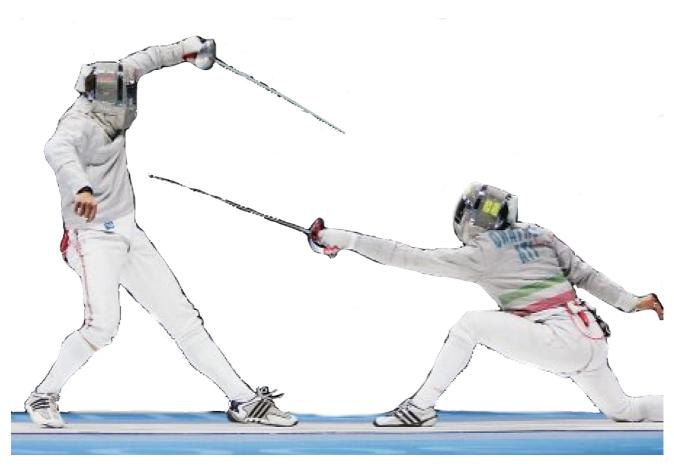


CIRCOLO DELLA SCHERMA NEDO NADI SALERNO

NOZIONI TEORICHE DI BASE DELLA SCHERMA DI SCIABOLA



Circolo della Scherma Nedo Nadi Salerno 2006

PREFAZIONE

La scuola italiana di sciabola è sempre tra le più valide che ci sono state trasmesse dai nostri vecchi maestri capiscuola (Radaelli, Masaniello, Parise e Carlo Pessina). La scuola italiana, diffusa in tutto il mondo e particolarmente a Budapest dal maestro Santelli (uno degli allievi prediletti del maestro Carlo Pessina), dopo aver dato all'Ungheria la possibilità di conquistare tante vittorie che le hanno permesso di mantenere il predominio assoluto in campo mondiale per oltre trent'anni, esprime — dopo la non corta parentesi russa — il meglio del suo contenuto con i nostri sciabolatori .L'evoluzione dell'arma è apparsa chiaramente nel corso di questi ultimi anni sia per quanto riguarda la condotta dell' assalto, sia sotto l'aspetto della meccanica, sia nelle azioni d'attacco che in quelle di difesa.

CAPITOLO I.

Considerazioni sulla scherma di sciabola

La sciabola è un'arma tipicamente italiana. Dall'Italia infatti sono usciti i Maestri che hanno portato la scherma di sciabola in ogni Paese del mondo, compresa e in particolar modo l'Ungheria che per vari lustri e fino a qualche anno fa è riuscita a primeggiare in quasi tutte le più grandi competizioni internazionali. La scherma di sciabola, pur basandosi sugli stessi principi di offesa, difesa e controffesa, si differenzia notevolmente dalla scherma di fioretto e di spada. Infatti, mentre il fioretto e la spada sono armi esclusivamente di punta, con la sciabola i colpi possono essere vibrati tanto di punta, quanto di taglio e di controtaglio (1). Conseguentemente questa maggiore possibilità di offesa e di controffesa richiede caratteristiche del tutto diverse rispetto a quelle delle altre armi. Nella scherma di sciabola, essendo oggi eliminate del tutto, le parate di contro (Controparate) in contrapposizione ai colpi di taglio, rimane più agevole effettuare una azione offensiva dato che si può piu facilmente prevedere quale sarà la parata che l'avversario opporrà al nostro colpo o ad un simulato colpo. Nella scherma di sciabola essendoci la direzione quale caratteristica dei colpi di taglio, di punta e di controtaglio, risulta molto difficile la difesa, soprattutto nel contrapporre l'arma alle varie direzioni che percorrono i colpi dell'avversario. E' indispensabile che la direzione dei colpi e delle parate sia segnata dal taglio e mai dal piatto della lama. Ciò detto è facile comprendere quale accorgimento e quale adattamento occorra nel passare dall'accenno di un colpo ad un altro colpo, oppure dal colpo alla parata o viceversa, oppure da una parata

(1) I colpi di taglio sono, specie all'attacco, i più facili ad eseguirsi ed i più frequenti; la punta viene usata piu efficacemente nell'attacco; il controtaglio non è d'uso comune anche se risulta essere piu comoda la presa del ferro avversario in quarta se si vuole portare un colpo alla Figura (parte della maschera laterale).

ad altra parata, onde evitare lo sbandamento dell'arma rispetto al bersaglio da colpire.

Concetti fondamentali della scherma

La scherma, per il raggiungimento dei suoi obiettivi, si basa su tre elementi fondamentali: *il tempo, la velocità e la misura*.

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 devesi 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 tra i due schermitori per poter raggiungere il bersaglio con il proprio colpo. Il buon conoscitore della Misura è quindi colui che quando attacca percepisce la distanza che separa la punta o il taglio della sua arma dal bersaglio avversario e che è superabile dalla sua azione offensiva. La Misura, puo´essere Corta, di allungo (misura media), o camminando (misura lunga).

Nomenclatura della sciabola

La sciabola si compone della lama e della guardia.

Nella **lama**, che è di acciaio Maraging (lega che tende, nel caso di rottura della lama, a spezzare di netto il metallo senza creare pericolose parti acuminate) e la cui lunghezza deve essere inferiore a 880 mm., si distinguono:

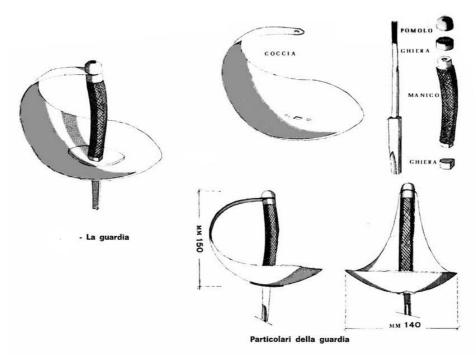
- a) il **codolo**, cioè la parte grezza, quadrangolare, che resta dopo la lama, avente l'estremità a vite;
- b) il tallone, ossia la parte più robusta, non scanalata, che dà origine alla lama propriamente detta;
- c) la **scanalatura**, gli incavi cioè che solcano in senso longitudinale il mezzo della lama per due terzi di essa, al fine di diminuirne il peso;
- d) il **taglio**, parte più sottile della lama dal lato della guardia, che ha inizio al termine del primo terzo della lama rispetto al tallone, e va fino alla punta;
- e) il **dorso**, ossia la parte più spessa in opposto al taglio;
- f) il **contro-taglio**, la parte affinata che comprende l'ultimo terzo della lama dalla parte del dorso, e che ha esattamente inizio dove hanno termine le scanalature e va fino alla punta;
- g) la **punta**, estremità della lama rispetto al tallone, la quale è appiattita e arrotondata.

La lama, oltre a non superare, come si è detto, la lunghezza di 880 mm., deve avere alla sua estremità (alla punta) una larghezza minima di 4 mm., ed il suo spessore minimo, parimente all'estremità, di mm 1,2. Essa, inoltre, non deve essere né troppo rigida né troppo flessibile e soprattutto non deve curvarsi lateralmente lungo il taglio.

Nella guardia sono compresi:

- a) la **coccia** che serve a proteggere la mano è liscia a superficie unita e costruita di un sol pezzo in lamina metallica (ferro o alluminio). Essa presenta una forma convessa a curva continua, senza orlature né fori nei quali la punta dell'arma avversaria possa impigliarsi. La sua lunghezza, misurata nel medesimo senso del taglio della lama, deve essere inferiore ai 150 mm., e la sua larghezza, misurata perpendicolarmente a detto senso, inferiore ai 140 mm. In altri termini, la coccia deve poter passare in un calibro di controllo che misuri 150 mm. per 140, col piatto della lama tenuto parallelo ai lati di 150 mm.;
- b) l'**impugnatura** o **manico** generalmente di legno zigrinato e con due ghiere di metallo a rafforzamento delle estremità ha forma pressoché cilindrica appiattita dalla parte corrispondente a quella del dorso della lama, e leggermente ricurva all'estremità inferiore per l'adattamento della concavità della mano;
- c) il **pomolo** o **bottone** che avvitandosi all'estremità del codolo, permette di tenere solidamente unite le varie parti dell'arma.

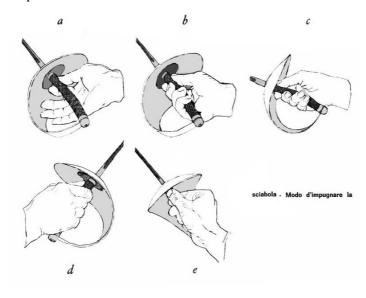
Il peso totale della sciabola deve essere inferiore a 500 gr. e la sua lunghezza totale inferiore a 1.050 mm.



Modo di impugnare la sciabola

La maniera di impugnare la sciabola è della massima importanza. Quando è bene impugnata, lo schermidore, potrà acquistare una giusta precisione nel maneggio dell'arma, e ottenere quell'insieme di equilibrio, direzione e stretta graduale della mano sull'impugnatura che nel linguaggio schermistico dicesi « **portamento del ferro** ». Come deve essere impugnata:

si introducono le ultime quattro dita della mano tra la coccia ed il manico che lo si dispone trasversalmente nel senso longitudinale del palmo della mano, per modo che, chiudendola, l'ultima falange del dito indice risulta sulla parte arrotondata del manico stesso in contrapposizione al pollice che viene disposto sulla parte piatta e discosto almeno un centimetro dalla coccia. Le altre dita aderiscono intorno al manico la cui parte inferiore deve poggiare sulla eminenza ipotenare della mano, onde avere un sicuro punto di appoggio nella vibrazione dei colpi di taglio e di resistenza nelle parate.

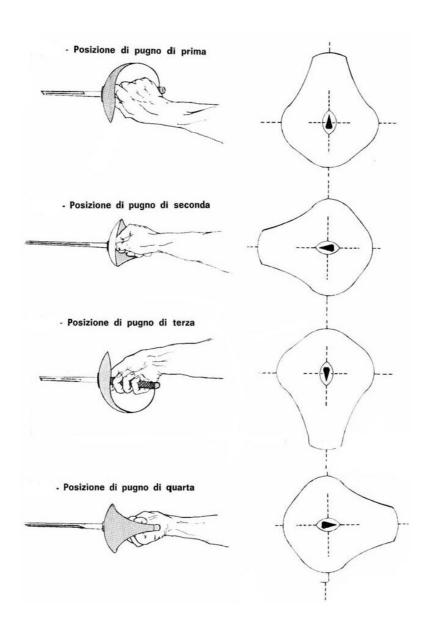


Le posizioni di pugno

Le diverse posizioni nelle quali può trovarsi, nelle varie contingenze, la mano armata dello schermidore, diconsi «posizioni di pugno ».

Tali posizioni, che si ottengono ruotando la mano sull'asse longitudinale dell'avambraccio, sono sette, delle quali quattro principali e tre intermedie: posizione di pugno di « prima », « seconda », « terza », « quarta », Impugnata la sciabola nel modo anzidetto, il taglio della lama, rispetto a ciascuna delle posizioni del pugno, deve risultare nel modo seguente:

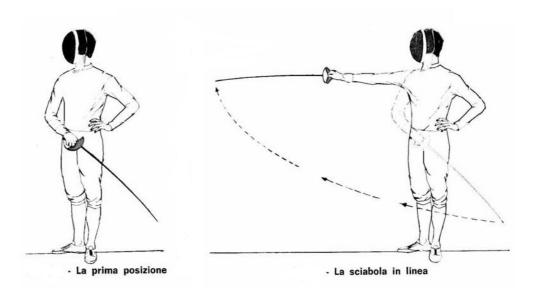
pugno di *prima*: taglio in alto (dorso della mano a sinistra); pugno di *seconda*: taglio a destra (dorso della mano in alto); pugno di *terza*: taglio in basso (dorso della mano a destra); pugno di *quarta*: taglio a sinistra (dorso della mano in basso);



Il saluto

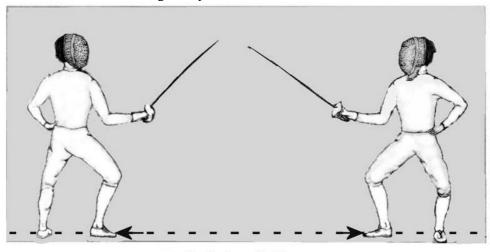
Il saluto è un doveroso gesto di cortesia verso l'avversario.

Si esegue nel modo seguente: stando in prima posizione, di fronte all'avversario, si porta la sciabola in linea indi, si flette il braccio all'articolazione del gomito in modo che il pugno risulti all'altezza del mento, la punta dell'arma in alto, il gomito stretto al corpo e le unghie rivolte al petto, formando una linea sola fra punta, pugno e gomito. Da tale posizione, si distende il braccio e si riporta la sciabola in linea col pugno di quarta e così si saluta l'avversario; poi, flettendo nuovamente il braccio, lo si distende (non completamente) con la lama nella direzione per salutare tutti coloro che si trovano alla propria sinistra, ed infine, con lo stesso procedimento, sul lato di destra. Naturalmente la testa va ruotata dalla parte dove si compie il saluto, volgendo lo sguardo ai presenti.



La linea direttrice

Supposti due schermidori l'uno di fronte all'altro in prima posizione, per linea direttrice si intende quella linea immaginaria che, partendo dal centro del tallone sinistro di uno di essi e passando per l'asse del suo piede destro, prolungandosi va ad incontrare negli stessi punti i piedi dell'altro schermidore. Tale linea serve ad indicare il percorso che normalmente dovrebbero seguire i piedi durante l'azione schermistica.



- La linea direttrice

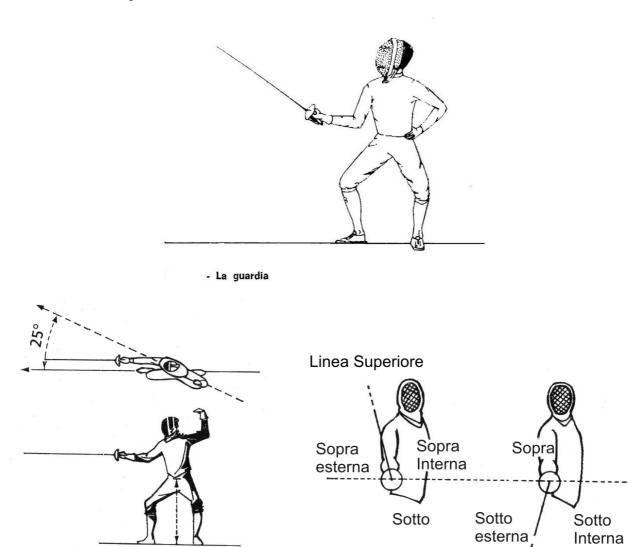
La guardia

La posizione che assume lo schermidore col corpo e con l'arma per essere pronto sia all'offesa che alla difesa si chiama « guardia ». Tale particolare posizione, ha lo scopo di mantenere il corpo dello schermitore sempre, sia in fase statica che in movimento, in equilibrio per poter essere costantemente efficace nelle sue azioni.

Ci si dispone in guardia nel modo seguente:

prima si porta la sciabola in linea; poi si avanza il piede destro di circa un piede e mezzo piegando nel contempo le gambe in maniera che il ginocchio sinistro risulti perpendicolare alla punta del piede, ed il ginocchio destro risulti invece perpendicolare al centro del piede corrispondente. Nella posizione di guardia il peso del corpo deve essere ripartito sulle due gambe, il busto a piombo e la testa in posizione normale ruotata a destra con lo sguardo rivolto all'avversario. Il braccio non armato rimane piegato con la mano poggiata sul fianco come in prima posizione oppure piu´ semplicemente defilato lungo il corpo.

La guardia può prendere nome dalla posizione che assume lo schermidore con l'arma indipendentemente da qualsiasi contatto con quella avversaria. Pertanto avremo la guardia di terza, se così si denomina l'atteggiamento assunto con l'arma in posizione di terza.



Linea Inferiore

Pur non essendo state ancora trattate le caratteristiche delle singole posizioni con la sciabola, e' opportuno anticipare che la guardia di terza è da preferirsi alle altre, non solo perché offre alcune garanzie per il braccio che rappresenta il bersaglio più avanzato, ma anche e soprattutto perché e' la naturale posizione del braccio nella guardia di terza che consente di sviluppare qualsiasi movimento con maggiore prontezza e velocità.

Dalla posizione di guardia con l'arma in linea si assume quella di terza piegando il braccio all'articolazione del gomito in modo che questo risulti a circa un palmo dal fianco destro. La lama dell'arma risulterà con la punta lievemente in fuori rispetto al bersaglio della guancia sinistra dell'avversario.

La misura

Per misura si intende la distanza fra due schermidori in guardia, l'uno di fronte all'altro. Tale distanza può risultare: media, lunga e breve.

Queste tre differenti distanze vengono rispettivamente denominate: « giusta misura o misura di allungo », «misura camminando, o lunga », « stretta misura, o corta ».

Poiché il bersaglio valevole nella scherma di sciabola e' quello che comprende la porzione di corpo che va dal bacino alla testa, braccia comprese, ne consegue che:

- a) dalla « misura di allungo » si può colpire l'avversario al tronco andando in affondo, e lo si può colpire al braccio rimanendo in guardia;
- b) dalla « misura camminando » si può colpire l'avversario al tronco facendo un passo avanti e poi andando in affondo, e si può colpirlo al braccio andando direttamente in affondo;
- e) dalla « stretta misura » si può colpire l'avversario in qualsiasi parte del bersaglio valevole senza andare in affondo ne compiendo movimenti con le gambe ma solo col braccio.

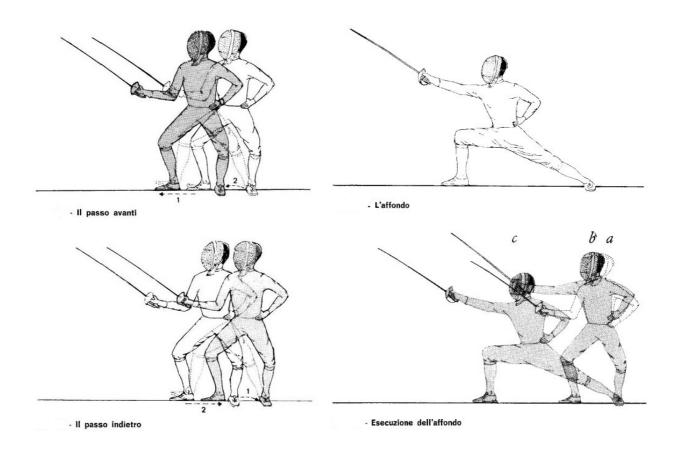
Il passo avanti e il passo indietro

Nessuna azione schermistica viene eseguita o concepita se non in funzione del fattore « misura ». Pertanto saper giustamente avanzare e retrocedere è cosa molto importante essendo questo il solo mezzo attraverso il quale lo schermidore può avere il controllo della misura e delle distanze più opportune per offendere e difendersi.

Il **passo avanti** serve sia per diminuire la distanza dall'avversario, sia per giungergli a misura tale da poterlo colpire effettuando l'affondo. Si esegue dalla posizione di guardia e nel modo seguente: sollevando di solo qualche centimetro dal suolo il piede destro (anteriore nel caso di schermitore destro) lo si porta innanzi sulla linea direttrice per lo spazio di un piede al massimo, poi uguale spostamento si fa compiere al piede sinistro (posteriore nel caso di schermitore destro) in maniera che a passo concluso la distanza fra i due piedi risulti quella stabilita per la guardia normale.

Il **passo indietro** serve invece a prendere una distanza di maggior respiro dall'avversario qualora questi, in un dato momento, venga a trovarsi troppo vicino o stia avanzando. Si esegue retrocedendo prima con il piede sinistro di quanto si ritiene necessario, e subito dopo col piede destro.

Nota. — Sia nell'avanzare che nel retrocedere bisogna curare che il corpo rimanga estraneo al movimento e sempre ben profilato ed in perfetto equilibrio sulle gambe; che i piedi siano sempre sulla direttrice; che la distanza fra i talloni, a movimento compiuto, risulti la stessa che si aveva prima; che il movimento sia compiuto senza sollevarsi dalla guardia e che i piedi, nello spostarsi, siano sollevati quanto necessario per non strisciare. Nel linguaggio corrente schermistico, l'avanzare si dice anche « stringere o accorciare la misura » e il retrocedere « rompere o sciogliere la misura ».



L'affondo

L'affondo è la posizione nella quale viene a trovarsi il corpo dello schermidore al termine di una azione di offesa, partendo dalla guardia. Si esegue nel modo seguente:

gradatamente, con precedenza assoluta dell'arma e senza dar luogo a scosse o contrazioni, si completa la distensione del braccio armato e senza la minima interruzione, si porta in avanti il piede destro rasentando il suolo, per quanto lo consente la contemporanea distensione della gamba sinistra. La testa deve rimanere estranea al movimento come pure le spalle che dovranno mantenersi rilassate ed allo stesso livello; il braccio non armato rimane con la mano poggiata al fianco. Nella posizione di affondo il busto è mantenuto quasi eretto ed il ginocchio destro leggermente in avanti rispetto al collo del corrispondente piede si porta in corrispondenza della perpendicolare alla punta del piede.

Il ritorno in guardia

Il ritorno in guardia dalla posizione di affondo, ad attacco esaurito, è principalmente un lavoro di gambe, benché l'equilibrio del busto, sostenuto dai muscoli del dorso e dell'addome, svolga una funzione non trascurabile. Il movimento deve essere eseguito con rapidità e compostezza del corpo per mantenere un equilibrio tale da permettere eventuali azioni difensive su azioni di contrattacco avversario. Per il ritorno in guardia, si fa forza sul piede destro e simultaneamente con rapida flessione al ginocchio della gamba sinistra che ricupera il peso del corpo tirandolo a sé, si porta indietro il piede destro al suo esatto punto di partenza sollevandolo lo stretto necessario dal suolo.

Il passo avanti-affondo

Il passo avanti-affondo è la successione ininterrotta del passo avanti seguito dall'affondo e serve allo sviluppo dell'attacco camminando o marciando. Ad esso si ricorre quando si vuole eseguire un'azione di offesa a distanza ritenuta tale da richiedere, prima dell'affondo, un passo per poter raggiungere il bersaglio.

Consta di tre tempi: primo, nel caso di schermitore destro, l'avanzata del piede destro; secondo, l'avanzata del piede sinistro; terzo l'affondo con previa distensione del braccio armato.

Pertanto, l'esecuzione delle azioni marciando, tutte composte di più di un movimento dell'arma, viene regolata sul ritmo dei tre tempi suddetti per ottenere un insieme armonico ed efficace, un tutto coordinato e fluente, tale da permettere, una volta iniziata l'azione, di continuarla con moto uniformemente accelerato, senza la minima discontinuità fino al suo termine.

CAPITOLO II.

L'addestramento del braccio

Il maneggio dell'arma o portamento del ferro (termine che riassume l'equilibrio, direzione e stretta graduale della mano sull'impugnatura) rappresenta la maggiore difficoltà nello schermire di sciabola, sia per quanto riguarda l'offesa che la difesa.

Della difesa

Per difesa si intende qualsiasi movimento, eseguito colla propria arma, atto a deviare quella dell'avversario, nell'istante in cui quest'ultima stia per giungere al bersaglio; oppure la sottrazione del bersaglio stesso dal raggio d'azione dell'offesa avversaria, indietreggiando.

Il primo modo dicesi: difesa col ferro; il secondo: difesa di misura.

Quest'ultima non permette a chi se ne serve di passare a sua volta immediatamente all'offesa e pertanto essa non conclude ma prolunga il combattimento.

La difesa col ferro, ossia la parata, dà invece sempre la possibilità a chi la esegue di far seguire immediatamente la sua offesa.

Le parate possono essere: semplici, di contro, di mezza contro e di ceduta

Parate semplici

Le parate semplici sono sei e si denominano: parata *di prima, di seconda, di terza, di quarta, di quinta* e *di sesta*. Ciascuna di queste sei parate serve a difendere una o più parti del bersaglio valevole, e si può eseguire sia dalla posizione di sciabola in guardia, sia da un invito o legamento (1). Partendo dalla sciabola in linea si passa, in un sol tempo, alla posizione a braccio piegato di ciascuna delle sei suddette parate nel modo seguente:

alla parata di prima — che serve a difendere la faccia (guancia sinistra) ed il lato interno del petto e del braccio — si passa girando il pugno col dorso verso l'alto e, flettendo nel contempo il braccio all'articolazione del gomito, portando l'arma con movimento rotatorio alla propria sinistra con la lama diretta diagonalmente dall'alto in basso col taglio in alto ed il pugno all'altezza del mento;

alla parata di seconda — che serve a difendere il fianco e la parte sotto del braccio — si passa ruotando l'avambraccio fino a far raggiungere al pugno la posizione intermedia di prima in seconda e, flettendo nel

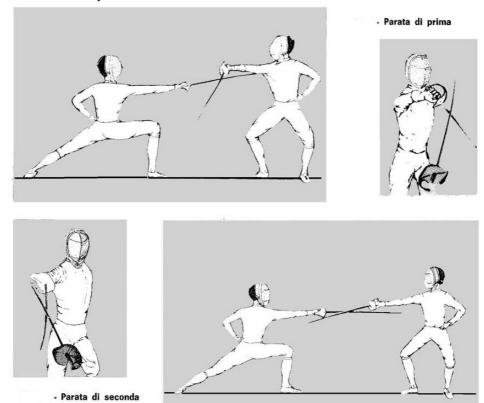
contempo lievemente il braccio all'articolazione del gomito, si porta l'arma a destra col pugno situato all'altezza fra il proprio fianco e l'ascella facendo seguire alla lama la diagonale dell'avambraccio col taglio lievemente inclinato in alto e la punta più in basso e più a destra del pugno;

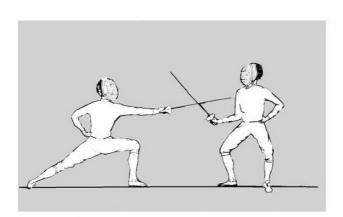
alla parata di terza — che serve a difendere la faccia (guancia destra), il fianco, il petto ed il braccio esternamente — si passa girando il pugno di seconda in terza, ritraendo nel contempo il braccio sino a che il gomito risulti leggermente discosto dal fianco destro e l'arma spostata leggermente infuori con la punta in alto oltre la sommità della testa e col taglio diagonalmente in basso a destra;

alla parata di quarta — che serve a difendere gli stessi bersagli indicati per la parata di prima — si passa girando il pugno di terza in quarta e nel contempo, ritraendo il braccio sino a che il gomito risulti leggermente discosto dal fianco, con movimento di rotazione interna dell'avambraccio si porta l'arma a sinistra in modo da far seguire alla lama la stessa diagonale dell'avambraccio, con la punta infuori e più alta della sommità della testa, e col pugno all'altezza del fianco;

alla parata di quinta — che serve a difendere la testa ed il braccio superiormente — si passa girando il pugno di prima posizione e, flettendo nel contempo il gomito, si alza l'avambraccio portando il pugno al livello della tempia destra e un po' spostato infuori; la lama, col taglio in alto, rivolta diagonalmente in avanti da destra a sinistra e con la punta di poco più alta del pugno; lo sguardo passa sotto la lama (2);

alla parata di sesta — che serve a difendere gli stessi bersagli indicati per la parata di quinta oltre la faccia (guancia destra) — si passa assumendo con l'arma e col braccio una posizione esattamente inversa alla stessa parata di quinta. Pertanto il pugno risulterà all'altezza della tempia sinistra e la lama rivolta diagonalmente in avanti da sinistra a destra: lo sguardo passa sotto alla lama. Questa Parata oggi poco utilizzata, specie da quando la difesa nella scherma di sciabola è stata generalmente imperniata sul triangolo « terza-quarta-quinta », viene usata rarissimamente e solo in particolari casi.



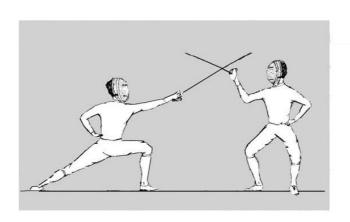




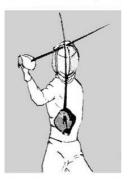




- Parata di quarta

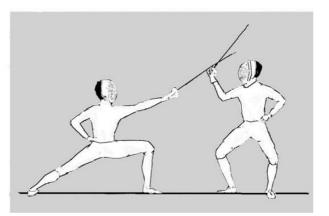


- Parata di quinta



- Parata di sesta





- (1) Le parate, affinché risultino efficaci, debbono essere eseguite col taglio della lama ed in modo che i gradi medio-forte della stessa vadano ad incontrare i gradi medio-debole di quella avversaria. Le parate di terza, quarta e quinta, per il loro più corrispondente impiego nel moderno schermire di sciabola sono da considerarsi parate « basilari ».
- (2) C'è chi sostiene che la parata di quinta deve essere eseguita portando il pugno all'altezza sensibilmente superiore a quella da noi descritta, e che la lama, anziché rivolta diagonalmente in avanti, deve risultare in perfetta linea orizzontale rispetto al pugno e con la punta non più avanti del pugno stesso. In verità, non riusciamo a comprendere quali siano i vantaggi della parata così eseguita, riuscendo invece ad individuarne i suoi svantaggi e cioè: movimento più ampio e quindi conseguente ritardo non solo per la stessa parata, ma anche per la risposta a causa della maggiore distanza che dovrà percorrere il ferro per giungere al bersaglio dell'avversario; ritardo e più ampia esposizione del rimanente bersaglio nell'eventuale passaggio ad altra parata; inoltre, resa quasi impossibile o comunque meno agevole, l'esecuzione della risposta di punta a causa della disposizione della lama e particolarmente della punta.

Passaggio da una parata all'altra

Tutte le parate determinate in seguito ai passaggi sotto indicati sono « parate semplici » in quanto percorrono il tratto più breve (1).

Dalla parata di prima (o invito o legamento di prima) si passa:

alla parata di seconda;

alla parata di terza;

alla parata di quarta;

alla parata di quinta.

Dalla parata di seconda (o invito o legamento di seconda) si passa:

alla parata di prima (2);

alla parata di terza;

alla parata di quinta (2).

Dalla parata di terza (o invito o legamento di terza) si passa:

alla parata di seconda;

alla parata di quarta;

alla parata di sesta.

Dalla parata di quarta (o invito o legamento di quarta) si passa:

alla parata di terza;

alla parata di quinta.

Dalla parata di quinta (o invito di quinta) si passa:

alla parata di seconda (1); alla parata di terza;

alla parata di quarta.

Dalla parata di sesta si passa:

alla parata di terza;

alla parata di quarta.

⁽¹⁾ Il passaggio deve avvenire in un sol tempo con scioltezza del braccio e senza concorso della spalla; la stretta della mano sulla impugnatura dell'arma deve essere graduale ossia più vigorosa nell'istante in cui viene a determinarsi la nuova parata.
(2) Per i passaggi dalla « seconda» alla « prima » o alla « quinta » e viceversa, il movimento dell'avambraccio deve essere regolato in modo che la lama descriva un tracciato curvilineo raccogliendo il ferro avversario e deviandolo guadagnandone i gradi.

Parate di mezza contro

Si ha invece la parata di mezza contro quando da determinate parate o dai corrispondenti inviti o legamenti, si passa ad altra parata senza percorrere la minore distanza, ma facendo seguire alla punta dell'arma, press'a poco solo la prima parte del percorso indicato per le parate di contro. I passaggi che determinano tali parate sono i seguenti:

dalla parata di seconda a quella di quarta; dalla parata di terza a quella di prima e di quinta; dalla parata di quinta a quella di prima.

Molinelli

Prendono il nome di molinelli tutti quei movimenti circolari che vengono eseguiti con la sciabola per vibrare determinati colpi di taglio nelle varie direzioni. Tali movimenti sono basati sull'articolazione del gomito, col lieve concorso di quello del pugno, e soltanto per estensione e flessione laterale della mano. Oltre che al loro fine diretto, quello cioè di disimpegnare la lama da quella avversaria con movimento circolare che li caratterizza, i molinelli servono anche a rafforzare il braccio e, unitamente agli esercizi di parate precedentemente descritti, ad acquistare scioltezza ed elasticità nel maneggio dell'arma, nonché a dirigerla bene equilibrata nel vibrare il colpo. Essi si distinguono in molinelli verticali (alla testa), orizzontali (alla faccia, sia da sinistra che da destra) e montanti (al fianco e all'addome).

Tutti indistintamente i molinelli — al fine di acquisire l'esatta direzione del taglio e per evitare la rigidità ed il rilassamento della mano dalla quale invece dovrà esserne aumentata la stretta sull'impugnatura al termine del movimento — è bene che vengano prima eseguiti in due tempi distinti e cioè nel modo seguente:

Molinello alla testa (1):

- 1°) dalla guardia di terza si porta l'arma a sinistra nella posizione simile a quella della parata di prima, ma col braccio un poco più piegato e col pugno all'altezza della tempia, anziché al mento, in modo che lo sguardo passi al disotto del braccio;
- 2°) con movimento di rotazione dall'indietro in avanti in alto, durante il quale la lama passerà rasente alla spalla sinistra, con distensione elastica del braccio, si vibra una sciabolata in senso verticale, arrestando il movimento quando il pugno sarà giunto all'altezza del proprio mento e la lama risulterà diritta sul piano verticale col taglio perfettamente in basso.

Molinello orizzontale da sinistra:

- 1°) dall'arma in linea girando il pugno nella posizione intermedia di prima in seconda, si alza alquanto il braccio flettendo all'articolazione del gomito per portare l'arma alla propria sinistra, facendo descrivere alla punta un arco di cerchio per alto e dall'avanti all'indietro, arrestando il movimento quando il pugno sarà al livello e poco discosto dal mento e l'avambraccio formerà insieme all'arma una sola linea, con la punta indietro a sinistra:
- 2°) con distensione elastica del braccio si vibra una sciabolata in senso orizzontale in direzione della guancia destra di un supposto avversario, col pugno allo stesso livello del mento e col taglio della lama diagonalmente in alto a destra.

Molinello orizzontale da destra:

- 1°) dall'arma in linea girando il pugno di quarta posizione si alza alquanto il braccio e con accentuata flessione al gomito si porta l'arma indietro facendo descrivere alla punta un arco di cerchio in senso orizzontale in modo da arrivare col pugno dietro la testa ed a livello della tempia destra, mentre l'avambraccio e l'arma verranno a formare una sola linea orizzontale col taglio della lama a sinistra;
- 2°) con distensione elastica del braccio, facendo sempre perno al gomito, si vibra una sciabolata in senso orizzontale alla guancia sinistra di un supposto avversario.

Molinello montante da sinistra:

- 1°) dall'arma in linea si compie lo stesso movimento descritto per il primo tempo del mulinello orizzontale da sinistra:
- 2°) descrivendo una rotazione per basso e dal dietro in avanti, si vibra una sciabolata sulla linea del fianco di un supposto avversario col taglio della lama diagonalmente in alto a destra.

Molinello montante da destra:

- 1°) dall'arma in linea si compie lo stesso movimento descritto per il primo tempo del mulinello orizzontale da destra;
- 2°) descrivendo una rotazione su di un piano diagonale per basso e dal dietro in avanti, si vibra una sciabolata sulla linea dell'addome di un supposto avversario, col taglio della lama diagonalmente in alto a sinistra.
- (1) Il molinello alla testa può essere eseguito anche da destra, ma non risultando di pratica attuazione ne è stata omessa la descrizione.

Nota. — Appena tutti i descritti molinelli, divisi in due tempi, verranno eseguiti con sufficiente esattezza, si passerà alla loro esecuzione in un sol tempo, ed il movimento di rotazione, anziché ampio come quello descritto, verrà gradatamente ridotto al minimo indispensabile, ossia eseguito con la semplice girata del pugno, assecondata da una leggera flessione del pugno stesso, con la successiva immediata distensione elastica del braccio. Potranno poi essere eseguiti alternativamente, variandoli a piacere, e anche unitamente al passo avanti, indietro, seguito dall'affondo, e poi tornando in guardia, preferibilmente e simultaneamente nelle parate di terza, quarta e quinta. Nell'andare in affondo si dovrà sempre tener presente che la punta dell'arma abbia l'indispensabile precedenza su quella del corpo.

CAPITOLO III.

Bersagli e linee

Il bersaglio valido nella sciabola è costituito da tutta la porzione del corpo situata al disopra della linea orizzontale, che passa dalla sommità delle pieghe formate dalle cosce e dal tronco dello schermidore in guardia. Generalmente sulla linea alta si considera situata la testa; sulla linea bassa il fianco; sulla linea interna la fascia (guancia sinistra), il petto e l'addome sulla linea esterna la faccia (guancia destra). Ma rispetto alla posizione del braccio armato, altre parti del bersaglio valido, oltre a quelle sopra indicate, potranno risultare rispettivamente sulle dette quattro linee e cioè:

sulla *linea alta* (su legamento di seconda) anche il petto, la faccia (guancia destra e sinistra) ed il braccio superiormente;

sulla linea bassa (su invito di quinta) anche l'addome ed il petto;

sulla *linea interna* (su legamento di terza) anche il petto, l'addome, il braccio internamente e la testa; sulla *linea esterna* (su legamenti di prima e di quarta) anche il petto, il fianco, il braccio e la testa.

Gli atteggiamenti con l'arma

Azioni di offesa semplici

Sono così denominate tutte le azioni di offesa il cui sviluppo avviene senza la elusione di alcuna parata dell'avversario. Ma mentre nella scherma di fioretto e di spada tutte le azioni sono eseguite esclusivamente di punta, in quella di sciabola possono essere invece eseguite di punta, di taglio e anche di controtaglio, rispettivamente ai bersagli seguenti:

il colpo di punta, che si denomina « puntata », viene normalmente portato a colpire il tronco;

il colpo di taglio, che si denomina « sciabolata», può essere vibrato alla testa, alla faccia (guancia destra e sinistra), al petto, all'addome, al fianco ed al braccio; di controtaglio, alla faccia (guancia sinistra), al petto, all'addome ed al braccio (internamente e sotto).

La puntata si distingue in: diretta, di cavazione e di filo.

La sciabolata si distingue in: diretta, di molinello e di fendente (coupé).

In contrapposizione all'arma in linea, la puntata diretta, è preceduta da battuta o da un qualsiasi deviamento della lama contraria; la sciabolata preceduta logicamente da battuta o da deviamento della lama avversaria, è diretta.

Puntata diretta.

Come è stato detto essa si esegue in un sol tempo nel modo seguente:

dalla guardia di terza o da altro atteggiamento, si distende il braccio girando nei contempo il pugno in seconda posizione. e dirigendo la punta dell'arma al petto, si va velocemente in affondo.

Puntata di cavazione.

E' applicabile in contrapposizione a qualsiasi legamento e si esegue in un sol tempo nel modo seguente: facendo descrivere alla punta dell'arma un movimento elicoidale mediante la rotazione del pugno all'articolazione del polso assecondato dall'avambraccio, si disimpegna la propria lama dal legamento avversario e, passandola con completa distensione del braccio in direzione del bersaglio, si va velocemente in affondo. In contrapposizione ai legamenti di prima, di seconda, di terza, di quarta e di quinta, la puntata di cavazione termina rispettivamente al fianco, al petto sopra, al petto indentro, al petto infuori e al fianco.

Sciabolata alla testa diretta.

Dalla guardia di terza si gira il pugno nella posizione di terzae distendendo nel contempo il braccio, si guida l'arma in direzione della testa, dove, con stretto ed energico movimento del polso dall'alto in basso, si vibra la sciabolata andando in affondo. Ad azione espletata, l'arma deve raggiungere quasi l'orizzontale col braccio disteso in avanti sulla linea della spalla, e la punta un po' più alta del pugno.

Sciabolata alla faccia (guancia destra) diretta.

Dalla guardia di terza o di seconda, girando o mantenendo il pugno in seconda posizione e distendendo nel contempo velocemente il braccio, si guida l'arma in direzione della guancia destra dell'avversario. Indi, senza alcuna discontinuità e con stretto ed energico movimento del polso da sinistra a destra, si vibra la sciabolata in senso orizzontale a detto bersaglio e in modo che, ad azione espletata, il pugno risulti all'altezza del proprio mento.

Sciabolata alla faccia (guancia sinistra) diretta.

Dalla guardia di terza o di seconda, si gira il pugno in quarta posizione e distendendo nello stesso tempo velocemente il braccio, si guida l'arma in direzione della guancia sinistra dell'avversario. Indi, senza alcuna discontinuità e con stretto ed energico movimento del polso da sinistra a destra, si vibra la sciabolata in senso orizzontale a detto bersaglio e in modo che, ad azione espletata, il pugno risulti al livello del proprio mento.

Sciabolata al petto e all'addome diretta (1).

Per l'esecuzione di queste due azioni si procede in modo analogo a quello indicato per la sciabolata alla faccia (guancia sinistra), dirigendo il colpo in senso orizzontale all'addome col pugno di quarta posizione e dirigendo invece quello al petto in senso diagonale dall'alto in basso, col pugno nella posizione intermedia di terza in quarta. Tali azioni sono eseguibili in contrapposizione agli stessi inviti avversari indicati per il colpo alla guancia sinistra e cioè di seconda, di terza e di quinta nonché dal proprio legamento di quarta.

(1) In genere, il movimento dell'arma nell'esecuzione di questi due colpi, anziché essere limitato a quello indispensabile per giungere al bersaglio, viene continuato sul bersaglio stesso in senso da destra a sinistra e dall'avanti all'indietro, mediante la circonduzione del polso unitamente alla flessione del gomito, il che permette di portarsi senza discontinuità alla posizione di

partenza o ad altra con scopo difensivo, generalmente a quella di terza o di quinta.

Sciabolata al fianco diretta.

Per l'esecuzione di questa azione si procede in modo analogo a quello indicato per la sciabolata alla faccia (guancia destra) ma dirigendo l'arma logicamente più in basso per colpire il fianco.

Sciabolata al braccio diretta.

Anche per l'esecuzione di questa sciabolata, sia pure con opportuni adattamenti, si procede in modo analogo a quello indicato per le sciabolate dirette eseguibili agli altri bersagli. Ma poiché il braccio costituisce il bersaglio più avanzato, la sciabolata può essere vibrata non solo quando l'avversario trovasi fermo in un qualsiasi atteggiamento, ma anche quando trovasi in movimento di attacco. Pertanto, nel primo caso, la sciabolata può essere vibrata anche senza andare in affondo o, comunque, limitando l'affondo stesso in relazione alla distanza cui trovasi l'avversario; nel secondo caso, deve essere sempre vibrata rimanendo in guardia, ma nel modo che vedremo a suo tempo.

Le sciabolate dirette al braccio possono effettuarsi:

indentro, sia di taglio che di controtaglio, rispettivamente col pugno in posizione di terza in quarta e di seconda in terza; *in fuori*, di taglio, col pugno di prima in seconda; *sopra*, di taglio, col pugno di terza o di terza in quarta; *Sotto*, di taglio e di controtaglio, rispettivamente col pugno di prima in seconda e di seconda in terza. *Sciabolate di molinello*.

Della Risposta

La risposta è la reazione offensiva che immediatamente segue alla difesa, il colpo cioè che si vibra su qualsiasi parte del bersaglio valido dell'avversario dopo avere parato un suo attacco.

Nella sciabola il colpo di risposta, come quello di attacco, può essere di taglio, di punta o di controtaglio, e, come nella scherma in genere, la risposta può essere *semplice* o *composta*.

Dicesi risposta semplice se consta di un sol movimento (sciabolata o puntata);

dicesi invece risposta composta (di finta o doppia finta) quando consta di due o tre movimenti (1).

(1) Anche per le risposte, al pari delle parate, è indispensabile che l'allievo sia gradatamente esercitato a controllare il movimento del braccio e non solo per acquisire sempre maggior rapidità ed esattezza nel portamento dell'arma, ma anche e soprattutto per abituarsi a dirigere immediatamente l'arma stessa ad una qualsiasi parte del bersaglio valido che a seconda dei casi risulterà più favorevole e non a dirigerla a quella suggerita dall'istinto.

Risposte semplici

Dalla parata di prima si può rispondere: di puntata al petto (diretta);

di sciabolata al fianco (diretta); di sciabolata alla testa (molinello);

di sciabolata alla faccia (guancia sinistra e destra) (molinello);

di sciabolata al petto (molinello); di sciabolata all'addome (molinello); di sciabolata sopra al braccio (molinello);

Dalla parata di seconda si può rispondere: di sciabolata alla guancia destra (diretta);

di sciabolata sopra al braccio (diretta);

di puntata sopra al petto (diretta);

di sciabolata alla testa (diretta o di molinello); di sciabolata alla guancia sinistra (molinello); di sciabolata all'addome, di taglio o controtaglio. Dalla parata di terza si può rispondere: di sciabolata alla testa (diretta);

di sciabolata al fianco (diretta);

di puntata al petto (filo);

di puntata sotto al fianco (diretta); di sciabolata sopra al braccio (diretta); di sciabolata indentro al braccio (molinello);

di sciabolata all'addome (molinello);

di sciabolata alla guancia sinistra di taglio o controtaglio;

di sciabolata al petto (molinello);

di sciabolata sotto al braccio di montante.

Dalla parata di quarta si può rispondere: di sciabolata alla faccia (guancia destra o sinistra)(diretta);

di sciabolata alla testa (diretta); di sciabolata al petto (diretta); di sciabolata all'addome (diretta);

di sciabolata sopra o indentro al braccio (diretta);

di sciabolata al fianco (molinello);

di puntata al petto (diretta).

Dalla parata di quinta si può rispondere: di sciabolata al fianco (diretta);

di puntata al petto (diretta);

di sciabolata sotto al braccio (diretta); di sciabolata alla testa (molinello);

di sciabolata alla guancia sinistra (molinello);

di sciabolata al petto (molinello); di sciabolata all'addome (molinello); di sciabolata indentro al braccio (molinello).

Dalla parata di sesta sì può rispondere: di sciabolata alla guancia sinistra (diretta);

di sciabolata al petto (diretta); di sciabolata all'addome (diretta); di sciabolata al fianco (molinello);

di puntata sotto (diretta);

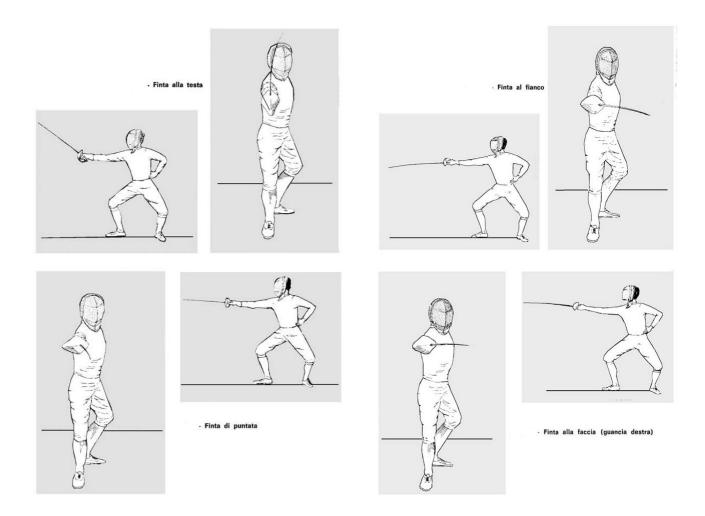
di sciabolata indentro al braccio (diretta); di sciabolata alla testa (molinello).

CAPITOLO IV.

Della finta in genere

La finta non è altro che la simulazione del colpo, una minaccia, e, perché possa raggiungere lo scopo, ossia muovere alla parata anche chi ne sia premunito, deve avere tutte le caratteristiche del colpo vero, compresa la scelta di tempo. In genere si ricorre alla finta quando si avverte di non poter superare con l'azione semplice la difesa avversaria, oppure quando, pur avendola precedentemente superata, si giudica opportuno non ripetere l'azione semplice. Lo scopo della finta, quindi, è quello di trarre in inganno l'avversario sulla valutazione delle nostre intenzioni offensive, simulando abilmente un colpo diretto ad un determinato bersaglio al fine di provocare una reazione difensiva, mentre si è già ideato di eludere la parata e di espletare il colpo sul bersaglio che, in seguito alla parata stessa, risulterà scoperto. La riuscita di un'azione di finta è legata strettamente alla veridicità con cui si porta la minaccia, alla opportuna osservazione delle particolari tendenze difensive dell'avversario e anche al saper sfruttare l'impressione esercitata sull'antagonista col precedente espletamento di colpi semplici al bersaglio sul quale, invece, viene poi eseguita la finta.

Le finte possono essere « semplici » o « doppie », a seconda che si fingano uno o due colpi. Pertanto le azioni di finta semplice constano di due movimenti; quelle di doppia finta, di tre. Tanto le une quanto le altre, possono essere eseguite sia a misura di allungo sia camminando. E poiché le finte non sono altro che le derivanti dei colpi semplici, conseguentemente possono essere anch'esse di punta, di taglio e anche di controtaglio. Iniziando l'azione con la finta di punta, la si potrà concludere indifferentemente con una sciabolata o con una puntata; come pure iniziandola di taglio, la si potrà concludere con una puntata o con una sciabolata.



Azioni di finta semplice a misura di allungo

In contrapposizione all'invito comune nella posizione di terza:

primo tempo, con distensione elastica del braccio, si finge la puntata dritta al petto indentro, oppure una sciabolata dritta alla guancia sinistra, al petto, all'addome, al braccio indentro o alla testa;

secondo tempo, si elude la relativa parata (di prima, quarta, quinta) secondo la finta espressa, cavando di puntata al fianco e di sciabolata pure al fianco o al braccio; cavando di puntata al petto in fuori o di sciabolata alla guancia destra o alla testa (anche di fendente); cavando di puntata o di sciabolata al fianco od espletando una sciabolata di molinello alla guancia sinistra, al petto, all'addome o internamente a braccio.

In contrapposizione all'invito di quarta:

primo tempo, con distensione elastica del braccio, si finge la puntata dritta al petto infuori, oppure la sciabolata dritta alla guancia destra, al braccio o alla testa;

secondo tempo, si elude la parata di terza cavando di puntata indentro o vibrando una sciabolata di molinello all'addome, al braccio (di taglio o controtaglio), alla guancia sinistra, al petto o alla testa di fendente; si elude la parata di quinta cavando di puntata o di sciabolata al fianco, oppure espletando una sciabolata di molinello alla guancia sinistra, all'addome, al petto o al braccio (di taglio o controtaglio)

In contrapposizione all'invito di quinta:

primo tempo, con distensione elastica del braccio, si finge la puntata dritta sotto, o la sciabolata dritta al fianco, oppure una sciabolata dritta alla guancia sinistra, al petto o all'addome;

secondo tempo, si elude la parata di seconda cavando di puntata sopra al petto, oppure di sciabolata alla faccia (guancia destra o sinistra) al braccio, alla testa, al petto o all'addome; si elude la parata di quarta cavando di puntata infuori, oppure di sciabolata alla guancia destra (anche di molinello), al braccio o alla testa (anche di fendente).

Azioni di finta semplice a misura camminando

Per eseguire le stesse azioni di finta anzi descritte, a misura camminando, si finge il colpo di punta o di taglio unitamente e con perfetta coordinazione al passo avanti, e, senza discontinuità, si espleta il secondo movimento dell'azione andando in affondo con lo stesso procedimento indicato per l'esecuzione a misura di allungo.

Della risposta di finta

Come nell'attacco si ricorre alla finta quando non si riesce o comunque si trova eccessiva difficoltà a superare la difesa avversaria coll'azione semplice, per la stessa ragione, dopo eseguita la parata, si può rispondere di finta, eludendo così la controparata, alla quale potrà ricorrere l'avversario in seguito al negativo esito di un suo attacco. Quindi dopo avere eseguita la parata conseguente all'azione di offesa dell'avversario, si accenna la risposta semplice (di taglio o di punta) ed eludendo con un secondo movimento la controparata alla quale l'avversario sarà ricorso, si espleta la puntata o la sciabolata ad una delle parti del bersaglio valido che ne risulterà scoperto.

Della doppia finta in genere

Avvertendo di non poter superare la difesa avversaria nemmeno con l'azione di finta, oppure perché si giudica opportuno non ripeterla, si può ricorrere a quella di doppia finta e cioè non espletando il movimento che segue la finta ma simulandolo ed eludendo con un terzo movimento, di punta o di taglio, la seconda parata dell'avversario, movimento che verrà espletato ad una delle parti del bersaglio valido che ne risulterà scoperto in seguito alla seconda parata. La doppia finta, quindi, è un'azione di tre movimenti eludente due parate, e che, come quella di finta semplice, si può eseguire sia a misura di allungo che camminando.

Azioni di doppia finta a misura di allungo

Per l'esecuzione di un'azione di doppia finta a misura di allungo si procede nel modo seguente: Rimanendo in guardia, si simula il colpo, di punta o di taglio, ad uno dei bersagli scoperti; poi, rimanendo sempre in guardia, si elude la parata dell'avversario simulando un altro colpo pure di punta o di taglio, che potrà essere, di mulinello o di fendente secondo la parata che verrà elusa; infine si espleta, andando in affondo, il terzo movimento (sciabolata) che sempre in relazione alla parata che verrà elusa, potrà essere di molinello o di fendente.

Azioni di doppia finta a misura camminando

Per l'esecuzione di un'azione di doppia finta a misura camminando si procede nel modo indicato per l'esecuzione della stessa azione a misura di allungo, coordinando però le due finte con i due movimenti del passo avanti ed espletando il terzo movimento dell'azione unitamente all'affondo.

Esercizi convenzionali inerenti alle azioni di doppia finta

Stabilito che si dovranno alternare le azioni di finta semplice con quelle di doppia finta, questi esercizi, specie per colui che subisce l'attacco, presentano maggiori difficoltà di quelli indicati per le finte semplici, venendosi a trovare nell'alternativa di dover eseguire due o tre parate. Per riuscire nell'intento, oltre ad un immediato colpo d'occhio, occorre far bene attenzione a non sbandare il ferro nel passaggio dall'una all'altra parata, eseguendo invece movimenti stretti e veloci. Per quanto riguarda l'attaccante, questi dovrà fare particolare attenzione a non farsi incontrare il ferro nel dare la necessaria espressione alle finte, e a ben coordinare le finte stesse con i movimenti delle gambe durante lo svolgimento dell'azione a misura camminando. Altri requisiti indispensabili per la utilità e l'efficacia di tali esercizi sono naturalmente l'osservanza della misura, il saper simulare i colpi con giusto tempo e, particolarmente, la perspicacia dell'alternativa.

CAPITOLO V.

Azioni di offesa in contrapposizione all'arma in linea dell'avversario.

Fin qui sono state descritte le azioni di offesa fondamentali e loro derivanti eseguibili in contrapposizione agli inviti e ai legamenti; vediamo ora quali sono quelle eseguibili in contrapposizione all'arma in linea.

Naturalmente, per accedere con una qualsiasi azione di offesa ad una qualsiasi parte del bersaglio valido dell'avversario quando questi trovasi con l'arma disposta in linea, è indispensabile anzitutto rimuovere tale ostacolo. Questo fine può essere raggiunto, mediante la propria arma, in vari modi i quali, nel comune linguaggio schermistico, sono definiti col nome generico di « azioni sul ferro ».

Tali azioni, sono principalmente le *battute e le prese di ferro*.

Con le **battute** il deviamento della lama contraria avviene mediante un contatto d'urto fra le due lame; con le **Prese di ferro** il deviamento avviene con graduale accentuata pressione da parte della lama dell'attaccante.

Delle battute in genere

Per battuta intendesi l'urto più o meno potente che viene impresso con la propria lama su quella contraria per deviare quest'ultima dalla linea di offesa. Pertanto la battuta non costituisce di per sé stessa azione di offesa la quale viene ad essere determinata solo dal colpo che fa seguito alla battuta stessa. Quindi la battuta, tanto che venga eseguita a misura di allungo quanto a misura camminando, consta di due movimenti: la battuta e il colpo. Di regola la battuta si attua col taglio e con i gradi più forti della propria lama sui gradi più deboli di quella contraria; solo in determinati casi, che vedremo in seguito, è preferibile eseguirla col dorso della propria lama. Le battute, conviene eseguirle vibrando l'urto, sia pure secco ed energico, su un solo punto della lama, evitando così di allargare il movimento del braccio onde esporlo il meno possibile all'azione di controffesa da parte dell'antagonista (1).

⁽¹⁾ Si ritiene che la battuta, come la presa di ferro, è indispensabile allorché l'arma dell'avversario è disposta sulla linea di offesa, diventa opportuna la battuta stessa, in contrapposizione ad un diverso atteggiamento. In tal caso però la battuta sarà solo aiutativa essendo possibile accedere direttamente ad una delle parti del bersaglio senza aver bisogno di spostare l'arma contraria.

Battute e colpo a misura di allungo

Battuta di seconda.

Tale battuta rimane più agevole eseguirla dalla guardia di terza o di seconda quando l'arma dell'avversario trovasi disposta in direzione del fianco; dalla guardia di quinta, invece, quando l'arma contraria è disposta sulla linea del petto. Per l'esecuzione si procede nel modo seguente:

1°) mantenendo il polso sulla linea dell'avambraccio, si imprime un urto sulla lama avversaria, col pugno nella posizione intermedia di prima in seconda, in modo da deviarla in basso a destra come nella parata di seconda; 2°) senza alcuna discontinuità e completando rapidamente la distensione del braccio, si espleta unitamente all'affondo un colpo dritto di punta o di sciabolata al fianco o al braccio esternamente, oppure un colpo dritto di punta sopra al petto o di sciabolata al braccio sopra o alla faccia (guancia destra) o alla testa, oppure una sciabolata di molinello alla faccia (guancia sinistra) o al braccio internamente.

Battuta di terza.

Si può eseguire dalla propria arma in linea o dalla guardia di terza, di seconda o di quarta, nel modo seguente:

- 1°) girando il pugno nella posizione intermedia di seconda in terza si imprime un urto sulla lama dell'avversario in modo da deviarla diagonalmente in basso alla propria destra;
- 2°) senza discontinuità e completando rapidamente la distensione del braccio si espleta con l'affondo un colpo dritto di punta al petto od al fianco, oppure una sciabolata dritta alla faccia (guancia destra), o al fianco, o alla testa, o al braccio esternamente, oppure alla faccia (guancia sinistra), o di molinello all'addome (1).
- (1) Volendo far seguire alla battuta di terza una sciabolata dritta esternamente al braccio o di molinello all'addome, tali sciabolate risulteranno di più agevole applicazione se la battuta che le precede sarà eseguita rispettivamente con la posizione di pugno di seconda e con quella intermedia di prima in seconda.

Battuta di quarta.

Si può eseguire dalla propria arma in linea o dalla guardia di terza, di seconda e di quinta, nel modo seguente:

- 1°) girando il pugno nella posizione intermedia di terza in quarta, si imprime un urto sulla lama dell'avversario in modo da deviare questa ultima diagonalmente in basso alla propria sinistra;
- 2°) senza discontinuità e completando rapidamente la distensione del braccio, si espleta con l'affondo una sciabola dritta alla testa, o al braccio, o alla faccia (guancia destra o sinistra) oppure al petto, sia di sciabolata che di puntata (1).
- (1) Se dopo la battuta di quarta si vorrà espletare una puntata al petto o una sciabolata alla faccia (guancia destra), detta battuta è preferibile eseguirla urtando quanto più possibile in avanti il dorso della lama contraria, col dorso della propria anziché col taglio. In tal modo lo spostamento dell'arma avversaria sarà senz'altro più limitato, ma in compenso ne risulterà assai più breve il rimanente tratto da superare per giungere al bersaglio, e quindi più rapido ne risulterà l'espletamento del colpo anche per il fatto che la posizione del pugno rimane immutata nello espletamento del colpo stesso.

Battute e colpo a misura camminando

Per eseguire le descritte azioni di battuta e colpo a misura camminando, si dovrà unire alla battuta il passo avanti e poi, senza discontinuità, espletare il colpo, di punta o di taglio, con l'affondo.

Delle prese di ferro in genere

Dicesi « presa di ferro » quando il deviamento dell'arma avversaria dalla linea avviene mediante una graduale accentuata pressione dei gradi forti della propria lama sui gradi deboli di quella avversaria in maniera cioè da venire ad assumere un legamento che domini perfettamente l'arma dell'avversario. Ottenuto il deviamento si espleterà il colpo, di taglio o di punta, ad una delle parti del bersaglio valido che ne risulterà scoperto (1).

(1) questa azione — che, fra l'altro, chiede finezza e saldezza di pugno per la giusta pressione contro la lama avversaria — e' oggi estremamente rischiosa e sconsigliata, perche' le difficoltà maggiori sono rappresentate dalla continuità e dal progressivo ritmo di velocità che deve avere lo sviluppo dell'azione stessa dal momento del contatto di ferro in poi e inoltre espone alla controffensiva con tempo al braccio dell'avversario

Prese di ferro seguite da finta

Il procedimento di esecuzione di queste azioni è analogo a quello descritto per le battute seguite da finta, poiché ciò che distingue e caratterizza queste due azioni di offesa — le quali tendono entrambe al raggiungimento del medesimo scopo — è solo il primo tempo ossia il diverso modo di deviare l'arma contraria dalla linea e il lasso di tempo in pressione esercitato sulla lama avversaria.

Quindi valgono le stesse norme e le stesse considerazioni espresse per l'esecuzione delle battute seguite da finta, tenendo logicamente presente di sostituire la presa di ferro alla battuta.

CAPITOLO VI.

Della controffesa ossia delle uscite in tempo

Controffendere o uscire in tempo significa annullare l'azione d'offesa avversaria, non avvalendosi della parata e risposta, ma vibrando ugualmente un colpo in contrapposizione a quello dell'attaccante. In altri termini, la controffesa od uscita in tempo, non è altro che un'azione di offesa sull'azione d'offesa dell'avversario, con lo scopo di colpire quest'ultimo ed impedirgli di colpire a sua volta o comunque colpire in ritardo.

L'uscita in tempo piu' frequente oggi e': « *il tempo al braccio* », Le uscite in tempo, che preferibilmente vengono applicate contro gli attacchi eseguiti a misura camminando, vanno considerate in rapporto all'azione di offesa che svolge l'avversario e cioè: quelle di cavazione si attuano all'inizio di un'azione di attacco sul ferro (battuta, presa di ferro), mentre le altre si attuano sulle azioni di attacco che comunque non presuppongono il possesso o deviamento del ferro (1).

Il tempo al braccio

Il tempo al braccio è da considerarsi la controffesa per eccellenza nella scherma di sciabola, essendo possibile contro tutte indistintamente le azioni di offesa tanto di taglio quanto di controtaglio (raramente di punta), sulle quattro linee del braccio (lato esterno, interno, sopra e sotto) in riferimento alla direzione segnata dalla linea dell'attaccante. L'applicazione del tempo al braccio può avvenire in contrapposizione a ciascuno dei movimenti che costituiscono l'azione di offesa e quindi avvenire in primo, secondo tempo, rispettivamente attuata sul primo, secondo movimento dell'azione di offesa stessa. Il tempo al braccio trova più agevole applicazione contro gli attacchi a misura camminando, ma possedendo una buona scelta di tempo e sapendo ben coordinare l'azione di controffesa con l'arretramento del corpo (passo o salto indietro in contemporanea al colpo portato al braccio) è possibile anche in contrapposizione agli attacchi a giusta misura. In tal caso però, per maggior garanzia e specie nell'eventualità che il tempo al braccio non abbia avuto esito favorevole, sarà utile associare all'arretramento del corpo la parata ritenuta più idonea ad evitare il sopraggiungere del colpo, parata seguita, possibilmente, dalla relativa risposta. Applicato invece sull'azione di offesa eseguita a misura camminando, il tempo al braccio verrà vibrato nel momento in cui l'attaccante si sarà inoltrato alla distanza utile per essere raggiunto, e facendo sempre seguire l'arretramento del corpo, associato possibilmente alla parata sull'espletamento dell'attacco avversario.

⁽¹⁾ Generalmente, le uscite in tempo trovano pratica attuazione contro avversari che cadono sovente in ripetizioni o fanno intuire anzi tempo le loro intenzioni offensive oppure che eseguono movimenti larghi in attacco tali da considerli come semplici Preparazioni di attacco.

Il tempo schermistico

Visto il tempo, occorre introdurre il concetto di Tempo. Per « tempo schermistico » intendesi l'apprezzabilità di tempo che deve intercorrere fra il colpo di offesa e quello di controffesa affinché quest'ultimo possa essere considerato valido.

Un'azione semplice come ad esempio la puntata o la sciabolata, consta sempre di un sol movimento qualunque sia il bersaglio ove venga espletata; la finta della stessa puntata o sciabolata, di due movimenti: uno è la finta, l'altro è il colpo che segue la finta. Per eseguire l'azione di doppia finta i movimenti saranno tre: uno è la prima finta, uno è la seconda finta, uno è il colpo che segue quest'ultima. Per ciascuno di questi movimenti occorre un tempo, quindi tre movimenti, eseguiti successivamente senza soste e 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, sempreché si tratti di azione composta, si considera ciascun movimento dell'azione stessa pari o corrispondente ad un tempo, e colui che controffende, per vedere convalidato il suo colpo ed annullato quello dell'avversario, deve giungere al bersaglio prima che l'antagonista inizi il suo ultimo movimento. E cioè: se l'azione d'attacco si compone di tre movimenti, il colpo di controffesa dovrà arrivare prima che abbia inizio il terzo movimento; se invece l'azione si compone di due movimenti, il colpo di controffesa deve arrivare prima che abbia inizio il secondo. Ove si trattasse di attacco semplice di un sol movimento, colui che controffende potrebbe averne ragione quando l'attaccante cadesse, come s'è detto, in una esecuzione difettosa o rallentata di perdita di un tempo; questa però va considerata come un caso di assoluta eccezione, mentre la regola vuole che contro l'azione semplice di un sol movimento non esiste controffesa che si basi sull'apprezzabilità di tempo.

CAPITOLO VII.

Il controtempo

Non esistendo azione schermistica alla quale non possa essere applicata la sua contraria, ossia altra azione contrapposta ad annullarla, così anche le uscite in tempo, precedentemente descritte, possono venire a loro volta neutralizzate dalla rispettiva contraria, costituita dalla parata e risposta, o da una uscita in tempo sull'uscita in tempo dell'avversario.

Tale contraria, in qualsiasi dei due modi venga applicata, assume il nome generico di « controtempo ». *Quindi il controtempo è un'azione con la quale si può neutralizzare l'uscita in tempo avversaria.*Generalmente si agisce in controtempo dopo aver intuito, le tendenze controffensive dell'avversario, tendenze di cui, invece di ostacolarle, se ne facilita l'attuazione mostrando con chiarezza l'azione d'attacco che può dar luogo alla sua uscita in tempo.

Esempio. — Intuito che l'avversario, in contrapposizione al nostro attacco di finta alla testa e sciabolata al fianco, si propone di controffendere applicando il colpo di arresto alla testa, si eseguirà la finta unitamente ad un breve passo in avanti ed in modo da facilitarne l'applicazione, e poi, velocemente e senza discontinuità, si passerà alla parata. Se invece si è intuito che, in contrapposizione allo stesso attacco di finta alla testa e sciabolata al fianco, l'avversario si propone di controffendere applicando il tempo al braccio sulla nostra finta, si eseguirà questa unitamente ad un breve passo avanti e poi si passerà velocemente e senza discontinuità alla parata di terza, espletando la risposta non rimanendo in guardia, ma con l'affondo in seguito allo scarto indietro effettuato dall'avversario dopo l'attuazione della sua controffesa al braccio.

Intuito che l'avversario, in contrapposizione al nostro attacco di battuta di quarta e sciabolata alla faccia, si propone di controffendere applicando la cavazione in tempo (di taglio o di punta) al bersaglio esterno, unitamente ad un breve passo avanti e con precedenza assoluta dell'arma, si eseguirà la battuta in modo da facilitare la sua cavazione in tempo, e si passerà velocemente senza discontinuità alla parata di terza e si risponderà rimanendo in guardia.

Azioni d'offesa di prima e di seconda intenzione

Qualsiasi azione d'offesa, semplice o composta, può essere eseguita di prima o di seconda intenzione.

Dicesi di « prima intenzione », quando l'attacco viene eseguito col proposito di superare direttamente la difesa avversaria ossia giungere al bersaglio con l'espletamento dell'attacco stesso.

Dicesi di « seconda intenzione » quando l'attacco viene eseguito non già allo scopo di superare direttamente la difesa, ma di promuoverla, assecondando abilmente le intuite tendenze dell'avversario per poi controparare e rispondere (1).

(1) La seconda intenzione è molto efficace contro coloro che da una determinata parata rispondono abitualmente allo stesso bersaglio.

Nello sviluppo delle azioni di prima intenzione l'attaccante dovrà impiegare tutta l'abilità di tempo e di meccanica di cui dispone; mentre nello sviluppo di quelle di seconda intenzione — pur dando all'attacco tutte le caratteristiche della veridicità affinché la reazione dell'avversario sia naturale e spontanea — le dovrà impiegare in maniera contenuta per non trovarsi poi nella impossibilità materiale di realizzare quanto si era prefisso.

Distinzione fra controtempo e seconda intenzione

Con il controtempo quindi, si tende alla realizzazione del colpo non già direttamente con l'attacco (prima intenzione), ma dopo una provocata ed attesa reazione dell'avversario;

quindi anche il controtempo è senz'altro da considerarsi azione di seconda intenzione. Ma poiché il controtempo è l'azione specificamente atta a neutralizzare la reazione di uscita in tempo (e da ciò il suo nome), non si potrà chiamare altrettanto contro-tempo l'azione neutralizzante una reazione avversaria di parata e risposta (semplice o composta) per l'inesistenza dell'uscita in tempo. Comunque, per non generare confusione, è d'uso comune la seguente distinzione: col controtempo si provoca l'uscita in tempo, applicando, quale contraria, la parata e risposta, o un'altra uscita in tempo;' con la seconda intenzione si provoca la parata e risposta, applicando, quale contraria, la controparata e risposta (1).

Azioni di offesa eseguite a propria scelta di tempo e azioni di offesa eseguite in tempo

Qualsiasi azione di offesa, dalla più semplice alla più complessa, considerata sotto l'aspetto iniziale della sua attuazione, si distingue in « azione di offesa a propria scelta di tempo » e « azione di offesa eseguita in tempo ».

Quando l'istante di partenza dell'attacco avviene per propria determinazione ed in contrapposizione ad un atteggiamento già precisato dall'avversario, l'attacco stesso dicesi eseguito a propria scelta di tempo.

Quando invece la partenza dell'attacco non avviene in contrapposizione ad un atteggiamento già definito e compiuto in precedenza, ma nel medesimo istante in cui l'atteggiamento sta per delinearsi, tale attacco dicesi eseguito in tempo.

Quindi, ciò che caratterizza la distinzione fra i due modi di eseguire la medesima azione di offesa è solamente l'istante della partenza, poiché lo svolgimento è identico ed il fattore « tempo », nell'uno e nell'altro caso, è sempre indispensabile per il possibile conseguimento del colpo.

Esempio: se eseguiamo la battuta di quarta e sciabolata alla testa sull'arma avversaria già disposta in linea al momento dell'attuazione, avremo eseguita la battuta a propria scelta di tempo; se invece la stessa battuta di quarta la eseguiamo nell'istante stesso che l'avversario svincola la sua lama dal nostro legamento di terza per porla in linea come inizio di una sua azione offensiva, avremo eseguito la battuta in tempo.

La Ripresa d'attacco

La ripigliata o ripresa d'attacco, è una seconda azione di offesa che ha inizio dall'a[fondo immediatamente dopo l'esito negativo della prima, e resa possibile dalla mancata reazione dell'avversario dopo essersi difeso, sia parando e rimanendo fermo in guardia e sia parando, o non, sciogliendo la misura. La nuova azione di offesa dev'essere quindi eseguita in contrapposizione all'atteggiamento che avrà mantenuto o differentemente assunto l'avversario nel difendersi, e in relazione alla distanza che questi verrà a trovarsi dopo aver subito il primo attacco. Pertanto, vari sono i modi di eseguire la ripigliata e ciascuno di essi assume specifica denominazione, e cioè:

Nel caso in cui l'avversario, pur avendo parato regolarmente un attacco, non risponde e rimane inoperante, l'attaccante potrà espletare dalla posizione di affondo un nuovo colpo sulla linea opposta a quella dove è stata effettuata la parata. Quest'azione si denomina « secondo colpo ».

Nel caso che l'avversario proceda ancora nel modo suddetto, ma assecondando la parata con lo scioglimento della misura, sarà opportuno tornare in guardia col piede sinistro ed espletare con l'affondo la nuova azione che potrà essere anche di finta o doppia finta, o anche una azione sul ferro se, nel retrocedere, l'avversario avrà disposta l'arma in linea. La ripigliata così coordinata, si denomina « *ripresa d'attacco di allungo* ».

Nel caso invece che l'avversario, parando di misura, retroceda assai più di quanto gli sia necessario per difendersi, si tornerà in guardia sempre con il piede sinistro, ma la nuova azione di offesa, conforme all'atteggiamento assunto dall'avversarie, verrà sviluppata questa volta col passo avanti-affondo. La ripigliata così coordinata, si denomina « ripresa d'attacco camminando ».

La ripresa d'attacco si potrà anche eseguire di raddoppio o in frecciata sia partendo direttamente dall'affondo, sia dopo il ritorno in guardia col piede sinistro.

CAPITOLO VIII

L'assalto e condotta d'assalto

La libera e ragionata applicazione di qualsiasi azione offensiva, difensiva e controffensiva, attraverso la quale due schermidori cercano di prevalere l'uno sull'altro, dicesi « assalto ». Ogni assalto presenta caratteristiche sempre nuove e diverse, possibilità di giuoco infinite, ragionamenti ed applicazioni che trovano la loro attuazione di volta in volta ed a seconda dell'intelligenza e della sensibilità dei singoli tiratori. Pertanto, si verifica sovente che un ottimo esecutore meccanico venga superato nell'assalto dal meno dotato tecnicamente ma più accorto e più intelligente nell'applicare con opportunità i suoi concetti. Ciò significa che — a prescindere da ogni considerazione di attitudini fisiche — la pur indispensabile base tecnica non è sufficiente a fornire da sola gli elementi per fare di ogni individuo un forte schermidore. Dato, come abbiamo detto, che la condotta dell'assalto ossia del combattimento, varia col variare dell'avversario, essendo i concetti schermistici del tutto soggettivi, sarebbe assurdo voler stabilire delle norme fisse per conseguire il miglior risultato in un assalto qualunque sia l'arma cui si riferisce. Tuttavia l'esperienza ci consente di fornire alcune indicazioni che, se applicate, s'intende, caso per caso, possono essere di grande utilità:

- 1°) Tener ben presente che nello schermire tutto deve essere improntato alla massima naturalezza e spontaneità.
- 2°) Servirsi con accorgimento soltanto di quegli elementi appresi e perfezionati nello studio particolareggiato.
- 3°) Porre la massima attenzione nel rispetto della misura.
- 4°) Cercare attraverso opportuni scandagli di intuire le intenzioni offensive, difensive o controffensive dell'avversario per applicargli le relative e più adatte contrarie.
- 5°) Non perdere la calma, ma rimanere sempre presenti a se stessi, contro avversari irruenti, poiché la precipitazione e l'orgasmo non solo non consentono la necessaria scelta del tempo e della misura che, è

sempre opportuno ricordano, rappresentano i fattori principali per il successo — ma non permettono pure di poter concepire ciò che è più opportuno eseguire.

- 6°) Non risolversi all'attacco o all'uscita in tempo senza aver prima sufficientemente indagato sulle intenzioni dell'avversario.
- 7°) Essere rapidi e decisi nelle risposte per evitare la rimessa da parte dell'avversario, e variare le parate e le risposte onde non consentire all'avversario stesso un facile orientamento nella concezione delle contrarie.
- 8°) Non subire sistematicamente l'iniziativa dell'avversario proclive all'attacco, ma limitarla sorprendendolo con azioni eseguite in tempo o con opportune ed appropriate uscite in tempo.
- 9°) Usare il controtempo e la seconda intenzione rispettivamente contro gli avversari proclivi alle uscite in tempo e all'uniformità delle risposte, tenendo presente che nella scherma le abitudini costituiscono un difetto e quindi evitare di incorrere nello stesso.

Nota. — Attraverso l'esercizio con avversari più deboli, contro i quali le preoccupazioni sono limitate, non solo si acquista fiducia nello slanciare il colpo, sia esso effettuato di attacco o di risposta, ma si rende altresì più agevole lo studio per lo sviluppo e l'affinamento dei vari concetti schermistici. Esercitandoci invece con avversari i ugual forza si sviluppa il senso dell'emulazione con conseguente rafforzamento delle facoltà volitive, dato il naturale desiderio che ciascuno di noi ha di superare l'antagonista. Contro i più forti si misura il proprio grado di progresso in relazione alla resistenza ed al contrasto che si è in grado di opporre ad essi.



REGOLAMENTO TECNICO PER LE GARE DI SCHERMA

GENERALITÀ E REGOLE COMUNI ALLE TRE ARMI

Le disposizioni del Regolamento sono obbligatorie per le "prove ufficiali della F.I.E. (Federazione Internazionale di Scherma)" e della FIS (Federazione Italiana di Scherma), cioè:

- i Campionati del Mondo di tutte le categorie, le prove di scherma delle Olimpiadi, le prove di Coppa del Mondo
- i Campionati Italiani, le prove di Qualificazione regionale e Interregionale, i Tornei.

TERMINOLOGIA

Assalto e match

il combattimento cortese tra due schermitori (o tiratori) è un "assalto"; quando si prende in considerazione il risultato di questo combattimento (competizione) si definisce "match".

Incontro

L'insieme dei matchs tra schermitori di due squadre diverse si chiama "incontro".

Gara

E l'insieme dei *matchs* (prove individuali) o degli *incontri* (prove a squadre) necessari per designare il vincitore della gara. Le gare si distinguono per l'arma, per il sesso dei partecipanti, per la loro età e per il fatto che la gara sia individuale o a squadre

Campionato

Definizione data ad una gara destinata a designare il miglior schermitore o la migliore squadra nell'ambito di un'arma, di una federazione, di un continente, del mondo e per una durata definita.

- TERMINI TECNICI PIÙ FREQUENTEMENTE USATI NEL GIUDIZIO E NELL'ARBITRAGGIO DI UNA FASE SCHERMISTICA

II tempo

il tempo schermistico è la durata d'esecuzione di un'azione semplice.

Azioni offensive e difensive

Definizione:

Le azioni offensive sono: l'attacco, la risposta e la controrisposta.

- L'attacco è l'azione offensiva iniziale eseguita distendendo il braccio e minacciando costantemente il bersaglio valido dell'avversario; tale movimento deve comunque precedere l'inizio dell'affondo o della flèche
- La **risposta** è l'azione offensiva dello schermitore che ha parato l'attacco.
- La controrisposta è l'azione offensiva dello schermitore che ha parato la risposta

Le azioni difensive sono le parate.

• La parata è l'azione difensiva eseguita con l'arma per impedire ad un'azione offensiva di toccare.

Azioni di tipo offensivo

a) L'attacco

L'azione è semplice quando è eseguita in un solo movimento:

- sia diretta (nella medesima linea).
- sia indiretta (in un'altra linea).

L'azione è composta quando viene eseguita in più movimenti.

b) La Risposta

La risposta **è immediata** o a **tempo perso:** è questione di fatto e di rapidità di esecuzione. Le risposte sono:

1. semplici dirette:

- Risposta dritta: risposta che tocca l'avversario senza aver lasciato la linea dove la parata è stata fatta
- Risposta sul ferro: risposta che tocca l'avversario scivolando sul ferro dopo la parata

2. semplici indirette:

• Risposta di cavazione: risposta che tocca l'avversario nella linea opposta a quella dove la parata è stata fatta (passando sotto il suo ferro, se la parata ha avuto luogo in linea alta, e sopra il suo ferro, se la parata ha avuto luogo in linea bassa).

3. composte:

- Risposta di circolata: risposta che tocca l'avversario nella linea opposta a quella dove la parata è stata eseguita, ma dopo aver percorso attorno alla lama avversaria una circonferenza completa.
- **Risposta di uno e due:** risposta che tocca l'avversario nella linea dove la parata è stata eseguita, ma dopo aver portato il ferro nella linea opposta, passando al disotto del ferro avversario.

c) Contrattacchi

I contrattacchi sono azioni offensive o difensive - offensive eseguite durante l'offensiva dell'avversario:

- 1. Arresto: contrattacco eseguito sull'attacco.
- **2. Contrazione:** (arresto in opposizione o "chiusura" angolata del polso): contrattacco eseguito chiudendo la linea ove deve finire l'attacco.
- 3. Uscita in tempo

d) Altre azioni offensive

- *I.* **Rimessa:** Azione offensiva semplice immediata che segue una prima azione, senza ritirare il braccio, dopo una parata o una ritirata dell'avversario, sia che egli abbia lasciato il ferro senza rispondere, sia che abbia risposto in ritardo, o indirettamente o con azione in più tempi.
- **2. Raddoppio:** Nuova azione, semplice o composta, su un avversario che ha parato senza rispondere, o che ha semplicemente evitato la prima azione per ritirata o per schivata.
- 3. Ripresa d'attacco: Nuovo attacco eseguito immediatamente dopo il ritorno in guardia.
- **4. Controtempo:** Tutte le azioni eseguite dall'attaccante su un arresto del suo avversario.

Azioni difensive

Le **parate** sono:

semplici, dirette, quando sono eseguite nella stessa linea dell'attacco. **circolari** (di contro) quando sono eseguite sulla linea opposta a quella dell'attacco.

Posizione di "ferro in linea" o "arma in linea"

La punta in linea è una posizione particolare nella quale lo schermitore mantiene il braccio armato disteso e minaccia costantemente con la punta dell'arma il bersaglio valido del suo avversario

IL TERRENO

La parte del terreno destinata al combattimento viene definita **pedana** e deve presentare una superficie piana ed orizzontale.

La **larghezza** della pedana è da metri 1,50 a metri 2,00.

La **lunghezza** della pedana è di 14 metri, in maniera tale che ciascun tiratore, posto a 2 metri dalla linea mediana, abbia a sua disposizione, per indietreggiare senza oltrepassare la linea di fine pedana con i due piedi, una lunghezza totale di 5 metri.

Sulla pedana sono tracciate, in maniera ben visibile, **cinque linee** perpendicolari alla larghezza della pedana, cioè:

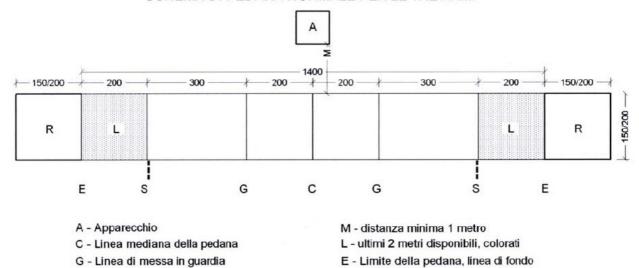
una linea mediana (linea di centro pedana) che deve essere tracciata in maniera discontinua lungo la larghezza della pedana;

due linee di messa in guardia a due metri e da ciascun lato della linea mediana (che devono essere tracciate attraversando tutta la pedana);

due linee di fine-pedana, che devono essere tracciate attraversando tutta la pedana, ad una distanza dalla linea mediana di sette metri. Inoltre gli ultimi due metri, che precedono queste linee del limite posteriore, devono

essere chiaramente segnalati - possibilmente con un colore della pedana differente - in maniera tale che i tiratori possano individuare facilmente la loro posizione in pedana. (vedi il disegno).

SCHEMA DI PEDANA NORMALE PER LE TRE ARMI



IL COMBATTIMENTO

R - Prolungamento di sicurezza

Modo di tenere l'arma

In assenza di un dispositivo speciale o di un attacco o di una forma speciale (ortopedica), il tiratore è libero di tenere l'impugnatura come vuole e può anche, durante l'assalto, modificare la posizione della mano. Tuttavia l'arma non può, in modo permanente o temporaneo, apparente o celato, essere trasformata in arma da lancio: essa deve essere impugnata senza che la mano abbandoni l'impugnatura e, durante un'azione offensiva, senza scivolare sull'impugnatura, dall'avanti all'indietro.

S - Indicazione ultimi 2 metri

L'arma è impugnata da una sola mano; il tiratore non può cambiare di mano fino alla fine dell'assalto, a meno che non sia autorizzato dall'arbitro, in caso di ferita alla mano o al braccio.

Messa in guardia

Il tiratore che è chiamato per primo, deve piazzarsi alla destra dell'arbitro, salvo nel caso di un assalto tra un destro ed un mancino, se il primo ad essere chiamato è il mancino.

L'arbitro fa piazzare ciascuno dei due avversari in modo che il piede anteriore sia a due metri dalla linea mediana della pedana (quindi dietro la linea di "messa in guardia"). La messa in guardia all'inizio dell'assalto e le rimesse in guardia, si fanno sempre nel mezzo della larghezza della pedana. Nel momento della messa in guardia, durante l'assalto, la distanza tra i due tiratori deve essere tale che nella posizione "ferro in linea" le punte non possano venire in contatto.

Dopo ogni stoccata giudicata valida, i tiratori sono rimessi in guardia al centro della pedana. Se la stoccata non è stata aggiudicata, essi sono rimessi in guardia nel posto che occupavano all'interruzione del combattimento. La messa in guardia dopo ogni intervallo dell'assalto, o dell'eventuale minuto supplementare, deve essere effettuata al centro della pedana.

La rimessa in guardia, a giusta distanza, non può aver per conseguenza il piazzare oltre la linea di fine-pedana lo schermitore che si trovava al di qua della linea al momento della sospensione del combattimento. Anche se il tiratore ha un piede al di là del limite, egli resta al suo posto. La rimessa in guardia a giusta distanza,

dovuta a uscita laterale, può piazzare il concorrente in difetto al di là della linea di fine-pedana, assegnandogli una stoccata contro.

Gli schermitori si mettono in guardia al comando "In guardia" ("en garde") dato dall'arbitro. Dopo il quale l'arbitro domanda: "Pronti?" ("Etes-vous prets?") Dopo una risposta affermativa o in assenza di una risposta negativa, l'arbitro dà il segnale di combattimento: "A voi!" ("Allez!") I tiratori devono mettersi in guardia n maniera corretta e conservare l'immobilità completa fino al comando di "A voi!" ("Allez!") Al fioretto ed alla sciabola la posizione di guardia non può essere assunta ponendosi nella posizione "ferro in linea".

Inizio, arresto e ripresa del combattimento.

- -1. L'inizio del combattimento è dato dal comando "A voi!". Nessuna stoccata lanciata o portata prima del comando è ritenuta valida.
- -2. La fine del combattimento è data dal comando "Alt!" ("Halte!"), salvo il caso difatti che modificano le condizioni regolari e normali del combattimento. Dopo il comando "Alt!", il tiratore non può iniziare una nuova azione: solo la stoccata già lanciata rimane valida. Tutto quello che avviene dopo non è più assolutamente valido. Se uno dei tiratori si ferma prima del comando "Alt!" ed è toccato, la stoccata è valida. L'ordine "Alt!" è anche dato se il gioco dei tiratori è pericoloso, confuso o contrario al Regolamento, se uno dei tiratori è disarmato, se uno dei tiratori esce dalla pedana, o se, retrocedendo, si avvicina troppo al pubblico o all'arbitro
- -3. Salvo caso eccezionale, l'arbitro non può autorizzare un tiratore ad abbandonare la pedana. Chiunque lo faccia senza autorizzazione, e' passibile delle sanzioni previste

Combattimento ravvicinato

Il combattimento ravvicinato è ammesso fino a che i tiratori possono servirsi regolarmente delle loro armi e fino a che l'arbitro può, nel fioretto ed nella sciabola continuare a seguire l'azione.

Il corpo a corpo

Il corpo a corpo si ha quando i due avversari vengono in contatto; in questo caso il combattimento viene arrestato dall'arbitro.

Nel fioretto e nella sciabola, è proibito provocare il corpo a corpo (anche senza brutalità e violenza). In questo caso, l'arbitro infliggerà allo schermitore falloso le sanzioni previste dagli art. *t.114*, *t.116* e t.120 *e la stoccata eventualmente portata dal concorrente falloso sarà annullata*. In tutte e tre le armi è proibito provocare il corpo a corpo volontario per evitare una stoccata, o di urtare l'avversario.

Nel caso di una simile infrazione, l'arbitro infliggerà al tiratore colpevole le sanzioni previste dagli art. *t.114*, *t.116* e t.120 e l'eventuale stoccata portata dal tiratore colpevole sarà annullata.

Spostamenti e superamenti

E´ proibito durante il combattimento volgere la schiena all'avversario. In tal caso, l'arbitro infliggerà al tiratore colpevole le sanzioni previste dagli art. *t.114*, *t.116* e t.120 e l'eventuale stoccata portata dallo schermitore colpevole sarà annullata.

Nel corso di un combattimento, quando un tiratore supera l'avversario, l'arbitro deve dare immediatamente il comando "Alt!" e rimettere i tiratori nel posto occupato prima del superamento. In caso di scambio di stoccate nel momento del superamento, la stoccata immediatamente portata è valida; la stoccata portata dopo il superamento è annullata, ma quella immediatamente portata dal tiratore che ha subito l'azione offensiva è valida anche se quest'ultimo si gira.

Sostituzione di bersaglio ed utilizzo del braccio e della mano non armata

L'utilizzo della mano e del braccio non armato è proibito sia nel corso di un'azione offensiva che difensiva (vedi art. *t.114*, *t.116* e t.120). In caso di tale infrazione, la stoccata portata dal tiratore che l'ha commessa sarà annullata.

Nel fioretto ed nella sciabola è proibito proteggere o sostituire un bersaglio valido con un'altra parte del corpo, sia per copertura, sia con un movimento anormale. (vedi art. *t.114*, *t.116* e t.120). La stoccata eventualmente portata dal tiratore falloso sarà annullata.

Durante il combattimento, la mano non armata del tiratore non deve in alcun caso afferrare una parte qualsiasi dell'equipaggiamento elettrico (vedi art. *t.114*, *t.116* e t.120). La stoccata eventualmente portata dal tiratore falloso sarà annullata.

Nel caso in cui l'arbitro s'accorge che nel corso del match uno dei tiratori fa uso del braccio o/e della mano non armata, o protegge, o copre un bersaglio valido con un'altra parte del corpo non valida, può chiedere l'assistenza di due arbitri neutrali (Assessori), che saranno designati dalla Direzione di Torneo. Questi assessori, piazzati da una parte e dall'altra della pedana seguono l'insieme del combattimento e segnalano, alzando la mano o rispondendo alla richiesta dell'arbitro, l'utilizzo del braccio o della mano non armata, o la protezione o la copertura della superficie valida con un'altra non valida. (vedi art. t.49, t.114, t.116 e t.120).

Terreno guadagnato o perso

All'ordine di "Alt" il terreno guadagnato resta acquisito finché una stoccata non sia stata concessa. Al momento della rimessa in guardia, ciascun tiratore deve arretrare di una distanza uguale, così da riprendere la distanza di messa in guardia. Ciò nonostante, se l'incontro è stato sospeso a causa di un corpo a corpo, i tiratori saranno rimessi in guardia, in modo tale che colui che ha subito il corpo a corpo rimanga nel posto ove si trovava; così pure se l'avversario ha eseguito una flèche, anche senza un corpo a corpo.

Arresto del combattimento

Se un tiratore supera con uno o con due piedi uno dei limiti laterali della pedana, l'arbitro deve immediatamente dare I' "Alt". Se il tiratore esce di pedana con i due piedi, l'arbitro deve annullare tutto quello che è successo dopo il superamento del limite, salvo la stoccata ricevuta dallo schermitore che ha sorpassato il limite, anche se dopo il superamento, a condizione che si tratti di una stoccata semplice e immediata. Per contro la stoccata portata dal tiratore uscito di pedana con un piede resta valida se l'azione è lanciata prima dell'Alt.

Quando uno dei due tiratori esce dalla pedana con i due piedi, può solo essere presa in considerazione la stoccata portata dallo schermitore che è rimasto in pedana con almeno un piede, anche in caso di un colpo doppio.

b) Limiti posteriori

Quando uno schermitore supera completamente, con i due piedi, il limite posteriore della pedana è dichiarato toccato.

c) Limiti laterali

Il tiratore che supera con un solo piede un limite laterale della pedana sarà penalizzato: al momento della rimessa in guardia, il suo avversario sarà avanzato di un metro rispetto alla posizione che occupava al momento del superamento e il tiratore penalizzato dovrà retrocedere per riprendere la corretta distanza. Se per l'applicazione di tale penalizzazione uno dei tiratori si verrà a trovare con i due piedi oltre il limite posteriore della pedana, verrà dichiarato toccato. Il tiratore che, per evitare di essere toccato, esce con i due piedi da uno dei limiti laterali della pedana — specialmente facendo una flèche — riceverà le sanzioni previste dagli articoli *t.114*, *t.116* e t.120. (Cartellino giallo, poi rosso [II volta e succ.])

d) Uscita accidentale

Il tiratore che supera uno dei limiti a seguito di un caso fortuito (quale una spinta) non è passibile di alcuna penalizzazione.

Incidente — Ritiro di uno schermitore

A causa di un trauma sopravvenuto nel corso del combattimento e constatato ufficialmente dal Medico di servizio, potrà essere concessa una sosta di 10 minuti di massimo, calcolata dal momento che il medico ha constatato il trauma, e strettamente destinata alle cure del trauma. Durante o alla fine di tale sosta di 10 minuti, se il medico constata l'impossibilità dello schermitore a riprendere l'assalto, si decide il ritiro dello schermitore per le prove individuali e/o la sua sostituzione, se possibile, negli incontri a squadre.

Nel seguito della stessa giornata non potrà essere concessa una nuova sosta a meno che il trauma non sia diverso dal precedente.

In caso di richiesta ingiustificata di una sosta, ufficialmente constatata dal Medico di servizio, l'arbitro infliggerà allo schermitore le sanzioni previste dagli articoli *t.114*, *t.117* e t.120.

Negli incontri a squadre, lo schermitore giudicato dal medico di servizio incapace a riprendere il combattimento, potrà tuttavia, dopo la decisione dello stesso medico, disputare nella stessa giornata incontri successivi. La Direzione di Torneo può modificare l'ordine degli incontri dei gironi per assicurare il buon andamento della gara.

Materiale regolamentare

Prima dell'inizio di ogni girone, di ogni assalto, o di ogni match d'eliminazione diretta, l'arbitro riunisce i tiratori al fine di controllare:

- che sul materiale dei tiratori siano evidenti le etichette regolamentari della FIE (divisa e maschera).
- che il giubbetto metallico sia conforme nelle differenti posizioni, in piedi, in guardia ed in affondo.
- che ciascun tiratore indossi, sotto la divisa, una corazzina protettrice regolamentare che resista a 800 Nw.
- che lo schermidore non sia equipaggiato di apparecchi di comunicazione elettronica che permettano a una persona al di fuori della pedana di comunicare col tiratore nel corso del combattimento.

L'arbitro, prima di ogni assalto, controllerà la presenza dell'etichetta di garanzia della divisa, il marchio sulla lama e sulla maschera del tiratore. Il materiale di riserva controllato deve essere deposto dall'atleta, all'inizio del combattimento, presso la pedana, dal lato del tiratore in pedana.

Materiale non regolamentare

- 1. Quando un tiratore si presenta in pedana:
 - con una sola arma regolamentare, e/o con un solo passante regolamentare,
 - con un'arma o con un passante che non funziona, o non conforme agli articoli del Regolamento.
 - senza la corazzino di protezione
 - con un giubbetto metallico che non ricopre completamente il bersaglio valido,
 - con una divisa non regolamentare

L'arbitro gli infliggerà un cartellino giallo di Avvertimento secondo le sanzioni previste dagli articoli t.114, t.116, t.120 (primo gruppo)

- 2. Quando, nel corso di un assalto, si constata un'irregolarità nel materiale che può essere intervenuta nel corso del combattimento: Esempi
 - giubbetto che presenta strappi o zone in cui le stoccate non sono segnalate,
 - passanti o armi che non funzionano,

l'arbitro non infliggerà né avvertimenti, né sanzioni. e la stoccata validamente portata con l'arma divenuta difettosa sarà assegnata.

- 3. Se, al momento della presentazione in pedana o nel corso dell'assalto si constata che il materiale del tiratore:
- a) non porta i marchi di controllo preventivi: l'arbitro
 - annullerà l'ultima stoccata eventualmente portata dal tiratore in difetto.
 - gli infliggerà le sanzioni previste dagli articoli t.114, t.117, t.120;
- b) non è regolamentare in merito a parti non soggette al controllo preliminare:
 - l'arbitro infliggerà al tiratore in difetto le sanzioni previste agli articoli t.1 14, t.1 16, t.120.
- c) è stato vidimato al controllo preventivo, ma presenta irregolarità che si sospetta provenire da modifiche volontarie.
- d) riporta marchi del controllo preventivo imitate o contraffatte.
- e) si è operato in maniera di provocare irregolarmente la registrazione di stoccate o il non funzionamento dell'apparecchio.
- f) E´ munito di equipaggiamenti di comunicazione elettronica che permettono a una persona al di fuori della pedana di comunicare col tiratore nel corso del combattimento,

In uno dei casi c) d) e) ed f), l'arbitro deve immediatamente sequestrare il materiale (arma, passante, eventualmente il giubbetto metallico, maschera, ecc) e farlo esaminare dal tecnico di servizio. Dopo aver consultato l'esperto (il membro della SEMI), l'arbitro applicherà le sanzioni seguenti senza pregiudizio dell'applicazione dell'articolo t.96/d:

• nei casi c) e d),

l'arbitro infliggerà al tiratore colpevole le sanzioni previste dagli articoli t.114, t.118, t.120, ed annullerà l'ultima stoccata eventualmente portata dal tiratore colpevole;

• nei casi e) ed f)

l'arbitro infliggerà al tiratore colpevole le sanzioni previste dagli articoli t.114, t.119, t.120.

LA SCIABOLA CONVENZIONI DEL COMBATTIMENTO

A) MODO DI PORTARE LE STOCCATE

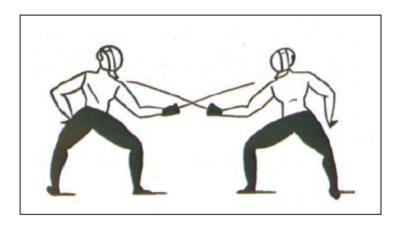
t.70 La sciabola è un'arma di punta, taglio e controtaglio.

- a) Tutti i colpi portati di taglio, di piattonata o di controtaglio sono considerati come stoccate valide (colpi di taglio e controtaglio). E' proibito portare colpi con la coccia. Ogni stoccata provocata da un colpo portato con la coccia deve essere annullata ed il tiratore che ha messo questa botta deve essere penalizzato con le sanzioni di cui agli art. *t.114*, *t.116* e t.120.
- b) I colpi di punta che scorrono (scivolano) sulla superficie valida o i colpi che sfiorano il corpo dell'avversario (colpi passati punta che va fuori) non contano.
- c) I colpi attraverso il ferro, cioè quelli che toccano nel contempo la superficie valida e la sciabola dell'avversario sono validi ogni volta che arrivano nettamente sul bersaglio.

B) BERSAGLIO VALIDO

t.71 Contano solo le stoccate portate sul bersaglio valido.

Il bersaglio valido comprende ogni parte del corpo posta al di sopra della linea orizzontale che passa dagli angoli formati dalle cosce e dal tronco del tiratore nella posizione "in guardia" (vedi il disegno)



t.72 Una stoccata che arriva in superficie non valida non è considerata come stoccata, essa non arresta la frase schermistica e non annulla le stoccate che seguono.

Se il tiratore sostituisce una superficie valida con una non valida, sia per mezzo di una copertura che con un movimento anormale, l'arbitro applicherà le sanzioni previste dagli articoli *t.114*, *t.116* e t.120 e la stoccata eventualmente portata dal tiratore famoso sarà annullata.

C) GIUDIZIO DELLA STOCCATA

1° MATERIALITÀ ED ANNULLAMENTO DELLA STOCCATA

t.73 Per la materialità della stoccata solo l'indicazione dell'apparecchio elettrico fa fede. L'arbitro non potrà

dichiarare uno schermitore toccato, senza che l'apparecchio abbia registrato regolarmente la stoccata (salvo i casi previsti dal Regolamento agli art. o.17 e o.24 e le stoccate di penalizzazione). Non si terrà, inoltre, conto delle stoccate lanciate prima dell' "A voi" e dopo l' "Alt".

L'arbitro deve tenere conto dei possibili guasti del materiale elettrico, annullando la stoccata se egli constata, dopo controlli effettuati sotto la sua scrupolosa sorveglianza, prima di ogni ripresa effettiva del combattimento e senza che sia stato cambiato alcunché nei confronti del materiale utilizzato in tale occasione (vedi art. *t.351d*):

- sia che una stoccata data dal tiratore dichiarato toccato non provochi un segnale di stoccata;
- sia che il segnale provocato dal tiratore dichiarato toccato non resti fissato sull'apparecchio;
- sia che un segnale di stoccata sul tiratore dichiarato toccato si produca senza che ci sia effettivamente una stoccata o a causa di una stoccata sulla coccia o su di una superficie non valida.

Se la sciabola del tiratore segnalato come toccato non è conforme (isolamento dell'interno e dell'esterno della coccia, dell'impugnatura e del pomolo) non ci sarà annullamento.

L'arbitro, inoltre, dovrà applicare le seguenti regole:

- a) solo l'ultima stoccata precedente la constatazione del difetto può essere annullata;
- b) il tiratore che, senza essere autorizzato dall'arbitro, procede a modifiche o cambi del proprio materiale, prima che l'arbitro abbia espresso la sua decisione, perde ogni diritto all'annullamento della stoccata (art. *t.351d*)
- c) dopo una ripresa effettiva del combattimento, un tiratore non può più pretendere un annullamento di una stoccata accordata contro di lui prima della ripresa del combattimento;
- d) la constatazione di un difetto riscontrato nel materiale elettrico (compreso il materiale dei due tiratori stessi), non da diritto ad un annullamento automatico della stoccata;
- e) non è necessario che il difetto constatato si ripeta ad ogni prova; ma è sufficiente che esso si verifichi, con certezza, anche una sola volta, nel corso di prove eseguite dall'arbitro stesso o sotto la sua direzione;
- f) il fatto che il tiratore segnalato come toccato abbia spezzato la sua lama motiva l'annullamento della stoccata portata su di lui dal suo avversario, a meno che la rottura della lama avvenga nettamente dopo la segnalazione della stoccata;

2° VALIDITA' o PRIORITA' DELLA STOCCATA

t.74 Solo all'arbitro spetta il diritto di decidere circa la validità o la priorità della stoccata, applicando i principi che seguono, i quali costituiscono le convenzioni proprie dell'arma della sciabola.

Rispetto della frase schermistica

- t.75 a) Ogni attacco correttamente eseguito deve essere parato e la frase schermistica deve essere continua.
 - b) 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.

1. L'attacco con affondo è correttamente eseguito:

- per un "attacco semplice" quando il braccio si distende mentre si esegue l'affondo ed il colpo arriva, al più tardi, quando il piede anteriore tocca la pedana;
- per un "attacco composto" quando il braccio distendendosi nella presentazione corretta della prima finta, il colpo arriva, al più tardi quando il piede anteriore tocca la pedana o immediatamente dopo;

2. L'attacco per marcia e affondo è correttamente eseguito:

- per un "attacco semplice" quando il braccio si distende prima della fine della marcia ed il colpo arriva, al più tardi, durante la fase finale dell'affondo;
- per un "attacco composto" quando distendendo il braccio, nella presentazione corretta della prima finta durante la marcia, il colpo arriva, al più tardi, nella fase finale dell'affondo.
- **3. Il passo avanti, la flèche e tutti i movimenti in avanti incrociando le gambe o i piedi sono proibiti.** Tutte queste infrazioni comporteranno l'applicazione delle sanzioni previste dagli art. *t.114*, *t.116* e t.120. La stoccata eventualmente portata dal tiratore che ha commesso l'infrazione sarà annullata. La

stoccata, invece, correttamente portata dall'avversario sarà considerata valida.

- **t.76** c) Per giudicare se un attacco è corretto occorre considerare:
 - 1. Se l'attacco parte quando l'avversario è nella posizione "punta in linea". L'attaccante deve prima deviare l'arma dell'avversario. Un semplice sfioramento del ferro non e´ considerato sufficiente per deviare il ferro dell'avversario.
 - 2. Se, nella ricerca del ferro avversario, per deviarlo, non lo si trova il diritto all'azione passa all'avversario.
 - **3.** Se l'attacco parte quando l'avversario non è in posizione "punta in linea", l'attacco può essere portato o con un colpo dritto, o con una cavazione, o con un coupé, o preceduto da finte efficaci che obblighino l'avversario alla parata.
- t.77 d) Negli attacchi composti le finte devono essere eseguite correttamente, vale a dire:
 - 1. la finta del colpo di punta: il braccio che si distende, la punta che minaccia costantemente la superficie valida:
 - 2. la finta del colpo di taglio: il braccio in distensione, la lama ed il braccio facenti un angolo ottuso di circa 135°, la lama che minaccia una superficie valida.
 - e) In un attacco composto, se l'avversario trova ferro durante una delle finte, ha diritto alla risposta.
 - f) In un attacco composto l'avversario ha diritto d'arrestare, ma l'arresto, per essere valido, deve precedere la finale dell'attacco di un "tempo schermistico", vale a dire che l'arresto deve toccare prima che l'attaccante abbia cominciato l'ultimo movimento della finale dell'attacco.
- t.78 g) Attacco per battuta sul ferro:
 - 1. in un attacco per battuta sul ferro tale attacco è correttamente eseguito e conserva la sua priorità quando la battuta è fatta sulla parte "debole" della lama avversaria, vale a dire sui 2/3 superiori di questa;
 - **2.** in un attacco eseguito per battuta sul ferro, quando la battuta è eseguita sul "forte" della lama avversaria, vale a dire sul 1/3 inferiore di quest'ultima, tale attacco è mal eseguito e la battuta offre all'avversario la priorità della risposta immediata.
- t.79 h) La parata dà diritto alla risposta; la risposta semplice può essere diretta o indiretta, ma per annullare ogni azione successiva dell'attaccante, deve essere eseguita immediatamente, senza indecisione o tempo d'arresto. Contro i colpi di taglio, controtaglio e piattonata, la parata ha lo scopo d'impedire l'accesso alla superficie valida verso la quale i colpi dell'avversario sono diretti, pertanto:
 - 1. la parata è correttamente eseguita quando, prima della finale dell'azione offensiva, essa impedisce l'arrivo del colpo avversario, chiudendo la linea nella quale tale azione offensiva deve terminarsi
 - 2. quando una parata è correttamente eseguita, l'azione offensiva dell'avversario deve essere considerata parata e giudicata come tale dallo stesso arbitro, anche se, per effetto della flessibilità della lama, l'estremità di questa va a toccare il bersaglio verso cui era diretta.

Giudizio

l'arbitro deve giudicare come segue:

- 1. Quando, in una frase schermistica, i tiratori sono ambedue toccati simultaneamente, si può avere o "l'azione simultanea" o il "colpo doppio". La prima è dovuta alla concezione ed all'azione simultanea d'attacco dei due tiratori; in tal caso i colpi dati sono annullati ad entrambi.
- 2. Il colpo doppio, al contrario, è la conseguenza di un'azione nettamente sbagliata di uno dei tiratori.

Di conseguenza, se non vi è un tempo schermistico tra i due colpi:

1. l'attaccato è il solo toccato:

- a) se tira un arresto su un colpo semplice;
- b) se, invece di parare, tenta di schivare senza riuscirci;
- c) se, dopo una parata, si ferma momentaneamente (risposta a tempo perso) dando all'avversario il diritto di riprendere il suo attacco (raddoppio, rimessa o ripresa d'attacco);
- d) se, su un attacco composto, arresta senza aver il vantaggio di un tempo schermistico;
- e) se, essendo in posizione di "punta in linea", dopo una battuta o una presa di ferro che devia la sua arma, tira o

rimette il ferro in linea, invece di parare un colpo direttamente portato dall'avversario.

2. l'attaccante solo è toccato:

- a) se l'attacco parte quando l'avversario è " in linea" senza deviare il ferro avversario. Gli arbitri devono stabilire che un semplice sfioramento del ferro non sia considerato come sufficiente per deviare il ferro dell'avversario; b) se cerca il ferro, non lo trova (per una cavazione in tempo dell'avversario) e continua l'attacco;
- c) se, in un attacco composto, nel corso del quale l'avversario ha trovato ferro, continua il suo attacco mentre l'avversario ha risposto immediatamente;
- d) se, in un attacco composto, si verifica un ripiegamento del braccio, o un momento d'esitazione durante il quale l'avversario arresta o porta un attacco, mentre l'attaccante continua la sua azione;
- e) se, in un attacco composto, è arrestato con un tempo schermistico di anticipo prima della sua azione finale d'attacco;
- f) se tocca per rimessa, raddoppio o ripresa d'attacco, dopo una parata dell'avversario seguita da una risposta immediata, semplice, eseguita in un solo tempo e senza ritirare il braccio.

3. I tiratori sono rimessi in guardia,

ogni volta che l'arbitro, in un colpo doppio, non può giudicare nettamente da quale parte sta la ragione. In generale, in tal caso, il colpo doppio è la conseguenza di un errore simultaneo dei due tiratori, che giustifica la rimessa in guardia. (Errore dell'attaccante per indecisione, lentezza o finte insufficientemente efficaci, errore dell'attaccato a causa di ritardo o lentezza dell'arresto).