

MANUALI HOEPLI

CAV. JACOPO GELLI

SCHERMA ITALIANA

SU I PRINCIPII IDEATI

DA

FERDINANDO MASIELLO.

CON LXVI TAVOLE.



ULRICO HOEPLI

EDITORE-LIBRAIO DELLA REAL CASA

MILANO

—
1891.

PROPRIETÀ LETTERARIA.

Milano, Tip. Bernardoni di C. Rebeschini e C.

AL DEPUTATO
FILIPPO CAVALLINI
CHE
NELLE CURE DEGLI AFFARI
NON DIMENTICA I VANTAGGI
DELLA NOBILE ARTE DELLA SCHERMA.

INDICE

AL LETTORE	Pag. vii
I. Cenno storico sulla scherma in Italia	» 1
II. La scherma di spada	» 12
III. La scherma di sciabola	» 118
IV. Delle finte in generale.	» 184

AL LETTORE

Con questo Manuale ho cercato di rendere alla portata di tutti i principii fondamentali della scherma italiana, e li ho esposti, come li ho appresi dal mio maestro Ferdinando Masiello, il quale ha veduto le proprie teorie tradotte in inglese e adottate per l'esercito di S. M. Britannica.

La chiarezza e la brevità del dettato e le numerose tavole che lo illustrano invoglieranno i miei connazionali all'apprendere un esercizio così nobile e salutare a un tempo.

I.

CENNO STORICO

SULLA SCHERMA IN ITALIA.

Mi perdonino, coloro che vorrebbero attribuire tutta la gloria della nostra scherma alla scuola napoletana, se ripeto, che anche nella scherma, *Bononia docet!*...

Bononia docet, perchè la scherma italiana sorta a Bologna sul finire del secolo XV vi ebbe sviluppo grandissimo e principii determinati; poichè prima ancora che venissero alla luce trattati metodici di scherma e di schermire eranvi già in Italia, e più specialmente in Bologna, scuole e sale d'armi, nelle quali i cultori della nobile arte ricevevano istruzione, teorica e pratica.

È quindi falso che la scherma in Italia ci venisse importata dagli Spagnuoli e che questi per i primi pubblicassero uno o due trattati sull'arte delle armi.

È falso che « *D'Espagne l'escrime passa en Italie avec les troupes de Charles-Quint*, come scrive il signor Merignac; mentre è vero, che sul principio del secolo XVI, la scherma italiana aveva raggiunto un tal grado di perfezione da

invogliare i gentiluomini francesi a venire a Bologna per ivi apprendere il *Diritto* e l'arte delle armi: arte, che pure in Milano veniva insegnata da Tappe, qualificato da Brantôme di « grande ».

Così, non è vero, o almeno è inverosimile, che la Spagna ci regalasse i primi due trattati di scherma:

1° Perchè, se i trattati furono veramente pubblicati in Spagna nel 1474, dovremmo domandarci, come mai a quell'epoca potevasi *scrivere, comporre e stampare* in Spagna, nel breve lasso di tempo di due mesi, un libro di tale e tanta importanza, come avrebbe dovuto essere l'opera di Pietro De la Torres e di Gaime Pons di Perpignano di Maiorica, o le opere dei due citati messeri, se ciascuno scrisse e pubblicò per proprio conto?

Non si dimentichi che la stampa fu introdotta nella Spagna solo nel novembre del 1474!...

2° Nessuno, nè in Spagna, nè altrove, fa memoria che De la Torres e Pons pubblicarono sulla scherma nel 1474; eccezione fatta dell'italiano Marcelli, il quale asseriva la cosa due secoli dopo.

3° È probabilissimo, invece, che il De la Torres, fosse un italiano « Della Torre », nome comunissimo anche oggi in tutta Italia, al servizio di Spagna e che scrivesse o dettasse in lingua nostra un trattato di scherma al Pons spagnuolo, che traduceva per uso dei conquistatori.

4° Perchè, se la scherma ci fosse venuta dalla penisola Iberica, e quivi fosse stata in grande onore, avrebbe senza dubbio avuto trat-

tatisti e cultori, e più numerosi, e più sapienti di quelli che gli Spagnuoli possono vantare.

Ma, ammesso pure e non concesso, che la scherma ci sia venuta a noi Italiani con l'invasione di Carlo V, come asserisce Morignac, avremmo la gloria di aver restituito alla Spagna, perfetto e sviluppato, quanto essa ci portò in embrione!..

E la gloria di questo sviluppo, di questa perfezione dobbiamo riconoscerla a Bologna; a quella scuola bolognese, che, sorta con principii tecnici ben definiti per opera del Moncio, del Di Luca, del Marozzo e di cento altri gloriosi, non ha smentito mai l'eccellenza e l'italianità dei principii suoi da quattro secoli ad oggi, che viene rappresentata più particolarmente dal venerando Enrichetti, allievo dello Zangheri, e dal sapiente Masiello, il trattato del quale ha fatto meravigliare il mondo schermistico.

Il Moncio, bolognese, pubblicò nel 1509 il primo trattato della scherma italiana; ma di questo importante lavoro non esiste traccia. Il Morsicato Pallavicini e il Marcelli asseriscono di averlo letto; ma pur troppo, nient'altro si sa sul lavoro del Moncio. Collega in insegnamento, e non allievo del Moncio, fu il Di Luca, maestro a sua volta al Marozzo. Il Di Luca pubblicò nel 1532, e fu maestro a Giovanni delle Bande Nere. Di lui Marozzo scrive:

« Avendo infino dalla mia prima giovinezza quest'opera incominciata, io mi sono indugiato infino a questa mia ultima età a darle l'estremo compimento ed a mandarlo fuori a comune degli

uomini notizia ed utilità, acciocchè in quello mi potessero venir riposte non solamente le cose che in quest'arte mostrate mi furono dal nobilissimo oprator di quella, Messer Guido Antonio de Lucha, Bolognese, dalla cui scuola si può dire che sieno più guerrieri usciti che dal Cavallo di Troja; e tutto quello che da qualunque altro in ogni pugno apparato aveva; ma le da me trovate ancora e confermate dall'esperienza.»

Del trattato di Di Luca non si ha più alcuna traccia, come non ha alcuna importanza tecnica il trattato del Manciolino, pure bolognese, stampato un anno (1531) avanti di quello del Di Luca. Il lavoro del Manciolino si estende più a descrivere i modi che deve tenere un gentiluomo nel caso di una querela, che della scherma; poichè l'autore ritiene l'arte dello schermire non superiore alla condotta del gentiluomo nelle contese. Anche questo è un apprezzamento!

Ma, ciò che è più curioso in questa priorità nella pubblicazione dei vari trattati sulla nobile arte, si è che, mentre il Marozzo era scolaro del Di Luca, pubblicò il suo trattato ben 15 anni prima del maestro suo. Fino ad oggi credevasi che il trattato del Marozzo vedesse per la prima volta la luce nel 1536; ma la scoperta fatta nella Biblioteca dell'Università di Pisa dall'avv. Tribolati, ci porta che il primo trattato del Marozzo fu pubblicato a Venezia nel 1517.

Il trattato del Marozzo, giudicato dal lato tecnico, merita di occupare il primo posto nella storia della nostra scherma. I principii della nobile arte furono trattati dal Marozzo con tale

ampiezza, di metodo, da indurre il pittore Fontana, che nel 1568 faceva ristampare l'opera di questi, a scrivere: « *Achille Marozzo fu, come il mondo sa, eccellentissimo maestro di questa nobilissima arte, e di questa dopo aver fatto in essa infiniti valorosi discepoli, lasciò scritto a beneficio comune.* »

Al Marozzo, padre della scherma italiana, tenne dietro nel 1553 l'Agrippa (Camillo), uomo oltre ogni dire colto, specialmente nelle scienze esatte; il quale, modificando ed abbreviando il trattato del Marozzo, portò un grande incremento alla teoria della scherma. Venne quindi Giovanni Dall'Agocchie (1572) bolognese, il quale seppe unire ad un ottimo svolgimento di principii, una invidiabile chiarezza d'espressione. Al Dall'Agocchie tenne dietro il bolognese Falloppia (1584), il quale contribuì a consolidare i principii della scuola bolognese riassumendo tutto quanto di bello e di buono trovò in Marozzo, in Agrippa e in Dall'Agocchie.

Giacomo Grassi (1574) eccelse nell'insegnamento della scherma bolognese ed il suo trattato fu tradotto in francese dal Sainet-Didier, che si fece bello col sol di luglio, facendo sua l'opera del Grassi e dedicandola a Carlo IX.

A questi sommi, seguì una vera falange di altri famosissimi maestri e trattatisti della scuola bolognese. Tali furono il Giganti (1575); il Capoferro (1610); il Cavalcabò e il Patenostrier, che insegnarono a Bologna, a Roma, e in Francia; il Fabris (1606), sommo nell'arte delle armi, che insegnò in Danimarca e al quale Padova innalzò

un monumento; il Bondi di Mazo (1619), l'Alfieri (1628), il Torelli (1670); il Sanese (1660), il Di Marco (1753), i trattati dei quali, tutti eccellenti nei principii tecnici e storici, sarebbe troppo lungo volerli esaminare.

Coetanei al Capoferro furono i Marcelli (1686), una famiglia di famosissimi maestri che insegnarono a Roma prima e poi a Napoli, e che per fare della dottrina modificarono alquanto le teorie della scuola bolognese, apprese dal Cavalcabò e dal Patenostrier.

Nello stesso torno a Palermo, Morsicato Pallavicini (1670) dettava i principii della sua scherma, i quali riassumendo fedelmente i dettati della scuola bolognese erano un acerbo rimprovero per i Marcelli (F. Antonio e Titta), che da quei principii si erano discostati. Questa pubblicazione inasprì i rinnovatori, i quali si dettero a combattere accanitamente le teorie bolognesi nell'Italia meridionale. Sicchè, sul finire del secolo XVII, nacque la scissura profonda, che tuttora esiste, nell'insegnamento della scherma italiana e fin da quell'epoca furono due scuole in antagonismo fra di loro; la bolognese, che dominava nell'Italia settentrionale, nella media e nella Sicilia; e la scuola del Marcelli o napoletana, dominante nell'Italia meridionale.

Questo fatto, intanto, prova una volta di più l'erroneità dell'asserto di coloro, i quali vorrebbero far credere che la scherma italiana sorse e si sviluppò in Napoli, ove la importarono gli Spagnuoli; giacchè prima del Marcelli, nel mezzogiorno della penisola poco o nulla si conosceva

della nostra scherma; tant'è vero, che un solo trattatista di qualche merito ebbe questa regione tra il secolo XVI e XVII: e fu il Pagano; che, pur raffazzonando i principii esposti dai grandi maestri bolognesi, nulla seppe fare, nulla seppe dire, che potesse far progredire la scienza dello schermire nella sua regione.

Nel secolo XVIII la scherma siciliana, pur conservando i caratteri tradizionali della scuola madre, subì una, benchè leggiera, modificazione, piegandosi al temperamento e, per così dire, alla nervosità, allo scatto e vivacità del popolo siciliano; il quale, con la costanza di propositi che lo distingue, l'ha conservata immutata fino ad oggi.

I due secoli e mezzo trascorsi dal Marcelli a noi, invece di colmare, hanno maggiormente scavato l'abisso prodotto dall'antica scissura tra le due scuole. Però, è necessario confessare, che a ciò molto contribuirono la malafede e il raggiro dell'una, e l'orgogliosa indifferenza dell'altra scuola.

Questo attrito nocque allora, come nuoce oggi al progresso della nobile arte e ingenerò nelle popolazioni l'indifferenza, prima, il disgusto poi, per tutto ciò che è scherma; talchè, alla fine del secolo XVIII, la nobile arte poco o nulla era coltivata in Italia e poco rispettati ne erano i maestri.

La Rivoluzione francese avendo vivificati gli animi col soffio della libertà, li scosse; e, come l'elemento militare assumeva il predominio su tutto e su tutti, così l'amore per le armi, e

quindi per la scherma, rinacque. A questo aggiungasi la dura, ma frequente necessità, di dovere in allora ricercare la salvezza dell'esistenza nella valentia della propria spada.

Ma, siccome tutto in quel momento pendeva da Francia e tutto d'oltr'Alpe ci veniva; così, anche la scherma in Italia era improntata ai caratteri della Rivoluzione; e non più italiana era, ma francese.

Due ufficiali dell'esercito napoleonico, Rosaroll e Grisetti, dal cuore eminentemente italiano, compresi dalla decadenza della scherma nazionale, vollero ricondurla alle antiche e gloriose tradizioni della vecchia scuola bolognese, modificata dal Marcelli, e scrissero un trattato *profondo* per sapere, e *audace*, perchè attaccava di fronte e a viso aperto le tendenze al gallicismo dei loro concittadini. Ma, se a Napoli trovò buon viso e festosa accoglienza, nel resto dell'Italia, il trattato sapiente di Rosaroll e Grisetti trovò l'indifferenza. Ed era giustificata. In esso si tornava troppo indietro; le teorie da loro esposte sentivano troppo il rancidume e il feudalismo schermistico del Marcelli.

La spada leggiera francese aveva conquistate le simpatie della maggior parte degli Italiani, i quali non si potevano più adattare alla pesante spada, detta *napoletana*, proposta dagli *inventori* per così dire, della nuova scherma. Rosaroll e Grisetti pretesero, in una parola, cose assurde ed un ritorno troppo assoluto all'antico in una epoca avida di novità e intollerante di qualsiasi pastoa.

Più fortunato, e forse più perspicace, fu il Marchionni, avanzo glorioso della Beresina ed ufficiale dell'esercito napoleonico esso pure. Nel 1847, questo valente schermitore cercò di sollecitare l'amor proprio dei suoi connazionali, aspiranti alla libertà, dettando i principii di una nuova scherma, da lui detta *mista*; la quale, pur conservando taluno dei migliori caratteri della scuola francese si uniformava alle savie regole tradizionali della scuola italiana (bolognese).

E il Marchionni colse giusto; poichè, associatosi nell'insegnamento l'ora venerando Enrichetti, allievo dello Zangheri, e perciò rappresentante della scuola bolognese, la sua sala a Firenze fu frequentatissima per numero e per qualità di scolari; le sue teorie attecchirono e fecero fortuna, propagandosi in tutta l'Italia media e settentrionale.

Nel frattempo la scherma napoletana, abbandonando un poco l'ostruzionismo dietro al quale si era trincerata, subì alcune lievi modificazioni, e mantenendosi sempre fedele ai principii ristampati da Rosoroll e Grisetti accettò talune nuove azioni, fino allora sconosciute e abbastanza ridicole, quale ad esempio: *la passata sotto a chiuppetiello* e il colpo *ammogghiu*, tanto lodato dal Blasco Florio e inventato dal Torcirotti.

Annesso il Regno delle due Sicilie al nuovo Regno d'Italia, per l'iniziativa di alcuni volontari, sorse a Napoli nel 1861 una così detta *Accademia nazionale di scherma*.

Governo e privati animarono i promotori nell'impresa; il generale Cialdini donò del suo 25,500

lire, altri con forti elargizioni assicuraronò l'esistenza della nuova istituzione.

Ma quest' accademia che nel pensiero dei fondatori, doveva dare il *verbo* schermistico a tutta la penisola, si trovò di fronte alla formidabile opposizione della scuola bolognese, o italiana, la quale non volle per nulla cederla all' invasione della scherma napoletana, restata stazionaria da più d' un secolo, e che fu battuta dagli avversarii a Milano e a Roma prima, poi a Torino, quindi a Siena, e a Milano nuovamente.

Nel 1868, reggente Bertolè-Viale il Ministero della Guerra, furono istituite le scuole di scherma per l'esercito a Milano, a Parma e a Modena.

Quella di Milano fu affidata al Radaelli, l'inventore della scherma di sciabola, fino allora trascurata e quasi sconosciuta; quella di Parma all' Enrichetti.

La lotta tra la scuola napoletana e l' italiana per questo fatto si accentuò a tal punto, che la scuola di Parma dovette fondersi con quella di Milano per opporsi con arte vera e profonda, alle mene e ai raggiri degli avversarii.

Morto Radaelli, la scuola di Milano si sfasciò, non per difetto d' arte o deficienza di tecnica, ma per volere dell' autorità militare che non poteva più reggere alle pressioni del mezzogiorno.

Nè le belle e splendide vittorie riportate dalla scherma italiana sulla napoletana in Italia e all'estero, valsero a scongiurare il pericolo contro il quale correva pazzamente la nostra scherma.

Il 24 settembre 1882, è un giorno di lutto per la scherma nostra; in quel giorno fatale una cir-

colare del Ministero della Guerra emanata dai generali Ferrero, ministro, e Pelloux, segretario generale, apriva un concorso per un sistema di scherma nuovo; e nel 1884, non si sa come, nè perchè, venne prescelto il metodo dettato dal maestro Masaniello Parise di Napoli, metodo ibrido, criticato da tutti gli schermitori di buon senso, disapprovato dai comandanti dei reggimenti di cavalleria; ripudiato nel 1889 da una commissione presieduta dal compianto Amedeo, Duca d'Aosta; *metodo, che, però, tuttora vige presso la Scuola magistrale di scherma a Roma.*

A mantenere sulla via delle sane tradizioni della vera scherma italiana, prima l'Enrichetti, poi il Masiello, discepolo dell'Enrichetti, scrissero e pubblicarono ambedue un trattato. Del primo taccio, perchè le teorie in esso contenute sono sapientemente esposte e con larghe vedute svolte nel secondo, dal quale ho desunto i principii e le idee per compilare questo modesto manuale di scherma, testimonianza della stima e dell'affetto grandissimo che mi legano all'amico carissimo e al sapiente mio maestro Ferdinando Masiello.

II.

LA SCHERMA DI SPADA

CAPO I.

I. — GENERALITÀ.

La scherma è quell'arte, mediante la quale si impara con norme razionali e ben definite ad offendere l'avversario e a difendersi dai colpi di questo. I principii adunque di quest'arte devono esplicarsi col vigore e colla destrezza.

Nella scherma il tiratore non è un semplice gladiatore, che para per colpire; esso diviene uno stratega che prepara il suo piano di battaglia, tanto per l'attacco che per la difesa. Egli è, in una parola, soldato e generale al tempo stesso. Deve perciò, essere filosofo, onde calcolare la bontà e l'armonia delle sue forze; quello, che da queste possa intraprendersi e quanto convenga, in un dato assalto, ad un tale avversario; acconciare insomma i concetti alla natura, alle forze del nemico, all'efficacia dei mezzi di riuscita e d'opposizione.

Se la scherma, una volta era la preparazione al combattimento, oggi è la ripetizione del me-

desimo e costituisce una scienza nella quale le risorse dell'intelligenza partecipandovi quanto la struttura fisica, esige cognizioni multiple ed osservazione profonda di sè stesso e degli altri; un'arte lunga e difficile ad apprendersi, come quella che suggerisce i mezzi per risolvere i due grandi problemi delle armi:

« dare e non ricevere;

« toccar poco, ma toccar bene. »

Siccome le risorse dell'intelligenza, quanto la struttura fisica fanno lo schermitore; così, per ben tirare, è quindi necessario avere un organismo che permetta di apprendere la guardia, le parate, gli attacchi, il tempo e la misura basi generali della scherma.

Questi i principii fondamentali dell'arte delle armi, per i quali è lecito al tiratore, che in detti principii eccella, di applicarli con quelle leggiere modificazioni che la sua intelligenza gli suggerisce e che il suo fisico richiede.

La *velocità*, è la naturale derivazione della forza; senza forza non si può essere veloci, non si può condurre e dominare il ferro, non si colpisce con efficacia l'avversario.

La *precisione* è rappresentata dalla coordinazione e compostezza dei movimenti.

La *pronta percezione* è l'opportuno e rapido discernimento delle differenti azioni.

La *conoscenza del tempo* è rappresentata dall'abitudine di sapere scegliere il momento opportuno allo svolgimento di una data azione di offesa o di difesa.

La *conoscenza della misura* consiste nel sapere apprezzare esattamente la distanza che separa lo schermitore dall'avversario, perchè possa prontamente calcolare il tempo che impiega la propria arma ad eseguire una data azione, affinchè riesca efficace.

II. — DESCRIZIONE DEL FIORETTO. — EQUILIBRIO.

Il *fioretto* arma lunga e diritta, offensiva e difensiva, ha sostituito la *spada* triangolare, o a losanga. Il fioretto, quadrangolare, è destinato a colpire solo di punta.

Si divide in *guardia*, *lama*, e *impugnatura*.

La *guardia* si compone della *coccia*, che ha la forma di una calotta sferica, del diametro di 11 o 12 centimetri; degli *archetti* che uniscono la *coccia* alla *spranga*; della *spranga*, lunga 12 centimetri, perpendicolare all'asse della *lama*; del *cuscinetto* di pelle o stoffa imbottito, che riveste la parte concava della *coccia*.

La *lama* ha la forma di una piramide rettangolare. La parte della lama che sporge dalla parte convessa della *coccia* è lunga 90 centimetri; quella che sporge dalla parte concava circa 15 centimetri e si chiama *codolo*, al quale si avvita il *pomo*. Il ricasso è la parte della lama che trovasi tra la *coccia* e la *spranga*. Gli *spigoli* della *lama* di un fioretto, impugnato in quarta posizione, chiamansi *interni* quelli rivolti a sinistra; *esterni* quelli rivolti a destra; *superiori* i rivolti in alto; *inferiori* quelli rivolti in basso.

La *lama* si divide in *gradi*: *forte* la parte vi-

cina alla *coccia*; *debole* quella vicina al *bottone*; *media* la parte compresa tra il *debole* ed il *forte*.

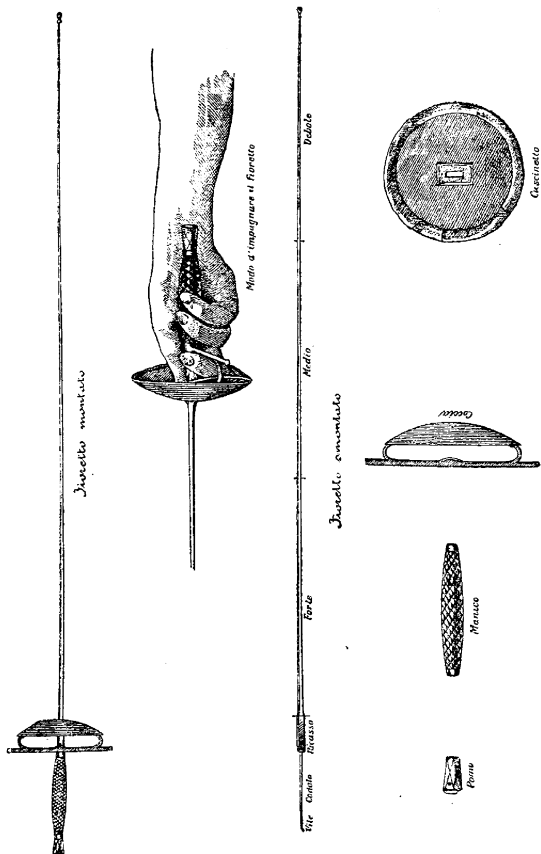


Tavola I.

La parte della lama opposta al *codolo* chiamasi

punta, e nei fioretti d'esercitazione porta il *bottone*, rivestito di cuoio.

L'*impugnatura* si compone del *manico*; e del *pomo*, il quale serve a collegare le varie parti dell'arma.

Il fioretto è lungo metri 1,08 e pesa circa 470 grammi.

Esso sarà bene equilibrato, qualora il centro di gravità disti 4 centimetri dalla coccia. (Tav. I).

III. — MODO D'IMPUGNARE LA SPADA.

La maniera d'impugnare l'arma è il fattore principale per riescire felicemente in ogni azione di scherma.

Impugnata bene e solidamente l'arma, questa deve essere maneggiata *mediante il concorso di tutte le articolazioni del braccio*. Ciò non è assoluto; ma relativo alle azioni da eseguirsi, talune delle quali esigono l'impiego della sola articolazione del pugno, accompagnata da quella del gomito e talvolta anche da quella della spalla; altre chiedono l'impiego della sola articolazione della spalla; altre infine domandano l'impiego della sola articolazione del gomito.

Il *fioretto*, o spada, è impugnato col dito medio introdotto fra il ricasso e l'archetto di sinistra, appoggiandone la falangetta sul vertice dell'angolo formato dalla spranga e dal ricasso; col dito indice in semi-flessione, col polpastrello sporgente dal ricasso in guisa che tocchi il cuscinetto colla superficie ugneale e colle due ultime falangi; col pollice applicato allo spigolo supe-

riore esterno del ricasso, con la sua estremità inferiore distante circa un centimetro dal cuscinetto; con le due ultime dita in flessione forzata sul manico, che deve giacere nello spazio limitato dalle due eminenze *tenare* e *ipotenare* (cavo della mano).

La parte interna della spranga è tenuta stretta dal dito medio, la parte esterna poggia sul margine esterno dell'articolazione *metacarpo-falangea* dell'indice.

IV. — POSIZIONE NORMALE.

La posizione normale del tiratore è la seguente: Volge il fianco destro all'avversario, con i piedi ad angolo retto e con i talloni a contatto; la punta del piede destro rivolta all'avversario; le ginocchia tese; le anche egualmente sporgenti; il corpo diritto; il ventre indentro; il petto in fuori; le spalle allo stesso livello e bene aperte; la testa alta; lo sguardo rivolto all'avversario; il braccio sinistro pende naturalmente col palmo della mano contro la coscia; il braccio destro disteso, col pugno alquanto distaccato dal corpo e distante dalla coscia destra 30 centimetri circa. La spada impugnata come è stato descritto, forma una sola linea col braccio. (Tav. II.)

V. — LINEA DIRETTRICE. — SPADA IN LINEA. POSIZIONE DEL PUGNO.

La *linea* direttrice è quella linea immaginaria lungo la quale devono mantenersi due tiratori

posti l'uno di fronte all'altro e che partendo dal tallone sinistro e passando pel piede destro

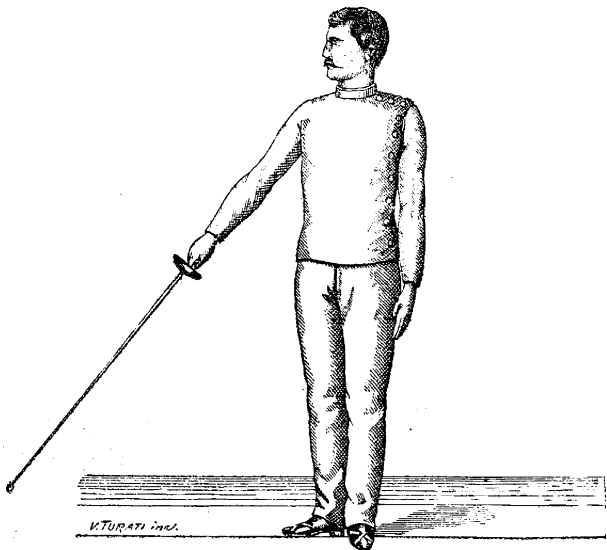


Tavola II.

di uno dei tiratori passa pel piede destro e va ad incontrare il tallone sinistro dell'avversario.

La spada si porta in linea con un sol movimento; alzando la spada col braccio destro disteso, fino al livello della spalla, col dorso della mano; la spada, il braccio, la spalla formano una linea retta. (Tav. III.)

* * *

Le posizioni del pugno sono cinque, e cioè:

di *prima*, di *seconda*, di *terza*, di *quarta* e di *quinta*.

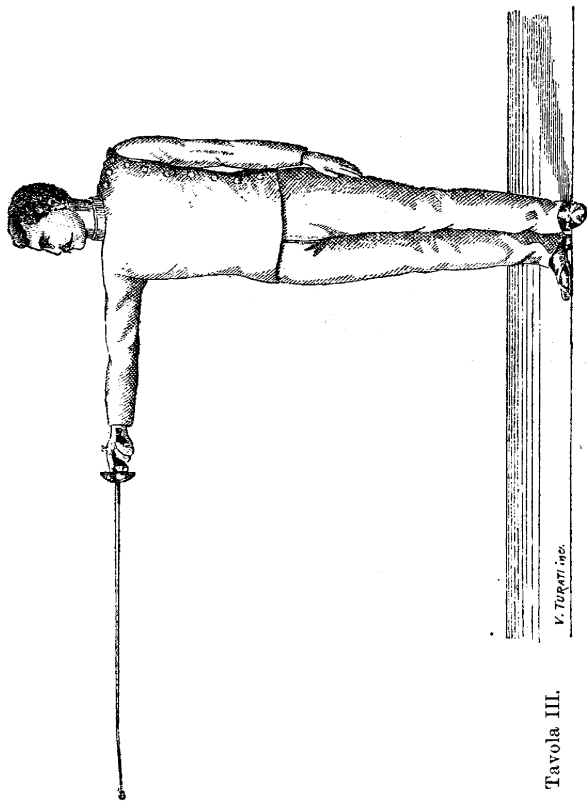


Tavola III.

Essendo in linea si prende la posizione di *prima* girando il braccio fino a rivolgere il dorso della mano sinistra; di *seconda* portando il dorso della

mano in alto; di *terza* girando il dorso della mano a destra; di *quarta* facendo prendere alla mano la sua totale supinazione; di *quinta* e la posizione intermedia tra la *terza* e la *quarta*.

La *seconda* e la *quarta* sono le più naturali, quindi le più usate.

VI. — SALUTO.

Il *saluto* si eseguisce in *sette tempi*:

1.° Si alza la spada col braccio teso, e facendolo passare per la posizione di *spada in linea*, si flette il braccio e si riduce l'arma perpendicolare al suolo, tenendola innanzi all'occhio destro, col gomito stretto al corpo e le unghie rivolte al petto.

2.° Si distende il braccio rimettendo la spada in linea; e così si saluta l'avversario.

3.° Si flette il braccio come al primo tempo.

4.° Lo si distende portandolo alquanto in dentro, a livello della spalla; e così si saluta coloro che si trovano dalla parte sinistra;

5.° Si flette il braccio come il primo tempo.

6.° Lo si distende portandolo a livello della spalla ed alquanto in fuori, prendendo col pugno la posizione di *seconda*; e così si saluta coloro che si trovano dalla parte destra.

7.° Si riprende la *posizione normale*.

VII. — GUARDIA.

Per *guardia* s'intende quella posizione speciale e più vantaggiosa che lo schermidore prende col

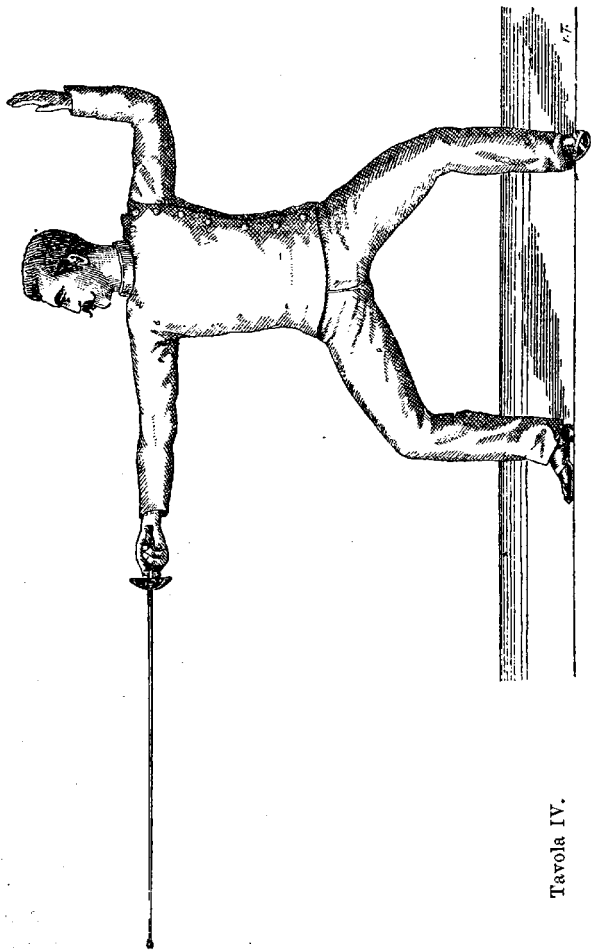


Tavola IV.

corpo e colla spada, per essere vigilante e pronto ad accorrere velocemente alla difesa ed all'offesa.

Si viene in *guardia* in due tempi:

1.° Si porta la spada in linea e si stende contemporaneamente il braccio sinistro, con la palma in alto e in linea del destro.

2.° Si flettono le ginocchia; si avvanza il piede destro sulla direttrice per $\frac{4}{10}$ della statura del tiratore; si piega il braccio sinistro ad angolo retto, col gomito a livello e sulla linea delle spalle. (Tav. IV.)

VIII. — RIPOSO.

Dalla *guardia* si viene alla posizione di riposo in un sol tempo. Si distendono le ginocchia; si porta il tallone sinistro a contatto del destro, o viceversa; si abbassa il braccio sinistro e si prende la posizione normale.

IX. — LINEA D'OFFESA.

S'intende per *linea d'offesa* quella linea formata dal braccio e dalla spada, che, prolungandosi immaginariamente, si congiunge col bersaglio nemico.

Mantenendo la spada sulla *linea d'offesa*, si impedisce quasi sempre all'avversario di tirare, se prima non eseguisce *un'azione di deviamiento*.

X. — BERSAGLIO.

Per *bersaglio* s'intende, tutta quella parte del tronco esposta ai colpi dell'avversario. I suoi limiti sono la clavicola ed il margine superiore dell'osso iliaco.

XI. — DIVISIONE DEL BERSAGLIO.

Essendo lo schermidore in perfetta guardia, colla spada sulla *linea d'offesa*, immaginiamo che sia tirato dalla *linea direttrice* un piano perpendicolare alla stessa, il quale conseguentemente passerà per l'asse del braccio e della lama dello schermidore; lo spazio compreso fra detto piano ed il petto, si chiamerà *lato in dentro* od *interno*; lo spazio compreso fra lo stesso piano e le spalle, si dirà *lato in fuori* o *esterno*.

Si consideri ora tirato un altro piano perpendicolare al primo, ossia parallelo alla *direttrice* e lo si faccia passare per gli stessi assi della lama e del braccio dello schermidore; lo spazio superiore a detto piano, si chiamerà *sopra* o *petto*; quello inferiore si chiamerà *sotto* o *fianco*.

XII. — BATTUTA DEL PIEDE.

La *battuta del piede* si eseguisce in un tempo solo; si alza il piede destro di pochi centimetri, e lo si riporta immediatamente al suo posto battendolo a piena pianta.

Il suo scopo è quello di abituare l'allievo a mantenere l'attività di tutti i suoi muscoli. Molte volte essa serve ad aumentare l'effetto delle finte.

XIII. — MISURA.

Lo spazio esistente fra due schermidori situati in *guardia*, si denomina *misura*; e siccome detto

spazio potrà essere lungo, medio o breve, così si avranno tre specie di *misure*, che prendono i nomi di *fuori misura*, *misura* e *sotto misura*.

Giusta misura. — Quando i due combattenti, stando di fronte uno all'altro, con l'arma in pugno e con i piedi riuniti, stendendo il braccio toccano con la punta della propria quella dell'arma avversaria. Diciamo che sono in misura, perchè, se da questa posizione scendono ambedue in guardia, si trovano nella misura proporzionale ai loro corpi.

Fuori misura. — Se nell'accennata prima posizione le punte delle armi avversarie non si toccano.

Sotto misura. — Se si oltrepassano.

XIV. — PASSO AVANTI.

Il *passo avanti* si eseguisce per avvicinarsi all'avversario e colpirlo quando sia fuori di misura. Consta di due tempi:

Nel 1° tempo si porta avanti il piede destro di tanto che basti per entrare in giusta misura.

Nel 2° tempo si fa eseguire immediatamente il piede sinistro al destro per uno spazio uguale, e si mantiene inalterata la posizione di guardia.

XV. — PASSO INDIETRO.

Il *passo indietro* si eseguisce per riprendere la misura giusta, quanto si è sotto misura, o per schivare l'azione dell'avversario. Si fa in due tempi:

Nel 1° tempo si porta indietro il piede sinistro, distendendo la gamba sinistra.

Nel 2° tempo piegando il ginocchio sinistro si porta indietro il piede destro, lo si batte a terra e si riprende la posizione di guardia.

XVI. — SALTO INDIETRO.

Si eseguisce come il passo indietro, contraendo maggiormente i muscoli delle estremità inferiori; si preme con energia il piede destro a terra, si fa un salto indietro, portando il piede destro contro al piede sinistro e si posa il sinistro alla distanza voluta per la posizione in guardia.

CAPO II.

I. — INVITI.

Per *invito* s'intende « scoprire con idea preconcetta il proprio bersaglio, allo scopo di indurre l'avversario ad agire ».

L'*invito* può farsi, sia mantenendo la propria spada distaccata da quello dell'avversario, sia tenendola a contatto e dominandone i *gradi*.

Nel primo caso si ha l'*invito semplice*; nel secondo l'*invito di legamento*. Per brevità, si chiama: *invito*, il primo; *legamento*, il secondo.

II. — INVITO DI PRIMA.

Col braccio disteso ed evitando la spada avversaria si porta la propria arma a sinistra della

linea di offesa, in guisa tale da scoprire il fianco sinistro, facendo descrivere alla propria spada un arco di cerchio da fuori in dentro, fermandone la punta a pochi centimetri in fuori dalla spalla dell'avversario, col pugno in seconda e al livello delle spalle. (Tav. V.)

III. — INVITO DI SECONDA.

Si gira il pugno in *seconda* posizione mantenendo la mano sull'asse del braccio; si abbassa il braccio destro teso, in modo che il pugno risulti a livello del margine inferiore della mammella; si scosterà braccio e spada a destra della linea di offesa, colla punta a pochi centimetri dal fianco dell'avversario, in guisa tale da scoprire tutto il petto. (Tav. VI.)

IV. — INVITO DI TERZA.

Si flette leggermente il braccio destro ad angolo ottuso col vertice in basso, e, senza incontrare la spada avversa, si porta la propria a pochi centimetri a destra della *linea d'offesa*, formando quasi una retta coll'avambraccio; il pugno in *quinta* posizione ed all'altezza della spalla in guisa da scoprire il lato interno. (Tav. VII.)

V. — INVITO DI QUARTA.

Evitando la spada dell'avversario, si flette il braccio destro quasi ad angolo retto, portandolo a sinistra e colla spada in linea retta coll'avam-

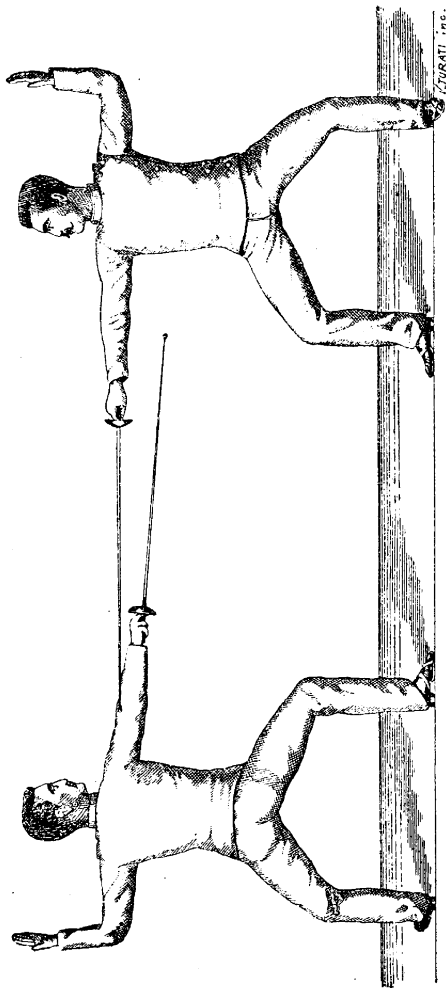


Tavola V.

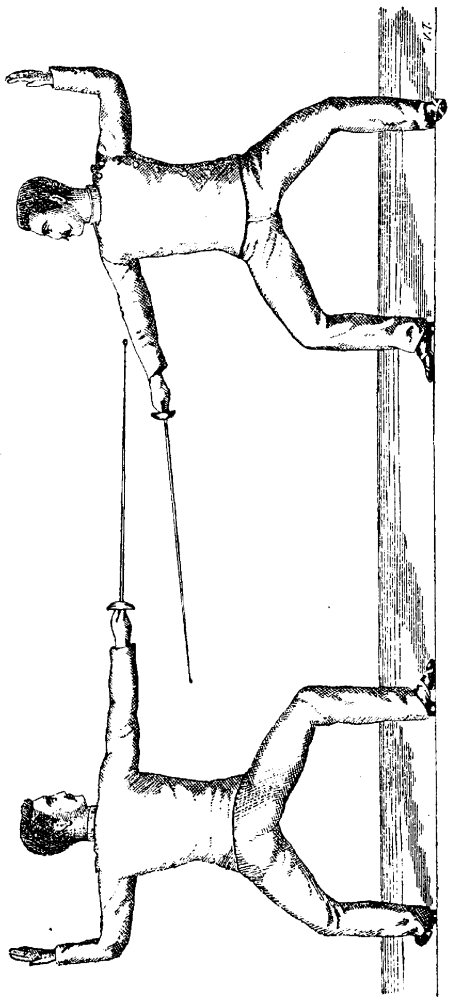


Tavola VI.

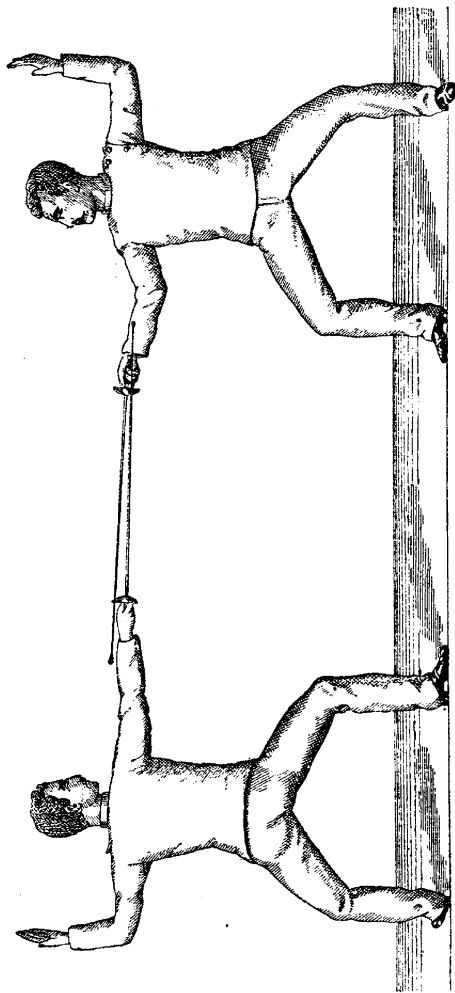


Tavola VII.

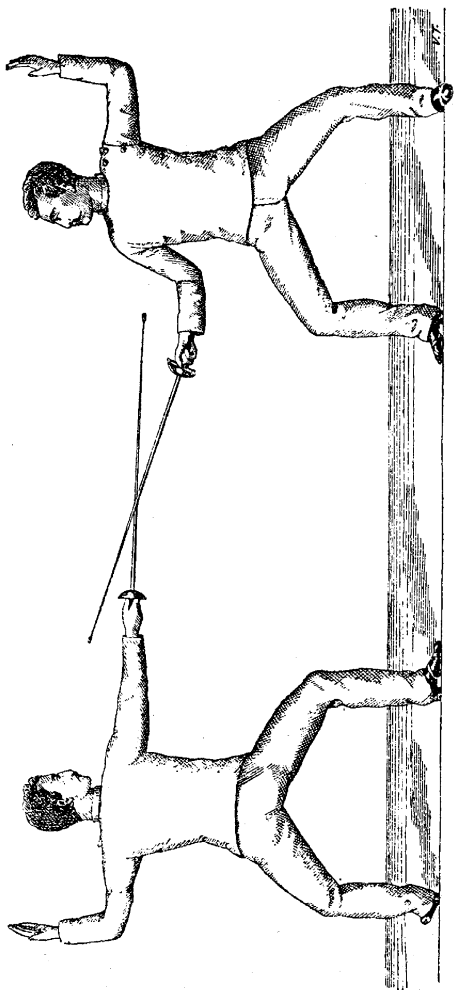


Tavola VIII.

braccio; il pugno girato in *quinta* posizione e quasi a livello del fianco; il gomito indentro per quanto si può e quasi a contatto del corpo; la punta della spada quasi a livello della spalla destra dell'avversario, ed a pochi centimetri in fuori della stessa, in guisa da scoprire il lato esterno. (Tav. VIII.)

VI. — INVITO DI MEZZOCERCHIO.

L'invito di *mezzocerchio* è il più usitato. Lo si eseguisce scoprendo tutto il fianco; evitando la spada dell'avversario, col braccio disteso, si porta la spada a sinistra della *linea di offesa*, facendo descrivere alla punta un arco di cerchio da fuori in dentro, arrestandola a pochi centimetri in fuori della spalla dell'avversario. Il pugno in *quinta* posizione è a livello della spalla destra. (Tav. IX.)

Nota. — In tutti gli inviti l'arma, il pugno e la spalla devono formare una linea retta.

CAPO III.

I. — LEGAMENTI.

Si eseguisce un *legamento* quando, per invitare l'avversario, si uniscono i gradi forti della propria spada coi gradi deboli di quella avversa, deviando questa dalla *linea d'offesa*. L'unione deve succedere in modo da opporre alla spada dell'avversario, sia a *giusta* che a *fuori misura*, il brac-

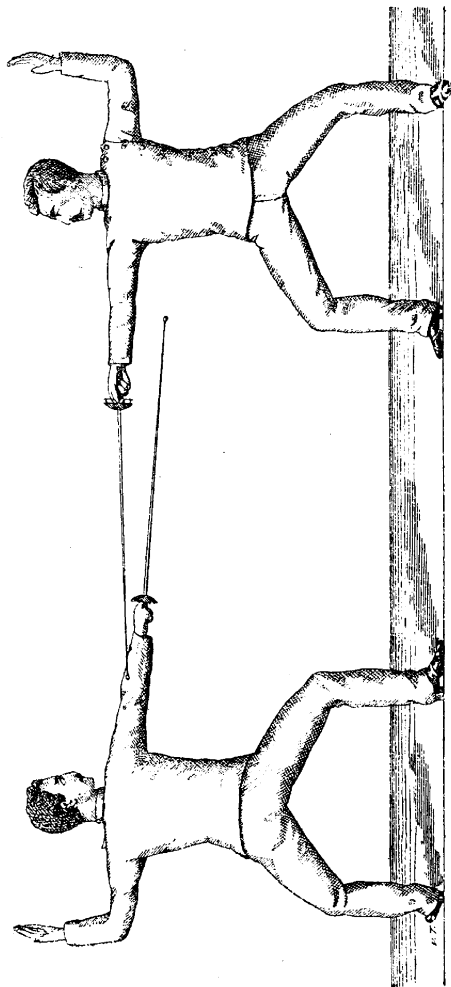


Tavola IX.

cio di leva più corto che sia possibile; a misura giusta deve formarsi un triangolo i cui lati saranno il proprio forte, la propria coccia, e la lama dell'avversario, una parte della quale deve oltrepassare la detta coccia propria.

I *legamenti* sono cinque:

1.° *Legamento di prima*; scopre tutto il fianco; unendo lo spigolo inferiore esterno del proprio forte al *medio* della lama avversa col pugno in *seconda* posizione, si trasporta la spada nemica alquanto a sinistra e si prende la posizione dell'*invito di prima*. Questo *legamento* si sostituisce quasi sempre con quello di *mezzo-cerchio*. (Tav. X.)

2.° *Legamento di seconda*; scopre tutto il petto, girando il pugno in *seconda*, si unisce lo spigolo superiore interno del proprio forte al *debole* della lama avversa, e, trasportandola in basso e a destra, si prende l'esatta posizione dell'*invito di seconda*. (Tav. XI.)

3.° *Legamento di terza*; scopre il lato interno, unendo lo spigolo inferiore esterno del proprio forte al *debole* della lama dell'avversario col pugno in *quinta* posizione, e deviandola a destra, si prende la posizione dell'*invito di terza*. (Tavola XII).

4.° *Legamento di quarta*; scopre il lato esterno col pugno in quinta posizione; si unisce lo spigolo superiore interno del proprio forte al *debole* della spada avversa, e trasportandola a sinistra, si prende la esatta posizione dell'*invito di quarta*. (Tav. XIII.)

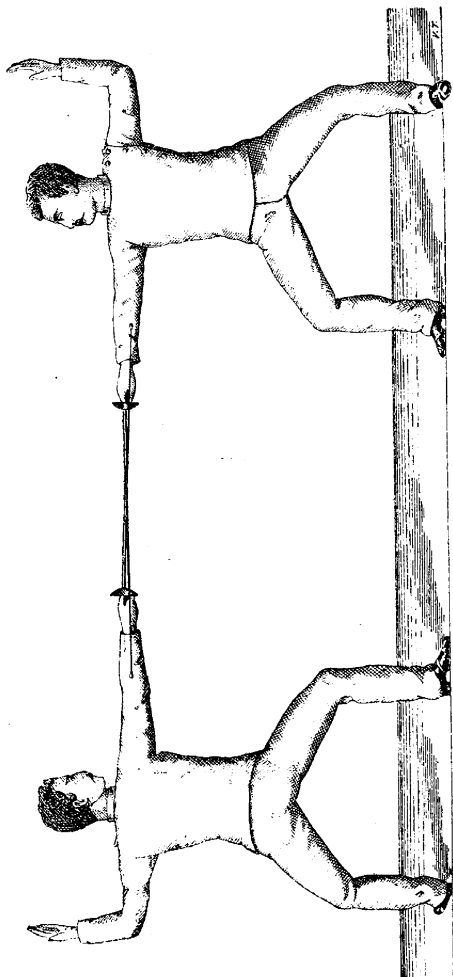


Tavola X.

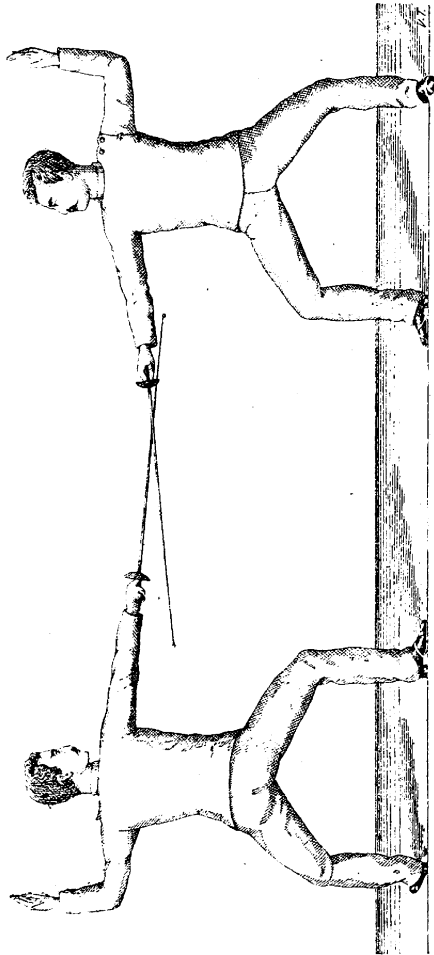


Tavola XI.

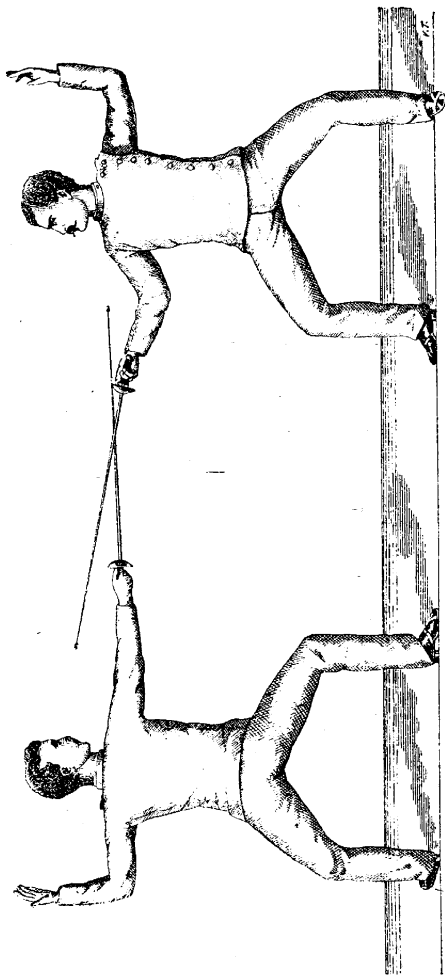


Tavola XII.

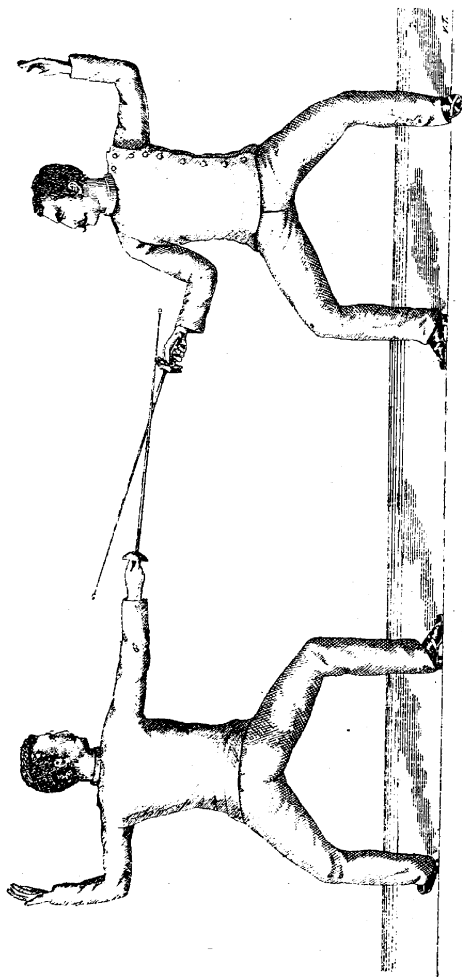


Tavola XIII.

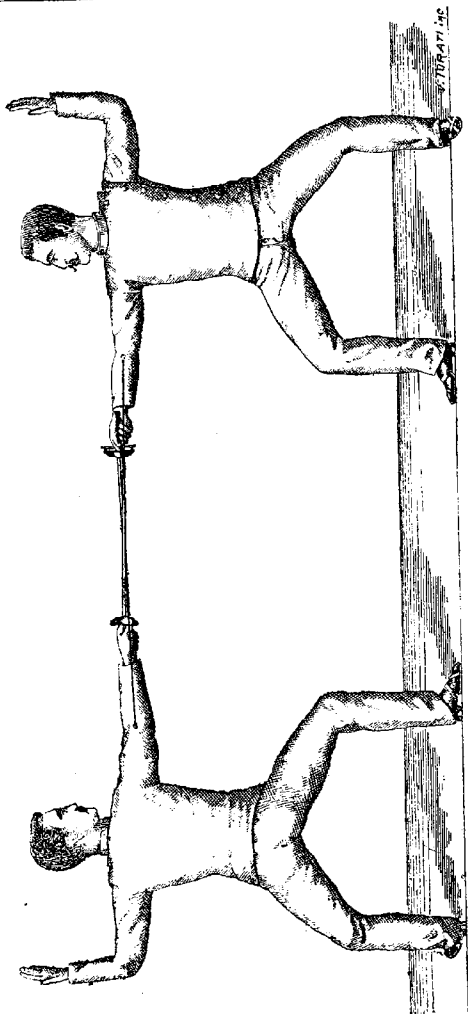


Tavola XIV.

5.° *Legamento di mezzocerchio*; scopre il fianco; unendo lo spigolo superiore esterno del proprio *forte* al *medio* della lama avversa col pugno in *quinta* posizione, si trasporta la spada nemica alquanto a sinistra, e si prende la posizione dell'*invito di mezzocerchio*. (Tav. XIV.)

Nota. — Tanto gli *inviti* che i *legamenti* dovranno essere ben marcati e non dovranno scoprire che un lato solo, coprendo bene il lato opposto.

II. — PARATE.

Qualunque movimento eseguito colla spada o col corpo, allo scopo di deviare e schivare un colpo dell'avversario, dicesi *parata*.

Le parate possono essere *semplici* (o d'appoggio), di *contro*, di *ceduta*, di *tocco* e di *sforzo*. Delle prime, cioè di quelle semplici, poichè servono di base a tutte le altre, è necessario determinare i principii per stabilire la base delle parate tutte.

Le parate *semplici* sono: la parata di *prima*, di *seconda*, di *terza*, di *quarta* e di *mezzocerchio*.

La parata di *prima*, non è più usata dalla *scuola classica italiana*, sui principii della quale s'inspirò il trattato del Masiello, ed è sostituita dalla parata di *mezzocerchio*. La sua posizione è come quella del *legamento di prima*, ma col braccio e la spada un poco più in basso. (Tav. XV.)

Parata di *seconda*; il braccio è totalmente disteso; il pugno in seconda posizione ed a livello del margine inferiore della mammella destra, forma

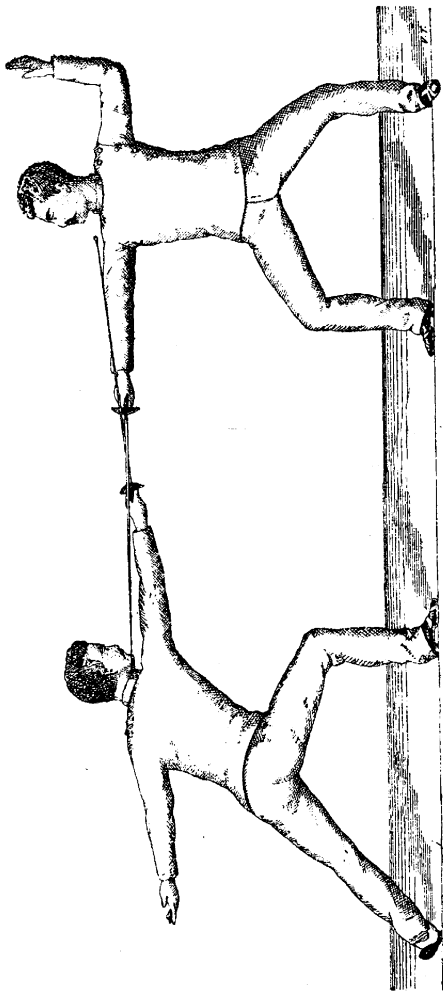


Tavola XV.

coll'avambraccio un impercettibile angolo ottuso col vertice in fuori; la punta della spada in linea del fianco avversario. La parata di *seconda* schiva i colpi vibrati al lato basso esterno. La *seconda*, in casi eccezionali, ad esempio: per parare la *fianconata di quarta bassa* ed il *trasporto di seconda*, può eseguirsi col pugno in quarta posizione. (Tav. XVI.)

Parata di *terza*; il braccio è interamente disteso; la spada un poco a destra della *linea di offesa* colla punta diretta alla faccia dell'avversario; il pugno esattamente in *quarta* posizione ed all'altezza del mento, forma col braccio un impercettibile angolo ottuso col vertice in fuori. La *terza* para i colpi vibrati al lato alto esterno. Questa parata può eseguirsi col pugno in seconda. (Tav. XVII.)

Nella parata di *quarta*; il braccio è a sinistra, e piegato quasi ad angolo retto; la spada è tenuta colla punta in direzione del bersaglio; il pugno girato in *quinta* posizione, deve essere quasi a livello del fianco e forma coll'avambraccio un impercettibile angolo ottuso col vertice in dentro. La *quarta* para i colpi vibrati dalla parte interna. (Tav. XVIII.)

Nella parata di *mezzocerchio*: il braccio è disteso ed un poco a sinistra; la spada deve essere tenuta alquanto inclinata, colla punta in direzione del fianco avversario; il pugno girato in *quinta* posizione, deve essere quasi all'altezza della spalla destra, e forma col braccio un impercettibile angolo ottuso col vertice in dentro. Il *mezzocerchio* para i colpi diretti al lato interno. (Tav. XIX.)

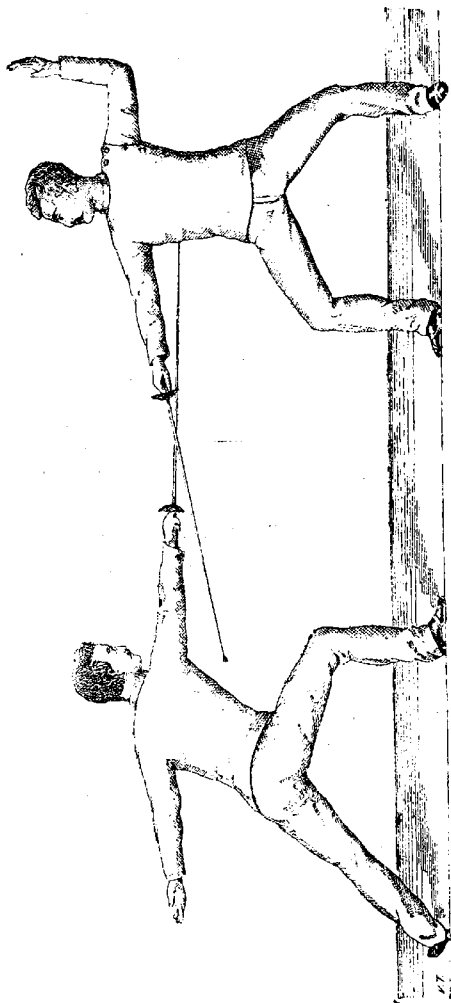


Tavola XVI.

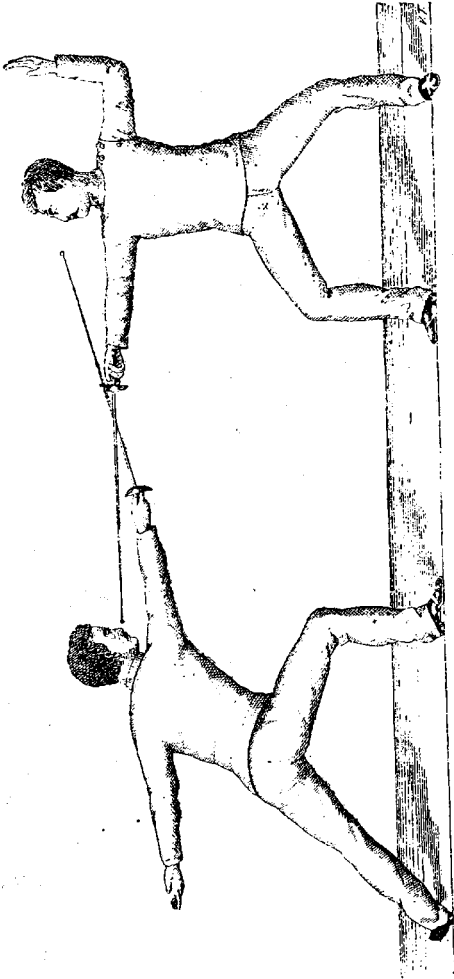


Tavola XVII.

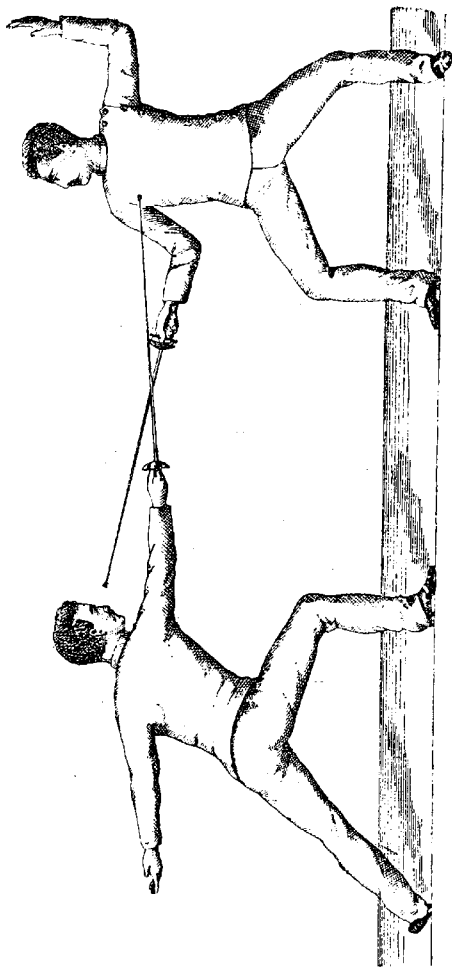


Tavola XVIII.

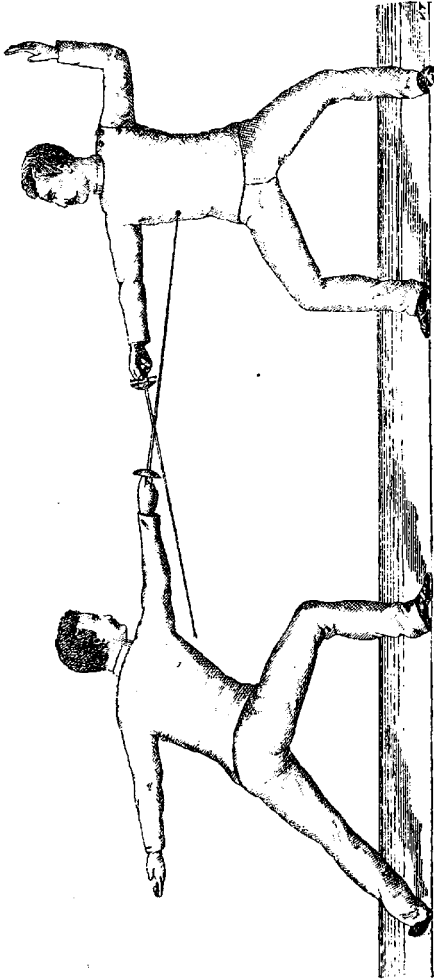


Tavola XIX.

III. — PASSAGGI.

Dalla *parata di legamento* o dall'*invito* di *seconda* si passa:

alla *parata di mezzocerchio*, di *terza* e di *quarta*.

Dalla *parata dal legamento* o dall'*invito* di *terza* si passa:

alla *parata di quarta*, di *mezzocerchio*, e di *seconda*.

Dalla *parata dal legamento* o dall'*invito* di *quarta*:

alla *parata di terza* e di *seconda*.

Dalla *parata di mezzocerchio*:

all'*invito* o al *legamento di mezzocerchio*.

IV. — A-FONDO.

L'*a-fondo* è quell'atteggiamento che assume lo schermidore nell'atto di vibrare qualsiasi colpo. Dalla posizione di *guardia* si preme fortemente il piede sinistro al suolo; si contraggono maggiormente i muscoli dell'arto inferiore sinistro, affinchè, esso scattando come una molla, sospinga in avanti tutto il corpo; il piede destro, rasentando il suolo, è portato avanti sulla *direttrice*, per la metà dello spazio compreso fra i piedi: e, viene battuto a terra con forza; il piede sinistro deve rimanere fisso al suo posto; il peso del corpo deve gravitare quasi interamente sulla gamba destra. Contemporaneamente, il braccio sinistro deve distendersi energicamente indietro e abbassarsi un poco.

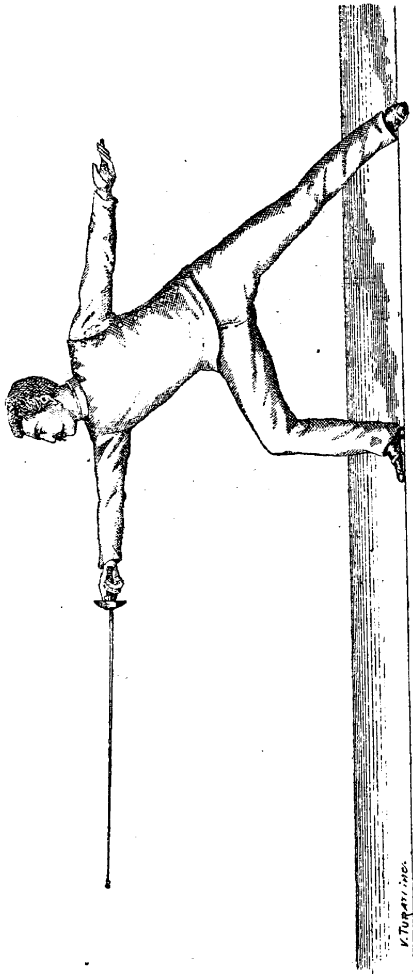


Tavola XX.

In questa posizione, il pugno, le due spalle e tutto il braccio sinistro, devono formare una linea retta; il tronco e l'arto inferiore sinistro, una diagonale; la gamba destra deve essere perpendicolare al suolo: il tronco forma colla coscia destra, un angolo di circa 90 gradi, la coscia destra colla gamba, un angolo di circa 110 gradi. (Tav. XX).

I requisiti dell'*a-fondo* sono:

La *lunghezza*, per potere colpire da lontano più che sia possibile.

L'*equilibrio*, per meglio sostenere l'urto della parata dell'avversario, e per tornare in *guardia* con velocità e sicurezza.

La *coordinazione*, che consiste nell'azione simultanea dell'intero sistema di leve.

V. — BOTTA DRITTA.

Qualunque colpo, tirato in modo, che la propria lama non strisci sulla spada dell'avversario e che la punta descriva una linea retta, dicesi *botta dritta*.

Fra tutte le azioni d'offesa, la *botta dritta* è la più semplice e la più facile. Per eseguirla basta slanciarsi *a-fondo*, nella maniera accennata al paragrafo precedente.

Dall'*invito di quarta* dell'avversario, la *botta dritta* dicesi *botta dritta in fuori* (Tav. XX.); dall'*invito di terza*: *botta dritta in dentro* dall'*invito di seconda*: *botta dritta sopra* (Tavola XXI.); e finalmente dall'*invito di prima* o *mezzocerchio*: *botta dritta al fianco*.

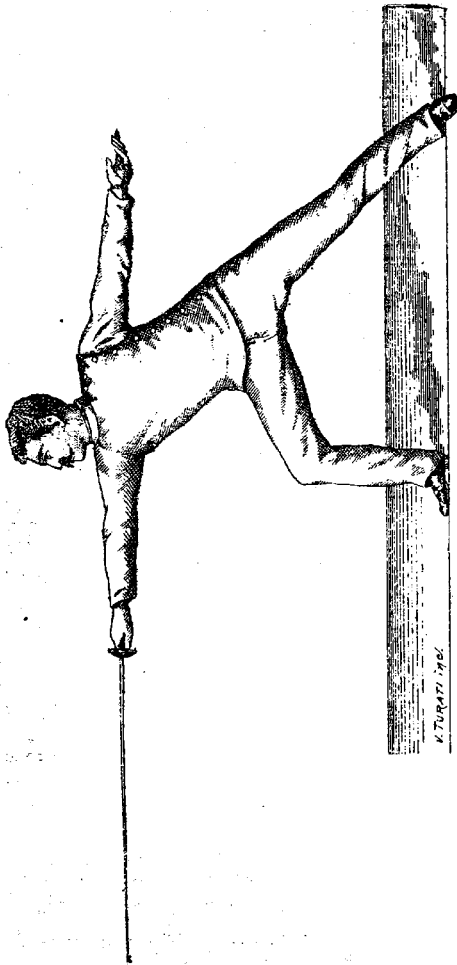


Tavola XXI.

Avvertenza. — *Il Maestro osservi che l'allievo eseguisca la botta dritta, tenendo il pugno in quarta posizione, tutte le volte che tira al petto; e in seconda posizione, quando tira al fianco; avvertendolo, di fare il massimo della pressione della mano sulla impugnatura, nell'atto che la punta tocca il bersaglio.*

VI. — DALL'A-FONDO IN GUARDIA.

Per il ritorno in guardia si preme il piede destro a terra, e facendo leva sulle estremità inferiori, si porta il tronco indietro, piegando la gamba sinistra ed il braccio sinistro; contemporaneamente si porta la gamba destra indietro, e battendo vivamente il piede destro a terra, riprende la giusta posizione di guardia.

VII. — BOTTA DRITTA COLLO SLANCIO DEL PIEDE SINISTRO INDIETRO.

Essendo a *corta misura*, si vibra la botta dritta, facendo forza colle gambe, sollevando di poco i piedi da terra, spingendo impercettibilmente il tronco in alto e molto innanzi; e slanciando energicamente indietro il piede sinistro sulla *direttrice*, per tanto quanto è la metà della guardia, si prende la esatta posizione dell'*a-fondo* distendendo con forza, il braccio sinistro indietro e battendo vivamente il piede destro a terra.

Quest'azione è altresì necessaria quando si deve eseguire una *contro azione* o una *sparizione di corpo*.

CAPO IV.

I. — DEI FILI DI SPADA A PIÈ FERMO.

Per *filo di spada* s'intende la botta dritta vibrata in modo da mantenere durante la sua esecuzione la propria spada sempre a contatto con quella dell'avversario, guadagnandone i gradi.

Lo scopo dei *fili* di spada è quello di colpire l'avversario evitando di essere colpito nello stesso tempo e in un punto corrispondente del proprio bersaglio, e di impedire le *appuntate*.

I fili di spada si eseguono specialmente: quando l'avversario, per difetto di guardia, forma colla spada e col braccio un'angolo, il cui vertice è il pugno.

Tutte le volte che il vertice dell'angolo anzidetto è rivolto in basso, si eseguono i *fili* sulla linea alta; inversamente, si eseguono sulla linea bassa, tutte le volte che detto vertice è rivolto in alto.

I *fili* si eseguono in seguito ad azioni di deviamiento, o in seguito a parate, che non sono di *tocco* o di *sforzo*.

I *fili* sono quattro, e si eseguono tutti in un tempo:

1.^o *Filo di seconda* (Tav. XXII.) che si eseguisce dalla propria parata di seconda senza perdere mai il contatto della spada nemica. Si vibrerà la botta dritta facendo scorrere la propria lama su quella dell'avversario, mantenendo il pugno esattamente in *seconda*, coll'*opposi-*

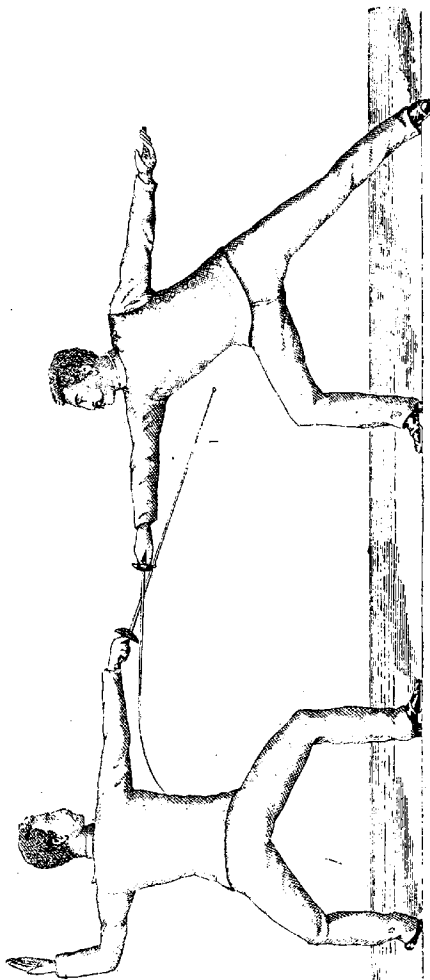


Tavola XXII.

zione in fuori, e senza distruggere il triangolo formato nella parata.

2.° *Filo di terza* (Tav. XXIII.) che si eseguisce dalla propria parata di terza mantenendo costantemente la propria spada a contatto dell'avversaria; e col relativo triangolo formato nella parata, si vibra il colpo al petto dell'avversario, facendo scorrere la propria lama su quella nemica e conservando il pugno in *quarta*, coll'*opposizione* in fuori.

3.° *Filo di quarta* (Tav. XXIV.) che si eseguisce dalla propria parata di quarta senza mai perdere il contatto della spada nemica e senza distruggere il triangolo avvenuto nella parata, si vibra il colpo al petto dell'avversario, facendo scorrere la propria lama su quella avversa, mantenendo il pugno esattamente in *quinta* e facendo con essa *opposizione* in dentro.

4.° *Filo di mezzocerchio* (Tav. XXV.) che si eseguisce dalla propria parata di mezzocerchio senza mai staccare la spada da quella avversa. Si vibra il colpo al fianco, facendo scorrere la propria lama su quella dell'avversario, conservando il pugno in *quinta* coll'*opposizione* in dentro, e mantenendo intatto il triangolo formato nella parata.

Per eseguire gli anzidetti *fili*, è necessario unire il forte della propria lama al debole di quella avversa nell'atto di cominciare l'azione, e in modo che il filo che venga completato sempre in un tempo solo.

5.° *Fili di spada camminando*. — I fili camminando, si eseguiscono invece in due tempi dal proprio legamento.

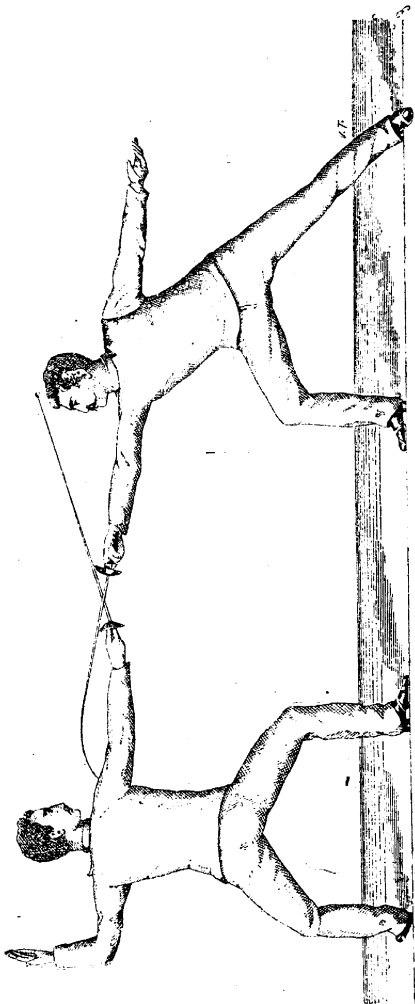


Tavola XXIII.

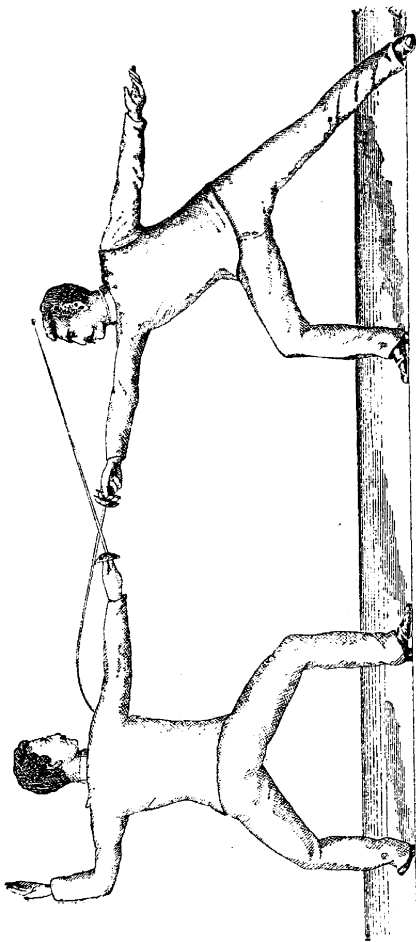


Tavola XXIV.

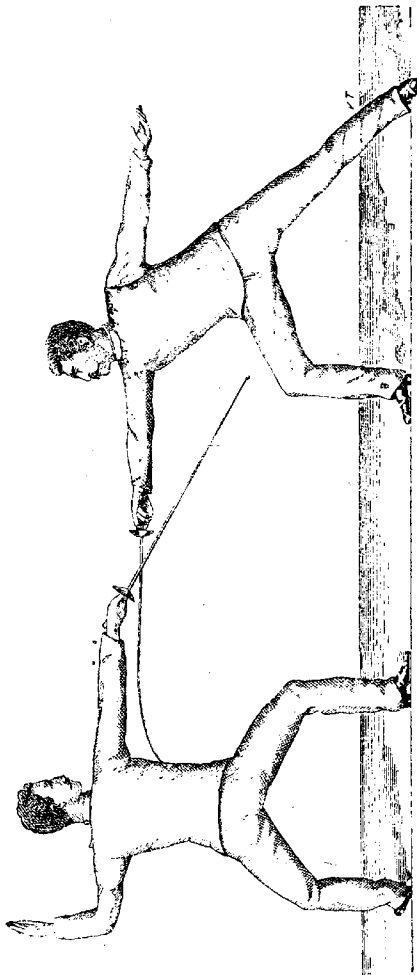


Tavola XXV.

Al primo tempo, mantenendo il pugno nella posizione del legamento, e senza mai perdere il contatto della spada nemica, si eseguisce il passo avanti, facendo scorrere la propria lama lungo quella avversa, guadagnando maggiormente i gradi e formando il triangolo prescritto nel legamento o parata. Al secondo tempo si completa il filo colle stesse regole stabilite per quelli a piè fermo.

CAPO V.

I. — DELLE CAVAZIONI.

La *cavazione* è quell'azione che consiste nel trasportare, con movimento elicoidale, la punta della propria spada rimasta soggetta ad uno dei quattro legamenti, nel bersaglio scoperto. Per eseguirla bene è necessario evitare la larghezza dei giri e la oscillazione *scapolo-omerale*, e si eseguisce in un tempo solo.

La *cavazione* si eseguisce coll'intero braccio dai quattro legamenti dell'avversario, e prende il nome di:

a) *Cavazione in fuori*, quando ha origine dal legamento di quarta. Si eseguisce svincolando la propria spada da quella avversa, passandola velocemente da destra a sinistra e rasente alla coccia ed al braccio dell'avversario; e descrivendo colla propria punta una linea elicoidale, si vibra la stoccata al petto, in fuori, col pugno in quarta posizione;

b) *Cavazione in dentro*, quando ha origine dal

legamento di terza. Si eseguisce svincolando la propria spada da quella avversa, passandola velocemente da sinistra a destra e rasente alla coccia ed al braccio dell'avversario; e descrivendo colla punta una linea elicoidale, si vibra la stoccata al petto, in dentro, col pugno in quinta posizione;

c) *Cavazione sopra*, quando ha origine dal legamento di seconda. Si eseguisce svincolando la propria spada dall'avversa, passandola velocemente dal basso in alto e rasente alla coccia ed al braccio dell'avversario; e descrivendo colla punta una linea elicoidale, si vibra la stoccata al petto dell'avversario, col pugno in quarta posizione;

d) *Cavazione sotto od al fianco*, quando ha origine dal legamento di mezzocerchio o di prima ed anche da quello di terza. Si eseguisce svincolando la propria spada dall'avversa, passandola velocemente dall'alto in basso e rasente alla coccia ed al braccio dall'avversario; descrivendo colla punta una linea elicoidale, e girando contemporaneamente il pugno in seconda, si vibra il colpo al fianco.

Avvertenza. — Il tiratore faccia sempre precedere il movimento della punta a quella del corpo; mantenga costantemente fermo il pomo al polso, specialmente per la cavazione al fianco; *inflexa il pugno nella sua articolazione*; eseguisca la cavazione a spira.

Le azioni semplici come quelle finora esposte se bene eseguite, a giusta misura, producono sempre esito favorevole.

II. — DELLA RISPOSTA.

Dicesi *risposta* il colpo vibrato contro l'avversario, subito dopo parata una sua azione di offesa.

La risposta ha nella scherma grande importanza, e se eseguita istantaneamente, è difficile che l'avversario resti immune. Perciò la risposta deve essere eseguita con decisione, velocità e precisione, e colpire il bersaglio prima che l'avversario possa tornare dall'*a-fondo*, *in guardia*.

Essendo a misura molto stretta si risponde slanciando il piede sinistro indietro.

III. — DELLA RISPOSTA SEMPLICE.

Si dice *risposta semplice* la risposta eseguita in un tempo solo.

Si risponde distaccando la propria arma da quella dell'avversario, o mantenendola a contatto. La prima dicesi di *botta dritta* o di *cavazione*; la seconda di *filo*.

Notisi, che parando di *tocco* o di *sforzo*, non è possibile rispondere di *filo*. Parando invece di *appoggio*, allora la risposta può essere di *filo*, di *botta dritta* o di *cavazione*, a seconda del bersaglio che si vuol colpire.

Parando di *quarta* si può rispondere al petto in dentro tanto di *botta dritta* che di *filo*.

Parando di *terza* si può rispondere al petto in fuori di *filo*; o al fianco di *cavazione*.

Parando di *mezzocerchio* si può rispondere di *botta dritta*, e di *filo*.

Parando di *seconda* si risponde al fianco di *filo*; al petto sopra di *botta dritta*, se si parò di *tocco*; ma se fu d'*appoggio*, si risponde di *cavazione*.

CAPO VI.

DELLE FINTE.

Dicesi *finta*, qualunque movimento del ferro o del corpo atto a produrre nell'avversario la convinzione che si voglia eseguire una determinata azione, che effettivamente non si ha l'intenzione di eseguire.

Lo scopo della *finta* è di indurre l'avversario ad accorrere alla parata di una ben simulata azione; costringerlo, perciò, a scoprirsi e colpirlo nel bersaglio scoperto.

La *finta* deve eseguirsi con espressione, astuzia, energia, tali da far credere all'antagonista che sia un vero colpo.

Nell'esecuzione delle *finte* è bene notare che il loro effetto dipende:

1.° Dall'*impressione*, cioè: che bisogna predisporre lo spirito dell'avversario colpendolo in quella parte che è fatta mira della *finta*, con qualche colpo semplice accentuale;

2.° Dalla *risolutezza*; affinchè il movimento del corpo induca l'avversario a credere *colpo* ciò che è *finta*;

3.° Dalla *velocità*, che deve essere in armonia colla velocità delle parate.

Se una sola *finta* precede il colpo dicesi *sem-*

plice; prende il nome di *doppia finta*, quando più di una *finta* precede la stoccata.

I. — DELLA FINTA DRITTA.

La *finta dritta* è la simulazione della *botta dritta*. Si eseguisce da ciascuno dei cinque inviti dell'avversario, nonchè dai propri legamenti, od in seguito ad una parata.

Sia a piè fermo che camminando, la *finta di botta dritta* seguita dal colpo, richiede due tempi uno per la *finta*, l'altro per il colpo.

II. — FINTA DRITTA IN FUORI E CAVAZIONE IN DENTRO.

Si eseguisce in due tempi dall'invito di quarta dell'avversario.

Maestro.

Invita di quarta.

Para terza.

Allievo.

Inclina lievemente ed energicamente il tronco in avanti, e battendo contemporaneamente il piede destro a terra, simula una *botta dritta* avvicinando la propria punta al petto dell'avversario.

Evitando il contatto della spada nemica, eseguisce istantaneamente la *cavazione in dentro*.

III. — FINTA DRITTA IN FUORI
E CAVAZIONE AL FIANCO.

Si eseguisce in due tempi dall'invito di quarta dell'avversario.

Maestro.

Invita di quarta.

Allievo.

Inclina leggermente ma energicamente il tronco in avanti, e contemporaneamente battendo il piede destro a terra, simula una botta dritta, avvicinando la propria punta al petto dell'avversario.

Para terza.

Evitando il contatto della spada nemica, eseguisce istantaneamente la cavazione al fianco.

IV. — FINTA DRITTA IN DENTRO
E CAVAZIONE IN FUORI.

Si eseguisce in due tempi dall'invito di terza dell'avversario,

Maestro.

Invita di terza.

Allievo.

Inclina leggermente ma energicamente il tronco in avanti, e battendo contemporaneamente il piede destro a terra, simula una botta dritta al petto, avvicinando la propria punta al bersaglio.

Para quarta. Evitando il contatto della spada avversaria, eseguisce istantaneamente la cavazione al petto.

V. — FINTA DRITTA IN DENTRO
E CAVAZIONE AL FIANCO.

Si eseguisce in due tempi dall'invito di terza dell'avversario.

Maestro.

Invita di terza.

Allievo.

Inclina leggermente, ma energicamente il tronco in avanti, e battendo contemporaneamente il piede destro, simula una botta dritta al lato interno dell'avversario e un poco in basso, avanzando sensibilmente la punta.

Para mezzocerchio.

Evitando il contatto della spada nemica, eseguisce istantaneamente la cavazione al fianco dell'avversario.

VI. — FINTA DRITTA AL FIANCO
E CAVAZIONE AL PETTO.¹

Si eseguisce in due tempi dall'invito di mezzocerchio dell'avversario.

¹ Il maestro, prima di fare eseguire la finta, fa mettere la

Maestro.

Invita di mezzocerchio.

Para seconda.

Allievo.

Inclina leggermente, ma energicamente il corpo in avanti, e battendo simultaneamente il piede destro, simula una botta dritta avvicinando la propria punta al fianco dell'avversario.

Evitando il contatto della spada avversa in basso, eseguisce istantaneamente la cavazione al petto, girando il pugno in quarta posizione.

VII. — FINTA DRITTA SOPRA E CAVAZIONE
AL FIANCO.

Si eseguisce in due tempi dall'invito di seconda dell'avversario.

Maestro.

Invita di seconda.

Allievo.

Inclina leggermente, ma energicamente il tronco in avanti, e battendo contemporaneamente il piede destro finge una botta dritta al petto dell'avversario.

spada sulla linea del fianco col pugno girato in seconda posizione

Para mezzocerchio o
terza.

Evitando il contatto
della spada avversa in
alto, eseguisce istanta-
neamente la cavazione
al fianco.

VIII. — FINTA DRITTA SOPRA E CAVAZIONE IN FUORI.

Si eseguisce in due tempi dall'invito di se-
conda dell'avversario:

Maestro.

Invita di seconda.

Allievo.

Inclina leggermente,
ma energicamente il cor-
po in avanti, e battendo
contemporaneamente il
piede destro, finge una
botta dritta al petto del-
l'avversario, avanzando
alquanto la propria pun-
ta.

Para quarta.

Evitando il contatto
della spada avversa in
dentro, eseguisce istan-
taneamente la cavazione
in fuori.

IX. — FINTA DI BOTTA DRITTA CAMMINANDO
E BOTTA DRITTA.

Tutte le anzidette *finte* si possono eseguire
anche camminando, colle stesse norme innanzi

prescritte, facendo però un passo avanti contemporaneamente alla *finta*.

La *finta* di *botta dritta* e *botta dritta* non è eseguibile a giusta misura, poichè l'avversario, immaginando certamente che la *finta* in questo caso potrebbe anche essere un colpo, accorre sempre alla parata della *finta* stessa.

X. — DELLA FINTA DRITTA
ESEGUITA DAL PROPRIO LEGAMENTO O DA UNA PARATA.

Si eseguisce colle stesse norme indicate per le *finte* anzidette, tenendo sempre presente di distaccare la propria spada da quella avversa, e di portarla sulla *linea d'offesa* all'atto di eseguire la *finta*.

XI. — DELLA FINTA DI FILO A PIÈ FERMO.

La *finta di filo* è la simulazione del filo. Si eseguisce, in un tempo solo tanto da piè fermo, quanto camminando.

Mantenendo sempre il contatto del ferro, si accenna un filo avvicinando la propria punta al petto dell'avversario, e battendo contemporaneamente il piede destro.

XII. — DELLA FINTA DI CAVAZIONE A PIÈ FERMO.

La *finta* di cavazione è la simulazione della cavazione; consiste nell'eseguire la cavazione col solo braccio, senza andare *a fondo*.

Si eseguisce dai quattro legamenti dell'avversario.

XIII. — FINTA DI CAVAZIONE IN FUORI
E CAVAZIONE IN DENTRO.

Si eseguisce dal legamento di quarta in due tempi.

Maestro.

Lega di quarta.

Allievo.

Finge una cavazione al petto, in fuori, inclinando leggermente ma energicamente il tronco in avanti, battendo nello stesso tempo il piede destro, ed avvicinando la punta della propria spada al petto dell'avversario.

Para terza.

Eseguisce immediatamente la cavazione al petto, in dentro, evitando la parata di terza.

XIV. — FINTA DI CAVAZIONE IN FUORI
E CAVAZIONE AL FIANCO.

Si eseguisce in due tempi dal legamento di quarta dell'avversario.

Maestro.

Lega di quarta.

Allievo.

Finge una cavazione al petto, in fuori, inclinando leggermente il corpo in avanti, batten-

Maestro.**Allievo.**

Para terza.

do contemporaneamente il piede destro, ed avvicinando la propria punta al petto dell'avversario.

Esegue immediatamente la cavazione al fianco, evitando la parata di terza.

XV. — FINTA DI CAVAZIONE IN DENTRO
E CAVAZIONE IN FUORI.

Si eseguisce in due tempi dal legamento di terza dell'avversario.

Maestro.**Allievo.**

Lega di terza.

Finge una cavazione al petto in dentro, inclinando leggermente il corpo in avanti, battendo contemporaneamente il piede destro, ed avvicinando la punta della propria spada al petto dell'avversario.

Para quarta.

Esegue immediatamente la cavazione in fuori, evitando la parata di quarta.

XVI. — FINTA DI CAVAZIONE IN DENTRO
E CAVAZIONE AL FIANCO.

Si eseguisce in due tempi dal legamento di terza dell'avversario.

Maestro.

Lega di terza.

Allievo.

Finge una cavazione al petto, in dentro, inclinando leggermente il corpo in avanti, battendo contemporaneamente il piede destro, ed avvicinando la punta della propria spada al petto dell'avversario.

Para mezzocerchio.

Eseguisce immediatamente la cavazione al fianco, evitando la parata di mezzocerchio.

XVII. — FINTA DI CAVAZIONE AL FIANCO
E CAVAZIONE AL PETTO.

Si eseguisce in due tempi dal legamento di mezzocerchio dell'avversario.

Maestro.

Lega di mezzocerchio.

Allievo.

Finge una cavazione al fianco, inclinando leggermente il corpo in avanti, battendo contemporaneamente il piede destro, ed avvicinando

Maestro.

Para seconda.

Allievo.

nando la punta della propria spada al fianco dell'avversario.

Esegue immediatamente la cavazione al petto, evitando la parata di seconda.

XVIII. — FINTA DI CAVAZIONE AL PETTO
E CAVAZIONE AL FIANCO.

Si eseguisce in due tempi dal legamento di seconda dell'avversario.

Maestro.

Lega di seconda.

Allievo.

Finge una cavazione al petto, inclinando leggermente il corpo in avanti, battendo contemporaneamente il piede destro, ed avvicinando la punta della propria spada al petto dell'avversario.

Para mezzocerchio o terza.

Esegue immediatamente la cavazione al fianco, evitando la parata.

XIX. — FINTA DI CAVAZIONE AL PETTO,
SOPRA E CAVAZIONE AL PETTO IN FUORI.

Si eseguisce in due tempi dal legamento di seconda dell'avversario.

Maestro.

Lega di seconda.

Allievo.

Finge una cavazione al petto, inclinando leggermente il corpo in avanti, battendo contemporaneamente il piede destro, ed avvicinando la punta della propria spada al petto dell'avversario.

Para quarta.

Esegue immediatamente la cavazione al petto, in fuori, ingannando la parata di quarta.

XX. — DELLA FINTA DI CAVAZIONE CAMMINANDO.

Si eseguisce colle norme prescritte per la *finta di cavazione a piè fermo*, facendo un passo avanti nell'atto di eseguire la finta.

XXI. — FINTA DI CAVAZIONE CAMMINANDO
E BOTTA DRITTA.

Si eseguisce come la *finta di botta dritta e botta dritta*; però, invece di simulare una *botta dritta*, si simula una cavazione, colpendo nella stessa parte del bersaglio ove fu accennata la finta.

XXII. — DELLA DOPPIA FINTA E CAVAZIONE
A PIÈ FERMO.

La doppia *finta e cavazione* si compone di tre tempi, ossia di due finte ed un colpo; la prima

finta può essere sia di botta dritta, sia di cavazione, sia di filo; la seconda finta è sempre di cavazione.

La doppia finta si eseguisce, quando si è certi che l'avversario possa parare il colpo che segue una finta semplice.

XXIII. — FINTA DRITTA IN FUORI,
FINTA CAVAZIONE IN DENTRO E CAVAZIONE IN FUORI.

Si eseguisce in tre tempi dall'invito di quarta dell'avversario.

Maestro.

Invita di quarta.

Para terza.

Para quarta.

Allievo.

Prima finta; accenna una botta dritta in fuori.

Seconda finta; simula la cavazione in dentro, evitando il contatto della spada avversa.

Mentre l'avversario corre alla parata, immediatamente vibra la cavazione in fuori, evitando il contatto della spada nemica.

XXIV. — FINTA DRITTA IN FUORI
FINTA CAVAZIONE IN DENTRO E CAVAZIONE AL FIANCO.

Si eseguisce in tre tempi dall'invito di quarta dell'avversario.

Maestro.

Invita di quarta.

Allievo.

Prima finta; accenna una botta dritta in fuori.

- Para terza. Seconda finta; accenna una cavazione in dentro evitando il contatto della spada avversa.
- Para mezzocerchio. Mentre l'avversario corre alla parata, immediatamente vibra la cavazione al fianco, evitando il contatto della spada nemica.

XXV. — FINTA DRITTA IN FUORI,
FINTA CAVAZIONE AL FIANCO E CAVAZIONE SOPRA.

Si eseguisce in tre tempi dall'invito di quarta dell'avversario.

Maestro.

Allievo.

- Invita di quarta. Prima finta; simula la botta dritta in fuori.
- Para terza. Seconda finta; accenna la cavazione al fianco, evitando il contatto della spada avversa.
- Para seconda. Mentre l'avversario corre alla parata, immediatamente vibra la cavazione al petto, sopra, evitando il contatto della spada nemica.

XXVI. — FINTA DRITTA IN DENTRO,
FINTA CAVAZIONE IN FUORI E CAVAZIONE IN DENTRO.

Si eseguisce in tre tempi dall'invito di terza dell'avversario.

Maestro.	Allievo.
Invita di terza.	Prima finta; accenna la botta dritta in dentro.
Para quarta.	Seconda finta; simula la cavazione al petto, in fuori, evitando il contatto della spada avversa.
Para terza.	Mentre l' avversario corre alla parata, vibra la cavazione al petto, in dentro, evitando il contatto della spada nemica.

XXVII. — FINTA DRITTA IN DENTRO,
FINTA CAVAZIONE IN FUORI E CAVAZIONE AL FIANCO.

Maestro.	Allievo.
Invita di terza.	Prima finta; accenna la botta dritta al petto, in dentro.
Para quarta.	Seconda finta; accenna la cavazione al petto, in fuori, evitando, il contatto della spada avversa.

XXVIII. — FINTA DRITTA IN DENTRO,
FINTA CAVAZIONE AL FIANCO E CAVAZIONE SOPRA.

Si eseguisce in tre tempi dall' invito di terza dell' avversario.

Maestro.

Invita di terza.

Para mezzocerchio.

Para seconda.

Allievo.

Prima finta; simula la botta dritta in dentro.

Seconda finta; accenna la cavazione al fianco, evitando il contatto della spada avversa.

Mentre l'avversario corre alla parata, vibra la cavazione al petto, sopra, evitando il contatto della spada nemica.

XXIX. — FINTA DRITTA AL FIANCO,
FINTA CAVAZIONE SOPRA E CAVAZIONE AL FIANCO.

Si eseguisce in tre tempi dall'invito di mezzocerchio dell'avversario.

Maestro.

Invita di mezzocerchio.

Para seconda.

Para mezzocerchio o terza.

Allievo.

Prima finta; simula la botta dritta al fianco.

Seconda finta; simula la cavazione sopra, evitando il contatto della spada avversa.

Mentre l'avversario corre alla parata, vibra la cavazione al fianco, evitando il contatto della spada nemica.

XXX. — FINTA DRITTA AL FIANCO,
FINTA CAVAZIONE SOPRA E CAVAZIONE IN FUORI.

Si eseguisce in tre tempi dall'invito di mezzocerchio dell'avversario.

Maestro.

Invita di mezzocerchio.

Para seconda.

Para quarta.

Allievo.

Prima finta; accenna la botta dritta al fianco.

Seconda finta; accenna la cavazione sopra, evitando il contatto della spada avversa.

Mentre l'avversario corre alla parata, vibra la cavazione al petto, in fuori, evitando il contatto della spada nemica.

XXXI. — FINTA DRITTA SOPRA,
FINTA CAVAZIONE AL FIANCO E CAVAZIONE SOPRA.

Si eseguisce in tre tempi dall'invito di seconda dell'avversario.

Maestro.

Invita di seconda.

Para terza o mezzocerchio.

Allievo.

Prima finta; accenna la botta dritta, sopra.

Seconda finta; accenna la cavazione al fianco, evitando il contatto della spada avversa.

Para seconda.

Mentre l'avversario corre alla parata, vibra la cavazione sopra, evitando il contatto della spada nemica.

XXXII. — FINTA DRITTA SOPRA,
FINTA CAVAZIONE IN FUORI E CAVAZIONE IN DENTRO.

Si eseguisce in tre tempi, dall'invito di seconda dell'avversario.

Maestro.

Invita di seconda.

Allievo.

Prima finta; accenna le botta dritta, sopra.

Para quarta.

Seconda finta; simula la cavazione al petto, fuori, evitando il contatto della spada avversa.

Para terza.

Mentre l'avversario corre alla parata, vibra la cavazione in dentro, evitando il contatto della spada nemica.

XXXIII. — FINTA DRITTA SOPRA,
FINTA CAVAZIONE IN FUORI E CAVAZIONE AL FIANCO.

Si eseguisce in tre tempi dall'invito di seconda dell'avversario.

Maestro.

Invita di seconda.

Allievo.

Prima finta; simula la botta dritta al petto, sopra.

Maestro.	Allievo.
Para quarta.	Seconda finta; accenna la cavazione al petto, fuori, evitando la spada avversa.
Para di terza.	Mentre l'avversario corre alla parata, vibra la cavazione al fianco, evitando il contatto della spada nemica.

XXXIV.

FINTA DI FILO SEGUITA DALLA FINTA DI CAVAZIONE
E DELLA DOPPIA FINTA DI CAVAZIONE.

La *finta di filo* seguita dalla *finta di cavazione*, e la *doppia finta di cavazione* si eseguisciono in due tempi, da piè fermo e camminando, colle norme stabilite per la *finta di botta dritta* seguita dalla *finta di cavazione*; ma colla differenza, che in quest'ultima il primo tempo è la *finta dritta*, mentre in quelle, è rispettivamente la *finta di filo*, o la *finta di cavazione*.

XXXV. — RISPOSTA DELLA FINTA.

Si ha la risposta colla finta, ogni volta che, in seguito ad una parata, si vibra il colpo facendola precedere da una o più finte. Se la risposta è preceduta da una sola finta prende il nome di *risposta colla finta semplice*; se è preceduta da due finte si chiama *risposta colla doppia finta*.

CAPO VII.

I. — DELLE PARATE DI CONTRO.

Dicesi *parata di contro* quella parata, per la quale la spada avversa viene ridotta in una linea perfettamente opposta a quella in cui era diretto il colpo o finta.

La *parata di contro*, deve essere eseguita soltanto sulla finta dell'avversario, specialmente se questi ha l'abitudine di farne molte in qualsiasi azione d'offesa.

Le *parate di contro* sono:

a) *contro di prima* ;

b) *contro di seconda* ;

c) *contro di terza* ;

d) *contro di quarta* ;

e) *contro di mezzocerchio*, e si eseguiscano tutte in un tempo solo.

La *contro di prima*, si eseguisce dal proprio invito e dal proprio legamento o parata di prima.

La *contro di seconda*, si eseguisce dal proprio invito, legamento o parata di seconda.

La *contro di terza*, si eseguisce dal proprio invito, legamento o parata di terza.

Le *contro di quarta*, si eseguisce dal proprio invito, legamento o parata di quarta.

La *contro di mezzocerchio*, si eseguisce dal proprio invito, nonchè dal proprio legamento o parata di mezzocerchio.

Avvertenza. — Nelle finte semplici, quando l'avversario oppone la parata di appoggio alla

finta, sia essa di botta dritta, di filo, o di cavazione, si vibra il colpo in una parte del bersaglio diversa da quella, alla quale fu mostrata la finta, tranne nel caso della *finta di botta dritta e botta dritta* e della *finta di cavazione e botta dritta*; nelle finte in rapporto alle *parate di contro*, invece, quando l'avversario oppone la parata di contro, si deve sviluppare il colpo dalla stessa parte del bersaglio alla quale fu accennata la finta. Così, la finta dritta in fuori e cavazione in fuori si eseguisce in due tempi dall'invito di quarta dell'avversario.

Maestro.

Invita di quarta.

Para contro di quarta.

Allievo.

Accenna energicamente una botta dritta in fuori, inclinando il tronco in avanti, ed avvicinando la propria punta al petto dell'avversario.

Prima che l'avversario incontri la sua spada, per mezzo della parata, eseguisce velocemente la cavazione al petto, in fuori.

II. — FINTA DRITTA IN DENTRO

E CAVAZIONE IN DENTRO.

Si eseguisce in due tempi dall'invito di terza dell'avversario.

Maestro.

Invita di terza.

Allievo.

Accenna energicamente una botta dritta, in dentro, inclinando il tronco in avanti, ed avvicinando la propria punta al petto dell'avversario.

Para contro di terza.

Prima che l'avversario incontri la sua spada, per mezzo della parata, eseguisce velocemente la cavazione al petto.

III. — FINTA DRITTA AL FIANCO
E CAVAZIONE AL FIANCO.

Si eseguisce in due tempi dall'invito di mezzocerchio dell'avversario.

Maestro.

Invita di mezzocerchio.

Allievo.

Accenna energicamente una botta dritta al fianco, inclinando il tronco in avanti, ed avvicinando la propria punta al petto dell'avversario.

Para contro di mezzocerchio.

Prima che l'avversario incontri la sua spada, per mezzo della parata, eseguisce velocemente la cavazione al fianco.

IV. — FINTA DRITTA AL PETTO, SOPRA,
E CAVAZIONE SOPRA.

Si eseguisce in due tempi dal legamento di seconda dell'avversario:

Maestro.

Invita di seconda.

Para contro di seconda

Allievo.

Accenna energicamente una botta dritta al petto, sopra, inclinando il tronco in avanti, ed avvicinando la propria punta al petto dell'avversario.

Prima che l'avversario incontri la sua spada per mezzo della parata, eseguisce velocemente la cavazione al petto sopra.

V. — FINTA DI FILO DI SECONDA E CAVAZIONE
AL FIANCO.

Si eseguisce in due tempi dal proprio legamento di seconda:

Maestro.

Invita per filo di seconda, mettendo il debole della propria spada sotto ed a contatto della coccia dell'allievo, for-

Allievo.

Inclinando con energia il tronco in avanti, ed avvicinando la propria punta al petto dell'avversario, accenna un filo

Maestro.

mando col pugno un impercettibile angolo col vortice in alto.

Para contro di mezzocerchio.

Allievo.

di seconda, battendo contemporaneamente il piede destro.

Assecondando il movimento della spada avversaria, e senza farsi toccare la propria, eseguisce la cavazione al fianco.

VI. — FINTA DI FILO DI TERZA E CAVAZIONE
IN FUORI.

Si eseguisce dal proprio legamento di terza in due tempi:

Maestro.

Invita per il filo di terza, mettendo il debole della propria spada sulla coccia di quella dell'allievo, formando col pugno un impercettibile angolo col vertice in basso.

Para contro di quarta.

Allievo.

Inclinando con energia il tronco in avanti ed avvicinando la punta della propria spada al petto dell'avversario, accenna un filo di terza, battendo contemporaneamente il piede.

Assecondando il movimento della spada avversaria, e senza farsi toccare la propria, eseguisce la cavazione al petto in fuori.

VII. — FINTA DI FILO DI QUARTA E CAVAZIONE
IN DENTRO.

Si eseguisce dal proprio legamento di quarta in due tempi.

Maestro.

Invita pel filo di quarta, mettendo il debole della propria spada sulla coccia di quella dell'allievo, e formando nel pugno un impercettibile angolo col vertice in basso.

Para contro di terza.

Allievo.

Inclinando con energia il tronco in avanti, ed avvicinando la punta della propria spada al petto dell'avversario, accenna un filo di quarta, battendo il piede destro.

Assecondando il movimento della spada avversaria, e senza farsi toccare la propria, eseguisce la cavazione al petto, in dentro.

VIII. — FINTA DI FILO DI MEZZOCERCHIO
E CAVAZIONE SOPRA.

Si eseguisce in due tempi dal proprio legamento di mezzocerchio.

Maestro.

Invita pel filo di mezzocerchio, mettendo il debole della propria spada sotto la coccia di

Allievo.

Inclinando con energia il tronco in avanti, ed avvicinando la punta della propria spada al

Maestro.

quella dell'allievo, e formando nel pugno un impercettibile angolo col vertice in alto.

Para contro di seconda.

Allievo.

petto dell'avversario, accenna un filo di mezzocerchio, battendo contemporaneamente il piede destro.

Assecondando il movimento della spada avversaria, e senza farsi toccare la propria, eseguisce la cavazione al petto, sopra.

Avvertenza. — Tanto la finta di botta dritta che quella di filo, in rapporto alle parate di contro dell'avversario, si eseguono anche camminando, facendo il passo contemporaneamente alla finta.

CAPO VIII.

DELLE CIRCOLAZIONI.

La *circolazione*, da altri detta *controcauzione*, *doppia cavazione*, o *due giri*, è una *finta di cavazione* ed una *cavazione*, e significa vibrare il colpo nella stessa parte del bersaglio ove fu mostrata la finta.

Lo scopo della *circolazione* è di eludere la parata di *contro*, circolando colla propria spada intorno alla spada ed al braccio dell'avversario, e si eseguisce indifferentemente da ognuno dei legamenti dell'avversario, sia a piè fermo che camminando. Così:

la *circolazione in fuori a piè fermo, o camminando* si eseguisce in due tempi dal legamento di quarta dell'avversario;

la *circolazione in dentro a piè fermo o camminando* si eseguisce in due tempi dal legamento di terza dell'avversario;

la *circolazione sopra a piè fermo o camminando* si eseguisce in due tempi dal legamento di seconda dell'avversario;

la *circolazione al fianco a piè fermo o camminando* si eseguisce in due tempi da legamento di mezzocerchio dell'avversario.

I. — DELLE DOPPIE FINTE IN RAPPORTO ALLE PARATE DI CONTRO.

Accade in generale, che quando si eseguisce una parata di contro sulla finta dell'avversario, non si pari di contro anche il colpo che segue la finta stessa, ricorrendo naturalmente e per maggior sicurezza in questo caso, alla parata semplice. Ma l'avversario può sempre eludere anche questa parata, eseguendo una seconda finta, che in tal caso diviene di cavazione, e colpisce perciò con un'altra cavazione. Quindi: si hanno le seguenti azioni:

1.° *la finta dritta in fuori, finta di cavazione in fuori e cavazione in dentro*, che si eseguiscono in tre tempi dall'invito di quarta dell'avversario;

2.° *la finta dritta in dentro, finta cavazione in dentro e cavazioni in fuori*, che si eseguisce in tre tempi dall'invito di terza dell'avversario.

3.° *la finta dritta al fianco, finta cavazione al fianco e cavazione, sopra* che si eseguisce in tre tempi dall'invito di mezzocerchio dell'avversario;

4.° *la finta dritta sopra, finta cavazione sopra e cavazione al fianco* che si eseguisce in tre tempi dall'invito di seconda dell'avversario.

Avvertenza. — Per le suddette doppie finte in rapporto alle parate di contro, se si vuol eseguirle in modo che ciascuna di esse sia preceduta da una finta di filo, anzichè da una finta dritta, si osservano le stesse regole; colla differenza, che quelle precedute dalla finta di filo si eseguiscono dal proprio legamento e parata, mentre le altre si eseguiscono dall'invito dell'avversario.

II. — DELLA FINTA DRITTA E CIRCOLAZIONE.

Per l'abitudine di un avversario di parare *semplice e di contro* una *finta dritta e cavazione*, è necessario eludere tutte e due le parate onde colpirlo, accennare la *finta dritta* e vibrare la *circolazione*. Da ciò si hanno per conseguenza le azioni che seguono:

1.° *la finta dritta in fuori e circolazione in dentro* che si eseguisce in tre tempi dall'invito di quarta dell'avversario;

2.° *la finta dritta in dentro e circolazione in fuori*, che si eseguisce in tre tempi dall'invito di terza dell'avversario;

3.° *la finta dritta al fianco e circolazione*

sopra, che si eseguisce in tre tempi dall'invito di mezzocerchio dell'avversario.

4.° *la finta dritta sopra e circolazione al fianco*, che si eseguisce in tre tempi dall'invito di seconda dell'avversario.

III. — DELLE FINTE DI FILO (O CAVAZIONE) E CIRCOLAZIONE.

Tanto la *finta di filo e circolazione*, quanto la *finta di cavazione e circolazione*, si eseguiscono in tre tempi, dal proprio legamento se la prima finta è di filo, e dal legamento dell'avversario, se la prima finta è di cavazione.

Tutte le suddette finte si eseguiscono pure camminando, facendo un passo avanti al primo tempo, ed eseguendo gli altri due tempi come da piè fermo.

IV. — DELLA FINTA DI CIRCOLAZIONE E CAVAZIONE.

Si eseguisce dal legamento avversario in tre tempi, quando si è certi che egli pari *di contro* la prima finta, e *semplice* la seconda, e dà luogo alle seguenti combinazioni eseguibili in tre tempi:

1.° la finta circolazione in fuori e cavazione dentro che si eseguisce dal legamento di quarta dell'avversario;

2.° la finta dritta in dentro e circolazione in fuori che si eseguisce dall'invito in terza dell'avversario;

3.° la finta dritta al fianco e circolazione sopra che si eseguisce dall'invito di seconda dell'avversario;

4.° la finta circolazione sopra e cavazione al fianco che si eseguisce dal legamento di seconda dell'avversario.

Avvertenza. — Colle stesse regole si eseguisciono le finte di circolazione camminando, facendo, però, un passo avanti al primo tempo; gli altri due si eseguiscono come da piè fermo.

CAPO IX.

DEI TRASPORTI.

Dicesi *trasporto* quell'azione, mediante la quale si costringe la spada dell'avversario di passare da una posizione ad un'altra, guadagnandone i gradi con la propria e facendole descrivere una superficie conica.

Scopo principale di quest'azione è di deviare la spada avversa dalla linea del proprio bersaglio, obbligare cioè l'avversario a scoprirsi. Però, può essere impiegata per invitare l'avversario *ad agire in tempo*.

Se il trasporto si eseguisce allo scopo di deviare l'arma avversa, occorrono due tempi per eseguire l'azione. Nel primo, si devia la punta avversa; nel secondo, si vibra il colpo; se è eseguito a scopo d'invito; allora, occorre un tempo solo.

I trasporti di spada sono quattro:

- a) *trasporto di seconda;*
- b) *trasporto di terza;*
- c) *trasporto di quarto;*
- d) *trasporto di mezzocerchio.*

I trasporti *a)* e *d)* si eseguono solo d'attacco, e non di risposta; altrimenti si porterebbe la punta della spada nemica sul proprio corpo. Quelli *b)* e *c)* si eseguono sia d'attacco che di risposta, sia a piè fermo che camminando.

Avvertenza. — Il movimento del braccio e della spada, nei trasporti, deve essere simile a quello che si eseguisce per passare da una parata all'altra; sicchè, compiuto il *trasporto*, lo schermidore deve trovarsi nell'identica posizione della parata corrispondente al *trasporto* stesso.

Il *trasporto di spada* essendo un lungo movimento preparatorio al colpo che si vuol vibrare: può succedere che l'avversario, durante l'esecuzione del movimento, tiri o una *cavazione in tempo* svincolando la sua lama, o un colpo dritto facendo scorrere la stessa lama sulla coccia di chi eseguisce il *trasporto*. Nel primo caso accorgendosi del distacco, si cerchi di accorrere a tempo alla parata; ma, nel secondo, poichè il parare diviene cosa difficilissima, è necessario di scansare il pericoloso inconveniente *spostando bene il pugno dal suo centro d'operazione*. Ciò si ottiene eseguendo i vari *trasporti di spada* con perno all'articolazione *scapolo-omeroale*, piuttosto che all'articolazione *radio-carpica*, e facendo descrivere al braccio e spada insieme una superficie conica tale, che la coccia segni un arco soltanto un poco più ampio di quello che limita la parte del bersaglio soggetta all'azione del filo.

Non potendo per brevità descrivere tutte le

azioni di trasporto, nè diamo l'elenco senza la descrizione:

1.° *trasporto in seconda e filo a piè fermo o camminando*, che si eseguisce semplicemente d'attacco in due tempi, sia dalla spada in linea, sia dal proprio legamento di quarta;

2.° *trasporto in seconda e cavazione sopra a piè fermo o camminando*, che si eseguisce solo d'attacco e si compone in due tempi;

3.° *trasporto in seconda colla finta di filo a piè fermo o camminando*, che si compone di tre tempi e si eseguisce solo d'attacco;

4.° *trasporto in seconda colla finta di cavazione a piè fermo o camminando*, che è eseguibile solamente di attacco ed è composto di tre tempi;

5.° *trasporto di terza e filo a piè fermo o camminando*, che si può eseguire indifferentemente sia d'attacco che di risposta. D'attacco, si svolge tanto a *piè fermo* che *camminando*; di risposta, esclusivamente a *piè fermo*;

6.° *trasporto in terza e cavazione al fianco a piè fermo o camminando*, che si può eseguire sia d'attacco che di risposta, e si compone di due tempi;

7.° *trasporto in terza colla finta di filo a piè fermo o camminando*, che consta di tre tempi, e si può eseguire sia d'attacco che di risposta;

8.° *trasporto in terza colla finta al fianco a piè fermo o camminando*, che può eseguirsi tanto d'attacco che di risposta, e si compone di tre tempi;

9.° *trasporto in quarta e filo (o botta dritta)*

a piè fermo o camminando, che, come quello di terza è eseguibile d'attacco e di risposta. D'attacco, si può svolgerlo tanto a piè fermo che camminando; di risposta, invece, si eseguisce esclusivamente a piè fermo, e si compone di due tempi;

10.° *trasporto in quarta colla finta di filo (o botta drilla) a piè fermo o camminando*, che si compone di tre tempi, ed è eseguibile indifferentemente sia d'attacco che di risposta;

11.° *trasporto in mezzocerchio e filo (o botta drilla) a piè fermo o camminando*, il quale, come il *trasporto di seconda*, è solamente possibile di attacco. Si eseguisce quando l'avversario ha la spada in linea e a destra di chi opera il trasporto, e sia, avendo la propria sulla linea di offesa, che dal proprio legamento di terza;

12.° *trasporto di mezzocerchio colla finta di filo (o di botta drilla) a piè fermo o camminando*, il quale si eseguisce in tre tempi e solamente d'attacco.

I. — DELLA FIANCONATA DI QUARTA BASSA A PIÈ FERMO.

La *fianconata di quarta bassa* si eseguisce preferibilmente di risposta e non d'*attacco*, perchè si correrebbe il rischio di essere colpito da una cavazione *in tempo* dell'avversario, a causa dell'esagerato abbassamento del pugno che essa richiede.

D'attacco si può sostituirla, con maggior vantaggio e minor pericolo, il trasporto di seconda.

La *finconata* si eseguisce con un solo movimento: impossessandosi del ferro nemico senza lasciarne mai il contatto, e mantendo il pugno in perfetta posizione di quinta, si circola la propria spada ben rasente al braccio dell'avversario, in modo che la propria punta, tracciando una linea elicoidale, vada a colpire l'avversario sotto all'ascella od al fianco, col braccio semiflesso. Il pugno, mentre si abbassa fino quasi a livello del fianco, deve condurre pure in basso la spada nemica, che in tal modo è obbligata a rimanere a destra della propria ed alquanto inclinata verso terra.

II. — FINTA DI FIANCONATA DI QUARTA E CAVAZIONE SOPRA IN FUORI.

Per le medesime ragioni esposte al paragrafo precedente, non è eseguibile che di risposta e conseguentemente a piè fermo in due tempi.

CAPO X.

PARATE DI CEDUTA.

Le *parate di ceduta* sono due, di *terza* e di *quarta* e si eseguono con movimento di pugno, ed hanno lo scopo di ridurre la spada nemica in posizione diagonalmente opposta alla direzione, in cui l'avversario ha eseguita un'azione terminante col filo di seconda o di mezzocerchio.

La *ceduta di terza* si contrappone al filo di mezzocerchio e si eseguisce in un tempo solo.

La *ceduta di quarta* invece si contrappone

sia al filo di seconda che alla fianconata di quarta bassa, e si eseguisce in un tempo solo calando il pugno da fuori in dentro, e prendendo la posizione della parata di quarta.

CAPO XI.

DEI COPERTINI.

I *copertini* hanno il duplice scopo di guadagnare i gradi della lama avversa quando questa domini la propria, e di trasportarla a destra od a sinistra della linea d'offesa. Si eseguono solo in terza ed in quarta dai rispettivi legamenti dell'avversario, sia da piè fermo che camminando.

Dopo l'esecuzione dei *copertini* si possono vibrare i seguenti colpi:

1.° *filo, pel copertino di terza;*

2.° *filo e la botta dritta, per quello di quarta.*

Allo scopo di evitare l'*incontro* nel *copertino di quarta* si colpisce di *filo* e non di *botta dritta* se l'avversario mantiene il contatto e pressione.

Nell'eseguire i *copertini* bisognerà avere presente, di spostare la punta della spada avversaria perchè essa venga portata fuori della linea del proprio bersaglio, e di ridurre la propria, possibilmente, in direzione del petto nemico.

1.° Copertino di terza e filo.

Si eseguisce in due tempi dal legamento di terza dell'avversario.

2.° Copertino di terza colla finta di filo.

Si eseguisce in tre tempi dal legamento di terza dell'avversario.

3.º Copertino di quarta e filo (o botta dritta).

Si eseguisce in due tempi dal legamento di quarta dell'avversario.

4.º Copertino di quarta colla finta di filo (o botta dritta).

Si eseguisce in tre tempi dal legamento di quarta dell'avversario.

Tutti i copertini si eseguiscono anche camminando, ed in tal caso si muove il passo avanti al primo tempo.

CAPO XII.

DEI DEVIAMENTI.

S'intende per *deviamento* quel lieve e graduato appoggio della propria spada su quella dell'avversario, allo scopo di deviare quest'ultima dalla linea di offesa, e di indagare con quanta pressione della mano l'avversario stesso la mantiene impugnata, affine di potere scegliere l'azione di offesa più opportuna.

I *deviamenti* si eseguiscono avendo la propria spada sulla linea d'offesa, o da taluni dei propri inviti.

Nell'eseguire i *deviamenti*, bisogna aver cura di non spostar troppo la propria punta oltre i limiti del bersaglio nemico, per non essere obbligato a rimetterla sulla linea per vibrare il colpo, e per essere pronto alle parate se l'avversario si risolvesse di agire in tempo.

I *deviamenti* sono:

1º *Deviamento di seconda e filo*, che si ese-

guisce in due tempi, dall'invito di terza o di mezzocerchio.

2.° *Deviamiento di terza e filo* che si eseguisce in due tempi, dall'invito di seconda o di quarta.

3.° *Deviamiento di terza e cavazione al fianco*, che si eseguisce egualmente in due tempi, dall'invito di seconda.

4.° *Deviamiento di quarta e botta dritta (o filo)*, che si eseguisce in due tempi, dall'invito di terza o di seconda.

5.° *Deviamiento di mezzocerchio e filo (o botta dritta)*.

Anche questo si eseguisce in due tempi, dall'invito di seconda o di terza.

6.° *Dei deviamienti colla finta*.

Accorgendosi, dalla maniera di resistenza del ferro, che l'avversario è pronto a parare il colpo che si vuole vibrare subito dopo l'esecuzione del *deviamiento*, conviene cambiare il colpo stesso in finta, ed eseguire velocemente la cavazione distaccando immediatamente la propria spada da quella nemica.

Questa azione, che è composta di tre tempi, si eseguisce sia a piè fermo che camminando e colle medesime norme accennate per i deviamienti e colpi semplici.

Così p. es. effettuandosi il *deviamiento di seconda*, si finge al fianco e si colpisce l'avversario al petto.

CAPO XIII.

DEI CAMBIAMENTI.

I cambiamenti consistono nel far precedere ai vari deviamenti, un movimento di cavazione.

Si possono eseguire ogni volta che l'avversario tenga la spada in linea, sia avendo in linea anche la propria, sia da uno dei propri inviti.

I cambiamenti sono: *di seconda, di terza, di quarta e di mezzocerchio*; e si svolgono come segue sia a piè fermo che camminando.

Con istantaneo ed impercettibile movimento, si passa la propria spada da una parte all'altra di quella nemica, deviandola leggermente dalla linea d'offesa; quindi si vibra la botta dritta o il filo di spada, a seconda della pressione opposta dall'avversario.

I *cambiamenti* si possano pure eseguire colla finta, simulando dopo il *cambiamento* la *botta dritta* o *il filo*.

CAPO XIV.

I. — DEL TOCCO.

Per *tocco* s'intende l'urto violento dato colla propria spada contro un solo punto della spada avversaria, allo scopo di deviarla dalla linea di offesa e di vibrare quindi il colpo.

Il *tocco* si eseguisce quando il ferro nemico trovasi in linea del proprio petto o fianco; sia, avendo la propria spada in linea, sia, da uno dei quattro inviti.

Dopo l'esecuzione del *tocco* però, non si può effettuare alcuna azione di filo per la mancanza del contatto. Quindi, si può eseguire soltanto la botta dritta o la finta di essa.

Il *tocco* deve essere eseguito istantaneamente affine di evitare qualsiasi azione di tempo dell'avversario.

Il *tocco*, perchè riesca efficace, deve essere dato col forte della propria spada sul centro ed anche sul forte della lama avversa.

Nell'applicazione del *tocco* si hanno le seguenti combinazioni:

1.º *Tocco di quarta e botta dritta*, che si eseguisce in due tempi da piè fermo e camminando.

2.º *Tocco di terza e botta dritta*, che si eseguisce in due tempi da piè fermo e camminando.

3.º *Tocco di mezzocerchio e botta dritta*, che si eseguisce in due tempi da piè fermo e camminando.

4.º *Tocco di seconda e botta dritta*, che si eseguisce in due tempi da piè fermo e camminando.

5. *Tocco di quarta, finta dritta e cavazione*, che si compone di tre tempi, e si eseguisce sia a piè fermo che camminando.

6.º *Tocco di terza, finta dritta e cavazione*, che si eseguisce tanto a piè fermo che camminando in tre tempi.

7.º *Tocco di mezzocerchio finta dritta e cavazione*, che si compone di tre tempi, e si eseguisce sia a piè fermo che camminando.

8.º *Tocco di seconda finta dritta e cavazione*,

che si compone di tre tempi, e può eseguirsi sia a piè fermo che camminando.

II. — PARATE DI TOCCO.

Le *parate di tocco* consistono nello sviare il colpo dell'avversario, non col semplice appoggio, ma mediante l'urto potente dei gradi forti della propria spada sulla lama avversa, urtandola nel suo *centro*, o meglio, sul *forte*.

Alle *parate di tocco* si accorre sia dall'invito, sia dal legamento, sia in seguito ad un'altra parata, come per i tocchi.

III. — DELLO SFORZO.

Lo *sforzo* consiste nell'urtare violentemente colla propria, la spada dell'avversario, affine di farla divergere più che sia possibile dal bersaglio. Differisce dal *tocco* per ciò, che l'urto si sviluppa su diversi punti consecutivi del ferro, mediante uno strisciamento, anzichè su di un punto solo.

Lo *sforzo*, per la potenza del braccio, non solamente sposta la spada dell'avversario dalla linea d'offesa, ma l'abbatte completamente, aprendo in tal modo un varco sicuro al colpo che vuolsi vibrare.

Si eseguisce sulla spada nemica situata in linea del petto, e in taluni casi si può eseguirlo anche dal proprio legamento. Però lo sforzo deve praticarsi per quanto possibile soltanto di *terza* o di *quarta*, troppa difficoltà e poca effi-

cacia presentando gli *sforzi* eseguiti di *seconda* e di *mezzocerchio*.

Lo *sforzo*, deve effettuarsi d'attacco o sulla finale di una azione d'offesa; avendo cura di non oltrepassare colla propria spada, i limiti prescritti per le parate, affine d'esser pronti ad accorrere alla difesa, quando l'avversario agisce con azioni di *tempo*.

Gli sforzi possono essere eseguiti sia a piè fermo che camminando, e in un tempo solo, e si adopreranno specialmente contro coloro che hanno l'abitudine di lasciare la punta sulla linea ad ogni azione di offesa dell'avversario, provocando per tal modo l'incontro.

Agli sforzi possono tener dietro azioni di filo, ma solo di *botta dritta* o di *finta* della medesima; si ha quindi:

1.° *Sforzo di quarta e botta dritta*, che si compone di due tempi, e si eseguisce, sia avendo la propria spada sulla linea, sia dal proprio invito di terza.

2.° *Sforzo di terza e botta dritta*, che consta di due tempi, e si eseguisce dal proprio invito di quarta, ma si può ancora eseguire quando si abbia la propria spada in linea fuori di quella dell'avversario.

3.° *Parate di sforzo*.

4.° *Sforzo colla finta dritta*. Consta di tre tempi, ed è eseguibile sia a piè fermo che camminando, nel modo seguente:

a) Si eseguisce lo sforzo, e contemporaneamente il passo avanti, se da *fuori misura*;

b) Si finge la botta dritta al petto, od al fianco;

c) Finalmente si eseguisce la cavazione a quella parte del bersaglio che l'avversario ha scoperto.

IV. — TOCCHI E SFORZI DI CAMBIAMENTO.

Tanto gli uni che gli altri si eseguono di propria iniziativa sulla spada dell'avversario in linea, e hanno luogo sia a piè fermo che camminando.

La loro esecuzione è identica a quella dei tocchi e sforzi semplici, e consiste nel far precedere ad ognuno di essi il relativo cambiamento.

V. — DEL DISARMO.

L'azione del *disarmo* ha lo scopo di raggiungere un effetto superiore a quello prodotto dallo sforzo e si effettua di seconda e di mezzocerchio, camminando e preferibilmente da piè fermo.

Il *disarmo* si eseguisce tanto dal proprio legamento, quanto avendo la propria spada sulla linea a leggero contatto con quella dell'avversario.

Quando le spade sono sulla linea di *quarta* si eseguisce il disarmo di *seconda*; e quando sulla linea di *terza* si eseguisce quello di mezzocerchio.

Si hanno varie specie di *disarmo*, che sono:

1.° *Disarmo di seconda e botta dritta* che consta di due tempi:

Nel primo si alza la propria spada senza distaccarla da quella nemica; si gira il pugno gradatamente in seconda; si piega il braccio e lo

si distende nuovamente con energia a guisa di potente molla, strisciando con forza e spiralmemente da dentro in fuori i propri gradi forti sulla lama nemica; e si prende la posizione dell'invito di seconda.

Nel secondo si vibra la botta dritta al fianco, col pugno in seconda.

2.° *Disarmo di mezzocerchio e botta dritta* che consta di due tempi:

1.° Si eseguisce come quello di *seconda*, girando però il pugno in quinta posizione, e invece di far percorrere alla propria spada la via del trasporto di *seconda*, lo si fa percorrere quella del trasporto di *mezzocerchio*.

2.° Si vibra la botta dritta colpendo l'avversario al petto od al fianco in dentro col pugno in *quarta*.

VI. — DISARMO DI CAMBIAMENTO IN TERZA E BOTTA DRITTA.

Oltre i disarmi sopra accennati, ve ne ha un altro, in cui l'avversario stesso concorre a farsi disarmare.

Esso chiamasi *disarmo di cambiamento in terza*. Si eseguisce dal legamento di quarta dell'avversario in due tempi, mentre egli è intento a parare, colla terza, la cavazione in fuori.

Nel primo tempo si svincola la propria spada da quella dell'avversario, e fingendo di volergli vibrare una cavazione esterna, si dà un violento urto col proprio forte sul medio della sua lama, girando il pugno in terza e spingendo verso terra la sua spada.

L'avversario, credendo di doversi difendere dalla cavazione esterna, accorre velocemente alla parata di terza; ma, durante la sua esecuzione, viene a cozzare colla spada nemica, con tanta maggiore violenza quanta maggiore è la velocità impiegata per la parata stessa.

Nel secondo, mettendo la spada sulla linea, si vibra istantaneamente la botta dritta al petto, col pugno in quarta.

VII. — DEL COUPÉ.

Il *coupé*, o *cavazione angolata o tagliata*, è quel movimento tradizionale della scherma italiana, che si eseguisce sollevando il braccio e la spada, rasentando la punta nemica colla propria arma, e trasportando questa dalla parte opposta per colpire l'avversario al petto in fuori.

Perciò il *coupé* si opera, o dal proprio legamento di quarta, o in seguito ad una qualsiasi azione effettuata allo scopo di spostare a sinistra la spada dell'avversario, come *copertino*, *tocco*, *sforzo*, ecc.

Si eseguisce a piè fermo, e consta di due tempi:

1.º Con rapido movimento d'avambraccio, si solleva e si porta indietro la propria spada per tanto, quanto basti a farla passare dall'una all'altra parte e rasente alla punta della spada avversa.

2.º Quando essa è passata, immediatamente si distende con energia il braccio destro, senza abbassare il gomito; e senza flettere il pugno

nella sua articolazione, si fa descrivere allo propria punta una parabola terminante al petto in fuori dell'avversario.

Il primo tempo del *coupé* racchiude in sè una finta.

Il *coupé* eseguito con esattezza e velocità presenta all'avversario una difficile difesa.

VIII. — FINTA COUPÉ E CAVAZIONE.

Trovandosi la propria spada nelle posizioni accennate per il *coupé* semplice, si può eseguire la *finta coupé* e *cavazione*. Questa consta di tre tempi:

Nel primo si porta indietro la propria spada, svincolandola da quella dell'avversario.

Nel secondo si finge un *coupé* colle norme innanzi accennate, ma avvicinando più che sia possibile la punta della propria spada al petto dell'avversario, e portando il tronco alquanto in avanti.

Nel terzo si vibra la cavazione in dentro col pugno in *quarta*, od al fianco col pugno in *seconda*.

IX. — DELLA RIPRESA D'ATTACCO.

Dalla posizione di *a fondo* e quando l'avversario abbia schivato il colpo retrocedendo, si opera la *ripresa di attacco*.

Essa consiste nel riacquistare la misura avanzando il piede sinistro e riprendendo la posizione di guardia, e nello svolgere quindi immediata-

mente una seconda azione di offesa, conveniente all'azione che eseguisce l'avversario che retrocede.

Se l'avversario retrocede senza parare il colpo finale di una qualsiasi azione di offesa, sulla ripresa d'attacco si effettua la botta dritta o la finta di essa.

Quando egli retrocede e para contemporaneamente, si potranno eseguire le cavazioni, le finte di cavazione, sia semplici che doppie, ed anche le circolazioni in seguito alle parate di contro.

E finalmente, quando retrocede senza apporre la parata, ma mettendo la spada sulla linea si opera con i *tocchi*, i *deviamenti*, gli *sforzi*, ecc.

La *ripresa di attacco* può essere *semplice*, *complessa* e *con finta*.

È *semplice*, quando si eseguisce da fuori misura colla botta dritta, col filo o colla cavazione, e consta di due tempi: al primo tempo si riprende la guardia colla gamba sinistra; al secondo si vibra il colpo.

È *complessa*, quando si eseguisce facendo precedere al colpo un movimento di spostamento; e consta pure di due tempi.

Al primo, si riprende la guardia colla gamba sinistra, eseguendo contemporaneamente un copertino, un deviamento, uno sforzo, ecc. Al secondo tempo si vibra il colpo semplice.

Dicesi infine *con finta*, quando si eseguisce accennando una o due finte; si esaurisce in due o tre tempi.

X. — DELLE RIMESSE.

Per *rimessa* s'intende quel colpo, che in determinate circostanze segue immediatamente un altro colpo, e che si vibra dalla posizione di *a-fondo*.

La rimessa è possibile e lecita soltanto quando l'avversario non risponde o tarda nel rispondere. In ambedue i casi bisogna eseguirla con pronta decisione e velocità, affine di evitare l'incontro.

XI. — RIMESSA SEMPLICE.

Si eseguisce in un tempo solo da qualunque parata dell'avversario.

Dalla posizione di *a-fondo* senza inflettere il braccio nelle sue articolazioni e senza ritirare la gamba destra. Si solleva il piede destro di pochi centimetri, eseguendo una cavazione e portando il tronco alquanto indietro per poter facilmente svincolare la propria spada da quella dell'avversario; e si riporta vivamente il piede al suolo per dare maggior forza al colpo di rimessa.

XII. — RIMESSA CON FINTA.

Si eseguisce in due o tre tempi a seconda delle finte che la precedono, colle stesse regole accennate per la rimessa semplice; avvertendo, però, di mantenere il piede destro fisso a terra nel tempo che si eseguono le finte, e di sollevarlo

solo quando si vibra il colpo finale per non perdere l'equilibrio.

XIII. — PRIMA E SECONDA INTENZIONE.

Dicesi di *prima intenzione* qualunque azione che si compia risolutamente, e senza il preconetto di altra azione che possa frattanto sviluppare l'avversario.

Di *seconda intenzione*, invece, chiamasi ogni azione d'offesa dell'avversario determinatamente provocata. In altri termini, la *seconda intenzione* si effettua quelle volte che lo schermidore provocando astutamente un'azione determinata dell'avversario, o di *risposta*, o di *tempo*, agisce, sulle stessa sia parando e rispondendo, che operando in *tempo* o *contrattempo*.

CAPO XV.

I. — DELLE USCITE IN TEMPO.

Nel linguaggio schermistico, s'intende per *tempo* l'istante propizio allo svolgimento di una azione. Ogni azione di offesa eseguita durante tale svolgimento dicesi *uscita in tempo*.

In altri termini l'*uscita in tempo* consiste nello svolgere un'azione d'offesa sopra altra azione, pure d'offesa, dell'avversario.

Le *uscite in tempo* si sviluppano preferibilmente da fuori misura e mentre l'avversario avanza; sviluppandole a giusta misura facilmente succede l'incontro.

L'*uscita in tempo* può svilupparsi al primo,

al secondo od al terzo tempo, a seconda dell'azione che eseguisce l'avversario. Però, affine di evitare l'incontro, è bene eseguire l'*uscita in tempo* sempre al primo tempo.

Le uscite in tempo sono:

- a) *l'arresto;*
- b) *l'appuntata;*
- c) *la cavazione in petto;*
- d) *l'inquartata;*
- e) *la passata sotto;*
- f) *la controazione.*

II. — DELL'ARRESTO.

Dicesi *colpo d'arresto* la botta dritta tirata all'avversario durante lo sviluppo di una sua azione d'offesa.

Se dal proprio invito o legamento di seconda l'avversario avanza colla finta dritta o di cavazione, si vibra l'arresto al fianco col pugno in seconda; se dal proprio invito o legamento di terza si vibra l'arresto al petto col pugno in quarta; se dal proprio invito o legamento di quarta, lo si arresta colla botta dritta al fianco col pugno in seconda; e finalmente, se dal proprio invito o legamento di mezzocerchio, gli si vibra l'arresto al petto col pugno in quarta.

III. — FINTA DEL COLPO D'ARRESTO.

Impressionato l'avversario da uno o più arresti semplici, si eseguisce la *finta d'arresto e cavazione*, la quale consta di due tempi.

Nel primo si finge un arresto a quella parte

del bersaglio che l'avversario ha scoperto nell'eseguire la finta camminando.

Nel secondo, senza far toccare la propria spada, si vibra la cavazione al petto od al fianco.

IV. — DELL'APPUNTATA.

Per *appuntata* s'intende quel secondo colpo che si vibra all'avversario dalla posizione di *α-fondo*, in quella stessa parte del bersaglio, che è stata coperta dalla parata del colpo precedente.

Si eseguisce quando l'avversario, avendo parato una qualsiasi azione di offesa, si accinga a rispondere colla finta.

L'appuntata deve eseguirsi istantaneamente e nell'atto stesso in cui l'avversario distacca il suo ferro, mettendo il pugno coll'opposizione in fuori per far ostacolo al colpo di risposta.

V. — DELLA CAVAZIONE IN TEMPO.

La *cavazione in tempo* è una cavazione che si vibra all'avversario mentre che la sua spada sta per incontrare, trasportare od urtare la propria per toglierla dalla linea d'offesa.

Si cava in tempo, in dentro, ogni qualvolta l'avversario colla sua spada tenta d'incontrare od urtare la propria verso la sua destra; all'opposto si cava in tempo, in fuori, quando egli cerca di urtarla verso la sua sinistra. Si cava in tempo al fianco col pugno in seconda, s'egli tenta di deviarla in alto; e al petto col pugno in quarta se mostra di volerla urtare in basso.

Se si finge la cavazione, e si sviluppa poi un'altra cavazione, l'azione prende il nome di *finta di cavazione in tempo e cavazione*. Accennando invece due cavazioni, si ha la *doppia finta di cavazione in tempo*. Però, non sono da consigliarsi.

VI. — DELLE SPARITE DI CORPO.

Le *sparite di corpo* consistono nel sottrarre il proprio petto al colpo dell'avversario, offendendolo contemporaneamente; e sono due: l'*inquartata* e la *passata sotto*. Si eseguono di tempo e di controtempo.

Le *sparite di corpo* sono rischiose e non se ne deve abusare, perchè richiedono somma perfezione di esecuzione, senza la quale inevitabilmente generano l'incontro.

VII. — L'INQUARTATA.

L'*inquartata* può effettuarsi quando l'avversario accenni o compia una botta dritta, oppure una cavazione interna.

Essa ha origine tanto dal proprio invito o legamento di terza, quanto da una parata di terza.

Si eseguisce, di *tempo* e di *controtempo* e qualche volta anche d'attacco. In questo caso essa deriva dall'invito o dal legamento di terza dell'avversario.

L'*inquartata in tempo* si opera nel modo seguente:

Girando convenientemente il piede destro in dentro, senza punto avanzarlo e in modo che il

centro cada sulla direttrice, si eseguisce l'*afondo collo slancio del piede sinistro indietro*, facendo descrivere a questo stesso piede un arco di cerchio di 45 gradi. Contemporaneamente si vibra la stoccata al petto dell'avversario col pugno in *quinta* e coll'opposizione in dentro.

Dal modo descritto di eseguire l'inquartata è facile comprendere, che portando tutto il corpo fuori della linea direttrice nello stesso istante in cui l'avversario vibra il colpo, non solo si evita la sua punta, ma quel che più importa, lo si colpisce contemporaneamente.

L'*inquartata d'attacco* si eseguisce colle stesse norme innanzi accennate; colla differenza, però, che nello stesso tempo che si gira il piede destro, si deve anche portarlo in avanti. (Tav. XXVI.)

VIII. — PASSATA SOTTO (O CARTOCCIO).

Si può effettuare la *passata sotto* quando l'avversario simili od eseguisca una botta dritta in fuori, una cavazione esterna, oppure una cavazione al petto sopra. Essa ha origine dal proprio invito o legamento, o da una propria parata di quarta e di seconda.

La *passata sotto* si eseguisce di tempo e di controtempo, e qualche volta d'attacco.

Nel medesimo istante che l'avversario vibra il colpo, si evita la sua punta lasciandosi sotto il suo ferro, e colpendolo contemporaneamente al fianco col pugno girato in seconda posizione. Per tale esecuzione si batte il piede destro sul posto; si slancia indietro il piede sinistro lungo

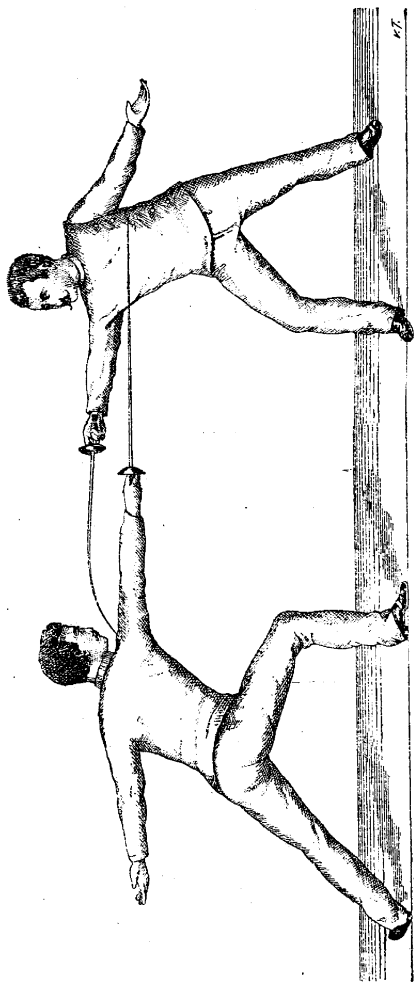


Tavola XXVI.

la linea direttrice; si piega molto il tronco in avanti: si volge il petto totalmente verso l'avversario, in modo che le ultime costole tocchino la coscia destra; si appoggia la mano sinistra a terra a sostegno del corpo, tenendola all'altezza del piede destro; e si porta la guancia destra a contatto col braccio destro. In tale atteggiamento tutto il corpo deve rimanere al disotto della spada nemica (Tav. XXVII).

IX. — DELLA CONTROAZIONE.

La *controazione* è l'azione che meglio risponde allo scopo delle uscite in tempo.

Essa si eseguisce soltanto di seconda e di terza ed è quasi impossibile di quarta e di mezzocerchio.

La *controazione di seconda* si può effettuare quando l'avversario tira al fianco.

Si opera in un tempo solo dal proprio invito o legamento di mezzocerchio o di terza, ed anche in seguito ad una parata di mezzocerchio o di terza, eseguendo l'*a-fondo collo slancio del piede sinistro in dietro*; e portando il braccio destro a destra col pugno in seconda posizione, si colpisce l'avversario al fianco, incontrando la sua spada e guadagnandone i gradi prima che la sua punta arrivi al bersaglio. (Tav. XXVIII.)

La *controazione di terza* si può effettuare quando l'avversario tira la botta dritta o la cavazione al petto in fuori o sopra.

Consta di un tempo solo, e si eseguisce dal proprio invito o legamento di quarta o di seconda.

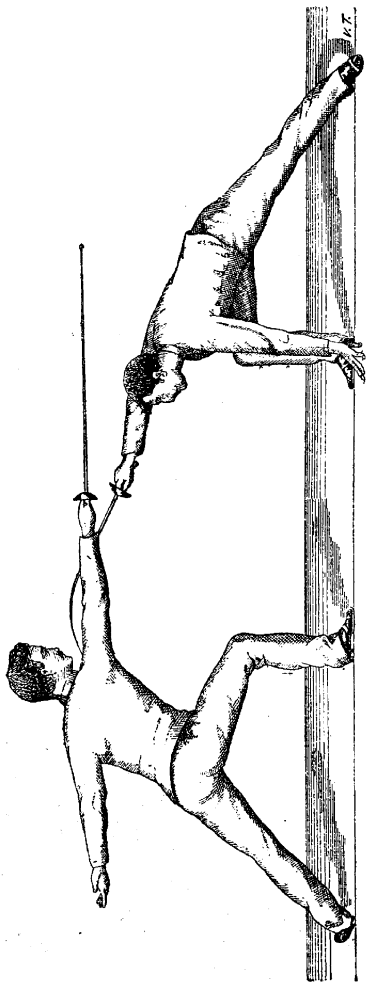


Tavola XXVII.

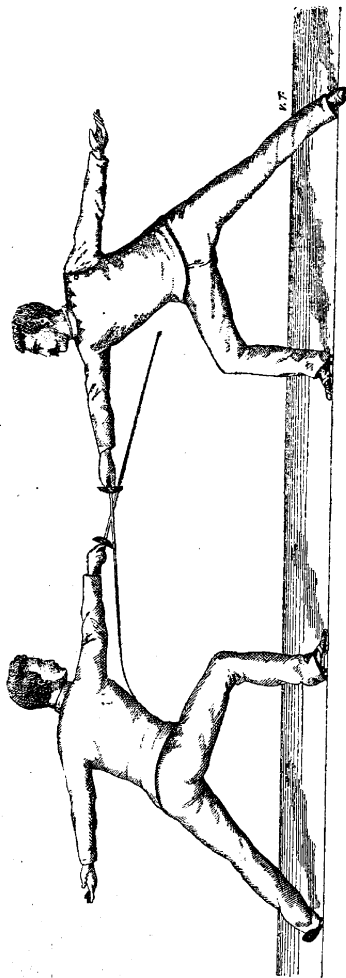


Tavola XXVIII.

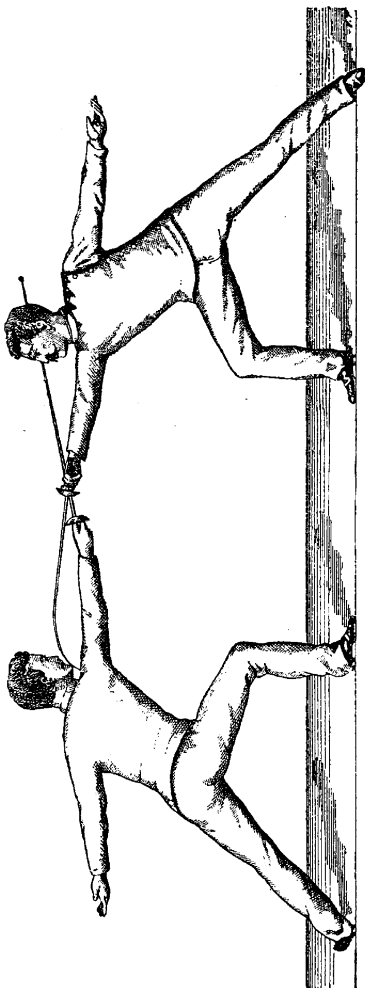


Tavola XXIX.

Distendendo ed alzando il braccio destro si colpisce l'avversario al petto in fuori col pugno in quarta, incontrando la sua spada e guadagnandone i gradi prima che la sua punta giunga al proprio bersaglio. (Tav. XXIX.)

X. — DEL CONTROTEMPO.

Qualunque azione eseguita allo scopo di distruggere l'uscita in tempo chiamasi *controtempo*. Il controtempo con altre parole è un'uscita in tempo sull'uscita in tempo.

L'*inquantata*, la *passata sotto* e le *controazioni* sono le sole uscite in tempo che si possono eseguire di *controtempo*.

Per mandare ad effetto un'azione di *controtempo* fa duopo provocare l'avversario ad agire in tempo. Ciò può ottenersi facilmente, sia mostrandogli con chiarezza l'azione che può dare l'origine alla sua uscita in tempo, sia allargando astutamente e con arte il proprio giuoco. L'avversario proclive all'uscita in tempo, non esita per un tal modo di agire a secondare l'intenzione. Velocemente allora si evita il colpo eseguendo una sparita di corpo od una controazione, che saranno di controtempo.

Questo modo di schermire è molto vantaggioso, quando l'avversario abbia la cattiva abitudine di uscire in tempo continuamente e senza curarsi di parare.

III.

LA SCHERMA DI SCIABOLA

CAPO I.

I. — NOMENCLATURA DELLA SCIABOLA.

La sciabola è un'arma destinata a vibrare i colpi di punta e di taglio. Si divide in:

guardia, lama, impugnatura.

La *guardia* protegge la mano e unita alla lama fa deviare i colpi che vibra l'avversario. Pesa circa 270 grammi e consiste nella *coccia* di ferro ricurva e dello spessore di un millimetro.

Nella parte inferiore della *coccia* è praticato un foro rettangolare, ed uno circolare nella parte superiore, per i quali passa il codolo.

La *lama* è di acciaio; è piatta ed alquanto ricurva. Pesa grammi 220, ed è lunga 88 centimetri. Nella lama si osserva:

l'*orlo*, lungo un centimetro, che nelle scia-bole da esercitazione sostituisce la punta;

il *taglio*, che principia dalla punta e comprende circa due terzi della lama;

il *falso taglio*, che si trova dalla parte opposta al taglio, verso la punta, e comprende la quarta parte della lama;

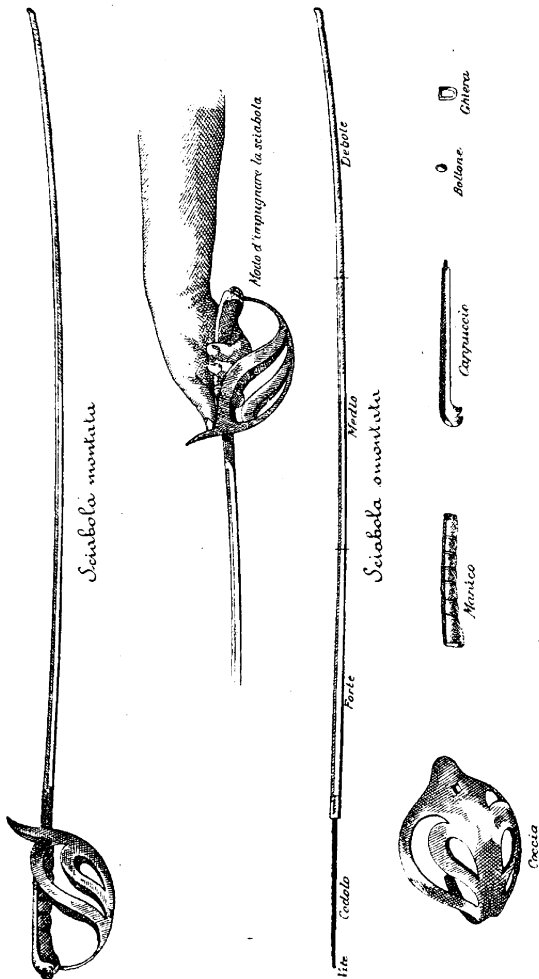


Tavola I.

le *scannellature*, che sono praticate sulla parte piatta della lama e servono a diminuire il peso e a renderla più consistente.

È necessario che le lame sieno molto flessibili nella parte debole, affinchè negli esercizi di puntate gli alunni non abbiano a risentire il più lieve dolore;

il *tallone*, piccola parte rinforzata che sta a contatto colla guardia, ed è larga 15 millimetri;

il *dorso* o *costa*, parte opposta al taglio, che limita il falso taglio;

il *codolo*, di ferro, di forma quadrangolare, che entra in tutta la lunghezza del manico; ne sporge per circa un centimetro e sul quale si avvita il bottone. Il codolo è lungo circa 15 centimetri.

La lama si considera divisa in tre parti uguali, che chiamansi *gradi*.

Questi si distinguono più specialmente in:

forte, o parte vicina alla guardia;

debole, o parte che comprende la punta;

medio, o parte compresa tra il *forte* ed il *debole*.

L'*impugnatura* è composta:

del *manico*, di legno, lungo centimetri 13 e forato in tutta la sua lunghezza; viene occupato dal codolo, è coperto di pelle di pesce assicurata con filo d'ottone sottilissimo e pesa grammi 35;

del *cappuccio*, di ferro che si sovrappone al manico; è lungo centimetri 14 e pesa grammi 60;

della *ghiera*, piccolo cerchietto di ferro che tiene collegati fra loro il manico ed il cappuccio;

la sua altezza è di millimetri 15 e pesa grammi 15;

del *bottone*, che si avvita alla parte estrema del codolo che sporge dal manico e pesa grammi 10.

La sciabola così composta è lunga metri 1,05 e pesa grammi 610. (Tav. I.)

II. — EQUILIBRIO DELLA SCIABOLA.

Quando tutte le parti di una sciabola corrispondono esattamente alle dimensioni e al peso accennati precedentemente, la sciabola è bene equilibrata ed il centro di gravità dista di 4 centimetri dalla coccia.

III. — MODO D'IMPUGNARE L'ARMA.

La sciabola s'impugna nel modo seguente:

S'introducono le ultime quattro dita unite fra la guardia e l'impugnatura e si adattano sotto il manico, in modo che l'ultima falange dell'indice stia contro la coccia.

Il pollice vien posto sopra il cappuccio e a contatto della coccia. Il cappuccio deve appoggiarsi all'eminenza ipotenare della mano, in modo che la parte superiore di esso sporga alquanto in fuori della mano stessa, affine di aver quivi un sicuro punto d'appoggio nell'atto di vibrare una sciabolata. La mano deve stringere con forza il manico. (Tav. I.)

IV. — MODO DI MANEGGIARE L'ARMA.

La sciabola deve essere maneggiata col concorso di tutte e tre le articolazioni del braccio.

Per la puntata deve agire più specialmente l'articolazione della spalla, e per la sciabolata, quella del gomito, assecondata nella sua finale dall'articolazione del polso.

La mano non dovrà mai eseguire movimenti di flessione, ma soltanto laterali verso il cubito e movimenti di estensione.

CAPO II.

I. — POSIZIONE NORMALE.

Come per la spada. (Tav. II.)

II. — SCIABOLA IN LINEA.

Dalla posizione normale si passa in un tempo solo alla sciabola in linea, alzando l'arma, col braccio disteso, fino al livello della spalla; il taglio rivolto a destra ed un poco in alto; la spalla, il pugno e la punta della sciabola sulla stessa linea. (Tav. III.)

III. — POSIZIONI DEL PUGNO.

Dalla posizione di *sciabola in linea* si prendono le varie posizioni del pugno, che sono cinque, cioè: *prima, seconda, terza, quarta e quinta.*

In prima, con un movimento di rotazione del braccio, si porta il taglio della sciabola in alto;

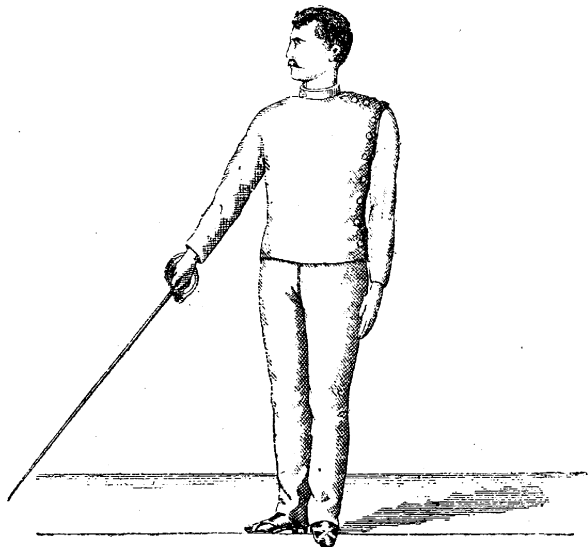


Tavola II.

In seconda, lo si porta a destra;

In terza, si porta verso terra;

In quarta, si porta a sinistra;

In quinta, si porta tra la *terza* e la *quarta*.

IV. — SALUTO.

Questo, comando si eseguisce in sette tempi, e cioè:

nel 1.° tempo si alza la sciabola col braccio teso; si passa per la posizione di *sciabola in*

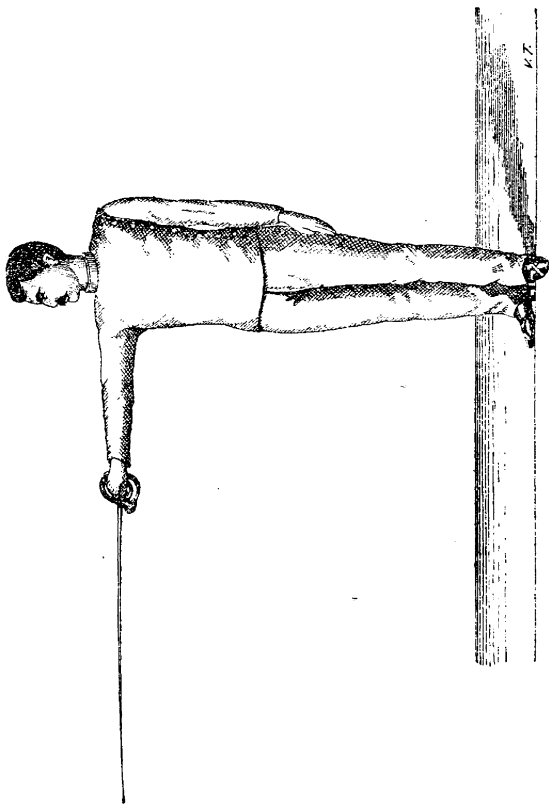


Tavola III.

linea; si flette il braccio e si porta per tal modo la sciabola perpendicolare al suolo colla lama innanzi all'occhio destro, la punta in alto, il go-

mito stretto al corpo e le unghie rivolte al petto;

nel 2.º, si distende il braccio mettendo la sciabola sulla linea col pugno in seconda; e così si saluta l'avversario;

nel 3.º, si flette il braccio come al primo tempo;

nel 4.º, lo si distende nuovamente col pugno in seconda e lo si porta a sinistra; e così si salutano coloro che si trovano a sinistra;

nel 5.º si flette il braccio come nel primo movimento;

nel 6.º, lo si distende ancora come al 2.º e 4.º tempo, ma portandolo a destra e mantenendo la sciabola col pugno di seconda; e così si salutano coloro che sono dalla parte destra;

nel 7.º, si riprende la posizione normale

V. — GUARDIE.

Per *guardia* s'intende quella posizione più vantaggiosa che lo schermitore prende col corpo e colla sciabola per essere vigilante e pronto ad accorrere velocemente alla difesa e all'offesa.

Si eseguisce in due tempi:

nel 1.º tempo, si prende la posizione di *sciabola in linea*, si piega contemporaneamente il braccio sinistro dietro il fianco e si stringe nella mano la cintura dei pantaloni (Tav. IV);

nel 2.º, si flettono le ginocchia e si avvanza il piede destro sulla linea direttrice, fino a che lo spazio intercetto fra tallone e tallone sia eguale ai quattro decimi della propria statura (Tav. V).

Nota. — Nella posizione *In guardia*, l'asse del tronco e la gamba destra devono essere perpen-

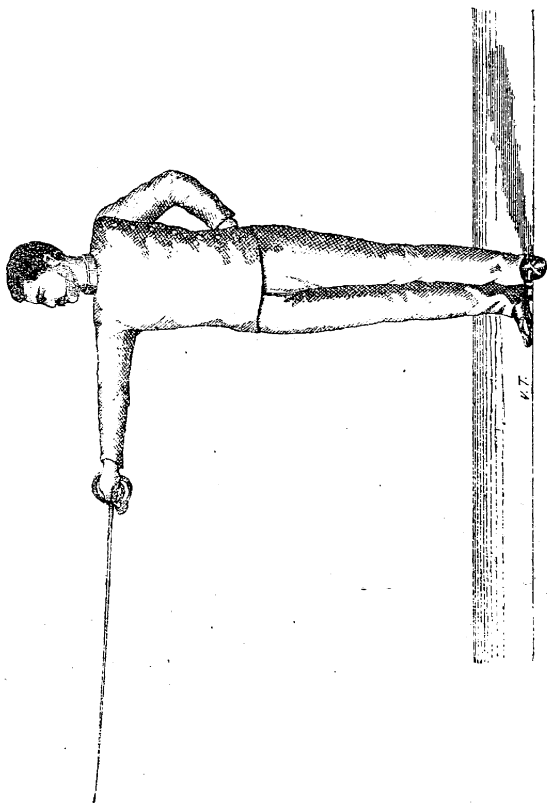


Tavola IV.

dicolari alla linea direttrice; gli arti inferiori piegati ad angolo di 120 gradi; il peso del corpo ugualmente ripartito sulle due gambe; il ginoc-

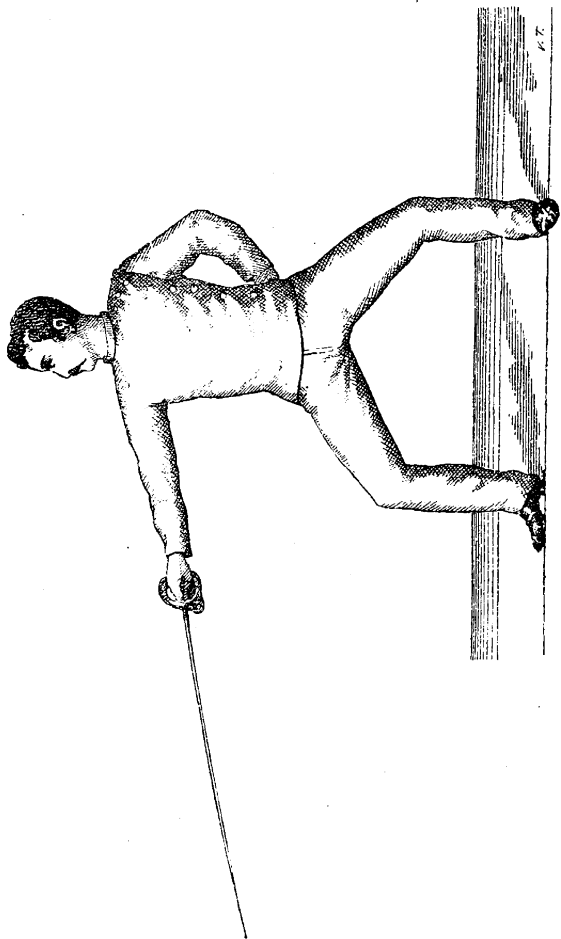


Tavola V.

chio sinistro perpendicolare alla punta del piede, il ventre in dentro ed il petto in avanti; le spalle allo stesso livello; la testa alta; lo sguardo fisso negli occhi dell'avversario. La sciabola impugnata nel modo prescritto deve essere mantenuta colla punta diretta al petto dell'avversario e col pugno a livello della spalla. Questa dicesi *guardia di terza*, e si presta maggiormente allo svolgimento delle azioni elementari della scherma di sciabola.

CAPO III.

INVITI.

Per *invito* s'intende; « scoprire scientemente e con idea preconcepita il proprio bersaglio, allo scopo d'indurre l'avversario ad agire ».

L'*invito* può farsi, sia mantenendo la propria sciabola distaccata da quella dell'avversario, sia tenendola a contatto e dominandone i *gradi*.

Nel primo grado si ha l'*invito semplice*, nel secondo l'*invito di legamento*; oppure per brevità, *invito* il primo, *legamento* il secondo.

Gl'*inviti* sono cinque; di *prima*, di *seconda*, di *terza*, di *quarta* e di *quinta* e si eseguono in un tempo solo.

1.° Invito di prima.

Si porta la sciabola a sinistra col braccio teso ed in modo che il pugno riesca a livello della spalla ed alquanto infuori di essa, la punta deve trovarsi al livello del pugno e circa a 30 cen-

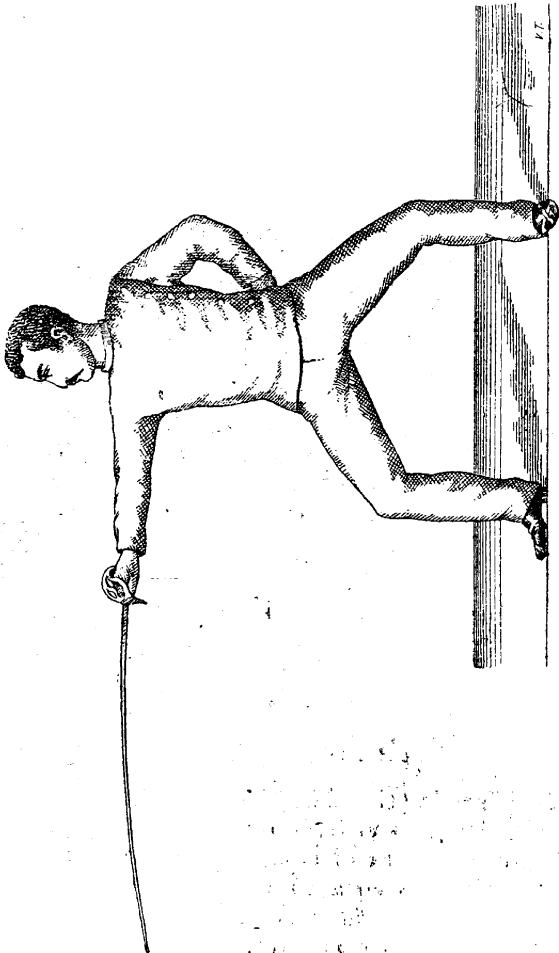


Tavola VI.

4.

timetri a sinistra della spalla destra dell'avversario; il taglio rivolto in alto a destra.

Nota. — L'invito di prima non può eseguirsi *a giusta* misura, quando l'avversario si trovi con la sciabola sulla linea di offesa, e con la punta diretta al petto, perchè in tal caso il proprio braccio risulterebbe a contatto col taglio della sua sciabola. (Tavola VI.)

2.º Invito di seconda.

Prendendo quasi la stessa posizione dalla guardia di seconda, si porta la sciabola ed il braccio un poco più a destra che non si porti in questa, e in modo che la punta risulti a 20 centimetri circa dal fianco dell'avversario. (Tav. VII.)

3.º Invito di terza.

Si porta la sciabola a destra col braccio teso, in modo che il pugno risulti al livello della spalla ed alquanto infuori di esso; la punta un poco più alta del pugno a circa 20 centimetri a destra della spalla dell'avversario; il taglio rivolto in alto a destra. (Tavola VIII.)

4.º Invito di quarta.

Si porta la sciabola a sinistra col braccio semisteso; il pugno al livello della mammella ed alquanto a sinistra di essa, la punta un poco più alta del pugno ed a 20 centimetri circa a sinistra della spalla destra dell'avversario; il taglio rivolto in basso a sinistra.

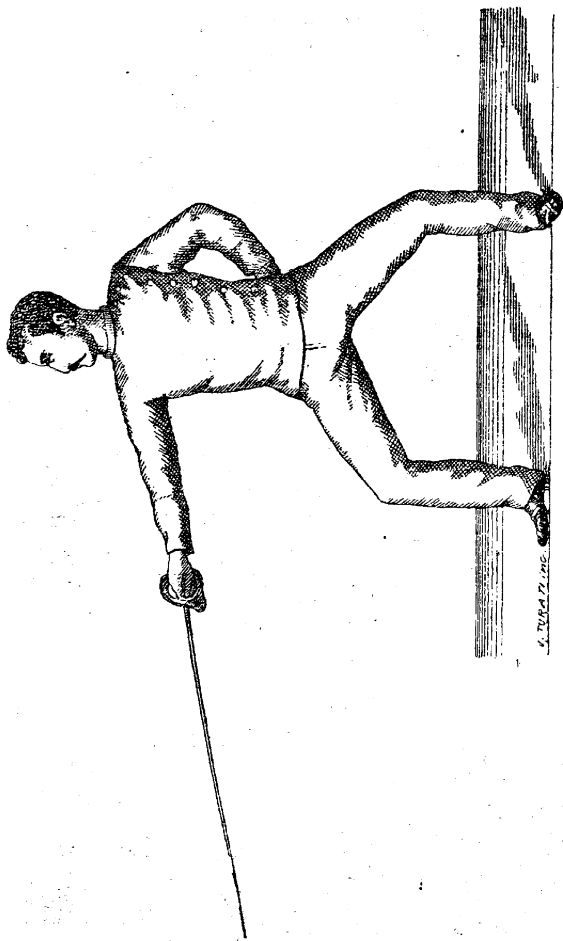


Tavola VII.

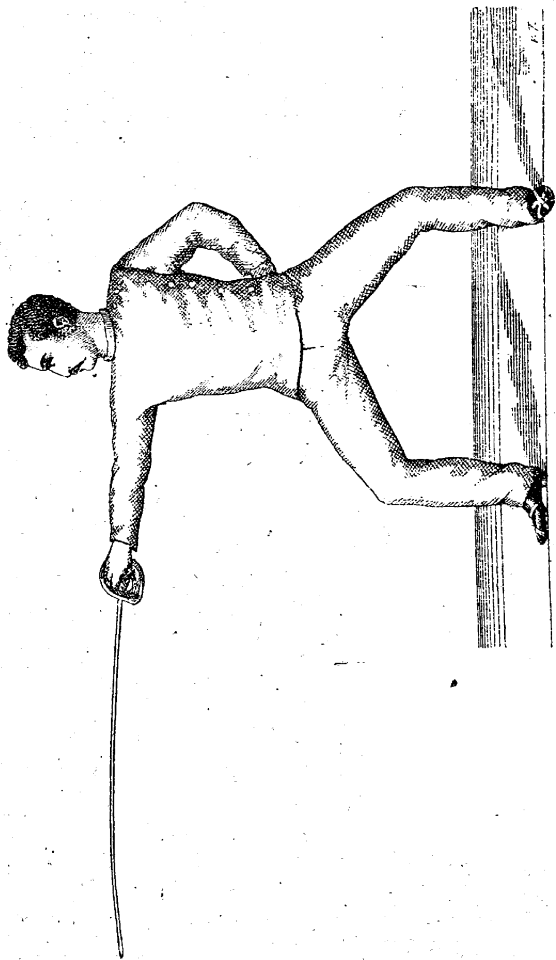


Tavola VIII.

Nota. — Per le stesse ragioni addotte per l'invito di prima, anche questo di quarta non può eseguirsi a giusta misura quando l'avversario mantenga il ferro sulla linea di offesa colla punta diretta al petto. (Tavola IX.)

5.º Invito di quinta.

Si collocano il braccio e la sciabola in una posizione intermedia fra quelle dell'invito di prima e di terza; il braccio deve essere impercettibilmente piegato; il pugno al livello della faccia, lo sguardo sotto la lama il cui taglio, sarà rivolto in alto e un poco a destra. (Tavola X.)

CAPO IV.

PARATE.

Qualunque movimento eseguito colla sciabola o col corpo allo scopo di deviare o schivare un colpo, dicesi *parata*.

Le *parate* sono *semplici*, e di *contro*; *semplici* sono le parate di *prima*, *seconda*, *terza*, *quarta*, *quinta*, *sesta*, *terza bassa* e *quarta bassa*; però la *quarta*, la *sesta*, la *terza* e la *quarta bassa* non bisogna usarle che in caso di assoluta necessità, poichè esse scoprono di molto il bersaglio. Diconsi di *contro* le parate che si eseguono facendo percorrere utilmente al pugno ed alla punta una via più lunga di quella che si percorrerebbe eseguendo le parate semplici.

Tutte le parate si fanno in un tempo solo.

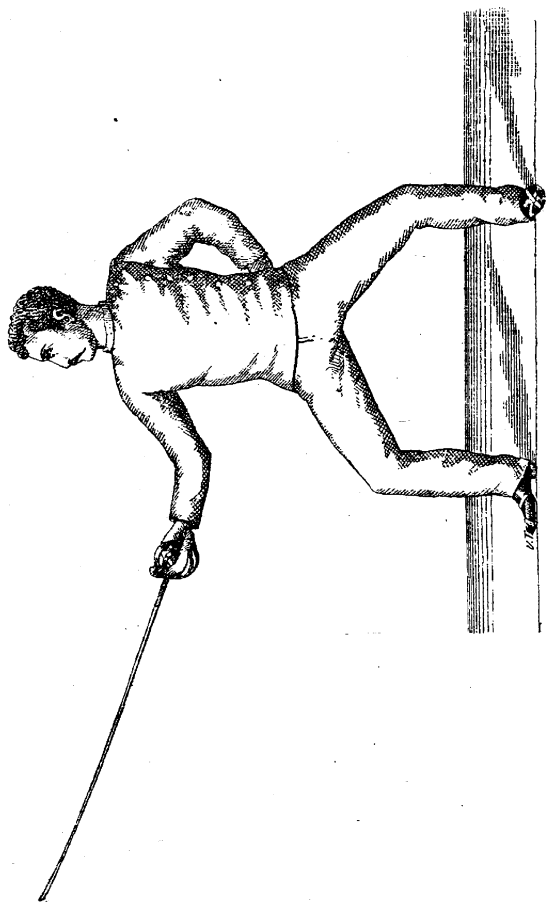


Tavola IX.

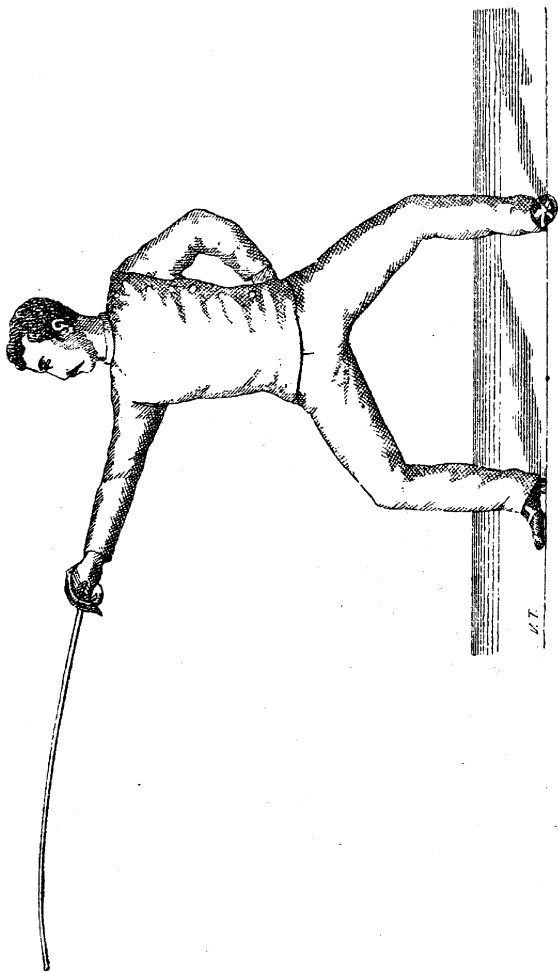


Tavola X.

1.º Di prima.

Essendo in guardia di seconda, si trasporta la sciabola a sinistra, alzando diagonalmente il braccio, e facendo descrivere alla punta la via più breve, si prende la posizione dell'invito di prima, ma col taglio in alto a sinistra, il pugno all'altezza della spalla, lo sguardo deve passare sopra alla coccia. La prima para tutto il lato interno, il braccio in dentro e la puntata. (Tavola XI.)

2.º Di seconda.

Per movimento di avambraccio si trasporta la sciabola a destra abbassando il pugno senza infletterlo nella sua articolazione e prendendo la posizione della guardia di seconda. Para i colpi vibrati al fianco e la puntata. (Tavola XII.)

3.º Di terza.

Per movimento di avambraccio si trasporta la sciabola in alto a destra, e facendo descrivere alla punta un arco colla convessità in dentro si prende la posizione dell'invito di terza, piegando però impercettibilmente il braccio. Para i colpi diretti alla figura esterna, al braccio infuori e la puntata. (Tavola XIII.)

4.º Di quarta.

Per movimento rotatorio dell'avambraccio e senza flettere la mano, si trasporta la sciabola a sinistra facendo percorrere alla punta la via più

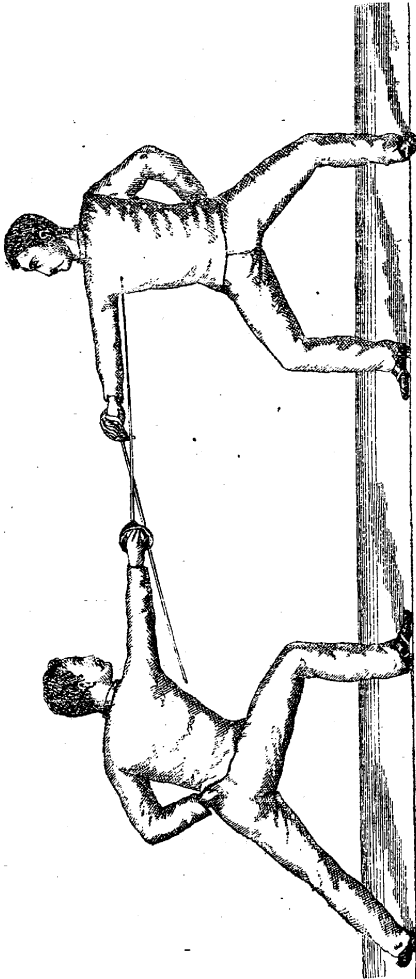


Tavola XI.

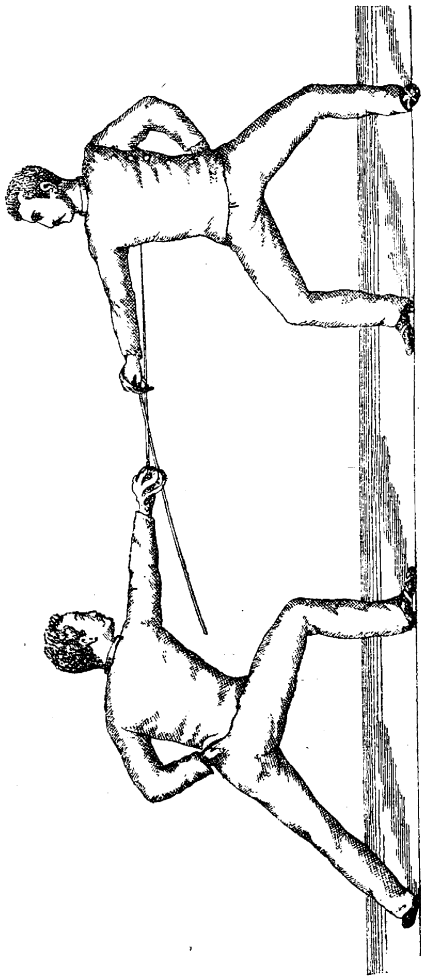


Tavola XII.

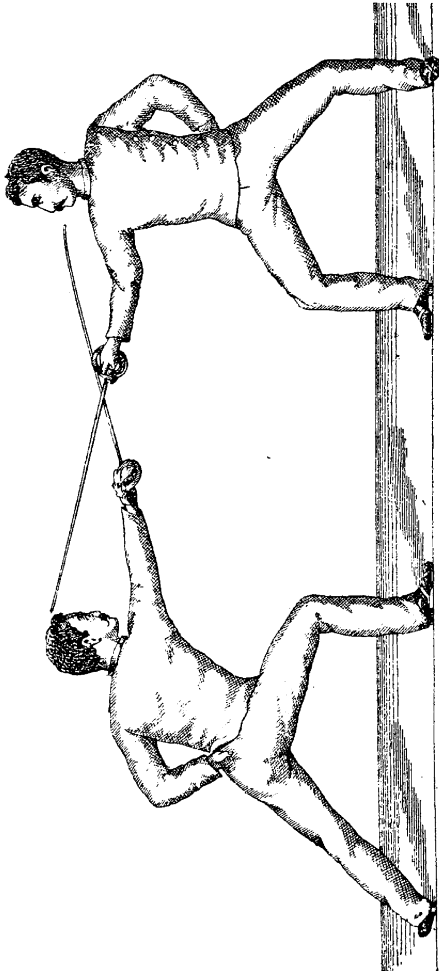


Tavola XIII.

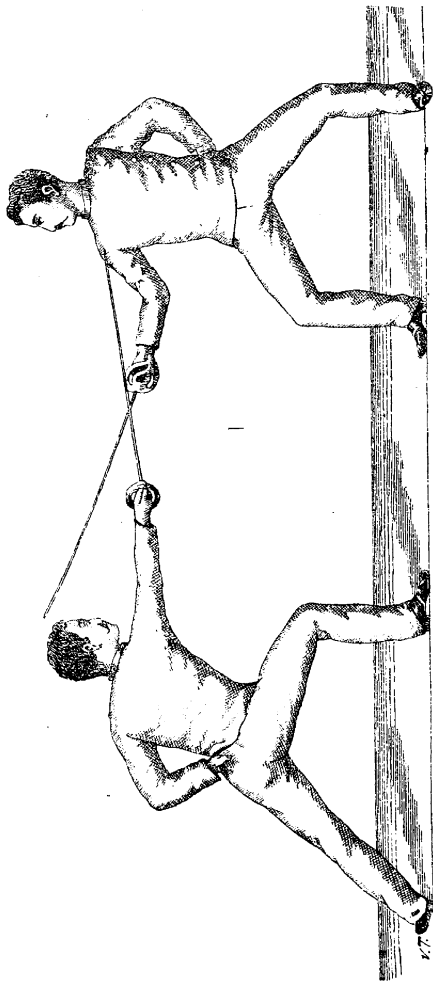


Tavola XIV.

breve, e si prende la posizione dell'invito di quarta. Para i colpi diretti alla figura interna, al petto al braccio indentro e la puntata. (Tavola XIV.)

5.º Di quinta.

Si porta la sciabola al disopra del capo, mediante la rotazione dell'avambraccio, evitando qualsiasi movimento di flessione e di estensione della mano e prendendo la posizione dell'*invito di quinta*. Para i colpi diretti alla testa e qualche volta anche la puntata. (Tavola XV.)

6.º Di sesta.

Con un movimento rotatorio del braccio e flettendo leggermente l'articolazione del gomito si porta, senza far circolare la punta, il pugno un poco a sinistra e avanti la testa; la punta della lama un poco più alta e molto più avanti della coccia, taglio rivolto in alto. La sesta para i colpi diretti alla testa. (Tavola XVI.)

7.º Di terza bassa.

Si abbassa il braccio, si forma un angolo nel pugno eseguendo la totale estensione della mano, si porta la sciabola a destra colla coccia a pochi centimetri sopra il ginocchio; la punta all'altezza della spalla ed alquanto infuori di essa, il taglio molto in basso. Para i colpi diretti al fianco. (Tavola XVII.)

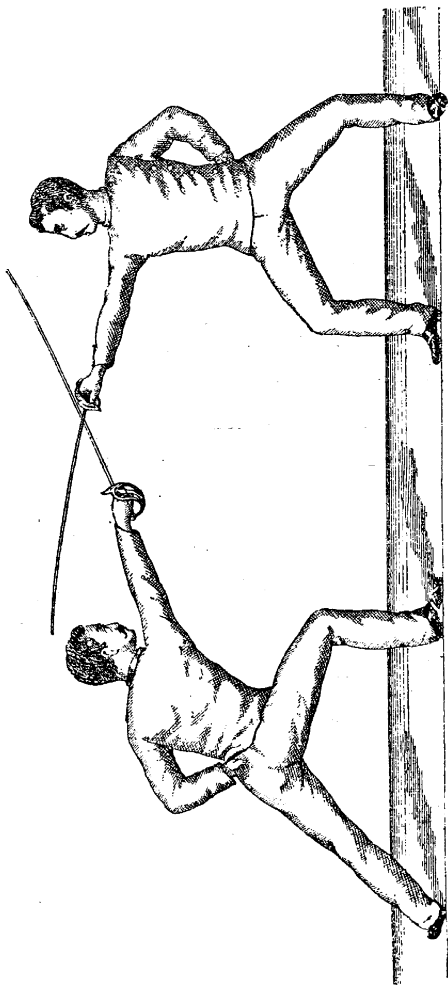


Tavola XV.

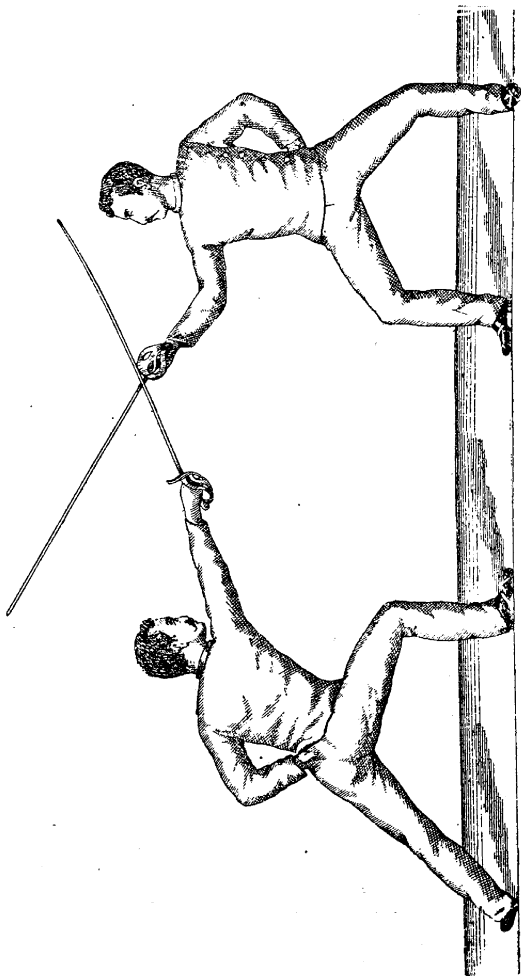


Tavola XVI.

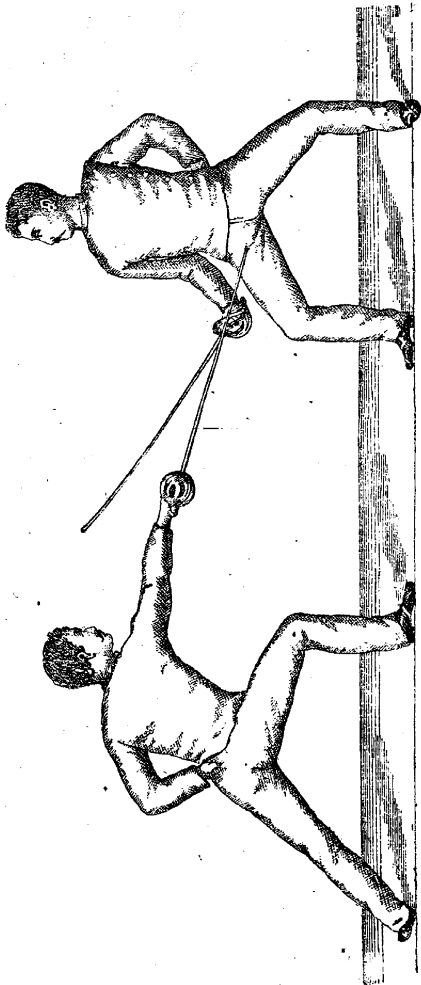


Tavola XVII.

8.º Di quarta bassa.

Eliminando l'angolo della mano e portando questa in linea retta dell'avambraccio, si porta la sciabola a sinistra, il braccio molto piegato, il pugno a pochi centimetri dall'inguine; la punta della lama all'altezza della spalla ed alquanto a sinistra di essa, il taglio rivolto in basso. Para i colpi vibrati alla pancia, nonchè la puntata. (Tav. XVIII.)

Avvertenza. — A seconda del modo con il quale l'avversario dirige i suoi colpi, cambia la posizione della sciabola, quindi non sono costanti i punti fissati pel braccio, pel pugno e per la punta della sciabola.

Come pure, a seconda della distanza di due avversari, aumenta o diminuisce la flessione del braccio. I colpi si parano sempre col forte e col taglio della lama.

Nei passaggi da una ad altra parata (che sono moltissimi e che per brevità si sono qui sotto trascritti, ma che si raccomandano alla solerzia dell'insegnante), sia cura precipua di questo, che l'allievo trasporti sempre la sciabola bene equilibrata, evitando di lasciare indietro la punta. Per ottenere l'esattezza nei movimenti dei vari passaggi, esiga che la mano mantenga sempre ben impugnata la sciabola e che il manico non si muova dal punto fissato, e che, al momento d'incontrare il ferro dell'avversario, aumenti la stretta sull'impugnatura.

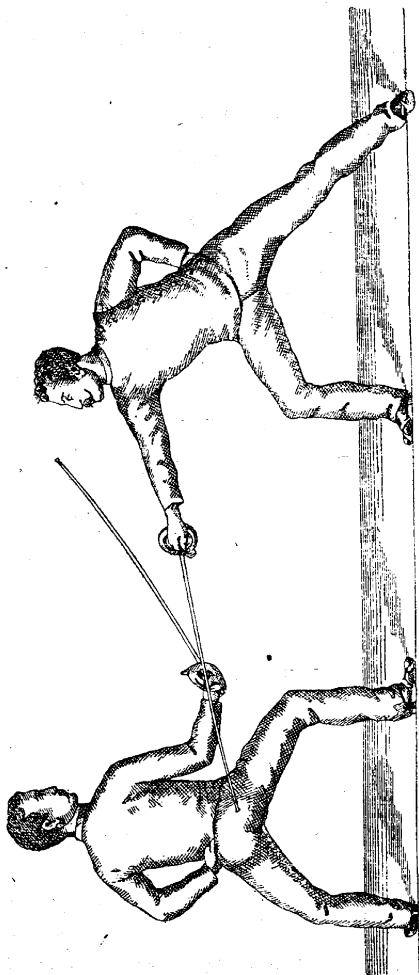


Tavola XVIII.

QUADRO SINOTTICO DEI PASSAGGI.

Dalla *prima* si passa alla *seconda*, alla *terza* e alla *quarta bassa*.

Dalla *seconda* si passa alla *prima*, alla *quinta* alla *terza*.

Dalla *terza* si passa alla *quarta*, alla *quarta bassa*, alla *sesta* e alla *seconda*.

Dalla *quarta* si passa alla *quarta bassa*, alla *quinta*, alla *terza*, alla *terza bassa* e alla *seconda*.

Dalla *quinta* si passa alla *quarta*, alla *quarta bassa*, alla *terza* e alla *seconda*.

Dalla *sesta* si passa alla *quarta bassa*, alla *terza*, alla *terza bassa* e alla *seconda*.

Dalla *terza bassa* si passa alla *sesta*, alla *quarta* e alla *quarta bassa*.

Dalla *quarta bassa* si passa alla *terza bassa*, alla *terza* e alla *quinta*.

CAPO V.

MOLINELLI.

Per *molinello* intendesi qualunque movimento di circonduzione dell'avambraccio e della sciabola eseguito allo scopo di vibrare un colpo di taglio.

I molinelli sono utili e indispensabili, specie nella scherma collettiva, fatta a scopo ginnastico, perchè sviluppano al massimo grado tutti i muscoli del petto e delle reni, e specialmente quelli

del braccio a cui dànno grande potenza ed elasticità. Conseguentemente, fermezza, leggerezza e mobilità. Sono poi indispensabili, poichè moltissime delle più importanti azioni, non potrebbero svolgersi senza la loro applicazione.

I molinelli sono di *testa*, di *figura* e di *fianco*.

1.º Molinello di testa a sinistra.

1.º Dalla *guardia di terza*, si alza e si piega energicamente il braccio, ed abbassando la punta

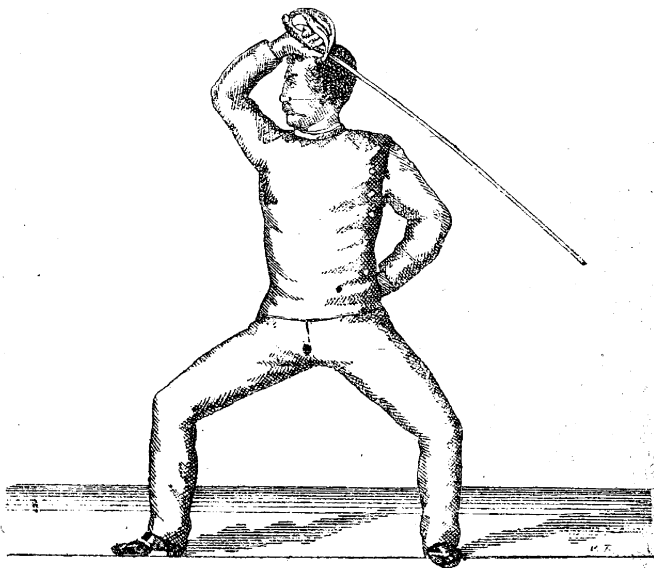


Tavola XIX.

si porta indietro la sciabola facendola passare

rasente al corpo. L'arma deve risultare in posizione diagonale col taglio indietro e la punta all'altezza del fianco, il pugno sopra la fronte, lo sguardo sotto l'avambraccio. (Tav. XIX.)

2.° Facendo perno al gomito e distendendo con forza ed elasticità il braccio in avanti, si fa descrivere alla punta della sciabola un arco di cerchio. Il pugno deve risultare in terza posizione, angolato col vertice in alto, ed all'altezza del mento. (Tav. XX.)

2.° Molinello di testa a destra.

1.° Dall'*invito di quarta* si aumenta la supinazione della mano fino a che il taglio riesca in alto ed abbassando la punta ed alzando e piegando il braccio, si porta la sciabola dietro alle reni, assecondando l'atto con leggiero movimento del busto. L'arme deve risultare in posizione diagonale, colla lama in prossimità del braccio sinistro, il taglio indietro ed il pugno all'altezza della testa. (Tav. XXI.)

2.° Facendo perno al gomito e distendendo con forza ed elasticità il braccio in avanti, si descrive colla punta della sciabola un arco di cerchio. Il pugno deve risultare in terza posizione, angolato col vertice in alto ed all'altezza del mento. (Tav. XX.)

3.° Molinello di figura a sinistra.

1.° Dall'*invito di quarta*, piegando quasi interamente il braccio, facendo descrivere alla punta un semicerchio in senso verticale e senza inflet-

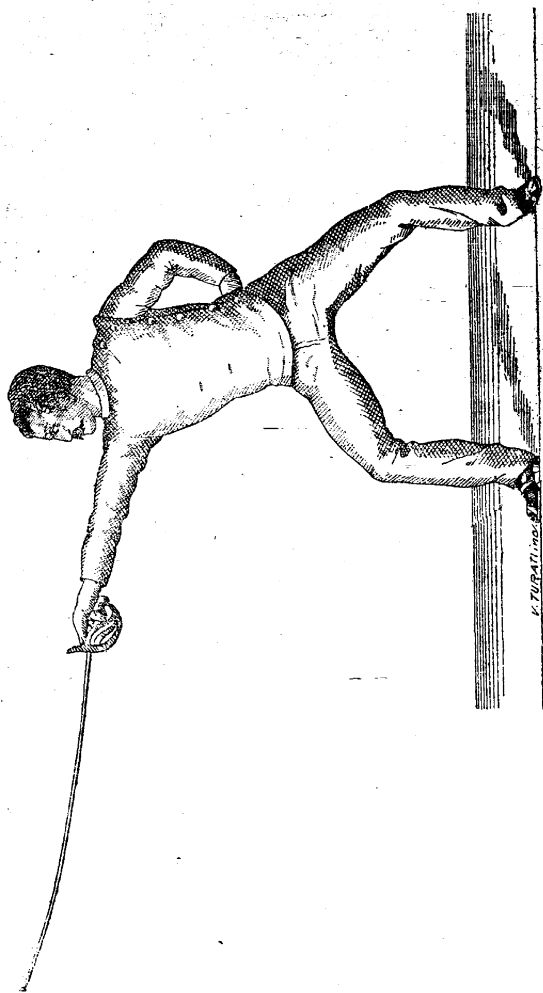


Tavola XX.

tere il pugno, si alza e si porta la sciabola davanti alla faccia. Il gomito deve risultare sulla linea ed all'altezza delle spalle, la mano all'al-

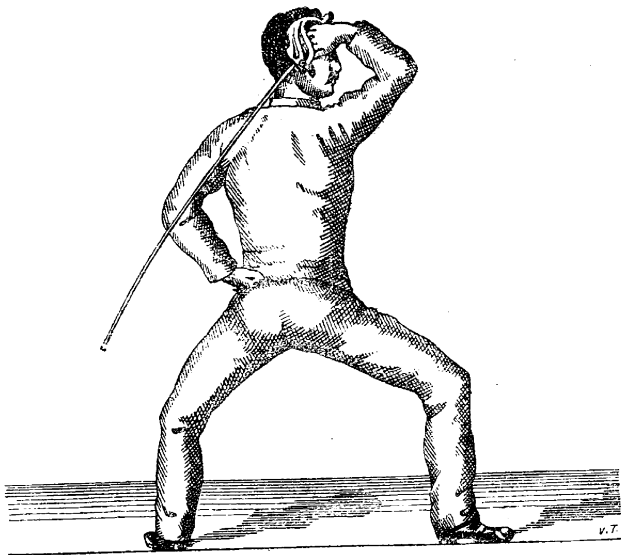


Tavola XXI.

tezza del mento, l'arme orizzontale e, per quanto sia possibile, in linea dell'avambraccio, il taglio rivolto a sinistra. (Tav. XXII.)

2.º Facendo perno al gomito e descrivendo con la punta un semicerchio in senso orizzontale, si distende energicamente il braccio in avanti. Il pugno deve risultare in seconda posizione sulla linea ed all'altezza delle spalle, il taglio a destra e un poco rivolto in alto. (Tavola XXIII.)

4.º Molinello di figura a destra.

1.º Dall'invito di terza, piegando interamente il braccio senza inflettere il pugno nella sua articolazione e facendo descrivere alla punta un semicerchio in senso verticale, si alza e si porta

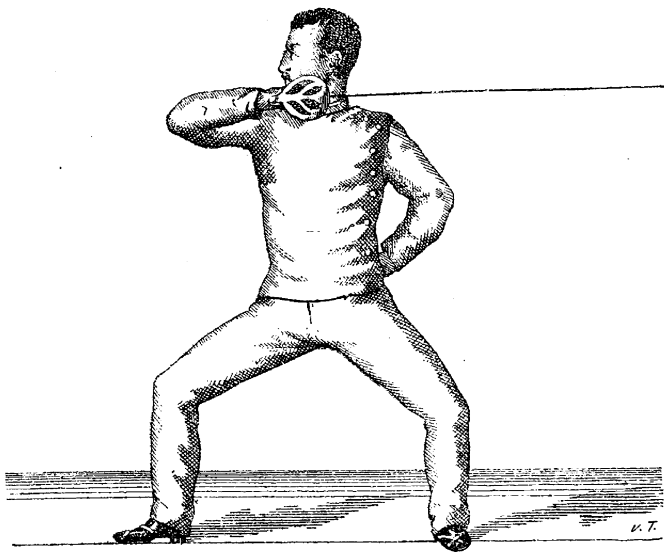


Tavola XXII.

la sciabola dietro la testa. Il pugno deve risultare al livello della tempia, la sciabola orizzontale e col taglio a destra. (Tav. XXIV.)

2.º Facendo perno al gomito e descrivendo con la punta un semicerchio in senso orizzontale, si distende energicamente il braccio in

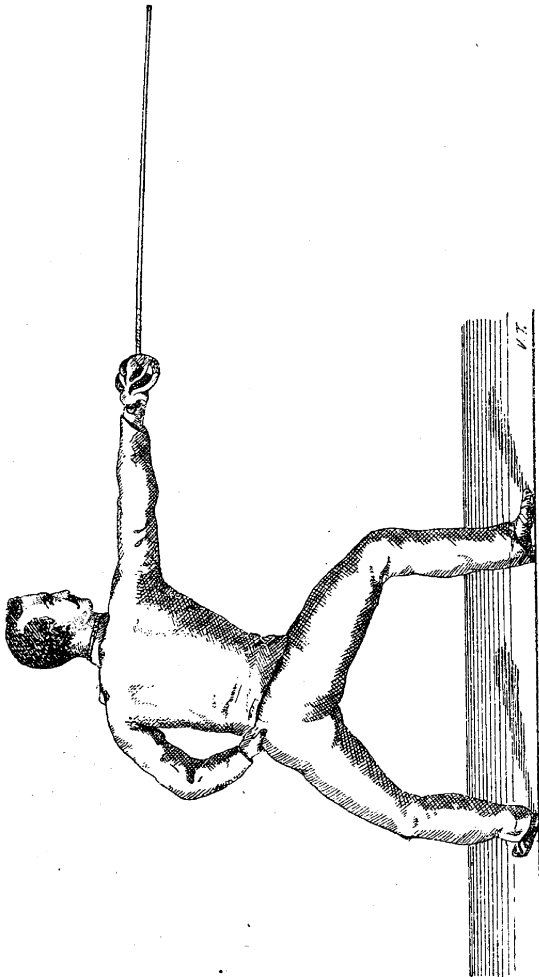


Tavola XXIII.

avanti. Il pugno deve risultare in quarta posizione sulla linea ed all'altezza delle spalle, la

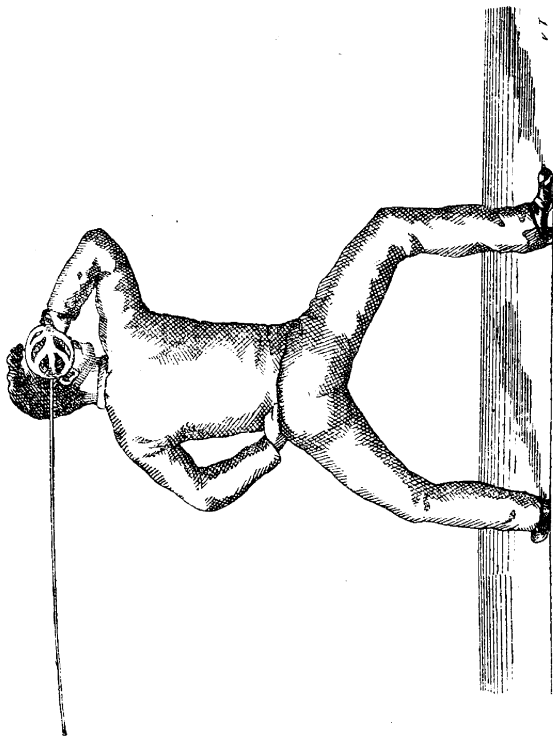


Tavola XXIV.

sciabola in linea col braccio, taglio a sinistra e un poco rivolto in alto. (Tav. XXV.)

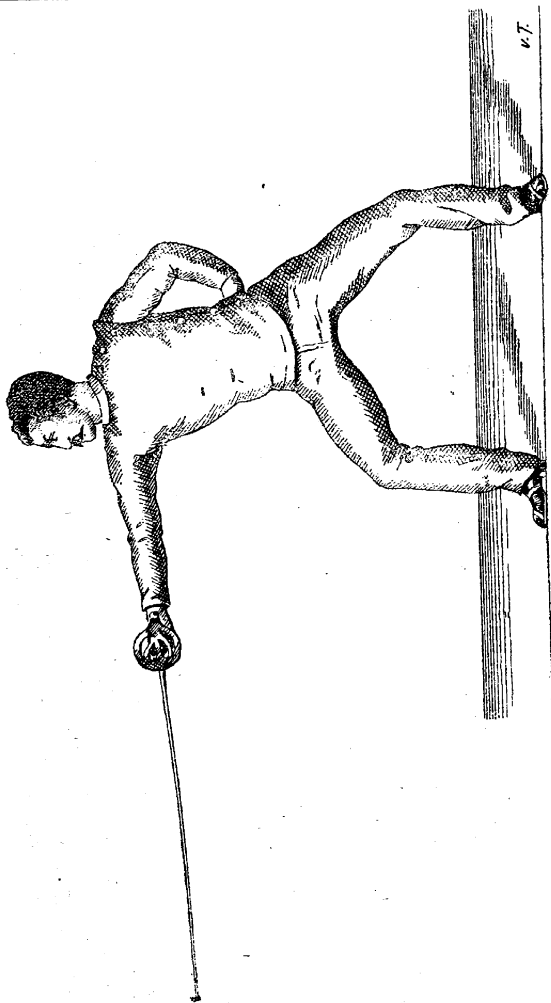


Tavola XXV.

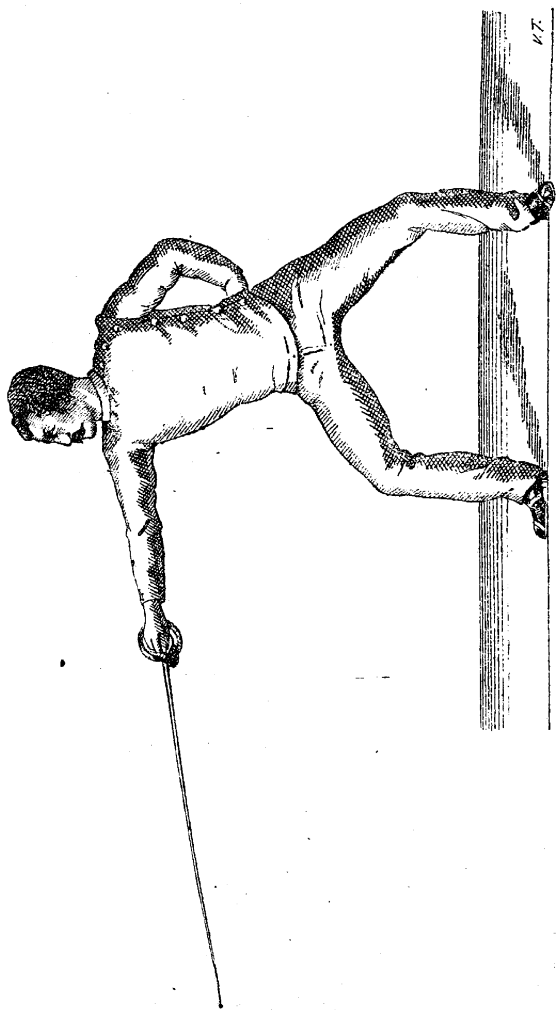


Tavola XXVI.

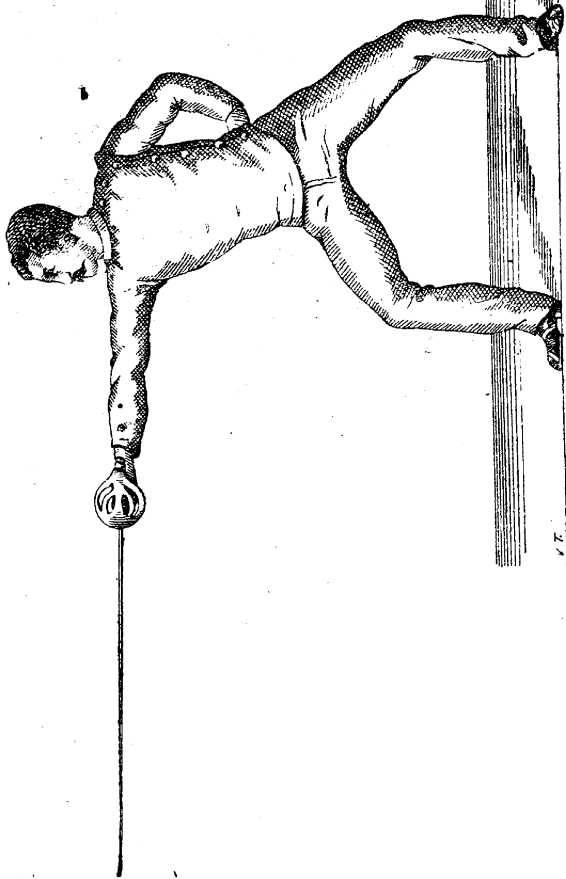


Tavola XXVII.

v. r.

5.º Molinello di fianco a sinistra.

1.º Dall'invito di quarta si opera come al primo tempo del molinello di figura a sinistra. (Tav. XXII.)

2.º Si distende il braccio come al secondo tempo dello stesso molinello, abbassandolo però un poco, in modo che la sciabola cada con la punta all'altezza del fianco, col taglio rivolto a destra e alquanto in alto. (Tav. XXVI.)

6.º Molinello di fianco a destra.

1.º Dall'invito di terza si opera come nel primo tempo del molinello di figura a destra. (Tav. XXIV.)

2.º Si distende il braccio come al secondo tempo nello stesso molinello, abbassandolo però un poco e in modo che la sciabola cada con la punta all'altezza del fianco, col taglio rivolto a sinistra e un poco in alto. (Tav. XXVII.)

CAPO VI.

A-FONDO.

L'a-fondo è quell'atteggiamento che deve assumere lo schermitore nell'atto di vibrare qualsiasi colpo.¹

Si eseguisce in un tempo solo.

Dalla posizione di guardia si preme fortemente

¹ Il colpo al braccio, in determinati casi, può vibrarsi anche dalla posizione di guardia.

il piede sinistro al suolo, si contraggono maggiormente i muscoli dell'arto inferiore sinistro; affinchè esso scattando come molla, spinga in avanti tutto il corpo; il piede destro rasentando il suolo è portato avanti sulla direttrice per la metà dello spazio compreso fra i piedi, e viene battuto a terra vivamente. Il piede sinistro deve rimanere fisso al suo posto, il peso del corpo gravità quasi intieramente sulla gamba destra.

In tale posizione, il pugno e le spalle devono formare una linea retta; il tronco e l'arco inferiore una diagonale; la gamba destra deve essere perpendicolare al suolo; il tronco deve formare con la coscia destra un angolo di circa 90 gradi; la coscia destra con la gamba un angolo di circa 110 gradi. (Tav. XXVIII.)

1.º Dell'a-fondo in guardia.

Si fa forza colla gamba destra; si preme il piede destro a terra, e facendo leva sulle estremità inferiori e piegando la gamba sinistra si porta il tronco indietro; contemporaneamente si porta la gamba destra indietro, e battendo con energia il piede destro a terra, si riprende la esatta posizione di guardia.

2.º A-fondo

con lo slancio del piede sinistro indietro.

Lo scopo di quest'azione è quello di slanciare con energia ed equilibrio l'arto sinistro indietro e di vibrare il colpo all'avversario quando sia accorciata la misura.

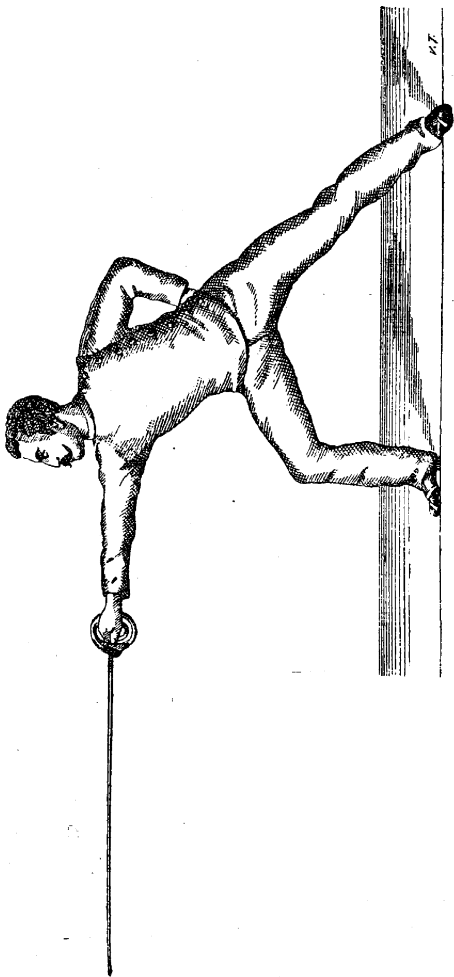


Tavola XXVIII.

Quest'azione si eseguisce in un tempo solo.

Facendo forza sulle gambe e spingendo impercettibilmente il tronco in alto e molto innanzi si sollevano di poco i piedi da terra; e slanciando energicamente indietro il piede sinistro sulla direttrice per tanto quanto è la metà della guardia si prende l'esatta posizione dell'*a-fondo*, battendo vivamente il piede destro a terra.

CAPO VII.

LEGAMENTI.

Come è accennato al Capo III (*inviti*), il *legamento* è un *invito*, con la differenza che, nell'*invito* propriamente detto, le lame non si toccano, nel legamento invece sono a contatto.

Come gl'*inviti*, i legamenti sono cinque: *di prima, seconda, terza, quarta e quinta*, e consistono nell'unire i gradi forti della propria sciabola ai gradi deboli di quella avversa, deviando questa dalla linea d'offesa.

L'unione deve succedere in modo da opporre alla sciabola dell'avversario, sia a *giusta misura*, che *fuori misura*, il braccio di leva più corto che sia possibile.

La loro esecuzione non varia per nulla da quella degli *inviti* stessi.

CAPO VIII.

DELLE PUNTATE.

Per *puntata* s'intende qualunque colpo vibrato con la punta della sciabola. Esse possono essere *dritte*, di *filo* o di *cavazione*.

Dicesi *dritta* quella puntata che si vibra in modo che la propria lama non strisci sulla scia-bola dell'avversario e che la punta percorra una linea retta.

Si eseguisce andando a fondo.

1.º Delle puntate di filo.

Le *puntate di filo* possono eseguirsi, sia dal proprio legamento, come in seguito alla propria *parata di seconda* o di *terza*, e prendono rispettivamente il nome di *filo di seconda* e *filo di terza*.

Si eseguiscano in un tempo solo.

Dal legamento di seconda (o di terza) il tiratore si impossessa dei gradi deboli della lama nemica, vibra una puntata, al fianco dell'avversario (o al petto dell'avversario), facendo strisciare sul suo il proprio taglio.

2.º Delle puntate di cavazione.

Le puntate di *cavazione* si eseguiscano da qualsiasi *legamento* dell'avversario in un tempo solo e facendo perno alla spalla, a fine di ottenere la strettezza dei giri e la maggiore velocità possibile.

Esse sono:

Cavazione al fianco, cavazione al petto sopra, cavazione al petto in dentro, cavazione al petto in fuori.

Così, se un tiratore eseguisce il legamento di prima (terza o quinta), l'avversario, con velocissimo movimento di braccio svincola la propria lama da quella nemica, facendola passare destra-

mente dall'alto in basso e rasente alla coccia ed al braccio dell'avversario, e descrivendo con la punta una linea elicoidale vibra una puntata al fianco. (Tav. XXIX.)

Le stesse norme regolano l'esecuzione della *cavazione al petto sopra*, la quale si eseguisce dal *legamento di seconda* dell'avversario. Con velocissimo movimento di braccio, svincolando la propria lama da quella avversa, facendola passare destramente dal basso in alto e rasente alla coccia ed al braccio dell'avversario, e descrivendo con la punta una linea elicoidale, si vibra una puntata sopra al petto. (Tav. XXX.)

La *cavazione al petto in dentro* si eseguisce dal *legamento di terza* dell'avversario. Con velocissimo e strettissimo movimento di braccio, svincolando la propria lama da quella avversa, facendola passare destramente da sinistra a destra e rasente alla coccia ed al braccio dell'avversario, e descrivendo con la punta una linea elicoidale, si vibra una puntata al petto in dentro. (Tav. XXXI.)

La *cavazione al petto in fuori* si eseguisce dal *legamento di quarta* con velocissimo e strettissimo movimento di braccio; svincolando la propria lama da quella avversa, facendola passare destramente da destra a sinistra e rasente alla coccia ed al braccio dell'avversario, e descrivendo una linea elicoidale si vibra una puntata al petto, in fuori. (Tav. XXXII.)

Avvertenza. — Il movimento della punta deve sempre precedere quella del corpo; mantenere

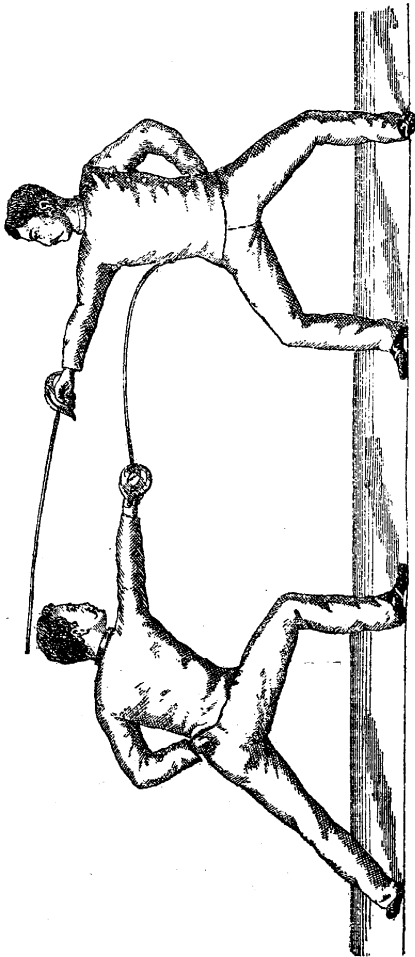


Tavola XXIX.

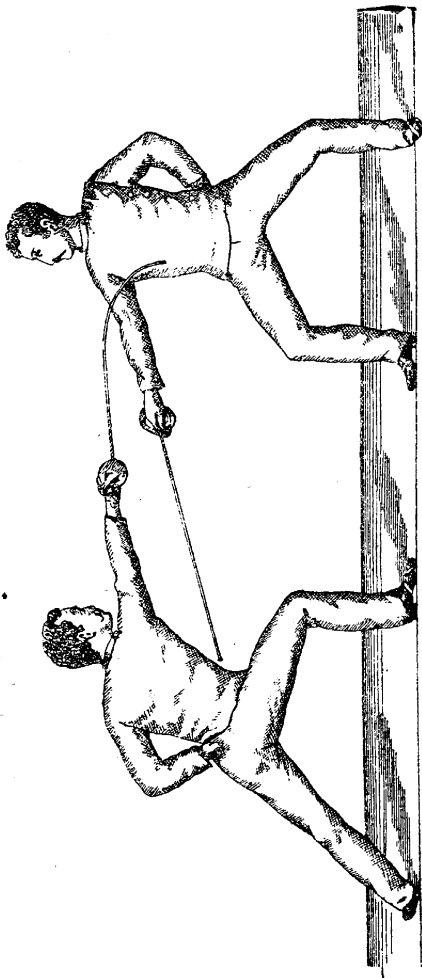


Tavola XXX.

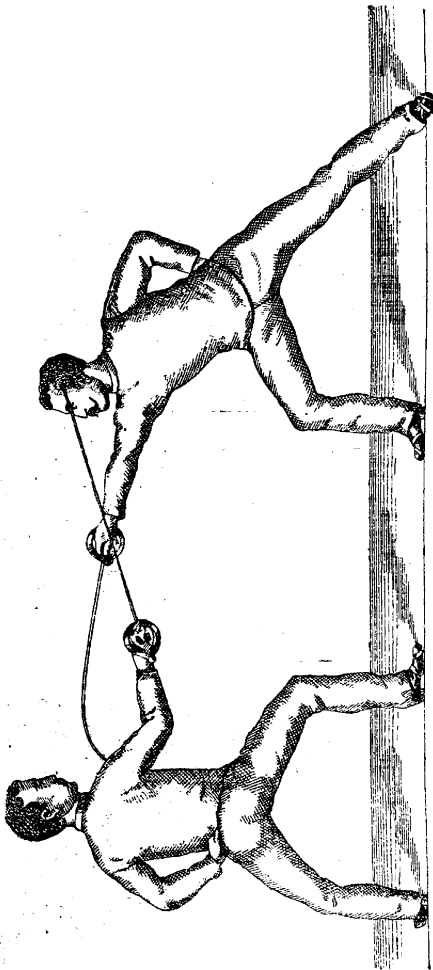


Tavola XXXI.

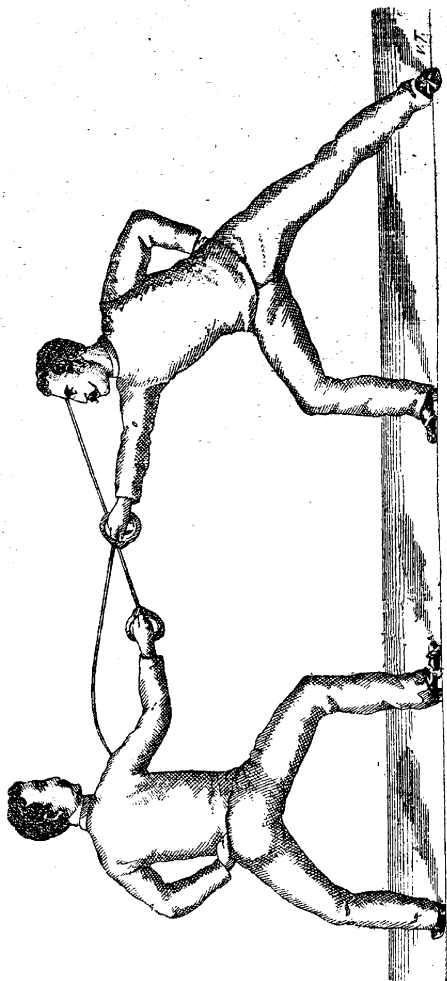


Tavola XXXII.

per tutte le puntate, costantemente il pugno di seconda posizione, senza infletterlo nella sua articolazione; e seguire le cavazioni a spira, muovere impercettibilmente il braccio affinchè i giri risultino strettissimi; non irrigidire, nè contrarre la spalla.

CAPO IX.

DELLE SCIABOLATE.

Qualunque colpo vibrato con il taglio chiamasi *sciabolata*.

La *sciabolata* può essere *dritta*, di *molinello* e di *coupé*.

Dicesi *sciabolata dritta* quella che si vibra facendo percorrere alla propria arme la via più breve, mentre questa si trova sgombra dal ferro nemico.

Dicesi *sciabolata di molinello* quella che si vibra ponendo in atto uno dei molinelli innanzi descritti.

Dicesi *sciabolata di coupé*, o semplicemente *coupé*, quella che si vibra svincolando il proprio ferro dal ferro nemico senza far circolare la punta.

Le *sciabolate dritte* e di *molinello* possono vibrarsi alla testa, alla figura, al petto, alla pancia ed al fianco; quelle di *coupé* esclusivamente alla testa.

1.º *Sciabolata dritta alla testa.*

Questa *sciabolata* si vibra in un tempo solo: dal proprio *invito* o dalla propria *parata di*

terza; girando il pugno in *terza* e senza abbassare gomito, si piega un poco il braccio per dare il maggiore violenza al colpo, e distendendolo nuovamente con forza, si vibra in senso verticale la sciabolata alla testa dell'avversario, prendendo col braccio e colla sciabola la posizione del secondo tempo del molinello di testa;

dalla propria *parata* e dal proprio *legamento di quarta*, e nel modo accennato nel caso precedente, portando però il pugno sulla linea delle spalle nell'atto di spiegare il braccio;

dalla propria *parata di terza bassa*, si alza e si distende con forza il braccio, si porta il pugno in *terza posizione* e si vibra la sciabolata alla testa dell'avversario in senso verticale, prendendo col braccio e colla sciabola la posizione del secondo tempo del molinello di testa;

dalla propria *parata di quarta bassa* e nel modo accennato per *la terza bassa*. (Tav. XXXIII.)

2.^o *Sciabolata dritta alla figura esterna.*

La sciabolata dritta alla figura esterna, si vibra in un tempo solo e dalle seguenti posizioni:

dall'invito, dalla *parata* o dal *legamento di seconda*.

Si piega un poco il braccio destro per dare maggior vigore al colpo, si alza e si distende il braccio, mantenendo costantemente il pugno in seconda posizione e si vibra con forza la sciabolata in senso orizzontale alla guancia destra, prendendo col braccio e colla sciabola la posizione del secondo tempo del molinello di figura a sinistra;

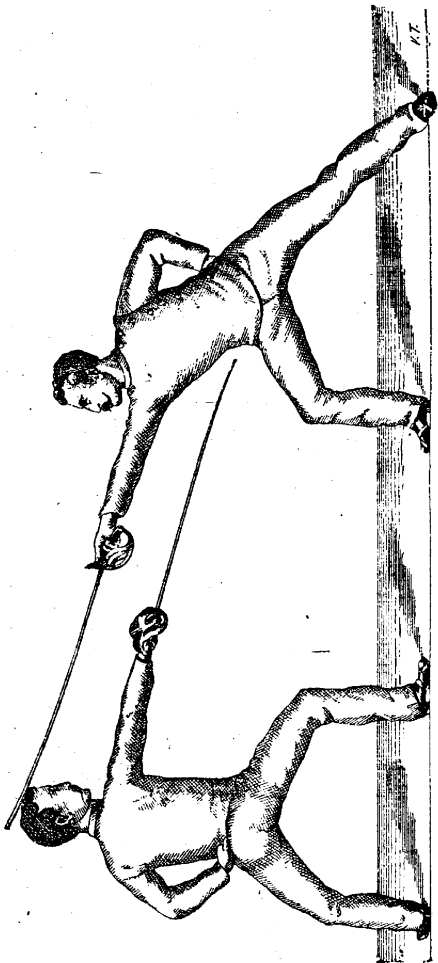


Tavola XXXIII.

dall'invito, dal legamento o dalla parata di *quarta* si gira il pugno in seconda posizione, piegando ancora un poco e simultaneamente il braccio destro, e distendendolo energicamente, si vibra la sciabolata in senso orizzontale alla guancia destra, prendendo col braccio e colla sciabola la posizione del secondo tempo del molinello di figura a sinistra;

dalla parata di *quarta bassa*.

Si alza il braccio girando il pugno in seconda posizione e si vibra la sciabolata in senso orizzontale alla guancia destra, prendendo col braccio e colla sciabola la posizione del secondo tempo del molinello di figura a sinistra. (Tavola XXXIV.)

3.º *Sciabolata dritta alla figura interna.*

Come per quella alla *figura esterna*, la *sciabolata dritta alla figura interna* si vibra in un tempo solo e dalle seguenti posizioni:

dal proprio invito di *terza* o dalla propria parata o legamento di *quarta*. Mettendo il pugno in quinta posizione si piega leggermente e si porta un poco il braccio a destra, e distendendolo con energia ed elasticità, si vibra la sciabolata in senso orizzontale alla guancia sinistra dell'avversario. Il braccio e la sciabola risulteranno come al secondo tempo del molinello, di figura a destra;

dalla parata di *terza bassa*. Si alza e si distende con forza il braccio, e girando il pugno in quarta posizione, si vibra la sciabolata in senso orizzontale alla guancia sinistra, prendendo col

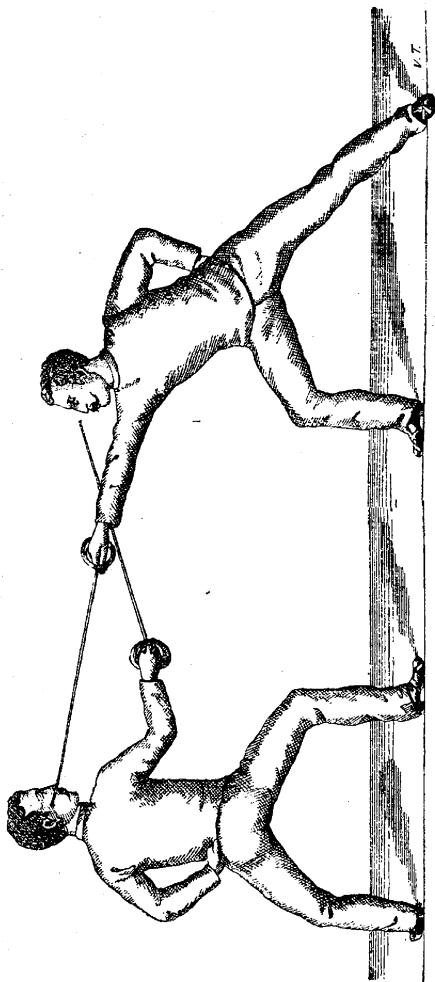


Tavola XXXIV.

braccio e colla sciabola la posizione del secondo tempo del molinello di figura destra;

dalla parata di *quarta bassa*. Si alza e si distende con energia il braccio, e girando simultaneamente il pugno in quarta posizione, si vibra la sciabolata in senso orizzontale alla guancia sinistra, prendendo col braccio e colla sciabola la posizione del secondo tempo del molinello di figura a destra. (Tav. XXXV.)

4.º *Sciabolata dritta al petto, o alla pancia.*

Questa sciabolata si vibra in un tempo solo e dalle seguenti posizioni:

dalla guardia di *terza* e dal legamento o dalla parata di quarta. Col pugno in quinta posizione si piega un poco il braccio, e distendendolo con forza ed elasticità, si vibra in senso orizzontale la sciabolata al petto, mantenendo il pugno all'altezza delle spalle, e a livello della mammella, quando la sciabolata è diretta alla pancia;

dalla parata di *sesta*. Si abbassa e si distende con forza il braccio, e si vibra la sciabolata al petto od alla pancia, come dalla parata di quarta;

dalla parata di *terza bassa*. Si alza il braccio e girando il pugno in quarta posizione, si vibra in senso orizzontale la sciabolata al petto:

dalla parata di *quarta bassa*, si agisce come nella parata di *terza bassa*. (Tav. XXXVI.)

5.º *Sciabolata dritta al fianco.*

Si vibra in un tempo solo e dalle seguenti posizioni:

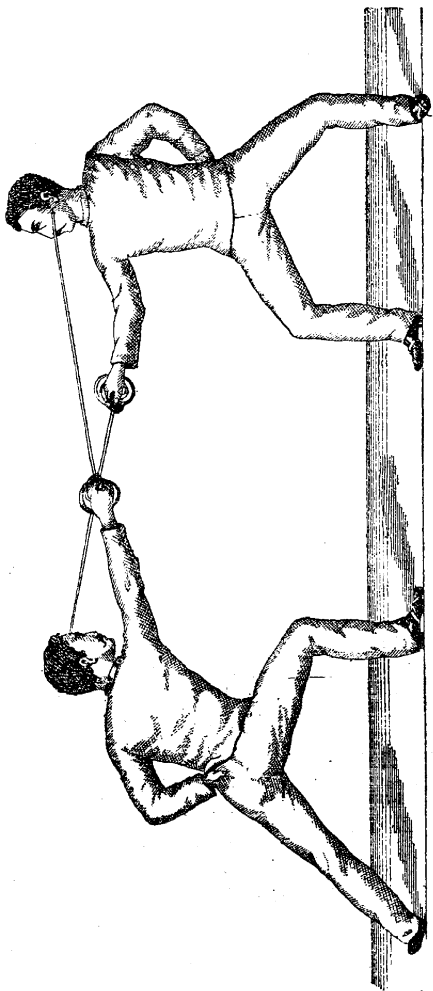


Tavola XXXV.

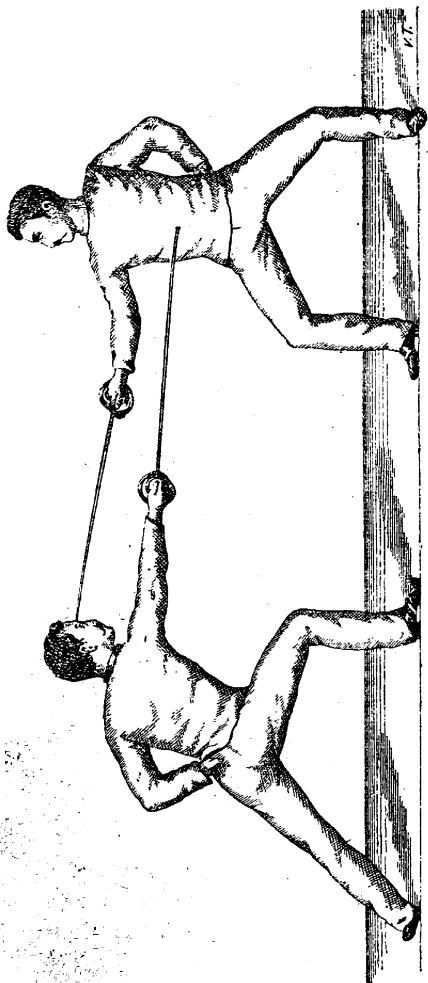


Tavola XXXVI.

dalla propria parata o legamento di *prima*. Girando il pugno in seconda posizione, si abbassa e si spiega impercettibilmente il braccio, e distendendolo con energia, si vibra in senso quasi orizzontale la sciabolata al fianco, prendendo col braccio e colla sciabola la stessa posizione come al secondo tempo del molinello di fianco a sinistra;

dalla propria parata o dal legamento di *terza*. Si abbassa e si piega impercettibilmente il braccio, e conservando il pugno in seconda posizione lo si distende nuovamente con forza e si vibra in senso quasi orizzontale la sciabolata al fianco, prendendo col braccio e colla sciabola la posizione del secondo tempo del molinello di fianco a sinistra;

Dalla propria parata o dal legamento di quinta e nel modo accennato nel caso precedente. (Tavola XXXVII.)

6.° *Sciabolata di molinello alla testa.*

Si vibra, come le precedenti in un tempo solo e dalle seguenti posizioni:

a) dalla propria parata o dal legamento di *prima*.

Si piega e si alza il braccio fino all'altezza della fronte, e ritirando la sciabola di tanto quanto è necessario per disimpegnarla da quella nemica si fa percorrere al pugno ed alla punta la stessa via che si percorre nel molinello di testa a sinistra, e si vibra in senso verticale una sciabolata alla testa;

b) dalla propria parata o legamento di *seconda*, od anche anche dal legamento di seconda dell'avversario. Si distacca la sciabola da quella dell'avversario, piegando ed alzando il braccio fino al livello della fronte, e facendo passare la propria lama ben rasente al corpo, si eseguisce un ristrettissimo molinello di testa a sinistra e si vibra in senso verticale una sciabolata alla testa;

c) dalla propria parata o dal legamento di *quinta*. Si abbassa verticalmente la sciabola, piegando e ritirando il braccio fino a che il pugno risulti all'altezza della fronte, e facendo passare la lama ben rasente al corpo, si descrive un ristrettissimo molinello di testa a sinistra e si vibrerà una sciabolata alla testa. (Tav. XXXII.)

7.º *Sciabolata di molinello alla figura interna, al petto od alla pancia.*

Si eseguisce in un tempo solo dalle seguenti posizioni:

a) dalla propria parata o dal proprio legamento di *terza*, od anche dal legamento di terza dell'avversario. Si piega l'avambraccio senza abbassare il gomito, e facendo scorrere la propria lama sul taglio di quella nemica e ritirandola oltre la punta e girando il pugno in quarta posizione, si vibra una sciabolata alla guancia sinistra, al petto, od alla pancia, mediante l'esecuzione di un molinello di figura o di fianco a destra;

b) dalla propria parata o dal proprio lega-

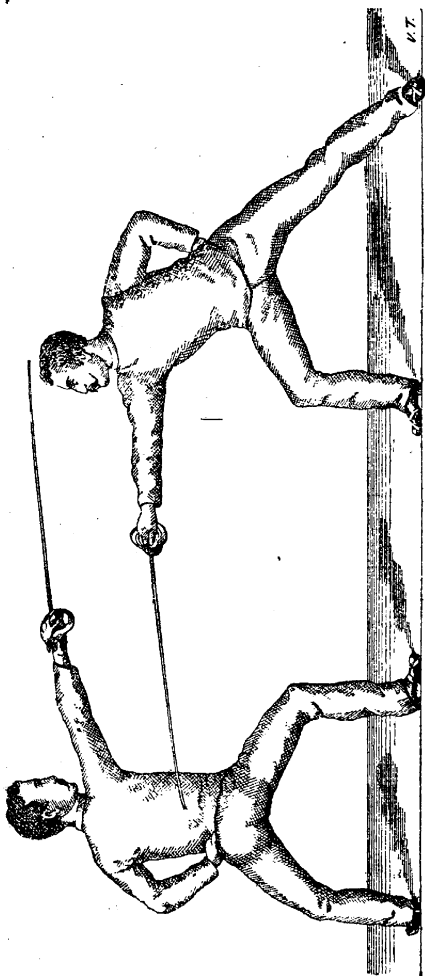


Tavola XXXVII.

mento di *quinta*, od anche dal legamento di quinta dell'avversario, e nel modo accennato per l'azione precedente;

e) dalla propria parata o dal proprio legamento di *prima*, mediante un molinello di testa a sinistra e girando il pugno in quarta posizione nell'ultimo momento del molinello. (Tav. XXXV e XXXVI.)

8.º Sciabolata di molinello alla figura esterna.

Si eseguisce in un tempo solo e dalle seguenti posizioni:

a) dal legamento di quarta dell'avversario. Si piega l'avambraccio senza abbassare il gomito, e facendo scorrere la propria lama sul taglio di quella nemica e ritirandola oltre la punta col pugno sempre in *seconda*, si vibra una sciabolata alla guancia destra mediante il molinello di figura a sinistra:

b) dalla propria parata o dal proprio legamento di *prima*. Mediante un molinello di testa a sinistra si vibra una sciabolata alla guancia destra girando il pugno in seconda posizione nell'ultimo momento del molinello. (Tav. XXXIV.)

9.º Sciabolata di molinello al fianco.

Si eseguisce in un tempo solo dalle posizioni seguenti:

dalla propria parata o legamento di *quarta* o dalla parata di *sesta*. Si flette maggiormente il braccio, si fa passare la propria lama rasente la punta di quella nemica e si dirige la sciabo-

lata al fianco destro dell'avversario, eseguendo un molinello di fianco a sinistra. (Tav. XXXVII.)

10.º Sciabolata di coupé.

Si eseguisce in un tempo solo e dalle seguenti posizioni:

a) dal legamento di *quarta* dell'avversario, e in questo caso prende il nome di *coupé in fuori*. Si flette il braccio senza abbassare il gomito e portando il pugno in fuori della propria testa, si vibra verticalmente una sciabolata alla testa dell'avversario col pugno all'altezza della fronte e col braccio perpendicolare alla direttrice, avendo cura di far passare ben rasente alla punta nemica;

b) dal legamento di *terza* dell'avversario, prende nome di *coupé in dentro*, e si eseguisce colle stesse norme accennate nel *coupé in fuori*.¹

11.º Sciabolata al braccio.

Le sciabolate al braccio possono essere vibrare *dritte*, di *molinello* e di *coupé* e nello stesso modo accennato per le sciabolate al corpo.

Tutte le volte che si vibra una sciabolata deve essere rivolto in basso, se è voltato a sinistra il colpo si dice vibrato al *braccio in dentro*, e se a destra, al *braccio in fuori*.

I colpi al *braccio sopra*, si possono vibrare

¹ Tanto il *coupé in fuori*, quanto il *coupé in dentro* potranno anche eseguirsi rispettivamente dai propri legamenti o parate di quarta e di terza, quando però il ferro avverso faccia grande pressione contro il ferro proprio.

tutte le volte che si può tirare la sciabolata alla testa; quelli al *braccio in dentro*, tutte le volte che si può tirare la sciabolata alla figura interna, al petto, od alla pancia; e finalmente i *colpi al braccio* in fuori, tutte le volte che si può vibrare la sciabolata alla figura esterna od al fianco.

CAPO X.

RISPOSTA SEMPLICE.

Il colpo vibrato immediatamente dopo avere eseguito una parata, dicesi *risposta*; si chiama semplice quella risposta che può esaurirsi in un tempo solo.

La *risposta* può essere tanto di *puntata* che di *sciabolata*.

Dalla parata di prima si può rispondere:

- a) colla sciabolata di molinello sulla testa;
- b) colla sciabolata di molinello alla figura esterna;
- c) colla sciabolata di molinello al petto;
- d) colla sciabolata di molinello alla pancia;
- e) colla sciabolata di molinello al braccio sopra;
- f) colla sciabolata dritta al fianco;
- g) colla puntata di cavazione in dentro.

Dalla parata di seconda si può rispondere:

- a) colla sciabolata di molinello alla testa;
- b) colla sciabolata dritta alla figura esterna;
- c) colla puntata di filo;

- d) colla puntata di cavazione al petto sopra;
 e) colla sciabolata di molinello al braccio sopra.

Dalla parata di terza si può rispondere:

- a) colla sciabolata di molinello alla figura interna;
 b) colla sciabolata di molinello al petto;
 c) colla sciabolata di molinello alla pancia;
 d) colla sciabolata dritta al fianco;
 e) colla puntata di filo;
 f) colla puntata di cavazione sotto;
 g) colla sciabolata dritta alla testa;
 h) colla sciabolata di molinello al braccio in dentro;
 i) colla sciabolata dritta al braccio in fuori.

Dalla parata di quarta si può rispondere:

- a) colla sciabolata dritta alla testa;
 b) colla sciabolata dritta alla figura interna;
 c) colla sciabolata dritta alla figura esterna;
 d) colla sciabolata dritta al petto;
 e) colla sciabolata drittā alla pancia;
 f) colla sciabolata dritta al braccio sopra;
 g) colla puntata dritta;
 h) colla sciabolata di molinello al fianco;
 i) colla sciabolata di molinello al braccio in fuori.

Dalla parata di quinta si può rispondere:

- a) colla sciabolata di molinello alla testa;
 b) colla sciabolata di molinello alla figura interna;

- e)* colla sciabolata di molinello al petto;
- d)* colla sciabolata di molinello alla pancia;
- e)* colla sciabolata di molinello al braccio in dentro;
- f)* colla sciabolata dritta al braccio in fuori;
- g)* colla sciabolata dritta al fianco;
- h)* colla puntata di cavazione.

Dalla parata di sesta si può rispondere:

- a)* colla sciabolata dritta al petto;
- b)* colla sciabolata dritta alla pancia;
- c)* colla sciabolata dritta al braccio in dentro;
- d)* colla sciabolata di molinello al braccio in fuori;
- e)* colla sciabolata di molinello al fianco.

Dalla parata di terza bassa si può rispondere:

- a)* colla sciabolata dritta alla testa;
- b)* colla sciabolata dritta alla figura interna ed esterna;
- c)* colla sciabolata dritta al petto;
- d)* colla sciabolata dritta al braccio sopra;
- e)* colla puntata dritta al petto sopra.

Dalla parata di quarta bassa si può rispondere:

- a)* colla sciabolata dritta alla testa;
 - b)* colla sciabolata dritta alla figura esterna;
 - c)* colla sciabolata dritta alla figura interna;
 - d)* colla sciabolata dritta al petto;
 - e)* colla sciabolata dritta alla pancia;
 - f)* colla sciabolata dritta al braccio sopra;
 - g)* colla puntata dritta al petto.
-

IV.

DELLE FINTE IN GENERALE.

Qualunque movimento del ferro o del corpo atto a far credere all'avversario che si voglia eseguire un determinato colpo, mentre in realtà non lo si eseguisce, dicesi *finta*.

Ha per scopo di obbligare l'avversario ad accorrere alla difesa di una ben simulata azione, d'ingannare la sua parata, e di colpirlo a quella parte del bersaglio che per la parata stessa avrà scoperto. Essa adunque deve eseguirsi con energia ed espressione.

La finta col ferro deve essere sempre accompagnata da movimento risoluto del corpo per mantenere sempre in attività l'intero sistema muscolare dell'alunno.

Le finte sono *semplici* o *doppie*:

semplici, quando una sola finta precede il colpo;

doppie, quando questo è preceduto da due finte.

Per l'esecuzione delle finte l'istruttore metterà preventivamente le due righe nella posizione per ciascuna indicata, e poscia comanderà l'azione che vorrà fare eseguire. Per esempio:

Attaccante.

Finta puntata dritta sopra.

Dalla guardia di seconda, o di terza, inclina energicamente il tronco in avanti e battendo contemporaneamente il piede destro a terra, simulerà una puntata dritta, avvicinando la propria punta al petto dell'avversario.

Cavazione al fianco.

Esegue istantaneamente una cavazione al fianco.

Puntata dritta sopra.

Dalla guardia di seconda o di terza inclina energicamente il corpo in avanti e battendo contemporaneamente il piede destro a terra accenna una puntata dritta avvicinando la propria punta al petto dell'avversario.

Attaccato.

Parata di quinta.

Dall'invito di seconda para la quinta.

Parata di seconda.

Para la seconda.

*Parata di prima
(o di quinta).*

Dall'invito di seconda para la prima o la quinta.

Sciabolata dritta al fianco.

Vibra istantaneamente una sciabolata dritta al fianco dell'avversario.

Finta puntata dritta sopra.

Dalla guardia di seconda o terza, inclina energicamente il tronco in avanti, e battendo contemporaneamente il piede destro a terra, accenna una puntata dritta al petto dell'avversario.

Sciabol. alla figura interna (al petto od alla pancia).

Vibra istantaneamente una sciabolata alla guancia sinistra, od al petto, od alla pancia mediante un ristretto molinello di figura o di fianco a destra.

Finta puntata dritta al fianco.

Dalla guardia di seconda inclina energicamente il tronco in avanti e battendo contemporaneamente il piede de-

Parata di seconda.

Para la seconda.

Parata di quinta.

Dall'invito di seconda para la quinta.

Parata di quarta (o quarta bassa).

Para colla quarta la sciabolata diretta alla guancia, e colla quarta bassa, se detta sciabolata diretta al petto, ed alla pancia.

Parata di seconda.

Dall'invito di prima, o di quinta para la seconda.

stro a terra accenna una puntata dritta al fianco dell'avversario.

Cavazione al petto sopra.

Vibra istantaneamente una puntata di cavazione al petto dell'avversario.

*Finta puntata dritta
al fianco.*

Dalla guardia di seconda accennerà energicamente una puntata al fianco dell'avversario.

Sciabolata alla testa.

Ritira destramente la punta della propria lama, ed eseguendo velocemente un ristretto molinello di testa a sinistra, vibra una sciabolata alla testa dell'avversario.

*Finta puntata dritta
in fuori.*

Della guardia di terza simula una puntata al petto in fuori dell'avversario, battendo energica-

Parata di quinta.

Para la quinta.

Parata di seconda.

Dall'invito di quinta para la seconda.

Parata di quinta.

Para la quinta.

Parata di terza.

Dall'invito di quarta para la terza.

mente il piede destro a terra ed inclinando vivamente il tronco in avanti.

Cavazione in dentro.

Vibra istantaneamente una puntata di cavazione al petto in dentro.

*Finta puntata dritta
in fuori.*

Dalla guardia di terza simula una puntata al petto in fuori dell'avversario, battendo contemporaneamente il piede destro a terra ed inclinando energicamente il tronco in avanti.

*Sciabol. alla figura interna
(al petto od alla pancia).*

Vibra istantaneamente una sciabolata alla guancia sinistra, o al petto, od alla pancia dell'avversario eseguendo un grande molinello di figura o di fianco a destra.

Parata di quarta.

Para la quarta.

Parata di terza.

Dall'invito di quarta para la terza.

*Parata di quarta
(o quarta bassa).*

Para colla quarta la sciabolata diretta alla guancia, e colla quarta bassa se essa è diretta al petto od alla pancia.

*Finta puntata dritta
in dentro.*

Dalla guardia di terza accenna una puntata al petto, in dentro, dell'avversario, battendo contemporaneamente il piede destro a terra ed inclinando energicamente il tronco in avanti.

Cavazione in fuori.

Fa circolare istantaneamente la propria punta ben rasente al braccio dell'avversario colpendolo al petto in fuori.

*Finta puntata dritta
in dentro.*

Dalla guardia di terza accenna una puntata al petto in dentro, inclinando energicamente il tronco in avanti e battendo contemporaneamente il piede destro a terra.

*Sciabol. alla figura esterna
(o al fianco).*

Alzando e ritirando la punta della propria scia-

Parata di quarta.

Dall'invito di terza para la quarta.

Parata di terza.

Para la terza.

Parata di quarta.

Dalla guardia di terza para la quarta.

*Parata di terza
o di seconda.*

Para colla terza se la sciabolata è diretta alla

bola vibra istantaneamente unasciabolata alla guancia destra, od al fianco dell'avversario eseguendo un grande molinello di figura, o di fianco.

guancia, e colla seconda da se essa è diretta al fianco.

DELLA FINTA DI FILO.

La *finta di filo* non è che la simulazione della *puntata di filo*. Si eseguisce sia a piè fermo, che camminando e dal proprio legamento di seconda o di terza. Al primo tempo si finge una puntata di filo, al secondo tempo si vibra il colpo.

Tutte le finte di *puntata dritta* al fianco ed in fuori, innanzi accennate, possono cambiarsi in *finta di filo*. Il maestro in tal caso ha cura di porre preventivamente l'allievo nella posizione del *legamento di seconda* per la *finta di filo di seconda*, e quella del *legamento di terza* per la *finta del filo di terza*.

DELLA FINTA DI CAVAZIONE.

La *finta di cavazione* è la simulazione della puntata di cavazione. Consiste nello svolgere la cavazione col solo braccio è senza andare *a-fondo*.

Si eseguisce indistintamente da tutti i legamenti e in un solo. Si accenna una puntata di cavazione passando la propria punta ben rasente il braccio dell'avversario, battendo simultaneamente il piede destro ed avanzando energicamente il tronco.

DELLA FINTA DI SCIABOLATA DRITTA.

La *finta di sciabolata dritta* è la simulazione della sciabolata dritta. Si eseguisce da qualsiasi dei cinque inviti dell'avversario in un tempo solo; accennando alla parte del corpo, che è fatta mira alla finta, una sciabolata diritta, cioè, obbliando qualsiasi molinello.

DELLA FINTA SCIABOLATA DI MOLINELLO.

La *finta di sciabolata di molinello* è la simulazione della sciabola di molinello. Si eseguisce in un tempo solo.

Con un movimento si accenna una sciabolata alla parte del corpo fatta mira della finta, inclinando energicamente il tronco innanzi e battendo simultaneamente il piede destro a terra.

Le finte sciabolate di molinello alla testa si svolgono preferibilmente alla guardia di terza.

Avvertimento. — Tutte le finte innanzi accennate si eseguono a piè fermo e anche camminando, unendo un passo avanti alla finta.

Esse possono, volendo, risolversi al braccio. In tal caso non occorre avanzare la gamba destra nel vibrare il colpo.

Quando al colpo si vuole far precedere una finta al braccio, importa osservare le stesse norme prescritte per le finte al corpo, dirigendo però la sciabola al braccio, nell'esecuzione della finta stessa.

Volendo eseguire tanto la finta che il colpo al braccio si deve aver cura di ridursi fuori misura.

DELLA DOPPIA FINTA.

La *doppia finta*, poichè si compone di due finte, si eseguisce in due tempi. Essa è molto giovevole contro avversarii per indole impressionabili, ma pericolosa contro avversarii calcolatori e *tempisti*.

Per l'esecuzione parziale delle doppie finte si osservano le stesse norme accennate per le finte semplici.

Attaccante.

Finta di filo di terza.

Dal proprio legamento di terza e senza distaccare la propria lama dall'avversa, accenna una puntata di filo.

Finta sciabolata al petto.

Accenna una sciabolata al petto eseguendo un molinello di fianco.

Cavazione al fianco.

Con una velocissima cavazione colpisce l'avversario al fianco.

Attaccato.

Parata di terza.

Dalla guardia para la terza.

Parata di prima.

Abbassando perpendicolarmente la punta della sciabola e portandola in dentro para la prima.

Parata di seconda.

Para la seconda.

Avvertenza. — Volendo eseguire le doppie finte camminando, si avrà cura di compiere il passo avanti, contemporaneamente alla prima finta, di eseguire la seconda a piè fermo, e di vibrare il colpo coll' *a-fondo*, se sarà diretto al corpo, e dalla guardia se sarà diretto al braccio.

DELLA RISPOSTA CON LA FINTA.

S'intende per *risposta colla finta* il colpo con finta vibrato immediatamente dopo una parata. Quando la risposta è preceduta da una sola finta, l'azione prende il nome di *risposta colla finta semplice*; quando è preceduta da due finte si chiama *risposta colla doppia finta*. Quest'ultima, però, è da sconsigliarsi; poichè chi la eseguisce, perde certamente il vantaggio maggiore della risposta, che è quello di colpire l'avversario prima ch'egli ritorni in guardia.

DELLO STESSO AUTORE

- Il duello nella Storia della Giurisprudenza e nella pratica italiana.* 1886. L. 5.—
- Responsabilità giuridica dei duellanti.* . . . » 2.—
- La tecnica del duello.* — Nuovo Codice cavalleresco di 500 pag. 1887; terza edizione . . . » 5.—
- Corte d'onore permanente in Firenze.* — Note e Regolamento. 1887. » 1.—
- Resurrectio.* — Critica alle osservazioni sul maneggio della sciabola secondo il metodo Radaelli del generale Achille Angelini. 1888 . . . » 1.50
- La scherma collettiva quale mezzo di educazione fisica,* con 37 figure. 1889 » 2.50
- La scherma di sciabola per le armi a cavallo.* 1889 (esaurito).
- Brevi parole in sostegno del giuoco collettivo di sciabola.* 1889 (esaurito).
- La scherma italiana nell'esercito.* 1890.
- Bibliografia generale della scherma.* — Testo italiano e francese; pag. 800 » 30.—

IN PREPARAZIONE

per la collezione de' Manuali Hoepli

Manuale di Ginnastica.
