

## Gestire l'assalto di spada

Più che la capacità tecnica (le azioni che sei capace di eseguire), è l'intelligenza tattica (la scelta dell'azione da eseguire, fra quelle che sai fare) a determinare il successo o l'insuccesso, nell'assalto di spada. Non basta, però, saper scegliere l'azione giusta da fare: bisogna anche saper mantenere la decisione presa (è meno facile di quanto appaia), senza rivelarla inutilmente all'altro con prove (anche lui le vede, e ne trae le conseguenze) e ripetizioni (se ci hai provato e non ti è riuscita, mascherala fingendo altre azioni, così se ne dimentica).

Ricorda che devi saper valutare la tua "tenuta" fisica (per migliorarla, dovrai pensarci prima...) e quella psicologica. Se hai poca benzina, ma anche se ti senti al massimo, devi sapersi amministrare. Ma anche l'altro ha lo stesso problema, e tu devi saper sfruttare i suoi errori e le sue debolezze. Sappi utilizzare le pause per il recupero, oltre che per riflettere. Ricorda sempre di respirare profondamente, per assorbire ossigeno, e per ritrovare la lucidità. Osserva te stesso e il tuo avversario, e poi decidi se è il caso di alzare o di abbassare il ritmo dell'assalto; se è il caso di rischiare, o se aspettare che sia lui a farlo.

Poiché anche l'avversario, come te, può decidere di prendere l'iniziativa, devi essere preparato a contrastarlo nelle varie circostanze. Schematizziamole così:

1. Situazione di parità
2. Situazione di vantaggio
3. Situazione di svantaggio

**Parità:** è la situazione iniziale dell'assalto, ma può ripresentarsi anche più volte in seguito. Nella spada è bene, inizialmente, che i rischi maggiori li corra l'altro, se è più impaziente. Se non conosci ancora bene l'avversario, e le sue reazioni, lascia perdere, all'inizio, le botte al piede, e gli attacchi in profondità, soprattutto marciando, e su avversario che arretra: sono rischi che potrai e dovrai correre in caso di svantaggio, se il tempo è agli sgoccioli. Approfitta del tempo disponibile (durante l'assalto, nelle pause) per memorizzare informazioni sull'avversario e impostare la migliore strategia per le sue caratteristiche. Intanto, comportati come se tu fossi in vantaggio, utilizzando tecniche e tattiche tipiche della situazione seguente.

**Vantaggio.** Ricorda che in questa situazione il tempo lavora per te. Se l'altro non ha fretta, non tentare di dimostrargli a tutti i costi che sai essere più stupido di lui. Attendendolo da una misura più lunga e sicura. Se non ci sta, premilo anche tu (controiniziativa), ma solo al fine di recuperare pedana, o farlo partire quando vuoi tu. In linea di massima, lascia che sia l'altro a partire, e cerca il doppio (quindi, con un po' di coraggio, tira in avanti, e non arretrando), e sempre sulla sua avanzata. Non dare ferro, per costringere l'altro a tirare al corpo (attenzione, quindi, a non subire botte al piede!), pronto a tirare sul tirare, preferibilmente in avanti e in frecciata, al

corpo (opposizione minima, o nulla: non importa se arriva anche l'altro). Poiché è probabile che l'avversario avanzi in controttempo, tira dritto al corpo prontissimo alla rimessa (esercitati sempre molto a far questo). Mai attacchi con finta, se non si è certi della parata dell'avversario. Meglio, comunque, attacco dritto e rimessa. Imponiti di non parare, salvo in casi eccezionali: l'altro potrebbe precedere la tua risposta con la sua rimessa.

Evita di partire, quando pressato, sempre dallo stesso punto della pedana (ad esempio, quando hai i piedi sull'ultimo elemento), per non essere prevedibile. Recupera terreno tutte le volte che puoi, fingendo di voler attaccare, e decidi prima la zona della partenza, ogni volta diversa, e sempre (ripeto) sul suo passo avanti (il primo piede, non il secondo).

Puoi derogare da questi principi quando il vantaggio è ampio, pronto a rientrare se i tentativi dovessero andar male. Se vuoi che l'assalto duri poco (perché sei scarso a benzina), e il vantaggio è consistente, puoi anche provocare il doppio avanzando velocemente scoperto (senza dar ferro), per indurre l'altro a tirare dritto e concludere col doppio (in avanti, non arretrando).

**Svantaggio.** In questo caso, tocca a te rischiare. Se ne hai il tempo, vale la pena di verificare se l'altro è tanto impaziente da farti il regalo di venirsele a prendere. Se il tempo è poco, tieni costantemente l'iniziativa (tocca a te avanzare, e tenerlo nella sua metà campo: se non ci riesci, ma lui non parte, ti sta imbrogliando per bene). Portalo rapidamente (ma anche, tempo permettendo, con tutta la pazienza che serve) in fondo, e poi attacca ai bersagli molto avanzati (mano, piede) dopo azione di disturbo (battute, pressioni, inviti, finte ad altri bersagli, accelerazioni brusche e frenate), pronto sempre al controttempo ed alla parata e risposta di filo, o alla parata efficace di picco, e risposta immediata al distacco (e, sempre, la rimessa immediata). Le parate più efficaci sono quelle effettuate avanzando (esercitati a farle: ci vuole coraggio, ma rendono molto), mentre l'altro tira.

Quando l'avrai portato in fondo (ma proprio in fondo, con un piede sulla linea), è molto probabile che si decida a partire. Devi essere più che pronto alla parata e risposta (da preferire); ma anche, in alternativa, all'arresto arretrando (è più difficile, perché devi arretrare quando lo stai premendo), al bersaglio avanzato (anche la spalla, il bicipite, la maschera, sono avanzati), seguito da parata e risposta, e rimessa. Non commettere l'errore (tempo permettendo) di voler subito concludere, quando sei riuscito a portarlo in fondo: tienilo lì finché non commette l'errore decisivo. In fondo, sempre tempo permettendo, tu puoi sempre arretrare, lui no!

Se il punteggio lo permette, perché sei in svantaggio di una sola botta, ma c'è tempo e tante stoccate ancora da mettere per arrivare a 15, puoi anche andare al doppio un po' di volte, per convincere l'altro che sei un po' stupido, e rendere più facile il controttempo che stavi progettando (lo stavi progettando, vero?).

Se sei agli ultimi secondi, devi tentare il tutto per tutto: non aspettare a farlo quando è troppo tardi! Parti deciso in controttempo, o attacca dritto con opposizione, e ricorri alla frecciata.