

Analisi sulla «Preparazione d'attacco»

Articolo scritto dall'arbitro Luca CHIEI



Vogliamo qui trattare alla luce delle nuove direttive internazionali, un argomento fondamentale e molto controverso della scherma di fioretto e sciabola (armi in cui vi è convenzione) che ancora oggi suscita notevoli contestazioni, diatribe e variabili interpretazioni: l' « Attacco sulla Preparazione dell'attacco avversario » ovvero « un attacco non correttamente eseguito » che dà quindi diritto alla fase offensivo - controffensiva dell'avversario. Tale analisi non vuole essere conclusiva di tutta la problematica inerente questo aspetto della frase d'armi, poiché uno studio meticoloso, fatto in concerto tra tutte le parti interessate (intendo arbitri, maestri e atleti), potrebbe aiutare a migliorare la visione e l'interpretazione generale di questa delicata situazione schermistica che in sostanza condiziona il 70% delle azioni durante il match. Occorre comunque tener presente che, al di là di ciò che il Trattato di Scherma enuncia e al quale dobbiamo tendere nella espressione del gesto tecnico, il parametro di riferimento nella scherma moderna deve essere considerato il Regolamento di Gara, l'unico che abbia valore durante lo svolgimento di una competizione. Per una chiara visione dell'argomento prendiamo brevemente in esame cosa dice il trattato riguardo alla fase offensiva nel fioretto e nella sciabola:

TRATTATO di Fioretto "DELLA OFFESA"

Tutte le azioni di offesa il cui sviluppo avviene senza l'elusione di una parata dell'avversario, sono denominate azioni semplici di offesa.

Definizione di botta dritta.

Qualsiasi colpo tirato in modo che la propria lama non strisci su quella avversaria e che la punta della lama stessa descriva una linea retta dicesi «botta dritta». Questa azione è il colpo fondamentale di offesa in contrapposizione all'invito avversario ed è eseguibile, oltre che dall'arma in linea, anche dal proprio invito o legamento. La difficoltà maggiore consiste nel saper bene armonizzare la continuità delle funzioni del braccio e delle gambe dall'istante iniziale a quello estremo del conseguimento del colpo (estremizzato soprattutto nella sciabola), non disgiunta da una perfetta scelta di tempo, giusta valutazione della misura e grande velocità di esecuzione, requisiti tutti indispensabili onde poter superare la velocità difensiva avversaria.

Definizione delle azioni composte.

sono azioni composte quelle che durante il loro sviluppo eludono, una o più parate. Queste ultime non sono altro che le derivanti delle prime (semplici) e, come tali, possono anch'esse aver luogo tanto se l'avversario si trovi in un invito quanto in un legamento.

Definizione di finta in genere.

Qualunque movimento coll'arma non seguito dall'affondo, ma atto a indurre l'avversario ad una parata, dicesi «finta». La finta, quindi, è la simulazione del colpo, una minaccia, e perché possa raggiungere lo scopo, ossia muovere alla parata, deve avere tutte le caratteristiche del colpo vero, scelta di tempo compresa, e solo, mancare dell'affondo. In genere si ricorre alla finta quando si avverte di non poter superare con l'azione semplice la difesa avversaria, oppure quando, pur avendola superata, si giudica opportuno non ripetere l'azione semplice. Per conseguenza, possiamo ritenere che dal momento iniziale della finta fino alla sua completa esecuzione esistono tanti attimi diversi per eludere la parata adeguati alla sensibilità difensiva dell'avversario.

Azioni di finta in rapporto alle parate semplici.

La simulazione di un colpo dà luogo ad un'azione di finta e la prerogativa massima di ogni finta è quella di essere eseguita con tale accento di verità da indurre l'avversario a spostare immediatamente la propria arma a difesa del bersaglio presunto in pericolo.

Finta dritta e cavazione a misura di allungo.

La finta dritta è la simulazione della botta dritta seguita poi da una cavazione, la quale, eludendo una parata semplice, può effettuarsi sul bersaglio opposto a quello della finta e si esegue anch'essa in contrapposizione ad un invito oppure da un proprio legamento. La sua esecuzione consta di due tempi: uno per la finta, l'altro per la esecuzione della cavazione.

Finta dritta e cavazione a misura camminando.

Si esegue nel modo descritto per la finta dritta di allungo ma, unitamente all'insinuazione della punta per esprimere la finta, si effettua un passo avanti, tenendo presente che il movimento iniziale dell'arma deve avere precedenza assoluta.

Analogamente prendiamo in esame il **Regolamento di gara** che

all' t.56 definisce il rispetto della frase schermistica (al fioretto):

Ogni **attacco**, vale a dire ogni azione offensiva iniziale, correttamente eseguita, deve essere parata o completamente schivata e la frase deve essere continua.

Per giudicare la correttezza di un attacco, bisogna considerare che:

- L'attacco semplice, diretto o indiretto è correttamente eseguito quando la distensione del braccio, la punta minacciante il bersaglio valido, preceda l'inizio dell'azione d'affondo o di flèche.
- L'attacco composto è correttamente eseguito quando distendendo il braccio in occasione della prima finta, la punta minaccia il bersaglio valido, senza accorciare il braccio durante l'esecuzione dei movimenti successivi dell'attacco e l'inizio dell'azione d'affondo o della flèche.
- L'attacco di passo avanti-affondo o di passo avanti e flèche è correttamente eseguito quando la distensione del braccio precede la fine del passo avanti e l'inizio dell'azione d'affondo o di flèche.
- Un'azione, semplice o composta, la marcia o le finte eseguite con il braccio raccorciato, non sono da considerarsi come un attacco, ma come una preparazione e pertanto sono esposte al pericolo di un'azione offensiva o difensiva/offensiva dell'avversario.

Per giudicare la priorità di un attacco nell'analisi di una frase schermistica, bisogna osservare che:

- Se l'attacco parte quando l'avversario non è in linea, esso può essere portato o con una botta dritta, o con una cavazione, o con un coupé, o può essere preceduto da una battuta o da finte efficaci che obblighino l'avversario alla parata.

all'art. t.75 definisce il rispetto della frase schermistica (alla Sciabola):

Ogni attacco correttamente eseguito deve essere parato o completamente schivato e la frase schermistica deve essere continua. **L'attacco è correttamente eseguito quando la distensione del braccio, con la punta o con il taglio della lama che minaccia costantemente il bersaglio valido, precede l'inizio dell'affondo.**

L'attacco con affondo di sciabola è correttamente eseguito:

- per un "attacco semplice" quando l'inizio di allungamento del braccio precede lo slancio di affondo ed il colpo arriva, al più tardi, quando il piede anteriore tocca la pedana;
- per un "attacco composto" quando l'inizio di allungamento del braccio al momento della prima finta precede lo slancio di affondo ed il colpo arriva, al più tardi, quando il piede anteriore tocca la pedana;

L'attacco per passo-avanti e affondo è correttamente eseguito:

- per un "attacco semplice" quando l'inizio di allungamento del braccio precede il passo-avanti ed il colpo arriva, al più tardi, quando il piede anteriore tocca la pedana;
- per un "attacco composto" quando l'inizio di allungamento del braccio, nella presentazione corretta della prima è seguito dal passo-avanti, poi dall'affondo e il colpo arriva, al più tardi, quando il piede anteriore tocca la pedana.

Altri elementi fondamentali della scherma: Tempo, velocità e Misura. Alle quali aggiungo l'Iniziativa

La scherma, per il raggiungimento dei suoi obiettivi, si basa su tre elementi fondamentali: il tempo, la velocità e la misura. Il tempo e la misura rivestono una maggiore importanza della velocità, pur riconoscendo che quest'ultima serve a completare la potenza dello schermidore.

Il «tempo», in materia schermistica, ha molti significati ben distinti l'uno dall'altro, ma quando si dice che uno schermidore ha una buona scelta di tempo si intende dire che egli possiede il dono di eseguire una determinata

azione di offesa nell'attimo propizio, come se egli, leggendo nel cervello dell'avversario o guidato da una sorta di ispirazione, avesse potuto intuire che proprio in quell'istante l'antagonista si trovava nelle condizioni più sfavorevoli per rendere inefficace la sua determinazione, o comunque di opporvisi validamente. In altre parole la scelta di tempo consiste nel sapere approfittare di quell'attimo nel quale viene ad essere ridotta l'attività e la concentrazione dell'avversario.

La «**velocità**» è il tempo minimo che deve impiegare nell'eseguire una qualsiasi azione offensiva, difensiva o controffensiva. Essa scaturisce da un lavoro muscolare, ma viene anche potenziata dalla scelta di tempo.

La «**misura**» significa propriamente la distanza utile per poter raggiungere il bersaglio nella effettuazione del colpo. Il buon conoscitore della misura è quindi colui che quando attacca percepisce che la distanza che separa la punta della sua arma dal bersaglio avversario è superabile dalla sua azione offensiva, la quale potrà essere, come abbiamo già detto, di allungo, camminando o in frecciata (Fleche).

A queste tre componenti aggiungiamo l'«**iniziativa**» cioè la scelta di intraprendere per primi o nel giusto momento una fase offensiva o il colpo al bersaglio avversario, che è uno degli elementi essenziali di valutazione dell'arbitro per la ricostruzione della frase schermistica. Si può inoltre considerare, ai fini del chiarimento e dell'aggiudicazione della stoccata, altri tre importanti elementi che sono necessari nella valutazione affinché un attacco sia correttamente eseguito cioè l'«**Avanzamento**», «**minaccia**» e «**intenzione**» e che dai primi sono diretta conseguenza.

Il tempo schermistico.

Per «tempo schermistico» intendesi l'apprezzabilità di tempo che deve intercorrere fra il colpo di offesa e quello di controffesa (attacco sulla Preparazione dell'avversario) affinché quest'ultimo possa essere giudicato valido. Un colpo semplice, come ad esempio la «botta dritta», consta di un solo movimento; la «finta dritta e cavazione» di due movimenti: uno è la finta, l'altro la cavazione. Per eseguire la «doppia finta dritta» i movimenti saranno tre: uno per la finta dritta uno per la finta di cavazione, un terzo per la cavazione, e così via. Per ciascuno di questi movimenti occorre un tempo e perciò tre movimenti eseguiti successivamente, senza soste o rallentamenti, corrispondono a tre tempi. Nel caso però che l'esecutore dell'azione rallenti o interrompa l'azione stessa subendo un momento di perplessità, egli in effetti perde tempo nel significato corrente e perde «un tempo» nel significato schermistico, rispetto all'avversario, il quale benché partito dopo di lui, può arrivare a segno con un «tempo» (schermistico) di anticipo. Nella pratica comune, sempre che si tratti di azione composta, si considera ciascun movimento dell'azione stessa pari o corrispondente a un tempo e colui che controffende, per veder convalidato il suo colpo ed annullato quello del suo avversario, deve giungere al bersaglio prima che questi inizi il suo ultimo movimento. E cioè: se l'azione dell'attaccante si compone di due movimenti, il colpo di attacco avversario (controffesa) deve arrivare prima che abbia inizio il secondo movimento (cioè nella fase di preparazione dell'attacco vero e proprio). Ove si trattasse di attacco semplice di un solo movimento, colui che controffende potrebbe avere ragione (a parte l'uscita in tempo di «contrazione» che non fa parte di questo argomento) quando l'attaccante cadesse, come s'è detto avanti, in una esecuzione difettosa per es- con una ricerca a vuoto del ferro, o rallentata, di perdita di tempo altrimenti sull'azione corretta semplice di un solo movimento la controffesa si ridurrebbe ad un colpo di arresto eseguito in maniera sbagliata.

L'uscita in tempo (oggi definibile come un vero e proprio attacco sulla preparazione)

L'uscita in tempo non è altro che un'azione di offesa in contrapposizione all'azione di offesa avversaria. In altri termini, uscire in tempo significa annullare l'offesa avversaria non avvalendosi della parata e risposta, ma vibrando ugualmente un colpo in contrapposizione a quello vibrato dall'antagonista. Le uscite in tempo sono: il colpo d'arresto, la cavazione in tempo, l'appuntata, l'imbroccata, la passata sotto, l'inquartata, la contrazione. In genere le uscite in tempo vengono applicate contro avversari che cadono sovente in ripetizioni oppure fanno intuire anzi tempo le loro intenzioni offensive.

Va detto inoltre che le azioni in cui vengono giudicate da un arbitro la "preparazione di attacco" cioè l'"attacco non corretto" in genere si verificano a centro pedana dopo l'"a-voi" come conseguenza di un attacco di entrambi i tiratori. Nel 99% dei casi una azione simultanea a centro pedana difficilmente può essere giudicata "comune" cioè avvenuta con uguale velocità di esecuzione, iniziativa, e correttezza del gesto del braccio armato. E' opportuno quindi valutare anche la minima variazione o spostamento del braccio armato rispetto al movimento delle gambe e della reazione avversaria, valutazione estremizzata poi nella scherma di sciabola.

Cerchiamo allora di schematizzare alcune situazioni tenendo conto che esse non sono le uniche esaustive della casistica inerente tale argomento:

- Sull' "A-Voi", lo schermitore A attacca di passo-avanti-affondo, B solo di affondo: se A e B effettuano entrambi un attacco correttamente eseguito con uguale velocità di esecuzione e movimento del braccio in avanti, A ha ragione poiché avendo fatto 2 movimenti (passo avanti e affondo) rispetto a quello unico di B, ha preso l'iniziativa. Qualora A nell'effettuare il passo avanti-affondo esegua anche un movimento di invito o di ricerca a vuoto del ferro avversario (es- passando dalla posizione di guardia in 3° a quella di 4°) l'attacco di A non può essere considerato corretto e l'iniziativa passa di conseguenza a B. Tuttavia B per avere ragione, deve sfruttare l'errore di A andando in avanti con il braccio armato a cercare il bersaglio poiché nel caso di un colpo portato da fermo o andando all'indietro, B eseguirebbe un "colpo in tempo" oppure un "contrattacco" senza il giusto tempo schermistico e perderebbe il diritto dell'azione nonostante l'errore iniziale di A.

- Nel caso lo schermitore A, sull' "A-Voi" effettui un passo avanti "a vedere" (cioè effettui un movimento iniziale lento in avanti allo scopo di suscitare una reazione avversaria) e B esegua, sul secondo movimento di A, una botta dritta con giusto tempo schermistico, il punto verrà assegnato allo schermitore B poiché A non può semplicemente terminare la sua azione con il completamento del braccio armato verso il bersaglio speculando su un errore di misura ma deve invece parare e annullare l'attacco di B che ha preso a sua volta l'iniziativa. Ciò vale comunque solo nel caso in cui B completi la sua azione in avanti ed eviti di rimanere fermo o di indietreggiare.

- Se durante un attacco simultaneo, lo schermitore A cerchi il ferro a vuoto prima di tirare il colpo o effettui degli spostamenti anomali rispetto alla linea diretta di botta dritta o ancora arretri il braccio prima di tirare il colpo (nella sciabola tale situazione verrebbe immediatamente giudicata come un attacco non corretto) mentre lo schermitore B esegue un attacco di botta dritta, A si trova in una situazione di "preparazione di attacco" o "attacco non corretto" e il punto verrebbe assegnato a B.

- Se durante un attacco simultaneo di passo-avanti-affondo, lo schermitore A effettua un attacco finale lineare di botta dritta e B un attacco finale effettuato con opposizione a braccio piegato per schivare la lama avversaria, il colpo valido è quello di A poiché l'azione di B può considerarsi un attacco non corretto e quindi un contrattacco sull'attacco.

- Se dopo l' "A-Voi" durante un attacco con ricerca del ferro di A, lo schermitore B effettua, dalla posizione di guardia, una cavazione da fermo o andando indietro, perde il diritto dell'azione e il punto viene assegnato ad A. L'efficacia della cavazione a braccio piegato di B dipende dalla sua iniziativa, dal giusto tempo schermistico e deve essere eseguita andando in avanti con il braccio armato verso il bersaglio.

A conclusione di questo articolo si può ipotizzare che un utile mezzo per approfondire le varie casistiche nella sciabola e nel fioretto, è rappresentato dalla raccolta delle innumerevoli informazioni video che vengono oggi prodotte durante le varie Competizioni della FIE (Coppe del Mondo GP, Campionati del Mondo, Olimpiadi,..) con il video arbitraggio; informazioni che potrebbero essere utilizzate a scopo informativo, didattico e divulgativo in quanto particolarmente adatte a chiarire con esempi dal vivo e a differenti velocità (con il sistema slow motion), tale importante spinoso aspetto della frase schermistica. La scherma sotto questo aspetto, è ancora: WORK IN PROGRESS.