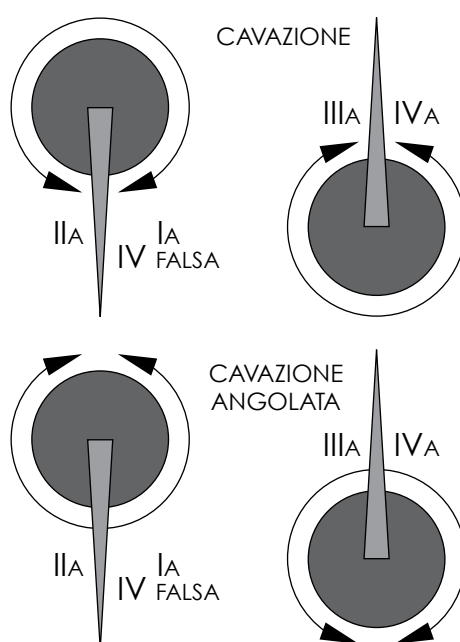
AZIONI DI TRACCHEGGIO: tutte le azioni eseguite con il solo scopo di preparare una propria determinazione schermistica o a stimolare quella dell'avversario.



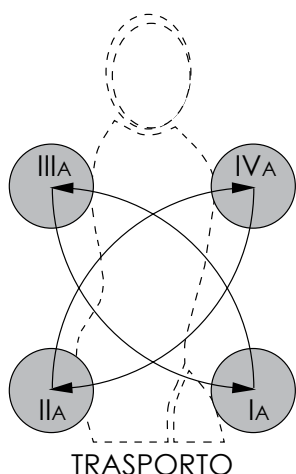
Cambio di atteggiamento: il passaggio da un atteggiamento ad un altro.

Finta: qualunque **movimento coll'arma**, simulante un colpo di taglio o di punta, atto a indurre l'avversario ad una parata.

Cavazione: l'azione di elusione o di svincolo del proprio ferro dal ferro avversario, tramite circonduzione della punta intorno alla lama nemica. La cavazione si esegue in special modo per liberare il ferro dal legamento perfetto avversario, ma si può eseguire anche per eludere una ricerca di contatto del ferro da parte dell'avversario o per aggirare una parata. Quando si è soggetti ai legamenti perfetti avversari di 1a, 4a falsa o 2a si cava sopra, mentre dai legamenti di 3a o 4a si cava sotto. La cavazione eseguita al contrario, scavalcando la punta dell'arma nemica, è detta **cavazione angolata**, e si esegue sopra se soggetti ai legamenti perfetti avversari di 3a o 4a, e da sotto dai legamenti di 1a, 4a falsa o 2a.

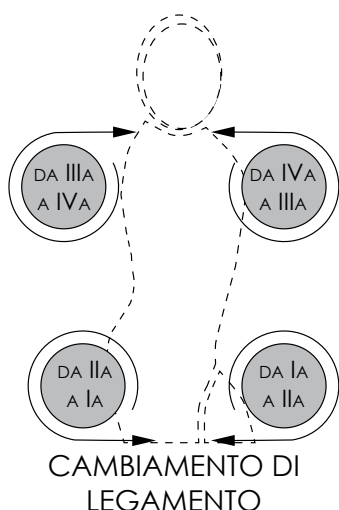


Pressione: dal legamento, si esercita una pressione sul ferro avversario deviandolo dalla linea di offesa, per provocare una cavazione (dal legamento perfetto) o una pressione in senso opposto (dal legamento imperfetto); il legamento e la pressione eseguiti in rapida successione costituiscono la **presa di ferro**.



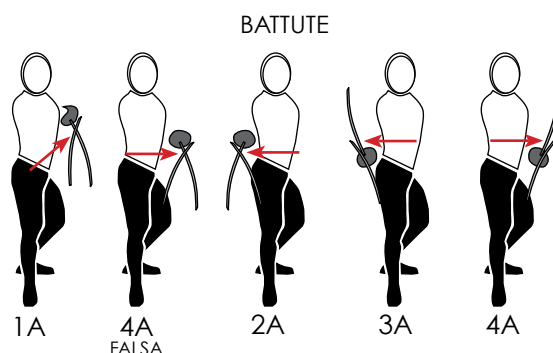
Trasporto: passaggio da un legamento perfetto ad altro legamento perfetto, effettuato senza staccare il ferro con una pressione semicircolare (1a (4a falsa)-3a e viceversa, 2a-4a e viceversa). Il ritorno da qualsiasi legamento perfetto, mediante avvolgimento intorno alla lama avversaria, allo stesso legamento, con una pressione circolare è detto **riporto**.

AZIONI DI TRACCHEGGIO: tutte le azioni eseguite con il solo scopo di preparare una propria determinazione schermistica o a stimolare quella dell'avversario.



Cambiamento di legamento: passaggio da un legamento a quello opposto (1a-2a e viceversa, 3a-4a e viceversa), tramite una cavazione.

Battuta: secco e rapido urto che si esegue con la propria lama contro quella avversaria, da qualunque atteggiamento, seguendo la direzione di un legamento. La battuta si può eseguire con qualunque dei due fili e prende il nome dell'invito corrispondente alla posizione finale dell'arma a seguito dell'urto. Le battute più utilizzate in pratica sono quelle di **1a (o 4a falsa)**, **2a**, **3a** e **4a**. La battuta eseguita da un proprio invito, circolando al disopra o al disotto della lama avversaria disposta in linea, e nello stesso senso



dell'invito è detta **battuta di contro**. La battuta che si esegue dai propri legamenti perfetti e dagli stessi legamenti dell'avversario, battendo in senso opposto ai suddetti legamenti, dopo una cavazione è detta **intrecciata**. La battuta che si esegue quando il proprio ferro è soggetto al legamento perfetto avversario, battendo in senso opposto al legamento stesso è detta **battuta falsa**. La battuta che si esegue scorrendo la propria lama, dall'avanti all'indietro e scavalcando quella avversaria, è detta **battuta di passaggio**.

Sforzo: si esegue dai propri legamenti perfetti di 1a, 4a falsa, 2a, 3a o 4a con un improvviso e deciso urto applicato alla lama avversaria, strisciando sulla stessa senza smetterne il contatto. È detto **disarmo verticale** (o **battuta atterrando**) lo sforzo applicabile dal proprio legamento perfetto di 3a e di 4a. Il disarmo spirale (o **guadagno di terreno**) è un particolare sforzo applicabile dai propri legamenti perfetti di 3a e di 4a, oppure sull'arma avversaria in linea e si esegue con lo stesso movimento dei trasporti 3a-1a e 4a-2a.

Le medesime azioni di traccheggio elencate in riferimento alla spada possono essere eseguite, con gli opportuni adattamenti, anche con il pugnale.

Battuta di scudo: battuta eseguita sulla lama nemica con lo scudo, allo scopo di deviarla dalla linea di offesa.

Preso di ferro di cappa: presa di ferro eseguita con la cappa sulla lama nemica allo scopo di deviarla dalla linea di offesa ed imbrigliarla. L'azione si può eseguire anche lanciando la cappa.

Azioni sul ferro con la mano: battuta, presa di ferro o afferramento del ferro nemico eseguita con la mano.

4

CAPITOLO 4

DIFESA

DIFESA COL FERRO, DIFESA COL CORPO E DIFESA AUSILIARIA

Il **CAPITOLO 4 - DIFESA** descrive le azioni difensive di neutralizzazione del colpo nemico, eseguite con l'arma principale, con il corpo e con le armi ausiliarie.

ALLA FINE DEL CAPITOLO 4 DOVRESTI ESSERE IN GRADO DI

- Conoscere ed eseguire le azioni di difesa col ferro
- Conoscere ed eseguire le azioni di difesa col corpo
- Conoscere ed eseguire le azioni di difesa ausiliarie

SE SEI IN GRADO DI RISPONDERE A QUESTE DOMANDE PUOI PASSARE AL PROSSIMO CAPITOLO

- Cosa sono le azioni di difesa?
- Quali sono le azioni di difesa col ferro?
- Cos'è l'opposizione?
- Quali sono le parate semplici?
- Quali sono le differenze tra parata semplice, di contro e di mezzacontro?
- Quali sono le differenze tra parata di ceduta e di controfilo?
- Quali sono i due modi per eseguire una parata? In cosa consistono?
- Come si chiama la parata della risposta?
- Quali sono le azioni di difesa col corpo?
- Cosa e quali sono le schivate?
- Cosa e quali sono le sottrazioni di bersaglio?
- Cos'è la sostituzione di bersaglio?
- Quali sono le azioni di difesa ausiliarie?
- Come possono essere le parate di mano o di pugnale?
- Come possono essere le parate di cappa?
- Come possono essere le parate di scudo?

PAROLE CHIAVE

**DIFESA COL FERRO
OPPOSIZIONE
PARATA
PARATA SEMPLICE
PARATA DI CONTRO
PARATA DI MEZZACONTRO
PARATA DI CEDUTA
PARATA DI CONTROFILO
TASTO
PICCO
DIFESA COL CORPO
SCHIVATA
SCANSO
SBASSO
INTAGLIO
INQUARTO
DIFESA DI MISURA
SOTTRAZIONE DI BERSAGLIO
SOSTITUZIONE DI BERSAGLIO
DIFESA AUSILIARIA
PARATA DI PUGNALE
SCHIACCIATA
PARATA DI CAPP
PARATA DI SCUDO**

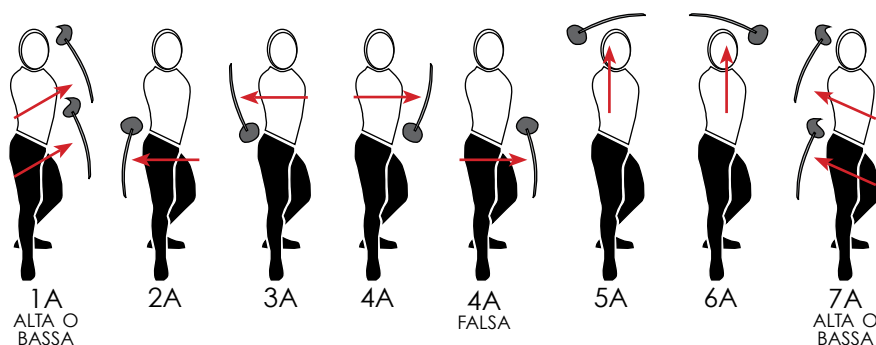
AZIONI DI DIFESA: tutte le azioni eseguite con il solo scopo di neutralizzare un colpo avversario.

Azioni di difesa col ferro: qualsiasi movimento, eseguito con la propria spada, atto a deviare quella avversaria, nel momento in cui il colpo di quest'ultima stia per giungere al bersaglio.

Opposizione: lo spostamento dell'elsa o della coccia (dalla posizione di arma in linea, o di guardia) in senso verticale e/o laterale, a scopo difensivo (verso la lama avversa).

L'opposizione è una tecnica difensiva incorporabile nelle azioni di offesa e controffesa.

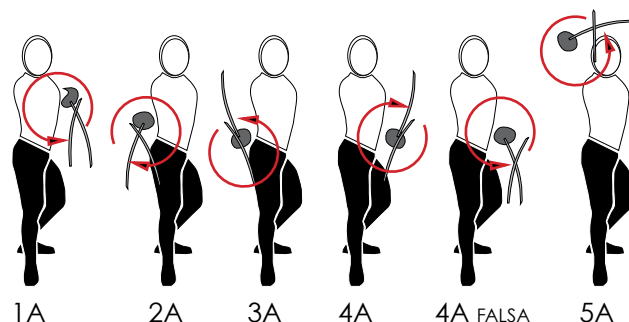
Parata: la neutralizzazione di un colpo tramite la lama della spada. Le parate possono essere **semplici, di contro, di mezza contro, di caduta e di controfilo**. Tutte le parate, fatta eccezione per quelle di caduta e di controfilo, possono essere eseguite **di tasto** quando il deviazione dell'arma avversaria viene ottenuto senza urti e per sola opposizione della propria arma, o **di picco**, quando l'opposizione sulla lama avversaria si concluderà con un vero e proprio urto, ovvero un colpo sul colpo. La parata che si oppone ad un colpo di risposta è detta **controparata**.



PARATE SEMPLICI

Parate semplici: quando da un invito, da un legamento o da una parata si difende il corrispondente bersaglio scoperto con una parata percorrente il tratto più breve, seguendo un percorso rettilineo.

Parate di contro: assunto un atteggiamento di invito o di legamento, o di arma in linea, si fa perno al pugno e, descrivendo con la punta dell'arma un cerchio intorno alla lama avversaria, si para ritornando allo stesso punto di partenza e seguendo il percorso dei **riporti**; le più utilizzate in pratica sono le parate di contro dalla **1a** alla **5a**.



PARATE DI CONTRO

Parate di mezza contro: quando dalla parata, invito o legamento, si compie solo una parte del giro occorrente per l'espletamento della contro o comunque un movimento curvilineo a raccogliere.

Legamento perfetto nemico	Bersaglio del filo nemico	Parata di caduta	Parata di controfilo
4a falsa	fianco interno	3a	4a falsa
2a	fianco esterno	4a	2a
3a	petto esterno	1a	3a
4a	petto o faccia	7a	4a

Parate di caduta: sono applicabili in contrapposizione alle azioni di filo e si eseguono assecondando l'azione di filo avversaria, sia di attacco sia di risposta, dando l'impressione di voler cedere alla pressione del filo stesso, per poi assumere, quasi sul compimento

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

Parate di controfilo: applicabili in contrapposizione alle azioni di filo, si eseguono riguadagnando i gradi sull'azione di filo avversaria, sia di attacco sia di risposta, senza mai interrompere il contatto fra le due lame.

AZIONI DI DIFESA: tutte le azioni eseguite con il solo scopo di neutralizzare un colpo avversario.

Azioni di difesa col corpo: la sottrazione del bersaglio stesso dal raggio d'azione dell'offesa avversaria.

Schivata: è lo spostamento dell'intero corpo per evitare un colpo e può essere in basso (**sbasso**), all'interno (**scanso in dentro**) all'esterno (**scanso in fuori**) e all'indietro (**difesa di misura**).

Sottrazione di bersaglio: lo spostamento di parti del corpo (di solito avambraccio o piede avanzato), per evitare il colpo al relativo bersaglio.

Sostituzione di bersaglio: tecnica di sacrificio, consistente nella copertura con le braccia o le gambe di parti vitali (testa o busto) al fine di limitare la capacità lesiva di un colpo.

Azioni di difesa ausiliaria: qualsiasi movimento, eseguito coll'arma doppia o la mano non armata, atto a deviare l'arma avversaria nel momento in cui il colpo di quest'ultima stia per giungere al bersaglio.

Parate di mano o di pugnale: possono essere **semplici, di contro e di mezza contro**, sia **di tasto** che **di picco**. In alcuni sistemi di scherma corta popolare le parate di mano sono definite **schiacciate**.

Parate di cappa: possono essere **semplici, di contro e di mezza contro**, e date le caratteristiche del tessuto sono solo **di tasto**.

Parate di scudo: possono essere solo **semplici**, sia **di tasto** che **di picco**.

5

CAPITOLO 5

OFFESA

ESECUZIONE DEI COLPI, AZIONI DI OFFESA CON LE ARMI E SENZA

Il **CAPITOLO 5 - OFFESA** descrive le azioni difensive di neutralizzazione del colpo nemico, eseguite con l'arma principale, con il corpo e con le armi ausiliarie.

ALLA FINE DEL CAPITOLO 5 DOVRESTI ESSERE IN GRADO DI

- Conoscere ed eseguire le tecniche di punta e di taglio
- Conoscere ed eseguire le azioni semplici di offesa in uno o più tempi
- Conoscere ed eseguire le azioni composte di offesa
- Conoscere ed eseguire le azioni di offesa circolate
- Conoscere ed eseguire le azioni di offesa ausiliarie

SE SEI IN GRADO DI RISPONDERE A QUESTE DOMANDE PUOI PASSARE AL PROSSIMO CAPITOLO

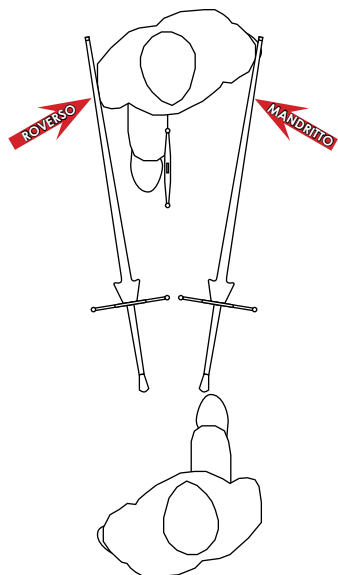
- Cosa sono le azioni di offesa?
- Come si può eseguire il colpo di taglio?
- Come si può eseguire il colpo di punta?
- Come si chiamano i colpi di punta secondo l'antica terminologia?
- Quali sono le azioni semplici di offesa in un tempo?
- Come si esegue la risposta semplice?
- Quali sono le azioni semplici di offesa in più tempi?
- Che differenza c'è tra secondo colpo e rimessa?
- Quali sono le azioni composte di offesa che eludono parate semplici, di caduta e di controfilo?
- Quali sono le azioni di offesa circolate?
- Cosa sono le azioni di offesa ausiliarie?
- Quali sono le azioni di lotta?
- Quali sono le azioni di offesa con le armi ausiliarie?
- Quali sono le azioni non convenzionali di offesa?

PAROLE CHIAVE

TAGLIO DIRETTO, DI MOLINELLO, DI CAVAZIONE STRAMAZZONE MANDRITTO ROVERSO PUNTA DIRETTA, DI CAVAZIONE, DI FILO IMBROCCATA, PUNTA SOPRAMANO PUNTA DRITTA STOCCATA, PUNTA SOTTOMANO PUNTA ROVERSA BOTTA DRITTA BOTTA DI CAVAZIONE FILO FILO SOTTOMESSO RISPOSTA SEMPLICE PRESA DI FERRO E FILO O BOTTA DRITTA FILI PRECEDUTI DA TRASPORTI O CAMBIAMENTI DI LEGAMENTO BATTUTA O SFORZO E BOTTA DRITTA RIPIGLIATA SECONDO COLPO RIMESSA RIPRESA D'ATTACCO FINTA DRITTA, DI CAVAZIONE, DI FILO BATTUTE O SFORZI SEGUITI DA FINTA RISPOSTA DI FINTA FINTA (DRITTA, DI CAVAZIONE, DI FILO) CIRCOLATA BATTUTE O SFORZI SEGUITI DA FINTA CIRCOLATA RISPOSTA DI FINTA PERCUSSIONE PRESA CHIAVE ARTICOLARE PROIEZIONE A TERRA COLPO DI SCUDO PUGNALATA FRUSTATA DI CAPPA COLPO DI POMO, DI ELSO, DI COCCIA LANCIO

AZIONI DI OFFESA: tutte le azioni eseguite con il solo scopo di colpire l'avversario.

Modalità di esecuzione dei colpi



Taglio: colpo eseguito con il filo della spada, sia dritto che falso. Il taglio eseguito partendo dal lato dritto è detto **mandritto** o **dritto**, mentre quello eseguito partendo dal lato stanco è detto **manroverso** o **roverso**.

Taglio diretto: si esegue percorrendo la via più breve tra debole della lama e bersaglio.

Taglio di molinello o stramazzone: si esegue facendo percorrere alla lama una traiettoria curvilinea, con il passaggio della punta alle proprie spalle.

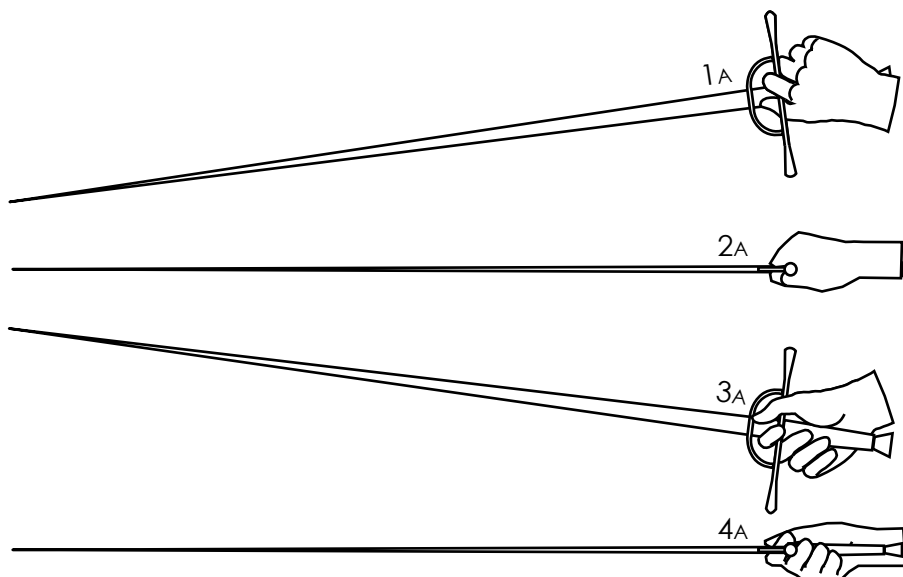
Taglio di cavazione: si esegue facendo percorrere alla lama una traiettoria curvilinea, con la circonduzione della punta intorno alla lama nemica, con le modalità esecutive di una cavazione o di una cavazione angolata.

Punta: colpo eseguito con la punta della spada. Si esegue con maggiore frequenza con il pugno in 2a o in 4a posizione, ma si può eseguire in alcuni casi con il pugno di 1a (o di 4a in 1a, con la spada da due mani) o di 3a.

Punta diretta: si esegue percorrendo la via più breve tra la punta della lama e il bersaglio.

Punta di cavazione: si esegue con la circonduzione della punta intorno alla lama nemica, con le modalità esecutive di una cavazione o di una cavazione angolata.

Punta di filo: si esegue dai propri legamenti perfetti, mantenendo il contatto col ferro avversario.



Secondo la terminologia più antica, la punta eseguita con il pugno in 1a posizione è detta **imbroccata**, o **punta sopramano**; se la punta è eseguita con il pugno in 2a posizione è detta **punta dritta**; se la punta è eseguita con il pugno in 3a posizione è detta **stoccata**, o punta **sottomano**; se la punta è eseguita con il pugno in 4a posizione è detta **punta roversa**.

Secondo la terminologia contemporanea il termine **stoccata** è utilizzato per identificare qualunque tipo di colpo, in particolare di punta (e per estensione qualunque colpo in generale, pur essendo più corretto parlare di "sciabolata" riguardo i tagli), mentre il termine **imbroccata** identifica una particolare azione di controffesa (AAVV - Il Fioretto - 1970).

AZIONI SEMPLICI DI OFFESA: quando l'azione si sviluppa senza l'elusione di una parata dell'avversario.

AZIONI SEMPLICI DI OFFESA IN UN TEMPO

Colpo dritto o botta dritta (un tempo schermistico): qualsiasi colpo tirato a ferro libero, direttamente a bersaglio, eseguibile dalla guardia, dall'arma in linea, dal proprio invito o legamento, sia di taglio che di punta.

Colpo o botta di cavazione (un tempo schermistico): il colpo tirato in contrapposizione alle pressioni avversarie, dai legamenti perfetti avversari o dai propri legamenti imperfetti, eseguita con la circonduzione della punta intorno alla lama avversaria, sia di taglio che di punta.

Filo (un tempo schermistico): azione di offesa che si esegue dai propri legamenti perfetti, tirando il colpo mantenendo il contatto col ferro avversario, fondendo la pressione con il colpo per ottenere un graduale spostamento della lama avversaria mediante altrettanto graduale dominio della stessa. Quando la propria lama è soggetta al legamento imperfetto avversario, il filo che si esegue forzando detto legamento e riconquistando completamente la linea che l'antagonista aveva spostato, è detto **filo sottomesso**.

Risposta semplice: il colpo vibrato subito dopo aver parato l'azione di offesa avversaria, senza eludere parate. Dalla **parata di tasto** la risposta può essere al distacco, di colpo dritto, oppure di filo. Dalla **parata di picco**: la risposta può essere solo al distacco, di colpo dritto.

AZIONI SEMPLICI DI OFFESA IN PIÙ TEMPI

Presa di ferro e filo o presa di ferro e botta dritta (due tempi schermistici): in contrapposizione all'arma in linea avversaria, si prende prima il legamento unitamente alla pressione e poi si effettua il filo o il colpo dritto.

Fili preceduti da trasporti o cambiamenti di legamento (due tempi schermistici): consistono nell'unione delle tecniche di traccheggio già descritte con i fili.

Battute o sforzi e botta dritta (due tempi schermistici): consistono nell'unione delle tecniche di traccheggio già descritte con il colpo dritto.

Ripigliata: seconda azione di offesa che ha inizio dall'affondo, ciò immediatamente dopo l'esito negativo della prima, resa possibile dalla mancata reazione dell'avversario dopo essersi difeso. La ripigliata è detta **secondo colpo** (due tempi schermistici), se rimanendo in affondo, si vibra un nuovo colpo a un bersaglio diverso; è detta **rimessa** (due tempi schermistici), se il secondo colpo è vibrato, con opportuni adattamenti di linea, sotto la parata avversaria. Qualora l'avversario sciogliesse misura, la ripigliata eseguita richiamando il piede indietro vicino a quello avanti ed eseguendo un secondo affondo è detta **ripresa d'attacco**.

AZIONI COMPOSTE DI OFFESA: quando l'azione si sviluppa con l'elusione di almeno una parata dell'avversario.

AZIONI COMPOSTE DI OFFESA CHE ELUDONO LE PARATE SEMPLICI, DI CEDUTA E DI CONTROFILO

Finta dritta (due tempi schermistici): la simulazione della botta dritta seguita dall'elusione di una parata semplice, tramite una cavazione o una botta ad un diverso bersaglio.

Finta di cavazione (due tempi schermistici): la simulazione della botta di cavazione, seguita dall'elusione di una parata semplice, tramite una cavazione o una botta ad un diverso bersaglio.

Finta del filo (due tempi schermistici): la simulazione del filo seguita dall'elusione di una parata di ceduta o di controfilo, tramite una cavazione o una botta ad un diverso bersaglio. La finta del filo eseguita dal legamento imperfetto dell'avversario è detta **finta del filo sottomesso**.

Battute o sforzi seguiti da finta dritta: consistono nell'unione delle tecniche di traccheggio già descritte con la finta dritta.

Doppia finta (dritta o di cavazione o del filo) (tre tempi schermistici): la simulazione di due botte dritte, eludendo due parate semplici.

Risposta di finta: la risposta composta atta ad eludere la controparata.

AZIONI COMPOSTE DI OFFESA CHE ELUDONO LE PARATE DI CONTRO E MEZZACONTRO (AZIONI DI OFFESA CIRCOLATE)

Finta dritta circolata (due tempi schermistici): la simulazione della botta dritta seguita dall'elusione di una parata di contro o di mezzacontro, tramite circolazione.

Finta di cavazione circolata (due tempi schermistici): la simulazione della botta di cavazione, seguita dall'elusione di una parata di contro o di mezzacontro, tramite circolazione. Secondo la terminologia contemporanea quest'azione è detta anche controcaavazione.

Finta del filo circolato (due tempi schermistici): la simulazione del filo seguita dall'elusione di una parata di contro o di mezzacontro, tramite circolazione.

Finta (dritta o di cavazione o di filo) circolata e cavazione (tre tempi schermistici): doppia finta che elude una parata di contro o di mezzacontro e una semplice.

Doppia finta (dritta o di cavazione o di filo) circolata (tre tempi schermistici): doppia finta che elude una parata semplice e una di contro o di mezzacontro.

Finta (dritta o di cavazione o di filo) e doppia circolata (tre tempi schermistici): doppia finta che elude due parate di contro o di mezzacontro.

Battute o sforzi seguiti da finta dritta circolata (tre tempi schermistici): consistono nell'unione delle tecniche di traccheggio già descritte con la finta dritta circolata.

Risposta circolata: la risposta composta atta ad eludere la controparata di contro o di mezzacontro.

AZIONI DI OFFESA AUSILIARIE: quando l'azione si sviluppa con l'utilizzo delle armi ausiliarie o con azioni di lotta o con l'impiego non convenzionale della spada.

AZIONI DI LOTTA

Percussione: percossa eseguibile con alcune parti del corpo. Le percussioni più comuni sono i **pugni** e i **calci**.

Presa: afferramento e bloccaggio della lama, dell'elsa, della coccia, o di una parte del corpo dell'avversario, con la mano o il braccio che non impugna la spada. Quando il bloccaggio causa una leva articolare ad un arto, l'azione è detta **chiave articolare**. Quando l'afferramento dell'avversario provoca una sua successiva caduta, l'azione è detta **proiezione a terra**.

AZIONI DI OFFESA CON LE ARMI AUSILIARIE

Colpo di scudo: percossa eseguita con lo scudo al corpo dell'avversario, effettuabile sia con il bordo che con la parte centrale convessa.

Pugnalata: colpo, preferibilmente di punta, eseguito con il pugnale, soprattutto al busto.

Frustata di cappa: percossa eseguita con la cappa, in particolare alla testa dell'avversario, per stordirlo o accecarlo; l'azione è eseguibile anche lanciando la cappa.

AZIONI NON CONVENZIONALI DI OFFESA

Colpo di pomo o di elso o di coccia: percossa eseguibile colpendo con le rispettive parti della spada, al corpo-a-corpo. Nella spada da due mani, impugnando la spada sulla lama, al contrario, è possibile usare l'arma come un'azza, colpendo in particolare con le estremità degli elsi.

Lancio: azione eseguita scagliando l'arma verso l'avversario preliminarmente ad un'entrata al corpo-a-corpo.

6

CAPITOLO 6

CONTROFFESA

USCITE IN TEMPO E CONTRARIE

Il **CAPITOLO 6 - CONTROFFESA** descrive le azioni di controffesa eseguite in tempo contro l'azione di offesa avversaria e le contrarie alle stesse.

ALLA FINE DEL CAPITOLO 6 DOVRESTI ESSERE IN GRADO DI

- Conoscere ed eseguire le uscite in tempo
- Conoscere ed eseguire le contrarie alle uscite in tempo

SE SEI IN GRADO DI RISPONDERE A QUESTE DOMANDE PUOI PASSARE AL PROSSIMO CAPITOLO

- Cosa sono le azioni di controffesa?
- Quali sono le uscite in tempo sul movimento del colpo? In cosa consistono?
- Quali sono le uscite in tempo sul movimento della finta o dell'avanzamento? In cosa consistono?
- Cos'è la cavazione in tempo?
- Quali sono le contrarie alle uscite in tempo? In cosa consistono?

PAROLE CHIAVE

**USCITA IN TEMPO
CONTRAZIONE
INQUARTATA
INTAGLIATA
PASSATA SOTTO
ARRESTO IN RIUNITA
PRESA IN TEMPO
COLPO D'ARRESTO
COLPO IN TEMPO
CAVAZIONE IN TEMPO
CONTROTEMPO
FINTA IN TEMPO**

AZIONI DI CONTROFFESA: quando l'azione di offesa si esegue in tempo contro l'azione di offesa avversaria, vibrando un colpo in contrapposizione a quello vibrato dall'antagonista. Le azioni di controffesa sono altresì denominate **uscite in tempo**.

Uscite in tempo sul movimento del colpo

Contrazione: il colpo vibrato dalla guardia sul movimento terminale e sulla medesima linea di una qualsiasi azione offensiva avversaria, con l'esatta opposizione al fine di ottenere nello stesso tempo il completo deviazione della lama contraria. Tale colpo è eseguibile anche a ferro libero utilizzando l'arma ausiliaria (scudo, pugnale, cappa) o, ove possibile, la mano non armata, per opporsi al ferro nemico.

Inquartata: uscita in tempo contro le azioni di offesa terminanti al lato interno, vibrando il colpo con opposizione in dentro, col portare il piede sinistro diagonalmente a destra e profilando bene le spalle, sottraendo in tal modo il bersaglio.

Intagliata: uscita in tempo contro le azioni di offesa terminanti al lato esterno, vibrando il colpo con opposizione in fuori, col portare il piede destro diagonalmente a sinistra, sottraendo in tal modo il bersaglio.

Passata sotto: uscita in tempo contro le azioni di offesa terminanti sopra al petto o in fuori, vibrando il colpo dritto al fianco, con l'opposizione del pugno a destra e, nello stesso tempo, distendendo la gamba sinistra indietro, abbassando il corpo e la testa, mentre la mano sinistra, come a sostegno, poggia a terra, a lato del piede destro.

Arresto in riunita: uscita in tempo contro le azioni di offesa terminanti al bersaglio basso (gamba o piede), vibrando il colpo dritto al braccio sopra o alla testa, con l'arretrare il piede avanzato vicino a quello arretrato, sottraendo il bersaglio.

Presa in tempo: contrazione che non porta a colpire direttamente l'avversario, ma consente, eseguendo una passata, di entrare al corpo-a-corpo e afferrare il pugno armato o la guardia dell'arma nemica, rendendo agevole il successivo colpo a qualunque bersaglio.

Uscite in tempo sul movimento della finta o sull'avanzamento

Colpo d'arresto: uscita in tempo di punta che serve ad interrompere un'azione di attacco composta o comunque un avanzamento dell'avversario a bersaglio scoperto; è eseguibile anche con il pugnale. L'arresto contro la risposta composta è detto **appuntata**.

(Colpo in) Tempo: uscita in tempo di taglio, in particolare al braccio armato o alla testa, che serve ad interrompere un'azione di attacco composta o comunque un avanzamento dell'avversario a bersaglio scoperto; è eseguibile anche con il pugnale.

Uscite in tempo sulla ricerca del ferro

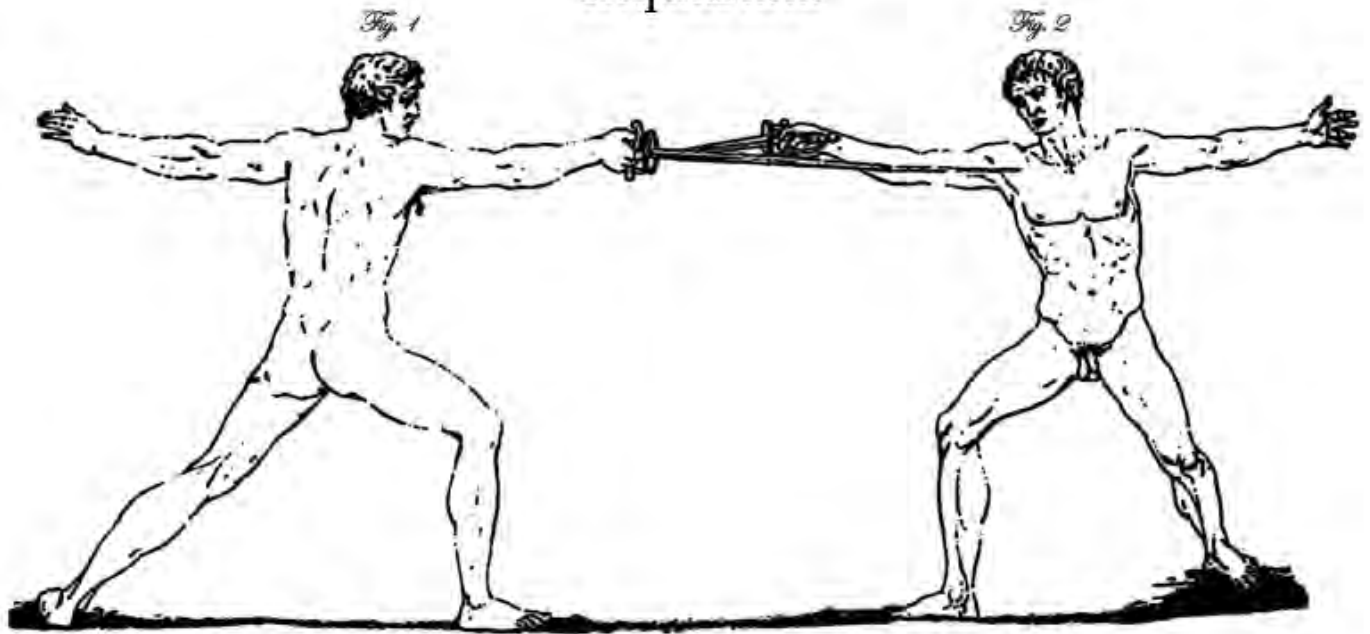
Cavazione in tempo: botta di cavazione eseguita contro il tentativo dell'avversario di prendere il ferro, cavando subito prima del contatto tra le lame.

Contrarie alle uscite in tempo

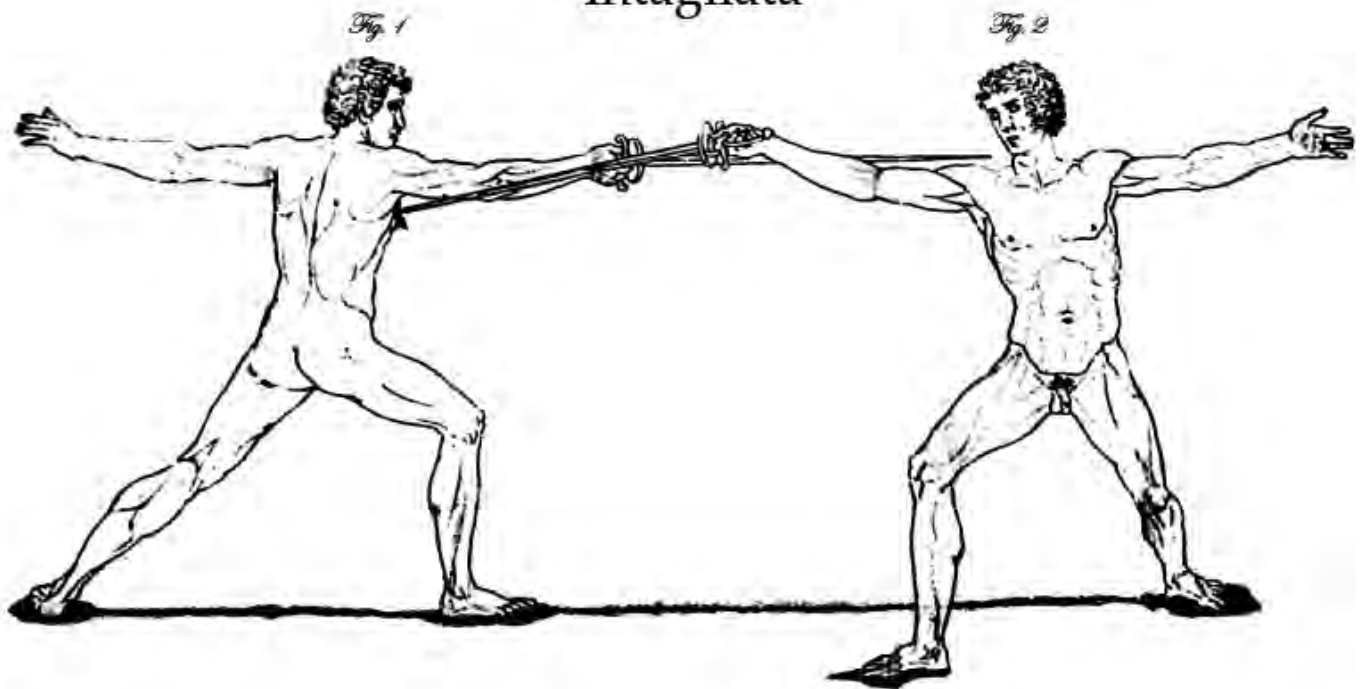
Controtempo: la parata e risposta di un'uscita in tempo, o anche l'uscita in tempo eseguita contro un'uscita in tempo.

Uscita in tempo composta (Finta in tempo): uscita in tempo che elude un controtempo, eseguito di parata e risposta.

Inquartata



Intagliata



7

CAPITOLO 7

TATTICA E STRATEGIA

PRINCIPI E APPLICAZIONI PRATICHE

Il **CAPITOLO 7 - TATTICA E STRATEGIA** spiega i principi teorici della tattica e della strategia, in relazione con le fattispecie concrete in ambito schermistico.

ALLA FINE DEL CAPITOLO 7 DOVRESTI ESSERE IN GRADO DI

- Definire i concetti di tattica e strategia
- Conoscere i principi tattici di base
- Definire lo scandaglio
- Conoscere la differenza tra azioni a propria scelta di tempo e in tempo
- Raccogliere e analizzare le informazioni preliminari
- Valutare correttamente le circostanze variabili
- Conoscere i principali suggerimenti strategici

SE SEI IN GRADO DI RISPONDERE A QUESTE DOMANDE PUOI PASSARE AL PROSSIMO CAPITOLO

- Cos'è la tattica?
- Cos'è la strategia
- Quali sono i principi tattici di base?
- Cos'è lo scandaglio?
- Qual'è la differenza tra azioni a propria scelta di tempo e azioni in tempo?
- Quali sono le informazioni strategiche preliminari?
- Quali sono le circostanze variabili nel corso dell'assalto?
- Quali sono i principali suggerimenti strategici?

PAROLE CHIAVE

**PRINCIPI TATTICI
SCANDAGLIO
AZIONE A PROPRIA SCELTA DI
TEMPO
AZIONE IN TEMPO
INFORMAZIONI PRELIMINARI
CIRCOSTANZE VARIABILI
SUGGERIMENTI STRATEGICI**

TATTICA: lo studio e l'applicazione delle azioni che mirano a programmare le azioni dell'avversario, affinché siano prevedibili e siano a nostro vantaggio.

Principi tattici di base

- 1) Fornire all'avversario informazioni false, attraverso le finte, e nascondendogli e limitandogli quelle vere.
- 2) Porre l'avversario in condizione di dover decidere disponendo di informazioni insufficienti o false, e in condizioni di pressione spazio-temporale elevata.
- 3) Sfruttare i limiti della capacità di attenzione e i punti deboli fisici, tecnici e psicologici dell'avversario.

Scandaglio: lo studio di indagine tendente a svelare le costruzioni offensive, difensive o controffensive dell'avversario. Esso è rappresentato dalle azioni di traccheggio eseguite con espressione veritiera, in maniera da indurre l'avversario a svelare le sue reazioni.

Azione eseguita a propria scelta di tempo: per propria determinazione si agisce sull'avversario che si trova fermo in un preciso atteggiamento.

Azione eseguita in tempo: si agisce in conseguenza diretta di una qualunque azione iniziata dall'avversario.

Modalità di effettuazione delle azioni schermistiche

Azioni	a propria scelta di tempo	in tempo
Traccheggio	X	X
Offesa	X	X
Difesa		X
Controffesa		X

STRATEGIA: programmazione razionale delle proprie azioni, in funzione della situazione, per raggiungere uno scopo prestabilito, possibilmente col minimo costo.

Informazioni preliminari, su noi stessi e sull'avversario

Condizione psicologica: aggressività, impressionabilità, calma, tenuta nei momenti di pressione (intensità, scadere del tempo, situazioni di fondo pedana), capacità di attendere, superstizioni varie, capacità di adattamento, e così via;

Capacità strategico-tattica: prevedibilità, capacità di agire di seconda intenzione, capacità di iniziativa, flessibilità nel mutare strategia;

Capacità tecnica: tecniche disponibili, capacità coordinative, precisione, preferenze in fatto di misura, mancinismo;

Prestanza fisica: resistenza, velocità, altezza.

Circostanze variabili nel corso dell'assalto

- 1) **Situazione di vantaggio o svantaggio**
- 2) **Tempo residuo**
- 3) **Posizione sul terreno**
- 4) **Comportamento dell'arbitro e del pubblico**
- 5) **Variazioni nella propria condizione psicofisica, e in quella dell'avversario**

Suggerimenti strategici

- 1) **Schermire sempre con la massima naturalezza e spontaneità.**
- 2) **Servirsi soltanto di quegli elementi appresi e perfezionati** nello studio particolareggiato.
- 3) Porre la massima attenzione nel **rispetto della misura.**
- 4) Cercare, attraverso l'appropriato scandaglio, di **intuire le intenzioni offensive, difensive e controffensive dell'avversario** per applicargli le relative e più adatte contrarie.
- 5) **Non perdere la calma**, ma rimanere sempre presenti a se stessi, contro avversari irruenti.
- 6) **Non attaccare o uscire in tempo senza aver prima sufficientemente indagato sulle intenzioni dell'avversario.**
- 7) **Essere rapidi e precisi nelle risposte** per evitare la rimessa da parte dell'avversario, e **variare le parate e le risposte** onde non consentire all'avversario stesso un facile orientamento nella concezione delle contrarie.
- 8) **Non subire sistematicamente l'iniziativa dell'avversario**, ma limitarla sorprendendolo con azioni eseguite in tempo o con opportune ed appropriate uscite in tempo.
- 9) **Usare il controtempo e la seconda intenzione rispettivamente contro gli avversari proclivi alle uscite in tempo e all'uniformità delle risposte**, tenendo presente che **nella scherma le abitudini costituiscono un difetto** e quindi evitare di incorrere nello stesso.
- 10) **Esercitarsi con avversari più deboli**, contro i quali le preoccupazioni sono limitate, sia per acquistare fiducia che rendere più agevole lo studio dei vari concetti schermistici.
- 11) **Esercitarsi con avversari di ugual valore**, per sviluppare il senso dell'emulazione con conseguente rafforzamento delle facoltà volitive.
- 12) **Esercitarsi con gli avversari più forti**, per misurare il proprio grado di progresso in relazione alla resistenza ed al contrasto che si è in grado di opporre ad essi.

8

CAPITOLO 8

PRATICA SCHERMISTICA

PRATICA COLLABORATIVA E PRATICA NON COLLABORATIVA

Il **CAPITOLO 8 - PRATICA SCHERMISTICA** spiega le due forme di pratica schermistica, collaborativa e non collaborativa, illustrandone le rispettive modalità di esercizio.

ALLA FINE DEL CAPITOLO 8 DOVRESTI ESSERE IN GRADO DI

- Definire i concetti di pratica schermistica collaborativa e non collaborativa
- Definire la scherma artistica e di forme tecniche
- Conoscere i concetti di gioco schermistico e coreografia schermistica
- Identificare le armi e gli equipaggiamenti per la pratica schermistica collaborativa
- Progettare un gioco schermistico
- Definire la scherma storica da combattimento
- Identificare le armi e gli equipaggiamenti per la pratica schermistica non collaborativa

SE SEI IN GRADO DI RISPONDERE A QUESTE DOMANDE PUOI PASSARE AL PROSSIMO CAPITOLO

- Che differenza c'è tra pratica collaborativa e non collaborativa?
- Cos'è la scherma artistica?
- Cos'è il gioco schermistico?
- Cos'è la coreografia schermistica?
- Come si progetta un gioco schermistico per un'esibizione o competizione teatrale?
- Come si progetta un gioco schermistico per un'esibizione o competizione di forme tecniche?
- Quali sono le armi e gli equipaggiamenti per la pratica collaborativa?
- Cos'è la scherma storica da combattimento?
- Quali sono le armi e gli equipaggiamenti per la pratica non collaborativa?

PAROLE CHIAVE

**SCHERMA ARTISTICA E DI
FORME TECNICHE
SCHERMA STORICA DA
COMBATTIMENTO
GIOCO SCHERMISTICO
COREOGRAFIA SCHERMISTICA**

PRATICA SCHERMISTICA COLLABORATIVA: l'esercizio schermistico, finalizzato all'esibizione stilistica, eseguito da due tiratori in collaborazione tra loro, con un obiettivo comune.

Scherma artistica e di forme tecniche: l'esecuzione di giochi e coreografie schermistici preordinati, da utilizzarsi in contesti scenici, di ricostruzione e rievocazione storica o di esibizione schermistica in genere, oltre che nelle relative competizioni.

Gioco schermistico: una sequenza logica di tecniche preordinate che rappresenta lo svolgimento di un assalto perfetto, per tempo, velocità, misura e stile di esecuzione, eseguito da due o più tiratori.

Coreografia schermistica: un gioco schermistico corredato di elementi scenici, quali abiti, scenografia, musica di sottofondo, testi parlati, con una precisa caratterizzazione degli interpreti e del contesto.

Caratteristiche delle armi: ogni riproduzione di arma da punta o da taglio dovrà avere lama in acciaio e dare prova di avere punta arrotondata e filo non tagliente (Lame omologate e marchiate SEMI-FIS o FIE, o lame la cui punta è arriciata, ribattuta o con punta d'arresto, o corrisponde ad una stondatura di raggio compreso tra 5 e 5,5 millimetri, e il cui filo non penetra in una scanalatura di larghezza compresa tra 0,9 e 1,1 millimetri, profonda da 4 a 5 millimetri).

Progettazione del gioco schermistico

Esibizione o competizione teatrale o rievocativa	Esibizione o competizione di forme tecniche
La creazione del gioco è subordinata alle indicazioni registiche del contesto in cui l'assalto preordinato si svolgerà, dovendo tener conto dei ruoli dei tiratori e delle motivazioni psicologiche dei personaggi rappresentati.	La creazione del gioco è subordinata alla pura interpretazione dei trattati di scherma, con l'applicazione delle azioni in essi descritte, non deve avere carattere teatrale.
Le armi utilizzate possono essere storiche o di fantasia.	Le armi utilizzate devono essere storiche e riscontrate dai trattati di scherma.
L'abbigliamento è selezionato in funzione del contesto dell'azione teatrale o rievocativa.	L'abbigliamento è irrilevante e, in ambito competitivo, neutro e uguale per tutti i partecipanti.
L'identificazione degli atleti che eseguiranno l'esercizio è fondamentale per identificare la tipologia di assalto, in riferimento alle mani dominanti dei tiratori (destrimane(mancino) vs destrimane(mancino) o destrimane vs mancino).	
La sequenza dettagliata delle azioni, redatta in forma scritta, costituisce presunzione relativa (soggetta a prova contraria) della pianificazione e progettazione preventiva dell'esercizio, tale da consentire la pratica schermistica senza le protezioni di sicurezza previste per la pratica dell'assalto libero.	

Esempio di gioco schermistico

Arma: sciabola

Tipologia di assalto: Dx contro Dx

Agente: Nome Cognome	Paziente: Nome Cognome
Guardia	Arma in linea
Batte di 4a e taglio alla testa	
	Para 6a e taglio al fianco
Para 3a e finta punta al petto	
	Para 3
Cava e tira al petto	
	È toccato

PRATICA SCHERMISTICA NON COLLABORATIVA: l'esercizio schermistico, finalizzato all'assalto, eseguito da due tiratori in opposizione tra loro, con rispettivi obiettivi uguali, ma contrari.

Scherma storica da combattimento: applicazione pratica delle tecniche schermistiche in situazioni di combattimento non subordinato a schemi preordinati, oltre che nelle relative competizioni, con protezioni, armi e procedure di sicurezza.

Equipaggiamento minimo

maschera da scherma a norme **FIE-CE 1600Nw**;

guanti a norma FIE per entrambe le mani;

abbigliamento a norme **FIE-CE 800Nw** (corazzetta, giacca e pantaloni) ;

conchiglia **paragenitali** per i tiratori e **paraseno** per le tiratrici.

Nell'esercizio della scherma storica da combattimento le armi utilizzate devono essere conformi alle caratteristiche tecniche descritte nella Normativa per le competizioni ed è pertanto proibito servirsi di ogni genere di riproduzioni di armi bianche, pur se prive di affilatura o punta acuminata, per il combattimento libero non preordinato.

Nell'esercizio della scherma storica da combattimento, utilizzando simulacri o bastoni, a norma della presente normativa, sono obbligatori solo la maschera, i guanti, la conchiglia e il paraseno, ma è opportuno provvedere a protezioni antitrauma per le articolazioni e il busto.

E' fatto divieto tassativo di servirsi di armi affilate o aguzze.

Armi: Le armi devono essere conformi alle prescrizioni tecniche delle normative tecniche federali (FIE o FIS).



9

CAPITOLO 9

SINTESI METODOLOGICHE

ALLENAMENTO E INSEGNAMENTO

Il **CAPITOLO 9 - SINTESI METODOLOGICHE** illustra sinteticamente i principi metodologici di base dell'allenamento e dell'insegnamento della scherma storica.

ALLA FINE DEL CAPITOLO 9 DOVRESTI ESSERE IN GRADO DI

- Definire e identificare i sistemi energetici
- Identificare le tipologie di allenamento in relazione ai sistemi energetici, in particolare quelli più appropriati per la pratica schermistica storica
- Conoscere i principi didattici di base
- Conoscere la gerarchia delle fonti
- Conoscere le forme didattiche

SE SEI IN GRADO DI RISPONDERE A QUESTE DOMANDE PUOI PASSARE AL PROSSIMO CAPITOLO

- Cos'è un sistema energetico?
- Cos'è l'ATP?
- Quali sono i sistemi energetici? Quali sono le loro caratteristiche principali?
- Quali sono le forme di allenamento in funzione dei sistemi energetici?
- Quali sono le intensità di sforzo in funzione dei sistemi energetici?
- Quali sono le caratteristiche dello sforzo in funzione dei sistemi energetici?
- Quali sono i principi didattici di base?
- Quali sono le fonti testimoniali?
- Quali sono le fonti documentali?
- Quali sono le fonti materiali?
- In cosa consiste la lezione collettiva?
- In cosa consiste la lezione individuale?
- In cosa consiste lo spratino d'assalto?

PAROLE CHIAVE

SISTEMA ENERGETICO

ATP

SISTEMA AEROBICO

SISTEMA ANAEROBICO

LATTACIDO

SISTEMA ANAEROBICO

ALATTACIDO

RESISTENZA

PREPARAZIONE

PROGRESSIONE

PREVENZIONE

CITAZIONE

FONTE TESTIMONIALE

FONTE DOCUMENTALE

FONTE MATERIALE

LEZIONE COLLETTIVA

ESERCIZI IN GRUPPO

ESERCIZI A COPPIE

LEZIONE INDIVIDUALE

LEZIONE MUTA

SPRATICO D'ASSALTO

SINTESI METODOLOGICA - ALLENAMENTO

Sistemi energetici: meccanismi metabolici mediante i quali il muscolo scheletrico riesce a ricavare energia per l'attività fisica, tramite la produzione di Adenosin tri-fosfato (ATP), ovvero la molecola energetica necessaria per l'attività muscolare.

	Anaerobico alattacido	Anaerobico lattacido	Aerobico
Potenza	Elevata (60-100 Kcal/min)	Intermedia (50 Kcal/min)	Bassa (20 Kcal/min)
Capacità	Molto bassa (5-10 Kcal)	Intermedia (fino a 40 Kcal)	Alta (fino a 2000 Kcal)
Tempo di attivazione	Istantaneo	15-30 secondi	Lenta (2-3 min)
Recupero	Rapido	Intermedio	Lungo
Quantità di ATP	Molto limitata	Limitata	Elevata
Autonomia energetica	8-15 secondi	da 10/15 sec a circa 90/120 sec (massima resa tra i 15 e i 50 sec)	da 2-3 min in poi (inizia ad attivarsi da circa 50 sec di sforzo)
Prestazione	Forza massima, Forza veloce	Forza resistente, Resistenza lattacida, Ipertrofia muscolare	Resistenza aerobica
Impiego	Attività molto brevi e molto intense	Attività mediamente brevi e intense	Attività di lunga durata e bassa intensità

Tipologie di allenamento

	Resistenza anaerobica alattacida	Resistenza anaerobica lattacida	Resistenza aerobica
Forma di allenamento	Forza massima: numero basso di ripetizioni ad alta intensità. Forza veloce: numero medio-basso di ripetizioni a velocità massima.	Forza resistente: numero elevato di ripetizioni a carichi medio-bassi.	Mantenere un dato sforzo per un certo periodo di tempo; in riferimento alla corsa si procede senza interruzioni e a ritmo costante.
Intensità di sforzo	Ripetute ad intensità massima (85%/100% del massimale), generalmente della durata di 10"-20", intervallate da un periodo di recupero lungo (3'-5').	Ripetute ad intensità medio-alta (50%/65% del carico massimale), generalmente della durata di 30"-2', intervallate da un periodo di recupero medio-breve (30"-60").	Tra il 65 ed il 90 % della Frequenza Cardiaca massima teorica, in Battiti per Minuto (FC Max = 220 - l'età).
Caratteristiche dello sforzo	Lo sforzo è molto intenso e può rasentare il cedimento muscolare, che dev'essere evitato. Per lo sviluppo della potenza muscolare esplosiva si suggeriscono generalmente tempi di recupero lunghi.	Durante le ripetute, si ha una massiccia produzione di acido lattico che fa contrarre, in breve tempo, un certo debito di ossigeno. Nel successivo periodo di recupero il cuore ed i polmoni rimangono particolarmente stimolati, con lo scopo di colmare il debito di ossigeno e smaltire il lattato prodotto.	Da moderato (lieve sudorazione diffusa ed arrossamento cutaneo) a non oltre moderatamente severo (non deve subentrare affanno respiratorio, e si deve mantenere una buona lucidità e la capacità di conversare).

NB. Dato il tipo di azione, caratteristica della scherma, (sforzi brevi, intensi e ripetuti in una frazione di tempo di 2/3 minuti), si dovrà porre massima cura nell'allenamento alla resistenza anaerobica sia alattacida che lattacida.

Principi didattici di base

Preparazione atletica: l'allenamento dev'essere costante, programmato in funzione degli obiettivi e differenziato in base al grado di preparazione di ogni atleta.

Progressione dell'apprendimento: la progressione dev'essere dal lento al veloce, dal semplice al complesso, dall'arma più leggera alla più pesante.

Prevenzione dei traumi fisici: massima attenzione al rispetto delle norme di sicurezza da applicarsi sia in ambito agonistico che non agonistico, in particolare nell'uso di riproduzioni di armi e di equipaggiamenti protettivi certificati.

Prevenzione dei traumi psicologici: massima attenzione alle paure di colpire, di essere colpiti, di far male, di farsi male, alle sudditanze psicologiche nei confronti di avversari particolari, al sovraccarico mentale in fase di lezione o assalto.

Citazione delle fonti: principio di base da applicare alla spiegazione teorica delle azioni e della loro nomenclatura.

Gerarchia delle fonti

	Fonte testimoniale (1°)	Fonte documentale (2°)	Fonte materiale (3°)
Primaria	Trattatista e/o maestro di scherma caposcuola, creatore di un metodo didattico.	Trattato di scherma, contenente una precisa metodologia didattica.	Arma originale
Secondaria	Interprete o estensore di un trattato di scherma, allievo diretto o indiretto (allievo di allievo) dell'autore o creatore del metodo descritto nell'opera.	Documento contenente informazioni sulla pratica schermistica coeva al documento stesso (es. cronaca, resoconto, foto, video)	Riproduzioni d'epoca di armi o simulacri ad uso scenico o sportivo.
Terziaria	Interprete di un trattato di scherma, non allievo dell'autore del metodo o dell'opera.	Commento ad un trattato di scherma non coevo al trattato stesso. Riprese fotografiche o filmate di azioni schermistiche non coeve alle riprese stesse.	Riproduzioni di armi o simulacri ad uso scenico o sportivo non coevi agli strumenti originali riprodotti.

Forme didattiche

Lezione collettiva: forma didattica praticata da due o più allievi, secondo uno schema di esercizi predefiniti, sotto il controllo del tecnico. A questa categoria appartengono gli **esercizi in gruppo non di opposizione** (es. sequenze di passeggio, colpi a vuoto, ecc.) e **esercizi a coppie di opposizione** (es. studio dei tempi e delle misure contro un avversario, gioco schermistico, ecc.).

Lezione individuale: forma didattica nella quale il tecnico allena personalmente l'allievo, dando il ferro e facendosi colpire, impostando tempi e misure e variando le azioni con un progressivo aumento della difficoltà degli esercizi. Essa può anche essere **muta**, ovvero senza una spiegazione verbale da parte del tecnico delle azioni richieste all'allievo.

Spratico d'assalto: l'assalto libero del tecnico con l'allievo, nel quale il tecnico, a seconda del grado di preparazione e abilità dell'allievo, deve simulare avversari di diverso valore e difficoltà.

10

CAPITOLO 10

ANTOLOGIA

ANALISI COMPARATA DEI TRATTATI DI SCHERMA

Il **CAPITOLO 10 - ANTOLOGIA** riporta una serie di estratti (trascrizioni e illustrazioni) di una ventina di trattati di scherma, tra i più conosciuti e rappresentativi, dal XIII al XX secolo, privi di commenti tecnici.

ALLA FINE DEL CAPITOLO 10 DOVRESTI ESSERE IN GRADO DI

- Leggere un trattato di scherma
- Confrontarlo con le opere coeve e non coeve, in funzione dello studio dell'evoluzione della scherma
- Valutarne i contenuti in senso critico, in funzione della validità delle soluzioni terminologiche e tecniche proposte
- Sviluppare delle ipotesi pratiche di riproduzione delle tecniche descritte

SE SEI IN GRADO DI EFFETTUARE QUESTI COMPITI PUOI PASSARE AL PROSSIMO CAPITOLO

- “Nota quod totus nucleus artis dimicatorie consistit in illa ultima custodia, que nuncupatur langort”: traduci la frase, identifica la fonte normativa e analizza la tecnica in oggetto secondo le nomenclature standard.
- Analizza le differenze relative al “segno di spada” (la figura circondata dalle spade) delle due versioni del Flos Duellatorum (Pisani-Dossi e Getty-Ludwig), e confrontale con altre immagini simili o logicamente riconducibili, presenti nell'antologia.
- Trova le differenze di nomenclatura delle guardie dei trattati del XVI secolo, ed analizzale alla luce dell'appartenenza dei vari trattatisti ad una scuola comune.
- Trova ed analizza il concetto di legamento applicato in tutte le opere menzionate nell'antologia.
- Trova, elenca e confronta tutti i principi di metodologia dell'insegnamento presenti nelle opere, in particolare riguardo l'uso delle armi da allenamento.
- Identifica, citando le fonti, tutte le nomenclature riferibili al colpo di punta tirato con il pugno di 1a e con il pugno di 2a.
- Elenca differenze e similitudini tra la scherma del XV secolo e quella del XIX secolo.
- Trova, se esistenti, riferimenti trattatistici alla “frecciata” antecedenti al XX secolo.
- Trova tutte le indicazioni relative al concetto di misura e frontale.
- Trova tutte le indicazioni relative al concetto di tempo e frontale.

PAROLE CHIAVE

TRATTATO

TESTO

ILLUSTRAZIONE

STUDIO COMPARATO

CONTENUTI TECNICI

TERMINOLOGIA

IPOTESI INTERPRETATIVE

Manoscritto I-33 (Fechtbuch della Torre di Londra-1300 c.a)

Notandum quod generaliter omnes dimicatores sive omnes homines habentes gladium in manibus, etiam ignorantes artem dimicatoriam, utuntur hijs septem custodijs, de que habemus septem versus: Septem custodie sunt, sub brachio incipiente, Humero dextrali datur alia, terna sinistro, Capiti da quartam, da dextro lateri quintam, Pectori da sextam, postrema sit tibi l(angort).



Notandum quod ars dimicatoria sic describitur: Dimicatio est diversarum plagarum ordinatio, & dividitur in septem partes ut hic.



Nota quod totus nucleus artis dimicatorie consistit in illa ultima custodia, que nuncupatur langort; preterea omnes actus custodiarum sive gladij determinantur in ea, i. finem habent, & non in alijs; unde magis considera eam supradicta prima.

Tres sunt que preeunt, relique tunc fugiunt
Haec septem partes ducuntur per generales
Oppositum clerus mediumque tenet lutegerus.

Manoscritto I-33 (Fechtbuch della Torre di Londra-1300 c.a)

+ Notandum hic continetur prima custodia, videlicet sub brachio), obsesio vero halbschilt. Et consulo sano consilio quod ille sub brachio non ducat aliquam plagam quod probat de halberschließen, per rationes quare partem superiorem attingere non potest, si inferiorem capiti erit perniciosum; sed obsessor intrando potest eum invadere quandocumque si obmittit quod tenetur, ut infra scriptum est.

Versus: Custodia prima retinet contraria bina Contrarium primum halbschilt langortque secundum.



Dum ducitur halbschilt, cade sub gladium quoque scutum;
Si generalis erit, recipit caput, sit tibi stichslach;
Si religat, calcat, contraria sint tibi schiltslac.

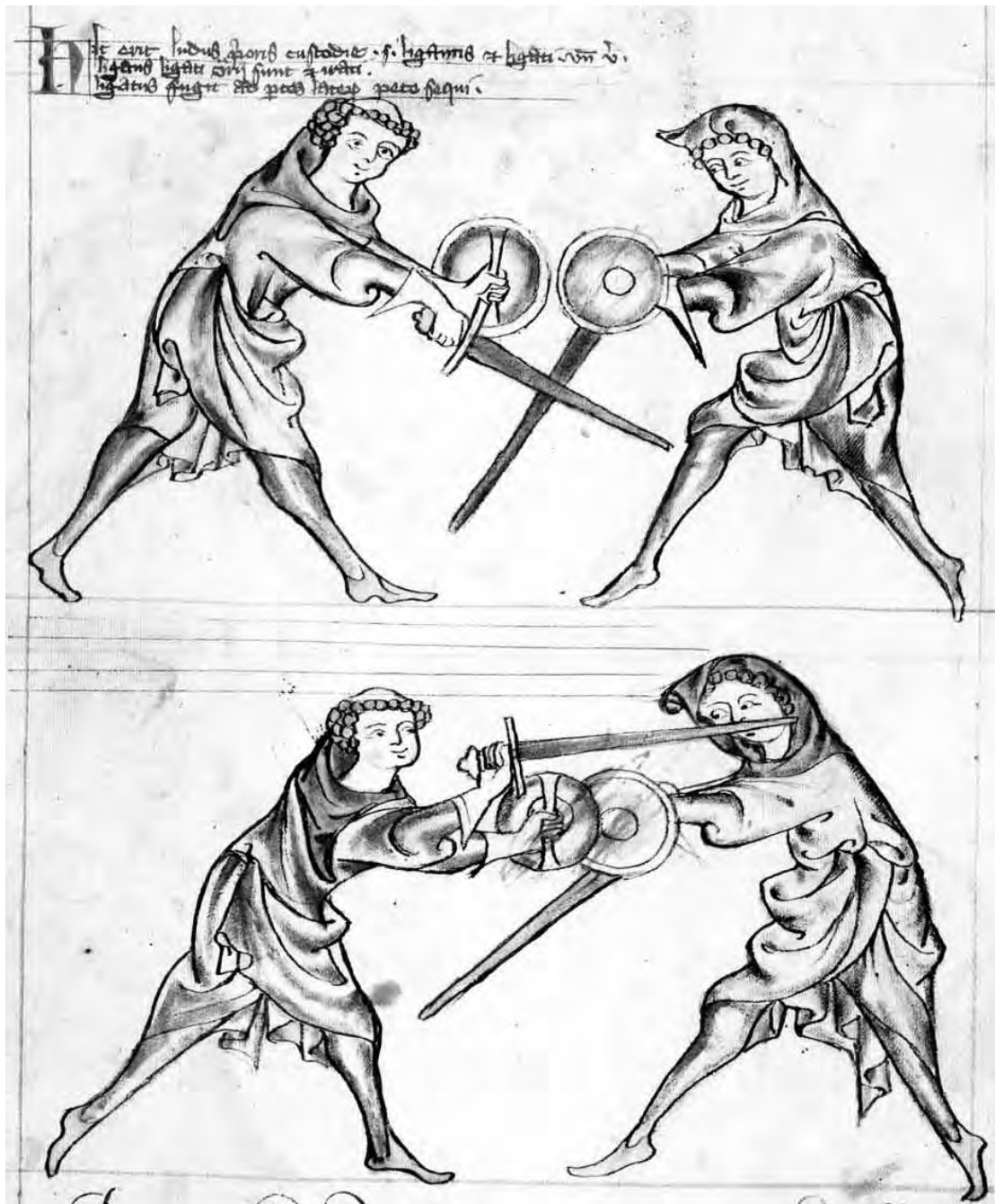
Notandum quod ille qui iacet superius dirigit plagam post caput sine schiltslach si est generalis. Si autem vis edoceri consilio sacerdotis, tunc religa & calca.

Nota quod prima custodia, videlicet sub brachium, potest obsideri se ipsa, ita videlicet quod obsidens cum eadem custodia potest regentem primam custodiam obsidere; nichilominus tamen regens custodiam primam e contrario possessorem obsidere potest obsessione quadam, que quodammodo concordat cum obsessione que vocatur halbschilt; differt tamen in eo quod gladius sub brachio extenditur supra scutum, taliter quod manus regens scutum includitur in manu regente gladium.

Manoscritto I-33 (Fechtbuch della Torre di Londra-1300 c.a)

Hic erit ludus prioris custodie, scilicet ligantis & ligati, unde versus:

Ligans ligati contrarij sunt & irati;
Ligatus fugit ad partes laterum, peto sequi.



Meio de mi lovo cervino non vede a creatura
E aquello meto sempre a sesto e misura

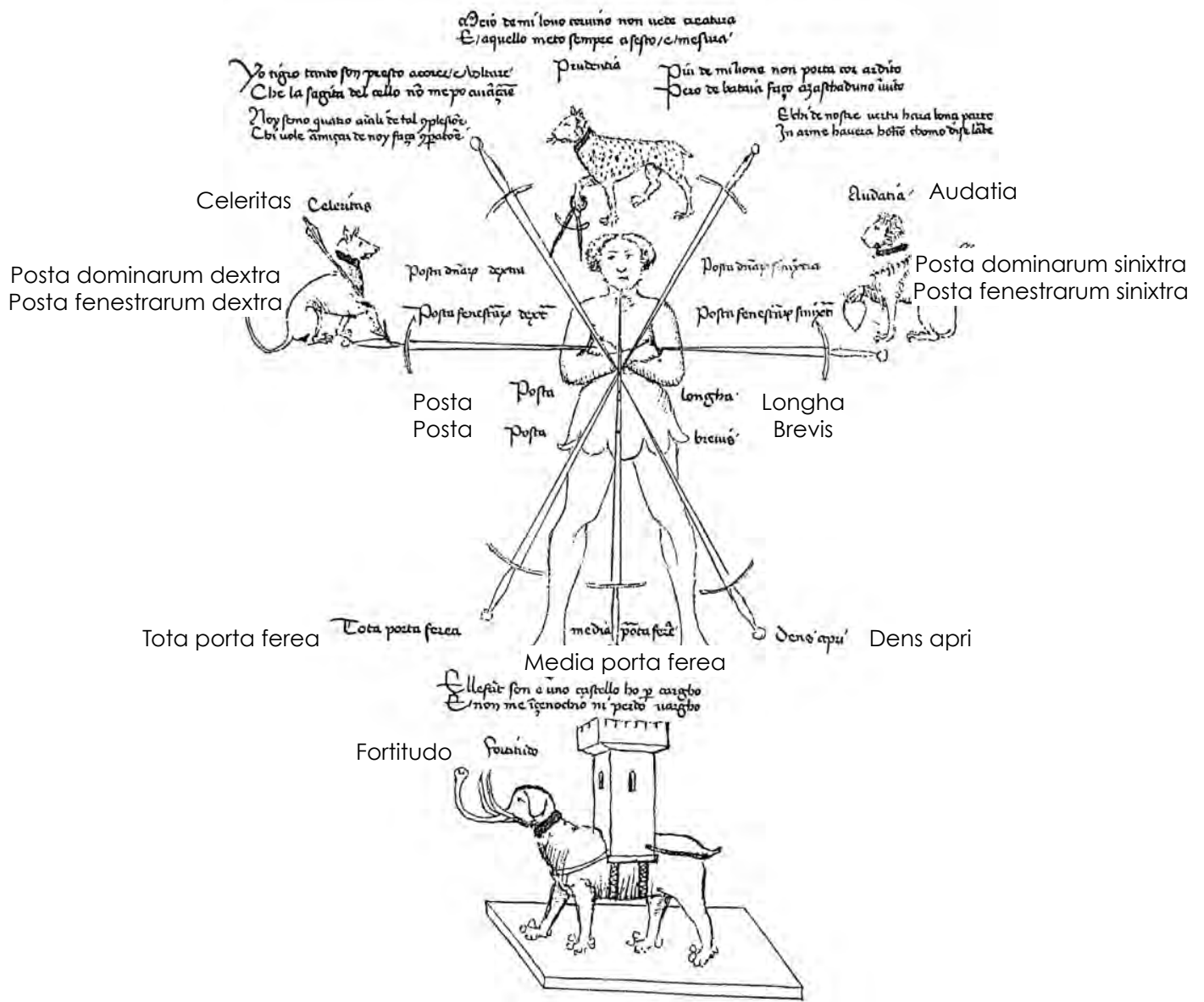
Prudentia

Yo tigo tanto son presto a corere e voltare
Che la sagita del cello no me po avançare

Più de mi lione non porta cor ardito
Pero de bataia faço a zaschaduno invito

Noy semo quatro animali de tal complessione
Chi vole armiçar de noy faça comparatione

E chi de nostre vertù harà bona parte
In arme haverà honor chomo dise l'arte



Elefant son e uno castello ho per carcho
E non me inçenochio ni perdo vargho

Fiore de' Liberi - Flos Duellatorum - 1409 - (MS Ludwig XV 13)

Questo Magistro cum queste spade significa gli Setti colpi de la spada. E li quattro animali significa quattro virtù, zoè avisamento, presteza, forteza, et ardimento. E chi vole esser bono in questa arte de queste virtù conven de lor aver parte.

Meglio de mi lovo cerviero non vede creatura.
E aquello mette sempre a sesto e a misura.

Avisamento

Questo magistro cum queste spade significa gli Setti colpi de la spada. E li quattro animali significa quattro virtù, zoè avisamento, presteza, forteza, et ardimento. E chi vole esser bono in questa arte de queste virtù conven de lor aver parte.

*Meglio d' un leone cerviero non vede creatura.
E aquello mette sempre a sesto e a misura.*

Avisamento

Io tigre tanto son presto a correr e voltare che la sagitta del cielo non mi poria avanzare.

Più de mi Leone non porta core ardito, però di battaglia fazo a zashun invito.

Presteza

Ardimento

Io tigre tanto son presto a correr e voltare che la sagitta del cielo non mi poria avanzare.

Presteza

Più de mi Leone non porta core ardito, però di battaglia fazo a zashun invito.

Ardimento

*Ellefante son e un castello porto per charge
ne po uargo.*

Forteza

Ellefante son e un castello porto per charge. E non mi inzinchio nè perdo vargo.

Forteza

Noy semo fendenti e façemo questione
De fender gli denti cum drita raxone;
Noy del ferir non auemo tardo
E tornamo in guardia de uargo in uargo.

Noy semo fendenti e façemo questione
De fender gli denti cum drita raxone
Noy del ferir non auemo tardo
E tornamo in guardia de uargo in uargo



Noy colpi meçani andamo trauersando
Dal zenochio in su andamo guastando
E rebatemo le pùte fora de strada
E redopiando lo colpo de ferir è derada
E si noy del meçano colpo intramo in fendent
Asay cum tali colpi guastamo zent



Noy colpi meçani andamo trauersando,
Dal zenochio in su andamo guastando
E rebatemo le punte fora de strada
E, redopiando lo colpo, de ferir è derada
E si noy del meçano colpo intramo in fendent,
Asay cum tali colpi guastamo zent.

Noy semo colpi chiamadi li sotani,
Che sempre may cerchamo de ferir le mani,
E dal zenochio in su facemo questione
E tornando cum fendenti fazemo lexione.

Noy semo colpi chiamadi li sotani
Che semp may cerchamo de ferir le mani
E dal zenochio in su facemo questione
E tornando ai fendenti fazemo lexione



Ponte semo de grandissima offensione
E a tuti colpi façemo questione
Venenose semo più che serpente
E più che tuti colpi alcidemo zente
E noy ponte a li colpi si disemo
Tanto no taiaret che noy cusiremo.



Ponte semo, de grandissima offensione,
E a tuti colpi façemo questione;
Venenose semo più che serpente
E più che tuti colpi alcidemo zente;
E noy ponte a li colpi si disemo:
Tanto no taiaret che noy cusiremo.

Noy semo fendenti et in l'arte façemo questione de fender gli denti e rivar alo zinochio cum rasone in ogni guardia che si fa terrena, d'una guardia in l'altra andamo senza pena. & rompemo le guardie cum inzegno, & cum li colpi fazemo de sangue segno. Noi fendenti dello ferir no auemo tardo, & tornamo in guardia di vargo in vargo.

Gli colpi sottani semo noi, e cominzamo alo zinochio, e andamo per meza la fronte per lo camino che fano gli fendenti. & per tal modo che noi montiamo per quello camino noy retornamo, ouero che noi remanemo in posta longa.

Noy semo fendenti et l'arte façemo questione de fender gli denti e rivar alo zinochio cum rasone. Sogni guardia che si fa terrena, d'una guardia in l'altra andamo senza pena. & rompemo le guardie cum inzegno. Sui colpi fazemo de sangue segno. Noi fendenti dello ferir no auemo tardo. Et tornamo in guardia di vanto in vanto.

Colpi fendenti

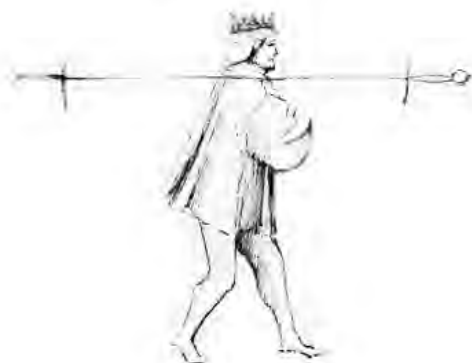
Colpi fendenti.



Colpi meçani semo chiamadi per che noy andamo per mezi gli colpi soprani e sottani. Andamo cum lo dritto taglio dela pte dritta. Edela pte ruersta andamo cum lo falso taglio. Elo nostro camino sie dello zinochio ala testa.

Colpi meçani

Colpi meçani



Gli colpi sottani semo noi, e cominzamo alo zinochio, e andamo per meza la fronte per lo camino che fano gli fendenti. Et per tal modo che noi montamo per quello camino noy retornamo. Ouero che noi remanemo in posta longa.

Colpi sottani

Colpi Sottani



Noy semo le punte crudele e mortale. Elo nostro camino sie per mezo lo corpo cominzando alo petenichio in fin ala fronte. E semo punte d'v. rasone. zoe doy soprane vna duna parte l'altra de l'altra. E doy de sotto simile mente vna duna parte e l'altra de l'altra. E una di mezo che esse di meza porta di ferro o uero di posta lunga o breue.

Le punte

Le punte



Colpi meçani semo chiamadi per che noy andamo per mezi gli colpi soprani e sottani. & andamo cum lo dritto taglio de la parte dritta, & dela parte ruersta andamo cum lo falso taglio. & lo nostro camino sie dello zenochio ala testa.

Noy semo le punte crudele e mortale. & lo nostro camino sie per mezo lo corpo comenzando alo petenichio in fin ala fronte. & semo punte de V rasone, zoè doy soprane l'una d'una parte l'altra de l'altra. & doy de sotto similmente l'una d'una parte e l'altra de l'altra, & una di mezo che esse di meza porta di ferro o vero di posta lunga o breue.

Fiore de' Liberi - Flos Duellatorum - 1409 - (MS Pisani-Dossi)

Poste e guardie chiamare per nome si façemo,
E una simille cum l'altra contrarie noy semo;
E secondo che noy staxemo e semo poste,
De far l'una contra l'altra façemo le mostre.

Tuta porta de fero son la piana terena
Che tagli e punte sempre si refrena.

Io son posta de dona soprana e altera
Per far deffesa in zaschaduna mainera
E chi contra de mi uole contrastare
Più longa spada de mi conuen trouare.

Poste e guardie chiamare p nome si façemo
E una simille cum l'altra contrarie noy semo
E secondo che noy staxemo e semo poste
De far l'una contra l'altra façemo le mostre

Tuta porta de fero son la piana terena
Che tagli e punte sempre si refrena



Io son posta de dona soprana e altera
Per far deffesa in zaschaduna mainera
E chi contra de mi uole contrastare
Più longa spada de mi conuen trouare



Io son posta reale de uera finestra
E de in tuta laite sepe io son presta



Meçana porta de fero son la forte
Per dare di punta e fendenti la morte
E per lungeça de spada che io me sento
Del stretto çogho sepe me deffendo



Io son posta reale de uera finestra
E de tuta l'arte sempre io son presta.

Meçana porta de fero son la forte,
Per dare cum punte e fendenti la morte
E per lungeça de spada che io me sento
Del stretto çogho sempre me deffendo.

Fiore de' Liberi - Flos Duellatorum - 1409 - (MS Ludwig XV 13)

Qui cominzano le guardie di spada a doy man e sono XII guardie. La prima si è tutta porta di ferro che sta in grande fortezza e si è bona di 'spetar ogn'arma manuale longa e curta e pur ch'el habia bona spada non una di troppa longheza. Ella passa cum coverta e va ale strette. Ela scambia le punte e le soy ella mette. Anchora rebate le punte a terra e sempre va cum passo e de ogni colpo ella fa coverta. E chi in quella gli dà briga grande deffese fa senza fadiga.

Qui cominzano le guardie di spada a doy man. E sono xij. guardie. La prima si è tutta porta di ferro che sta in grande fortezza. E si è bona di spetar ogn'arma manuale longa e curta e pur ch'el habia bona spada non una di troppa longheza. Ella passa cum coverta e va ale strette. Ela scambia le punte e le soy ella mette. Anchora rebate le punte a terra e sempre va cum passo e de ogni colpo ella fa coverta. E chi in quella gli dà briga grande deffese fa senza fadiga.

Porta di ferro pulsativa

Porta di ferro pulsativa



Questa si è posta di finestra che d'malicia inganni sempre la è presta. E de covrir e de ferir ella è magna. E ai tutte guardie ella fa questione e ai le soprane e ai le terrene. E d'una guardia a l'altra ella va spesso per inganar lo compagno. E a metter grande punte e saver romper e scambiare quelli zoghi ella pò ben fare.

Posta de finestra instabile

Posta de finestra instabile



Questa si è posta di finestra che di malizie e ingani sempre la è presta. E de covrir e de ferire ella è magistra. E cum tutte guardie ella fa questione e cum le soprane e cum le terrene. E d'una guardia a l'altra ella va spesso per inganar lo compagno. E a metter grande punte e saver romper e scambiare quelli zoghi ella pò ben fare.

Questa si è posta di donna che pò fare tutti gli setti colpi de la spada. E de tutti colpi ella se pò crouerire. E rompe le altre guardie per grandi colpi che pò fare. E per scambiar una punta ella è sempre presta. Lo pe' ch'è denanci aresse fora di strada e quello di dredo passa ala traversa. E lo compagno fa remagner discoperto e quello pò ferir subito per certo.

Questa si è posta di donna che pò fare tutti gli setti colpi de la spada. E de tutti colpi ella se pò crouerire. E rompe le altre guardie per grandi colpi che pò fare. E per scambiar una punta ella è sempre presta. Lo pe' ch'è denanci aresse fora di strada e quello di dredo passa ala traversa. E lo compagno fa remagner discoperto e quello pò ferir subito per certo.

Posta de donna destra pulsativa

Posta de donna destra pulsativa



Questa si è posta di donna la senestra che d'covrte e de ferir ella è sempre presta. Ella fa grandi colpi e rompe le punte e sbattele a terra. E intra in lo zogho stretto per lo suo saver traversare. Questi zoghi tal guardia sa ben fare.

Posta di donna la senestra pulsativa

Posta di donna la senestra pulsativa



Questa si è posta di donna la senestra che di coverte e de ferir ella è sempre presta. Ella fa grandi colpi e rompe le punte e sbattele a terra. E intra in lo zogho stretto per lo suo saver traversare. Questi zoghi tal guardia sa ben fare.

Fiore de' Liberi - Flos Duellatorum - 1409 - (MS Pisani-Dossi)

Io son posta longa cum mia spada curta
Che cum ingegno la golla spesso furta.

Io son posta longa nì mia spada curta
Che cū ingegno la golla spesso furta



Anchora son posta de dona cōtra dēt de zenchiar
Cū mie malicie e ingani asa' briga io ghi' o adar



Anchora son posta de dona contra dent de zenchiar:
Cum mie malicie e ingani asa' briga io ghi' o a dar.

Posta frontalle e' son chiamata corona:
De tagli e de pūte a nesun non perdona.

Posta frotalle e son chiamata corona
De tagli e de pūte a nesi nō perdona



Io son la forte posta de dent de zenchiar
Cū tute le guardie me son uso de prouar



Io son la forte posta de dent de zenchiar:
Cum tute le guardie me son uso de prouar.

Fiore de' Liberi - Flos Duellatorum - 1409 - (MS Ludwig XV 13)

Posta longa si è questa piena di falsità. Ella va tastando le guardie se lo compagno pò ingannare. Se ella pò ferir de punta la lo sa ben far e gli colpi la schiva e po' fieri s'ela lo pò fare più che le altre guardie le falsità sa usare.

Questa longa se questa piena di falsità. Ella va tastando le guardie se lo compagno pò ingannare. Se ella pò ferir de punta la lo sa ben far e gli colpi la schiva e po' fieri s'ela lo pò fare più che le altre guardie le falsità sa usare.

Posta longa instabile

Posta longa instabile



Questa sic posta breue che uole longa spada e maliciosa guarda che nò a stabilità. Anche sempre si moue e uede se pò entrar cum punta e cum passo contra lo compagno. E più è apropiada tal guardia in arme che senz'arme.

Posta breue stabile

Posta breue stabile



Questa si è posta breue che uole longa spada et è maliciosa guarda che non à stabilità. Anche sempre si moue e vede se pò entrar cum punta e cum passo contra lo compagno. E più è apropiada tal guardia in arme che senz'arme.

Questa è mezzana porta di ferro perché sta in mezzo. È una forte guardia ma ella uole longa spada. Ella butta forte punte e rebate per forza le spade in erto e torna cum lo fendente per la testa o per gli brazzi e pur torna in sua guardia. Però ven chiamata porta perché la è forte ed è forte guardia che male se pò rompere senza periculo e venire ale strette.

Questa è mezzana porta di ferro p che sta in mezzo. È una forte guardia, ma ella uole longa spada. Ella butta forte punte e rebate p forza le spade in erto. E torna cum lo fendente p la testa e p gli brazzi. E pur torna in sua guardia. Po uen chiamata porta p che la è forte. E è forte guardia che male se pò rompere senza periculo e uenire ale strette.

Porta di ferro mezzana stabile

Porta di ferro mezzana stabile



Questa sic dente di zengiaro po che dello zengiaro prende lo modo di ferire. Ello tra grandi punte p sotto man in fin al volto e no si moue di passo. E torna cum lo fendente zò p gli brazzi. E alchuna uolta tra la punta al volto e un'altra la punta erta, e in quello zitar di punta ello acresse lo pe che dinanzi subito, e torna cum lo fendente p la testa e p li brazzi e torna in sua guardia, e subito zitta un'altra punta cum acresser di pe, e ben se defende delo zago stretto.

Dente di cenghiaro stabile

Dente di cenghiaro stabile



Questa si è dente di zengiaro però che dello zengiaro prende lo modo di ferire. Ello tra' grandi punte per sotto man in fin al volto e no si moue di passo e torna cum lo fendente zò per gli brazzi. E alchuna uolta tra' la punta al volto e va cum la punta erta, e in quello zitar di punta ello acresse lo pe' ch'è dinanzi subito e torna cum lo fendente per la testa e per gli brazzi e torna in sua guardia e subito zitta un'altra punta cum acresser di pe' e ben se defende delo zogo stretto.

Io son posta breue e ò de spada lungeça;
Spesso meto punta e in lei torno in freça.

Io son posta breue e o de spada lungeça
Spesso meto punta e in lei torno in freça



Io son la stancha posta de uera finestra
Cussi de la drita como de questa son presta.

Io son la stancha posta de uera finestra
Cussi de la drita como de questa son presta



Posta de coda lunga son in tera destesa
Denanci e dedredo sempre io faço offesa
E se passo innançi e entro in lo fendent
E uegno al stretto zogho sença faliment



Posta de bicornio io me faço chiamar
Si lo ho falsidade asay nò men domandar



Posta de coda lunga son in tera destesa,
Denanci e dedredo sempre io faço offesa
E se passo innançi e entro in lo fendent,
E uegno al stretto zogho sença faliment.

Posta de bicornio io me faço chiamar,
Si io ho falsidade asay non men domandar.

Fiore de' Liberi - Flos Duellatorum - 1409 - (MS Ludwig XV 13)

Questa si è posta di coda longa ch'è destesa in terra di dredo, ella pò metter punta e denanci pò covrir e ferire. E se ello passa inanci e tra' del fendente, in lo zogo stretto entra senza fallimento ch'è tal guardia è bona per aspettare che de quella in altre tosto pò intrare.

Questa si è posta di coda longa che destesa in terra di dredo, ella pò metter punta e denanci pò covrir e ferire. E se ello passa inanci e tra' del fendente in lo zogo stretto entra senza fallimento che tal guardia è bona per aspettare che de quella in le altre tosto pò intrare.

Posta di coda longa stabile

Posta di coda longa stabile



Questa si è posta frontale chiamata d'alchun magistru posta di corona, che per incrociar ella è bona e per le punte elle anchora bona che se la punta glie ven tratta erta ella la incrocia passando fuora di strada. E se la punta è tratta bassa anchora passa fuor di strada rebatendo la punta a terra. Anchora pò far altramente, che in lo trar de la punta torna cum lo pe' indredo e vegna da fendente per la testa e per gli brazzi e vada in dente di cengiaro e subito butti una punta o doe cum acresser di pe' e torna di fendente in quella propria guardia.

Posta frontale detta corona instabile

Posta frontale detta corona instabile



Questa è posta di bicornio che stà cossì serada che sempre sta cum la punta per mezo de la strada. E quello che pò fare posta longa pò fare questa. E similmente dico de posta di fenestra e di posta frontale.

Questa è posta di bicornio che stà cossì serada che sempre stà cum la punta per mezo de la strada. E quello che pò fare posta longa pò fare questa. E similmente dico de posta di fenestra e di posta frontale.

Posta di Bichorno instabile

Posta di Bichorno instabile



Questo si è dente di cengiaro lo mezano, e per che sono doy denti di zengiaro l'uno tutto, l'altro si è mezo, però è ditto mezo, perzò ch'ello stà in mezo de la persona, e zò che pò fare lo ditto dente pò fare lo mezo dente. E per modo che fieri lo zengiaro a la traversa per tal modo se fa cum la spada che sempre fieri cum la spada ala traversa de la spada del compagno. E sempre butta punte e discrova lu compagno e sempre guastagli le mane e tal volta la testa e gli brazzi.

Posta di dente zengiaro mezana stabile

Posta di dente di cengiaro mezana stabile

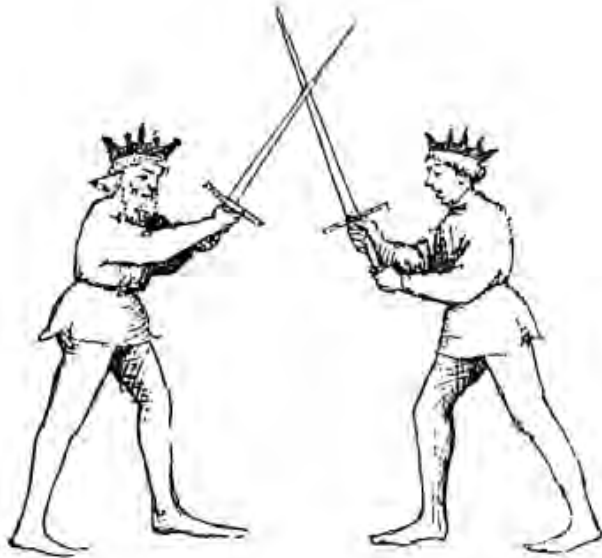


Questa si è posta frontale chiamata d'alchun magistru posta di corona che per incrociar ella è bona e per le punte ell'è ancora bona che se la punta glie ven tratta erta ella la incrocia passando fuora di strada. E se la punta è tratta bassa anchora passa fuor di strada rebatendo la punta a terra. Anchora pò far altramente, che in lo trar de la punta torna cum lo pe' indredo e vegna da fendente per la testa e per gli brazzi e vada in dente di cengiaro e subito butti una punta o doe cum acresser di pe' e torna di fendente in quella propria guardia.

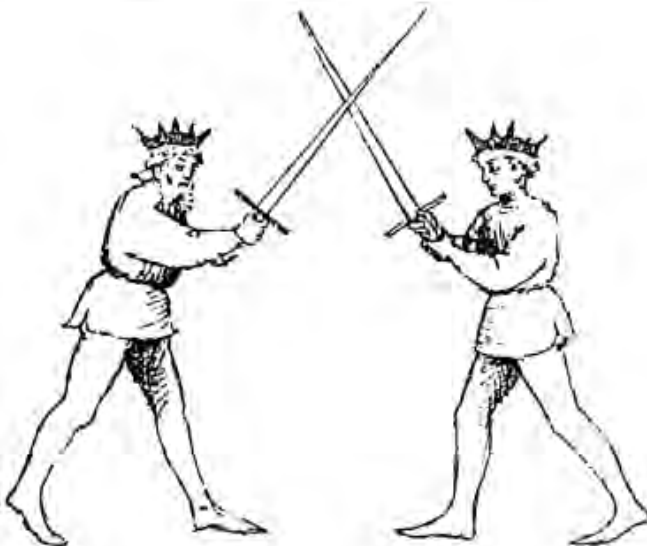
Questo si è dente di cengiaro lo mezano e perzò che sono doy denti di zengiaro l'uno tutto, l'altro si è mezo però è ditto mezo, perzò ch'ello stà in mezo de la persona e zò che pò fare lo ditto dente pò fare lo mezo dente. E per modo che fieri lo zengiaro a la traversa per tal modo se fa cum la spada che sempre fieri cum la spada ala traversa de la spada del compagno. E sempre butta punte e discrova lu compagno e sempre guastagli le mane e talvolta la testa e gli brazzi.

Per incrosar cum ti a punta de spada,
De l'altra parte la punta in lo petto t'ò fermada.

*Per incrosar cum ti a punta de spada
De l'altra parte la punta in lo petto t'ò fermada*



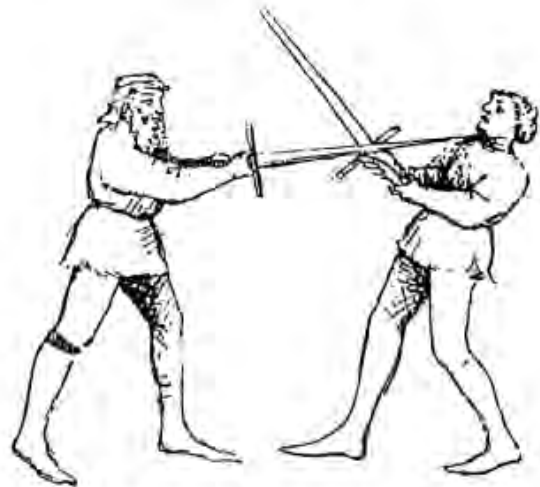
*Per incrosar a meça spada el brazo stanco te ferirò
Perchè lo tempo si è curto ben presto io lo farò*



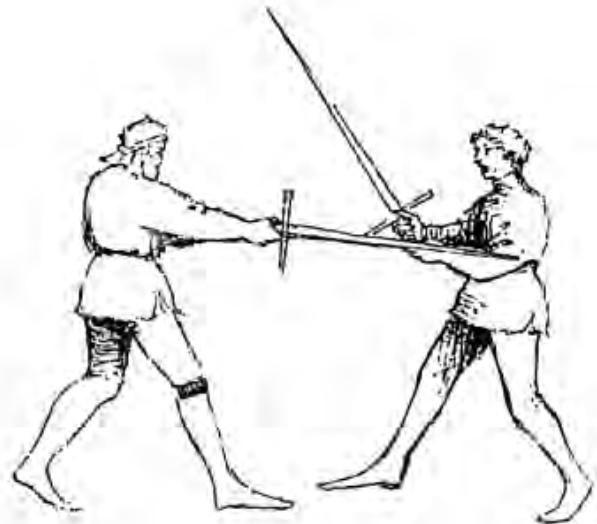
Per incrosar a meça spada el braço stanco te ferirò
Perchè lo tempo si è curto ben presto io lo farò.

Per lo ferir che dise el magistro ch'è denançi posto,
In la golla t'ò posta la punta de la spada tosto.

*Per lo ferir che dise el magistro che denançi posto
In la golla to posta la punta de la spada tosto*



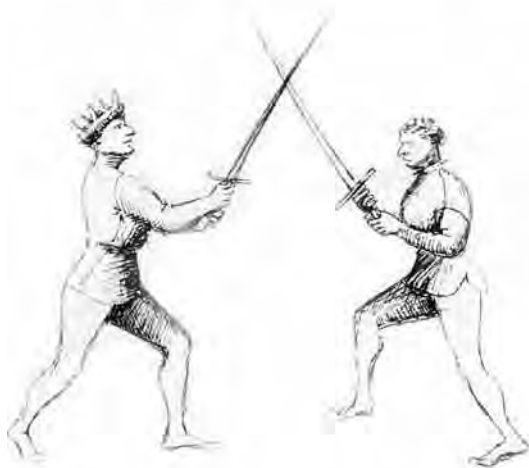
*Per lo magistro che incrosa a meça spada
De quello che la dito de quello te faço derada*



Per lo magistro che incrosa a meça spada,
De quello che l'ha dito de quello te faço derada.

Qui cominza zogho di spada a doy man zogho largo. questo magistro ch'è qui incrosado cum questo zugadore in punta de spada dise: "quando io son incrosado in punta de spada subito io dò volta ala mia spada e sì lo fiero da l'altra parte cum lo fendente zò per la testa e per gli brazi, overo che gli metto una punta in lo volto, come vederi qui dredo depinto"

Qui cominza zogho di spada a doy man zogho largo. Questo magistro che qui incrosado a questo zugadore in punta de spada. dise quando io son incrosado in punta de spada subito io do volta ala mia spada e sì lo fiero da l'altra parte cum lo fendente zò per la testa e per gli brazi. overo che gli metto una punta in lo volto. come vederi qui dredo depinto.

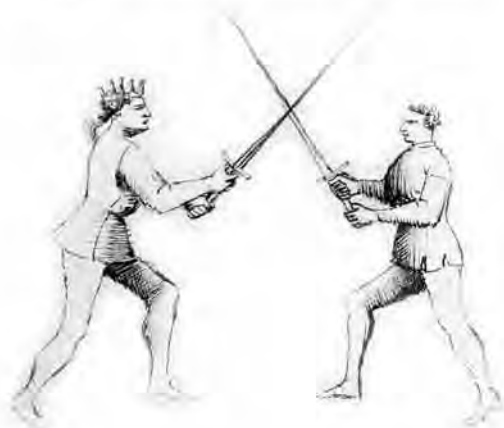


lo t'ò posta una punta in lo volto come lo magistro ch'è denanci dise. Anchora poria aver fatto zò ch'ello dise zoè aver tratto de mia spada subito quando io era appresso lo incrosare della parte dritta: de l'altra parte zoè d'la stancha io doveva voltare la mia spada in lo fendente per la testa e per gli brazi, como à ditto lo mio magistro ch'è denanzi.

Lo t'ò posta una punta in lo volto come lo magistro che denanci dise. Anchora poria aver fatto zò ch'ello dise zoè aver tratto de mia spada subito quando io era appresso lo incrosare della parte dritta. de l'altra parte zoè d'la stancha io doveva voltare la mia spada in lo fendente per la testa e per gli brazi. como à ditto lo mio magistro che denanzi.



Ancora me incroso qui per zogho largo a meza spada. E subito che son incrosado, io lasse discorrere la mia spada sopra le soi mane, e se voglio passare cum lo pe' dritto fuori de strada, io gli posso metter una punta in lo petto. come qui dredo è depinto.

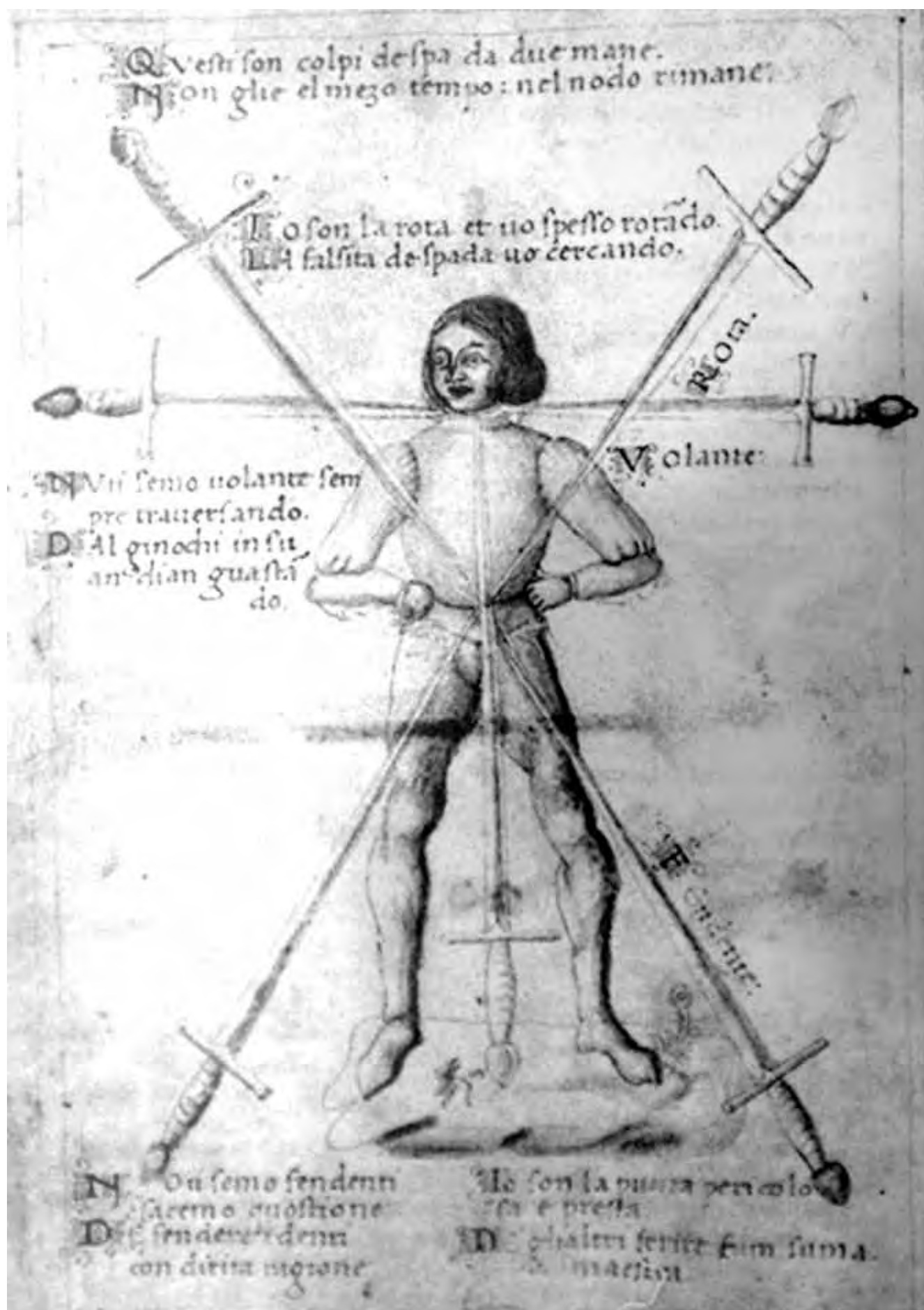


Lo zogho del mio magistro io lo complido, che io offetta la sua coverta, e subito offatto lo suo ditto, che io offendo prima gli brazi, e poi gli posta la punta in petto.



Anchora me incroso qui per zogho largo a meza spada. E subito che son incrosado, io lasse discorrere la mia spada sopra le soi mane, e se voglio passare cum lo pe' dritto fuori de strada, io gli posso metter una punta in lo petto come qui dredo è depinto.

Lo zogho del mio magistro io l'ò complido, che io ò fatta la sua coverta e subito ò fatto lo suo ditto, che io ò ferido prima gli brazi, e poi gli ò posta la punta in petto.



Filippo Vadi - De arte gladiatoria dimicandi - c.a1487 (MS-Vitt.Em. 1324)

Son mezana porta di ferro forte
Per dare con punte e fendente la morte.
Io son posta di donna
e non son uana
Che la lungeza di spada
spesso inghana.



Son posta di falcon lungha e altera
Per far difesa a ciascuna maniera.
Son porta di fero piana terrena
Che taglia e punte sempre si rafrena.



Son posta sagitaria per ingiegno
Uso malicia assai nel mio regno.
Son posta breve di spada longeza
Spesso ferisco con lei torno in freza.



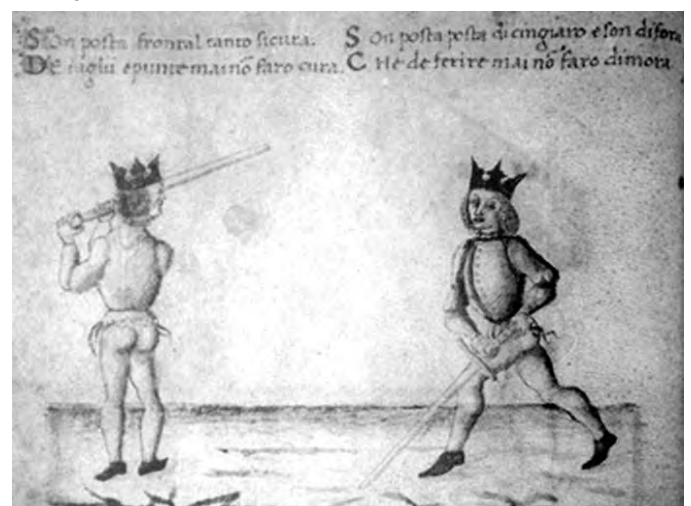
Io son corona e son fatta maestra
De legature mi ritrovo destra.
Io son la posta di vera finestra
Leva de l'arte la cossa sinistra.



Son mortal posta de denti cinghiare
Chi cerca briga assa' gl'in posso dare.
Son posta lunga con la spada curta
Che con l'ingiegno mio i colpi urta.



Son posta postadi cingiaro e son di fora
Che de ferire mai non farò dimora.
Son posta frontal tanto sicura
De tagli e punte mai non farò cura.



Achille Marozzo - Opera nova dell'arte delle armi - 1536



Cap. 145. Della memoria lochale, cioè delli feriri & parati.

Hora nota per aricordarte che innelli primi amaestramenti io te dissi che in questo libro te designaria el segno quale andava disegnato in el muro, per metterli al'incontro in el principio li scholari, e questo è desso, con le sue littere, che te dimostra, dal lato dritto stando al'incontro, dritto fendente, dritto sgualembato, dritto tondo, dritto redoppio e falso dritto; e sappi ch'el ditto segno significa uno corpo humano e perchè questi primi feriri comenciano dalla parte dritta e però si chiamano tutti dritti; e dalla parte manca se tira roverso fendente, roverso sgualembato, roverso tondo, roverso redoppio e falso manco, e quel filo dove se tira el fendente a montare el si domanda montante; & tutti questi feriri si domandano, excetto ch'el montante, roversi, perchè loro commentiano tutti dal lato manco, cioè dal lato sinistro.

Giovanni Dall'Agocchie - Dell'arte di scrimia - 1572

Gio. (...) Tutti i colpi saranno, o mandritti, o riversi, o punte. Ma ciascuno di essi ha seco più nature, secondo la diversità del suo colpire. Perché il mandritto sarà o fendente, o squalimbro, o tondo, o ridoppio, o tramazzone: & il riverso sarà similmente delle istesse qualità, come di sopra. La punta poi si converte in tre nature, cioè, imbroccata, stoccata, & punta riversa (...) Il mandritto si dimanda così, perché dalle parti dritte comincia: & si chiama fendente, perché fende da capo a piedi per dritta linea. Ma squalimbro si chiama quello mandritto, che per squalimbro trascorre, cioè dalla spalla manca al ginocchio destro dello avversario. Il tondo, o traverso si domanda quello, che al traverso volta. Ridoppio è quello, che si parte col filo dritto della spada di sotto, & va a finire alla punta della spalla dritta del nemico. Tramazzone è quello, che si fa col nodo di mano, a guisa di molinello. Ma i riversi così si chiamano perché sono opposti a' dritti, cominciando dalle manche parti, & finendo alle dritte: & sono consimili a' mandritti. Cioè di quelle medesime nature. Ma venendo alle punte, quella che si fa sopra mano, fu detta imbroccata: & quella che si fa sotto mano, stoccata: E quella che dalle parti manche si diparte, punta riversa: & questo circa il secondo capo.

Lep. Non si può co'l falso della spada ferire?

Gio. Sì, ma di rado: perciocché il falso più per parare, che per ferire si adopra. Egli è ben vero che anco questo si divide in più nature: ma però due ve ne sono le più necessarie: cioè falso dritto, & falso manco. Falso dritto sarà, partendosi dalle vostre parti dritte, e andando di sotto in su per la linea del mandritto. Ridoppio falso manco sarà, partendosi dal lato sinistro, & andando di sotto in su per la linea del riverso ridoppio: & questo quanto al falso.

Antonio Manciolino - Opera nova - 1532

Delli colpi. Da sapere che tutta questa animosa arte in due vertuti è divisa. La prima è guardarsi prima sé, per cui è fatto il soprano capitolo delle guardie. La seconda è sapere a tempo ferire il tuo nemico, sì che tu parimente non possi da lui essere offeso, perciò che veruna gloria non riporteresti, quando ferito feristi, insieme vincitore & vinto facendoti. Non volere adunque della vittoria tua far il nemico partecipe, né te della vergogna sua. Ma prima che ti insegnamo ferire, è necessario che gli nomi delli colpi non ti siano nascosti. Li quali cinque principali sono, & duo non. Il primo è il Mandritto. Il secondo Riverso. Il terzo Fendente. Il quarto Stoccata, overo Punta. Il quinto Falso. Et perché la spada ha duo tagli, delli quali quello che guarda il nemico è detto filo dritto, & quello che sta verso te si chiama Falso. Se adunque tirerai naturalmente verso il nemico un colpo, principio pigliando dall'orecchia sinistra & continuando verso il ginocchio destro, over in che parte vuoi pur che il colpo sia tirato nelle parti sinistre del nemico è chiamato Mandritto. Ma se tirerai quello per il contrario cioè nelle sue parti destre o basso o alto che vuoi, si dirà Riverso. Et se levando la spada tra il mezzo del divisamento degli duo predetti colpi, cioè dritto per la testa in giù se dirà Fendente. Ma ogni colpo che tu menassi da terra in su verso il volto del nemico, o vuoi dal destro o dal sinistro lato, serà detto Falso. Et se spignerai di punta nel nemico è noto da tutti chiamarsi Stoccata, o con il piede destro o col sinistro, o sopra, o sotto mano. Oltre a questi cinque sono duo, che principali non sono, perché solamente nel gioco di spada & di Brocchero avienono. Il primo è detto tra Tramazzone il quale si fa con il nodo della mano che ha la spada, quella di sotto in snodando verso le parti sinistre tue a guisa di Fendente, l'altro è detto Montante, perché si tira di sotto in su in modo d'uno Falso che monta per fino in Guardia alta.

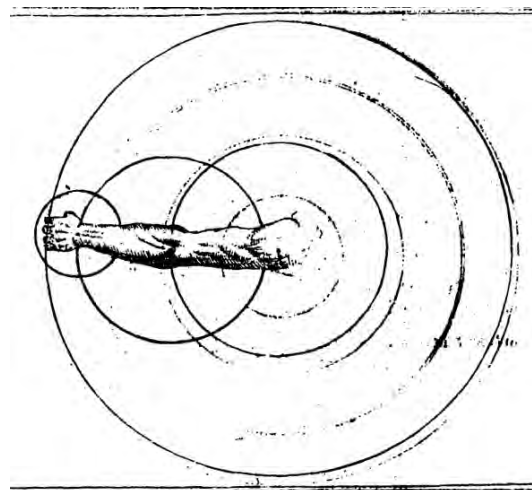
(...) Non è parimente il braccio in ogni parte della istessa forza & velocità, anzi per ogni piegatura differente, cioè nella giuntura della mano, nel gomito & nella spalla, & il colpo di nodo di mano cioè della giuntura della mano che è più veloce e manco forte, & gli altri doi sì come son più forti son più tardi, per ciò che fanno maggior giro, però per mio consiglio non si dee volendo ferire di taglio far il giro della spalla, perché portandosi la spada troppo lontana, si dà tempo all'accorto inimico di entrar prima, ma usar solamente il giro del gombitto & il nodo di mano, i quali oltre che sono prestissimi sono ancho forti quando si sanno trar.

Dell'esercitio et forza delle braccia & mani.

Per forte & gagliardo che si ritrovi esser alcun huomo, colpirà sempre più tardo & con minor forza di quello che farà un altro di manco fortezza & più esercitato, & senza alcun dubbio si stancherà talmente le braccia, le mani & la vita che non potrà lungamente in tal negotio addoprarli; & molti sono stati i quali per tal stanchezza si sono di loro stessi diffidati & hanno lasciato l'esercitio dell'armi, come a essi non conveniente, & s'ingannano, perciocchè quella stanchezza con l'esercitio si vince, nè trappassa molto tempo che fortificano la vita, i piedi & le braccia, in modo che le cose grave li paion leggere, maneggiano con grandissima agilità ogni sorte d'arme & vincono insomma ogni difficoltà; quando dunque si vorrà esercitar le braccia per acquistar forza, si dovrà continuar a vincer la fatica, giudicando che ciò venghi non da debil natura, ma dal non haver le membra in ciò assuefatte; in questo exercitio vi sono due cose da considerare: la mano che si muove & la cossa che si muove, le quali due cose quando saranno regolate haveremo, credo, quanto desideravamo.

Quanto alla mano o braccio, come si sa, egli fu nella vera arte diviso in tre parti, cioè nel nodo, nel gombito & nella spalla, in ciascuno de' quali è di bisogno muoverlo in tutti i modi, velocissimamente & forte, havendo sempre mai nel moto di esso rispetto all'arma che si troverà haver in mano, le quali potrebbon essere infinite, però le lascerò & dirò della sola spada, perciocchè questa ha quasi con tutte le altre qualche convenienza. Questa dunque, come si sa, solo di punta o di taglio ferisce: per il ferir di taglio bisogna ogni giorno assuefarsi a colpir di taglio, così dritto come reverso, in qualche legno piantato o altra cosa per tale exercitio accomodata, & sempre si userà di prima far il giro della spalla, che è il più forte taglio che si possa menare, ma il più tardo & subito dietro a quello si farà il giro del gombito, poi quello del nodo della mano, il quale è più d'ogni altro presto, & poichè per alquanti giorni si havran esercitati questi tre tagli l'un dietro a l'altro, con quella maggior velocità che possibil sia, & che si sentirà haver derotti tutti tre i nodi, & che si ferirà forte con gli nodi di gombito & di mano, si lascerà star quel della spalla & si userà di ferir forte & velocemente con li doi di gombito & di mano, usando poi finalmente quasi solo quel di nodo di mano, quando si sentirà haver la mano ben fortificata; & questo trarlo duo & tre volte di dritto & altrettante di reverso, un dritto & un reverso, duo reversi & un dritto & così duo dritti & un reverso, affine che la mano non pigliassi uso di subito dopo un dritto menar un reverso, perchè alle volte torna comodo & è vantaggio il trar duo dritti o duo reversi o dopo doi dritti un reverso; & questi colpi si devono così con l'una come con l'altra mano esercitare, stando sempre fermo s'un passo mediocre, trahendo questi tagli hor alti hor bassi & hor a mezzo.

Quanto al peso che si tiene in mano, o sia spada o altro, io non lodo a modo alcuno la opinione di quelli che vogliono che uno, per far forte braccio, maneggi in principio una spada greve, perchè a questi così assuefatti le ordinarie poi sono leggiere; anzi sento tutto il contrario, perchè il fine di quest'arte non è il levar gran peso, ma il muover con velocità & non è dubio alcuno che quello vince che è più presto & questa prestezza s'acquista non del maneggiar gran peso, ma dal muover spesso; gli è ben poi di bisogno dopo & alquanto si havrà travagliato con la leggera, secondo che si sentirà andar crescendo di fortezza nel braccio, pigliarne un'altra alquanto più greve, che accresca un poco più di fatica, ma che non però ritardi il moto, & così secondo che la forza va crescendo, crescer a poco a poco il peso, chè non andrà molto tempo che si maneggerà con grandissima prestezza ogni grave spada; il ferire di punta non si può trattar senza consideratione de i piedi & della vita, perchè la gagliardia di spinger una punta consiste nel muover le braccia, i piedi & la vita a tempo & accomodatamente, per exercitio delle quali bisogna prima sapersi ben mettere in ciascuna delle tre guardie, per poter di quella uscir, con una stoccata dritta & gagliarda, in quel manco tempo che sia possibile, però si havrà avvertenza nella guardia bassa di porsi in passo mediocre & con la mano di fuori dal genocchio, usando poi di presto spingerla senza punto ritrar il braccio in dietro, crescendo anco nel istesso tempo, per più allungarla, il piede dinanzi alquanto più inanci, & s'egli crescesse troppo dimodo che il passo per la sua larghezza fosse faticoso, per fugir questo inconveniente si dovrà tanto portar quel di dietro quanto quel dinanzi cresce; et questa punta si deve molte volte spingere per allungar il braccio et per avezzarlo a spinger quella punta senza ritirarsi, per esser più presto (...).





Cap. 138. De Coda longa e stretta.

Farai assettare el ditto scholare con la gamba dritta inanci, con la spada & il brochiero, overo targa, bene distesa per lo dritto dello nimico e la sua spada accompagnata insieme; & fa' che la sua mano dritta sia di fuora dal suo genocchio dritto, con il polso della mano della spada volto alingioso verso terra, come vedi qui ne la presente figura; e questa si domanda Coda longa e stretta e sta così per ferire come per parare; e però essendo el ditto scolare in la ditta guardia, li mostrerai quanti feriri si può fare volendo esser lui agente, & dapoi, essendo paziente, li mostrerai quanti parati se possan fare, da alto e da basso, variati l'uno da l'altro e li darai li parati con li suoi feriri de quella natura che gli acaderanno; et li farai tirare de uno mandritto sgualembrato, passando per traverso con la sua gamba manca alquanto dinanci dalla dritta: allhora tu li dirai che la sua spada si è calata in Cinghiara porta di ferro stretta.

Cap. 139. De Cinghiara porta de ferro.

Tu darai ad intendere al tuo scholare che ogni volta che lui sarà in la ditta guardia l'è sforciato a essere paziente, per rispetto che tutte le guardie basse stanno prima per parare che per ferire; ma pure se lui volesse in prima ferire che parare, tu sai che non se può fare altro ferire se non de punta, overo qualche falsi, e però mostrerai al ditto scholare che essendo in ditta guardia & che uno li tirasse de qual si voglia botta, in che modo lui ha da parare e poi ferire, confortandolo che lui debba parare più de falso che d'altro filo, perchè l'è più utile parato che non el dritto filo, sapendo tu che el falso ferisse e para in uno tempo medesimo; & fatto che tu haverai ditta examinatione, el farai passare con la sua gamba dritta inanci, alciano la mano della spada sua all'aera, e questa se domanda Guardia alta.



Cap. 140. De Guardia alta.

Siando il tuo scholare in la ditta Guardia alta, li mostrerai quanti feriri se può cavare di essa, facendote intendere che questa guardia sta prima per ferire; & dapoi tu li mostrerai li paradi con li suoi feriri, passando ogni volta con le sue gambe inanci o indrieto, secondo che l'accaderà; & dapoi tu el farai passare con la sua gamba manca inanci, calando la spada a megia persona, & questa se domanderà Coda longa & alta.



Cap. 141. Di Coda longa & alta.

Voglio che tu sappi che essendo tu paziente questa si è una bona & utile guardia, e per questo io te dico che tu debi dire a li tuoi scolari che loro si debbiano mettere per sua difentione scontro al suo nimico in questa guardia, dandoli tu ad intendere ciò che se li può fare, pro & contra, in ogni maniera che sia possibile: perchè facendo tu questo tu fai l'honore tuo & l'utile suo & sei obligato a farlo, facendo loro el debito suo contra di te; & pertanto tu li farai passeggiare inanci e indrieto secondo che può accadere, sempre tornando alla medesima guardia, con qualche feriri o con qualche parati; & fatto che tu li haverai tali amaestramenti, tu el farai tirare de uno mandritto fendente, passando de la sua gamba dritta innanci, el quale acalerà in Porta de ferro stretta, overo larga.





Cap. 142. De Porta de ferro stretta, overo larga.

Hora a me pare che uno che sia in la ditta porta de ferro stretta, o larga, ch'el non possa fare troppi feriri, ma io te dico ch'el se può fare assai parati, cioè de falsi con mandritti o voi roversi, de quella natura che a te parerà, o voi parare in guardia de faccia o de testa o in qualche altri modi, come è stato insegnato. Ma sappi che quelle cose che se possano fare in porta de ferro stretta o larga, se possano fare ancora in cinghiara porta di ferro la maggiore parte; & per questo tu starai avvertito di fare passare il ditto scholare con la gamba sua manca inanci & la sua spada andarà in Coda longa e distesa, cioè destendendo la spada sua & il braccio indrieto, al pare della gamba dritta; e de lì lui può essere agente e paziente, come udirai.

Cap. 143. De guardia de Coda longa e distesa.

Essendo el tuo scholare in la ditta guardia, tu el farai essere agente, massime con falsi dritti o vorrai con ponte o roversi & altre botte che li può nassere de la ditta guardia, con li parati suoi che li seguono drieto, sapendo che poca cosa è a ferire, ma a sapere parare l'è più bella e più utile cosa. Sicchè tu li darai buona pratica in sopradritti parati e feriri, strascorrendo sempre di guardia in guardia & di passo in passo, sempre domandandoli li nomi delle guardie sopraditte; & fatto che tu haverai tutti questi amaestramenti, tu li farai tirare la gamba sua dritta dinanci alla manca, & la spada sua anderà con la punta levata nell'aria con il braccio suo disteso, dritto verso el nemico, come qui vederai; & questa si dimandarà Guardia di testa.



Guardia di testa.

In ditta guardia si può essere agente & paziente, ma prima diremo del paziente: paziente se intende se un te tirasse de uno mandritto fendente, overo mandritto sgualembrato o dritto tramazone, alle qual botte tu sei sforciato fare parare il ditto scholare in guardia di testa; & di poi, volendo de ditta guardia essere agente, tu li dirai ch'egli può essere agente con una imbroccata dritta sopra mano o vorrai uno mandritto fendente overo tondo o sgualembrato o falso dritto, accompagnando le ditte botte con un roverso di quella maniera che gli conviene; & de ditta Guardia di testa el farai andare con una punta roversa ne la faccia al nemico, gettando la sua gamba manca davante alla dritta alquanto per traverso & la punta della spada sua serà per lo dritto della faccia del ditto suo nimico, & serà andato in Guardia de intrare.



Guardia de intrare.

Essendo in la ditta guardia ti conviene essere per forcia paziente, perchè se ben mi ricordo io t'ho mostrato che di tal guardia li può nascere pochi feriri, volendo lui essere prima agente che paziente, sicchè ti esorto ad aspettar il nemico che tiri &, parato che tu haverai, con più tuo comodo potrai far quelli feriri che ti parerà convenienti al colpo parato, & secondo l'essere nel qual si ritrovarà il tuo nemico; & nota che de la ditta guardia tu farai andare el ditto scholare, con uno roverso segando e con la sua gamba dritta gettandola dinante alla manca, tirando in questo gettare il braccio suo dritto alquanto indrieto, distendendo il pugno suo verso terra; & allhora li dirai che la spada sua è calata in Coda longa & larga.





Guardia di Coda longa & larga.

Nota che in ditta guardia si può essere agente & paziente, perchè de qui si può tirare falso e roverso, & tramazone dritto & falso, & tramazone roverso & falso fil tondo, con lo roverso sgualembrato tornando la spada al loco suo; & anchora si possono tirare imbroccate, ponte infalsate dritte & roverse, fallaciate & non fallaciate, con li roversi che loro se appartengono secondo la natura delli mandritti che loro tireranno; et fatto tale esordio, overo amaestramento, tu farai andare il preditto scholare con la gamba sua manca davante alla dritta & con la punta de la spada volta verso terra e il pomo verso il cielo, & lo asetterai con il dritto braccio disteso & con il dito grosso della mano volto di sotto, verso la punta della spada, & fatto questo li dirai che lui è andato in Guardia di Becha possa.

Guardia di Becha possa.

Avendo esaminato el ditto scholare de guardia in guardia, e considerato che sia in ditta Guardia di Becha possa, conforterai il tuo scolaro che lui debbia andare in questa guardia quando el suo nimico andasse a Porta di ferro larga o stretta o alta, seguendolo di passo in passo, el sopraditto, & di guardia in guardia: cioè se lui andasse in Coda longa e distesa, tu il farai andare in Becha cesa, & se lui andasse in Coda longa e larga, tu el farai andare in Coda longa e stretta, & se lui andasse in Becha cesa, tu il farai andare in Cinghiara porta di ferro alta, & se lui andasse in Guardia d'intrare, tu 'l farai andare in Guardia alta; tenendo quest'ordine lo farai andare alfine con la gamba dritta inante & con la punta de la spada rivolta verso la faccia del nemico & il polso de la mano volto a l'insuso & il braccio ben disteso & li dirai che lui è andato in Guardia di faccia.



Guardia di faccia.

Havendo fatto andare il predetto in Guardia di faccia, tu li dirai che in questa guardia gli è paciente & agente in un medesimo tempo, cioè tirando il suo inimico uno mandritto tondo o fendente dritto, in tempo di tal ferire la spada serà sotto el ferire del sopraditto, percotendo in ditto tempo con la punta la faccia del inimico, segando per suo riparo uno roverso; & fuggendo tirerà uno mandritto sgualembrato, con la gamba sua dritta di dietro alla sinistra, il qual calarà in Cinghiara porta di ferro ben polito, subito tornando con uno redoppio roverso al'inance, passando col piè dritto e seguendoli con lo sinistro di dietro, al loco suo e 'l braccio della spada al'insuso alto disteso, voltando el polso della mano di fora, facendo tenere la punta della spada sua in la faccia o al pugno del sopradetto, ben distesa; & questa è Becha cesa.



Guardia di Becha cesa.

Tu sai che di Guardia di faccia tu ha' fatto andare el tuo scholare con uno roverso redoppio in Becha cesa: de qui l'è di bisogno darli a intendere il pro e il contra de ditta guardia; & sappi che questa guardia, per uno che sia grande, è molto singulare per ferire & per parare, notificandoti che di questa guardia li può nassere imbroccate, fendenti falsi, come altre volte t'ho mostrato & altre cose ch'al presente non farò mentione per non essere troppo tedioso in lo scrivere e per non te dare troppo tedio; ma tu supplirai in quelle cose che io mancarò perchè me conviene seguitare altre cose.



Gio. Hor venendo alle guardie, dico: che assai ce ne sono, sì da basso, come da alto: ma le più importanti sono otto, quattro da alto, & quattro da basso. Da basso, due se ne fanno col piè destro innanzi, & due col sinistro: & hanno due nomi, cioè coda lunga, & porta di ferro. Coda lunga sarà, quando si tiene la spada fuori dalle parti dritte: la quale in due altre guardie si divide: una delle quali coda lunga stretta si chiamerà, & l'altra alta. **Coda lunga stretta** è quella, che si fa col piè dritto innanzi: & **coda lunga alta** col piè manco, sempre tenendo la spada di fuori dalle parti dritte col braccio ben disteso & vicino alle ginocchia per di fuori, & che la punta della spada guardi il nimico (...). La seconda è detta porta di ferro, a similitudine d'una porta di ferro, che a volerla atterrare, ci vole fatica, & arte assai (...). Questa similmente si divide in due nature, l'una detta porta di ferro, & l'altra cinghiale. Porta di ferro la prima si conosce quando si è col destro piede innanzi, & che la spada sia col pugno pari al ginocchio per di dentro, & la punta della spada guardi il nimico. Ma **cinghial porta di ferro** sarà, quando si è col piede sinistro innanzi, & per traverso, cioè verso le vostre parti manche, & che 'l pugno della spada sia presso al ginocchio sinistro per di dentro, & la spalla destra guardi il nemico (...). Ogni volta che haverete il piè dritto innanzi un passo, il quale non sia grande ne piccolo, ma proportionato co 'l pugno della spada di dentro, & appresso il ginocchio destro, & che la punta di essa insieme con la spalla dritta guardi il nemico, questa si chiamerà **porta di ferro stretta**: & fu detta stretta per esser guardia molto sicura. Ma se vi discosterete col pugno alquanto dal ginocchio verso le vostre parti manche, chinando un poco la punta verso terra, si domanderà **porta di ferro larga**: perché fa della persona maggiore scoperta: & essendo in porta di ferro larga, se alquanto alzerete il pugno della spada, questa sarà **porta di ferro alta** per essere più alta dell'altre due. Et questo che di porta di ferro si è detto, parimente si può dir della guardia di cinghiale porta di ferro. Ora io dissi di sopra, che la guardia di coda lunga ancor si divide in tre nature. La prima si fa co 'l piè destro innanzi verso le vostre parti dritte, & che 'l pugno della spada sia di fuori, & presso al ginocchio destro, & che la punta & la persona guardi il nimico: & è detta **coda lunga stretta**, per essere ancor essa guardia stretta, & molto sicura. La seconda sarà, che essendo in coda lunga stretta, ritirando alquanto il pugno, & la spada indietro, & tenendo la punta bassa, domanderassi **coda lunga larga**; così detta perché la spada più dal nimico si allontana. Terza, essendo in coda lunga larga, voltando la punta della spada indietro; si chiamerà **coda lunga distesa**: & perché la spada si distende di dietro; pigliò questo nome ancora di coda lunga. Co 'l piè manco innanzi si possono fare tre guardie, cioè coda lunga alta, coda lunga larga, e coda lunga distesa: & queste sono così chiamate per le ragioni sopra dette. (...) Quanto alle guardie alte. La prima si chiamerà **guardia d'alicorno**: & si conosce quando l'impugnatura della spada è volta all'in giù, e il braccio ben disteso, & la punta alquanto bassa, che guardi il volto o il petto del nemico, A similitudine dell'Alicorno: il quale essendo assalito, combatte a quella guisa co'l suo corno. La seconda si domanderà **guardia di testa**: la quale è quando si tiene il braccio ben disteso per il dritto del volto del nimico, & la spada alla traversa, cioè che la punta di essa vada verso le vostre parti manche, & alquanto verso terra: & è così detta, perché assicura le parti di sopra. La terza si dice **guardia di faccia**: E si conosce, quando il braccio è ben disteso, e il dritto della mano sta volto all'insù, e ch'el fil dritto della spada guarda in dentro, cioè verso le parti sinistre, & la punta insieme co'l fianco destro debbe guardare verso la faccia del nimico. Questa è cosiddetta, perché guarda il volto benissimo. La quarta si chiamerà **guardia d'entrare**: la quale si fa per il contrario della sopraddetta, cioè, si tiene il braccio & la spada distesi, pur verso il volto del nimico: ma il dritto della mano guarderà all'in giù, & il fil dritto della spada ha da guardare fuori, cioè verso le parti destre: & la persona debbe stare alquanto con le parti dritte, volte verso l'avversario: & è così chiamata, perché è guardia fortissima per entrare. Queste quattro guardie si possono fare in due modi, o col destro, o co'l sinistro piede innanzi. (...) Tre ne sono restate, delle quali, acciò c'habbiate notizia di tutte, ho pensato volervi ragionare. La prima si chiama **guardia alta**, & si conosce, quando l'impugnatura della spada guarda all'insù co'l braccio ben disteso, & la punta stia volta all'indietro: & così è chiamata per esser la più alta che si possa fare. La seconda si fa con la spada **sopra il braccio** sinistro. Et la terza di **sotto (il braccio)** facendo che la punta guardi di dietro: & ritengono il medesimo nome.

Di guardia alta. La Prima Guardia sarà chiamata Alta perché affrontar si dovemo leggiadramente sopra la persona, et tener la spada impugnata con il braccio più che puoi levato, in guisa che la spada venga a star di dietro et il braccio del Brocchero deve stendersi ben innanzi verso il Nemico quanto più si può et il piede diritto si deve adagiare circa quattro diti nanzi del manco, con il calcagno un poco sollevato & amendue le ginocchia staranno ritte et non arcuate. Si puote anchora a due altre maniere far questa guardia cioè overo con il piede destro facendo grande passo innanzi, overo con il sinistro, pur con il medesimo grande passo tenendo perciò la spada el Brocchero nel modo di sopra & sempre che la spada si troverà impugnata dal braccio disteso nel aere, essendo gli piedi nella guisa che vuoi agiati, sempre si chiamerà guardia alta, per ciò che la denominatione, ma non da gli piedi, ma dalla agiatione della spada si prende.

Guardia di testa. La seconda è detta Guardia di Testa la quale si fa con eguale et pare stendimento d'amendue le braccia verso il Nemico, in modo che quando havrai distese le pugna, si trovino per mezzo alla altezza delle spalle, in questo solamente disconvenerano, che la mano della spada deve stare alquanto più bassa che quella del Brocchero. Ma venendo alli piedi, dico che in due guise trovar si possono, overo col destro, o col sinistro innanzi, a grande passo, & nondimeno serà una medesima guardia per la ragione già predetta.

Guardia di faccia. La Terza si dice Guardia di Faccia, la quale conviene in due cose con la predetta, & in una sola disconviene, perciò che non solamente conviene nella aduttatione de gli piedi possendo così il destro, come il sinistro antiporre, ma ancho nella altezza delle Braccia. Ma in questo e sola la differenza, che la predetta havea la spada di traverso, et questa la tiene diritta con la punta verso la faccia del Nemico, & la mano armata del Brocchero sopra la mano appunto della spada.

Della guardia di sopra il braccio. La Quarta è detta Guardia di sopra il Braccio, per ciò che la mano della spada impugnata viene a guisa di croce a giacer nel mezzo del Braccio sinistro tenendo la punta in dietro, & per conseguente il Braccio del Brocchero si distenderà molto verso il Nemico. Quanto a gli piedi, dico che in questa prima maniera il destro deve tanto stare solamente innanzi al sinistro che non lo tocchi. Si potrebbe etiamdio far questa medesima Guardia quando il piede destro facesse grande il passo incurvandosi alquanto con somma leggiadria. Et in questa Guardia così assettata quantunque la mano della spada non si movesse dal loco che era di sopra cioè da mezzo il Braccio perché altrimenti cangierebbe il nome per la ragione detta nella prima, nondimeno le Braccia verrebbero alquanto ad allargarsi, che prima strette erano, sì che la spalla destra venisse a guardare di rimpetto il tuo Nemico a guisa di menargli ove meglio ti paresse.

Della Guardia di Sotto'l Braccio. La Quinta è detta Guardia di sott'il Braccio, perché la mano della spada star deve sott'il Braccio del Brocchero cioè sotto la Lasena tenendo la spada, sì che la punta guardi di dietro, ma il braccio del Brocchero sia bene disteso innanzi verso il Nemico, ma de gli piedi dico ch'el destro nel modo detto qui di sopra deve adattarsi o poco innanzi il sinistro overo in grande passo. Ma se in grande passo lo tenirai, conviene che la spalla dritta si adatti verso in nemico nel modo appunto detto nella quarta.

Della Guardia porta di ferro stretta. La sesta guardia si dice Porta di ferro stretta ne la quale la persona si deve acconciar per traverso in modo che la spalla destra (come è detto sopra) guardi il nemico, ma tutte due le braccia deveno sporgersi ancho incontra il nemico, sì che'l braccio della spada si distendi diritto in giù alla difesa del ginocchio destro, & talmente, che'l pugno della spada sia presso & per mezzo il ginocchio predetto, ma quello del Brocchero deve stare disteso & dritto pur verso il nemico, né in su, né in giù, per guardia della testa. De gli piedi, il destro agiar si deve a grande passo et con il ginocchio medesimamente dirimpetto al nemico così dalla guardia difeso et alquanto incurvato, & il sinistro per traverso, pur ancho con il suo alquanto corvo. Et questa è così detta porta di ferro stretta per esser la più sicura dell'altre, & come il ferro fortissima, & che a differenza della larga (di cui subito qui sotto si tratterà) stringe la spada verso il nemico restringendosi parimente alla difesa del ginocchio.

Della guardia Porta di ferro larga. La settima guardia è nomata Porta di ferro larga, & questa è dalla antedetta originata, perché ne gli piedi né la persona si moveno dalla guisa di sopra. Solamente che la mano della spada si move dal ginocchio et cala con la punta verso terra andando nel dentro del ginocchio destro & perciò è detta larga, perché la spada allargandosi dal detto ginocchio fa maggior scoperta de la persona, che la precedente.

Della guardia Cingiara porta di ferro. L'Ottava guardia si chiama Cingiara porta di ferro, in cui il piede sinistro si acconcia per traverso chinando un poco il ginocchio, ma la gamba destra deve stare distesa. Et delle mani quella della spada star deve con il pugno dinanzi al sinistro ginocchio come facevi in quella di porta di ferro donde ancho recca gran parte del suo nome, ma la sinistra starà distesa alla difesa della testa con il Brocchero come è poco detto innanzi, & cingiara per ciò si dice da l'animale che ha tale il nome, che mentre viene assalito con la testa & con le sanne si adatta per traverso nella guisa predetta di ferire.

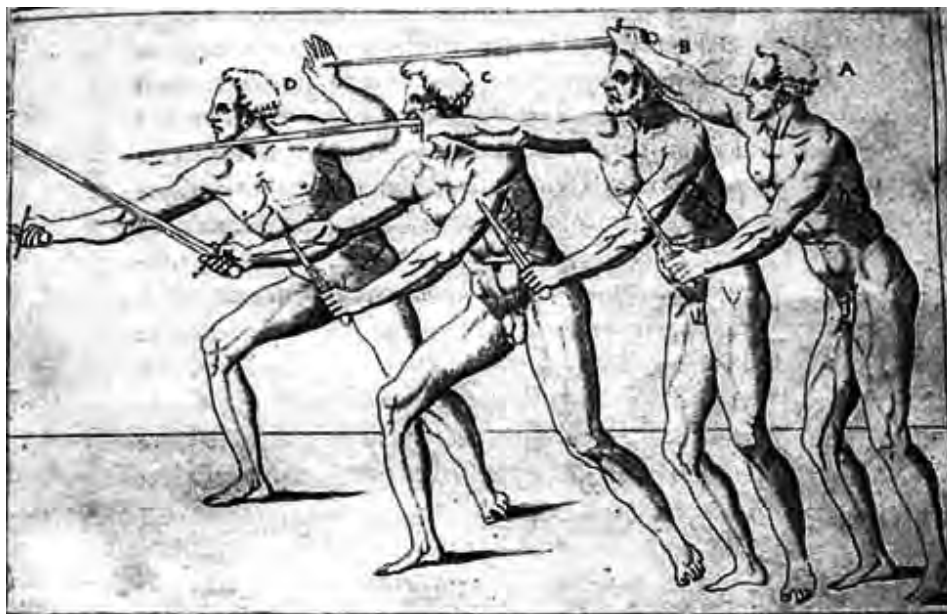
Della guardia di coda lunga alta. La nona guardia è detta Coda lunga alta con il piede manco innanzi chinato un poco nel ginocchio et il piede deve stare dritto verso il nemico a grande passo, el braccio destro ben disteso verso il nemico ma con la spada per traverso bene impugnata, sì che la punta guardi bene il nemico, el braccio del Brocchero ben disteso pur verso la faccia del nemico, & non solamente questa guardia, ma ancho la seguente ha origine da una guardia detta Coda lunga alta nelle quale essendo gli piedi al predetto modo aggiati, tiensi il braccio con la spada distesamente in dietro, il qual nome gli è dato per traslatione, che come se dice nelli volgari proverbi che uno non si deve impacciare con grandi maestri perché hanno la coda lunga, cioè potere di offenderti per il copioso seguito, così cotal guardia dà il medesimo nome a questa nona & alla decima per esser molto atta di giunger & offender il compagno, tiene così fatto nome di Coda lunga alta.

Della guardia di coda lunga stretta. La decima guardia si chiama coda lunga stretta con il piede destro innanzi a grande passo, in guisa nondimeno che'l ginocchio un poco si pieghi alquanto per traverso, & le braccia amendue star si deveno, come di sopra è detto, eccetto che'l braccio della spada si riponghi alquanto più basso.

Et le predette guardie all'opra nostra siano bastevoli.

Dele Quattro Guardie principali insieme. Cap. I.

Così cominciando propongo Quattro Guardie principali per l'uso di questo essercitio: Prima, Seconda, Terza, et Quarta: quali si mostrano per li movimenti diversi che si vedono nele seguenti figure, come s'habbino a fare, ciascuna notata con la sua littera: la Prima per a. la Seconda per b. la Terza per c. la Quarta per d. accioché servino per il successo de l'opera in scambio di dire Prima, Seconda, Terza, et Quarta guardia: et perché siano così dette la causa mi par che sia, perché essendo qual persona si voglia che porti spada a lato, stimolata da proprio furore, ovvero da qualche exterior provocatione di parole o fatti, poi ché haverà tratta la spada in tutto fore del fodero viene stendendo la mano in alto a formar una guardia, la quale per essere la prima che si facci subito cavata la spada si chiamerà pur così, cioè la prima: et sussequentemente abbassando un poco con la mano, col braccio in piano, eguale a la spalla, formerà la seconda: di poi più basso mettendo la mano dela spada presso al ginocchio diffore via, venirà a far la Terza, et l'ultima di queste, portando la mano pur dela spada dentro al ginocchio, sarà la Quarta. Sono le principali, perché da loro procedono et si formano diverse altre Guardie, secondo le più necessarie considerationi & occorrentie di questo essercitio: de le quali poi di havere discorso particolarmente le botte Generali, difensive, et offensive di ciascuna di queste, si ragionerà convenevolmente, anchora dichiarandole, con le sue figure, come stanno queste, et signandole con le sue littere, per l'ordine del'alphabetto, come da la littera d., quale è l'ultima dele quatro Principali, fino a quante ne saranno bisogno per tante figure, o siano guardie, ovvero atti o movimenti di vita, ne li quali deverà l'homo variar così, et essercitarsi, per diffender se, & offender il nemico: come saria di Prima in Seconda, di Seconda in Terza, di Terza in Quarta, o per il contrario, ovvero di Prima in Terza, o Quarta o di Seconda in Quarta, o Prima o diversamente, in altro modo Secondo parerà ali interessati che li torni meglio come dale principali, sopradette, mutarsi in qualche altra ch'io dico, derivate da loro: Et benché alcuni di questi atti pareranno difficili in vista, nondimeno volendosi ponervi cura & esercitarvisi bene, tutti reusciranno facili aiutandosi l'homo con certe avertentie di punti, linee, tempi et misure, con le quali sole, al fine questa profession si governa, et l'osservatione si vederà nele doppie figure, che segutaranno dopo queste simple, poste anchor esse in ordine, aposte et in contrasto, per contrasegno di littere, mese ali piedi et al capo, di dette figure, per dar a conoscere quelli effetti, che da le guardie principali et da le prodotte da loro et dale sue botte derivano, regolati con li sopra detti mezzi, cioè punti, linee, tempi et simili. Nele figure semplici benché si vederanno più a. più b. et più c. et altre littere duplicate, non sia però che siano nove guardie o novi atti, o movimenti di vita diverse dale Principali ovvero dale derivate da loro: ma a questo fine saranno così poste, per a veder a ciascuno la causa de li errori, che ponno nascere fra le persone, per li varij pareri che se li imprimeno tal volta ne la mente, vedendo combattere doi nemici, perché a l'uno de li circostanti, ritrovandosi da una parte del steccato, ovvero loco qual sia, parerà vedere un'altra botta, & un'altra guardia, che saranno però una medesima, et fatta da un solo, una sol volta. Dove considerandosi bene per l'intraposti atti notati con le sopradette littere, facilmente potrà ciscuno disingannarsi da qualche falsa impressione, che li fosse nata dal capo, o li potesse nascere di nuovo: li quali atti per la circonferenza de li lochi diversamente si mostrano a li circostanti: come che ogni cosa la qual si pò veder dinanzi & di dietro o per le bande, per ogni moto o gesto ch'ella facci, porta seco nova prospettiva salvo una palla, la quale voltandosi per ogni verso non mostra altro che chiaro et scuro.



Le guardie nell'arme sono siti o posizioni tali che vietano le offese nemiche, & sono come scudo & muraglia; però quello che non si saprà in modo raccogliere con la vita & tener in modo l'armi, che o lo cuoprano o facilmente possono coprir tutta la vita non si potrà dir che egli sia in guardia, grandissima diligenza dunque si deve porre nell'accomodar la vita & l'armi, che si sia sicuro, dovendosi in essa alle volte riposare per pigliar nuovo partito, o per aspettar che l'inimico appresenti occasione d'entrare; quello che si possono nella spada sola usar sono tre, ne possono per mio avviso essere più, non si potendo in altro modo con una sola linea retta che è la spada, coprirsi & difendersi, e facilmente offendere.

Della guardia alta.

Questa guardia alta che parimente si potrebbe dimandar **prima** per esser quella che forma l'uomo nel trar la spada dal fodro, in tanto si può dimandar guardia, in quanto che co'l volger la punta della spada in giù difende tutta la persona; & ancho per che raccogliendo il piede di dietro si può con il crescere il destro scaricare una grand'imbroccata all'inimico; bene da avvertir, in questa & in ogn'altra guardia di tener sempre l'arme disposte in modo che la retta linea che uscisse dalla punta della spada vadi a ferir l'inimico o in faccia o in petto, perché tenendola che vadi sopra la testa de l'inimico può facilmente l'inimico prima che la spada si cali entrar sotto a ferire, & tenendola troppo bassa può l'inimico co'l batterla alquanto in giù; farla uscir in tutto della vita & venir sicuramente a ferir, il che si è veduto molte volte.



Della guardia larga.

Questa **seconda** da l'effetto s'adimanderà guardia largha per che allarghando il braccio dalla ritta per quanto si può dirittamente difendere, tiene la spada così lontana dalla vita, che par che allarghi la strada all'inimico di entrare, anchora che così non sia; perciò che avenga che la mano & il manico della spada siano & lontani dalla vita & fuori della linea retta, non perciò vi è la punta; dalla quale nasce principalmente l'offesa; per che ella si tiene tanto piegata verso la parte sinistra che la vadi a ferir l'inimico, per che in tal modo può offendere & difendere; & quando si come si tiene la mano & il manico, si tenisse ancho la punta fuor della linea retta; si andrebbe a rischio d'esser sicuramente offesi, il che non avviene piegata, per che in tal modo ella è come sbarra a tutta la vita.



Della guardia bassa.

Questa ancora da l'effetto s'adimanda bassa, né forse li disconviene il nome datoli da tutti li professori di quest'arte, essendo questa talmente forte & sicura & comoda che niun'altra è nella quale l'uomo possi più facilmente offendere & difendere, & nella quale stia con minor fatica, questa si forma in diversi modi per le scuole; cioè o tenendo la mano bassa dinanti al ginocchio, ovvero molto allungata inanti, ovvero tra l'uno & l'altro ginocchio, i quali tutti modi se guardiamo la ragione della natura & del moto, son poco convenevoli, perciò che oltra che sono tutti violenti, onde poco in essi si può durare sono anco tali che non si può ferire se non in duo tempi, ovvero in uno con poca forza, però lasciando tutti quelli ne formeremo uno il quale sarà accomodato al tempo, alla Natura, & alla sicurezza; il quale sarà a tenere il braccio diritto in giù appresso il ginocchio ma di fuori via, & la spada alquanto con la punta levata & verso la parte sinistra, affine che armi & difenda anco quella, in tal modo per che il braccio si tiene senza violenza, si può molto durare & volendo ferire, si può in un sol tempo spinger una gran punta, il che non avviene tenendo il braccio inanti, nel qual caso, ovvero hai da ritirar il braccio per ferir, ovvero ferir in un tempo debolissimamente. La si formerà dunque con il braccio disteso in giù presso al ginocchio, ma di fuori per che in tal modo si sta sicuri, comodi & si può presto offendere & difendere.



Achille Marozzo - Opera nova dell'arte delle armi - 1536



Cap. 144. Del passeggiare.

Questo è il segno dove tu farai passeggiare li detti tuoi scholari di passo in passo, così innanzi come indietro, con le armi in mano, attorno attorno, mettendo li piedi in su questi fili, che attraversano li segni tondi.

Giovanni Dall'Agocchie - Dell'arte di scrimia - 1572

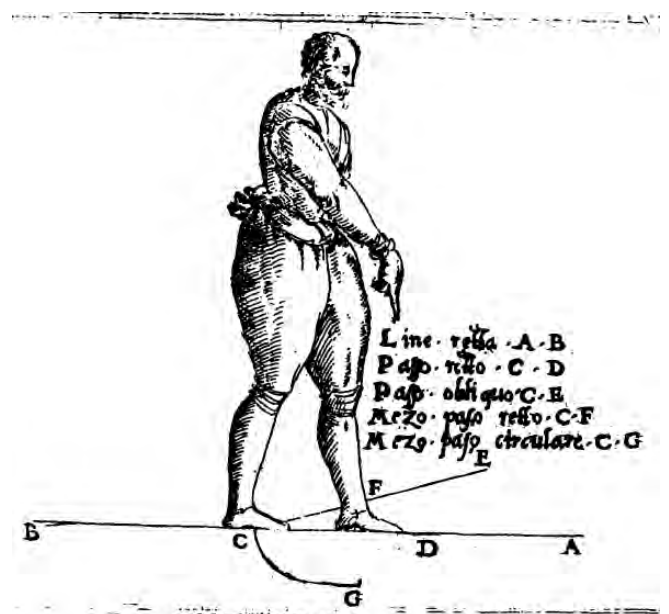
Gio. (...) Ma avendo già abbastanza trattato delle guardie; in questo quarto capo, ragioneremo del passeggiare in esse.(...)

Lep. Poiché de' nomi, & della ragione di essi attribuite alle guardie m'havete soddisfatto, il preso ordine seguendo del modo del passeggiare in esse, aspetto che da voi mi sia dato cognitione.

Gio. Con ragione & arte si passeggia, & si va a a ritrovare l'avversario in tutte le guardie: & questo far si può con l'uno & con l'altro piede cominciando, così per traverso, come spingendo un piede l'altro innanzi, secondo il tempo, & il bisogno. Nondimeno il passeggiare co'l passo né grande, né picciolo, è di maggior utilità: perché così si può & crescere innanzi, & ritornare indietro senza discomodo della persona, accompagnando sempre la mano co'l piede. Ma bisogna avvertire, che quella gamba, che sarà dinanzi; debbe stare un poco piegata nel ginocchio, & il piede di essa debbe stare dritto verso il nimico, & la gamba che sarà di dietro starà un poco curva, & col piede alquanto di traverso; in maniera che ogni movimento sia pieno di gratia. & questo è quanto al quarto capo.

Giacomo Di Grassi - Ragione di adoprare sicuramente l'arme - 1570

Grandissima considerazione rechiegono i passi in questo esercitio, perciocché da essi quasi più che da ogn'altra cosa nascono le offese & difese (...) Ma perché i piedi in questo esercitio si muovono in diversi modi, sia buono dire il nome di ciascuno, acciò che usandoli per tutta l'opera si sia inteso. Devesi dunque sapere che i piedi si muovono o rettamente o circolarmente: se rettamente, o innanzi o indietro, e possono, muovendosi innanzi, rettamente ovvero muovere un passo intero, il che si intende quando si porta il piede di dietro innanzi tenendo fermo quello che era dinanzi, & questo passo alle volte si fa dritto alle volte obliquo; dritto si intende per retta linea & questo di rado accade, obliquo intendo quando il piede di dietro si porta pur dinanzi, ma di traverso portando, con esso crescendo innanzi la vita, fuor della linea retta, ove si ferisce; il medesimo si intende indietro, ma si usa indietro più dritto che obliquo. La metà di questi, indietro o innanzi, s'adimanderanno mezzi passi, cioè quando si porta il piè di dietro appresso quello dinanzi fermandolo & quando si cresce quel dinanzi similmente raccogliendo quel dinanzi, appresso quel didietro affermandolo, & poscia ritirando quel di dietro. Questi mezzi passi s'usano molto & retti & obliqui. Abbiamo dunque passi dritti e passi obliqui inanti e indietro & parimente mezzi passi inanti indietro, dritti & obliqui. De' circolari non s'usano altro che mezzi passi & anco questi si fanno quando havendo formato il passo, è di bisogno girar l'un de' piedi, quel didietro o quel dinanzi, nella parte destra o sinistra, onde si ha che i passi in cerchio si fanno quando il piede di dietro, stando pur di dietro, si muove nella parte destra o sinistra, & quel dinanzi, stando tuttavia dinanzi, si muove anch'egli alla destra o sinistra; con tutti questi passi si può muovere in tutte le parti, & crescere & ritirarsi.



Cap. 94. El quale tratta dello abatimento di spada sola.

Questo si è uno abatimento de spada sola, che è una cosa eccellente per insegnare a cadauno che havesse a fare a cortellate con spada da filo in mano; sicchè te conforto, accadendote a insegnar ad alcuno ch'avesse a combattere de ditta spada sola, tu te ricorerai sopra di queste cose composte in questo libro. Hora guarda che io voglio che tu t'assetti in coda longa e stretta, con il piè dritto inanci e 'l manco acconciato per di drieto al dritto, e la man manca de drieto alla tua schina e 'l braccio della spada disteso forte inanci per lo dritto del tuo nimico; e de lì tu urtarai de uno falso filo tondo per la faccia al tuo nimico, con un mandritto fendente insieme, el qual fendente calerà a porta di ferro larga, crescendo in tal tirare del tuo piè dritto inanci; e se all'hora el tuo nimico te tirasse per testa o per gamba, in tal tempo che lui tirerà, tu urterai de uno falso de sotto in suso per la man della spada del ditto tuo nimico e sì li segarai d'uno fendente traversato per la faccia arredopiato, cioè tu ne tirerai dui a uno medesimo tempo: la gamba manca caccierà la dritta inanci e la tua spada calerà a porta di ferro larga. Essendo in la detta porta di ferro larga e 'l tuo nimico te firesse una stoccata o uno mandritto per testa o uno roverso, a ciascuna de queste botte voglio che tu urti del falso della spada tua in la botta sua che lui tirerà e, in tal urtare, tu passerai uno gran passo del tuo piè manco inanci, inverso alle parte dritte del nimico, e in questo tal passare tu gli darai de uno roverso sgualembrato, che pigliarà dalla testa infino alla punta delli piedi; & per tuo reparo tu butterai il piè manco uno gran passo de drieto del dritto e, in tal buttare, tu li tirerai de uno mandritto traversato per el braccio della spada sua, el quale calerà a porta di ferro stretta; e de lì tu farai una meggia volta di pugno e sì te assetterai in coda longa e stretta, come di sopra te dissi, pure con il tuo braccio della spada ben disteso per lo dritto del ditto nimico & la gamba manca acconciata come di sopra.

Cap. 95. El qual tratta della seconda parte.

Hora, essendo rimaso in coda longa e stretta e 'l tuo nemico fusse ancora lui in questa medesima guardia, overo che lui fusse in coda longa & alta, de lì voglio che tu cresci con il piè manco inanci e, in questo crescere, tu gli darai de uno falso impuntato, cioè tondo in la spada del ditto tuo nimico per de dentro, per modo che tu li segarai de uno roverso tondo per la faccia, crescendo a uno tempo medesimo del piè dritto tuo inanci; ma sappi che per tuo reparo tu butterai il piè dritto de drieto del manco: in tal buttare tu tirerai de uno altro roverso sgualembrato de gamba levata, che calerà in coda longa & alta e lì serai paziente, cioè tu aspetterai el ditto nimico che te tire, sicchè nota.

Cap. 96. Che parla di quattro contrarii contra alla stoccata.

Io al presente te voglio mostrare che, essendo tu rimaso in coda longa & alta, il tuo nimico te tirasse de una stoccata per faccia, a questa stoccata io te darò quattro contrarii molto perfetti e securi: imprima, alla detta stoccata, tirandola lui per faccia, tu crescerai d'il piè dritto, forte verso alle parte manche del nimico e in questo crescere tu metterai el filo dritto in la stoccata sua e sì li spingerai una punta roversa per la faccia, o vorrai segarli uno roverso per la detta faccia; o vorrai a questa stoccata urtare del falso de sotto in suso, pur crescendo del ditto piè dritto, poi passare del tuo piè dritto inverso alle parte stanche del nimico e, in questo passare, tu li poi tirare uno roverso traversato, el qual piglierà il braccio della spada sua. Hora nota qui che facendo questi quattro parati e feriri da te stesso, l'uno ferma, chè quando tu pararai la detta stoccata e che li harai spinto la punta roversa, all'hora non moverai la spada tua de guardia de faccia, perchè, tragando lui mandritto tondo o fendente o stoccata o punta, voglio che tu pari queste botte in fil de spada, in atto de guardia d'intrare; in tempo di tal parare, tu passerai del piè manco inverso alle parte dritte del nimico & sì li darai de uno roverso nella tempia dritta e la gamba dritta seguirà la manca per de drieto e la spada tua non passerà guardia di coda longa & alta; e a questo modo tu serai tornato in guardia perfetta per parare stoccata. Ancora, quando

tu havessi parato la detta stoccata e che tu segasse il roverso per faccia, voglio per tuo reparo che tu butti el piè dritto de dietro dal manco e in tal buttare tu li tirerai de uno altro roverso traversato de gamba levata e la tua spada serà tornata pur in la detta guardia de coda longa & alta, come di sopra te dissi, cioè tu serai rimaso con el piè manco inanci; e ancora, parando la detta stoccata del falso della spada tua de sotto in suso, per darli de roverso segato per le gambe, all'hora per tuo reparo tu butterai el piè dritto de dietro al manco e, in tal buttare, darai de uno falso traversato de sotto in suso per il braccio della spada sua, con uno fendente segandogli per la faccia e la tua spada serà tornata in la detta guardia, come di sopra te dissi.

Cap. 97. Che dice contra alla detta stoccata.

Essendo tu rimaso come di sopra te notificai, pure in guardia di coda longa & alta e 'l tuo nimico te tirasse stoccata, tu sai che io te dissi qui di sopra che tu poi passare del piè dritto inanci inverso alle parte stanche del nimico e tirare in tal passare de uno roverso traversato; e de fatto, per tuo reparo, tu butterai il piè dritto de dietro al manco e sì tirerai uno mandritto per lo braccio della spada sua, el quale mandritto calerà in porta di ferro cinghiara; e de lì tu farai una meggia volta de pugno e sì serai tornato come di sopra t'amaestrai, cioè in coda longa & alta.

Cap. 98. Che tratta pure contra alla detta stoccata.

Hora nota che essendo tu ancora in coda longa & alta e che uno te tirasse de stoccata, io voglio che in tal tempo che lui tirerà la detta stoccata, passerai del tuo piè dritto forte inverso alle parte manche del tuo nimico e, in questo passare, tu gli cacciarai una punta per li fianchi; e de fatto tu farai una meggia volta di pugno e sì te assetterai in coda longa e stretta con il piè dritto inanci ben polito e attilato e 'l braccio della spada tua ben disteso per lo dritto del nimico e 'l tuo piè manco acconciato de dietro al dritto.

Cap. 99. Che tratta dello agente con el mandritto.

Essendo tu in coda longa e stretta e 'l tuo nimico fusse in coda longa & alta, overo stretta come tu, de qui voglio che tu butti el piè manco inverso alle sue parte dritte e, in tal buttare, tu li darai de uno mandritto a traverso la mano dalla spada sua, forte, in modo che la spada tua acalarà in cinghiara porta di ferro stretta; e lì subito tu crescerai del tuo piè dritto inanci e sì li darai de uno roverso per le gambe; e per tuo reparo tu butterai il piè dritto de dietro del manco e, in tal buttare, tu tirerai uno altro roverso sgualembrato de gamba levata e la tua spada serà calata in coda longa & alta; e de lì tu butterai el piè dritto inanci e sì te assetterai in porta di ferro stretta e la gamba manca acconciata alla dritta per de dietro.

Cap. 100. Dell'ultima parte dello abattimento de spada sola.

Essendo tu andato in porta di ferro stretta e 'l tuo nimico fusse come tu, all'hora voglio che tu tirasse del piè dritto inanci e che tu urti de uno falso de sotto in suso per la spada del nimico, in modo che la tua a la sua se accompagnerà insieme a falso per falso: all'hora voglio che tu cressi forte del piè manco inanci, inverso le sue parte dritte e metterai la gamba tua defora dalla sua dritta, per amore che lui non te fesse una gambata e, in questo cressere che tu farai del ditto tuo piè manco, tu farai una meggia volta di pugno & sì li spingerai una punta dritta per la faccia, alciando la mano tua al'insuso, in modo che, per paura della ditta punta, lui alciarà il braccio della spada in fora; e tu all'hora poi buttare la tua man manca alla sua spada o voi al braccio dritto della ditta spada e li farai una presa; e se tu non volessi fare presa, a quello tempo che lui alciarà tu passerai del tuo piè dritto inverso alle sue parte manche e in tal passare tu li darai de uno mandritto traversato per lo braccio suo dalla spada, o per testa, aredopiato, cioè tu ne tirerai duoi a uno tempo, de mandritti, e l'ultimo calerà a porta di ferro larga; e de lì s'el tuo nimico te tirasse botta alcuna, tu urterai del falso de sotto in suso in la spada sua e sì li darai de uno roverso per la testa, passando del piè manco inverso alle sue parte dritte; e per tuo reparare tu butterai il piè dritto de dietro del manco e, in questo buttare, tu li tirerai de una stoccata sopra mano per la faccia e la tua spada calerà in porta di ferro; e tu all'hora farai una meggia volta di pugno e sì te assettarai in coda longa e stretta con el tuo piè dritto inanci ben polito.

Simulacro dell'Arte

24. La scherma è un'arte di ben difendersi con la spada.

30. La spada dunque è un'arma di ferro, appuntata & atta a difendersi in distanza, nella quale l'uno & l'altro può naturalmente & con pericolo di vita offendere.

36. Adunque la spada ha da esser lunga quanto il braccio doi volte o quanto il mio passo straordinario, la qual lunghezza parimente risponde a quella che dalla pianta del mio piede infino sotto alla ditella del braccio.

37. Due sono le parti della spada, il forte & il debile. Il forte comincia dal finimento infino a mezza lama & il debile si chiama il rimanente; il forte è per parare & il debile per ferire.

38. Il filo è falso & dritto. Il dritto è quello che sta in giù quando la mano sta nella sua natural positura, la quale voltandosi in fora o di dentro fuor del suo natural sito fa il filo falso. Il primo sito, cioè del filo dritto, si conosce nella terza, che è la positura della spada in guardia & l'altro, cioè del filo falso, apparirà manifesto nella postura della quarta & seconda, che sono siti di spada non in guardia, ma nel ferire.

44. La misura è una giusta distanza dalla punta della mia spada alla vita dell'avversario, nella quale lo posso ferire, secondo la quale si ha da indirizzare tutte le attioni della mia spada & difesa.

45. La misura stretta è del piede o del braccio dritto; la misura del piede è del piè fermo o del piede accresciuto.

46. La misura larga è quando con l'accrescimento del piede dritto posso ferire l'avversario, & questa misura è la prima stretta.

47. La misura stretta di piè fermo è nella quale solamente spingendo la vita & gambe innanzi posso ferire l'avversario.

48. La strettissima misura è quando a misura larga ferisco l'avversario nel braccio avanzato & scoperto, o sia quello del pugnale o quello della spada, con il piè sinistro indietro, accompagnato dal destro nel ferire.

50. Il vocabolo Tempo nella scherma vien a significare tre cose diverse: primieramente significa un giusto spatio di moto o di quiete che mi bisogna per venire a un termine definito per alcun mio disegno, senza considerare la lunghezza o brevità di quel tempo, solo che io alla fine pervenga a quel termine. (...)

51. Appresso si piglia questa parola tempo in luogo di prestezza, rispetto alla lunghezza o brevità del moto o della quiete: così nell'arte della scherma sono tre distanze e misure diverse di ferire & per questo ancor si trovan tre tempi apartati; (...) la misura larga, ch'è di piede accresciuto, vuol un tempo (...) breve assai, ma non tanto breve, che la misura stretta di piè fermo; & la strettissima misura ricerca un velocissimo tempo, perchè ogni poco ch'io mi movo con la punta della mia spada & ogni poco che si ferma il mio avversario nella distanza della strettissima misura mi basta ad essequire il mio disegno; & perchè questo tempo è brevissimo, però lo chiameremo mezzo tempo & consequentemente il tempo che si consuma nel ferire di misura manco stretta a piè fermo verrà a fare un tempo intiero & l'ultimo tempo che s'impiega nel ferire di misura larga, che è di piè accresciuto, farà un tempo intiero & mezzo.

97. La guardia è una positura di braccio & di spada (...) per tenere lontano l'avversario da ogni offesa & per offenderlo, caso che si avvicinasse con tuo pericolo.

98. La terza dunque è solamente guardia, (...) per essere egualmente pronta e vicina a tutte le sue offese e difese.

99. La prima e la seconda non son guardie perchè non son atte a cercare la misura e scuoprono troppo la vita e non sono egualmente vicine a tutte le parti della vita che si possano offendere & difendere; la quarta parimente mostra troppo di vita e modo di ferire & non guardarsi.

102. Del mutarsi di guardia in guardia non mi è lecito parlarne, non facendo buona se non una guardia sola.

103. L'offesa è una difesa nella quale cerco la misura e ferisco il mio avversario.

104. Due sono le parti dell'offesa: il cercare la misura & il ferire.

105. Il cercar la misura è un'offesa, nella quale io, in detta guardia, cerco la misura stretta per ferire.

113. Il ferire si fa in tre modi, perchè posso ferire l'avversario mentre che io mi fermo e lui si muove per cercare la misura o per ferirmi, o mentre che egli si ferma & io mi muovo per cercar la misura, o perchè ambidue ci moviamo a cercar la misura & a ferire (...).

114. In consideratione delle parti della vita rispetto alla spada, ferisco o di dentro o di fuora, di dentro di quarta e di fuora di seconda, alto o basso, secondo la parte scoperta della vita dell'avversario (...).

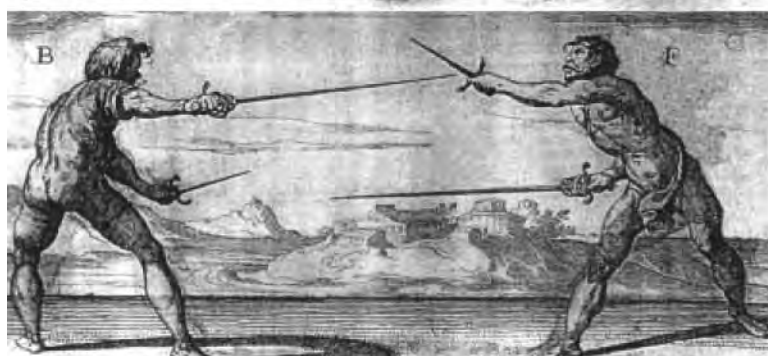
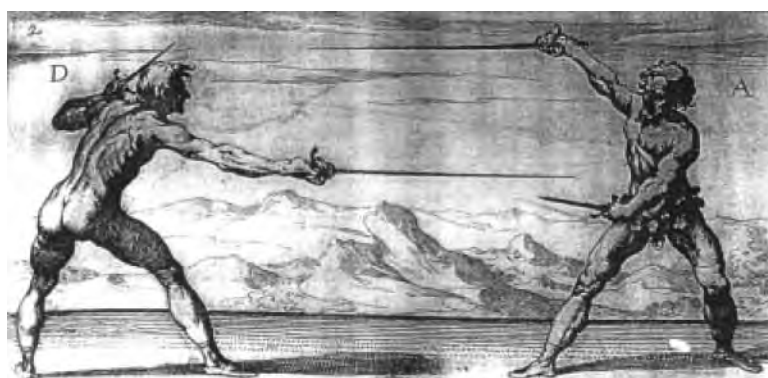
115. Mentre che io ferisco paro necessariamente insieme, in quanto che io ferisco in linea dritta e con la persona nella debita dispositione: perchè quando ferisco in questa maniera, a tempo & a misura, l'avversario mai mi ferirà, nè di punta nè di taglio, perchè il forte della mia spada camina in linea diritta & tiene a coprire tutta la mia vita.

116. Il taglio è di poco momento, perchè non posso ferire di taglio nelle dette distanze della misura stretta che, per il giro del braccio e della spada ch'io fo, non mi scuopra tutto e non dia misura & tempo all'avversario di ferirmi; & se pure si trova qualche utilità di taglio non è però che nella medesima misura & nell'istesso tempo non si possa mostrare una maggior della punta.

117. Ma senza punto di dubio a cavallo è meglio ferir di taglio che di punta (...).

Simulacro dell'Uso

1. Nella spada si considera il forte, il debole, il fil falso & il fil dritto; ad alcuni piace di fare tre parti uguali della spada, cioè il debole & il forte che sono le sue parti estreme e quello di mezzo, conciosiacchè dell'uno e dell'altro partecipi e sia atto a parare & a ferire; se ne trovano ancora che ne fanno quattro parti, pure senza alcuna evidente utilità; i detti termini sono facili e da per sè intelligibili.
2. Guardia chiamano una certa positura dell'elzo della spada il quale ogni volta che vien posto sopra la spalla forma la prima, quando discende ad agguagliarsi alla spalla fa la seconda, quando più s'abbassa fuori del ginocchio nella tua parte dritta viene a formare la terza, la quarta si fa quando l'elzo è dentro alla coscia s'accomoda; e queste quattro guardie si chiamano principali (...) Contraguardie si nominano la terza e la quarta, quella per stringer di fuori e questa per stringer di dentro (...).
3. Quattro sorti di tempi si sentono nominare nelle scuole, il primo, i dui tempi, il mezzo & il contra tempo; il primo tempo vogliano che sia quando, trovandomi a misura o stretta o larga io posso ferire l'avversario con un sol movimento di spada, onde parimenti si conosce che il ferire di due tempi richiede almeno due movimenti di spada; mezzo tempo è quando a misura larga ferisco l'avversario nel braccio avanzato e scoperto, sia quello del pugnale o quello della spada, di punta o di taglio o vero quando ferisco l'avversario a misura stretta, muovendosi egli a ferirmi o a fare qualche altro atto; il radoppiare delle botte si fa più che in mezzo tempo, contra tempo è quando nel medesimo tempo l'avversario mi vuol ferire io l'incontro in più breve tempo e misura (...).
4. La misura è larga o stretta: larga quando si può ferire l'avversario solo nel passo straordinario, la stretta vogliano che sia quando posso ferire l'avversario in passo giusto, a piè fermo.
6. Il passo si chiama ordinario, straordinario, giusto, mezzo passo, stretto e largo e si accresce e si sminuisce secondo la diversità di questi passi, si passeggia hora innanzi & hora indietro, hora da banda, hora a traverso con una gamba o con ambedue (...).
7. Si para tanto di filo dritto quanto di fil falso, ben che rade volte, così in linea dritta come in linea obliqua, hora con la punta alta, hora bassa, hora in su hor in giù, secondo che si ferisce di punta o di taglio, e con l'una e con l'altra dell'armi o con tutte due (...).
8. Finte si chiamano quei cenni ingannevoli della spada che si fanno tanto di taglio quanto di punta, fuori e dentro della spada, in su & in giù, innanzi & indietro e nel giro, ancora in linea dritta & obliqua, a l'una & a l'altr'arme & queste finte feriscano dirittamente all'opposto di quello che accennano (...).
9. Il mutamento di guardia in guardia si può fare i tre modi: dirittamente, a roverso & a scambio; per lo dritto quando di prima mi muto in seconda e di seconda in terza o di terza in quarta; a rovescio quando vo di quarta in terza, di terza in seconda e di seconda in prima; a scambio quando mi muto di prima in quarta o di quarta in prima & di prima in terza o di terza in prima o di seconda in quarta o di quarta in seconda (...).
13. La spada si domina in doi maniere: nella prima quando havendo acquistato la spada dell'avversario non mi parto mai dal dominio nel ferire. Nella seconda, havendo battuta la spada in qual si voglia maniera sì che esca fuori della mia presentia, in quel tempo che camina sforzatamente s'intende esser nel mio dominio, nel quale ho da ferire prima che si riscatti (...).
14. Il cavare sì come ancora il contracavare si fa per fuggire il tempo, la misura, o vero per acquistarla e si fanno o innanzi o indietro, secondo detto fine, richiedono; il modo di contracavare è di seguitare la spada dell'avversario, rimettendo la tua spada nel sito di prima (...).
15. Il ferire è di due sorti: di taglio e di punta; ma ciascuno di essi ha seco più nature, secondo il suo colpire, perchè il mandritto sarà o ordinario o fendente o tondo o montante o stramazzone o ridoppio e dalle parti riverse saranno come di sopra; le punte si convertono in quattro nature; il mandritto è quello che dalle parti dritte comincia e si chiama ordinario il qual'è quello che per linea obliqua trascorre, cioè dalla spalla manca al ginocchio dritto del nimico. Ma il fendente si chiama quello che va a ferire per dritta linea, di su in giù; il tondo si dimanda quello che a traverso volta. Et il montante è quello che parte col fil dritto della spada di sotto & va a ferire alla punta della spalla dritta dell'avversario. Stramazzone è quello che col nodo della mano a guisa di Ruota si fa; ridoppio chiamano quando con un mezzo mandritto atterrata la spada nimica li vai voltando un altro mandritto ordinario; il falso poi si determina in doi maniere, cioè dritto e manco: del falso dritto ve ne potete servire per urtare in fuori la spada nimica, cioè verso le sue parti destre & del falso manco urterete verso le sue parti sinistre (...).
16. I tagli vogliano esser fatti a segatura, sì perchè in questa maniera viene a ferire tutto il debole, sì ancora perchè a poco a poco si verrà a tagliare con la parte più radente del filo (...).
17. Nella punta si ricordano la stoccata, l'imbroccata & la punta riversa: l'imbroccata si parte dalla prima guardia & va a ferire dalla spalla sinistra dell'avversario fino al suo ginocchio dritto col fil falso di sotto, sì che non si volti la mano fin che non arriva al punto di ferire, e vuol essere buttata. La stoccata vogliano che si parta dalla terza guardia & che vadi a ferire l'avversario verso la spalla dritta; la punta riversa si parte dalla quarta & va a ferire di fuori dalla spalla nimica, riversando ben la mano in dentro (...).



Si come ne li belli e giuditiosi scritti far non si può componimento alcuno senza adoprare l'alfabetto delle sue lettere, così avviene in questa nostra arte della scherma, che senza le seguenti guardie & alcuni scansi e fuggimenti di vita, che vengono a essere il fondamento di questo essercitio, in alcun modo questo nostro uso mostrar non si potrebbe, adunque le seguenti sei figure segnate per Alfabetto. A. vi dimostra la prima & la seconda vi si appresenta per B. & la terza per C. La quarta si nomina per D. La quinta per E. & la sesta per F.

Figura che mostra di stare in guardia come si mostra nell'arte nostra & l'incredibile accrescimento della botta lunga rispetto alle membra, che si movano tutte a ferire.



- A. La spalla manca in guardia.
- B. La gamba del ginocchio manco in guardia.
- C. La pianta del piè manco in guardia.
- D. Il passo ordinario in guardia.
- E. La pianta del piè dritto in guardia.
- F. La coscia e la gamba a scarpa della guardia.
- G. La man del braccio dritto in guardia.
- H. L'accrescimento del braccio dritto d'altretanta lunghezza.

- I. L'accrescimento del ginocchio dritto, quasi un passo.
- K. L'accrescimento del passo, poco più d'un piede.
- L. L'accrescimento del piè manco col suo giro.
- M. L'accrescimento del ginocchio manco d'un mezzo passo.

Cap. 2 - NASCONO LE QUATTRO GUARDIE DA QUATTRO PROSPETTIVE CHE HANNO la mano, & la spada, cioè dui fili, & due piatti, che però fanno quattro effetti differenti, la prima si dimanda quel sito, dove va la mano nel cavare la spada del fodero quando si volge la punta verso il nimico, perché intendiamo che tutte le guardie massime nella spada sola si debbano così formare, & quando la mano si volta un poco in giù quella è detta seconda, la terza poi quando la mano sta naturalmente senza, voltarla né nell'una, né nell'altra parte, & la quarta quando si volge essa mano dalla parte di dentro (...) & deesi sapere che niente si può fare, il quale non proceda dalla natura di una di queste quattro noi diciamo natura, perché chi ben considera trova gran distanza tra l'una, & l'altra guardia, & questo per la larghezza del piatto della spada, & della mano, talmente che tra la prima, & la seconda vi è un meggio, dove si potrebbe fermare la mano, & così tra la seconda, & la terza, & tra la stessa terza, & la quarta, che perciò si potrebbe dire, che vi fossero quattro, guardie legittime, & tre bastarde(...)

Cap. 3 - LA LAMA DELLA SPADA SI DIVIDE IN QUATTRO parti, la prima è quella che pende più vicina alla mano, la seconda è quello altro quarto, che ariva fino a meggia lama, l'altre sono l'ultima metà spartita anch'essa in due, la quale va fino alla punta. La prima parte appresso la mano è la più forte per parare, (...) la seconda parte è alquanto più debile, non di meno anch'essa diffende assai, quando si sa andare a parare ove la nimica spada ha minor forza. La terza parte non è buona massime contra tagli, (...). La quarta parte è intieramente cattiva, né bisogna fare pensiero d'haverla quanto alla difesa, se ben nella offesa è la più valida, & quella che più mortalmente ferisce, si come anco è vero quando un taglio fa la ferita meggia con la terza parte & meggia con la quarta (...) la seconda & la prima parte dunque non s'hanno a operare se non per difesa, & la terza, & la quarta per offesa, in modo tale, che essa spada viene ad essere compartita meggia in diffendere, & meggia in offendere.

Cap. 5 - MISURA LARGA SI DIMANDA QUELLA, LA QUALE con l'avanzare il piede anteriore l'huomo può ferire il nimico, in modo, che dopo formata la contrapostura poco lontana all'hora si dee cominciare a portare il piede inanzi per arivare in detta misura, (...) nella misura stretta, dove la spada ariva col solo piegare del corpo, & senza il muovere de' piedi, che esso nimico sarebbe forzato a ritirarsi per non rimanere in pericolo tale, & se non si movesse si potrebbe ferirlo, quando che si havesse conservato il vantaggio della contrapostura (...).

Cap. 7 - LI PRINCIPALI TAGLI SONO QUATTRO, I QUALI si adoprano diversamente, & vanno a ferire in diverso luogo, come si vedrà per una figura, che farà qui indietro con tutti i nomi loro, i quali derivano da questi quattro principali, cioè mandritto, roverso, sotto mano, & montante, vengono questi tagli usati in vario modo, perche alcuno li tira con la spalla, altri col combito, altri col nodo della mano, & altri pure con la spalla, ma col braccio disteso, & duro contenere sempre la punta della spada diritta contra il nimico. Il primo tirato con la spalla che è quello per apunto quando si alza il braccio, & si fa un gran giro della spada per ferire con forza maggiore è il più cattivo di tutti per la sua troppa tardità, & perché si può facilmente essere ferito nel cominciare a levare detto braccio, (...). Il secondo modo, il quale si fa col combito ancor esso porta la mano fuori di presenza si nell'alzare, come nel callare quando la va vuota, talmente che anco con questo secondo si può rimanere ferito ma non tanto facilmente, perché la spada non fa quel giro sì grande (...). Ma il terzo modo, che è quello il quale si fa col nodo della mano inguisa, che il braccio resti sempre diritto, ancorchè la spada giri è senza comparazione migliore delli dui sopradetti in modo che il corpo resta più coperto né si può essere così dilleggeri ferito, perché è molto veloce (...). Il quarto similmente, che è quello col braccio duro disteso, (...) viene ad essere migliore delle due prime, & anco per resistere alla terza, se bene a noi pare, che la detta terza sia molto più sciolta, o manco obligata, & senza ricercare tanta forza, & dove si possono fare più cose, & ingannare più facilmente il nimico. (...).

Cap. 9 - IL TROVARE DI SPADA VUOL DIRE AQUISTARE, ET E' quasi come contrapostura (...). Essendo l'huomo nella guardia, & volendo acquistare la spada nimica fa di mestiere che porti la sua punta verso l'altra con la quarta parte nella quarta parte del detto nimico, ma con alquanto più della sua in quella di esso nimico, perché quello più, che havrà della sua nell'altro, anco che sia poco basterà per servirsi del vantaggio (...), il presente modo riesce benissimo avvertendo similmente di non toccare la spada, quando si va a trovarla, & quanto più se egli è prossimo tanto è meglio, & più sicuro, & sta il vantaggio nell'havere situata la spada con la sottilità del forte al debile, & spesso accade, che vedendo il nimico non li essere molestata la spada non s'accorge esserli già stata acquistata che toccandogliela più facilmente se n'avede, & ha più occasione di cavare, o ritirarsi, o mutare la guardia per liberarsi, in modo che si viene a perdere quel primo vantaggio (...).

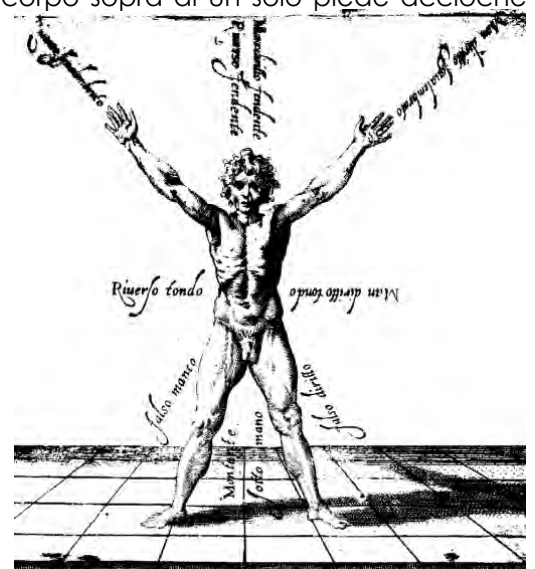
Cap. 10 - TEMPO SI DIMANDA QUEL MOTO CHE L'NIMICO FA dentro della distanze, perché quello che fa di lontano non si può chiamare altro, che movimento, o mutatione di prospettive, perché tempo in quest'arte vuole significare occasione di ferire, overo di pigliare qualche vantaggio sopra il nimico (...). Ma in questo luogo si deve avvertire, che alcuna volta si trovano alcuni, i quali astutamente fanno tempo acciò si vada a ferire, & nel medesimo tempo, che si va essi hanno parato, & ferito, questo si chiama ferire di contratempo, & ciascuna volta, che si resterà ferito, o si ferirà nel punto che l'avversario si stende per ferire si adimanderà ferire di contratempo, & alcuna volta similmente occorre, che tutti dui restano feriti in un'istesso punto, ciò procede da quello, il quale non ha preso bene il contratempo, overo, che quando ha dato il tempo era in troppa angusta misura, o che ha fatto troppo grande il moto;(...).

Cap. 11 - QUANDO IL NIMICO VIENE PER TROVARE LA SPADA, overo batterla, & quando quella si muta dell'una nell'altra parte prima, che egli la batti, o trovi all'hora, si dimanda cavatione di tempo; contracavatione è quella, che si può fare nel tempo, che il nimico cava seguitando il moto, che si ha cominciato per aquistare, & lassare andare la sua spada dietro l'altra, che si cava, che egli si troverà in quella stessa parte, dove che era prima. Ricavatione, poi è quella, che potrebbe fare il primo, che ha cavato, mentre che l'altro cava cioè cavare un'altra volta, & all'hora la contracavatione resterebbe ingannata; meggiacavatione si dice quell'altra quando non si finisce di passare dall'una nell'altra parte ma che si resta giù sotto la nimica; ma commettere di spada è quello che si cava, & che si rimette dove era prima, quando il nimico si mosce per andare alla spada, o per ferire (...).

Cap. 13 - FERIRE A PIEDE FERMO S'INTENDE, QUANDO si ferisce portando il destro piede inanzi verso il nimico & subito ferito si ritira, overo, che si ferisce col moto del corpo tenendo fermo il piede. Passare è quello, quando passando si porta inanzi tutti dui li piedi continuando fino all'altro corpo; ferire a piede fermo è necessario saperlo per essere il più commune che si usa nele questioni, & perciò deve essere il primo, che si essercitti per imparare ad avanzare bene, & longa una punta (...). In queste ragioni veramente non è buono ritrovarsi in guardia sopra del sinistro piede, perché non passando non si può ferire di lontano, & chi pure volesse passare col piè di dietro per ritornarlo non riuscirebbe rispetto al longo tempo, che si saria nell'andare, oltre che si scorreria troppo inanzi, & tanto che non si potrà ritornarlo in tempo (...). Questa guardia del sinistro piede servirà più in spada, e pugnale, che in spada sola, ma più a proposito è lo stare col destro inanzi, & subito ferito ricuperarlo appresso del sinistro, che in questo caso se il detto nimico seguirà si potrà ritornarlo di nuovo inanzi, & potrassi parimenti slargare il sinistro indietro secondo, che si vedrà l'occasione, & ferire nel medesimo tempo, che il nimico seguirà (...).

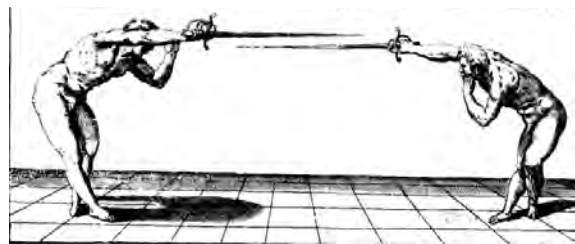
Cap. 15 - VOLENDOSI DIFFENDERE UN CORPO CON FACILITA E' neccessario sapere, se sia meglio lo tenersi in piedi, overo piegarsi (...) saria di più utile lo stare basso, ma a chi non sa farlo torna meglio lo stare in piedi, perché chi sta con violenza nelle posture non può essere pronto al moversi, dove che un corpo ben numerato nelli angoli, che forma piegandosi, & ben accomodato, sopra li piedi è molto più sicuro stando basso, perché meno è scoperto, & con picciolo movimento dell'armi si diffende, & le forze ancora sono più unite, la quale unione genera vivacità & celerità di andare, a chi è bene assuefatto a questo piegarsi, nel quale modo a volerlo fare come si richiede è prima di bisogno essercitio, & fatica, va poi molto più presto, & più comodo (...) la ragione è che stando già l'huomo curvato va il corpo inanzi senza fare gran moto, avvertendo nondimeno in questo luogo, che bisogna situare esso corpo sopra di un solo piede acciòche quello che ha da andare sia libero & vada presto, altrimenti saria tardo, perché non si lieva il piede, che non si lieui il peso, & benche paia ciò farsi in un medesimo tempo, nondimeno è più tardo (...).

Cap. 18 - QUESTA FIGURA, CHE SEGUE DIMOSTRA LA NATURA di tutti li taglij, che può fare una mano, alli quali taglij si sono posti li suoi propri nomi, acciò si veda dove naturalmente ciascuno di loro vada a ferire, ancorche possino ferire più alto, & più basso, secondo che vengono portati dalla mano & dal braccio, pure si vede per quale via vanno a ferire, & da questa prima cognitione si viene nella seconda, la quale è di sapere che sorte di diffessa si debba usarli contra per potere ben parare, & ferire in medesimo tempo, & perciò si sono notati li nomi di essi sopra detta figura non dalla parte dove vengono tirati, ma doae vanno a ferire, perché il manodiritto è tirato dalla mano diritta, & va a ferire la spalla sinistra nimica, & il reverso è tirato dalla parte sinistra, & va a ferire la destra indifferentemente (...).





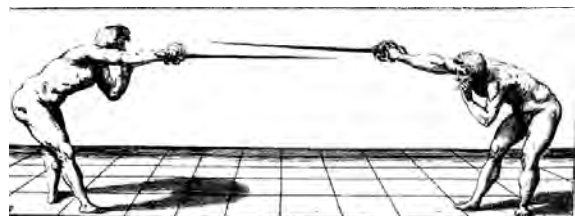
Prima guardia



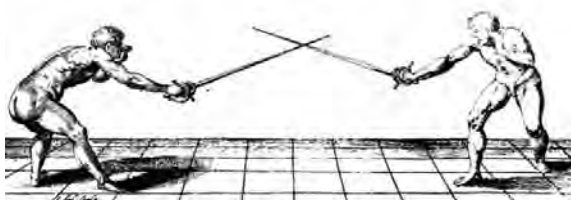
Prima guardia ben situata



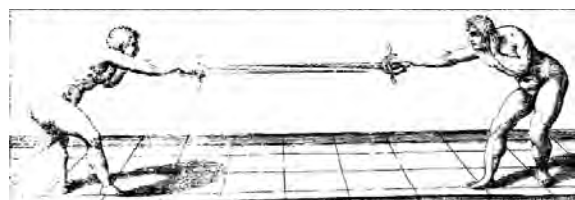
Seconda guardia



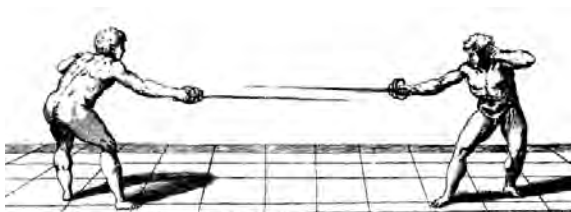
Seconda guardia ben accomodata



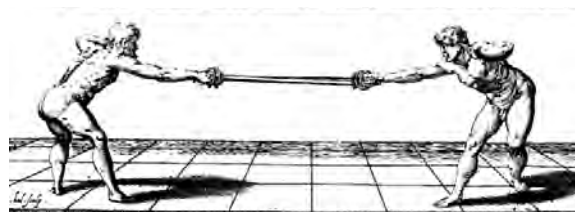
Terza guardia



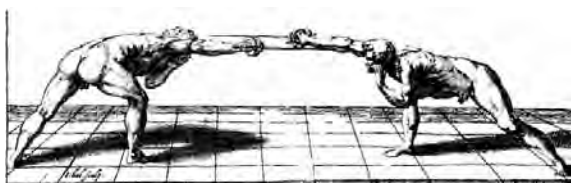
Terza guardia ben formata



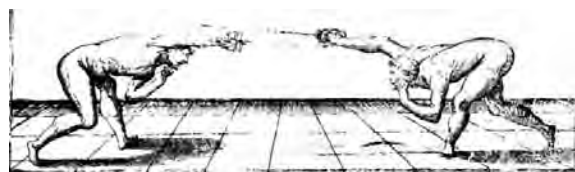
Quarta guardia



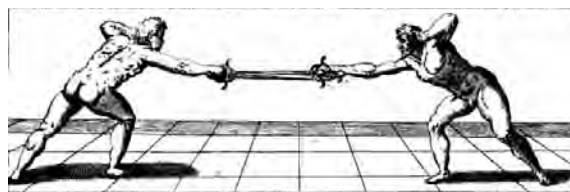
Quarta guardia ben formata



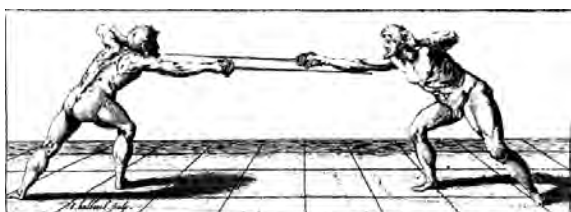
Distesa di seconda



Distesa passata di seconda



Distesa di terza



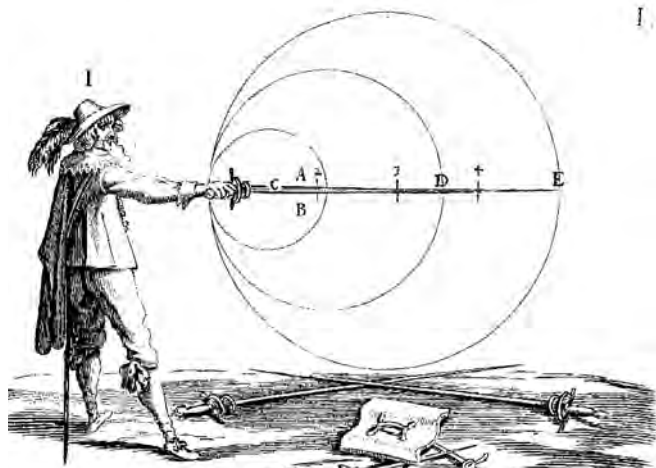
Distesa di quarta



Distesa passata di quarta

Della spada - cap. I

La spada primieramente e te quanto alla lunghezza deve esser proporzionata alla statura di chi la porta, tuttavia è sempre giusta quando arriva commodamente sotto le braccia; sarà leggiera per poter tirar con maggior velocità e minor fadiga, e haverà buona guardia per assicurare la mano, istrumento principale della Scherma. Nella presente Figura la Spada è divisa in tre parti, il numero 2. dimostra il termine del Forte per natura, il 4. del Debole, il 3. il termine del Temperato, o sia il centro della Lama. Due sono i suoi fili, Dritto segnato per B, Falzo per A, ha parimenti due Piatti, dritto che ce l'accenna C, e falzo che è la parte opposta, che non si vede. Da questi due Fili, e due Piatti nascono le quattro Guardie, la Prima dal dritto Filo, la Seconda dal dritto Piatto, la Terza dal falzo Filo, la Quarta dal falzo Piatto. Il forte serve per parare, il debole per ferire, e 'l Taglio deve esser fatto da quella parte che D, E, hanno terminata la Spada.



Come si formano la Prima e la Seconda Guardia - cap. II

Quattro sono le Guardie, come di sopra habbiamo detto, la Prima precede tutte l'altre, e per ordine, e per natura; si forma col situare 'l braccio disteso, e alquanto sopra la testa, il passo deve essere temperato, e il corpo si poserà sopra 'l ginocchio, portato avanti con alquanto d'incurvatura, per acquistar leggerezza nel ferire, e la man sinistra si terrà ritirata sopra la spalla manca, o vero si lassará libera e sciolta. Questa prima Guardia è di due sorti, Alta e Bassa, l'Alta si vede nella

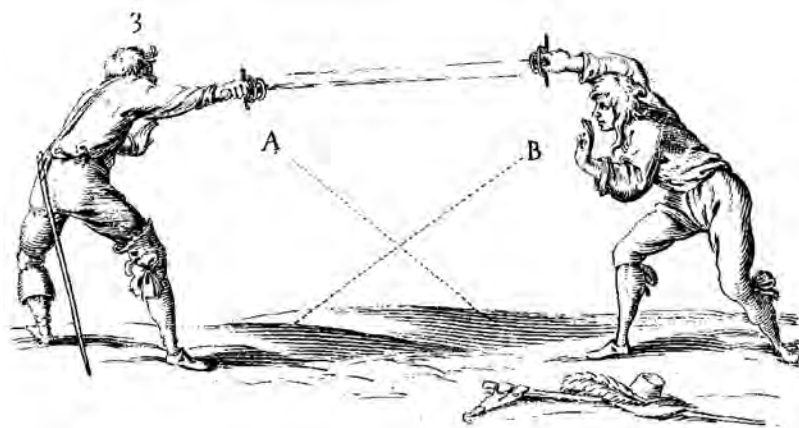
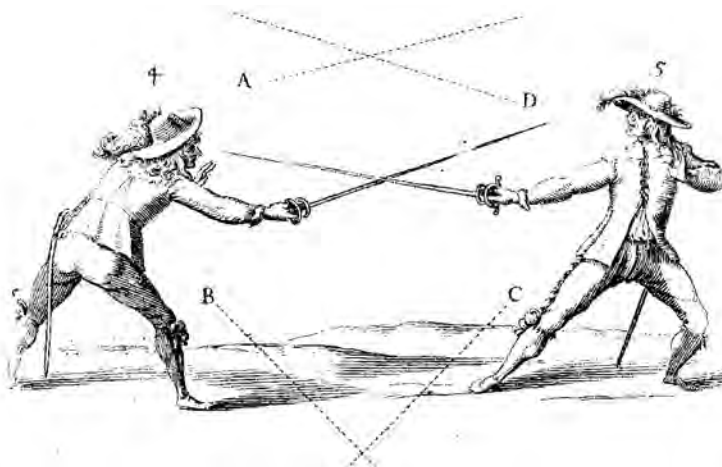


figura 2. rappresentata, la Bassa verrà a nascere col portare la mano in B, regolando la Spada secondo la linea che si dimostra nel disegno. La Seconda Guardia nel corpo e nel passo non è differente dalla Prima, solo il braccio, la mano e Spada vengano ad abbassarsi, talché si trovino in linea retta con la spalla. Questa parimenti è di due sorti, Alta e Bassa, l'Alta si vede nel disegno 3. La Bassa è disegnata in A, e l'una e l'altra è più forte della Prima Guardia e più coperta ne' duelli, secondo 'l sito e qualità di chi combatte, per ordinario si cangiano, valendosi di quella, che per migliore e vantaggiosa è giudicata.

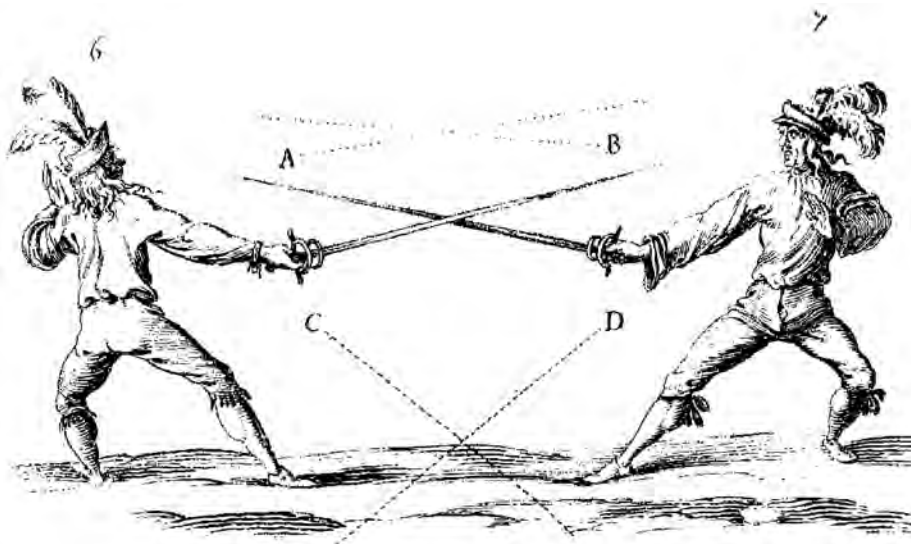
Come si formano la Terza e la Quarta Guardia - cap. III

Per formare la Terza Guardia bisogna che 'l passo sia pronto il corpo, senza violenza, e che si posi nella gamba sinistra il braccio disteso, e la mano si ritrovi in tal modo collocata, che non si volti né per didentro né per di fuore, il che secondo 'l termine della Scherma è detto la Giustezza della mano. Questa Guardia è di tre sorti, Terza naturale Alta e Bassa; la Terza naturale è disegnata nella figura 5. L'Alta si chiama restringendo 'l passo drizzando la vita, e portando la mano in D, usata dalli Spagnuoli. La Terza Bassa è quando la mano si ritrova in C. frequentata da' Franzesi, il discoperto di ciascheduna di esse è la parte di dentro; la migliore è la Naturale, forte, ben guardata, e della Prima, e della Seconda più perfetta. La Quarta Guardia nel corpo, passo, e braccio è simile alla Terza. La mano però ha 'l suo sito dentro 'l ginocchio, e 'l discoperto di fuore, si divide in Naturale ancor essa, Alta e Bassa, così detta dalle mutazioni alle quali è sottoposta. La Naturale che all'altre s'antepone, è disegnata nella figura 4. l'Alta in A, la Bassa in B. Tal guardia è commoda per offendere, e defendersi, aspettare e assalire.



Della Guardia Mista - cap. IV

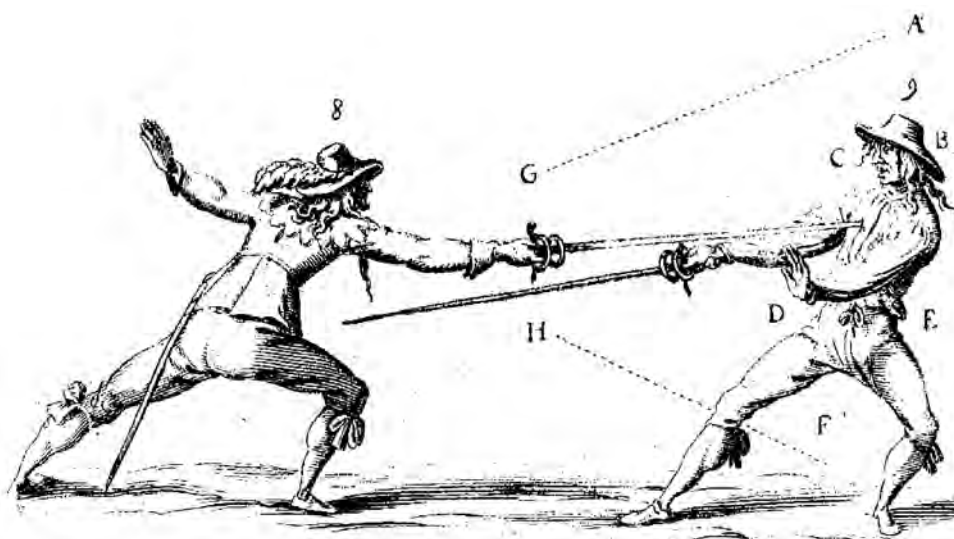
Vengo alla Guardia Mista da me ritrovata, e della quale ho discorso nella prima parte. La sua natura è di partecipare della Terza e della Quarta, e ciò consiste nel sapere aggiustare la mano della Spada, e 'l braccio, procurando che 'l passo più tosto si sia largo che stretto, e che 'l pie destro sia leggiere, e spedito ad operare facendo che 'l peso del corpo si sostenga sopra la gamba sinistra, e che la punta della Spada riguardi 'l mezzo dell'inimico, perché in tal modo il forte e debole della Spada si ritrovaranno più vicini al difendersi, e a ferire come vediamo nelle contraposte figure, 6, 7. Con questa guardia si può resistere lungo tempo ne' duelli per far poca forza col corpo e coll'armi, e contro a tutte è vantaggiosa. Si formano le Contraguardie, Alte, e Basse, Alte con portar la spada in A, B, le Basse con portarla in C, D, seguitando la postura del nemico, tanto ritrovandosi in Prima, che in Seconda, e nelle altre Guardie.



Come si tiri la Stocata longa e i due Tagli principali - cap. V

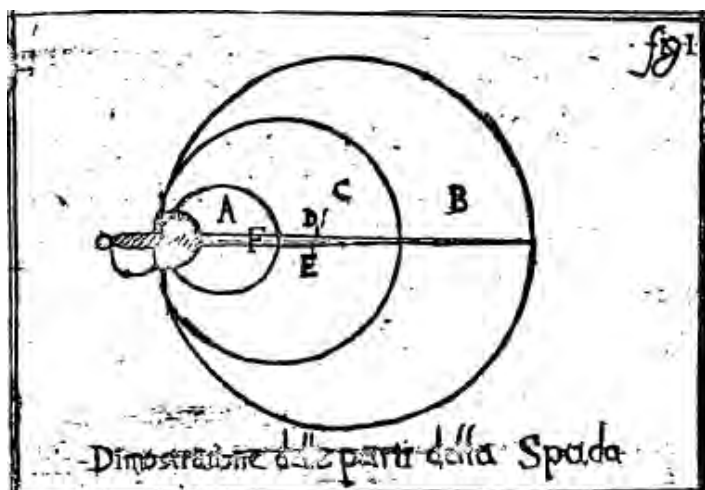
La presente Figura 8. insegna a tirare la Stocata longa e gagliarda, e in questa consiste gran parte della Scherma; per imparare a tirarla bisogna ritrovarsi nella Guardia Mista, e in un tempo unire, a far questo moto,

la mano, la Spada, il braccio, il piede, e la spalla; con queste circostanze s'allunga il colpo, va con velocità, ed è poco meno che irreparabile, il che non accade nella Prima, e nella Seconda Guardia per essere di gran lunga più deboli, e più tarde. Grave errore è di molti che volendo tirare una stoccata sforzata precipitano talmente col corpo quasi disteso fino a terra, che non potendosi riavere restano come abbandonati nel pericolo della vita, mentre dal nemico venga parata. Il nemico che nel ferire non si salva, è perso, e non si può salvare se non con ritornare



nella sua Guardia dopo essere uscito prestamente di misura. Due son i tagli principali, Mandritto, e Rivercio che feriscano cadendo, e due di minor considerazione, che feriscano ascendendo, e sono il Montante, e 'l Sottomano. Il Mandritto è di due sorti, Fendente, e Obliquo, o Sgalembro. Il Mandritto fendente verrà mostrato dalla Figura 8. che insegna a portar la Spada da G, A, F, l'Obliquo da B, fino a D. Due ancora sono io i riverci, Fendente, e Obliquo, o Sgalembro; il Rivercio fendente camina da G, A, F, l'Obliquo da C, in E. Il Montante e Sottomano cominciano dalla linea H, F, verso A, i Mandritti, e Montanti cominciano dalla parte sinistra, i Riverci, e Sottomani dalla destra, sì come nella Figura 9. appare.

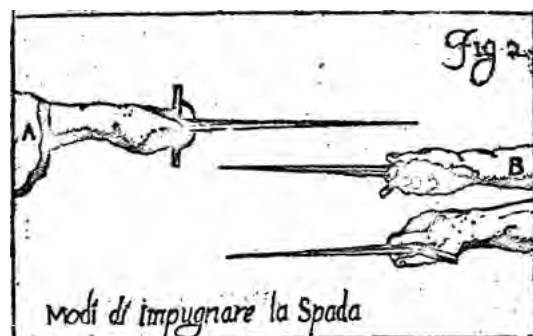
Libro I - Capitolo XI - Della Spada. La misura della Spada non è precisamente determinata nel Mondo, perché dove l'usano più lunga e dove la portano più corta. Ella però è sempre proportionata e commodamente giusta quando la lama arriva alla cintura di chi la porta, poco più o poco meno; & essendo di questa lunghezza si rende con più facilità maneggiabile da chi l'adopra. (...) dirò, con l'opinione più commune e seguita da tutti i moderni, che la spada, essendo composta di due tagli, due piatti e una punta viene tutta graduata in tre parti sole, cioè in Forte, in Terzo & in Debole, le quali sono tutte eguali, quanto alla quantità, ma sono disuguali secondo la qualità di ciascheduna. E così la parte che sta più vicina al finimento, o all'impugnatura, si chiama il Forte, perché sta più propinqua al braccio che formalmente la possiede. La punta, che è la parte più lontana dal Forte, si chiama Debole, perché sta più appartata dalla forza. Quel che resta tra il forte e il debole si chiama Terzo, o Temperato, perché partecipa del forte e del debole, e sta in mezzo alla Spada: e dal debole, calando verso il forte si va tanto agumentando la Forza, quanto più si va accostando al finimento. Officio del Forte è parare e resistere co'l braccio ad ogni colpo del suo nemico; il Terzo servirà per guadagnare, o toccare l'armi dell'avversario, e vale in tutte le occasioni nelle quali dovrà trovare la Spada del medesimo, posciaché sempre in simili azioni deve lanciarsi col suo Terzo sopra l'altrui debole. Il Debole ferisce così di taglio come di punta, finge, disordina, scompone, accenna e fa tutto lo che riguarda successivamente il colpo. (...) È composta anche la Spada di due fili e due piatti, uno dicesi filo retto, l'altro obliquo, o vero il primo si chiama dritto e l'altro falzo. Il piatto si chiama uno piatto di dentro, l'altro piatto di fora, o vero il primo falzo e l'altro dritto. Impugnata adunque la spada co'l pugno di terza, sporgendola a



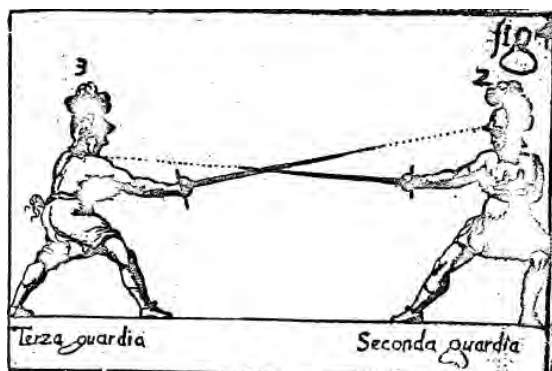
drittura innanzi, quel filo che mira in giù è il filo retto, o dritto; quello che guarda in su, e sta di sopra, si chiama il filo falzo o obliquo; così il piatto che si trova di dentro si dice il piatto di dentro o falzo e quello dalla parte opposta, che è di fora, è il piatto dritto o di fuori. La dimostrazione si scorge nella presente figura. Posciaché graduata la Spada ne' suoi tre gradi eguali di quantità, ma disuguali di qualità, il Forte sta racchiuso dentro tutto quel circolo A., nel B. si contempla il Debole, che è la punta, e quel che resta in mezzo tra il circolo A. e B. è il Terzo o Temperato, nel quale sta il C.. Il filo, che ci dinota il segno D., è il filo falzo, o vero obliquo, e viene a restar di sopra; quel che resta di sotto seganto per E. è il filo retto o dritto. La lettera F. ci significa il piatto di fora, e dritto, e quello che si trova nella parte

opposta, che non si vede, è il piatto di dentro, o falzo. (...) L'istessa graduazione della Spada s'impura col fioretto, il quale di essa è figura; né d'altro divario io vi conosco tra l'uno e l'altra, se non che questa fa da dovero, quello da scherzo. Una avvertenza deve sempre osservarsi nel fioretto, e questa è quella che sempre procuro si faccia da' miei discepoli, cioè che egli sia sempre grave più tosto che leggiero, per avvezzare il braccio a posseder quel peso, ed a sopportare quella fatica, acciò nell'occasione de' cimenti, si maneggi con più facilità l'arme più leggiera. (...)

Libro I - Capitolo XII - Del Modo d'impugnare Spada. La presente figura dimostra il Modo di sapere impugnare la Spada (...). Poiché ho veduto altri che l'impugnano con tenere solamente il pomo in mano, e quasi per bizzarria, giocano debolissimamente il fioretto. Altri al contrario, non bastandoli di stringere solamente il manico, la stringono con due dita dentro l'incascio. L'uno e l'altro estremo è dannoso (...). Il primo è debole, e si scorge alla giornata nell'Accademie, che ad ogni picciola scossa o toccata, cade il fioretto in terra, e resta il giocatore senz'armi. (...) Il secondo modo d'impugnar la Spada è molto sforzato, per la collocazione delle due dita dentro l'incascio, e resta anche debole il ferro, per causa che la mano non sta tutta nel suo centro, che è il manico, e mettendo due dita dentro l'incascio, ne restano solo due altre (e le più deboli) nel manico, né queste ponno reggerla e guidarla con quella forza che è necessaria per resistere alle scosse del suo nemico. Fuggendo adunque cotesti estremi, impugni la Spada con tutto il manico in mano, e ponga l'indice solo dentro l'incascio, e'l pollice lo lasci cadere abbandonato sopra la punta dell'indice, che così verrà ad impugnare la spada a chiave serrata, come dimostra la mia presente figura nella lettera A. B. C. (...)



Libro II - Capitolo II - Delle Guardie. Dalla sopradetta pianta, (che sta ideata nelle seguenti figure), nascono tre sorti di Guardie, le quali sono le più principali di tutte le altre, che diversamente s'insegnano da molti Maestri di Scherma; e le quali non metterò a contarvele ad una ad una, come che sia impresa, che nulla rilevarebbe al mio discorso. Attenderò solo presentemente alla spiegatione di tre; se con esse sole si può bastantemente difendere, e si possono fare contro ogn'altra Guardia, che dal nemico possa operarsi. La Prima Guardia la dimostra il Cavalier I. nella presente figura, & ella si fa quando (situato su la pianta accennata) si porta avanti il braccio della Spada, tenendo la mano di mezza quarta, e la punta di essa, fermata in angolo retto, starà egualmente alta del pugno che la sostiene; e tenendola così bassa si porta sempre per sotto la lama del nemico. La Seconda Guardia nascerà quando, disteso avanti il braccio della spada senza incurvatura, si tiene il pugno voltato di seconda, e la punta di



essa in tal modo alta, che guardi la spalla destra dell'avversario, mantenendo nell'istesso tempo il corpo alto e ben situato. La quale guardia, essendo contraria alla terza, e fatta dal Cav. 2. contro del terzo nella presente figura quarta.

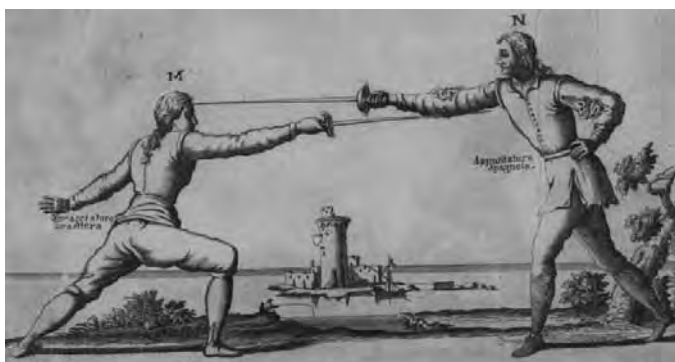
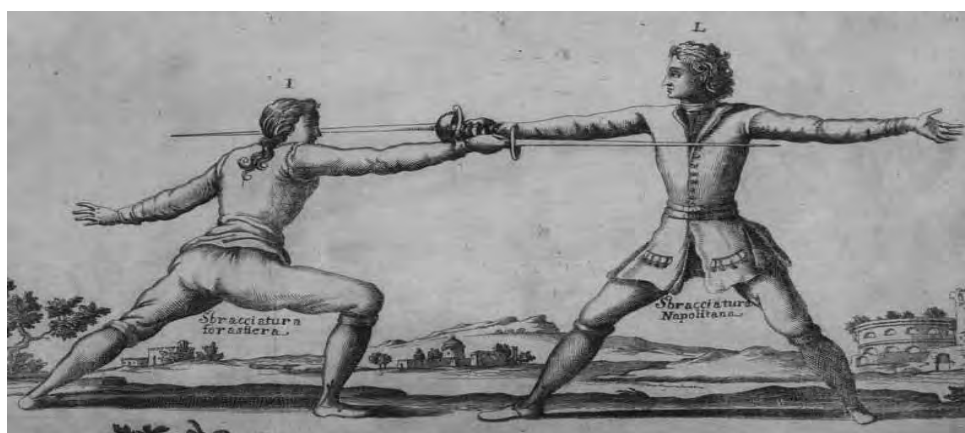
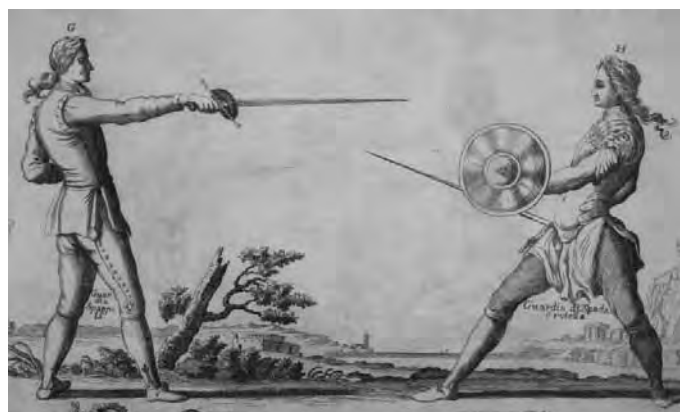
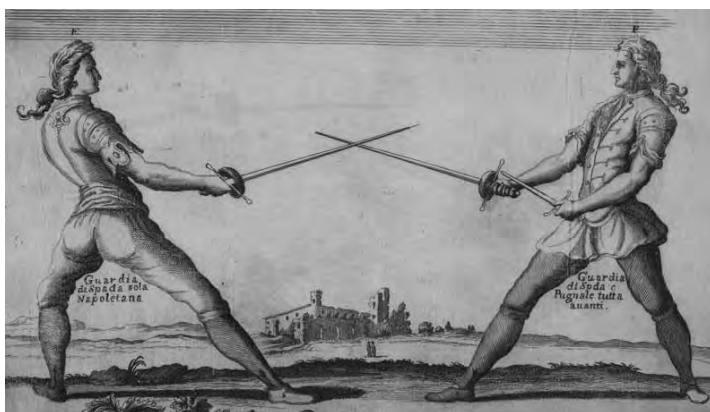
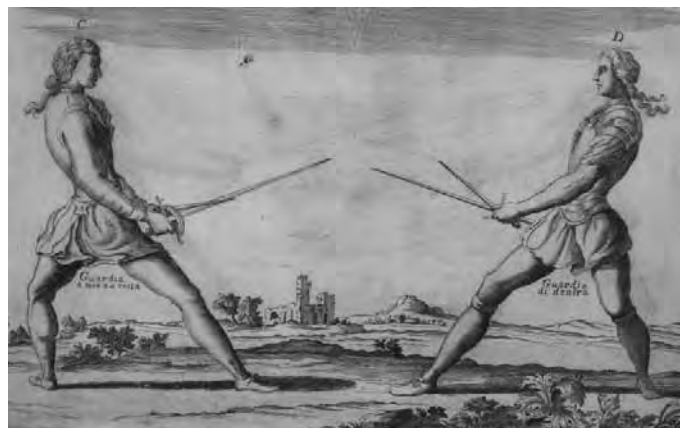
La Terza Guardia è guidata co'l pugno di terza, e la punta della spada, sporgendola avanti, si mantiene viva verso gl'occhi del nemico, con l'istessa situatione distesa del braccio, e con la medesima pianta sopradetta, quale è immutabile in tutte le positure che si possono fare. La qual guardia è dimostrata dal Cavalier 3.

Queste sono le Guardie più principali della Scherma (...)

Libro II - Capitolo VI - Della Stoccata Dritta, e del Modo di tirarla bene. Di tutte le Attioni che si fanno nella Scherma, la sola Stoccata Dritta è la più principale e la più sicura, e con essa si guidano tutte le altre. (...) Prima adunque d'imparar altro nella Scherma, si studia questa sola Attione, dalla perfettione della quale dipende la perfettione di tutte quelle che s'insegnano nel maneggiare la Spada, e tutte con la Stoccata dritta si guidano. E che ciò che sia vero, egli è chiaro. Poiché, rintracciando una per una le lettioni della Scherma, io so di certo che le Parate altro non sono che Stoccate dritte tirate o nel medesimo tempo che si para, o pure si risponde con esse al nemico, doppo parato il suo colpo. Le Finte sono ancora Stoccate dritte precedute da un sol moto di mano, che serve per ingannare il nemico. Le Toccate di spada, in qualsiasi modo elle si faccino, sono sempre terminate con le Stoccate dritte, doppo toccata la Spada del suo nemico. Il Tempo, egli è una finissima e velocissima Stoccata dritta tirata in Tempo, che il nemico sta per tirare la sua. In somma, i Guadagni, gl'Attacchi con le Sottobotte con le Prese, sono tutte attioni che presuppongono le Stoccate dritte. Et ecco che tutte le Attioni della Scherma sono accompagnate con le Stoccate dritte, e tutte con esse si finiscono, o di dentro, o di fuori. (...) Perloché piantato ben composto in una delle guardie sopradette, e ben situato nella difesa, co'l corpo in centro e con la vita in profilo, senza che altrimenti si mova, camini velocemente il braccio per linea retta, di dove si trova in petto al nemico, e pigliando la velocità della vita curvata su'l ginocchio sinistro violentemente risorga, caminando il piè dritto nell'accompagnare il colpo. Nell'istesso modo volti con indicibil prestezza il corpo, pigliando lo spirito nel voltar delle spalle, e termini la stoccata nel petto del suo nemico. Con avvertenza che se doverà terminarla di dentro, deve fermare la mano di quarta, e se di fuori deve finirla con la mano di seconda. Non alzi però tanto in alto il pugno nel terminare la botta, come fanno molti, che per coprirsi il viso si scoprono tutto il petto, ma resti co'l braccio in angolo retto, in modo che la mano stia eguale alla punta della sua spalla, co'l corpo in profilo e co'l braccio sinistro disteso all'indietro, come il tutto apertamente dimostra la presente figura, nella quale il Cavalier 4., terminando la Stoccata di dentro, ha portato il pugno di quarta, per difendersi co'l suo filo retto da gl'incontri nemici. (...)



Giuseppe d'Alessandro - Pietra paragone de' cavalieri - 1711



DEFINIZIONE DELLA SCHERMA

La Scherma, se non vogliamo discostarci dallo stretto significato, che ottenne nella nostra lingua, non altra idea ci presenta, che quella di un'arte, che insegna a difendersi, o a rendere vani i colpi di un avversario: ma preso come termine tecnico della scienza, che noi trattiamo, viene a ricevere un più esteso significato; e comprendendo non solo l'idea della difesa, ma benanche quella dell'offesa, ed amendue coll'uso della Spada, sembra che possa meritevolmente definirsi: «La scienza di servirsi della Spada, per difendersi dall'avversario, ed offenderlo» (...).

§ 1. Definizione della spada. La Spada è un'arma diritta di Acciajo, somigliante ad un'asta, che ferisce di punta, e rare volte di taglio (...).

§ 3. Definizione della Lama. La Lama è tutto quel tratto di ferro, che serve a ferire, ed a parare i colpi, che ci vengono tirati dal nostro avversario.

§ 4. Figura della Lama. La figura delle Lame è varia, siccome è stato vario l'ingegno degli Artisti, che le hanno fabbricate (...). Siccome abbiamo diviso in due classi le lame, così esse distinguonsi in quelle di filo, e di mezzo filo. Quelle di filo sono così denominate, perché sono a due tagli, e si comprendono nella classe delle prossimamente piane, mentre quelle di mezzo filo, che si comprendono nella classe delle quasi piramidali, non hanno un vero taglio, quantunque i loro angoli possano essere micidiali.

§ 5. Lunghezza della Lama. La lunghezza poi della lama è indeterminata, e non si può esattamente stabilire. (...). I Napoletani, ed i Siciliani, riconoscendo queste proprietà in tutta la loro estensione, cingono spada di quattro palmi di lama, che poi denominano di misura (...). Si suole comunemente nel resto d'Italia portare delle spade di tre palmi, e mezzo, o quattro meno un terzo di lama; e conviene tenere per certo, che se fosse più corta, sarebbe svantaggiosa, per chi se ne dovrebbe servire.

§ 6. Larghezza della Lama. La loro larghezza è pure varia. Quelle di filo sono però generalmente nel loro forte del diametro di dieci linee, e quelle di mezzo filo di circa un mezzo pollice (...).

§ 10. Graduazione della Lama. Non si può schermire bene, se pria non si conosca esattamente la graduazione della Lama (...). Per concepire dunque una idea della graduazione della Lama, dividete questa in due parti eguali, ed il punto di tale divisione si appellerà centro. Se suddividerete in quattro egualmente una di queste parti, andando dal centro alla punta, i tre punti, che successivamente incontrerete si chiameranno: meno debole, debole, doppio debole, essendo zero il grado, che si confonde colla punta per la difesa, ed il massimo per l'offesa. Facendo poi la medesima operazione sull'altra parte della lama, cioè dividendola in quattro parti eguali, partendo dal centro, ed andando verso il principio, i tre punti, che incontransi, si denomineranno: meno forte, forte, e doppio forte. Questi diversi punti chiamansi gradi, e cominciansi a contare dal doppio forte in modo, che questo stesso corrisponde al numero 1, il forte al 2, il meno forte al 3, il centro al 4, il meno debole al 5, il debole al 6, il doppio debole al 7, e la punta all'8.

§ 12. Della Spica. Spica della Lama si dice la coda della medesima, ed è quel pezzo di ferro, che passa per la impugnatura, e pomo a somiglianza della coda del coltello, che passa pe'l suo manico. Ordinariamente ella è della lunghezza di sei pollici. La sua figura, essendo piramidale quadrangolare, impedisce all'impugnatura di smuoversi, ed i suoi angoli la tengono stabilmente incardinata. La di lei tempra debb'essere quasi la stessa, che quella della lama.

§ 13. Del Ricasso. Il Ricasso, così detto dagli schermitori, fin da' passati secoli, è quella parte di ferro intercetta tra lama, e la spica (...). La sua figura è parallelepipedica però sarebbe bene che, invece degli angoli, vi fossero altrettanti lati, divenendo così un ottaedro; poiché allora il ricasso non cagionerebbe più del dolore alle dita, queste resisterebbero maggiormente alla fatica, e la forza impiegata produrrebbe maggior effetto.

§ 14. Della Guardia della Spada, e sue parti. La Guardia della Spada è una unione di varie parti, che agiscono nello stesso tempo, messe in moto dallo schermitore, per difendere il proprio corpo. Da alcuni impropriamente viene chiamata impugnatura, assegnando al tutto il nome di una parte. Questo corpo, o sistema di corpi, comunque vogliasi dire, è composto di sei parti, ossia, in sei parti si divide. La loro denominazione è la seguente: la Coccia, gli Archetti di unione, la Vette trasversale, l'Impugnatura, ossia Manica, il Pomo, e l'Elsa.

§ 15. Della Coccia, e del Rivettino. La Coccia è un segmento di superficie sferica, su di cui si avvolge, all'intorno della sua sezione, una zona conica, la quale forma al di fuori, verso la convessità, un vano concavo-convesso; dagli schermitori questa zona viene appellata Rivettino (...). Nel mezzo di detta coccia vi passa l'esterno del

ricasso, e la lama, propriamente detta, ha la sua origine da questo punto (...).

§ 17. Degli Archetti di unione. Gli Archetti di unione sono così detti, perché servono ad unire la coccia alle vette trasversale. Avendo fatto passare, per lo buco della coccia la lama, essi debbono essere nello stesso piano, e direzione di questa, e se la lama è di filo, gli archetti corrispondono precisamente a' suoi due tagli (...). La di loro altezza è determinata dal ricasso. L'archetto, che corrisponde al vero taglio della Spada, chiamasi di dentro, e l'opposto di fuori. Questi sono atti anche a parare i colpi di taglio, e ad allontanare la punta nemica ne' fili di Spada (Vedi il Cap.5).

§ 18. Della vette trasversale. La Vette trasversale è parallela alla coccia, ed è forata nel centro della sua larghezza, e lunghezza. Unisce gli archetti, e pel suo buco passa la spica della lama, che ivi resta incardinata, affinché non succeda alcuna rotazione delle vette, e coccia intorno a se stessa. La sua lunghezza è proporzionale alla grandezza della coccia.

§ 19. Della Impugnatura. L'Impugnatura, ossia manica, ha una figura, che si accosta moltissimo al cilindro. La materia, che s'impiega per farla, può essere qualunque, parlando di legni, e metalli. In generale però si fa di legno, e si ricopre, per ornamento di un filo di argento, o di oro, o di altri fili metallici, detti Filagrana, che hanno il colore di questi due. È forata in tutta la sua lunghezza, e vi passa la spica della lama, come si è detto. Poggia sul mezzo della vette trasversale, avendo alle sue basi due cerchi di una sottile laminetta, che tengono fissi gli estremi del filo accennato, ed aderenti le parti del legno, allorché si sforza l'impugnatura, per farvi centrare la spica. Finalmente la lunghezza di questa impugnatura suol'essere prossimamente tre pollici, e tre linee.

§ 20. Del Pomo. Il Pomo occupa il residuo della spica, di lunghezza di un pollice, e mezzo. Il di lui peso è determinato da quello, che si richiede per equilibrare la Spada; poiché un piccolo peso, alla estremità della spica, fa le stesse funzioni, per generare l'equilibrio, che un più grande vicino alla coccia. Congiunge la sua base circolare con quella della manica; e sarebbe ottimo, che il suo buco fosse quadrato, per impedire la minima rotazione. Si rassoda alla sua estremità, ribattendo quel piccolo avanzo di spica, o facendovi una vite.

§ 21. Dell'Elsa. L'Elsa è quell'arco, che partendo dal punto d'incontro delle vette trasversale con l'archetto di dentro, va a terminare un poco più sotto del centro del pomo, in cui centra per un buco, ov'ella viene fissata, o unita solidamente con una vite. Il suo uso è quello di parare le dita da' colpi di taglio, e dai fili di Spada, e serve a tenere maggiormente stabile il pomo (...).

§ 24. Della Direttrice. Posto lo schermitore a fronte dell'avversario co' piedi formanti a' talloni un angolo retto, cioè colla punta del diritto verso l'avversario, e col piede sinistro perpendicolare alla linea, in cui si trova il piede diritto, immaginate una linea retta, che passi pe' due talloni, e la punta del vostro piede diritto, e per lo stesso piede, e talloni dell'avversario (similmente atteggiato), ed avrete l'idea di questa linea, che da noi si chiama Direttrice (...).

§ 25. Della Misura. Essendo in perfetta guardia innanzi al vostro avversario, e per conseguenza in azione, quella porzione della linea direttrice, che tra voi, e lui si frappone, e che dovete percorrere per ferirlo, si chiama Misura. Si dirà giusta misura se, avendo tirata una stoccata, la vostra punta è entrata due pollici, e mezzo, o tre nel fianco destro, e propriamente tra le coste, che coprono le vene interne del cuore dell'avversario. Se poi stando a giusta misura, tirate entrambi nello stesso tempo, allora si dirà, che siete in doppia misura, perché il vostro avversario si è avvicinato a voi per quanto è stato lo spazio, che voi avete percorso per offenderlo, o sia vi trovate a lui vicino il doppio di quello, che si richiedeva per colpirlo. In fine si sarà fuori misura, quando si dovrà camminare un passo, per entrare in misura; e si dirà esser distante due, tre, o quattro misure, secondo che siete costretto di avanzare due, tre, o quattro passi, o sieno piedi di colui, che agisce, per avvicinarvi al nemico, in modo da poterlo colpire.

§ 26. Varie misure secondo la diversa direzione dei colpi. Or siccome le misure sono limitate dal punto del corpo nemico, che volete bersagliare, così esse possono essere di diversa distanza, secondo i diversi punti del suo corpo, che prenderete per bersaglio, e che vi prefiggerete di mutilarlo, o di estinguerlo. In fatti, stando egli col braccio feritore disteso in guardia, se in vece di ferirlo nel cuore, voi cercate di ferirgli la mano, allora è chiaro, che mentre siete fuori misura per tirargli al petto, vi trovate però a giusta misura, per tirargli alla mano, o al polso, essendo questi una o due misure più avanti, e verso di voi del suo petto. Lo stesso sarebbe, se vorreste tirargli al braccio, o alla spalla (...).

§ 40. Descrizione. La spada poi s'imbrandirà nella seguente maniera. Le due dita indice, e medio si faranno entrare tra la vette trasversale, e la parte concava della coccia. Esse abbracceranno, dalla parte dell'archetto di dentro il ricasso in modo, ch'egli ne sia stretto dal dito medio nella seconda giuntura, e nella prima verso l'unghia dell'indice il quale colla parte esterna della sua seconda giuntura, tocca il concavo della coccia, per dare maggior forza alla stoccata. Il pollice poi distendendosi sul lungo del ricasso dalla parte dell'archetto di fuori, e facendo riazione all'indice, ed al medio, che, come si è detto, lo stringono dalla parte opposta, cospira a mantenere salda la spada in mano. L'estremo del pollice, col taglio dell'unghia, tocca il concavo della coccia dalla parte opposta a quella, ov'ella è toccata dall'indice, e tende a raddoppiare la direzione, e forza della stoccata. La manica resta ferma fra le due rimanenti dita, che la stringono, al pari della pianta della mano, nel mezzo di cui ella ne dee giacere in modo, che considerando la mano, come un parallelogrammo, la manica dee segnarne la diagonale, restando il pomo interamente fuori della mano, e propriamente venendo a cadere alla metà della larghezza del polso. La parte della vette trasversale, che è verso l'archetto di fuori resterà in quello spazio della pianta della mano, ch'è fra il pollice, e l'indice, e sarà da queste dita tenuta stretta. La rimanente porzione della vette trasversale, ch'è quella verso l'elsa, al di sotto poggia sulla metà del dito medio, ed è dalla prima giuntura del suddetto dito ben tenuta. Dalla parte di sopra poi, verso il pomo, vi corrisponde la parte esterna della seconda giuntura del dito anulare (...).

§ 59. Delle posizioni di pugno. Le posizioni del pugno si possono distinguere in principali, e collaterali, o sieno medie, perché queste giacciono nel mezzo di due principali qualunque. Le principali sono quattro. Avendo impugnata la spada, se l'elsa è rivolta verso il cielo, dicesi questa prima posizione del pugno; se volgete l'elsa all'infuori, ossia alla vostra dritta, appellasi di seconda; s'ella riguarda la terra, il pugno è di terza; e se poi è alla sinistra, o verso il vostro petto, sarà di quarta. Le collaterali, o sieno medie sono anche quattro, e prendono il nome delle due principali, da cui ciascuna di esse debb'essere equidistante. Così la posizione media tra la prima e la seconda si chiamerà di prima in seconda, e così successivamente si diranno: di seconda in terza, di terza in quarta, e di prima in quarta (...).

§ 65. Definizione della guardia. Noi intendiamo per guardia quella attitudine vantaggiosa del nostro corpo, garantito dalla nostra spada, da dove possiamo difenderci, ed offendere, e che vieta all'assalitore il ferire, se prima egli non allontani il nostro ferro dalla linea di offesa, aprendosi così un varco sicuro.

§ 66. Descrizione della stessa. (...) voi dovete stare fermo col piede sinistro, e portare il piede destro in avanti sulla direttrice per lo spazio di due piedi di modo, che la distanza del tallone destro dal sinistro sia di due piedi. Il corpo, seguendo il suo moto naturale, si dee portare in avanti sempre perpendicolare al suolo, ed il suo centro

di gravità dee giacere tra le due ossa dette femori; e se poi da esso si abbassi una perpendicolare, caderà sulla direttrice dividendo per metà lo spazio intercetto tra i vostri talloni. In questa situazione sederete in guardia, ossia abbasserete il vostro corpo, sempre osservando le regole della perpendicolare, e per conseguenza, piegherete le ginocchia, le quali faranno fare angolo alle cosce colle gambe, ossia il femore dovrà fare angolo con la tibia. Le cosce, piegate in questa guisa, saranno come due balestre cariche. Nello stesso tempo porterete il braccio sinistro parallelo al petto, di maniera che formi nel gomito un angolo retto; la mano sinistra dee essere distante dalla spalla destra per quanto il

gomito sinistro dista dalla spalla stessa, talchè se s'immagina tirata una linea retta dalla mano sinistra alla spalla destra, il braccio sinistro formerà quasi un parallelogrammo. Il braccio destro disteso verso il nemico rappresenta la linea di offesa colla spada, la punta della quale dee essere diretta all'occhio del nemico, parlando di spada nuda, ed al centro del petto nelle accademie; il gomito del detto braccio dee essere volto alla terra, e propriamente sulla direttrice. La testa dee star dritta, e conviene girarla verso la vostra parte destra, affinché l'occhio sinistro possa scoprire per una tesa di spazio al di dentro dell'avversario. Tutte le parti del vostro corpo debbono essere scevre di forza, snelle, e pieghevoli, acciò i movimenti riescano veloci. Nella tavola II, figura 2a, si vede per davanti lo schermitore seduto perfettamente in guardia. La stessa posizione si osserva per di dietro nella tavola I, figura 1a.

TAVOLA II

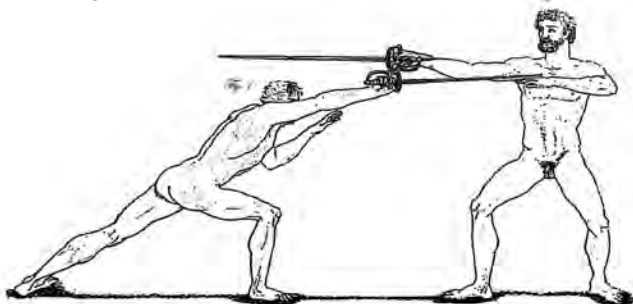
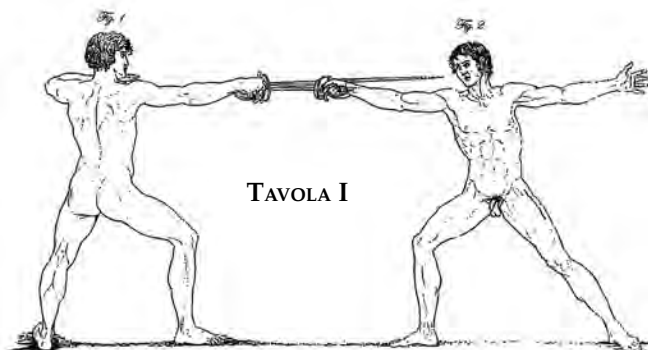
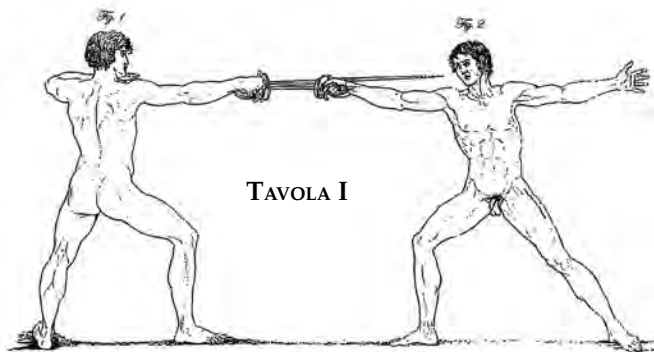


TAVOLA I



§ 72. Definizione della botta dritta. Compostosi in perfetta guardia, convien prolungare, o percorrere la linea di offesa, onde colpire il petto dell'avversario, e questo è ciò, che chiamasi tirare una stoccata. Siccome poi questo è un movimento semplice, senz'alcuna complicazione, così vien chiamato botta dritta, denominazione, che noi adotteremo, per essere stabilita dall'uso.

§ 73. Descrizione della stessa. Tirando questa botta dritta conviene, che la mano, ed il piede dritto siano i primi a muoversi ed il resto della macchina, sviluppando rapidamente le sue molle, si porti avanti, e dia una forte impulsione al pugno in quella direzione, in cui si è vibrati il colpo (...). Il pugno destro debb'esser di quarta posizione; e la testa, ed il corpo hanno da essere raccolti sotto la cocchia. Il braccio sinistro si dee stendere in dietro, parallelo alla direttrice, e formante col braccio destro, e spada una linea retta. (...) Nella tavola I, la figura 2a rappresenta lo schermitore, che ha sbracciata una botta dritta secondo tutte le regole, che si sono poc'anzi prescritte, veduto per d'avanti (...).



§ 75. Dell'attacco di spada. (...) Attaccare, in ischerma, significa porre la propria spada a contatto di quella del nemico, facendo con questa un angolo qualunque (...).

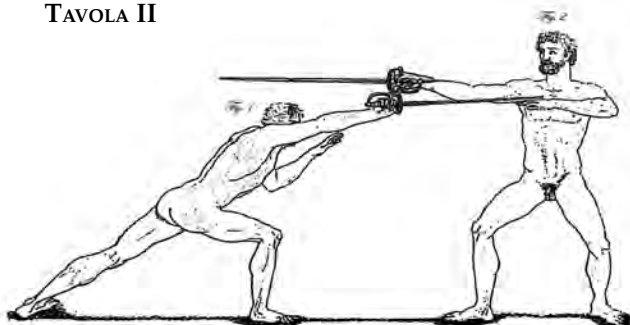
§ 77. Descrizione della cavazione. Attaccata nel debole la vostra spada dall'avversario, ed alzando egli la sua punta, voi stando ben composto col braccio destro disteso e con corpo immobile, avendo il pugno di terza in quarta, abbasserete la vostra punta con istantaneo, e quasiché invisibile movimento, la circolerete sotto la cocchia dell'avversario, e gli tirerete una botta dritta secondo le regole già descritte; e quest'azione è quella, che chiamasi cavazione (...). La cavazione distinguesi in due sorti cioè stabile, ed in tempo. (...) se voi eseguirete la descritta cavazione dopo seguito l'attacco, si chiamerà cavazione stabile; ma se voi, prevedendo l'attacco, o sia nel momento, che il ferro nemico viene per incontrare il vostro, gli farete una cavazione, questa si dirà cavazione in tempo.

§ 106. Del filo di spada. Direte di fare un filo di spada allorchè, avendo il vostro avversario la punta della spada per poco elevata, voi velocissimamente unendo il vostro forte al suo debole, ed appoggiando insensibilmente il pugno sulla spada nemica, fate sdrucchiolare, o strisciare il vostro taglio, lungo quello della medesima, finchè il vostro forte sia giunto al di lei debole, e così avendo presa bene la graduazione, consumate l'azione colla botta dritta (...). Se essendo a contatto, la vostra spada è sottomessa, farete una cavazione senza tirare, e indi prenderete il filo (...).

§ 107. Del filo sottomesso. Quando si trova la vostra spada attaccata, e sottomessa a quella dello avversario di modo, che il vostro doppio forte sia a contatto col suo doppio debole, allora in vece di fare la cavazione, e prendere il filo, converrà girare il vostro pugno di quarta posizione, e tirargli il filo di spada in dentro, o in fuori, con questa sola variazione dal filo ordinario, cioè strisciando la vostra spada da sotto la spada nemica, e compiendo la stoccata sotto la stessa (...).

§ 123. Del cartoccio propriamente detto. Scoperto il vostro avversario nel fianco destro, voi porrete la vostra spada a contatto colla sua all'infuori, e s'egli rimane nella sua posizione, voi abbassando il vostro corpo, alzerete il pugno, girandolo di prima posizione, e lo colpirete sotto l'arme nella situazione, ove il braccio si congiunge alla spalla destra (...). Nella tavola II la prima figura rappresenta lo schermitore, che ha tirato un cartoccio, veduta dalla parte delle spalle (...). Il cartoccio volante è una botta dritta tirando sbracciando la mano sinistra indietro, e con tutte le altre regole, da noi descritte (al § 73); ne differisce però per doversi in essa tenere il pugno di prima; perciò è diverso dagli altri cartocci, i quali richiedono un abbassamento del corpo sotto della linea di offesa.

TAVOLA II



Dacchè coll'abbandono dello scudo la spada cambiò d'aspetto, e di maneggio coll'ingrandirsi la di lei coccia, sotto la quale coprendosi lo Schermitore, veniva da essa quasi ad avere la stessa difesa contro le armi d'appresso, che dallo scudo riceveva; mentre pria lo scudo era in avanti, ed in presenza dell'avversario, e la spada dietro di esso celata, si prolungava solo nell'atto di ferire, e coll'allungarsi la di lei lama, e renderla anche più larga di quel ch'era, venne ad aumentare la di lei sfera di attività, tanto nelle offese di punta, quanto in quelle del taglio; la scherma col cambiamento della Spada cambiò anch'ella; e si divise in tre Scherme diverse, le quali nacquero dall'uso, che si volle fare della spada stessa, offendendo di punta, di taglio; o vero di punta, e di taglio simultaneamente. Quindi nacquero la scherma della sola punta, che propriamente di spada, o vero di Brandostocco si addimandò: quella del solo taglio, che si denominò di sciabla; e quella mista, o sia composta della punta, e del taglio, che scherma dello squadrone si chiamò. Queste tre diverse scherme furono dai popoli adottate in ragione delle armi difensive, che i di loro avversari usavano nelle battaglie. Infatti gl'Italiani, che nei mezzi tempi, al dir del famoso storico Sismondo Sismondi, avevano tanto ingegnosamente coperto il corpo umano colle armi difensive, di modo che sembravano uomini di ferro, e consultando l'anatomia, e la statica delle mosse di ciascun membro del corpo, vi avevano adattata l'arma difensiva, la quale nell'atto che lo garantiva, non ne impediva il libero movimento, avendo con ciò rese inutili le offese del taglio, perché era impossibile che potessero penetrarla, doverono con somma dottrina ricorrere all'offesa di punta, per poter così introdursi tra le giunture delle armi difensive, ed andar a rinvenire, fra esse passando le parti vitali del corpo. Per la stessa ragione gli Spagnuoli, ed i Francesi, che avevano anche ottime armature difensive, e che come gl'Italiani ancora dalla scherma dei Romani l'offesa della punta, piuttostochè quella del taglio avevano creditata, usarono la scherma di spada, o sia della sola punta, che ancora conservano; mentre a tutti è noto, che gl'Italiani hanno la scherma Napolitana di spada; gli Spagnuoli hanno la scherma di spada alla Napolitana molto somigliante, ed i Francesi hanno la di loro scherma di spada molto dissomigliante dalle altre due, come lo è del pari la di loro spada. Tutti gli altri popoli non hanno scherma alcuna di spada; e la ragione a mio credere è, perché nei tempi de' Romani non possederono scherma alcuna, come quelli, che in massa colle picche, o sia in falange combattevano; e nei mezzi tempi, com'erano quasi privi di armi difensive, i di loro corpi erano esposti ai colpi di taglio, e perciò siccome ogni uomo può senza studio percuotere col taglio, come con un bastone batte, così si armarono essi di sciabla (come negli antecedenti tempi di scure) per lo maneggio della quale non si richiedeva quel difficilissimo gioco di punta, ch'è la forza del brandostocco, e che dei varj anni ci volevano per apprenderlo. Perciò gl'ignudi Turchi usarono la sciabla; per la stessa ragione gli Ungari, i Polacchi sempre potenti nella cavalleria leggiera, e scevri di armi difensive, la sciabla adopraron; ed anche ai tempi nostri agli ussari, ai cacciatori la sciabla si dà, perché esercitano l'offesa di taglio; ed ai corazzieri, ai dragoni, ed alla greve cavalleria insomma, la Spada si fa adoprare, o sia l'offesa di punta. Ma siccome l'offesa di punta non è tanto necessaria, ora, per offendere l'inimico, perché questi non è più garantito dalle armi difensive, così si dà alla greve cavalleria la spada larga, o sia la spadancia, in vece del brandostocco quadrangolato dei mezzi tempi Italiani, perché possa ferirsi il nemico anche di taglio (...) Tutte le teorie, che vi detterò in questo trattato sono applicabili ancora alla sciabla; quantunque essa sia torta; basta però che abbia una buona coccia, ed un buon ponto; altrimenti al primo urto delle lame, colui che l'adoprasse senza coccia, o ponto perderebbe sicuramente la mano. (...)

Descrizione della Spada Larga. Avendo io determinato di dare un compiuto trattato della scherma, ed avendo nella Scienza della Scherma parlato della spada, la quale venne considerata sotto l'aspetto della sola offesa di punta; or per serbare quell'ordine, che più proprio, e naturale mi sembra, la tratterò ancora sotto quello della sua offesa di taglio, e questa combinata a quella della punta; darò quindi principio dalla descrizione dell'arma, che deve impugnare lo schermitore; cioè della spada larga, indicandone le sue parti, e successivamente le proprietà, che ne costituiscono il pregio.

§. 1. Definizione della Spadancia. La Spadancia, che stabiliremo doversi chiamare con questo vocabolo la spada larga, è un'arma dritta di acciaio, somigliante ad un'asta piatta, che ferisce di taglio, ed anche di punta.

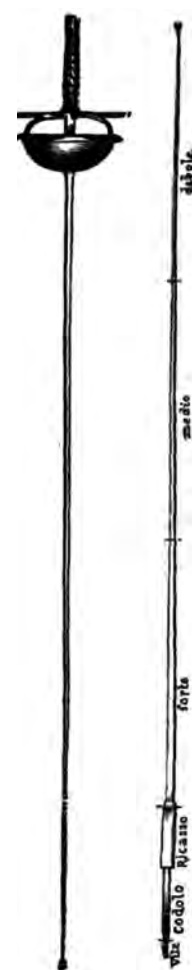
§. 5. Lunghezza della Lama. La lunghezza poi della lama è indeterminata, e non si può come nella spada esattamente stabilire. Questo dipende da' pregiudizi, e dalla volontà di chi deve adoprarela. I Turchi per esempio sono intimamente persuasi, che la lama corta sia di sommo vantaggio, sembrando loro di agire con somma celerità di pugno, mentre i Napolitani, e Spagnuoli, indotti da ragioni plausibili, riconoscono nella sfera d'attività della Lama lunga una grande superiorità. Essi non solo cingono la spada di mezzo filo di quattro palmi, ma ancora quella di filo portano della medesima lunghezza, che serve per ferire di taglio più che di punta. Io credo dover essere del parere di questi, modificandone però le dimensioni, e fissandole alla lunghezza di tre palmi, e mezzo, o quattro meno un terzo, siccome già si stabilì parlando della sola spada.

Masaniello Parise - Trattato teorico-pratico della scherma di spada e sciabola - 1884

La scherma, che è scienza ed arte ad un tempo, insegna, con principi razionali e pratici, a servirsi dell'arma bianca, per difendersi dall'avversario ed offenderlo. È scienza, perché ogni movimento schermistico ha la sua ragione d'essere rigorosa e dimostrabile; è arte, perché di essa non può concepirsi la esistenza, separandola dall'esercizio. Intesa in questo senso, la scherma è opera di progredita civiltà; onde non se ne ha a ricercare l'origine presso popoli barbari. Chè, se invece la consideriamo come espressione di quell'istinto, che è nell'uomo, di regolare i movimenti del suo corpo e dell'arme qualsiasi, che ha in mano, nel modo che egli appar più efficace, per difendersi da chi lo assale, e vincerlo; possiamo allora ben ritrovarne traccia in ogni tempo, in ogni luogo, presso qualsiasi gente (...).

§ 1. – Scherma di spada. Con la spada, a preferenza di qualunque altra arma, sarà dato comprendere e superare le difficoltà che offre la scherma, la quale, generalmente parlando, consiste in tempo, velocità e misura; cioè, bisogna scegliere il momento adatto per potere eseguire un'azione, unendo la scelta di tempo alla dovuta velocità, e tirando a quella misura che sarà bastevole per toccare l'avversario (...).

§ 2. – Spada, e sua nomenclatura. L'arma con la quale tutti nello studio impariamo a tirar di spada, dicesi fioretto. La sua lama ha forma piramidale, non a base di losanga, come la spada, ma a base di rettangolo. Il fioretto, ugualmente che la spada, è composto dalla guardia e dalla lama. La guardia, che chiamasi così perché con le diverse posizioni di pugno deve coprire e difendere il corpo dello schermatore, è composta: a) dalla cocchia, in lamina di ferro od altro metallo, che ha forma d'una calotta sferica, munita al disotto da un cuscinetto mobile in pelle, velluto o tela riempito di crine; ha un foro al centro di forma rettangolare, pel quale passano la spica e il ricasso della lama; il suo diametro abituale è di centimetri undici; b) dagli archetti di unione, alti tre centimetri, che servono ad unire la cocchia al gavigliano, e che sono di forma curva; c) dal vette trasversale o gavigliano, che è una piccola spranga di ferro, perpendicolare all'asse della lama, saldata dagli archetti, i quali, come è innanzi detto, vanno uniti alla cocchia. Questo vette ha, come lunghezza abituale, tredici centimetri, ed è attraversato nel mezzo, dal codolo della lama; d) dal manico o impugnatura, che è quel pezzo di legno o osso, di forma quasi cilindrica, pel cui centro passa il codolo; vien ricoperto di pelle di pesce, di corda o di filo metallico; e) dal pomo, che è bucato al centro della base, per avvitare all'estremità del codolo, e propriamente alla sommità che ne emerge dal manico; di più è traversato nella sua superficie cilindrica da un foro, per intromettervi un piccolo ferro, che serve di leva, per poterlo avvitare o svitare con maggior facilità. Il pomo è una delle più importanti parti della guardia: poichè da esso dipende l'equilibrio della intera spada; f) dalla lama, che è tutto quel tratto di ferro temprato, che serve per difendersi dall'avversario ed offenderlo a sua volta. Quella parte più larga della lama, che resta tra la cocchia ed il travigliano, chiamasi ricasso, ed ha per sezione un rettangolo; g) dal codolo, detto anche spica, che è quella parte grezza della lama, che resta dopo il ricasso. S'intromette nel manico, dal quale ne viene ad emergere per un centimetro, che è a vite per avvitare il pomo. La lunghezza di detta lama, calcolata dalla cocchia alla punta, o bottone, dev'essere di 90 centimetri; compreso il ricasso, sarà di 96

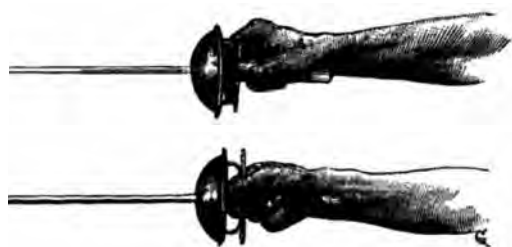
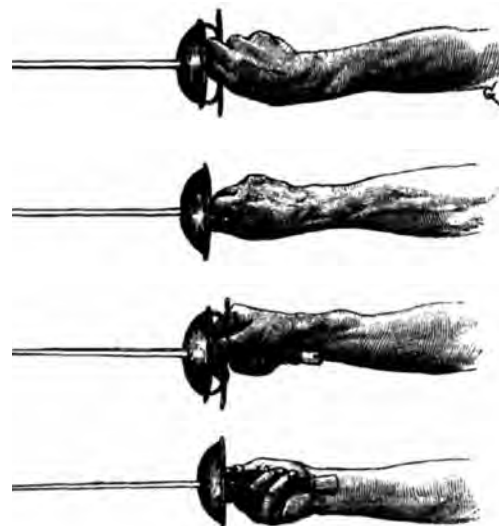


centimetri. Per conoscere quale sia la sua graduazione, si divideranno i 90 centimetri in tre parti uguali, che diconsi gradi. La parte accanto alla cocchia si denomina grado forte; quella di mezzo, medio; e la terza, debole (...).

§ 4. – Modo d'impugnare la spada. Si faranno entrare le dita indice e medio tra il ricasso e l'archetto di sinistra, in modo che l'ultima falange del dito indice resti sotto l'angolo del ricasso, combaciando leggermente l'unghia contro il cuscinetto, e l'ultima falange del dito medio poggi sul gavigliano e contro il ricasso, formando contrasto al dito pollice, che starà forte sul ricasso, dal lato opposto. Le altre due dita, anulare e mignolo, terranno stretto il manico, che deve situarsi lungo il concavo della mano, in modo che il pomo stia al centro del polso.

§ 5. – Posizioni di pugno. Le posizioni principali del pugno sono quattro e si dicono: di prima, di seconda, di terza e di quarta. La prima è quando, impugnata la spada, come è descritto nel § 4, stendendo il braccio, si porterà il pugno all'altezza delle spalle, da formare così una sola retta con la linea di offesa, e lo si volgerà

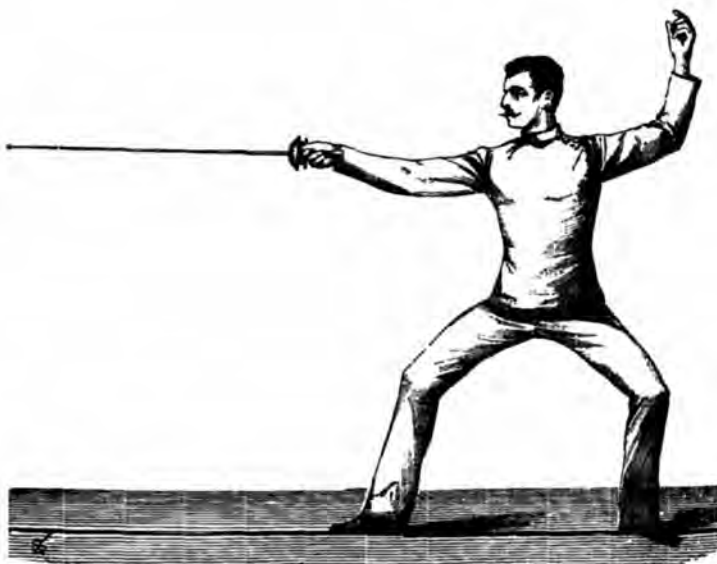
in modo, che le unghie risultino rivolte a destra ed il pollice verso terra. Di questa posizione si servivano gli antichi tirando al fianco per garantire la faccia; ma ora è smessa, per l'uso della maschera. La seconda è quando, rimanendo col braccio nell'anzidetta posizione, si gireranno le unghie esattamente al suolo, in modo che il pugno si trovi perfettamente prono, ma all'altezza della mammella. La terza è nel senso opposto alla prima, cioè con le unghie rivolte in dentro, dal lato del petto. La quarta è in senso opposto alla seconda; le unghie rivolte in sopra, in modo che il pugno si trovi esattamente supino ed all'altezza della spalla. In queste quattro posizioni, il gavigliano si troverà due volte perpendicolare al suolo, e due volte parallelo ad esso: nella prima e nella terza sarà esattamente verticale; nella seconda e nella quarta orizzontale (...). Le dette quattro posizioni hanno un duplice scopo. Il primo è di facilitare il passaggio della punta, dalla linea alta alla linea bassa, e viceversa: perché, volendosi passare dalla linea del petto a quella del fianco, ciò si otterrà girando il pugno dalla posizione di quarta in quella di seconda; e all'inverso, quando dal fianco si vorrà passare sopra, al petto. Il secondo è di evitare la spada dell'avversario nel caso che questi voglia ferire mentre è ferito, giacché la sola posizione di pugno garantirà dai colpi, che si volessero tirare sulla stessa linea di bersaglio. Oltre le citate quattro posizioni, ve n'hanno ancora due, dette intermedie, e sono: la seconda in terza e la terza in quarta. La seconda in terza si otterrà, girando il pugno leggermente da destra



a sinistra, in modo che non sia situato né di seconda, né di terza, e che il vete trasversale risulti in una linea perfettamente diagonale. La terza in quarta, che non sia né terza né quarta, si avrà col gavigliano perfettamente diagonale, ma in senso opposto alla seconda in terza, cioè con le unghie quasi rivolte in sopra. Queste due posizioni sono importanti quanto le altre, specie nelle parate, negli inviti, nei legamenti e nelle azioni eseguite sulla spada. Di tutte queste posizioni di pugno, quella che offre maggiori vantaggi è la quarta; poiché consente la massima lunghezza e vibrazione

della stoccata, potendosi distendere interamente i muscoli del braccio.

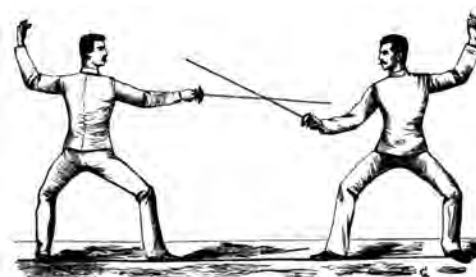
§ 10. – Guardia. La guardia indica l'esser pronti, sia alla difesa, sia all'offesa; e serve per impedire, nello stesso tempo, all'avversario di poter colpire, se prima non toglie la spada, che gli è contro, dalla linea di offesa, perché essa, posta in questa posizione, garantisce interamente il petto, e non lascia che si possa esser colpiti. La perfezione della guardia contribuisce non poco a quella delle azioni. Si esegue in due movimenti: Primo, partendo dalla prima posizione si descriverà un arco di circolo, da sotto in sopra, col portar la spada sulla linea di offesa, passandola rasente al petto, e stendendo nel medesimo tempo il braccio sinistro indietro, in modo che esso formi insieme al braccio destro ed alla spada, col pugno di terza in quarta, una sola linea, parallela alla direttrice; Secondo, formando angolo nel gomito sinistro, si porterà la mano in alto, dietro la testa, per modo che le dita, almeno per metà, la oltrepassino; e, nello stesso tempo, si piegheranno le ginocchia, senza mai far perdere al tronco la sua perpendicolare al suolo, e si porterà innanzi il piè dritto sulla direttrice, per la lunghezza dei due piedi, con due battute, comprendendo in ogni battuta lo spazio di un piede del tiratore. (...).



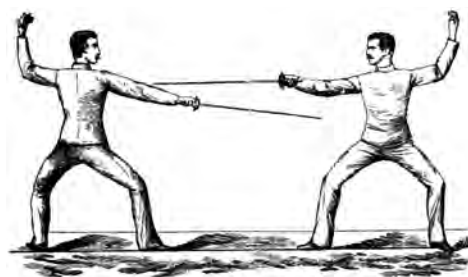
§ 12. – Misura. Per misura, s'intende la distanza, alla quale debbono tenersi gli schermitori nello schermire. Sarà misura a piè fermo, sempre che, vibrando la sola stoccata, si potrà colpire l'avversario. Sarà misura camminando, quando, per colpire l'avversario, è d'uopo avanzare di un passo. Sarà stretta misura, quando gli avversari si troveranno tanto vicini, da potersi colpire, senza avanzare la gamba (...). A questa misura gli schermitori corretti non debbono mai ridursi.

§ 13. – Inviti. L'invito è sempre che si scovre un bersaglio all'avversario. Si può invitare, avendo, o no, la spada avversa soggetta. Gli inviti sono quattro: a) l'invito in fuori, che dicesi pure invito di quarta, e scovre

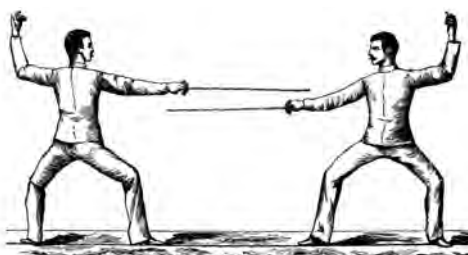
il petto al lato esterno; b) l'invito in dentro, che dicesi pure invito di terza, e scovre il petto al lato interno; c) l'invito di mezzocerchio, che dicesi pure invito d'angolo e scovre il fianco; d) l'invito di seconda, che scovre il petto. L'invito di quarta si esegue con un sol movimento, senza toccare la spada avversa, piegando leggermente il braccio, col pungo un po' abbassato, di terza in quarta, alla propria sinistra, ed



Invito di quarta.

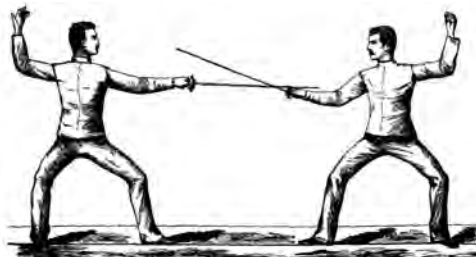


Invito di mezzocerchio.



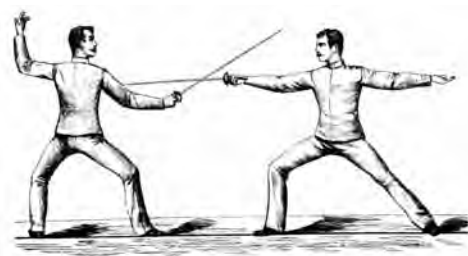
Invito di seconda.

alzando la punta della propria spada all'altezza dell'occhio destro avversario. L'invito di terza è un sol movimento, girando il pugno di seconda in terza, e deviando la spada leggermente verso destra, con la punta all'altezza dell'occhio sinistro avversario. L'invito di mezzocerchio è con un sol movimento, girando il pugno di terza in quarta, deviando la punta della spada verso sinistra, ma poco discosta dalla spalla destra avversa; e così formando una sola linea, tra braccio e spada, si scovirà interamente il solo fianco. L'invito di seconda è con un sol movimento, girando il pugno esattamente in seconda posizione, con la spada quasi orizzontale e la punta poco deviata dalla linea del fianco avversario. In qualsiasi dei quattro inviti non si dovrà offrire all'offesa che un sol bersaglio.



Invito di terza.

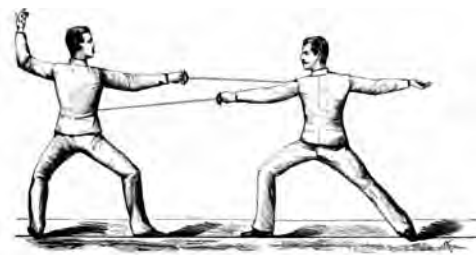
§ 14. – Botta dritta. L'azione più semplice, ma più difficile da eseguirsi, è la botta dritta, che dicesi pure colpo dritto o stoccata. È di somma importanza; poichè con essa vanno a terminare tutte le azioni. Si può tirare a qualsiasi dei quattro inviti descritti nel § 13, tenendo sempre presente che al petto si colpisce col pugno girato in quarta posizione, formando un angolo ottuso in dentro o in fuori in ragione dell'invito, ed al fianco, ove prende



Botta dritta.

nome di cartoccio, col pugno girato in seconda posizione, formando un angolo ottuso in fuori. Questi angoli, che servono a far prendere alla lama avversa una posizione obliqua e divergente, diconsi schermisticamente opposizione. Essa si esegue in un sol movimento. Dalla posizione di guardia, girando il pugno in quarta, si stenderà la gamba sinistra, senza punto muovere da terra la pianta del piè sinistro, e sbracciando la mano sinistra indietro, si spingerà il piè dritto innanzi rasente il suolo, senza toccarlo, per lo spazio di un piede, in modo che il ginocchio destro resti perpendicolare al calcagno.

In questa posizione, ne verrà a risultare che il piè destro e il sinistro si troveranno sulla stessa linea, alla quale il braccio destro ed il sinistro formeranno una parallela, ed il tronco quasi una perpendicolare. Per tornare in guardia, si piegherà nuovamente la gamba sinistra, portando su di essa il peso del corpo, rimettendo subito il piè dritto al posto dond'era partito, accentuandone il movimento con una leggera battuta, e, riportando simultaneamente la mano sinistra in alto, si girerà il pugno di terza in quarta (...).



Cartoccio.

§ 17. – Legamenti di spada. Per legamento di spada s'intende quel punto di contatto che si stabilisce tra due lame avversarie, quando l'una vuol dominare l'altra. Per bene eseguire un legamento, a misura di piè fermo, è necessario situare il proprio forte sul debole della lama avversa; a misura camminando, in luogo del proprio grado forte, vi si situerà il grado medio. I legamenti sono quattro: a) il legamento di quarta, che scovre il petto dal lato esterno; b) il legamento di terza, che scovre il petto al lato interno; c) il legamento di seconda, che scovre tutto il petto; d) il legamento di mezzocerchio, che scovre il solo fianco. Questi quattro legamenti hanno lo stesso scopo degli inviti, e si eseguono con le stesse posizioni di pugno, scoprendo gli stessi bersagli. Il legamento di quarta si esegue con un sol movimento da fuori in dentro, impadronendosi della spada avversa, col pugno girato di terza in quarta, la punta della propria spada all'altezza dell'occhio destro avversario, ed il braccio leggermente piegato. Il legamento di terza, con un sol movimento da dentro in fuori, girando il pugno di seconda in terza, alzando la punta della propria spada all'altezza dell'occhio sinistro avversario, ed impossessandosi della spada avversaria, col deviarla verso destra. Il legamento di seconda, con un sol movimento da sopra in sotto, girando il pugno tutto di seconda, con la propria spada quasi orizzontale e la punta poco discosta dalla linea del fianco nemico, e dominando la spada avversaria.

Il legamento di mezzocerchio, con un sol movimento da sotto in sopra, impadronendosi della spada nemica, girando il pugno di terza in quarta, colla propria spada formante una stessa linea col braccio, e con la punta poco discosta dalla spalla destra dell'avversario.

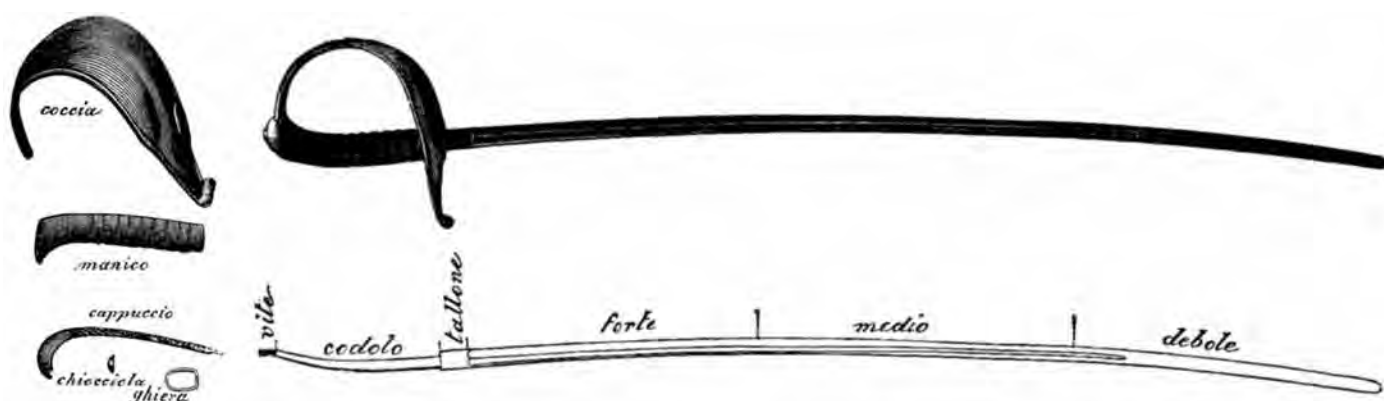
§ 18. – Cavazione. La cavazione è quell'azione che, eseguita per movimento di polso, serve a sprigionar la spada, allorquando trovasi soggetta ad uno dei quattro legamenti. Si esegue con un sol movimento, svincolando la propria spada dall'avversaria, col passar destramente la punta, in senso spirale, al bersaglio scoperto; dopo di che, si vibrerà il colpo. Se l'avversario legherà di quarta, si caverà in fuori, di quarta, serbando l'opposizione in fuori; se l'avversario legherà di terza, si eseguirà la cavazione al petto in dentro, serbando l'opposizione da questo lato; se l'avversario legherà di seconda, si vibrerà la cavazione sopra, al petto, anche di quarta, con l'opposizione in fuori; infine, se l'avversario legherà di mezzocerchio, si espleterà la cavazione al fianco, col pugno girato di seconda, con l'opposizione in fuori. Avvertenza. – Il maestro avrà cura di fare eseguire le quattro cavazioni dopo un passo innanzi, od un passo indietro, ma facendo sempre precedere il cambiamento di punta al colpo, per fare maggiormente acquistare all'allievo sicurezza di esecuzione. Dall'invito o dal legamento di mezzocerchio, la botta dritta e la cavazione al fianco si definiscono col semplice nome di cartoccio. Dall'invito o legamento di seconda, la botta dritta o la cavazione sopra, si diranno botta dritta o cavazione al petto. Dall'invito o legamento di terza, si diranno botta dritta o cavazione in dentro. Dall'invito o legamento di quarta, si diranno botta dritta o cavazione in fuori.

§ 30. – Fili di spada. Dicesi filo di spada quell'azione che, dal principio sino all'espletamento, mantiene il contatto del ferro avverso. I fili di spada sono: a) la fianconata di quarta; b) il filo di terza; c) il filo di seconda; d) il filo di mezzocerchio; e) la fianconata di seconda; f) il filo di quarta falso o fianconata esterna. Meno la fianconata di seconda ed il filo di quarta falso, si possono i detti fili eseguire anche a piè fermo. Si eseguono a piè fermo, mettendo il proprio forte sul debole della lama avversaria, strisciando su di esso leggermente e guadagnandone i gradi, senza perderne il contatto, e mettendo bene l'opposizione di pugno. Si eseguono camminando, se, in luogo del proprio grado forte sul debole, vi si metterà il grado medio ed, avanzando un passo, si vibrerà il colpo, espletando il filo. Questi fili si possono effettuare sulla spada in linea dell'avversario, da uno dei propri inviti, ovvero, se colui che li esegue abbia anche egli la spada in linea. Potranno pure espletarsi, tenendo la spada avversa soggetta ad uno dei propri legamenti. Sulla spada in linea o dal proprio invito, si eseguono in due tempi: al primo, impossessandosi della spada avversa; al secondo, espletando l'azione. Dai propri legamenti, si eseguiranno senza interruzione di sorta.

§ 55. – Filo sottomesso. Il filo sottomesso fa eccezione ai precedenti, poichè è eseguibile soltanto quando la propria spada è sottomessa a quella dell'avversario in forza d'un suo legamento. Non potendosi dunque eseguire altrimenti, si è dovuto parlarne separatamente dagli altri sei, descritti nel § 30, che hanno origine ed esecuzione ben diversa.

§ 1. – Scherma di sciabola. Ugualmente è fondata su tempo, velocità e misura, la scherma di sciabola, non essendo che un'attuazione dello stesso principio artistico enunziato a proposito della spada, il quale non muta con qualsiasi arma. La scherma della spada ne facilita la pronta perfezione e chiarezza, giacchè con la spada, a preferenza, si sviluppano e si acquistano tre fattori donde risulta l'arte. Nella scherma di sciabola la velocità sarà sempre in ragione dell'elasticità che s'impiegherà nei movimenti. Ovunque s'impiegherà rigidità si avrà perdita di tempo. Ciò che molti ritengono sia forza non è che decisione, slancio nel vibrare un colpo: e questa decisione sarà sempre in ragione diretta della velocità. Il che importa che, tirando di sciabola, i colpi saranno di taglio o di punta; ma ciascun movimento sarà sempre fondato su tempo, velocità e misura. In specie, sarà molto importante saper giuocare di misura, la quale offre quei risultati che difficilmente si potrebbero ottenere con la sola parata di ferro.

§ 2. – Sciabola e sua nomenclatura. La sciabola è un'arma di acciaio, leggermente ricurva, che ferisce di taglio e di punta. Si compone della lama e della guardia. (...)



Settimo del Frate - Istruzione per la scherma di sciabola e di spada del Prof. Giuseppe Radaelli - 1876

1. Principii fondamentali del metodo di insegnamento.

Il modo d'impugnare la sciabola, le forze del braccio che si devono impegnare per maneggiarla, l'elasticità del corpo nell'assecondare i movimenti del ferro, la loro precisione e velocità, lo studio dell'istinto dell'uomo sotto l'impressione di un'azione di scherma, e nel complesso lo studio della potenza dello spirito che deve agire simultaneamente colla parte meccanica della scherma, formano le basi fondamentali di questo metodo di insegnamento.

Quanto più la sciabola sarà tenuta ferma ed equilibrata nel pugno, e maneggiata per movimento principale dell'avambraccio, tanto più i colpi e le parate riesciranno destri, veloci, e con giusta direzione del filo.

La forza, la lunghezza, la direzione e la velocità, sono i requisiti di ogni colpo. La forza per mettere l'avversario fuori di combattimento ; la lunghezza per poter toccare l'avversario alla maggior distanza possibile ; la direzione perché il colpo sia portato là dove si vuole per filo e non di piatto ; la velocità per assecondare quanto più presto è possibile il pensiero e per aumentare l'effetto del colpo e prevenirne la parata.

L'insegnamento si divide in teorico e pratico, ed il primo deve precedere di mano in mano il secondo per quel tanto che richiede l'esercitazione che dev'essere preaticata. (...)

2. Avvertenze generali per impartire l'insegnamento.

a) Quanto più l'allievo di scherma avrà imparato ad equilibrare il peso del corpo nei suoi diversi movimenti, quanto più il suo corpo sarà reso pieghevole ed elastico, e forte il braccio ed il pugno che deve ruotare la sciabola, tanto più facilmente egli potrà progredire nell'istruzione di scherma; sarà quindi necessario che egli sia esercitato in pari tempo anche nella ginnastica, alternando giornalmente le due istruzioni con ragionata progressione e senza mai abusare delle forze dell'allievo stesso.

b) L'insegnamento della scherma dovrà essere sempre impartito individualmente; le esercitazioni però di movimenti preliminari, già imparati individualmente, potranno anche esser fatti eseguire da diversi allievi simultaneamente.

c) Nell'impartire l'insegnamento non abusi mai il maestro di troppe parole e di troppi ragionamenti, ma ogni spiegazione sia chiara, concisa e seguita dalla materiale esecuzione del movimento spiegato, fatto in modo da lasciare la più proficua impressione nell'allievo, perché egli possa imitarlo.

d) Si osservi sempre con rigore la progressione dell'insegnamento e si studi di applicarlo nel suo dettaglio alla diversa intelligenza ed attitudine fisica dell'allievo. La progressione ragionata è uno dei mezzi più potenti per arrivare più presto alla meta e con i maggiori vantaggi.

e) L'energia e la passione del maestro nell'insegnare si trasfonde nell'allievo, come la mollezza e l'indifferenza dell'istruttore ingenera nell'allievo svogliatezza e scontento. Sarà sempre sterile l'insegnamento di quel maestro che non saprà padroneggiare e tener vive, durante l'istruzione, le forze morali e con queste le forze fisiche del suo allievo.

f) Il movimento del ferro dell'allievo è sempre in relazione con i mezzi adoperati dal maestro per farglielo eseguire. La linea del ferro più o meno giusta e resistente, la botta più o meno lunga, precisa e veloce, la parata più o meno ritardata, la finta più o meno energica, le mosse del corpo più o meno spiegate, e il modo stesso di correggere, sono tutte cause che ponno produrre una differente e più o meno retta esecuzione da parte dell'allievo.



3. Nozioni sulla sciabola.

La sciabola, ferro destinato a vibrare colpi di taglio e di punta, si considera divisa in tre parti, cioè, *impugnatura* - *guardia* - e *lama*.

Nell'impugnatura si distinguono il manico di legno, la cappetta in ferro, ed il bottone del codolo. Nella guardia si distinguono, la guardia propriamente detta e le branche. Nella lama si distinguono la punta, il filo, il falso filo, il dorso, lo sguscio, e il codolo.

La lama si considera poi anche divisa in cinque parti, e cioè : *doppio forte*, *forte*, *centro*, *debole*, e *doppio debole* ; ogni parte rappresenta un quinto della lunghezza della lama. Il doppio forte è la parte della lama più vicina all'impugnatura, il doppio debole la parte che comprende la punta ; il forte la parte vicina al doppio forte, il debole la parte vicina al doppio debole, il centro la parte centrale della lama.

Nella sciabola si distinguono pure due centri, cioè, centro di gravità e centro di percossa. Per centro di gravità s'intende quel punto della lama che stabilisce l'equilibrio della sciabola in stato di quiete appoggiata in senso orizzontale sopra un sostegno; per centro di percossa s'intende quel punto della lama che produce il maggior effetto di un colpo di taglio.

4. Modo di impugnare la sciabola.

La sciabola dev'essere impugnata in modo che l'impugnatura si trovi incassata nel palmo della mano sempre serrata dalle prime quattro dita, col pollice disteso lungo il dorso dell'impugnatura, l'estremità inferiore dell'impugnatura alquanto sporgente dalla mano stessa, per trovare quivi un punto di appoggio resistente quando si vibra un colpo di taglio. Una sciabola per quanto sia per sè stessa ben costrutta ed equilibrata nelle diverse parti che la compongono, va sempre soggetta ad una sensibilissima variazione d'equilibrio a seconda della posizione che prende la mano sull'impugnatura per maneggiarla. Quanto più si avvicinerà il pugno al centro di gravità della sciabola, tanto più questa apparirà leggera e di facile equilibrio, come per l'opposto più il pugno sarà lontano e più la sciabola apparirà pesante e di difficile equilibrio.

5. Positura della guardia.

Per *positura di guardia* nella scherma s'intende quella particolare attitudine che prende il tiratore per essere più opportunamente preparato a colpi di offesa e di difesa.

Scopo diretto pertanto della guardia si è quello di mettere il tiratore in una posizione tale di equilibrio fra le gambe e peso del corpo per cui egli possa muoversi in ogni senso, spaccarsi con facilità, ed avere inoltre il ferro nella situazione più vantaggiosa per poter pararsi e vibrar colpi colla maggior prontezza e facilità.

Le posture di guardia per l'esecuzione degli esercizi preliminari sono quelle di 3a e 4a, siccome quelle che stancano meno e riescono più facili per i diversi movimenti del ferro ; per la lezione d'assalto e per l'assalto, la guardia che si usa principalmente è quella di 2a, siccome quella che è più ricca e più pronta per colpi e parate.

7. Delle parate.

Per *parata* s'intende il movimento che fa il tiratore col ferro per portarlo a difendere la parte del corpo che è fatta mira al colpo dell'avversario. Ordinariamente la parata è accompagnata da un movimento di ritirata del busto.

Le parate sono nove e si distinguono col nome di : parate di 1a, 2a, 3a, 4a, 5a, 6a, 7a, terza bassa e quarta bassa. Le prime sette si distinguono ancora in *semplici* e *composte*.

Si chiama *semplice* la parata naturale per l'esecuzione della quale il ferro percorre la strada più facile e breve ; si chiama *composta* quella per la di cui esecuzione, il ferro percorre una strada più lunga e studiata. La parata composta non differisce dalla semplice se non per la strada differente che percorre il ferro per portarsi ad una data posizione di parata ; a seconda poi del movimento del ferro, essa prende il nome di parata di *ceduta* o di *contro*. Se per esempio si dovesse eseguire una parata di ceduta o di contro di 1a, od una parata di ceduta o di contro di 3a, s'intenderà che la sciabola deve portarsi nella posizione della parata semplice di 1a o di 3a, percorrendo una strada differente da quella che avrebbe percorsa se le dette parate si fossero eseguite semplici.

Le parate semplici di 1a, 3a, 4a, 5a, 6a, ponno esser fatte composte tanto di ceduta che di contro.

Si chiamano parate composte di ceduta quelle per la cui esecuzione si passa il ferro sotto il braccio dell'avversario o a destra o a sinistra del suo corpo ; si chiamano parate composte di contro quelle per l'esecuzione delle quali si fa descrivere alla sciabola un molinello contro la direzione del colpo avversario.

Lo scopo delle parate composte si è quello di poter difendersi da ogni colpo con differenti parate, per quindi scegliere quella che si giudica più opportuna pel colpo di risposta. (...)

In massima dalle posizioni dalle quali si può eseguire una parata di *ceduta*, si può eseguire la stessa parata di *contro* o viceversa, tranne poche eccezioni come appaiono nel quadro generale ; il tiratore quindi ne avrà la scelta. Per la parata di *ceduta* è però sempre necessario una certa distanza tra i due tiratori, e quando questa manca si farà uso della parata di *contro*.

8. Dei molinelli.

Per *molinello* s'intende in generale il movimento di rotazione che fa la sciabola vibrando un colpo.

Come esercitazioni fondamentali pel buon maneggio della sciabola sono stabiliti diversi molinelli d'esercizio che hanno per base una larga rotazione della sciabola, onde raggiungere meglio lo scopo cui sono destinati. Scopo del molinello d'esercizio, si è quello di far acquistare scioltezza ed elasticità nel maneggio della sciabola, di fare imparare a ruotarla ben ferma ed equilibrata nel pugno e dirigerne i colpi con esatta direzione del filo con forza e velocità.

I molinelli d'esercizio sono : di *testa*, di *montante*, e di *figura*, secondo che la rotazione della sciabola è fatta dall'alto in basso o viceversa, oppure orizzontale.

Nel complesso delle esercitazioni dei molinelli si trova la pratica applicazione d'ogni colpo e d'ogni parata, perché la sciabola nell'esecuzione dei diversi molinelli passa appunto per tutti quei movimenti e per tutte quelle posizioni che sono proprie ai diversi colpi e parate di scherma.

L'articolazione del gomito deve essere il perno principale del movimento di rotazione del braccio e della sciabola di ogni molinello. Il corpo deve sempre assecondare il movimento del ferro per acquistare la necessaria elasticità e per imparare ad allungare, dirigere, fermare il colpo, e ritirarsi in guardia con maggiore equilibrio e facilità.

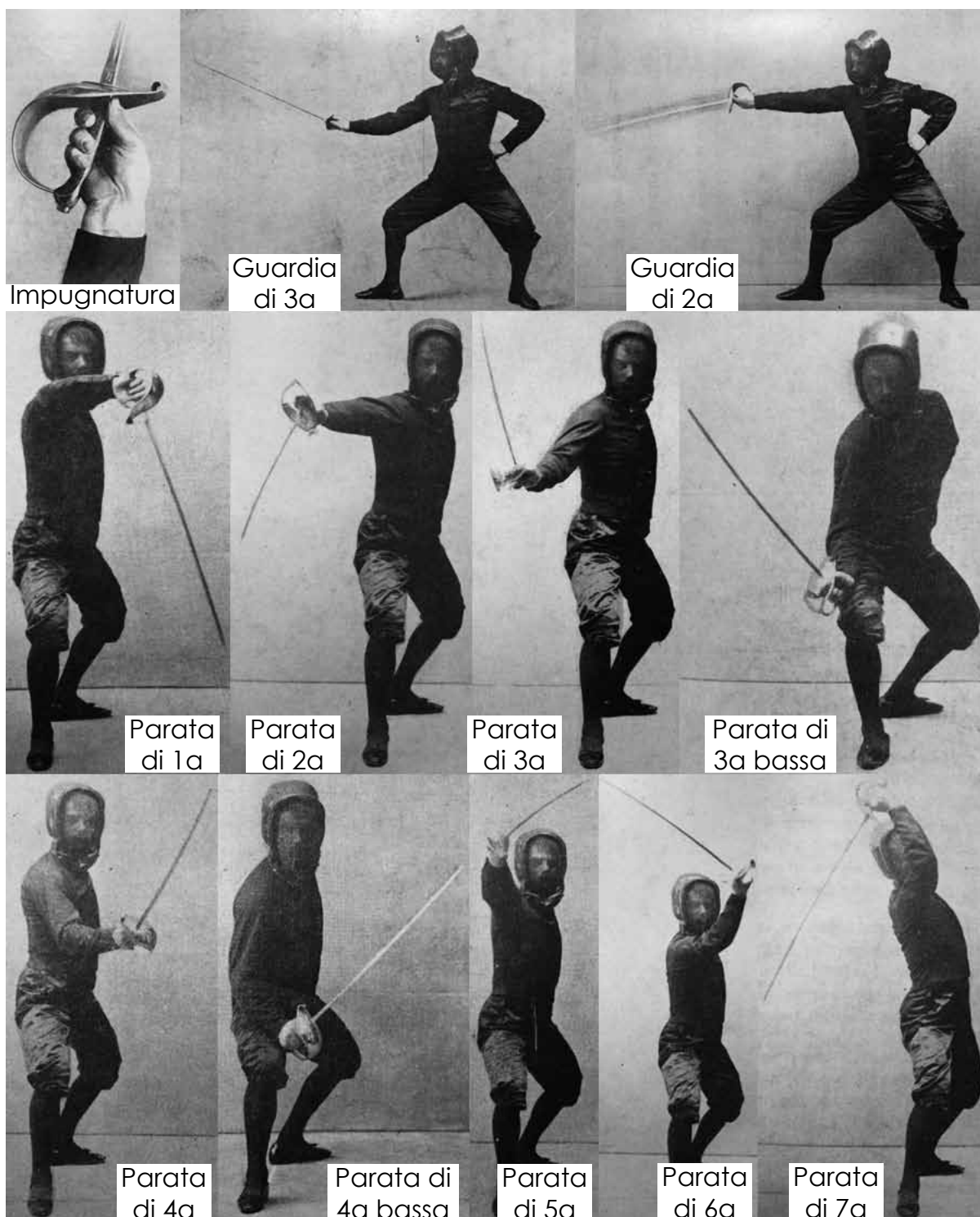
9. Della spaccata.

Per *spaccata* s'intende quel movimento innanzi della gamba destra e del corpo che fa il tiratore mentre vibra un colpo, onde colpire l'avversario alla maggiore distanza possibile.

La lunghezza della spaccata è ordinariamente di 50 centimetri circa. La spaccata più è lunga e più è vantaggiosa, ma non dovrà mai essere tanto esagerata da mettere il tiratore fuori d'equilibrio dovendo egli dopo la spaccata tornare in guardia senza difficoltà. La difficoltà maggiore per l'esatta esecuzione della spaccata si è quella del tempo giusto in cui dev'esser fatta in relazione al colpo che deve accompagnare. Ogni vantaggio è perduto e spesso può riescire dannosa se eseguita un momento più presto o più tardi del colpo.

Si perde ogni vantaggio se la spaccata è fatta dopo vibrato il colpo, perché non raggiunge più lo scopo; riesce dannosa se fatta un istante prima, perché espone il corpo e principalmente il braccio ad un colpo di tempo.

Luigi Barbasetti - La scherma di sciabola - 1899 (ed. francese del 1931)



A

APPENDICE

DOMANDE E RISPOSTE

VERIFICHE FINALI DELLA PREPARAZIONE

L' **APPENDICE - DOMANDE E RISPOSTE** riporta tutte le domande poste all'inizio di ogni Capitolo con le relative risposte, per la verifica dello studio effettuato e la preparazione all'esame.

ALLA FINE DELL'APPENDICE DOVRESTI ESSERE IN GRADO DI

- Rispondere correttamente a tutte le domande poste
- Eseguire in pratica le nozioni e i concetti appresi in teoria
- Rispondere correttamente a eventuali domande poste in modo diverso, applicando i concetti assimilati

SE SEI IN GRADO DI RISPONDERE AFFERMATIVAMENTE A QUESTE DOMANDE SEI PRONTO PER L'ESAME

- Sai rispondere correttamente e autonomamente, cioè senza bisogno di suggerimenti di qualunque genere, a tutte le domande?
- Sai eseguire in pratica tutte le azioni descritte in teoria?
- Sai elaborare i concetti appresi e servirtene per sostenere una discussione al di fuori degli schemi logici proposti dai questionari?

PAROLE CHIAVE

**STUDIARE
ASSIMILARE
APPLICARE
ESEGUIRE**

CAPITOLO 1 - OPPOLOGIA

D. Sapresti ordinare cronologicamente, dal più recente al più antico, la spada da una mano, la striscia, lo spadino, la spada da lato, la spada da due mani, la spada da terreno, la spada da una mano e mezza?

R. 1) spada da terreno 2) spadino 3) striscia 4) spada da una mano e mezza 5) spada da lato 6) spada da due mani 7) spada da una mano.

D. Sapresti ordinare cronologicamente, dal più antico al più recente, i seguenti abbigliamento?



R. a),f),e),d),c),b).

D. Quali sono le parti fisiche della spada da una mano, della spada da due mani, della spada da filo, della striscia, della sciabola da terreno?

R. Spada da una mano = lama, elsa, manico, pomo; Spada da due mani = lama, elsa, manico, pomo; Spada da filo = lama, archetti, elsa, braccio di guardia, braccio di parata, guardia, manico, pomo; Striscia = lama, coccia, elsa, braccio di guardia, braccio di parata, guardia, manico, pomo; Sciabola da terreno = lama, coccia, cappuccio, manico, pomolo.

D. Quali sono le parti schermistiche delle armi citate nella domanda precedente?

R. Spada da una mano e Spada da due mani = filo dritto, filo falso, grado debole, grado medio, grado forte, codolo; Spada da filo e Striscia = filo dritto, filo falso, grado debole, grado medio, grado forte, ricasso, codolo; Sciabola da terreno = taglio, controtaglio, dorso, grado debole, grado medio, grado forte, codolo, vite.

D. Cosa sono le armi ausiliarie e quali sono le principali?

R. Sono le armi, gli strumenti difensivi, e gli accessori di abbigliamento utilizzati in abbinamento alle spade nei rispettivi stili schermistici. Sono gli scudi (brocchiere, rotella, targa e targone o imbracciatura), il pugnale e la cappa.

D. Quali sono le parti fisiche del brocchiere, della rotella, della cappa, della targa e del targone?

R. Brocchiere = penna, umbone o coppola, manico; Rotella = rotella, imbracciatura, manico; Cappa = colletto, falde; Targa = targa, manico; Targone = targone, imbracciatura, armacollo.

D. Quali sono le principali armi corte, e quali sono le caratteristiche delle loro lame?

R. Daga a rondelle = lama a sezione triangolare da circa 25 cm; Pugnale bolognese = lama simmetrica a doppio filo da circa 40 cm; Stiletto = lama a sezione triangolare o quadrangolare da circa 20 cm; Coltello = lama asimmetrica a filo singolo, da circa 15 cm.

D. Quali sono le principali armi in asta, e quali sono le caratteristiche delle loro lame e delle loro aste?

R. Lancia (1,5/2 metri) Picca (5/7 metri), ferro da stocco; Azza (1/2 metri), ferro con punta frontale (cuspidi), testa di martello (bocca), punta contrapposta (penna); Partigiana (2/3 metri), ferro da stocco a doppio filo; Spiedo (2/3 metri), ferro da stocco e rebbi da arresto; Ronca (2/3 metri), ferro da stocco, lama da falchetto e punta contrapposta; Alabarda (2/3 metri), ferro da stocco, lama d'ascia e punta contrapposta; Baionetta inastata (1/1,5 metri), ferro da pugnale (baionetta a ghiera) o coltello (sciabola-baionetta).

CAPITOLO 2 - PORTAMENTO

D. Come si possono impugnare i principali tipi di spada?

R. Spada da una mano = Si impugna il manico subito sotto l'elsa, in modo che la falange distale del pollice si appoggi sul manico, in linea con il filo falso, o sulla mediale dell'indice; l'indice può eventualmente essere sovrapposto all'elsa. Le altre dita aderiscono intorno al manico la cui parte inferiore deve poggiare sulla eminenza ipotenar della mano. L'articolazione tra le falangi prossimale e mediale dell'indice sarà in linea con il filo dritto della lama. - Spada da due mani = Con la mano dominante si impugna il manico subito sotto l'elsa, in modo che la falange distale del pollice si appoggi sulla mediale dell'indice, oppure che l'articolazione tra le falangi mediale e distale del dito indice risulti in linea con il filo dritto e in contrapposizione al pollice, che viene disposto sul manico in linea con il filo falso della lama. Le altre dita aderiscono intorno al manico la cui parte inferiore deve poggiare sulla eminenza ipotenar della mano. L'altra mano impugnerà il manico in prossimità del pomo, eventualmente abbracciandolo con anulare e mignolo. Impugnare la spada con la mano dominante al manico e l'altra al medio della lama è detto atto di spada in arme. - Spada da filo = Si impugna il manico subito sotto l'elsa, in modo che la falange distale del pollice si appoggi sul filo falso del ricasso o sulla mediale dell'indice, che sarà sovrapposto al braccio di guardia e protetto dal corrispondente archetto di unione. Le altre dita aderiscono intorno al manico la cui parte inferiore deve poggiare sulla eminenza ipotenar della mano. L'articolazione tra le falangi prossimale e mediale dell'indice sarà in linea con il filo dritto della lama. - Striscia e Spada da terreno = Si impugna l'arma con indice e pollice che abbracciano il ricasso in modo che l'articolazione tra le falangi mediale e distale del dito indice risulti sul ricasso in corrispondenza del filo dritto, in contrapposizione al pollice, disteso sul ricasso in contrapposizione al filo falso, mentre il dito medio (o l'indice) si appoggia al braccio di guardia-gavigliano. Le altre dita aderiscono intorno al manico la cui parte inferiore deve poggiare sulla eminenza ipotenar della mano. - Sciabola = Si impugna il manico in modo che chiudendo l'ultima falange del dito indice, essa risulti sulla parte arrotondata del manico stesso in contrapposizione al pollice che viene disposto sulla parte piatta e discosto almeno un centimetro dalla coccia. Le altre dita aderiscono intorno al manico la cui parte inferiore deve poggiare sulla eminenza ipotenar della mano. La parte piatta su cui si distende il pollice è in corrispondenza del dorso della lama.

D. Come si possono impugnare le principali armi ausiliarie?

R. Brocchiere = Si impugna semplicemente il manico a pugno chiuso. - Rotella = Si imbraccia la rotella ponendo la fascia dell'imbracciatura sull'avambraccio, al di sotto del gomito, e si impugna il manico a pugno chiuso. - Pugnale = Si impugna il manico in modo che la falange distale del pollice si appoggi sul manico, in contrapposizione alla mediale dell'indice e aderente all'elsa o alla coccia, oppure disteso in corrispondenza del piatto della lama. Le altre dita aderiscono intorno al manico la cui parte inferiore deve poggiare sulla eminenza ipotenar della mano. - Cappa = Si impugna l'interno del colletto a pugno chiuso, e si avvolge la cappa attorno all'avambraccio, facendola ruotare, almeno due volte, con un movimento rotatorio antiorario (mano sinistra) o orario (mano destra); altra tecnica, più complessa, prevede l'impugnatura contemporanea delle estremità delle falde, seguita dal movimento di rotazione per l'avvolgimento intorno all'avambraccio. In ogni caso, a seguito dell'imbracciatura correttamente eseguita, parte della cappa deve pendere

dall'avambraccio per creare una consistente area di copertura. - Targa = Si impugna semplicemente il manico a pugno chiuso, come il brocchiere. - Targone o Imbracciatura = Si imbraccia come la rotella ponendo la fascia dell'imbracciatura sull'avambraccio, al di sotto del gomito, e si impugna il manico a pugno chiuso; le cinghie dell'armacollo vanno chiuse, passate attorno alla testa e posate sulla spalla opposta al braccio che imbraccia lo scudo, per poterne sostenere meglio il peso.

D. Come si possono impugnare le armi corte?

R. Impugnatura ordinaria = Si impugna il manico a pugno chiuso, oppure in modo che la falange distale del pollice si appoggi sul manico, in contrapposizione alla mediale dell'indice. Le altre dita aderiscono intorno al manico la cui parte inferiore deve poggiare sulla eminenza ipotenar della mano. - Impugnatura a martello = Si impugna il manico a pugno chiuso, oppure in modo che la falange distale del pollice si appoggi sull'estremità inferiore del manico. Le altre dita aderiscono intorno al manico la cui parte superiore deve poggiare sulla eminenza ipotenar della mano. - Impugnatura a due mani = Usata nel combattimento ravvicinato e con armi prive di filo tagliente. Si impugna con la mano dominante il manico a pugno chiuso, oppure in modo che la falange distale del pollice si appoggi sul manico, in contrapposizione alla mediale dell'indice, mentre con l'altra mano si afferra la parte finale della lama, sotto la punta.

D. Come si possono impugnare le armi in asta?

R. Impugnatura ordinaria a una mano = Si impugna il manico a pugno chiuso, vicino al punto di equilibrio, oppure in modo che la falange distale del pollice si appoggi sull'asta, in contrapposizione alla mediale dell'indice, orientata verso il ferro. Le altre dita aderiscono intorno al manico la cui parte inferiore deve poggiare sulla eminenza ipotenar della mano. - Impugnatura da lancio a una mano = Si impugna il manico a pugno chiuso, vicino al punto di equilibrio, in modo che il pollice sia orientato verso il calcio dell'asta. - Impugnatura ordinaria a due mani = Si impugna il manico con entrambe le mani a pugno chiuso, oppure in modo che le falangi distale dei pollici si appoggino sull'asta, in contrapposizione alle mediali degli'indici, entrambe orientate verso il ferro. - Impugnatura da lancio a due mani = Si impugna il manico con entrambe le mani a pugno chiuso, con entrambi i pollici orientati verso il calcio dell'asta. - Impugnatura inversa = Si impugna il manico con entrambe le mani a pugno chiuso, in modo che i pollici si appoggino sull'asta orientati l'uno verso l'altro. - Impugnatura per la baionetta inastata = Si impugna il fucile con la mano dominante all'impugnatura o sul calcio, e l'altra al fusto, sotto la canna.

D. Cosa sono le posizioni di pugno? Quali sono?

R. Sono le diverse posizioni nelle quali può trovarsi la mano armata dello schermidore. Si considerano quattro posizioni normali (posta la mano destra chiusa a pugno e il braccio disteso in avanti, si ha la posizione di 1a, quando il dorso della mano si trova a sinistra: di 2a, quando il dorso della mano risulta in alto: di 3a, quando il dorso della mano risulta a destra: di 4a, quando il dorso della mano risulta in basso) e quattro intermedie (le posizioni di 1a in 2a, di 2a in 3a, di 3a in 4a, di 4a in 1a si hanno quando il pugno si trova nelle posizione intermedie definite nelle rispettive denominazioni).

D. Cos'è la linea di offesa?

R. Limitatamente alla punta, è la linea retta formata dal braccio e dall'arma, che prolungandosi immaginariamente si congiunge col bersaglio prescelto sul corpo dell'avversario; limitatamente al taglio, è la linea curva che parte dal punto giacente sul filo, utilizzato per colpire, e prolungandosi immaginariamente, seguendo la traiettoria del colpo, si congiunge col bersaglio prescelto sul corpo dell'avversario.

D. Cosa significano i termini interno, esterno, alto, basso?

- R.** La figura dello schermidore è divisibile in quattro settori distinti, ricavati da due assi cartesiani, la cui intersezione si trova nel punto di uscita della lama, dall'elsa o dalla coccia della spada, identificando di conseguenza l'interno, l'esterno, il sopra e il sotto.
- D.** A cosa corrispondono le linee di 1a, 2a, 3a e 4a?
- R.** Linea di 1a (interna bassa), linea di 2a (esterna bassa), linea di 3a (esterna alta), linea di 4a (interna alta).
- D.** Quali sono i bersagli anatomici dei colpi di punta?
- R.** Viso, petto, fianco, addome, (avam)braccio sopra, sotto, dentro, fuori, gamba e piede.
- D.** Quali sono i bersagli anatomici dei colpi di taglio?
- R.** Testa, figura esterna, figura interna, petto, fianco, addome, (avam)braccio sopra, sotto, dentro, fuori, gamba esterna e gamba interna.
- D.** Cos'è la guardia? In che modi si può assumere, rispetto alla posizione dei piedi?
- R.** È la miglior posizione che assume lo schermidore col corpo e con l'arma per essere pronto a difesa, offesa e controffesa. La posizione dei piedi in guardia può essere con il piede corrispondente alla mano dominante in avanti (guardia dritta), o viceversa (guardia stanca).
- D.** Cos'è la linea direttrice?
- R.** Supposti due schermidori destrimani in guardia dritta, l'uno di fronte all'altro, la linea direttrice è quella linea immaginaria che, partendo dal centro del tallone sinistro di uno di essi e passando per l'asse del suo piede destro, prolungandosi va ad incontrare negli stessi punti i piedi dell'altro schermidore. Nell'uso di due armi o della spada da due mani, i piedi non giacciono direttamente sopra la linea direttrice.
- D.** Come si esegue l'affondo?
- R.** Avanzando, al massimo divaricamento delle gambe, con il piede anteriore, mantenendo fermo quello posteriore.
- D.** Come si esegue il passo?
- R.** Dalla posizione di guardia, se in avanti, avanzando prima con il piede anteriore e poi con il posteriore, se indietro, nel modo esattamente inverso.
- D.** Come si esegue il passo incrociato?
- R.** Se in avanti, avanzando prima con il piede posteriore (superando l'anteriore) e poi con l'anteriore (superando nuovamente il posteriore), se indietro, nel modo esattamente inverso.
- D.** Come si esegue la passata?
- R.** Passando da guardia dritta a guardia stanca, o viceversa.
- D.** Come si esegue il passo avanti-affondo?
- R.** Eseguendo la successione ininterrotta del passo avanti seguito dall'affondo.
- D.** Come si esegue la balestra?
- R.** Eseguendo un passo avanti-affondo, in cui il passo diventerà una specie di piccolo balzo e l'affondo seguirà fulmineo non appena i piedi toccheranno il suolo.
- D.** Come si esegue il raddoppio?
- R.** Dalla posizione di guardia, rimanendo piegati sulle gambe, si porta il piede indietro in

avanti fino a raggiungere il contatto del tallone con quello del piede avanti, e poi si va in affondo.

D. Come si esegue la frecciata?

R. Dalla guardia, proiettandosi in avanti in una posizione nella quale il corpo è decisamente inclinato in avanti con il braccio armato slanciato e l'altro disteso all'indietro; la gamba arretrata sopravvanzerà quella avanzata e lo schermidore, superata la distanza per toccare, riacquisterà l'equilibrio terminando la sua corsa.

D. Come si eseguono il passo in dentro e il passo in fuori?

R. Dalla posizione di guardia, se in dentro, spostando prima il piede posteriore e poi l'anteriore, se in fuori, nel modo esattamente inverso.

D. Come si eseguono il passo incrociato in dentro e il passo incrociato in fuori?

R. Se in dentro, spostando prima il piede anteriore e poi il posteriore, se in fuori, nel modo esattamente inverso.

CAPITOLO 3 - TRACCHEGGIO

D. Cos'è il tempo schermistico?

R. È l'unità di misura della scansione temporale di una frase d'armi: ad ogni movimento finito di uno schermidore corrisponde convenzionalmente un tempo schermistico.

D. Cos'è la misura? Quali e quante misure si considerano, e in relazione a cosa?

R. È La distanza che intercorre sulla linea direttrice fra due schermidori, in relazione al bersaglio da colpire, ovvero la distanza utile per poter raggiungere il bersaglio nella effettuazione del colpo. Queste distanze corrispondono rispettivamente ad altrettante specie di misura che si denominano: misura da terreno, misura camminando, giusta misura o misura di allungo, stretta misura, corpo-a-corpo.

D. Cos'è l'intenzione?

R. Partecipazione della volontà e dell'intelligenza nel decidere e compiere un'azione.

D. Cos'è la velocità?

R. Corretto ed ottimale rapporto tra spazio e tempo, che si deve impiegare nell'eseguire una qualsiasi azione; la sequenza razionale delle accelerazioni e decelerazioni costituisce il ritmo dell'azione schermistica.

D. Cosa sono gli atteggiamenti con l'arma? Quali sono? In cosa consistono?

R. Ogni posizione che assume lo schermidore col braccio armato, di fronte all'avversario. Guardia: la miglior posizione che assume lo schermidore col corpo e con l'arma per essere pronto a difesa, offesa e controffesa. - Arma in linea (di offesa): quando la punta dell'arma stessa, a braccio naturalmente disteso verso l'avversario, minaccia una qualsiasi parte del bersaglio vitale (testa e busto). - Invito: l'atteggiamento che si prende con l'arma allo scopo di scoprire un bersaglio, spesso coprendone un altro. - Legamento: il contatto prolungato che si stabilisce fra le lame, preliminarmente a particolari azioni.

D. Quali sono le tipologie di legamento?

R. Legamento perfetto: quando il legamento è eseguito attaccando i gradi forti della propria lama ai deboli della lama avversaria. - Legamento imperfetto: quando il legamento è eseguito attaccando i gradi deboli della propria lama ai forti della lama avversaria. - Legamento neutro: quando il legamento è eseguito unendo le lame con i gradi di pari valore. I legamenti più utilizzati in pratica sono quelli di 1a (o 4a falsa), 2a, 3a e 4a.

D. Cosa sono le azioni di traccheggio?

R. Le azioni eseguite con il solo scopo di preparare una propria determinazione schermistica o a stimolare quella dell'avversario.

D. Cos'è il cambio di atteggiamento?

R. È il passaggio da un atteggiamento ad un altro.

D. Cos'è la finta?

R. Qualunque movimento coll'arma, simulante un colpo di taglio o di punta, atto a indurre l'avversario ad una parata.

D. Cos'è la cavazione? In quali modi si può eseguire?

R. È l'azione di elusione o di svincolo del proprio ferro dal ferro avversario, tramite circonduzione della punta intorno alla lama nemica. La cavazione si esegue in special modo per liberare il ferro dal legamento perfetto avversario, ma si può eseguire anche per eludere una ricerca di contatto del ferro da parte dell'avversario o per aggirare una parata. Quando si è soggetti ai legamenti perfetti avversari di 1a, 4a falsa o 2a si cava sopra, mentre dai legamenti di 3a o 4a si cava sotto. La cavazione eseguita al contrario, scavalcando la punta dell'arma nemica, è detta cavazione angolata, e si esegue sopra se soggetti ai legamenti perfetti avversari di 3a o 4a, e da sotto dai legamenti di 1a, 4a falsa o 2a.

D. Cos'è la pressione? Il cosa differisce dalla presa di ferro?

R. Dal legamento, si esercita una pressione sul ferro avversario deviandolo dalla linea di offesa, per provocare una cavazione (dal legamento perfetto) o una pressione in senso opposto (dal legamento imperfetto); il legamento e la pressione eseguiti in rapida successione costituiscono la presa di ferro.

D. Cosa sono il trasporto e il riporto?

R. Il trasporto è il passaggio da un legamento perfetto ad altro legamento perfetto, effettuato senza staccare il ferro con una pressione semicircolare (1a (4a falsa)-3a e viceversa, 2a-4a e viceversa). Il ritorno da qualsiasi legamento perfetto, mediante avvolgimento intorno alla lama avversaria, allo stesso legamento, con una pressione circolare è detto riporto.

D. Cos'è il cambiamento di legamento?

R. Cambiamento di legamento: passaggio da un legamento a quello opposto (1a-2a e viceversa, 3a-4a e viceversa), tramite una cavazione.

D. Cos'è la battuta?

R. È un secco e rapido urto che si esegue con la propria lama contro quella avversaria, da qualunque atteggiamento, seguendo la direzione di un legamento.

D. Cosa sono l'intrecciata, la battuta di contro, la battuta falsa e la battuta di passaggio?

R. La battuta che si esegue dai propri legamenti perfetti e dagli stessi legamenti dell'avversario, battendo in senso opposto ai suddetti legamenti, dopo una cavazione è detta intrecciata. La battuta eseguita da un proprio invito, circolando al disopra o al disotto della lama avversaria disposta in linea, e nello stesso senso dell'invito è detta battuta di contro. La battuta che si esegue quando il proprio ferro è soggetto al legamento perfetto avversario, battendo in senso opposto al legamento stesso è detta battuta falsa. La battuta che si esegue scorrendo la propria lama, dall'avanti all'indietro e scavalcando quella avversaria, è detta battuta di passaggio.

D. Cos'è lo sforzo?

R. Dai propri legamenti perfetti di 1a, 4a falsa, 2a, 3a o 4a è un improvviso e deciso urto applicato alla lama avversaria, strisciando sulla stessa senza smetterne il contatto.

D. Cosa sono il disarmo verticale e il guadagno di terreno?

R. È detto disarmo verticale (o battuta atterrando) lo sforzo applicabile dal proprio legamento perfetto di 3a e di 4a. Il disarmo spirale (o guadagno di terreno) è un particolare sforzo applicabile dai propri legamenti perfetti di 3a e di 4a, oppure sull'arma avversaria in linea e si esegue con lo stesso movimento dei trasporti 3a-1a e 4a-2a.

D. Quali sono e in cosa consistono le azioni di traccheggio con le armi ausiliarie?

R. Le medesime azioni di traccheggio elencate in riferimento alla spada possono essere eseguite, con gli opportuni adattamenti, anche con il pugnale. - Battuta di scudo: battuta eseguita sulla lama nemica con lo scudo, allo scopo di deviarla dalla linea di offesa. - Presa di ferro di cappa: presa di ferro eseguita con la cappa sulla lama nemica allo scopo di deviarla dalla linea di offesa ed imbrigliarla. L'azione si può eseguire anche lanciando la cappa. - Azioni sul ferro con la mano: battuta, presa di ferro o afferramento del ferro nemico eseguita con la mano.

CAPITOLO 4 - DIFESA

D. Cosa sono le azioni di difesa?

R. Le azioni eseguite con il solo scopo di neutralizzare un colpo avversario.

D. Quali sono le azioni di difesa col ferro?

R. Qualsiasi movimento, eseguito con la propria spada, atto a deviare quella avversaria, nel momento in cui il colpo di quest'ultima stia per giungere al bersaglio. Le azioni di difesa col ferro sono l'opposizione e la parata.

D. Cos'è l'opposizione?

R. È lo spostamento dell'elsa o della coccia (dalla posizione di arma in linea, o di guardia) in senso verticale e/o laterale, a scopo difensivo (verso la lama avversaria); si tratta di una tecnica difensiva incorporabile nelle azioni di offesa e controffesa.

D. Quali sono le parate semplici?

R. Quando da un invito, da un legamento o da una parata si difende il corrispondente bersaglio scoperto con una parata percorrente il tratto più breve, seguendo un percorso rettilineo.

D. Quali sono le differenze tra parata semplice, di contro e di mezzacontro?

R. Parate di contro: assunto un atteggiamento di invito o di legamento, o di arma in linea, si fa perno al pugno e, descrivendo con la punta dell'arma un cerchio intorno alla lama avversaria, si para ritornando allo stesso punto di partenza e seguendo il percorso dei riporti. Parate di mezza contro: quando dalla parata, invito o legamento, si compie solo una parte del giro occorrente per l'espletamento della contro, o comunque un movimento curvilineo a raccogliere.

D. Quali sono le differenze tra parata di ceduta e di controfilo?

R. Parate di ceduta: sono applicabili in contrapposizione alle azioni di filo e si eseguono assecondando l'azione di filo avversaria, sia di attacco sia di risposta, dando l'impressione di voler cedere alla pressione del filo stesso, per poi assumere, quasi sul compimento dell'azione, la corrispondente parata senza mai interrompere il contatto fra le due lame. Parate di controfilo: applicabili in contrapposizione alle azioni di filo, si eseguono

riguadagnando i gradi sull'azione di filo avversaria, sia di attacco sia di risposta, senza mai interrompere il contatto fra le due lame.

D. Quali sono i due modi per eseguire una parata? In cosa consistono?

R. Tutte le parate, fatta eccezione per quelle di ceduta e di controfilo, possono essere eseguite di tasto quando il deviamiento dell'arma avversaria viene ottenuto senza urti e per sola opposizione della propria arma, o di picco, quando l'opposizione sulla lama avversaria si concluderà con un vero e proprio urto, ovvero un colpo sul colpo.

D. Come si chiama la parata della risposta?

R. Controparata.

D. Quali sono le azioni di difesa col corpo?

R. La schivata, la sottrazione e la sostituzione di bersaglio.

D. Cosa e quali sono le schivate?

R. Sono gli spostamenti dell'intero corpo per evitare un colpo: possono essere in basso (sbasso), all'interno (scanso in dentro), all'esterno (scanso in fuori) e all'indietro (difesa di misura).

D. Cosa e quali sono le sottrazioni di bersaglio?

R. Sono gli spostamenti di parti del corpo (di solito avambraccio o piede avanzato), per evitare il colpo al relativo bersaglio.

D. Cos'è la sostituzione di bersaglio?

R. È la tecnica di sacrificio consistente nella copertura con le braccia o le gambe di parti vitali (testa o busto) al fine di limitare la capacità lesiva di un colpo.

D. Quali sono le azioni di difesa ausiliarie?

R. Parate di mano o di pugnale, parate di cappa, parate di scudo.

D. Come possono essere le parate di mano o di pugnale?

R. Possono essere semplici, di contro e di mezza contro, sia di tasto che di picco. In alcuni sistemi di scherma corta popolare le parate di mano sono definite schiacciate.

D. Come possono essere le parate di cappa?

R. Possono essere semplici, di contro e di mezza contro, e date le caratteristiche del tessuto sono solo di tasto.

D. Come possono essere le parate di scudo?

R. Possono essere solo semplici, sia di tasto che di picco.

CAPITOLO 5 - OFFESA

D. Cosa sono le azioni di offesa?

R. Le azioni eseguite con il solo scopo di colpire l'avversario.

D. Come si può eseguire il colpo di taglio?

R. Con il filo della spada, sia dritto che falso. Il taglio eseguito partendo dal lato dritto è detto mandritto o dritto, mentre quello eseguito partendo dal lato stanco è detto manroverso o roverso. Il taglio diretto: si esegue percorrendo la via più breve tra debole della lama e bersaglio. Il taglio di molinello o stramazzone si esegue facendo percorrere alla lama una traiettoria curvilinea, con il passaggio della punta alle proprie spalle. Il taglio di cavazione

si esegue facendo percorrere alla lama una traiettoria curvilinea, con la circonduzione della punta intorno alla lama nemica, con le modalità esecutive di una cavazione o di una cavazione angolata.

D. Come si può eseguire il colpo di punta?

R. Con la punta della spada. Si esegue con maggiore frequenza con il pugno in 2a o in 4a posizione, ma si può eseguire in alcuni casi con il pugno di 1a (o di 4a in 1a, con la spada da due mani) o di 3a. La punta diretta si esegue percorrendo la via più breve tra la punta della lama e il bersaglio. La punta di cavazione si esegue con la circonduzione della punta intorno alla lama nemica, con le modalità esecutive di una cavazione o di una cavazione angolata. La punta di filo si esegue dai propri legamenti perfetti, mantenendo il contatto col ferro avversario.

D. Come si chiamano i colpi di punta secondo l'antica terminologia?

R. La punta eseguita con il pugno in 1a posizione è detta imbroccata, o punta sopramano; se la punta è eseguita con il pugno in 2a posizione è detta punta dritta; se la punta è eseguita con il pugno in 3a posizione è detta stoccata, o punta sottomano; se la punta è eseguita con il pugno in 4a posizione è detta punta roversa.

D. Quali sono le azioni semplici di offesa in un tempo?

R. Il colpo dritto o botta dritta, Il colpo o botta di cavazione, il filo.

D. Come si esegue la risposta semplice?

R. Dalla parata di tasto la risposta può essere al distacco, di colpo dritto, oppure di filo. Dalla parata di picco: la risposta può essere solo al distacco, di colpo dritto.

D. Quali sono le azioni semplici di offesa in più tempi?

R. Presa di ferro e filo o presa di ferro e botta dritta, fili preceduti da trasporti o cambiamenti di legamento, battute o sforzi e botta dritta, ripigliata.

D. Che differenza c'è tra secondo colpo e rimessa?

R. La ripigliata è detta secondo colpo, se rimanendo in affondo, si vibra un nuovo colpo a un bersaglio diverso; è detta rimessa, se il secondo colpo è vibrato, con opportuni adattamenti di linea, sotto la parata avversaria.

D. Quali sono le azioni composte di offesa che eludono parate semplici, di ceduta e di controfilo?

R. Finta dritta, finta di cavazione, finta del filo, finta del filo sottomesso, battute o sforzi seguiti da finta dritta, doppia finta (dritta o di cavazione o del filo), Risposta di finta.

D. Quali sono le azioni di offesa circolate?

R. Finta (dritta, di cavazione, del filo) circolata, finta (dritta o di cavazione o di filo) circolata e cavazione, doppia finta (dritta o di cavazione o di filo) circolata, finta (dritta o di cavazione o di filo) e doppia circolata, battute o sforzi seguiti da finta dritta circolata, risposta circolata.

D. Cosa sono le azioni di offesa ausiliarie?

R. L'azione offensiva sviluppata con l'utilizzo delle armi ausiliarie o con azioni di lotta o con l'impiego non convenzionale della spada.

D. Quali sono le azioni di lotta?

R. Percussioni (pugni e calci) e prese (chiavi articolari e proiezioni a terra).

D. Quali sono le azioni di offesa con le armi ausiliarie?

R. Colpo di scudo, pugnolata, frustata di cappa.

D. Quali sono le azioni non convenzionali di offesa?

R. Colpo di pomo o di elso o di coccia, lancio dell'arma.

CAPITOLO 6 - CONTROFFESA

D. Cosa sono le azioni di controffesa?

R. Le azioni di offesa eseguite in tempo contro l'azione di offesa avversaria, vibrando un colpo in contrapposizione a quello vibrato dall'antagonista. Le azioni di controffesa sono altresì denominate uscite in tempo.

D. Quali sono le uscite in tempo sul movimento del colpo? In cosa consistono?

R. Contrazione: il colpo vibrato dalla guardia sul movimento terminale e sulla medesima linea di una qualsiasi azione offensiva avversaria, con l'esatta opposizione al fine di ottenere nello stesso tempo il completo deviazione della lama contraria. - Inquartata: uscita in tempo contro le azioni di offesa terminanti al lato interno, vibrando il colpo con opposizione in dentro, col portare il piede sinistro diagonalmente a destra e profilando bene le spalle, sottraendo in tal modo il bersaglio. - Intagliata: uscita in tempo contro le azioni di offesa terminanti al lato esterno, vibrando il colpo con opposizione in fuori, col portare il piede destro diagonalmente a sinistra, sottraendo in tal modo il bersaglio. - Passata sotto: uscita in tempo contro le azioni di offesa terminanti sopra al petto o in fuori, vibrando il colpo dritto al fianco, con l'opposizione del pugno a destra e, nello stesso tempo, distendendo la gamba sinistra indietro, abbassando il corpo e la testa, mentre la mano sinistra, come a sostegno, poggia a terra, a lato del piede destro. - Arresto in riunita: uscita in tempo contro le azioni di offesa terminanti al bersaglio basso (gamba o piede), vibrando il colpo dritto al braccio sopra o alla testa, con l'arretrare il piede avanzato vicino a quello arretrato, sottraendo il bersaglio. - Presa in tempo: contrazione che non porta a colpire direttamente l'avversario, ma consente, eseguendo una passata, di entrare al corpo-a-corpo e afferrare il pugno armato o la guardia dell'arma nemica, rendendo agevole il successivo colpo a qualunque bersaglio.

D. Quali sono le uscite in tempo sul movimento della finta o dell'avanzamento? In cosa consistono?

R. Colpo d'arresto, ovvero l'uscita in tempo di punta che serve ad interrompere un'azione di attacco composta o comunque un avanzamento dell'avversario a bersaglio scoperto; è eseguibile anche con il pugnale. L'arresto contro la risposta composta è detto appuntata, e il (colpo in) tempo, ovvero l'uscita in tempo di taglio, in particolare al braccio armato o alla testa, che serve ad interrompere un'azione di attacco composta o comunque un avanzamento dell'avversario a bersaglio scoperto.

D. Cos'è la cavazione in tempo?

R. È una botta di cavazione eseguita contro il tentativo dell'avversario di prendere il ferro, cavando subito prima del contatto tra le lame.

D. Quali sono le contrarie alle uscite in tempo? In cosa consistono?

R. Il controtempo, ovvero la parata e risposta di un'uscita in tempo, o anche l'uscita in tempo eseguita contro un'uscita in tempo e l'uscita in tempo composta (finta in tempo): uscita in tempo che elude un controtempo, eseguito di parata e risposta.

CAPITOLO 7 - TATTICA E STRATEGIA

D. Cos'è la tattica?

R. È lo studio e l'applicazione delle azioni che mirano a programmare le azioni dell'avversario,

affinché siano prevedibili e siano a nostro vantaggio.

D. Cos'è la strategia

R. È la programmazione razionale delle proprie azioni, in funzione della situazione, per raggiungere uno scopo prestabilito, possibilmente col minimo costo.

D. Quali sono i principi tattici di base?

R. 1) Fornire all'avversario informazioni false, attraverso le finte, e nascondendogli e limitandogli quelle vere. 2) Porre l'avversario in condizione di dover decidere disponendo di informazioni insufficienti o false, e in condizioni di pressione spazio-temporale elevata. 3) Sfruttare i limiti della capacità di attenzione e i punti deboli fisici, tecnici e psicologici dell'avversario.

D. Cos'è lo scandaglio?

R. È lo studio di indagine tendente a svelare le costruzioni offensive, difensive o controffensive dell'avversario. Esso è rappresentato dalle azioni di traccheggio eseguite con espressione veritiera, in maniera da indurre l'avversario a svelare le sue reazioni.

D. Qual'è la differenza tra azioni a propria scelta di tempo e azioni in tempo?

R. Nell'azione eseguita a propria scelta di tempo per propria determinazione si agisce sull'avversario che si trova fermo in un preciso atteggiamento, mentre nell'azione eseguita in tempo si agisce in conseguenza diretta di una qualunque azione iniziata dall'avversario.

D. Quali sono le informazioni strategiche preliminari?

R. Condizione psicologica, capacità strategico-tattica, capacità tecnica, prestanza fisica.

D. Quali sono le circostanze variabili nel corso dell'assalto?

R. situazione di vantaggio o svantaggio, tempo residuo, posizione sul terreno, comportamento dell'arbitro e del pubblico, variazioni nella propria condizione psicofisica, e in quella dell'avversario.

D. Quali sono i principali suggerimenti strategici?

R. 1) schermire sempre con la massima naturalezza e spontaneità 2) servirsi soltanto di quegli elementi appresi e perfezionati 3) rispettare la misura 4) intuire le intenzioni offensive, difensive e controffensive dell'avversario 5) non perdere la calma. 6) non attaccare o uscire in tempo senza aver prima sufficientemente indagato sulle intenzioni dell'avversario 7) essere rapidi e precisi nelle risposte e variare le parate e le risposte 8) non subire sistematicamente l'iniziativa dell'avversario 9) usare il controtempo e la seconda intenzione rispettivamente contro gli avversari proclivi alle uscite in tempo e all'uniformità delle risposte 10) esercitarsi con avversari più deboli 11) esercitarsi con avversari di ugual valore 12) esercitarsi con gli avversari più forti.

CAPITOLO 8 - PRATICA SCHERMISTICA

D. Che differenza c'è tra pratica collaborativa e non collaborativa?

R. Nella pratica collaborativa l'esercizio schermistico è eseguito da due tiratori in collaborazione tra loro, con un obiettivo comune, mentre in quella non collaborativa i tiratori sono in opposizione tra loro, con rispettivi obiettivi uguali, ma contrari.

D. Cos'è la scherma artistica e di forme tecniche?

R. È la pratica che consiste nell'esecuzione di giochi e coreografie schermistici preordinati, da utilizzarsi in contesti scenici, di ricostruzione e rievocazione storica o di esibizione schermistica in genere, oltre che nelle relative competizioni.

D. Cos'è il gioco schermistico?

R. È una sequenza logica di tecniche preordinate che rappresenta lo svolgimento di un assalto perfetto, per tempo, velocità, misura e stile di esecuzione, eseguito da due o più tiratori.

D. Cos'è la coreografia schermistica?

R. È un gioco schermistico corredato di elementi scenici, quali abiti, scenografia, musica di sottofondo, testi parlati, con una precisa caratterizzazione degli interpreti e del contesto.

D. Come si progetta un gioco schermistico per un'esibizione o competizione teatrale?

R. La creazione del gioco è subordinata alle indicazioni registiche del contesto in cui l'assalto preordinato si svolgerà, dovendo tener conto dei ruoli dei tiratori e delle motivazioni psicologiche dei personaggi rappresentati. Le armi utilizzate possono essere storiche o di fantasia. L'abbigliamento è selezionato in funzione del contesto dell'azione teatrale o rievocativa. L'identificazione degli atleti che eseguiranno l'esercizio è fondamentale per identificare la tipologia di assalto, in riferimento alle mani dominanti dei tiratori (destrimane(mancino) vs destrimane(mancino) o destrimane vs mancino). La sequenza dettagliata delle azioni, redatta in forma scritta, costituisce presunzione relativa (soggetta a prova contraria) della pianificazione e progettazione preventiva dell'esercizio, tale da consentire la pratica schermistica senza le protezioni di sicurezza previste per la pratica dell'assalto libero.

D. Come si progetta un gioco schermistico per un'esibizione o competizione di forme tecniche?

R. La creazione del gioco è subordinata alla pura interpretazione dei trattati di scherma, con l'applicazione delle azioni in essi descritte, e non deve avere carattere teatrale. Le armi utilizzate devono essere storiche e riscontrate dai trattati di scherma. L'abbigliamento è irrilevante e, in ambito competitivo, neutro e uguale per tutti i partecipanti. L'identificazione degli atleti che eseguiranno l'esercizio è fondamentale per identificare la tipologia di assalto, in riferimento alle mani dominanti dei tiratori (destrimane(mancino) vs destrimane(mancino) o destrimane vs mancino). La sequenza dettagliata delle azioni, redatta in forma scritta, costituisce presunzione relativa (soggetta a prova contraria) della pianificazione e progettazione preventiva dell'esercizio, tale da consentire la pratica schermistica senza le protezioni di sicurezza previste per la pratica dell'assalto libero.

D. Quali sono le armi e gli equipaggiamenti per la pratica collaborativa?

R. Ogni riproduzione di arma da punta o da taglio dovrà avere lama in acciaio e dare prova di avere punta arrotondata e filo non tagliente (Lame omologate e marchiate SEMI-FIS o FIE, o lame la cui punta è arriciata, ribattuta o con punta d'arresto, o corrisponde ad una stondatura di raggio compreso tra 5 e 5,5 millimetri, e il cui filo non penetra in una scanalatura di larghezza compresa tra 0,9 e 1,1 millimetri, profonda da 4 a 5 millimetri).

D. Cos'è la scherma storica da combattimento?

R. È l'applicazione pratica delle tecniche schermistiche in situazioni di combattimento non subordinato a schemi preordinati, oltre che nelle relative competizioni, con protezioni, armi e procedure di sicurezza.

D. Quali sono le armi e gli equipaggiamenti per la pratica non collaborativa?

R. Equipaggiamento minimo è costituito dalla maschera da scherma a norme FIE-CE 1600Nw, da guanti a norma FIE per entrambe le mani, da abbigliamento a norme FIE-CE 800Nw (corazzetta, giacca e pantaloni); da conchiglia paragenitali per i tiratori e paraseno per le tiratrici. Le armi devono essere conformi alle prescrizioni tecniche delle normative

tecniche federali (FIE o FIS). Nell'esercizio della scherma storica da combattimento, utilizzando simulacri o bastoni, a norma della presente normativa, sono obbligatori solo la maschera, i guanti, la conchiglia e il paraseno, ma è opportuno provvedere a protezioni antitrauma per le articolazioni e il busto.

CAPITOLO 9 - SINTESI METODOLOGICHE

D. Cos'è un sistema energetico?

R. È un meccanismo metabolico mediante il quale il muscolo scheletrico riesce a ricavare energia per l'attività fisica.

D. Cos'è l'ATP?

R. È l'adenosin tri-fosfato, ovvero la molecola energetica necessaria per l'attività muscolare.

D. Quali sono i sistemi energetici? Quali sono le loro caratteristiche principali?

R. Sistema anaerobico alattacido = sistema di elevata potenza, ma di bassa capacità, che si attiva immediatamente allo sforzo, con un tempo di recupero rapido, una produzione di ATP molto limitata, con un'autonomia energetica di 8/15 secondi impiegato per le prestazioni di forza massimale e forza veloce, in attività molto brevi e molto intense. - Sistema anaerobico lattacido = sistema di potenza e capacità intermedie, che si attiva a 15/30 secondi dallo sforzo, con un tempo di recupero intermedio, una produzione di ATP limitata, con un'autonomia energetica di 15/120 secondi impiegato per le prestazioni di forza resistente, resistenza lattacida e in funzione dell'ipertrofia muscolare, in attività mediamente brevi e intense. - Sistema aerobico = sistema di bassa potenza, ma di alta capacità, che si attiva dopo 2/3 minuti dall'inizio dello sforzo, con un tempo di recupero lungo, una produzione di ATP elevata, con un'autonomia energetica molto lunga, impiegato per le prestazioni di resistenza aerobica, in attività di lunga durata e bassa intensità.

D. Quali sono le forme di allenamento in funzione dei sistemi energetici?

R. Anaerobico alattacido = Forza massimale: numero basso di ripetizioni ad alta intensità. Forza veloce: numero medio-basso di ripetizioni a velocità massima. - Anaerobico lattacido = Forza resistente: numero elevato di ripetizioni a carichi medio-bassi. - Aerobico = Mantenere un dato sforzo per un certo periodo di tempo; in riferimento alla corsa si procede senza interruzioni e a ritmo costante.

D. Quali sono le intensità di sforzo in funzione dei sistemi energetici?

R. Anaerobico alattacido = Ripetute ad intensità massimale (85%/100% del massimale), generalmente della durata di 10"-20", intervallate da un periodo di recupero lungo (3'-5'). - Anaerobico lattacido = Ripetute ad intensità medio-alta (50%/65% del carico massimale), generalmente della durata di 30"-2', intervallate da un periodo di recupero medio-breve (30"-60"). - Aerobico = Tra il 65 ed il 90 % della Frequenza Cardiaca massima teorica, in Battiti per Minuto (FC Max = 220 - l'età).

D. Quali sono le caratteristiche dello sforzo in funzione dei sistemi energetici?

R. Anaerobico alattacido = Lo sforzo è molto intenso e può rasentare il cedimento muscolare, che dev'essere evitato. Per lo sviluppo della potenza muscolare esplosiva si suggeriscono generalmente tempi di recupero lunghi. - Anaerobico lattacido = Durante le ripetute, si ha una massiccia produzione di acido lattico che fa contrarre, in breve tempo, un certo debito di ossigeno. Nel successivo periodo di recupero il cuore ed i polmoni rimangono particolarmente stimolati, con lo scopo di colmare il debito di ossigeno e smaltire il lattato prodotto. - Aerobico = Da moderato (lieve sudorazione diffusa ed arrossamento cutaneo) a non oltre moderatamente severo (non deve subentrare affanno respiratorio, e si deve mantenere una buona lucidità e la capacità di conversare).

D. Quali sono i principi didattici di base?

R. 1) Preparazione atletica, 2) progressione dell'apprendimento, 3) prevenzione dei traumi fisici, 4) prevenzione dei traumi psicologici, 5) citazione delle fonti.

D. Quali sono le fonti testimoniali?

R. Primaria = Trattatista e/o maestro di scherma caposcuola, creatore di un metodo didattico. - Secondaria = Interprete o estensore di un trattato di scherma, allievo diretto o indiretto (allievo di allievo) dell'autore o creatore del metodo descritto nell'opera. - Terziaria = Interprete di un trattato di scherma, non allievo dell'autore del metodo o dell'opera.

D. Quali sono le fonti documentali?

R. Primaria = Trattato di scherma, contenente una precisa metodologia didattica. - Secondaria = Documento contenente informazioni sulla pratica schermistica coeva al documento stesso (es. cronaca, resoconto, foto, video) - Terziaria = Commento ad un trattato di scherma non coevo al trattato stesso. Riprese fotografiche o filmate di azioni schermistiche non coeve alle riprese stesse.

D. Quali sono le fonti materiali?

R. Primaria = Arma originale - Secondaria = Riproduzioni d'epoca di armi o simulacri ad uso scenico o sportivo. - Terziaria = Riproduzioni di armi o simulacri ad uso scenico o sportivo non coevi agli strumenti originali riprodotti.

D. In cosa consiste la lezione collettiva?

R. È una forma didattica praticata da due o più allievi, secondo uno schema di esercizi predefiniti, sotto il controllo del tecnico. A questa categoria appartengono gli esercizi in gruppo non di opposizione (es. sequenze di passeggio, colpi a vuoto, ecc.) e esercizi a coppie di opposizione (es. studio dei tempi e delle misure contro un avversario, gioco schermistico, ecc.).

D. In cosa consiste la lezione individuale?

R. È una forma didattica nella quale il tecnico allena personalmente l'allievo, dando il ferro e facendosi colpire, impostando tempi e misure e variando le azioni con un progressivo aumento della difficoltà degli esercizi. Essa può anche essere muta, ovvero senza una spiegazione verbale da parte del tecnico delle azioni richieste all'allievo.

D. In cosa consiste lo spratino d'assalto?

R. Nell'assalto libero del tecnico con l'allievo, nel quale il tecnico, a seconda del grado di preparazione e abilità dell'allievo, deve simulare avversari di diverso valore e difficoltà.

B

BIBLIOGRAFIE

IN GRASSETTO GLI AUTORI E LE OPERE PRESENTI NELL'ANTOLOGIA

Nel 1889, al termine di un ennesimo vittorioso torneo romano, Agesilao Greco ricevette il premio dalle mani del re Umberto I. «Come avete fatto a diventare uno schermidore imbattibile?», gli chiese compiaciuto il monarca. «Pochi libri, ma buoni, e molto ferro, Maestà», fu la risposta, fulminea come un fendente.

BIBLIOGRAFIE

Bibliografia (parziale) dei manoscritti di scherma antecedenti al XVI secolo

Anno	Titolo	Identificazione bibliografica
1320s 1389	Walpurgis Fechtbuch Codex Döbringer	MS I.33 MS 3227a
1400	Codex Wallerstein	Cod.I.6.4°2
1400	Le Jeu de la Hache	MS Francais 1996
1404	Il Fior di Battaglia	MS Ludwig XV 13
1404	Il Fior di Battaglia	B1.370.A MS M.0383
1409	Flos Duellatorum	Pisani Dossi MS
1416	Modus Dimicandi	MS G.B.f.18.a
1420	Florius de Arte Luctandi	MS Latin 11269
1424	Hec Sunt Guardiae in Dimicatione Videlicet	MS 01020
1428	Die Blume des Kampfes	Cod.5278
1430	Gladiatoria	MS KK5013
1435	Gladiatoria	MS Germ.Quart.16
1440	Man yt Wol	MS Harley 3542
1440	Codex 11093	Cod.11093
1440	Gladiatoria	MS U860.F46 1450
1443	Talhoffer Fechtbuch	MS Chart.A.558
1446	Talhoffer Fechtbuch	MS XIX.17-3
1450		MS Cotton Titus A XXV
1450	Codex Lew	Cod.I.6.4°3
1450	Talhoffer Fechtbuch	MS 78.A.15
1452	Codex Danzig	Cod.44.A.8
1458	Paulus Kal Fechtbuch	MS 1825
1459	Talhoffer Fechtbuch	MS Thott.290.2°
1460	The Poem of the Pel	MS 243
1462	Schwabenspiegel Codex	Cgm 558
1465	Gladiatoria	Cod.Guelf.78.2.Aug.2°
1467	Talhoffer Fechtbuch	Cod.icon. 394a
1470	Paulus Kal Fechtbuch	Cgm 1507
1470	Paulus Kal Fechtbuch	Gotti MS
1478	Kunst des Messerfechtens	Cod.Pal.germ.430
1479	Die Meisterlieder des Hans Folz	MS Q.566
1480	Ambraser Codex	MS KK5342
1480	Paulus Kal Fechtbuch	MS KK5126
1482	Kunst des Messerfechtens	Cgm 582
1482	De Arte Gladiatoria Dimicandi	Vitt.Em.1324
1491	Codex Speyer	MS M.I.29
1492	De la Palestra	alfa.T.7.25
1495	Gladiatoria	MS CL23842
1495	Meister peter falkners kunste Zu Ritterlicher Were	MS KK5012

Bibliografia (parziale) della scherma
(dal Trattato di Scherma di **Masaniello Parise** - 1884)

SECOLO XVI.

Moncio Pietro. — Opere di scherma. — 1509.

Manciolino Antonio, di Bologna. — Di Antonio Manciolino Bolognese, opera nova dove sono tutti li documenti et vantaggi che si ponno havere nel mestier de l'Armi d'ogni sorte novamente correcta et stampata. — Venezia, per N. d'Aristotile detto Zoppino — 1531.

Di Luca Guido Antonio, di Bologna. — (?) 1532.

Marozzo Achille, di Bologna. — Opera nova di Achille Marozzo, Bolognese, maestro generale de l'arte de l'armi. — Mutinae, in aedibus venerabilis D. Antonii Bergolae sacerdotis ac civis Mutin. — XXIII Idus Maii — 1536. — Fu poi ristampata «in Venetia per Gioane Padovano, ad instantia de Marchior Sessa» nel 1550. — Riapparve in fine, sotto il titolo «Arte dell'Armi de Achille Marozzo, Bolognese. Ricorretto ed ornato di nuove figure in rame. — In Venetia appresso A. Pinargenti - 1568».

Pagano Marcantonio, di Napoli. — Disciplina dell'arme. — Napoli — 1553.

Agrippa Camillo, di Milano. — Trattato di Scientia d'Arme, con un dialogo di filosofia di Camillo Agrippa, Milanese. — In Roma per Antonio Blado stampatore apostolico nel 1568. — «Di M. Camillo Agrippa, Trattato di Scienza d'Arme, ed un dialogo in detta materia. — In Venetia appresso A. Pinargenti.»

Di Grassi Giacomo, di Coreggio. — Ragione di adoprar sicuramente l'Arme sì da offesa, come da difesa, con un Trattato dell'inganno et con un modo di esercitarsi da se stesso, per acquistar forza, giudicio et prestezza, di Giacomo di Grassi. — Con privilegio. — In Venetia, appresso Giordano Ziletti — 1570.

Dall'Agocchie Giovanni, di Bologna. — Dell'arte di Scrimia, libri tre, di M. Giovanni dell'Agocchie, Bolognese, nei quali brevemente si tratta dell'arte di schermire, della giostra, dell'ordinar battaglie. Opera necessaria a Capitani, soldati et a qual si voglia gentil'homo. — Con privilegio. — In Venetia, appresso G. Tamborino — 1572.

Viggiani Angelo, di Bologna. — Lo schermo d'Angelo Viggiani dal Mantone di Bologna nel quale per via di dialogo si discorre intorno all'eccellenza dell'Armi, et delle lettere, et intorno all'offesa et difesa, et insegna uno schermo di spada sola sicuro et singolare con una tavola capiosissima. — In Venetia appresso Giorgio Angelieri — 1575. — Fu ristampato in Bologna, nel 1588, dove il cognome dell'autore è Vizzani.

Fallopia Alfonso, di Lucca. — Nuovo et breve modo di schermire di Alfonso di Fallopia, Lucchese, alfiere nella fortezza di Bergamo. — In Bergamo — 1584 — appresso Comin Ventura.

SECOLO XVII.

Docciolini Marco, di Firenze. — Trattato in materia di scherma di Marco Docciolini, Fiorentino. Nel quale si contiene il modo e regolo d'adoprar la spada così sola, come accompagnata. — In Firenze, nella stamperia di Michelangelo Sermartelli — 1601.

Giganti Nicoletto, di Venezia. — Teatro, nel quale sono rappresentate diverse maniere e mode di parare et di ferire di spada sola e spada e pugnale, dove ogni studioso potrà esercitarsi e farsi pratico nella professione delle armi, di Nicoletto Giganti Vitiniano — In Venetia, appresso Giov. Antonio et G. De Franceschi — 1606. — Fu ristampato, in Padova, nel 1628.

Fabris Salvatore, di Padova. — De lo schermo overo schienza d'arme di Salvatore Fabris, capo dell'ordine de' sette cori. — Compenhassen — Henrico Walthkirch — 1606. Fu ristampata «Della vera pratica e scienza d'armi, opera di Salvatore Fabris — in Padova, per Pietro Paolo Tozzi — 1624.»

Anonimo. — Il Cavalier compito – Viterbo – 1609

Torquato d'Alessandri E. — Precetti sulla scherma – Roma – 1610 (?).

Capoferro Ridolfo, di Cagli. — Gran simulacro dell'arte e dell'uso della scherma di Ridolfo Capoferro, da Cagli, maestro dell'eccelsa nazione alemanna nell'inclita città di Siena – in Siena, al Sopportico de Pantani, appresso Salvestro Marchetti e Camillo Turi, con licentia de' superiori e con privilegi – 1610.

Quinto Antonio. — Gioiello di sapienza nel quale si contengono mirabili secreti e necessari avvertimenti per difendersi da gli huomini e da molti animali, etc. nuovamente dato in luce da me Antonio Quintino ad istanza d'ogni spirito gentile – stampata in Genova et ristampata in Milano per Pandolfo Malatesta – 1613.

Gaiani Giovan Battista. — Arte di maneggiare la spada a piedi et a cavallo, descritta dall'alfiere Giovanni Battista Gaiani, opera per le nuove osservationi già desiderata – in Loano, appresso Francesco Castello – 1619 – con licenza de' superiori.

Vezzani Antonio. — L'esercizio della picca. – Parma. – 1628.

Alfieri Francesco Ferdinando, di Padova. — La bandiera di Francesco Fer. Alfieri, maestro d'arme dell'illustrissima Accademia Delia in Padova. – Padova presso Sebastiano Sardi. – 1628.

Lo stesso. — La scherma di F. Alfieri maestro d'arme dell'ill.ma Accademia Delia di Padova, dove con nove ragioni e con figure si mostra la perfezione di quest'arte e in che modo secondo l'arme e 'l sito possa il cavalier restar al suo nemico superiore. – In Padova, per Sebastiano Sardi, con licenza. – 1640.

Lo stesso. — Lo spadone di F. Alfieri, maestro d'arme dell'ill.ma Accademia Delia in Padova, dove si mostra per via di figura il maneggio e l'uso di esse. – In Padova, per Sebastiano Sardi. – 1653.

Lo stesso. — L'arte di ben maneggiar la spada. – Padova. – 1683.

Ceresa Terenziano, di Parma. — L'esercizio della spada regolato con la perfetta idea della scherma et insegnato dalla maestra mano di Terenziano Ceresa Parmegiano, detto l'Eremita, opera utile e necessaria a chiunque desidera uscire vittorioso dalli colpi della spada nemica. – Ancona, per M. Salvioni. 1641 – con licenza de' Superiori.

Gualdo Galeazzo. — Il maneggio delle armi. – Bologna, per Tebaldini. – 1643.

Jacobilli Francesco, da Foligno. — Compendio di giuoco moderno di ben maneggiar la spada. – Padova. – 1654.

Senese Alessandro, di Bologna. — Il vero maneggio di spada d'Alessandro Senese, gentil'huomo bolognese. – In Bologna, per l'heredde di Benacci. – 1660.

Bresciani Marin, di Ferrara. — Li trastulli guerrieri di Marin Bresciani, maestro d'arme ferrarese. – In Brescia. – 1668.

Mattei Francesco Antonio, di Troia. — Della scherma napoletana, discorso primo, dove sotto il titolo dell'impossibile possibile si prova che la scherma sia scienza e non arte, si danno le vere norme di spada sola, del signor Francesco Antonio Mattei. – In Foggia, per Novello de Bonis. – 1669.

Morsicato-Pallavicini Giuseppe, di Palermo. — La scherma illustrata composta da Morsicato Pallavicino Palermitano, maestro di scherma etc. – In Palermo, per Domenico d'Anselmo. – 1670.

Villardita Giuseppe. — Trattato di scherma siciliana, etc. – In Palermo, per Carlo Adamo. – 1673.

Torelli Carlo. — Lo splendore della nobiltà napoletana, giuoco d'arme. – Napoli. – 1678.

Della Monica Francesco. — La scherma napoletana. – Parma. – 1680.

Marcelli, di Roma. — Regole della scherma insegnate da Lelio Titta Marcelli, scritte da Francesco Antonio Marcelli figlio e nepote e maestro di scherma in Roma, etc. (due parti in un vol.). – In Roma, nella stamperia di Dom. Ant. Ercole. – 1686.

Bondi di Mazo, di Venezia. — La spada maestra di me Bondi di Mazo da Venezia, libro dove si trattano i vantaggi della nobilissima professione della scherma sì del camminare,

girare e ritirarsi, come del ferire sicuramente e difendersi, etc. – In Venetia, per Domenico L. A. rialto. 1696.

SECOLO XVIII.

D'Alessandro Giuseppe, di Napoli. — Pietra paragone de' Cavalieri di D. Giuseppe d'Alessandro Duca di Pescolanciano, divisa in cinque libri. -- In Napoli. - 1711 - presso D. A. Parrino.

Calarone Costantino, di Messina. — Scienza pratica necessaria all'huomo overo modo per superare la forza coll'uso regolato della spada: parte prima, opera di C. Calarone detto l'Anghiel: maestro di scherma messinese. – In Roma, nella stamperia di L. A. Chracas. – 1714.

Di Marco Alessandro, di Napoli. — Ragionamenti accademici intorno all'arte della scherma di De Marco, professore di scherma napoletano. – Napoli. – 1758.

Lo stesso. — Discorsi istruttivi, nei quali si tratta in particolare intorno all'arte della scherma, da A. di Marco. – Napoli. – 1759.

Lo stesso. — Riflessioni fisiche e geometriche circa la misura del tempo ed equilibrio di quello, e della natural disposizione ed agilità del competitore in materia di scherma ecc., di Alessandro di Marco, professore di scherma napolitano, maestro de' due nobili Collegi Capece e Macedonio e d'altri cavalieri. – In Napoli – 1761.

Mangano Guid'Antonio, di Pavia. — Riflessioni filosofiche sopra l'arte della scherma di Guido Antonio Mangano, patrizio pavese. – In Pavia. – 1781.

Di Gennaro Nicola, di Napoli. — Componimento : Della scherma e dei Gladiatori (?) – Componimento II: di aggiunta al primo, sulla lode della Scherma e de' Gladiatori ecc., dal medesimo Dottore Avvocato Signor Don Nicola Di Gennaro del fu Domenico ecc. – Venezia. – 1783.

Micheli Michele, di Firenze. — Trattato in lode della nobile e cavalleresca arte della scherma, directo ai nobili e cittadini toscani. – In Firenze, nella stamperia granducale – 1798.

SECOLO XIX.

Bertelli Paolo. — Trattato di Scherma – Bologna – 1800.

Rossaroll Scorza e Grisetti Pietro. — La scienza della scherma esposta dai due amici Rossaroll Scorza, capitano de' zappatori ital. aggr. allo stato magg. del genio, e Grisetti Pietro, capitano d'artiglieria italiana. – Milano – 1803. — Fu ristampata in Napoli nel 1811, e in Nocera Inferiore nel 1871.

Rossaroll Scorza. — trattato della spadancia, o sia della spada larga. – Napoli – 1818.

Lo stesso. — Scherma della baionetta astata. – Napoli – 1818.

Florio Blasco, di Catania. — Di risposta ad alcune dimande di scherma, littere di Blasco Florio, etc., - Catania – 1820.

Lo stesso. — Discorso sull'utilità della scherma. – Messina – 1825. — Fu ristampato in Catania, nel 1828.

Lo stesso. — La scienza della scherma esposta dda Blasco Florio. – Catania – 1844.

Lo stesso. — Osservazioni critico-apologetiche all'opera intitolata «Istituzione di arte ginnastica», dirette ai professori di scherma in Napoli. – Catania – 1856.

Lo stesso. — Blasco Florio ai porfessori di scherma. Catania – 1858.

Weiss Giuseppe. — Istruzione sulla scherma a cavallo. – Napoli – 1828 — Fu ristampata in Chieti, nel 1837.

Gambogi Michele. — Trattato sulla scherma, opera del Conte Michele Gambogi, antico militare italiano, etc. – Milano – 1837.

Anonimo. — maneggio della sciabola per uso della brigata Lancieri, redatta da una guardia di ufficiali della stessa arma. – Napoli – 1840.

- Bertolini Bartolomeo, di Trento. — Trattato di sciabola. — Trieste — 1842.
- Abbondati Niccolò. — Istituzione di arte ginnastica per le truppe di Fanteria di S. M. Siciliana, compilata sulle teorie de' più accurati scrittori antichi e moderni. — Napoli, 2 vol. — 1846.
- Marchionni Alberto. — Trattato di scherma sopra il nuovo sistema di giuoco misto di scuola italiana e francese. Opera originale di Alberto Marchionni. — Firenze — 1847.
- Blengi Cristoforo, di Mondovì. — Teoria della scherma. — 1850.
- Giuliani Bolognini Giuseppe. — Sul maneggio della sciabola. — Ferrara — 1850.
- Lo stesso. — Teorie sulla sciabola per una scuola di contropunta di genere misto. — Ferrara — 1856.
- De' Scalzi Paolo. — La scherma esposta in lezioni — Genova — 1852.
- Caccia Massimiliano. — Trattato di scherma a uso del R. esercito. — Torino — 1853.
- Cerri Giuseppe. — Trattato teorico-pratico della scherma per sciabola. — Milano — 1861.
- Lo stesso. — Trattato teorico-pratico della scherma di bastone, col modo di difendersi contro varie altre armi sia di punta che di taglio. — Milano — 1868.
- Tambornini Carlo. — Trattato di scherma alla sciabola. — Genova — 1862.
- Blengini Cesare Alberto. — Trattato teorico-pratico di spada e sciabola, e varie parate di quest'ultimo contro la baionetta e la lancia, etc. — Bologna — 1864.
- Anonimo. — Istruzione per la scherma del bastone ad uso dei bersaglieri. — Livorno — 1864.
- Mendietta-Magliocco Salvatore. — Manuale della scherma di sciabola dda Salvatore Mendietta-Magliocco, furiere, maestro di scherma alla scuola normale di fanteria. — Parma — 1868.
- Ferrero Gio. Battista. — Trattato di scherma sul maneggio della sciabola — Torino — 1868.
- Radaelli Giuseppe.** — Istruzione pel maneggio e scherma della sciabola, pubblicata dal capitano Settimo Del Frate. — Milano — 1869.
- Lo stesso. — Istruzione per la scherma di punta di Giuseppe Radaelli, scritta d'ordine del Ministero della guerra, dal capitano cav. Settimo Del Frate. — Milano — 1872.
- Lo stesso. — Istruzione per la scherma di sciabola e di spada del prof. Giuseppe Radaelli, scritta d'ordine del Ministero della guerra, dal capitano S. Del Frate. — Milano — 1876.
- Lambertini Vittorio. — Trattato di scherma teorico-pratico illustrato della moderna scuola italiana di spada e sciabola. Bologna — 1870.
- Strada Enrico. — Scherma e Tiro, etc. per Enrico Strada, generale di cavalleria. — Napoli — 1870.
- Enrichetti Cesare. — Trattato elementare, teorico-pratico di scherma, opera originale di Cesare Enrichetti, maestro-capo e direttore di scherma alla scuola centrale di Parma. — Parma — 1871.
- Cesarano Federico, di Napoli. — Trattato teorico-pratico di scherma della sciabola del maestro Federico Cesarano di Napoli, con Appendice di tutti i regolamenti cavallereschi riguardanti al scherma. — Milano — 1874.
- Doux. — Il maneggio della sciabola secondo il metodo di scherma Radaelli. — Roma — 1875-76.
- Angelini Achille. — Osservazioni sul maneggio della sciabola secondo il metodo Radaelli. — Firenze — 1887.
- Perez G. — Il sistema di spada radaelli, giudicato dall'arte della scherma, lavoro critico di G. Perez. — Verona — 1878.
- Forte Luigi. — Sul metodo di scherma Radaelli, lettera critica diretta etc. da Luigi Forte, capitano di cavalleria. — Catania — 1878.
- Pagliuca Giovanni. — Cenni di critica sul sistema di scherma Radaelli. — Torino — 1880.
- Bellini Vincenzo. — Trattato di scherma sulla sciabola. — Napoli — 1882.

V

VIDEOGRAFIA

Videografia (parziale) della scherma
(link della piattaforma YouTube)

FONTI DOCUMENTALI (SECONDARIE)

D'Artagnan's retreat

<https://www.youtube.com/user/schlager7/videos>

FILMOGRAFIA (PARZIALE) DELLA SCHERMA CINEMATOGRAFICA

Fred Niblo - Il segno di Zorro - 1920

<https://www.youtube.com/watch?v=yLVh5o-k2v0>

Michael Curtiz - Capitan Blood - 1935

<https://www.youtube.com/watch?v=MM9CAAjVhfm>

Michael Curtiz, William Keighley - La leggenda di Robin Hood - 1938

https://www.youtube.com/watch?v=4MqmpL6X_8w

Rouben Mamoulian - Il segno di Zorro - 1940

<https://www.youtube.com/watch?v=nB8tiSMCwRE>

George Sidney - I tre moschettieri - 1948

<https://www.youtube.com/watch?v=LDQAtdFIREA>

Richard Thorpe - Il prigioniero di Zenda - 1952

<https://www.youtube.com/watch?v=gvQhs9CHE0A>

George Sidney - Scaramouche - 1952

<https://www.youtube.com/watch?v=H4U74aQQFPw>

<https://www.youtube.com/watch?v=X-6mbtXEOXA>

<https://www.youtube.com/watch?v=YuSU9mdm-Lg>

Anthony Mann - El Cid - 1961

https://www.youtube.com/watch?v=gHn_heiDGLo

Sergio Corbucci - Er più - Storia d'amore e di coltello - 1971

<https://www.youtube.com/watch?v=LmlAHxH4rkw>

Richard Lester - I tre moschettieri - 1973

<https://www.youtube.com/watch?v=tE3TbBwSVe8>

Duccio Tessari - Zorro - 1975

<https://www.youtube.com/watch?v=vnwZeZ5dOZY&index=12&list=PL981CD868131A9AB8>

<https://www.youtube.com/watch?v=1WEdZSdQ1wl&index=13&list=PL981CD868131A9AB8>

Ridley Scott - I duellanti - 1977

<https://www.youtube.com/watch?v=YhwlrONyEzg>

<https://www.youtube.com/watch?v=l2KWTEhyVX8>

<https://www.youtube.com/watch?v=LOcxnQRUhMM>

AAVV - Guerre stellari - 1977/2005

<https://www.youtube.com/watch?v=IN7dkSlgYgE>

Russell Mulcahy - Highlander - 1986

<https://www.youtube.com/watch?v=eHtiAXWdvbQ>

Rob Reiner - La storia fantastica - 1987

<https://www.youtube.com/watch?v=IC6dgtBU6Gs>

Jean Paul Rappennau - Cyrano - 1990

<https://www.youtube.com/watch?v=hPHKP6dNqe8>

Jeremy Paul Kagan - Sfida d'onore - 1991

<https://www.youtube.com/watch?v=Dy7C6-TPgtc>

David Frost - Lame mortali - 1994

https://www.youtube.com/watch?v=l0jdyLJIC_0

Michael Caton-Jones - Rob Roy - 1995

https://www.youtube.com/watch?v=27M5KWI_q50

Kenneth Branagh - Hamlet - 1996

<https://www.youtube.com/watch?v=jpNFvkizozl>

Philippe Broca - Il cavaliere di Lagardere - 1997

https://www.youtube.com/watch?v=d_yOyv1j7gc

Martin Campbell - La maschera di Zorro - 1998

<https://www.youtube.com/watch?v=ofmBgLEsthU>

<https://www.youtube.com/watch?v=2MPDCqpGppY>

Ridley Scott - Il gladiatore - 2000

<https://www.youtube.com/watch?v=YbBiXPVKuTA>

<https://www.youtube.com/watch?v=ITmIYKiLBHI>

<https://www.youtube.com/watch?v=5Ubi9IbAClw>

Peter Jackson - Il Signore degli Anelli - La Compagnia dell'Anello - 2002

<https://www.youtube.com/watch?v=FJf8puSIXTg>

Lee Tamahori - La morte può attendere - 2002

<https://www.youtube.com/watch?v=DIF8qouivIU>

<https://www.youtube.com/watch?v=HpTUAOYrSII>

Kevin Reynolds - Montecristo - 2002

<https://www.youtube.com/watch?v=g0Hn5JTzw0k>

Gore Verbinski - Pirati dei Caraibi - La maledizione della prima luna - 2003

<https://www.youtube.com/watch?v=KLumu0DcycM>

Wolfgang Petersen - Troy - 2004

<https://www.youtube.com/watch?v=NQ62frK74u0>

Agustin Diaz Yanes - Il destino di un guerriero - 2006

<https://www.youtube.com/watch?v=AValvsw3NUw>

Yves Simoneau - Assassin's Creed Lineage - 2009

https://www.youtube.com/watch?v=RzzzMoO70_Y

Paul W. S. Anderson - I tre moschettieri - 2011

<https://www.youtube.com/watch?v=KQS5FqApL9Q>

Daniel Minahan - Il Trono di Spade 1 - La corona d'oro - 2011

<https://www.youtube.com/watch?v=NN30YMzja6Y>

Alex Graves - Il Trono di Spade 4 - La vipera e la montagna - 2014

<https://www.youtube.com/watch?v=HwHdFSpoObY>
