MASANIELLO PARISE

TRATTATO TEORICO-PRATICO

DELLA

SCHERMA DI SPADA E SCIABOLA

E IN APPENDICE

SCHERMA DA TERRENO

A CURA DI

GIOVANNI RAPISARDI

A tutti gli Schermidori,
perché la Scherma è un tesoro che vive grazie a Voi

Introduzione

È con la grande soddisfazione di chi porta a compimento un'impresa, ma anche con la punta di malinconia che non manca mai nei saluti finali che mi congedo da Voi, lettori appassionati di scherma, consegnandoVi l'ultima opera costituente l'originale progetto editoriale denominato Gladiatoria, il trattato di Masaniello Parise, padre certo dell'attuale scuola di scherma italiana, finalizzata non più alla preparazione dello schermidore da duello, bensì dei grandi atleti che da oltre un secolo conquistano allori olimpici e mondiali.

Era il 1998 quando pubblicai la prima edizione contemporanea del Flos Duellatorum di Fiore de' Liberi, una novità assoluta, in quanto corredata da un commento tecnico schermistico che, nell'edizione del Novati, era del tutto assente. Si sono poi succedute le opere di Marozzo, Capoferro, Rosaroll e Grisetti e infine il volume che ora tenete tra le mani, il *Trattato teorico-pratico di scherma di spada e sciabola* del 1884, cui, per praticità di lettura e confronto, ho allegato l'appendice della Scherma da terreno, datata 1904.

Oltre dieci anni di lavoro, ricerca, sperimentazione che hanno portato la Scherma Storica al riconoscimento formale e sostanziale, prima da parte dell'Accademia Nazionale di Scherma di Napoli, della quale Masaniello Parise fu Presidente e nipote di uno dei tre Fondatori, che oggi rilascia anche i diplomi di Istruttore e Maestro di Scherma Storica, e successivamente da parte della Federazione Italiana Scherma, che, riconoscendo tali titoli, consente oggi alle associazioni praticanti questa disciplina, l'affiliazione come Società schermistiche.

Come recentemente dimostrato nella colossale opera di ricerca, firmata dall'amico e collega M° Giancarlo Toràn, sui 100 anni della FIS, la Federazione è a tutti gli effetti la rappresentante dell'ultimo secolo della storia della scherma, avendo contribuito alla nascita dello sport olimpico, ma mantenendosi testimone di una tradizione intimamente legata al terreno del duello e alla custodia delle tradizioni; essa non poteva non riappropriarsi di quel tesoro immenso costituito dalla secolare trattatistica sull'arte delle armi, dalle connotazioni non solo atletiche, ma anche culturali e filosofiche di questa disciplina e, consentitemelo, dalle centinaia di appassionati, pazzi e sognatori che, con passione infinita e correndo talvolta qualche rischio, ne hanno risvegliato la memoria storica.

La dicotomia tra le due forme di scherma si riduce e guarisce sempre di più, perché sempre di più sono le testimonianze di schermidori olimpici che riscoprono i trattati storici e ne adattano i contenuti alle necessità

agonistiche, e di schermidori storici che, provando a calcare le pedane, si rendono conto di quanto importante sia il confronto diretto con un avversario per la migliore comprensione dei concetti di tempo, misura e velocità che sono il fondamento della scherma di ogni epoca.

D'altra parte, proprio perché la vera ricchezza della scherma italiana è data dall'eterogeneità di visioni e metodi didattici e dal rifuggere un'ortodossia che sarebbe forse più facile da gestire, ma che ucciderebbe il genio creativo degli insegnanti e dei praticanti, ciò che oggi la Federazione propone è semplicemente un protocollo minimo di sicurezza e una forma di confronto comune che permetta agli schermidori provenienti da qualunque scuola o metodo sperimentale di affrontarsi con le armi in pugno nel modo più verosimile.

La libertà di sperimentare e di studiare dev'essere sempre e comunque garantita e protetta, ricordando però che l'unico limite imprescindibile è dato dalla sicurezza dei praticanti, dato che, doveroso ricordarlo, anche nella sua pratica sportiva, la scherma ha avuto i suoi gravi incidenti e i suoi lutti.

Lo stesso Masaniello Parise, contravvenendo ai dettami della Scuola Napoletana che ne aborriva l'impiego anche nell'esercizio della sala d'armi, impone nella pratica l'uso della maschera e della corazza di tela olona, ovvero la migliore tecnologia protettiva del suo tempo, seguendo un protocollo di sicurezza che, mutatis mutandis, è d'obbligo anche per chi, oggi, voglia praticare ogni forma di scherma in ambito FIS.

Per concludere, ringrazio e saluto Massimo Peroncelli, il mio Editore, che ha favorito la realizzazione completa di Gladiatoria, e ringrazio tutti gli schermidori, storici e olimpici, i maestri e gli istruttori, gli sperimentatori e i puristi, i precisi filologi e i creativi artisti, i dirigenti federali e il personale di supporto, gli armaioli e i fornitori di equipaggiamenti, gli organizzatori di qualsivoglia evento schermistico, e, insieme, chi ha apprezzato il mio lavoro e chi lo ha criticato.

Tutti, insieme, siamo la Scherma, e voglio credere che gli spiriti dei grandi Maestri del passato ci guardino con affetto, protezione e sempre maggiori aspettative.

Voster in armis, et sine armis

MASANIELLO PARISE

DIRETTORE TECNICO DELLA SCUOLA MAGISTRALE MILITARE DI SCHERMA
MAESTRO D'ARMI ONORARIO DI S. M. IL RE,
MAESTRO D'ARMI DI S. A. R. IL PRINCIPE DI NAPOLI

TRATTATO TEORICO-PRATICO

DELLA

SCHERMA DI SPADA E SCIABOLA

PRECEDUTO DA UN CENNO STORICO

SULLA SCHERMA E SUL DUELLO

A RAFFAELE PARISE

Mio carissimo zio,

Mi è grato porre il tuo nome sulla prima pagina di questo libro, per darti un piccolo attestato della mia riconoscenza e per riaffermare così le tradizioni artistiche della nostra famiglia.

Il padre tuo ed avo mio, Raffaele, nato in Napoli nell'anno 1773 e morto nel 1851, discepolo di Tommaso Bosco e Fucile, fu tra i più celebri maestri di scherma dell'età sua; e la insegnò, con rara costanza, per tutto il corso della sua vita, sia nelle Sale private, sia nei R. Collegi della Nunziatella e della Marina. Egli seppe educare al culto della nobile arte una schiera numerosissima di discepoli, e tutti i suoi cinque figli, che si mostrarono valorosi schermitori quanto ardenti patriotti. Fu tale la passione che Raffaele Parise nudrì per l'arte sua, che non volle sposare la Teresa Faggiano, se prima questa non avesse appreso a schermire; e volle pur anche che le sue figliuole si addestrassero nell'esercizio della spada. A lui tocca il merito di aver saputo nel suo insegnamento conservare le gloriose tradizioni della scherma italiana, serbandole incorrotte da qualsiasi contatto di scuola straniera. I cinque suoi figliuoli furono LUIGI, ACHILLE, ANNIBALE, AUGUSTO e RAFFAELE.

LUIGI, non nell'insegnamento, ma negli assalti, superò fin'anche il padre. L'amore alla libertà lo spinse, nel 1848, ad entrare nelle lotte politiche, ed il Borbone lo rinchiuse nel carcere di S. Francesco, ove morì. L'eredità artistica di lui passò al figliuolo Edoardo, che, ancora oggi, nel vigore dell'età, continua il valore paterno.

ACHILLE, che è il padre mio amatissimo, dannato a morte dal Borbone in seguito ai moti liberali del Quarantotto, trovò salvezza nell'esilio; e in Torino, ove ebbe stanza ospitale, tenne per lunghi anni una scuola di scherma, che ha reso grandi servigi all'incremento dell'arte. Egli stesso a Parigi e a Londra, nel 1854, in pubbliche accademie, diè splendide prove della sua valentia, riaffermando con grande amore il primato della scuola italiana.

ANNIBALE, fu tra i più ardenti amatori di libertà, e dopo lunghe persecuzioni sofferte ne' rei tempi del Borbone, ritornò nel 1860 all'esercizio della scherma di cui si mostrò fortissimo cultore. Fu egli uno dei tre fondatori della grande Accademia Nazionale di Scherma, in Napoli, alla cui direzione stette per oltre quindici anni.

AUGUSTO, che non tardò a raggiungere mio padre nell'esilio, fu ed è tuttora un eccellente e rispettato maestro; ed è stato per molti anni alla direzione d'una società di scherma in Modena.

Ultimo tra i figliuoli del vecchio Raffaele Parise fosti tu, o mio amatissimo zio, che oggi, nella famiglia e nell'arte, ne fai rivivere sì degnamente il nome.

Tu, che per la imberbe età fosti risparmiato dal Borbone ad atroci pene e che rimanesti unico sostegno della vecchia madre e delle sorelle, sei stato esempio unico, anziché raro, d'abnegazione e d'onestà; ed hai mostrato, come maestro di scherma, che la nobiltà del cuore in te è pari alla valentia del braccio.

Tu, col tuo esempio e co' tuoi consigli, richiamasti anche me al culto dell'arte, che è l'unico vanto della nostra famiglia. È per me dunque sacro dovere di dedicare a te questo mio lavoro.

Conservati lungamente all'affetto

del Tuo
MASANIELLO

Roma, Luglio 1884.

La Commissione giudicante i **Trattati di scherma di spada e sciabola**, indicati nel Manifesto inserto nella *Gazzetta Ufficiale* del Regno del 6 ottobre 1883, N. 235, fu costituita come appresso:

Angelini Comm. **Achille**, Tenente generale della riserva, Presidente.
Colli di Felizzano Cav. **Giuseppe**, Maggiore generale, Comandante della 6a brigata di cavalleria, Vice-Presidente.
Anzani Barone **Ottavio**, Membro.
Boselli Cav. **Francesco**, Colonnello comandante la 5a brigata di cavalleria, Membro.
Cagni Cav. **Manfredo**, Colonnello comandante il reggimento cavalleria Novara (5°), Membro.
Cariolato Comm. **Domenico**, Membro.
Conti Cav. **Emilio**, Presidente della Società di Scherma di Milano, Membro.
Cosenz Cav. **Luigi**, Membro.
Di San Giuseppe Barone **Benedetto**, Deputato al Parlamento Nazionale, Membro.
Fambri Comm. **Paulo**, membro.
Martin di Montù Beccaria Comm. **Ippolito**, Maggiore generale comandante la 1a brigata di cavalleria, Membro.
Pierantoni Cav. **Adelchi**, Colonnello capo di Stato Maggiore del VI corpo d'armata, Membro.
Goracci Cav. **Rogiero** Capitano di Stato Maggiore, Segretario.

RELAZIONE

DELL'ONOR. PAULO FAMBRI

RELAZIONE

della Commissione giudicante dei Trattati di scherma presentati al Ministero della Guerra in seguito al concorso bandito con Manifesto del 21 settembre 1882.

Quando, nel maggio del 1879, una speciale commissione dell'Accademia Nazionale di scherma, esistente in Napoli chiedeva a S. E. il Ministro della Guerra la facoltà ufficiale di rilasciare diplomi a quei maestri i quali, per mezzo di esami e di esperimenti, avessero provato la loro valentia, essa rendeva un grande servigio alla scienza ed all'esercizio della scherma. Infatti essa veniva con questo ad affermare altamente se stessa e rimettere all'ordine del giorno la capitale questione tecnica del metodo, rendendosi ad un tempo occasione e cagione che si venisse ad iniziare un periodo di ricerche e di prove parallele, delle quali noi abbiamo oggi l'onore di portare sott'occhio a V. E. alcuni dati per la conclusione.

Quattro anni non sono da giudicarsi un troppo lungo periodo, chi guardi alla complessità grande dell'argomento ed alla importanza della controversia dibattutasi dalle due parti con uguale accanimento, se non con uguale valore tecnico.

Su tale controversia il nostro Segretario Generale, riferiva per primo con grande serietà ed imparzialità all'E. V.

Esprimeva esso brevemente un suo parere comparativo intorno ai due sistemi, notando come quello informato dalla scuola, la quale non esitava punto a chiamare *italiana*, per quanto prevalente nelle sue provincie Meridionali, presentasse sull'altro del Redaelli, adottato dal Ministero della Guerra nel 1874, il vantaggio di una maggiore strettezza del giuoco e conseguente celerità di mosse, e perciò di una preziosa facilità di accorrere alle parate con piccolo impiego di forze e di tempo. Non taceva d'altra parte il suo dubbio di una tal quale deficienza sua nella energia delle offese di sciabola, ma ad ogni modo conchiudeva che, ammettendo ciò, la scuola Redaelli rimaneva, tutto sommato, inferiore nel confronto. Imperocchè il potere, secondo il metodo primo, operare con rischio minore e celerità maggiore, compensava ben largamente, anzi stabiliva un deciso vantaggio sopra colui il quale calasse anche più violento, ma più tardo il colpo, cioè alla sfavorevole probabilità di trovare il ferro anziché il corpo avversario.

Però, malgrado un sì evidente riconoscimento dei meriti della scuola italiana, esso Segretario Generale, non si credendo chiamato ad emettere un vero e proprio giudizio tecnico, negava che il Ministero potesse ottemperare alla domanda dell'Accademia Nazionale di Napoli, non appartenendogli, diceva, il rilasciare od autorizzare documenti relativi ad altro che ai servigi militari prestati ed alle idoneità in questi dimostrate.

In altra posteriore occasione lo stesso Segretario Generale (il 1° maggio 1881) riguardando sempre la controversia come di grande importanza, proponeva all'E. V. di nominare una Commissione di Ufficiali del R. Esercito riconosciuti come i più competenti e, qualunque ne fosse l'arma o il grado, convocarli per determinare in genere il metodo da seguirsi nell'insegnamento della scherma presso i corpi e gli istituti militari.

Fu allora che V. E. nominava (14 aprile 1882) la Commissione militare presieduta dal nostro illustre collega, il Generale Comm. Colli di Felizzano.

A questa era chiesto un parere intorno ai seguenti punti e colle parole che testualmente riportiamo:

«1° Riconosciuto che per le armi di Fanteria, di Artiglieria e del Genio la scherma è semplicemente un esercizio ginnastico ed un ramo di educazione utile nelle contingenze della vita in cui può trovarsi un Ufficiale, e che invece per la Cavalleria è prima di tutto una parte essenziale dell'istruzione tecnica militare, vedere se sia il caso di adottare un solo metodo di scherma per tutti, oppure se sia meglio adottarne uno differente per le diverse armi, in relazione ai concetti indicati;

2° In seguito alla risposta che verrà data al quesito precedente, indicare quale o quali siano i metodi da stabilire;

3° Accennare ai motivi essenziali che avranno indotto alla scelta di cui sopra;

4° Esporre tutte le considerazioni e proposte che la Commissione crederà del caso per il buon impianto ed il buon andamento dell'istruzione sulla scherma di spada e sciabola e sul modo di promuovere lo sviluppo e stimolare l'emulazione.»

La Commissione esprimeva unanimemente il parere che convenisse adottare un metodo unico tanto di spada quanto di sciabola, e che il maneggio di questa, per le armi a cavallo, dovesse al tutto derivare dal sistema prescelto.

Quanto all'ordine giudicarono che nella progressione si dovessero sempre far precedere l'insegnamento della spada a quello della sciabola.

Intorno al metodo da seguire, stabilito che non vi dovrebbe essere se non una sola scuola per tutti i corpi, essa non credeva di poter pronunciare un giudizio assoluto fra le diverse esistenti e, «per allontanare la possibilità che s'introducessero metodi dipendenti da sistemi individuali o regionali, proponeva ad unanimità di aprire un concorso, con premio da assegnarsi a chi, entro un termine stabilito, presentasse il migliore trattato di scherma (spada e sciabola) informato alle sane tradizioni italiane, e basato sopra dimostrabili principi, sviluppato cioè con metodo razionale e pratico, ed inspirato nella sua condotta e nelle sue applicazioni alle più elevate massime della *perfetta cavalleria*, le quali dovrebbero anche essere opportunamente raccolte nel trattato.»

Accennando poi ai motivi essenziali che l'avevano condotta in tale deliberazione, la Commissione dichiarava di aver creduto opportuno di proporre un concorso anzi che scegliere addirittura un sistema, ed un metodo «perché i principali sistemi vigenti non contengono uno sviluppo completo dei principi e delle norme per l'ammaestramento della scherma, tanto di spada quanto di sciabola, ed anche perché talune scuole hanno parecchi punti comuni che ne rendono quasi impossibile l'assoluta distinzione in tutte le parti.»

«L'utilità di un concorso, aggiungeva, sarebbe pure dimostrata dalla considerazione, che, per esso, tutti i cultori dell'arte schermistica potranno portare il loro contributo alla formazione d'una completa ed unica scuola Italiana; e che

un sistema prescelto mediante concorso, acquista necessariamente indiscutibile autorità anche di fronte a coloro i quali in parte ne dissentono, sicchè si potrà sperare che abbiano termine le polemiche fra i partigiani ed i sostenitori di diverse scuole, polemiche rilevate dal Ministero stesso, e certamente nocive al saldo impianto di un'unica scuola in Italia.»

Preso in attento esame il dispaccio ministeriale in tutte le sue parti, la detta Commissione, dopo aver risposto ai precedenti quesiti, si è trovata concorde nel ritenere che «il metodo Redaelli non corrisponde allo scopo di formare buoni schermitori di spada, e di sciabola» e che «applicato all'istruzione militare, esso ha dati risultati tutt'altro che soddisfacenti.» E aggiungeva:

«I fautori del sistema Redaelli asseriscono ch'esso serve essenzialmente a sviluppare le forze fisiche e l'agilità delle membra; ma la Commissione reputa che questo maneggio crea invece difetti non facili a sradicarsi nello insegnamento della vera scherma, non essendo d'altra parte difficile ottenere con altri esercizi ginnastici una non minore preparazione.»

Veniva appresso una serie di considerazioni e proposte per il buon impianto ed andamento dell'istruzione di spada e di sciabola, nonché sul modo di promuoverne lo sviluppo e stimolare la emulazione. Considerazioni e proposte sulle quali la presente Relazione tornerà sopra a suo tempo, avendole essa trovate in ogni parte loro non men ragionevoli che pratiche ed efficaci.

Pare intanto a noi tutti vero obbligo di lealtà il dichiarare ora che di questa Commissione, la quale ha posto nel modo più razionale e positivo il problema additando pure i modi di vera e spassionata soluzione, noi ci onoriamo di professarci convinti e diretti continuatori, ben lieti di giungere, per vie non diverse dalle sue, ad una effettiva conclusione.

Il concorso, le condizioni del quale si leggono nel Manifesto pubblicato nella *Gazzetta Ufficiale* del regno del 21 settembre 1882, regolava la cosa per modo da togliere nella Commissione ogni dubbio intorno alla natura ed estensione del proprio mandato.

Esso infatti escludeva l'idea comunque di limitare l'estensione che i singoli autori intendessero dare alla parte tecnica del trattato, il quale doveva inoltre contenere un breve cenno storico sulla scherma presso le nazioni civili, e specialmente in Italia, ed una esatta, per quanto succinta, esposizione delle principali norme da eseguirsi dalle parti contendenti e dai loro rispettivi rappresentanti nelle partite d'onore. «E' superfluo, conchiudeva, l'aggiungere che tale riassunto dovrà essere informato alle più squisite regole di perfetta cavalleria.»

Appresso, tenendo presente che il lavoro in discorso deve servire indistintamente per tutte le armi, e che quindi «il maneggio della sciabola nell'arma di cavalleria deve essere una semplice e naturale derivazione di quella della sciabola ordinaria, voleva il trattato stesso informato alle sane e gloriose tradizioni della scuola Italiana, facendo distinzione fra la parte che riguarderà gli ufficiali e quella concernente la truppa, e tenendo presente per quest'ultima, che la istruzione possa venire interamente compiuta entro i limiti della permanenza degli uomini sotto le armi.»

La Commissione fin dalla prima seduta si trovò non solo in maggioranza ma colla quasi totalità dei suoi membri.

Appena costituitasi, riconoscendo il proprio Presidente ed il proprio Segretario, essa pigliò conoscenza di tutti gli atti che presentavano la storia della questione e, trovando perfettamente determinata la parte propria nel Manifesto ministeriale, cominciò dal rivolgere a se stessa la prima delle domande, quella della scuola da adottare.

Innanzi di prendere in esame i trattati di scherma sottoposti al suo giudizio, essa volle fissare i criteri fondamentali in ordine a cui giudicare del merito teorico e della utilità pratica di ciascuno di essi.

Non era il caso del minimo eclettismo. L'Esercito o, per meglio dire, la Nazione, doveva avere una scuola sola, corrispondente alle tradizioni e al genio locale, non meno che alla ragione tecnica.

Dopo non lunghi ragionari si fu tutti d'accordo sul principio oggi predominante nelle scienze del pari che nelle arti, quello cioè di conformare le esercitazioni alla natura dei fatti cui intendono preparare, riproducendoli nel modo più prossimo e, se fosse possibile, identico. L'esercitazione tattica ha completamente abbandonato il vecchio ideale geometrico. Poiché sul vero campo di battaglia prevalgono, per la necessità delle cose, gli andari rapidi, gli ordini sparsi, le mosse adatte agli accidenti del terreno anzi che alle direzioni dello squadro, si ebbe il buon senso e lo spirito di dire: non più contatto dei gomiti, non più manovre per *circinum et regulam*, come altra volta quando, durante i lunghi periodi di pace, si giudicavano soltanto da codeste ortogonalità il merito e la disciplina delle truppe.

Ora se con sì spigliato verismo oggi in tutto il mondo ci si prepara ai certami generali, non avendo l'occhio ad altro che alle battaglie avvenire, è giusto, e pratico che anche ai certami parziali si debba prepararsi ricordando le esigenze e le mosse effettive del terreno.

La scherma, scienza ed arte ad un tempo, mantenne lungamente, e mantiene tuttora, molte forme e molte convenzioni accademiche, colle quali bisogna farla finita. E ciò tanto più che sono forme e convenzioni dei periodi men seri e men bellicosi, imperocchè invece la scherma dei grandi giorni, la scherma della forte e fiera cavalleria, era l'opposto, cioè eminentemente verista.

Non si contentava di simulare il combattimento; era essa un vero e proprio combattimento [1].

Si schermiva in tenuta di nuoto; il fioretto lo aveva bensì il suo bottone, ma era un disco che impediva certamente la penetrazione della lama, ma lasciava sporgerne una punticina che dispensava il colpito dall'incomodo di accusare la botta, poiché questa si accusava da sé con un forellino ed un circostante rossore simile alla beccatura di una vespa. Si tirava inoltre senza maschera e senza guanti; l'avambraccio non restava difeso dal crespino.

Tutto ciò (che nessuno certamente penserà di voler rinnovare) era, bisogna convenirne, terribilmente verista in sé, e creava per conseguenza un grande verismo nell'azione. Ognuno si guardava la faccia quanto il torso, anzi più, come è perfettamente ragionevole, e non tentava giuochi soverchiamente arrischiati, sapendo ciò che lo avrebbe colto ove restasse scoperto, cioè non un *globetto* di pelle o di gomma, ma una punta, per quanto leggermente, offensiva. Ora la faccia è

---

1 Così l'intendevano per l'appunto i Romani antichi della cui *gladiatura rudiaria* (precisamente la nostra *scherma*). Giusto Lipsio diceva con verità ed efficacia grandissima che gli esercizi erano: *pugnae sine sanguine*, e le pugne: *exercitia cum sanguine*. *Sine* o *cum* ma *pugnae* sempre. I due vocaboli con vera sapienza pratica si permutavano nella definizione suddetta.

considerata poco, o nulla[2]. Chi vuole accusa *maschera*, e chi no lascia correre! È roba che non si conta sebbene poi nella realtà conti tanto. Il giuoco era pertanto allora verista nella natura come negli espedienti; si schermiva di corpo anche più che non si parasse di ferro.

Le sparite erano allora senza confronto più in uso; i disarmi, più che giuochi di filo o sforzi di ferro, rarissimi sul terreno, erano salti sotto misura e violente prese di mano. La spada aveva tre accettatissimi modi di offesa, egualmente naturali e legittimi: la *punta*, il *taglio*, ed il *pomo*.

La civiltà progredita o, meglio, la forza e la fierezza scemate, ridussero il giuoco più mite, più elegante, ma nel tempo stesso più incompleto e convenzionale, creando un vero distacco fra la sala d'armi e il terreno. Senza voler punto raccomandare il duello, chi pensa seriamente all'educazione fisica dei giovani deve pur coordinarla a positivi concetti di offesa e difesa, e scegliere fra i sistemi ed i metodi, quelli che alla difesa ed alla offesa veramente ed efficacemente preparino.

Noi avevamo sott'occhio dei fioretti Monti (scuola Redaelliana), dei fioretti francesi, dei misti, e dei napoletani.

Quale di questi arnesi, ci siamo chiesti, è esso veramente un'arma? Non occorrevano ragionamenti, l'occhio rispondeva da solo. Il fioretto napoletano è una effettiva spada; s'adottò quello.

Rimane assiomatico che il modo migliore di abituarsi alla spada e farcisi forti, è quello di esercitarsi veramente con una spada.

Scelto il fioretto con questo ovvio, quanto indeclinabile criterio della ricerca della verità nello stromento, il resto veniva da sé.

La natura di questo implicava già quella dell'arte; dalla struttura dell'arma veniva tracciata, imposta tutta una logica del metodo.

Spada napoletana, dunque scuola napoletana.

Ma, si noterà forse da taluni, come fosse già detto più sopra, e precisamente nel Programma ministeriale, che la scuola doveva essere *italiana*. Ebbene, e chi vorrà dire che italiana non sia, per il solo fatto che predominasse nelle provincie meridionali? Gettiamo un po' lo sguardo sopra un passato certo non remoto. La scuola *francese* e la *mista* non erano che importazioni, delle quali non è da star qui a negare la ragione tecnica, che certamente ve n'ebbe e non poca, ma di nazionalità evidentemente mancavano. Il fioretto o *passetto* che si usava anche nell'Alta Italia al principio del secolo era proprio quello che oggi si chiama napoletano. Quando, dopo la pace del 1815, la Lombardia, la Venezia, il Piemonte, i Ducati, ebbero le loro Sale d'armi invase da prevosti francesi, od anche italiani ma educati alla scuola francese, il fioretto corto, leggiero, impugnato comodamente, alla stessa guisa che noi si fa lo stocco o la sciabola, ottenevano effetti straordinari contro la lama lunga e robusta della spada italiana, correttamente ma non versatilmente impugnata, cioè incapace di lanciare sia dall'alto al basso, che dal basso all'alto i *coupé*, non che di penetrare con quelle entrate di lancio cui si può spingere il fioretto francese, che arieggia il frustino e talvolta viene anche ad arte incurvato per guisa da toccare anche quando il petto resterebbe regolarmente coperto.

I maestri italiani d'allora, non osando respingere un'arma che non era arma, né obbiettare contro colpi che non erano colpi, perché non egualmente possibili colla

---

2 *Miles! faciam feri* – fu l'ordine del giorno di Cesare a Farsaglia. Anche se Pompeo il grande non accusò: *maschera!* codesti colpi alla faccia decisero delle sorti del mondo.

spada in un combattimento, incapaci di resistere alla moda, forse anche desiderosi pur essi di novità, come suole in certi periodi pressochè snazionalizzati accadere (e quello davvero fu uno), accettarono lo scontro ineguale. Accettatolo, essi, per non restarvici troppo inferiori, accorciarono la lama, alleggerirono la guardia, abbandonarono il vette trasversale, impugnarono l'arma a guisa di stocco, la diressero col pollice assai più che con l'ultima falange dell'indice, e crearono un giuoco intermedio cui divenne possibile molta parte delle furba e forte leggerezza francese e non poca della serietà antica italiana, un giuoco infine bello e potente nel correre i fili, gagliardo nell'impossessarsi dei gradi, lesto e adatto anche alle angolazioni più ardue, ma eclettico, staccato completamente dal genio e dalla tradizione italiana e, ciò che più importa, avente un istrumento un po' men lontano che non fosse il francese da quello del combattimento, ma certo assai più lontano che non fosse quello da cui, con tanto semplificare ed alleggerire, esso era derivato e ridotto. Da queste considerazioni d'arte e di storia è facile arguire che il fioretto il quale si chiama napoletano, non è altra cosa che l'italiano, conservato in quella parte d'Italia dove, e nessuno lo vorrà certamente negare, la scherma si mantenne più altamente e più generalmente in onore[1].

Il fatto che gli schermitori, segnatamente lombardi, per piegarsi al giuoco misto furono obbligati ad abbandonare il gavigliano e gli archetti di unione sostituendoli coll'anello, provano ciò che fu detto più sopra, che cioè la spada italiana impone una scuola italiana, e che dall'istrumento scaturisce necessariamente il metodo.

La Commissione, che all'unanimità aveva scelto il fioretto rimasto in uso nelle scuole napoletane, coerentemente alla propria deliberazione, scelse quella scuola cui esso perfettamente esclusivamente serviva.

Fu soltanto dopo un tale accordo generale che la Commissione deliberò di passare all'esame dei trattati che i dieci concorrenti avevano inviato al Ministero della Guerra.

Ma un breve incidente fece ancora alquanto soprassedere.

È un fatto che la spada italiana, impugnata nel modo che sarà descritto più innanzi quando si tratterà il grave argomento della legatura, presenta uno dei suoi più importanti problemi, nella difficoltà di lungamente tenere coll'anulare e il mignolo il manico in linea per modo che il pomo resti nel cavo centrale della palma.

Qualcheduno dei concorrenti avvisò pertanto di modificare il manico dandogli tale curvatura verso sinistra che l'asse del pomo non dovesse più restare sul prolungamento dell'asse della lama e di quello dell'avambraccio.

La discussione intorno a questa novità non fu breve. Si riconosceva, segnatamente dai membri abituati al giuoco misto, che il pomo dell'impugnatura italiana, qualora il manico non fosse molto lungo (cosa per altre ragioni inamissibile nel fioretto italiano quanto comoda ed utile nel francese) presentava qualche disagio e che in ogni modo, anche fuori di questo caso, una curvatura poteva benissimo agevolare il compito dell'anulare e del mignolo, piegando in certo modo incontro ad

---

1 È massimo documento di ciò il fatto che il Rosaroll e il Grisetti chiamarono per l'appunto *Italiana* e non *Napoletana* quella scherma della quale scrissero con insuperata sapienza. E tale la chiamarono non ora, che potrebbe dirsi un omaggio ai tempi, ai fatti e alla moda, ma ottant'anni fa e dedicando il loro trattato ad un Re, non già d'Italia, ma di Napoli. Il che, si capisce, li rendeva più sinceri assai che obbliganti.

essi.

Prevalse non pertanto l'opinione che il manico del fioretto non debba venire curvato né dall'alto al basso né da destra a sinistra o viceversa. Piegato nella prima maniera, cioè alla francese, esso dispone ad una inclinazione della lama, che osta a quel parallelismo delle sue facce maggiori all'orizzonte onde si caratterizza la guardia italiana, venendo così a contraddire alle ragioni del vette e presentando una specie di incompatibilità tra la costruzione e l'uso. D'altra parte un manico in tal guisa curvato rimane, come fu detto più sopra, comodo ed utile quando abbia lunghezza di almeno una volta e mezzo superiore a quella che sarebbe domandata dalla larghezza della mano. Ma una volta che nel fioretto italiano la mano non può scorrere perché deve abbracciare il vette, e che in quello misto rimane ugualmente fissata dalla introduzione dell'indice e del medio nell'anello, che pro di un allungamento del quale non è possibile approfittare che abbandonando il metodo fondamentale di impugnatura?

Quanto poi ad una qualunque piegatura trasversale si opinò che il farla da sinistra a destra sarebbe un sottrarre anche peggio la parte superiore del manico all'azione dell'anulare e del mignolo ed aumentare la difficoltà in certa guisa congenita dell'arma; mentre colla direzione opposta s'andrebbe bensì loro incontro, agevolandone il lavoro, ma si contribuirebbe assai a portare la lama fuori di linea.

Tale fu il parere della grande maggioranza della Commissione, la quale, senza voler credere che ogni modificazione della spada italiana dovesse significare assolutamente l'abbandono della scuola, si mostrò per altro persuasa intanto della perfezione di questa e si ricusò a qualsiasi novità che non venisse in seguito imposta da una esperienza molto lunga e molto generale.

Esaurito questo incidente, il Segretario mise a disposizione del Presidente i dieci trattati del concorso. Le schede suggellate furono staccate da essi e chiuse in un piego che si volle pure suggellato colla massima diligenza, e questo affinchè nel maneggiare i volumi non avvenisse che qualcheduna delle schede, aprendosi, rivelasse un nome che non poteva, per le condizioni del Manifesto, venir conosciuto che dopo l'aggiudicazione del premio.

Dovendosi giudicare non solo assolutamente, ma comparativamente, diveniva necessario che la lettura fosse divisa per singole parti affinchè ciò restasse agevolato, se non punto per punto, almeno materia per materia.

L'ordine seguito per codesto esame parallelo, fu:

(A) Lettura a voce alta delle singole parti dei trattati seguendo l'ordine del loro numero di presentazione dall'uno al dieci.

(B) Lettura delle parti nell'ordine prescritto dal Manifesto ministeriale ai trattati, cioè:

Parte 1a. Sunto storico della scienza ed arte della scherma.

Parte 2a. Trattato della spada.

Parte 3a. Trattato della sciabola.

Parte 4a. Norme e consuetudini cavalleresche per le trattative e per gli scontri, vale a dire giurisprudenza e tecnica delle partite d'onore.

Fu inteso che ciascuno dei membri dovesse, durante la lettura, prendere gli appunti delle considerazioni sue intorno alla parte di lavoro ascoltata. Prima di passare da un trattato ad un altro, egli doveva scriverne, anche per propria memoria, la classificazione con punti da 0 a 10 di merito.

In generale la lettura non si interrompeva e le considerazioni erano riservate

a dopo.

Quando però queste erano di natura pregiudiziale come se, per esempio, qualche proposizione contraddicesse ai principi adottati per modo da costituire una reale e complessiva negazione del programma o del metodo, oppure anche se il lavoro, per molteplicità o gravità di errori, si chiarisse veramente al di sotto di ogni critica, ciascuno dei membri poteva prendere la parola, richiamare, sull'errore parziale o sulla complessiva insufficienza, l'attenzione dei colleghi, e proporre la cessazione di una inutile perdita di tempo per parte della Commissione.

È spiacevole dirlo, ma il caso si presentò parecchie volte senza che per altro né ad una prima né ad una seconda proposta di tale specie venisse mai ottemperato.

Incontrato qualche errore, anche capitale, si ebbe sempre, malgrado le più giuste proposte di reiezione, la pazienza di proseguire finchè se ne trovassero altri: non si pose mai da parte nessun lavoro se non per motivi molto ripetuti, oltrechè gravissimi, di tecnica, usando la massima tolleranza per tutte le imperfezioni di forma ed impiegando ogni buona volontà per interpretare nel senso più accettabile quello che il giro della frase od il senso della parola designavano meno esattamente.

Quando ciò non bastava ancora, e risultava chiarissima la deficienza del lavoro esaminato, si passava al successivo, ma dichiarando riprovata la sola parte letta senza perciò rinunziare all'esame delle altre.

Significava dunque ancora una sospensione, non una esclusione. Il lavoro così disapprovato per un quarto, avrebbe anche potuto, col merito riconosciuto delle altre tre parti, rialzarsi ed anche venire in ultimo proclamato il migliore. Questo caso fu preveduto nella lunga discussione che si premise all'adozione del metodo di esame e venne stabilito che nel caso d'imperfezione di una sola delle parti, si sarebbero proposti gli emendamenti a quella od anche la sua rinnovazione, pregando però il Ministro a non voler privare del premio, malgrado lo spirito e la lettera del programma, chi fosse riuscito davvero eccellente nella maggioranza delle parti del trattato.

A proposito di questa discussione fu dibattuto anche un altro argomento di giustizia e di convenienza.

Se, chiedeva qualche membro, uno dei concorrenti riuscisse eccellente in una delle due parti vitali del trattato, per esempio la spada, ed un altro nella sciabola, potremmo noi dividere il premio? — In presenza di questa molto seria domanda intorno ad un caso che si riguardava possibile e forse anche probabile, si venne ad una discussione immediata, essendo preferibile che, intorno ad un tanto argomento, la Commissione deliberasse innanzi di cominciare l'esame dei trattati di spada e di sciabola, e ciò per averla sicuramente imparziale ed impersonale.

Considerata la differenza delle scuole, considerato che, anche nella scuola stessa, difficilmente lo stesso individuo si esercita con pari amore nelle due armi insieme, sembrava poco probabile che il merito della trattazione ottima d'entrambe potesse riunirsi in una persona stessa.

Ciò posto, possiamo noi dividere il premio? chiedevamo a noi stessi.

Certamente no — tale fu la risposta ben dibattuta, ma da ultimo unanime. No, per due ragioni. — La prima di legalità, essendo noi obbligati a giudicare conformemente alle condizioni inalterate del manifesto. — La seconda di equità, in quanto che, essendo stato bandito il premio soltanto per un trattato comprensivo delle due armi, venne certamente allontanato dall'idea del concorrere più d'uno che si sarebbe sentito capace e degno, se il programma fosse invece stato limitabile

ad una, la quale egli avesse già fatto soggetto esclusivo ai suoi studi ed alle sue esercitazioni.

Da queste due, che furono le principali fra le molte ragioni addotte, restano più che giustificate le deliberazioni di non proporre al premio che un solo trattato; di considerare come non presentati quelli che non contenessero tutte e quattro le parti volute dal Manifesto; ed anzi di non giudicarne degno neppure il meglio classificato qualora non presentasse un merito assoluto, oltre a quello comparativo. Quanto al valore speciale che potesse incontrarsi in questa o quella parte di un'opera, si sarebbe potuto richiamare sopra di essa l'attenzione di V. E. per quei provvedimenti fuori del programma, che avesse reputato del caso.

La lettura dei trattati di spada cominciò, come si è detto, dal No. 1 e proseguì fino al 10. Venne fatta a voce alta e si può dire col fioretto alla mano. Per ogni definizione, per ogni azione descritta sulla cui esattezza sorgesse il più piccolo dubbio, si procedeva immediatamente alla verificazione a mezzo di schermitori eminenti, i quali impugnavano l'arma seguendo con ogni scrupolo le indicazioni del trattatista per vedere a che effettivamente conducessero.

Durante le successive letture vi ebbero lunghe e svariate dispute, delle quali la E. V. potrà prendere conoscenza sui verbali riassunti con singolare precisione e lucidità dal capitano signor Goracci, che la Commissione ebbe la fortuna di avere per Segretario.

Non è quindi nella presente Relazione che verrà ripetuto quanto venne ancora detto intorno alle varie impugnature dell'arma, alle posizioni, alle mosse, alle spartite specialmente sotto, delle quali fu assai lungamente ragionato, alle angolazioni, ai fili, agli sforzi di ferro, ed ai disarmi.

Nessuno di questi argomenti trattati con ampiezza e profondità di ragionamenti, nonché varietà ed abilità singolare di esperienze, compromise mai la unanimità o quasi unanimità della Commissione, salvo che dallo insieme di tali discussioni, e segnatamente da quella intorno al metodo d'insegnamento dell'assalto, sorse vivo disparere per una consuetudine intorno alla quale il solo rinviare l'E. V. ai particolari del verbale sarebbe volerne uscire con levità certamente non pari all'importanza di un argomento che fu il solo nel quale la Commissione non si trovasse agevolmente d'accordo.

Si riferisce alla questione della legatura o no del fioretto.

Si opponevano recisamente ad essa quei membri della Commissione i quali avevano senza transazioni di sorta adottato il principio che l'azione e la preparazione della sala d'armi dovesse in ogni parte identificarsi coll'azione e preparazione del terreno. Vi sarà egli accordato, chiedevano, di legarvi alla mano e poi su su al braccio la spada quando sarete di fronte al vostro avversario? Non avete voi stessi altra volta votato che la legatura è *facoltativa* e che può essere tralasciata da chi non ne senta il bisogno e adoperata da chi lo senta «quando su ciò i due campioni si trovino d'accordo?»

Ma ci sarà codesto accordo quando uno dei due non ne abbia affatto bisogno, e non sia disposto a rendere servigio all'altro? Ebbene, e se l'accordo non è possibile, quali saranno le condizioni di colui il quale sia stato sempre abituato a legarsi il fioretto? O fate adottare in tutti i codici cavallereschi d'Europa, principiando da quello d'Italia, il diritto di legarsi la spada alla mano, anche se l'avversario ricusi di ciò fare colla propria, ovvero mantenete nella istruzione le forme e condizioni

effettive del combattimento sotto pena di essere battuti sempre, anzi di non aver insegnato ai vostri allievi altra cosa che il modo di farsi impunemente uccidere. — L'uso di legarsi la spada, aggiungevano, è relativamente moderno. Come si può infatti immaginare che questo metodo esistesse qualche centinaio d'anni fa, quando due gentiluomini che avevano qualche conto da saldare tra loro, sguainavano lì per lì le spade sotto una lanterna per farla risolutamente finita? È nemmeno possibile che uno dei due potesse dire all'altro, già in guardia: «aspetta un poco finchè io mi assicuri bene l'arma colla quale ammazzarvi?»

Né si citi, seguivano, la dragona, la quale è effettivamente antichissima, ma non ha per nulla ufficio comune colla legatura dalle dita al polso ed altro che si suol fare nelle sale napoletane. Gli scopi della dragona erano evidentemente due. Il primo di non perdere l'arma nel caso che l'avversario, con un forte picchio, o uno striscio ben graduato e potente, facesse scappare il manico dalle dita (fatto che a cavallo produrrebbe la perdita dell'arma, ed a piedi costerebbe a dirittura la vita); il secondo, di poter cavare dalla cintola o dalla fonda un'arma corta per far fuoco sul nemico, e ciò senza bisogno di ringuainare la spada, ma semplicemente lasciandola cadere sospesa al polso. A questi due uffici, affermavano, la dragona perfettamente bastava — bene inteso che, in caso di disarmo, non salvava la vita se non quando un salto del cavallo sottraesse il disarmato al colpo avversario. Imperocchè il disarmato rimane mortalmente esposto sia che una dragona impedisca soltanto la caduta dell'arma a terra, come se uno stretto ed alto sistema di bende mantenga il manico dell'arma aderente alla palma. Una volta che l'avversario gli abbia così sottomessa e spostata la lama che egli si trovi esposto ai suoi colpi, resta del tutto indifferente per lui lo avere la spada a qualche metro di distanza o soltanto deviata per modo di non poter più correre subito alle parate. «Domandando la legatura per l'assalto, essi conchiudevano, voi domandate di creare una mala abitudine ed un funesto bisogno.» A queste, che non erano certamente le sole ragioni addotte in pro della mano libera, i sostenitori della legatura opponevano alla volta loro copia di argomenti molto seri ed efficaci.

Adottata la spada italiana, la legatura, rispondevano, è una conseguenza necessaria del modo di impugnarla, che è il seguente: il polpastrello del pollice steso sopra la faccia superiore del ricasso; la seconda falange dell'indice passatagli direttamente sotto ed appoggiata perciò alla sua faccia opposta, mentre la prima volge in su al vertice della concavità della coccia; il medio, passato trasversalmente a cavallo del vette, da cui esce sul vano sinistro con due falangi, ripiegantesi verso la base del pollice.

Ciò posto, l'anulare ed il mignolo hanno a reggere il manico con quello che resta loro di forza, ed in certo modo a reagire contro la direzione impressa al ferro dalle altre dita, il cui lavoro, indirizzando alquanto al punta a destra, non può a meno di spostare più o meno il pomo a sinistra, mentre è invece necessario, anzi capitale, che esso posi sul cavo della palma, precisamente dove questo converge alla parte centrale del polso.

Laonde, insistevano, anche lasciando stare gli argomenti del riposo, che la legatura permette nei periodi meno mossi degli assalti e della saldezza che aggiunge nei più mossi, questa è resa indispensabile da ciò che ad essa vien dato fare completamente e permanentemente quella resistenza alla deviazione dell'arma, cui l'anulare e il mignolo basterebbero poco e per poco.

Coll'impugnatura nostra, seguitavano, le tre prime dita si trovano nella più acconcia collocazione, e quindi la più efficace, a reggere e dirigere il ferro; ma questa

nel tempo stesso, presenta un effettivo antagonismo con quella delle altre due, le quali restano impari allo ufficio loro senza qualche cosa che le aiuti a mantenere centrale la posizione del pomo e le dispensi da un permanente disagevole lavoro che quand'anche potesse durare, andrebbe a detrimento della elasticità e della velocità.

È pare, concludevano, un giuoco di parole, ma è invece una verità rigorosa che nel giuoco della spada italiana, colla legatura si ha lo spontaneo ed il naturale; mentre senza di essa c'è il rigido e lo sforzato, i quali producono, nei primi periodi dell'assalto, la durezza della tensione e, nei successivi, il languore della lassezza; due opposte, ma del pari immancabili cagioni d'insuccesso.

Coloro i quali non volevano saperne di legatura, pure apprezzando coteste ragioni, non ci si acquetarono. Non è ancora provato, replicavano, che non si possa creare un'impugnatura la cui parte superiore, anche lasciando l'antica forma al ricasso, alla coccia, al vette ed agli archetti, non valga con un adatto rigonfiamento, ad empire tutto il concavo della mano, o con un bene inteso ripiegamento del manico, a facilitare l'aderenza del pomo alla parte centrale del polso anche senza bisogno di legature. Ma, volendo anche rinunziarvi, non è provato che a ciò non si possa provvedere in maniera più accettabile. Resterà pur sempre possibile, aggiungevano, la sola legatura al polso mediante una semplice dragona, la quale compia tale ufficio con un mezzo veramente connaturato e veramente generale e tradizionale; mentre la attuale legatura più o meno risalente non è né una cosa né l'altra.

Questi altri obiettavano dicendo che bisognava pensarci innanzi di adottare la spada italiana, ma che, dopo di averla accettata, non si poteva privarla di quel mezzo, al quale essa pur deve i suoi grandi successi. Infatti, affermavano, senza la legatura, un tiratore napoletano scapita al punto da non essere affatto più quello.

Questa considerazione e questo fatto venivano controbattuti subito dagli oppositori i quali ammettevano che tutto ciò potesse risultare anche per i tiratori già abituatici da troppo gran tempo, ma che nemmeno per loro sarebbe durato. Che però, anche in tal caso sarebbe bisognato rassegnarcisi — ciò riguardava loro, esclusivamente loro, imperocchè per i nuovi, già formati con un'istruzione a fioretto slegato, sarebbe stato l'opposto; la legatura li avrebbe impacciati, ed essi avrebbero la fortuna di trovarsi al combattimento in condizioni perfettamente uguali a quelle dell'istruzione.

Riconchiudevano dicendo che, quando anche il problema degli assalti di più ore restasse insolubile senza la legatura per il notato antagonismo delle due azioni della stessa mano, ciò meritava ben poca attenzione riguardo alle prove di terreno, dove quelle non durano ore, ma tutto al più quarti d'ora, e dove, per conseguenza, non arriva quel tale pericolo di stanchezza che, in sala forse, ragionevolmente si teme.

Si venne da ultimo ad un compromesso molto pratico fra le due parti, collo stabilire che l'istruzione dovesse farsi a fioretto sciolto durante tutto il corso dell'insegnamento secondo il trattato premiato, lasciando nell'assalto facoltativa la legatura. È possibile, è sperabile che la scuola a mano libera produca l'abitudine degli assalti a mano egualmente libera, od almeno con tale una comoda e spiccia legatura (od anello d'infilatura al polso) da non ci essere affatto bisogno per ciò né dell'adesione dell'avversario, né della perdita di un tempo molto prezioso.

Su tutti gli altri punti che riguardavano la scuola italiana ed erano con proprietà di linguaggio, con chiarezza di descrizioni e con ben intesa gradazione didattica, espressi nel trattato N. 10, la Commissione si trovò perfettamente concorde.

Fatta le media della votazione intorno alla parte della spada, esso N. 10 riportò punti 9,55; mentre quello immediatamente migliore dopo di esso, cioè il N. 9, aveva ottenuto una media di 6,36.

Si passò alla lettura dei trattati di sciabola.

Finchè la Commissione si occupò della spada accadde pochissime volte di fare allusione, non che discorso alcuno, del sistema Redaelli, che, quanto alla punta, rimane senz'altro al di sotto di ogni discussione. Lo stesso suo autore infatti, s'era indotto senza punto desiderio proprio e soltanto si esigeva da lui il completamento del suo sistema, ad occuparsi della spada la quale era stata sempre fuori dell'ordine dei suoi studi e delle sue attitudini d'intelligente e vigoroso sciabolatore.

Ragionando invece ora dell'arma nella quale egli, per quanto inaccettabile, fondò una scuola, la discussione potè veramente dirsi una continua serie di paralleli dei due sistemi, posizione per posizione, mossa per mossa.

In codesta scuola del Redaelli, rimane abolito il movimento dell'articolazione del pugno ed il perno di rotazione è *portato da questo al gomito* — la sciabola va impugnata con *molta ed incessante forza, a piena mano e senza mai permettere al punto di fare angolo coll'avambraccio*; si incassa il pollice in una camera della guardia pretendendo con ciò di dare forza e buona direzione al colpo; si esige piegamenti eccessivi dell'intero braccio, delle gambe e del corpo in sostituzione dei negati movimenti del pugno; si insegna a dare la sciabolata come *colpo di martello*; si curano pochissimo le parate; s'inculca anzi al soldato di dover contr'offendere anziché parare se attaccato!!!

Tali precetti erano già stati combattuti punto per punto un sei anni fa dal nostro chiarissimo Presidente in una sua importante pubblicazione, alla quale era stato risposto con una tale povertà di scienza e di forma da doversi proprio reputare inutile ogni replica e considerare la avvenuta confutazione come un fatto ormai compiuto e giudicato nel mondo schermistico.

Il movimento Radaelliano continuò per quella che può dirsi forza d'inerzia. In suo favore rimaneva un contratto col Ministro della Guerra, ed un elenco di allievi che pur brillavano per grande energia di giuoco nelle sale e nelle accademie.

Ha ciò un significato? Quale? — E' qui il caso di analizzare.
Affinchè una scuola qualsiasi possa pretenderla a giustificare col buon successo dei suoi discepoli la eccellenza del proprio metodo le conviene provare:

1° Che codesti buoni successi ottenuti sono i maggiori che si potessero ottenere;

2° Che vanno effettivamente attribuiti al metodo;

3° Che i discepoli cresciuti in esso e per esso, se l'abbiano assimilato per modo da farsene una seconda natura e non volerlo né poterlo per conseguenza lasciare anche se venga fatta loro facoltà di seguirne altri per meglio utilizzare i propri mezzi in ordine a modificati concetti di attacco e di difesa.

Nulla può invece dimostrare che i successi ottenuti dalla scuola Redaelli siano i maggiori ottenibili, sebbene da questa siano usciti valenti schermitori. Imperocchè, come avrebbe potuto essere diversamente? Si dà facoltà ad un maestro di scegliere, fra quelli di 20 a 25 anni, i giovani più ben fatti e più svegli, gli si lasciano a disposizione per quante ore al giorno egli stimi necessario, con tutti i vincoli della

disciplina militare per reggerli, con tutte le speranze di fama e di carriera per animarli. È possibile che da tutta questa stupenda materia prima, da tutti questi immancabili mezzi di istruzione e di lavoro egli non ottenga, qualunque sia il metodo, degli importanti risultati? Forse che le pedanterie dell'insegnamento grammaticale o le fallacie e vanità di quello rettorico, impedirono mai di diventare uno scrittore a chi ne possedesse le disposizioni ed il vigore? La natura accumula talvolta in un individuo tale e tanta copia di doni e di mezzi che l'eccellenza del suo sviluppo può bensì venire dai cattivi metodi ritardata e menomata, ma impedita non mai. Laonde si può ben inculcare ad un giovane allievo di tarsportare assurdamente dal pugno al gomito il perno di rotazione della propria sciabola, rimane ancora il fatto che se la mano è di fortissima presa e l'avambraccio convenientemente sviluppato, codesta rotazione, anche spostata, non può non produrre effetti formidabili. Il movimento anzi che presentare la bellezza e la potenza della somma di un buon metodo e di una buona natura, rappresenterà al differenza in più dell'attività di questa sua passività di quello, ma ne resterà pur sempre qualche cosa di ammirato dallo spettatore. Non prova dunque nulla chi dice: i miei allievi fanno molto, se non provi altresì che quel molto è realmente un massimo e che nessun altro metodo avrebbe potuto dar più.

La scuola Redaelliana mancava inoltre affatto dei caratteri chiesti dalla 2a e 3a condizione domandata per provare la bontà di una scuola.

Infatti, appena usciti da essa, i giovani maestri modificavano qual più qual meno il metodo appreso. I più progrediti sono precisamente i più scostati. Ora se di assimilazione intensa e permanente non ce ne fu mai, come si potrebbe dire che i buoni effetti erano dovuti al buon metodo? — Lodare il concetto meccanico Redaelliano significherebbe ammettere che (tutte le altre cose pari) gli spazi più lunghi si percorrono in tempi brevi. Noi abbiamo veduto come i raggi d'azione inculcati nella scuola Redaelliana, fossero incomparabilmente maggiori di quelli inculcati in ogni altra scuola o, per meglio dire, in natura. È infatti assiomatico che il movimento di una macchina qualsiasi va coordinato alla disposizione ed alla forma dei suoi congegni, e che non è possibile di comunque prescindere da taluno di questi e mettere in conflitto un'azione meccanica con un fatto organico preesistente. Questo ragionamento vale per tutte le macchine, compresa la umana, anzi principiando da questa. Dove la natura ha posto una flessuosità, non è fattibile né seriamnete pensabile di porre una rigidezza perché sarebbe creare un antagonismo a tutto detrimento della logica dinamica che non può a meno di essere la più inviolabile di tutte le logiche, perché il movimento è il più brusco ed intransigente di tutti i fatti. Senonchè, ben più che un'argomentazione di filosofia naturale, la teorica Redaelliana rimane confutata dalla anatomica e fisiologica, intorno alla quale è ragionato con singolare evidenza da pag. 31 a pag. 34 della citata pubblicazione del generale Angelini[1].

Considerato pertanto che il trasporto di rotazione dal pugno al gomito rappresenta una negazione di forza, di velocità, di tempo, di effetto utile; considerato che l'impugnare la sciabola con *molta ed incessante forza* rappresenta uno spreco di lavoro, possibile soltanto nell'età più giovanile e tale per conseguenza che, quand'anche fosse capace di effeti veramente utili, questi rimarrebbero limitati al gioco di pochi anni della vita, ovvero a nature straordinariamente vigorose, sulle quali non può mai basarsi un metodo; considerato che l'incassare il pollice in una camera, se anche può effettivamente assicurare forza e buona direzione al polso ed

1 Osservazioni sul maneggio della sciabola secondo il metodo Redaelli.

avvicinare il pugno al centro di gravità della sciabola, ha però il capitale inconveniente d'impedire ogni operazione di lancio dell'arma, vale a dire tutte quelle formidabili angolazioni di entratura per le quali la punta precede il pugno anziché seguirlo, mentre vengono per appunto da codesto giuoco di avanzata della punta (la quale si determina per l'azione combinata del pollice col mignolo) i colpi più pronti, efficaci ed eleganti dell'arma; considerato che il *colpo di martello* è tutt'altro che la perfezione della sciabolata i cui effetti massimi non derivano dall'urto, ma dalla percorrenza del ferro convergentemente strisciato; considerato che la contro offesa sostituita alla parata non è un provvedimento alla propria sicurezza, ma per converso una facile occasione d'incontri; considerato che l'eccesso dei piegamenti e dei movimenti del corpo, oltre che esaurire la lena muscolare e respiratoria, diviene frequentissima cagione di pericolo, sopra terreni ineguali o sdrucciolevoli.

La Commissione condannò e respinse ogni principio ed ogni applicazione della scuola Redaelliana e stabilì che, dovesse in ogni parte prevalere il giuoco di pugno, lo studio accurato delle parate ed in generale questa razionale economia cui s'informa la meccanica della spada. Né da ciò valse a rimuoverla la tanto diversa natura dell'arma, non potendo una tale diversità impedire che, tenuto conto della divergenza, i criteri fondamentali del maneggio rimangono per entrambe collegati ed affini.

La Commissione procedette successivamente alla lettura di tutti i vari trattati di sciabola, collo stesso ordine seguito per quelli di spada e lo stesso metodo. In generale i lavori presentati furono per questa parte anche più incerti e più deboli. Ciò riesce facilmente spiegabile, imperocchè quantunque l'arma possa presentare difficoltà e finezze minori, essa possiede anche assai meno di tradizioni e perciò di guide e precetti determinati. D'altra parte, il predominio non lungo ma oramai regolamentare della scuola Redaelliana, aveva proprio confuso le menti non solidamente equilibrate.

E di codesta confusione per l'appunto la maggior parte dei trattati si risentiva non poco.

Per le discussioni avvenute intorno ai loro metodi e meriti comparativi egli è il caso, qui come per la spada, di riferirsi a quanto venne particolareggiatamente registrato nei verbali.

Sarebbe inutile ripetere all'E. V. o comunque riassumere ciò che venne costì registrato colla lodata perspicuità dal signor Segretario il capitano Goracci.

Ottimo, per merito relativo ed assoluto, risultò egualmente il trattato N. 10 che ottenne per questa parte una media anche superiore che per l'altra, cioè 9,73.

Una tale superiorità di classificazione si spiega non già col fatto che l'autore sia meglio riuscito nella trattazione della sciabola che in quella della spada, la quale evidentemente rimane la parte sua, profondamente sua. Gli è che in merito di questa parte del trattato parve anche più completo perché le trattazioni altrui furono più deficienti ed egli lasciò ad ancora più grande distanza il migliore fra gli altri nove concorrenti.

Nel sunto storico della scherma, come nelle norme cavalleresche, il N. 10 restò pure considerevolmente il migliore ottenendo per amendue la classificazione di 8,90 la quale dava alla somma delle quattro parti componenti il lavoro, una media di 9,27.

La Commissione non ebbe quindi ad esitare un solo momento e deliberò

all'unanimità di proporre a V. E. questo trattato per il premio.

Pronunziato il voto all'unanimità, venne aperta la scheda e si seppe che il nome dell'autore era quello di Parise Masaniello, giovane maestro di spada presso l'Accademia Nazionale di Napoli.

Il trattato, oltre ai pregi tecnici e didattici, presenta anche quello di una forma chiara, vigorosa, corretta e qualche volta perfino elegante.

La Commissione opinò per altro che nella pubblicazione del trattato dovesse venire omessa la parte delle norme cavalleresche. E ciò non perché mancasse di merito.

Si è già detto poco sopra come riportasse una classificazione molto elevata anch'essa. Fu soltanto un senso di convenienza e di opportunità che consigliò una tale deliberazione. I massimi problemi vanno rispettati e lasciati da parte nelle occasioni minori. — Spieghiamoci.

Le norme fondamentali per la trattazione delle partite d'onore hanno così strette attinenze colle più ardue questioni della vita sociale, nonché colle tradizioni, i costumi, le esigenze della legislazione e le morali di ciascuna classe politica o militare, da non potersi utilmente trattare, nonché risolvere, se non da scrittori di somma autorità, di lunga esperienza, di estesissime relazioni e forti per giunta della adesione d'uomini e d'istituti della maggiore importanza. Un codice qualunque, pubblicato da un solo individuo può essere buono a ribadire un qualche errore esistente, ove l'autore sbagli anch'egli alla sua volta in quel senso, mentre non serve a sopprimere nessuno di quelli che condanna, se pure non pregiudichi le questioni mettendo innanzi prima del tempo idee che non sieno ancora mature, e che egli anzi corra il rischio di infirmare e sfatare per l'autorità non pari all'ufficio.

Un codice d'onore altamente razionale e fortemente collegato da una parte colla pubblica opinione del paese e dall'altra colla legislazione di esso, avrà fra breve la propria formula e la propria sanzione. Corsero oramai 15 anni dacchè una larga e degna associazione di uomini di spade e di uomini di scienza e di Stato, elaborò tutto un corpo di morale sociologica e cavalleresca[1].

Ciò per l'opinione pubblica, ma c'è ancora dell'altro. L'*associazione della stampa* (che ora prospera in Roma, per l'adesione di scrittori e uomini politici d'ogni colore) possiede già una corte d'onore, la quale seppe in ogni occasione mantenersi fuori e sopra dei partiti e pronunciarsi con indiscussa equanimità.

Questa si sta occupando di tale questione e fra pochi mesi chiamerà i propri membri a pronunziarsi intorno ad un codice d'onore, già redatto e votato intanto per due terzi, dalla sua grande maggioranza.

Un numero assai esteso ed importante di ufficiali e cittadini illustri è disposto ad aiutare con tutta la propria autorità una pubblicazione la quale, senza essere precisamente organo della citata associazione del 1868, ne ritrae pure le origini, le aspirazioni e le altre influenze. Tutto ciò indica il porgressivo maturarsi della opinione pubblica e segna un lavoro di potente preparazione.

Quanto alla legislazione un altro grande passo è già fatto. Venne altra volta deposto sul banco della Presidenza della Camera dei Deputati un nuovo progetto di

---

1 *Giurisprudenza del duello*, pag. da 192 a 198. — Firenze, tipografia Barbèra, 1868.

legge intorno al codice penale, votato già dal Senato[1].

Quando esso venga approvato altresì dalla Camera, la materia di quello viene regolata non solo legislativamente, ma altresì socialmente nel caso della citata giurisprudenza.

I Tribunali d'onore avranno esistenza legale; i giurati cavallereschi non si potranno sottrarre al delicato ma necessario ufficio più di quello che possano oggi sottrarsi ai loro giurati ordinari, ogni querela dovrà essere sottoposta al loro giudizio e per conseguenza alle loro investigazioni. — Qualunque soluzione armata di una querela personale che non avesse attraversato codesto stadio di ricerche equanimi e di tentate conciliazioni non avrebbe i caratteri voluti dall'art. 405 e coinvolgerebbe nella responsabilità ordinaria anche i padrini.

Tutto ciò converge finalmente da una razionale e morale soluzione del grande problema.

Qualora l'E. V. volesse nominare una speciale Commissione, la quale, giovandosi di tanti studi preliminari e di tante disposizioni favorevoli, studiasse la questione in ordine alle condizioni dell'esercito e proponesse a V. E. un progetto per la istituzione in esso dei Tribunali d'onore, darebbe certamente ad esso, oltre che una istituzione ricca di buoni frutti disciplinarmente cavallereschi, anche un grande impulso alla soluzione più generale del problema per tutte le classi sociali.

Egli è per tutto questo importante complesso di considerazioni, che la Commissione ha pensato che la parte delle norme cavalleresche, sulla quale un nuovo alito di moralità e di scienza spirerà fra poco i suoi grandi rinnovamenti, non venga a far parte di una modesta pubblicazione di testo per l'istruzione tecnica degli allievi della scherma.

La Commissione deliberò inoltre all'unanimità di proporre a V. E. che una grande scuola magistrale, una vera università della spada e della sciabola, debba istituirsi in questa capitale del Regno; che da essa unicamente debbano partire le norme di una tecnica uniforme per la istruzione dell'esercito, e che i regolari diplomi ne vengano rilasciati tanto agli allievi in essa educati quanto a coloro che, avendo appreso altrove l'arte e la scienza delle armi, domandino di fare in essa un corso di perfezionamento e sottostare a tutte le prove domandate per l'accertamento della loro idoneità. Egli è sicuro che qualora l'istituzione assumesse una così grande e generale missione, anche rispetto alle altre classi di cittadini, il Ministero della Istruzione Pubblica sarebbe chiamato a concorrere nella spesa. La scuola magistrale dell'esercito dovrebbe avere, oltre alla tecnica del maneggio delle armi, un insegnamento scientifico di matematica applicata per le attinenze della scienza esatta colla scherma e col tiro; un corso speciale intorno alla fabbricazione e alla prova delle armi, loro storia, uso, ecc., nonché un corso normale intorno alla natura ed alla legislazione dell'onore morale e cavalleresco. Tutto ciò contribuirebbe a fare in seguito dei maestri d'armi altrettanto colti e degni gentiluomini e porterebbe la scherma ad un grado di elevatezza che raggiunse di già in altri paesi e dalla quale la tiene ancora lontana in Italia la quasi universalmente depressa condizione di coloro che la professano.

Nessuno sa meglio di V. E. come la scherma sia una **scienza** per le proprie

---

1 Nuovo progetto di codice penale presentato dal Ministro Vigliani nel febbraio 1874. — Veggasi l'art. 405, § 1.

relazioni colle matematiche — un'**arte** per quelle con tutti i destreggiamenti dell'attacco e della difesa nonché colle norme e tradizioni della cavalleria, e gli istinti del gusto: mentre poi per tutte le sue necessarie influenze sulla vita militare, politica, letteraria, artistica e perfino domestica, è chiamata ad avere una vera e propria giurisprudenza ad assumere talvolta il carattere e la missione di una **grande istituzione morale**.

La quale istituzione avendo riferimenti da una parte colla dignità e dall'altra colla sicurezza dei cittadini, renderà altamente benemerito del paese quell'uomo di Governo, che in un corso relativamente breve di anni, saprà arricchirlo di maestri i quali diventino centri di bravura seria e serena acquistata e maturata in un istituto, tecnicamente non meno, che scientificamente e moralmente, rinnovatore.

Ed ora, espresse tutte le idee della Commissione intorno alle questioni di principio e di applicazione, ci rimane a spendere qualche altra parola intorno a quella che è la prima fra le condizioni pratiche, il tempo.

Eccellenza! — Le cose deliberate vogliono essere eseguite senza ritardi.

Non è alla soppressione completa degli intervalli, che è come dire delle esitazioni, che vanno attribuiti i più veri e fecondi risultati delle riforme.

Di resistenze attive alla volontà superiore non ce n'è mai sicuramente in un esercito serio e rispettabile come il nostro, ma di passive ne rimangono sempre possibili ed anche probabili quando l'interregno tra il vecchio ed il nuovo venga indeterminatamente protratto.

I voti unanimi e vivissimi di tutta la Commissione sono perché ciò non debba avvenire. La disciplina fornisce già prontissimo il personale; i nobili istinti e le brillanti attitudini lo danno altresì volenteroso: rimangono sole a risolversi le questioni di regolamenti e di materiale. Ebbene, quanto a materiale Roma possiede già al Maccao nella caserma di cavalleria, una sala ampia ed alta la quale presenta tutte le condizioni di spazio e di luce desiderabili per l'istruzione della scherma. A questa è facilissimo accoppiarne un'altra in grande prossimità, ed amendue possono avere comode adiacenze di spogliatoi e all'uopo anche di luoghi di studio e di refezione. Non è quindi il caso di chiedere al Genio militare (così pieno di buona volontà, ma così attraversato sempre da difficoltà d'ordine e di contabilità) né dei nuovi progetti né tampoco degli importanti lavori.

A gennaio pare che ogni cosa possa trovarsi in pronto.

Se non ai primissimi, certo nel mese.

È ragionevole, staremmo per dire che è anche gentile e pietoso quanto utile abbreviare i giorni della scuola di Milano, la quale non ha più ragione di essere come quella che ormai non può in nessun luogo agire; e che, quando agisce, non potrebbe che in senso contrario allo stabilito. Agonia e serenità non sono due cose che stiano facilmente insieme.

La presente Commissione non può ora che far sua la proposta della precedente Commissione militare presieduta dal Generale Colli di Felizzano, e raccomandare a V. E. l'istituzione di grandi prove annuali con premi degnamente proporzionati, i quali rimeritino non già il valore relativo, ma quello assoluto dei concorrenti alla gara. Essa spera effetti mirabili da cotesto incoraggiamento poiché crede che a questi tornei verrà, da tutte le persone di valore e di buon gusto, preso interesse non minore di quello che, per esempio, alle corse, onde essi finiscano per diventare delle vere feste nazionali, e poi, a suo tempo e con larghi periodi, internazionali.

Espresse le sue proposte ed i suoi desideri, non resta ai membri della Commissione che di ringraziare l'E. V. del grande onore che ad essi volle fare con un incarico dal cui coscienzioso disimpegno non dubitano di ripromettersi effetti anche morali e sociali ben maggiori che a prima vista non potesse sembrare a chi, guardando alla sola parte tecnica della questione, prescindesse dalla nobile influenza delle arti cavalleresche sull'igiene, e sui costumi, che è quanto dire sugli spiriti e sul valore nazionale.

IL PRESIDENTE
Tenente Generale ACHILLE ANGELINI.

Il Relatore
Ing. PAULO FAMBRI.

PARTE I

CENNO STORICO

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.

Ma da questo fatto, per così dire, naturale, alla scherma costituita ne' suoi precetti e nel suo esercizio, ci corre non breve tratto.

I germi della scherma moderna ci è dato appena di riconoscerne nell'antichità classica, cioè presso i Greci, e presso i Romani; e né anche qui essa ha un posto determinato, una esistenza a sé.

I Greci, che con la loro mente geniale intravidero pei primi la benefica influenza della educazione fisica sullo sviluppo dello spirito, conformandosi nella pratica a quel principio, che una sana vita della mente e del cuore non si possa svolgere se non in un corpo sano e robusto, mantennero come parte importantissima del loro ginnasio, la *palestra*, dove si esercitavano al *pentatlo*, e al *pancratio*. Nel *pentatlo* entravano fra gli altri esercizi al lotta (πάλη) ed il pugilato (πυγμή) la cui unione formò più tardi il pancratio (παγκρὰτιον).

In siffatti esercizi, ne' quali però mancavano le armi, vi era l'attacco; e possiamo perciò già ravvisarvi quello scopo che informa la scherma, cioè l'addestrarsi alla difesa e all'offesa.

In essi, difatti, i greci riconoscevano una preparazione al combattimento

armato; e quegli uomini che erano stati ammaestrati nel ginnasio, non si trovavano a disagio sul campo, quando erano consegnate loro le armi, tra le quali avevano la lancia (εγχος, δόρυ) e la spada (ξὶφος).

Qualche cosa, che molto di più si avvicina alla nostra scherma, troviamo, invero, nella vita romana, cioè nella scuola del gladiatore e del soldato, la quale avviava l'uno ben preparato all'arena dello spettacolo, l'altro al campo della battaglia; benchè il concetto greco della ginnastica non abbia attecchito nella mente romana.

Il primo spettacolo gladiatorio (*munus gladiatorium*) fu, secondo la tradizione, dato nell'anno 490 di Roma, nel *foro boario*. Più tardi, divenuti frequenti siffatti spettacoli perché bene accetti dalla plebe che richiedeva *panem et circenses*, ebbero luogo in apposito anfiteatro. E furono istituite, a spesa privata o dello Stato, scuole, (*ludi gladiatorii*), dove i gladiatori riuniti in *familia*, erano ammaestrati da un *lanista*. Questi dava a' *tirones* le sue lezioni e le sue regole (*dictata et leges*) per educarli alla terribile prova dell'attacco sull'arena. I *tirones*, con una spada di legno, detta *rudis* (che rimpiazzava la vera arma che era o il pugnale o la spada romana, o talvolta anche la spada col guardamano) gli esercitavano contro un palo, o anche fra loro, in coppia (*exerceri ad palos, rudibus batuare*). E sol quando i *tirones*, superata la prima prova pubblica, ricevevano la tessera gladiatoria, entravano nella classe degli *spectati*.

In quanto poi i soldati, il console Rutilio pel primo, nell'anno 648 di Roma, volle che fossero istruiti di grado in grado al maneggio delle armi. Il *lanista*, scelto dalla scuola gladiatoria, era invitato a istruire i costritti per coorti. Ed il soldato, in questo primo periodo della sua vita militare, detto anche egli *tiro*, si esercitava con apposita arma (*clava lignea*) puranche al palo una o due volte al giorno. Giova qui riportare per intero le parole onde Vegezio ci ha rammentato questi esercizii. «*A singulis autem tyronibus singuli pali defigebantur in terrram, ita ut nutare non possent, et sex pedibus eminerent. Contra illum palum, tamquam contra adversarium, tyro cum crate illa et clava, velut cum gladio se exercebat, et scuto; ut nunc quasi caput, aut faciem peteret, nunc lateribus minaretur, interdum contenderet, poplites et crura succidere, recederet, assultaret, insiliret, et quasi praesentem adversarium, sic palam omni impetu, omni bellandi arte tentaret. In qua meditatione servabatur illa cautela, ut ita tyro ad inferendum vulnus insurgeret, ne qua ex parte ipse pateret ad plagum*»[1]. Ed in quanto alla tecnica di tal maneggio, è notevole ciò che lo stesso Vegezio ci rammenta, soggiungendo: «*Praeterea non caesim, sed punctim ferire discebant*»[2].

Così nella scuola del gladiatore e del soldato ci è dato riconoscere un esercizio, che si avvicina di molto alla nostra scherma, ed a cui forse questa si potrebbe

---

1 Libro primo § XI, FLAVIO VEGEZIO RENATO, traduzione di TEMISTOCLE MARIOTTI.
«Ogni singolo coscritto conficcava in terra un palo per modo che non potesse tentennare e di fuori sporgesse sei piedi. Contro di quello, siccome contro un nemico, il coscritto col graticcio e colla clava quasi fossero spada e scudo, faceva i suoi esercitii; ed ora mirava il colpo al capo ed alla faccia, or minacciava il fianco, ora sforzavasi dar di taglio alle gambe; retrocedeva, assaltava e, come avesse dinanzi un vero nemico, così furiosamente e con ogni arte di guerra si provava contro di quel palo, ed in cosiffatta prova avevasi cura che il coscritto si slanciasse a ferire senza però lasciare scoperto alcuna parte di sé.»

2 Libro primo § XII, FLAVIO VEGEZIO RENATO, traduzione di TEMISTOCLE MARIOTTI.
«Oltre di ciò imparavano a ferire di punta e non di taglio, …..»

immediatamente rannodare. E di siffatto esercizio furono teneri i Romani; Giulio Cesare, per testimonianza di Svetonio, ebbe cura di nobilitarlo e di diffonderlo.

Senonchè, col cadere della civiltà romana, la densa notte delle barbarie involse ogni antica istituzione, e con essa caddero il *ludus*, il *lanista*, i *tyrones*, l'*exerceri ad palos*, ecc.

Una nuova vita, si apre nel medio evo, ed in essa sorge, di mano in mano, una istituzione, che resistendo, sotto forme svariate, all'urto dei secoli, congiunge se stessa intimamente alla scherma. È questo il duello, le cui vicende storiche fa mestiere accennare qui, in brevi tratti, prima si seguitare ad indagare quelle della scherma.

Sulla origine del duello molto si è discusso, e non sempre a proposito. Certamente se si considera il duello semplicemente come un attacco fra due combattenti, sarà facile ritrovarne esempi, e non pochi, in tutte le antichissime tradizioni orientali, greche, latine, nordiche. Ma il duello, come l'intendiamo oggi, cioè, come partita d'onore, non può rannodarsi a sì remota antichità. Gli antichi, in genere, non ebbero il concetto dell'onore, che abbiamo noi; né mai pensarono nella offesa di ricorrere ad una siffatta riparazione; per essi all'ingiuria si rispondeva coll'ingiuria o col silenzio. Perciò il duello (e si noti che *duellum* vale quanto *bellum*) nei tempi antichi ha un carattere diverso da quello che gli han dato i costumi cavallereschi e la civiltà moderna.

Quale è adunque la origine storica ed immediata del nostro duello? Dobbiamo ricercarla nell'età di mezzo, in quell'individualismo germanico che si afferma nel diritto del più forte. Tacito nella sua *Germania*, ci ha serbato un prezioso ricordo di un attacco solenne di due nemici per un fine determinato, per trarre cioè dalla riuscita di esso il presagio della vittoria dell'uno o dell'altro popolo, cui quei campioni appartenevano: «*Est et alia observatio, quae gravium bellorum eventus explorant. Eius gentis, cum qua bellum est, captivum, quoque modo interceptum, cum electo popolarium suorum, patriis quemque armis, committunt. Victoria hujus vel illlus pro praeiudicio accipitur*»[3].

A' tempi delle invasioni barbariche, onde l'Italia fu oppressa, sorsero sotto il nome di *parabiles* le *prove* o *giudizi di Dio*, ossia questa usanza venuta co' Goti, sia co' Longobardi, sia con altra gente. Il più antico e famoso di tali giudizi era il duello, ossia la pugna in campo chiuso. Tale prova si dava quando volevasi contraddire ad un giudicato o ad una testimonianza.

Dovevano combattere in duello le persone stesse, delle quali si trattava la causa; per gli ecclesiastici, i vecchi, i fanciulli e le donne si ammettevano campioni che con le armi ne tenessero le veci. Prima di entrare nel campo, erano i combattenti esaminati con diligenza dal giudice, onde essere certi che non portassero indosso erbe od altri argomenti di malie. Venivano quindi al cimento armati di spada o di bastone e di scudo, e col capo ed i piedi scoperti. Chi usciva vincitore era dal giudice assoluto; il vinto condannato. Se uno di quelli, fra i quali era proposto il

---

3 TACITO. *Germania*, cap. X, trad. DAVANZATI «Un altro modo hanno di antivedere chi vincerà le grandi guerre: mettono a combattere un prigione, in qualunque modo fatto de' nemici, col più valente di loro con l'arma di sua patria: ciascuno che vince mostra che vinceranno i suoi»

duello, mancava all'ora del combattimento, dopo che fosse stato chiamato ad alta voce per tre volte, il suo avversario entrava nel campo e dava colpi all'aria; veduto quell'innocuo cimento, il giudice condannava il contumace.

Perché fosse distrutta questa usanza barbarica, più che le leggi d'imperatori e di re, più che anatemi di papi e di vescovi, più che decreti di concili e di parlamenti, occorsero di mano in mano il progresso di secoli, l'avvicinarsi con l'umanesimo di una novella città. Ma il duello, mentre si andava spogliando del suo valore religioso e giuridico, acquistava un ben altro significato, costituendosi come risoluzione delle questioni d'onore. In tal forma è giunto, a traverso i secoli sino a noi. E quali siano state queste vicende storiche del duello ognuno le sa. Lo ritroviamo ora ammesso, ora condannato, mentre lo percuotono, anche in questa forma, gli anatemi della Chiesa e le regie leggi lo assimilano all'assassinio, punendolo con la morte, non ne scema la frequenza, e la poesia gentile lo celebra. Mentre giureconsulti ne studiano con ogni serietà, la costituzione, i teologi ne imprecano l'esistenza siccome opera diabolica. Certo si è che il duello mantenne sempre salde le sue radici nelle consuetudini sociali; e fu tra le poche istituzioni che potettero, per così dire, assidersi su due epoche storiche, su due civiltà tanto differenti.

Se si volesse soltanto riassumere quanto si è detto pro e contra il duello, sarebbe opera di grossi volumi.

Le legislazioni moderne, quasi tutte, considerano il duello come un reato; e lo puniscono con pene più o meno severe. Ma non però esso è sparito dalla vita moderna.

Il duello, giova confessarlo, è nelle presenti condizioni della società ancora necessario, perché non si trova in qual altro modo raggiungere lo scopo che esso ha. Ma se è una necessità il mantenerlo, è anche suprema necessità il regolarne meglio l'uso. La coscienza della società moderna oscilla paurosa innanzi al duello, fra la vigliaccheria e l'assassinio. È un fatto innegabile che ad esso ricorrono, come ad estrema tutela dell'onore, anche coloro che per principio vorrebbero bandirlo, per la taccia di vigliaccheria che potrebbe loro toccare, non accettandolo. Ed uno dei più grandi pensatori del nostro secolo, il Guizot, non si è fatto coscienza di scrivere: «*le duel est salutaire, moral et necessaire*».

Mentre il Codice Penale lo registra fra i reati, la società intelligente e colta costituisce e pubblica, qua e là, i suoi codici cavallereschi. A togliere lo strano contrasto pur molto si è discusso; le riforme delle disposizioni contenute nella legislazione penale ed insieme la costituzione delle corti di onore, sembrano ormai un bisogno indiscutibile. Nel progetto di Codice Penale, già votato dal Senato Italiano, che considera il duello un reato, quante volte la querela non fosse già stata assoggettata prima ad una Corte di onore determinata e preesistente, e nel nobile esempio dato dal Club della stampa in Roma si ha ragione a bene sperare.

E ciò basti in quanto al duello.

E quali sono le sorti della scherma accanto al duello?

Nel medio-evo la vita dell'uomo si passa più che mai tra le armi. Non per le guerre continue, ma la cavalleria, che è tanta parte di quella vita, le prove d'armi, le giostre, i tornei offrono un vasto campo allo esercizio delle armi.

Eppure non può dirsi che vi sia una scuola, un sistema schermistico del

medio-evo: alla scherma come arte, non è sufficiente la coltura medioevale. Né il duello cui la scherma potrebbe essere di efficace preparazione basta a costituirla. Invece l'invenzione della polvere, a principio del secolo decimoquarto, e la conseguente introduzione delle armi da fuoco, se da una parte restrinsero l'uso delle armi bianche, abolirono dall'altro lo scudo e la corazza, e resero così possibile il regolato maneggio della spada. Difatti, là dove vi ha scudo e corazza, non si può parlare di scherma, nel senso artistico di questa parola.

La spada resta l'arma del gentiluomo, che nella sua educazione ne apprende il maneggio, anche per la facilità che ha d'incorrere nel duello.

Intorno alla spada si prepara e si svolge la tecnica; essa varia di forma, secondo i luoghi ed i tempi, ma rimane sempre il perno della scherma, perché le altre armi non sono state e non sono, se non modificazioni accessorie dell'arte. Così troviamo nel secolo decimoquinto già costituite la scuole di scherma; così, appena introdotta la stampa, vengono alla luce i Trattati di scherma, che ne presuppongono già costituito l'organismo artistico. E da questo punto comincia, rigorosamente parlando, la storia della scherma.

Ma si deve riconoscere la impossibilità di rifare al storia delle diverse scuole, fondandosi sull'unico criterio e sull'unico fatto che ci vien dato da trattati, perché questi rappresentano in minima parte e non sempre fedelmente, il movimento e le modalità dell'arte. Se si volesse far davvero questa storia, ci vorrebbe un lungo e paziente lavoro di svariate ricerche presso ciascun centro di vita civile, dal Risorgimento fin oggi, raccogliendo e frugando qua e là nelle loro memorie. Questo lavoro non è fatto, né noi, possiamo, di certo, qui tentarlo.

Ci contenteremo, invece, di dare una rassegna bibliografica di quanto si è pubblicato intorno alla scherma, in Italia, dal secolo XVI sino ai giorni nostri: rassegna che altri non ha fatto, e che forse neanche può riuscirci completa.

Ecco senz'altro i nomi degli scrittori, co' titoli più o meno precisi delle loro opere, in ordine cronologico.

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»[1].

Pagano Marcantonio, di Napoli. — Disciplina dell'arme. – Napoli – 1553.

1 Questa nuova edizione fu erroneamente creduta opera di Achille Marozzo, figlio.

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. Piinargenti.»

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 cognoem dell'autore è Vizzani.

Falloppia Alfonso, di Lucca. — Nuovo et breve modo di schermire di Alfonso di Falloppia, 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 porfessione 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 Waltkirch – 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 natione 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 necessarii 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 las cherma 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 napolitana. – 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[1].

Calarone Costantino, di Messina. — Scienza prattica 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 instruttivi, 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.

---

1 In quest'opera si contengono molte notizie di tecnica e di storia della scherma.

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 da 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 professori 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[1].

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 da 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.

---

1 La seconda parte del 2° vol. tratta della scherma.

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.

Ecco dunque quanto si è scritto e pubblicato in Italia intorno alla scherma, dal secolo XVI fino al 1884. E presso le altre nazioni si ha anche un numero considerevole di tali libri. Secondo una recente rassegna fatta dal Vigeant, se ne ha questo numero: in Francia, 64; in Germania, 44; in Ispagna, 21; in Inghilterra, 21; nel Belgio, 5; nell'Austria, 4; nella Scozia, 4; nella Svizzera, 2; nell'Irlanda, 1; nella Russia, 1; nell'Olanda, 1; nella Svezia, 1. Questi dati, che sono abbastanza esatti, mostrano che l'Italia ha un numero di pubblicazioni in questa materia molto maggiore di ogni altra nazione, perché, come abbiamo visto, sono circa 80.

Ma, invero, il primo trattato di scherma apparve per le stampe in Ispagna; fu l'opera di Giacomo Pons e Pietro de Torres, nel 1474, che alcuni erroneamente han creduto pubblicato in Italia e in italiano, tanto è difficile il poterlo verificare.

Ora sorge spontanea una dimanda, cui si deve rispondere. A quale nazione spetta il vanto di avere, nel Risorgimento, costituito a sistema la scherma? La opinione più comune agli storici dà questo vanto alla Spagna. Gli Spagnuoli, secondo questa opinione, la avevano già nel secolo XV, e la introdussero in Italia, appena volsero contro il *Bel Paese* le loro armi conquistatrici.

Senza affermare o contraddire questa asserzione, alla quale difettano prove di fatto pro o contra, certo si è che l'Italia divenne il campo, dove l'arte nobilissima della spada fu meglio che altrove coltivata. Ciò dimostrano non solo e i trattati, e i nomi famosi di maestri d'arme, e le Accademie sparse qua e là, e le prove incontrastabili della valentia degli italiani nel maneggiar la spada, tra le quali basterà ricordare quella data da' Cavalieri italiani presso Barletta, ovvero quella data in Napoli dalla così detta Compagnia della Morte; ma più di tutto, lo mostra la tradizione stessa, che informa ossi la scuola di scherma italiana, che ha il non dubbio primato sopra ogni altra.

Fu certamente dall'Italia, che la scherma, ancorchè fosse quivi importata dalla Spagnuoli, si diffuse immediatamente o mediatamente per tutta Europa.

Dall'Italia passarno in Francia i primi maestri d'arme, al seguito di Caterina de' Medici. A' principi della scherma italiana è informato il più antico trattato che sia apparso in Francia, quello del Sainct-Didier. Maestri italiani accorrevano costantemente alle corti de' re di Francia, Enrico III, Enrico IV, Luigi XIII. Ma sotto il regno di Luigi XIV già la scherma francese si allontana dall'italiana, acquistando un carattere proprio, onde ancor oggi recisamente si distingue dalla nostra, che non fu però tale da essere, come con troppa facilità si è detto oltr'Alpi «*capable de détroner plus tard l'école italienne*».

La fama e l'influenza della scherma italiana si estese sì lontano, che vediamo chiamato, nel principio del secolo XVII, un maestro di Padova, Salvatore Fabris, alla corte di Cristiano IV, re di Danimarca. Né va dimenticato che italiano fu quell'Angelo (Malevolti) di Livorno, che stette lungamente in Parigi, e che nel 1755 fu invitato alla corte d'Inghilterra, dove levò sì gran fama del suo valore nel maneggio delle armi, da divenire ben presto Direttore della scherma di quel regno.

Eppure la invasione francese in Italia, interruppe le tradizioni di un'unica scuola nazionale, la quale s'era mantenuta fino allo scorcio del passato secolo. Fu accetta in Milano la scuola del Moro, che era venuto co' Francesi, e che si sforzò ad innestare nel giuoco italiano non poca parte del francese. Così nacque quel sistema misto di scherma, che ancor oggi si mantiene in parecchi centri d'Italia.

Ma gl'italiani, i quali han saputo in ogni tempo affermare il loro valore ed avere il vantaggio sia che fossero provocati sul terreno, sia che fossero invitati alla pruova nella sala, non smarrirono, attraverso ogni contatto straniero, le gloriose tradizioni della scuola nazionale.

E assai benemeriti furono senza fallo quei maestri che si fecero gelosi custodi e propagatori di tanta gloria patria.

La spada, come già dicemmo, è l'arma su cui si fonda il giuoco schermistico. Né qui giova parlare della scherma di spada e pugnale, di spada e rotella, di spada e cappa, di spada e lanterna, perché sono tutte aggiunzioni fatte, per capriccio de' tempi, o per ispeciali ragioni di costumanza, ai movimenti artistici della spada. Né più importa tener conto particolare di altre armi, sulle quali si è fermata, in tempi diversi, l'attenzione dei maestri, per istudiarne il giuoco offensivo e difensivo. Così, oltre la spada e il pugnale, si è talvolta parlato di scherma di spadone, di spadancia, di picca, di bastone, di baionetta, di sciabola, e via dicendo. Ma oggi non si parla se non della scherma di spada, che è detta la scherma per eccellenza, e della scherma di sciabola, sia a piedi, sia a cavallo.

Due sistemi di scherma predominano ai nostri giorni: l'italiano e il francese, che tra loro non poco differiscono.

In Italia perdura, come si è già accennato, accanto al sistema puro italiano, il misto. Ma è ne' voti dei più, che sparisca questo dualismo, e ritorni al culto di quanti ambiscono maneggiar la spada quel solo sistema, che è preferibile per la eccellenza del giuoco, e per le gloriose tradizioni nazionali. Ed è da sperare anzi tutto, che si cancelli questo dualismo artistico tra la scuola dell'esercito e quella del borghese, onde siano anche nell'uso nobilissimo dell'armi stretti ed uniti tutti gl'italiani.

Ed ora ci si può fare una grave obiezione. Quale sarà il fine della scherma nella società moderna? forse una preparazione al duello? e non è da augurarsi che

sia sempre più scartato dalle nostre consuetudini questo avanzo del medio evo? E se si riuscisse ad abolire affatto il duello perderebbe la scherma ogni sua importanza, anzi ogni sua ragione d'essere?

A tali dubbi non indugia la risposta. Se storicamente è pur vero che la scherma si sia svolta in ragion diretta della frequenza de' duelli, oggi la cosa è ben diversa.

Oggi si suol dare alla scherma un obiettivo che non è il duello, si vuole indirizzarla a più nobile mèta. La scherma provvede mirabilmente a quella educazione fisica, la quale ha per fine di procurare lo sviluppo massimo di tutte le forze corporali, di apprenderne l'uso più acconcio, ed infondere tale vigoria di carattere che le acquistate qualità meccaniche e direttive non possano restare in caso veruno menomate dalla impressione del pericolo. La scherma, a differenza della ginnastica propriamente detta, mette l'uomo di fronte all'uomo, e dà attitudini all'attacco ed alla difesa; è il miglior mezzo diretto ad educare tutte unite ed armoniche le virtù offensive e difensive. Ricordiamoci ancora di ciò che disse il nostro Leopardi: «*Né pura in gracil petto alma si chiude.*»

Impariamo che la scherma è il mezzo più facile ad ottenere la sveltezza del corpo, accompagnata dalla conseguente sveltezza dell'intelligenza: e che essa ci fa trovare tutti pronti a difendere e il proprio onore e la salute della patria. E che infine essa ci tiene, tra le cure svariate della vita, tutti apparecchiati a maneggiare le armi, anche se non si è di professione soldati.

Così, con la scherma, si ritorna al concetto greco della ginnastica, anzi assai meglio si raggiunge quel concetto etico-fisiologico della sanità e felicità umana. Gli esercizii ginnastici e gli agoni dovevano, come dice Luciano nella sua apologia della ginnastica, tener lontana la gioventù da un falso orgoglio, dal gareggiare in cose sconvenienti e dall'abbandonarsi per ozio alla insolenza ed alla leggerezza; d'altra parte dovevano educare il giovane sì, da renderlo atto a difendere la libertà della patria, il proprio benessere, la propria gloria, e dargli infine quella valentia etica e corporea, che i Greci abbracciarono col nome solenne καλοκαγαθὶα.

Ma come tutto ciò vecchi e nuovi pregiudizi corrono contro la scherma.

Vi ha una falsa morale, la quale dispregia ogni cura del corpo, credendo che lo spirito debba e possa fortificarsi in un organismo debole; ovvero riconosce che l'abitudine alle armi rende l'uomo troppo irritabile e piccoso e prepara la facile vittoria della prepotenza sulla giustizia.

Vi sono anche contro la scherma dei pregiudizi d'una igiene spropositata, che la crede atta a creare uno sviluppo impari fra quelle parti dell'organismo umano che sono usate all'esercizio, e quelle che ne rimangono in un certo modo prive.

In fine, altri pregiudizii son mossi in nome d'una erronea pedagogia, che non vorrebbe consacrato ad esercizii siffatti un tempo, che si potrebbe con maggior profitto dare allo studio di discipline più serie, più direttamente tendenti allo sviluppo delle facoltà intellettive, dicendo, inoltre, che la scherma acquista facilmente nell'individuo, per le sue stesse attrattive, un predominio sopra ogni altra occupazione dello spirito.

Ma tutti questi pregiudizii si combattono facilmente, pur riconoscendo che taluni si fondano su condizioni esteriori e non intrinseche alla scherma, dalle

quali questa può facilmente uscire. E qui occorre raccomandare che sia insegnato da maestri onesti, prudenti. La missione del maestro di scherma è importantissima; egli deve, col suo esempio, riaffermare la nobiltà dell'arte che professa.

E qui non si potrebbe meglio conchiudere questo nostro discorso, che salutando, in nome della scherma, tutto che in Italia accenna a volerne aiutare il progresso. Vi ha la Scuola Magistrale, fondata nel 1868, per preparare i maestri e gl'istruttori, i quali potessero insegnare la scherma all'esercito; instituzione, da cui la patria può sperare assai benefici effetti. Vi sono le Accademie, prima delle quali la Napoletana, fondata sotto alti auspicii, fin dai primi momenti del nostro nazionale risorgimento. Vi sono, in tutte le principali città d'Italia, Sale private, in cui danno prova del loro valore maestri egregi, degni di rispetto e di stima. Le pubbliche pruove che si danno di frequente, in queste stesse città sono utilissime a serbar vivo il culto dell'arte nobilissima. Ed i grandi Tornei, come quello di Milano nel 1881, dove scendono sul terreno a nobile gara valorosi campioni, maestri o dilettanti, accrescono lustro alle patrie tradizioni[1]. In fine i Congressi sono un mezzo molto acconcio per stringere in una famiglia quanti coltivano la scherma e fare che si esprimano a vicenda i propri bisogni, le proprie aspirazioni[2].

1 Vedi «Relazione del Torneo Internazionale di scherma tenuto in Milano nel giugno 1881. Relatori: Signori cav. Domenico Cariolato e Principe di Belmonte, Gioacchino Granito. Napoli 1881.»

2 Vedi «Il IX Congresso Ginnastico Italiano in Napoli. Relazione di Luigi Cosenz, Segretario del Congresso. Napoli 1881.»

PARTE II

TRATTATO DELLA SPADA

CAPITOLO PRIMO

§ 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. La misura, anzi tutto, importa apprenderla profondamente.

Chi si attiene a queste vitali basi, non impiegando punto né rigidezza, né fretta, anzi facendo sfoggio della massima naturalezza, potrà essere certo della vittoria; poiché, attenendosi all'arte, avrà quasi sempre per risultato il colpo.

La fretta e la rigidezza sono i nemici capitali della scherma, essendo questa fondata sulla massima spontaneità[1]. Chi impiegherà rigidezza, non farà che ritardare la sua velocità; e la fretta precipiterà ogni suo movimento, e non gli consentirà di essere preveggente e severo schermitore.

A ciò ottenere concorreranno fortemente: la completa esattezza della guardia; lo studio severo dell'avanzare e del retrocedere, stando ben seduto in guardia, profilato sulla linea, e serbando la massima fermezza di pugno e stabilità di gambe; il valutare la misura, facendo sempre precedere la spada con movimenti strettissimi, da non spostare il pugno dal suo centro di operazione; la fermezza del piede sinistro, nel vibrare la stoccata; lo sbracciar deciso della mano sinistra, nonché il battere leggermente il piè dritto, sia nel vibrare il colpo, sia nel sollecito ritorno in guardia.

---

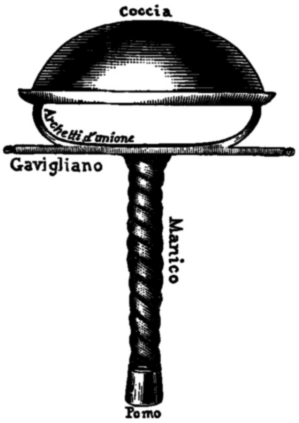
1 Lo Spencer giustamente scrive: «Un mouvement est gracieux quand il atteint son but avec la moindre dépense de force possible».

§ 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 schermitore, è composta:

a) dalla *coccia*, 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[1];



b) dagli *archetti di unione*, alti tre centimetri, che servono ad unire la coccia al gavigliano, e che sono di forma curva[2];

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 coccia. Questo vette ha, come lunghezza abituale, tredici centimetri, ed è attraversato nel mezzo, dal codolo della lama[3];

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 avvitarlo 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: poiché da esso dipende l'equilibrio della intera spada;

---

1 Gli antichi usavano aggiungere alla periferia della coccia un piccolo orlo ricurvo, di mezzo centimetro, detto *rivettino*, per arrestare la punta nemica, ed evitare ch'essa, strisciando sulla convessità di detta coccia, potesse ferire la mano. Questo sistema sarebbe da preferirsi anche da noi.

2 Anticamente si usavano dritti.

3 Gli Spagnuoli lo usavano più lungo.

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 coccia ed il travigliano, chiamasi *ricasso*, ed ha per sezione un rettangolo[4];

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 coccia 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 coccia si denomina grado *forte*; quella di mezzo, *medio*; e la terza, *debole*[5].

§ 3. – Equilibrio della spada.

Per potersi dire veramente equilibrata una spada, è necessario che tutte le parti, sopra descritte, sieno di un determinato peso, e che il centro di gravità, che trovasi nel forte della lama, sia a quattro dita dalla coccia.

Ponendo dunque al di sotto della lama le quattro dita, indice, medio, anulare e mignolo, con quest'ultimo accanto alla coccia, bisogna che la spada resti in perfetto equilibrio sul solo indice.

Se cadrà dal lato della punta, è segno che la lama è pesante; se dal lato della guardia, che il pomo o l'assieme della guardia è sproporzionato. In qualunque dei due casi, è mal fatto servirsene; poiché nel primo, i colpi risulteranno al basso, ed il braccio si stancherà presto; nel secondo, la punta sbalzerà facilmente in aria.

Convien dunque che la spada abbia il giusto e voluto equilibrio.

§ 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.

---

4 Per non danneggiar le dita, sarà sempre bene fare arrotondire gli angoli del ricasso.

5 La maggior parte degli schermitori è di questo parere; ed allora è buona la lama, quando, forzandola sulla pedana, cede a preferenza l'ultimo terzo di essa, cioè il debole. Ciò nonostante vi hanno pregevoli autori, che sono discordi: chi la vuole divisa in sei parti, chi in cinque, chi in quattro, chi in due.

§ 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.

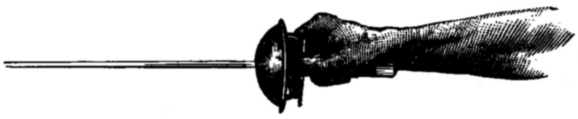
In queste quattro posizioni, il gavigliano si troverà due volte perpendicolare al suolo, e due volte parallelo ad esso: nella prima e nella terza sarà esattamente verticale; nella seconda e nella quarta orizzontale.

Il bersaglio valido dello schermitore è tutto il tronco, dalla clavicola alla cintola, escluso il braccio. Questo spazio si divide in due parti con una linea trasversale; la parte superiore dicesi *petto* o *linea alta*, ove si tira sempre col pugno di quarta posizione: la parte inferiore diesi *fianco* o *linea bassa*, ove si tira sempre col pugno di seconda posizione, salvo eccezioni che s'esporranno in seguito. Però lo

scopo principale dello schermitore rimane sempre la mammella, sia che egli offenda di quarta, sia di seconda.

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, giacchè 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[1]. 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.

§ 6. – Linea di offesa.

La spada dicesi sulla linea di offesa, sempre che trovasi in linea retta col petto dell'avversario, e che avanzando su lui, lo si potrà offendere.

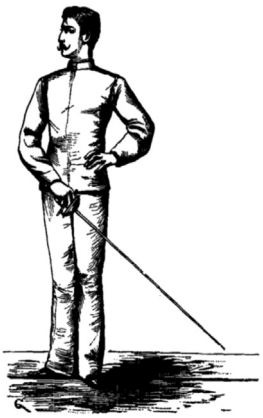
§ 7. – Linea direttrice.

Situati due schermitori l'uno di fronte all'altro, s'intenderà per linea direttrice quella retta che passa per i due centri dei loro talloni sinistri e per gli assi dei loro rispettivi piedi destri.

---

1 Non si tiene qui parola delle altre due posizioni intermedie, perché non usate nella scherma di spada.

§ 8. – Prima posizione.

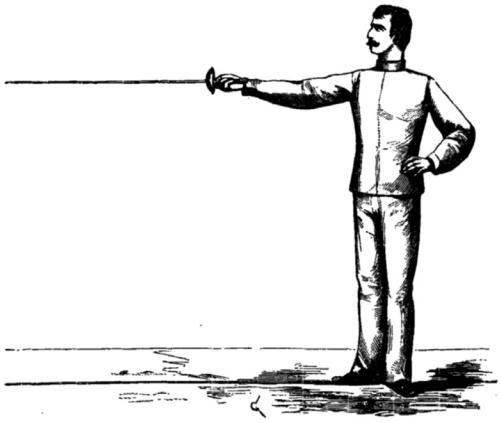


Dopo che si sarà appresa la nomenclatura e la graduazione della spada, e il modo d'impugnarla, di riconoscerne l'equilibrio, le posizioni di pugno, e che cosa s'intenda per linea di offesa e per linea direttrice; si farà fronte all'avversario stando ritto della persona, formando coi piedi un angolo quasi retto, col destro lungo la direttrice, col corpo a perpendicolo sulle anche e tenendo alta la testa con gli occhi fissi in quelli dell'avversario, con le spalle aperte e disposte naturalmente ad uguale altezza fra loro; si metterà, insieme, la propria spada al lato sinistro, come se si dovesse mettere nel fodero, per modo che la punta tocchi quasi a terra; la mano sinistra si poggerà sul finaco, inforcandola tra l'indice e il pollice, e piegando il gomito sinistro nella sua articolazione. Così si starà in prima posizione.

§ 9. – Saluto.

Essendo il saluto una dovuta cortesia verso l'avversario e gli astanti, è bene che ogni schermitore non trascuri questo antico e cavalleresco costume, sia nella lezione, sia nell'assalto.

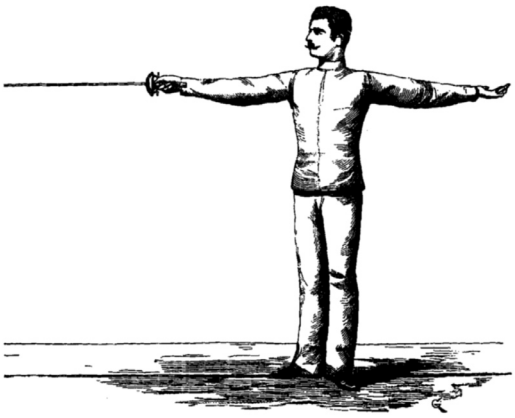
Esso si esegue al modo seguente. Con la spada impugnata, secondo che è prescritto al § 4, stando in prima posizione rimpetto all'avversario, si porterà la spada sulla linea di offesa, descrivendo rasente al petto un arco di cerchio; e da questa posizione si alzerà la spada, piegando il braccio nell'articolazione del gomito, e poi la si abbasserà nuovamente sino al livello del petto, col pugno nella posizione di quarta, e così si saluterà pel primo l'avversario; poi similmente, col pugno in posizione di terza in quarta, saluteranno tutti coloro che si troveranno dal lato del petto, cioè alla sinistra della spada; in ultimo, col pugno in posizione di seconda in terza, si saluteranno tuti coloro che saranno alla destra, cioè alle proprie spalle.



Dopo il saluto si andrà in guardia.

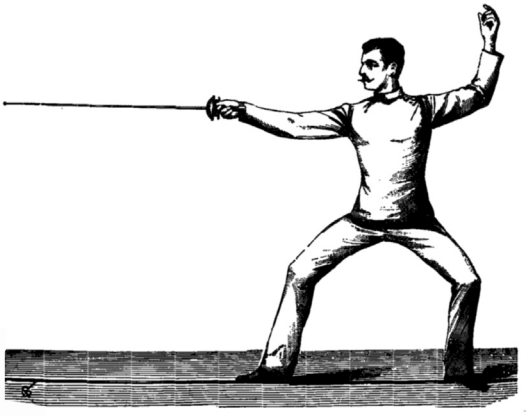
§ 10. – Guardia.

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[1], 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[2].

Avvertenza. *– Il maestro, dopo che avrà osservato se il ginocchio destro cade perpendicolare al rispettivo calcagno, se il ginocchio sinistro sta a piombo sulla punta del piè sinistro, se i talloni e la punta del piè dritto sono sulla linea direttrice, farà esercitare l'allievo*

---

1 La spada è la prima a mettersi innanzi ed è l'ultima a togliersi. Prima di andare in guardia, si mette la spada sulla linea; e da quel momento bisogna ben riflettere a ciò che si fa. È l'ultima a togliersi, poiché sarebbe pericoloso rimanere in guardia, senza la spada in linea, potendo essere colpiti; dopo di che, qualunque scusa non distruggerebbe il colpo ricevuto.

2 La larghezza della guardia non ha regola fissa, perché può variare in ragione della statura.

al seguente modo. Farà che si alzi in piedi, portando il tallone sinistro dietro al destro, e la mano sinistra indietro, in modo da formare linea retta con la spada; indi nuovamente la mano sinistra in alto, ritornando in guardia, con le due battute di piede. Dopo avergli fatto ripetere diverse volte questo esercizio, gli farà fare l'inverso, alzarsi cioè col piede destro ed andare in guardia col sinistro.

Con questo savio esercizio, si potrà esser certo che l'allievo acquisterà una guardia esatta.

§ 11. – Riposo.

Il riposo, si eseguirà con due movimenti:

Primo, dalla posizione di guardia, formando leva sulla gamba sinistra, si porterà il tallone destro contro il sinistro, stendendo le ginocchia, e formando col braccio sinistro una sola linea con la spada;

Secondo, si riprenderà la posizione descritta al § 8, e la mano sinistra, in luogo di appoggiarla al fianco sinistro, andrà a far da sostegno al polso destro, in modo che le unghie sieno rivolte all'addome; il piè dritto si porterà alquanto innanzi.

SECONDA LEZIONE

§ 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.

Il modo pratico d'apprenderla, è il seguente:

Messa la spada sulla linea di offesa col braccio disteso, s'intenderà presa la distanza, allorchè, stando in piedi i due avversari coi talloni uniti, le punte delle spade si tocchino appena. E questa si dirà misura camminando o fuori misura; il che importa, che, per colpire l'avversario, è d'uopo avanzare di un passo.

Sarà misura a piè fermo o giusta misura, allorquando, stando i due avversari in piedi, giungeranno con le rispettive punte delle spade al punto che separa il grado debole dal medio; ed anche se, stando in guardia con le braccia stese, avendo le spade sulla linea di offesa, oltrepasseranno di quattro dita al coccia avversa. A questa misura non occorre avanzare di un passo.

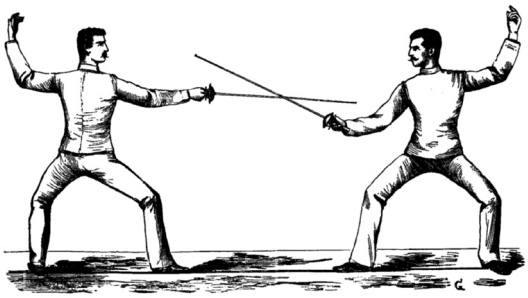
S'intende per stretta misura, ogni qual volta i due schermitori, stando in guardia, si avvicinano tanto da poter vibrare un colpo, senza portare innanzi la gamba destra. A questa misura gli schermitori corretti non debbono mai ridursi.

§ 13. – Inviti.

L'invito è sempre che si scovre un bersaglio all'avversario. Si può invitare, avendo, o no, la spada avversa soggetta.

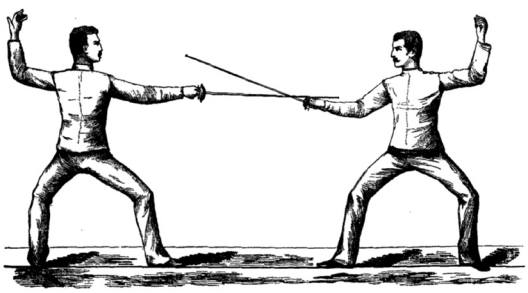
Gl'inviti sono quattro:

a) l'invito *in fuori*, che dicesi pure *invito di quarta*, e scovre il petto al lato esterno;



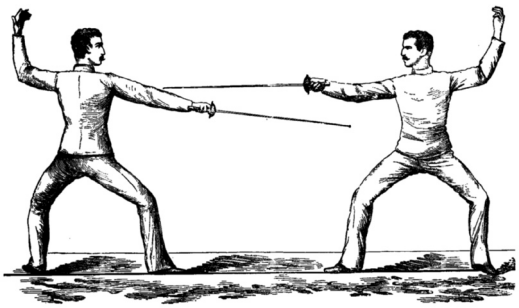
Invito di quarta.

b) l'invito *in dentro*, che dicesi pure *invito di terza*, e scovre il petto al lato interno;



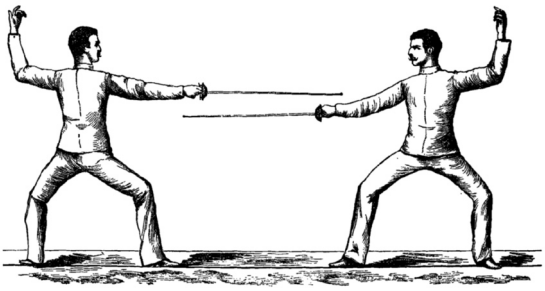
Invito di terza.

c) l'invito di *mezzocerchio*, che dicesi pure *invito d'angolo* e scovre il fianco;



Invito di mezzocerchio.

d) l'invito di *seconda*, che scovre il petto.



Invito di seconda.

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 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 scovrirà 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.

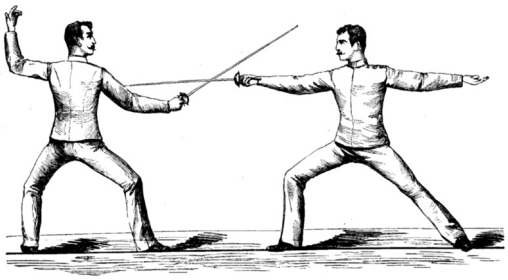
§ 14. – Botta dritta.

L'azione più semplice, ma più difficile da eseguirsi, è la *botta dritta*, che dicesi pure *colpo dritto* o *stoccata*. È di somma importanza; poiché 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 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*.

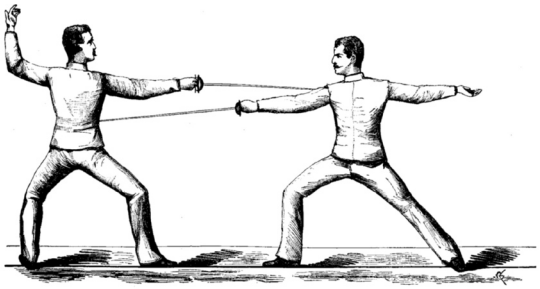
Essa si esegue in un sol movimento. Dalla posizione di guardia, girando il pugno in quarta, si stenderà la gamba sinistra, senza punto muovere da terra la pianta del piè sinistro, e sbracciando la mano sinistra indietro, si spingerà il piè dritto innanzi rasente il suolo, senza toccarlo, per lo spazio 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[1].



Botta dritta.



Cartoccio.

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.

Avvertenza. *– Il maestro non farà progredire l'allievo, se prima non avrà acquistata molta sicurezza nell'esatta esecuzione di tutti questi movimenti, che rappresentano la base del difficile edifizio.*

Per non ripeterlo ogni volta, rimanga stabilito che, da questa azione in poi, s'intenderà sempre che i due avversarii sieno in perfetta guardia.

§ 15. – Passo innanzi.

Il *passo innanzi* si esegue con due movimenti:

Primo, senza punto alzarsi dalla guardia, si porterà innanzi il piè dritto a

1 Gli schermitori antichi dicevano, a proposito della botta dritta, che, nel vibrarla, dovevano scattare quattro balestre, cioè quelle delle braccia e quelle delle gambe, tale e tanta deve essere la decisione, le unione e la velocità del movimento.

tale distanza dal sinistro, che il calcagno venga a collocarsi là, dove stava prima la punta del piede;

Secondo, si farà percorrere al piede sinistro uno spazio uguale a quello percorso dal destro, battendolo leggermente.

Avvertenza. *– Dopo che si sarà ben appreso in qual modo si avanza, il maestro farà seguire ciascun passo da una botta dritta.*

§ 16. – Passo indietro.

Il *passo indietro* si esegue con due movimenti:

Primo, si porterà il piede sinistro indietro di tanto, per quanto l'intera estensione dell'articolazione del ginocchio lo consente;

Secondo, si piegherà la gamba sinistra, portandone il ginocchio perpendicolare alla punta del piede, nel medesimo tempo che si porterà indietro il piè destro, battendolo leggermente, col riprendere la posizione di guardia (§ 10).

Avvertenza. *– Appreso che si sarà l'esatto modo di retrocedere, il maestro farà seguire ciascun passo indietro alla botta dritta.*

Egli baderà molto che l'allievo, sia nell'avanzare, sia nel retrocedere, non incroci mai i piedi, cioè non esca dalla linea direttrice, e che la distanza dei piedi sia sempre costante.

TERZA LEZIONE

§ 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, scovrendo 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 scoverto; 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.

§ 19. – Parate.

Essendosi descritte le posizioni di pugno, la guardia, il modo di avanzare e retrocedere, e a quali inviti possa tirarsi, non che il modo di ritornare in guardia, i legamenti di spada ed il modo di svincolarne la punta; ora si parlerà delle parate.

Diconsi *parate* tutti quei movimenti che si eseguono per difendersi dai colpi avversi.

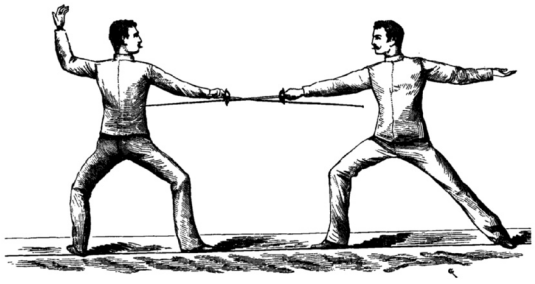
Si può parare, sia colla spada, sia retrocedendo col corpo. Le parate col ferro, possono essere di *tasto*, di *picco*, e di *contro*.

Per ora si parlerà soltanto delle parate di *tasto* e di *picco* che diconsi *parate semplici*, e si distinguono con queste denominazioni: *di prima, seconda, terza, quarta, mezzocerchio*.

Esse si eseguono con le stesse posizioni di pugno e situazioni di spada,

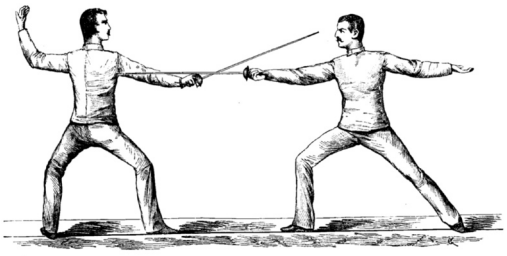
prescritte pei legamenti nel § 17.

La *parata di prima* si usava anticamente, ma ora si è quasi smessa, avendo l'esperienza dimostrato, che con maggiore vantaggio si può sostituire quella di mezzocerchio.



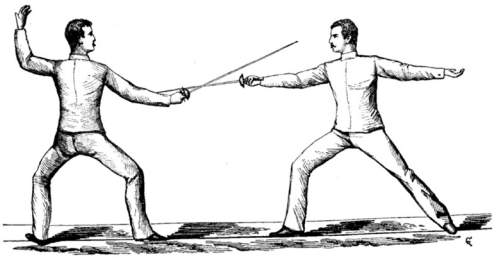
Parata di Seconda.

La *parata di seconda* si esegue con un sol movimento, deviando in fuori la spada avversaria dalla linea di offesa, girando il pugno tutto di seconda, portandolo quasi all'altezza del fianco destro e formando una sola linea con la spada, la cui punta si scosterà di poco dal fianco destro.



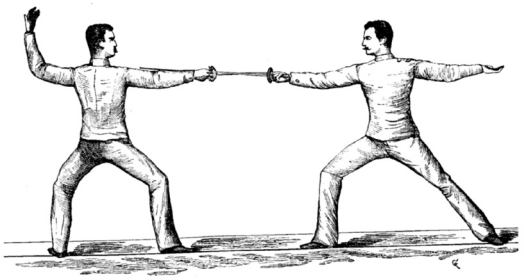
Parata di Terza.

La *parata di terza* si esegue con un sol movimento, col braccio steso, deviando in fuori la spada avversaria dalla linea di offesa, girando il pugno di seconda in terza sulla linea della mammella destra ed alzando la punta all'altezza dell'occhio sinistro avversario.



Parata di Quarta.

La *parata di quarta* si esegue con un sol movimento, deviando in dentro la spada avversaria dalla linea di offesa, e girando il pugno di terza in quarta, sulla linea quasi del fianco, con la punta all'altezza dell'occhio destro dell'avversario.



Parata di Mezzocerchio.

La *parata di mezzocerchio* si esegue con un sol movimento, deviando di dentro la spada avversaria dalla linea di offesa, descrivendo un arco di circolo, senza spostare il pugno dal suo centro d'operazione, ma girandolo di terza in quarta, formando una linea con la spada, la cui punta si scosterà di poco dalla spalla destra avversa. Questa parata è di gran risorsa, perché può servire di difesa, sia alla linea bassa, sia alla linea alta, come dai Quadri Sinottici sarà facile accertarsene.

La *parata di tasto* si ha quando dall'invito, dal legamento o dalla parata di quarta si passa alla parata di terza, o viceversa dall'invito, legamento o parata di terza si passa alla parata di quarta; quando dall'invito, legamento o parata di terza si passa a quella di seconda, o viceversa; quando dall'invito, legamento o parata di mezzocerchio si passa a quella di seconda, o viceversa.

§ 20. – Parata di picco.

Dicesi *parata di picco* quando, in luogo di opporre solamente la spada, come è nella parata di tasto, la si batte.

Questa parata ha la proprietà di allontanare molto la spada avversa; ma se, in luogo di usarla contro l'ultimo movimento dell'azione avversaria, si userà contro i diversi movimenti che la compongono, sarà facile essere colpito, perché, nell'orgasmo della difesa, si scovrirà troppo il proprio petto.

In seguito alle parate di tasto e di picco, si sarà accorto a metter subito la spada sulla linea d'offesa, perché, in caso di ritardo, si potrà promuovere un incontro (§ 167 a).

§ 21. – Quarta bassa.

Dicesi tirar di *quarta bassa* allorquando si tira col pugno in quarta posizione, alla linea bassa.

Questa astuzia si usa contro coloro che parando o legando alto di quarta, lasciano il fianco scoverto.

Per esempio: il maestro lega di quarta, col pugno piuttosto alto, scovrendo anche la linea del fianco; allora l'allievo, in luogo di espletare la cavazione al petto in fuori, percorre la metà del cammino, e vibra una stoccata di quarta, alla linea bassa.

QUARTA LEZIONE

§ 22. – Finta dritta a piè fermo.

Scopo della *finta* è sempre quello di fingere, di simulare un'azione qualsiasi, per indurre l'avversario alla parata, e così deludendogliela colpirlo là, ove va a scovrirsi. Perciò tutte le finte dovranno eseguirsi con tale arte, con tale verità, da costringere l'avversario alla parata; cosa che si otterrà facilmente, essendo naturale in noi la difesa.

Oltre di che, le finte, come ogni altra azione, debbono essere eseguite con scelta di tempo, destrezza, leggerezza ed agilità, essendo questi i soli mezzi efficaci per obbligare l'avversario alla parata.

La finta dritta è la simulazione della botta dritta. Può effettuarsi ai quattro inviti, descritti nel § 13, e si esegue in due movimenti.

Finta dritta dall'invito di quarta

Maestro	Allievo
Invita di quarta.	
	Come primo movimento, prolunga alquanto la sua spada, che già trovasi sulla linea di offesa, e batte simultaneamente il piè dritto, per dare alla finta maggior verità.
Para di terza.	
	Come secondo movimento, esegue subito la cavazione in dentro senza farsi toccare la spada, e colpisce l'avversario.
Si lascia colpire al petto in dentro.	

Finta dritta dall'invito di terza

Maestro	Allievo
Invita di terza.	
	Come primo movimento, prolunga alquanto la sua spada, che già trovasi sulla linea di offesa, ed accenna la botta dritta, battendo simultaneamente il piede.
Para di quarta.	

	Come secondo movimento, esegue subito la cavazione in fuori, senza farsi toccare la spada, e lo colpisce in fuori di quarta.
Si lascia colpire al petto in fuori.	

Finta dritta dall'invito di seconda

Maestro	Allievo
Invita di seconda.	
	Come primo movimento, prolunga alquanto la sua spada, che già trovasi sulla linea di offesa, ed accenna la botta dritta battendo simultaneamente il piede.
Para di mezzocerchio.	
	Come secondo movimento, esegue subito il cartoccio, senza farsi toccare la spada, e lo colpisce al fianco di seconda.
Si lascia colpire al fianco.	

Finta dritta dall'invito di mezzocerchio

Maestro	Allievo
Invita di mezzocerchio.	
	Prolunga al quanto la sua spada, che già trovasi sulla linea del fianco, ed accenna il cartoccio, battendo simultaneamente il piede.
Para di seconda.	
	Esegue subito la cavazione, senza farsi toccare la spada, e lo colpisce al petto di quarta.
Si lascia colpire sopra al petto.	

§ 23. – Finta dritta caminando.

Ciò che si è detto per la finta dritta a piè fermo, s'intenderà per la *finta dritta camminando*, aggiungendovi soltanto un passo innanzi, che verrà espletato nella finta.

QUINTA LEZIONE

§ 24. – Finta di cavazione a piè fermo.

La *finta di cavazione a piè fermo*, si esegue nel medesimo modo descritto per la

finta dritta; ma in luogo di espletarsi ad uno dei quattro inviti, si esegue ad uno dei quattro legamenti, fingendo di vibrare una cavazione, per costringere l'avversario alla difesa, e così colpirlo realmente con una cavazione, al petto o al fianco, in ragione del bersaglio, al quale si sarà fatta la finta.

Finta di cavazione dal legamento di quarta

Maestro	Allievo
Lega di quarta.	
	Come primo movimento, accenna la cavazione in fuori, battendo simultaneamente il piede.
Para di terza.	
	Come secondo movimento, esegue subito la cavazione, senza farsi toccare la spada e lo colpisce in dentro di quarta.
Si lascia colpire al petto in dentro.	

Finta di cavazione dal legamento di terza

Maestro	Allievo
Lega di terza.	
	Come primo movimento, accenna la cavazione in dentro, battendo simultaneamente il piede.
Para di quarta.	
	Come secondo movimento, esegue subito la cavazione senza farsi toccare la spada, e lo colpisce in fuori di quarta.
Si lascia colpire al petto in fuori.	

Finta di cavazione dal legamento di seconda

Maestro	Allievo
Lega di seconda.	
	Accenna la cavazione sopra al petto, battendo simultaneamente il piede.
Para di mezzocerchio.	
	Esegue subito il cartoccio, senza farsi toccare la spada, e lo colpisce al fianco di seconda.
Si lascia colpire al fianco.	

Finta di cavazione dal legamento di mezzocerchio

Maestro	Allievo
Lega di mezzocerchio.	
	Accenna il cartoccio al fianco, battendo simultaneamente il piede.
Para di seconda.	
	Esegue subito la cavazione, senza farsi toccare la spada, e lo colpisce sopra al petto di quarta.
Si lascia colpire al petto.	

Avvertenza. *– Sia la finta dritta, sia la finta di cavazione, dall'invito o dal legamento di seconda, nell'antica scherma italiana, si son sempre definite col nome di finta in faccia, come le finte eseguite dall'invito o dal legamento di mezzocerchio, col nome di finta di cartoccio.*

§ 25. – Finta di cavazione camminando.

Quest'azione si esegue nello stesso modo che si è indicato per la finta dritta camminando (§ 23), ma dai quattro legamenti.

SESTA LEZIONE

§ 26. – Doppia finta dritta a piè fermo.

La *doppia finta dritta a piè fermo* consta di tre movimenti. Questa azione è molto efficace, quando si esegue contro quell'avversario che è tutto intento a parare di tasto o di picco la finta semplice; poiché aggiungendo un terzo movimento, si avrà per risultato che si deludono due parate.

Doppia finta dritta dall'invito di quarta

Maestro	Allievo
Invita di quarta.	
	Esegue la prima finta, accennando una botta dritta.
Para di terza.	
	Esegue la seconda finta, accennando una cavazione.

Para di quarta.	
	Mentre l'avversario viene alla parata, esegue subito una cavazione, senza farsi toccare la spada, e lo colpisce in fuori, di quarta.
Si lascia colpire al petto in fuori.	

Doppia finta dritta dall'invito di terza

Maestro	Allievo
Invita di terza.	
	Esegue la prima finta, accennando la botta dritta.
Para di quarta.	
	Esegue la seconda finta, accennando una cavazione.
Para di terza.	
	Mentre l'avversario viene alla parata, esegue subito la cavazione, senza farsi toccare la spada, e lo colpisce in dentro, di quarta.
Si lascia colpire al petto in dentro.	

Doppia finta dritta dall'invito di seconda

Maestro	Allievo
Invita di seconda.	
	Esegue la prima finta, accennando una botta dritta.
Para di mezzocerchio.	
	Esegue la seconda finta, accennando il cartoccio.
Para di seconda.	
	Mentre l'avversario viene alla parata, esegue subito la cavazione, senza farsi toccare la spada, e lo colpisce sopra al petto, di quarta.
Si lascia colpire sopra al petto.	

Doppia finta dritta dall'invito di mezzocerchio

Maestro	Allievo
Invita di mezzocerchio.	
	Esegue la prima finta, accennando il cartoccio.
Para di seconda.	

	Esegue la seconda finta, accennando una cavazione al petto.
Para di mezzocerchio.	
	Mentre l'avversario viene alla parta, esegue subito il cartoccio, senza farsi toccare la spada, e lo colpisce al fianco, di seconda.
Si lascia colpire al fianco.	

§ 27. – Doppia finta dritta camminando.

La *doppia finta dritta camminando*, si esegue con le stesse norme ed ai medesimi inviti indicati nel § 26; ma, essendo due le finte che debbonsi espletare ed essendo anche due i movimenti del passo innanzi, sarà mestieri unire la prima finta col primo movimento del passo, e la seconda finta col secondo movimento del passo, cioè col piè sinistro; e quindi si eseguirà la cavazione in perfetta guardia, vibrando subito la stoccata al petto.

SETTIMA LEZIONE

§ 28. – Doppia finta di cavazione.

La *doppia finta di cavazione a piè fermo* fa seguito alla finta semplice di cavazione descritta nel § 24, e si espleta negli stessi legamenti.

Come si è detto per la doppia finta dritta nel § 26, in questa s'impiegheranno ugualmente tre movimenti, eseguendoli allo stesso modo, e terminando l'azione allo stesso bersaglio, al quale si sarà eseguita la prima finta di cavazione.

La stessa azione camminando, si eseguirà con le stesse norme date per la doppia finta dritta camminando.

§ 29. – Disordinata.

L'unione di più finte si denomina *disordinata*. Si esegue avanzando le prime due finte con un sol passo, come è detto nel § 27, e le rimanenti a piè fermo.

Quest'azione complicata è sempre da consigliarsi per le uscite in tempo dell'avversario, alle quali facilmente si è esposti (Vedi Capitolo III, Uscite in tempo).

OTTAVA LEZIONE

§ 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.

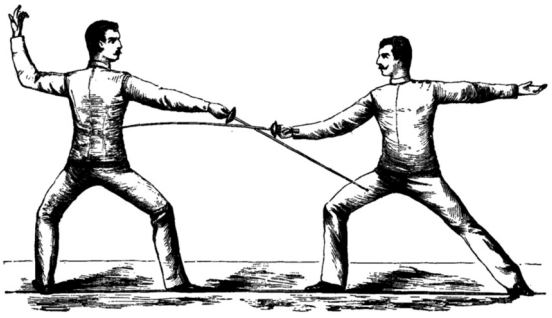
Questi fili si possono effettuare sulla spada in linea dell'avversario, da uno dei propri inviti, ovvero, se colui che li esegue abbia anche egli la spada in linea. Potranno pure espletarsi, tenendo la spada avversa soggetta ad uno dei propri legamenti.

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.

§ 31. – Fianconata di quarta a piè fermo.

La *fianconata di quarta a piè fermo* si esegue legando, con precedenza, la spada avversa di terza in quarta; e, senza mai perderne il contatto e girando il pugno esattamente di quarta, si abbasserà la punta della spada in direzione del fianco nemico, ove la si espleterà, serbando sempre la stessa posizione.



Fianconata di quarta.

§ 32. – Fianconata di quarta camminando.

La *fianconata di quarta caminando* si esegue in due movimenti:

Primo, si lega la spada di terza in quarta, collocando il proprio medio sul debole dell'avversaria ed avanzando simultaneamente un passo;

Secondo, si espleta l'azione a piè fermo, nel modo descritto nel § 31.

§ 33. – Finta di fianconata di quarta a piè fermo.

La *finta di fianconata di quarta a piè fermo* si esegue con due movimenti:

Primo, coll'accennare tutta la fianconata descritta nel § 31, marcandola con una battuta del piede;

Secondo, col deludere la parata di seconda dell'avversario, terminando sopra al petto con una cavazione, che si vibrerà con la stessa posizione di quarta.

§ 34. – Finta di fianconata di quarta camminando.

La *finta di fianconata di quarta camminando* si esegue in due movimenti:

Primo, avanzando un passo, si accennerà tutta la finta;

Secondo, si eseguirà la cavazione sopra al petto, vibrando la stoccata di quarta.

§ 35. – Doppia finta di fianconata di quarta.

Poiché la *doppia finta di fianconata di quarta* consta di tre movimenti, occorre attenersi interamente, sia a piè fermo, sia camminando, alle norme date per le doppie finte (§§ 26 e 27), ma terminando il terzo movimento, al fianco, di seconda, e non più di quarta.

NONA LEZIONE

§ 36. – Filo di terza a piè fermo.

Il *filo di terza a piè fermo* si esegue legando con precedenza la spada avversa di seconda in terza, mettendo il proprio forte sul debole della spada avversaria, senza smetterne il contatto, girando il pugno esattamente di seconda, abbassando la punta della spada alla linea del petto, e completando il filo al petto, col pugno girato nella detta posizione.

§ 37. – Filo di terza camminando.

Il *filo di terza camminando* si esegue in due movimenti:

Primo, col pugno girato di seconda in terza, si legherà il grado debole della

spada avversaria col proprio medio, avanzando contemporaneamente un passo;

Secondo, girando il pugno tutto di seconda od anche di quarta, senza distaccare la propria spada dall'avversaria, si vibrerà la stoccata al petto.

§ 38. – Finta del filo di terza, detto anche filo e cartoccio.

Il *filo e cartoccio a piè fermo* si esegue in due movimenti:

Primo, col pugno girato di seconda in terza si accennerà il filo, per indurre l'avversario alla parata;

Secondo, girando il pugno esattamente di seconda, si vibrerà un colpo al fianco.

S'intende che, volendolo eseguire camminando, si unirà al primo movimento il passo innanzi.

§ 39. – Doppia finta del filo di terza, a piè fermo e camminando.

Ritengasi per la *doppia finta del filo di terza* quanto si è detto nei §§ 26 e 27.

DECIMA LEZIONE

§ 40. – Filo di seconda a piè fermo e camminando.

Il *filo di seconda a piè fermo* si esegue legando di seconda col proprio forte il debole della spada avversaria; e, senza smetterne il contatto, col pugno nella stessa posizione, si espleterà il filo al fianco avverso.

Dovendosi eseguire questo filo camminando, si avanzerà di un passo, legando la spada avversa di seconda e, come secondo movimento, si espleterà il filo.

§ 41. – Finta del filo di seconda.

La *finta del filo di seconda a piè fermo* si esegue in due movimenti:

Primo, col pugno girato di seconda si accennerà il filo, per indurre l'avversario alla parata;

Secondo, girando il pugno esattamente di quarta, si vibrerà la cavazione sopra al petto.

Ad eseguirla camminando, si unirà un passo innanzi al primo movimento della finta, ed il secondo movimento si eseguirà come a piè fermo.

§ 42. – Doppia finta del filo di seconda.

Veggasi per la *doppia finta del filo di seconda* quanto è detto nei §§ 26 e 27.

UNDICESIMA LEZIONE

§ 43. – Filo di mezzocerchio a piè fermo.

Il *filo di mezzocerchio* si esegue legando il mezzocerchio, col mettere il proprio forte sotto il debole della spada avversaria; e senza smetterne il contatto, girando il pugno esattamente in quarta, si completerà il filo passando al di sopra del ferro avverso; ed in questa posizione, si colpirà al petto, per modo che la spada avversa resti alla destra di chi lo esegue.

§ 44. – Filo di mezzocerchio camminando.

Il *filo di mezzocerchio camminando* si esegue in due movimenti:

Primo, col pugno di terza in quarta, si legherà di mezzocerchio la spada avversa, mettendo il proprio medio sotto il debole della medesima, e avanzando contemporaneamente di un passo;

Secondo, si espleterà il filo nel modo descritto a piè fermo.

§ 45. – Finta del filo di mezzocerchio.

La *finta del filo di mezzocerchio a piè fermo* si esegue in due movimenti:

Primo, legando la spada avversa di mezzocerchio si accennerà tutto il filo, per indurre l'avversario alla parata;

Secondo, girando il pugno esattamente in quarta, si deluderà la parata di terza avversaria, terminando con la cavazione al petto, in dentro, di quarta.

Volendola eseguire camminando, si unirà al primo movimento sopra descritto, il passo innanzi: ed il secondo movimento sarà come a piè fermo.

§ 46. – Doppia finta del filo di mezzocerchio.

Veggasi per la *doppia finta del filo di mezzocerchio* quanto è detto nei §§ 26 e 27, tenendo però presente che termina al petto, in fuori.

DODICESIMA LEZIONE

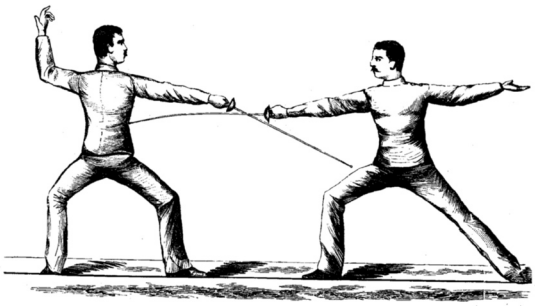
§ 47. – Fianconata di seconda, camminando.

La *fianconata di seconda camminando* si esegue in due movimenti:

Primo, col pugno di terza in quarta, si metterà il proprio medio sul debole avversario, ed, avanzando contemporaneamente di un passo, si trasporterà al spada nemica da dentro in fuori, girando il pugno tutto di seconda, in modo da ridurla alla destra del proprio fianco;

Secondo, senza mai perderne il contatto, si proseguirà colpendo, con un filo

di seconda, il fianco avverso.



Fianconata di seconda.

Avvertenza. *– Questa fianconata è sempre da preferirsi, come scopo e come esecuzione, perché offre maggiori garanzie e migliori risultati. Non si può eseguire a piè fermo, perché, nel trasportare la spada avversa al di fuori del proprio fianco, s'avrebbe la punta nemica sul petto per effetto della misura (§ 12).*

§ 48. – Finta di fianconata di seconda.

La *finta di fianconata di seconda* si esegue in due movimenti:

Primo, col pugno di terza in quarta, si metterà il proprio medio sul debole avversario, ed avanzando nello stesso tempo di un passo, si trasporterà la spada nemica in fuori, girando il pugno di seconda, in modo da ridurla alla destra del proprio fianco;

Secondo, girando il pugno esattamente di quarta, si eseguirà la cavazione sopra, al petto, deludendo la parata di seconda avversaria.

§ 49. – Doppia finta di fianconata di seconda.

La *doppia finta di fianconata di seconda* si esegue in tre movimenti:

Primo, avanzando il solo piè dritto col primo movimento della fianconata;

Secondo, completando il passo col piè sinistro, accennando la cavazione al petto;

Terzo, si vibrerà una cavazione al fianco, col pugno girato in seconda.

Avvertenza. *– Sia la finta di fianconata di seconda, sia la doppia, si possono eseguire indistintamente; ma sarà sempre meglio preferire quelle di quarta, descritte nei §§ 34 e 35, perché sono meno rischiose in quanto alle uscite in tempo.*

§ 50. – Filo di quarta falso o fianconata esterna.

Il *filo di quarta falso* è l'inverso della fianconata di seconda, poiché percorre

un cammino interamente opposto, quantunque termini ugualmente al fianco. Il primo movimento di questa azione è una parata di mezzocerchio; mentre il primo movimento della fianconata è una parata di seconda. Entrambe queste azioni sono della massima importanza, poiché eseguite dai rispettivi legamenti, oltre tutte le prerogative delle azioni di filo, hanno l'altra importantissima di rendere quasi impossibili le uscite in tempo (Vedi Capitolo Terzo, Uscite in tempo).

Quest'azione adunque consta di due movimenti:

Primo, collocando il proprio grado medio sul debole avverso, col pugno di seconda in terza, e trasportando da fuori in dentro la spada avversaria, girando il pugno tutto di quarta, si descriverà la metà di un cerchio, come se si volesse parare di mezzocerchio, ma con la punta in direzione del fianco avversario, avanzando contemporaneamente di un passo;

Secondo, senza perdere il contatto del ferro si vibrerà la stoccata, serbando l'opposizione.

Avvertenza. *– Quest'azione per le stesse ragioni esposte a proposito della fianconata di seconda, non si può eseguire a piè fermo.*

§ 51. – Finta del filo di quarta falso.

La *finta del filo di quarta falso* consta di due movimenti:

Primo, si eseguirà il primo movimento descritto per l'azione semplice avanzando simultaneamente di un passo, per costringere l'avversario alla parata di mezzocerchio;

Secondo, si eseguirà una cavazione di seconda al fianco, nel medesimo momento che l'avversario para di mezzocerchio.

§ 52. – Doppia finta del filo di quarta falso.

La *doppia finta del filo di quarta falso* è di tre movimenti:

Primo, si esegue contemporaneamente il primo movimento del passo e del filo di quarta falso;

Secondo, in luogo di cavare al fianco, si finge la cavazione, completando il passo innanzi col piè sinistro;

Terzo, si esegue realmente una cavazione sopra, al petto, di quarta.

TREDICESIMA LEZIONE

§ 55. – Filo sottomesso.

Il *filo sottomesso* fa eccezione ai precedenti, poiché 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.

§ 54. – Filo sottomesso dal legamento di quarta avversario.

Il *filo sottomesso dal legamento di quarta avversario*, è di due movimenti:

Primo, girando il pugno in quarta posizione, avanzando simultaneamente di un passo, strisciando leggermente al di sotto della spada avversaria, s'intromette la propria sulla linea di offesa;

Secondo, senza perdere il contatto della spada avversa, si colpisce di quarta al petto, mettendo l'opposizione in dentro.

§ 55. – Filo sottomesso dal legamento di terza avversario.

Il *filo sottomesso dal legamento di terza avversario*, è di due movimenti:

Primo, girando il pugno in quarta posizione, avanzando simultaneamente di un passo, e strisciando al di sotto dell'avversaria, s'intromette la propria spada sulla linea di offesa;

Secondo, senza perdere il contatto della spada avversa, si colpisce di quarta al petto, mettendo l'opposizione in fuori.

§ 56. – Filo sottomesso dal legamento di seconda avversario.

Il *filo sottomesso dal legamento di seconda avversario* è di due movimenti:

Primo, girando il pugno esattamente in seconda posizione, avanzando simultaneamente di un passo, strisciando al di sotto dell'avversaria, s'intromette la propria spada sulla linea di offesa;

Secondo, senza perdere il contatto della spada avversaria, si colpisce nella stessa posizione al fianco, mettendo l'opposizione in fuori.

§ 57. – Filo sottomesso dal legamento di mezzocerchio avversario.

Il *filo sottomesso dal legamento di mezzocerchio avversario* è di due moviemnti:

Primo, girando esattamente la quarta, avanzando simultaneamente di un passo, e strisciando al di sotto dell'avversaria, s'intromette la propria spada sulla linea di offesa;

Secondo, senza perdere il contatto della spada avversa, si colpisce nella stessa posizione al petto, con l'opposizione in dentro.

QUATTORDICESIMA LEZIONE

§ 58 – Finta del filo sottomesso.

Questa finta, detta comunemente *finta di filo* o *filo e cavazione*, non è altro che il filo sottomesso iniziato sotto il legamento della spada avversa, avanzando di un passo, per indurre l'avversario alla parata; in seguito di che, lo si colpirà con una

cavazione al bersaglio, onde andrà a scovrirsi, deludendo la parata eseguita in difesa della finta del filo.

Se, per esempio, la *finta di filo* si esegue dal *legamento di quarta*, consta di due movimenti:

Primo, girando esattamente la quarta ed avanzando simultaneamente di un passo, s'intromette la propria spada sulla linea di offesa, strisciandola al di sotto dell'avversaria;

Secondo, deludendo la parata di quarta, si esegue una cavazione al petto in fuori, col pugno girato di quarta.

Altri esempi pratici si potranno rilevare dal Primo Quadro Sinottico.

Avvertenza. *– Quest'azione è più attuabile della precedente perché dando molto effetto alla finta del filo, certamente l'avversario andrà subito alla parata, essendo instintiva in noi la difesa. Come si esegue dal legamento di quarta, si esegue pure dagli altri legamenti.*

§ 59. – Doppia finta del filo sottomesso.

La *doppia finta del filo sottomesso* si esegue con tre movimenti, cioè iniziando il filo col primo movimento del passo, fingendo una cavazione nel completare il passo col piè sinistro, e, come terzo movimento, vibrando la cavazione al bersaglio che l'avversario avrà scoverto.

Veggasi il Primo Quadro Sinottico.

Avvertenza. *– Tutti questi fili sottomessi, indicati nei §§ 53-59 si potrebbero eseguire a piè fermo; ma è preferibile eseguirli camminando, siccome si sono descritti qui sopra.*

QUINDICESIMA LEZIONE

§ 60. – Parate di ceduta.

Le *parate di ceduta* sono due, cioè la *ceduta di quarta* e la *ceduta di terza*.

Questo modo di parare sarà molto efficace contro tutte le azioni di filo, tanto di attacco, quanto di risposta, terminate al fianco.

Della prima è possibile servirsene contro la fianconata di quarta o di seconda, e contro il filo di seconda o il filo sottomesso di seconda. Contro il filo di quarta falso o il filo sottomesso di mezzocerchio, si adotterà la ceduta di terza.

Il modo di eseguirle è semplicissimo. Senza opporre resistenza, anzi secondando l'azione di filo dell'avversario, e non perdendo il contatto della sua spada, si abbasserà il pugno, cedendo nel polso ed alzando insieme la punta della propria spada. Nell'eseguire la ceduta di quarta, si girerà il pugno tutto di quarta: per quella di terza, si girerà il pugno quasi tutto di seconda.

A questo modo si verrà a sprigionar la propria spada dallo stato sottomesso, nel quale si trovava, e si avrà una risposta pronta, sia di filo, sia di botta dritta.

§ 61. – Risposta semplice.

Per *risposta* s'intende quel colpo che si vibra all'avversario, in seguito ad una parata.

Sempre che nel rispondere s'impiegherà un sol movimento si dirà *risposta semplice*.

Ogni parata ha due risposte: l'una, *al distacco*, distaccando la propria lama da quella avversaria; l'altra, *di filo*, senza perderne il contatto.

Si eseguirà la risposta al distacco, sempre che, dopo aver parato, si metterà la punta della propria spada sulla linea, lasciando il proprio pugno ben messo per l'opposizione, in modo che garantisca il petto o il fianco nel vibrare la risposta.

Si eseguirà la risposta di filo, sempre che, nel rispondere, si dominerà la spada avversa, senza perderne il contatto.

Dalla parata in dentro di quarta, si potrà rispondere al petto col pugno di quarta posizione, o pure di filo al fianco colla fianconata.

Dalla parata di fuori in terza, si potrà rispondere al fianco col pugno in seconda posizione, o pure di filo sopra col pugno anche di seconda posizione, e, volendolo, anche di quarta.

Dalla parata di seconda, si potrà rispondere sopra al petto col pugno di quarta posizione, o pure di filo al fianco col pugno di seconda posizione. Questo filo di risposta vien denominato imbroccata.

Dalla parata di mezzocerchio si potrà rispondere al petto sulla stessa linea, girando il pugno in quarta posizione, o pure di filo al petto in fuori, col pugno anche di quarta, sovrapponendo la propria spada a quella dell'avversario.

Avvertenza. *– In seguito alla parata di picco, non esistono risposte di filo.*

§ 62. – Ripigliata.

Allorquando l'avversario si ferma sulla parata, o retrocede parando, si è autorizzato alla *ripigliata*. Contro chi si ferma, si usufruirà della ripigliata, che potrà essere un *secondo colpo*, una *finta semplice* o *doppia*, o anche una *disordinata*.

Contro chi para retrocedendo, si usufruirà del *raddoppio*.

Il *secondo colpo* è una cavazione che vien vibrata senza tornare in guardia e senza piegare il braccio, sollevando di poco il piè dritto e battendolo nuovamente al suolo per dare maggior vigoria alla novella stoccata. In questo movimento occorre mettere bene il pugno coll'opposizione, per evitare un incontro (§ 167 a).

La *finta di ripigliata* è una finta di cavazione, che si farà ritornando in guardia e propriamente nel rimettere il piè dritto a posto, facendo subito seguire la cavazione, che si colpirà al bersaglio scoverto.

Lo stesso si farà per la *doppia finta* e per la *disordinata*.

Il *raddoppio* si ha, allorquando, dopo vibrata un'azione, non si torna in guardia col piè destro, come di regola, ma ci si va col sinistro, facendo subito seguire una novella stoccata, per compensare il passo o salto indietro, che avrà fatto l'avversario parando.

Contro chi avrà retroceduto molto, in luogo della semplice stoccata, si potrà

eseguire un'azione camminando.

SEDICESIMA LEZIONE

§ 63. – Esercizi convenzionali.

L'*esercizio convenzionale* è quando tra due schermitori si prestabilisce ciò che si deve seguire da parte dell'uno, come difesa, e dell'altro, come offesa, senza mai fuorviare dalla convenzione prestabilita. Affinchè questi esercizi possano riuscire proficui, è necessario che entrambi gli schermitori, li eseguano osservando sempre la giusta misura, procurando di tenere ben fermo a terra il piede sinistro: altrimenti, inoltrandosi in misura, l'esecuzione riuscirà cattiva. Come pure sarà bene eseguirli senza furia, separando con distinzione l'offesa dalla difesa, scegliendo bene l'istante propizio per la stoccata, la quale sarà agile e ben eseguita, sempre che tutte quelle parti, da cui è formata, si sviluppino con simultaneità; e ritornando velocemente in guardia, col formar leva sul piè sinistro. Ciò facendo, si gioverà anche molto a chi para, che dovrà cercare di scorgere con finezza d'occhio il momento nel quale gli si vibra l'azione convenuta, e così essere a tempo a difendersene.

Tali esercizi, eseguiti a questo modo, saranno di grande utilità; diversamente, rappresenteranno perdita di tempo, valevoli soltanto ad arrecar vizi.

Perché l'allievo li apprenda ed esegua esattamente, il maestro sarà cortese funzionare da avversario.

§ 64. – Primo esercizio.

Il primo esercizio è *la botta dritta a piè fermo*.

Allievo	Maestro
Invita in uno dei quattro modi descritti nel § 13.	
	Gli vibra la botta dritta al bersaglio scoverto.
Para di tasto in ragione del bersaglio al quale l'avversario ha tirato, e risponde come meglio gli aggrada, cioè al distacco o di filo.	
	Si lascia colpire.

Avvertenza. *– Il maestro, per fare acquistare all'allievo maggior celerità di difesa, aumenterà gradatamente la violenza della stoccata. Come pure, sempre che lo crederà, in luogo di farsi colpire, vibrerà anch'egli la risposta, continuando in tal modo fin tanto che lo giudicherà necessario: ma si arresterà ogni qual volta l'allievo commetterà un errore, per correggerlo. Lo stesso sistema pei successivi esercizi.*

§ 65. – Secondo esercizio.

Il secondo esercizio è la *cavazione a piè fermo*.

Allievo	Maestro
Lega la spada avversa in uno dei quattro modi descritti al § 17.	
	Gli vibra una cavazione al bersaglio scoverto.
Para di tasto la cavazione, e risponde come meglio preferisce.	
	Si lascia colpire.

§ 66. – Terzo esercizio.

Il terzo esercizio è la *botta dritta o la finta dritta*, eseguite *a piè fermo*.

Questo esercizio convenzionale incomincia ad offrire maggiori difficoltà, specie per chi invita; poiché non sapendo egli se l'azione avversa sarà botta dritta o finta dritta, la sua difesa sarà più difficile.

Allievo	Maestro
Invita in uno dei quattro modi descritti nel § 13.	
	Gli vibra la botta dritta al bersaglio scoverto, o gli esegue una finta dritta.
Para di tasto una sola volta, se è botta dritta; para due volte, se è finta dritta; dopo di che, risponde ove meglio crede.	
	Si lascia colpire.

DICIASETTESIMA LEZIONE

§ 67. – Quarto esercizio.

Il quarto esercizio è la *cavazione o la finta di cavazione a piè fermo*.

Si eseguirà ad uno dei quattro legamenti, nell'identico modo descritto per la botta dritta o finta dritta.

§ 68. – Quinto e sesto esercizio.

Il quinto esercizio è la *finta dritta, semplice o doppia*, eseguita prima a piè fermo, poi camminando, ad uno dei quattro inviti.

In questo esercizio le difficoltà aumentano ancora di più; poiché si è

nell'alternativa di dover eseguire due o tre parate. Quegli che para dovrà tenere ad eseguire movimenti ristretti e veloci, se vorrà divenire perfetto schermitore, e se non vorrà tradire lo scopo artistico, che viene attribuito a questi importanti esercizi.

Lo stesso intendasi per colui che attacca.

Conformandosi a quanto è prescritto pel precedente, si eseguirà il sesto esercizio, ch'è la *finta di cavazione semplice o doppia*, a piè fermo prima, poi camminando, a ciascuno dei quattro legamenti.

DICIOTTESIMA LEZIONE

§ 69. – Risposte di finta.

Dicesi *risposta di finta*, sempre che in seguito ad una delle quattro parate si eseguono due o più movimenti. Si risponde a questo modo, quando si è certo che l'avversario pari risposta semplice, descritta al § 61.

Dalla parata *in dentro di quarta*, si potrà rispondere con la finta dritta al petto, col pugno in quarta, o pure con la finta di fianconata.

Dalla parata *in fuori di terza*, si potrà rispondere con la finta di cartoccio, terminata sopra al petto, o con la finta di filo sopra, col pugno di seconda, terminando al fianco.

Dalla parata *di seconda*, si potrà rispondere con la finta al petto, terminando al fianco, o con la finta di filo al fianco, terminando al petto.

Dalla parata *di mezzocerchio*, si potrà rispondere con la finta dritta, terminando al petto in fuori, o con la finta di filo al petto, in fuori, terminando al petto, in dentro.

Si può benissimo rispondere anche con una doppia finta; ma questa è da sconsigliarsi fortemente, poiché rischiosa.

DICIANNOVESIMA LEZIONE

§ 70. – Battuta di spada a piè fermo.

La *battuta di spada a piè fermo* è quell'azione, che serve a deviare la spada dell'avversario, che trovasi sulla linea di offesa.

Si esegue sia sulla spada in linea, sia dai propri legamenti, per movimento di pugno, col concorso dell'avambraccio. Per ottenerla esatta è mestieri conoscere bene la graduazione della lama (§2).

Le battute, sulla spada in linea o da' proprii legamenti, sono:

a) la *battuta di quarta*, detta anche *battuta in dentro*;

b) la *battuta di terza*, detta anche *battuta in fuori*;

c) la *battuta e cartoccio*;

d) la *battuta di mezzocerchio*;

e) la *battuta di seconda*.

Si eseguono in due movimenti: nel primo, battendo la spada avversa; nel secondo, vibrando la botta dritta al bersaglio scoverto.

§ 71. – Battuta di quarta.

La *battuta di quarta* ha due movimenti:

Primo, alzando alquanto la punta della spada, si piazzerà il proprio forte, col pugno di terza in quarta, sul debole dell'avversario, e battendo simultaneamente il piè dritto, si abbasserà con rapidità la punta verso sinistra sino al livello del petto, strisciando con forza e percorrendo i gradi della spada avversa, deviandola dal piano di attacco e situando subito la propria spada in linea di offesa, col pugno ben messo in opposizione, per far seguire la stoccata;

Secondo, si vibrerà la botta dritta al petto, di quarta.

Avvertenza. *– Si fa battere il piè dritto non solo per dare maggior vigoria alla battuta di spada, ma anche per impedire che il corpo si porti innanzi prima che si sia messa la spada sulla linea di offesa.*

§ 72. – Battuta di terza.

La *battuta di terza* ha due movimenti:

Primo, alzando alquanto la punta della spada, si piazzerà il proprio forte, col pugno di seconda in terza, sul debole dell'avversario, e battendo simultaneamente il piè dritto, si abbasserà con rapidità la punta verso destra, sino al livello del petto, strisciando con forza e percorrendo i gradi della spada avversa, deviandola dal piano di attacco e situando subito la propria spada con l'opposizione in fuori, in linea di offesa per far seguire la stoccata;

Secondo, si vibrerà la botta dritta al petto, di quarta.

§ 73. – Battuta e cartoccio.

La *battuta e cartoccio* ha due movimenti:

Primo, spostando alquanto a sinistra la punta della spada, si piazzerà il proprio forte col pugno girato tutto di seconda, sul debole dell'avversario; e battendo simultaneamente il piè dritto, si eseguirà una battuta in senso orizzontale, da dentro in fuori, piazzando la punta sulla linea del fianco;

Secondo, si vibrerà la botta dritta al fianco, di seconda.

§ 74. – Battuta di mezzocerchio.

La *battuta di mezzocerchio* ha due movimenti:

Primo, col pugno di terza in quarta si esegue la battuta da sotto in sopra, piazzando il proprio forte sul debole della spada nemica e deviandola in senso

diagonale dal piano d'attacco, rimettendo subito la propria spada in linea di offesa, per far seguire la stoccata;

Secondo, si vibrerà la botta dritta al petto, di quarta.

§ 75. – Battuta di seconda.

La *battuta di seconda* ha due movimenti:

Primo, spostando alquanto a sinistra la punta della spada, si piazzerà il proprio forte, col pugno girato tutto di seconda, sul debole dell'avversario; e battendo simultaneamente il piè dritto, si eseguirà una battuta in senso orizzontale, da dentro in fuori, piazzando la punta della spada sulla linea del fianco;

Secondo, si vibrerà la botta dritta al fianco.

§ 76. – Battuta di spada camminando.

La *battuta di spada camminando* in nulla varia dalla battuta a piè fermo, se non nella sola aggiunzione del passo innanzi.

Prima di avanzare, si alzerà la punta della spada per prepararsi alla battuta, che si eseguirà avanzando simultaneamente il passo innanzi e mettendo subito la spada in linea; e senza veruna perdita di tempo, si vibrerà la botta dritta al bersaglio, che si sarà scoverto.

Avvertenza. *– Se queste battute, sia a piè fermo, sia camminando, si eseguono dietro legamento dell'avversario, si diranno battute false; perché trovandosi la spada avversa con la punta non in linea, sarà impossibile, di percorrerne i gradi.*

VENTESIMA LEZIONE

§ 77. – Battuta di spada con la finta dritta.

La *battuta di spada con la finta dritta* si fa contro l'avversario che è tutto intento a parare la battuta semplice.

Quest'azione, sia *a piè fermo*, sia *camminando*, si esegue in tre movimenti:

Primo, si esegue la battuta, nel modo descritto nel § 70:

Secondo, si accenna la botta dritta;

Terzo, deludendo la parata avversaria, si esegue una cavazione al bersaglio, che rimarrà scoverto.

A volerla eseguire camminando, si avrà cura di porre in accordo la battuta e la finta coi due movimenti del passo innanzi; dopo di che, si vibrerà la cavazione.

Avvertenza. *– Volendo, si potrà anche espletare una battuta seguita da una doppia finta; ma tutte le azioni, che oltrepassano i tre movimenti, sono da sconsigliarsi, perché facilitano le uscite in tempo all'avversario.*

VENTUNESIMA LEZIONE

§ 78. – Sforzo di spada a piè fermo e camminando.

Lo *sforzo di spada* ha il medesimo scopo e risultato della battuta, e si esegue nello stesso modo e nelle stesse posizioni di pugno, dai quattro legamenti, senza però disgiungere la propria spada dalla nemica; ma alzando alquanto la punta, la si striscerà con forza sulla nemica, percorrendone i gradi.

Nell'espletare quest'azione, non si dovrà mutare la posizione di pugno, che si aveva nel legamento, se non per vibrare la botta dritta.

Si può eseguire *a piè fermo* e *camminando*.

Scopo di questa importante azione è di evitare la cavazione in tempo (§ 137), che potrebbe eseguire l'avversario, allorchè si effettua lo sforzo sulla sua spada.

§ 79. – Sforzo di spada con la finta dritta.

Lo *sforzo di spada con la finta dritta*, sia *a piè fermo*, sia *camminando*, non differisce dalla battuta di spada con la finta dritta, descritta al § 77, se non che in questa non è ammesso il distacco del ferro prima di battere.

VENTIDUESIMA LEZIONE

§ 80. – Copertino, a piè fermo e camminando.

Il *copertino* è così chiamato, perché nell'attuazione del primo movimento si copre la spada nemica.

Il *copertino* si può espletare, *a piè fermo* o *camminando*, sempre che l'avversario presenterà la spada sulla linea; e si esegue con un leggero appoggio, intromettendo la propria spada sul ferro avverso, allo scopo di deviarlo dalla linea di offesa, per terminare al petto con una botta dritta. Nell'esecuzione di quest'azione, bisogna curare di allontanare, il meno possibile, la propria punta della spada dalla linea di attacco.

Quest'azione ha due movimenti:

Primo, si metterà il proprio forte sul debole avverso a braccio steso, col girare il pugno quasi tutto di seconda, in guisa da coprire la spada avversaria, deviandola leggermente dalla propria sinistra;

Secondo, girando il pugno tutto di quarta, lasciandolo ben messo per l'opposizione in dentro, si vibrerà la botta dritta al petto nella stessa posizione.

Volendolo eseguire *camminando*, si unirà il passo innanzi col primo movimento, dopo di che si vibrerà la stoccata al petto, nel modo descritto.

§ 81. – Copertino colla finta dritta.

Se dopo eseguito il primo movimento del copertino, si finge la botta dritta, per poi completare l'azione con una cavazione al petto in fuori, questa unione di movimenti si dirà *copertino con la finta dritta*, e si potrà egualmente espletare sia *a piè fermo*, sia *camminando*.

Quest'azione ha perciò tre movimenti.

§ 82. – Battuta atterrando, a piè fermo e camminando.

Appellasi *battuta atterrando* quella che, pur non riuscendo a disarmare l'avversario, lo inabiliterà alla difesa. Al pari delle altre battute, si esegue per movimento di pugno col concorso dell'avambraccio, alzando alquanto la propria punta, nel compiere il primo movimento. Si effettua in seguito del proprio legamento di terza o pure dal legamento di mezzocerchio dell'avversario, col situare bene il proprio forte sul debole nemico e strisciando con risolutezza sulla spada avversa, in senso perpendicolare, guadagnandone i gradi e terminando al petto con la botta dritta di quarta.

Quest'azione, sia *a piè fermo*, sia *camminando*, si eseguirà in due movimenti:

Primo, si effettuerà la battuta nel modo qui sopra descritto;

Secondo, si espleterà la botta dritta al petto, di quarta.

In seguito a quest'azione, è inutile aggiunger delle finte; poiché, eseguita con arte, non si ammette che l'avversario riesca a distendersene.

VENTITREESIMA LEZIONE

§ 83. – Intrecciata, a piè fermo e camminando.

L'*intrecciata a piè fermo* è una battuta preceduta da un movimento di cavazione che serve a svincolare la propria spada dalla nemica.

Si esegue, sia in dentro, sia in fuori, quando l'avversario lega di terza o di quarta, con la punta piuttosto bassa.

Se legherà di terza, si farà l'*intrecciata in dentro*, col pugno di terza in quarta, vibrandogli sulla linea la botta dritta in quarta. E questa si dirà anche *intrecciata di quarta*.

Se legherà di quarta, si eseguirà l'*intrecciata in fuori* di seconda in terza, terminandola al fianco. E questa si chiamerà *intrecciata e cartoccio*, e potrà finire anche al petto, sia di seconda, sia di quarta, dandosi il medesimo effetto alla battuta.

La stessa azione si dirà *camminando*, se si aggiungerà il passo innanzi.

§ 84. – Intrecciata con la finta dritta.

Accorgendosi che l'avversario voglia opporre, come difesa, la parata di tasto, si farà la stessa *intrecciata* seguita dalla *finta dritta*.

Se l'intrecciata sarà in dentro, si accennerà la botta dritta, per poi terminare con una cavazione al petto in fuori deludendo la parata di quarta.

Dopo l'intrecciata in fuori, si fingerà al fianco, e si caverà sopra, al petto, di quarta, per deludere la parata di seconda. E si potrà pure finger sopra; cavando al petto in dentro, per deludere la parata di terza.

Avvertenza. *– Sarà pure intrecciata semplice o con la finta, quando dal proprio legamento di quarta, passando al disotto della spada avversa, si eseguirà la battuta e cartoccio, o la battuta con la finta di cartoccio; e quando dal porprio legamento di terza, passando anche di sotto, si batterà la spada avversa di quarta, vibrandola botta dritta o eseguendo la finta al petto.*

VENTIQUATTRESIMA LEZIONE

§ 85. – Battuta di quarta falsa, a piè fermo e camminando.

La *battuta di quarta falsa a piè fermo* è un'intrecciata che si esegue sulla spada avversa dal proprio legamento di seconda o da quello dell'avversario; passando la propria spada al di sopra della nemica, col girare il pugno esattamente di quarta, e battendola in senso orizzontale da fuori in dentro, si vibrerà la stoccata alla linea che si sarà scoverta, serbando la stessa posizione di pugno.

Si può pure eseguire, allorquando la spada avversa è sulla linea del proprio fianco.

Si dirà *camminando*, se, contemporaneamente alla battuta, si avanzerà un passo.

Avvertenza. *– La fianconata di quarta, il filo di quarta falso, la quarta bassa e la battuta di quarta falsa, sono le quattro azioni che formano eccezione alla regola enunziata nel § 5, perché, in luogo di finire al fianco di seconda, finiscono di quarta.*

§ 86. – Battuta di quarta falsa con la finta dritta.

Sia *a piè fermo*, sia *camminando*, si avrà la *battuta di quarta falsa con la finta dritta*, sempre che, dopo detta battuta, si fingerà la botta dritta per finire con la cavazione al fianco, deludendo la parata di mezzocerchio.

Quest'azione ha perciò tre movimenti.

§ 87. – Guadagno di spada o disarmo, a piè fermo e camminando.

Il *guadagno di spada* è possibile in due modi, cioè in dentro e in fuori.

È possibile in dentro, quando sulla spada avversaria in linea o dal proprio legamento di terza, si esegue uno sforzo spirale da fuori in dentro molto graduato, che principii dalla posizione nella quale si è legata la spada, e termini col pugno tutto di quarta, vibrandosi nella stessa posizione la botta dritta al petto.

È possibile in fuori, quando sulla spada avversaria in linea o dal proprio legamento di quarta, si graduerà lo sforzo in senso opposto al precedente,

compiendolo col pugno tutto di seconda, ed in questa posizione si colpirà al fianco nemico.

Quest'azione, come la battuta atterrando, se non riuscirà a disarmare l'avversario, lo renderà incapace alla difesa.

Potrà effettuarsi *a piè fermo* e *camminando*.

Avvertenza. *– Giova qui osservare che ogni azione, che si è fin qui esposta o che si esporrà in appresso, è stata descritta ne' suoi singoli movimenti, per far ben comprendere l'importanza di ciascun movimento, che la compone. Sarà poi cura del maestro, secondo che il discepolo gli avrà appresi, di farglieli eseguire, nel loro insieme, senza alcuna interruzione.*

CAPITOLO SECONDO

VENTICINQUESIMA LEZIONE

§ 88. – Parate di contro.

Nel primo capitolo si sono spiegate e distinte tutte le azioni elementari, che servono di base alla Scherma, in rapporto alle parate di tasto e di picco, con le relative risposte. In queste si parlerà delle stesse azioni, in rapporto alle parate di contro. Come all'avversario è dato eseguire l'azione che riterrà più utile allo scopo di colpire, così si ha il vantaggio di difendersi con la parata che si crederà più adatta; poiché dandosi a seguire, con le proprie parate, i suoi movimenti di attacco, si sarà sempre colpito, salvo se la propria velocità non sia di molto superiore a quella del nemico.

Si avrà la *parata di contro*, allorquando trovandosi ad uno dei quattro inviti, dei quattro legamenti, delle quattro parate, nello stesso tempo che l'avversario eseguirà un'azione, si farà circolare la propria spada da sotto in sopra per la parata di contro, sia di quarta, sia di terza; e da sopra in sotto, per la parata di contro, sia di mezzocerchio sia di seconda, descrivendo con la propria punta un perfetto cerchio.

Per esempio: se dal proprio legamento di quarta, l'avversario vibrerà una cavazione, volendola parare di contro, in luogo di parare la terza, che sarebbe la parata di tasto, si passerà, con la propria spada, al di sotto dell'avversaria, ritornando al legamento di quarta, donde si era partito. E con ciò si sarà stabilito, che ogni qual volta da un invito, da un legamento, da una parata si passerà ad un'altra, si sarà parato di tasto; ritornando allo stesso legamento, allo stesso invito, alla stessa parata, si sarà parato di contro.

Si avrà la *parata di mezza contro*, quando dalla parata di terza, invece di completare il giro, ritornando alla stessa parata, si eseguirà la parata di mezzocerchio, arrestandosi alla metà del giro, ovvero quando dalla parata di seconda, invece di completare il giro espletando la contro di seconda, si andrà a quella di quarta.

S'intenderà pure come parata di contro, quando da uno dei propri legamenti o trovandosi con la spada in linea, all'urto che imprimerà l'avversario, sia con un

filo, sia con una battuta, in luogo di parar di tasto o di picco, si svincolerà la propria spada, passando per di sotto alla nemica e parando in senso opposto all'urto del filo o della battuta, che si è ricevuto.

Per esempio: se dal proprio legamento di quarta, l'avversario avanzerà un filo sottomesso, volendogli opporre la parata di contro, in luogo della quarta, che in questo caso rappresenterebbe la parata di tasto, si passerà la propria spada al disotto dell'avversaria, e si avrà come parata di contro quella di terza; tenendo presente che dai legamenti di quarta o di terza, si passerà al disotto della spada avversa; e dai legamenti di mezzocerchio e di seconda, al disopra.

Si dirà pure *parata di mezza contro*, quando dal legamento di quarta, in luogo di espletare la contro di terza, si esegue quella di mezzocerchio, e viceversa.

Avvertenza. *– Laddove il pugno si sposti dal suo centro di operazione, non solamente s'ingrandirà di molto il cerchio, ma si scovrirà il proprio petto; mentre, non movendolo, si otterrà maggior velocità, sia nella parata, sia nella risposta.*

Le parate di contro e di mezza contro offrono il gran vantaggio di distruggere l'unione di più finte, come le parate di tasto distruggono le azioni circolate.

§ 89. – Finta dritta circolata, a piè fermo e camminando.

Nel primo capitolo, si è dimostrato che, se una finta diritta vien parata di tasto, si cava; e così divien finta dritta e cavazione. Ora, se l'avversario, a qualunque dei quattro inviti possa trovarsi, farà accorgere che non vuol parar di tasto, ma di contro, o di mezza contro, si eseguirà la *finta diritta circolata*, cioè si circolerà in luogo di cavare.

Quest'operazione ha due movimenti:

Finta dritta circolata dall'invito di quarta

Maestro	Allievo
Invita di quarta.	
	Prolunga alquanto la sua spada, che già trovasi sulla linea di offesa, ed accenna la botta dritta, battendo simultaneamente il piè dritto, per dare alla finta maggior verità.
Para contro di quarta.	
	Esegue subito la cavazione circolata, senza farsi toccare la spada, e lo colpisce al petto, in fuori.
Si lascia colpire al petto, in fuori.	

Finta dritta circolata dall'invito di terza

Maestro	Allievo
Invita di terza.	

	Prolunga alquanto la sua spada, che già trovasi sulla linea di offesa, ed accenna la botta dritta, battendo simultaneamente il piè dritto.
Para contro di terza.	
	Esegue subito la cavazione circolata, senza farsi toccare la spada, e lo colpisce al petto, in dentro.
Si lascia colpire al petto, in dentro.	

Finta dritta circolata dall'invito di seconda

Maestro	Allievo
Invita di seconda.	
	Prolunga alquanto la sua spada, che già trovasi sulla linea di offesa, ed accenna la botta dritta, battendo simultaneamente il piè dritto.
Para contro di seconda.	
	Esegue subito la cavazione circolata, senza farsi toccare la spada, e lo colpisce sopra al petto.
Si lascia colpire sopra, al petto.	

Finta dritta circolata dall'invito di mezzocerchio

Maestro	Allievo
Invita di mezzocerchio.	
	Prolunga alquanto la sua spada, che già trovasi sulla linea di offesa, ed accenna il cartoccio, battendo simultaneamente il piè dritto.
Para contro di mezzocerchio.	
	Esegue subito la cavazione circolata, senza farsi toccare la spada, e lo colpisce al fianco, di seconda.
Si lascia colpire al fianco.	

La *finta dritta circolata camminando* è la stessa azione descritta a piè fermo, con la sola aggiunzione del passo innanzi.

VENTISEESIMA LEZIONE

§ 90. – Controcavazione a piè fermo e camminando.

La *controcavazione*, che molti chiamano *circolazione*, è una finta di cavazione, seguita da una cavazione circolata. Ripetendo quanto si è detto per la finta dritta

circolata, si intenderà che quest'azione serve a deludere la parata di contro, e che perciò la controcavazione termina sempre al bersaglio, ove s'è principiato.

Suppongasi che l'avversario abbia legato di terza e gli si faccia una finta di cavazione in dentro; se la parerà di quarta, si caverà in fuori, e si sarà espletata così una finta di cavazione; ma se parerà di contro, cioè ritornerà alla parata di terza, allora si circolerà la propria spada in dentro, vibrando la stoccata ove s'era fatta la finta di cavazione, e così diverrà una controcavazione. Dopo di che, rimarrà stabilito, che a chi para di tasto o di picco, si cava; a chi para di contro, si circola.

La controcavazione ha due movimenti.

Controcavazione dal legamento di quarta

Maestro	Allievo
Lega di quarta.	
	Accenna la cavazione al petto, in fuori, battendo simultaneamente il piede.
Para contro di quarta.	
	Esegue subito la cavazione circolata, senza farsi toccare la spada, e lo colpisce al petto, in fuori.
Si lascia colpire al petto, in fuori.	

Controcavazione dal legamento di terza

Maestro	Allievo
Lega di terza.	
	Accenna la cavazione al petto, in dentro, battendo simultaneamente il piede.
Para contro di terza.	
	Esegue subito la cavazione circolata, senza farsi toccare la spada, e lo colpisce al petto, in dentro.
Si lascia colpire al petto, in dentro.	

Controcavazione dal legamento di seconda

Maestro	Allievo
Lega di seconda.	
	Accenna la cavazione al petto, in fuori, battendo simultaneamente il piede.
Para contro di seconda.	
	Esegue subito la cavazione circolata, senza farsi toccare la spada, e lo colpisce sopra, al petto.

Si lascia colpire sopra, al petto.	

Controcavazione dal legamento di mezzocerchio

Maestro	Allievo
Lega di mezzocerchio.	
	Accenna il cartoccio, battendo simultaneamente il piede.
Para contro di mezzocerchio.	
	Esegue subito la cavazione circolata, senza farsi toccare la spada, e lo colpisce al fianco.
Si lascia colpire al fianco.	

La *controcavazione camminando* va fatta avanzando tutta la finta col passo innanzi, ed espletando la cavazione circolata con la stoccata.

VENTISETTESIMA LEZIONE

§ 91. – Finta dritta circolata con la finta.

Poiché la *finta dritta circolata* è composta da due movimenti e non delude che una sola parata di contro, è molto probabile che, dopo questa, l'avversario si difenda dal movimento finale con una parata di tasto; ed allora, volendo deludere questa seconda parata, in luogo di espletare il secondo movimento, si fingerà, per colpire con un terzo, che sarà una cavazione; e così, a qualunque dei quattro inviti, si eseguirà una finta dritta circolata con la finta.

Quest'azione ha perciò tre movimenti.

Volendola eseguire *camminando*, a qualunque invito offrirà l'avversario, si avanzerà un passo, mettendo in accordo le due finte coi due movimenti del passo: dopo di che, si vibrerà la cavazione al bersaglio scoverto.

Veggasi il Secondo Quadro Sinottico.

VENTOTTESIMA LEZIONE

§ 92. – Controcavazione con la finta.

La *controcavazione con la finta* si esegue dai quattro legamenti. Essa sarà giovevole contro coloro, che dopo aver parato *di contro*, parano *di tasto*.

Per deludere la parata di contro, si accennerà la controcavazione, e per deludere quella di tasto, si eseguirà una semplice cavazione. L'unione di queste due

azioni darà, per risultato, la *controcavazione con la finta*, che ha tre movimenti.

Le vien data tale denominazione dal perché, al secondo movimento della controcavazione, in luogo di vibrarsi la stoccata, si finge, per tirare altrove con un terzo movimento di cavazione.

Nell'eseguirla *camminando*, si avrà cura di completare la controcavazione col passo innanzi, mettendo in accordo i due movimenti della controcavazione coi due movimenti del passo, e facendo subito seguire la cavazione al bersaglio scoverto.

VENTINOVESIMA LEZIONE

§ 93. – Doppia finta dritta circolata.

Nella precedente lezione è detto a qual modo attenersi con chi para di contro e poi di tasto. In questa si esporrà come dover deludere chi voglia parar di tasto, facendo poi seguire una parata di contro. Si accennerà la doppia finta dritta, deludendo la parata di tasto; e, come reazione alla parata di contro, si effettuerà il terzo movimento, al medesimo bersaglio ove s'era fatta la seconda finta, vibrando con decisione la stoccata al petto. E così, con questi tre movimenti, si avrà la *doppia finta dritta circolata*.

A volerla rendere esatta, *a piè fermo*, sarà giovevole battere il piè dritto, nell'accennar le due finte.

Per eseguire quest'azione *camminando*, si avanzeranno le due finte, accentuando leggermente la seconda, col piè sinistro, nel completare il passo; e s'andrà subito al petto nemico, con una decisa cavazione circolata.

§ 94. – Doppia finta di cavazione circolata.

La sola diversità esistente tra la doppia finta dritta circolata e la *doppia finta di cavazione circolata* è nel primo movimento, che in questa, in luogo d'essere una finta dritta, è di cavazione.

Per tutto il rimanente, non ha regole differenti, sia *a piè fermo*, sia *camminando*.

§ 95. – Finta di fianconata di quarta o di seconda circolata al fianco.

La *finta di fianconata di quarta* o *di seconda circolata al fianco*, si esegue in due movimenti:

Primo, si accennerà la fianconata di quarta o di seconda nel modo descritto nei §§ 33, 34 e 48;

Secondo, deludendo la parata di contro, si circolerà, girando il pugno di seconda, al fianco.

TRENTESIMA LEZIONE

§ 96. – Finta di fianconata di quarta o di seconda con la finta circolata fuori.

La *finta di fianconata*, azione di due movimenti, potrà essere parata nei seguenti modi: o di seconda e terza, o di seconda e mezzocerchio o anche di seconda e quarta.

Come si è detto al § 88, quando l'avversario dalla parata di seconda va a quella di quarta, esegue una parata di mezza contro, e, per conseguenza, volendo colpire, si ha l'obbligo di *circolare*.

Circa le azioni da opporsi a' due primi modi di parare, se ne è parlato lungamente nei §§ 35 e 49; ora rimane solo ad esporre come attenersi contro le parate di seconda e quarta.

La finta di fianconata con la finta circolata fuori, sia *di quarta*, sia *di seconda*, ha tre movimenti:

Primo, eseguendo il primo movimento del passo innanzi, si accennerà la fianconata di quarta o di seconda;

Secondo, completando il passo col piè sinistro, si accennerà la cavazione sopra il petto di quarta;

Terzo, si circolerà al petto, in fuori, vibrando la stoccata di quarta.

Volendo eseguirla *a piè fermo*, sarà possibile soltanto quella di quarta.

§ 97. – Finta del filo di terza circolato fuori, a piè fermo e camminando.

La *finta del filo di terza circolato* si fa a coloro, che, quando vien loro accennato il filo, parano subito contro di quarta.

Quest'azione ha due movimenti:

Primo, si accenna il filo di terza, descritto nel § 36;

Secondo, si delude la parata di contro, circolando al petto, in fuori, ove si vibrerà la stoccata di quarta.

Per eseguirla *camminando*, si avanzerà un passo unitamente alla finta del filo di terza; e quindi a piè fermo si circolerà al petto, in fuori.

§ 98. – Finta del filo di terza con la finta di cartoccio circolata.

Dal filo e cartoccio, descritto al § 38, l'avversario potrà difendersi con le parate di terza e seconda, o di terza e mezzocerchio, o di mezzocerchio e contro. Contro le parate di terza e seconda si esegue il filo con la finta di cartoccio, descritto nel § 39. Contro le parate di terza e mezzocerchio, o di mezzocerchio e contro si eseguirà la stessa azione, ma circolando al fianco, in luogo di cavare sopra al petto.

La *finta di filo con la finta di cartoccio circolata* ha tre movimenti:

Primo, si accenna il filo di terza;

Secondo, si accenna la stoccata al fianco col pugno girato, di seconda;

Terzo, serbando la stessa posizione di pugno, si circola al fianco, deludendo la parata di mezzocerchio.

Si eseguirà allo stesso modo *camminando*, col mettere in accordo i due movimenti del passo con le due finte, ed espletando, a piè fermo, il terzo movimento.

TRENTUNESIMA LEZIONE

§ 99. – Finta del filo di seconda circolato al fianco a piè fermo e camminando.

Se nell'accennare il *filo di seconda*, l'avversario parerà contro di mezzocerchio, volendosi deludere questa parata si dovrà *circolare al fianco*.

La *finta del filo di seconda circolato al fianco* ha due movimenti:

Primo, si accennerà tutto il filo di seconda, per indurre l'avversario alla parata di contro;

Secondo, si deluderà la parata di contro, circolando al fianco.

Per eseguirla *camminando*, si avanzerà un passo, unitamente alla finta del filo di seconda; e quindi, a piè fermo, si circolerà al fianco.

§ 100. – Finta del filo di seconda con la finta al petto circolata.

La *finta del filo di seconda con la finta al petto circolata*, serve a deludere le parate di seconda e quarta, che potrà opporre l'avversario contro la finta del filo di seconda terminata al petto.

Quest'azione si esegue in tre movimenti:

Primo, si accenna il filo di seconda, per indurre l'avversario alla parata di seconda;

Secondo, si accenna la cavazione sopra il petto, girando la quarta, per deludere la parata di seconda;

Terzo, si circola al petto in fuori, e col pugno sempre di quarta, deludendo la mezza contro.

Per eseguirla *camminando*, si avanzerà di un passo, mettendo di accordo le due finte coi due movimenti del passo; dopo di che, si vibrerà la cavazione circolata al petto, in fuori.

TRENTADUESIMA LEZIONE

§ 101. – Finta del filo di mezzocerchio circolato fuori a piè fermo e camminando.

La *finta del filo di mezzocerchio circolato fuori*, che ha il medesimo scopo, e si esegue allo stesso modo, descritto per la finta del filo di terza circolato fuori, consta di due movimenti:

Primo, si accenna il filo di mezzocerchio, descritto al § 43;

Secondo, si delude la parata di contro di quarta, circolando al petto in fuori, ove si vibrerà la stoccata di quarta.

Per eseguirla *camminando* si avanzerà un passo, unitamente alla finta del filo di mezzocerchio, come è descritto nel § 44, e quindi a piè fermo si circolerà al petto, in fuori.

§ 102. – Finta del filo di mezzocerchio con la finta circolata al petto o al fianco.

La *finta del filo di mezzocerchio con la finta circolata al petto* o *al fianco* delude le parate di terza e contro di terza, ovvero di terza e mezzocerchio. Il modo di eseguirla è, che dopo iniziato il filo, in luogo di cavare al petto in dentro, si fingerà di espletare una cavazione circolata, che colpirà al petto, ove si era accennata la finta, o al fianco, col pugno girato di seconda, in ragione della seconda parata, che potrà essere o contro di terza o di mezzocerchio.

Quest'azione ha tre movimenti:

Primo, si finge il filo per indurre l'avversario alla parata di terza;

Secondo, si finge la cavazione, al petto in dentro, deludendo la parata di terza;

Terzo, si espleta la cavazione circolata al petto, di quarta, per deludere la contro di terza, o circolata al fianco, per deludere la parata di mezzocerchio.

Si eseguirà *camminando* col mettere in accordo le due finte coi due movimenti del passo, ed espletando, a piè fermo, il terzo movimento.

TRENTATREESIMA LEZIONE

§ 103. – Finta del filo di quarta falso con la finta di cartoccio circolata.

Eseguita la finta del filo di quarta falso con la finta al fianco, se l'avversario para di mezzocerchio e seconda, si termina l'azione con la cavazione sopra di quarta nel modo descritto al § 52; ma se invece parerà di mezzocerchio e contro di mezzocerchio, volendosi colpire l'avversario, sarà d'obbligo, dopo la *finta al fianco*, circolare allo stesso bersaglio, serbando, s'intende, la posizione seconda.

La *finta del filo di quarta falso con la finta di cartoccio circolata* ha tre movimenti:

Primo, s'inoltra il filo di quarta falso, per indurre l'avversario alla parata di mezzocerchio;

Secondo, si accenna la cavazione al fianco, col pugno di seconda;

Terzo, si circola al fianco, col pugno sempre di seconda, deludendo la contro di mezzocerchio.

§ 104. – Finta del filo sottomesso circolato.

A qualunque dei quattro legamenti dell'avversario, gli si potrà eseguire la *finta del filo sottomesso circolato*, sempre che, iniziando il filo, si sarà compreso che voglia pararlo di contro, in luogo di pararlo di tasto.

§ 105. – Finta del filo sottomesso circolato dal legamento di quarta avversario.

La *finta del filo sottomesso circolato dal legamento di quarta avversario* ha due movimenti:

Primo, s'inizierà il filo, nel modo descritto nel § 54;

Secondo, si eseguirà una cavazione circolata al petto in dentro, deludendo la parata contro di terza.

§ 106. – Finta del filo sottomesso circolato dal legamento di terza avversario.

La *finta del filo sottomesso circolato dal legamento di terza avversario* ha due movimenti:

Primo, s'inizierà il filo sottomesso, nel modo descritto al § 55;

Secondo, si eseguirà una cavazione circolata al petto in fuori, deludendo la parata contro di quarta.

§ 107. – Finta del filo sottomesso circolato dal legamento di seconda avversario.

La *finta del filo sottomesso circolato dal legamento di seconda avversario* ha due movimenti:

Primo, s'inizierà il filo sottomesso, nel modo descritto al § 56;

Secondo, si eseguirà una cavazione circolata al fianco, deludendo la parata contro di mezzocerchio.

§ 108. – Finta del filo sottomesso circolato dal legamento di mezzocerchio avversario.

La *finta del filo sottomesso circolato dal legamento di mezzocerchio avversario* ha due movimenti:

Primo, si inizierà il filo sottomesso, nel modo descritto nel § 57;

Secondo, si eseguirà una cavazione circolata sopra al petto di quarta, deludendo la parata contro di seconda.

TRENTAQUATTRESIMA LEZIONE

§ 109. – Finta del filo sottomesso con la finta circolata.

Ciò che si è detto per la doppia finta dritta circolata, nel § 93, s'intenderà per la *finta del filo sottomesso con la finta circolata*, salvo che il primo movimento, in luogo di simulare una botta dritta, fingerà un filo sottomesso.

Quest'azione si eseguirà dai quattro legamenti dell'avversario.

§ 110. – Finta del filo sottomesso con la finta circolata dal legamento di quarta.

La *finta del filo sottomesso con la finta circolata dal legamento di quarta*, si esegue con tre movimenti:

Primo, s'inizierà il filo, nel modo descritto al § 54, provocando la parata di quarta;

Secondo, si fingerà la cavazione al petto in fuori, col pugno anche di quarta;

Terzo, serbando la stessa posizione di pugno, si circolerà in fuori al petto, vibrando la stoccata, in modo che risulterà allo stesso bersaglio, ove si è fatta la seconda finta.

§ 111. – Finta del filo sottomesso con la finta circolata dal legamento di terza.

La *finta del filo sottomesso con la finta circolata dal legamento di terza*, si esegue con tre movimenti:

Primo, si inizierà il filo nel modo descritto al § 55 promuovendo la parata di terza;

Secondo, si fingerà la cavazione al petto in dentro;

Terzo, sempre col pugno di quarta, si eseguirà la cavazione circolata, vibrando la stoccata al petto in dentro, ove si è fatta la seconda finta.

§ 112. – Finta del filo sottomesso con la finta circolata dal legamento di seconda.

La *finta del filo sottomesso con la finta circolata dal legamento di seconda* si esegue con tre movimenti:

Primo, s'inizierà il filo di seconda, nel modo descritto al § 56, provocando la parata di seconda;

Secondo, si fingerà la cavazione sopra al petto, girando il pugno di quarta;

Terzo, con la medesima posizione di pugno, si eseguirà una cavazione circolata anche sopra al petto, vibrando la stoccata al medesimo bersaglio, al quale si è simulata la cavazione.

§ 113. – Finta del filo sottomesso con la finta circolata dal legamento di mezzocerchio.

La *finta del filo sottomesso con la finta circolata dal legamento di mezzocerchio* si esegue con tre movimenti:

Primo, s'inizierà il filo sottomesso nel modo descritto al § 57, costringendo l'avversario alla parata di mezzocerchio;

Secondo, si fingerà la cavazione al fianco, girando il pugno di seconda;

Terzo, serbando la stessa posizione di pugno, si eseguirà una cavazione circolata pure a fianco, vibrando la stoccata al medesimo bersaglio, al quale si è simulata la cavazione.

Sebbene sia lecito eseguire tutte le quattro su accennate *azioni di filo circolate*, *a piè fermo*, è preferibile eseguirle soltanto *camminando*, ad evitare i molti pericoli, ai quali si potrà andare incontro. (Vedi Cap. Terzo, *Uscite in tempo*). Oltre di che, si dovrà ben badare ad avanzare le due finte in accordo coi due movimenti del passo; e quindi si vibrerà la cavazione circolata.

TRENTACINQUESIMA LEZIONE

§ 114. – Ripigliata circolata.

Avendo di fronte un avversario che facilmente para di contro, di tasto e contro, o di contro e tasto, quando egli in luogo di rispondere, si ferma sulla parata, non si ripeterà quanto è detto nel § 62, ma si eseguirà invece una controcavazione con la finta; le quali azioni costituiscono la *ripigliata circolata*.

TRENTASEESIMA LEZIONE

§ 115. – Risposta circolata.

Partendo dal principio che, sempre che l'avversario para di tasto, come si è detto al § 69, bisogna cavare, e sempre che para di contro, circolare, in ragione della parata che adotterà in sua difesa, si caverà o circolerà; in questo secondo caso si ha la *risposta circolata*.

Non evvi schermitore, che non abbia le sue tendenze, i suoi movimenti prediletti, sia come attacco, sia come difesa; giocando dunque d'astuzia, sarà facile scorgerli; in seguito di che, si applicherà la risposta più adatta.

TRENTASETTESIMA LEZIONE

§ 116. – Esercizi convenzionali.

Questi esercizi convenzionali si eseguono con le stesse norme artistiche, stabilite per gli altri descritti al § 63.

§ 117. – Primo esercizio.

Il primo esercizio è la *botta dritta a piè fermo*, che l'allievo parerà di contro.

Allievo	Maestro
Invita in uno dei quattro modi descritti nel § 13.	
	Gli vibra la botta dritta al bersaglio scoverto.
Para di contro col ritornare, allo stesso punto dal quale era partito, facendo soggetta la spada avversa: dopo di che, risponde di filo o al distacco, come meglio preferisce.	
	Si lascia colpire.

§ 118. – Secondo esercizio.

Il secondo esercizio è la *cavazione a piè fermo*, che l'allievo parerà di contro.

Allievo	Maestro
Lega la spada avversa in uno dei quattro modi descritti nel § 17.	
	Gli vibra una cavazione al bersaglio scoverto.
Para di contro, ritornando allo stesso punto dal quale era partito, ed assoggetta la spada avversa; dopo di che risponde come meglio gli aggrada.	
	Si lascia colpire.

§ 119. – Terzo esercizio.

Il terzo esercizio è la *finta dritta*, che l'allievo para di tasto e contro.

Allievo	Maestro
Invita in uno dei quattro modi descritti nel § 13.	
	Esegue una finta dritta in ragione del bersaglio scoverto.

Para di tasto e contro, rispondendo, in seguito, di filo o al distacco, come meglio preferisce.	
	Si lascia colpire.

§ 120. – Quarto esercizio.

Il quarto esercizio è la *finta di cavazione*, che l'allievo para di tasto e contro.

Allievo	Maestro
Lega la spada avversa in uno dei quattro modi descritti nel § 17.	
	Gli vibra una cavazione al bersaglio scoverto.
Para di tasto e contro, rispondendo, in seguito, di filo o di botta dritta come meglio gli aggrada.	
	Si lascia colpire.

TRENTOTTESIMA LEZIONE

§ 121. – Quinto esercizio.

Il quinto esercizio è la *finta dritta circolata*, che l'allievo para di contro e di tasto.

Allievo	Maestro
Invita in uno dei quattro modi descritti nel § 13.	
	Esegue una finta dritta circolata al bersaglio scoverto.
Para di contro e di tasto; dopo di che, risponde come meglio preferisce.	
	Si lascia colpire.

§ 122. – Sesto esercizio.

Il sesto esercizio è la *controcavazione*, che l'allievo para di contro e tasto.

Allievo	Maestro
Lega in uno dei quattro modi descritti nel § 17.	
	Esegue la controcavazione al bersaglio scoverto.
Para di contro e tasto, rispondendo, in seguito, o al distacco o di filo, secondo che preferisce.	

	Si lascia colpire.

§ 123. – Settimo esercizio.

Il settimo esercizio sarà la *controcavazione*, che l'allievo dovrà parare di doppia contro; vale a dire, che se avrà legato di quarta, parerà due volte consecutivamente contro di quarta; se di terza, due volte contro di terza, e così farà altrettanto dai legamenti di seconda e di mezzocerchio.

§ 124. – Ottavo esercizio.

L'ottavo esercizio sarà la *doppia finta, dritta o di cavazione, circolata*; col quale esercizio, l'allievo apprenderà a parar bene di tasto e contro, ritornando nuovamente alla parata di tasto, o pure di tasto e doppia contro.

§ 125. – Nono esercizio.

Il nono esercizio sarà la *controcavazione con la finta*, per far apprendere all'allievo a eseguire prima una parata di contro e poi due parate di tasto, ma senza interruzione.

Avvertenza. *– S'intende che il maestro, anche in questi nove esercizi, sarà compiacente funzionare da avversario, se vorrà far apprendere all'allievo con esattezza le parate. Il maestro, o chi per lui, ad eccezione della botta dritta e della cavazione, eseguirà tutte le altre azioni, prima a piè fermo, poi camminando, aumentando gradatamente di velocità. Con questi importanti esercizii, si acquisterà molta sicurezza nelle parate di contro, offrendo all'avversario l'opportunità d'apprezzare a saper bene circolare.*

In seguito ai su accennati esercizii si cominceranno a comporre di comune accordo novelle convenzioni sulla spada in linea; come pure il maestro, in luogo di farsi colpire, prolungherà il contrasto di parate e risposte, fintanto lo giudicherà utile.

TRENTANOVESIMA LEZIONE

§ 126. – Battuta di spada con la finta dritta circolata.

La *battuta di spada con la finta dritta circolata* ha tre movimenti, cioè la battuta, la finta e la cavazione circolata.

Ancorchè nella battuta, descritta al § 70, si prenda bene la graduazione, è possibile che l'avversario eviti la botta dritta che ne segue, parando di tasto o di contro, specie se n'è prevenuto. In questo caso, come in tutti, sarà facile il rimedio: poiché, se parerà di tasto, al § 77 si è detto che cosa si debba fare; se parerà di contro, dopo la battuta, in luogo di vibrare la stoccata, si farà una finta dritta circolata dentro o fuori, sopra o sotto, a seconda del bersaglio al quale si era fata la finta.

Eseguendola *a piè fermo*, si unirà alla battuta di spada ed alla finta, la battuta

del piede; eseguendola *camminando*, la sola finta sarà accentuata dal piè sinistro, nel completare il passo; e così si darà anche un freno alle proprie gambe, nel caso vogliano precedere il pugno.

Si esegue sulla spada dell'avversario, allorquando è sulla linea di offesa, sia che la propria spada si trovi ad uno dei quattro inviti, sia che anch'essa stia sulla linea di offesa.

Avvertenza. *– Volendo si potrà pure eseguire una battuta con la doppia finta circolata, o una battuta circolata con la finta; ma tanta complicazione finisce con l'esporre a molti pericoli, distruggendo, nello stesso tempo, la velocità.*

QUARANTESIMA LEZIONE

§ 127. – Sforzo di spada con la finta dritta circolata.

Lo *sforzo di spada con la finta dritta circolata* è la stessa azione che la precede, ma eseguita dai propri legamenti senza punto distaccare la propria dalla spada avversaria.

Veggasi il Secondo Quadro Sinottico.

QUARANTUNESIMA LEZIONE

§ 128. – Battuta di contro.

Si avrà la *battuta di contro* quando, partendo dal proprio legamento, dal proprio invito, circolando al disotto o al di sopra della spada avversa che trovasi sulla linea di offesa, sia andrà a batterla nello stesso senso dell'invito o del legamento.

Così dal proprio legamento o invito di quarta, non appena l'avversario presenterà la spada sulla linea di offesa, si farà la battuta di contro, vale a dire di quarta.

Dal legamento o invito di terza, non appena l'avversario metterà la spada in linea di offesa, si eseguirà la battuta di contro che potrà essere o la battuta di terza, terminata sopra al petto di quarta, o la battuta e cartoccio.

Dal legamento o invito di seconda, subito che l'avversario metterà la spada sulla linea, si espleterà la battuta di seconda, terminandola al fianco, nella stessa posizione.

Dal legamento o invito di mezzocerchio, non appena l'avversario, presenterà la sua spada sulla linea del fianco, si eseguirà la battuta di mezzocerchio, da sotto in sopra, terminando con la botta dritta al petto.

Queste azioni si potranno perfettamente eseguire, sia *a piè fermo*, sia *camminando*, tenendo sempre presente a collocar bene il proprio forte sul debole avverso.

§ 129. – Battuta di contro con la finta dritta.

Sia *a piè fermo*, sia *camminando*, se dopo la battuta di contro, si fingerà la botta dritta, cavando là dove l'avversario si scovre, si avrà la *battuta di contro con la finta dritta*.

QUARANTADUESIMA LEZIONE

§ 130. – Battuta di contro con la finta dritta circolata.

Sia *a piè fermo*, sia *camminando*, si avrà la *battuta di contro con la finta circolata*, se dopo la battuta di contro, all'accenno della botta dritta, l'avversario parerà di contro e non di tasto, in modo che si sarà obbligato a circolare, in luogo di cavare, e così colpire al medesimo bersaglio, ove precedentemente si era accennata la botta dritta (§ 126).

Veggasi il secondo Quadro Sinottico.

§ 131. – Copertino con la finta dritta circolata.

Essendosi parlato nel Cap. Primo del copertino con la finta dritta, ora si parlerà del *copertino con la finta dritta circolata*, quantunque sarebbe preferibile non farne motto, essendo il copertino un'azione di velocità, che deve quasi sorprendere l'avversario; ma poiché è probabile che l'avversario, anche sorpreso, vada sollecito alla parata di contro, in fuori, sarà mestieri descrivere i tre movimenti che la compongono:

Primo, si avanzerà il primo movimento del copertino, unitamente al piè dritto;

Secondo, completando il passo col piè sinistro, s'accennerà la botta dritta al petto di quarta;

Terzo, si deluderà la parata di contro di terza, eseguendo una cavazione circolata al petto in dentro, ove si era accennata la botta dritta.

QUARANTATREESIMA LEZIONE

§ 132. – Intrecciata con la finta dritta circolata.

L'*intrecciata con la finta dritta circolata* differisce dalla intrecciata con la finta dritta, descritta nel § 84, nel solo terzo movimento, poiché si deve circolare, in luogo di cavare; e ciò per deludere la parata di contro, che l'avversario esegue in sua difesa.

Eseguendosi l'intrecciata in dentro, di terza in quarta, dopo accennata la botta dritta, si circolerà subito al medesimo bersaglio, deludendo la parata di contro, in fuori, e si circolerà al fianco di seconda, deludendo la parata di mezzocerchio.

Eseguendosi l'intrecciata in fuori, di seconda in terza, se l'avversario parerà contro di quarta, si circolerà al petto in fuori di quarta; ma accorgendosi che l'avversario, dopo l'intrecciata in fuori, voglia parar di mezzocerchio, sarà mestieri far la finta di cartoccio, circolata al fianco.

§ 133. – Battuta di quarta falsa con la finta circolata al petto.

La *battuta di quarta falsa con la finta circolata al petto* si usa contro coloro, che invece di parar di mezzocerchio, vanno alla parata di quarta, che sarebbe una mezza contro, o vanno a quella di seconda, che sarebbe la contro intera, rimanendo scoverti al petto in fuori.

Quest'azione ha tre movimenti:

Primo, si avanza la battuta di quarta falsa, col primo movimento del passo;

Secondo, si accenna la botta dritta di quarta, completando il passo innanzi col piè sinistro;

Terzo, deludendo la parata di quarta o la contro di seconda, si circolerà al petto in fuori, vibrando la stoccata al petto, col pugno sempre girato di quarta.

CAPITOLO TERZO

QUARANTAQUATTRESIMA LEZIONE

§ 134. – Uscite in tempo.

Tempo, in rapporto alla scherma, s'intende quel momento favorevole, in cui si esegue un'azione, profittando della distrazione dell'avversario o di un suo momento di sosta. Un'*uscita in tempo*, per ben riuscire, dev'essere vibrata di sorpresa. Il che si potrà ottenere, usando delle astuzie, come il fingersi timido, distratto, l'indietreggiare e simiglianti; poiché, sarebbe troppo nocivo rischiarla impensatamente contro un avversario, del quale non se ne conosce il giuoco, potendo facilmente cadere nel suo controtempo (§ 141).

Lo schermitore proclive alle uscite in tempo deve imporsi una grande calma.

Dicesi *uscita in tempo*, il colpire l'avversario ovunque si scovre, impedendogli di proseguire la sua azione.

Si potrà uscire *in primo, in secondo* ed anche *in terzo tempo*.

Si dirà *uscire in primo tempo*, sempre che si arresterà l'avversario al suo primo movimento.

Si dirà *uscire in secondo tempo*, sempre che lo si arresterà al suo secondo movimento.

Sarà *uscire in terzo tempo*, allorquando si tirerà sull'avversario nel suo terzo

movimento.

A qualsiasi dei tre casi, si potrà uscire in tempo, con un'azione semplice o composta.

Sono uscite in tempo:

a) il colpo d'arresto;
b) l'appuntata;
c) la cavazione in tempo;
d) l'imbroccata;
e) l'inquartata;
f) la passata sotto.

§ 135. – Colpo d'arresto.

Il *colpo d'arresto* serve per arrestare l'avversario nel momento che eseguirà le finte o le controcavazioni.

Per mandare ad effetto questa uscita in tempo, occorre che l'azione avversaria si componga almeno di due movimenti.

Così dal proprio invito o legamento di quarta, se il nemico verrà a fare una finta dritta o di cavazione, al suo primo movimento, si vibrerà come colpo d'arresto una botta dritta di seconda al fianco, mettendo bene l'opposizione in fuori. Se dal legamento di quarta, in luogo della finta di cavazione, farà la finta del filo sottomesso, allora si uscirà in tempo sopra di quarta, con la botta dritta, in modo da impedirgli la cavazione in fuori.

Dal proprio invito o legamento di terza, appena l'avversario accennerà la finta dritta o di cavazione, si vibrerà, come colpo d'arresto, la botta dritta di quarta al petto; e si uscirà in tempo al fianco, di seconda, se farà la finta del filo sottomesso.

Dal proprio invito o legamento di seconda, se l'azione avversaria sarà una finta al petto, si uscirà in tempo al fianco; se sarà una finta di filo, si vibrerà il colpo d'arresto, sopra al petto, di quarta.

Dal proprio invito o legamento di mezzocerchio, si uscirà sopra al petto, se l'azione avversaria sarà una finta di cartoccio; e se una finta del filo, si uscirà in dentro di quarta.

Nella certezza che l'avversario faccia una doppia finta, si potrà uscire a secondo tempo, cioè nel secondo suo movimento; e ciò sarà molto artistico, ma occorre ricordarsi che non si dovrà provocare un incontro.

Stando a misura di piè fermo, l'esecuzione del tempo è attuabile sempre che si effettua con la passata sotto o con l'inquartata; poiché è troppo rischioso uscire in tempo a questa misura, senza togliere il corpo dalla linea direttrice.

QUARANTACINQUESIMA LEZIONE

§ 136. – Appuntata.

L'*appuntata*, essendo un'azione secondaria, si esegue rimanendo sulla

stoccata, come pel secondo colpo, decritto al § 62.

L'appuntata si fa contro chi risponde di finta dritta semplice o doppia.

Si esegue al seguente modo: parato che avrà il nemico una azione, non appena staccherà la sua spada per rispondere di finta, lo si colpirà, senza tornare in guardia, ma battendo il piede, allo stesso bersaglio, al quale si era tirato, senza dargli adito di continuare l'offesa; poiché, se avvenisse un incontro, la colpa sarebbe tutta di chi esegue l'appuntata.

QUARANTASEESIMA LEZIONE

§ 137. – Cavazione in tempo.

Sempre che la propria spada sarà sulla linea di offesa, l'avversario non potrà colpire, senza prima toglierla; e potrà ciò fare con un'azione qualunque sul ferro.

Dal canto proprio, senza farsi trovare la spada, si potrà vibrare una *cavazione*, che si dirà *in tempo*, perché si sarà eseguita nello stesso momento, che l'avversario veniva ad incontrare la propria spada. Ne risulterà che, non avendola egli trovata, avrà l'obbligo di non continuare l'azione, ma bensì di parare. E questa sarà una uscita in tempo di primo tempo. Allorchè si sarà sicuro che egli farà una battuta seguita da una finta semplice o doppia, gli si farà espletare la battuta; ed appena distaccherà la spada per la finta, gli si vibrerà un colpo d'arresto, cioè una botta dritta al suo distacco, e si avrà in tal modo una uscita in tempo, di secondo tempo.

QUARANTASETTESIMA LEZIONE

§ 138. – Imbroccata.

L'*imbroccata*, come uscita in tempo, è quell'azione che si oppone all'espletamento delle fianconate di quarta e di seconda, o contro il filo di seconda, eseguite come azioni di proposito, cioè di attacco. Si otterrà vibrando una botta dritta al fianco, col girare bene la seconda, senza perdere il contatto della spada avversa, nell'istante medesimo che l'avversario sarà per compiere le dette azioni di filo. Si eseguirà col piè sinistro.

§ 139. – Inquartata.

L'*inquartata*, allorquando è bene eseguita, risponde perfettamente allo scopo delle uscite in tempo, dando la massima certezza di non provocare un incontro.

Dal proprio invito o legamento di terza, sia che l'avversario tiri una botta dritta, sia una cavazione a piè fermo, si uscirà in tempo al petto, col pugno ben girato in quarta, coll'opposizione in dentro, spostando contemporaneamente il piè sinistro verso destra, e portandolo indietro, per lo spazio di due piedi dalla direttrice. Essendo utile l'inquartata contro la botta dritta e la cavazione, tanto più

sarà favorevole, se l'avversario verrà a fare una finta semplice o doppia, sia a piè fermo, sia camminando.

§ 140. – Passata sotto.

La *passata sotto* ha le stesse prerogative dell'inquartata; poiché nell'eseguirla, bisogna abbassare il corpo in modo da trovarsi al disotto della spada avversaria.

Dal proprio legamento o invito di quarta, sedendo bene in guardia, nel momento che il nemico eseguirà una botta dritta o cavazione, con la massima velocità, si passerà col corpo sotto la sua spada, vibrandogli la stoccata di seconda al fianco, eseguendola col piede sinistro, poggiando simultaneamente la mano sinistra a terra. Il corpo si dovrà chinare tanto da combaciare le costole alla coscia destra, per modo che la testa sarà coperta dal braccio destro; e la mano sinistra, in luogo di portarsi indietro, starà appoggiata a terra, accanto al piè dritto. A questo modo si sarà sicuro di non perdere l'equilibrio. La passata sotto, come l'inquartata, si possono eseguire a primo, a secondo, ed anche a terzo tempo. La prima, contro le azioni semplici o composte, allorquando principiano o finiscono fuori; la seconda, contro quelle azioni principiate o finite dentro.

Sarà bene ripetere che qualunque azione schermistica si voglia eseguire, non si dovrà mai farne accorgere l'avversario; anzi si farà benissimo di dargli a credere tutt'altro, specie per le uscite in tempo, che sono splendide, quando riescono, ed orribili, allorchè falliscono, a causa dell'incontro che provocano.

QUARANTOTTESIMA LEZIONE

§ 141. – Controtempo.

La stessa denominazione di *controtempo* indica essere quest'azione la *contraria*[1], da opporsi a colui che vuole uscire in tempo.

Lo schermire in controtempo sarà molto utile contro colui che facilmente si servirà dei colpi d'arresto o delle altre uscite in tempo. Giuocando d'astuzia, sarà facile avvedersi quale sia il suo intendimento.

S'inizierà con verità l'azione, avanzando un passo e difendendosi subito con una parata o di tasto o di contro dalla sua uscita in tempo; ed assicuratosi della difesa, si risponderà senza intervallo. Di tal che, se l'avversario inviterà ad una finta, si starà accorto contro il colpo d'arresto. Se presenterà la spada sulla linea, per sedurre ad un'azione sul ferro, praticando le stesse cautele, mentre si andrà ad eseguirla, si starà pronto a parar di tasto o di contro la sua cavazione in tempo; dopo di che, si risponderà. Non avvenendo l'uscita in tempo dell'avversario, si completerà l'azione, vibrando la stoccata al bersaglio scoverto.

Tutte le azioni si possono avanzare in controtempo.

---

1 Col nome generico di *contraria* s'intende qualunque movimento valevole a rendere vana l'azione di offesa e difesa dell'avversario, terminando con la stoccata.

È lecito del pari l'avanzare in controtempo con un invito, con un legamento, offrendo un bersaglio per adescarlo ad eseguire un'uscita in tempo, che gli sarà parata o di tasto o di contro.

Si potrà pure avanzare in controtempo, per opporre l'inquartata o la passata sotto all'uscita in tempo dell'avversario.

QUARANTANOVESIMA LEZIONE

§ 142. – Finta in tempo.

Presagendo che l'uscita in tempo è stata compresa dall'avversario, non appena questi avanzerà in controtempo, si deluderà la sua parata di tasto, col fargli la *finta in tempo*, cioè la finta del colpo di arresto.

Se la sua parata sarà di contro, gli si farà la *finta in tempo circolata*.

Una maggior complicazione sarebbe ardua e viziosa.

CINQUANTESIMA LEZIONE

§ 143. – Finta di cavazione in tempo e controcavazione in tempo.

Qualora la propria spada stia sulla linea, e l'avversario avanzi in controtempo un'azione sul ferro, gli si farà la *finta di cavazione in tempo*, per deludere la sua parata di tasto, e la *controcavazione*, per deludere quella di contro. Si potrebbe pure fare la doppia finta di cavazione in tempo, o la controcavazione con la finta, ma si verrebbe a distruggere lo scopo delle uscite in tempo, che è quello di esere fulminei.

CINQUANTUNESIMA LEZIONE

§ 144. – Traccheggio di spada.

Il *traccheggio di spada* consiste in una continuazione di velocissime cavazioni, fatte in pugno e strette alla lama nemica, sia passando più volte la propria spada da dentro in fuori o viceversa, sulla linea del petto, sia passando dalla linea del petto a quella del fianco o viceversa.

Si dirà pure *traccheggio* il mutar più volte di legamento, rimanendo nella posizione di guardia, a misura camminando, per istigare l'avversario ad un'azione.

Del traccheggio è dato avvalersene contro chi sa bene usufruire delle parate, perché servirà a nascondergli il momento che si sceglierà per l'offesa.

§ 145. – Parata di misura.

Da qualunque azione schermistica è possibile difendersi colla *parata di misura*, che si esegue retrocedendo di un passo.

PRIMO QUADRO SINOTTICO

Quadro sinottico di tutte le azioni, di offesa e difesa, in rapporto alle parate di tasto, con le rispettive uscite in tempo, che a ciascuna azione potransi opporre a primo, a secondo, a terzo tempo. Esso offre il mezzo di scorgere, a colpo d'occhio, il numero dei movimenti di ciascuna azione; quale ne sia l'origine; quali parate deluda all'avversario; dove termini; nonchè le risposte, che si possono vibrare in seguito ad ogni parata.

I. - Azioni in rapporto alle parate di tasto

AZIONE di offesa	**Quanti movimenti la compongono**	**Da quale invito o legamento è eseguibile**	**Quali parate delude**	**A quale bersaglio si espleta**	**Quale potrà esserne la parata finale più adatta**
Botta dritta in fuori	uno	dall'invito di quarta avversario	-	al petto in fuori	di terza o contro di quarta
Botta dritta in dentro	uno	dall'invito di terza avversario	-	al petto in dentro	di quarta di mezzocerchio[1] o contro di terza
Botta dritta al petto	uno	dall'invito di seconda avversario	-	al petto	di mezzocerchio, di terza di quarta[1] o contro di seconda
Botta dritta al fianco	uno	dall'invito di mezzocerchio avversario	-	al fianco	di seconda o contro di mezzocerchio
Cavazione in fuori	uno	dal legamento di quarta avversario	-	al petto in fuori	di terza o contro di quarta
Cavazione in dentro	uno	dal legamento di terza avversario	-	al petto in dentro	di quarta di mezzocerchio[1] o contro di terza
Cavazione al petto	uno	dal legamento di seconda avversario	-	al petto	di mezzocerchio di terza di quarta[1] o contro di seconda
Cavazione al fianco[2]	uno	dal legamento di mezzocerchio avversario	-	al fianco	di seconda o contro di mezzocerchio
Finta dritta in fuori	due	dall'invito di quarta avversario	di terza	al petto in dentro	di quarta di mezzocerchio[1] o contro di terza
Finta dritta in dentro	due	dall'invito di terza avversario	di quarta	al petto in fuori	di terza o contro di quarta
Finta al petto	due	dall'invito di seconda avversario	di mezzocerchio o di terza	al fianco, al petto in dentro	di seconda o contro di mezzocerchio

1. Le parate di quarta e di mezzocerchio rappresentano una parata di mezza contro (vedi § 88).
2. Le otto azioni, qui sopra indicate, dalla botta dritta in fuori alla cavazione al fianco, sono descritte a pié fermo, perché ben di rado si eseguono camminando. Tutte le rimanenti azioni contenute in questi due Quadri Sinottici sono, in vece, descritte camminando.

I. - Azioni in rapporto alle parate di tasto

Quali potranno essere le risposte, in seguito alla parata finale	**Quali uscite in tempo si potranno opporre**		
	di primo tempo	**di secondo tempo**	**di terzo tempo**
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	passata sotto	-	-
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda	inquartata	-	-
al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata) sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata)	passata sotto	-	-
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	-	-	-
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	passata sotto	-	-
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda	inquartata	-	-
al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata) sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata)	passata sotto	-	-
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	-	-	-
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	colpo d'arresto al fianco	inquartata	-
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	colpo d'arresto al petto	passata sotto	-
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	colpo d'arresto al fianco	-	-

I. - Azioni in rapporto alle parate di tasto

AZIONE di offesa	**Quanti movimenti la compongono**	**Da quale invito o legamento è eseguibile**	**Quali parate delude**	**A quale bersaglio si espleta**	**Quale potrà esserne la parata finale più adatta**
Finta al fianco	due	dall'invito di mezzocerchio avversario	di seconda	al petto	di mezzocerchio di terza di quarta o contro di seconda
Finta di cavazione in fuori	due	dal legamento di quarta avversario	di terza	al petto in dentro	di quarta di mezzocerchio[1] o contro di terza
Finta di cavazione in dentro	due	dal legamento di terza avversario	di quarta	al petto in fuori	di terza o contro di quarta
Finta di cavazione al petto	due	dal legamento di seconda avversario	di mezzocerchio	al fianco	di seconda o contro di mezzocerchio
			o di terza	al petto in dentro	di quarta di mezzocerchio[1] o contro di terza
Finta di cavazione al fianco	due	dal legamento di mezzocerchio avversario	di seconda	al petto	di mezzocerchio di terza di quarta[1] o contro di seconda
Doppia finta dritta in fuori	tre	dall'invito di quarta avversario	di terza e quarta	al petto in fuori	di terza o contro di quarta
Doppia finta dritta in dentro	tre	dall'invito di terza avversario	di quarta e terza	al petto in dentro	di quarta di mezzocerchio[1] o contro di terza
Doppia finta dritta al petto	tre	dall'invito di seconda avversario	di mezzocerchio e seconda o di terza e seconda	al petto	di mezzocerchio di terza o di quarta[1]
Doppia finta dritta al fianco	tre	dall'invito di mezzocerchio avversario	di seconda e mezzocerchio	al fianco	di seconda o contro di mezzocerchio
			o di seconda e terza	al petto in dentro di quarta	di quarta di mezzocerchio[1] o contro di terza

1. Le parate di quarta e di mezzocerchio rappresentano una parata di mezza contro (vedi § 88).

I. - Azioni in rapporto alle parate di tasto

Quali potranno essere le risposte, in seguito alla parata finale	**Quali uscite in tempo si potranno opporre**		
	di primo tempo	**di secondo tempo**	**di terzo tempo**
al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata) sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata)	colpo d'arresto al petto	passata sotto	-
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda	colpo d'arresto al fianco	inquartata	-
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	colpo d'arresto al petto	passata sotto	-
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	colpo d'arresto al fianco	-	-
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda	colpo d'arresto al fianco	inquartata	-
al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata) al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda	colpo d'arresto al petto	passata sotto	-
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	colpo d'arresto al fianco		passata sotto
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda	colpo d'arresto al petto		inquartata
al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	colpo d'arresto al fianco		passata sotto
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	colpo d'arresto al petto	colpo d'arresto al fianco	-
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda	colpo d'arresto al petto	colpo d'arresto al fianco	inquartata

I. - Azioni in rapporto alle parate di tasto

AZIONE di offesa	**Quanti movimenti la compongono**	**Da quale invito o legamento è eseguibile**	**Quali parate delude**	**A quale bersaglio si espleta**	**Quale potrà esserne la parata finale più adatta**
Finta del filo di terza o filo e cartoccio	due	sulla spada avversaria in linea, o dal legamento di terza di chi la esegue	di mezzocerchio	al fianco di seconda	di seconda o contro di mezzocerchio
			o di terza	al petto in dentro	di quarta di mezzocerchio[1] o contro di terza
Doppia finta del filo di terza	tre	sulla spada avversaria in linea, o dal legamento di terza di chi la esegue	di mezzocerchio e seconda o di terza e seconda	sopra al petto di quarta	di mezzocerchio di terza o di quarta[1]
Filo di seconda	due	sulla spada avversaria in linea, o dal legamento di seconda di chi la esegue	-	al fianco di seconda	di seconda ceduta di quarta o contro di mezzocerchio
Finta del filo di seconda	due	sulla spada avversaria in linea, o dal legamento di seconda di chi la esegue	di seconda o ceduta di quarta	sopra al petto di quarta	di terza o di quarta[1]
Doppia finta del filo di seconda	tre	sulla spada avversaria in linea, o dal legamento di seconda di chi la esegue	di seconda e mezzocerchio o di seconda e terza	al fianco di seconda	di seconda o contro di mezzocerchio
Filo di mezzocerchio	due	sulla spada avversaria in linea, o dal legamento di mezzocherchio di chi la esegue	-	al petto di quarta	di mezzocerchio o di terza
Finta del filo di mezzocerchio	due	sulla spada avversaria in linea, o dal legamento di mezzocherchio di chi la esegue	di terza	al petto in dentro di quarta	di quarta di mezzocerchio[1]
Doppia finta del filo di mezzocerchio	tre	sulla spada avversaria in linea, o dal legamento di mezzocherchio di chi la esegue	di terza e quarta	al petto in fuori di quarta	di terza o contro di quarta
Fianconata di seconda	due	sulla spada avversaria in linea	-	al fianco di seconda	di seconda o ceduta di quarta

1. Le parate di quarta e di mezzocerchio rappresentano una parata di mezza contro (vedi § 88).
2. Se l'avversario eseguirà il filo di seconda dal proprio legamento, in luogo della cavazione in tempo gli si farà l'imbroccata

I. - Azioni in rapporto alle parate di tasto

Quali potranno essere le risposte, in seguito alla parata finale	**Quali uscite in tempo si potranno opporre**		
	di primo tempo	**di secondo tempo**	**di terzo tempo**
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	cavazione in tempo al petto in dentro	-	-
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda	idem	inquartata	-
al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	cavazione in tempo al petto in dentro	colpo d'arresto al petto	passata sotto
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o di filo (fianconata)	cavazione in tempo al petto[2]	imbroccata	-
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	cavazione in tempo al petto	passata sotto	-
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	cavazione in tempo sopra al petto	colpo d'arresto al fianco	inquartata (dopo la parata di terza)
al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda	cavazione in tempo al fianco	inquartata	-
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	cavazione in tempo al fianco	inquartata (dopo la parata di terza)	-
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	cavazione in tempo al fianco	colpo d'arresto al petto	passata sotto
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o di filo (fianconata)	cavazione in tempo al petto in fuori	imbroccata	-

I. - Azioni in rapporto alle parate di tasto

AZIONE di offesa	**Quanti movimenti la compongono**	**Da quale invito o legamento è eseguibile**	**Quali parate delude**	**A quale bersaglio si espleta**	**Quale potrà esserne la parata finale più adatta**
Fianconata di seconda	due	dal legamento di quarta di chi la esegue	-	al fianco di seconda	di seconda o ceduta di quarta
Finta di fianconata di seconda	due	sulla spada avversaria in linea o dal legamento di quarta di chi la esegue	di seconda o ceduta di quarta	sopra al petto	di mezzocerchio di terza o di quarta[1]
Doppia finta di fianconata di seconda	tre	sulla spada avversaria in linea o dal legamento di quarta di chi la esegue	di seconda e mezzocerchio	al fianco di seconda	di seconda o contro di mezzocerchio
			o di seconda e terza	al petto in dentro di quarta	di quarta o contro di terza
Filo di quarta falso	due	sulla spada avversaria in linea	-	al fianco di quarta al lato interno	di mezzocerchio o ceduta di terza
Filo di quarta falso	due	dal legamento di terza di chi la esegue	-	al fianco di quarta al lato interno	di mezzocerchio o ceduta di terza
Finta del filo di quarta falso	due	sulla spada avversaria in linea o dal legamento di terza di chi la esegue	-	al fianco di seconda	di seconda o contro di mezzocerchio
Finta del filo di quarta falso con la finta al fianco	tre	sulla spada avversaria in linea o dal legamento di terza di chi la esegue	di quarta e terza	al petto di quarta	di terza o di quarta[1]
Filo sottomesso	due	dal legamento di quarta avversario	-	al petto in dentro	di quarta o contro di terza
Filo sottomesso	due	dal legamento di terza avversario	-	al petto in fuori	di terza o contro di quarta
Filo sottomesso	due	dal legamento di seconda avversario	-	al fianco di seconda	di seconda o ceduta di quarta
Filo sottomesso	due	dal legamento di mezzocerchio avversario	-	al petto in dentro di quarta	di mezzocerchio

1. Le parate di quarta e di mezzocerchio rappresentano una parata di mezza contro (vedi § 88).

I. - Azioni in rapporto alle parate di tasto

Quali potranno essere le risposte, in seguito alla parata finale	**Quali uscite in tempo si potranno opporre**		
	di primo tempo	**di secondo tempo**	**di terzo tempo**
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o di filo (fianconata)	-	imbroccata	-
al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	cavazione in tempo al petto	passata sotto	-
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	cavazione in tempo al petto in fuori	colpo d'arresto al fianco	-
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda	idem	idem	inquartata
al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda	cavazione in tempo circolata al fianco	colpo d'arresto al fianco	inquartata
al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda	inquartata	-	-
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	cavazione in tempo	-	-
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	cavazione in tempo	colpo d'arresto al petto	passata sotto
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda	-	inquartata	-
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	-	passata sotto	-
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o di filo (fianconata)	-	imbroccata	-
al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	-	inquartata	-

I. - Azioni in rapporto alle parate di tasto

AZIONE di offesa	Quanti movimenti la compongono	Da quale invito o legamento è eseguibile	Quali parate delude	A quale bersaglio si espleta	Quale potrà esserne la parata finale più adatta
Finta del filo sottomesso	due	dal legamento di quarta avversario	di quarta	al petto in fuori	di terza o contro di quarta
Finta del filo sottomesso	due	dal legamento di terza avversario	di terza	al petto in dentro	di quarta o di mezzocerchio[1]
Finta del filo sottomesso	due	dal legamento di seconda avversario	di seconda	sopra al petto di quarta	di terza o di quarta[1]
Finta del filo sottomesso	due	dal legamento di mezzocerchio avversario	di mezzocerchio	al fianco di seconda	di seconda o contro di mezzocerchio
Doppia finta del filo sottomesso	tre	dal legamento di quarta avversario	di quarta e terza	al petto in dentro di quarta	di quarta o di mezzocerchio[1]
Doppia finta del filo sottomesso	tre	dal legamento di terza avversario	di terza e quarta	al petto in fuori	di terza o contro di quarta
Doppia finta del filo sottomesso	tre	dal legamento di seconda avversario	di seconda e mezzocerchio	al fianco di seconda	di seconda o di mezzocerchio[1]
			di seconda e terza	al petto in dentro	di quarta o di mezzocerchio[1]
Doppia finta del filo sottomesso	tre	dal legamento di mezzocerchio avversario	di mezzocerchio e seconda	sopra al petto di quarta	di terza di mezzocerchio o di quarta[1]
Battuta di quarta o interna	due	sulla spada avversaria in linea o dal legamento di quarta di chi la esegue	-	al petto in dentro di quarta	di quarta di mezzocerchio[1] o contro di terza
Battuta di terza o esterna	due	sulla spada avversaria in linea o dal legamento di terza di chi la esegue	-	al petto in fuori di quarta	di terza o contro di quarta
Battuta e cartoccio	due	sulla spada avversaria in linea o dal legamento di terza di chi la esegue	-	al fianco di seconda	di seconda o di mezzocerchio

1. Le parate di quarta e di mezzocerchio rappresentano una parata di mezza contro (vedi § 88).
2. O al fianco di seconda, che è preferibile.

I. - Azioni in rapporto alle parate di tasto

Quali potranno essere le risposte, in seguito alla parata finale	**Quali uscite in tempo si potranno opporre**		
	di primo tempo	**di secondo tempo**	**di terzo tempo**
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	colpo d'arresto al petto	passata sotto	-
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	colpo d'arresto al fianco	inquartata	-
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	colpo d'arresto al petto	passata sotto	-
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	colpo d'arresto in dentro	-	-
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	colpo d'arresto al petto	colpo d'arresto al fianco	inquartata
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	colpo d'arresto al fianco	colpo d'arresto al petto	passata sotto
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	colpo d'arresto al petto	colpo d'arresto al fianco	-
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	idem	idem	inquartata
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al petto di quarta, o di filo (fianconata)	colpo d'arresto in dentro	colpo d'arresto al petto	passata sotto
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda	cavazione in tempo al petto in fuori	inquartata	-
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	cavazione in tempo al petto in dentro	passata sotto	-
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	cavazione in tempo al petto in dentro[2]	-	-

I. - Azioni in rapporto alle parate di tasto

AZIONE di offesa	**Quanti movimenti la compongono**	**Da quale invito o legamento è eseguibile**	**Quali parate delude**	**A quale bersaglio si espleta**	**Quale potrà esserne la parata finale più adatta**
Battuta di mezzocerchio	due	sulla spada avversaria in linea o dal legamento di mezzocerchio di chi la esegue	-	al petto in dentro di quarta	di quarta o di mezzocerchio[1]
Battuta di quarta con la finta dritta	tre	sulla spada avversaria in linea o dal legamento di quarta di chi la esegue	di quarta	al petto in fuori	di terza o contro di quarta
Battuta di terza con la finta dritta	tre	sulla spada avversaria in linea o dal legamento di terza di chi la esegue	di terza	al petto in dentro	di quarta o di mezzocerchio[1]
Battuta con la finta di cartoccio	tre	sulla spada avversaria in linea o dal legamento di terza di chi la esegue	di seconda	sopra al petto di quarta	di terza o di quarta[1]
Battuta di mezzocerchio con la finta dritta	tre	sulla spada avversaria in linea o dal legamento di mezzocerchio di chi la esegue	di quarta	al petto in fuori	di terza o contro di quarta
Sforzo di spada interno	due	dal legamento di quarta di chi la esegue	-	al petto di quarta in dentro	di quarta di mezzocerchio[1] o contro di terza
Sforzo di spada esterno	due	dal legamento di terza di chi lo esegue	-	al petto di quarta in fuori	di terza o contro di quarta
Sforzo di spada di seconda	due	dal legamento di seconda di chi lo esegue	-	al fianco di seconda	di seconda o contro di mezzocerchio
Sforzo di spada di mezzocerchio	due	dal legamento di mezzocerchio di chi lo esegue	-	al petto in dentro di quarta	di quarta o di mezzocerchio[1]
Sforzo di spada di quarta con la finta dritta	tre	dal legamento di quarta di chi lo esegue	di quarta	al petto in fuori	di terza o contro di quarta

1. Le parate di quarta e di mezzocerchio rappresentano una parata di mezza contro (vedi § 88).

I. - Azioni in rapporto alle parate di tasto

Quali potranno essere le risposte, in seguito alla parata finale	**Quali uscite in tempo si potranno opporre**		
	di primo tempo	**di secondo tempo**	**di terzo tempo**
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	cavazione in tempo al fianco	inquartata	-
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	cavazione in tempo al petto in fuori	colpo d'arresto al petto in dentro	passata sotto
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	cavazione in tempo al petto in dentro	colpo d'arresto al fianco	inquartata
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	cavazione in tempo al petto in dentro	colpo d'arresto al petto	passata sotto
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	cavazione in tempo al fianco	colpo d'arresto al petto in dentro	passata sotto
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda	-	inquartata	-
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	-	passata sotto	-
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	-	-	-
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	-	inquartata	-
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	-	colpo d'arresto al petto in dentro	passata sotto

I. - Azioni in rapporto alle parate di tasto

AZIONE di offesa	**Quanti movimenti la compongono**	**Da quale invito o legamento è eseguibile**	**Quali parate delude**	**A quale bersaglio si espleta**	**Quale potrà esserne la parata finale più adatta**
Sforzo di spada di terza con la finta dritta	tre	dal legamento di terza di chi la esegue	di terza	al petto in dentro	di quarta di mezzocerchio[1] o contro di terza
Sforzo di spada di seconda con la finta dritta	tre	dal legamento di seconda di chi la esegue	di seconda	sopra al petto di quarta	di terza o di quarta[1]
Sforzo di spada di mezzocerchio con la finta dritta	tre	dal legamento di mezzocerchio di chi la esegue	di quarta	al petto in fuori	di terza o contro di quarta
Copertino	due	sulla spada avversaria in linea	-	al petto di quarta in dentro	di quarta di mezzocerchio[1] o contro di terza
Copertino con la finta dritta	tre	sulla spada avversaria in linea	di quarta	al petto di quarta in fuori	di terza o contro di quarta
Battuta atterrando	due	dal legamento di mezzocerchio avversario o dal legamento di terza di chi la esegue	-	sopra al petto di quarta	di mezzocerchio di terza o contro di quarta
Intrecciata di quarta	due	dal legamento di terza avversario o dal legamento di terza di chi la esegue	-	al petto di quarta in dentro	di quarta di mezzocerchio[1] o contro di terza
Intrecciata di terza	due	dal legamento di quarta avversario o dal legamento di quarta di chi la esegue	-	al fianco di seconda	di seconda o di mezzocerchio
				o al petto in fuori	di terza o contro di quarta
Intrecciata di quarta con la finta dritta	tre	dal legamento di terza avversario o dal legamento di terza di chi la esegue	di quarta	al petto di quarta in fuori	di terza o contro di quarta
Intrecciata di terza con la finta dritta	tre	dal legamento di quarta avversario o dal legamento di quarta di chi la esegue	di terza	al petto in dentro	di quarta di mezzocerchio[1] o contro di terza

1. Le parate di quarta e di mezzocerchio rappresentano una parata di mezza contro (vedi § 88).

I. - Azioni in rapporto alle parate di tasto

Quali potranno essere le risposte, in seguito alla parata finale	**Quali uscite in tempo si potranno opporre**		
	di primo tempo	**di secondo tempo**	**di terzo tempo**
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda	-	colpo d'arresto al fianco	inquartata
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	-	colpo d'arresto al petto	passata sotto
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	-	colpo d'arresto al petto in dentro	passata sotto
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda	cavazione in tempo al petto in fuori	inquartata	-
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	cavazione in tempo al petto in fuori	colpo d'arresto al petto in dentro	passata sotto
al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	cavazione in tempo al petto in dentro	passata sotto	-
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda	cavazione in tempo al petto in fuori	inquartata	-
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	cavazione in tempo al petto in dentro	-	-
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	idem	passata sotto	-
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	cavazione in tempo al petto in fuori	colpo d'arresto al petto in dentro	passata sotto
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda	cavazione in tempo al petto in dentro	colpo d'arresto al fianco	inquartata

I. - Azioni in rapporto alle parate di tasto

AZIONE di offesa	**Quanti movimenti la compongono**	**Da quale invito o legamento è eseguibile**	**Quali parate delude**	**A quale bersaglio si espleta**	**Quale potrà esserne la parata finale più adatta**
Intrecciata di terza con la finta di cartoccio	tre	dal legamento di quarta avversario o dal legamento di quarta di chi la esegue	di seconda	sopra al petto di quarta	di terza o di quarta[1]
Battuta di quarta falsa	tre	sulla spada avversaria in linea del fianco o dal legamento di seconda sia avversario sia di chi la esegue	-	al fianco di quarta	di mezzocerchio di quarta[1] o contro di seconda
Battuta di quarta falsa con la finta al petto	tre	sulla spada avversaria in linea del fianco o dal legamento di seconda sia avversario sia di chi la esegue	di mezzocerchio	al fianco di seconda	di seconda o contro di mezzocerchio
Guadagno di spada in dentro	due	sulla spada avversaria in linea o dal legamento di terza di chi lo esegue	-	al petto di quarta	di quarta o di mezzocerchio[1]
Guadagno di spada in fuori	tre	sulla spada avversaria in linea o dal legamento di quarta di chi lo esegue	-	al fianco di seconda	di seconda o contro di mezzocerchio

1. Le parate di quarta e di mezzocerchio rappresentano una parata di mezza contro (vedi § 88).
2. Questa uscita in tempo è attuabile soltanto quando l'avversario esegue il guadagno di spada sulla spada avversaria in linea: poiché se questa è soggetta ad un suo legamento, è inattuabile.

I. - Azioni in rapporto alle parate di tasto

Quali potranno essere le risposte, in seguito alla parata finale	**Quali uscite in tempo si potranno opporre**		
	di primo tempo	**di secondo tempo**	**di terzo tempo**
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	cavazione in tempo al petto in dentro	colpo d'arresto al petto	passata sotto
al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al petto di quarta, o di filo (fianconata) sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata)	cavazione in tempo al fianco	inquartata	-
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	cavazione in tempo al fianco	colpo d'arresto al petto	-
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	cavazione in tempo al petto in dentro[2]	-	-
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	cavazione in tempo al petto in fuori[2]	-	-

SECONDO QUADRO SINOTTICO

Quadro sinottico di tutte le azioni, di offesa e difesa, in rapporto alle parate di contro, con le rispettive uscite in tempo, che a ciascuna azione potransi opporre a primo, a asecondo, a terzo tempo. Esso offre il mezzo di scorgere, a colpo d'occhio, il numero dei movimenti di ciascuna azione; quale ne sia l'origine; quali parate deluda all'avversario, dove termini; nonché le risposte, che si possono vibrare in seguito ad ogni parata.

II. - Azioni in rapporto alle parate di contro

AZIONE di offesa	**Quanti movimenti la compongono**	**Da quale invito o legamento è eseguibile**	**Quali parate delude**	**A quale bersaglio si espleta**	**Quale potrà esserne la parata finale più adatta**
Finta dritta circolata in fuori	due	dall'invito di quarta avversario	contro di quarta	al petto in fuori	di terza o contro di quarta
Finta dritta circolata in dentro	due	dall'invito di terza avversario	contro di terza	al petto in dentro	di quarta di mezzocerchio[1] o contro di terza
Finta al petto circolata	due	dall'invito di seconda avversario	contro di seconda	sopra al petto di quarta	di terza di mezzocerchio di quarta[1]
Finta di cartoccio circolata al fianco	due	dall'invito di mezzocerchio avversario	contro di mezzocerchio	al fianco	di seconda o contro di mezzocerchio
Contro-cavazione in fuori	due	dal legamento di quarta avversario	contro di quarta	al petto in fuori	di terza o contro di quarta
Contro-cavazione in dentro	due	dal legamento di terza avversario	contro di terza	al petto in dentro	di quarta di mezzocerchio[1] o contro di terza
Contro-cavazione al petto	due	dal legamento di seconda avversario	contro di seconda	sopra al petto di quarta	di terza di mezzocerchio di quarta[1]
Contro-cavazione al fianco	due	dal legamento di mezzocerchio avversario	contro di mezzocerchio	al fianco	di seconda o contro di mezzocerchio
Finta dritta circolata con la finta	tre	dall'invito di quarta avversario	contro di quarta e terza	al petto in dentro	di quarta di mezzocerchio[1] o contro di terza
Finta dritta circolata con la finta	tre	dall'invito di terza avversario	contro di terza e quarta	al petto in fuori	di terza o contro di quarta
Finta al petto circolata con la finta	tre	dall'invito di seconda avversario	contro di seconda e terza	al petto in dentro	di quarta di mezzocerchio[1] o contro di terza

1. Le parate di quarta e di mezzocerchio rappresentano una parata di mezza contro (vedi § 88).

II. - Azioni in rapporto alle parate di contro

Quali potranno essere le risposte, in seguito alla parata finale	**Quali uscite in tempo si potranno opporre**		
	di primo tempo	**di secondo tempo**	**di terzo tempo**
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	colpo d'arresto al fianco	passata sotto	-
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda	colpo d'arresto al petto	inquartata	-
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al petto di quarta, o di filo (fianconata)	colpo d'arresto al fianco	passata sotto	-
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	colpo d'arresto al petto	-	-
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	colpo d'arresto al fianco	passata sotto	-
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda	colpo d'arresto al petto	inquartata	-
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al petto di quarta, o di filo (fianconata)	colpo d'arresto al fianco	passata sotto	-
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	colpo d'arresto al petto	-	-
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda	colpo d'arresto al fianco	colpo d'arresto al fianco	inquartata
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	colpo d'arresto al petto	colpo d'arresto al petto	passata sotto
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda	colpo d'arresto al fianco	colpo d'arresto al fianco	inquartata

II. - Azioni in rapporto alle parate di contro

AZIONE di offesa	**Quanti movimenti la compongono**	**Da quale invito o legamento è eseguibile**	**Quali parate delude**	**A quale bersaglio si espleta**	**Quale potrà esserne la parata finale più adatta**
Finta di cartoccio circolata con la finta	tre	dall'invito di mezzocerchio avversario	contro di mezzocerchio e seconda	sopra al petto di quarta	di terza o contro di quarta
Contro-cavazione con la finta	tre	dal legamento di quarta avversario	contro di quarta e terza	al petto in dentro	di quarta di mezzocerchio[1] o contro di terza
Contro-cavazione con la finta	tre	dal legamento di terza avversario	contro di terza e quarta	al petto in fuori	di terza di mezzocerchio di quarta[1]
Contro-cavazione con la finta	tre	dal legamento di seconda avversario	contro di seconda e terza	al petto in dentro	di seconda o contro di mezzocerchio
Contro-cavazione con la finta	tre	dal legamento di mezzocerchio avversario	contro di mezzocerchio e seconda	sopra al petto di quarta	di terza o contro di quarta
Doppia finta dritta circolata in dentro	tre	dall'invito di quarta avversario	di terza e contro di terza	al petto in dentro	di quarta di mezzocerchio[1] o contro di terza
Doppia finta dritta circolata in fuori	tre	dall'invito di terza avversario	di quarta e contro di quarta	al petto in fuori	di terza di mezzocerchio di quarta[1]
Doppia finta dritta circolata al fianco	tre	dall'invito di seconda avversario	di mezzocerchio e contro di mezzocerchio	al fianco	di seconda o contro di mezzocerchio
Doppia finta dritta circolata sopra al petto	tre	dall'invito di mezzocerchio avversario	di seconda e contro di seconda	sopra al petto di quarta	di quarta di mezzocerchio[1] o contro di terza
Doppia finta di cavazione circolata dentro	tre	dal legamento di quarta avversario	di terza e contro di terza	al petto in dentro	di terza o contro di quarta
Doppia finta di cavazione circolata fuori	tre	dal legamento di terza avversario	di quarta e contro di quarta	al petto in fuori	di quarta di mezzocerchio[1] o contro di terza

1. Le parate di quarta e di mezzocerchio rappresentano una parata di mezza contro (vedi § 88).

II. - Azioni in rapporto alle parate di contro

Quali potranno essere le risposte, in seguito alla parata finale	**Quali uscite in tempo si potranno opporre**		
	di primo tempo	**di secondo tempo**	**di terzo tempo**
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al petto di quarta, o di filo (fianconata)	colpo d'arresto al petto	colpo d'arresto al petto	passata sotto
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda	colpo d'arresto al fianco	colpo d'arresto al fianco	inquartata
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	colpo d'arresto al petto	colpo d'arresto al petto	passata sotto
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda	colpo d'arresto al fianco	colpo d'arresto al fianco	inquartata
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al petto di quarta, o di filo (fianconata)	colpo d'arresto al petto	colpo d'arresto al petto	passata sotto
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda	colpo d'arresto al fianco	colpo d'arresto al petto	inquartata
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	colpo d'arresto al petto	colpo d'arresto al fianco	passata sotto
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	colpo d'arresto al fianco	colpo d'arresto al petto	-
al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	colpo d'arresto al petto	colpo d'arresto al fianco	passata sotto
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda	colpo d'arresto al fianco	colpo d'arresto al petto	inquartata
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	colpo d'arresto al petto	colpo d'arresto al fianco	passata sotto

II. - Azioni in rapporto alle parate di contro

AZIONE di offesa	**Quanti movimenti la compongono**	**Da quale invito o legamento è eseguibile**	**Quali parate delude**	**A quale bersaglio si espleta**	**Quale potrà esserne la parata finale più adatta**
Doppia finta di cavazione circolata al fianco	tre	dal legamento di seconda avversario	di mezzocerchio e contro di mezzocerchio	al fianco	di seconda o contro di mezzocerchio
Doppia finta di cavazione circolata al petto	tre	dal legamento di mezzocerchio avversario	di seconda e contro di seconda	sopra al petto di quarta	di mezzocerchio di terza o di quarta[1]
Finta di fianconata di quarta o di seconda circolata al fianco	due	sulla spada avversaria in linea o dal legamento di quarta di chi la esegue	contro di mezzocerchio	al fianco di seconda	di seconda o contro di mezzocerchio
Finta di fianconata di quarta o di seconda con la finta circolata al petto	tre	sulla spada avversaria in linea o dal legamento di quarta di chi la esegue	di seconda e quarta	al petto in fuori	di terza o contro di quarta
Finta del filo di terza circolato in fuori	due	sulla spada avversaria in linea o dal legamento di terza di chi la esegue	contro di quarta	al petto in fuori	di terza o contro di quarta
Finta del filo di terza con la finta circolata al fianco	tre	sulla spada avversaria in linea o dal legamento di terza di chi la esegue	di mezzocerchio e contro di mezzocerchio	al fianco	di seconda o contro di mezzocerchio
Finta del filo di seconda circolato al fianco	due	sulla spada avversaria in linea o dal legamento di seconda di chi la esegue	di mezzocerchio	al petto in fuori	di seconda o contro di mezzocerchio
Finta del filo di seconda con la finta circolata in fuori	tre	sulla spada avversaria in linea o dal legamento di seconda di chi la esegue	di seconda e quarta	al petto in fuori	di terza o contro di quarta

1. Le parate di quarta e di mezzocerchio rappresentano una parata di mezza contro (vedi § 88).

II. - Azioni in rapporto alle parate di contro

Quali potranno essere le risposte, in seguito alla parata finale	**Quali uscite in tempo si potranno opporre**		
	di primo tempo	**di secondo tempo**	**di terzo tempo**
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	colpo d'arresto al fianco	colpo d'arresto al petto	-
al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	colpo d'arresto al petto	colpo d'arresto al fianco	passata sotto
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	cavazione in tempo al petto in fuori	-	-
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	cavazione in tempo al petto in fuori	colpo d'arresto al fianco	passata sotto
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	cavazione in tempo al petto in dentro	passata sotto	-
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	cavazione in tempo al petto in dentro	colpo d'arresto al petto	-
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	cavazione in tempo al petto	-	-
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	cavazione in tempo al petto	colpo d'arresto al fianco	passata sotto

II. - Azioni in rapporto alle parate di contro

AZIONE di offesa	**Quanti movimenti la compongono**	**Da quale invito o legamento è eseguibile**	**Quali parate delude**	**A quale bersaglio si espleta**	**Quale potrà esserne la parata finale più adatta**
Finta del filo di mezzocerchio circolato in fuori	due	sulla spada avversaria in linea o dal legamento di mezzocerchio di chi la esegue	contro di quarta	al petto in fuori	di terza o contro di quarta
Finta del filo di mezzocerchio con la finta circolata al petto o al fianco	tre	sulla spada avversaria in linea o dal legamento di mezzocerchio di chi la esegue	di terza e contro di terza	al petto in dentro	di quarta di mezzocerchio[1]
			o di terza e mezzocerchio[1]	al fianco di seconda	di seconda o contro di mezzocerchio
Finta del filo di quarta falso circolata al petto	due	sulla spada avversaria in linea o dal legamento di terza di chi la esegue	contro di seconda	sopra al petto	di terza o di quarta[1]
Finta del filo di quarta falso con la finta di cartoccio circolata al fianco	tre	sulla spada avversaria in linea o dal legamento di terza di chi la esegue	di mezzocerchio e contro di mezzocerchio	al fianco	di seconda o contro di mezzocerchio
Finta del filo sottomesso circolato in dentro	due	dal legamento di quarta avversario	contro di terza	al petto in dentro	di quarta di mezzocerchio[1] o contro di terza
Finta del filo sottomesso circolato in fuori	due	dal legamento di terza avversario	contro di quarta	al petto in fuori	di terza o contro di quarta
Finta del filo sottomesso circolato al fianco	due	dal legamento di seconda avversario	contro di mezzocerchio	al fianco	di seconda o contro di mezzocerchio
Finta del filo sottomesso circolato sopra	due	dal legamento di mezzocerchio avversario	contro di seconda	sopra al petto	di terza o di quarta[1]
Finta del filo sottomesso con la finta di cavazione circolata in fuori	tre	dal legamento di quarta avversario	di quarta e contro di quarta	al petto in fuori	di terza o contro di quarta

1. Le parate di quarta e di mezzocerchio rappresentano una parata di mezza contro (vedi § 88).

II. - Azioni in rapporto alle parate di contro

Quali potranno essere le risposte, in seguito alla parata finale	**Quali uscite in tempo si potranno opporre**		
	di primo tempo	**di secondo tempo**	**di terzo tempo**
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	cavazione in tempo al fianco	passata sotto	-
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	cavazione in tempo al fianco	colpo d'arresto al petto	inquartata (se sarà circolata al petto; poiché se termina al fianco, non si potrà eseguire)
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta			
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	cavazione in tempo	passata sotto	-
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	cavazione in tempo	colpo d'arresto al petto	-
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda	colpo d'arresto al petto	inquartata	-
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	colpo d'arresto al fianco	passata sotto	-
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	colpo d'arresto al petto	-	-
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	colpo d'arresto in dentro	passata sotto	-
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	colpo d'arresto al petto	colpo d'arresto al fianco	passata sotto

II. - Azioni in rapporto alle parate di contro

AZIONE di offesa	**Quanti movimenti la compongono**	**Da quale invito o legamento è eseguibile**	**Quali parate delude**	**A quale bersaglio si espleta**	**Quale potrà esserne la parata finale più adatta**
Finta del filo sottomesso con la finta di cavazione circolata in dentro	tre	dal legamento di terza avversario	di terza e contro di terza	al petto in dentro	di quarta di mezzocerchio[1] o contro di terza
Finta del filo sottomesso con la finta circolata al petto	tre	dal legamento di seconda avversario	di seconda e contro di seconda	sopra al petto di quarta	di terza o di quarta[1]
Finta del filo sottomesso con la finta di cartoccio circolata al fianco	tre	dal legamento di mezzocerchio avversario	di mezzocerchio e contro di mezzocerchio	al fianco	di seconda o contro di mezzocerchio
Battuta di quarta con la finta dritta circolata in dentro	tre	sulla spada avversaria in linea o dal legamento di quarta di chi la esegue	contro di terza	al petto in dentro	di quarta di mezzocerchio[1] o contro di terza
Battuta di terza con la finta dritta circolata in fuori	tre	sulla spada avversaria in linea o dal legamento di terza di chi la esegue	contro di quarta	al petto in fuori	di terza o contro di quarta
Battuta con la finta di cartoccio circolata al fianco	tre	sulla spada avversaria in linea o dal legamento di terza di chi la esegue	contro di mezzocerchio	al fianco	di seconda o contro di mezzocerchio
Battuta di mezzocerchio con la finta circolata al fianco	tre	sulla spada avversaria in linea o dal legamento di mezzocerchio di chi la esegue	di mezzocerchio[1]	al fianco	di seconda o contro di mezzocerchio
Battuta di seconda con la finta circolata al fianco	tre	sulla spada avversaria in linea del fianco o dal legamento di seconda di chi la esegue	contro di mezzocerchio	al fianco	di seconda o contro di mezzocerchio

1. Le parate di quarta e di mezzocerchio rappresentano una parata di mezza contro (vedi § 88).

II. - Azioni in rapporto alle parate di contro

Quali potranno essere le risposte, in seguito alla parata finale	**Quali uscite in tempo si potranno opporre**		
	di primo tempo	**di secondo tempo**	**di terzo tempo**
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda	colpo d'arresto al fianco	colpo d'arresto al petto	inquartata
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	colpo d'arresto al petto	colpo d'arresto al fianco	passata sotto
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	colpo d'arresto in dentro	colpo d'arresto al petto	-
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda	cavazione in tempo al petto in fuori	colpo d'arresto al petto in dentro	inquartata
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	cavazione in tempo al petto in dentro	colpo d'arresto al fianco	passata sotto
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	cavazione in tempo al petto in dentro	colpo d'arresto al petto	-
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	cavazione in tempo al fianco	colpo d'arresto al petto in dentro	-
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	cavazione in tempo al petto	colpo d'arresto al petto	-

II. - Azioni in rapporto alle parate di contro

AZIONE di offesa	**Quanti movimenti la compongono**	**Da quale invito o legamento è eseguibile**	**Quali parate delude**	**A quale bersaglio si espleta**	**Quale potrà esserne la parata finale più adatta**
Sforzo di spada con la finta dritta circolata in dentro	tre	dal legamento di quarta di chi lo esegue	contro di terza	al petto in dentro	di quarta di mezzocerchio[1] o contro di terza
Sforzo di spada con la finta dritta circolata in dentro	tre	dal legamento di terza di chi lo esegue	contro di quarta	al petto in fuori	di terza o contro di quarta
Sforzo di spada con la finta dritta circolata al fianco	tre	dal legamento di seconda di chi lo esegue	contro di mezzocerchio	al fianco	di seconda o contro di mezzocerchio
Sforzo di spada con la finta dritta circolata in dentro	tre	dal legamento di mezzocerchio di chi lo esegue	contro di terza	al petto in dentro	di quarta di mezzocerchio[1] o contro di terza
Battuta di quarta eseguita di contro	due	sulla spada avversaria in linea, ma dall'invito di quarta di chi la esegue	-	al petto in dentro	di quarta di mezzocerchio[1] o contro di terza
Battuta di terza eseguita di contro	due	sulla spada avversaria in linea, ma dall'invito di terza di chi la esegue	-	al petto in fuori	di terza o contro di quarta
Battuta di seconda eseguita di contro	due	sulla spada avversaria in linea, ma dall'invito di seconda di chi la esegue	-	al fianco	di seconda o contro di mezzocerchio
Battuta di mezzocerchio eseguita di contro	due	sulla spada avversaria in linea, ma dall'invito di mezzocerchio di chi la esegue	-	al petto in dentro	di mezzocerchio o di quarta[1]

1. Le parate di quarta e di mezzocerchio rappresentano una parata di mezza contro (vedi § 88).

II. - Azioni in rapporto alle parate di contro

Quali potranno essere le risposte, in seguito alla parata finale	**Quali uscite in tempo si potranno opporre**		
	di primo tempo	**di secondo tempo**	**di terzo tempo**
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda	-	colpo d'arresto al petto in dentro	inquartata
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	-	colpo d'arresto al fianco	passata sotto
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	-	colpo d'arresto al petto	-
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda	-	colpo d'arresto al petto in dentro	inquartata
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda	cavazione in tempo al petto in fuori	inquartata	-
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	cavazione in tempo al petto in dentro	passata sotto	-
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	cavazione in tempo al petto	-	-
al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al petto di quarta, o di filo (fianconata)	cavazione in tempo al fianco	inquartata	-

II. - Azioni in rapporto alle parate di contro

AZIONE di offesa	**Quanti movimenti la compongono**	**Da quale invito o legamento è eseguibile**	**Quali parate delude**	**A quale bersaglio si espleta**	**Quale potrà esserne la parata finale più adatta**
Battuta di quarta eseguita di contro con la finta dritta circolata in dentro	tre	sulla spada avversaria in linea, ma dall'invito di quarta di chi la esegue	contro di terza	al petto in dentro	di quarta di mezzocerchio[1] o contro di terza
Battuta di terza eseguita di contro con la finta dritta circolata in fuori	tre	sulla spada avversaria in linea, ma dall'invito di terza di chi la esegue	contro di quarta	al petto in fuori	di terza o contro di quarta
Battuta di seconda eseguita di contro con la finta dritta circolata al fianco	tre	sulla spada avversaria in linea, ma dall'invito di seconda di chi la esegue	contro di mezzocerchio	al fianco	di seconda o contro di mezzocerchio
Battuta di mezzocerchio eseguita di contro con la finta dritta circolata al fianco	tre	sulla spada avversaria in linea, ma dall'invito di mezzocerchio di chi lo esegue	contro di seconda	sopra al petto di quarta	di terza o di quarta[1]
Copertino con la finta dritta circolata in dentro	tre	sulla spada avversaria in linea	contro di terza	al petto in dentro	di quarta di mezzocerchio[1] o contro di terza
Intrecciata di quarta con la finta dritta circolata in dentro	tre	dal legamento avversario di terza o dal legamento di terza di chi la esegue	contro di terza	al petto in dentro	di quarta di mezzocerchio[1] o contro di terza
Intrecciata di terza con la finta dritta circolata in fuori	tre	dal legamento avversario di quarta o dal legamento di quarta di chi la esegue	contro di quarta	al petto in fuori	di terza o contro di quarta

1. Le parate di quarta e di mezzocerchio rappresentano una parata di mezza contro (vedi § 88).

II. - Azioni in rapporto alle parate di contro

Quali potranno essere le risposte, in seguito alla parata finale	**Quali uscite in tempo si potranno opporre**		
	di primo tempo	**di secondo tempo**	**di terzo tempo**
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda	cavazione in tempo al petto in fuori	colpo d'arresto al petto in dentro	inquartata
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	cavazione in tempo al petto in dentro	colpo d'arresto al fianco	passata sotto
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	cavazione in tempo al petto	colpo d'arresto al petto	-
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	cavazione in tempo al fianco	colpo d'arresto al petto in dentro	passata sotto
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda	cavazione in tempo al petto in fuori	colpo d'arresto al petto in dentro	inquartata
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda	cavazione in tempo al petto in fuori	colpo d'arresto al petto in dentro	inquartata
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	cavazione in tempo al petto in dentro	colpo d'arresto al fianco	passata sotto

II. - Azioni in rapporto alle parate di contro

AZIONE di offesa	**Quanti movimenti la compongono**	**Da quale invito o legamento è eseguibile**	**Quali parate delude**	**A quale bersaglio si espleta**	**Quale potrà esserne la parata finale più adatta**
Intrecciata di terza con la finta di cartoccio circolata al fianco	tre	dal legamento avversario di quarta o dal legamento di quarta di chi la esegue	contro di mezzocerchio	al fianco	di seconda o contro di mezzocerchio
Intrecciata di quarta falsa con la finta dritta circolata al petto	tre	sulla spada avversaria in linea o dal legamento di seconda, sia avversario, sia di chi la esegue	contro di seconda	al petto	di terza o contro di quarta

II. - Azioni in rapporto alle parate di contro

Quali potranno essere le risposte, in seguito alla parata finale	**Quali uscite in tempo si potranno opporre**		
	di primo tempo	**di secondo tempo**	**di terzo tempo**
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	cavazione in tempo al petto in dentro	colpo d'arresto al petto	-
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	cavazione in tempo al fianco	colpo d'arresto al petto in dentro	passata sotto

CAPITOLO QUARTO

CINQUANTADUESIMA LEZIONE

§ 146. – Azioni di offesa eseguite da' propri legamenti.

Ora si esporranno tutte le azioni eseguibili, *a propria scelta di tempo*, cioè quando meglio si riterrà opportuno.

Dal proprio legamento di quarta, si potranno espletare le seguenti azioni:

a) la *botta dritta*, a piè fermo;

b) la *finta dritta*, semplice o doppia, a piè fermo o camminando;

c) la *fianconata di quarta* e le sue derivanti, a piè fermo o camminando;

d) la *fianconata di seconda* e le sue derivanti, camminando;

e) lo *sforzo di spada* e le sue derivanti, a piè fermo o camminando;

f) la *battuta di mezzocerchio* e le sue derivanti, a piè fermo o camminando;

g) l'*intrecciata a cartoccio* e le sue derivanti, a piè fermo o camminando;

h) il *guadagno di spada*, a piè fermo o camminando.

Nel dubbio dell'uscita in tempo dell'avversario, si potranno avanzare *in controtempo* tutte le suddette azioni, le quali diverranno *circolate*, se egli parerà di contro.

CINQUANTATREESIMA LEZIONE

§ 147. – (segue).

Dal proprio legamento di terza si potranno eseguire:

a) la *botta dritta al fianco*, cioè il cartoccio;

b) la *finta di cartoccio* semplice o doppia, a piè fermo o camminando;

c) il *filo di spada*, il *filo con la finta*, e simiglianti, a piè fermo o camminando;

d) la *battuta e cartoccio* e le sue derivanti, a piè fermo o camminando;

e) lo *sforzo di spada* e le sue derivanti, a piè fermo o camminando;

f) il *filo di quarta falso* e le sue derivanti, camminando;

g) la *battuta atterrando*, a piè fermo o camminando;

h) l'*intrecciata di quarta* e le sue derivanti, a piè fermo o camminando;

i) il *guadagno di spada*, a piè fermo o camminando.

Ciascuna delle dette azioni si potrà avanzare *in controtempo*, per timore dell'uscita in tempo dell'avversario.

Senza più ripeterlo, resti stabilito, tanto in questa lezione come nelle successive, che in opposto alle parate di contro, *si circolerà*.

CINQUANTAQUATTRESIMA LEZIONE

§ 148. – (segue).

Dal proprio legamento di seconda, si potranno eseguire:

a) la *botta dritta sopra*, a piè fermo;

b) la *finta al petto*, semplice o doppia, a piè fermo o camminando;

c) la *battuta di seconda* e le sue derivanti, a piè fermo o camminando;

d) la *battuta di quarta falsa* e le sue derivanti, a piè fermo o camminando;

e) il *filo di seconda* e le sue derivanti, a piè fermo o camminando;

f) lo *sforzo di spada* e le sue derivanti, a piè fermo o camminando.

Tutte le dette azioni si potranno eseguire *in controtempo*.

CINQUANTACINQUESIMA LEZIONE

§ 149. – (segue).

Dal proprio legamento di mezzocerchio, si potranno eseguire:

a) la *botta dritta*;

b) la *finta dritta* semplice o doppia, a piè fermo o camminando;

c) la *battuta di quarta* e le sue derivanti, a piè fermo o camminando;

d) il *filo di mezzocerchio* e le sue derivanti, a piè fermo o camminando;

e) la *battuta di mezzocerchio* e le sue derivanti, a piè fermo o camminando;

f) il *guadagno di spada*;

g) la *battuta e cartoccio* e le sue derivanti, a piè fermo o camminando.

Tutte le dette azioni si potranno avanzare *in controtempo*.

CINQUANTASEESIMA LEZIONE

§ 150. – Azioni di offesa eseguite con la propria spada in linea.

Dato che si metta la propria spada sulla linea di offesa, e che l'avversario

rimanga ad uno dei quattro inviti, in ragione dell'invito, al quale sarà rimasto, gli si potrà eseguire quanto è detto ne' §§ 152-155.

Quando l'avversario metta anch'egli la sua spada sulla linea, allora gli si potranno eseguire tutte quelle azioni indicate allo scopo di toglierla, cioè le battute e i fili, e così colpirlo. (Vedi Lezioni 8ª, 9ª, 10ª, 11ª, 12ª, 19ª, 20ª, 24ª, 30ª, 31ª, 32ª, 41ª, 42ª; e §§ 80, 81, 103, 126).

Avvertenza. *- Sarà bene tener presente, che l'avversario, nel mettere la spada sulla linea, attende che gli venga tolta: il che vuol dire che, egli può esser pronto per la cavazione od altra azione in tempo; e un tal pericolo si potrà talvolta evitare con la propria scelta di tempo, cioè eseguendo la propria azione sul suo ferro, quando meno egli se la attende o pure preferendone altra, in senso opposto del suo movimento. Se ciò non vorrà rischiarsi, si potrà usufruire del controtempo.*

CINQUANTASETTESIMA LEZIONE

§ 151. – Azioni di offesa eseguite in tempo.

Si dovranno ora studiare le *azioni di offesa eseguite in tempo*, in rapporto de' diversi atteggiamenti che prenderà l'avversario.

Quando l'avversario da un invito passerà ad un legamento, o viceversa, o presenterà la spada in linea, lo si attaccherà con un'azione che si dirà *in tempo*, perché determinata ad effettuarsi proprio nel momento, in cui egli cambia di legamento, d'invito, o presenta la spada in linea.

Quest'azione potrà essere, secondo che l'avversario si atteggerà, una botta dritta, una finta, una controcavazione, una battuta, un filo ecc.

§ 152. – Azioni di offesa eseguite in tempo, a' quattro inviti dell'avversario.

Si comincerà coll'esporre le *azioni in tempo*, che effettuar si possono ai quattro inviti, che sarà per offrire lo avversario, distaccando la sua spada; vale a dire, le azioni onde si potrà colpirlo, profittando di quell'attimo, che impiegherà passando da un legamento o dalla spada in linea ad un invito. Così passando dal legamento di quarta all'invito di terza, dal legamento di terza all'invito di quarta, dal legamento di mezzocerchio all'invito di seconda, offrirà la linea alta, cioè il petto; dal legamento di seconda passando all'invito di mezzocerchio, offrirà la linea bassa, cioè il fianco.

Le azioni, che si potranno eseguire, a ciascuno de' quattro inviti, sono:

a) la *botta dritta in tempo*, a piè fermo, che dicesi pure al distacco;

b) la *finta dritta in tempo*, a piè fermo o camminando, in opposto alla parata di tasto;

c) la *doppia finta dritta in tempo*, a piè fermo o camminando, in opposto a due parate di tasto;

d) la *finta dritta circolata in tempo*, a piè fermo o camminando, in opposto alla parata di contro;

e) la *doppia finta dritta in tempo circolata*, a piè fermo o camminando, in opposto alle parate di tasto e contro;

f) la *finta dritta in tempo circolata con la finta*, a piè fermo o camminando, in opposto alla parata di contro e tasto.

Oltre queste azioni in tempo, quando l'avversario dal legamento di quarta passa ad invitar di terza, si potrà fargli, a piè fermo o camminando, anche:

g) la *battuta falsa di quarta*, con le sue derivanti.

Nella supposizione che ei voglia uscire in tempo, o che non pari, come si è supposto, si potranno avanzare tutte le suddette azioni *in controtempo*.

CINQUANTOTTESIMA LEZIONE

§ 153. – (segue).

Quando l'avversario dal legamento di terza, passa all'invito di quarta, oltre le azioni in tempo, (a, b, c, d, e, f), esposte nel § 152, gli si potranno eseguire la *falsa battuta di spada terminata al fianco*, e le sue derivanti.

Essendosi accorto che l'avversario vuole uscire in tempo o parare in modo differente da quello supposto si avanzeranno le stesse azioni *in controtempo*.

CINQUANTANOVESIMA LEZIONE

§ 154. – (segue).

Se l'avversario del legamento di seconda passa all'invito di mezzocerchio, oltre le azioni in tempo (*a, b, c, d, e, f*), esposte nel § 152, gli si potranno eseguire il *filo e cartoccio*, e le sue derivanti.

E si potranno pure eseguire queste azioni *in controtempo*, per difendersi dalle uscite in tempo.

SESSANTESIMA LEZIONE

§ 155. – (segue).

Allorquando dal legamento di mezzocerchio, l'avversario passa all'invito di seconda, oltre le azioni in tempo (*a, b, c, d, e, f*), esposte nel § 152, gli si potranno eseguire:

a) la *battuta di quarta falsa* e le sue derivanti;

b) la *battuta falsa di seconda* e le sue derivanti;

c) il *filo sottomesso di seconda* e le sue derivanti.

E prevedendo un'uscita in tempo, si potranno tali azioni eseguire *in controtempo*.

SESSANTUNESIMA LEZIONE

§ 156. – Azioni di offesa eseguite in tempo, sulla spada avversaria in linea, dai quattro inviti.

Quando l'avversario da qualsiasi invito pone la spada sulla linea di offesa, gli si eseguiranno, *in tempo*, tutte le azioni accennate nel secondo capoverso del § 150.

SESSANTADUESIMA LEZIONE

§ 157. – Azioni di offesa eseguite in tempo sulla spada avversaria in linea, da' quattro legamenti.

Quando dai legamenti di quarta, di terza, di mezzocerchio e di seconda, l'avversario distaccherà la sua spada, ponendola sulla linea di offesa gli si potranno eseguire tutte quelle *azioni in tempo*, indicate nel § precedente.

SESSANTATREESIMA LEZIONE

§ 158. – Azioni di offesa eseguite in tempo, ai quattro legamenti dell'avversario.

Essendosi esposte nei §§ 152-157 le azioni in tempo, eseguibili quando l'avversario da un legamento passa ad un invito o mette la sua spada in linea, ora si enumereranno tutte le *azioni in tempo* che si potranno espletare, quando l'avversario da un invito passerà ad un legamento.

Se dall'invito di quarta andrà al legamento di terza, gli si potranno eseguire le seguenti azioni:

a) la *cavazione in tempo*, a piè fermo;

b) la *finta di cavazione in tempo o doppia*, a piè fermo o camminando, in opposto alle parate di tasto;

c) la *controcavazione in tempo*, a piè fermo o camminando, in opposto alla parata di contro;

d) il *filo sottomesso esterno in tempo*, e le sue derivanti, a piè fermo o camminando;

e) la *battuta falsa e cartoccio* e le sue derivanti, piè fermo o camminando;

f) l'*intrecciata di quarta* e le sue derivanti, a piè fermo o camminando.

Tutte le dette azioni si potranno avanzare *in controtempo*.

SESSANTAQUATTRESIMA LEZIONE

§ 159. – (segue).

Quando l'avversario dall'invito di terza passa la legamento di quarta, gli si potranno eseguire, oltre le azioni in tempo (*a, b, c*), contenute nel § 158, le seguenti:

a) il *filo sottomesso interno*, e le sue derivanti, a piè fermo o camminando;

b) l'*intrecciata e cartoccio* e le sue derivanti;

c) la *falsa battuta di quarta* e le sue derivanti.

Si potranno pure avanzare le dette azioni *in controtempo*, avvedendosi che l'avversario voglia uscire in tempo.

SESSANTACINQUESIMA LEZIONE

§ 160. – (segue).

Quando l'avversario dall'invito di seconda passa al legamento di mezzocerchio, gli si potranno eseguire, oltre le azioni in tempo (*a, b, c*), contenute nel § 158, le seguenti:

a) il *filo sottomesso* e le sue derivanti;

b) la *battuta atterrando*;

c) il *filo di quarta falso*;

d) il *filo e cartoccio*.

Tali azioni si potranno eseguire *in controtempo*, nel dubbio che l'avversario voglia opporre un'uscita in tempo.

Si terrà sempre presente di dover *circolare*, dopo le dette azioni, se l'avversario accennerà di voler parar di contro.

SESSANTASEIESIMA LEZIONE

§ 161. – (segue).

Quando l'avversario dall'invito di mezzocerchio passa al legamento di seconda, oltre le azioni in tempo (*a, b, c*), contenute nel § 158, non sarà difficile eseguirgli le seguenti:

a) il *filo sottomesso di seconda* e le sue derivanti;

b) la *battuta falsa di seconda* e le sue derivanti;

c) la *battuta di quarta falsa* e le sue derivanti.

Tutte le dette azioni si potranno eseguire in controtempo, nel dubbio d'una uscita in tempo dell'avversario.

CAPITOLO QUINTO

SESSANTASETTESIMA LEZIONE

§ 162. – Lezione muta.

Allorquando l'allievo saprà ben attuare tutte le azioni che possono espletarsi a ciascun invito, a ciascun legamento o sulla spada in linea, eseguirà la *lezione muta*, che è lo svolgimento di tutte quante le azioni studiate, senza che il maestro, il quale nella scuola rappresenta l'avversario, debba chiederle a viva voce; ed in ragione delle costui parate, attuerà gli opposti indicati.

Qui vanno distinte le azioni di *velocità*, e le azioni di *scandaglio*.

Si dicono *azioni di velocità*, quelle che, eseguite per propria scelta di tempo, rendono quasi impossibili le uscite in tempo dell'avversario, e lo costringono invece alla parata; come, per esempio, lo sforzo di spada dal primo legamento, il filo di quarta falso dal legamento di terza, il copertino, le fianconate di quarta e di seconda, eseguite dal legamento di quarta, la battuta di quarta falsa, i fili sottomessi dal legamento avversario, ed altre simiglianti.

Si dicono *azioni di scandaglio* tutte quelle che saranno soltanto accennate allo scopo di scorgere a quale risoluzione offensiva o difensiva vorrà darsi l'avversario.

Se questi uscirà in tempo, nel § 141 è detto come attenersi; ma se, in luogo di uscire in tempo, andrà ad una parata di tasto o di contro, in ragione della parata che opporrà, occorrerà cavare o circolare, con l'azione che più si riterrà adatta.

Questo è un caso che si presenta, con molta frequenza, allorquando non si ha la fortuna di conoscere il giuoco del competitore; e perciò sarà molto importante usufruire dello scandaglio, prima di arrischiare un'azione qualsiasi, essendo molto facile cadere in un tranello.

§ 163. – Esercizio preparatorio per l'assalto.

Quando si sarà riuscito ad eseguire esattamente e con discernimento tutte quante le azioni e gli esercizii fin qui enumerati, allora soltanto il maestro passerà l'allievo all'*esercizio preparatorio per l'assalto*; il che vuol dire che lo condurrà gradatamente alla portata di fare un assalto.

A ciò ottenere, il maestro eviterà per le prime volte di uscirgli in tempo, di vibrargli dei secondi colpi, di parargli di contro, per meglio facilitargli lo sviluppo delle azioni ed incutergli sicurezza di esecuzione. In ragione dei progressi che in lui scorgerà, verrà di mano in mano opponendogli le parate di contro e le uscite in tempo.

Per un maestro è questo il periodo più importante dello insegnamento: perché se l'allievo principierà ad avviziarsi, nessuno potrà più correggerlo, o almeno sarà molto difficile.

Avvertenza. *- Per le prime volte il maestro, in luogo di parare, si lascerà colpire, per far sì che l'allievo tiri deciso; poiché accade facilmente nei principianti, che pel desiderio di difendersi dalla risposta, non vibrano tutta l'azione, per esser più pronti al ritorno in guardia.*

§ 164. – Azioni di prima e di seconda intenzione.

È *azione di prima intenzione* quella che si esegue per propria scelta di tempo, non avendosi altro proposito che di colpire l'avversario.

Si ha un'*azione di seconda intenzione*, quando prevedendo una risoluzione dell'avversario in opposto alla propria azione che gli si vuole espletare, la si accenna dandole molta verità, in luogo di effettuarla, per sedurre l'avversario a mandare a termine il suo proposito; in seguito di che, si parerà e risponderà, oppure gli si uscirà in tempo.

Non giova discorrere delle *azioni di terza intenzione, di quarta* ecc., perché sono assai complicate e quasi inattuabili.

§ 165. – Assalto.

Per *assalto* s'intende quella libertà d'azione, onde, nei limiti dell'arte, si dimostra praticamente come e quanto si è studiato.

L'assalto rappresenta un combattimento tra due persone; perciò prima di eseguire un'azione, occorre cercare di scorgere le intenzioni dell'avversario ed eseguire quelle azioni atte ad annullare i suoi proponimenti.

Si prende la misura, si fa il saluto; indi si maschera il volto, e si va in guardia. Da questo momento è bene riflettere sul da farsi, essendo reciproco il desiderio di superare e vincere.

Chiunque è colpito ha l'obbligo d'alzarsi in piedi e dire ad alta voce «*toccato*». Ogni sosta, in conseguenza d'un colpo ricevuto o dato, ovvero quando non si può continuare per mancanza di lena, costituisce una ripresa.

Avvertenza. – L'assalto devesi aver cura di farlo con chi è più forte, per imitarne i concetti, i movimenti, e trar vantaggio dal modo onde attua le sue idee.

Non basta esser risoluto, ma fa mestieri di un pronto intelletto: bisogna esser accorto a non farsi attaccare di sorpresa; e ciò avvenendo, di sciogliere subito la misura, per prepararsi alla continuazione della difesa, oppure all'attacco.

Bisogna conservare sempre la leggerezza de' movimenti, anche contro avversari che mettessero forza; e conservare del pari la calma abituale contro avversari violenti ed irrequieti. Si hanno da preferire le azioni semplici, perché si è meno esposto alle contrarie.

Schermendo con un avversario che, trasgredendo ai precetti dell'arte, trascuri il ritorno in guardia, sarà mestieri rispondere senza portare il piè dritto innanzi, ma battendolo soltanto, o portando il piè sinistro indietro.

L'opposto contro chi, in luogo di tornare in guardia a parare, dà un salto indietro, è quello di attaccarlo con una azione camminando, in luogo di rispondere.

La contraria al coupè, usato dai francesi, è l'appuntata. Può essere parato di mezzocerchio, o di terza, quando è diretto al petto, e di seconda, quando è diretto al fianco.

Volendo trovare subito la spada dell'avversario, o volendo rompere con certezza ogni suo movimento d'attacco, si dovrà parare di quarta e mezzocerchio, o contro di quarta e mezzocerchio, ovvero, all'inverso, contro di mezzocerchio e quarta. È perciò che queste parate doppie ben s'appellano i baluardi della scherma.

Capitando a schermire co' così detti forconatori, che vibrano colpi di forcone e non di spada, sarà bene giovarsi molto delle parate di mezzocerchio e di seconda, rispondendo con la maggior velocità possibile

Per poter essere ritenuto forte e corretto schermitore, occorre di serbare esatta la guardia, e di non smetterla mai, al fine di evitare un colpo; di vibrare decisa la stoccata; di tornare sollecito in guardia, di essere ponderato negli attacchi; di variare sempre le parate, gli inviti e le risposte; di scegliere bene il tempo, e di conservare la giusta misura.

Infine, il perfetto assalto consiste nell'indagare le intenzioni dell'avversario e nell'opporgli corrette, robuste e decise, quelle contrarie, che son richieste.

Come si è detto nel § 2, l'arma che si usa nel duello, cioè la spada[1]*, differisce non poco, nella sua sezione, dal fioretto, che è l'arma adoperata nella scuola, siccome dalla presente figura si può osservare.*

Per siffatta diversità, potendo accadere che lo schermitore non sappia servirsi ugualmente di entrambe queste armi, il maestro avrà cura, anzi sarà suo dovere, di far esercitare i suoi allievi con la spada (munita, ben inteso, di bottone, qual è nella figura a margine), in campo aperto, proprio come se si trattasse di un duello. Perciò tranne la maschera, non farà adottare altre cautele; e l'assalto avrà termine, appena uno dei combattenti sarà stato toccato.

In questo esercizio, il bersaglio valido sarà tutto il tronco, compresi il viso, il braccio, la mano. Il disarmo avrà il valore di un colpo. Ma tale esercizio il maestro non lo consentirà, se coloro che lo eseguono, non sono al caso di fare un assalto.

§ 166. – Modo di schermire, sia del destro contro il mancino, sia del mancino contro il destro.

Avendo di fronte un avversario, che schermisce con mano diversa, si dovranno del tutto invertire le finali delle proprie azioni, essendo differenti i bersagli che egli offrirà: poiché lo *schermitore mancino*, stando in guardia, presenta le spalle ove il *destro* offre il petto, e viceversa.

Ciò nonostante le posizioni di pugno non mutano, poiché l'avversario mancino va riguardato come se fosse destro; cioè si dovrà supporre che abbia il petto, ove ne sono le spalle, ed il fianco, ove resta il petto.

---

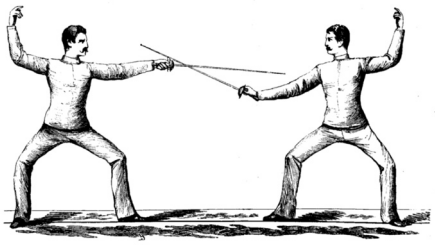
1 La spada propriamente detta è quell'arma, che anticamente si cingeva al fianco e che ora si adopera soltanto sul terreno, in duello. Essa ha due tagli, e generalmente, nella parte media e nella debole, ha quattro facce, e, nel forte, o ne ha sei o è scannellata. Le spade più pregiate sono le spagnole e le antiche Solingen.

In conseguenza di che, tutte le azioni che tra due destri andrebbero vibrate al petto in dentro, schermendo col mancino, si vibreranno al fianco; e quelle al fianco, risulteranno invece al petto.

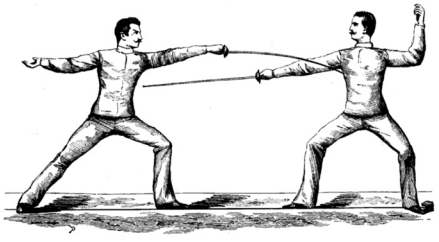
Dal legamento di quarta o di terza, si caverà al petto, in fuori o in dentro, di seconda. È pur lecito cavar di quarta.

Dal legamento di seconda si caverà sopra al petto, di seconda.

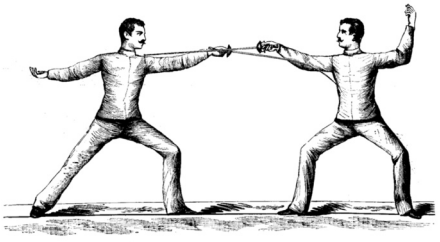
Dal legamento di mezzocerchio si caverà al fianco, di quarta; il che costituisce il cartoccio.



Destro contro sinistro, entrambi in guardia.



Cavazione al petto di *seconda*.



Cavazione al fianco ovvero *cartoccio*.

Così dalla propria parata di quarta, gli si risponderà al fianco col pugno di quarta, come se si volesse rispondere di quarta bassa tra due destri; volendogli rispondere di filo, si eseguirà la fianconata.

Dalla propria parata di terza, la risposta di botta dritta, sarà sulla linea col pugno di seconda, come se si tirasse al fianco d'un destro; la risposta di filo sarà anche col pugno di seconda e terminerà al fianco.

Dalla propria parata di seconda, si potrà rispondere con la botta dritta di

seconda al petto, ma è preferibile rispondere col filo di seconda, perché si avrà una risposta molto più veloce, rimanendone più garentito.

Dalla propria parata di mezzocerchio, si risponderà di botta dritta sulla linea, ugualmente come col destro, serbando l'opposizione di pugno, come in tutte le altre risposte. Preferendo rispondergli di filo, si trasporterà la spada avversa come se si volesse parar di terza, e, girando la seconda, sulla stessa linea, senza mutar posizione di pugno, si compirà il filo.

Sapendo applicare bene queste sole diversità, sarà possibile schermire con questo avversario, che giuoca con mano diversa; poiché le difficoltà che se ne potranno rinvenire, saranno sempre in ragione dell'abitudine contratta nello schermire con lui.

Pel mancino non è così, schermendo d'abitudine coi destri; ma se incontrerà un altro mancino, si troverà inceppato al pari d'un destro, che per la prima volta capiti un avversario mancino.

A rendere più chiare le varianti, che si debbono adottare, si descriveranno qui parecchie azioni, e s'indicherà il modo nel quale si dovranno espletare le finali. Con tali esempi si avrà la norma come attenersi alle rimanenti azioni.

Se l'avversario mancino inviterà di quarta, gli si farà la finta dritta sulla linea, cavando dentro di quarta o di seconda, col deludere la sua parata di terza; volendosi eseguir la doppia finta dritta al medesimo invito, dopo le due finte, si eseguirà la cavazione in fuori, col girare il pugno di seconda od anche di quarta.

Se egli inviterà di terza, gli si farà la finta dritta in dentro, cavando in fuori di seconda o di quarta, col deludere la sua parata di quarta; ovvero gli si farà la doppia, e, dopo le due finte, si caverà in dentro, di seconda o di quarta.

Se inviterà di mezzocerchio, gli si farà la finta al fianco di quarta e si caverà in fuori al petto di seconda, deludendo la sua parata di seconda: ovvero gli si farà la doppia finta, che terminerà al fianco di quarta.

Se inviterà di seconda, gli si farà la finta al petto di quarta o di seconda, e si caverà di quarta al fianco, deludendo la sua parata di mezzocerchio: volendogli far la doppia, espletata la seconda finta al fianco di quarta, si caverà sopra di seconda.

Bisogna attenersi alle stesse norme, per le finte semplici e doppie di cavazione, da' quattro legamenti.

Le battute, gli sforzi ed i fili di spada, si devono eseguire allo stesso modo, come se si tirasse con un destro; con la sola variante, che, dopo una battuta, o uno sforzo, eseguiti di quarta, cioè al proprio lato interno, si terminerà al fianco, col pugno girato di quarta, come dopo la parata di quarta.

Dalla battuta o dallo sforzo di terza, si finirà sulla stessa linea, cioè in dentro, ma col pugno girato di seconda. Così il copertino, non potendosi, come al destro, terminare al petto, si finirà al fianco di quarta; e sarà esso il filo e cartoccio del mancino. La fianconata, sia di quarta, sia di seconda, si esegue dal proprio legamento di quarta sulla spada avversa in linea, allo stesso modo descritto nei §§ 31 e 47, tra due destri; ma, in luogo di terminare al fianco dal lato esterno, si colpirà al medesimo bersaglio, che risulterà interno. Il filo di quarta falso si esegue dal legamento di terza o sulla spada in linea dell'avversario; e, mentre al destro finiva in dentro, al mancino si colpisce pure al fianco, ma in fuori e col pugno di quarta.

Per i colpi d'arresto è la stessa cosa. Dal proprio legamento o invito di quarta, si uscirà in tempo in dentro, col pugno di seconda. Dal proprio invito o legamento di terza, si uscirà in fuori al fianco, col pugno di quarta. Dal proprio invito o legamento di mezzocerchio, si uscirà in tempo sopra, al petto, col pugno di quarta. Dal proprio invito o legamento di seconda, si uscirà in tempo sulla stessa linea col pugno di seconda. L'inquartata si eseguirà ugualmente, dall'invito o legamento o parata di terza; ed, in luogo di colpire al petto si espleterà di quarta al fianco. La passata sotto si eseguirà dall'invito o legamento o parata di quarta come tra due destri cioè colpendo di seconda al fianco, ma dal lato che risulterà interno.

Come ben si vede, tutte le azioni non perdono la loro origine, ma subiscono solamente un cambiamento, nel movimento finale, in forza del differente bersaglio, al quale van terminate. Ecco per quale ragione, le finali di tutte le azioni, che si eseguono contro il mancino, o che questi esegua contro al destro, dovranno espletarsi in senso inverso a quelle già descritte tra due destri.

Due mancini schermiranno ad ugual modo come due destri, poiché offrono gli stessi bersagli.

§ 167. – Incontri.

Accade molte volte di vedere due schermitori che si colpiscono ad un tempo, e commettono ciò che usualmente dicesi *incontro*.

Gli incontri difficilmente dovrebbero avvenire se si stesse ai sani principi che servono di base allo svolgimento di quest'arte. È necessario dunque stabilire delle norme, alle quali tutti dovrebbero strettamente attenersi; e così por termine, per quanto sia possibile, alle continue discussioni che ne derivano.

Possono avvenire incontri per effetto o di chi para o di chi offende. Quantunque non tutti tenessero al precetto più vitale della scherma, che è quello di colpire senz'essere colpito, pur tuttavolta l'arte dà il mezzo di essere superiore a qualsiasi avversario, qualunque sia il suo modo di schermire.

I diversi casi, nei quali gli incontri facilmente avvengono, sono i seguenti:

a) Il primo caso è tra chi ripiglia con un secondo colpo, o anche con una finta, e l'avversario che risponde al distacco. Come è detto al § 62, si è autorizzato ad una ripigliata semplice o composta, contro chi si ferma o retrocede parando. Incorrendo in una di queste due combinazioni, se, nel momento che si espleta la ripigliata, l'avversario risponde, l'incontro sarà provocato da quest'ultimo, perché il suo ritardo nel rispondere ha autorizzato a riprendere novella azione su lui, e la sua risposta ritardata non rappresenterà che una uscita in tempo. Se poi l'avversario para e risponde, senza veruna perdita di tempo e gli si vuole, per capriccio, ripigliare novella azione, allora la colpa dell'incontro sarà tutta di colui, che lo ha provocato con la ripigliata, senza neanche garentirsi con la messa di pugno, cioè con l'opposizione;

b) Il secondo caso è tra chi passa un secondo colpo, o una ripigliata di finta, e l'avversario che risponde di filo. Questo caso è più frequente dell'antecedente. Nel § 61 è detto che la risposta di filo si esegue con la medesima velocità di quella di

botta dritta. Chi para ha il dritto di rispondere, ma non di fermarsi o di retrocedere, mentre para. Sempre che l'avversario risponde di filo, secondo i detti precetti dell'arte, non si è autorizzato al secondo colpo o ripigliata di finta; ed avvenendo l'incontro, l'avrà provocato chi ha passato il secondo colpo o la ripigliata di finta. Viceversa poi, l'incontro sarà promosso dall'avversario, se ha parato, retrocedendo o fermandosi sulla parata;

c) Il terzo caso è tra chi esegue l'appuntata e l'avversario che risponde al distacco. Essendo l'appuntata una uscita in tempo, che si fa a coloro che rispondono con finte, non si deve, e non si può, eseguire contro le risposte semplici, salvo che si faccia inquartando, quando si esegue al petto, e passando sotto, quando si esegue al fianco; ma anche se eseguita in questi modi, sempre che si fa incontro con l'avversario che risponde di botta dritta, la colpa ne è di colui che esegue l'appuntata;

d) Il quarto caso è quando si vuol opporre l'uscita in tempo, retrocedendo, contro l'avversario che risponde. Colui che esce in tempo avrà egli provocato l'incontro, se nel toccare sarà toccato; perché è questo un azzardo, la cui responsabilità sarà soltanto di chi esce in tempo;

e) Il quinto caso è quando, a misura di piè fermo, si vuol uscire in tempo contro l'azione dell'avversario, senza togliere il corpo nell'eseguir l'inquartata od una passata sotto. Anche in questo caso la colpa dell'incontro è di chi vuole uscire in tempo, anzi è doppia, perché, oltre a sbagliar l'azione in tempo, l'ha eseguita ad una misura, nella quale non è ammessa, se non togliendo interamente il corpo;

f) Il sesto caso è quando, contro l'azione camminando dell'avversario, non si esegue con velocità sufficiente l'inquartata, la passata sotto o un'uscita in tempo, retrocedendo, a secondo tempo o a finale di azione. Si è perfettamente in diritto di uscire a quel tempo che si vuole contro l'azione avversa, ma senza farsi toccare; altrimenti, si avrà tutta la responsabilità dell'incontro accaduto;

g) Il settimo caso è quando si espleta la propria azione mentre l'avversario para e risponde. Capita qualche volta che, mentre si esegue un'azione, l'avversario, nel difendersene, trova il ferro e risponde; ma, nel colpire, riceve anch'egli un colpo da colui, che, nel medesimo istante, compie la propria azione. Avvenendo questo incontro, il torto è tutto di colui che si è fatta trovare la spada nell'eseguire l'azione; poiché il suo dovere era appunto quello di eludere la parata o le parate dell'avversario;

h) L'ottavo caso è tra chi vibra un'azione e colpisce l'avversario, che vuol parare e rispondere retrocedendo. L'incontro è provocato dall'avversario, che, nel parare e rispondere sciogliendo la misura, oltre all'aver ritardato la risposta, non ha messo l'opposizione;

i) Il non caso è quando l'avversario, nell'eseguire una azione sulla spada che gli è contro in linea, non trovandola, in luogo di fermarsi a parare l'uscita in tempo che gli si oppone, la espleta. La colpa dell'incontro è tutta dell'avversario che attua la battuta, il filo, ecc.; perché ogni qualvolta si esegue un'azione sulla spalla in linea e non la si trova, è obbligo fermarsi subito, per difendersi dall'uscita in tempo; dopo di che, si potrà rispondere.

A tutti gli schermitori può capitare involontariamente di provocare un

incontro; ma, coloro che, caduti una volta in un errore, lo ripetono, senza invece, ricorrere ai mezzi che l'arte consiglia per evitarlo, si ritengono doppiamente biasimevoli; e si stimeranno veri schermitori soltanto coloro che, quantunque non l'abbiano provocato la prima volta, fanno di tutto per evitare che l'avversario, o per imperizia o per volontà, stesse per promuoverlo una seconda volta.

L'arte è molto severa verso i promotori di simili errori, perché se si tirasse con spade vere, non si verificherebbero; al contrario, molte volte la garanzia del bottone provoca criterii poco artistici, che, oltre il rendere orrido un assalto, sono a detrimento del vero principio artistico ch'è quello di toccare senza essere toccato.

§ 168. – Accademia.

L'*accademia* è una mostra artistica, tendente sempre a rafforzare lo sviluppo e il progresso dell'arte.

Queste gare pubbliche giovano molto agli schermitori, i quali sono in esse costretti alla più scrupolosa ed esatta esecuzione artistica, esponendosi ad un critico e severo giudizio.

Quegli che dà l'accademia, o il più anziano fra gli schermitori che vi prendono parte, prima che s'incominci a schermire, ha il dovere di portarsi sulla pedana e porgere la *smarra*[1] al dilettante o maestro, che è stato pregato di presiederla.

Ogni qualvolta uno schermitore è colpito, ha l'obbligo di alzarsi dalla guardia ed accusare il colpo, mostrando con la mano sinistra il punto ove è toccato; quando si nota soverchia stanchezza in uno dei due schermitori, il presidente avrà cura di chiamare le due belle, vale a dire, le due ultime poste in guardia.

È inutile l'aggiungere, che, durante l'assalto e dopo, il vincitore deve sempre mostrarsi cortese verso l'avversario, come questi non deve far trasparire l'ombra della dispiacenza pel disotto avuto: ed entrambi, a convincerne maggiormente gli astanti, si stringeranno la mano, prima di scendere dalla pedana.

§ 169. – Diritti e doveri di chi presiede un assalto.

Tutti gli schermitori, nonché gli astanti, dovranno riconoscere in chi presiede un assalto, sia in privato, sia in pubblico, la massima autorità; e dal momento che entra nell'esercizio delle sue attribuzioni, nessuno potrà permettersi di discutere tutto quanto egli crederà di decidere, secondo il suo modo di vedere; tanto più che tale carica deve sempre essere affidata a persone molto competenti e stimate.

Il presidente di uno o più assalti ha l'obbligo di regolarne la durata. Farà schermire prima i deboli e poi i forti, allo scopo di accrescere l'attenzione del pubblico. Il suo posto è alla metà della pedana, sulla quale stanno gli schermitori, sia per dominare ugualmente i loro petti, sia per dividerli, non appena fossero

---

1 Sino a pochi anni addietro si usava eseguir la lezione con un fioretto molto più pesante di quello, col quale abitualmente se ne faceva uso negli assalti. Questo fioretto chiamavasi *smarra*, come lo si chiama ancora. Si offre tale arma a preferenza d'un fioretto qualunque, per dinotare che chi presiede l'accademia rappresenta l'arte severa.

troppo vicini, e far loro riprendere la dovuta distanza. Spetterà soltanto a lui decidere le questioni artistiche, che potranno sorgere, dando torto a chi lo merita, ed esponendone il perché. Per decoro dell'arte, nonché pel posto che egli occupa, dovrà infondere con bei modi la massima cortesia negli schermitori, ed impedire che un colpo non fosse accusato. Potrà pure reprimere qualsiasi manifestazione che sia contraria alla sua volontà. Egli è il vero giudice di campo: ha l'obbligo di badare che gli assalti procedano secondo le più scrupolose regole artistiche e cavalleresche, essendo a lui solo attribuita la massima responsabilità. Egli rappresenta l'ordine e ne risponde.

§ 170. – Diverse maniere di legar la spada.

Il legare la spada non è da tutti ritenuto indispensabile; ma è indubitato che reca dei vantaggi: oltre al servire di riposo alla mano, dà maggiore vigoria nell'attacco e nella difesa; garentisce dal disarmo, che è da molti ritenuto come colpo (§ 87); fa impugnare con minor forza la spada, lasciando sempre liberi i muscoli della mano, e del braccio, senza intorpidirne l'articolazione; concorre col guanto a cautelare il disopra della mano, nonché il polso.

Anche, aprendo indirettamente le dita, la sola legatura sarà sufficiente a tenere salda la spada. È avvenuto soventi volte, nel forte di un assalto, che il fioretto siasi rotto nella spica; ebbene, la lama non è caduta in forza della legatura.

Un tempo si usò il fazzoletto di seta, che si portava al collo come cravatta. In appresso è stato introdotto l'uso di strette fasce di filo, lunghe un metro e mezzo, ripiegate ad una delle estremità, in modo da formare un anello, nel quale possa introdursi il dito indice, o come altri usano, il dito medio.

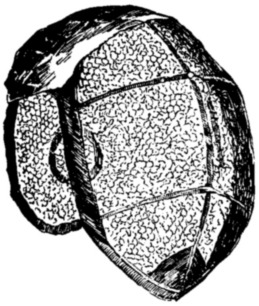
Ciò fatto, ed impugnata la spada, nel modo descritto al § 4, si fa passare la legaccia tra il dito anulare e il medio, e, proseguendo sul manico, la si gira in senso spirale sul dorso della mano, e s'avvolge per un giro attorno al polso, passando al disotto del pomo, e, per altri giri, al disopra; dopo di che, si rimette sul manico pel lato intero della mano, e s'introduce nell'archetto di destra, ritornandovi una seconda volta, col passarla tra il medio e l'anulare, in modo da rendere sicura la spada in pugno. L'estremità della legaccia, che ne rimarrà, s'avvolgerà al mignolo, passando all'infuori delle quattro dita.

Molti schermitori usano in detto modo la legatura per non perdere molto tempo a liberar la spada; ma altri preferiscono fare l'inverso; cioè, dopo aver introdotto il dito indice o medio nell'anello della legaccia, impugnano la spada e principiano a legarla col passar due volte nell'archetto di destra, e poi sul dorso della mano, al polso ecc.

Ve n'è un terzo, che è anche buono. S'introduce il pomo della spada nell'anello della legaccia; indi questa si passa più volte attorno al polso per mantenere fisso il pomo; poi si passa due volte nell'archetto di destra, ed il rimanente si avvolge al dito mignolo.

In qualunque dei tre modi si leghi la spada, il risultato sarà lo stesso.

§ 171. – Maschera.



La maschera, che si usa a difesa del volto, è formata di una rete di ferro. Si sovrappone al capo, ove rimane stabile col mezzo di una curva di acciaio, che partendo dalla metà della testa, termina all'occipite.

§ 172. – Uso del guanto.

Sempre si è usato garentir la mano. Ora si adopera un guanto qualunque di pelle, senza imbottiture od altro. Prive del guanto, facilmente le dita, indice, medio e pollice, potrebbero decorticarsi: il pollice contro il ricasso, il medio contro il ricasso e il gavigliano, l'indice contro il ricasso e la coccia. Il guanto garentisce anche in parte i metacarpi della mano da qualunque strisciatura di lama, e salva il polso dalle decorticature che potrebbe produrre il pomo. E si ha certamente a soffrirne, mettendo a prova la nostra pelle contro un metallo come il ferro.

§ 173. – Corazza di tela olona.

Per la complicazione del giuoco schermistico e per la poca correttezza con la quale molti tirano, ed anche per le molte combinazioni che possono avvenire, ad evitare spiacevoli conseguenze, oltre la maschera ed il guanto, si è introdotta una garanzia pel petto, che consiste in una corazza di tela olona, ch'è quella stessa che serve per le vele. È dimostrato che rompendosi un fioretto o una sciabola, anche se si sarà colpito con l'arma rotta, è impossibile che avvengano funeste conseguenze, perché la tela non si lascia facilmente perforare. Vistone il vantaggio e il niuno impiccio, è bene dunque che ogni schermitore ne sia premunito al disotto, come fodera della giacca di scherma.

CAPITOLO SESTO

§ 174. – Considerazioni sulla meccanica della spada.

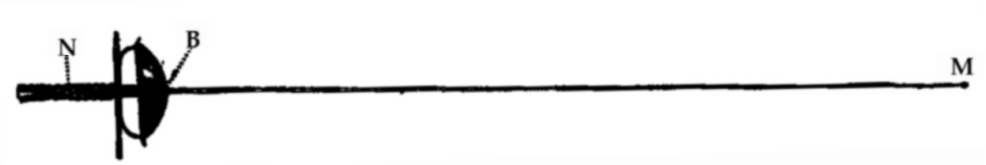
La spada e per essa il fioretto, che ne fa le veci, è stata inventata, applicando alla sua costruzione l'istesso principio, su cui è basato un istrumento semplicissimo, che in meccanica denominasi *leva*.

È superfluo dire quale sia l'importanza della leva, e non è possibile menzionare quali e quanti servigi essa abbia reso e renda tutt'ora all'umanità. Per

poco che si sia letto un trattato di fisica, si è al caso d'intendere tutto ciò. Basterà ricordare, che Archimede diceva «datemi dove poggiarla ed io solleverò cielo e terra», e che le macchine più utili e meravigliose, come i più umili e indispensabili utensili, sono un'applicazione di essa.

La spada può dirsi dunque una leva di terzo genere[1] come quella, che ha la sua potenza tra il pugno d'appoggio (fulcro) e la resistenza.

Il suo braccio di potenza è rappresentato da quella porzione di guardia compresa fra l'estremità inferiore del ricasso, ove esso tocca la coccia, e l'ultimo terzo del manico, ove si appoggiano le dita, anulare e mignolo. Il braccio di resistenza è rappresentato da tutta la lunghezza della spada, dalla punta all'ultimo terzo del manico. Il fulcro poi ha sede in quella parte del manico, ove appoggiansi le ultime due dita della mano, le quali, appunto per la posizione che prendono, lo determinano colà. Finalmente il punto di applicazione della potenza rattrovasi al polo della coccia, ove questa incontra il ricasso[2].



Ora si sa per legge di meccanica, che il prodotto del numero, esprimente la potenza, moltiplicato per l'altro, che ne denota il braccio di leva, deve essere uguale al prodotto del numero, che rappresenta la resistenza, per l'altro, denotante il corrispondente braccio di leva.

Applicando questo principio alla spada si ha, che la porzione di lunghezza della guardia, rappresentante il braccio di potenza, moltiplicata per la potenza, che imprime i movimenti, deve essere uguale alla lunghezza di tutta la spada, che nominalmente costituisce il braccio di resistenza, moltiplicata per la resistenza opposta dall'avversario: resistenza, che varia col variare della forza di contrasto esercitata dalla spada di questo. Tutto ciò, ben inteso, denotando i suddetti fattori in numeri.

Ma in generale la potenza di un individuo potendo ben ritenersi espressa da un valore medio, ed essendo denotato il braccio di leva della potenza di un numero costante, poiché le spade hanno per lo più le guardie di ugual lunghezza, ne segue, che nella spada il prodotto della potenza pel relativo braccio di leva, è quasi sempre indicato da una quantità variabile fra limiti molto ristretti. Però questo prodotto deve per legge essere uguale ad un altro, di cui un fattore, che è il braccio di resistenza, cioè la lama, è anch'esso un numero costante, mentre l'altro fattore, denotante la resistenza opposta dall'avversario, ovvero dal ferro di questo è un numero variabile,

---

1 Vedi Rossaroll e Grisetti pagina 196 § 409 (edizione 1871).

2 Su questa figura si osserva il braccio di potenza in N B, il fulcro in N, il braccio di resistenza in M N, ed il punto di applicazione nella potenza in B.

che aumenta o diminuisce, a seconda dei vari casi oppure delle diverse posizioni che il detto ferro prenderà.

In questo stato, ritornando alla teoria, la meccanica ci dice, che con una leva, in cui la potenza ed il relativo braccio fossero dei numeri costanti, si può, entro certi limiti, fare equilibrio ad una resistenza indeterminata, facendo variare il braccio di leva della resistenza in ragione inversa della variazione di questa. Sicchè, se, per esempio, il prodotto della potenza del suo braccio di leva fosse uguale a 40 e la lunghezza del braccio di resistenza uguale a 10, variando la resistenza da 4 a 8, il corrispondente braccio di resistenza dovrà da 10 diventare 5, ossia ridursi alla metà, perché la resistenza è divenuta doppia; e così viceversa.

Applicando ciò alla spada, ed aggiungendovi lo studio speciale di sapersi servire di quel meraviglioso complesso di leve e di molle che formano il corpo umano[3], si ha la scherma; la quale appunto per ciò si definisce da alcuni una scienza, poiché infatti non è che una applicazione, un caso particolare di una vera ed esattissima scienza, qual è la meccanica. E la scherma, con i suoi precetti e le sue regole basate su rigorosi principi scientifici, ossia su verità inoppugnabili, insegna come bisogna atteggiare e muovere le diverse parti del corpo, per ottenere costantemente l'equilibrio di esso nelle diverse posizioni o movimenti, che prescrive, per poter offendere il proprio avversario e difendersi da lui. Insegna, inoltre, come servirsi di quella leva, che dicesi spada, e quindi in qual modo debba variare la lunghezza del proprio braccio di resistenza, ossia il punto in cui la propria lama deve incontrare, toccare, urtare quella dell'avversario, per rendere inefficace la massima resistenza di costui alla propria offesa, e per annullare la potenza offensiva, con la propria difesa. Perciò in ogni azione, sia in offesa, sia in difesa il braccio utile di resistenza varia in lunghezza, secondo la posizione del punto, in cui la propria spada ha contatto con la nemica; sicchè, nello schermire, il braccio di resistenza si ritiene esteso sino a tal punto[4].

§ 175. – Parate.

Seguitando ora ad applicare la su esposta teorica, riguardo alle parate, si osserva, che una parata, per riuscire efficace, deve incontrare la spada avversa in un punto tale, da neutralizzare totalmente il movimento offensivo, che questa esegue. Per ottenere ciò, bisogna far opposizione alla potenza della spada avversaria, potenza che si trasforma in resistenza nel proprio ferro, in modo, da vincerla completamente.

A questo scopo è d'uopo impiegare, con la propria spada, ossia leva, un braccio di resistenza minore di quello di cui si serve l'avversario. In questo modo, appena la punta nemica incontrerà la propria lama, si disporrà di un braccio di resistenza più corto di quello dell'avversario, e quindi atto a vincere una resistenza maggiore

3 Vedi Rossaroll, e Grisetti, annotazioni a pag. 196.

4 Vedi Rossaroll, e Grisetti pag. 196 § 409.

di quella che il suo lungo braccio di leva, ossia lama, gli permette di esercitare in tal momento: ciò perché, come si è detto, l'efficacia dei rispettivi bracci di resistenza è in ragione inversa, della loro lunghezza, determinata dal punto di contatto delle due spade. Ora, per garantirsi completamente dall'azione dell'avversario, bisogna opporre ad essa la massima difesa, di cui si dispone, supponendo la detta azione efficacissima, e non mancante di niun requisito in rapporto al tempo, velocità e misura. Ma la massima difesa, per quel che concerne l'arma, è rappresentata da un braccio di resistenza, per quanto è possibile, piccolo e vicino alla potenza.

Quindi, per difendersi validamente, ossia per parare, bisogna incontrare la lama avversaria assai vicino alla propria coccia. Il risultato di queste riflessioni sulla teoria della leva si traduce in scherma a questo modo, *che bisogna parare col forte della propria lama*.

§ 176. – Fili.

I fili di spada sono quelle azioni che, più evidentemente delle altre, sono basate sulla virtù meccanica della spada, considerata come una leva. Infatti, eseguendosi essi o dal legamento, o sulla spada in linea dell'avversario, il loro compito è quello di giungere al petto di lui, non ostante la difesa, che già lo protegge. Il che è possibile solamente, allontanando codesta difesa, almeno per quanto basta a dar adito al proprio ferro.

Ora la spada, essendo un corpo cuneiforme, ha il vantaggio di procacciarsi il più largo accesso, a misura del cammino che percorre a contatto di una qualunque superficie di opposizione. Perciò l'attrito, che si ottiene avanzando il filo della propria lama, adoperata come una verga rigida su quella dell'avversario, basta da sé solo a dare accesso al petto di costui. Ma bisogna poter vincere la forza passiva che l'avversario oppone con la sua spada sulla linea, oppure mediante la posizione di difesa che prende col suo legamento. Per vincere quindi siffatto stato d'inerzia, rappresentato principalmente dalla posizione della spada avversaria, fa d'uopo scostar questa, prendendola dal suo punto più debole. Ciò si ottiene, impiegando un braccio di resistenza piccolissimo, in confronto di quello dell'avversario. Perciò è che, *i fili di spada si eseguono mettendo il proprio forte*[1] *sul debole della lama avversaria e cominciando da quel punto a strisciare su di essa*.

§ 177. – Battute.

Le battute in generale[2], siccome i fili, sono altresì basate sul principio di arrivare al petto dell'avversario non ostante la difesa da costui opposta con la sua spada in linea, col suo invito, oppure col suo legamento. Per esse dunque è applicabile

---

1 L'estremità inferiore del forte è il punto che ha la proprietà di reggere il maggior peso e quindi di vincere la maggior resistenza (Vedi Rossaroll e Grisetti pag. 198).

2 Sotto tal nome s'intendono compresi anche gli sforzi di spada.

lo stesso ragionamento fatto poc'anzi a proposito dei fili, ma procurando la direzione al proprio ferro, mediante l'effetto delle due forze di gravità e di proiezione insieme combinate.

La gravità spiega la sua azione, mercè il peso della propria lama che cade sull'avversaria. La forza di proiezione poi, è quella che lascia cadere la propria lama sull'avversaria, cominciando a scostarla nel primo momento, dalla posizione di difesa, per l'impulso che le aveva dato. Perché dunque la gravità spieghi la sua maggiore efficacia, si prescrive di alzare la punta della propria spada, prima di battere, affinchè il peso di questa aumenti cadendo dall'alto, e l'urto quindi sia più violento. Perché poi la forza di proiezione riesca a procacciare l'adito alla propria lama, scostando quella avversaria col primo urto, e a guadagnarne i gradi, coadiuvata dalla gravità, è necessario che essa sia diretta ad un punto della lama avversa, ove questa non possa opporre una resistenza uguale a quella di cui si dispone col proprio ferro, nell'eseguir l'azione di battuta. In altri termini, bisogna battere la spada avversa nel suo punto più debole, e, per maggior sicurezza, disporre in quel momento, sulla propria lama, di un braccio di resistenza atto a vincere qualunque forza, che può opporre l'avversario. Ecco dunque spiegato il perché si prescrive, nell'*esecuzione della battuta, di porre il proprio forte sul debole della spada avversaria*.

§ 178. – Precedenza della punta.

In seguito a quanto di sopra si è detto a proposito della spada ritenuta come leva di terzo genere, conviene fare un'ultima osservazione analitica sulla precedenza della punta, tanto raccomandata in tutti i trattati di scherma. Uno schermitore, per raggiungere lo scopo che si propone con la propria offesa, deve annullare la resistenza oppostagli dall'avversario, con renderne vana, ossia tarda, la parata. Per ciò fare, è mestieri servirsi della propria leva, in modo da impiegare un braccio di resistenza più corto, assai più valido di quello di cui farà uso l'avversario nel momento che la lama di quest'ultimo incontrerà la propria. Ora, ciò non si può ottenere, se non anticipando il movimento della propria punta su quello della gamba. Così la lama avrà già percorso un certo cammino, cioè il proprio braccio di resistenza sarà già divenuto più corto, quando l'avversario si accingerà alla parata; e lo sarà ancora dippiù quando s'incontrerà col ferro dell'avversario. Sicchè eseguendosi un'azione di due o più movimenti, bisogna sempre che la punta la inizii, serbando un'impercettibile precedenza, per raccorciare il braccio della propria leva, e rendere così più difficile la difesa avversaria.

§ 179. – Alcune espressioni notevoli nel linguaggio della scherma.

Essere in linea, vuol dire essere sulla linea direttrice, dalla quale i buoni schermitori non debbono mai uscire, se non per eseguire un'inquartata o una passata sotto.

Cambiare d'invito o di legamento, vuol dire passare da un invito, da un

legamento, ad un altro invito, ad un altro legamento, offrendo all'avversario un bersaglio diverso.

Dominare i gradi del ferro, dicesi quando col proprio forte si tien soggetta la spada avversa, dominandone il debole.

Tempo comune, dicesi allorquando i due schermitori partono ad uno stesso tempo, con un'azione, credendo ciascuno che il rispettivo avversario stesse per la difesa.

Posta in guardia o ripresa, dicesi la continuazione non interrotta di più azioni, che eseguono scambievolmente i due schermitori in un assalto.

Rubare la misura, dicesi l'avvicinarsi o allontanarsi col pie' sinistro dall'avversario, senza fargliene accorgere.

Schermitore, è colui che riunisce tutti i requisiti che l'arte richiede, cioè esatta conoscenza del tempo e della misura, destrezza e velocità.

Tiratore, è chiunque maneggia in un modo qualunque una spada o sciabola, senza punto starsi ai precetti artistici.

Risolversi ad uscire in tempo, è quando, dopo che si è iniziata la difesa, invece di seguire parando i movimenti dell'avversario, gli si esegue un colpo d'arresto, che lo inabilita alla continuazione.

Forconare, è il modo col quale tirano gl'inesperti, cioè portando indietro il braccio, per poi vibrare un colpo come si agisce col forcone.

Dar cappotto, dicesi quando uno schermitore batte il suo avversario, senza farsi mai colpire.

Tratto del ferro, è il collocare la propria spada sull'avversaria, per scorgere in qual momento questi voglia attaccare; il che, oltre a rendere più facile la difesa, agevola puranche le uscite in tempo. Ma se, in luogo di un semplice contatto, si farà pressione sulla spada avversaria, sarà dannoso, poiché la propria andrà a cadere, allorquando l'avversario staccherà la sua.

Frase, dicesi lo espletamento di un'azione, seguita da due o tre parate e risposte, senza alcuna interruzione.

Invitare, dicesi l'offrire il mezzo all'avversario d'iniziare una azione, o scovrendo il proprio petto, o mettendo la spada in linea.

Rinforzare i gradi, dicesi il guadagnare meglio i gradi della spada avversa.

Precedenza della spada, è quel movimento d'inizio, che deve avere la punta della spada in qualsiasi azione, per trovarsi sempre in antecedenza del corpo.

Farsi la misura, vuol dire mettersi alla dovuta distanza camminando, per non essere sorpreso da un colpo, che l'avversario potrebbe tirare a misura di piè fermo.

Sciogliere la misura, vuol dire retrocedere di uno o più passi.

Seguir la spada, vuol dire secondare la spada avversaria in tutti i suoi movimenti, buoni o cattivi.

Concorrere con le spalle, dicesi quando, in luogo di schermire per solo movimento di pugno, s'irrigidisce talmente il braccio da impegnare anche il concorso della spalla destra. Cosa che è molto dannosa e che costituisce un gran difetto, perché nuoce alla velocità, nonché alla naturalezza tanto necessaria nello schermire.

Incontro, dicesi quando due schermitori si colpiscono nel medesimo tempo.

Contraria, dicesi qualunque movimento valevole a render vana l'azione di

offesa e difesa dell'avversario, terminando con la stoccata.

Corpo a corpo, equivale a stretta misura, cioè dicesi quando entrambi gli schermitori sono tanto vicini, da non poter schermire, se non vibrando forconate.

Mano dura, dicesi quando s'impiega troppa rigidezza nello schermire.

Scegliere il tempo, dicesi quando uno schermitore profitta del momento preciso per seguire un'azione in tempo.

§ 180. – Corrispondenza di alcune voci della scherma italiana con altrettante della francese.

La misura.	La mesure.	
La stretta misura.	Corps á corps.	
Linea alta e linea bassa.	Ligne haute, ligne basse, ou dessus et dessous.	
Il saluto.	Le salut.	
La guardia.	La garde.	
La botta dritta o stoccata.	Le coup droit.	
Il ritorno in guardia.	Se relever en garde.	
L'opposizione.	L'opposition.	
Il legamento.	L'engagement.	
La cavazione.	Le dégagement.	
Il passo innanzi.	La marche.	
Il passo indietro.	Rompre.	
La parata semplice.	La parade simple.	
La finta.	La feinte, ou une deux.	ou tromper l'épée
La doppia finta.	Le double menacé, ou une –deux-trois.	
La contro.	Le contre.	
La mezza contro.	Le demi contre.	
La controcavazione.	Le doublement.	
La doppia contro.	Le double contre.	
La parata di tasto seguita dalla contro.	Contre opposé.	
Le diverse parate di tasto, ovvero di contro e poi di tasto.	Parades composées.	
La risposta	La riposte.	
Il secondo colpo.	La reprise.	
La risposta semplice non appena si è trovato.	Risposte du tac au tac.	
La battuta di spada.	Le battement.	
La falsa battuta.	Le faux battement.	

Lo sforzo di spada.	Le froissement.
La fianconata o il filo di quarta falso.	Liements.
Il guadagno di spada o disarmo.	Le désarmement.
Il raddoppio.	Le redoublement.
Le uscite in tempo.	Coups de temps.
Il colpo d'arresto.	Le coup d'arrét.
L'attaccare in controtempo o lo scandaglio.	Le remise.
L'incontro.	Coup pour coup.

PARTE III

TRATTATO DELLA SCIABOLA

CAPITOLO PRIMO

§ 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, giacché con la spada, a preferenza, si sviluppano e si acquistano tre fattori donde risulta l'arte.

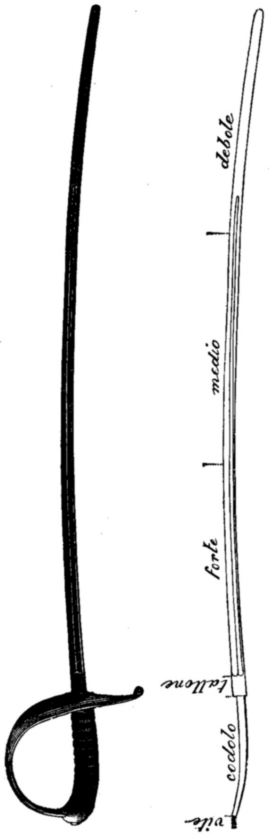
Nella scherma di sciabola la velocità sarà sempre in ragione dell'elasticità che s'impiegherà nei movimenti.

Ovunque s'impiegherà rigidezza 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 ispecie, sarà molto importante saper giuocare di misura, la quale offre quei risultati che difficilmente si potrebbero ottenere con la sola parata di ferro.

PRIMA LEZIONE

§ 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*.



Nella lama di distinguono:

a) il *codolo* detto anche *spica*, che è quella parte grezza, quadrata, che resta dopo la lama, ed ha la estremità a vite;

b) il *tallone*, base scoperta della lama, non scannellata, che unisce la lama al codolo;

c) la *scanalatura* o *sguscio*, leggero incavo longitudinale, nel mezzo della lama, che ne comprende due terzi, e serve a diminuirne il peso;

d) il *taglio*, parte affilata della lama dal lato della guardia, che principia sul finire del primo terzo, e termina sulla punta;

e) il *dorso*, parte opposta al taglio;

f) il *falso taglio*, detto anche *contro-taglio*, parte affilata del dorso che principia ove termina la scanalatura, e finisce alla punta della lama;

g) la *punta*, estremità della lama.

La lama ha l'abituale lunghezza di cent. 88, calcolata dalla coccia alla punta, compreso il tallone, ed è larga cent. 2 ed anche 2 e 1/2. Dividendola in tre parti uguali dal tallone sino alla punta, ne risulterà al stessa graduazione, che ha la spada, cioè *forte, medio* e *debole*. La parte vicino alla coccia si dirà *grado forte*, quella di mezzo *medio*, e la terza *debole*. La lama larga dà sempre migliori risultati, mentre la stretta, quantunque più maneggevole, nel dar la sciabolata si svolta, ed il più delle volte i colpi riescono di piatto.

La guardia si compone:

a) della *coccia*, in lamina di ferro, che, per meglio cautelar la mano, è fornita di un arco, più o meno largo, che chiamasi *elsa*: ha due fori, pei quali passa il codolo; il primo di forma rettangolare, che è al centro della coccia, il secondo di forma tonda, al finir dell'elsa; la coccia ha forme varie, da preferirsi questa, qui disegnata, che garentisce la mano anche al disotto;

b) dell'*impugnatura* detta anche *manico*, pel cui asse passa il codolo, è quel pezzo di legno o di osso, di forma quasi cilindrica, ricurvo nella parte superiore, per ottenere che combaci perfettamente con tutte le concavità formate dalla mano, si può pure ricoprire di pelle di pesce, di corda o di filo metallico;

c) del *cappuccio*, che è un pezzo dello stesso metallo della coccia, e serve a sostenere il manico, coprendone la sommità ed abbracciandone il dorso; la

parte superiore è di forma concavo-convessa, ed ha un foro al centro, dal quale ne viene ad emergere per un centimetro la vite del codolo, ed ha anche uno spacco sul lato dell'elsa, nel quale entra l'estremità di questa: la parte inferiore del cappuccio, che abbraccia il dorso del manico è di forma piatta e rigata per non far scivolare il pollice, e per dirigere meglio i colpi, e termina rinchiusa nella *ghiera*;

d) della *ghiera*, piccola fascia sempre del medesimo metallo della coccia, che cinge e rinforza l'impugnatura alla sua parte inferiore per garentirla dalle possibili spaccature;

e) della *chiocciola*, che si avvita all'estremità del codolo emergente dal cappuccio, e rende così salda e compatta tutta l'arma.

§ 3. – Equilibrio della sciabola.

Ritiensi equilibrata una sciabola quando tutte le parti, sopra descritte, sono di un determinato peso, da consentire che il centro di gravità, che trovasi nel forte della lama, sia a quattro dita dalla coccia. Ponendo al disotto della lama le quattro dita, indice, medio, anulare e mignolo, con quest'ultimo accanto alla coccia, e togliendo le altre, bisogna che la sciabola resti in perfetto equilibrio sul solo indice. Se cadrà dal lato della punta, è segno che la lama è pesante; se dal lato della guardia, che l'assieme della stessa è sproporzionato. In qualunque dei due casi, è mal fatto servirsene.

§ 4. – Modo d'impugnare la sciabola.

La sciabola s'impugna a piena mano, ma col dito pollice, basato lungo la parte rigata del cappuccio, e le quattro dita strette intorno all'impugnatura, col mignolo che poggi sul finire dell'elsa, in modo che l'estremità superiore del cappuccio sporga alquanto di sotto il mignolo. Per bene impugnare la sciabola col minimo impiego di forze, e senza che scivoli nella mano, è necessario che il manico combaci perfettamente con tutte le concavità formate dalla posizione della mano, e che il dito pollice non urti contro la coccia, e che la parte superiore dell'impugnatura sia un po' ricurva, per modo che il dito mignolo possa bene appoggiarsi sull'estremità posteriore dell'elsa. A questo modo l'impugnatura non girerà nella mano, le dita si potranno riposare, e le rotazioni, che seguono le sciabolate, saranno facilitate.

Con la sciabola, così impugnata, al posizione normale dell'articolazione del pugno darà per risultato un sensibile angolo dalla parte esterna dell'avambraccio.

§ 5. – Posizioni di pugno.

Le *posizioni di pugno*, che possono servire nella scherma di sciabola, sono: di *prima*, di *seconda*, di *terza* e di *quarta*. Queste posizioni si eseguono nello stesso modo che con la spada. (Vedi pag. 31, 32, 33, 34, trattato di spada).

La *prima* si ha quando s'impugna la sciabola, come si è detto nel § 4, col braccio steso e col pugno all'altezza delle spalle, formando una sola retta, e si volge

il pugno in fuori, per modo che le unghie risultino rivolte a destra ed il pollice verso terra col taglio in su.

La *seconda*, si ha quando si girano le unghie esattamente al suolo, in modo che il pugno si trovi perfettamente prono, al livello della mammella, col taglio a destra.

La *terza*, che è l'opposto della prima, si ha con le unghie rivolte in dentro dal lato del petto e col taglio rivolto al basso.

La *quarta*, che è l'opposto della seconda, si ha con le unghie rivolte in sopra, in modo che il pugno si trovi esattamente supino, e col taglio rivolto a sinistra, cioè in dentro.

Oltre le citate quattro posizioni, ve ne hanno ancora due, dette intermedie, che sono di *seconda in terza*, e di *terza in quarta*.

La *seconda in terza* si otterrà girando il pugno leggermente da destra a sinistra, in modo che non resti situato né di seconda né di terza, ma che invece il taglio risulti in una linea perfettamente diagonale al suolo.

La *terza in quarta*, che non sia né terza né quarta, si avrà col pugno e col taglio perfettamente diagonale, me in senso opposto della seconda in terza, cioè con le unghie rivolte quasi in sopra.

La posizione di *quarta* è quella che consente la massima tensione del braccio; ma è pericoloso servirsene, perché le dita rimangono scoverte.

§ 6. – Linea di offesa.

Dicesi la sciabola sulla *linea di offesa*, sempre che trovasi in linea retta col petto dell'avversario, e che avanzando su lui, lo si potrà offendere.

§ 7. – Linea direttrice.

Situati due schermitori l'uno di fronte all'altro, con i piedi quasi ad angolo retto, s'intenderà per *linea direttrice* quella retta che passa pei due centri dei talloni sinistri dei due schermitori, e per gli assi dei loro rispettivi piedi destri.

§ 8. – Prima posizione.

Dopo aver appreso la nomenclatura e graduazione della sciabola, il modo di impugnarla e di riconoscerne l'equilibrio, le posizioni di pugno, e che cosa s'intende per linea di offesa e per linea direttrice, si farà fronte all'avversario, stando ritto della persona, formando coi piedi un angolo quasi retto, col destro lungo la linea direttrice, col corpo perpendicolare sulle anche, e tenendo alta la testa con gli occhi fissi in quelli dell'avversario, con le spalle ad uguale altezza fra loro, si porterà la sciabola al lato sinistro, come se si volesse mettere nel fodero, per modo che la punta tocchi quasi a terra; (vedi pag. 35, trattato di spada) le dita della mano sinistra, ad impedire che sieno ferite, si terranno nella cintura. Così si starà in *prima posizione*.

§ 9. – Saluto.

Essendo il *saluto* doverosa cortesia verso l'avversario e gli astanti, è obbligo d'ogni schermitore non esimersene, sia nella lezione, sia nell'accademia.
Stando in piedi, rimpetto all'avversario, con la mano sinistra nella cintura, dopo aver presa la dovuta distanza, cioè con le punte che appena si tocchino, girando il pugno di quarta, si alzerà la punta della sciabola, piegando l'avambraccio e portando il pugno a livello del mento e poco distante da questo.

Da tale posizione, rimettendo l'arma sulla linea, col pugno di quarta, si saluterà pel primo l'avversario; poi con un secondo saluto, si volgerà la testa verso sinistra, facendo descrivere contemporaneamente alla sciabola un circolo al disopra ed intorno alla testa, quasi come se si volesse vibrare un molinello orizzontale alla figura interna (§ 21); e così si saluteranno tutti coloro che si trovano dal lato del proprio petto, cioè alla propria sinistra. In ultimo si volgerà la testa verso destra, facendo descrivere alla sciabola un altro circolo, ma da sinistra a destra, al disopra ed intorno alla testa, come se si volesse vibrare un molinello orizzontale alla figura esterna (§ 21); e così si saluteranno tutti coloro che si trovano alle proprie spalle, cioè alla destra. Dopo di che, si andrà in guardia nel modo prescritto nel § 10.

§ 10. – Guardia.

La *guardia* indica l'esser pronto, sia alla difesa, sia all'offesa. La perfezione della guardia contribuisce non poco a quella delle azioni.

Essa si esegue in due movimenti:

Primo, partendo dalla *prima posizione* indicata nel § 8, si descriverà un angolo di circolo, da sotto in sopra, col portar la sciabola sulla linea di offesa, passandola rasente le gambe, col pugno di seconda;

Secondo, girando il pugno di seconda in terza, piegando il braccio nell'articolazione del gomito in guisa da portarlo accanto al fianco destro, e situando la punta della sciabola all'altezza ed in direzione nel mento avversario, si piegheranno le ginocchia, senza mai far perdere al tronco la sua perpendicolare, 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[1].

Questa si dirà *guardia di terza*.

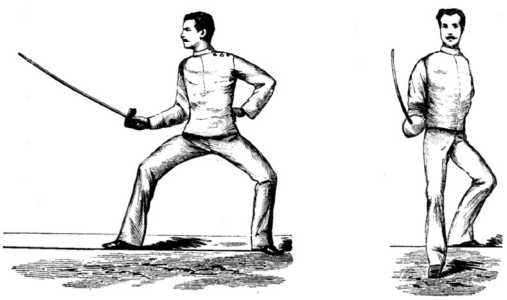
Un'altra guardia, anch'essa importante, è quella di *prima*, che si ottiene al seguente modo. Messa la sciabola sulla linea di offesa, si va in guardia con le due battute di piede, piegando il gomito ed alzando il pugno al livello della fronte, col piazzarlo di prima, con la punta alquanto innanzi diagonalmente verso terra, in guisa da formare con l'avambraccio un angolo ottuso[2].

---

1 La lunghezza della guardia non ha regola fissa, potendo variare in ragione della statura.

2 La guardia di prima è sempre da preferirsi, offrendo maggior prontezza alle parate; ma siccome non si può sempre osservare per la facile stanchezza che dà al braccio, così si potrà variare con quella di terza; ma i vantaggi che offre la guardia di prima, non li offre la terza.

Sia in guardia di terza, sia di prima, il corpo verrà naturalmente a trovarsi un po' avanzato, ma in perfetto centro di gravità, in modo da dividere esattamente lo spazio intercetto tra i due talloni.



Guardia di terza
(veduta sia di fianco, sia di fronte).

Avvertenza. *– Il maestro dopo che avrà osservato se il ginocchio destro cade perpendicolarmente al rispettivo calcagno, se il ginocchio sinistro sta a piombo sulla punta del pie' sinistro, se i talloni e la punta del pie' dritto sono sulla direttrice, farà esercitare l'allievo al seguente modo:*

Farà cioè, che si alzi in piedi, portando il tallone sinistro dietro al destro, e la sciabola sulla linea di offesa: e che indi ritorni in guardia, con le due battute di piede. Dopo avergli fatto ripetere diverse volte quest'esercizio, gli farà fare l'inverso, alzarsi cioè col piede destro ed andare in guardia col sinistro. Con questo savio esercizio si potrà essere certo che l'allievo acquisterà una guardia esatta.

§ 11. – Riposo.

Il *riposo* si eseguirà con due movimenti:

Primo, dalla posizione di guardia, formando leva sulla gamba sinistra, si porterà il tallone destro contro il sinistro, stendendo le ginocchia e rimettendo la sciabola sulla linea di offesa, in modo da formare una linea retta con le spalle;

Secondo, si alzerà la punta della sciabola, descrivendo con la stessa un arco di cerchio; e, piegando il braccio nel gomito, la si metterà al lato sinistro, appoggiando l'avambraccio destro alla mano sinistra che gli farà da sostegno; il pie' dritto si porterà alquanto innanzi.

§ 12. – Misura.

Per *misura* s'intende la distanza alla quale debbono tenersi gli avversari nello schermire.

Sarà *misura a pie' fermo*, sempre che, vibrando la sciabolata, si potrà colpire l'avversario con l'ultimo terzo della lama.

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 in qualunque punto del corpo, senz'avanzare la gamba destra.

Per conoscere il modo pratico d'apprenderla leggasi quanto è detto nel § 12 del Trattato di Spada.

§ 13. – Passo innanzi.

Il *passo innanzi* si esegue in due movimenti:

Primo, senza punto alzarsi dalla guardia, si porterà innanzi il pie' destro a tale distanza dal sinistro, che il calcagno venga a collocarsi là, dove stava prima la punta del piede;

Secondo, si fa percorrere al piede sinistro uno spazio uguale a quello percorso dal destro, battendolo leggermente.

§ 14. – Passo indietro.

Il *passo indietro* si esegue con due movimenti:

Primo, si porterà il piede sinistro indietro di tanto, per quanto l'intera estensione dell'articolazione del ginocchio lo consente;

Secondo, si piegherà la gamba sinistra, portandone il ginocchio perpendicolare alla punta del piede, nel medesimo tempo che si porterà il pie' destro indietro, battendolo leggermente, col riprendere la posizione di guardia (§ 10).

Avvertenza. *– Il maestro baderà molto che l'allievo, sia nello avanzare, sia nel retrocedere, non incroci mai i piedi, cioè non esca dalla direttrice, e che la distanza dei piedi sia sempre costante.*

§ 15. – Doppio passo indietro.

Il *doppio passo indietro* si esegue portando il pie' destro per 30 centimetri dietro al sinistro, e stendendo le gambe; quindi portando il pie' sinistro dietro al destro, si riprenderà la guardia che si aveva. Eseguito con molta celerità, e comprendendo un maggior spazio, si potrà pure chiamare *salto indietro*.

SECONDA LEZIONE

§ 16. – Parate.

Essendosi descritte le posizioni di pugno, la guardia, il modo di avanzare e retrocedere, ora si parlerà delle *parate col ferro*, che rappresentano il primo stadio della difesa.

Diconsi *parate* tutti quei movimenti, che si eseguono per difendersi dai colpi avversi.

Si può parare sia col ferro, sia retrocedendo col corpo.

Parata di prima.
(Veduta di fronte)

Le parate col ferro sono: di *prima*, di *seconda*, di *terza*, di *quarta*, di *quinta* e di *sesta*.

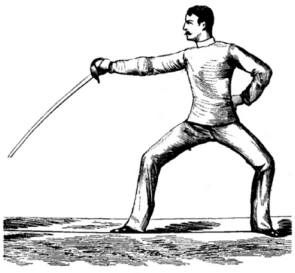
La parata di *prima* che difende la figura interna, il petto e l'addome, si esegue con un sol movimento, alzando il pungo a quattro dita e dirimpetto alla fronte, con le unghie rivolte alla propria destra, e col pollice rivolto in giù, con la punta della sciabola diagonalmente verso terra, col taglio in avanti, e con lo sguardo diretto all'avversario, passando tra la sciabola ed il braccio.

Parata di prima.
(Veduta di fianco)

Parata di seconda.
(Veduta di fronte)

La parata di seconda, che difende il fianco ed il braccio al disotto, si esegue col braccio quasi teso, portando il pugno verso destra all'altezza della mammella, col taglio della sciabola quasi a destra e la punta diagonalmente a destra verso terra.

La parata di terza, che difende il fianco e la figura esterna, si esegue col pugno di terza, accostandolo, per quanto è possibile al fianco con la punta della sciabola alquanto inclinata a destra e col taglio quasi a destra.



Parata di seconda.
(Veduta di fianco)

Il passaggio dalla parata di seconda a quella di terza, si otterrà facilmente, rialzando la punta della sciabola per sola rotazione di pugno e viceversa.

Parata di terza.
(Veduta di fronte)

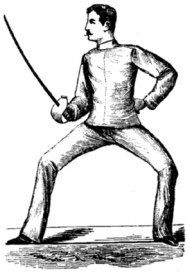
La parata di quarta, che difende tutto il tronco dall'addome alla figura interna, si esegue con un sol movimento, cioè portando il pugno armato a sinistra, le unghie verso il corpo, piegando il braccio, col pugno all'altezza della cintola, e inclinando alquanto la punta della sciabola a sinistra col taglio quasi dallo stesso lato.

Parata di terza.
(Veduta di fianco)

Parata di quarta.
(Veduta di fronte)

La parata di quinta che serve a difendersi dai colpi al capo, si esegue con un sol movimento, portando il pugno distante un palmo dalla tempia destra con le unghie verso l'avversario, col taglio della sciabola in su, e la punta alquanto più alta dell'impugnatura.

La parata di sesta che serve pure a parare i colpi che vengono vibrati alla testa, si esegue portando il pugno da destra a sinistra, distante un palmo dalla tempia sinistra con le unghie verso la fronte, col taglio in alto piuttosto inclinato in avanti, con la punta a



Parata di quarta.
(Veduta di fianco)

Parata di quinta.
(Veduta di fronte)

destra alquanto più alta dell'impugnatura.

Queste sei parate si diranno di tasto, allorquando da una parata si passa ad un'altra, percorrendo il minore spazio possibile.

Così se dalla parata di quarta si passa a quella di terza e viceversa: dalla parata di seconda a quella di prima e viceversa; dalla parata di quinta a quella di seconda e viceversa; dalla parata di quarta a quella di quinta e viceversa; dalla parata di terza a quella di sesta e viceversa; queste parate saranno tutte di tasto.

Parata di quinta.
(Veduta di fianco)

Si diranno poi di contro, allorquando si ritorna alla stessa posizione di parata o d'invito in cui si era precedentemente.

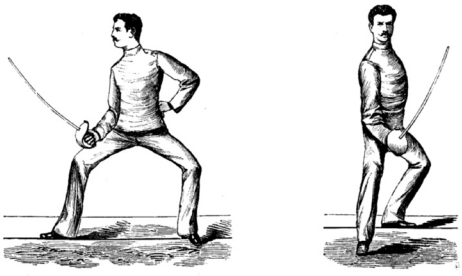
Parata di sesta.
(Veduta di fronte)

E saranno di mezza contro, quando se ne percorrerà la metà del cammino; come, per esempio, quando dalla parata di terza si passa a quella di prima; dalla parata di seconda a quella di quarta; dalla parata di terza a quella di quinta; dalla parata di quinta a quella di prima.

Parata di sesta.
(Veduta di fianco)

Le parate di quarta e di sesta si diranno di ceduta, se, cedendo nel polso, seconderanno l'azione dell'avversario, senza smettere possibilmente il contatto del ferro di costui.

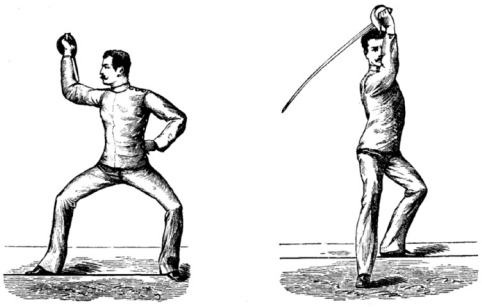
La ceduta di quarta, che si usa quando l'avversario dalla sua parata di seconda, risponde di filo col colpo di punta o di taglio al di sotto del ferro, si esegue secondando l'azione dell'avversario, coll'abbassare il pugno; col cedere nel polso e con l'alzare insieme la punta della propria sciabola, ottenendo, come risultato, la parata di quarta bassa, in luogo di quella di seconda.



Ceduta di quarta.
(Veduta sia di fianco, sia di fronte)

La ceduta di sesta, che si attua quando l'avversario dalla sua parata di quarta risponde alla figura esterna, ovvero contro il tocco di sciabola e taglio alla figura, si esegue abbassando la punta della sciabola diagonalmente verso terra dal lato destro, piegando il gomito, nel tempo stesso che si porta il pungo rimpetto, ma al disopra

dell'occhio sinistro, in modo che lo sguardo sia diretto al maestro, passando tra la sciabola ed il braccio. È questa la sola parata atta a difendere prontamente dai detti colpi; e si usa in luogo della parata di quarta, che sarebbe qui ineseguibile, e della parata contro di terza.



Ceduta di sesta.
(Veduta sia di fianco, sia di fronte)

Avvertenza. *– Tutte queste parate col ferro occorre sempre eseguirle, offrendo il taglio dalla propria lama e propriamente il primo terzo, cioè il forte.*

§ 17. – Inviti.

L'*invito* si ha sempre che si scovre un bersaglio allo avversario per invogliarlo ad eseguire un'azione.

Gl'inviti sono cinque, cioè di *prima*, di *seconda*, di *terza*, di *quarta* e di *quinta*.

Essi si eseguono allo stesso modo delle cinque parate descritte nel § 16. volendo invitar di *prima*, s'andrà alla parata di prima, e così di seguito per le altre.

TERZA LEZIONE

§ 18. – Molinelli.

Diconsi *molinelli* quei movimenti di rotazione che si eseguono con la sciabola, e che sono basati principalmente sull'articolazione del pugno, col minimo concorso di quella del gomito, nel vibrar colpi di taglio in tutti i sensi. Un tale utilissimo esercizio rafforza il pugno e gli fa acquistare tutta quell'agilità che tanto abbisogna per maneggiar bene e con destrezza la sciabola; dà pure l'esatta direzione del taglio e rende salda l'arma in pugno. La sciabolata, per avere il suo massimo effetto, deve essere vibrata da braccio piegato, perché in tal modo si avrà il vantaggio di aumentare di elasticità e violenza; e per conseguenza, essa raggiungerà maggior efficacia.

I molinelli si distinguono in *diagonali* e *orizzontali*.

I diagonali, se sono diretti dall'alto in basso, diconsi *fendenti*, se dal basso in alto, *montanti*.

Il *fendente* è quello che, partendo dalla spalla destra o sinistra dell'avversario, taglia sino al fianco opposto alla spalla, ove s'è principiato.

Il *montante* è quello che, partendo dal fianco destro o dall'addome

dell'avversario, termina alla spalla opposta.

I molinelli *orizzontali* alla figura, possono darsi sia da destra a sinistra, sia da sinistra a destra dell'avversario.

§ 19. – Molinelli fendenti.

I *molinelli diagonali dall'alto in basso*, o *fendenti*, sono due, cioè *da sinistra a destra*, e *da destra a sinistra* dell'avversario.

Il molinello da sinistra a destra, si esegue in due movimenti:

Primo, dalla guardia di terza si stenderà il braccio, col pugno girato di terza in quarta all'altezza della spalla, col taglio verso terra;

Secondo, serbando la stessa posizione di pugno, si darà con veemenza la sciabolata in senso diagonale da sinistra a destra; e poi girando il pugno di seconda, si ritrarrà la sciabola rasente la propria spalla sinistra, descrivendo colla punta un arco di cerchio per rimettersi in guardia.

Allo stesso modo si eseguirà l'altro molinello, ma da destra a sinistra, col pugno di seconda in terza; e si farà seguire nel ritrarre la sciabola, una rotazione esterna, cioè alle proprie spalle, col pugno di quarta, nel momento che la si espleterà per rimettere la sciabola in posizione di guardia.

§ 20. – Molinelli montanti.

I *molinelli diagonali dal basso in alto* o *montanti*, si eseguono in senso inverso dei fendenti, vale a dire alzando prima la punta della sciabola e portandola accanto alla propria spalla sinistra col pugno in seconda, o destra col pugno quasi di quarta, per poi abbassarla con decisione nell'atto di vibrare la sciabola col taglio in su, sia col pugno in prima, sia in quarta posizione.

§ 21. – Molinelli orizzontali.

Il *molinello orizzontale*, da destra a sinistra dell'avversario, dicesi di *figura esterna*, e si esegue in due movimenti:

Primo, dalla guardia di terza si stende il braccio alla altezza della spalla, col pugno girato di seconda, e col taglio rivolto alla guancia destra avversa;

Secondo, si vibra la sciabolata in senso orizzontale, descrivendo con l'arma una rotazione al di sopra ed intorno alla testa, e si riprenderà la posizione di guardia.

L'altro molinello orizzontale da sinistra a destra dicesi di *figura interna*, e si esegue nello stesso modo che il precedente, ma in senso opposto dirigendolo alla guancia sinistra, col pugno di quarta.

Avvertenza. *– In tutti questi molinelli si avrà cura, nel far rotare la sciabola, che il dito pollice non abbandoni mai il dorso dell'impugnatura, e che la rotazione sia eseguita piegando molto l'articolazione del pugno, col minimo concorso di quella del gomito, escludendo affatto quella della spalla.*

Per la prima volta si faranno eseguire per movimenti; indi ciascun molinello si eseguirà in un sol tempo. Dopo di che si faranno espletare, senza interruzione, a due per volta, prima i due fendenti diagonali, poi i due montanti, in ultimo i due orizzontali. Volendo, si potrà pure invertire l'ordine.

Si faranno ugualmente eseguire avanzando o retrocedendo un passo.

QUARTA LEZIONE

§ 22. – Prime azioni di attacco eseguibili a pie' fermo.

Le prime azioni di attacco eseguibili a pie' fermo, sono:

a) la *sciabolata alla testa;*
b) la *sciabolata alla figura interna;*
c) la *sciabolata alla figura esterna;*
d) la *sciabolata al petto;*
e) la *sciabolata al fianco;*
f) la *sciabolata all'addome;*
g) il *colpo di punta.*

§ 23. – Sciabolata alla testa.

La *sciabolata alla testa* si esegue con un sol movimento, cioè, dalla guardia di terza, allungando il braccio innanzi, col pugno in terza posizione all'altezza delle proprie spalle e con la punta della lama al disopra della testa avversaria, in modo da formare col braccio un angolo ottuso, col taglio verso terra; si abbasserà con decisione la sciabola in senso verticale, sino all'altezza del fianco, stendendo nello stesso tempo la gamba sinistra, senza punto muovere da terra la pianta del piede, e spingendo il pie' innanzi, senza strisciare, ma rasentando il terreno per la lunghezza d'un piede, in guisa che il ginocchio resti perpendicolare al calcagno.

Dopo di che, si ritornerà in guardia, col descrivere un arco di cerchio, facendo risalire la sciabola con la punta rasente la spalla sinistra, nel tempo stesso che si piegherà la gamba sinistra, portando su di essa il peso del corpo e rimettendo subito il pie' dritto al posto dond'era partito accentuandone il movimento con una leggera battuta di piede.

§ 24. – Sciabolata alla figura interna.

La *sciabolata alla figura interna* si esegue con un sol movimento; cioè, dalla guardia di terza, allungando il braccio innanzi col pugno in quarta posizione, e formando un angolo ottuso interno con la sciabola, si vibrerà, unitamente al movimento della gamba destra, una sciabolata alla guancia sinistra in senso

orizzontale da sinistra a destra dell'avversario.

Dopo di che, si ritornerà subito in guardia, eseguendo con la sciabola la rotazione descritta per molinelli orizzontali.

§ 25. – Sciabolata alla figura esterna.

La *sciabolata alla figura esterna* si esegue con un sol movimento; cioè, dalla guardia di terza, allungando il braccio innanzi col pugno in seconda posizione, e formando angolo ottuso esterno con la sciabola, si vibrerà, unitamente al movimento della gamba destra, una sciabolata alla guancia destra, in senso orizzontale, da destra a sinistra dell'avversario.

Dopo di che, si ritornerà subito in guardia, descrivendo con la sciabola la detta rotazione.

§ 26. – Sciabolata al petto.

La *sciabolata al petto* si esegue con un sol movimento; cioè, dalla guardia di terza, stendendo il braccio innanzi, col pugno di terza in quarta, si vibrerà unitamente al movimento della gamba destra, una sciabolata in senso diagonale, dalla spalla sinistra al fianco destro.

Dopo di che si ritornerà subito in guardia.

§ 27. – Sciabolata al fianco.

La *sciabolata al fianco* si esegue in un sol movimento, nello stesso modo descritto per la figura esterna, ma abbassando la punta, alla linea che si vuol colpire.

§ 28. – Sciabolata all'addome.

La *sciabolata all'addome* si esegue in un sol movimento, allo stesso modo descritto per la figura interna, ma abbassando la punta alla linea che si vuol colpire.

§ 29. – Colpo di punta.

Il *colpo di punta* si esegue con un sol movimento; cioè, dalla guardia di terza, stendendo il braccio innanzi, col pugno alquanto alzato in seconda posizione, si vibrerà il colpo di punta al petto unitamente al movimento della gamba destra.

Dopo di che, si farà subito seguire il ritorno in guardia.

Avvertenza. *– Le suaccennate sciabolate e il colpo di punta si potranno pure eseguire, partendo dalla guardia di prima, ma serbando sempre le stesse posizioni di pugno, nonché il costante anticipo del ferro, e vibrando le sciabolate nelle direzioni prescritte.*

QUINTA LEZIONE

§ 30. – Esercizii.

Come *esercizii* si faranno eseguire le prime sei parate descritte nel § 16, le sei sciabolate ed il colpo di punta, sia avanzando, sia retrocedendo di un passo.

SESTA LEZIONE

§ 31. – Risposta semplice.

Per *risposta* s'intende quel colpo, che si vibra all'avversario, in seguito ad una parata. Sempre che nel rispondere s'impiegherà un sol movimento, si dirà *risposta semplice*.

Dalla parata di prima, si può rispondere:

a) alla *testa*;
b) alla *figura interna*;
c) al *petto*;
d) col *colpo di punta*;
e) all'*addome*;
f) al *fianco*.

Dalla parata di seconda, si può rispondere:

a) di *filo* col colpo di punta al disotto del ferro avverso;
b) di taglio all'*addome* anche al disotto del ferro avverso;
c) alla *testa*;
d) alla *figura esterna*;
e) col *colpo di punta al petto*.

Dalla parata di terza, si può rispondere:

a) di *filo* col colpo di punta al disopra del ferro avverso;
b) alla *figura interna*;
c) alla *figura esterna*;
d) alla *testa*;
e) all'*addome*;
f) al *fianco*;
g) col *colpo di punta*.

Dalla parata di quarta, si può rispondere:

a) alla *figura esterna*;
b) alla *testa*;
c) al *petto*;
d) alla *figura interna*;
e) col *colpo di punta* vibrato di quarta;

f) all'*addome*;
g) al *fianco*.

Dalla parata di quinta, si può rispondere:
a) col *colpo di punta*;
b) alla *testa*;
c) al *petto*;
d) alla *figura interna*;
e) al *fianco*;
f) all'*addome*.

Dalla parata di sesta, si può rispondere:
a) alla *testa*;
b) al *petto*;
c) al *fianco*;
d) all'*addome*.

Avvertenza. *– Tutte queste risposte, dovranno essere sempre eseguite, facendo precedere il movimento della sciabola a quello della gamba, e soltanto allorché si saranno bene apprese le parate.*

§ 32. – Modo di attuare la risposta.

Dalla parata di prima con un sol movimento si risponderà:

a) alla *testa* svincolando la propria lama da sotto in sopra, col descrivere un arco di cerchio, e girando il pugno dalla posizione di prima, nella quale trovasi, in quella di terza, si vibrerà la sciabolata alla testa, nel modo descritto nel § 23. Dopo di che, si ritornerà subito in guardia.

b) alla *figura interna*, eseguendo lo stesso movimento detto per la sciabolata alla testa, ma piazzando il taglio della sciabola in senso orizzontale, rivolto alla guancia sinistra avversaria, col pugno di quarta, si vibrerà la sciabolata alla guancia sinistra;

c) al *petto*, svincolando la sciabola nello stesso modo; si vibrerà un fendente diagonale, da sinistra a destra dell'avversario, col pugno girato di terza in quarta;

d) col *colpo di punta*, drizzando la punta della propria sciabola sulla linea del petto avverso, girando il pugno di seconda, si vibrerà il colpo;

e) all'*addome*, si vibrerà la sciabolata nello stesso modo che alla figura interna;

f) al *fianco*, girando il pugno di seconda, si vibrerà la risposta in senso orizzontale, da destra a sinistra dell'avversario.

§ 33. – (Segue).

Dalla parata di seconda, con un sol movimento, si può rispondere:

a) col *colpo di punta*, girando il pugno di seconda, drizzando la punta sulla linea del petto nemico, si vibrerà il colpo al disotto del suo ferro, senza perderne

il contatto; questa risposta dicesi *di filo*;

b) all'*addome*, col taglio o controtaglio si darà la risposta in senso orizzontale da sinistra a destra dell'avversario, al disotto del suo ferro. Se si vorrà darla col taglio, si girerà il pugno di quarta; se col controtaglio, si girerà la seconda;

c) alla *testa*, si eseguiranno gli stessi movimenti di pugno e di lama, come dalla parata di prima; alla figura esterna, si vibrerà una sciabolata orizzontale, da destra a sinistra, alla guancia destra, col pugno di seconda;

d) col *colpo di punta*, si vibrerà il colpo al petto, col pugno di seconda.

SETTIMA LEZIONE

§ 34. – (Segue).

Dalla parata di terza, con un sol movimento, si può rispondere:

a) col *colpo di punta*, si vibrerà il colpo al disopra della sciabola avversa, senza perdere il contatto, e girando il pugno di seconda; questa risposta dicesi *di filo*;

b) alla *figura interna*, girando il pugno tutto di quarta e staccando la propria sciabola dalla nemica, si vibrerà la sciabolata orizzontalmente da sinistra a destra dell'avversario;

c) alla *figura esterna*, si vibrerà la sciabolata orizzontalmente da destra a sinistra dell'avversario, girando il pugno tutto di seconda;

d) alla *testa*, si vibrerà la sciabolata verticale girando, il pugno esattamente di terza;

e) all'*addome*, portando la propria arma in questa direzione, col passarne la punta al disopra ed innanzi all'avversaria, si vibrerà la sciabolata orizzontalmente da sinistra a destra dell'avversario, col pugno girato tutto di quarta;

f) al *fianco*, si vibrerà la sciabolata nel senso opposto della precedente, col pugno tutto girato di seconda;

g) col *colpo di punta*, si vibrerà il colpo al petto, senza serbare contatto di ferro.

§ 35. – (Segue).

Dalla parata di quarta, con un sol movimento, si può rispondere;

a) alla *figura esterna*, si vibrerà girando il pugno di seconda, la sciabolata alla guancia destra, in senso orizzontale;

b) alla *testa*, si vibrerà la sciabolata verticale, col pugno girato di terza;

c) al *petto*, si vibrerà la sciabolata diagonale, da sinistra a destra dell'avversario, col pugno girato di terza in quarta;

d) alla *figura interna*, si vibrerà la sciabolata orizzontale, da sinistra a

destra dell'avversario, col pugno girato tutto di quarta;

e) col *colpo di punta*, si vibrerà il colpo al petto, col pugno girato tutto di quarta;

f) all'*addome*, girando anche la quarta, si vibrerà la sciabola orizzontalmente da sinistra a destra dell'avversario;

g) al *fianco*, passando la punta della propria sciabola al disopra ed innanzi all'avversaria, si vibrerà la sciabolata, col pugno tutto girato di seconda, da destra a sinistra dell'avversario, in senso orizzontale.

§ 36. – (Segue).

Dalla parata di quinta, con un sol movimento si potrà rispondere:

a) col *colpo di punta*, si vibrerà il colpo, girando il pugno di seconda;

b) alla *testa*, col pugno di terza, si eseguiranno gli stessi movimenti detti per questa risposta dalla parata di prima;

c) al *petto*, svincolando la sciabola allo stesso modo, si vibrerà invece la sciabolata diagonale, da sinistra a destra dell'avversario, col pugno di terza in quarta;

d) alla *figura interna*, girando il pugno tutto di quarta, si vibrerà la sciabolata alla guancia sinistra avversa in senso orizzontale;

e) al *fianco*, nello stesso modo come se si volesse rispondere di punta; si vibrerà, invece, una sciabolata orizzontale da destra a sinistra dell'avversario;

f) all'*addome*, si vibrerà la sciabolata in senso opposto di quella al fianco.

§ 37. – (Segue).

Dalla parata di sesta, con un sol movimento, si potrà rispondere:

a) alla *testa*, si vibrerà una sciabolata verticale col pugno in terza posizione, passando la propria sciabola al disopra della propria testa, col descrivere un arco di cerchio;

b) al *petto*, si vibrerà la sciabolata diagonale, da sinistra a destra dell'avversario, col pugno di terza in quarta;

c) al *fianco*, si vibrerà la sciabolata nello stesso modo detto per la figura esterna;

d) all'*addome*, si vibrerà la sciabolata orizzontale in senso opposto a quella del fianco, ma col pugno tutto girato di quarta.

Le risposte che partono dalle cedute di quarta e di sesta, sono le medesime indicate dalle parate di quarta e di sesta.

§ 38. – Ripigliata.

Sempre che l'avversario, invece di rispondere, si fermerà sulla parata, si potrà riprendere novella azione su lui. Questa ripresa di attacco, dicesi *ripigliata*, la

quale sarà semplice, sempre che non si farà se non un sol movimento, che in questo caso dicesi secondo colpo, e sarà di finta ogniqualvolta, invece di passare il secondo colpo, si eseguirà una finta. (Vedi § 62, trattato di spada).

Avvertenza. *– La ripigliata nello schermir di sciabola, occorre eseguirla soltanto quando si è sicurissimi che l'avversario si fermerà sulla parata, poiché il provocare incontri, sarà ancora più facile che nella scherma di spada, essendo molto più vasto il bersaglio.*

OTTAVA LEZIONE

§ 39. – Esercizio a piè fermo di parate e risposte.

Scopo di questo importante esercizio, si è di far mettere in pratica all'allievo tutti i colpi e parate suesposte, onde apprenda ad educare l'occhio e il braccio; il primo, a scorgere i movimenti avversi, il secondo ad essere lesto nel parare i colpi del nemico, nonché nel vibrare la risposta. Fino a tanto che non si acquista un po' di sicurezza, sia nella difesa, sia nell'offesa, sarà molto utile fermarsi ad ogni parata, ad ogni risposta, tenendo molto all'esattezza dei colpi, delle parate e al sollecito ritorno in guardia.

Maestro	Allievo
Invita di prima.	
	Vibra la sciabolata al fianco.
Para di seconda e risponde alla figura esterna.	
	Para di terza e risponde di filo.
Si lascia colpire.	

Maestro	Allievo
Invita di seconda.	
	Vibra la sciabolata alla figura interna.
Para di prima e risponde alla testa.	
	Para di sesta e risponde alla testa.
Si lascia colpire.	

Maestro	Allievo
Invita di terza.	
	Vibra la sciabolata alla testa.
Para di sesta e risponde all'addome.	
	Para di quarta e risponde alla figura esterna.
Si lascia colpire.	

Maestro	Allievo
Invita di quarta.	
	Vibra la sciabolata alla figura esterna.
Para di terza e risponde alla figura interna.	
	Para di prima e risponde al petto.
Si lascia colpire.	

Maestro	Allievo
Invita di quinta.	
	Vibra il colpo di punta.
Para di seconda e risponde alla testa.	
	Para di quinta e risponde alla figura interna.
Si lascia colpire.	

Avvertenza. *– Il maestro per le prime volte, sarà lento nel rispondere, perché l'allievo possa eseguire con esattezza le parate, e così gradatamente aumentare di velocità. Tutte le azioni che si sono suesposte e che si esporranno nel seguito di questo Trattato, si sono descritte nei loro singoli movimenti, per far meglio comprendere il modo onde si compongono. Il maestro avrà cura, dopo che il discepolo avrà bene appreso quei singoli movimenti, di farglieli eseguire nel loro insieme, sempre con maggiore velocità.*

NONA LEZIONE

§ 40. – Finte semplici, di punta e di taglio.

Scopo della *finta* è sempre di fingere, di simulare una azione qualsiasi, per indurre l'avversario alla parata, e così colpirlo ove va a scovrirsi. Perciò, qualsiasi finta, sia di punta, sia di taglio, dovrà eseguirsi al bersaglio scoverto, con tale arte, con tale verità, da costringere l'avversario alla parata. Il che si otterrà facilmente, essendo istintiva la difesa; e mentre l'avversario la eseguirà, lo si colpirà alla parte che avrà lasciata scoperta. Inoltre, le finte, come ogni altra azione, debbono essere eseguite con scelta di tempo, energia e naturalezza, essendo questi i soli mezzi efficaci per obbligare l'avversario alla parata.

§ 41. – Finta di punta e taglio alla testa a piè fermo e camminando.

La *finta di punta e taglio alla testa*, serve ad accennare un colpo di punta, a fine d'indurre l'avversario alla parata, per poi terminare con una sciabolata alla testa.

Quest'azione a piè fermo si esegue in due movimenti:

Primo, si accenna il colpo di punta, girando il pugno esattamente di seconda,

protendendo il braccio sulla linea ed accoppiandovi la battuta di piede;

Secondo, girando il pugno di terza, si vibrerà una sciabolata alla testa, deludendo la parata avversaria.

Per maggior chiarezza si esporrà il seguente esempio:

Maestro	Allievo
Invita di prima.	
	Come primo movimento accenna il colpo di punta, girando il pugno di seconda, protendendo il braccio sulla linea, accoppiandovi la battuta di piede.
Para di seconda.	
	Come secondo movimento, deludendo la parata avversaria, gira il pugno di terza, alzando contemporaneamente la sciabola al disopra della testa, e vibra una sciabolata verticale; dopo di che si rimette subito in guardia.
Si lascia colpire.	

Ciò che si è detto per la finta di punta e taglio alla testa, a pie' fermo, s'intenderà per la stessa azione camminando, aggiungendovi soltanto un passo innanzi, nell'atto che si finge il colpo di punta; ed, a pie' fermo, in ragione della parata avversaria, si espleterà l'azione, vibrando la sciabolata al capo.

§ 42. – Finta di punta e taglio alla figura interna, a piè fermo e camminando.

La *finta di punta e taglio* alla *figura interna*, sia a *pie' fermo* sia *camminando* si esegue in due movimenti, allo stesso modo descritto per la finta di punta e taglio alla testa; se non che, si vibrerà la sciabolata alla figura interna in senso orizzontale.

DECIMA LEZIONE

§ 43. – Esercizio.

Gioverà ora eseguire, come esercizio, in ragione degli inviti che offrirà l'avversario le azioni indicate nei §§ 41 e 42 sia a pie' fermo, sia camminando con le relative risposte.

Il modo di eseguirlo è il seguente: andranno in guardia il maestro e l'allievo; ed, in ragione dell'invito che il maestro offrirà, l'allievo eseguirà la finta di punta e taglio alla testa o finta di punta e taglio alla figura interna.

Il maestro, dopo che avrà parato, risponderà come meglio crederà. L'allievo andrà in guardia a difendersi da questa risposta; dopo di che, risponderà anch'egli.

Il maestro si farà colpire.

Avvertenza. *– Allorquando l'allievo avrà espletate bene le azioni di attacco, il maestro lo farà esercitare alla difesa, divenendo egli offensore; e ripeterà le stesse azioni che prima eseguiva l'allievo. Per meglio progredire, è bene ripetere le azioni già studiate, onde si consolidi vieppiù il criterio dell'allievo e si dia sicurezza al suo pugno. Così rimarranno impressi tutti i movimenti che sono di base alla scherma di sciabola.*

Questo esercizio sarà completo e proficuo, se si alterneranno le due finte, variando sempre la finale, nonché le risposte, osservando l'esatto ritorno in guardia.

Dopo che si sarà eseguito a pie' fermo, lo si eseguirà camminando.

Ad ottenere maggiore chiarezza e profitto artistico, sarà utile non prolungare la frase, oltre la risposta che si vibra al maestro.

UNDICESIMA LEZIONE

§ 44. – Finta di punta e colpo di punta a piè fermo e camminando.

La *finta di punta e colpo di punta* è una delle azioni più efficaci nella scherma di sciabola, specie per chi, oltre la conoscenza del tempo e della misura, possiede grande velocità; è l'azione più veloce, perché consente minor cammino.

Essa si esegue dai cinque inviti, in due movimenti:

Primo, si accenna il colpo di punta, nel modo descritto nel § 29;

Secondo, si delude la parata avversa, cavando sempre di seconda al bersaglio scoverto.

Eccone un esempio:

Maestro	Allievo
Invita di prima.	
	Come primo movimento, accenna il colpo di punta, girando il pugno esattamente di seconda, protendendo il braccio sulla linea con accoppiarvi la battuta di piede.
Para di seconda.	
	Come secondo movimento, deludendo la parata avversaria, vibra il colpo di punta al bersaglio scoverto.
Si lascia colpire.	

Questa stessa azione si eseguirà *camminando*, con l'accennare il colpo di punta unitamente al passo innanzi, e cavando, a pie' fermo, col colpo di punta, che si vibrerà al bersaglio scoverto.

DODICESIMA LEZIONE

§ 45. – Finta alla testa e colpo di punta, a pie' fermo e camminando.

La *finta alla testa e colpo di punta*, si esegue in due movimenti:

Primo, partendo dalla guardia di terza, si stende il braccio col pugno in terza posizione, ed all'altezza della spalla, con la punta al disopra della testa, accennando una sciabolata al capo;

Secondo, nel medesimo tempo che l'avversario va alla parata, per sola rotazione di pugno, girandolo di seconda, si descrive con la punta un arco di cerchio, da sopra in sotto ed esternamente al braccio avverso, vibrando il colpo di punta nel modo descritto nel § 29.

Si dirà quest'azione *camminando*, qualora nell'accennare il fendente sulla testa, si avanzerà un passo, espletando a pie' fermo il colpo di punta, nel modo anzidetto.

Avvertenza. *– Nel caso che l'avversario, in luogo di parar di quinta, farà accorgere di voler parare di sesta, allora il colpo di punta si potrà pure vibrare al petto di quarta, descrivendo un arco di cerchio in senso opposto al precedente, ma sempre da sopra in sotto.*

Sempre che si accenna una sciabolata alla testa, come alla figura, non si deve elevare il pugno al disopra della spalla, per non facilitare le uscite in tempo all'avambraccio.

TREDICESIMA LEZIONE

§ 46. – Esercizio.

Nell'eseguir come esercizio, sia a pie' fermo, sia camminando, tutte le azioni contenute nei §§ 44 e 45, con le relative risposte, occorrerà attenersi strettamente a quanto si è detto nel § 43.

QUATTORDICESIMA LEZIONE

§ 47. – Finta alla figura interna e colpo di punta a pie' fermo e camminando.

La *finta alla figura interna e colpo di punta* si attua come la precedente azione (§ 45), se non che in luogo della finta alla testa, occorrerà accennare la finta alla figura.

Essa si esegue in due movimenti:

Primo, si stenderà il braccio col pugno girato di quarta, con la punta della sciabola in direzione della guancia sinistra avversaria, in modo che la sciabola formi un angolo ottuso col braccio, e si accennerà il taglio alla figura interna;

Secondo, nello stesso tempo che l'avversario andrà alla parata, la si deluderà, vibrando il colpo di punta, di seconda, al bersaglio scoverto.

Volendo eseguire quest'azione *camminando*, non si avrà ad aggiungere se non il passo innanzi nel primo movimento della finta.

§ 48. – Finta alla figura esterna e colpo di punta a pie' fermo e camminando.

La *finta alla figura esterna e colpo di punta* al pari della precedente azione (§ 47), si esegue in due movimenti:

Primo, si stenderà il braccio col pugno di seconda, accennando una sciabolata in direzione della guancia destra, formando con la sciabola angolo ottuso, in fuori;

Secondo, si vibrerà il colpo di punta nel momento che l'avversario parerà passando al disotto della sua parata, col girare il pugno di seconda.

Eseguendo la stessa azione *camminando*, si avanzerà tutto il passo nel fare il primo movimento della finta, ed a pie' fermo, si espleterà l'azione.

QUINDICESIMA LEZIONE

§ 49. – Finta alla testa e taglio al fianco a pie' fermo e camminando.

La *finta alla testa e taglio al fianco*, sia a pie' fermo, sia camminando, si esegue nel modo stesso indicato nel § 45, con la sola diversità, che in luogo di terminare l'azione col colpo di punta, si vibra la sciabolata al fianco in senso orizzontale da destra a sinistra dell'avversario.

§ 50. – Finta alla testa e taglio all'addome, a pie' fermo e camminando.

La *finta alla testa e taglio all'addome*, si eseguirà in due movimenti:

Primo, si accennerà una sciabolata alla testa nel modo descritto nel § 23;

Secondo, nel tempo stesso che l'avversario parerà, gli si deluderà la parata, girando il pugno di quarta, e vibrando in questa posizione una sciabolata orizzontale all'addome.

Volendo, questa sciabolata, si potrà pure vibrare col pugno di seconda, dandola di controtaglio.

Si eseguirà *camminando*, aggiungendovi un passo innanzi nell'accennare il fendente alla testa, ed espletando a pie' fermo il movimento finale.

SEDICESIMA LEZIONE

§ 51. – Esercizio.

Nell'eseguir come esercizio, sia a pie' fermo, sia camminando tutte le azioni

contenute nei §§ 47-50 con le relative risposte, occorrerà attenersi strettamente a quanto si è detto nel § 43.

DICIASSETTESIMA LEZIONE

§ 52. – Finta alla figura interna e taglio alla figura esterna a pie' fermo e camminando.

La *finta alla figura interna e taglio alla figura esterna*, si esegue contro quell'avversario che è propenso alla parata di quarta, come difesa alla figura interna.

Essa si espleta in due movimenti:

Primo, protendendo il braccio, col pugno di quarta, si accenna una sciabolata alla guancia sinistra;

Secondo, nel medesimo tempo che l'avversario andrà alla parata di quarta, per movimento di rotazione, si girerà il pugno tutto di seconda, passando al disopra del ferro avverso, e si vibrerà una sciabolata orizzontale alla guancia destra.

Con gli stessi movimenti, ma aggiungendo un passo innanzi nel far la finta, si avrà la medesima azione camminando.

Quest'azione si potrà pure eseguire dall'invito di seconda, sempre che si sarà certo che l'avversario, nel vedersi accennare la sciabolata alla figura interna, ricorrerà alla parata di quarta.

§ 53. – Finta alla figura esterna e taglio alla figura interna.

La *finta alla figura esterna e taglio alla figura interna* è l'inverso dell'azione precedente (§ 52).

Sia a pie' fermo, sia camminando, si accennerà la sciabolata alla guancia destra avversa col pugno di seconda, e si deluderà la parata di terza avversaria col passare al disopra della sua sciabola, girando il pugno di quarta; e si colpirà in questa posizione la guancia sinistra avversa.

DICIOTTESIMA LEZIONE

§ 54. – Finta all'addome e taglio alla testa a pie' fermo e camminando.

In ragione dell'atteggiamento nel quale trovasi l'avversario, sarà possibile indurlo alla parata di quarta, accennandogli una sciabolata all'addome, e così lo si colpirà alla testa.

Quest'azione si esegue in due movimenti:

Primo, stendendo il braccio col pugno girato di quarta, col taglio in dentro, si accennerà la sciabolata all'addome;

Secondo, mentre l'avversario andrà alla parata di quarta, la si deluderà passando nello stesso tempo al disopra della sua sciabola col girare il pugno di terza, e si vibrerà in questa posizione, una sciabolata verticale alla testa.

Quest'azione diverrà *camminando*, se nell'eseguire il primo movimento, si avanzerà contemporaneamente un passo, per poi espletare il secondo a pie' fermo.

§ 55. – Finta al fianco e taglio alla testa, a pie' fermo e camminando.

La *finta al fianco e taglio alla testa* ha il medesimo scopo dell'azione precedente (§ 54), e sempre che si accenna una sciabolata al fianco o un colpo di punta, sia che l'avversario si difenda con la parata di seconda, sia che si difenda con quella di terza, gli si potrà ugualmente vibrare una sciabolata alla testa.

Quest'azione si esegue in due movimenti:

Primo, si stenderà il braccio col pugno girato di seconda, con la punta in direzione del fianco;

Secondo, mentre l'avversario andrà alla parata di seconda o di terza, la si deluderà col descrivere un arco di cerchio, passando con la punta al disopra della sciabola avversa, col girare il pugno di terza, vibrando la sciabolata in questa posizione.

Ad eseguirla *camminando*, si avanzerà un passo col primo movimento, e si espleterà a pie' fermo il secondo.

DICIANNOVESIMA LEZIONE

§ 56. – Esercizio.

Esercizio a pie' fermo e camminando delle lezioni 17a e 18a, con le relative risposte.

Nell'eseguir come esercizio, sia a pie' fermo, sia camminando, tutte le azioni contenute nei §§ 52-55 con le relative risposte, occorrerà attenersi strettamente a quanto si è detto nel § 43.

VENTESIMA LEZIONE

§ 57. – Doppie finte.

Specialmente nella scherma di sciabola è ancora più pericoloso usufruire delle doppie finte, perché pei movimenti larghi, che l'arma stessa impone, come pel tempo che occorre a sviluppare tre movimenti, è molto facile cader vittima delle uscite in tempo (§ 67). Ciò non toglie che esistono e possono eseguirsi benissimo

contro quegli schermitori che facilmente ricorrono alla parata di ferro.

La finta semplice delude una sola parata: la doppia finta ne delude due. Ognuna delle finte semplici descritte fin qui, può divenire doppia finta, se, in luogo di espletare il colpo al secondo movimento, lo si accennerà soltanto per poi colpire al bersaglio ove l'avversario si scovre nel difendersi.

Le doppie finte a pie' fermo si eseguono in tre movimenti:

Primo, stendendo il braccio, si accenna il primo movimento di finta, in ragione del bersaglio, al quale si vuole minacciare;

Secondo, si accenna un colpo altrove, rimanendo sempre in guardia;

Terzo, si vibra una sciabolata unitamente al movimento della gamba destra.

Le doppie finte *camminando* si eseguono parimente in tre movimenti, ma avanzando le due finte in accordo con i due movimenti del passo innanzi ed espletando poi l'azione a pie' fermo.

Eccone un esempio:

Maestro	Allievo
Invita di quarta.	
	Come primo movimento, accenna una sciabolata alla testa unitamente al primo movimento del passo.
Para di quinta.	
	Come secondo movimento accenna una sciabolata al fianco, completando il passo innanzi col pie' sinistro.
Para di seconda	
	Come terzo movimento, vibra un fendente al capo; dopo di che ritorna subito in guardia.
Si lascia colpire.	

Avvertenza. *– Sempre che il maestro lo crederà, in luogo di lasciarsi colpire, potrà invece parare e rispondere, come meglio gli piacerà, fino a che lo giudicherà necessario.*

VENTUNESIMA LEZIONE

§ 58. – Esercizio.

Nel fare eseguire come esercizio, sia a pie' fermo, sia camminando, le diverse doppie finte accennate nel § 57 con le relative riposte, il maestro avrà cura di variare sia le parate, sia le risposte, affinché l'allievo le apprenda per bene; oltre di che per fare esercitare l'allievo alle parate invertirà la posizione divenendo egli stesso offensore.

§ 59. Disordinata.

L'unione di più finte si denomina *disordinata*, che si esegue avanzando le prime due finte con un sol passo, come si è detto per le doppie finte, e le rimanenti a pie' fermo.

Quest'azione complicata è da sconsigliarsi ancora più che le doppie finte, per le uscite in tempo dell'avversario alle quali con molta probabilità si sarà esposto (§ 67).

CAPITOLO SECONDO

VENTIDUESIMA LEZIONE

§ 60. – Battute o tocchi di sciabola.

Si può eseguire la *battuta o tocco di sciabola*, sempre che l'avversario presenta la sciabola sulla linea di offesa, oppure sta in guardia di prima o di terza, all'invito di seconda o di quarta.

La battuta o tocco di sciabola si effettua percuotendo la lama avversaria da dentro in fuori, da fuori in dentro, da sopra in sotto e da sotto in sopra, allo scopo di scovrire un bersaglio, al quale si possa colpire.

§ 61. – Tocco di sciabola e taglio alla figura esterna a pie' fermo e camminando.

Sia che l'avversario presenti la sciabola nella linea di offesa, sia che stia in guardia di terza, gli si potrà eseguire ugualmente il *tocco di sciabola e taglio alla figura esterna* a pie' fermo, in due movimenti:

Primo, si percuote la lama avversa da dentro in fuori, in senso orizzontale, ma con la punta al disopra del livello del pugno, sia col taglio, sia col controtaglio intromettendola tra la guancia destra e la sciabola avversaria;

Secondo, si vibra una sciabolata orizzontale, da fuori in dentro, alla guancia destra col pugno girato in seconda: dopo di che si ritorna subito in guardia.

Volendo eseguire quest'azione camminando si eseguirà il tocco di sciabola, avanzando un passo, ed, a pie' fermo si espleterà il taglio alla figura esterna.

In seguito a questo tocco di sciabola, si potrà vibrare una sciabolata all'addome, al petto, alla figura, alla testa, al fianco. Nonché il colpo di punta.

Avvertenza. *– La sola parata che certamente può difendere da quest'azione, è la ceduta di sesta (§ 16) perché è la più veloce, la più pratica.*

§ 62. – Tocco di sciabola e taglio alla figura interna a pie' fermo e camminando.

Trovandosi l'avversario con la sciabola sulla linea di offesa o all'invito di quarta, gli si potrà eseguire il *tocco di sciabola e taglio alla figura interna a pie' fermo*, in due movimenti:

Primo, si percuote col pugno girato di seconda, la lama avversaria, da fuori in dentro in senso orizzontale con la punta al disopra del livello del pugno;

Secondo, si vibra una sciabolata alla guancia sinistra, in senso orizzontale da dentro in fuori, col pugno girato di quarta, ovvero se si colpirà col controtaglio, di seconda.

Volendo eseguire quest'azione *camminando*, è da attenersi a quanto è detto per la precedente.

In seguito a questo medesimo tocco di sciabola, si potrà pure colpire all'addome, come al fianco, alla testa, ed anche col colpo di punta.

Avvertenza. *– La parata più sollecita in difesa del tocco di sciabola e taglio alla figura interna è quella di prima.*

§ 63. – Tocchi di sciabola eseguiti da sopra in sotto, e viceversa.

Trovandosi la sciabola avversa sulla linea di offesa si potrà eseguire una battuta, o tocco di sciabola da sopra in sotto, col pugno di terza, vibrando una sciabolata alla testa, o altrove, come pure si potrà eseguire una battuta o tocco di sciabola da sotto in sopra col pugno di seconda, terminando con un colpo di punta o con una sciabolata al fianco, all'addome o alla figura interna.

VENTITREESIMA LEZIONE

§ 64. – Battute seguite da una finta.

Si avrà una *battuta o tocco di sciabola seguito da una finta* sempre che, dopo una battuta, si fingerà il colpo, in luogo di espletarlo, per indi colpire realmente al bersaglio.

Per questa azione, sia *a pie' fermo*, sia *camminando*, occorrerà attenersi a quanto è detto per le doppie finte (§ 57).

VENTIQUATTRESIMA LEZIONE

§ 65. – Esercizio.

Gioverà ora eseguire, come esercizio, in ragione degli inviti che offrirà l'avversario, le azioni indicate nei §§ 60-64, sia a pie' fermo, sia camminando, con le

rispettive risposte (§ 43).

A voler rendere giovevoli siffatti esercizi, è mestieri che il maestro divenga a sua volta offensore, e l'allievo difensore.

In tal modo, questi apprenderà non solo i movimenti di parata, ma anche quelli di offesa.

VENTICINQUESIMA LEZIONE

§ 66. – Risposte di finta.

Si ha la *risposta di finta* sempre che nel rispondere si espleta un'azione di due o più movimenti.

Per esempio: se dalla parata di quinta, in luogo di rispondere con una sciabolata alla figura interna dell'avversario, la si accenna, per indurlo alla parata di prima o di quarta, e così deludergli la parata per colpirlo altrove; l'unione di questi due movimenti, si dirà *risposta di finta semplice*, la quale potrà pure divenir *doppia*, accennando due sciabolate, per poi colpire con una terza.

Queste risposte si possono effettuare dopo qualsiasi delle sei descritte nel § 16.

CAPITOLO TERZO

VENTISEESIMA LEZIONE.

§ 67. – Uscite in tempo.

Per *tempo*, schermisticamente parlando, s'intende quel momento favorevole che si sceglie per sorprendere l'avversario e colpirlo ove si scovre.

Perché un'*uscita in tempo* riesca bene, occorre vibrarla di sorpresa. Il che si potrà ottenere, usando delle astuzie, come il mostrarsi timido, distratto, l'indietreggiare e simiglianti; poiché, specialmente nella scherma di sciabola, sarebbe troppo nocivo rischiarla impensatamente contro un avversario di cui non si conosce il giuoco, potendosi facilmente cadere nel suo controtempo (§ 71).

Scopo delle uscite in tempo è quello di colpire l'avversario ovunque si scovre nel momento che inizia un'azione qualsiasi.

Si potrà uscire in *primo* ed in *secondo tempo*.

Si dirà uscire in *primo tempo*, sempre che si colpirà l'avversario al suo primo movimento.

Si dirà uscire in *secondo tempo*, sempre che lo si colpirà al suo secondo movimento.

Sono uscite in tempo:

a) il *colpo d'arresto*;
b) la *cavazione in tempo*;
c) il *colpo al braccio, di primo tempo*;
d) il *colpo al braccio, di secondo tempo*.

Le uscite in primo e secondo tempo al braccio, saranno sempre attuabili, ma non così il colpo d'arresto, la cavazione o l'inquartata, perché eseguendole al secondo tempo, quasi certamente si provocheranno incontri.

Esse si eseguono soltanto a misura camminando, mentre l'avversario sta facendo il passo innanzi per entrare in misura, poiché espletandole a pie' fermo, si provocherebbe un incontro (§ 80).

Avvertenza. *– Per quanto è artistica un'uscita in tempo fatta a proposito, altrettanto sarà pericoloso e riprovevole, se eseguita senza criterio.*

§ 68. – Colpo d'arresto.

Il *colpo d'arresto* è un colpo di punta, che si vibra all'avversario, nell'atto che attacca, con una o più finte.

Per mandare ad effetto questa uscita in tempo, si deve esser certo che l'azione avversaria consterà almeno di due movimenti; ed in ragione dell'invito che si è offerto all'avversario, si espleterà il colpo d'arresto, colpendo al bersaglio che egli scovrirà nel far la finta, ovvero al suo primo movimento.

Così dal proprio invito o guardia di terza, se l'avversario verrà a fare una finta, gli si vibrerà come colpo d'arresto, al suo primo movimento, un colpo di punta di seconda la petto.

Stando a misura di pie' fermo, l'esecuzione del tempo è attuabile sempre che si effettua coi colpi al braccio, di primo tempo, descritti nel § 70.

Eccone un esempio a misura *camminando*.

Allievo	Maestro
Invita di seconda.	
	Esegue la finta di testa e colpo di punta camminando.
Nel medesimo tempo che il maestro accenna la sciabolata al capo, vibra con la massima celerità un colpo di punta al petto.	
	Si lascia colpire.

§ 69. – Cavazione in tempo.

La *cavazione in tempo* è atta a distruggere le azioni sul ferro. Dal canto proprio, senza farsi trovare la sciabola, si potrà vibrare una cavazione, che si dirà in tempo, perché si sarà eseguita nello stesso momento che l'avversario veniva ad incontrare la sciabola. Ne risulterà che, non avendola egli trovata, avrà l'obbligo di

non continuare l'azione, ma bensì di parare.

Eccone un esempio:

Allievo	Maestro
Presenta la sciabola sulla linea di offesa.	
	Esegue il tocco di sciabola e taglio alla figura esterna camminando.
Nel medesimo tempo che il maestro va a battere il ferro, vibrerà la cavazione in tempo, col pugno di seconda.	
	Si lascia colpire.

VENTISETTESIMA LEZIONE

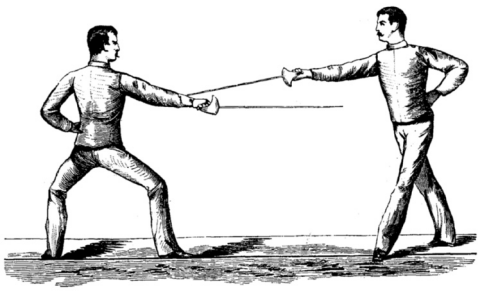
§ 70. – Colpo al braccio di primo e di secondo tempo.

Le *uscite in tempo* al braccio sono le più frequenti, le più usitate nella scherma di sciabola, siccome quelle che offrono maggiori successi e minori pericoli. Esse possono eseguirsi di primo e di secondo tempo.

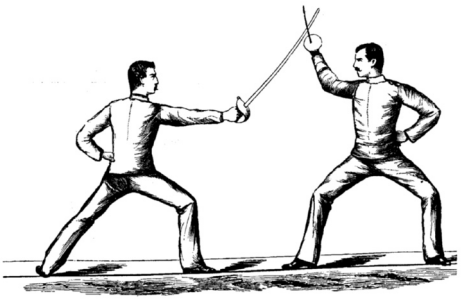
L'uscita *di primo tempo* si esegue da qualunque invito in due movimenti;

Primo, protendendo il braccio col portare il pie' destro, dietro al sinistro, si vibra una sciabolata al braccio dell'avversario, che lo protende per iniziare un'azione[1];

Secondo, si para di quinta, andando in guardia col pie' sinistro.



Primo movimento del colpo al braccio in primo tempo.



Secondo movimento del colpo al braccio in primo tempo.

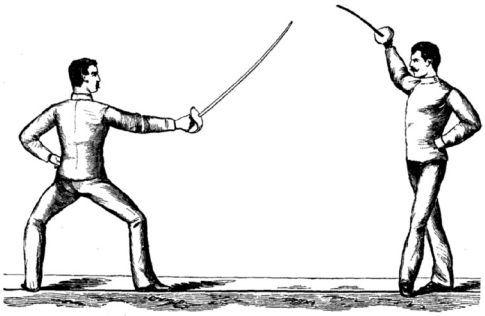
L'uscita di secondo tempo si esegue da qualunque invito, in due movimenti:

Primo, si porta il piede destro dietro al sinistro, parando di quinta col braccio molto indietro, e difendendosi in tal modo dall'azione iniziata dall'avversario;

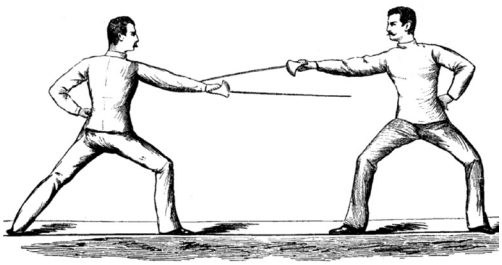
Secondo, si vibra una sciabolata sul braccio avverso, andando in guardia col pie'

1 Questo stesso primo movimento potrà pure eseguirsi come parata e risposta, in luogo di ricorrere ad altra parata, allorquando, dopo la parata di quinta non si trova il ferro, perché la sciabola avversa è passata in basso.

sinistro e completando in tal modo il doppio passo indietro.



Primo movimento del colpo al braccio in secondo tempo.



Secondo movimento del colpo al braccio in secondo tempo.

Nell'*uscita di primo tempo*, si potrà uscire in tempo al braccio avverso, sia da sopra in sotto, sia da sotto in sopra.

Nell'*uscita di secondo tempo*, la sciabolata sul braccio sarà vibrata al pari d'un fendente diagonale, il quale per effetto della distanza concessa coll'andata in guardia del pie' sinistro, colpirà il solo braccio; ma se l'avversario si sarà precipitato, lo si potrà colpire anche altrove. E questa uscita dicesi di secondo tempo, perché al precedente movimento d'attacco dell'avversario, si ricorre alla parata e si colpisce soltanto nell'esaurimento della sua azione; mentre nell'uscita di primo tempo, si colpisce il braccio avversario come primo movimento, ricorrendo in seguito alla parata.

VENTOTTESIMA LEZIONE

§ 71. – Controtempo.

La stessa denominazione di *controtempo*, indica essere quest'azione la contraria[1] a colui che vuole uscire in tempo.

Lo schermire in controtempo sarà molto utile contro colui che facilmente si servirà dei colpi d'arresto o delle altre uscite in tempo. Giuocando d'astuzia, sarà facile avvedersi quale sia il suo intendimento.

S'inizierà con verità l'azione, avanzando un passo e difendendosi subito con una parata o di tasto o di contro dalla uscita in tempo dell'avversario, ed assicuratosi della difesa si risponderà senza intervallo.

Di tal che se l'avversario, inviterà ad una finta, si starà accorto contro il colpo d'arresto. Se presenterà la sciabola sulla linea per sedurre ad un'azione sul ferro, praticandosi le sue cautele, mentre si andrà ad eseguirla, si starà pronto a parare la sua cavazione in tempo: dopo di che, si risponderà. Non avvenendo l'uscita in tempo dell'avversario si completerà l'azione vibrando la sciabolata al bersaglio scoverto.

---

1 Col nome generico di *contraria*, s'intende qualunque movimento, atto a rendere vana l'azione di offesa o difesa dell'avversario, terminando con un colpo di taglio o di punta.

Tutte le azioni si possono avanzare in controtempo.

È lecito del pari l'avanzare in controtempo con un invito offrendo un bersaglio all'avversario, per adescarlo ad eseguir un'uscita in tempo.

Ecco un esempio:

Maestro	Allievo
Invita di terza.	
	Avanza una finta alla testa.
Vibra un colpo di punta.	
	Para nel modo che preferisce e risponde ove meglio crede.
Si lascia colpire.	

Avvertenza. *– Allo stesso modo si eseguiranno le altre finte e le battute in controtempo.*

VENTINOVESIMA LEZIONE

§ 72. – Finta in tempo.

L'opposto al controtempo è la *finta in tempo*. Così quando l'avversario, per difendersi da un'uscita in tempo, avanzerà un'azione in controtempo, accorgendosi di questa sua intenzione, in luogo di espletare l'uscita in tempo semplice, gli si farà la finta della stessa, deludendogli la parata alla quale veniva preparato.

In tal modo, se egli verrà in controtempo, per difendersi da un colpo d'arresto, gli si farà la finta del colpo d'arresto; se verrà in controtempo, per difendersi da una cavazione in tempo, gli si farà la finta della cavazione in tempo; e se avanzerà in controtempo per difendersi da un colpo al braccio, gli si farà la finta in tempo al braccio, colpendolo con un montante, col pugno di prima, come è descritto nel § 20, nel medesimo tempo che si andrà in guardia col pie' sinistro.

TRENTESIMA LEZIONE

§ 73. – Raddoppio.

Si ha il *raddoppio*, allorquando espletata un'azione, in luogo di ritornare in guardia col pie' dritto, ci si va col sinistro, riprendendo novella azione sull'avversario; e questa si eseguirà a *piè fermo* e *camminando*, in ragione di quanto egli avrà retroceduto.

Quest'azione è molto efficace contro coloro, che, in luogo di parare col ferro, retrocedono di proposito, di uno o più passi indietro.

TRENTUNESIMA LEZIONE

§ 74. – Azioni di offesa eseguite in tempo perché subordinate ai diversi atteggiamenti dell'avversario.

Parecchie volte avviene che uno schermitore non rimane al medesimo invito che aveva offerto, perché intende offrire altro bersaglio. Allora, nel medesimo tempo, che da un invito egli passerà ad un altro, o presenterà la sciabola sulla linea, lo si attaccherà con un'azione, che si dirà in tempo, perché determinata ad effettuarsi proprio nell'atto che ei muterà d'invito.

Queste azioni in tempo potranno essere, o una finta o una battuta, o un controtempo, secondo che egli si atteggerà, attenendosi sempre all'esatta esecuzione artistica, descritta per ciascuna di tali azioni.

TRENTADUESIMA LEZIONE

§ 75. – Lezione muta.

Allorquando l'allievo saprà bene attuare tutte le azioni che possono espletarsi a ciascun invito o sulla sciabola, eseguirà la *lezione muta*, che è lo svolgimento di tutte quante le azioni studiate, senza che il maestro, il quale nella scuola rappresenta l'avversario, debba chiederle a viva voce; ed in ragione delle costui parate, attuerà gli opposti indicati.

Qui vanno distinte le *azioni di velocità* e le *azioni di scandaglio*.

Si dicono *azioni di velocità*, quelle che, eseguite per propria scelta di *tempo*, rendono quasi impossibili le uscite in tempo dell'avversario, e lo costringono invece alla parata.

Si dicono *azioni di scandaglio* tutte quelle, che saranno soltanto accennate allo scopo di scorgere a quale risoluzione offensiva o difensiva vorrà darsi l'avversario. Se questi uscirà in tempo nel § 71 è detto come attenersi; ma se in luogo di uscire in tempo, andrà ad una parata di tasto o di contro, in ragione della parata che opporrà, si espleterà l'azione che più si riterrà adatta.

Questo è un caso che si presenta con molta frequenza, allorquando non si ha la fortuna di conoscere il giuoco del competitore; e perciò sarà molto importante usufruire dello scandaglio, prima di arrischiare un'azione qualsiasi, essendo molto facile cadere in un tranello.

§ 76. – Esercizio preparatorio per l'assalto.

Quando si sarà riuscito ad eseguire correttamente e con discernimento tutte quante le azioni e gli esercizi fin qui enumerati, allora soltanto il maestro passerà l'allievo all'*esercizio preparatorio per l'assalto*, il che vuol dire, che lo condurrà gradatamente alla portata di fare un assalto. A ciò ottenere, il maestro eviterà per le prime volte di uscire in tempo, per meglio facilitargli lo sviluppo delle azioni

e incutergli sicurezza di esecuzione. In ragione dei progressi che in lui scorgerà, verrà di mano in mano opponendogli le uscite in tempo. Per un maestro, è questo il periodo più importante dell'insegnamento, perché, se l'allievo principierà ad avviziarsi, nessuno potrà più correggerlo, o almeno sarà molto difficile.

Avvertenza. *– Per le prime volte il maestro, in luogo di parare, si lascerà colpire, per far sì, che l'allievo tiri deciso; poiché accade facilmente nei principianti, che per il desiderio di difendersi dalla risposta, non vibrano tutta l'azione, per essere più pronti al ritorno in guardia.*

§ 77. – Azioni di prima o di seconda intenzione.

È azione di *prima intenzione* quella che si esegue per propria scelta di tempo, non avendosi altro proposito che di colpire l'avversario.

Si ha un'azione di *seconda intenzione*, quando prevedendo una risoluzione dell'avversario in opposto alla propria azione che gli si vuole espletare, la si accenna, dandole molta verità, in luogo di effettuarla, per sedurre così l'avversario a mandare a termine il suo proposito; in seguito di che, si parerà e risponderà, ovvero gli si uscirà in tempo.

Non giova discorrere delle azioni di terza intenzione, di quarta ecc. perché sono assai complicate e quasi inattuabili.

§ 78. – Assalto.

Per *assalto* s'intende quella libertà d'azione, onde nei limiti dell'arte, si dimostra praticamente come e quanto si è studiato.

L'assalto rappresenta un combattimento tra due persone; perciò prima di eseguire un'azione, occorre di scorgere le intenzioni dell'avversario ed eseguir quelle azioni che sono atte ad annullare i suoi proponimenti.

Si prende la misura, si fa il saluto; indi si maschera il volto, e si va in guardia. Da questo momento è bene riflettere sul da farsi, essendo reciproco il desiderio di superare e vincere.

Chiunque è colpito ha l'obbligo d'alzarsi in piedi e dire ad alta voce: «*toccato*». Ogni sosta in conseguenza d'un colpo ricevuto o dato, ovvero quando non si può continuare per mancanza di lena, costituisce una ripresa.

Avvertenza. *– L'assalto, devesi aver cura di farlo con chi è più forte, per imitarne i concetti, i movimenti e trar vantaggio dal modo onde attua le sue idee.*

Non basta esser risoluto, ma fa mestieri di un pronto intelletto; bisogna essere accorto a non farsi attaccare di sorpresa; e ciò avvenendo, di sciogliere subito la misura, per prepararsi alla continuazione della difesa, oppure all'attacco.

Bisogna serbare sempre la calma abituale contro avversarii violenti ed irruenti.

Si hanno da preferire le azioni semplici, perché si è meno esposto alle contrarie.

Quando si schermisce con un avversario che, trasgredendo ai precetti dell'arte, trascuri il ritorno in guardia, sarà mestieri rispondere senza portare il pie' dritto innanzi, ma battendolo soltanto, o portando il pie' sinistro indietro. L'opposto contro chi, in luogo

di ritornare in guardia a parare dà un salto indietro, è quello di attaccarlo con un'azione camminando, in luogo di rispondere.

Per poter essere ritenuto forte e corretto schermitore occorre di serbare esatta la guardia, e di non smetterla mai al fine di evitare un colpo; di vibrare decisa la sciabolata; di tornare sollecito in guardia, di essere ponderato, esatto negli attacchi; di variare sempre le parate, gl'inviti e le risposte; di scegliere bene il tempo, e di conservare la giusta misura.

Infine, il perfetto assalto consiste nell'indagare le intenzioni dell'avversario e nell'opporgli, corrette, robuste e decise, quelle contrarie, che sono richieste.

CAPITOLO QUARTO

§ 79. – Modo di schermire, sia del destro contro il mancino, sia del mancino contro il destro[1].

Avendo di fronte un avversario che schermisce con mano diversa, si dovranno del tutto invertire le finali delle proprie azioni, essendo differenti i bersagli che egli offrirà: poiché lo *schermitore mancino*, stando in guardia, presenta le spalle ove il *destro* offre il petto, e viceversa. (Vedi pag. 197, trattato di spada).

Pur tuttavolta le posizioni di pugno non mutano, poiché l'avversario mancino va riguardato come se fosse destro; cioè si dovrà supporre che abbia il petto ove ne sono le spalle, ed il fianco ove resta il petto.

In conseguenza di che, tutte le azioni che tra due destri andrebbero vibrate al petto in dentro o all'addome, schermendo col mancino, gli si vibreranno al fianco, ma col pugno egualmente girato di quarta; e quelle al fianco, risulteranno al petto o all'addome, col pugno girato di seconda; ed ogni qualvolta, in seguito di una finta di punta o al fianco, si vorrà vibrare una sciabolata alla testa o viceversa, si dovrà passare costantemente all'infuori del braccio col girare il pugno dalla posizione di quarta in quella di terza. Dalla propria parata di quarta, volendogli rispondere al fianco o alla guancia sinistra, gli si vibrerà una sciabolata orizzontale col *pugno girato di quarta*, preferendo rispondergli alla guancia destra, gli si vibrerà una sciabolata anche orizzontale, ma col pugno girato di seconda.

Così dalla propria parata di terza gli si risponderà all'addome, al petto, alla guancia destra o di punta, col pugno girato di seconda; alla guancia sinistra, di quarta; se col controtaglio, anche di seconda.

Dalle rimanenti parate, le risposte saranno le medesime come tra due destri, sia per posizioni di pugno, sia per cammino che debbono percorrere; ma non sarà così pei bersagli, perché i colpi diretti al fianco, risulteranno all'addome, e viceversa quelli diretti all'addome.

Circa le battute di sciabola, o sforzi che siano, si devono eseguire allo stesso

---

1 La stessa intestazione del § 79 dimostra che tutto quanto è in esso contenuto, varrà ugualmente per un destro contro un sinistro e viceversa.

modo come se si schermisse con un destro; ma risulteranno, come pei colpi al fianco e all'addome, a differente bersaglio. La battuta in fuori si esegue col pugno di seconda, colpendo alla guancia sinistra col pugno girato di quarta, o anche di seconda, se si colpirà col controtaglio. Dopo la battuta di dentro, si colpirà alla guancia destra col pugno girato di seconda. In seguito alle stesse battute, si potrà terminare ad altro bersaglio.

Per le uscite in tempo è la stessa cosa. Infatti, se tra due destri un colpo d'arresto, una cavazione risultava in fuori, tra destro e mancino, risulterà in dentro e viceversa, ma si vibreranno ugualmente col pugno di seconda.

Sapendo applicare bene queste sole diversità, sarà possibile schermire con un siffatto avversario, che giuoca con mano diversa; poiché le difficoltà che se ne potranno rinvenire saranno sempre in ragione dell'abitudine contratta nello schermire con lui.

Pel mancino che schermisce d'abitudine coi destri, non è così; ma se incontrerà un altro mancino, si troverà inceppato al pari di un destro, che per la prima volta capiti un avversario mancino.

Come ben si scorge da questa concisa esposizione, tutte le azioni non perdono la loro origine, ma subiscono solamente un cambiamento nel movimento finale, in forza del differente bersaglio al quale van terminate.

Ecco per quale ragione il finale di tutte le azioni, che si eseguono contro il mancino, o che questi esegue contro il destro, dovranno espletarsi in senso inverso a quelle già descritte tra due destri.

Due mancini schermiranno ad egual modo come due destri, poiché offrono gli stessi bersagli.

§ 80. – Incontri.

Accade spesse volte di veder due schermitori che si colpiscono ad un tempo, e commettono ciò che usualmente dicesi *incontro*.

Gl'incontri difficilmente dovrebbero avvenire, se si stesse ai sani principi che non mutano con qualsiasi arma, e che servono di base allo svolgimento dell'arte della scherma.

È necessario dunque stabilire delle norme alle quali tutti dovrebbero strettamente attenersi; e così por termine, per quanto sia possibile, alle continue discussioni che ne derivano.

Possono avvenire incontri per effetto o di chi para, o di chi offende. Quantunque non tutti tenessero al precetto più vitale della scherma, che è quello di colpire senz'essere colpito, pur tuttavia l'arte dà il mezzo di essere superiore a qualsiasi avversario, qualunque sia il suo modo di schermire.

I diversi casi, nei quali gl'incontri avvengono, sono i seguenti:

a) Il primo caso è tra chi dopo vibrata un'azione passa un secondo colpo, cioè vibra una novella sciabolata, e l'avversario che risponde. La colpa dell'incontro sarà devoluta a chi ha passato il secondo colpo, poiché è massima, soprattutto nella scherma di sciabola, che il secondo colpo si potrà vibrare soltanto

all'avversario, che per abitudine si ferma sulla parata;

b) Il secondo caso è tra chi oppone l'uscita in tempo al braccio retrocedendo, di primo o di secondo tempo, e l'avversario che espleta la sua azione. Colui che esce in tempo, sarà sempre il provocatore dell'incontro;

c) Il terzo caso si ha quando si esegue la finta, in tempo, contro un'azione di velocità dell'avversario perché si suppone che questi avanzi in controtempo. La colpa dell'incontro è di chi esegue la finta in tempo;

d) Il quarto caso è quando si espleta la propria azione mentre l'avversario para e risponde. Avviene talvolta che nel mentre si esegue un'azione, l'avversario, nel difendersene, trova il ferro e risponde; ma nel colpire, riceve anch'egli un colpo da chi, nel medesimo istante, compie la propria azione. In questo incontro, il torto è tutto di colui che si è fatto trovare la sciabola nell'eseguire l'azione; poiché il suo dovere era appunto quello di deludere la parata o le parate dell'avversario;

e) Il quinto caso è quando nell'eseguirsi un'azione sul ferro, e non trovandolo, in luogo di fermarsi a parare l'uscita in tempo, che l'avversario oppone, la si espleta. La colpa dell'incontro è tutta di chi esegue l'azione sul ferro; perché ogniqualvolta si esegue una battuta, tocco o sforzo di sciabola, e non la si trova, è obbligo fermarsi subito, per difendersi dall'uscita in tempo; dopo di che si potrà rispondere;

f) Il sesto caso si ha quando senza trovar ferro nell'atto della parata, si risponde e si è colpito dall'avversario, che espleta la sua azione. La colpa dell'incontro è di chi risponde.

g) Il settimo caso è tra chi vibra un colpo d'arresto in primo tempo, e l'avversario che esegue un'azione semplice. L'incontro l'ha provocato chi vibra il colpo d'arresto.

A tutti gli schermitori può capitare involontariamente di provocare un incontro; ma coloro che, caduti una volta in un errore, lo ripetono, senza invece ricorrere ai mezzi che l'arte consiglia per evitarlo, si ritengono doppiamente biasimevoli; e si stimeranno veri schermitori soltanto coloro, che quantunque non l'abbiano provocato la prima volta, fanno di tutto per evitare che l'avversario, o per imperizia o per volontà, stesse per muoverlo una seconda volta.

L'arte è molto severa verso i promotori di simili errori, perché sono a detrimento del vero principio artistico, che è quello di *toccare senza essere toccato*.

§ 81. – Maschera di sciabola.

La *maschera di sciabola* che si usa a difesa di tutta la testa, è formata da una rete di ferro, sormontata da tre cerchi anche in ferro, che servono a proteggerla. Il rimanente della maschera è tutta di suola ben battuta, con imbottitura all'interno. Si sovrappone al capo, ove rimane stabile col mezzo di una curva di acciaio che partendo dalla metà della testa, termina all'occipite.

§ 82. – Guantone.

A garantire la mano, il polso e l'avambraccio, si usa un grosso guanto detto *guantone*, che è metà di pelle, metà di suola. La mano è tutta di pelle, riempita di crine; il bracciale è in suola, e serve ad attutire i colpi vibrati all'avambraccio.

§ 83. – Gomitiera.

Nonostante il guantone, è accaduto spesse volte che si sia stato colpito sull'osso del gomito e si sia perciò rimasto inabilitato per molti giorni a maneggiare l'arma. Ad evitare un sì spiacevole inconveniente, si è inventata una *gomitiera*, che consentendo al guantone d'essere meno lungo, che anticamente si usava nelle intere corazzature.

MASANIELLO PARISE

DIRETTORE TECNICO DELLA SCUOLA MAGISTRALE MILITARE DI SCHERMA
MAESTRO D'ARMI ONORARIO DI S. M. IL RE,
MAESTRO D'ARMI DI S. A. R. IL PRINCIPE DI NAPOLI

SCHERMA DA TERRENO

APPENDICE AL

TRATTATO TEORICO-PRATICO

DELLA

SCHERMA DI SPADA E SCIABOLA

AVVERTENZA

Il presente lavoro è compilato in derivazione e coordinazione di quanto è svolto nel Trattato Teorico-Pratico della Scherma di Spada e Sciabola, di testo ufficiale.

Di conseguenza, per ben comprenderne ed attuarne lo svolgimento, è necessario in precedenza lo studio di quanto nell'accennato testo è contenuto ed al quale bisognerà riportarsi man mano che si seguirà lo studio della scherma da terreno.

INTRODUZIONE[1]

In Francia il Ranc, Emile André Cassagnac ed altri, sostengono che vi siano due modi di schermire: quello accademico e quello per terreno. La loro opinione è suffragata dalla grande diversità dell'arma e dallo schermire in sala dei tiratori accademici in paragone ai così detti *spadisti* che usano esclusivamente la spada da combattimento.

Mentre i primi adoperano il fioretto leggero, con guardia che non garentisce la mano, con lama quasi a quadrello conservando la posizione di guardia atta al giuoco di stoccate molto lunghe (allonges) puramente accademico, i secondi impiegano la vera spada da combattimento a lama triangolare, e modificano la posizione di guardia profilandosi maggiormente, mantenendo la punta dell'arma perfettamente sulla linea del braccio e della spalla, e distribuendo il peso del corpo ugualmente sulle gambe, sì da essere pronti all'avanzare ed al retrocedere, e da rendere la guardia quasi identica alla nostra.

Ne accade che gli schermitori accademici, di fronte a questi ora detti, in una prova di spada da terreno si trovano a disagio, se un conveniente esercizio coll'arma da terreno non li ha previamente abituati a maneggiarla con altrettanta disinvoltura e padronanza.

Qualche tentativo fu fatto perché il fioretto della scuola francese fosse reso quasi uguale alla spada da combattimento, avvicinandone il giuoco di sala il più possibilmente a quello da terreno. Il maestro Laurent, in una sua proposta, dopo uno studio compiuto in Italia per incarico della «Société d'Encouragement de l'Escrime», ne dimostrava la necessità e osservava come nella Scuola di scherma italiana, «*à la salle ou sur le terrain, le tireur italien se sert d'une arme identique, la poignée et la garde sont les mêmes, seul la lame est un peu plus forte pour l'épée de duel. Habitué à manier la même arme ou à s'en servir de la même façon, le tireur italien n'a rien autre chose à faire sur le terrain que ce qu'il a appris à faire à la salle d'armes*[2]».

Altri autori francesi convengono ancora nel riconoscere che la nostra scuola di scherma si avvicina molto alla realtà del combattimento.

Maurice Maindron così scrive[3]: «*Le système moderne de l'escrime napolitaine est basé sur les anciens principes du jeu de la spada lunga (longue rapiére), mais il proscrit tout*

---

1 ATTENZIONE: i numeri di pagina citati dall'Autore in riferimento al *Trattato* non corrispondono alla numerazione della presente edizione, ma si riferiscono alle edizioni originali (N.d.R.)

2 Rapport addressé à la Société d'Encouragement de l'Escrime et communiqué à monsieur le Ministre de l'Instruction Publique et des Beaux-Arts.

3 Grande Encyclopédie - alla parola *Escrime*.

mouvement inutile du corps, ainsi que les parades de la main gauche. En somme il est plus simple que le système français et, quoique moin brillant pour le jeu du fleuret, il convient, peut-être, mieux à l'épée».

Emile André, dopo aver parlato della continuità della frase nell'assalto della Scuola di scherma italiana, soggiunge: «*Ce n'est plus un combat de convention comme celui auquel se laisseraient aller certains tireurs de notre école, c'est l'assault traité en vrai combat*»[1].

Il capitano Coste, rilevando come la Scuola italiana possegga il giuoco di tempo e controtempo, e lo sviluppi sotto tutte le forme, conclude così: «*Cela nous fournit une autre occasion de constater, que l'escrime italienne se rapproche, plus que la nôtre, de la verité du combat*»[2]. Questo vantaggio constatato dai citati scrittori deriva: dall'arma, la quale non muta sia nell'esercizio di sala, sia da terreno, salvo una leggera differenza nella lama della spada (vedi § 163 Trattato della Spada), che è a sezione di losanga e più rigida, mentre quella del fioretto è a sezione di rettangolo; dalla posizione di guardia, la quale tranne il braccio destro, che vien tenuto un po' più piegato, per allontanarlo maggiormente dai colpi dell'avversario, non muta e permette di svolgere nella identica forma sul terreno quasi tutte le azioni che si apprendono in sala d'armi.

Tuttavia, ad evitare che la leggera differenza dell'arme e la mancanza di abitudine nel difendere e nell'offendere i bersagli avanzati, quali la mano, l'avambraccio, la gamba ed il viso, rendano incerto o titubante lo schermitore in una prova sul terreno, come già è consigliato nel § 165 del Trattato della Spada, riesce utile, anzi indispensabile, addestrare i giovani nell'uso della spada sul terreno vero, con tutte le forme della realtà del combattimento e con calzatura normale anziché speciale.

La miglior legge contro il duello è l'essere valenti con la spada in pugno: valentia che non si acquista se non coll'esercizio costante e con la severa osservanza dei precetti artistici, che, ben compresi e ben attuati, danno la sicurezza della propria forza.

L'arte vera è quella di colpire senza essere colpiti: ciò forma lo studio della Scherma, e deve avere di mira chiunque affronti un avversario con l'arme in pugno. Così la pensava anche Molière. Pur tuttavolta, non ostante i severi precetti schermistici informati alla finalità dell'arte, molti schermitori nel tirare di assalto si colpiscono contemporaneamente, perché osano attacchi od uscite in tempo che, nel caso vero, eviterebbero di certo per tema di essere colpiti entrambi, con conseguenze anche fatali. Perché tale differenza di condotta? Perché tanta confidenza nel giuoco? Per l'impunità del rischio! Oggi, dolorosamente, assistiamo a prove schermistiche, nelle quali difficilmente si vedono svolgere: concetto di attacco, razionalità di difesa, opportunità di uscite in tempo, osservanza della misura. È giusto schermire in tal modo per poi mutare interamente se s'impugna una spada vera?

È essenziale pertanto che nell'Esercito e nell'Armata lo studio della

---

1 Manuel d'Escrime, pag. 166.

2 Fleurets rompus, pag. 301.

scherma da terreno si svolga soltanto con la spada da combattimento e con sciabole rispondenti alle dimensioni prescritte per terreno, uniformandosi al concetto, che guida tale studio ed alle norme che per esso vengono in seguito compilate.

La piccola differenza, fra le armi che si usano in sala, od in accademia, e le armi da terreno, nel momento utile s'impone inceppando chi non ne abbia l'abitudine. Inoltre negli assalti, sia in sala, sia in pubblica gara, se avviene un incontro, non sempre giustamente lo si addebita a chi ne ebbe la colpa. In quelli da terreno, anche come studio, l'incontro vale colpo a ciascuno dei due tiratori che, in conseguenza, sono dichiarati fuori gara. Il regolamento stabilito per le gare di scherma da terreno prevede anche il caso di chi voglia promuovere un incontro per escludere, a vantaggio degli altri, un temibile avversario.

Queste esercitazioni sul terreno, all'aria libera, e non fra le pareti della sala d'armi e sull'assito di legno, sono da preferirsi anche dal lato igienico, come tutti i giuochi sportivi che si consigliano all'aperto perché più salutari.

Come si è detto più sopra, data la grande praticità della nostra Scuola di Scherma, il cui studio s'informa a tutto ciò che è reale, che è proprio del combattimento, anche con l'arme da terreno sono possibili quasi tutte le azioni apprese in sala. S'impone, però, una cautela maggiore ed una più rigorosa osservanza delle norme artistiche; inoltre, data la maggior distanza alla quale sono tenuti gli schermitori sul terreno, riesce meno rischioso e perciò più facile il tirare ai bersagli più prossimi, cioè alla mano, all'avambraccio, al viso, o alla gamba.

Il colpo alla gamba, però, non è consigliabile, esponendo il tronco, il viso, il braccio di chi l'esegue.

Rimane dunque stabilito che tutto quanto si apprende nello studio col fioretto è quasi ugualmente eseguibile con la spada da terreno: così le azioni eseguite in tempo, le uscite in tempo e le azioni in controtempo.

Una maggiore prudenza consiglia un giuoco semplicissimo di azioni non superiori ai due movimenti e di limitarsi, per chi lo preferisca, a colpire i bersagli più prossimi, quali la mano e l'avambraccio; epperciò un esercizio che abitui a dirigere i colpi a tali bersagli e a difendersi da quelli che vi siano diretti, è sufficiente per chi già nella sala abbia accuratamente appreso a servirsi dell'arme in ragione dei dettami dell'arte, essendo assioma schermistico che la perfetta conoscenza della scherma col fioretto rende facile ogni altra applicazione con arme bianca.

Come azioni di attacco per colpire al tronco bisognerà preferire sempre le più semplici; fra le quali sono consigliabili quelle atte a dominare o deviare il ferro avversario; ad esempio: il *filo di quarta falso* e le *battute*. È bene anche far precedere l'attacco da piccole battute, eseguite in senso opposto al ferro, per distrarre, preoccupare l'avversario nella difesa e celargli maggiormente la linea di attacco.

Come uscite in tempo sono indicate il colpo alla mano e all'avambraccio, retrocedendo, e l'*inquartata* o la *cavazione in tempo* al tronco come uscite in tempo ardite. Così pure si potrà rispondere alla mano o all'avambraccio, in seguito ad una parata, portando indietro contemporaneamente il piede sinistro e tornando in guardia col destro.

PARTE PRIMA

S P A D A

§ 1. – Guardia.

Al comando *in guardia* dato dal direttore del combattimento, si prende la stessa posizione di *guardia* descritta a pag. 73 del *Trattato Teorico-Pratico della Scherma di spada e sciabola*, curando di stare molto profilato, per offrire come unico bersaglio il lato destro della propria persona; ma come si avanza, sarà prudente piegare il braccio destro nell'articolazione del gomito, invece di tenerlo quasi teso, ad evitare di essere ferito alla mano, mantenendo però sempre la punta della spada sulla linea del petto o del viso avversario, e si potrà pure stare all'*invito* di *seconda*, di *terza* o di *quarta* descritti a pag. 77 del *Tratt*. Però è consigliabile preferire l'*invito* di *terza*, perché consente di avere la mano armata in posizione meno vicina all'avversario e la difesa più pronta colle parate di *quarta* o di *mezzocerchio*.

Alcuni schermitori, a rendere vano ogni possibile attacco di sorpresa, per maggior cautela, preferiscono andare in *guardia*, come di diritto, col piede sinistro anziché col destro.

§ 2. – Misura.

Come è detto a pag. 76 del *Tratt*., è *misura a piè fermo* allorché due schermitori, stando di fronte, in *guardia*, possano colpirsi alla mano, con la sola distesa del braccio rimanendo in *guardia*.

A questa misura sarà molto dannoso anche il tirare semplicemente alla mano, potendo accadere che l'avversario attui uguale intenzione.

È *misura camminando* allorché, per colpire il petto avversario, occorra avanzare di un passo e poi andare *a fondo* col piè destro.

Ma a *misura camminando*, senza avanzare di un passo, si potrà colpire la mano o l'avambraccio andando solamente *a fondo* col piè destro.

Si avrà invece la *misura iniziale per scherma da terreno*, allorquando messi i due schermitori di fronte, stando in piedi con l'arme sulla *linea di offesa*, le due punte delle spade siano a 40 centimetri di distanza l'una dall'altra, e presa la posizione di *guardia* a braccio disteso, le punte delle spade si tocchino appena. Cosicché bisognerà avanzare di un passo per trovarsi alla normale *misura camminando*, più sopra descritta, dalla quale sarà possibile eseguire l'azione di attacco o col passo innanzi e *a fondo*, o col solo *a fondo* eseguito col piè destro se si preferisce colpire la mano o l'avambraccio avversario.

§ 3. – Inviti.

È *invito* sempre che si scovre un bersaglio all'avversario per incitarlo all'attacco.

Gli *inviti* sono quattro e identici a quelli descritti a pag. 77 del *Trattato*.

L'*invito di quarta* scovre il petto al lato esterno e offre la mano e l'avambraccio come bersagli più prossimi.

L'*invito di terza* scovre il petto al lato interno, più la mano e l'avambraccio al di sotto. Ma, come è detto a proposito della *guardia*, se si sta col braccio più piegato nell'articolazione del gomito, è meno facile di essere colpita la mano, perché il pugno armato è fuori della *linea di offesa*, cioè alla destra di chi invita, e perché questo invito, consentendo di tenere la mano più indietro, esporrebbe molto chi volesse colpirla.

L'*invito di seconda* scovre tutto il petto, la mano e l'avambraccio al disopra. Questo *invito* non si deve preferire, come posizione di attesa, perché facile ad essere sorpresi da un colpo alla mano, stante la vicinanza.

L'*invito di mezzocerchio*, oltre il fianco, scovre la mano ed il braccio al disotto.

Di questi quattro *inviti* è a preferirsi quello di *terza*; ma col braccio più piegato per allontanare maggiormente la mano da un colpo avversario ed ottenere una più rapida difesa colla parata di *mezzocerchio*, di *seconda*, o di *quarta*.

§ 4. – Botta dritta.

Dalla posizione di *guardia* con la spada in linea del petto avversario, o dal proprio *invito* o *legamento*, trovandosi a *misura di piè fermo*, oltre il *colpo dritto* al petto avversario, andando *a fondo* col piè destro, è possibile colpire la mano, l'avambraccio andando a fondo col piè sinistro, e tornando sollecitamente in guardia col destro.

Contro gli inviti di quarta, di terza, e di mezzocerchio è possibile anche il colpo dritto alla gamba; ma non è consigliabile.

A misura camminando, come è detto al paragrafo riguardante la misura, si vibrerà la botta dritta alla mano o all'avambraccio eseguendo un piccolo a fondo.

La botta dritta alla mano o all'avambraccio è possibile al disotto anche quando l'avversario ha la spada in linea[1].

---

1 **Avvertenza.** - Come si è già detto, è rischioso a misura di pié fermo il tirare un colpo alla mano

§ 5. – Passo innanzi e passo indietro.

Il passo innanzi ed il passo indietro si eseguono nello stesso modo descritto a pag. 80 del *Trattato*, avvertendo che, per maggior cautela, è bene avanzare con piccoli passi, sia per non sdrucciolare, sia per difendersi da un possibile *contrattacco* avversario.

§ 6. – Legamenti.

I *legamenti* di spada, coi quali si allontana dalla *linea di offesa* la spada avversa serbandone il contatto, sono quelli descritti a pag. 81 del *Trattato*.

Nella scherma da terreno sono possibili solo dopo aver avanzato di un passo, poiché alla *misura* in cui si trovano i combattenti all'inizio dell'azione (vedi il paragrafo che tratta della *misura*) non riesce di assoggettare il ferro avversario al proprio.

§ 7. – Cavazione.

Stando gli avversari alla *misura da terreno* non è possibile la *cavazione*; ma, avanzando di un piccolo passo, è consentito un *legamento* di spada, in seguito al quale si potrà opporre la cavazione alla mano, o al braccio, svincolando, in precedenza, la propria punta e vibrando il colpo andando *a fondo* col piè destro.

Se l'avversario *legherà di quarta* si *caverà* al braccio o alla mano in fuori o al disotto; se di *terza* si caverà all'avambraccio o alla mano, al disotto; se di *mezzocerchio*, si vibrerà la cavazione alla mano o all'avambraccio anche al disotto; se di *seconda*, si caverà alla mano o all'avambraccio sopra. Se vuolsi colpire al petto è necessario inoltrarsi maggiormente nella misura. Dai *legamenti* di *quarta, terza* e *mezzocerchio* si può anche eseguire la *cavazione* alla gamba, ma non è consigliabile perché si è troppo esposti.

§ 8. – Parate.

Le *parate*, valevoli a difendersi dai colpi avversi, sono quelle descritte a pag. 84 e seguenti del *Trattato*. Si può anche usare la parata di picco quando si ha la sicurezza di effettuarla contro il movimento finale dell'avversario, poiché impiegata contro un movimento di minaccia, scovrirebbe troppo chi l'esegue per lo spostamento del pugno nell'esagerata difesa.

Dal proprio *invito* o *legamento di quarta* bisognerà difendersi dal colpo alla mano o all'avambraccio colla *contro di quarta* o colla *mezzacontro di mezzocerchio*; dal proprio *invito* o *legamento di terza*, col *mezzocerchio*, o con la *seconda*; dal proprio *invito* o *legamento di seconda*, con la *mezzacontro di quarta*, o con la *terza*; dal proprio *invito* o

---

dovendosene preferire l'esecuzione a misura camminando.

legamento di mezzocerchio, con la *contro di mezzocerchio*, con la *mezzacontro di quarta*, o con la *seconda*.

Pei colpi diretti al petto o al fianco è preferibile avvalersi della parata di tasto.

Avendo la spada *in linea* bisognerà difendersi dal colpo alla mano o all'avambraccio con la parata di *mezzocerchio* o di *seconda*.

Di massima le parate di *contro di quarta* e *mezzocerchio*, e viceversa, rimangono quelle che danno migliore affidamento nella difesa anche pei colpi diretti ai bersagli più avanzati. (Vedi pag. 232 del *Tratt*.).

§ 9. – Finta dritta a piè fermo.

Volendola eseguire, a pag. 91 del *Tratt*. è descritto come si attua; ma per le ragioni dette a proposito della *misura* e della *botta dritta*, maggiormente è da sconsigliarsi un'azione di due movimenti eseguita di *piè fermo*, potendosi incorrere facilmente in un *incontro*.

§ 10. – Finta dritta camminando.

Dopo che dalla *misura iniziale di combattimento* si sarà avanzato di un passo, per portarsi a *misura camminando*, si potrà eseguire la *finta dritta* alla mano o all'avambraccio, avanzando di poco il piede destro e distendendo contemporaneamente il braccio nell'esecuzione della finta. Quindi deludendo la parata avversaria, si vibrerà la *cavazione* alla mano o all'avambraccio.

Se l'avversario, in seguito alla finta, invece di ricorrere alla parata ritirerà il braccio, lo si colpirà alla mano o all'avambraccio nel momento che avanzerà novellamente il pugno, Alla stessa *misura* si eseguirà la *finta dritta camminando* al fianco o al petto, in ragione dell'*invito* avversario, avanzando di un passo contemporaneamente all'esecuzione della finta e, in seguito alla parata avversaria, si vibrerà la *cavazione* alla mano o all'avambraccio con la sola distesa del braccio, o andando *a fondo* col piede sinistro. Ovvero si eseguirà la *cavazione* al petto o al fianco, andando *a fondo* col piede destro (vedi pagina 93 del *Trattato*).

§ 11. – Finta di cavazione.

Allorché l'avversario, dalla *misura iniziale di combattimento*, si porterà a *misura camminando* e legherà la spada di *quarta*, di *terza*, di *mezzocerchio* o di *seconda*, gli si potrà eseguire la *finta di cavazione* alla mano o all'avambraccio, svincolando la punta, distendendo il braccio ed avanzando contemporaneamente di poco il piede destro; quindi, deludendogli la parata, lo si colpirà con la *cavazione* alla mano o all'avambraccio. Se l'avversario, in seguito alla finta, in luogo di ricorrere alla parata ritirerà il braccio, lo si colpirà alla mano o all'avambraccio, nel momento che ripresenterà il pugno armato.

Per la *finta di cavazione camminando*, al petto o al fianco, terminata colla

cavazione alla mano o all'avambraccio, ovvero al fianco o al petto, veggasi quanto si è detto per la *finta dritta*, notando sempre che la *finta di cavazione* incomincia ad essere attuabile alla normale *misura camminando*, poiché alla *misura iniziale di combattimento* non è possibile il *legamento* di spada.

§ 12. – Fili di spada.

I *fili di spada* si possono eseguire allorché si vuol colpire al tronco; ma non sono consigliabili se non di risposta, in ispecie in seguito alla *parata di seconda* col *filo di seconda*, ed alla *parata di terza* eseguendo il *filo* col *pugno di seconda* che permette di dominare maggiormente la spada avversaria e consente un'angolazione favorevole.

Di attacco è da preferirsi solamente il *filo di quarta falso* che assoggetta molto bene la spada avversaria alla propria.

Anche quest'azione non è possibile che dopo essersi inoltrati, dalla *misura iniziale di combattimento*, alla normale *misura camminando*. A questa *misura*, dopo aver legata in precedenza la spada avversaria di *terza*, la si trasporterà da fuori in dentro eseguendo una esagerata *parata di mezzocerchio* con un passo innanzi, per evitare in tal modo un colpo al petto nel caso che l'avversario svincoli il ferro per tirare al petto, dopo di che si espleterà il filo al fianco interno andando *a fondo* col piede destro. (Vedi pag. 109 del *Tratt*.).

§ 13. – Finta del filo sottomesso.

In seguito ad un *legamento, a misura camminando*, si può eseguire la *finta del filo sottomesso* avanzando di un passo (vedi pag. 112 del *Trattato*), terminando con la *cavazione* alla mano o all'avambraccio.

Se l'avversario si trova al *legamento di quarta*, avanzando di un passo si eseguirà la *finta del filo sottomesso*, vibrando poi la *cavazione* al braccio dal lato esterno o al disotto col distendere il braccio, o andando *a fondo* col piede sinistro.

Se al *legamento di terza*, si eseguirà col passo innanzi la *finta del filo sottomesso*, vibrando poi la *cavazione* alla mano o all'avambraccio al disotto, distendendo solamente il braccio o andando *a fondo* col piede sinistro.

Se al *legamento di mezzocerchio*, si avanzerà un passo colla *finta del filo sottomesso*, e si tirerà la *cavazione* alla mano o all'avambraccio dal lato esterno o al disotto, distendendo solamente il braccio o andando *a fondo* col piede sinistro.

Se al *legamento di seconda*, si eseguirà con un passo innanzi la *finta del filo sottomesso* e si vibrerà la *cavazione* alla mano o all'avambraccio sopra, stendendo il braccio o andando *a fondo* col piede sinistro.

Per la *finta del filo sottomesso* seguita dalla *cavazione* al petto o al fianco, si andrà a fondo col piede destro.

AVVERTENZA - La *finta del filo sottomesso* è utile per guadagnare la *misura* con un passo innanzi, preoccupando l'avversario con lo spostamento della sua spada,

o nel minacciarlo al bersaglio che gli si scopre con l'intromettere la punta, e così potergli vibrare la *cavazione* ai bersagli più prossimi, con la sola distesa del braccio o andando *a fondo* col piede sinistro.

§ 14. – Risposta.

Da ogni parata si potrà preferire la risposta alla mano o all'avambraccio portando contemporaneamente indietro il piede sinistro e riprendendo subito la posizione di *guardia* col destro. Dalle *parate di seconda e di terza* si può effettuare la risposta di *filo* al tronco andando *a fondo* col piede destro. Sarà preferibile eseguirla col piede sinistro se l'avversario si sarà avvicinato troppo con l'azione di attacco.

§ 15. – Ripigliata.

Contro l'avversario che si ferma sulla parata, anziché rispondere, si eseguirà il *secondo colpo* alla mano o all'avambraccio. Contro chi, in seguito ad un colpo diretto alla mano o all'avambraccio, ritirerà il braccio, invece di ricorrere alla parata, si vibrerà il *secondo colpo* nel momento che riporta il braccio alla posizione primitiva.

Contro chi para retrocedendo si usufruirà del *raddoppio*; cioè si andrà in *guardia* col piede sinistro e si vibrerà una novella azione andando *a fondo*, o, se avrà retroceduto di molto, si attaccherà con un'azione *camminando*.

§ 16. – Battute di spada.

Le battute di spada sono azioni molto indicate nella scherma da terreno: esse mentre aprono un varco maggiore al bersaglio che si vuol colpire, disorientano l'avversario deviandogli il ferro dalla linea.

Si eseguono allo stesso modo descritto a pag. 121 e seguenti del *Trattato*.

A *misura camminando*, dopo la battuta, si vibrerà il colpo alla mano o all'avambraccio[1]. Il colpo al petto, dopo la *battuta di quarta*, è meglio eseguirlo inquartando per le ragioni dette al paragrafo seguente.

Dopo la *battuta di quarta* si tirerà anche alla mano o all'avambraccio dal lato interno o al disotto; dopo la *battuta di terza* si tirerà alla mano o all'avambraccio dal lato esterno o al disopra; dopo la *battuta di terza*, data in senso orizzontale col *pugno di seconda*, si tirerà al braccio o alla mano al disotto; dopo la *battuta di seconda* si tirerà al braccio o alla mano al disopra, al lato esterno o anche al disotto. La *battuta di mezzocerchio* non è consigliabile perché, se non esattamente eseguita, può portare la punta avversaria sulla linea del proprio viso.

Allorché la propria spada è soggetta ad un *legamento* avversario sono anche possibili le *battute false*, terminando col colpo alla mano o all'avambraccio; e così le *intrecciate*.

---

1 A *misura da terreno* non esistendo contatto di ferro, occorrerà inoltrarsi prima di potere eseguire un'azione qualsiasi sul ferro.

§ 17. – Copertino.

Il *copertino* (vedi pag. 127 del *Trattato*), permettendo di impossessarsi bene del ferro avversario e di mantenerlo soggetto, è una delle azioni molto pratiche nella scherma da terreno: specie se si esegue l'*inquartata* nel vibrare il colpo.

Unendo lo scarto del corpo dal piano di attacco, al secondo movimento, si evita il colpo nel caso che l'avversario rimetta la spada sulla linea o esegua la *cavazione* in conseguenza della pressione che si effettua sul suo ferro nel primo movimento del *copertino*. Lo si può terminare col colpo alla mano o all'avambraccio dal lato interno o anche al disotto.

§ 18. – Parate di contro.

Anche nella scherma da terreno è possibile avvalersi delle *parate di contro* e *mezzacontro* per variare la difesa e rendere maggiormente incerto l'avversario nella scelta delle azioni di attacco. In alcuni casi, come contro i colpi diretti alla mano o all'avambraccio, la *parata di contro* è indispensabile.

Così, trovandosi:

all'*invito* o *legamento di quarta*, se l'avversario tira alla mano o all'avambraccio in fuori o al disotto, bisogna parare *contro di quarta* o *mezzacontro di mezzocerchio*, anziché *di terza*;

all'*invito* o *legamento di terza*, contro il colpo diretto alla mano o all'avambraccio, si può vantaggiosamente impiegare la *mezzacontro di mezzocerchio* o anche la *seconda*;

all'*invito* o *legamento di mezzocerchio*, contro il colpo diretto alla mano o all'avambraccio, è bene avvalersi della *contro di mezzocerchio* o della *mezzacontro di quarta*;

all'*invito* o *legamento di seconda*, contro il colpo diretto alla mano o all'avambraccio al disopra, è bene preferire la *mezzacontro di quarta* o la *parata di terza*.

Parimenti, allorquando l'avversario verrà a deviare dalla *linea* la spada che gli è contro, o avanzerà con una *finta di filo sottomesso*, è bene ricorrere subito alla *parata di contro* per intralciargli il proseguimento dell'azione e, impadronendosi del ferro, rispondere sollecitamente alla mano o all'avambraccio andando *a fondo* col piede destro.

In opposto alle *parate di contro*, si eseguiranno, s'intende, le azioni circolate. Se l'avversario *inviterà* o *legherà di quarta*, si eseguirà la finta al petto esterno e, in seguito alla parata di *contro di quarta*, si *circolerà* al petto esterno, o alla mano o all'avambraccio al disotto; se si troverà al *legamento* gli si potrà anche eseguire la *finta del filo sottomesso* e, deludendo la *contro di terza* o *mezzacontro di mezzocerchio*, *circolare* al braccio al disotto.

Se l'avversario *inviterà* o *legherà di terza*, si eseguirà la finta al petto interno e, in seguito alla sua parata di *contro di terza* o *mezzacontro di mezzocerchio*, si *circolerà* al

petto interno o al fianco oppure alla mano o all'avambraccio al disotto; se si troverà al *legamento*, gli si potrà anche eseguire la *finta del filo sottomesso* e, deludendo la *contro di quarta*, *circolare* al braccio al disotto.

Se l'avversario *inviterà* o *legherà* di *mezzocerchio*, si eseguirà la finta al fianco e, in seguito alla sua parata di *contro di mezzocerchio* o *mezzacontro di quarta*, si *circolerà* al fianco o al petto esterno, alla mano o all'avambraccio al disotto; se sarà al *legamento di mezzocerchio*, gli si potrà eseguire anche la *finta del filo sottomesso* e, deludendo la *contro di seconda*, *circolare* al braccio o alla mano sopra; mentre se impiegherà a sua difesa la *mezzacontro di quarta*, basterà continuare il *filo sottomesso* terminandolo al braccio o alla mano al disotto.

Se l'avversario *inviterà* o *legherà di seconda*, si eseguirà la finta al petto e, in seguito alla sua *parata di contro di seconda*, si *circolerà* al petto o alla mano o all'avambraccio sopra; se opporrà la *mezzacontro di quarta*, si *circolerà* alla mano o all'avambraccio al disotto; se si troverà al *legamento* gli si potrà eseguire anche la *finta del filo sottomesso* e, deludendo la *contro di mezzocerchio*, colpirlo alla mano o all'avambraccio al disotto.

Accorgendosi che l'avversario sia proclive a difendersi con una *parata di contro*, lo si potrà attaccare anche con una *battuta seguita dalla cavazione circolata* per colpire la mano o l'avambraccio; così, una *battuta falsa* o una *intrecciata circolando* agli stessi bersagli.

§ 19. – Uscite in tempo.

Le *uscite in tempo*, consigliabili nella scherma da terreno, sono:

il *colpo dritto in tempo* al braccio;
la *cavazione in tempo* alla mano, al braccio o al petto;
il *colpo dritto* al viso;
l'*inquartata*.

Il *colpo dritto in tempo* al braccio si esegue al disopra, contro una finta alla *linea bassa*, vibrando il colpo alla mano o all'avambraccio dell'avversario, col *pugno di quarta*, andando rapidamente e contemporaneamente *a fondo* col piede sinistro per poi tornare sollecito in *guardia* col destro. Si esegue al disotto contro una minaccia alla linea del petto, vibrando un colpo alla mano o all'avambraccio dell'avversario, col pugno di *quarta* o anche di *terza* e allo stesso modo descritto precedentemente.

Il *colpo dritto in tempo* al braccio si può adattare con vantaggio specialmente contro un avversario inesperto, che, avanzando incautamente e disordinatamente, intento solo a colpire in un modo qualsiasi, scovra facilmente il braccio. Vibrando il *colpo in tempo* nel momento favorevole, e sciogliendo rapidamente la *misura*, si ha inoltre la certezza di evitare l'incontro, che l'altro, di proposito, vorrebbe tentare.

La *cavazione in tempo* si esegue passando rapidamente la punta al bersaglio opposto nel momento in cui l'avversario viene ad incontrare la spada. Si andrà *a fondo* col piede destro se si vuol colpire al petto; col piede sinistro se si vuol colpire alla mano o all'avambraccio. Allo stesso modo si eseguirà la *cavazione in tempo*, allorché l'avversario avrà legato in precedenza ed avanzerà di un passo mantenendo

il *legamento*.

Il *colpo dritto* al viso è possibile contro quell'avversario che tiri un colpo sulla *linea* del fianco o alla gamba. Si eseguirà ritirando la gamba destra, col portare il piede destro dietro al sinistro, nello stesso tempo che si dirige il colpo al viso dell'avversario e si riprende sollecitamente la posizione di *guardia* col piede sinistro, completando così il doppio passo indietro in uso nella scherma di sciabola.

L'*inquartata* è un'*uscita in tempo* ardita, da effettuarsi nel momento in cui l'avversario esegue un'azione di attacco a *misura camminando*.

Si eseguirà vibrando il colpo alla linea del petto, col pugno ben girato di *quarta*, spostando contemporaneamente il corpo dal piano di attacco col portare il piede destro a destra e completando lo scarto col piè sinistro ancora più a destra e indietro per quanto lo consente la distesa della gamba sinistra.

Come scherma da terreno, a tutelarsi con più sicurezza da un colpo avversario, è bene spostare maggiormente il corpo dal piano d'attacco.

§ 20. – Controtempo.

Il *controtempo* è la contraria da opporsi a chi *esce in tempo* su di un'azione di attacco.

A causa della maggiore distanza alla quale sono tenuti gli schermitori sul terreno e del passo innanzi necessario per avvicinarsi alla normale *misura camminando*, si può essere sorpresi da un colpo alla mano o all'avambraccio, *in tempo*, contro il quale occorre premunirsi sempre che, dalla *misura iniziale di combattimento*, si voglia prendere l'offensiva, incominciando col portarsi a *misura camminando*. Si dovrà eseguire il passo innanzi con cautela e si dovrà essere pronti a parare un possibile colpo alla mano o all'avambraccio, rispondendo immediatamente agli stessi bersagli andando *a fondo* col piede sinistro, o attaccando subito l'avversario con un'azione atta ad allontanargli in precedenza maggiormente il ferro, o a mantenerglielo soggetto.

Accade spesso, nel giuoco da terreno, d'incontrarsi con un avversario che di proposito voglia promuovere un *incontro*. In tale caso, o nel dubbio dell'*incontro*, è molto utile avvalersi del *controtempo*, mantenendo rigorosamente la *misura*; si avanzerà, cioè, dando tutta la verità all'attacco iniziale per indurlo ad effettuare la sua azione offensiva e, così, difendersene e poi *controffendere*, cioé rispondere.

Il campo del *controtempo* è molto vasto. Si può attaccare con l'avanzare di un passo, rimanendo in *guardia* col ferro, sulla *linea di offesa*, come scovrendosi con un *invito*, con un *legamento*, o battendo il ferro avversario, senza mai andare *a fondo*, al solo scopo di indagine per scorgere se l'avversario sia intento a difendersi o contrapporre un'azione di attacco. Se l'avversario ricorre facilmente alla difesa e non retrocede, in ragione della distanza si andrà *a fondo* col piede destro o col sinistro, vibrandogli un colpo alla mano o all'avambraccio. Se invece attacca, tale colpo si darà retrocedendo contemporaneamente di un passo, e in questo caso sarà un'*uscita in tempo*, o si parerà rispondendo alla mano o al braccio, retrocedendo di un passo. Di tal ché il *controtempo* si esplica promovendo l'azione dell'avversario

per difendersene premeditatamente e rispondergli o per offenderlo, con un'*uscita in tempo*, in opposto al suo attacco, ovvero per riprendere novella azione offensiva camminando se l'avversario retrocede.

Questo è lo studio nel quale gli allievi devono approfondirsi maggiormente e gli insegnanti devono porre la massima cura per farlo svolgere in tutte le sue fasi; poiché non è razionale fare eseguire sul terreno, anche a schermitori provetti, azioni di attacco di velocità fondandone il successo nella sola probabilità della sorpresa.

Questa, se potrà determinare talvolta risultati favorevoli, potrà facilmente provocare l'*incontro*, mentre l'*azione di velocità* può anche provocare l'intromissione della *misura* e quindi fare accadere, come nell'*incontro*, che invece di un ferito se ne abbiano due.

La condotta schermistica più logica è dunque di avanzare a ragion veduta.

Contro un avversario, intento ad attaccare non appena si vede minacciato, se sta col ferro *in linea* si promuove la *cavazione in tempo* con una battuta o altra azione sul ferro, per parare e rispondere, o *uscire in tempo*, con un colpo alla mano o all'avambraccio, o anche al petto o al fianco, se si preferisce; oppure si potrà avanzare con un *invito* o un *legamento*, pronto a difendersi da un'*uscita in tempo* e rispondere alla mano o all'avambraccio o al tronco, o *uscire in tempo* agli stessi bersagli andando *a fondo*.

§ 21. – Azioni di offesa che si potranno eseguire in opposto ai vari atteggiamenti dell'avversario.

Allorché l'avversario sta con la spada *in linea*, ad un *invito* o ad un *legamento* gli si potranno eseguire quasi tutte le azioni indicate a pag. 221 e seguenti del *Trattato*, limitandosi, per chi lo preferisca, a colpire la mano o l'avambraccio.

Trovandosi l'avversario con la spada sulla *linea di offesa*, oltre alle azioni indicate a pag. 220 del *Trattato* (2° capov.), gli si può eseguire:

il *colpo dritto* alla mano o all'avambraccio al disotto;

la *battuta di quarta* e colpo alla mano o all'avambraccio in dentro o al disotto;

la *battuta di terza* e colpo alla mano o all'avambraccio sopra;

la *battuta di terza*, data in senso orizzontale col *pugno di seconda*, terminando col colpo alla mano o al braccio al disotto;

la *battuta di seconda* (se la spada avversa è sulla *linea del fianco*), e colpo alla mano o all'avambraccio dal lato esterno, al disopra o anche al disotto.

Essendo l'avversario all'*invito di quarta*, oltre alle azioni indicate a pag. 222 del *Tratt.*, gli si può eseguire:

il *colpo dritto* alla mano o all'avambraccio;

la *finta dritta* al petto o alla mano, terminando con la *cavazione* alla mano o all'avambraccio;

la *battuta falsa* e colpo alla mano o all'avambraccio al disotto.

Sempre che l'avversario *inviti di terza*, oltre alle azioni indicate a pag. 222 del *Tratt.*, gli si può eseguire:

il *colpo dritto* alla mano o all'avambraccio;

la *finta dritta* al petto o alla mano terminando con la *cavazione* alla mano o all'avambraccio;

la *battuta falsa* e colpo alla mano o all'avambraccio al disotto.

Invitando l'avversario *di mezzocerchio*, oltre le azioni indicate a pag. 223 del *Trattato*, gli si può eseguire:

il *colpo dritto* alla mano o all'avambraccio;

la *finta dritta* al fianco o alla mano, terminando con la *cavazione* alla mano o all'avambraccio.

Trovandosi l'avversario all'*invito di seconda*, oltre le azioni indicate a pag. 223 del Trattato, gli si può eseguire:

il *colpo dritto* alla mano o all'avambraccio;

la *finta dritta* al petto o alla mano, terminando con la *cavazione* alla mano o all'avambraccio;

la *battuta di quarta falsa* e colpo alla mano o all'avambraccio.

Allorché l'avversario trovasi al *legamento di quarta*, oltre alle azioni indicate a pag. 226 del *Trattato*, gli si può eseguire:

la *cavazione* alla mano o all'avambraccio in fuori e al disotto;

la *finta di cavazione* al petto o alla mano, terminando con la *cavazione* alla mano o all'avambraccio;

la *finta del filo sottomesso* e *cavazione* alla mano o all'avambraccio;

la *battuta falsa* e colpo alla mano o all'avambraccio;

l'*intrecciata* e colpo alla mano o all'avambraccio a disopra, ed anche al disotto.

Legando l'avversario *di terza*, oltre alle azioni indicate a pag. 225 del *Trattato*, gli si può eseguire:

la *cavazione* alla mano o all'avambraccio;

la *finta di cavazione* al petto o alla mano, terminando con la cavazione alla mano o all'avambraccio;

la *finta del filo sottomesso e cavazione* alla mano o all'avambraccio;

la *battuta falsa* e colpo alla mano o all'avambraccio al disotto;

l'*intrecciata* e colpo alla mano o all'avambraccio.

Legando l'avversario *di mezzocerchio*, oltre alle azioni indicate a pag. 226 del *Trattato*, gli si può eseguire:

la *cavazione* alla mano o all'avambraccio;

la *finta di cavazione* al fianco o alla mano, terminando con *la cavazione* alla mano o all'avambraccio;

la *finta del filo sottomesso e cavazione* alla mano o all'avambraccio;

la *finta del filo di terza* e colpo alla mano o all'avambraccio al disotto;

la *battuta falsa* e colpo alla mano o all'avambraccio;

la *battuta in senso verticale* eseguita col *pugno tutto di terza* e colpo alla mano o all'avambraccio.

Legando l'avversario *di seconda*, oltre alle azioni indicate a pag. 227 del *Trattato*, gli si può eseguire:

la *cavazione* alla mano o all'avambraccio;

la *finta di cavazione* al petto o alla mano, con la *cavazione* alla mano o all'avambraccio;

la *finta del filo sottomesso e cavazione* alla mano o all'avambraccio;

la *battuta falsa di seconda* e colpo alla mano o all'avambraccio dal lato esterno o al disopra;

la *battuta di quarta falsa* e colpo alla mano o all'avambraccio.

§ 22. – Azioni di offesa che si possono eseguire dai propri legamenti.

Dal proprio *legamento di quarta* oltre le azioni indicate a pag. 216 del *Trattato*, si potrà eseguire:

il *colpo dritto* alla mano o all'avambraccio;

la *finta dritta* al petto o alla mano seguita dalla *cavazione* alla mano o all'avambraccio al disotto o infuori;

la *battuta di quarta* e colpo alla mano o all'avambraccio;

l'*intrecciata* e colpo alla mano o all'avambraccio.

Da quello *di terza*, oltre le azioni indicate a pagina 217 del *Trattato*, si potrà eseguire:

il *colpo dritto* alla mano o all'avambraccio al disotto;

la *finta* al fianco o alla mano, seguita dalla *cavazione* alla mano o all'avambraccio;

il *filo e cavazione* alla mano o all'avambraccio al disotto;

la *battuta di terza* e colpo alla mano o all'avambraccio al disopra, ovvero *battuta orizzontale* col *pugno di seconda*, terminata col colpo alla mano o all'avambraccio in fuori o al disotto;

l'*intrecciata* e colpo alla mano o all'avambraccio.

Dal *legamento di mezzocerchio*, oltre le azioni descritte a pag. 219 del *Trattato*, si potrà eseguire:

il *colpo dritto* alla mano o all'avambraccio;

la *finta* al petto o alla mano seguita dalla *cavazione* alla mano o all'avambraccio;

la *battuta di quarta* e colpo alla mano o all'avambraccio.

Dal *legamento di seconda*, oltre le azioni descritte a pag. 218 del *Trattato*, si potrà eseguire:

il colpo alla mano o all'avambraccio sopra;

la finta al petto o alla mano, seguita dalla *cavazione* alla mano o all'avambraccio;

la *battuta di seconda* e colpo alla mano o all'avambraccio;

la *battuta di quarta falsa* e colpo alla mano o all'avambraccio.

§ 23. – Modo di schermire si a del destro contro il mancino, sia del mancino contro il destro.

Come è detto a pag. 233 del *Tratt.*, contro un avversario che schermisce con mano diversa, si dovranno invertire i finali delle proprie azioni, tenendo conto dei differenti bersagli che offre. Saranno attuabili quasi tutte le azioni terminate al tronco; ma, volendo limitarsi a colpire i bersagli più prossimi, si potrà dirigere il colpo alla mano o all'avambraccio, di preferenza al disotto e dal lato esterno, riuscendo difficile tirare al braccio internamente. Le battute sono da attuarsi preferibilmente da fuori in dentro, facendole seguire dal colpo al braccio al disotto, in fuori o al di sopra; la *battuta di terza* e quella orizzontale col *pugno di seconda* si potranno eseguire terminando col colpo alla mano o all'avambraccio al disotto, col *pugno di terza*.

L'azione *di filo* più indicata è il *filo di quarta falso* dal proprio legamento di *terza* terminando al fianco esterno.

Molto efficace il *copertino* (vedi pag. 236 del *Tratt.*), che si può espletare inquartando come contro il destro, ma al fianco e che può terminare anche col colpo al braccio al disotto.

Dalle proprie parate si potrà rispondere alla mano o all'avambraccio: lo schermitore destro andrà *a fondo* col piede sinistro, il mancino col piè destro. Dalla *parata di quarta* si risponderà al braccio al disotto; dalla *parata di terza*, al disotto col *pugno di terza*; dalla *parata di seconda*, al disopra col *pugno di seconda*; dalla *parata di mezzocerchio*, al disotto col *pugno di terza*.

Le *uscite in tempo* rimangono le stesse, potendosi vibrare il *colpo dritto in tempo* al braccio sopra, contro una minaccia alla linea bassa, ed al braccio al disotto contro una minaccia alla linea del petto; così il colpo dritto al viso, eseguito in opposto al colpo al fianco o alla gamba.

L'*inquartata*, come uscita in tempo ardita, è molto efficace se fatta deliberatamente; contro il mancino essa, attuata allo stesso modo descritto a § 19, è di esecuzione ancora più sicura, ma risulterà al fianco esterno invece che al petto come tra due destri.

PARTE SECONDA

S C I A B O L A

Come si è detto per la spada, anche nella scherma di sciabola sul terreno sono attuabili quasi tutte le azioni apprese nello studio in sala d'armi. S'impone sempre però una maggiore circospezione, una esatta scelta del tempo ed una perfetta valutazione della misura, la quale, specialmente nella scherma di sciabola, offre vantaggi che non sempre si ottengono con la sola parata del ferro.

Nell'attacco si preferiranno azioni semplici, non superiori ai due movimenti; terminate preferibilmente di punta, alla testa, alla figura interna, esterna, ovvero al braccio se si vuol colpire il bersaglio più prossimo, ricorrendo subito alla parata di prima o di quinta come compimento del colpo dato. Tale cautela preserverà certamente da una possibile sciabolata che potrà tirare l'avversario dopo che sia stato colpito.

Le sciabolate al petto, all'addome, al fianco, specie queste ultime, non sono consigliabili perché scovrono troppo chi le esegue.

In opposto ad un invito avversario si potranno attuare le finte di punta o di taglio, terminate con la sciabolata al braccio, o finta al braccio e colpo al braccio.

Stando in guardia si può scegliere qualsiasi dei cinque inviti, per adescare l'avversario all'offesa; ma è da preferirsi l'invito di seconda, che permette un più rapido passaggio alle parate di prima e di quinta.

Anche qui, come nella scherma di spada, è consigliabile far precedere l'azione di attacco da piccoli tocchi sul ferro dell'avversario per distrarlo o disorientarlo nella difesa; come, di preferenza, si attaccherà con tocco di sciabola in qualunque senso e colpo di punta, o sciabolata alla testa, alla figura o al braccio.

La difesa dovrà essere, di preferenza, basata sulle parate di *prima*, *seconda* e *quinta*, come quelle che percorrono uno spazio minore e consentono una risposta più rapida, più in linea, se di punta, e più garentita se di taglio alla testa o alla figura.

Si potrà rispondere al braccio da ciascuna parata retrocedendo contemporaneamente di un passo, o portando il piede destro dietro al sinistro.

Volendo colpire il tronco si preferirà la risposta di punta, la sciabolata alla testa o alla figura.

§ 1. – Guardia.

Come si è già detto a pag. 268 e 270 del *Trattato Teorico-Pratico della Scherma di spada e sciabola*, la guardia di *prima* sarebbe da preferirsi, offrendo maggior prontezza alle parate; ma per mantenere il braccio più riposato e nello stesso tempo per impedire che sia facilmente ferito, si potrà prendere la guardia di *terza*.

Potrà anche dirsi guardia lo stare ad uno dei cinque inviti descritti a pag. 282 del *Tratt.* per indurre l'avversario ad un'azione d'attacco. È da preferirsi l'invito di *seconda*, consentendo un più rapido passaggio alle parate di *prima* e di *quinta*.

§ 2. – Misura.

Come è detto a pag. 76 del *Tratt*., è *misura a piè fermo* allorché due schermitori, stando di fronte, in guardia, potranno colpirsi al tronco andando a fondo col piede destro, ovvero al braccio dalla posizione di guardia.

È *misura camminando* allorché, per colpire al tronco, fa mestieri avanzare di un passo e poi andare a fondo col piede destro.

Ma a *misura camminando*, senza avanzare, si potrà colpire l'avambraccio andando solamente a fondo col piede destro.

Si avrà invece la *misura iniziale*, per scherma da terreno, allorquando messi i due schermitori di fronte, stando in piedi con l'arme sulla linea di offesa, le due punte delle sciabole siano a 40 centimetri di distanza l'una dall'altra, e, presa la posizione di guardia a braccio disteso le punte delle sciabole si tocchino appena; cosicché, come per la spada, sarà necessario avanzare di un passo per trovarsi alla normale *misura camminando* più sopra descritta.

§ 3. – Passo innanzi e passo indietro.

Il passo innanzi ed il passo indietro si eseguono allo stesso modo indicato a pag. 271 e 272 del *Trattato*, avvertendo che, nello avanzare, bisognerà essere molto cauti; nel retrocedere è bene eseguire il passo portando indietro il piede sinistro per quanto lo consenta la distesa della gamba sinistra; o meglio eseguire il doppio passo indietro.

§ 4. – Doppio passo indietro.

Il *doppio passo indietro* va eseguito portando il piede destro per 30 centimetri dietro il sinistro, distendendo le gambe; quindi portando il piede sinistro dietro al destro, si riprenderà la posizione di guardia (vedi pag. 272 del *Tratt.*). Eseguendolo con maggiore celerità e comprendendo uno spazio maggiore, diventerà salto indietro; ma non si dovrà eseguire sollevando contemporaneamente i due piedi dal

suolo. È usato vantaggiosamente allorché vuolsi vibrare una sciabolata in tempo contro un'azione di attacco per sciogliere contemporaneamente la misura ed evitare così il colpo avversario.

§ 5. – Parate.

Le parate nella scherma di sciabola sono sei: *prima, seconda, terza, quarta, quinta* e *sesta*, e si eseguono allo stesso modo descritto a pag. 273 e seguenti del *Trattato*. Ma nella scherma da terreno è bene basare la difesa sulle parate di *prima, seconda* e *quinta*, le quali, garentendo ugualmente quasi tutto il bersaglio, consentono di spostare meno il pugno dal centro di operazione e permettono maggiore rapidità e garanzia nella risposta al tronco o all'avambraccio.

§ 6. – Prime azioni di attacco.

Sono possibili tutte le azioni indicate a pag. 287 del *Trattato*; ma nella scherma da terreno sono da preferirsi: il colpo di punta, le sciabolate alla testa, alla figura e al braccio.

A *misura camminando* si vibrerà il colpo di punta o di taglio all'avambraccio avversario, andando a fondo col piede destro.

Se l'avversario inviterà di *prima*, gli si potrà eseguire il colpo all'avambraccio di punta o di controtaglio al disotto, o di taglio al di sopra col pugno di seconda in terza;

se di *seconda*, si potrà tirare di punta all'avambraccio sopra, col pugno di seconda o di taglio col pugno di terza in quarta;

se di *terza*, si potrà tirare all'avambraccio di punta al disotto o in dentro col pungo di seconda, o di taglio, dal lato interno, col pugno di terza in quarta;

se di *quarta*, si potrà vibrare il colpo all'avambraccio dal lato esterno di punta o di taglio;

se di *quinta*, gli si potrà eseguire il colpo al braccio di punta o di controtaglio al disotto o di taglio dal lato esterno col pugno di seconda in terza[1].

Allorché l'avversario ha la sciabola sulla linea di offesa gli si può vibrare il colpo all'avambraccio di punta da sotto in sopra o di controtaglio.

§ 7. – Risposta.

In seguito ad una parata, si potrà rispondere al tronco di punta o di taglio nel modo descritto a pagina 292 e seguenti del *Trattato*; ma si potrà anche rispondere di taglio all'avambraccio per maggior garanzia; e in tal caso si vibrerà la risposta retrocedendo contemporaneamente di un passo o scartando con la gamba destra, il

1 In opposto agli inviti di *prima, terza, quarta* e *quinta* si potrebbe eseguire anche il colpo di punta o di taglio alla gamba; ma è sconsigliabile esponendo troppo il bersaglio superiore di chi lo esegue.

che è preferibile. Dalla parata di prima si risponderà al braccio al disotto col pugno di prima, ovvero svincolando la propria lama da sotto in sopra, col descrivere un arco di cerchio, come se si volesse rispondere alla testa, si vibrerà la risposta al braccio dal lato interno;

dalla parata di seconda, al braccio sopra vibrando la sciabolata col pugno di terza in quarta;

dalla parata di quinta, al braccio al disotto, ovvero, svincolando la propria lama come se si volesse rispondere alla figura interna, si vibrerà il colpo al braccio dal lato interno col pugno di terza in quarta.

§ 8. – Finte semplici di punta e di taglio.

In opposto ad un invito avversario (vedi pag. 282 del *Trattato*), è possibile la finta di punta o di taglio terminata con un colpo di punta o di taglio al tronco o con una sciabolata al braccio.

A *misura camminando*, si eseguirà la finta contemporaneamente al passo innanzi e, deludendo la parata che opporrà l'avversario, si espleterà il colpo al tronco andando a fondo col piede destro o all'avambraccio rimanendo in guardia.

In opposto all'invito di *prima*, dopo avere eseguita una finta di punta o di taglio, deludendo la parata di *seconda*, si potrà terminare con una sciabolata al braccio al disopra.

In opposto all'invito di *seconda*, dopo una finta di punta o di taglio, deludendo la parata di *prima* o di *quinta*, si potrà terminare con una sciabolata al braccio al lato esterno.

In opposto all'invito di *terza*, dopo una finta di punta o di taglio, deludendo la parata di *prima* o di *quinta*, o in caso quella di *quarta*, si potrà terminare con la sciabolata al braccio dal lato esterno o al disopra.

In opposto all'invito di *quarta*, dopo una finta di punta o di taglio, deludendo la parata di *terza* o di *quinta*, si potrà terminare con la sciabolata al braccio in dentro o dal lato esterno.

In opposto all'invito di *quinta*, dopo una finta di punta o di taglio, deludendo la parata di *seconda* o di *prima*, si potrà terminare con la sciabolata al braccio al disopra.

In opposto agli inviti di *seconda*, di *terza* e di *quarta*, si potrà eseguire anche la finta alla testa e sciabolata alla testa, verificandosi talvolta che si ricorra alla difesa della linea bassa dopo avere spiegata la parata di *quinta*, in seguito alla minaccia del capo.

§ 9. – Battute o tocchi di sciabola.

Allorché l'avversario trovasi con la sciabola sulla linea di offesa, è possibile colpirgli l'avambraccio di punta o di controtaglio come si è detto precedentemente; ma, volendo colpire il tronco è indispensabile allontanare prima la sciabola dalla linea. Si rendono quindi necessarie le *battute* o *tocchi di sciabola* (vedi pag. 314 e seguenti del

Trattato), che possono anche terminare con una sciabolata all'avambraccio.

Come si è consigliato per la scherma di spada, anche in quella di sciabola è bene avvalersi delle *battute* per iniziare un'azione di attacco. Esse consentono, non solo di deviare la sciabola avversa dalla linea, o spostarla maggiormente se trovasi ad un invito, ma disorientano l'avversario nella difesa.

I *tocchi di sciabola* si possono eseguire anche allorché l'avversario trovasi agli inviti di *prima*, di *seconda*, di *terza* o di *quarta*. A *misura camminando* si eseguirà il tocco di sciabola contemporaneamente al passo innanzi e si vibrerà poi il colpo di punta o di taglio al tronco andando a fondo col piede destro; se si vuol colpire il braccio lo si potrà effettuare dalla posizione di guardia.

Trovandosi l'avversario all'invito di *prima* gli si potrà eseguire il tocco di sciabola e colpo di punta, o colpo al braccio al disotto. Gli si potrà eseguire anche il tocco di sciabola di passaggio (pag. 317 del *Trattato*), vibrando quindi la sciabolata alla testa o al braccio al disopra.

Trovandosi l'avversario all'invito di *seconda* gli si potrà eseguire il tocco di sciabola col dorso in senso orizzontale, terminando col colpo di punta o col taglio al braccio. Gli si potrà eseguire anche il tocco di sciabola di passaggio terminando con una sciabolata alla testa, alla figura esterna o interna, o al braccio dal lato interno.

Trovandosi l'avversario all'invito di *terza* gli si potrà eseguire il tocco di sciabola terminando col colpo di punta o col taglio alla figura esterna o al braccio. Gli si potrà eseguire anche il tocco di sciabola di passaggio terminando col colpo di punta al disotto, o col taglio al braccio anche al disotto.

Trovandosi l'avversario all'invito di *quarta* gli si potrà eseguire il tocco di sciabola e colpo di punta o sciabolata alla figura interna o al braccio. Gli si potrà eseguire anche il tocco di sciabola di passaggio terminando con la sciabolata all'avambraccio al disotto di taglio o di controtaglio.

Trovandosi l'avversario con la sciabola sulla linea di offesa del fianco gli si eseguirà:

il tocco di sciabola da sopra in sotto terminando col taglio al braccio al disopra o alla figura esterna, alla testa, alla figura interna, o col colpo di punta;

se sulla linea del petto, il tocco di sciabola da sotto in sopra, terminando col colpo al braccio al disotto di controtaglio o al disopra col pugno di terza in quarta, ovvero col colpo di punta;

il tocco di sciabola da fuori in dentro, terminando con la sciabolata al braccio dal lato interno, o alla figura esterna, alla testa, alla figura interna, o col colpo di punta:

il tocco di sciabola da dentro in fuori, terminando con la sciabolata al braccio al disopra, o alla figura esterna, alla testa, alla figura interna, anche di controtaglio, o col colpo di punta.

§ 10. – Raddoppio.

Allorché in opposto ad un'azione di attacco l'avversario retrocederà, anziché ricorrere ad una parata col ferro, si usufruirà del raddoppio (vedi pag. 330 del

Trattato), cioè si andrà in guardia col piede sinistro e, in ragione di quanto egli avrà retroceduto, lo si attaccherà nuovamente con un'azione a piè fermo o camminando, preferendo quelle precedute da un tocco di sciabola in qualsiasi senso.

§ 11. – Uscite in tempo.

L'*uscita in tempo* è il colpo che si vibra all'avversario in opposto a una sua azione di attacco, impedendogli di espletarla.

Le uscite in tempo più attuabili nella scherma di sciabola da terreno, sono:

la *cavazione in tempo*;
il *colpo al braccio di primo tempo*;
il *colpo al braccio di secondo tempo*;
l'*inquartata*.

La *cavazione in tempo* si esegue nel momento in cui l'avversario viene ad incontrare il ferro, svincolandolo e vibrando un colpo di punta o una sciabolata al tronco, andando a fondo col piede destro, ovvero all'avambraccio scartando.

Il *colpo al braccio di primo tempo* va eseguito sul primo movimento di minaccia dell'avversario, nello stesso modo indicato a pag. 323 del *Trattato*.

Il *colpo al braccio di secondo tempo* si espleterà alla stessa maniera descritta a pag. 323 del *Trattato*, cioè, ricorrendo prima ad una parata contemporaneamente al primo movimento del doppio passo indietro e poi vibrando la sciabolata nel riprendere la posizione di guardia col piede sinistro.

Il colpo al braccio *di primo o di secondo tempo* è vantaggiosamente impiegato contro un competitore inesperto che, attaccando disordinatamente, scovra con facilità il braccio; oltre a ciò offre l'opportunità di evitare contemporaneamente il colpo dell'avversario.

L'*inquartata* si esegue nel momento in cui l'avversario inizia un'azione d'attacco, vibrandogli decisamente una sciabolata alla figura interna e spostandosi dal piano di attacco nello stesso modo indicato per la spada.

§ 12. – Controtempo.

Poiché il concetto artistico e razionale che guida nell'attuazione non muta per qualsiasi arma, è sufficiente uniformarsi nello schermire di sciabola ai suggerimenti già dati per l'applicazione del *controtempo* nella scherma di spada. Si potrà perciò avanzare in *controtempo* con una finta, con un tocco di sciabola o anche con un invito, e alla risoluzione offensiva dell'avversario si opporrà ciò che in precedenza si sarà concepito, vale a dire una parata e risposta o una uscita in tempo.

§ 13. – Modo di schermire sia del destro contro il mancino, sia del mancino contro il destro.

Come è detto a pag. 336 del *Tratt.*, contro un avversario che schermisca con mano diversa, si dovranno invertire le finali delle proprie azioni, poiché lo

schermitore mancino, stando in guardia, presenta le spalle, ove il destro offre il petto e viceversa. Di conseguenza le azioni che contro il destro si espleterebbero al lato interno, contro il mancino si termineranno al lato esterno col pugno di quarta; e quelle che contro il destro risulterebbero dal lato esterno, contro il mancino si vibreranno dal lato interno col pugno di seconda.

Dalla propria parata di *prima* la risposta al braccio al disopra risulterà dal lato esterno; dalla propria parata di *seconda* risulterà sopra come contro il destro; dalla propria parata di *quinta* dal lato esterno.

I tocchi di sciabola si eseguiranno come contro il destro, ma la finale riescirà al bersaglio opposto.

Così: contro l'invito di *prima* del mancino si eseguirà il tocco di sciabola orizzontalmente col dorso, terminando col colpo di punta, o col controtaglio al braccio al disotto, ovvero il tocco di passaggio, terminando con la sciabolata alla testa o al braccio al disopra;

contro l'invito di *seconda* si eseguirà il tocco di sciabola orizzontalmente col taglio, terminando col colpo di punta o sciabolata al braccio, ovvero il tocco di passaggio terminando alla testa o al braccio sopra;

contro l'invito di *terza* si eseguirà il tocco di sciabola in fuori terminando con la sciabolata di taglio o controtaglio alla figura, ovvero al braccio dal lato interno; oppure il tocco di passaggio terminando con la sciabolata al braccio di taglio o controtaglio al disotto, col colpo di punta al fianco;

contro l'invito di *quarta* si eseguirà il tocco di sciabola e taglio alla figura o al braccio al disopra; o anche il tocco di sciabola col taglio, terminando col colpo di punta sopra o sotto col pugno di quarta; ovvero il tocco di sciabola di passaggio, terminando col colpo di punta al disotto o sciabolata al braccio al disotto.

Le *uscite in tempo* non variano, potendosi allo stesso modo che contro il destro applicare il *tempo al braccio di primo o di secondo tempo* e la *cavazione in tempo*. L'*inquartata* risulterà sempre alla guancia sinistra.

PARTE TERZA

NORME PER LE GARE DI SCHERMA DA TERRENO

1° Gli assalti avranno luogo sul terreno vero, salvo il caso di impossibilità assoluta per causa di cattivo tempo.

2° I concorrenti hanno l'obbligo di sottostare alle presenti norme, e alle decisioni del giurì, e di non desistere dal continuare al prendere parte agli assalti fino a che non siano esclusi in conseguenza di un colpo ricevuto.

3° Le coppie verranno sorteggiate, e gli assalti ad un sol colpo si succederanno per eliminazione (poule). Il disarmo avrà valore di un colpo.

4° Il bersaglio valido sarà tutto il corpo.

5° Gli avversari, stando in piedi a braccio disteso, dovranno trovarsi colle punte delle loro spade o sciabole, a circa 40 centimetri di distanza. Messi in guardia, non potranno attaccare se non dopo il comando «A voi» dato dal direttore del combattimento, il quale dovrà sempre avere la previdenza di rendere impossibili che gli avversari si attacchino di sorpresa.

6° Al comando «alt» dato dal direttore del combattimento, che impedirà il continuare dell'azione anche coll'intromettere la propria arme, i due avversari dovranno immediatamente fermarsi e prendere la posizione di «in piedi» portando

l'arme in direzione del petto avversario. Se non vi è stato colpo, gli avversari si rimetteranno in guardia con le stesse norme del paragrafo precedente.

7° In caso di incontro, il colpo varrà per entrambi i combattenti. Se fra i due colpi scambiati, a parere dei giudici, sarà corso un intervallo di tempo apprezzabile, sarà favorito chi colpì per primo.

8° In caso di corpo a corpo, che non abbia più un carattere di combattimento alla spada, chi dirige dovrà interrompere l'azione.

9° Durante il combattimento è assolutamente proibito, come difesa, di valersi della mano o del braccio disarmato.

10° In seguito a disarmo, o a caduta involontaria dell'arme, non sarà ritenuto valido un colpo se, tra il disarmo o la caduta dell'arme e il colpo dato, si constati un intervallo di tempo sufficiente da permettere di non dare il colpo.

11° Ai tiratori è proibito di parlare o di gridare durante l'azione.

12° La durata di ciascun assalto non potrà oltrepassare i 15 minuti; trascorsi 5 minuti, saranno consentiti due minuti di riposo. Se decorsi i 15 minuti i combattenti saranno entrambi non toccati, verranno considerati come colpiti.

13° Verificandosi il caso che un partecipante alla gara da terreno voglia promuovere ad ogni costo un incontro, schermendo in modo inverosimile, per eliminare dalla gara un valente avversario, e favorire in tal modo altri schermitori, la giuria, dopo averne affermata l'intenzione col richiamare più volte il trasgressore di ogni precetto artistico, sarà in diritto di dichiararlo fuori gara.

14° Il terreno dovrà essere scelto in modo da non creare inferiorità di sorta a uno dei combattenti, e il posto di ciascuno dovrà essere sorteggiato. A ciascun combattente saranno accordati 8 metri per poter retrocedere, se costretto. Il terreno perduto non sarà reso, e chi oltrepasserà coi due piedi il limite stabilito verrà considerato come colpito. Però a due metri dal limite sarà dovere del direttore del combattimento di avvertire il combattente.

15° Le armi avranno la sezione e le dimensioni in uso pel duello:
Sciabola: 20 mm. alla base e 10 mm. alla punta;
Spada: a due tagli.

16° Ciascun tiratore potrà usare armi proprie, purché siano di prescrizione.

17° La legatura dell'arme al polso è facoltativa.

18° Ad evitare inconvenienti spiacevoli, i combattenti faranno uso della

maschera e della corazza di tela olona.

19° Il guanto di spada dovrà essere quello in uso pel fioretto, senza imbottitura e senza crespino. La maschera dovrà essere a rete fitta. La calzatura quella di passeggio.

Avvertenza. - Cinque giudici, riconosciuti competenti, uno dei quali funzionerà da direttore del combattimento, decideranno della validità dei colpi, a maggioranza di voti. Le decisioni del giurì saranno inappellabili.

Sommario

Introduzione 5

Trattato teorico pratico della scherma di spada e sciabola 7

A Raffaele Parise 9

La Commissione giudicante i trattati di scherma 11

Relazione dell'Onorevole Paulo Fambri 13

Parte I - Cenno storico 31

Parte II - Trattato della Spada 43

capitolo primo 43
capitolo secondo 81
capitolo terzo 98
primo quadro sinottico 103
secondo quadro sinottico 121
capitolo quarto 138
capitolo quinto 144

Parte III - Trattato della Sciabola 161

capitolo primo 161
capitolo secondo 187
capitolo terzo 189
capitolo quarto 196

Scherma da Terreno 201

Introduzione 203

Parte Prima - Spada 207

Parte Seconda - Sciabola 219

Parte Terza - Norme per le gare di scherma da terreno 227

Sommario 231