

TRATTATO SULLA SCHERMA

OPERA

DEL

CONTE MICHELE GAMBOGI

ANTICO MILITARE ITALIANO

Adorna di Figure incise da Giuseppe Rados.

MILANO 1837

DALLA TIPOGRAFIA DI RANIERI FANFANI

A spese dell'Autore



MICHELE GAMBOGI

*Conte Palatino
Ex-Militare Italiano
Ufficiale di merito
Nella Cavalleria Estense*

AL SIG. CONTE FRANCESCO ANNONI

CAPITANO NELL' IMPERIALE E REALE REGGIMENTO USSARI RE DI SARDEGNA

E CAVALIERE DEL MILITARE ORDINE DI S. GIOVANNI DI GERUSALEMME

Signor Conte,

Voi che, spiegando tutti gli agi della vita ai quali pareva destinarvi la vostra nascita, preferiste a questi il seguire la nobile ma ardua carriera delle armi; Voi, dico, non indegnerete l'offerta che vi viene fatta da chi ne' suoi verdi anni seguì pure un'egual via e con onore si restituì quindi ai pacifici studj.

Nemico io dell'ozio mi proposi di scrivere un Trattato di Scherma, nel quale spiegare le teoriche delle Scuole Italiana, Francese, Spagnuola e Tedesca, e volli corredarlo di osservazioni

teoriche e di figure analoghe, affine di apportare qualche vantaggio alla gioventù che vuole applicarsi a sì nobile esercizio.

Questo mio lavoro, qualunque egli siasi, è quanto a Voi offero, dedico e consacro; nè, come si è l'uso, mi fermerò in tale occasione a farvi encomj, giacchè, quantunque dettati dall'affetto ch'io nutro per Voi, potrebbe non gradirvi il sentirli. Bensì mi permetterà di farvi osservare questo solo, che l'amore da Voi sempre nutrito per la virtù, per quell'unico bene cioè che sopravvive alla corporea distruzione ed alla tomba, si è ciò che colla più sentita stima mi fa essere

Di Voi, signor Conte Capitano

Dev.^{mo} ed Obb.^{mo} Servo
M. GAMBOGI

A CHI LEGGE

L' uso della scherma è antichissimo; prova ne sia che i Goti avevano introdotto de' combattimenti particolari, per cui divenne nel tratto successivo indispensabile il maneggio dell'armi. Se ne formò quindi un'arte sottoposta a speciali regole, e si stabilirono delle accademie per istruirvi i giovani.

Ed io in questa mia fatica ho procurato di unire la teoria alla pratica dimostrativa per comodo dei maestri e dei dilettanti. Per lunga e laboriosa esperienza posso asserire che la scherma, fra le ginnastiche, è quella che più sviluppa e rende agile la gioventù; la quale a mio credere vi si dovrebbe dedicare al quattordicesimo anno, giacchè quest'arte richiede due non interrotti lustri d'assiduo esercizio per rendersi abili ed intelligenti, per potere con ponderata saviezza discernere i differenti giuochi Francese, Italiano, Spagnuolo e Tedesco, e riuscire a sapersi difendere in una forzosa circostanza con il solo pugnale contro la spada.

Il Francese è sommamente vivace e brillante in accademia, l'Italiano il più forte e sicuro colla spada, il Tedesco e lo Spagnuolo hanno metodi utili a chi sa approfittarne.

Pe' dilettanti che amano di perfezionarsi nella scherma, il tutto dipende da un colpo d'occhio giusto, da molta elasticità nel pugno e molta fermezza nelle parate; essi debbono

sostener bene il corpo nel tirare le diverse botte, gravitandolo sopra la parte sinistra allorchè si para, e viceversa sopra la destra quando si tira la stoccata; devono essere sviluppati in tutte le operazioni, osservando di non riscaldarsi, nè abbandonarsi, e procurare di mantenere una intrepida indifferenza, conservandosi fermo sopra le gambe, e fare un particolare studio per conoscere qualunque movimento dell'avversario; si giunge sicuramente alla perfezione tirando con assiduità al piastrone.

Quest' arte cavalleresca è stata ridotta per mezzo della pratica ad un grado di perfezione; ma rapporto alla teoria è ancora nell'infanzia. Molti autori italiani, francesi ed altri oltremontani hanno scritto con sommo discernimento sopra tale materia: da questi ho ritratte le maggiori idee; ma nessuno però di essi ha combinato di porre la figura in faccia alla teoria per renderla più intelligibile e comoda per le accademie e per gli studenti.

Esorto gli amatori di questo nobile giuoco a volersi approfondire con fermezza e sicurezza nelle diverse parate, facendo un lungo non interrotto esercizio nell'incavare con finezza il ferro, da cui, a mio credere, dipende l'esito fortunato nel maneggio delle armi.

TRATTATO SULLA SCHERMA

ANTICHE LEGGI SOPRA I DUELLI

Molto si adoperarono i Romani nell'istruire la loro gioventù alla fatica, facendola esercitare nei giuochi ginnastici. Ciò si trova nei fatti sovente rammentati da Vegezio, scrittore de' tempi posteriori, ed in alcuni tratti di Sallustio e d'altri, che sono stati conservati da Flavio Biondo nella sua Roma Trionfante.

Io non mi sono proposto di parlare d'istoria, ma solo delle antiche leggi sui duelli: questi venivano solamente effettuati, come ci dice Valerio Massimo, quando si trattava della religione, della patria, del sovrano, del proprio onore, non meno che di quello della moglie, della figlia, dell'amico; allora solo taceva la voce della ragione civile e ognuno avea diritto di difenderla colla spada. Era però vietato di eseguire i duelli nei dì festivi e sopra luoghi sacri, quando non si combattesse per la religione, per la patria, o pel sovrano. Tito Livio nel primo libro delle sue storie dice che i combattimenti devono esser sempre guidati dalla ragione e dalla religione. Plinio, Giustino, Seneca e tanti altri rispettabili autori ci riferiscono che non si debbono mai impugnare le armi se non quando si è astretto da una forte ragione. In allora la scelta delle armi toccava a quello il quale legalmente provava di essere stato attaccato nell'onore, ed in caso di controversia decidevano i giudici o i padrini. Varie leggi emanate da Ottone imperatore e re d'Italia, e confermate da Federico, costringevano il provocato alla via delle armi; doveva però il valore essere uguale, ed è perciò che si accordavano sei mesi di tempo al più debole, acciocchè si abilitasse, giacchè se le forze non sono equilibrate, il duello diventa un assassinio. Le leggi armigere della prima età permettevano i duelli personali per evitare le aggressioni e le private vendette e la calunnia, motivo per cui i duelli si effettuavano pubblicamente. Ciò non ha più luogo ai nostri tempi, giacchè provvide leggi garantiscono l'individuale sicurezza.

Propongo l'arte ginnastica della scherma alla nobile ed educata gioventù, non per renderla baldanzosa, o insolente, o vaga di litigi, ma bensì per non lasciarla languire nell'ozio corrompitore, quando che sia capace di portar l'armi gloriosamente a difesa del sovrano e della patria. È altresì utile per la salute, come ci assicurano tanti illustri scrittori medici, non che guerrieri e politici, i quali tutti sommamente per diversi fini la raccomandano. Può chi lo brama consultare sopra di ciò Geronimo Mercuriale, che sì bene ci ha descritta e svolta la ginnastica de' Greci e de' Romani, il Fabbri e il Falconieri ed altri non pochi; ma bastino per renderla accetta gli inestimabili vantaggi che l'arte medica ne ritrae per l'acquisto e la conservazione della sanità. È questo lo scopo più importante, ed è perciò che consiglio la gioventù a farne uso.

RIFLESSI

Lasciando da parte gl'incalcolabili vantaggi che l'arte medica ne ritrae per l'acquisto e la conservazione della sanità, il primario oggetto che gli antichi si proposero nei ginnastici esercizi, quello si fu certamente di provvedere alla propria difesa e rendersi più atti al ministero della guerra, accostumando le membra a tutti quei movimenti che in qualche modo possono giovare a difendersi o ad assalire. Per questo fine militare, per ridurre a perfezione questi utilissimi esercizi e per destare fra coloro che li coltivano una lodevole emulazione, furono istituite quelle famose feste e giuochi pubblici, scuola di agilità e di vigore, nelle quali i vincitori ricevevano tanti onori e tante ricompense. Platone nel suo libro ottavo delle Leggi, dopo avere notato quanto importante sia per la guerra l'accrescere le forze e la destrezza del corpo, aggiunge che in un buon governo non si deve mai trascurare di proporre onori e premj a tutte quelle esercitazioni che servono al perfezionamento dell'arte militare. Ora una principalissima parte della ginnastica è certamente la scherma, della quale io vado a dimostrare con figure e la teoria e la pratica, sia l'Italiana, che la Francese e la Spagnuola.

REGOLAMENTI**DA OSSERVARSI NELLE ACCADEMIE DI SCHERMA**

1. Non nominare il nome di Dio invano, e molto meno giurando.
2. Non dir parole disoneste.
3. Non giuocare, nè scherzare, nè con parole, nè con le mani.
4. Non criticare alcuno quando riceve lezione.
5. Non toccare i fioretti, nè tirare ad alcuno.
6. Non tirare di scherma senza guanti.
7. Non disturbar quelli che ricevon lezione.
8. Non strascinar per terra il botton del fioretto.
9. Mostrarsi grazioso con qualunque si presenta in sala offrendogli i fioretti.
10. Chiunque, giuocando o prendendo lezione, rompa il fioretto, deve pagarlo.
11. Chi tirando fa cadere il fioretto all'avversario, lo raccolga, e glielo presenti con buona maniera.

GUARDIA ITALIANA

Le gambe piegate, il corpo in mezzo alle due anche, il braccio destro piegato presenta la punta del gomito all'anca destra.

GUARDIA FRANCESE

ARTICOLO PRIMO

La sinistra colla punta della spada alta e il pugno basso.

ARTICOLO SECONDO

La guardia sia col pugno alto in linea retta alla punta del fioretto, l'anca curva, e il braccio flessibile.

ARTICOLO TERZO

La guardia col pugno alto, e la punta della spada bassa in faccia al ventre.

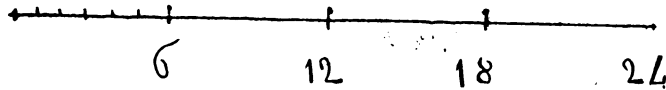
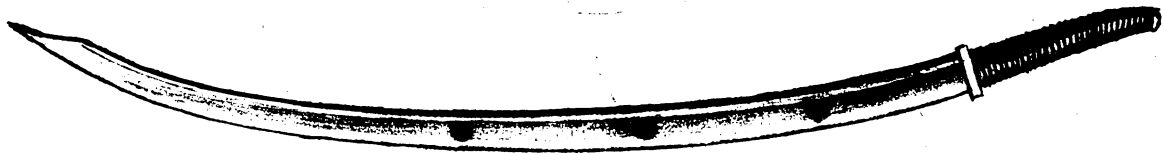
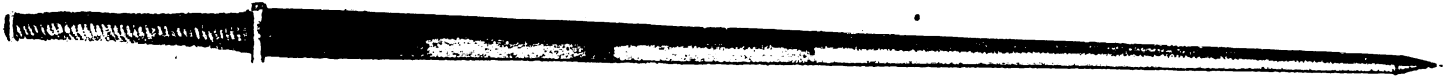
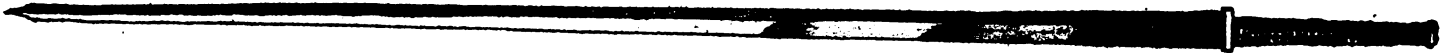
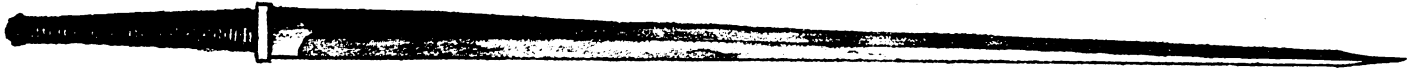
GUARDIA SPAGNUOLA

Il corpo dritto sopra ambe le gambe, il fioretto dritto in linea orizzontale presenti la punta alla testa, si mostri di tirare la gamba destra accanto alla sinistra, mirando agli occhi.

GUARDIA TEDESCA

La mano voltata in prima, alzata sopra la testa, presentando la punta in dirittura del ginocchio.

T. I.



REGOLA PER CONOSCERE LE LAME DI SPADA E DI SPADONE

Giudico necessario prima di trattare della scherma di prescrivere la maniera di ben scegliere e provare le lame. TAV. I.

Alcuni usano le lame piatte, altri triangolate: qualunque esser possa la scelta delle armi, si deve diligentemente esaminare, acciò non vi siano paglie, fessure o scaglie; talvolta vi sono delle piccole macchie nere, alcune trasversali, altre orizzontali. Tali difetti con evidenza dimostrano che la spada è di pessima qualità. (Veggansi le dicontro disegnate lame).

Per distinguere la tempera di una spada, o spadone, se ne giudica per la piega che presenta, allorchè si appoggia la punta al muro, o contro una porta di leguo. È un gran difetto se si piega verso la punta. Una lama buona deve formare un mezzo cerchio dalla punta alla distanza di un palmo sotto la guardia, rimettendosi da sè stessa. Se resta un poco piegata, ciò deriva dall'essere di tempera dolce. Benchè questo sia un difetto, non ostante tali lame sono sicure e rare volte si rompono.

Quelle che non sono punto flessibili sono di cruda temprà e soggette a rompersi.

Si prova ancora una lama battendola con forza orizzontalmente sopra una tavola liscia, se non si storce o rompe, si è sicurissimi della scelta.

PER CONOSCERE IL FORTE DAL DEBOLE DELLA SPADA

Le lame hanno il loro forte e il loro debole così di dentro come di fuori. Il forte comincia dal taglio della lama fino alla metà, dove incomincia il debole, che finisce colla punta.

OSSERVAZIONE SOPRA LA LUNGHEZZA DELLE LAME DI SPADA

Convien proporzionare la spada alla propria altezza, essa però non deve eccedere in lunghezza i trentotto pollici, cominciando dal pomo della guardia fino alla punta della spada; è un vero equivoco il supporre che possa essere di maggiore vantaggio una spada lunga: se l'avversario è esperto e coraggioso, serra la misura; per cui quello che è armato di una lunga spada non può disimpegnare il ferro se non piegando il braccio, onde ne resta sconcertato, e dà luogo all'avversario di approfittare dell'intervallo, tirandogli una stoccata, la quale potrebbe essere micidiale.

METODO PER BEN MONTARE UNA SPADA, SPADONE O SCIABOLA CORTA

TAV. II. Allorchè si fa mettere l'impugnatura ad una spada si ponga somma attenzione di non far limare il forte della lama; da questo dipende la sicurezza dell'impugnatura. Se la punta del forte della spada che deve introdursi nell'impugnatura e nel pomo fosse troppo grossa, si slarga di dentro, introducendovi il forte della lama a colpo di martello tirandolo in cima a punta di diamante, e se vi restano dei vuoi riempionsi con delle stecche di legno. L'impugnatura ed il bottone devono essere di due pezzi; si osservi che il forte della spada sigilli bene con la coccia, dovendo la lama inclinare un poco in quarta.

Si osservi inoltre che l'impugnatura sia piuttosto pesante affine di rendere la punta più leggera, per poter eseguire con maggiore attività tutte le operazioni di punta. Consiglio i giovani militari di preferire una lama piatta ad un triangolo, essendo vantaggiosa a piedi ed a cavallo.

Riguardo alla montatura delle sciabole, queste devono gravitare in punta, e le curve, dal debole fino alla punta.

Il tutto si eseguisca con diligenza per non dovere in un incontro pentirsi della propria indolenza.

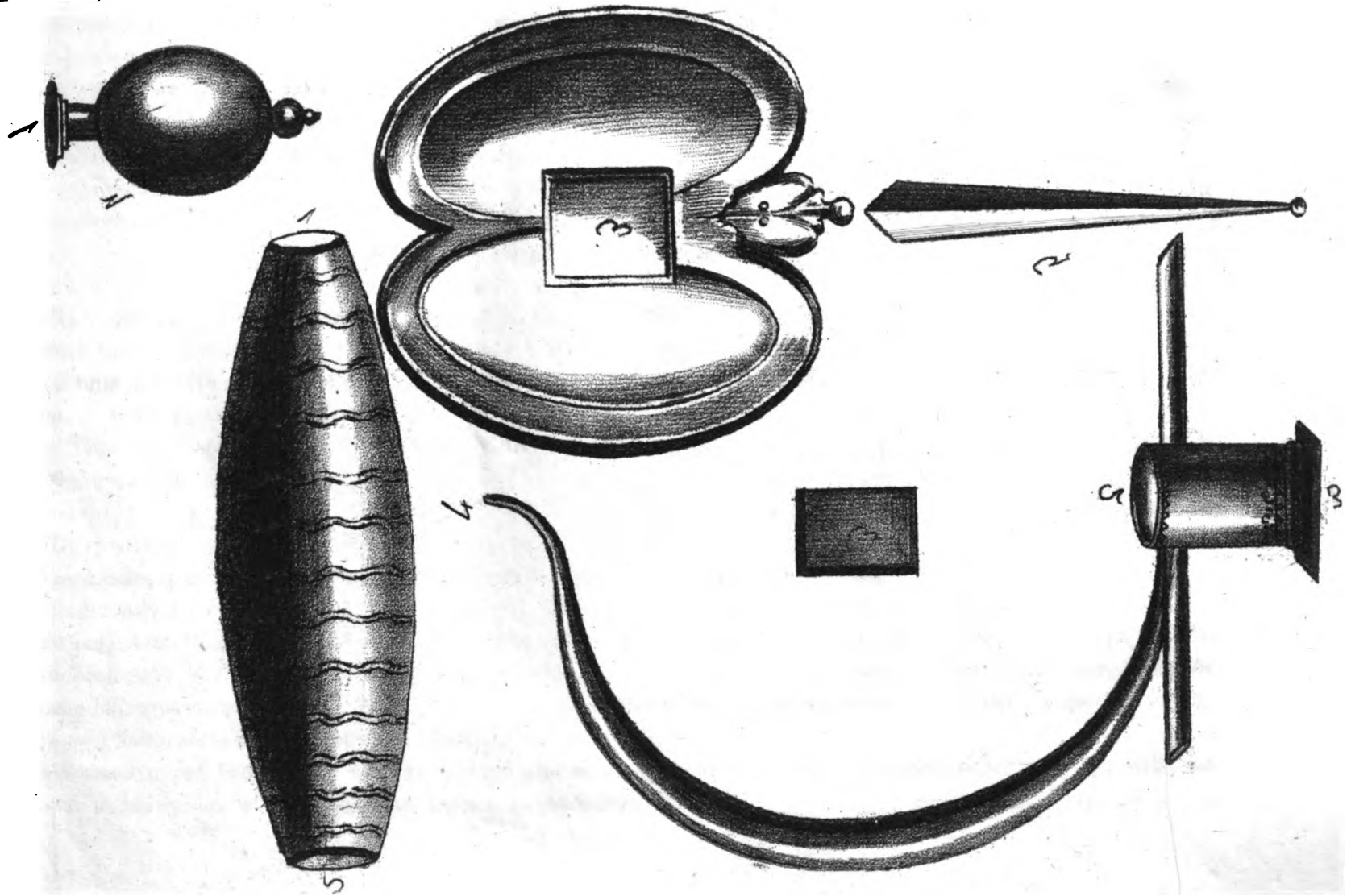
COME SI POSSA GUADAGNARE E PERDERE TERRENO

Per rompere la misura bisogna avanzarsi sopra l'avversario allorchè si giudica che sia troppo lontano dalla punta della spada; il rinculare si eseguisce allorchè la punta è troppo prossima al petto.

Per serrare la misura con precisione bisogna avanzarsi sopra l'avversario, senza scomporsi dalla guardia, alzare il piede destro raso a terra, avanzarlo un palmo in linea del tacco sinistro, piegare un poco il ginocchio destro, e allorchè con fermezza si avrà posto il piede destro in terra, questo verrà seguito dal piede sinistro alzandone il tacco da terra, e piegando il ginocchio sinistro nel caricarvi il corpo.

Per rompere la misura si deve rinculare col piede sinistro, accompagnandolo col piede destro, conservando due palmi di distanza da un piede all'altro, mantenendo l'appiombo della guardia, e osservando di non muo-

T. II. n.



vere poscia i piedi, per non perdere l'equilibrio del pugno, giacchè non si potrebbe effettuare ciò che uno si era prefisso.

Si rompe ancora serrando la misura, passando il piede sinistro avanti il destro, e rinculando, il destro avanti il sinistro. I Francesi alcune volte usano di rompere slanciandosi in avanti o indietro; per eseguir ciò si richiede molta sveltezza di corpo.

MANIERA DI RENDERSI ATTIVO ED IMMOBILE E D'IMPOSTARSI DOPO AVER TIRATO TERZA E QUARTA

Non solo un giovane si deve esercitare a tirare con precisione qualche botta, ma deve ancor osservare, allorchè tira la stoccata di stendere con forza le braccia e le coscie, e la gamba sinistra per ridurre elastiche le diverse giunture della muscolatura; riprendendo la guardia con leggerezza per esser pronto a parare la stoccata e vibrarla all'avversario. A tale effetto, allorchè lo schermidore incomincia a tirare qualche botta con franchezza, invece di riprendere la posizione della guardia, deve portare il piede destro vicino al sinistro o il sinistro vicino al destro, acciocchè eseguisca con precisione le posizioni, e possa con esattezza effettuarle da sè stesso.

La quarta si deve tirare senza toccare il petto, ed invece di riprendere la guardia consueta, conservare l'equilibrio, passando con sveltezza la punta del piede destro al tacco sinistro.

Il secondo movimento è un poco più facile. Dopo d'aver tirata la botta in terza, invece di rimettersi in guardia, si deve portare avanti il piede sinistro senza piegare i garretti, nè la fiocca del piede, ciò va eseguito con prestezza, per trovarsi subito diritto sopra le gambe, avendo il tacco sinistro vicino alla punta del piede destro. Bisogna rimettersi in guardia portando in avanti il piede destro o indietro il sinistro, e facendo attenzione di muovere un piede solo alla volta.

Il maestro per ben istruire l'allievo, dopo che si è slontanato, gli deve sostenere il pugno destro colla sua mano sinistra, fino a che non abbia ripresa la posizione.

Questo metodo è il più sicuro per far riprendere allo scolaro tutte le posizioni senza affettazione, ponendolo in situazione di eseguire con precisione quanto vado a spiegare.

Allorchè un allievo incomincia a tirare al piastrone, il maestro deve porre la maggiore attenzione nello scartare spesso il petto, mentre l'allievo tira la stoccata: con tal metodo si facilita il fargli tirare la stoccata a fondo con aggiustatezza, accostumandolo a ben dirigere la punta della spada al petto dell'avversario.

Le sei botte, di cui abbiamo parlato qui sopra, si possono tirare non solamente sopra il ferro ed il petto dell'avversario (formando un attacco retto), ma dopo un battimento di spada, un attacco di piede, o per uno striscio di ferro, o per semplice disimpegno di lama, o per un disimpegno di lama e disimpegno di ferro coll'attacco del piede.

1.° Il battimento del ferro si eseguisce impegnando la spada in quarta o in terza, o in quarta sopra le armi, distaccandola quattro dita dal ferro, toccandolo con vivezza, e vibrando con forza la stoccata al petto.

2.° L'attacco del piede si eseguisce alzando il piede destro due dita da terra, battendolo con fermezza, tirando la stoccata diritto al petto.

3.° Lo striscio della spada si eseguisce toccando con fermezza la lama dell'avversario. Si piega un poco il gomito, rilevando la punta della spada, guadagnando col forte il debole della lama, avanzando il pugno un palmo per traviare di linea la punta della sua spada, indirizzando con fermezza la botta al petto.

4.° Il semplice disimpegno del ferro si fa, allorchè uno è impegnato di dentro o di fuori delle armi, distaccando il ferro senza toccare quello dell'avversario; ciò eseguito gli si vibra una stoccata diritta al petto.

5.° Il cambiamento del ferro si eseguisce con un battimento di piede in un tempo solo; nel tempo che si disimpegna si congiunge il ferro con quello dell'avversario, coll'attacco del piede, tirando diritto e fermo al corpo. Si osservi che questa operazione, benchè formata di due tempi, essendo il primo il disimpegno del ferro coll'attacco del piede, ed il secondo di tirare, dev'essere eseguita in un istante.

DELLE PARATE SEMPLICI

Tutte le botte hanno la loro parata, ed ogni parata la loro risposta. La parata forma la principal parte del giuoco della scherma. Per essere perfetto giuocatore di spada, non serve il presentarsi in accademia con eleganza, nè tirare con vivezza ed aggiustatezza. Il maggiore studio è quello di sapersi ben difendere e parare con certezza. Quando uno è ben fermo nel parare, con facilità può stancare l'avversario, e costringerlo a presentare un vacuo, contrattempo vantaggioso, sapendone approfittare per offenderlo. Per parar bene bisogna conservare la propria spada immobile dall'impugnatura alla punta, ed osservare che il corpo sia ben scartato sopra la sinistra, e che il pugno ed il gomito agiscano di consenso con molta elasticità.

OSSERVAZIONI SOPRA LE PARATE

In generale le parate si fanno tutte di piede fermo, oppure avanzando o perdendo terreno. Colla parata di quarta, abbassando il pugno, si para la quarta bassa e la seconda; alzandolo si para il taglio sopra la punta della spada di dentro alle armi e la fianconata. Colla parata di terza si para la quarta al di fuori delle armi; levando il pugno si para quella di taglio sopra la punta in terza o in quarta fuori delle armi. Colla parata di quarta al di fuori delle armi si para la terza; elevando il pugno si para ancora il taglio sopra la punta. Colla parata di seconda si parano tutte le botte di sotto al pugno, sia di quinta, sia di quarta bassa o di fianconata, tenendo il pugno alto e la punta della spada alla cintura. Colla parata di mezzo cerchio si para la quarta, la terza, la quarta fuori delle armi e la seconda. Colla parata di prima si para la quarta, la quarta bassa e la seconda. Colla parata di quinta si para la seconda e la fianconata.

Una parata si rende molto utile allorchè è ben eseguita ed a proposito; ella è pure dannosa, allorchè è eseguita senza giudizio, e che ella è scartata. La parata è una difesa che impedisce di esser toccati; perciò si deve osservare, difendendo la parte sopra la quale uno è attaccato, di non dare un maggiore intervallo al proprio avversario, che trovando più facilità, potrebbe approfittarne. Per questo effetto non c'è da sbigottirsi

pe' diversi movimenti che potrebbe fare sia col corpo, sia col piede, o colla punta della sua spada. Senza dubbio, è un maggior vantaggio il forzarlo a difendersi, giacchè in quell'intervallo gli sarebbe assai difficile il poter attaccare. In allora si è nella situazione di approfittare del più grande spazio, che può esser dato per ignoranza o per inavvertenza; ma così è certo, che il vantaggio è assai più grande per rispondere, se uno può difendersi dall'attacco, allorchè è in situazione di parare colle regole di scherma.

RISPOSTE DOPO LA PARATA

Ogni parata ha la sua risposta. Uno viene considerato come buon tiratore di spada, allorchè ha parato con intelligenza, o che risponde con vivezza e precisione. Vi sono nelle armi due maniere di rispondere; l'una nel tempo che l'avversario tira la sua stoccata, l'altra nel tempo che si rimette in guardia. La prima non conviene che a quelli che sono bene al possesso della scherma, giacchè si esige moltissima precisione, ed un colpo d'occhio giusto, ed una parata ferma e forte, poichè l'avversario che non ha finito la sua botta, deve ricevere la risposta al petto: ordinariamente si dice in fatto d'armi, rispondere colla mano.

La seconda è la risposta nel tempo che l'avversario si rimette in guardia, dopo aver tirato la sua botta; si eseguisce toccandolo al petto avanti che posi in terra il suo piede destro, allorchè si rimette in guardia. Per bene riuscirvi si deve farlo allungandosi con vivezza.

La risposta, che si nomina risposta della mano, deve toccare il petto dell'avversario nel tempo che si distende per tirare il suo colpo. Questa maniera di rispondere deve essere eseguita colla maggiore velocità. Per riuscirvi bisogna che i due piedi sieno ben fermi, e dopo di aver parato seccamente col forte della spada, deve subito distendersi il braccio, avanzando un poco il corpo, come si dimostra nelle figure XXX, XXXII e XXXIII.

PARATE DI CERCHIO

Questa parata sicuramente è la principale del giuoco della scherma. Essa non solo difende da tutte le botte, ma ancora disordina tutte le finte che l'avversario potesse fare. Per eseguire con esattezza questa parata, devesi distendere bene il braccio, portare il pugno in linea della spalla, le unghie voltate di sotto, e per un movimento serrato e vivo del pugno, la parte della spada deve formare della destra e della sinistra un cerchio assai grande, per mettersi al coperto dalla testa ai ginocchi. In questa maniera raddoppiando il cerchio fintanto che non si avrà fermata la lama dell'avversario, la parata sarà eseguita.

Per opporsi a questa parata di cerchio, benchè la si raddoppiasse colla più grande vivacità, si ferma all'istante la lama, sostenendo il pugno all'altezza della spalla, e tenendo la punta bassa, come nella parata di quinta, e si ritorna prontamente colla spada in quarta.

Bisogna esercitarsi con molta assiduità nella parata di cerchio, e di contro-incavazione, e contro-incavazione al cerchio. Questa lezione si può prendere da sè solo sia con un fioretto, sia con una spada, sia con un bastone, divertendosi ancora quando si va a passeggio. Questo esercizio fortifica il pugno, e lo rende flessibile e pieghevole, ed insensibilmente procura la più grande facilità e disinvoltura nel difendersi venendo attaccati.

REGOLE DIVERSE PER TIRARE AL MURO

Allorquando uno ha la sua misura, o la sua distanza, non deve muovere per nulla il corpo, nè il piede sinistro, nè eseguire verun attacco, nè finta, ma tirare sempre in regola sia di dentro, che di fuori delle armi, facendo dei disimpegni, o tirando dei colpi diritti, o facendo delle finte, purchè se ne sia convenuto coll'avversario.

Vi sono tre maniere di tirare al muro o al piastrone: la prima è d'impegnare la spada col forte, e tenendo la punta leggera, si deve disimpegnare sottilmente, e sì tosto il disimpegno è fatto, tirar dritto al petto dell'avversario, non curandosi di trovare la sua lama.

La seconda, impegnando colla punta della spada quella dell'avversario; bisogna curvare il braccio, e tirargli dritto al petto, cioè tirare punta a punta.

La terza è tirando de' colpi dritti sia di dentro che di fuori delle armi: non si deve impegnare, nè disimpegnare il ferro.

I maestri italiani si servono sovente di quest'ultimo metodo. Esso dona della vivacità, accostuma la mano a partire la prima, e discioglie a perfezione le spalle.

PER PARARE TERZA E QUARTA AL MURO

Si dice tirare al muro; perchè quello che para i colpi che gli vengono tirati deve conservare il corpo immobile. Il pugno solo deve servire nelle parate. Per bene eseguire questa lezione, si va a dimostrare primieramente la posizione nella quale deve porsi quello che para.

Per parare al muro devesi uno collocare in maniera che il piede sinistro non possa muoversi, scartar bene le spalle, tenere la testa alta, levarsi il cappello, e distaccare nel medesimo tempo il braccio destro, e portare la punta del fioretto sopra la destra, acciò l'avversario si ponga in misura. Ciò eseguito devesi riporre il cappello in testa passando la mano sinistra dietro le reni, per esser pronti a parare i colpi che potessero esser tirati.

Per tirare con somma precisione al muro, bisogna impostarsi dritto sopra le gambe (si osservi la prima figura) nel tempo che si pone in guardia, levarsi il cappello con buona grazia, rilasciando una botta in quarta, indirizzando leggermente il bottone del fioretto al petto dell'avversario; rimettendosi in guardia, devesi riporre senza affettazione il cappello in testa, eseguendo col pugno destro due movimenti di terza e di quarta; questa è la regola del salute. Benchè nelle accademie sia più poco usato quello del cappello, non ostante devesi dimostrare agli scolari.

Questo esercizio di tirare al muro è utile, e necessario per accostumarsi a tirare con precisione e vivezza, e parare con prontezza; dà inoltre della facilità, dell'aggiustatezza e un colpo d'occhio sicuro per la distanza, in quanto che ordinariamente ritrovansi diverse altezze nelle persone con le quali devesi tirare, ed in tal modo si assuefa l'occhio a prendere la giusta distanza.

TRATTATO DI DIVERSE FINTE

Si dice finta il fingere di tirare una botta da un lato e finirla dall'altro. Bisogna sconcertare il pugno dell'avversario in maniera, che vi sia assai spazio per rilasciargli quella botta che si è ideata. Chi vuol far ciò deve studiare di non discoprirsi marcando la finta; perchè invece di riuscire nel suo progetto, darebbe luogo all'avversario di approfittare del disordine tirandogli una botta dritta. Perciò è assolutamente necessario, facendo una finta, di formare un disimpegno, coll'opporre il forte della spada, eseguendo sottilmente il movimento della punta assai vicino alla coccia della spada dell'avversario, poichè riesce più facile il toccarlo.

Tutte le finte possono essere eseguite di piede fermo, o marciando. Si possono ancora eseguire con un attacco di piede dopo un colpo di lama, o nel tempo che l'avversario forza il ferro, o che eseguisce un disimpegno.

Per eseguire con precisione le finte, si deve tenere il pugno all'altezza della spalla destra, piegando un poco il gomito, acciocchè il pugno resti più sciolto e la punta più leggera.

Se uno impegna in quarta sopra le armi, bisogna disimpegnare in quarta sopra le armi vicino alla guardia del suo avversario, ricondurre il pugno destro nella prima posizione di quarta, tirando dritto al petto, e ritornare colla spada in quarta col mezzo cerchio. Se para si può triplicare una finta di quarta sopra le armi, e ritornare colla spada in terza, o di mezzo cerchio.

Chi si trovasse impegnato in quarta sopra le armi, devesi disimpegnare sottilmente in quarta sopra le armi; bisogna disimpegnare con finezza in quarta, tirare quarta sopra le armi, e ritornare colla spada in terza, o in mezzo cerchio; se l'avversario para, bisogna triplicare la finta, e tirare al di dentro delle armi.

Chi è attaccato in terza, deve marcare la finta in seconda e tirar terza. Se l'avversario ha il pugno alzato in parando, si deve triplicare la finta, tirar seconda, e rinvenire colla spada in seconda con mezzo cerchio.

Se uno fosse attaccato in terza, si disimpegna in quarta tenendo la punta della spada in linea del volto dell'avversario, tirando quarta bassa, e ritornando prontamente con un mezzo cerchio nella prima posizione.

Per tirare le finte sopra i cambiamenti di ferro, bisogna forzare un poco la spada dell'avversario, affine di obbligarlo a disimpegnare, impadronendosi col ferro leggermente della sua lama, e marcandogli una finta di terza al petto.

DIFESA SOPRA LE FINTE ED OSSERVAZIONE SOPRA QUELLE CHE SONO UTILI, O NON LO SONO

La più sicura difesa per parare le finte, è di guadagnare il ferro colla parata di contro-cavazione, o di mezzo giro; giacchè se si volessero parare le finte colle parate semplici non si potrebbe evitare la stoccata, poichè l'avversario per ingannare può triplicare, o quadruplicare le finte: con tal mezzo gli si attraversano le sue operazioni, forzandolo a cambiare idee e movimenti.

Consiglio gli amatori della scherma a fissare gli occhi dell'avversario; quelli sono gli antiforieri di tutte le idee e di qualunque operazione che volesse eseguire.

Varj essendo i giuocatori di scherma, varie sono le finte. Alcuni fanno dei gran movimenti di corpo, secondandoli colla punta della spada, o attaccano il ferro battendo il piede destro a più riprese, per costringere l'avversario ad una pronta difesa; alcuni si slanciano, urtando dalla destra alla sinistra. Tutte queste operazioni possono frastornare un giovine timido ed inesperto; ma un uomo avveduto, di coraggio e di sangue freddo, ne ritrae il maggiore vantaggio. Egli procura di conservarsi immobile nelle sue posizioni, tenendo la punta della sua spada in linea al petto dell'avversario, e col solo movimento del pugno prepara la difesa, per cui i movimenti dell'avversario riescono inutili.

Altri fanno delle finte, avanzando la spada scorrendola sopra quella dell'avversario per allontanare, o scartare il ferro; in tal caso se gli tira con vivezza una botta dritta, o si cambia il ferro in punta tirando al petto. Questi movimenti sono contrarj agli altri, e per lo più si rendono lenti, per cui danno luogo a tirargli una botta prima che abbia ultimata la sua finta.

Convieni, per quanto è possibile, formare le finte in misura, per mettersi in situazione di tirare con più sicurezza la botta al petto dell'avversario. Si possono creare le finte fuori di misura; queste devono sostenersi avanzando per entrare in misura, variando la finta, quando l'avversario unisse la sua spada alla vostra.

Per ben cautelarsi, uno deve con somma precisione tenersi in guardia, coll'osservare tutti i prescritti movimenti, giacchè l'avversario nel tempo che uno avanza, potrebbe tirargli una botta dritta, o sorprenderlo con un'altra operazione.

Niuno si deve lusingare, che nel tempo che prepara una finta, l'avversario si opponga alla parata; giacchè con facilità potrebbe ingannarsi; ma sapendo distinguere quando vuole attaccare, in allora si attiene alla difensiva, ed è più a portata per la difesa.

Osservando con precisione le indicate regole, si può essere sicuri che le finte avranno un esito felice.

CAVARE DI QUARTA DENTRO LE ARMI, PER TOCCARE IN QUARTA SOPRA LE ARMI

Impegnando il ferro in terza, o in quarta, si deve disimpegnare in quarta, avanzando la spada, dirigendo la punta al petto, e facendo nel medesimo tempo un attacco di piede, e se l'avversario forzasse la lama, si disimpegna sottilmente in quarta sopra le armi, tirando a fondo una stoccata al petto, ripetendo una stoccata in seconda, rimettendosi con prontezza colla spada in terza, con mezzo cerchio.

CAVAZIONE DI TERZA PER TIRARE A FONDO DI SECONDA

S'impegna la spada in quarta; si deve fare una battuta sopra la lama avversa secondata da una battuta di piede, disimpegnando finalmente in terza, portando la spada avanti in linea del volto nemico nel tempo che oppone la parata semplice, sia in terza, sia in quarta sopra le armi; si abbassa la punta, e si tira a fondo la stoccata in seconda rimettendosi colla spada in terza con mezzo cerchio.

CAVAZIONE CON FINTA DI QUARTA PER TOCCARE DI QUARTA BASSA

Se uno impegna il ferro al di fuori delle armi, gli si dà un colpo ben fermo sulla spada, acciò muova il pugno, sviluppando con leggerezza la punta del ferro, conservandola in linea del volto dell'avversario, distendendo il braccio secondato da un battimento di piede, passando con sveltezza la punta sotto il gomito di lui, e senza ritardo gli si tira una quarta bassa, ritornando con prontezza nella posizione di terza, ripetendo una stoccata in seconda, riproducendosi con prestezza in guardia colla parata di mezzo cerchio.

Tutte le indicate finte si possono ancora eseguire marciando, nel caso che l'avversario rompesse la misura, e si cercasse di sconcertare il pugno coll'attacco del ferro e col battimento del piede.

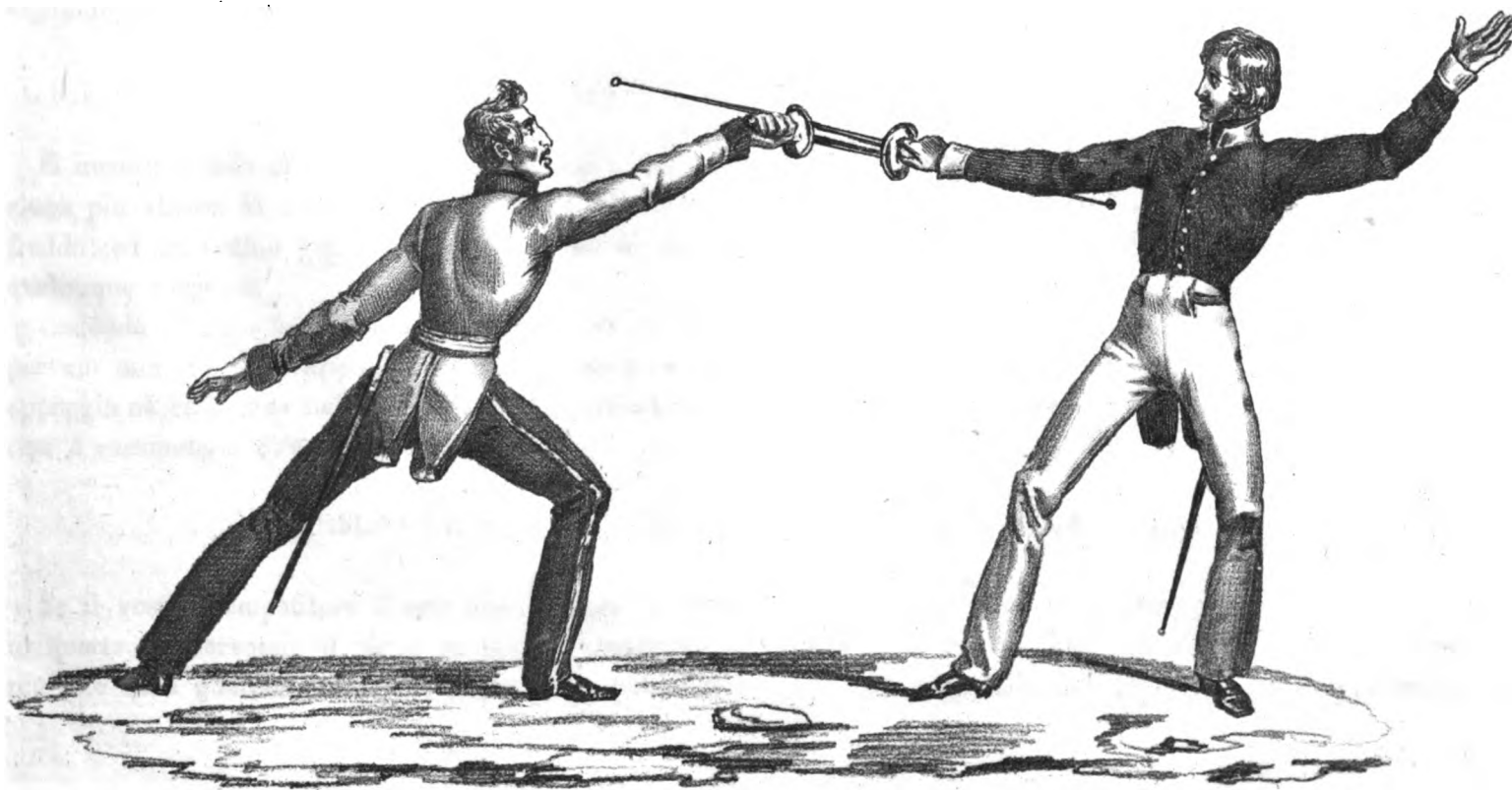
Dopo gl'indicati movimenti se l'avversario tentasse di schivare la punta della spada ritirandosi, si deve sottilmente disimpegnare il ferro attaccandolo con vivezza, avanzando sopra di lui, e seguendo gl'indicati giuochi, osservando di tenersi coperto dirigendogli al petto la punta della spada.

DIMOSTRAZIONE PER INCROCIARE LE SPADE

Pochi maestri dimostrano la maniera d'incrociare le spade; ed è pur necessario conoscere tal giuoco, il quale serve per allontanare dal petto fino al ginocchio la punta del ferro dell'avversario, e con esso può riuscire assai facile il fargli cadere di mano la spada.

Se l'avversario conserva la misura avendo il braccio e la punta della spada tesa sopra la medesima linea, si deve gravitare il corpo sopra la sinistra, volgendo il ferro in quarta, rivolgendo le unghie un poco più sotto che nella guardia ordinaria, impegnando il forte della spada un palmo distante dalla punta dell'avversario e dirigendo la punta del ferro sopra la sinistra. Allorchè uno si ritrova in questa posizione deve voltare leggermente il pugno in terza, tenendo ferma l'impugnatura della spada, passando con destrezza la punta sotto il braccio dell'avversario, non abbandonando il ferro, conservando la spada immobile dal forte fino alla punta, portando il pugno all'altezza della spalla, e la punta in linea al fianco destro dell'inimico. Eseguita tale incrociatura, bisogna tirargli una botta in terza o in seconda, e con un mezzo giro riprendere la posizione di prima.

F.XXII.



DIMOSTRAZIONE PER ATTRAVERSARE IL FERRO IN QUARTA

Allorchè l'avversario tira una stoccata di quarta a fondo, si deve pararla col mezzo cerchio, osservando di tenere il corpo ben piegato sopra la sinistra. S'egli para con prestezza, portate il pugno in terza, passando la punta della spada sopra la di lui sinistra, strisciando col forte del vostro ferro sopra il debole del suo.

Se con avvedutezza e precisione verrà eseguito tale incrociamento di lame, resta molto facile il disarmare l'avversario, o almeno lo slontanare il di lui ferro, per cui vi dà luogo a tirargli una botta di terza, come sopra ho dimostrato.

MANIERA DI EVITARE L'INCROCIATURA DELLE SPADE

È incontrastabile che tutte le botte hanno le loro rispettive parate, per cui ne vado a dare una dimostrazione più chiara. Si richiede in un tiratore di scherma molta avvedutezza, attenzione, intrepidezza, sangue freddo, ed un occhio giusto per poter tener di mira la spada dell'avversario e per evitare senza scomporsi qualunque sorpresa.

Cedendo il ferro in punta se ne ottiene un cambiamento largo, allorquando l'avversario incrocia la spada, per cui non trovando opposizione del ferro se ne evita l'effetto. Potrebbe ancora succedere che, non ritrovando appoggio nè resistenza nella lama avversa, s'arrischiasse di essere disarmato se non la si tiene ferma, e se la punta non è sostenuta e diretta al fianco destro.

STRISCIO ELASTICO IN TERZA PER FAR CADERE LA SPADA

Se il vostro competitore tirasse una stoccata di terza a fondo, dovete con sottigliezza disimpegnare il ferro in quarta, conservando il corpo in profilo, gravitandolo sopra l'anca sinistra, piegando il braccio destro assai più che nella guardia ordinaria, portando la punta della spada più alta. Allorchè avrete eseguito il cambia-

mento del ferro, prima di rimettervi in guardia, dovete dare un colpo fermo col forte della vostra lama sopra il debole di quella dell' avversario; ciò gli può far aprire il pugno e cadere di mano la spada.

DIFFERENTE MANIERA PER FAR CADERE IL FERRO ALL'AVVERSARIO

Se l' inimico vi tirasse a fondo una stoccata si para in prima; parato il colpo dovete con leggerezza alzare la punta della vostra spada, portandola sopra la sinistra, dando un colpo fermo con il taglio di dentro del forte della spada sopra il debole dell' avversario; questo metodo è molto adattato per fargli cadere il ferro.

OSSERVAZIONI SOPRA I TIRATORI MANCINI E MANIERA DI DIFENDERSI DAI MEDESIMI

Succede alcune volte che un giuocatore di scherma si trovi molto imbarazzato, dovendo battersi con un mancino; giacchè questi ha un incredibile vantaggio sopra il manritto. Tal sorta di tiratori però sono rari, come rare volte si danno due mancini, che dovendosi battere assieme si trovano ambidue imbarazzati.

Per evitare tali inconvenienti proporrei ai maestri di scherma di abituare gli allievi a tirare colla mano destra e colla sinistra. Benchè questo esercizio si renda molto difficile, non ostante colla pazienza e col tempo se ne viene ad ottenere l' intento, per cui il maestro si forma una maggiore riputazione.

Allorchè un manritto ed un mancino tirano insieme, il primo deve con particolare attenzione difendere il di fuori delle armi, restando quella parte più esposta che quella di dentro. Hanno ambidue il vantaggio di poter dare un colpo di striscio, sia nel disimpegnare il ferro, che nel voltare la mano in terza.

Il manritto deve fare attenzione, allorchè tira col mancino di tirargli in quarta e non in terza, e terza invece di parata, cioè tutte le botte che tirerebbe di dentro con un manritto, deve tirarle di fuori con un mancino, e quelle che tirerebbe di fuori, tirarle di dentro. La medesima regola verte pel mancino, allorchè tira con un manritto. Adottando questo metodo la mano sarà sempre opposta alla spada, ed il corpo ed il volto resteranno al coperto.

GUARDIA TEDESCA

D'ordinario i Tedeschi tengono la mano con cui hanno impugnata la spada in terza, ed il braccio ed il pugno all'altezza della spada, e la punta della spada diretta al fianco dell'avversario, avendo l'anca destra molto piegata; portando il corpo in avanti, ed il ginocchio destro piegato, e tenendo ben teso il garretto sinistro. I Tedeschi nel tirare ricercano per lo più il ferro dell'avversario, sia in prima che di seconda, tirando in quella posizione, e tenendo il braccio piegato con molta forza, portano la mano sinistra avanti il petto, parando con quella, quando il bisogno lo esige, ed allorchè tirano la botta, danno un colpo fermo col taglio della spada sopra quella dell'inimico tentando con tal mezzo di disarmarlo.

METODO DI DIFENDERSI CONTRO UN TIRATORE TEDESCO

Per garantirsi contro il giuoco tedesco, chi si pone in guardia deve osservare di tenersi fuori di misura, battendo con fierezza il piede di dentro alle armi, tirando con vivezza delle mezze botte al viso dell'avversario per maggiormente obbligarlo ad alzare il pugno, approfittando di quest'intervallo per disimpegnare il ferro in vicinanza del forte della sua spada, tirandogli a fondo in seconda. Ei può ancora porsi in guardia in seconda tenendo la punta della spada in linea dell'ascella destra dell'avversario, presentandogli una finta al di fuori o al di dentro delle armi di sotto la lama di lui, facendo l'attacco col piede destro per obbligarlo a dar tosto la parata, e approfittando di quell'istante per fargli un secondo disimpegno sotto il ferro, tirandogli con prontezza una botta in seconda o in quinta. Se egli para dovete subito triplicare il disimpegno in prima, o in quinta, o di dentro alle armi. È pure cosa vantaggiosa il mettersi in guardia in seconda, tenendo la spada in linea dell'ascella destra dell'avversario, marcandogli una finta al di fuori, o al di dentro delle armi, al di sotto della sua lama, facendo un attacco col piede destro per obbligare l'inimico di andare con prontezza alla parata: in tal modo vi addita un secondo contrattempo per disimpegnare la spada sotto la sua tirandogli con prontezza una botta in seconda o in quinta. Se poi parasse dovete nuovamente triplicare il disimpegno in prima, o in quarta, o dentro alle armi.

Se credeste di attenderlo di piede fermo, e dubitaste di essere attaccato, dovete porvi in guardia in terza alta dirigendo la punta della vostra spada alla spalla destra dell'avversario, conservandovi immobile per qualunque movimento ch'egli potesse fare; se poi fosse fuori di misura, potreste arrischiare di tirargli una botta diritta sopra il tempo. Se si mantenesse fermo in guardia, dovete presentargli assai spazio di dentro alle armi per impegnarlo a tirare; in allora dovete parare in prima, o di mezzo cerchio, attraversando la linea sopra la destra; ripostandovi prontamente mantenendo il pugno nella medesima posizione della botta che avete parato. S'egli non vi assale, e punto si è mosso per i replicati attacchi che gli avete dato, procurate di situarvi in terza alta, come qui sopra si è dimostrato, volgendo con agilità il pugno in terza, o in quarta passando sottilmente la punta della spada sotto il forte di quella dell'avversario (in tal maniera formate mezzo cerchio) strisciando con veemenza il forte della vostra spada di dentro, sopra il debole dell'avversario, tirandogli contemporaneamente una botta di quarta: con questo metodo è facile di fargli cadere il ferro.

Se l'avversario parasse colla mano sinistra, procurate di non tirargli di dentro delle armi, quando non gli aveste tirato una mezza botta ben sostenuta, per deluderlo sopra la parata, che vi oppone colla mano sinistra.

POSIZIONE DELLA GUARDIA ITALIANA

La guardia italiana è assai bassa, piegando ugualmente i due ginocchi, tenendo la vita in mezzo alle due gambe, portando il pugno e la punta della spada bassa, scorciando il braccio destro, mettendo la mano sinistra avanti il petto, servendosene per parare, riprendendo la medesima posizione, allorchè ha tirato sopra l'avversario.

Benchè questa sia la guardia ordinaria, non ostante gl'Italiani la cambiano bene spesso per deludere maggiormente l'inimico, rilevando il pugno, o la punta della spada in linea della spalla destra, conservando il pugno alto e la punta bassa, eseguendo de' continui movimenti di vita secondati dalla punta del ferro, cambiando terreno, portandosi ora sopra la destra, ora sopra la sinistra, avanzando impercettibilmente il piede sinistro vicino al destro, scoccando delle botte dritte o di volata, secondate con dei passi e de' mezzi giri, fidandosi molto

F.I.



della loro agilità e della parata colla mano sinistra. Accade alcune volte che due tiratori italiani restino feriti. Per dir vero ciò non succede a due tiratori francesi, i quali sogliono con precisione ricercare il ferro colla contro-incavazione o col mezzo cerchio, rispondendo con molta prontezza.

Malgrado tutto ciò dobbiamo convenire, che il giuoco italiano imbarazza moltissimo un abile tiratore, per cui vi dimostro le precauzioni che si debbono prendere.

DIFESA CONTRO LA GUARDIA ITALIANA

Per difendersi dal giuoco italiano si richiede molto sangue freddo, ed osservare di porsi in guardia ben coperto, mantenendosi fermo per qualunque movimento che l'avversario potesse fare, presentandogli spesso degli attacchi, tirandogli con prontezza delle mezze botte fuori di misura per costringerlo ad entrare in misura, e nell'istante che alza il piede destro per avanzare; operare senza scartare il pugno nella punta della spada, conservandola sempre diretta al petto, affine, se per caso tirasse, di esser pronto a ripostarsi, e rispondergli immediatamente. Prendere la precauzione di non raddoppiare le botte per dubbio di un incontro, oppure che pari colla mano sinistra; tutto ciò vi esporrebbe a ricevere una pronta risposta; subito che avete tirato una botta, tocchi o non tocchi, dovete con prontezza rimettervi in guardia parando di cerchio.

Quando un Italiano si presenta in guardia, ed ha il pugno, il braccio e la punta della spada sopra la medesima linea, dovete in allora opporvi coll'incrociare il ferro, oppure dare un colpo fermo, tirandogli immediatamente una stoccata al petto.

Non è prudenza di tirargli allorchè vi presenta molto bersaglio perchè v'è pericolo di andare contro alla botta sul tempo; dovete avere l'avvedutezza di tirargli delle mezze botte assai ferme, e se parasse, parare serrando la misura di un mezzo palmo e ripostandosi con prontezza.

Dovete porre la maggiore attenzione per deludere l'avversario, allorchè para colla mano sinistra, tirandogli delle mezze botte, ed ultimarle, quando v'accenna colla mano di volerle parare.

NOTA. Questo metodo si pratica solamente con coloro che non si postano.

Se l'avversario chiudesse la misura portando il piede sinistro in vicinanza del destro, gli si fa un attacco di piede, tirandogli con leggerezza delle mezze botte; se resta fermo, rompere all'istante la misura, passando con prontezza il piede sinistro vicino al destro parando di cerchio, ed attendere che vi tiri, guadagnando il ferro con una contro-cavazione, ed impadronirsi della spada, ripostandosi nel tempo che si tira (tale operazione si può arrischiare in un caso estremo).

U S I

TAV. III. L'uso della maschera nelle accademie fu introdotto per garantire il volto da qualche non preveduto accidente. La maschera dev'essere fatta di filo di ottone ad uso di grata; oppure di carta pesta; la prima è preferibile.

I guanti sono utili e necessarj, sia per la decenza, sia per impugnare con più fermezza la spada, ed assicurare la mano destra contro l'offesa d'una parata mal combinata.

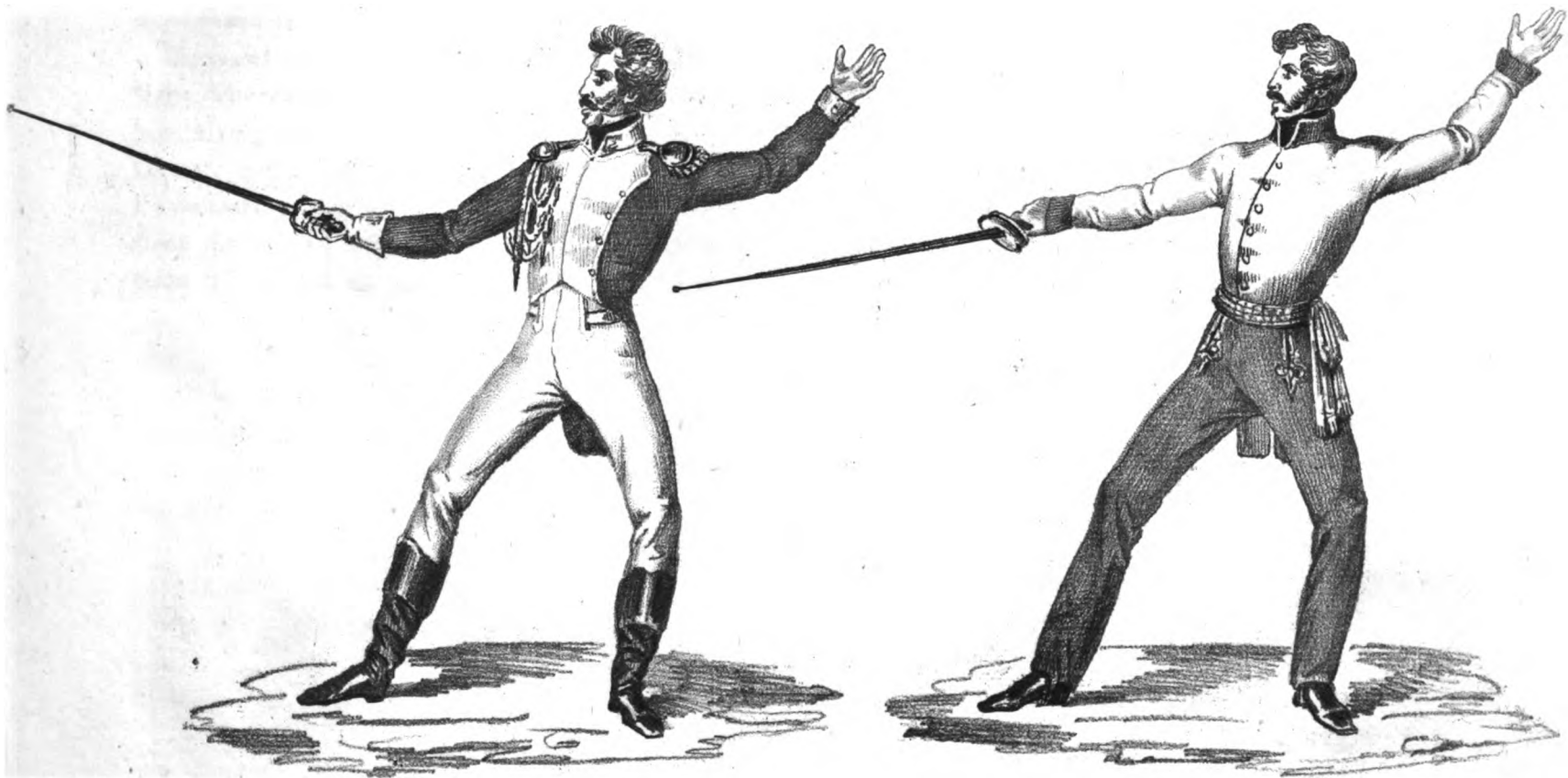
Il petto si usa dai maestri per garantire lo stomaco. Questo dev'essere di dante imbottito di crine.

I fioretti, ossia spade senza punta, con cui s'impara a tirare di scherma, si usano di due qualità, alla francese ed alla italiana: i primi sono assai leggieri ed ottimi per gli esperti giuocatori; i secondi sono gravi, e li giudico migliori per i principianti, che con essi assodano il pugno, e poi non si trovano imbarazzati, allorchè la circostanza gli obbliga a servirsi di un fioretto o di una spada pesante.

OGGETTI FIGURATI NELLA TAVOLA III.

- N.° 1. Guanto di dante,
- » 2. Maschera di filo di ottone,
- » 3. Fioretti italiani,
- » 4. Fioretti francesi,
- » 5. Petto di dante imbottito di crine,
- » 6. Cesto per giuocare di spadone,
- » 7. Pugnale.

Fig. III.



POSIZIONE PER SGUAINARE LA SPADA

I ginocchi devono essere ben tesi, il corpo in profilo, fissare in faccia l'avversario, distendere il braccio FIG. I. destro sopra la medesima coscia, il tacco sinistro in vicinanza del piede destro, la punta del piede destro in linea del ginocchio dell'avversario; con la mano sinistra afferrare la spada in vicinanza della seconda fascia, impugnandola colla mano destra.

In questa posizione si deve fissare gli occhi sopra l'avversario, voltare il braccio destro, portarlo all'altezza della spalla, mettere la mano sopra l'impugnatura della spada, abbrancarla con le quattro dita e il pollice, rivolgendo le unghie verso il fianco; sguainare la spada, alzando il pugno in linea della spalla sinistra; formare con vivezza il mezzo cerchio con la spada al di sopra della testa, presentando la punta al volto dell'avversario, non sorpassandolo, nè tenendola più bassa che l'ultima costa della parte destra; il braccio si tiene disteso con naturalezza; tutto ciò eseguito si alza il braccio sinistro, facendo un mezzo cerchio all'altezza dell'occhio sinistro, ed osservando che il corpo resti in profilo, posizione di sommo vantaggio.

POSIZIONE DI QUARTA

FIG. II. Per bene eseguire questa posizione si piega il ginocchio sinistro portando il piede due palmi indietro, dovendo il tacco sinistro essere in dirittura del destro in linea perpendicolare del ginocchio. Si deve osservare che la piegatura che si fa sopra tal parte, non deve impedire di sostenere senza fatica il peso del corpo, affine di essere ben fermo e lontani dalla punta della spada avversaria; si deve pure piegare un poco il ginocchio destro, osservando che non lo sia troppo, altrimenti il corpo inclinerebbe in avanti, e le coscie non sarebbero flessibili, e mancherebbe la forza e la vivezza per slanciare la stoccata, e con difficoltà uno potrebbe avanzare e retrocedere con prontezza.

La guardia di quarta è la più bella e vantaggiosa di tutte. Questa presenta cinque diverse posizioni del pugno, offensive e difensive, le quali sono, prima, seconda, terza, quarta e quinta.

Le due principali sono, terza e quarta, da queste ne derivano la quarta sopra le armi, la quarta bassa e la fianconata.

Nelle armi vi sono da ogni lato tre parti, di dentro, di fuori e sotto la spada.

Il di dentro contiene tutte le posizioni, dalla spalla destra sino alla spalla sinistra.

Il di fuori dell'armi contiene tutte le botte che si tirano sotto il pugno e fuori del braccio.

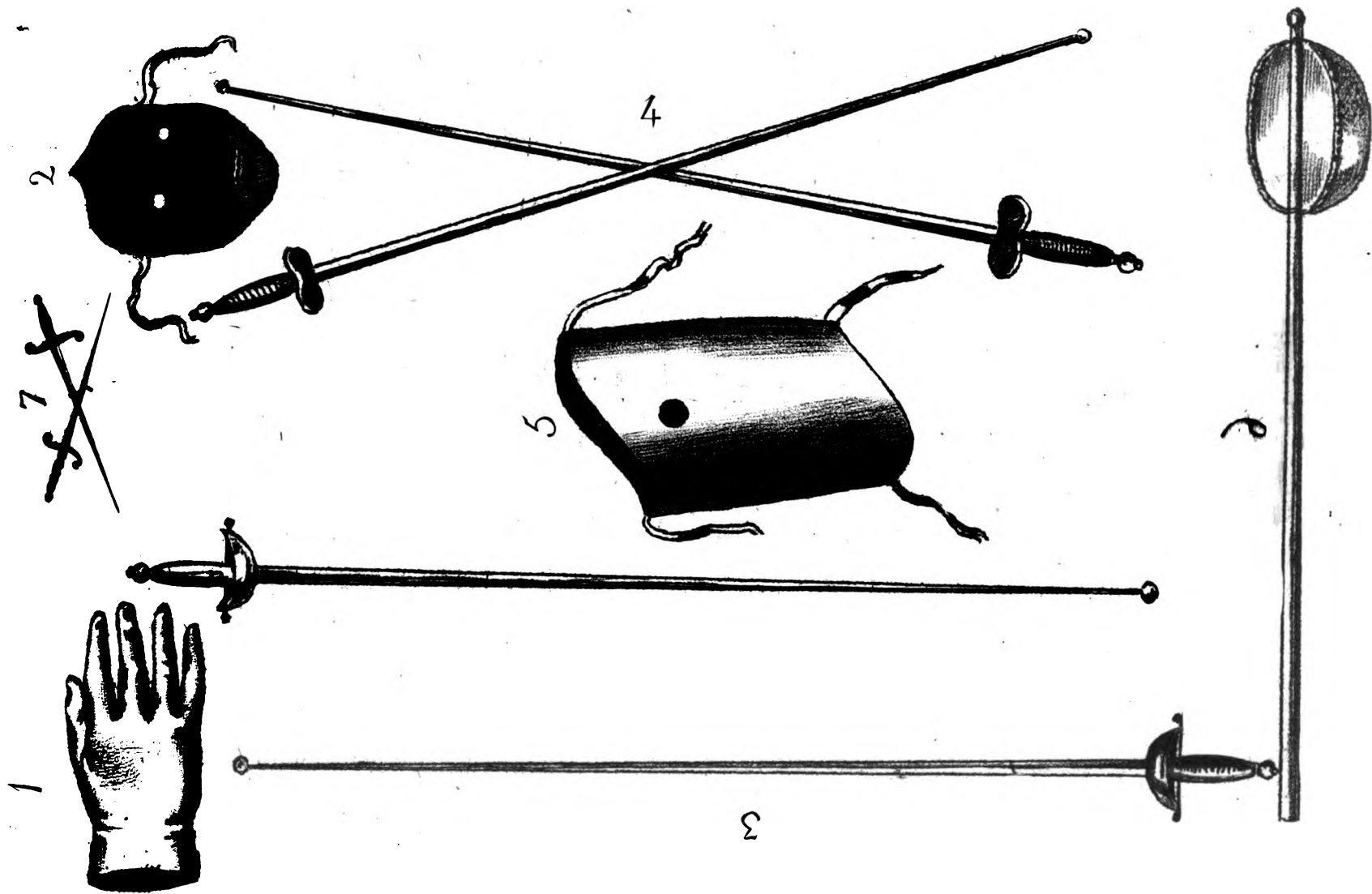
Il di sotto dell'armi contiene tutti i colpi che si tirano di sotto il pugno, tutta la lunghezza del braccio dall'ascella fino al fianco.

La quarta di dentro l'armi deve essere tirata tenendo le unghie sotto il taglio della spada un poco più elevate che quelle di fuori.

La terza si deve tirare al di fuori dell'arme, tenendo le unghie di sotto, e il taglio della spada a eguale altezza.

La quarta di fuori sopra l'armi deve essere tirata tenendo le unghie di sotto, ed il taglio della spada a eguale altezza.

La quarta bassa deve tirarsi sotto il pugno tenendo il taglio della spada alla medesima altezza che la quarta dentro l'armi.



La prima deve tirarsi dentro l'armi, volgendo le unghie di sotto, ed il taglio della spada a uguale altezza.

La seconda si tira sotto il pugno volgendo le unghie, ed il taglio della spada ad eguale altezza.

La quinta si tira volgendo di sotto le unghie, dirigendo la punta fuori del pugno e sotto il gomito, tenendo il taglio della spada a eguale altezza.

La fianconata deve essere tirata di dentro o di fuori del ferro, legando la spada dietro il pugno dell'avversario di sotto il gomito, volgendo le unghie di sotto.

POSIZIONE PER LA GUARDIA DI TERZA

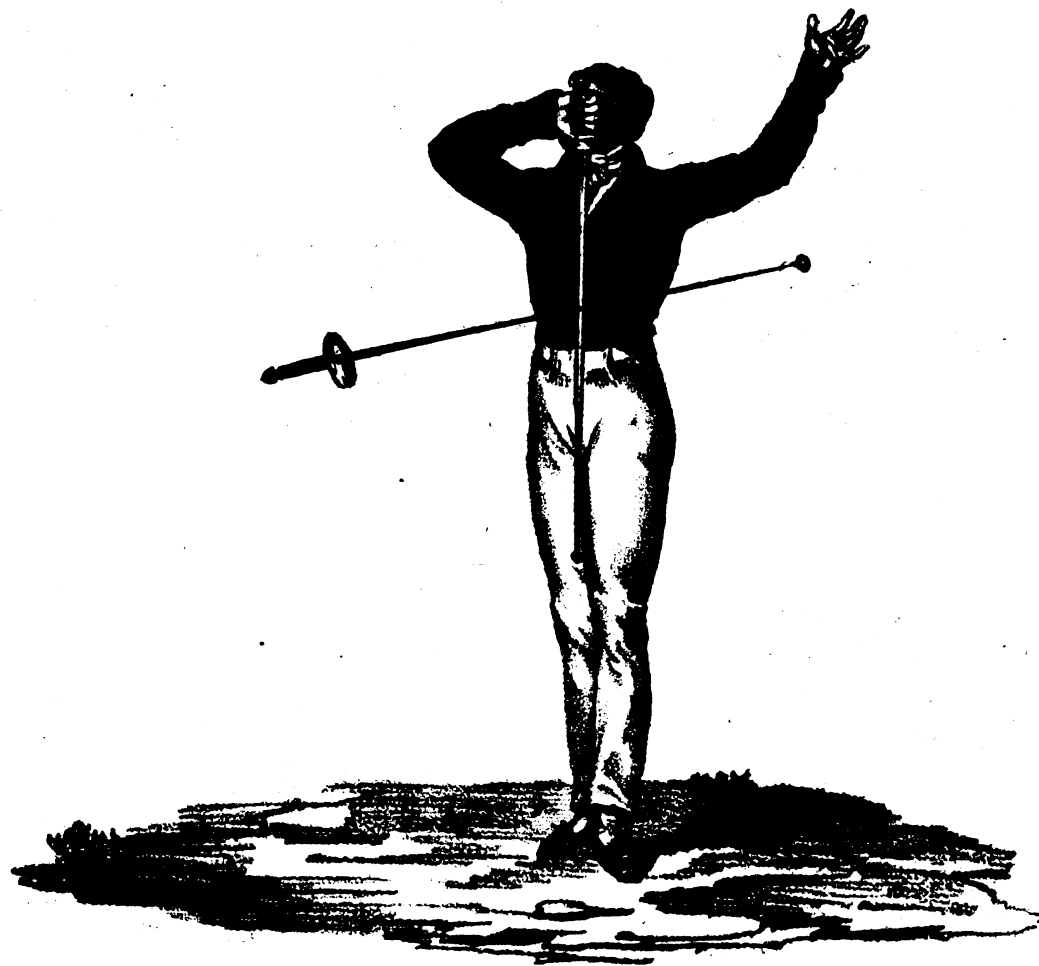
Per eseguire con precisione la terza, si devono rivolgere le unghie verso la terra, impegnando la spada con quella dell'avversario, eseguendo dei cambiamenti di ferro con posizioni diverse di pugno e di punta, cavando di fuori e di dentro la spada, in maniera che essendo la mano voltata in quarta, s'impegna la spada dell'avversario in quarta; si deve con il movimento del pugno abbassare finalmente la parata della spada ben serrata a quella dell'avversario, volgendo l'unghie verso terra, e disimpegnando il ferro in terza, essendo in terza; si abbassa sottilmente la punta, voltando le unghie di sotto, passando la spada in quarta; alcune volte bisogna fare tale cambiamento di piede fermo, fino a che l'avversario rompa la misura, in allora si cava il ferro avanzando, non abbandonando però la lama dell'avversario, e tenendo la punta in linea al corpo senza cambiare di posizione. FIG. III.

Il tiratore dopo che avrà disimpegnato il ferro e si sarà avanzato sopra l'avversario, osservando le indicate posizioni, dovrà rompere la misura, e ogni qualvolta cambia il ferro, avanzare, e voltare il pugno, e cambiare la posizione nella quale era impegnato. Questo contribuisce a ben conoscere le diverse parate, nelle quali il pugno solo deve agire. Si deve ancora osservare di opporsi alla spada dell'avversario per coprire la parte che attacca, osservando nel coprirsi di dentro di non iscoprire nè il di fuori, nè il di sotto.

PARATA IN PRIMA

FIG. IV. Questa figura contro esposta dimostra la parata in prima, la quale serve per disporre la persona e per parare le botte di dentro, oppure l'offensiva, rispondendo con prontezza con un rovescio, o con una stoccata in terza oppure in seconda.

F. IV.



F.V. 33.



PARATA DI SECONDA

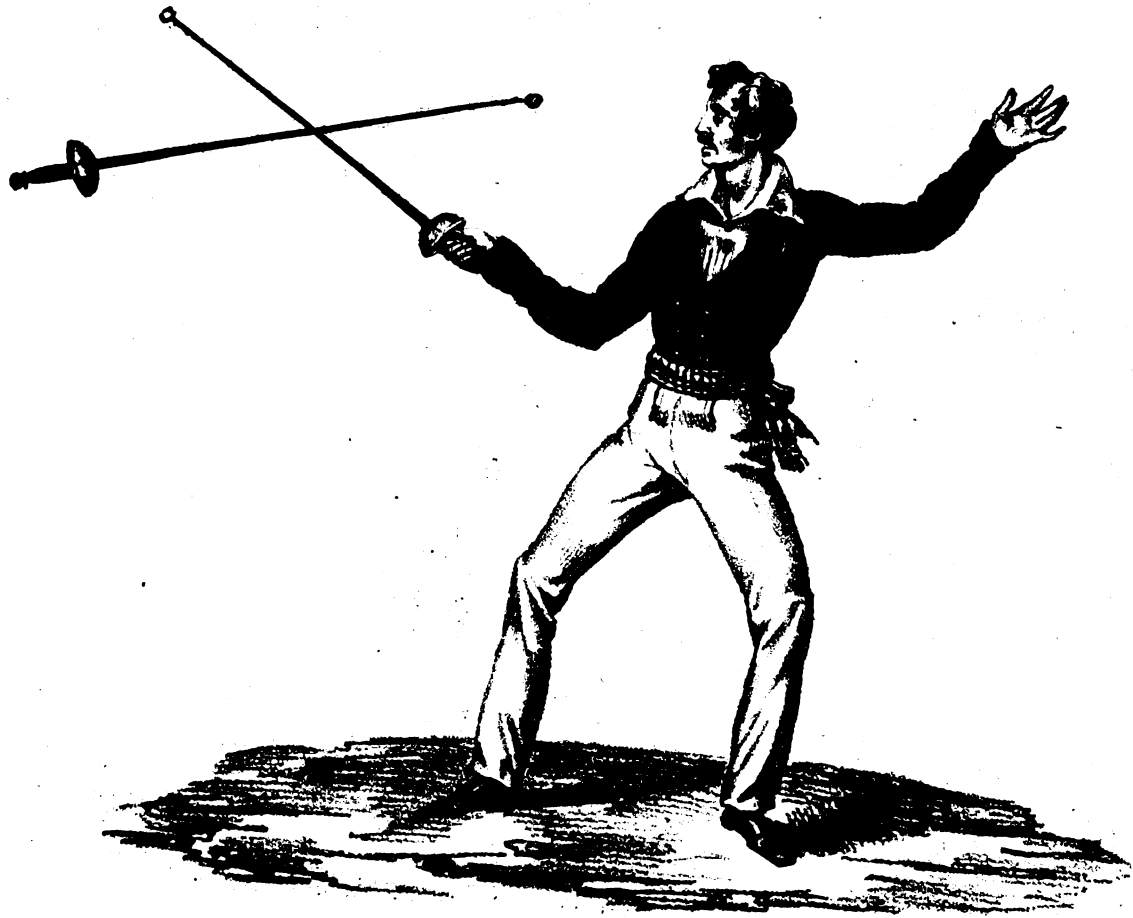
La parata di seconda, che qui a sinistra presento, non è solo offensiva ma anche difensiva per chi sa servir-
sene all' uopo : per esempio, se l' avversario serrasse la misura e tirasse una stoccata, voi dovete allora stendere
il ginocchio sinistro, piegare un poco il destro, allungare il braccio destro, voltando le unghie verso terra e
alzando il pugno in linea della spalla, gravitare col corpo un poco in avanti, e in tal posizione apportare al-
l' avversario una ferita al petto. In questo caso può farsi anche uno stralinee sulla destra, portando il piede si-
nistro dietro al destro e facendo un mezzo giro con prestezza ; oppure sulla sinistra, portando il piede sinistro
in avanti, e girando sopra il tallone destro, voltandolo trasversalmente.

FIG. V.

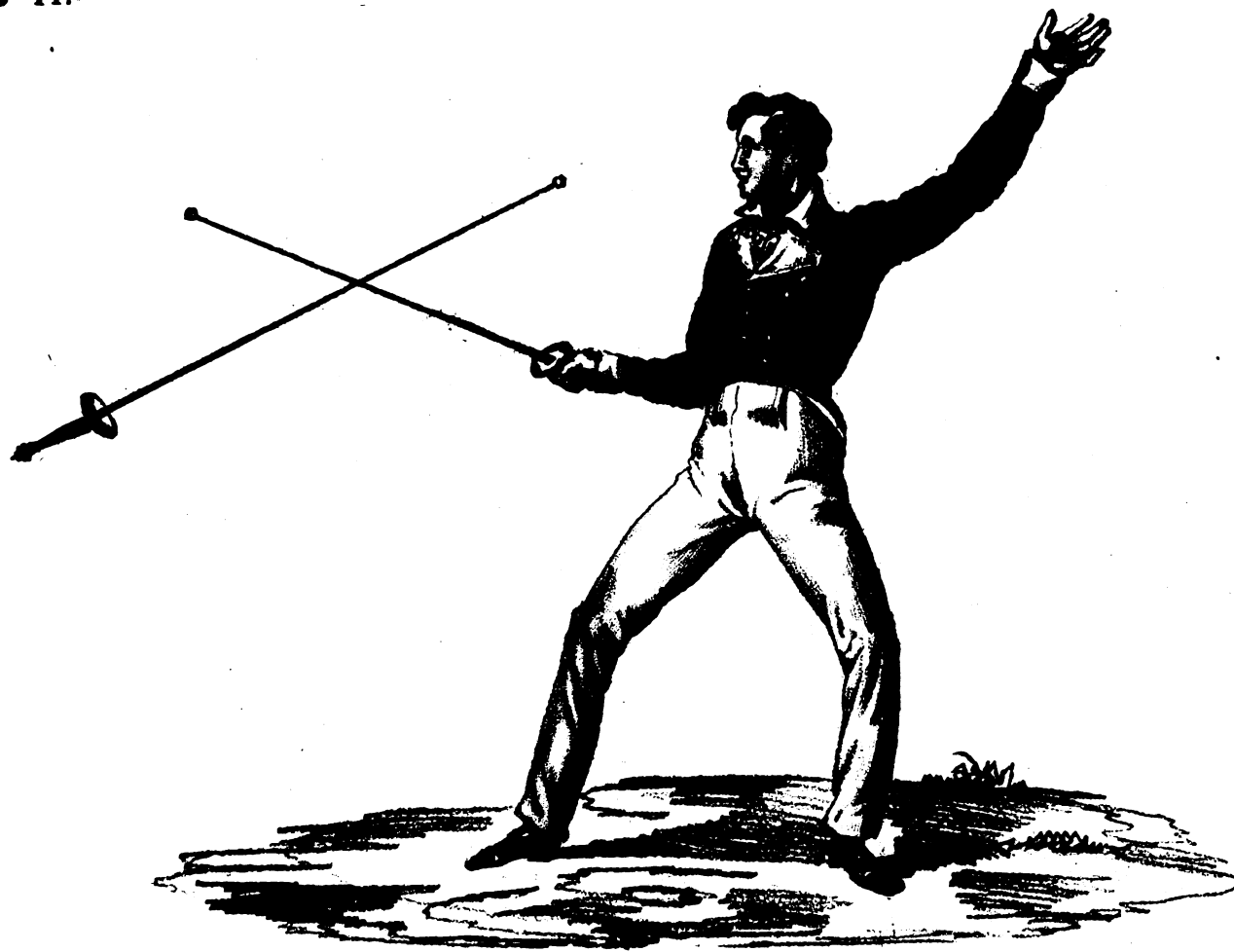
PARATA DI TERZA

Fig. VI. La parata di terza, rappresentata nella controposta figura, serve per tutte le botte che venissero tirate di dentro, voglio dire dal lato sinistro; s'avverta che in tale attitudine le unghie devono tenersi inclinate verso terra.

F.VI.^{34, 34}



F. VII.



PARATA DI QUARTA

La parata di quarta, che si osserva nella qui annessa figura, evita tutte le botte di fuori della spalla de- **FIG. VII.**
stra, ed è vantaggiosa per chi voglia rispondere senza cavare il ferro, ossia botta dritta; in questo caso le
unghie devono essere voltate all'insù.

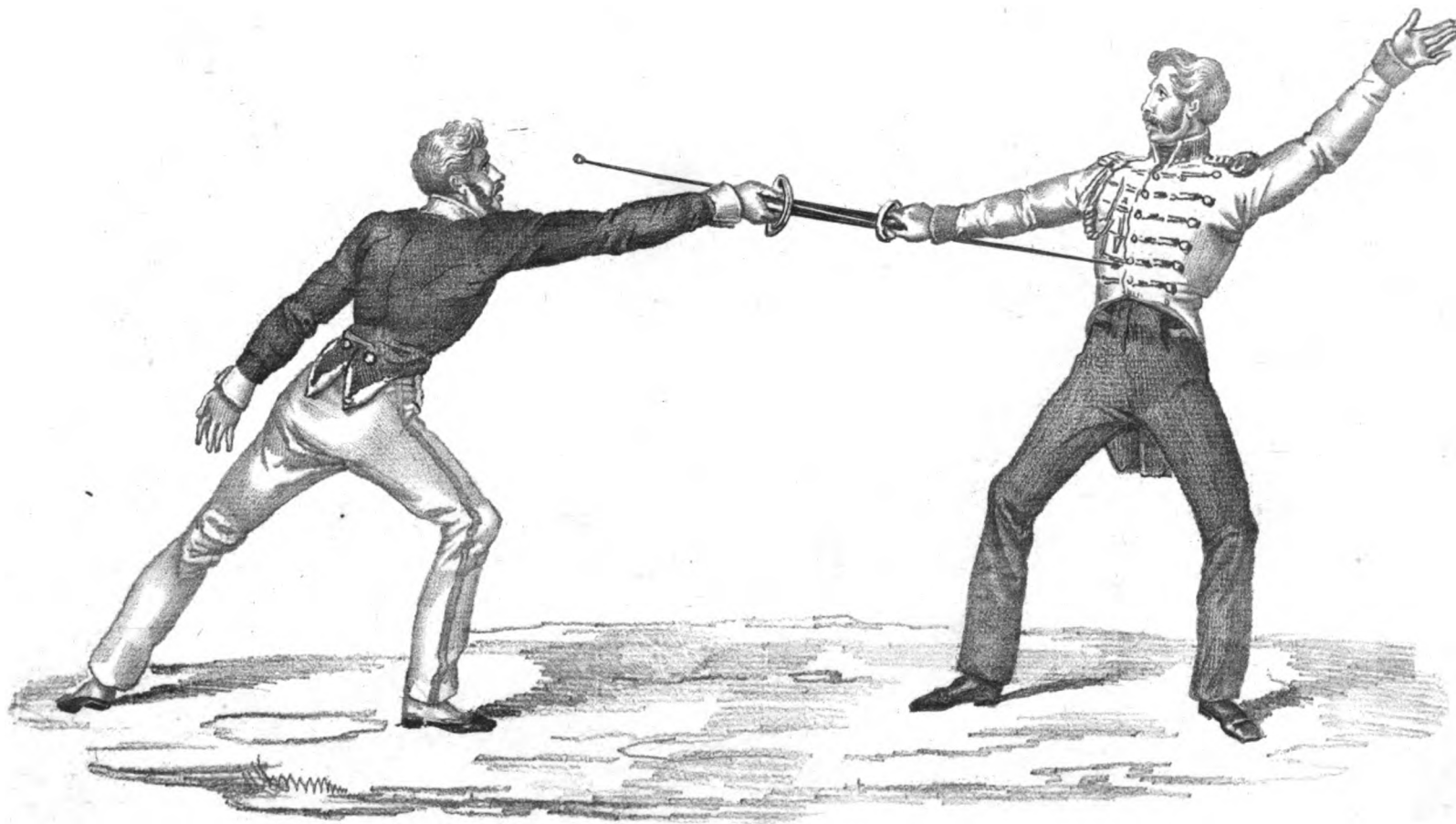
PARATA DI QUINTA

FIG VIII. La quinta parata, di cui dà un'idea la controposta figura, è assai vantaggiosa, onde sono d'avviso che si debba far uso di essa per tirare e parare a vicenda; è poi utilissima negli assalti, fortifica ed agevola il pugno, e può dirsi di singolare necessità contro il giuoco degli Spagnuoli e de' Napoletani.

FVIII.



FIX.



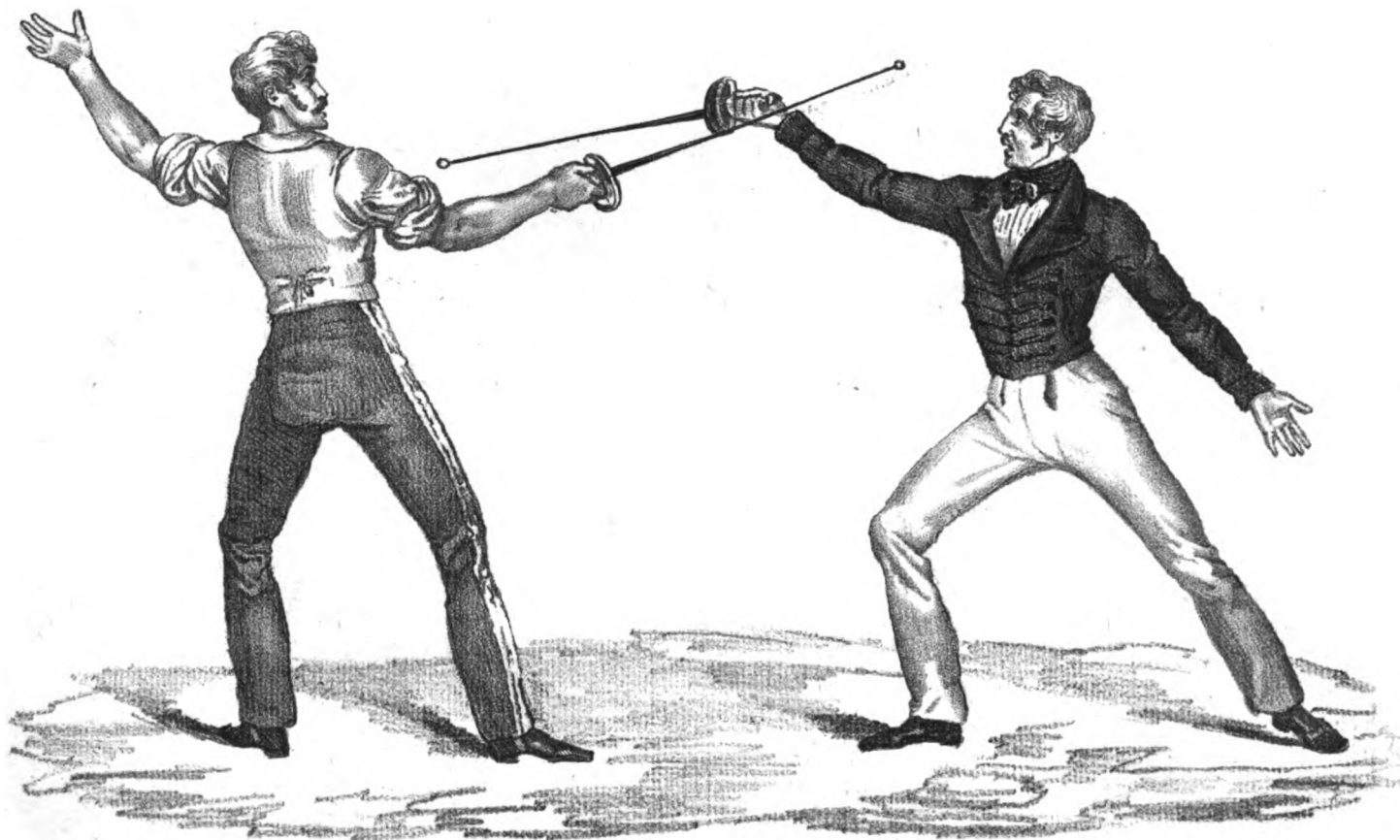
COME SI DEBBA PRENDERE LA MISURA PRIMA DI TIRARE

Le controposte figure danno una sufficiente idea della posizione che prendono i giuocatori di scherma e della distanza in che devono tenere il ferro e la persona. Questa è di due piedi nella prima posizione, e nel tirare una stoccata deve riuscire di quattro misurando da petto a petto. Affine di non trovarsi sotto misura si prende per distanza la lunghezza del fioretto: l'uno dei tiratori si pone in guardia nella positura di quarta distendendo il braccio ed alzando la mano sinistra; l'avversario prende anch'esso la sua posizione, appunta il fioretto leggermente al petto dell'altro, e poi si ripone in guardia, inchinando gentilmente pel saluto gli astanti. FIG. IX.

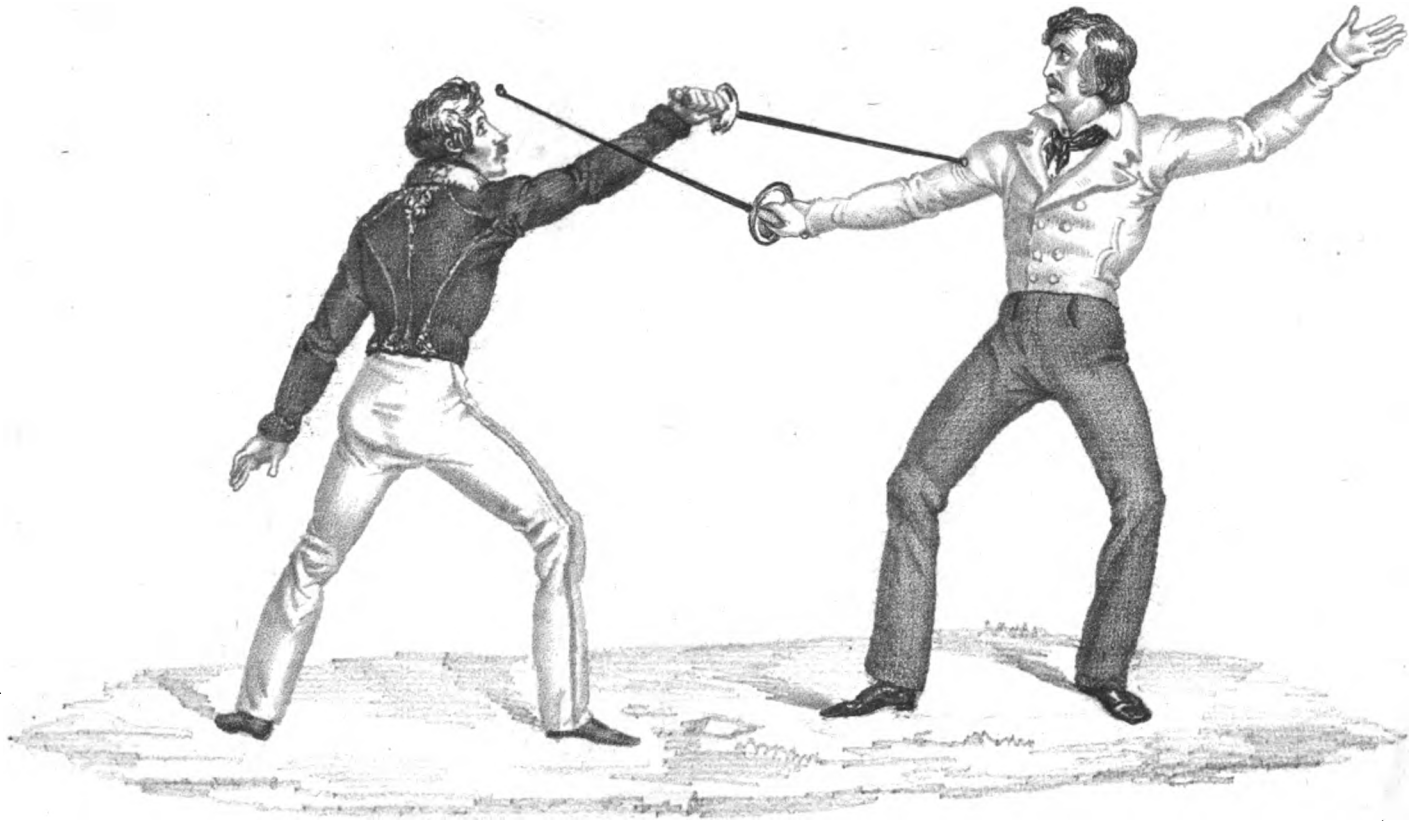
POSIZIONE PER LA GUARDIA DI QUARTA E LA BOTTA DI QUARTA

FIG. X. Per tirare con avvedutezza la botta di quarta fa d'uopo eseguire tre movimenti di pugno in un sol tempo, cioè sono rivolgere le dita di sotto, alzare il pugno e opporlo; e nel medesimo tempo di questi tre movimenti distendere il braccio, portando il pugno più alto della testa, e indirizzando la punta della spada al petto dell'avversario. Nel distendere le braccia, si deve avanzare il piede destro due palmi di più che la guardia per allungarsi, avvertendo che i tacchi ed i ginocchi devono essere sopra una linea perpendicolare; la punta del piede deve trovarsi in faccia alla punta del ginocchio dell'avversario, e il tacco destro sopra la linea del tacco sinistro. In questa attitudine bisogna conservare ben fermo il piede sinistro, e la pianta del piede distesa in terra senza muovere nè la punta, nè il tacco; e nel tempo che la mano parte per scoccare la stoccata, il piede destro deve seguirla; bisogna ancora ben sostenere il corpo, distendere il ginocchio sinistro, e lasciar cadere il braccio sinistro sopra la linea della medesima coscia a un palmo di distanza voltando la mano senza disunire le dita. Tutte le volte che la mano destra è voltata in quarta essa deve essere secondata dalla mano sinistra, come si fa tirando in terza, che la mano sinistra è voltata in terza. Il pugno deve assolutamente partire prima della punta della spada, che deve toccare il petto, prima che il destro piede giunga in terra. Per tirare con aggiustatezza questa botta, subito che la mano parte fa d'uopo che tutte le membra secondino con vivezza la medesima, pertanto la vita sia ben sostenuta e la testa alta, la parte sinistra sino alla coscia assai tesa, le spalle senza affettazione, e il pugno opposto alla spada dell'avversario, di modo che il pomo della spada sia in linea retta colla tempia sinistra, come è rappresentato nella figura di contro, per non trovarsi esposto a ricevere dall'avversario la medesima botta nel volto; caso che potrebbe succedere senza tale precauzione. Data la stoccata il tiratore si rimette prontamente in guardia, colla spada avanti a sè, procurando di tenersi ben coperto. Eseguita con esattezza questa botta è la più sicura e la più bella, e può giustamente chiamarsi la primaria del giuoco della scherma.

F.X.



F.XI.



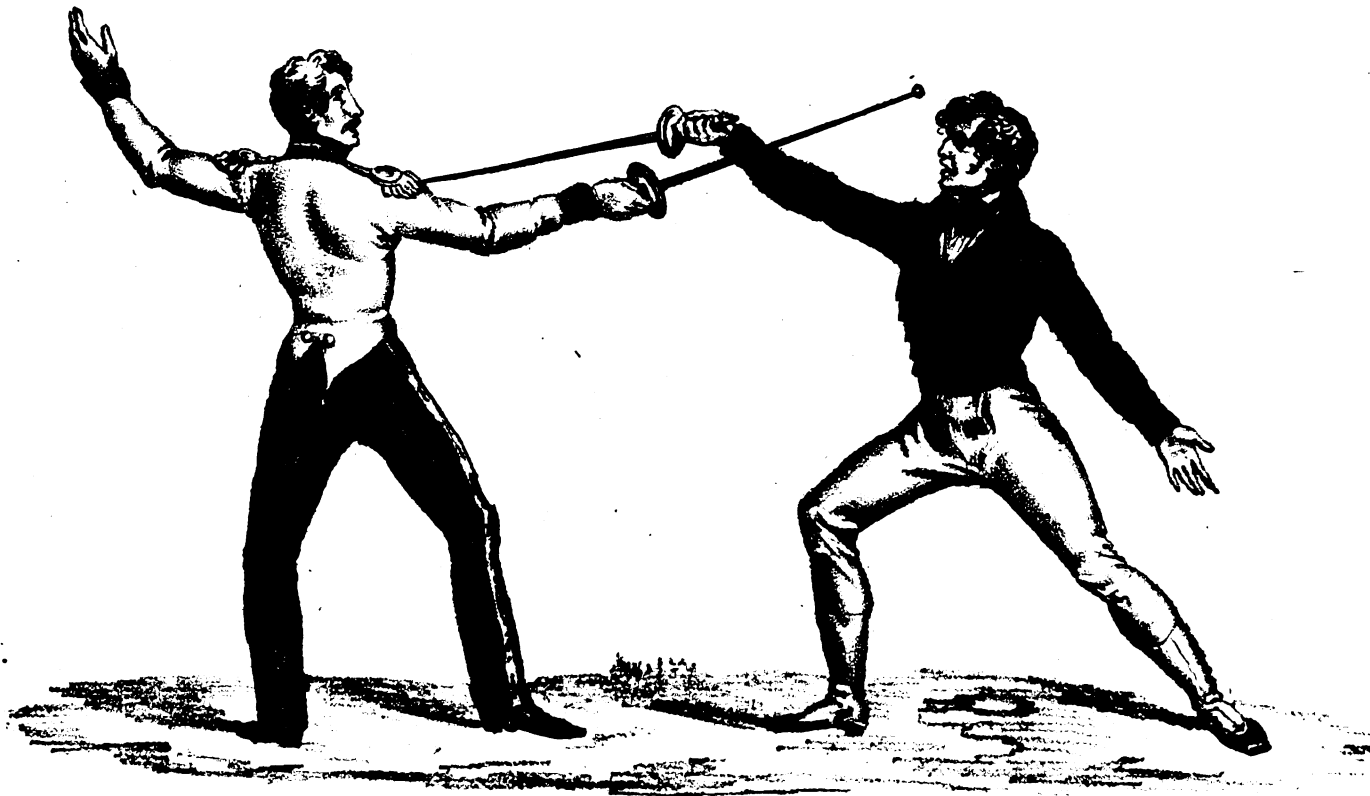
POSIZIONE PER LA GUARDIA DI TERZA E LA BOTTA DI TERZA

Per tirare in terza si deve voltare le unghie di sotto, portare il pugno all'altezza della botta di quarta, **FIG. XI.** tener la testa coperta per l'opposizione del pugno, senza portare le braccia nè la mano dirimpetto al volto; il di dentro del braccio parallelo alla tempia destra, il sinistro ben disteso, e la mano voltata all'altezza della testa, osservando che il corpo resti sempre in profilo: tutte le volte che la mano destra sarà voltata di sotto verrà parimenti secondata dalla sinistra, portandola al di fuori in faccia alla coscia sinistra.

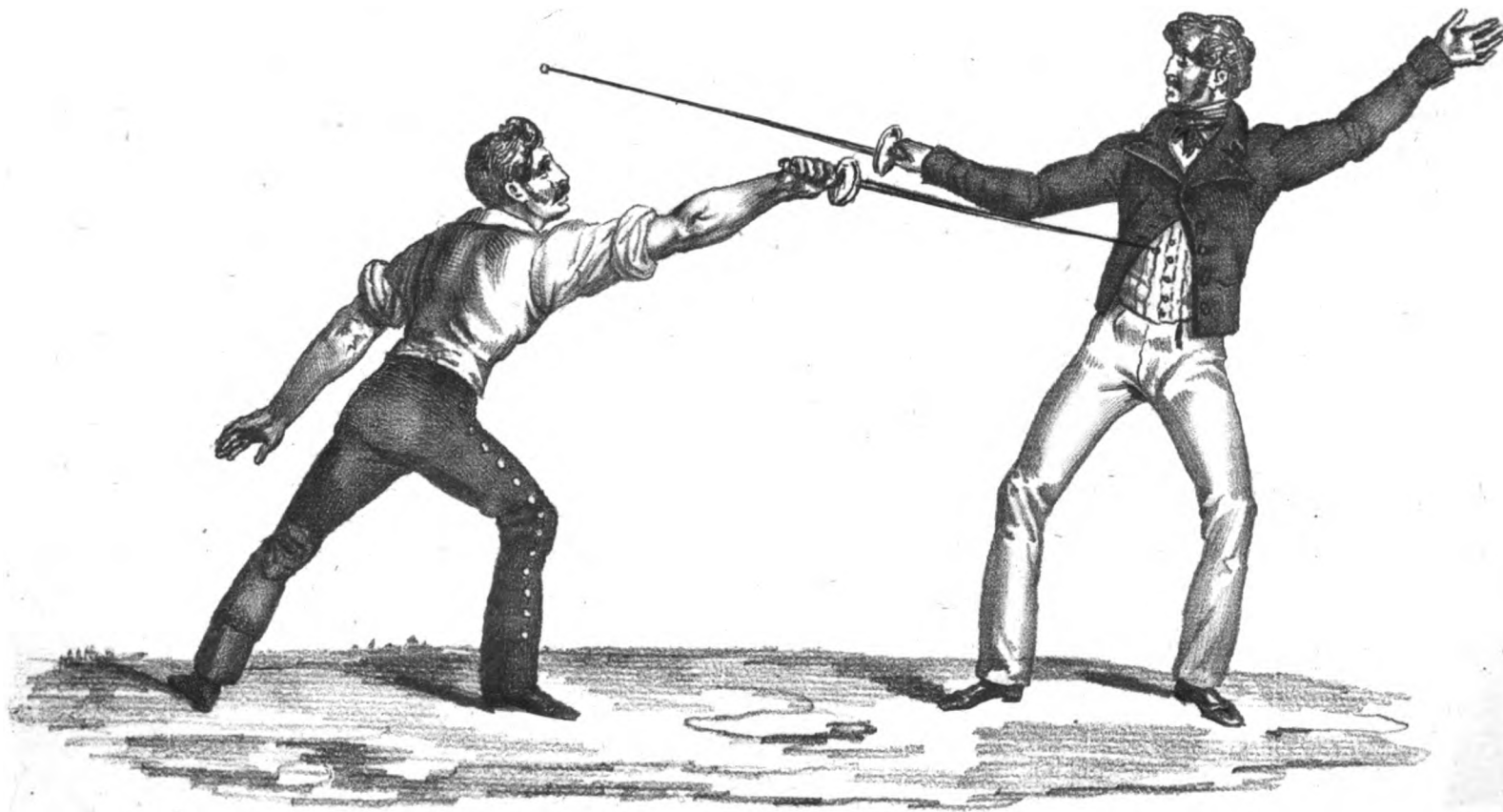
POSIZIONE PER LA GUARDIA DI TERZA E LA BOTTA DI QUARTA SOPRA LE ARMI

FIG. XII. Si deve tirare la quarta sopra le armi nella medesima linea di terza, voltando il pugno in quarta, e vibrando la punta della spada al corpo dell'avversario; il pugno non deve traviarsi nè di dentro, nè di fuori del ferro: si osservi che il pugno ed il pomo della guardia della spada sia elevato ed allineato alla tempia diritta; si tenga il pollice e le unghie e la lama piatta sopra una linea orizzontale, e le altre parti nella posizione di quarta.

F. XII. 40. N.



F. XIII.



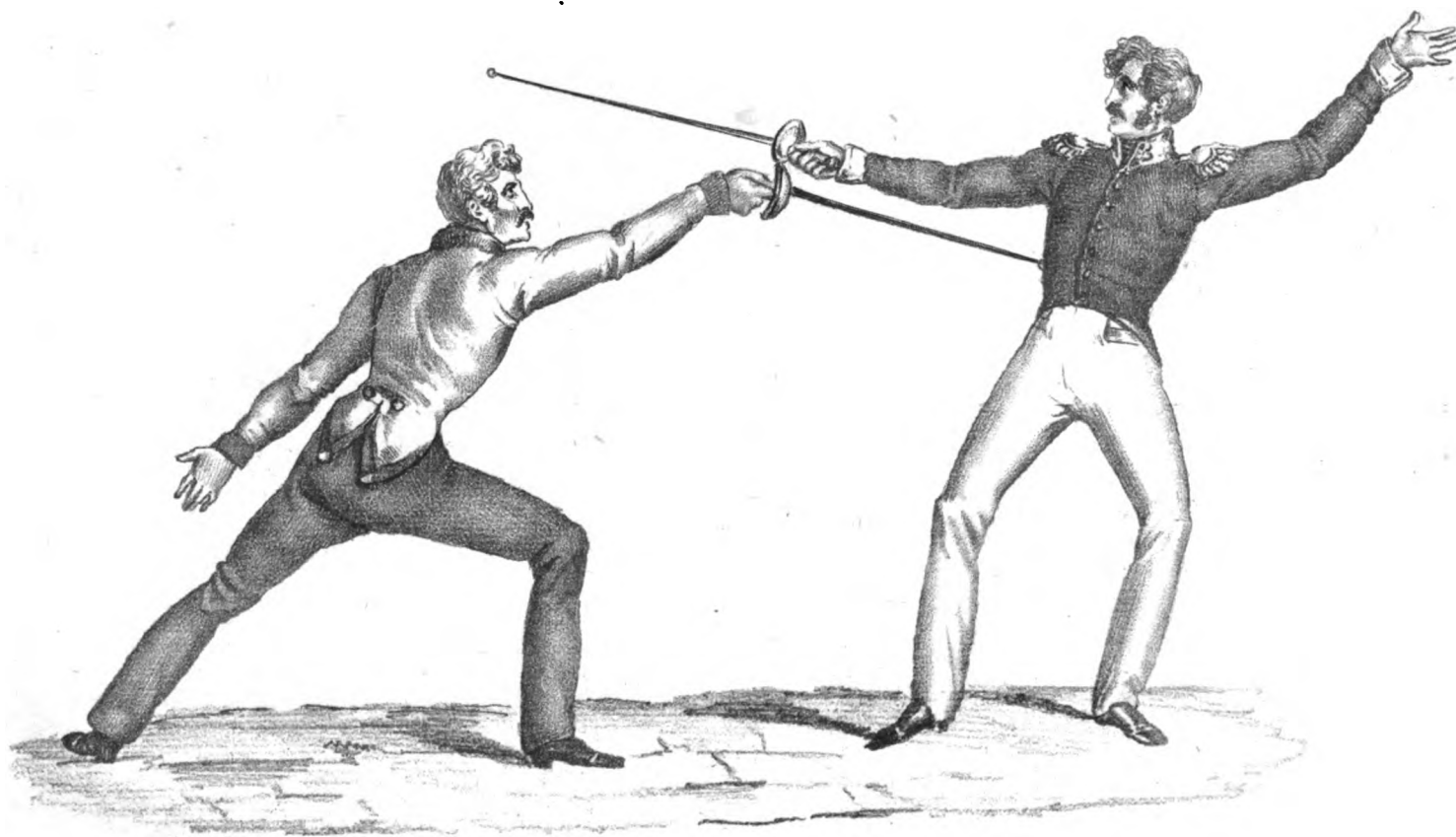
POSIZIONE IN TERZA E STOCCATA IN SECONDA

La differenza che passa fra la terza e seconda consiste nel tirar questa sotto il pugno fino al gomito; in **FIG. XIII.** tal maniera s' impegna la spada in terza, abbassando la punta, tenendo il pugno in terza, e dirigendo la punta della spada fra l'ascella e la parte destra del petto dell'avversario: la botta viene tirata un po' più bassa che in terza.

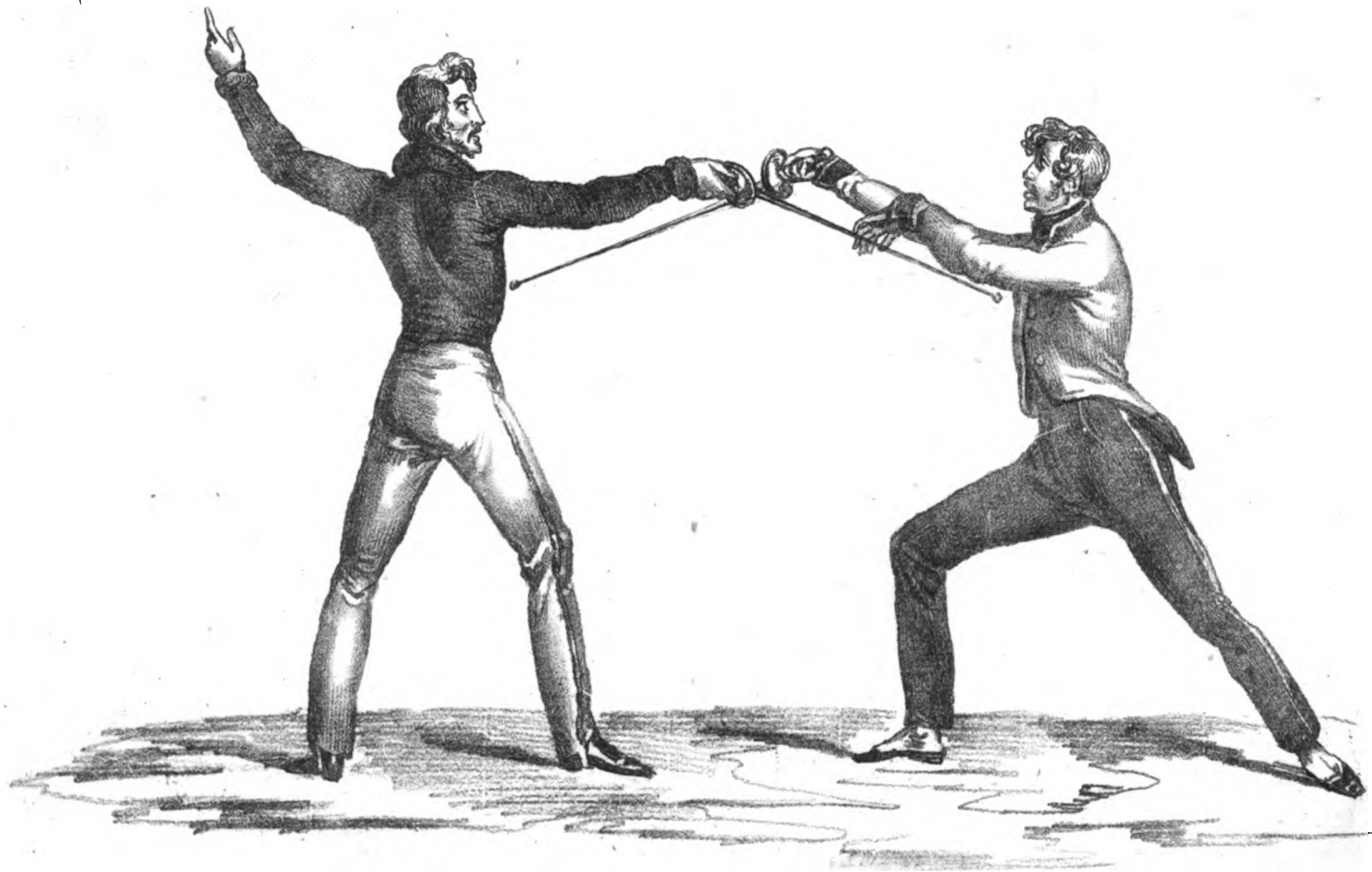
POSIZIONE PER LA GUARDIA IN QUARTA E LA STOCCATA IN QUARTA BASSA

FIG. XIV. Per eseguir bene la quarta bassa, si deve impugnare il ferro in quarta, abbassando la punta di sotto la linea del gomito dell'avversario; tirare la botta, dirigendo la punta al fianco; portare il pugno e il piede destro un palmo fuori della linea retta, senza voltare la punta del piede nè in fuori, nè in dentro; formare con il pugno e con la lama un angolo; tenere la vita bassa come in seconda, e la mano alta come nella posizione di quarta sopra le armi; con questo metodo l'opposizione sarà formata, e il corpo e il volto non saranno esposti.

F. XIV.



F.XV.



POSIZIONE DELLA GUARDIA IN QUARTA E STOCCATA DI FIANCO O FIANCONATA

Per eseguire con precisione questa botta si deve impugnare la spada in quarta, dirigerne la punta al fianco **FIG. XV.** dell'avversario, e legare la di lui spada, obbligandolo a portarla dietro il pugno.

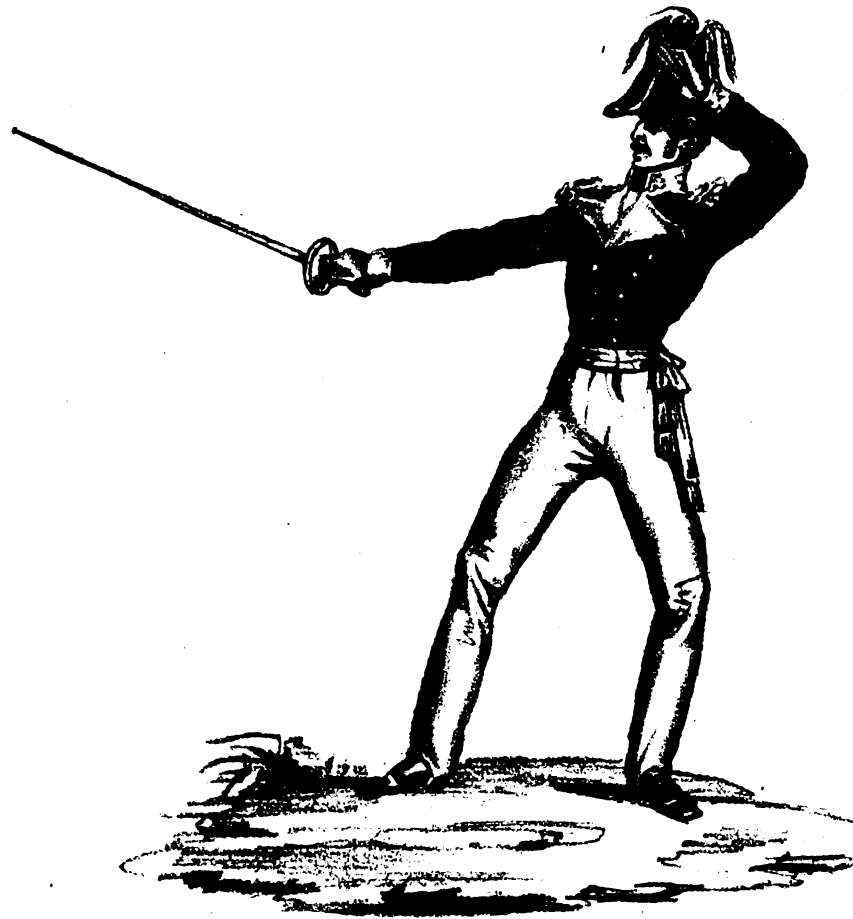
In tale posizione si deve guadagnare il debole del ferro in modo che non venga abbandonato, e prendere la mira colla punta della spada sotto il gomito, per riuscir a ferire l'avversario fra la quarta e la quinta costa; rilasciato il colpo, si scarta col palmo della mano sinistra il ferro per non essere offeso, parando la seconda. (Quest'atto dicesi *cavata*, com'è detto nel trattato delle parate).

SALUTO USATO NELLE ACCADEMIE D' ARMI PRIMA DI TIRARE ALL' ASSALTO

FIG. XVI. È uso in qualunque accademia, prima di passare all' assalto, di salutare prima il Pubblico e di poi l' avversario; si deve ciò fare con precisione e buona grazia.

La prima posizione consiste nel mettersi in guardia, impegnare la lama nel debole dell' avversario, battere col piede destro tre volte in terra, due di tacco ed una colla punta del piede, e portare con sveltezza la mano al cappello, senza muovere la testa, che dev' essere di faccia all' avversario; allorchè con grazia si è levato il cappello di testa, debbonsi fare i movimenti che vengono in progresso descritti.

F. XVI. 44. 46



F.XVII.XVIII.



SECONDA POSIZIONE DEL SALUTO

Si passa il piede destro dietro il sinistro alla distanza di un palmo, tengonsi i garretti tesi, il corpo fermo e dritto, la testa alta; nel medesimo tempo distendesi il braccio destro, voltasi la mano in quarta, tenendola volta a destra all'altezza della testa, e s'inclina la punta della spada. Allorchè si passa il piede destro dietro al sinistro, e che si distende il braccio destro, contemporaneamente si distende il sinistro, tenendo fermo il cappello colla mano, e voltando le ali del cappello alla coscia a due palmi di distanza. FIG. XVII.

TERZA POSIZIONE DEL SALUTO

Fatto il saluto verso la destra, si porta il pugno sopra la sinistra, piegando il gomito, e tenendo la punta della spada in linea alla destra dell'avversario; il rimanente del corpo deve conservare le sopra indicate posizioni. FIG. XVIII.

QUARTA POSIZIONE DEL SALUTO

FIG. XIX. Ultimato il saluto a sinistra, con sveltezza si volta il pugno in terza, tenendo il braccio e la punta della spada diretta al petto dell'avversario, e ponendosi nel medesimo tempo in guardia, si passa il piede sinistro dietro al destro alla distanza di due palmi, riponesi il cappello in testa, e si riporta la mano sinistra nella posizione conveniente.

QUINTA POSIZIONE DEL SALUTO

FIG. XX. Trovandosi così impegnato nella posizione della guardia di terza, si ripetono le tre battute col piede, si distende il ginocchio, e si porta il piede sinistro due dita avanti la punta del piede destro. Contemporaneamente distendonsi ambe le braccia, voltando le mani, distaccando due palmi il braccio sinistro dall'anca, portando il braccio destro all'altezza dell'occhio, e la punta della spada dirimpetto all'avversario.

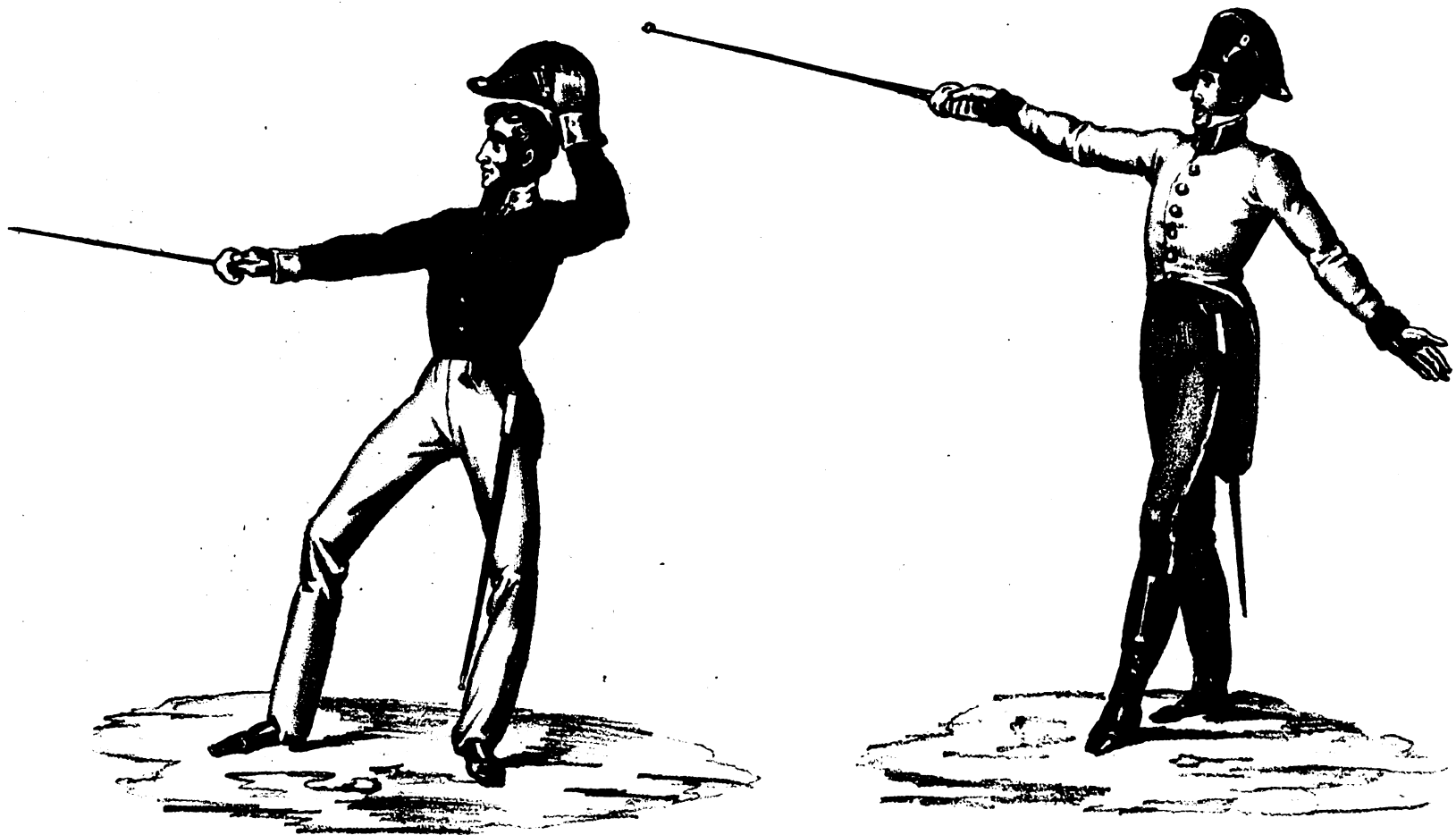
NOTA. Fatto l'ultimo movimento si saluta l'avversario.

Tutto ciò eseguito, deve il tiratore rimettersi in guardia nella posizione che più gli piacerà, per attendere l'attacco o per attaccare.

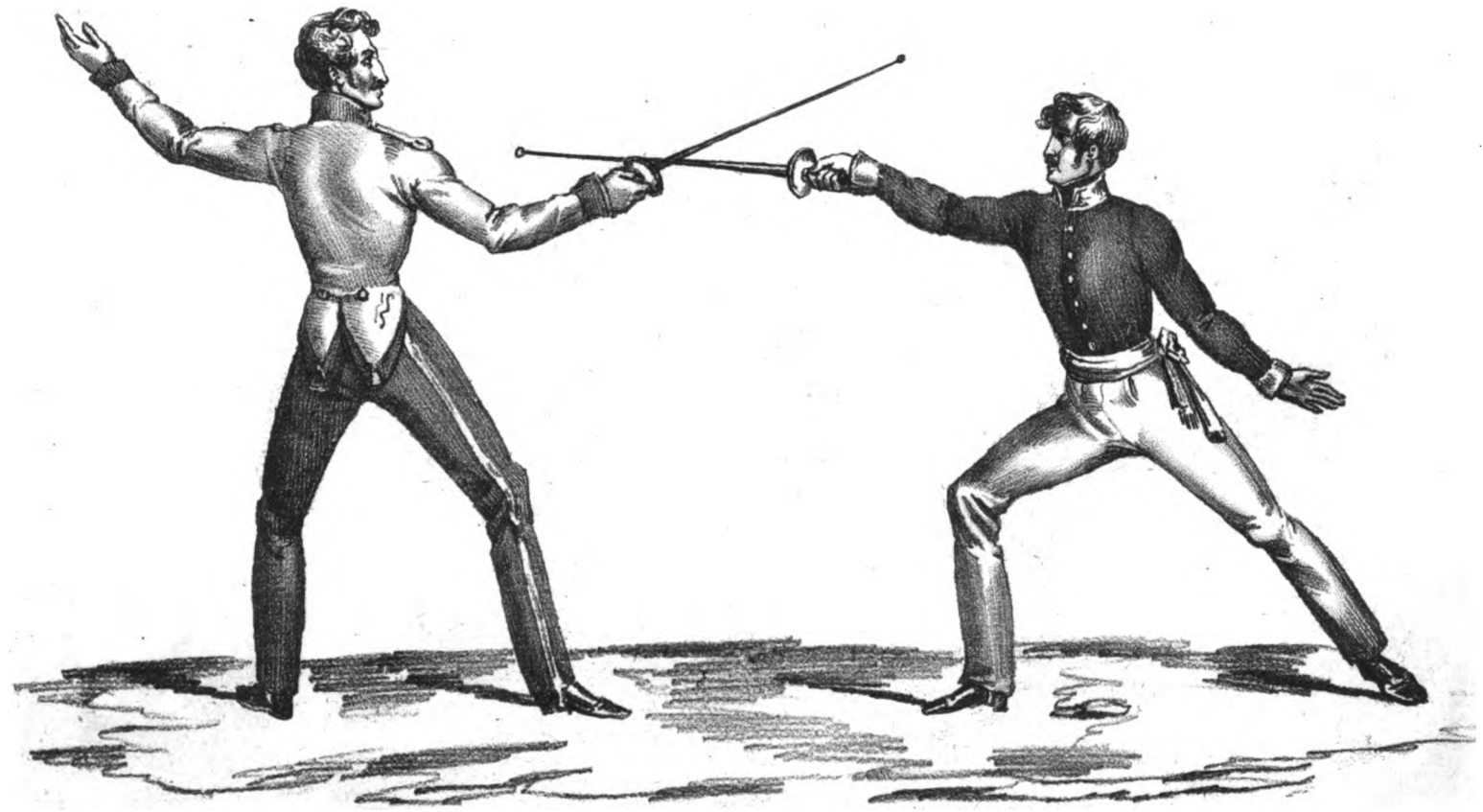
Chi si trovasse troppo vicino all'avversario, può rompere indietro un palmo o due, movendo il piede sinistro, per evitare la prima botta, giacchè è permesso all'avversario di tirare al momento che il suo competitore si è posto in guardia, dovendo ognuno trovarsi in istato di difesa.

Le figure che vengono in seguito sono presentate col fioretto in mano per dimostrare, per quanto mi è stato possibile, le diverse posizioni, e procurare agli amatori della scherma il metodo più facile per dirigere colla massima precisione la punta della spada.

F. XIX. XX



FXXI. 47



PARATA IN QUARTA DI DENTRO ALL'ARMI SOPRA LA BOTTA DI QUARTA

La parata in quarta di dentro all'armi si forma per un movimento fermo del pugno, con il forte della FIG. XXI. lama e il taglio di dentro.

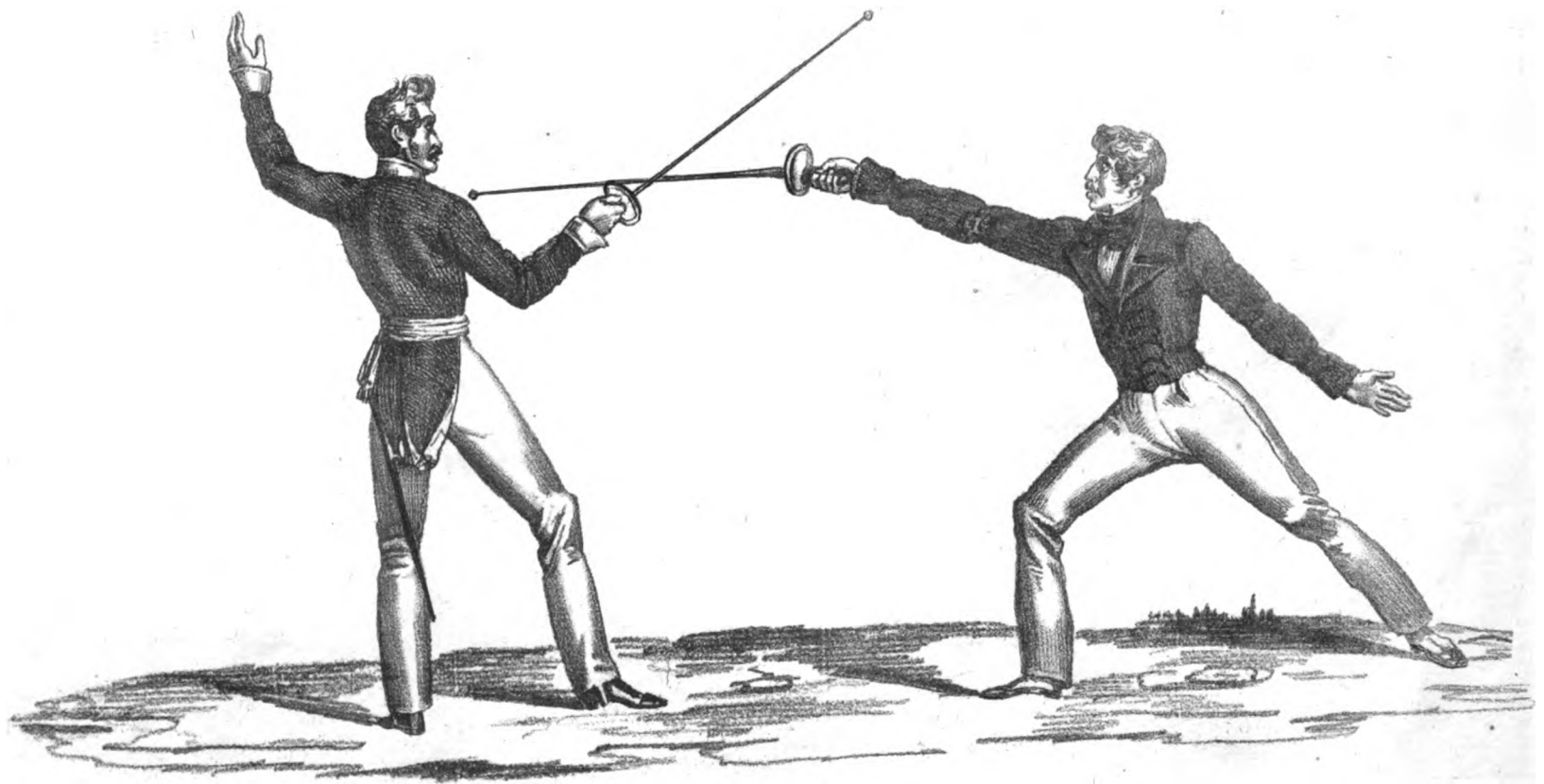
Si deve scartar bene il corpo, opporre il pugno quattro dita circa sopra la sinistra, piegare un poco il gomito, e dopo aver parato presentare la punta della spada con franchezza al petto dell'avversario per esser pronto alla risposta.

PARATA IN TERZA SOPRA LA BOTTA DI TERZA

FIG. XXII. Chi vuole con sicurezza parare la terza, deve fare in modo che il taglio della spada sia di dentro, allungare il braccio, opporre il pugno alla lama avversa, senza scomporlo dalla posizione di terza, e abbassare la punta della spada, per essere pronto a rispondere direttamente in terza.

Si para pure la terza piegando un poco il gomito, sostenendo il pugno, e tenendo la punta della spada in linea della spalla destra dell'avversario. In tal maniera si può rispondere colla seconda.

F. XXIII. 46



PARATA IN QUARTA DI FUORI SOPRA LA STOCCATA DI QUARTA FUORI DELL'ARMI

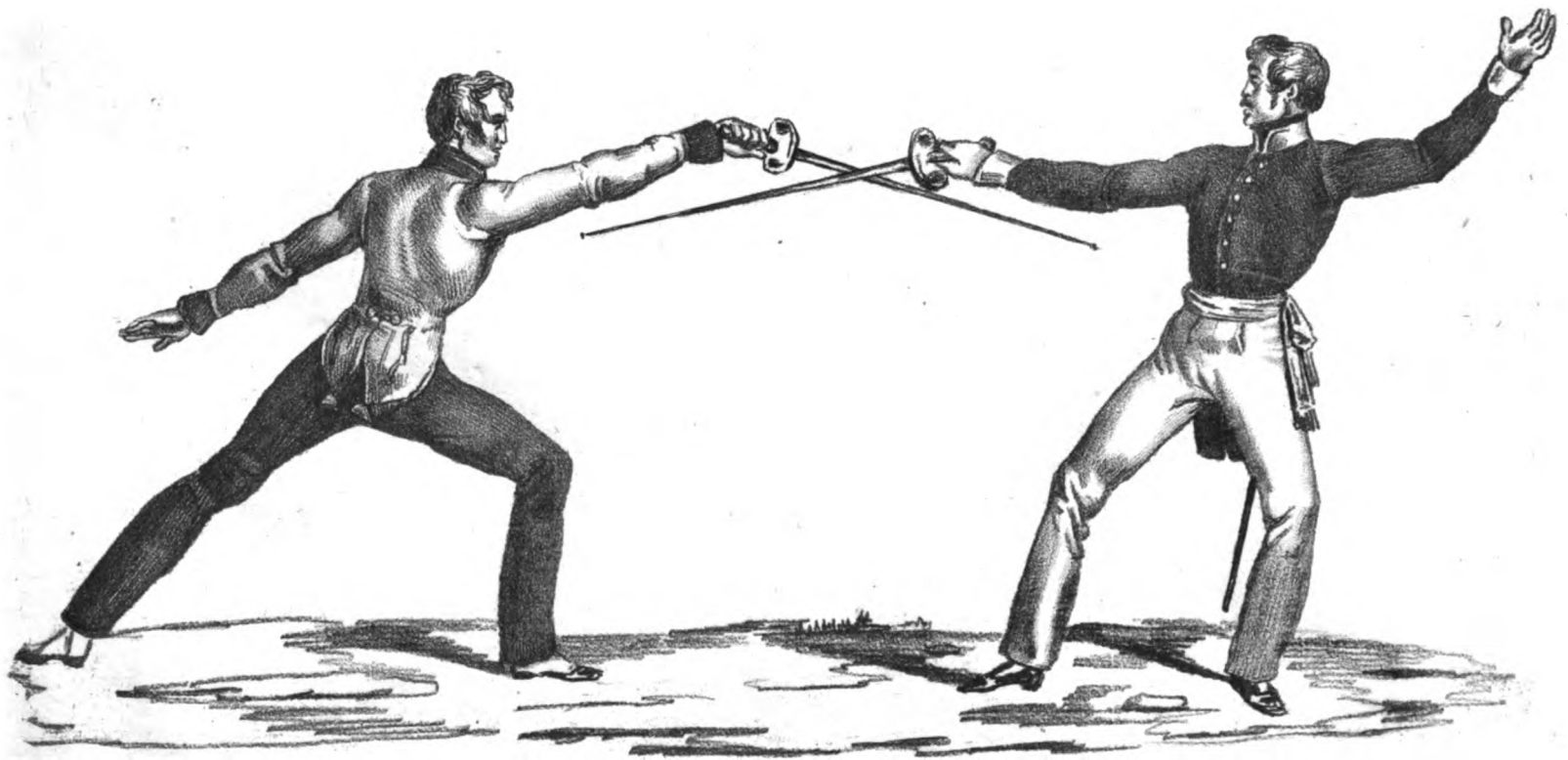
Dovendo parare la botta in quarta di fuori, si oppone il taglio di fuori della spada, tenendo il pugno in posizione di quarta di fuori, si distende il braccio, sì che la mano trovisi in linea colla spalla destra, e si gravita col forte della lama sopra quella dell'avversario. FIG. XXIII.

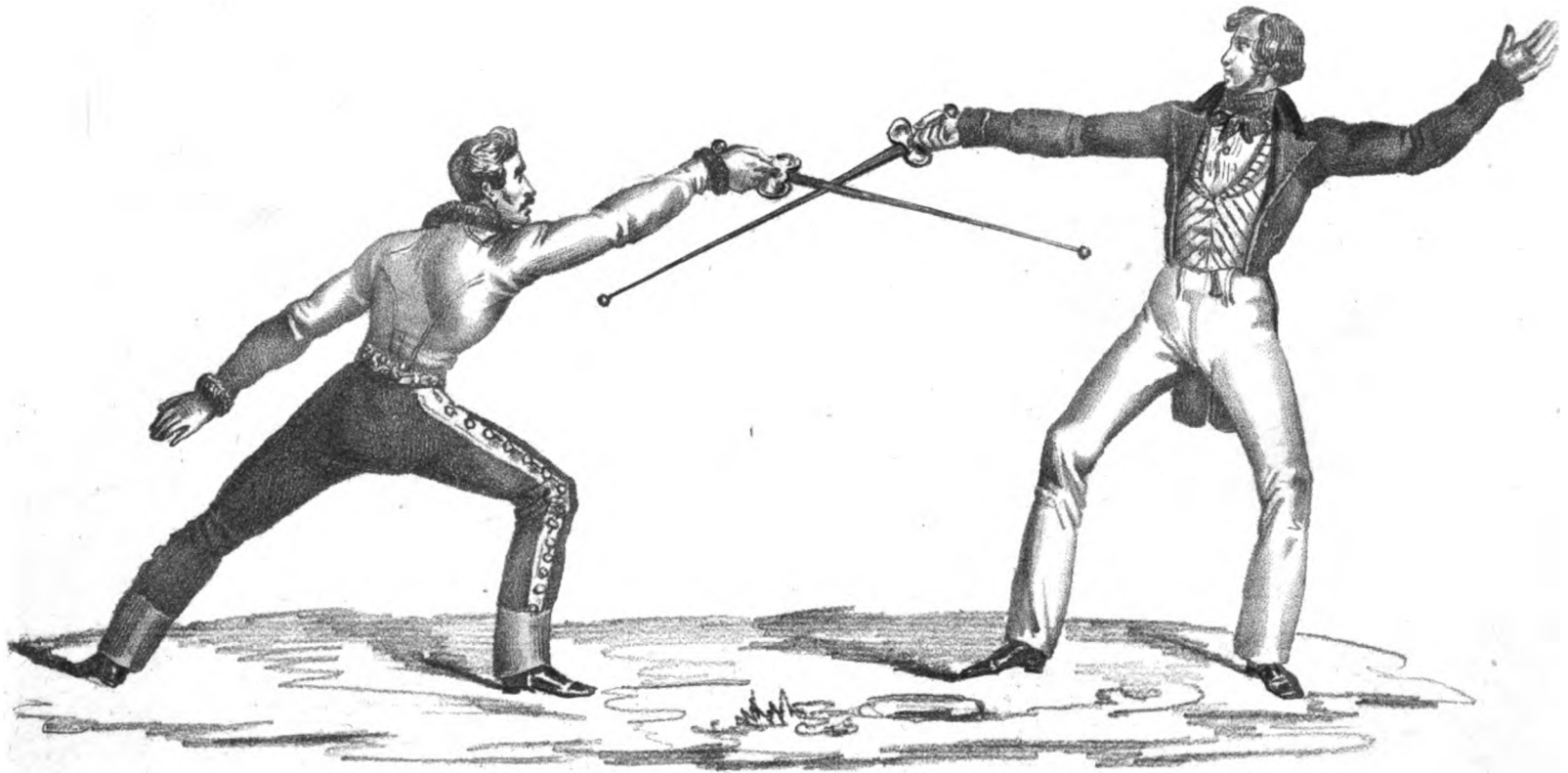
Si para ben anche, piegando un poco il braccio, tenendo il pugno fuori dell'armi e la punta della spada un po' più alta. Parato il colpo, bisogna scorrere col forte della spada sopra il debole del ferro avversario: in tal modo si allontana la punta della spada dal petto, e con facilità la si può far cadere.

PARATA IN SECONDA SOPRA LA BOTTA DI SECONDA

FIG. XXIV. Si para la botta di seconda col taglio di dentro alzando il pugno in seconda all'altezza della spalla destra, tenendo la punta della spada bassa, sostenendo il forte contro il debole, dirigendo la punta fra l'ascella destra e il petto dell'avversario, e distendendo con forza il braccio per sconcertargli la punta della spada dal movimento che poteva essersi proposto.

F.XXIV. 1875





PARATA DI MEZZO CIRCOLO SOPRA LA BOTTA DI QUARTA BASSA

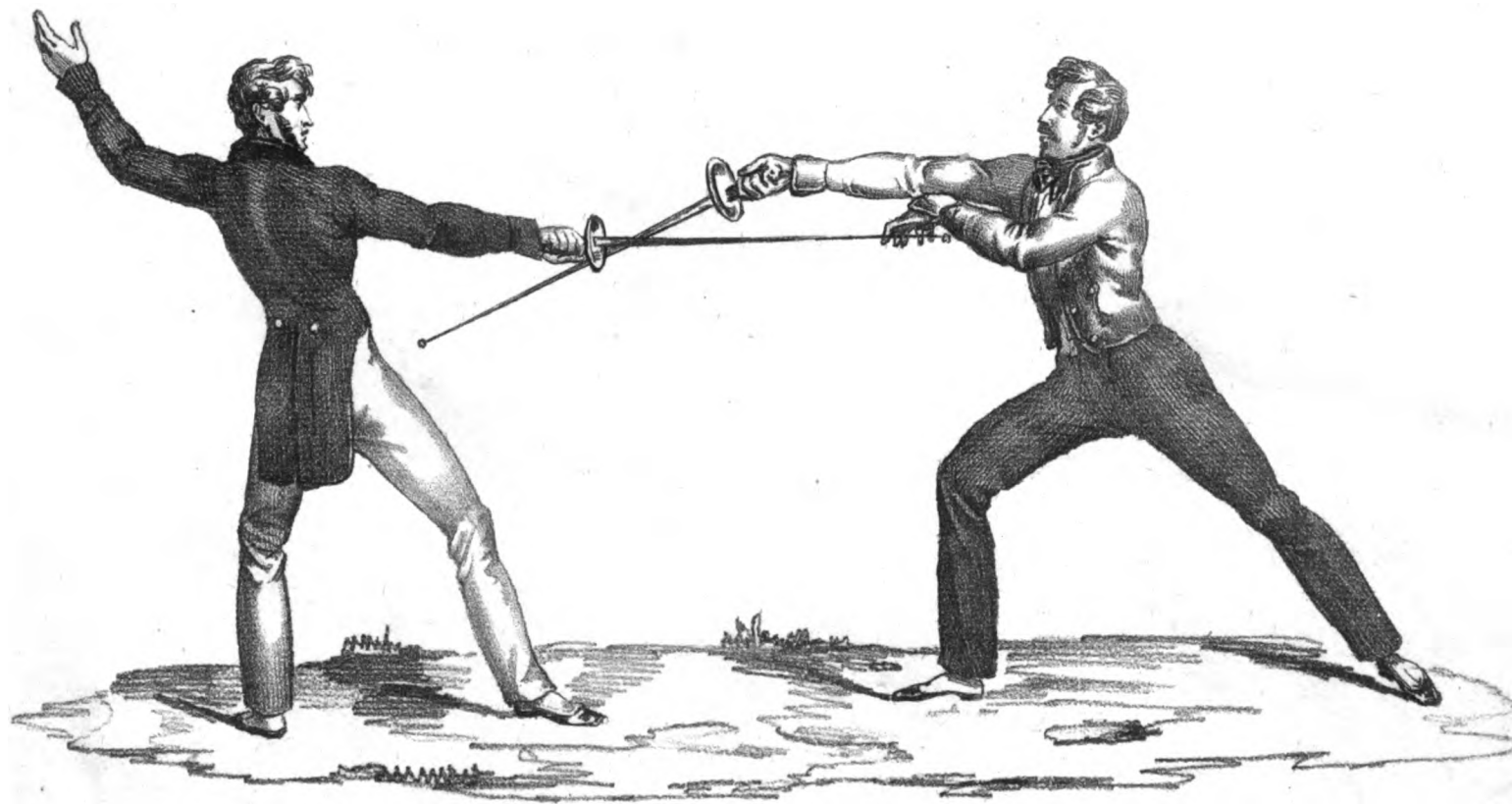
La parata di mezzo circolo deve essere formata di dentro l'armi con un colpo fermo dato sopra il debole **FIG. XXV.** della spada dell'avversario col taglio forte del ferro, rivolgendo le unghie verso terra, distendendo bene il braccio, portando il pugno all'altezza del mento e la punta della spada bassa, e sostenendo il forte del ferro contro il debole dell'avversario.

PARATA DELLA BOTTA DI FIANCO PER LA CAVAZIONE,
E PARATA SOPRA LA MEDESIMA COLLA LEGATURA DELLE LAME

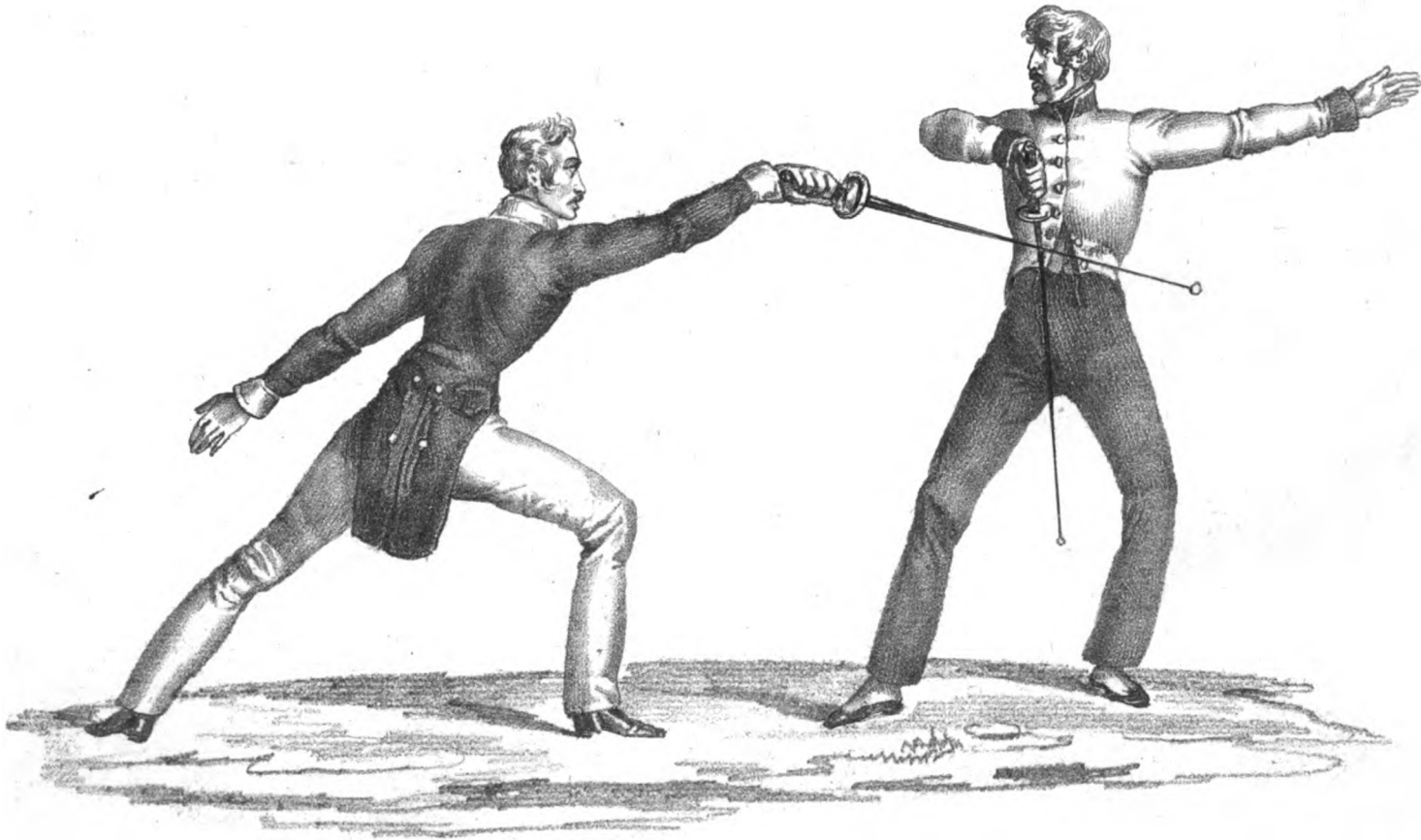
Fig. XXVI. La cavazione è una parata per la quale il tiratore con vivezza di quarta voltasi in terza nel tempo che l'avversario tenta impadronirsi del debole al forte della spada volendo vibrare la fianconata; per iscansarla bisogna che la punta della spada faccia angolo col pugno.

La legatura col ferro dell'avversario succede nel medesimo tempo che si tira il colpo di fianconata. Si cede in punta la spada senza abbandonarla, di modo che la punta formi un mezzo cerchio passandola di sotto il pugno dell'avversario; fatta la parata, i due pugni e le spade si troveranno nella posizione di quarta, come erano prima di vibrare la botta, colla differenza che il pugno resterà più basso che nella guardia ordinaria.

F.XXVI^{es.}



PL. XXVII.



PARATA IN PRIMA SOPRA LA STOCCATA IN SECONDA

Per parare in prima la stoccata sopra la botta in seconda, si passa la punta della spada sotto il ferro dell'avversario nel tempo che tira la stoccata in seconda, elevando la mano destra all'altezza del mento, volgendo le unghie verso di sè, piegando il gomito ed inclinando il corpo indietro; in questa posizione si dà un colpo fermo sopra la lama dell'avversario, parando col forte della spada a taglio in fuori. FIG. XXVII.

Parando in prima si deve opporre la mano sinistra, come si richiede nella fianconata, e sortir anche di linea.

L'opposizione colla mano sinistra si eseguisce quando si para, serrando la misura per ischivare la punta della spada dell'avversario, affine di rimettersi sopra la medesima linea.

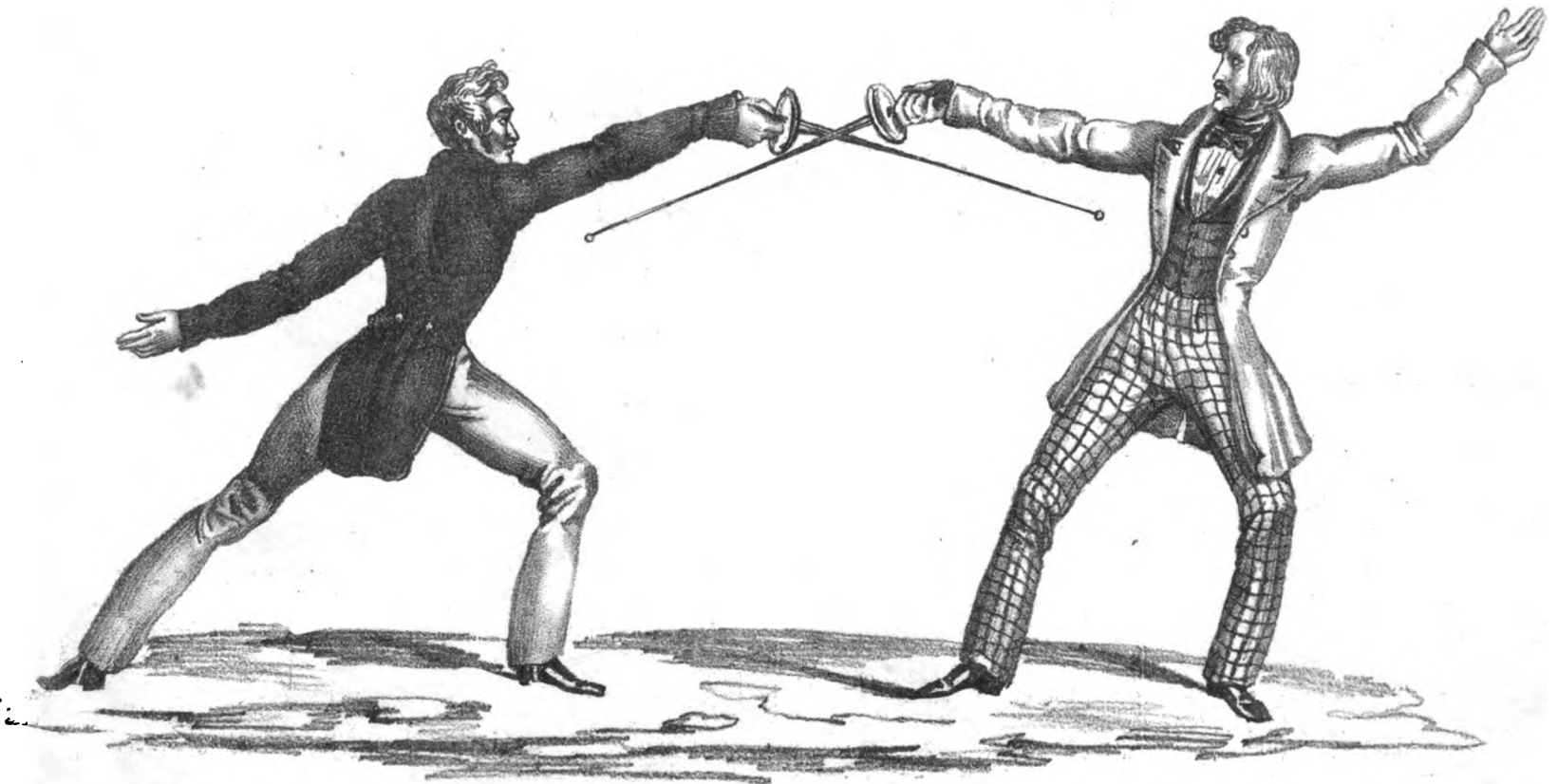
Il sortire di linea si eseguisce nel medesimo tempo che si para la stoccata. Nell'istante si porta il piede destro a sei pollici sopra la destra, e il piede sinistro sopra la medesima linea, un palmo circa più lontano dal centro.

Parmi che con ciò si operi più nobilmente che non opponendo la mano alla spada, come è usato in quasi tutte le scuole di scherma. Osservo pure che ritrovandosi in quest'ultima operazione le punte delle due spade basse e di dentro, è molto più certo il sortire di linea per rispondere alla stoccata, restando tutta scoperta la parte sinistra dell'avversario.

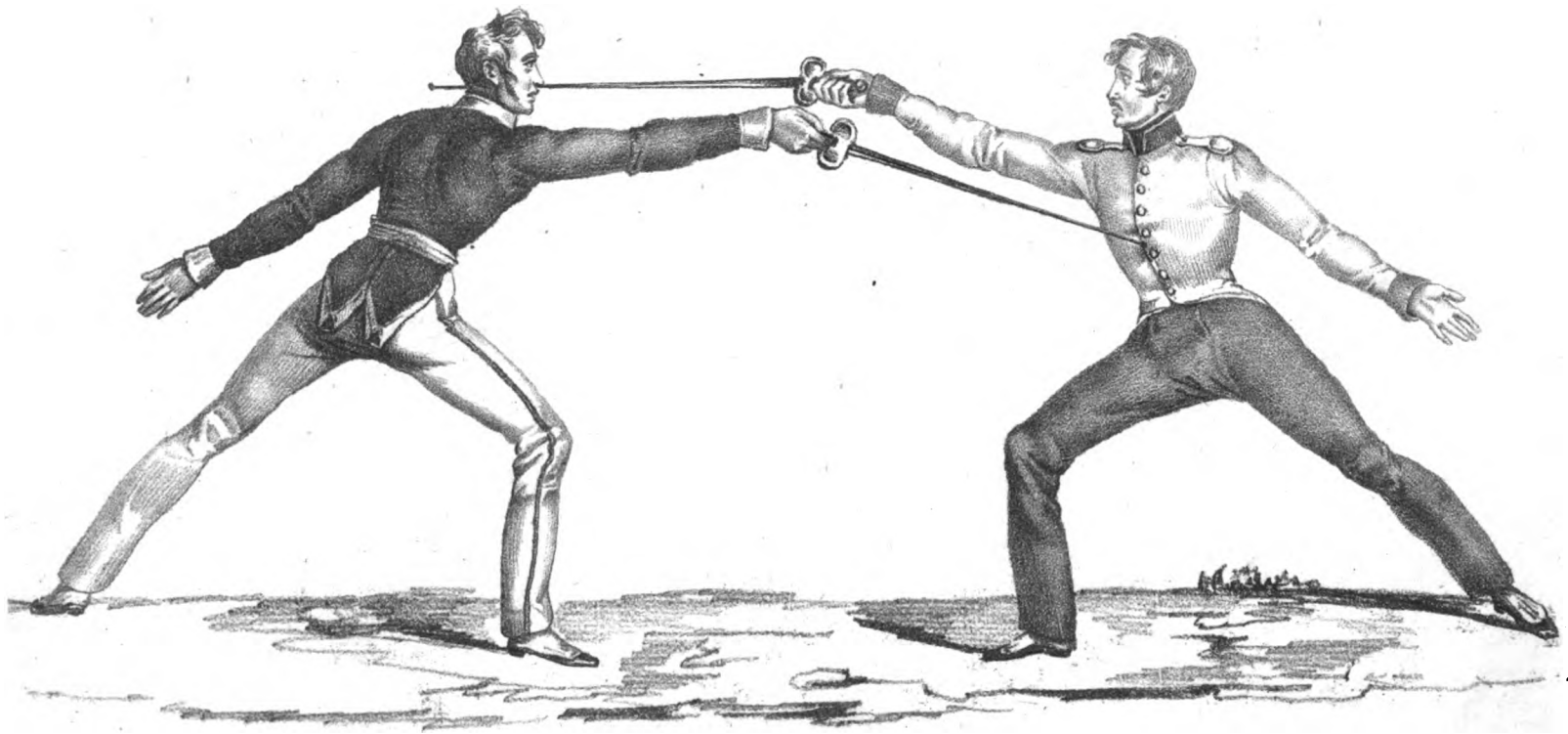
PARATA DI QUINTA SOPRA LA STOCCATA DI QUINTA

FIG. XXVIII. Si tira la stoccata di quinta, ingannando colla parata di mezzo cerchio o di prima l'avversario, e tenendo il pugno in quarta; in tal caso si disimpegna la punta della spada sotto il forte dell'avversario, conservando il pugno in quarta; disimpegnando poi la punta della spada sotto la lama dell'avversario quando oppone la parata di mezzo cerchio o di prima, se gli tira la stoccata al fianco. Si para questa stoccata tenendo il pugno in quarta e alto, e la punta della spada bassa, opponendo il forte della lama col taglio in fuori, allontanando la punta colla robustezza del pugno, sostenendo il forte della spada sopra il debole dell'avversario, e tenendo il braccio disteso ed il corpo coricato sopra la sinistra.

F. XXVIII ca.



F.XXIX.⁵¹



RISPOSTA DI QUARTA DOPO LA PARATA DI QUARTA

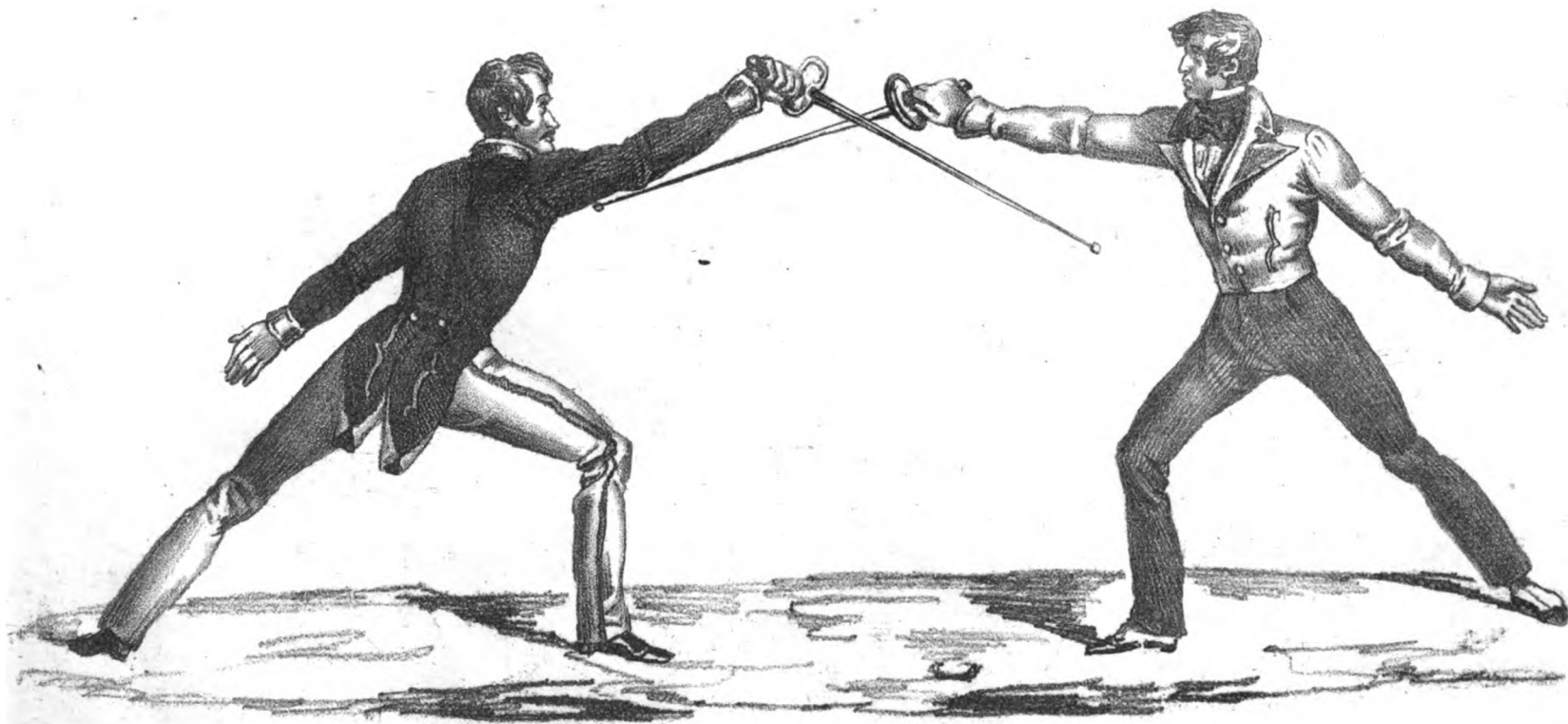
Se l'avversario tira la stoccata in quarta, allorchè l'avrà parata col forte della spada, gli si risponde in **FIG. XXIX.** quarta, facendo anticipatamente partire la mano, e riprendendo con prontezza la medesima guardia.

Si può ancora rispondere con tirare una stoccata in quarta bassa, allorchè l'avversario si rimette in guardia, procurando di alzare il pugno dopo aver tirata la stoccata colla parata di cavazione o mezzo cerchio, e riprendendo la guardia di terza o fuori dell'armi con un mezzo cerchio.

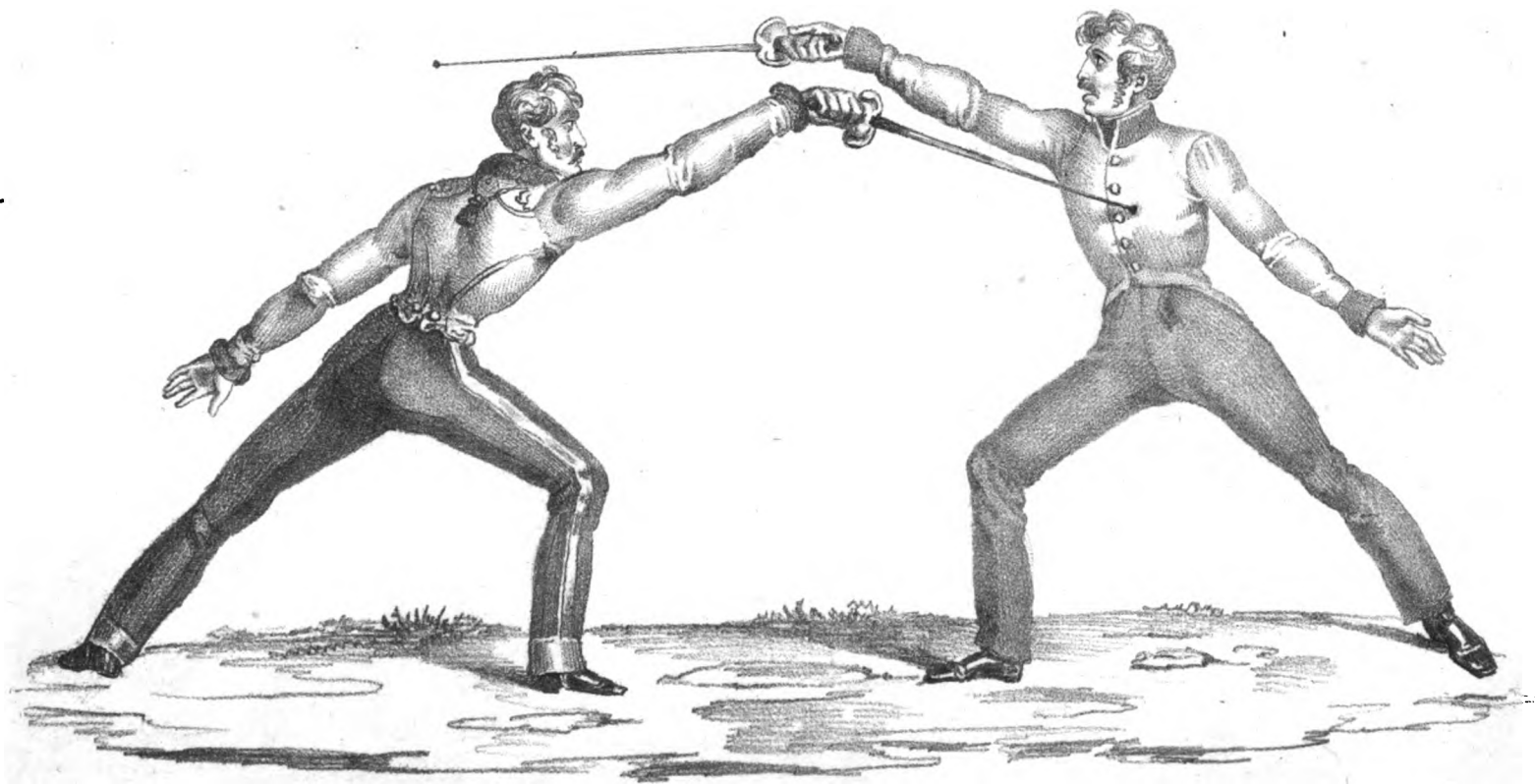
RISPOSTA DI TERZA SOPRA LA STOCCATA DI TERZA

FIG. XXX. Nel tempo che si para la terza, si distende il braccio destro, abbassando la punta della spada in dirittura del petto dell'avversario, rispondendogli con una stoccata in terza, la mano voltata in terza, e il pugno un po' incurvato, procurando che la mano parta la prima, sostenendo la propria spada dal forte fino alla punta, e rimettendosi in guardia in prima con mezzo cerchio. Si può ancora rispondere in seconda, ritornando nella guardia di seconda, o in terza, o con mezzo circolo.

EXXX. *cb.*



F. XXXI. ¹⁷



RISPOSTA IN SECONDA DOPO AVER PARATA LA QUARTA SOPRA LE ARMI

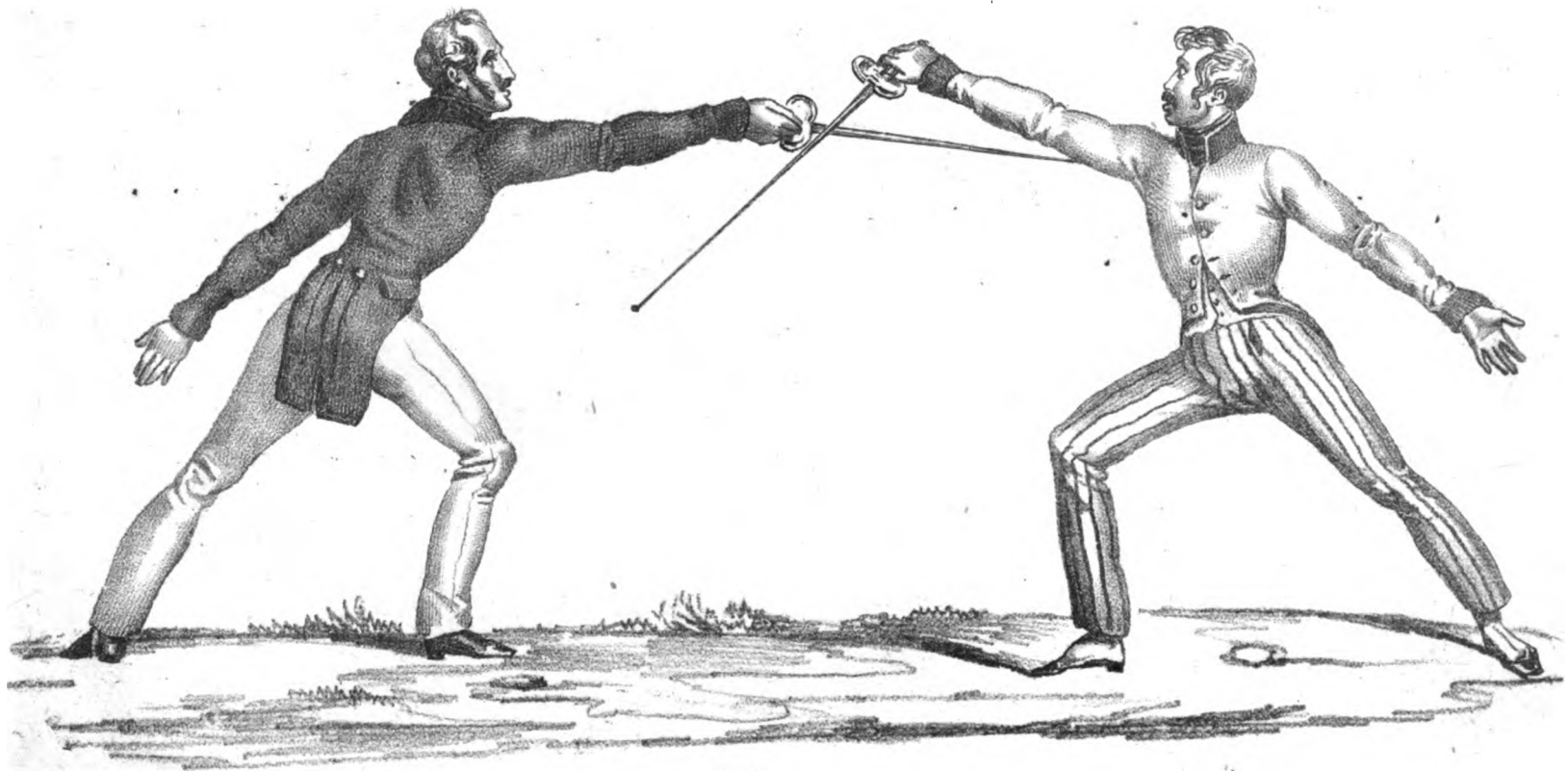
Dopo di aver paratá la quarta sopra le armi, si può rispondere colla medesima botta; facendo sì che le unghie e la mano destra siano rivolte al di sotto del taglio della spada, e la punta della spada indirizzata al petto dell'avversario; fa poi d'uopo rimettersi in guardia con mezzo circolo. FIG. XXXI:

Volendo rispondere in seconda, si deve con prontezza aver parata la quarta sopra le armi, abbassando la punta della spada, dirigendola al petto dell'avversario, e passandola sotto il gomito. Questa risposta è molto più comoda che la sopra indicata; eseguita, devesi riprendere la guardia di seconda o di terza con mezzo cerchio.

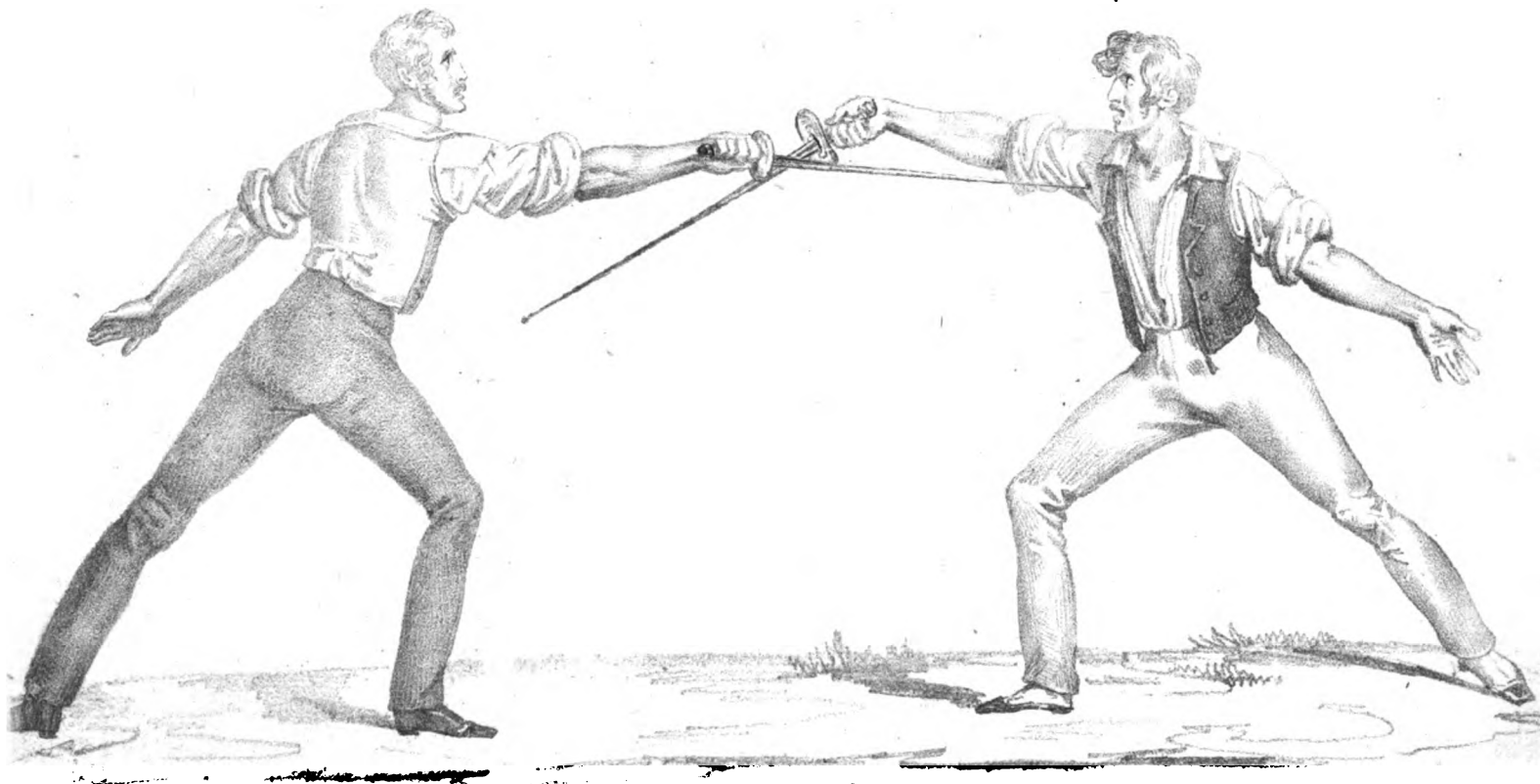
RISPOSTA DI QUINTA SOPRA LA BOTTA DI SECONDA

FIG. XXXII. Avendo parata la stoccata di seconda colla parata di quarta, si risponde in quinta; e se si para in seconda, si risponde in seconda, rimettendosi prontamente in guardia, conservando il pugno nella posizione in cui si trova, e ritornando colla spada in quarta senza abbandonare il ferro dell'avversario.

F. XXXII.



F. X X X I I I .



RISPOSTA DI CAVAZIONE SOPRA LA FIANCONATA, NON OPPONENDO LA MANO SINISTRA

Nel tempo che l'avversario tira la botta di fianco, si para volgendo la mano in terza, e sostenendo la punta della spada al petto (ciò dicesi cavare): non si spostano i piedi eseguendo questa risposta; soltanto si avvanza un poco il corpo e si distende il ginocchio sinistro. L'angolo che si fa col pugno e la punta in cavando, è sufficiente per parare la stoccata e rispondere; ciò eseguito si ritorna colla spada in prima e col mezzo cerchio.

Parando la stoccata di fianco con legare il ferro dell'avversario, come si è detto nelle parate, si può di nuovo rimpostarsi in quarta, nel tempo che l'avversario si ripone in guardia: per poco che abbassi la punta, gli si risponde in quarta bassa, e unendo il ferro, si para con mezzo giro.

RISPOSTA DI PRIMA SOPRA LA BOTTA DI SECONDA E DI QUARTA BASSA

FIG. XXXIV. Parando in prima la botta di seconda o di quarta bassa, nel sortire dalla linea, dirigendosi sopra la destra, come si è spiegato nelle parate, deve il tiratore rimettersi in prima, colla mano in linea della spalla sinistra; questa opposizione copre il volto ed il corpo, ritornando in guardia nella positura di prima col mezzo cerchio.

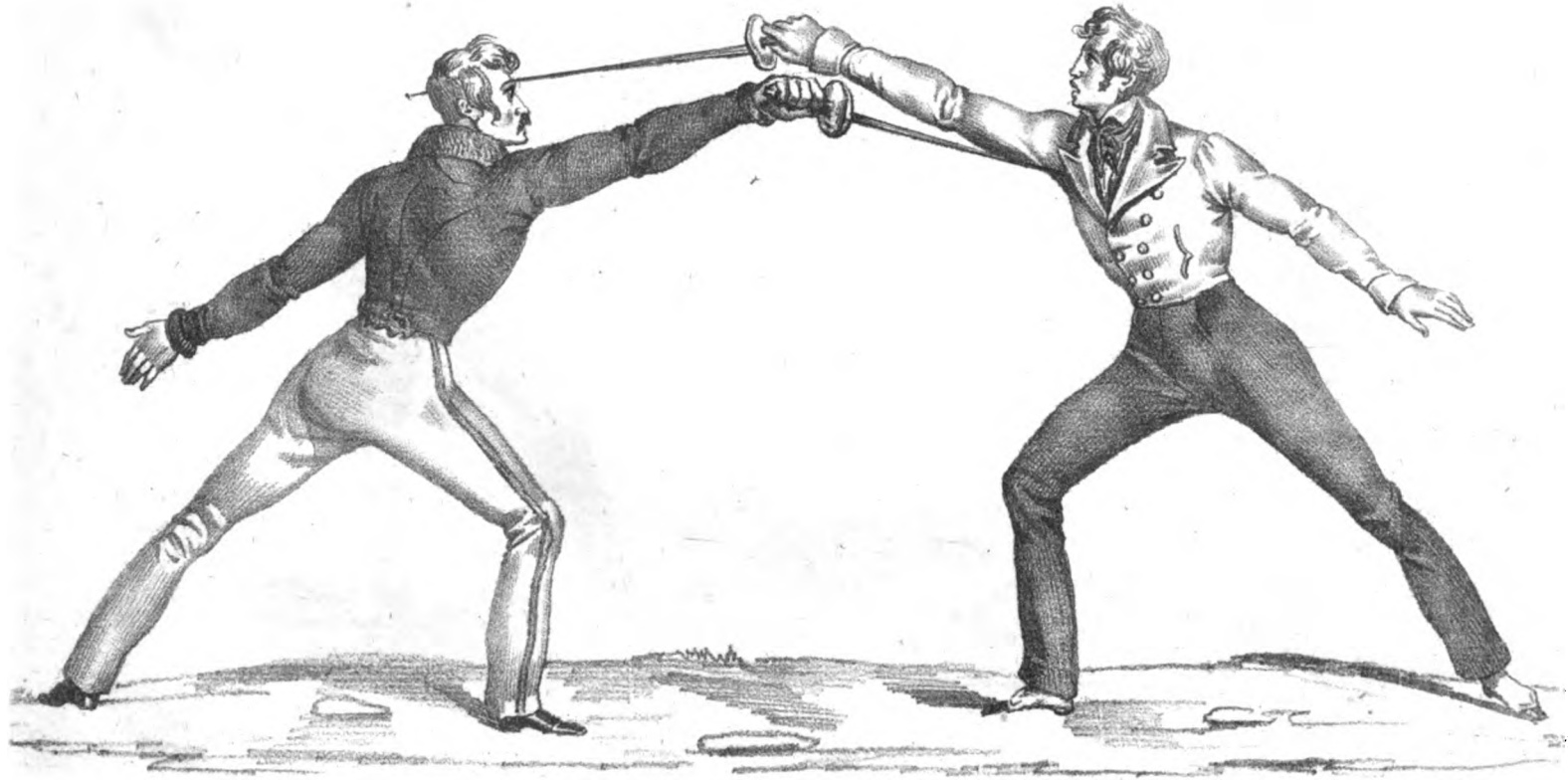
Si forma questa parata nel tempo che l'avversario tira la sua stoccata, disimpegnando in quarta o in terza, o di terza in quarta sopra le armi. Per bene eseguire questa parata, nell'istante che si disimpegna per tirare, si cava sottilmente il ferro, formando un piccolo cerchio ben unito alla lama; assicurata la parata, che deve eseguirsi prontamente, reggendo con fermezza la lama dalla guardia alla punta, per rispondere facilmente all'istante, si porta la punta della spada in linea del petto.

Accade alcune volte di ritrovare un pugno di maggior forza, il quale servendosi con somma leggerezza della punta della spada, con replicati cambiamenti di ferro cerca di sconcertare; in simil caso conoscendo di non poter resistere, si ricorre alla parata di cerchio.

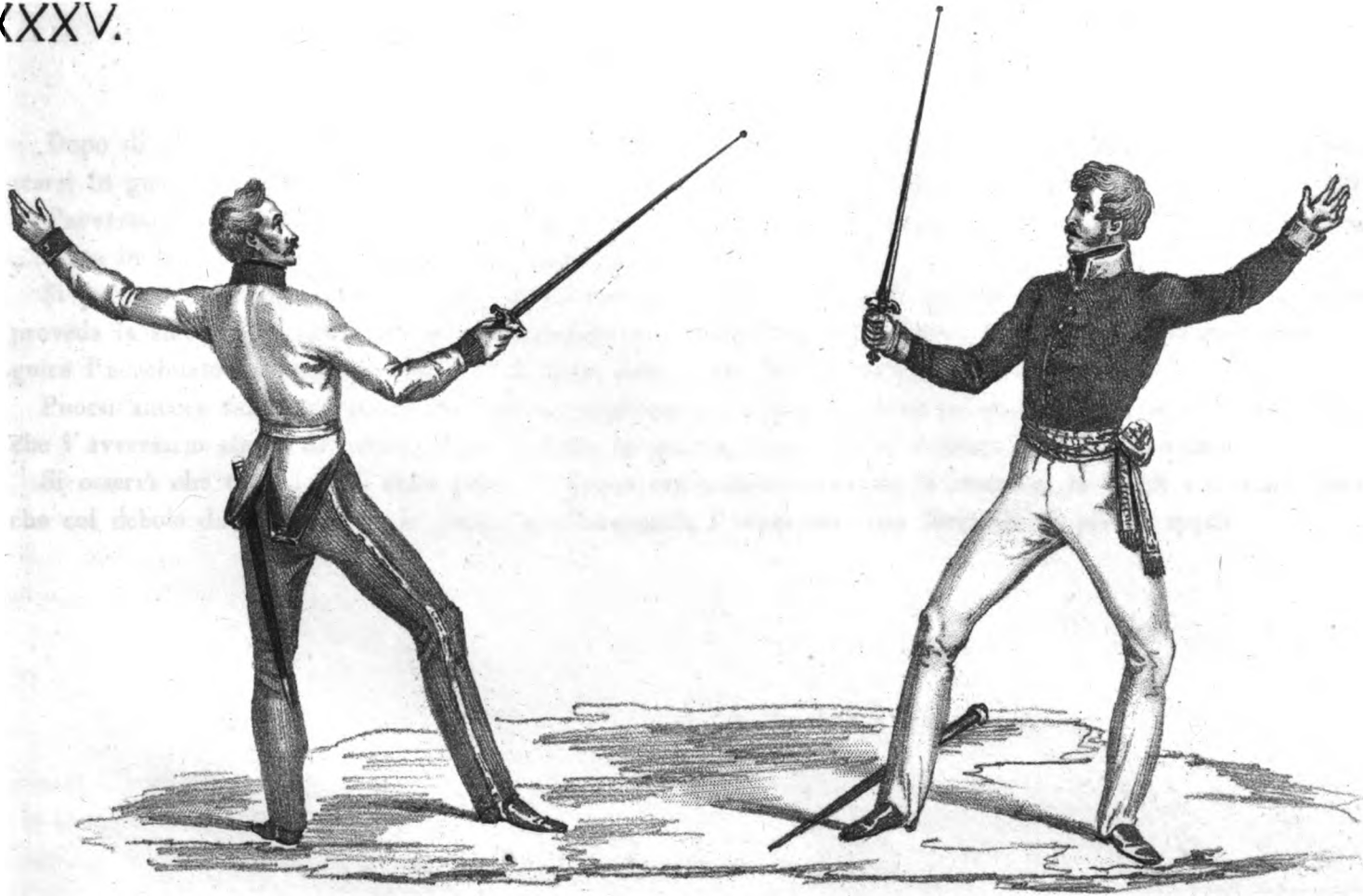
Per eseguire con sicurezza questa parata, si distende il braccio destro in linea della spalla, coll' unghie voltate di sotto; poi per un movimento serrato e vivo del pugno alla punta della spada, copresi con un cerchio assai grande a destra e a sinistra, in modo che garantisca dalla testa al ginocchio. In tal maniera vadasi raddoppiando il cerchio, fintantochè non si giunga a fermare la lama dell'avversario, in allora la parata è compiuta.

Chi volesse arrestare questa parata di cerchio, benchè fosse duplicata colla maggiore fermezza, all'istante ferma la spada, sostenendo il pugno all'altezza della spalla, tenendo la punta bassa, come nelle parate di quinta, e ritornando prontamente col ferro in quarta.

F. XX XIV.



F. XXXV.



FENDERE SOPRA LA STOCCATA DI TERZA

Dopo di aver tirato la stoccata in quarta, se l'avversario para col debole del suo ferro, bisogna nel ripostarsi in guardia, piegare il braccio, tenendo la lama retta dal forte alla punta, poi passarla disotto a quella dell'avversario, volgerla in terza, alzarla leggermente, indirizzarne la punta al suo petto, tirandogli a fondo una stoccata in terza, e quindi riporsi colla spada in guardia avanti a sè. FIG. XXXV.

Si può ancora tirare sopra la punta dopo aver parata la stoccata di quarta. Se si conosce che l'avversario preveda la stoccata di quarta, e se rimettendosi in guardia forzasse il ferro, in allora si deve con vivezza eseguire l'accennato taglio colla punta al di fuori delle armi, sia in terza, sia in quarta.

Puossi ancora tirare col medesimo taglio semplicemente sopra la punta in quarta sopra le armi, nel tempo che l'avversario sforza di piede fermo la lama in quarta, dopo che si è tirata la botta di quarta.

Si osservi che tutti i tagli sulla punta si fanno ordinariamente sopra le stoccate, le quali non sono parate che col debole del ferro sopra la punta, o allorquando l'avversario tira forzando di più la spada.

PASSATA IN QUARTA AL DI FUORI DELLE ARMI

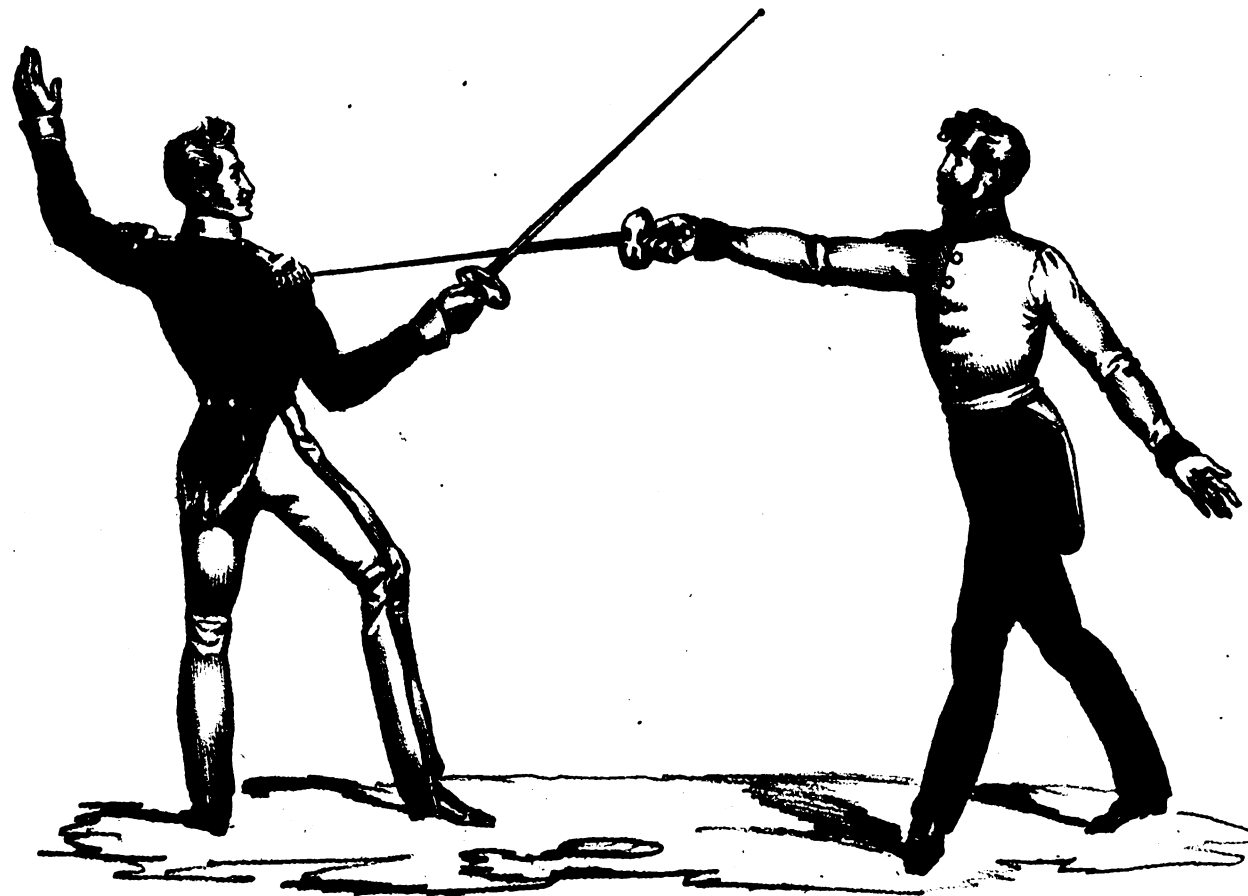
FIG. XXXVI. Se l'avversario si ritrova impegnato in terza, piegato il gomito e alzata la punta della spada, devesi fare un attacco col piede destro, tirando una mezza botta. Se non si oppone colla parata, in allora senza scomporre il piede destro, si deve passare il piede sinistro due palmi avanti il destro, rivolgendo la punta dei piedi in fuori, alzando da terra un poco il tacco destro, tenendo fermi ambi i garretti, e gravitando il corpo sopra la gamba sinistra; allorquando si passa il piede sinistro in avanti rivolgesi la mano in quarta sopra l'armi, distendesi bene il braccio, e si tira con fermezza direttamente al petto. Sì tosto la stoccata è tirata devesi riprendere la guardia di terza ritirando il piede sinistro, il corpo e la mano nella prima posizione, e ricercando il ferro colla parata di mezzo cerchio; ciò è passare in terza al di fuori delle armi.

Se l'avversario è impegnato in quarta si deve battere la sua spada con un colpo secco col taglio del forte, e allontanata così la sua lama ritornare ad una parata forzata, disimpegnando sottilmente al di fuori delle armi, tenendo la mano in terza, il pugno alzato e la punta della spada diretta al petto; nel tempo che disimpegna si passa il piede sinistro avanti il destro alla distanza di un palmo, distendendo i garretti, e reggendo colla gamba sinistra tutto il peso del corpo. Eseguita la botta riprendesi la guardia di terza, tenendo il corpo bene in profilo, ed appoggiato sopra la gamba sinistra.

PASSATA IN QUARTA, DOPO LA FINTA DI QUARTA SOPRA LE ARMI

Chi si trova impegnato dentro le armi deve fare un attacco di piede, disimpegnare sottilmente, tenere la lama in quarta sopra le armi, e tirare una mezza botta alzando il pugno, dovendo la punta della spada essere ben ferma ed in linea del volto: nel fare queste operazioni devesi avanzare il piede destro mezzo palmo; ed allorchè l'avversario viene ad una parata forzata di terza bisogna prenderlo sopra il tempo, disimpegnando sottilmente in quarta, facendo un passo in avanti col piede sinistro, ponendo attenzione di opporre la mano destra alla spada di lui; si tiene il pugno alzato in linea del petto, e ritornando in guardia se ne ricerca la spada con una parata di cerchio.

F.XXXVI.



PASSATA IN QUARTA SOPRA LE ARMI, DOPO LA FINTA DI QUARTA

Se l'avversario impegna al di fuori delle armi, bisogna allora tirargli una mezza botta, facendogli un attacco di piede, ed allorchè ci accorgiamo che forza la lama, conviene marcargli una finta al di dentro delle armi, disimpegnando sottilmente al di fuori delle armi, secondo i principj qui spiegati.

È da avvertirsi che dovendo parare di terza alta si passa al di fuori delle armi; e di prima o di quarta si passa al di dentro delle armi sostenendo il pugno in linea del volto.

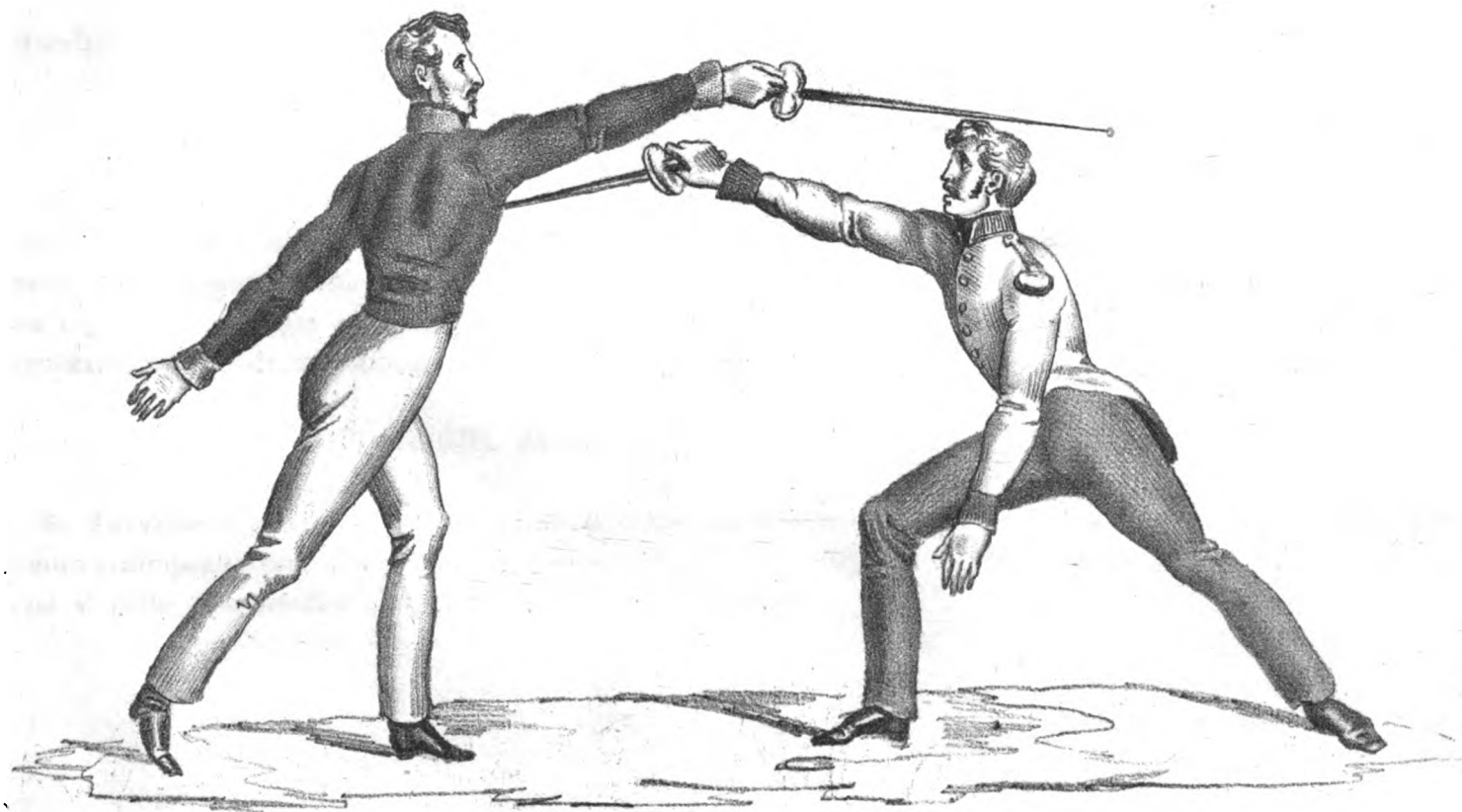
**SCAPPATA DEL PIEDE SINISTRO IN ADDIETRO
NEL TEMPO DEL PASSAGGIO AL DI FUORI DELLE ARMI**

FIG. XXXVII. Si deve dare bastante spazio fuori delle armi all'avversario per impegnarlo a fare il passaggio sia in terza, sia in quarta sopra le armi. Non dobbiamo mai muovere agli attacchi ch'egli potesse fare, nè alle mezze botte che potesse tirare, ma bensì coprirci al di fuori delle armi per determinarlo a partire, e nel tempo che fa il passaggio del piede sinistro, abbassare leggermente la punta della spada in seconda, volgendo la mano uella medesima posizione, senza far ricerca della sua lama, rompere la misura portando il piede sinistro indietro per quanto il garretto può restar teso, nè dissestare il piede destro, piegando il ginocchio destro, come farebbsi tirando una botta ordinaria, avendo il corpo più basso che nelle botte di seconda, tenendo il braccio destro ben teso, il pugno elevato, opposto al viso, lasciando cadere perpendicolarmente il braccio sinistro in mezzo alle gambe, la mano aperta rivolta verso terra, per il dubbio che potesse sdruciolare indietro il piede sinistro, chè ciò farebbe perdere l'appiombò e l'attitudine, e per esser sicuri di potersi sostenere colla mano sinistra in caso di rovescio. Ultimata questa operazione bisogna rimettersi in guardia cercando con mezzo cerchio il ferro dell'avversario.

DISARMO DELLA SPADA DOPO IL PASSAGGIO AL DI FUORI DELLE ARMI

Dopo aver eseguito il passaggio, sia in terza, sia in quarta sopra le armi, se l'avversario para il colpo, e resiste alla lama, si deve prontamente colla mano sinistra impadronirsi della guardia della sua spada, e nel medesimo tempo passare il piede destro avanti il sinistro posando i tacchi sopra la medesima linea, piegando un poco il ginocchio destro, e distendendo il sinistro. Questa precauzione ci assicura da qualunque difesa eseguire volesse l'avversario. Se osasse riprendere il ferro colla mano sinistra, all'istante si piega il braccio destro, presentandogli la punta della spada al petto, e tenendo sempre ferma la coccia della spada per obbligarlo a cederla.

F.XXXVII₆₄



CONTRO-DISIMPEGNO DI DENTRO ALLE ARMI DI PIEDE FERMO

Chi si trovasse impegnato di dentro alle armi, deve sforzare un poco la lama dell'avversario per determinarlo a disimpegnare il ferro, e nel tempo che questi lo disimpegna sia in terza, sia in quarta sopra le armi, egli deve approfittare del momento per guadagnare il ferro, e non lasciare che sia toccata la lama dopo il suo disimpegno, incavando, e sottilmente tirando una stoccata a fondo di quarta opposta e ben sostenuta; tirato il colpo devesi prontamente riportare la spada in quarta.

CONTRO-DISIMPEGNO AL DI FUORI DELLE ARMI DI PIEDE FERMO

Per impegnare la spada dell'avversario al di fuori delle armi si tiene la mano voltata in quarta sopra le armi, il pugno e la punta in linea della spalla, il braccio flessibile; e forzando un poco la lama per deciderlo a disimpegnarla, affinchè unisca la sua lama dentro delle armi, si conserva la mano bene opposta, giusta i principj qui sopra spiegati, e come dimostrasi nelle seguenti figure. Tirato il colpo devesi prontamente rientrare colla spada, e duplicare una botta in seconda.

OPPOSIZIONE AL CONTRO-DISIMPEGNO DI PIEDE FERMO

Se l'avversario invece di parare con un semplice disimpegno di ferro la stoccata sopraddetta, parasse di un contro-disimpegno con molta vivezza, per impedirgli di guadagnare il ferro, devesi tirare a fondo una stoccata al petto, rimettendosi in guardia col parare di cerchio.

CONTRO-DISIMPEGNO SOPRA IL TEMPO E CONTRO DI CONTRO, ALLORQUANDO L'AVVERSARIO S'AVANZA

Bisogna rompere la misura alla lunghezza di un palmo, senza abbandonare la spada dell'avversario; ed allorquando si avvanza a misura del disimpegno, tu approfitti di quella circostanza; non curandoti di ritrovare la sua lama, disimpegna, e tiragli una stoccata al petto. Se para di contro-disimpegno, senza far ricerca della sua lama, tiragli a fondo, tenendo il corpo ben sostenuto, e la mano opposta a tenore dei principj testè esposti: terminato il colpo, col mezzo cerchio rimettiti prontamente colla spada in guardia.

COLPO DI TEMPO SOPRA LA FINTA BASSA

Chi si trova in misura, la mano voltata in quarta all'altezza della spalla, la punta della spada un poco più bassa che il pugno, ed il corpo bene assicurato sopra la parte sinistra, resta immobile in questa posizione per qualunque movimento che l'avversario potesse fare; se questi attacca col ferro, o con delle mezze botte, si approfitta dell'intervallo che apre, allorchè abbassa il pugno e la punta della spada facendo delle finte basse; e in quell'istante, senza ricercare il suo ferro, gli si tira a fondo un colpo di quarta opposto secondo le regole: tirato il colpo, bisogna rimettersi in guardia cercando la spada col mezzo cerchio.

Si eseguisce il medesimo giuoco con una botta sopra il tempo, dopo aver rotto la misura di un palmo, osservando, subito che l'avversario leva il piede destro per entrare in misura abbandonando il ferro, per poco che il suo pugno si ritrovi basso, e che vi si veda abbastanza intervallo per toccarlo, osservando, dico, di tirargli dritto e fermo al corpo, senza esitare, nè cercare il ferro.

Se si discopre sopra le armi, serrando la misura, si deve prendere sopra il tempo, tirandogli con forza una stoccata di quarta bassa ben sostenuta, e ritornando col ferro in terza.

Se s'impegnasse al di fuori delle armi voltando la mano in terza si rompe la misura della lunghezza di un palmo, ed allorchè l'avversario avvanza, per poco d'intervallo che lasci, gli si tira in quarta sopra le armi.

Se forzasse il ferro in avanti, si disimpegna leggermente la punta, arrestandolo con una quarta di dentro all'armi.

È assai difficile il tirare con aggiustatezza sopra il tempo. Per lo più è riserbato a quelli, che per lunga esperienza hanno acquistato un colpo d'occhio che valga ad eseguire senza rischio questa botta.

Per evitare gli effetti pericolosi di una stoccata sopra il tempo, bisogna andar molto cauti, tener sempre la spada avanti di sè, e procurar di non iscoprirsi, allorchè si vuole eseguire qualche finta, non fare degli attacchi troppo forzati di piede fermo, o marciando, ed essere sempre pronti ad una ferma parata di contro-cavazione o di cerchio, non formando mai il disegno di tirare una stoccata senza sicurezza di potere prontamente opporre una ferma parata.

MEZZO GIRO SOPRA UNA BOTTA FORZATA AL DI FUORI DELL'ARMI

FIG. XXXVIII. Chi non si ritrova in misura deve impegnare la spada in terza lasciando il braccio elastico, caricando il corpo sopra la sinistra, presentando molto intervallo al suo avversario al di fuori delle armi per determinarlo a tirare la stoccata; e mentre forza la lama per tirare sia di terza, sia di quarta al di fuori delle armi, deve disimpegnare sottilmente, passando la punta della spada sotto la guardia dell'avversario, toruando la mano in quarta, elevando il pugno come nella botta di quarta, dirigendo la punta della spada al petto, portando il piede sinistro vicino al destro, in maniera che la punta di detto piede sorpassi di quattro dita il piede destro, per cui i piedi formeranno un angolo retto. Per assicurarsi in questa posizione, si stende il ginocchio, tenendo la testa alta in linea del braccio destro, scartando la spalla sinistra, e allungando il braccio, a guisa di tirare un colpo di quarta. È impossibile di fare un mezzo giro con quella vivezza e aggiustatezza che si richiede, senza rivolgere un poco in dentro la punta del piede destro, alzandolo un po' da terra, girando insensibilmente sopra i tacchi le gambe e le coscie come fossero sopra un perno, affine di aver il corpo meglio scartato per evitare la punta della spada dell'avversario.

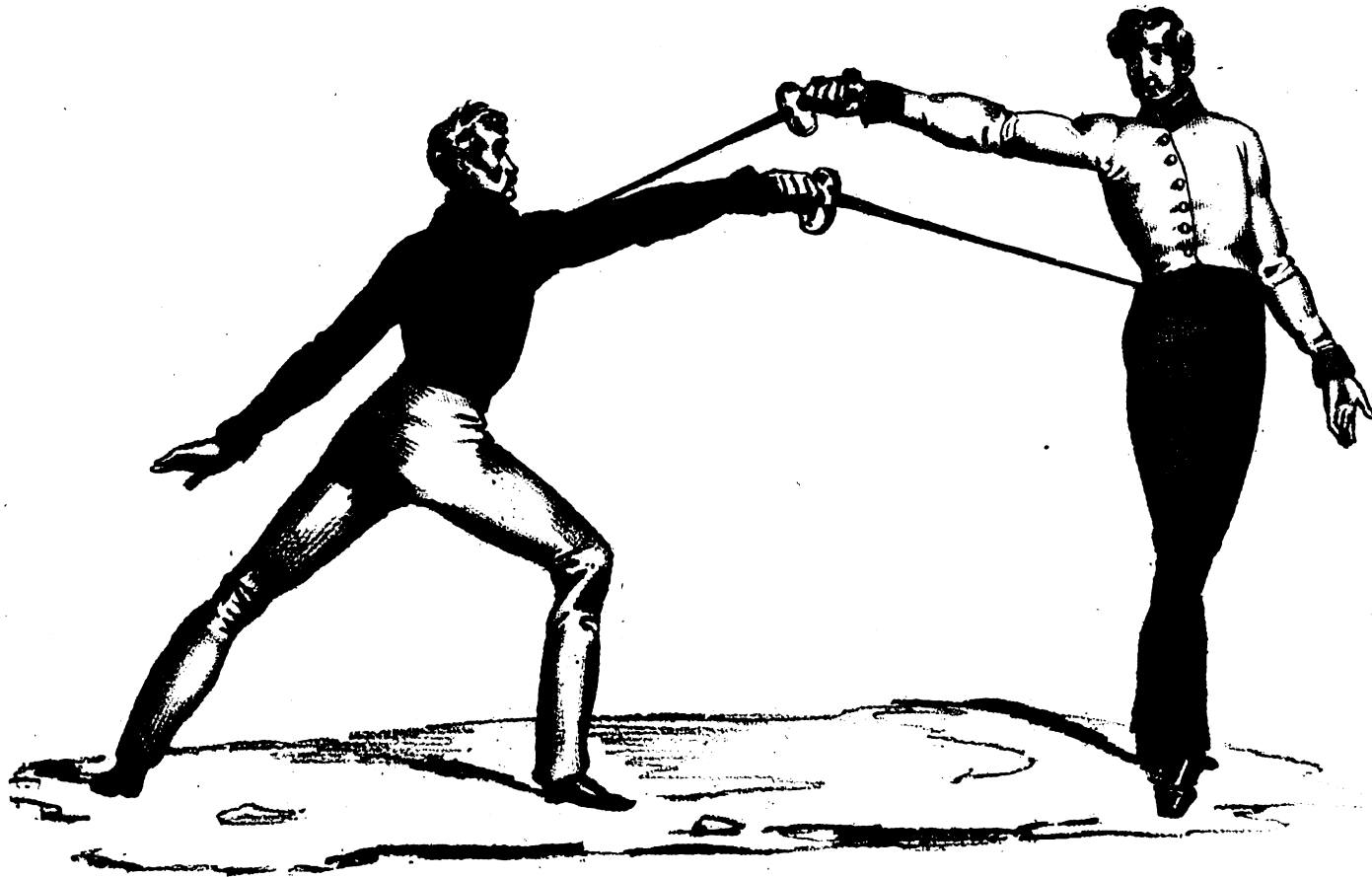
Eseguito il mezzo giro bisogna rimettersi prontamente in guardia portando il piede sinistro indietro a seconda dei principj qui sopra spiegati, e parando di cerchio.

Si può ancora fare il mezzo giro nell'istante che l'avversario serra la misura, forzando la lama della spada al di fuori delle armi. La perfetta esecuzione dipende dal ben prenderlo sopra il tempo.

DELLA FIANCONATA DOPO AVER PARATO IL MEZZO CERCHIO

Si deve sforzare la lama dell'avversario al di fuori delle armi per determinarlo a tirare di dentro. Se fa il mezzo cerchio, si deve parare col forte della spada contro il suo debole, e ripetere la fianconata con l'opposizione della mano sinistra, secondo i principj spiegati; finito il colpo devesi ritornare colla spada in quarta.

FXXXVIII^{69.}



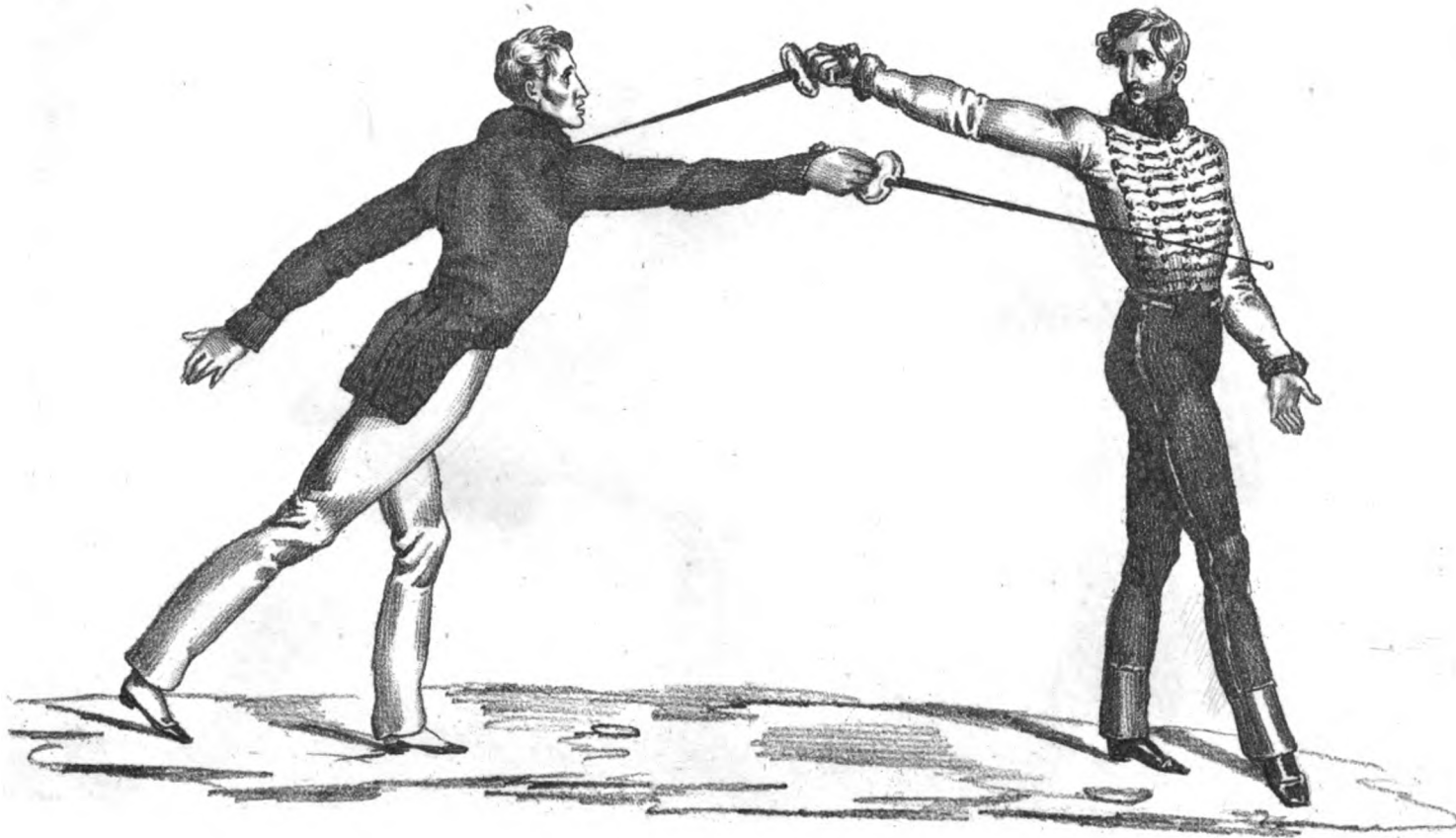
**GIRO O VOLTA SOPRA IL COLPO DI QUARTA AL DI FUORI DELLE ARMI
NEL TEMPO CHE L'AVVERSARIO DISIMPEGNA TIRANDO IL COLPO DI QUARTA**

Nel tempo che l'avversario disimpegna al di dentro delle armi, e tira in quarta, bisogna levare la mano destra all'altezza del viso, voltare le unghie di sotto con lestezza, fare il giro indirizzando la punta della spada contro la sua mammella destra, distendere bene i garretti, allorquando si passa il piede sinistro dietro il destro portandolo alla distanza di un palmo; bisogna scartare la spalla sinistra di tal maniera che la schiena sia per metà volta all'avversario, e tenere la testa in linea della spalla e del braccio destro, affine di essere in situazione di sostenere la punta della spada. Tirato il colpo devesi rimettere prontamente in guardia, tornando il pugno in terza, dando un colpo fermo col taglio della spada sopra il debole dell'avversario, e tenendo il pugno basso e la punta rilevata.

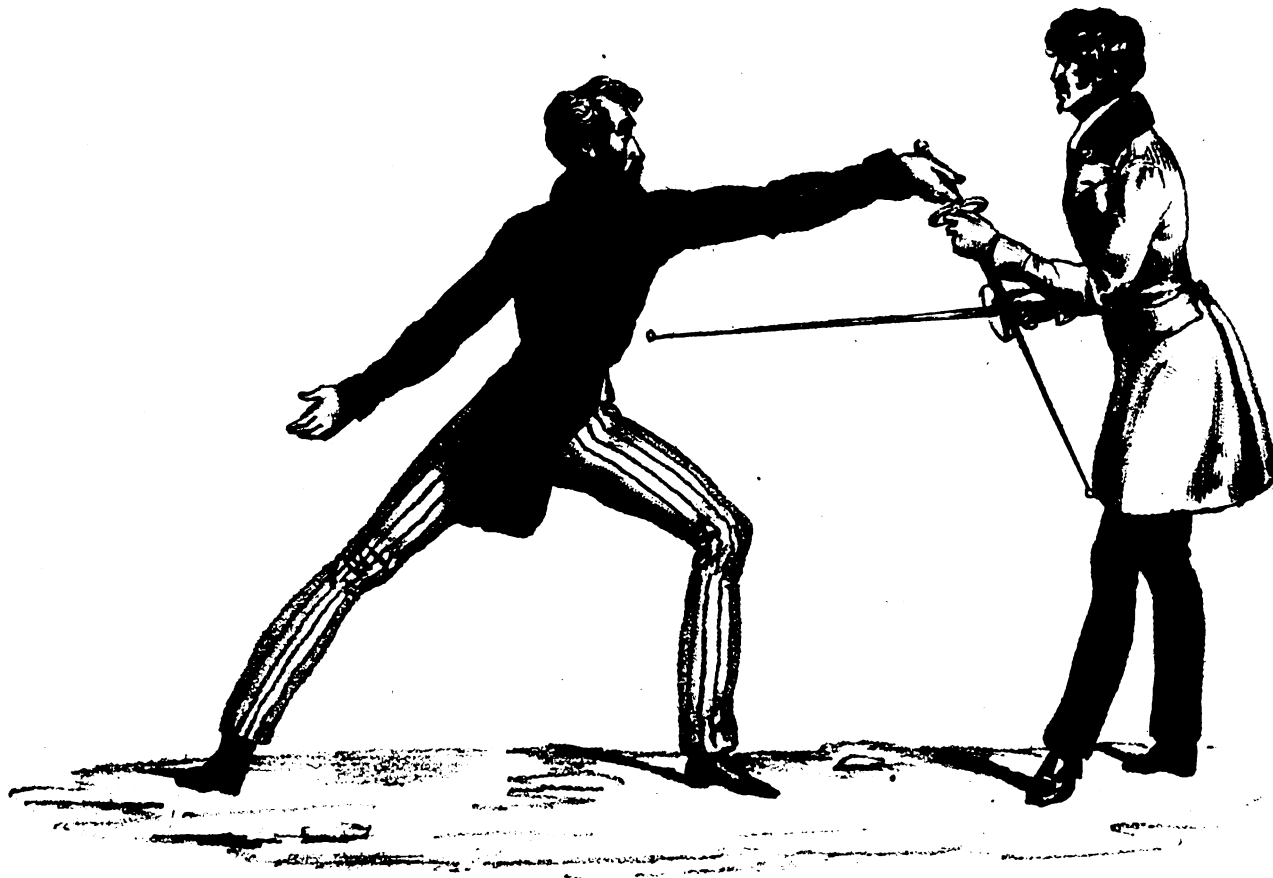
VOLTATA IN QUARTA AL DI FUORI DELLE ARMI SOPRA IL PASSAGGIO DI TERZA

FIG. XXXIX. Nel tempo che l'avversario fa il passo al di fuori delle armi, si abbassa la punta della spada, passandola sotto al braccio, voltando la mano in quarta, portandola all'altezza del volto, passando con leggerezza il piede sinistro dietro il piede destro alla distanza di un palmo; se ne rivolge la punta alla parte destra dell'avversario; si distendono i garretti allorchè si eseguisce il movimento col piede sinistro; si scarta la spalla sinistra, acciò il corpo resti voltato per metà, portando la testa sopra la linea della spalla e del braccio destro, affine di essere in positura di portare direttamente la punta della spada. Il colpo ultimato, fa d'uopo rimettersi in guardia parando di cerchio, e assicurando bene il corpo sopra la parte sinistra.

F.XX XIX .7



EXL.

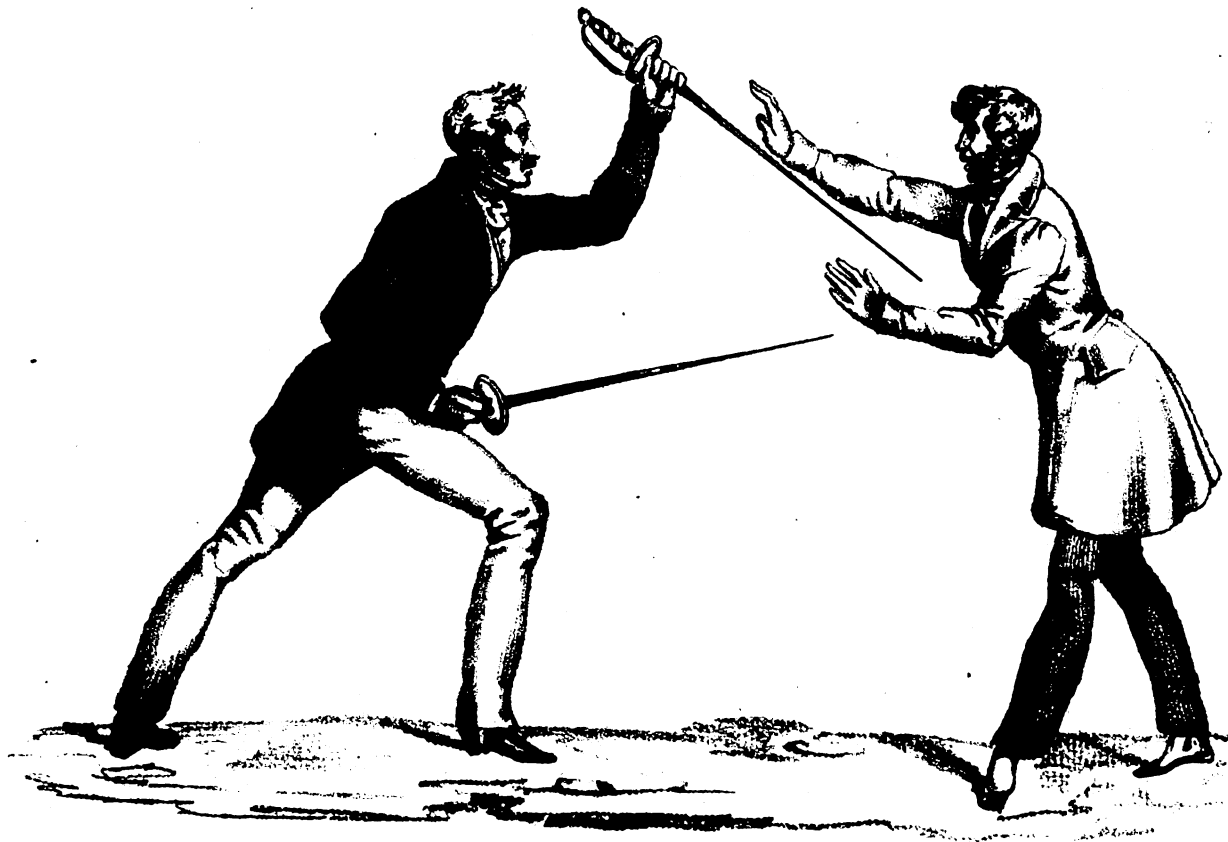


DISARMO DOPO DI AVER PARATO LA BOTTA DI QUARTA

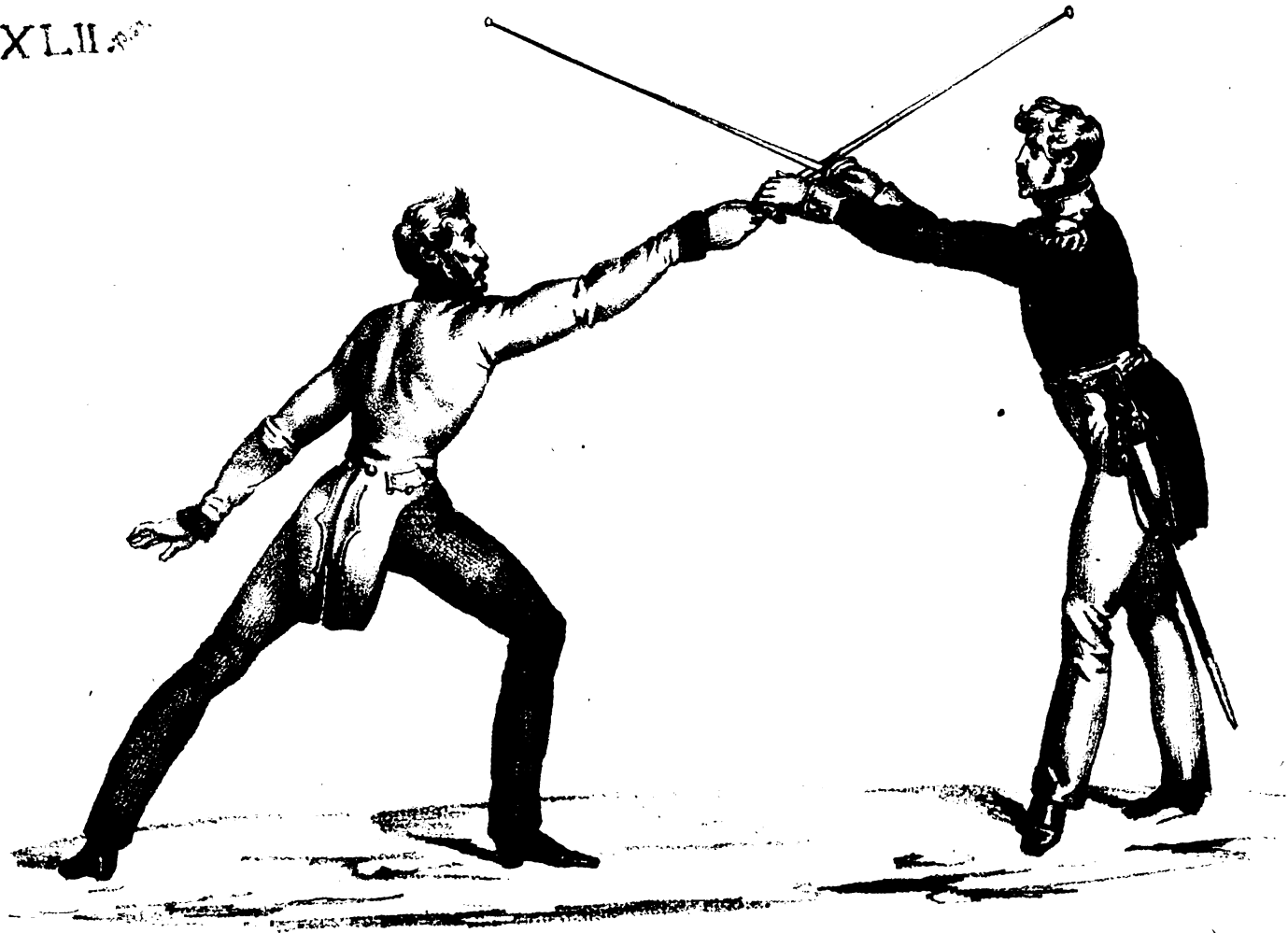
Allorquando l'avversario si abbandona tirando in quarta, si para di quarta con un colpo fermo col taglio della spada; nel medesimo tempo si avvanza il piede destro alla lunghezza di un palmo, si distende il ginocchio sinistro, impugnando colla mano sinistra la guardia della propria spada, tenendola ben ferma, presentando la punta per di sotto il braccio di esso. Con tal mezzo sarà obbligato di allargare le dita: allora piegando il braccio, e tenendo sempre ferma la guardia della propria spada, il buon tiratore se ne renderà padrone: disarmato l'avversario si passa il piede sinistro dietro al destro alla distanza di due palmi distendendo il ginocchio sinistro, e presentando la punta della spada al petto, come si dimostra nella quarantunesima figura. FIG. XL.

FIG. XLI. La contro esposta figura rappresenta la posizione in cui rimangono gli schermidori dopo che l'uno di essi vien disarmato sopra la botta di quarta.

F.XLI.



F.XLII.



73

DISARMO DELL'AVVERSARIO SOPRA LA BOTTA DI TERZA E QUARTA SOPRA LE ARMI

Tornando l'avversario in terza, o in quarta sopra le armi, se si abbandona col colpo, si deve parare con un colpo secco con il forte della lama, attraversando direttamente la linea della spada, forzando in alto il pugno, impadronendosi all'istante colla mano sinistra dell'impugnatura della spada, e passando immediatamente il piede sinistro un palmo innanzi al destro. Se facesse resistenza si porta il piede sinistro in avanti per essere più a portata di abbrancare il ferro; si dovrebbe allora, tenendo ferma la guardia della propria spada, scartare il braccio sopra la destra, passare il piede sinistro dietro al destro alla distanza di due palmi, piegare un poco la gamba destra, distendere il ginocchio sinistro, e presentargli la punta della spada al volto, tenendo il braccio alzato, come si osserva nella seguente figura. FIG. XLII.

FIG. XLIII. La figura quarantesimaterza rappresenta la posizione in cui rimane uno de' combattenti dopo che ha disarmato l'avversario sopra la botta di terza.

XLIII

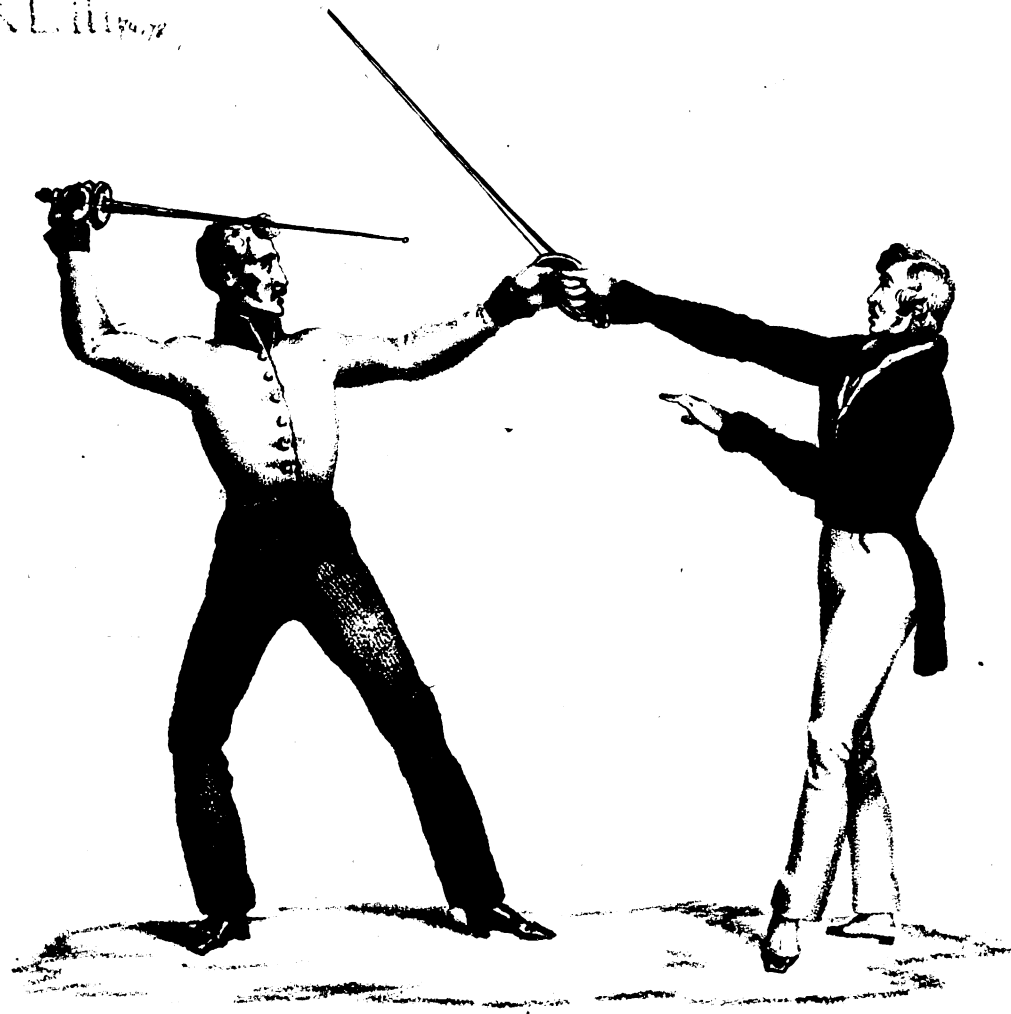
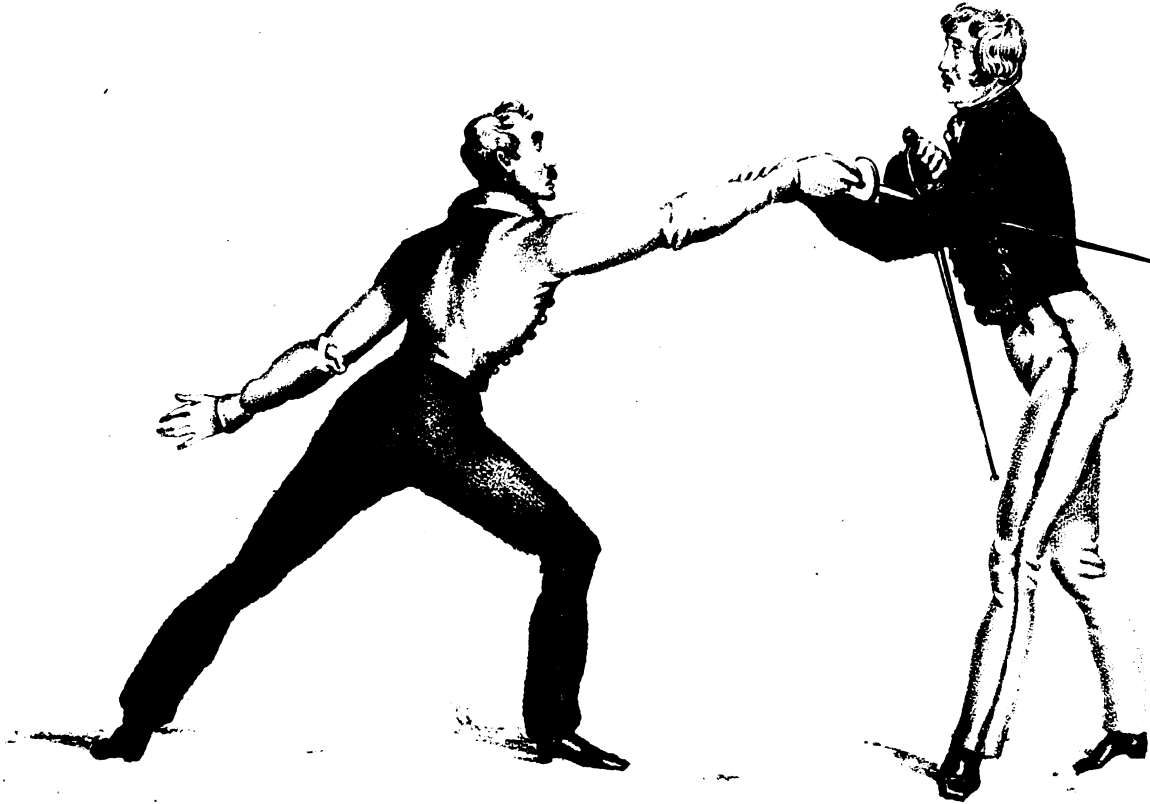


FIG. 1.

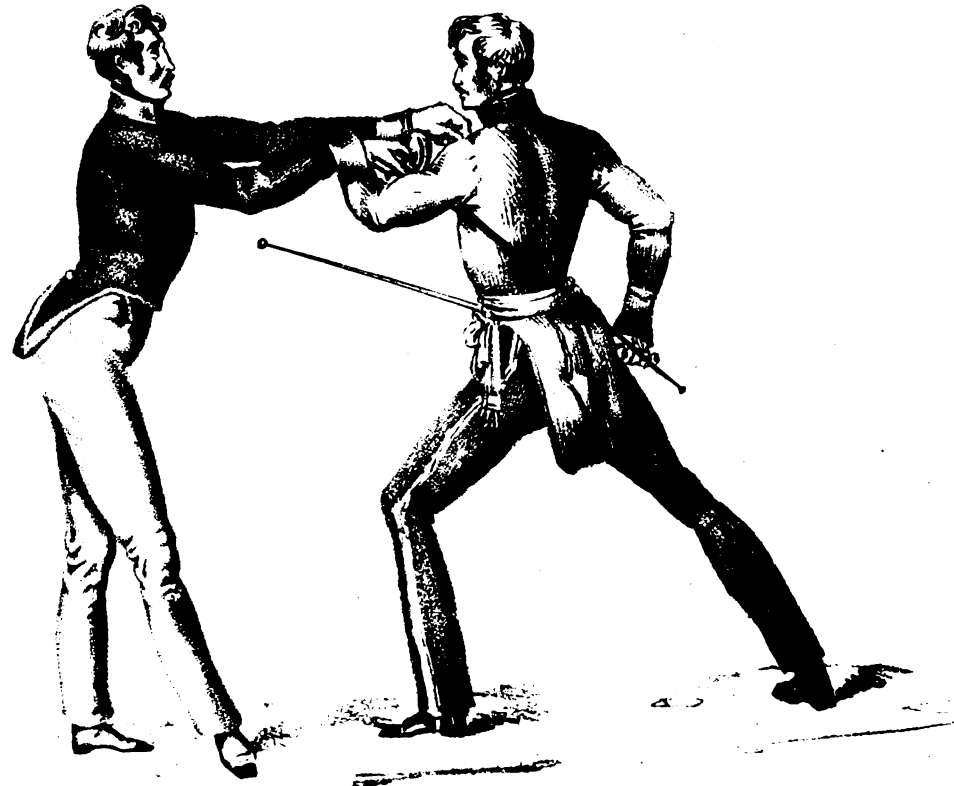


DISARMO SOPRA LA BOTTA DI QUARTA O DI SECONDA PARANDO IN PRIMA

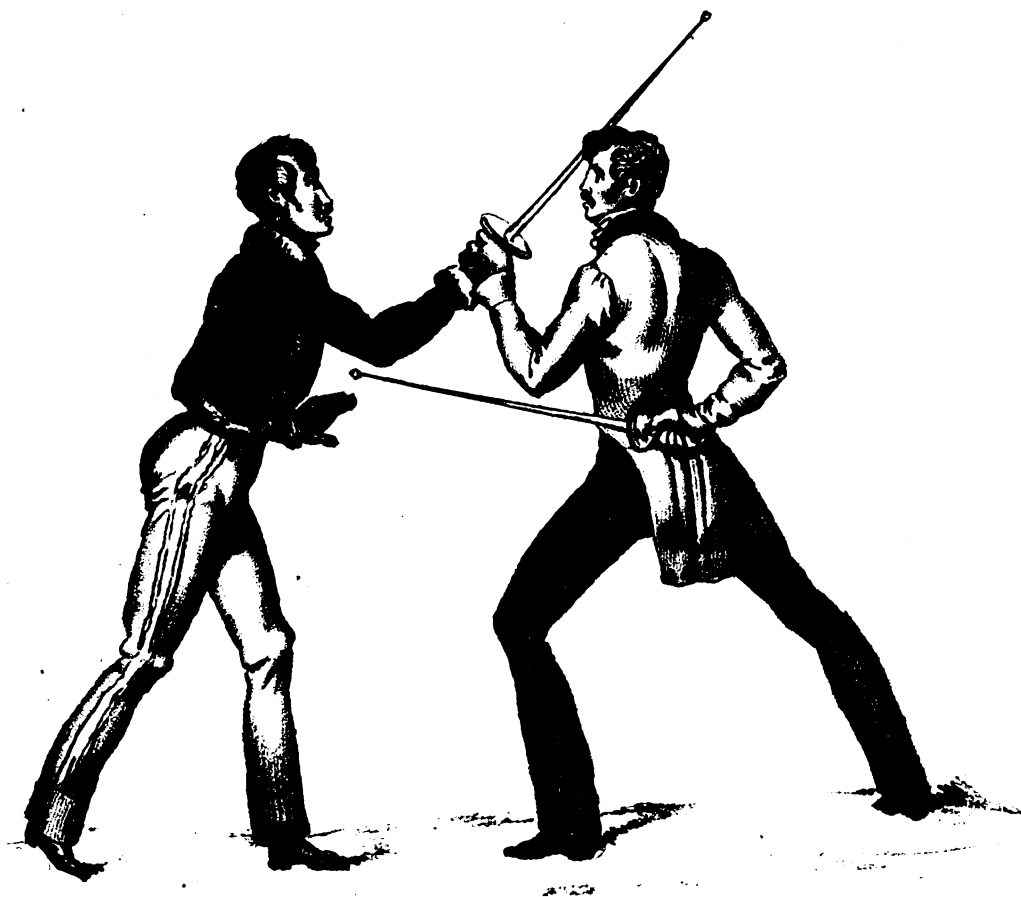
Impegnando il ferro in terza, si eseguisce prontamente l'attacco, battendo a destra il piede destro, forzando la lama dell'avversario al di fuori o in seconda, e si para con avvedutezza la prima. Invece di attraversare la linea sopra la destra facendo questa parata (come si è dimostrato nel trattato sopra le parate) si deve, in parando, serrare la misura di un mezzo palmo, e passare con sveltezza il braccio sinistro sotto il forte della sua lama. Con questo mezzo ritirando il corpo, si piega il braccio sinistro; l'avversario in tal modo sarà forzato a cedere la spada; chi se ne è reso padrone, gli presenta tosto la punta della propria spada al petto, rimettendo con vivezza il piede destro alla distanza di un palmo dal sinistro, come è dimostrato nella contro esposta figura.

FIG. XLV. Nella figura quarantesimaquinta vien rappresentata la posizione in che rimane il combattente dopo che ha disarmato l'inimico, eseguendo la botta di terza, o di seconda, ed opponendosi colla parata di prima.

121176



EXLVI.



DISARMO DOPO LA PARATA AL DI FUORI DELLE ARMI

Chi attaccasse al di fuori del ferro, la mano deve essere in terza, o in quarta sopra le armi; si esegui- FIG. XLVI. sce l'attacco battendo a terra il piede destro, forzando un poco la lama dell'avversario per obbligarlo a tirare in quarta di dentro: nel tempo che disimpegna, e tira a fondo la botta, si parerà di contro-incavazione, forzando la lama in alto col forte della spada, e si passerà il piede sinistro avanti il piede destro alla distanza di un palmo, afferrando prontamente colla mano sinistra l'impugnatura della spada. Chi si difende, deve portare il piede sinistro un palmo avanti, gettandosi sopra il ferro dell'avversario per impedirgli d'impadronirsi del proprio, scartando con prontezza la spalla destra alla distanza di un palmo, volgendo la parte in linea al ginocchio, passando con prestezza la spada dietro, appoggiando la guardia dietro le reni, e presentando la punta al petto.

GUARDIA DI PUGNALE E DI SPADA

L'uso del pugnale e della spada è antichissimo, giacchè fu adottato dai Romani, dagli Etruschi e da altre nazioni. In oggi nell'Italia è solo accostumato dai Siciliani e Napolitani.

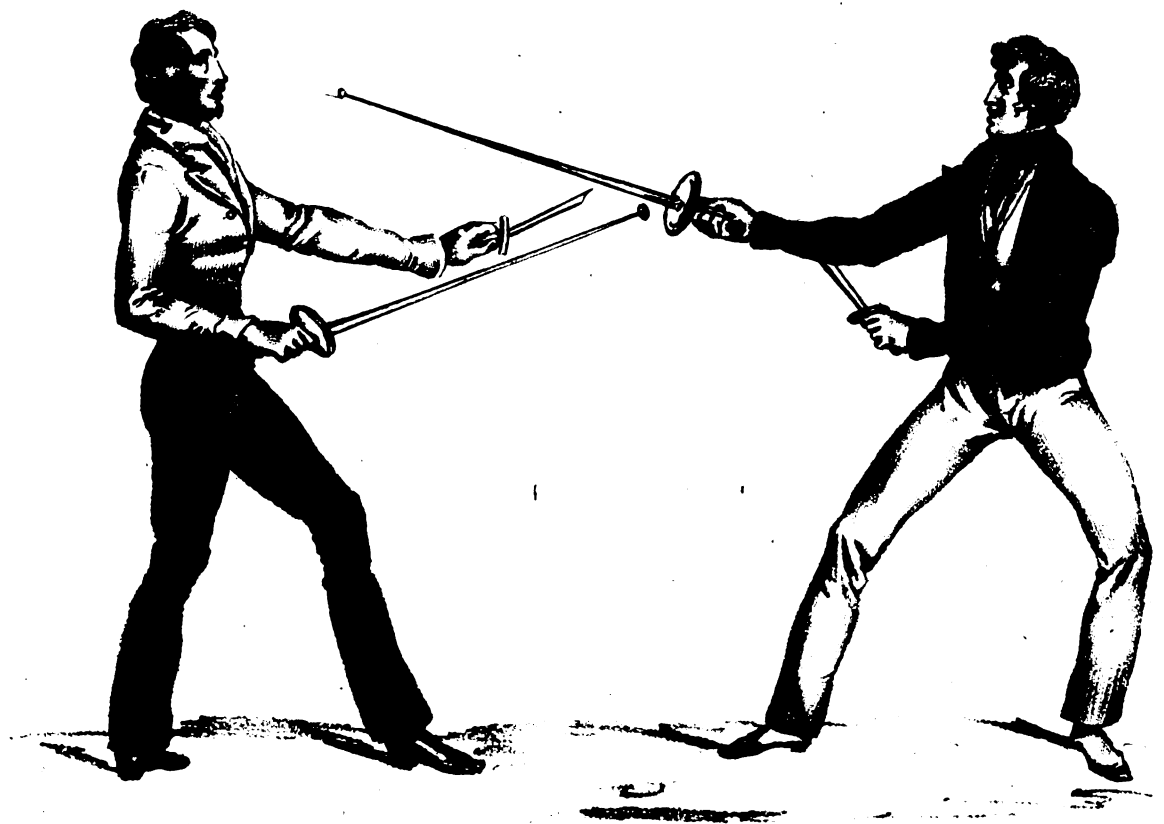
Questo giuoco è molto forte, sia per l'offensiva che per la difensiva, per cui mi sono creduto in dovere di farne parola in questo Trattato, acciò gli amatori di scherma possano conoscerlo, per garantirsi da qualunque sorpresa che potrebbe esser loro alcune volte funesta.

FIG. XLVII. S'impugna lo stiletto colla mano sinistra in distanza circa tre pollici dal forte della vostra spada, la quale deve tenersi in quarta piegando il gomito destro, portando il pugno sinistro in dirittura dei bottoni della sottoveste all'altezza del fianco, ponendo attenzione che nel coprire una parte non resti l'altra esposta, ed eseguendo le parate più serrate che sia possibile. In questa posizione si deve procurare di star bene in guardia per trovarsi la spalla sinistra al di fuori della destra. Benchè il braccio destro copra tutta la parte, deve essere piegato.

Allorchè queste posizioni verranno bene eseguite colle parate, il tiratore si metterà in guardia distendendo il braccio destro, ma senza tensione, e piegando il braccio sinistro, dovendo la punta del pugnale ritrovarsi in vicinanza del gomito destro. Il punto principale è di non iscomporsi per qualunque movimento che l'avversario facesse.

S'egli cercasse d'impadronirsi della lama colla sua, voi dovete distaccarla, quando non vi troviate assai forti per opporre il ferro a quello di lui, serrando la misura, avanzando mezzo palmo, senza però abbandonare la lama, e guadagnandone il debole, col forte dello stilo. In allora distaccando la vostra dalla sua lama, sarebbe facile d'ingannarlo sopra la parata dello stilo, e rilasciargli una botta nel petto. Nell'eseguire queste operazioni non si deve mai allontanare lo stilo dalla lama, e quanto più questa sarà lunga tanto maggior vantaggio se ne ritrarrà. Qualunque parata che la parte avversaria possa fare col pugnale non devesi mai abbandonare la propria spada, se fa d'uopo rispondere; per questo, quegli che ha coraggio e molto sangue freddo, si serve di due lame per parare con maggior vantaggio.

FXLVII. 35



Non vi è altro mezzo per ingannare l'avversario quando eseguisce degli attacchi, che fingere di tirargli delle mezze botte senza cambiare, nè muovere il ferro, battendo però il piede destro, ed allorchè fa qualche movimento scartandosi col pugnale per obbligarlo a partire. Subito che rilascia la stoccata si para di pugnale, serrando nel medesimo tempo la misura, fingendo colla spada di tirargli al volto, ultimando la botta e dirigendola al petto, come si accenna alla quarantottesima figura.

Per lo più i Siciliani e i Napoletani parano col pugnale la botta di dentro e di sotto le armi, fidandosi interamente di questa parata, e coprendosi molto bene per le parate di fuori colla punta della loro spada.

SPADA ASSOLUTA CONTRO PUGNALE E SPADA

Tutte le botte che un giuocatore di scherma tira al di dentro delle armi contro la spada ed il pugnale, possono esser parate con facilità; giacchè dobbiamo convenire che non vi è bravo che non trovi il suo antagonista: la risposta delle stoccate dell'avversario senza dubbio sarebbe micidiale; per questo è conveniente di condursi con sommo giudizio ed attenzione.

Devesi uno porre in guardia tenendo il pugno fra terza e quarta, portando il braccio un poco più basso che nella guardia consueta, dirigendo la punta della spada alla spalla destra dell'avversario. Non devesi impegnare la spada, ma fare dei battimenti, o degli strisci di ferro al di fuori delle armi, o degli attacchi col battimento del piede destro, allineando la punta del ferro al suo volto per forzarlo ad alzare il pugno: in allora approfittare della circostanza per tirare una botta in seconda, rimettendosi prontamente colla spada in prima, oppure col mezzo circolo.

Se l'avversario si mantenesse in guardia colla punta della spada in linea della spalla, si eseguisce una finta al di dentro delle armi, dandogli un colpo secco sopra il forte della lama al di fuori delle armi, e tirandogli una botta di quarta sopra le armi.

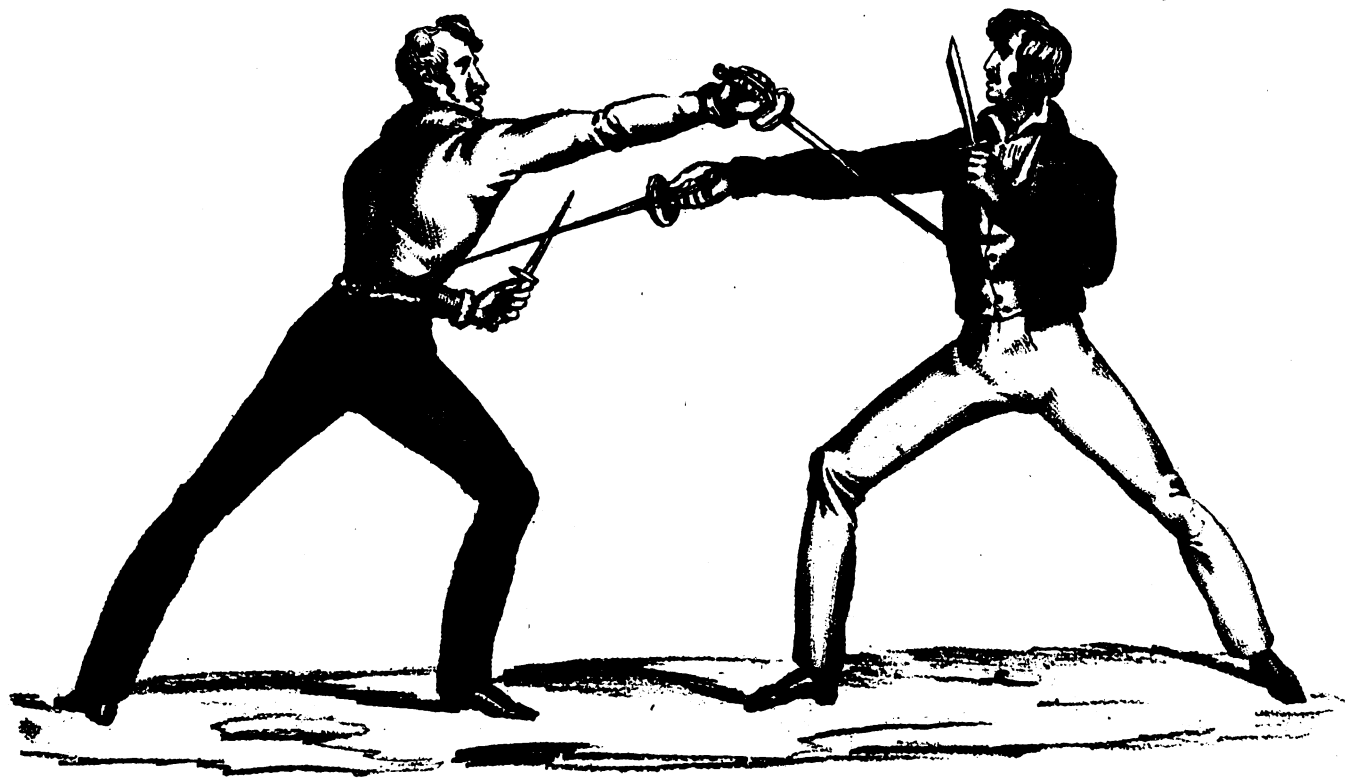
S'egli tiene la punta della spada più bassa del pugno, deve la parte contraria situarsi nella medesima posizione di dentro le armi, tirandogli una mezza botta, e guadagnando col ferro la di lui lama, vibrare una

stoccata di fianco. Gli si può ancora presentare una mezza botte facendo una incrociatura colla spada, e tirando a fondo una botte di terza.

Non saprei consigliare il tirar di dentro le armi, giacchè potrebbe esser dannosa la parata del pugnale, e resterebbe esposta alla risposta dell'avversario.

Nel caso ch'egli si muovesse, o cercasse di parare colla spada sopra gli attacchi che uno potesse fargli, in allora dopo di avergli tirato una mezza botte di dentro alle armi, o dalla parte di fuori del pugnale, gli si può tirare una quarta bassa; ciò eseguito, riprodursi in guardia di terza, o con un mezzo cerchio.

F.XLVIII.



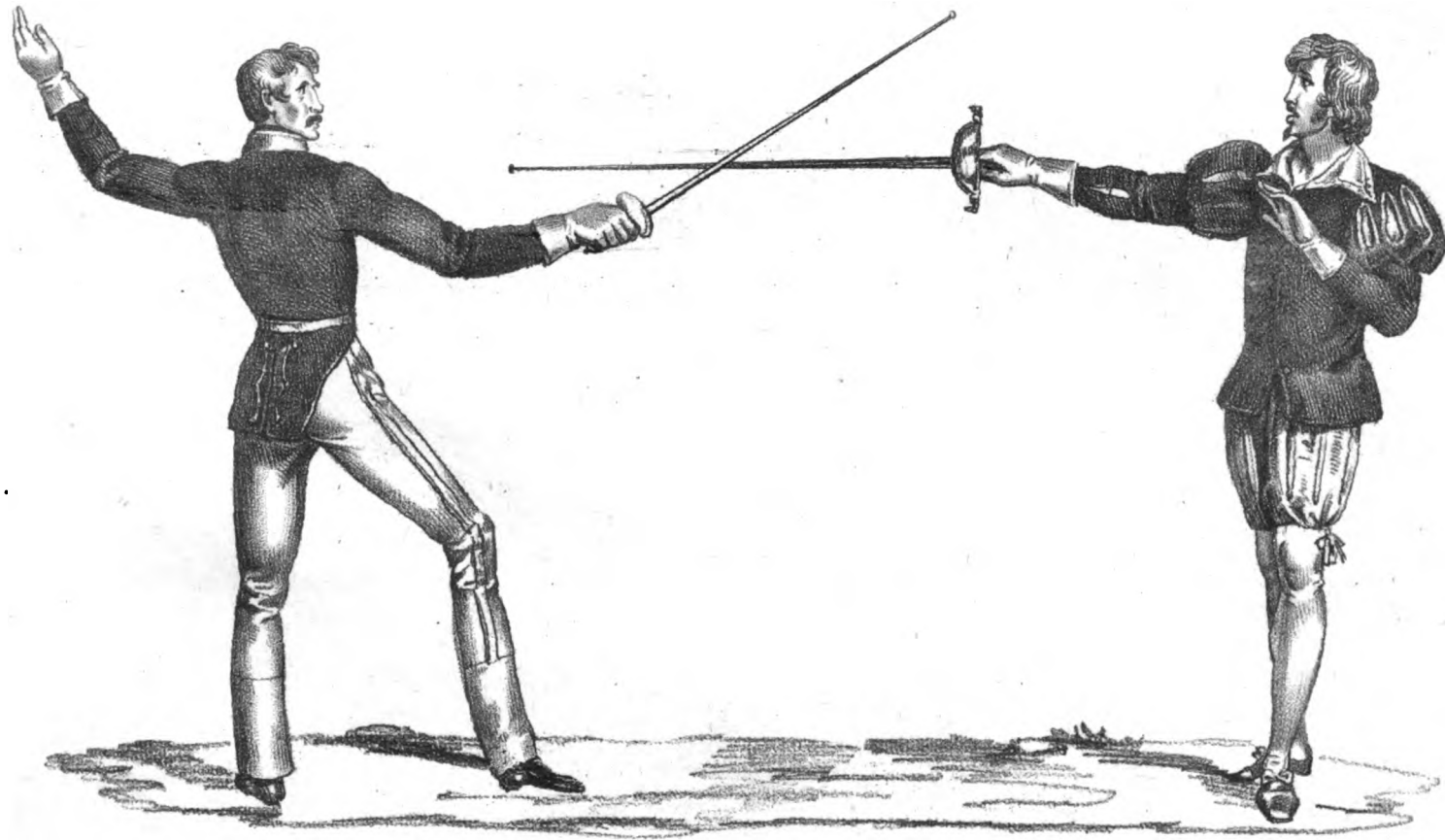
Se vi dovete riprodurre con somma prontezza in guardia, dopo di aver ingannato l'avversario col vostro giuoco, per cui siensi rese inutili le parate di lui col pugnale, in allora gli tirerete una botta in quarta al petto, scartando col vostro pugnale la sua spada, come viene presentato nelle controposte figure. FIG. XLVIII

DIMOSTRAZIONE DELLA SCHERMA SPAGNUOLA
IN CONFRONTO COLL'ASSALTO FRANCESE E ITALIANO

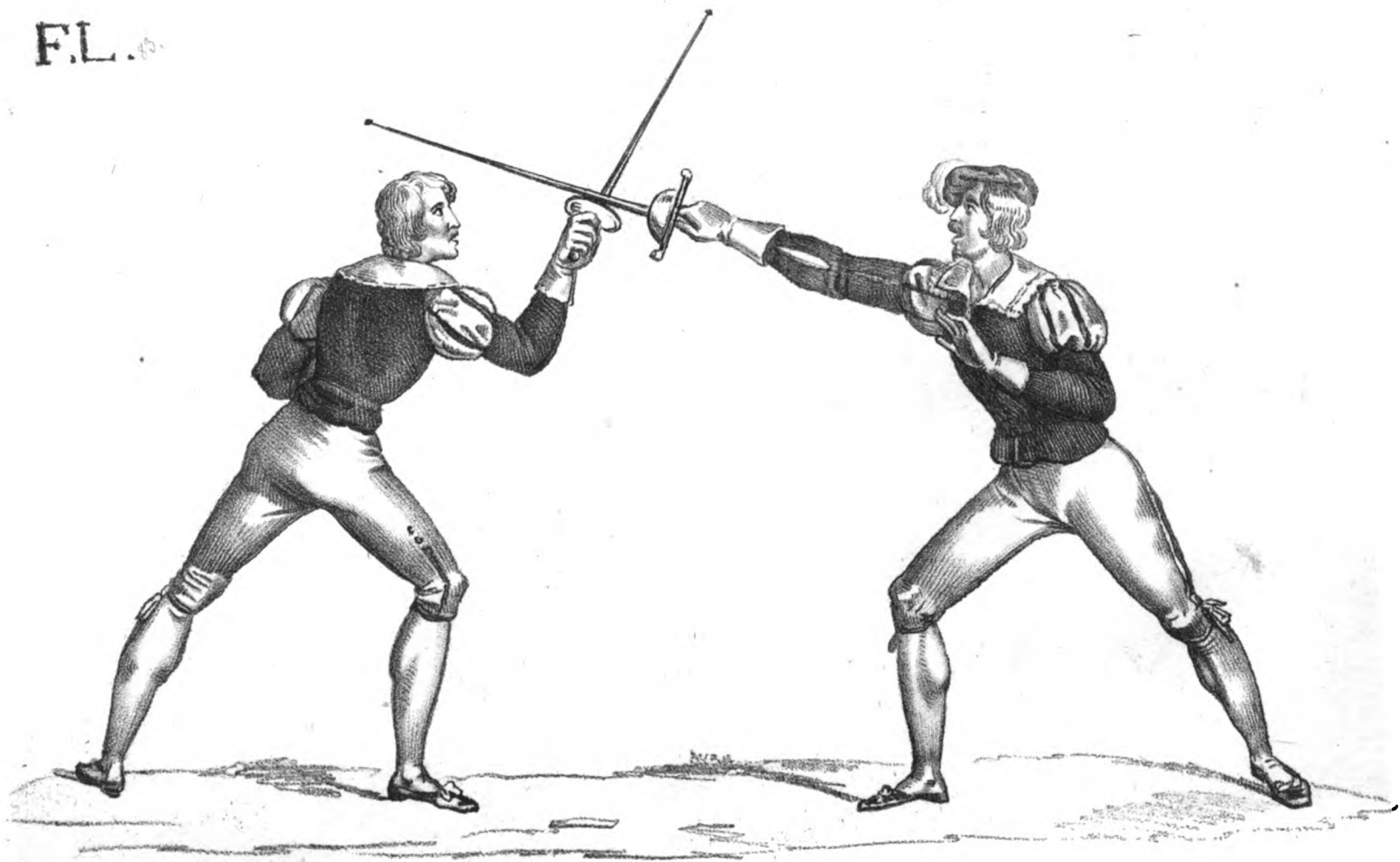
FIG. XLIX. Gli Spagnuoli, tirando di scherma, hanno un metodo differente da quello delle altre nazioni europee. Scagliano sovente sopra la testa dell'avversario un colpo di spada, ch'essi denominano *botta d'estramaçon*, in seguito gli tirano una stoccata dirigendo la punta del ferro in dirittura alla gola ed all'occhio destro. Si tengono in guardia quasi in linea retta. Si distendono circa due palmi quando tirano la botta, portando la mano sinistra all'altezza della mammella destra, ed allorchè avanzano piegano il ginocchio destro, e distendono il sinistro, curvando il corpo in avanti. Allorchè si tendono piegano il ginocchio sinistro, allungano il destro; tengonsi con precisione in guardia, gravitano sulla parte sinistra, e parando sovente colla mano, scartano il ferro, mentre passano il piede destro innanzi al sinistro.

La loro spada è della lunghezza di cinque piedi, cominciando dall'impugnatura alla punta, e la lama è tagliente da ambe le parti; la coccia larga e profonda, attraversata da un'asta, che sorte lateralmente due dita circa. È indubitato che tale armatura riesce molto vantaggiosa per far cadere il ferro dell'avversario, legando fortemente con uno striscio bene unito sopra la di lui lama, molto più quando sono d'uguale lunghezza, giacchè riuscirebbe assai difficile contro una spada più corta. La loro guardia ordinaria è di terza alta, mirando colla punta al volto dell'inimico. Bene spesso eseguono de' battimenti di piede facendo dei falsi attacchi, tirando delle mezze botte al volto, piegando all'istante la testa indietro, formando un cerchio colla punta della spada sopra la sinistra, distendendo nel medesimo tempo il braccio, piegando in avanti il corpo per dare un colpo d'*estramaçon*, rimettendosi con prontezza in guardia e tenendo la punta della spada sempre diretta al volto dell'inimico.

FXLIX V. 2. 13.



F.L.



COME POSSA BATTERSI IL GIUOCO SPAGNUOLO DOPO LA BOTTA DI *ESTRAMAÇON*

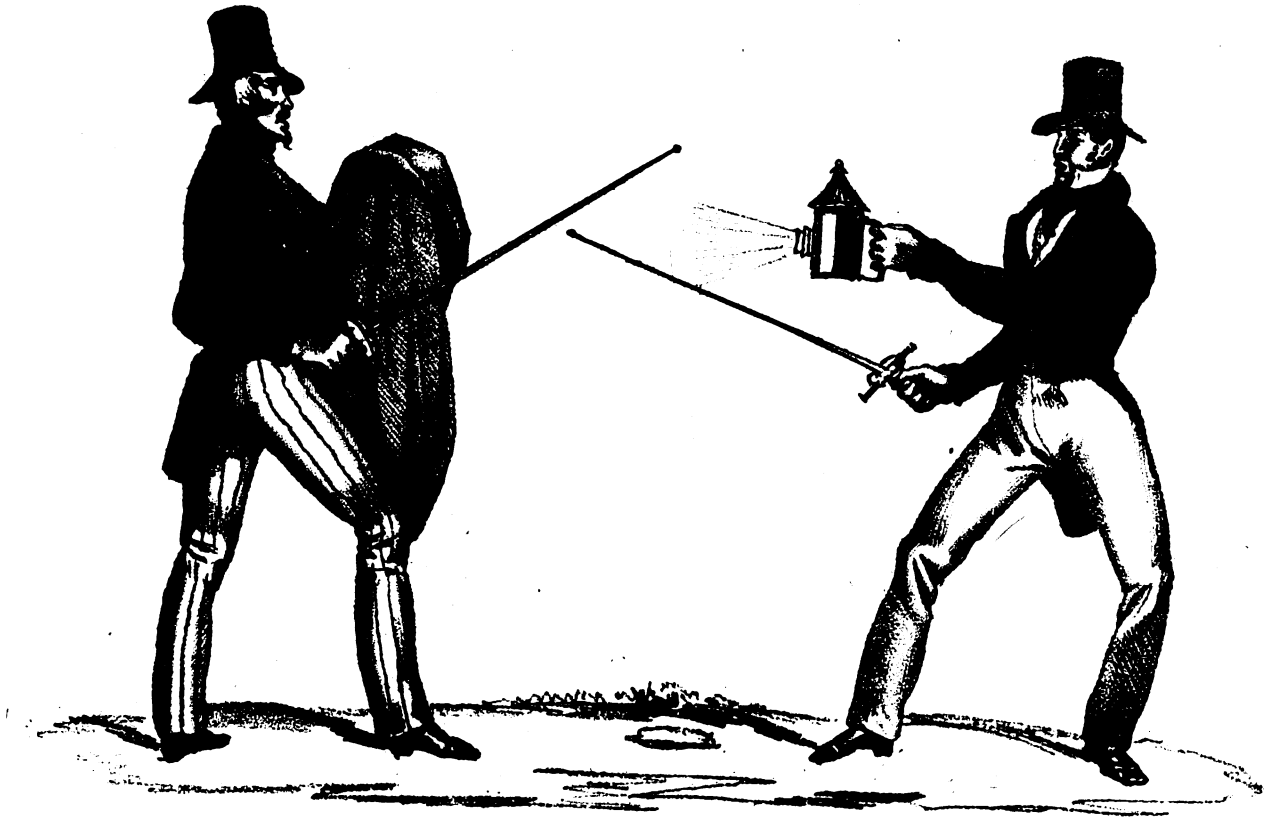
Servendosi di una spada di consueta lunghezza, e resistendo al primo attacco, uno potrà facilmente difendersi FIG. L. contro il giuoco spagnuolo, e non si troverà per nulla imbarazzato negli attacchi o finte che potessero toccargli. Ma è sommamente necessario che abbia l'accortezza di tenersi sempre fuori di misura, di voltare il pugno in terza, portandolo un poco più alto che nella guardia ordinaria, e di restare sempre fermo per qualunque movimento che l'avversario potesse fare. Se costui tira la botta di *estramaçon* la si para in terza alta, rilevando il pugno e abbassando il corpo, serrando la misura di un gran palmo e rispondendo col tirare a fondo una stoccata di seconda, tenendo il pugno più basso che nella botta ordinaria, acciocchè non sia parata questa risposta colla mano sinistra. Appena eseguita questa botta bisogna riprendere con vivezza la guardia di terza, conservando con precisione le indicate posizioni, cavare un poco il pugno, ricercando col proprio ferro la spada di lui, e portando nel medesimo tempo il piede destro in vicinanza del sinistro per allontanarsi dalla punta del suo ferro, chè in allora con somma facilità si può col piede sinistro guadagnar terreno. Se poi l'avversario tira una stoccata di punta, dirigendola al volto o al petto, la si para disimpegnando il ferro in terza o in quarta, conservando il pugno in linea della spalla, e chiudendo in quell'istante con un buon palmo la misura per avvantaggiare sopra il ferro di lui, quanto è possibile, affine di rispondergli con una botta a fondo di quarta. Se cercasse di parare la risposta colla mano sinistra, si finge di tirargli facendo una forte battuta col piede destro, per deludere in tal modo la parata indicata, e terminare la botta in conformità dei principj dimostrati, ritornando con sveltezza in guardia, conservando la punta della spada in linea del volto, raddoppiando con vivezza la quarta bassa. Ciò eseguito si torna in guardia di terza, passando il piede destro dietro il sinistro.

Benchè sia molto facile ad uno che è armato di una spada di solita misura il disarmare quello che ha una lunga spada alla spagnuola, non consiglio alcuno di tentarlo; e mi credo in dovere di porre sott'occhi agli amatori di scherma, che la spada spagnuola oltre di avere una lama molto tagliente da ambedue i lati, onde si rende molto pericolosa a colui che volesse abbrancarla, rischiando di tagliarsi le mani, ha due anelli alla

impugnatura appoggiati alla coccia pe' quali lo schermidore spagnuolo passa le due prime dita, e con le altre dita ed il pollice la comprime con molta forza, tanto che si rende ancora inutile l'incrociare, o strisciare il suo ferro per farglielo cadere di mano. È assai evidente che veruna delle indicate operazioni non possono avere che casuale vantaggioso effetto.

Il più sicuro e miglior metodo per difendersi contro il giuoco spagnuolo è di ben tenersi in guardia, e puntare col proprio il ferro avversario, ed allorchè si presenta una luce d'intervallo approfittarne per guadagnar terreno, e tirare una stoccata al petto, rimettendosi in guardia col mezzo cerchio, portandosi fuori di misura e ripetendo una quarta bassa, o una fianconata. Il tutto dev'essere eseguito col massimo sangue freddo e con coraggio.

F. L. I.



**DUELLO NOTTURNO DI UN TIRATORE DI SPADA E MANTELLO,
CONTRO ALTRO DI SPADA E LANTERNA**

La spada ed il mantello, e la lanterna (detta sorda) furono un uso in Italia, allorchè il dispotismo feudale se ne rese padrone; ma la saviezza dei governi di questa bella regione annichilì con provvide leggi tanti funesti abusi, che disonoravano il carattere nazionale. FIG. LI.

Siccome io mi proposi di trattare ogni sorta di scherma, così anche di questa parlerò, acciocchè i dilettanti di sì nobile ed utile esercizio possano istruirsi in tutti i giuochi e mettersi a portata di potersi difendere in qualunque incontro, anche non preveduto.

Il mantello è offensivo e difensivo per quelli che sanno servirsene con avvedutezza, potendosi con questo molto nuocere all'avversario. Vi sono diverse maniere di trarlo; gettarlo in testa all'inimico per cui egli resta privo della vista, oppure gettarlo sopra la di lui spada, la quale restando avviluppata, non potrebbe far più nessun danno; ma chi non sapesse trarlo con molta sveltezza, arrischierebbe di coprir sè medesimo, e restar vittima del suo nemico. È difensivo, potendosi col mantello facilmente parare le botte, coprendosene dalla testa sino al fianco.

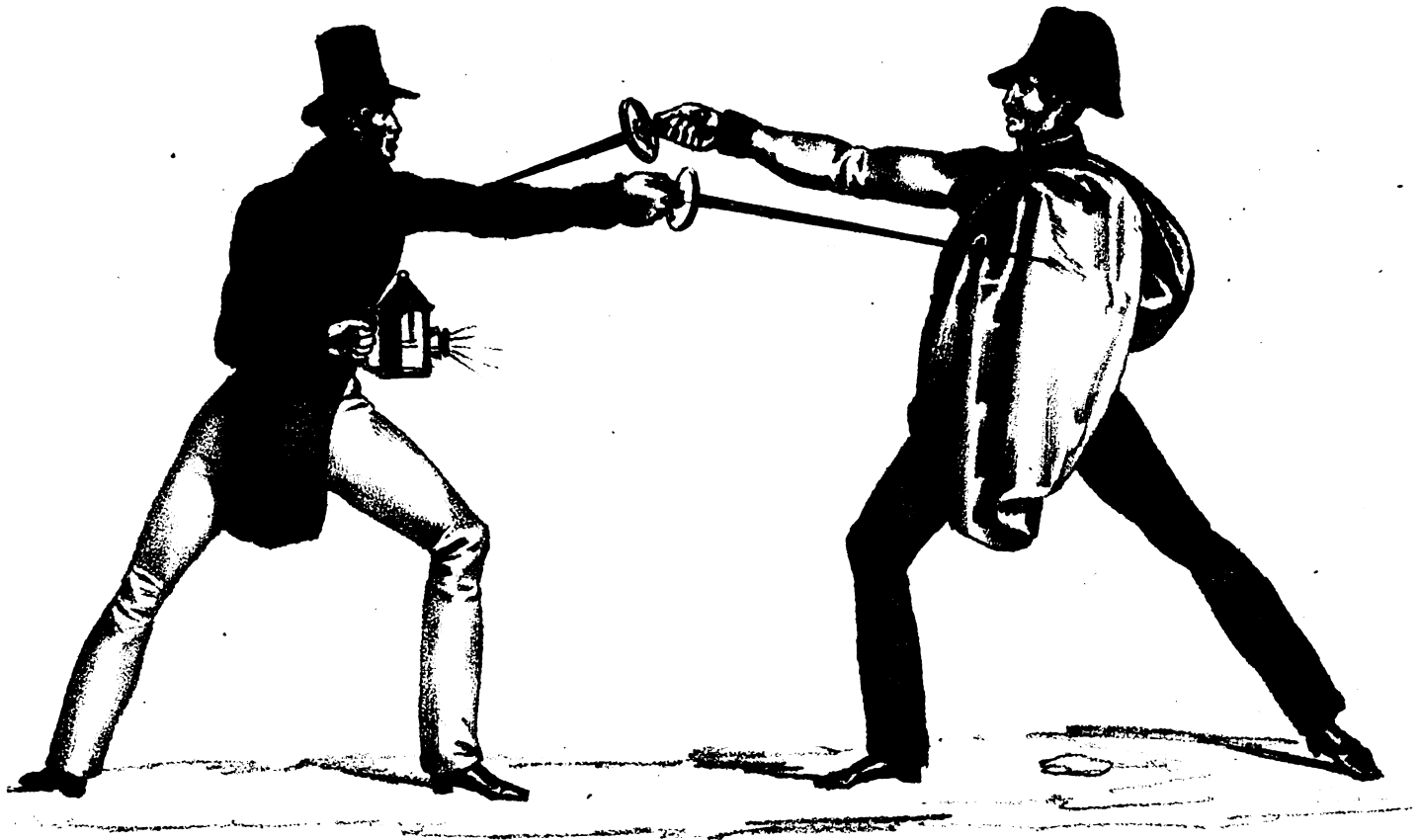
Si parano le stoccate che l'avversario vi tira di fuori e sotto le armi col mantello, vibrandogli nello stesso tempo una stoccata al petto.

Per servirsi con vantaggio del mantello si fascia il braccio sinistro prendendo il lembo di dentro, lasciando pendere l'opposto al di fuori sopra il ginocchio destro, tenendo il braccio sinistro un poco piegato, e portando il pugno all'altezza della spada per coprire gli occhi dai raggi della lanterna. Chi si trovasse costretto a fare una lunga difesa, procuri di non abbassare il braccio sinistro, benchè fosse affaticato, e si guardi dal lasciar strascicare il mantello per terra, sul quale potrebbe inciampare e cadere. Se il braccio sinistro fosse stanco, si può lasciarlo pendere accanto al fianco sinistro, portando il mantello un palmo distante dalla coscia, e facendo un passo indietro riprendendo la difesa. Quando mancasse terreno per eseguire il passo, si può appoggiare il braccio sinistro contro l'anca, restando fermo in guardia, e parando di mezzo cerchio, o di cavazione.

A chi conosce il giuoco di spada e pugnale, si rende più facile il difendersi da un assalto di spada e mantello, richiedendosi per questa difesa un occhio molto vivo e penetrante. In caso di bisogno potrebbe uno difendersi con un bastone ed il mantello, giacchè dopo aver parato una stoccata di punta col bastone, nello stesso tempo può chiuder la misura sopra l'assalitore non abbandonando la di lui spada, e gettargli il mantello sopra la testa. Per eseguire con precisione tale operazione, non solo si deve avere molta esperienza nella scherma, ma pur si richiede non poco sangue freddo, fermezza e decisione, colla quale tutto si ottiene.

È molto necessario di conservare la distanza, per servirsi con vantaggio del mantello. Per eseguire con destrezza ciò, bisogna scoprirsi un poco, avanzando in fuori la spalla sinistra, per impegnare l'avversario a tirare: in allora senza curarsi di ricercare col proprio ferro la sua spada, piegando la vita indietro, gli si getta nel medesimo tempo la parte pendente del mantello sopra la spada; poi attraversando con prontezza la linea bisogna rimettersi in guardia col pugno in quarta, e vibrargli una stoccata al petto.

F.L.H.



ASSALTO NOTTURNO DI SPADA E LANTERNA BATTUTO DA SPADA E MANTELLO

Vengono severamente puniti tutti quelli che di notte sono sorpresi con spada e lanterna; alcune volte nelle grandi e popolate città può accadere che alcuno malintenzionato vi assalisca. Il perchè ho pensato di dare una idea di questo giuoco, per dimostrare a chi legge la maniera di difendersi, se le circostanze lo esigessero. FIG. LII.

Generalmente coloro che si servono della lanterna sorda, sogliono nasconderla sotto l'abito e il mantello, ed allorchè hanno ideato di attaccare qualcuno l'aprono avanti di sguainare la spada, presentandola in faccia all'assalito, portandola alle volte dietro le reni, variando di posizione, allorchè l'avversario cambia terreno.

S'egli vi presentasse la lanterna al volto, e se voi foste munito di una buona spada dovete prima coprire col mantello al di dentro delle armi, dando un colpo secco di quarta sopra la lama dell'inimico, e contemporaneamente un altro col taglio della spada attraverso della lanterna volgendo la mano in terza. Il colpo deve partire dalla vostra destra alla sua sinistra senza ritirare il braccio, perchè questa stoccata dev'essere eseguita dal pugno al gomito, per esser certi di ferirlo al petto, conservando la mano nella stessa posizione, ed avendo l'avvertenza di coprirsi col mantello di dentro alle armi.

Se presentasse la lanterna sotto il mento, si deve attraversare il terreno sopra la sua destra guadagnando il di fuori delle armi, e tirandogli delle mezze botte al viso. Se poi alzasse la punta della sua spada, bisogna in allora serrare la misura, abbassando il corpo, alzando ambe le mani, tenendo il ferro sotto il pugno sinistro proteggendola in tal modo col mantello, e facendo un passo col piede sinistro senza distaccare il ferro da quello dell'avversario; poi approfittando del mantello, piegare un poco il braccio destro per disimpegnarsi bene della punta della spada, ed in qualsiasi posizione vibrare con vivezza una stoccata all'inimico.

Avendo la lanterna dietro le reni, e dirigendo i raggi da una parte, si deve attraversare la linea di dentro alle armi, impugnando colla mano sinistra il mantello, tenendolo ben compresso sopra la mammella destra, volgendo il pugno in terza, dirigendo la punta della spada al petto, ed all'istante che si rilascia la stoccata, invece di parare colla lama, distendere il braccio sinistro, portando il mantello in faccia alla lama, e ripetendo vivamente una botta al petto, come si può osservare nelle dicontro figure.

Allorchè gli avrete tirato una stoccata al petto senza ferirlo, è un segno certo ch'egli si è posto alcuna cosa indosso, per cui le vostre botte sono inutili, ed è pericoloso il ripetere; onde con prontezza bisogna tirargli alla gola, al viso, o al fianco; l'assalitore può esser capace di qualunque viltà, per giungere a compiere con sicurezza il suo intento.

F. LIII. 49



QUAL SIA LA POSIZIONE DI UN TIRATORE DI SCIABOLA E SPADA

La guardia di un giuocatore di sciabola è diversa; alcuni si presentano impugnandola in terza, col braccio FIG. LIII. disteso e la punta diretta al volto dell'avversario, portando la vita un poco in avanti, il ginocchio sinistro fermo, ed il destro piegato. Alcuni appoggiano il forte della sciabola al fianco sinistro e tengono la punta alta. Vi sono pure di quelli che voltano la mano in prima, e tengono la punta bassa; ed altri che piegano il ginocchio sinistro, gravitando la vita indietro, e volgendo il pugno in quarta.

DIFESA DEL TIRATORE DI SPADA CONTRO LA SCIABOLA

Per difendersi colla spada contro la sciabola vedete la posizione nelle controesposte figure; per essere più pronto e sicuro nella difesa, è molto necessario di ben conoscere la misura, che prende l'avversario per tenersi distante, altrimenti potrebbe riuscire di grave danno il non prendere simile precauzione; non dovete mai avvicinare la vostra lama a quella dell'avversario, nè muovere il pugno, nè il piede destro; allorchè avrete sguainata la spada, dovete colla sinistra prendere la falda del vostro vestito, o del mantello, oppure col fazzoletto fasciarvi la mano sinistra per poter parare un colpo con minore pericolo, portando il braccio all'altezza dell'orecchia sinistra, garantendosi in tal modo da un colpo di testa, che l'avversario potesse dirigersi al di dentro delle armi, al viso o al ventre.

Si para ancora un colpo di testa col forte della lama voltando la mano in terza opponendo la spada quasi attraversando la linea, ed osservando che la punta sia un poco più alta della guardia. Subito che avete parato la botta dovete chiudere la misura di un palmo, incurvando la vita, e rispondere tirando una stoccata in seconda, ripetendola prontamente prima di riprendere la difesa, se però conoscete di poterlo fare senza pericolo.

Si para ancora la botta che si tira colla sciabola al viso al di fuori delle armi col forte della spada, volgendo il pugno non intieramente in terza, e conservando la punta in linea retta. Parato tal colpo si risponde con una stoccata in quarta sopra le armi, dirigendola al volto, e se credete bene, la si raddoppia in seconda.

Si para egualmente un colpo di sciabola diretto al ventre tirato al di fuori delle armi tenendo la mano in seconda, e riprendendo l'istessa positura nel rimettersi in guardia.

La più certa però e più sicura difesa che io vi propongo contro un esperto tiratore di sciabola, è di non mettersi alcun timore de' diversi movimenti che vi presenta, nè delle mezze botte con replicati assalti che vi facesse; dovete con molto sangue freddo scansare i suoi colpi, ritirandovi ora da una parte, ora dall'altra, rompendo la misura, allorchè lo giudicate, tirandogli delle mezze botte, e se vi lascia uno spazio, lanciargli una stoccata dritta al petto o una fianconata, rimettendovi con prontezza in guardia fuori di misura, schivando col vostro ferro la sua lama.

Se l'avversario facesse dei movimenti, o serrasse la misura, parate con sveltezza col forte della spada, o col mantello, e se vi riducesse a cattivo partito, parate con ambe le mani.

Se l'avversario eseguendo de' movimenti si allontanasse, dovete decidervi, serrando la misura, coprendovi per quanto è possibile colla spada e col braccio o mano sinistra, dirigendogli una stoccata a quella parte che giudicate meno coperta, duplicandola, se ve ne dà luogo; se il terreno sopra cui vi battete si trovasse ben sodo e sgombro da sassi, o da altra cosa che potesse farvi pericolare, dovete con avvedutezza farlo stancare, rinculando ora sopra la destra, ora sopra la sinistra, e approfittando del momento favorevole per tirargli una stoccata ben dritta al petto.

Vi prevengo che vi sono alcuni tiratori di sciabola che vanno framezzando il loro giuoco rilasciando dei colpi di punta; il che ordinariamente chiamasi giuoco di contro-punta. Essi fingendo di tirare, o voler tirare una botta di taglio, invece tirano un colpo di punta al petto, od alcune volte ancora dopo di aver parato, allorchè si avvedono che siete scoperto e mal situato in guardia, se ne approfittano, vibrando colla maggior forza un colpo di taglio o di punta.

OSSERVAZIONI

I tiratori di sciabola hanno nel loro giuoco quattro botte principali, che vengo a spiegare, e si chiamano: colpo di testa, di pugno, al ventre ed agli stinchi.

Alcuni tirano i loro colpi per un movimento di spalla, del gomito o del pugno. Tengono il braccio teso presentando la punta della loro sciabola all'inimico.

La prima maniera di tirare viene eseguita con un movimento di spalla secondato coll'alzare il braccio destro con cui s'è impugnata la sciabola, assicurata da una dragona di dante, che si lega al polso, e facendo colla sciabola un gran cerchio per darle maggior forza di tagliare. Eseguitosi tal movimento, il quale è il più pericoloso, per essere il più lento, e perciò accorda un gran vantaggio a quello che è armato di punta; il suo avversario deve chiudere la figura, ed allorchè l'inimico alza il braccio vibrargli una stoccata al petto, o al fianco, oppure dopo che ha scaricato il suo colpo di sciabola, avendolo scansato colla vita, all'istante serrare la misura tirandogli una stoccata di punta. È sicuro che non ritrovando ostacolo alcuno colla sua sciabola ne avrà la peggio, e corre rischio che la sciabola, per la gran forza ricevuta, resti piantata sul terreno o si rompa; quando ciò non avvenga, essendo i di lui movimenti lunghi e lenti, quello che sarà armato di spada potrà sempre con facilità tirargli una stoccata al petto, purchè sappia approfittare del contrattempo.

La seconda maniera di tirare un colpo di sciabola è secondata da un movimento di gomito, e si eseguisce piegandolo assai. In tale attitudine si porta la mano fuori di linea, sia nell'alzarla che nell'abbassarla, per cui è dato un grande utile all'avversario, che però può non essere vantaggioso, non eseguendosi un movimento tanto largo colla sciabola, per cui il colpo sia più pronto restando ancora meglio coperto.

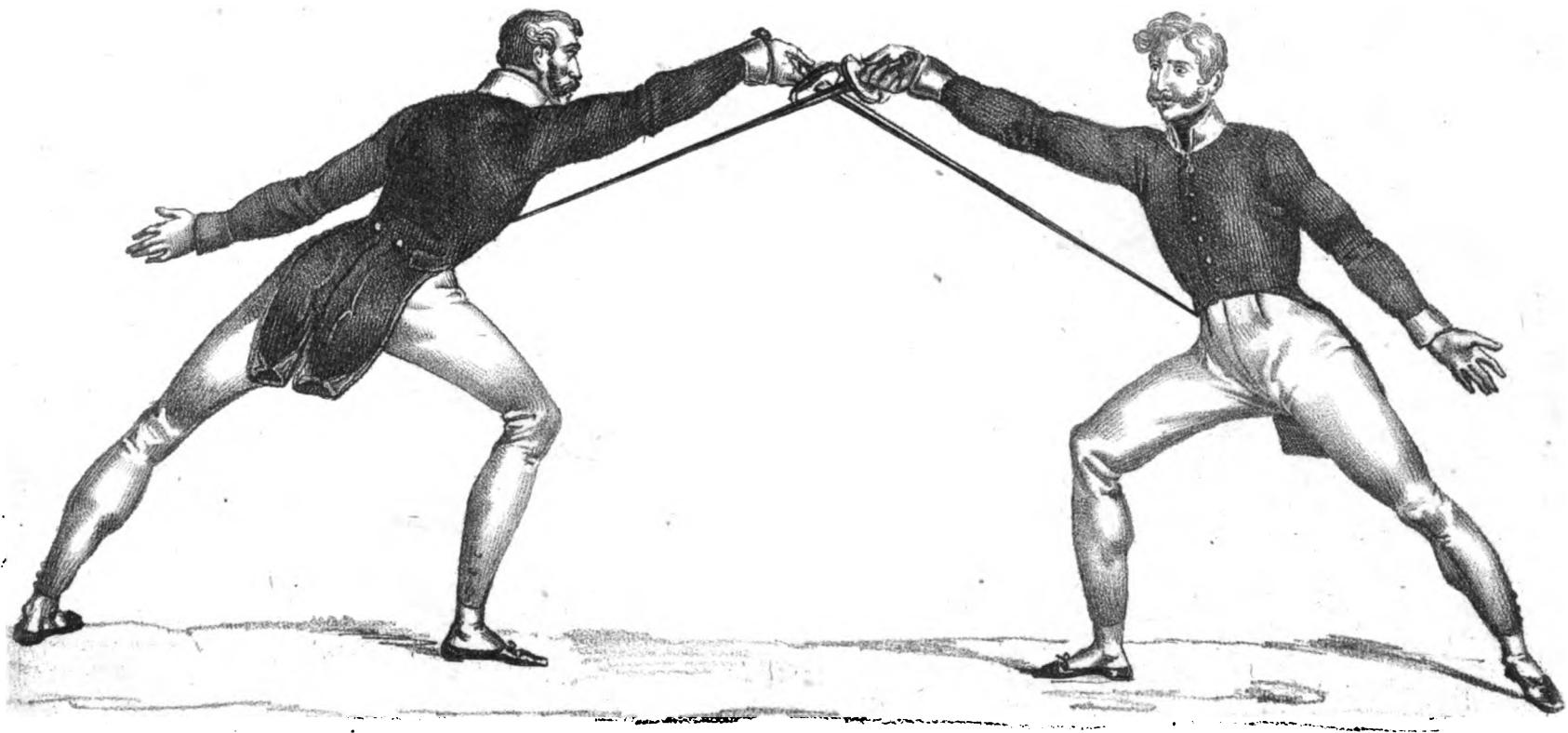
La terza posizione è di tirare con un movimento di pugno, facendo colla sciabola un cerchio sopra la destra e la sinistra; è il pugno che deve secondare con vivezza tal movimento, facendo attenzione che il gomito non sortisca di linea dal corpo. Alcune volte i giuocatori di sciabola parano di punta col forte della loro sciabola, riproducendosi con somma prontezza, tirando un colpo di taglio, movendo solamente il pugno: il colpo favorito per lo più è al di fuori delle armi.

Dovendo battersi con un tiratore di sciabola, si deve avere l'avvertenza di armarsi di una spada piatta, e se l'accidente portasse che non aveste altro che un triangolo, dovete evitare le parate; giacchè l'avversario con facilità potrebbe rompervi il ferro. Le stesse precauzioni dovete osservare nel battervi con uno che fosse armato di squadrone.

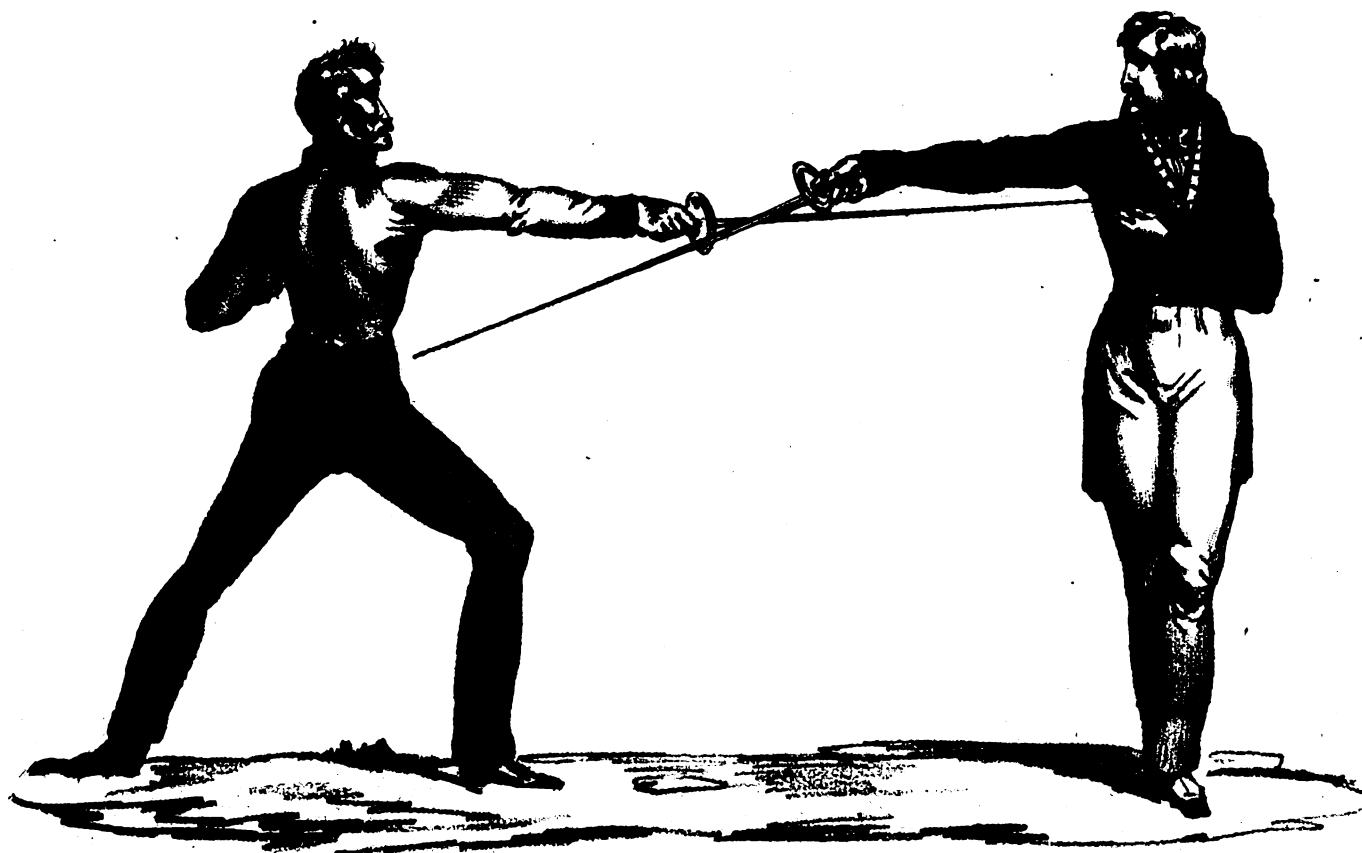
MANIERA DI EVITARE LA STOCCATA SOPRA IL TEMPO

FIG. LIV. Le controposte figure rappresentano gli effetti pericolosi della botta di quarta sopra il tempo; se avviene che due tiratori non partano nel medesimo istante, può darsi che sia causato dalla malizia del debole per non esser battuto dal più forte; ciò può accadere in accademia, ma è assai difficile che succeda colla spada, per cui esorto gli amatori a prendere le maggiori precauzioni, osservando i movimenti dell'avversario, e tenendolo puntato, tirandogli qualche mezza botta perchè si decida a tirare, portando con destrezza il piede due palmi sopra la destra, e contemporaneamente il sinistro un palmo dietro al tacco destro, distendendo con forza il braccio, e presentandogli la punta della spada al petto, come vien indicato dalla figura qui di contro.

FLIV. 92. 17.



F.L.V.

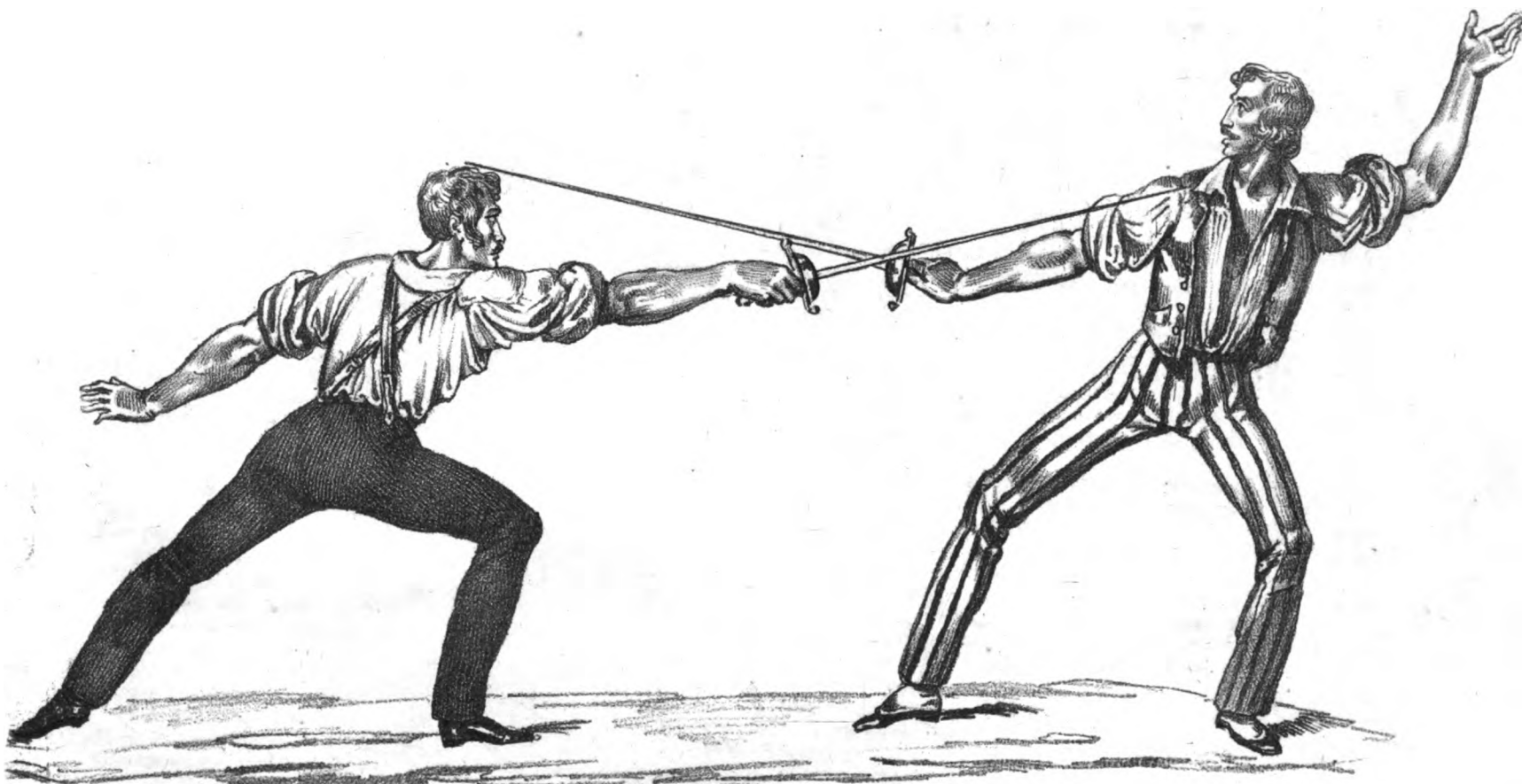


Questo stralino è molto utile quando sia bene eseguito, potendosi usare in tutte le botte che venissero tirate **FIG. LV.** dalla parte di fuori, ed in particolare per chi conoscesse che il suo avversario volesse colpirlo con le botte di tempo; ci vuole però molta cognizione per condurre l'inimico a quel giuoco, che uno si è proposto di fare. Ciò arrivando, si farà un mezzo giro dalla parte destra portando il tacco destro dietro al calcagno sinistro, tendendo bene i ginocchi, distendendo il braccio destro, prendendo la posizione di quinta, scartando il corpo, e portando la mano sinistra sopra la mammella destra.

FIG. LVI. Queste ultime figure dimostrano quanto valga il coraggio e la bravura della scherma italiana; esse furono delineate dal vero; i due tiratori sono d'uguali forze, sia nel difendersi che nell'offendersi; lo slancio dell'uno e lo scanso dell'altro lo dimostrano abbastanza.

E con essi prendo congedo dagli Amatori della Scherma, come che potessi scrivere ancora su questa materia, essendo incalcolabili le combinazioni di una tale nobilissima lotta. Chi avrà fatto un lungo ed assiduo esercizio deciderà se l'esposta teoria sia o no giovevole alla pratica di quest'arte che a buon diritto fu detta cavalleresca, considerati i tempi in cui essa ebbe maggior lustro, e che merita bene d'essere quant'altra mai coltivata anche di presente in cui lo spirito non prevale di tanto alla materia che non lasci travedere il bisogno della propria difesa se non quello di dare qualche elasticità a corpi infiacchiti dall'inazione.

FINE



*Valor, mirabil arte
In ambi i cuor s' annida,
Colpo mortal vibrando*

*L' un, l' emul suo diffida .
Baldo in schermirsi l' altro
Con agile destrezza*

*Ribatte il brando ostile,
L' arte e il valor ne sprezza.
Cedono alfin tremanti*

*Le faticate braccia :
Cessata l' ira, in volto .
Cara amista' si affaccia l' autore Focsi.*

INDICE

A chi legge	Pag.	5	Tav.		
Antiche leggi sopra i duelli	"	7	"		
Riflessi	"	8	"		
Regolamenti da osservarsi nelle Accademie di Scherma	"	9	"		
Guardia Italiana	"	10	"		
Guardia Francese	"	ivi	"		
Guardia Spagnuola	"	ivi	"		
Guardia Tedesca	"	ivi	"		
Regola per conoscere le lame di spada e di spadone	"	11	" i		
Per conoscere il forte dal debole della spada	"	ivi	"		
Osservazione sulla lunghezza delle lame di spada	"	ivi	"		
Metodo per ben montare una spada, spadone o sciabola corta	"	12	" II		
Come si possa guadagnare e perdere terreno	"	ivi	"		
Maniera di rendersi attivo ed immobile, e d'impostarsi dopo aver tirato terza e quarta	"	13	"		
Delle parate semplici	"	15	"		
Osservazioni sopra le parate	"	ivi	"		
Risposte dopo la parata	"	16	"		
Parate di cerchio	"	17	"		
Regole diverse per tirare al muro	"	ivi	"		
Per parare terza e quarta al muro	"	18	"		
Trattato di diverse finte	"	19	"		
Difesa sopra le finte ed osservazione sopra quelle che sono utili o non lo sono	"	20	"		
Cavare di quarta dentro le armi, per toccare in quarta sopra le armi	"	21	"		
Cavazione di terza per tirare a fondo di seconda	"	ivi	"		
Cavazione con finta di quarta per toccare di quarta bassa	"	22	"		
Dimostrazione per incrociare le spade	"	ivi	"		
Dimostrazione per attraversare il ferro in quarta	"	23	"		
Maniera di evitare l'incrociatura delle spade	"	ivi	"		
Striscio elastico in terza per far cadere la spada	"	ivi	"		
Differente maniera per far cadere il ferro all'avversario	Pag.	24	Tav.		
Osservazioni sopra i tiratori mancini e maniera di difendersi dai medesimi	"	ivi	"		
Guardia Tedesca	"	25	"		
Metodo di difendersi contro un tiratore tedesco	"	ivi	"		
Posizione della guardia italiana	"	26	"		
Difesa contro la guardia italiana	"	27	"		
Usi della maschera, ec.	"	28	" III		
Posizione per sguainare la spada	"	29	Fig. 1		
Posizione di quarta	"	30	" II		
Posizione per la guardia di terza	"	31	" III		
Parata in prima	"	32	" IV		
Parata di seconda	"	33	" V		
Parata di terza	"	34	" VI		
Parata di quarta	"	35	" VII		
Parata di quinta	"	36	" VIII		
Come si debba prendere la misura prima di tirare	"	37	" IX		
Posizione per la guardia di quarta e la botta di quarta	"	38	" X		
Posizione per la guardia di terza e la botta di terza	"	39	" XI		
Posizione per la guardia di terza e la botta di quarta sopra le armi	"	40	" XII		
Posizione in terza e stoccata in seconda	"	41	" XIII		
Posizione per la guardia in quarta e la stoccata in quarta bassa	"	42	" XIV		
Posizione della guardia in quarta e stoccata di fianco o fianconata	"	43	" XV		
Saluto usato nelle accademie d'armi prima di tirare all'assalto	"	44	" XVI		
Seconda posizione del saluto	"	45	" XVII		
Terza posizione del saluto	"	ivi	" XVIII		
Quarta posizione del saluto	"	46	" XIX		
Quinta posizione del saluto	"	ivi	" XX		
Parata in quarta di dentro all'armi sopra la botta di quarta	"	47	" XXI		

Parata in terza sopra la botta di terza	Pag. 48	Fig. XXII
Parata in quarta di fuori sopra la stoccata di quarta fuori dell' armi	49	" XXXIII
Parata in seconda sopra la botta di seconda	50	" XXIV
Parata di mezzo circolo sopra la botta di quarta bassa	51	" XXV
Parata della botta di fianco per la cavazione e parata sopra la stessa colla legatura delle lame	52	" XXVI
Parata in prima sopra la stoccata in seconda	53	" XXVII
Parata di quinta sopra la stoccata di quinta	54	" XXVIII
Risposta di quarta dopo la parata di quarta	55	" XXIX
Risposta di terza sopra la stoccata di terza	56	" XXX
Risposta in seconda dopo aver parata la quarta sopra le armi	57	" XXXI
Risposta di quinta sopra la botta di seconda	58	" XXXII
Risposta di cavazione sopra la fianconata, non opponendo la mano sinistra	59	" XXXIII
Risposta di prima sopra la botta di seconda e di quarta bassa	60	" XXXIV
Fendere sopra la stoccata di terza	61	" XXXV
Passata in quarta al di fuori delle armi	62	" XXXVI
Passata in quarta, dopo la finta di quarta sopra le armi	ivi	"
Passata in quarta sopra le armi, dopo la finta di quarta	63	"
Scappata del piede sinistro in addietro nel tempo del passaggio al di fuori delle armi	64	" XXXVII
Disarmo della spada dopo il passaggio al di fuori delle armi	ivi	"
Contro-disimpegno di dentro alle armi di piede fermo	65	"
Contro-disimpegno al di fuori delle armi di piede fermo	ivi	"
Opposizione al contro-disimpegno di piede fermo	ivi	"
Contro-disimpegno sopra il tempo e contro di contro, allorquando l'avversario s'avvanza	66	"
Colpo di tempo sopra la finta bassa	ivi	"
Mezzo giro sopra una botta forzata al di fuori dell' armi	68	" XXXVIII
Della fianconata dopo aver parato il mezzo cerchio	ivi	"

Giro o volta sopra il colpo di quarta al di fuori delle armi nel tempo che l'avversario disimpegna tirando il colpo di quarta	Pag. 69	Fig.
Voltata in quarta al di fuori delle armi sopra il passaggio di terza	70	" XXXIX
Disarmo dopo aver parato la botta di quarta	71	" XL
Posizione in cui rimangono gli schermidori dopo che l'uno di essi vien disarmato sopra la botta di quarta	72	" XLI
Disarmo dell'avversario sopra la botta di terza e quarta sopra le armi	73	" XLII
Posizione in cui rimane uno dei combattenti dopo che ha disarmato l'avversario sopra la botta di terza	74	" XLIII
Disarmo sopra la botta di quarta o di seconda parando in prima	75	" XLIV
Posizione in che rimane il combattente dopo che ha disarmato l'inimico, eseguendo la botta di terza o di seconda ed opponendosi colla parata di prima	76	" XLV
Disarmo dopo la parata al di fuori delle armi	77	" XLVI
Guardia di pugnale e di spada	78	" XLVII
Spada assoluta contro pugnale e spada	79	"
Per rimettersi in guardia dopo aver schermite le parate col pugnale	81	" XLVIII
Dimostrazione della scherma spagnuola in confronto coll'assalto francese e italiano	82	" XLIX
Come possa battersi il giuoco spagnuolo dopo la botta di <i>estramacon</i>	83	" L
Duello notturno di un tiratore di spada e mantello, contro altro di spada e lanterna	85	" LI
Assalto notturno di spada e lanterna battuto da spada e mantello	87	" LII
Qual sia la posizione di un tiratore di sciabola e spada	89	" LIII
Difesa del tiratore di spada contro la sciabola	ivi	"
Osservazioni	90	"
Maniera di evitare la stoccata sopra il tempo	92	" LIV
Stralinee molto utile, ecc.	93	" LV
Dimostrazione di due tiratori d'uguali forze	94	" LVI