MASANIELLO PARISE

TRATTATO TEORICO–PRATICO

DELLA

SCHERMA DI SPADA E SCIABOLA

Preceduto da un cenno storico

SULLA SCHERMA E SUL DUELLO

APPROVATO COME TESTO DAI MINISTERI DELLA GUERRA, MARINA, ED ISTRUZIONE PUBBLICA

ROMA

TIPOGRAFIA NAZIONALE

1884

A RAFFAELE PARISE

Mio carissimo Zio,

Mi é grato porre il tuo nome sulla prima pagina di questo libro per darti un pubblico attestato della mia riconoscenza e per riaffermare così le tradizioni artistiche della nostra famiglia.

Il padre tuo ed avo mio, Raffaele, nato in Napoli nell'anno 1773 e morto nel 1851, discepolo di Tommaso Bosco e Fucile, fu tra i più celebri maestri di scherma dell'età sua; e la insegnò, con rara costanza, per tutto il corso della sua vita, sia nelle Sale private, sia nei R. Collegi della Nunziatella e della Marina. Egli seppe educare al culto della nobile arte una schiera numerosissima di discepoli, e tutti i suoi cinque figli, che si mostrarono valorosi schermitori quanto ardenti patriotti. Fu tale la passione che Raffaele Parise nudrì per l'arte sua, che non volle sposare la Teresa Faggiano, se prima questa non avesse appreso a schermire; e volle pur anche che le sue figliuole si addestrassero nell'esercizio della spada. A lui tocca il merito di aver saputo nel suo insegnamento conservare le gloriose tradizioni della scherma italiana, serbandole incorrotte da qualsiasi contatto di scuola straniera.

I cinque suoi figliuoli furono LUIGI, ACHILLE, ANNIBALE, AUGUSTO e RAFFAELE.

LUIGI, non nell'insegnamento, ma negli assalti, superò fin'anche il padre. L'amore alla libertà lo spinse, nel 1848, ad entrare nelle lotte politiche, ed il Borbone lo rinchiuse nel carcere di S. Francesco, ove morì. L'eredità artistica di lui passò al figliuolo Edoardo che, ancora oggi, nel vigore dell'età, continua il valore paterno.

ACHILLE, che è il padre mio amatissimo, dannato a morte dal Borbone in seguito ai moti liberali del Quarantotto, trovò salvezza

nell'esilio; e in Torino, ove ebbe stanza ospitale, tenne per lunghi anni una scuola di scherma, che ha reso grandi servigi all'incremento dell'arte. Egli stesso a Parigi e a Londra, nel 1854, in pubbliche accademie, dié splendide prove della sua valentia, riaffermando con grande onore il primato della scuola italiana.

ANNIBALE, fu tra i più ardenti amatori di libertà e, dopo lunghe persecuzioni sofferte ne' rei tempi del Borbone, ritornò nel 1860, all'esercizio della scherma di cui si mostrò fortissimo cultore. Fu egli uno dei tre fondatori della grande Accademia Nazionale di Scherma, in Napoli, alla cui direzione stette per oltre quindici anni.

AUGUSTO, che non tardò a raggiungere mio padre nell'esilio, fu ed è tuttora un eccellente e rispettato maestro; ed è stato per molti anni alla direzione d'una società di scherma in Modena.

Ultimo tra i figliuoli del vecchio Raffaele Parise fosti tu, o mio amatissimo zio, che oggi, nella famiglia e nell'arte, ne fai rivivere sì degnamente il nome.

Tu, che per la imberbe età fosti risparmiato dal Borbone ad atroci pene e che rimanesti unico sostegno della vecchia madre e delle sorelle, sei stato esempio unico, anziché raro, d'abnegazione e d'onestà; ed hai mostrato, come maestro di scherma, che la nobiltà del cuore in te è pari alla valentia del braccio.

Tu, col tuo esempio e co' tuoi consigli, richiamasti anche me al culto di quell'arte, che è l'unico vanto della nostra famiglia. È per mé dunque sacro dovere di dedicare a te questo mio lavoro.

Conservati lungamente all'affetto

del Tuo
MASANIELLO

Roma, Luglio 1884.

La Commissione giudicante i Trattati di scherma di spada e sciabola, indicati nel Manifesto inserto nella Gazzetta Ufficiale del Regno del 6 ottobre 1883, N. 235, fu costituita come appresso:

Angelini Comm. **Achille**, Tenente generale nella riserva, Presidente.

Colli di Felizzano Cav. **Giuseppe**, Maggiore generale, Comandante la 6ª brigata di cavalleria, Vice-Presidente.

Anzani Barone **Ottavio**, Membro.

Boselli Cav. **Francesco,** Colonnello comandante la 5ª brigata di cavalleria, Membro.

Cagni Cav. **Manfredo**, Colonnello comandante il reggimento cavalleria Novara (5°), Membro.

Cariolato Comm. **Domenico**, Membro.

Conti Cav. **Emilio,** Presidente della Società di Scherma di Milano, Membro.

Cosenz Cav. **Luigi,** Membro.

Di San Giuseppe Barone **Benedetto**, Deputato al Parlamento Nazionale, Membro.

Fambri Comm. **Paulo,** Membro.

Martin di Montù Beccaria Comm. **Ippolito**, Maggior generale comandante la lª brigata di cavalleria, Membro.

Pierantoni Cav. **Adelchi,** Colonnello capo di Stato Maggiore del VI corpo d'armata, Membro.

Goracci Cav. **Rogiero,** Capitano di Stato Maggiore, Segretario.

RELAZIONE

DELL'ONOR. PAULO FAMBRI

RELAZIONE

della Commissione giudicante dei trattati di scherma presentati al Ministero della Guerra in seguito al concorso bandito con manifesto del 21 settembre 1882.

Quando nel maggio del 1879, una speciale Commissione dell'Accademia Nazionale di scherma, esistente in Napoli, chiedeva a S. E. il Ministro della Guerra la facoltà ufficiale di rilasciare diplomi a quei maestri i quali, per mezzo di esami e di esperimenti, avessero provato la loro valentìa, essa rendeva un grande servigio alla scienza ed all'esercizio della scherma. Infatti essa veniva con questo ad affermare altamente se stessa e rimettere all'ordine del giorno la capitale questione tecnica del metodo, rendendosi ad un tempo occasione e cagione che si venisse ad iniziare un periodo di ricerche e di prove parallele, delle quali noi abbiamo oggi l'onore di portare sott'occhio a V. E. alcuni dati per la conclusione.

Quattro anni non sono da giudicarsi un troppo lungo periodo, chi guardi alla complessità grande dell'argomento

ed alla importanza della controversia dibattutasi dalle due parti con uguale accanimento, se non con uguale valore tecnico.

Su tale controversia il vostro Segretariato Generale, riferiva per primo con grande serietà ed imparzialità all'E. V.

Esprimeva esso brevemente un suo parere comparativo intorno ai due sistemi, notando come quello informato alla scuola, la quale non esitava punto a chiamare italiana, per quanto prevalente nelle sole provincie Meridionali, presentasse sull'altro del Redaelli, adottato dal Ministero della Guerra nel 1874, il vantaggio di una maggiore strettezza del giuoco e conseguente celerità di mosse, e perciò di una preziosa facilità di accorrere alle parate con piccolo impiego di forze e di tempo. Non taceva d'altra parte il suo dubbio di una tal quale deficienza sua nella energia delle offese di sciabola, ma ad ogni modo conchiudeva che, anche ammettendo ciò, la scuola Redaelli rimaneva, tutto sommato, inferiore nel confronto. Imperocchè il potere, secondo il metodo primo, operare con rischio minore e celerità maggiore, compensava ben largamente, anzi stabiliva un deciso vantaggio sopra colui il quale calasse anche più violento, ma più tardo il colpo, cioè colla sfavorevole probabilità di trovare il ferro anzichè il corpo avversario.

Però, malgrado un si evidente riconoscimento dei me riti della scuola italiana, esso Segretariato Generale, non si credendo chiamato ad emettere un vero e proprio giudizio tecnico, negava che il Ministero potesse ottemperare alla domanda dell'Accademia Nazionale di Napoli, non appartenendogli, diceva, il rilasciare od autorizzare documenti relativi ad altro che ai servigi militari prestati ed alle idoneità in questi dimostrate.

In altra posteriore occasione lo stesso Segretariato Generale (il 1° maggio 1881) riguardando sempre la

controversia come di grande importanza, proponeva all'E. V. di nominare una Commissione di Ufficiali del R. Esercito riconosciuti come i più competenti e, qualunque ne fosse l'arma od il grado, convocarli per determinare in genere il metodo da seguirsi nell'insegnamento della scherma presso i corpi e gli istituti militari.

Fu allora che V. E. nominava (14 aprile 1882) la Commissione militare presieduta dal nostro illustre collega, il Generale comm. Colli di Felizzano.

A questa era chiesto un parere intorno ai seguenti punti e colle parole che testualmente riportiamo:

<<1° Riconosciuto che per le armi di Fanteria, di Artiglieria e del Genio la scherma è semplicemente un'esercizio ginnastico ed un ramo di educazione utile nelle contingenze della vita in cui può trovarsi un ufficiale, e che invece per la Cavalleria è prima di tutto una parte essenziale dell'istruzione tecnica militare, vedere se sia il caso di adottare un solo metodo di scherma per tutti, oppure se sia meglio adottarne uno differente per le diverse armi, in relazione ai concetti suindicati; >>

<< 2° In seguito alla risposta che verrà data al quesito precedente, indicare quale o quali siano i metodi da stabilire;>>

<<3° Accennare ai motivi essenziali che avranno indotto alla scelta di cui sopra; >>

<< 4° Esporre tutte quelle considerazioni e proposte che la Commissione crederà del caso per il buon impianto ed il buon andamento dell'istruzione sulla scherma di spada e sciabola e sul modo di promuoverne lo sviluppo e stimolare l'emulazione. >>

La Commissione esprimeva unanimamente il parere che convenisse adottare un metodo unico tanto di spada quanto di sciabola, e che il maneggio di questa, per le armi a cavallo, dovesse al tutto derivare dal sistema prescelto.

Quanto all'ordine giudicarono che nella progressione si dovesse sempre far precedere l'insegnamento della spada a quello della sciabola.

Intorno al metodo da seguire, stabilito che non vi dovrebbe essere se non una sola scuola per tutti i corpi, essa non credeva di poter pronunciare un giudizio assoluto fra le diverse esistenti, e, << per allontanare la possibilità che s'introducessero metodi dipendenti da sistemi individuali o regionali, proponeva ad unanimità di aprire un concorso, con premio da assegnarsi a chi, entro un termine stabilito, presentasse il migliore trattato di scherma (spada e sciabola) informato alle sane tradizioni italiane, e basato sopra dimostrabili principi, sviluppato cioè con metodo razionale e pratico, ed inspirato nella sua condotta e nelle sue applicazioni alle più elevate massime della *perfetta cavalleria*, le quali dovrebbero anche essere opportunamente raccolte nel trattato. >>

Accennando poi ai motivi essenziali che l'avevano condotta in tale deliberazione, la Commissione dichiarava di aver creduto opportuno di proporre un concorso anzi che scegliere addirittura un sistema, ed un metodo perché << i principali sistemi vigenti non contengono uno sviluppo completo dei principi e delle norme per l'ammaestramento della scherma, tanto di spada quanto di sciabola, ed anche perché talune scuole hanno parecchi punti comuni che ne rendono quasi impossibile l'assoluta distinzione in tutte le parti.>>

<<L'utilità di un concorso, aggiungeva, sarebbe pure dimostrata dalla considerazione, che, per esso << tutti i cultori dell'arte schermistica potranno portare il loro contributo alla formazione d'una completa ed unica scuola

Italiana; e che un sistema prescelto mediante concorso, acquista necessariamente indiscutibile autorità anche di fronte a coloro i quali in parte ne dissentono, sicchè si potrà sperare che abbiano termine le polemiche fra i partigiani ed i sostenitori di diverse scuole, polemiche rilevate dal Ministero stesso, e certamente nocive al saldo impianto di un'unica scuola in Italia >>.

Preso in attento esame il dispaccio ministeriale in tutte le sue parti, la detta Commissione, dopo avere risposto ai precedenti quesiti, si è trovata concorde nel ritenere che <<il metodo Redaelli non corrisponde allo scopo di formare buoni schermitori di spada, e di sciabola e che, applicato all'istruzione militare, esso ha dati risultati tutt'altro che soddisfacenti>>. E aggiungeva:

<< I fautori del sistema Redaelli asseriscono ch'esso serve essenzialmente a sviluppare le forze fisiche e l'agilità delle membra; ma la Commissione reputa che questo maneggio crea invece difetti non facili a sradicarsi nello insegnamento della vera scherma, non essendo d'altra parte difficile ottenere con altri esercizii ginnastici una non minore preparazione>>.

Veniva appresso una serie di considerazioni e pro poste per il buon impianto ed andamento dell'istruzione di spada e di sciabola, nonchè sul modo di promuoverne lo sviluppo e stimolare la emulazione. Considerazioni e proposte sulle quali la presente relazione tornerà sopra a suo tempo, avendole essa trovate in ogni parte loro non men ragionevoli che pratiche ed efficaci.

Pare intanto a noi tutti vero obbligo di lealtà il dichiarare ora che di questa Commissione, la quale ha posto nel modo più razionale e positivo il problema additando pure i modi di vera e spassionata soluzione, noi ci onoriamo di professarci convinti e diretti continuatori, ben lieti di giungere, per vie non diverse dalle sue, ad una effettiva conclusione.

Il concorso, le condizioni del quale si leggono nel manifesto pubblicato nella Gazzetta Ufficiale del Regno del 21 settembre 1882, regolava la cosa per modo da togliere nella Commissione ogni dubbio intorno alla natura ed estensione del proprio mandato.

Esso infatti escludeva l'idea comunque di limitare l'estensione che i singoli autori intendessero dare alla parte tecnica del trattato, il quale doveva inoltre contenere un breve cenno storico sulla scherma presso le nazioni civili, e specialmente in Italia, ed una esatta, per quanto succinta, esposizione delle principali norme da seguirsi dalle parti contendenti e dai loro rispettivi rappresentanti nelle partite d'onore. << È superfluo, conchiudeva, l'aggiungere che tale riassunto dovrà essere informato alle più squisite regole di perfetta cavalleria >>.

Appresso, tenendo presente che il lavoro in discorso deve servire indistintamente per tutte le armi, e che quindi << il maneggio della sciabola nell'arma di cavalleria deve essere una semplice e naturale derivazione di quello della sciabola ordinaria, voleva il trattato stesso informato alle sane e gloriose tradizioni della scuola Italiana, facendo distinzione fra la parte che riguarderà gli ufficiali e quella concernente la truppa, e tenendo presente per quest'ultima, che la istruzione possa venire interamente compiuta entro i limiti della permanenza degli uomini sotto le armi >>.

La Commissione fin dalla prima seduta si trovò non solo in maggioranza ma colla quasi totalità dei suoi membri.

Appena costituitasi, riconoscendo il proprio Presidente ed il proprio Segretario, essa pigliò conoscenza di tutti gli atti che presentavano la storia della questione, e, trovando perfettamente determinata la parte propria nel manifesto

ministeriale, cominciò dal rivolgere a se stessa la prima delle domande, quella della scuola da adottare.

Innanzi di prendere in esame i trattati di scherma sottoposti al suo giudizio, essa volle fissare i criteri fondamentali in ordine a cui giudicare del merito teorico e della utilità pratica di ciascuno di essi.

Non era il caso del minimo eclettismo. L'Esercito o, per dir meglio, la Nazione, doveva avere una scuola sola, corrispondente alle tradizioni e al genio locale, non meno che alla ragione tecnica.

Dopo non lunghi ragionari si fu tutti d'accordo sul principio oggi predominante nelle scienze del pari che nelle arti, quello cioè di conformare le esercitazioni alla natura dei fatti cui intendono preparare, riproducendoli nel modo più prossimo e, se fosse possibile, identico.

L'esercitazione tattica ha completamente abbandonato il vecchio ideale geometrico. Poichè sul vero campo di battaglia prevalgono, per la necessità delle cose, gli andari rapidi, gli ordini sparsi, le mosse adatte agli accidenti del terreno anzi che alle direzioni dello squadro, si ebbe il buon senso e lo spirito di dire: non più contatto dei gomiti, non più manovre per circinum et regulam, come altra volta quando, durante i lunghi periodi di pace, si giudicavano soltanto da codeste ortogonalità il merito e la disciplina delle truppe.

Ora se con sì spigliato verismo oggi in tutto il mondo ci si prepara ai certami generali, non avendo l'occhio ad altro che alle battaglie avvenire, è giusto, è pratico che anche ai certami parziali si debba prepararsi ricordando le esigenze e le mosse effettive del terreno.

La scherma, scienza ed arte ad un tempo, mantenne lungamente, e mantiene tuttora, molte forme e molte convenzioni accademiche, colle quali bisogna farla finita. E

ciò tanto più che sono forme e convenzioni dei periodi men seri e men bellicosi, imperocchè invece la scherma dei grandi giorni, la scherma della forte e fiera cavalleria, era l'opposto, cioè eminentemente verista.

Non si contentava di simulare il combattimento; era essa un vero e proprio combattimento. (1)

Si schermiva in tenuta di nuoto; il fioretto lo aveva bensì il suo bottone, ma era un disco che impediva certamente la penetrazione della lama, ma lasciava sporgerne una punticina che dispensava il colpito dall'incomodo di accusare la botta, poichè questa si accusava da sè con un forellino ed un circostante rossore simile alla beccatura di una vespa. Si tirava inoltre senza maschera e senza guanti; l'avambraccio non restava difeso dal crespino.

Tutto ciò (che nessuno certamente penserà di voler rinnovare) era, bisogna convenirne, terribilmente verista in sé, e creava per conseguenza un grande verismo nell'azione.

Ognuno si guardava la faccia quanto il torso, anzi più, come è perfettamente ragionevole, e non teneva giuochi soverchiamente arrischiati, sapendo ciò che lo avrebbe colto ove restasse scoperto, cioè non un *globetto* di pelle o di gomma, ma una punta, per quanto leggermente, offensiva.

---

(1) Così l'intendevano per l'appunto i Romani antichi della cui gladiatura rudiaria (precisamente la nostra scherma). Giusto Lipsio diceva con verità ed efficacia grandissima che gli esercizii erano: pugnae sine sanguine, e la pugne: exercitia cum sanguine. Sine o cum ma pugnae sempre. I due vocaboli con vera sapienza pratica si permutavano nella definizione suddetta.

Ora la faccia è considerata poco, nulla (1). Chi vuole accusa maschera, e chi no lascia correre! È roba che non si conta sebbene poi nella realtà conti tanto. Il giuoco era pertanto allora verista nella natura come negli espedienti; si schermiva di corpo anche più che non si parasse di ferro.

Le sparite erano allora senza confronto più in uso; i disarmi, più che giuochi di filo o sforzi di ferro, rarissimi sul terreno, erano salti sotto misura e violente prese di mano. La spada aveva tre accettatissimi modi di offesa, egualmente naturali e legittimi: la *punta*, il *taglio* ed il *pomo*. La civiltà progredita o, meglio, la forza e la fierezza scemate, ridussero il giuoco più mite, più elegante, ma nel tempo stesso più incompleto e convenzionale, creando un vero distacco fra la sala d'armi e il terreno. Senza voler punto raccomandare il duello, chi pensi seriamente all'educazione fisica dei giovani deve pur coordinarla a positivi concetti di offesa e difesa, e scegliere fra i sistemi ed i metodi, quelli che alla difesa ed alla offesa veramente ed efficacemente preparino.

Noi avevamo sott'occhio dei fioretti Monti (scuola Redaelliana), dei fioretti francesi, dei misti, e dei napoletani.

Quale di questi arnesi, ci siamo chiesti, è esso veramente un'arma? Non occorrevano ragionamenti, l'occhio rispondeva da solo. Il fioretto napoletano è una effettiva spada; s'adottò quello.

Rimane assiomatico che il modo migliore di abituarsi alla spada e farcisi forti, è quello di esercitarsi veramente con una spada.

(l) Miles! faciam feri - fu l'ordine del giorno di Cesare a Farsaglia. Anche se Pompeo il grande non accusò: maschera! codestì colpi alla faccia decisero delle sorti del mondo.

Scelto il fioretto con questo ovvio, quanto indeclinabile criterio della ricerca della verità nello stromento, il resto veniva da sè.

La natura di questo implicava già quella dell'arte; dalla struttura dell'arma veniva tracciata, imposta tutta una logica del metodo.

Spada napoletana, dunque scuola napoletana.

Ma, si noterà forse da taluni, come fosse già detto più sopra, e precisamente nel programma ministeriale, che la scuola doveva essere italiana. Ebbene, e chi vorrà dire che italiana non sia, per il solo fatto che predominasse nelle provincie meridionali? Gettiamo un po' lo sguardo sopra un passato certo non remoto. La scuola francese e la mista non erano che importazioni, delle quali non è da star qui a negare la ragione tecnica, che certamente ve n'ebbe e non poca, ma di nazionalità evidentemente mancavano. Il fioretto o passetto che si usava anche nell'Alta Italia al principio del secolo era proprio quello che oggi si chiama napoletano. Quando, dopo la pace del 1815, la Lombardia, la Venezia, il Piemonte, i Ducati, ebbero le loro Sale d'Armi invase da prevosti francesi, od anche italiani ma educati alla scuola francese, il fioretto corto, leggiero, impugnato comodamente, alla stessa guisa che noi si fa lo stocco o la sciabola, ottenevano effetti straordinari contro la lama lunga e robusta della spada italiana, correttamente ma non versatilmente impugnata, cioè incapace di lanciare sia dall'alto al basso, che dal basso all'alto i coupè, non che di penetrare con quelle entrate di lancio cui si può spingere il fioretto francese, che arieggia il frustino e talvolta viene anche ad arte incurvato per guisa da toccare anche quando il petto resterebbe regolarmente coperto.

I maestri italiani d'allora, non osando respingere un'arma che non era arma, nè obbiettare contro colpi che non erano

colpi, perchè non egualmente possibili colla spada in un combattimento, incapaci di resistere alla moda, forse anche desiderosi pur essi di novità, come suole in certi periodi pressochè snazionalizzati accadere (e quello davvero fu uno), accettarono lo scontro ineguale. Accettatolo, essi, per non restarvici troppo inferiori, accorciarono la lama, alleggerirono la guardia, abbandonarono il vette trasversale, impugnarono l'arma a guisa di stocco, la diressero col pollice assai più che con l'ultima falange dell'indice, e crearono un giuoco intermedio cui divenne possibile molta parte della furba e forte leggerezza francese e non poca della serietà antica italiana, un giuoco infine bello e potente nel correre i fili, gagliardo nell'impossessarsi dei gradi, lesto e adatto anche alle angolazioni più ardue, ma eclettico, staccato completamente dal genio e dalla tradizione italiana e, ciò che più importa, avente un istrumento un po' men lontano che non fosse il francese da quello del combattimento, ma certo assai più lontano che non fosso quello da cui, con tanto semplificare ed alleggerire, esso era derivato e ridotto. Da queste considerazioni d'arte e di storia è facile arguire che il fioretto il quale si chiama napoletano, non è altra cosa che l'italiano, conservato in quella parte d'Italia dove, e nessuno lo vorrà certamente negare, la scherma si mantenne più altamente e più generalmente in onore. (1)

Il fatto che gli schermitori, segnatamente lombardi, per piegarsi al giuoco misto furono obbligati ad abbandonare il gavigliano e gli archetti di unione sostituendoli coll'*anello*, provano ciò che fu detto più sopra, che cioè la spada italiana impone una scuola italiana, e che dall'istrumento scaturisce necessariamente il metodo.

(1) È massimo documento di ciò il fatto che il Rosaroll e il Grisetti chiamarono per l'appunto Italiana e non Napoletana quella scherma della quale scrissero con insuperata sapienza. E tale la chiamarono non ora, che potrebbe dirsi un omaggio ai tempi, ai fatti e alla moda, ma ottant'anni fa e dedicando il loro trattato ad un Re, non già d'Italia, ma di Napoli. Il che, si capisce, li rendeva più sinceri assai che obbliganti.

La Commissione, che all'unanimità aveva scelto il fio retto rimasto in uso nelle scuole napoletane, coerentemente alla propria deliberazione, scelse quella scuola cui esso perfettamente ed esclusivamente serviva.

Fu soltanto dopo un tale accordo generale che la Commissione deliberò di passare all'esame dei trattati che i dieci concorrenti avevano inviato al Ministero della Guerra.

Ma un breve incidente fece ancora alquanto soprassedere.

È un fatto che la spada italiana, impugnata nel modo che sarà descritto più innanzi quando si tratterà il grave argomento della legatura, presenta uno de' suoi più importanti problemi, nella difficoltà di lungamente tenere coll'anulare e il mignolo il manico in linea per modo che il pomo resti nel cavo centrale della palma.

Qualcheduno dei concorrenti avvisò pertanto di modificare il manico dandogli tale curvatura verso sinistra che l'asse del pomo non dovesse più restare sul prolungamento dell'asse della lama e di quello dell'avambraccio.

La discussione intorno a questa novità non fu breve. Si riconosceva, segnatamente dai membri abituati al giuoco misto, che il pomo dell'impugnatura italiana, qualora il manico non fosse molto lungo (cosa per altre ragioni inammissibile nel fioretto italiano quanto comoda ed utile nel francese) presentava qualche disagio e che in ogni modo, anche fuori di questo caso, una curvatura poteva benissimo agevolare il compito dell'anulare e del mignolo, piegando in certo modo incontro ad essi.

Prevalse non pertanto l'opinione che il manico del fioretto non debba venire curvato nè dall'alto al basso nè da destra a sinistra o viceversa. Piegato nella prima maniera, cioè alla francese, esso dispone ad una inclinazione della lama, che osta a quel parallelismo delle sue facce maggiori all'orizzonte onde si caratterizza la guardia italiana, venendo

così a contraddire alle ragioni del vette e presentando una specie di incompatibilità fra la costruzione e l'uso. D'altra parte un manico in tal guisa curvato rimane, come fu detto più sopra, comodo ed utile quando abbia lunghezza di almeno una volta e mezzo superiore a quella che sarebbe domandata dalla larghezza della mano. Ma una volta che nel fioretto italiano la mano non può scorrere perchè deve abbracciare il vette, e che in quello misto rimane ugualmente fissata dalla introduzione dell'indice e del medio nell'anello, che prò di un allungamento del quale non è possibile approfittare che abbandonando il metodo fondamentale di impugnatura?

Quanto poi ad una qualunque piegatura trasversale si opinò che il farla da sinistra a destra sarebbe un sottrarre anche peggio la parte superiore del manico all'azione dell'anulare e del mignolo ed aumentare la difficoltà in certa guisa congenita dell'arma; mentre colla direzione opposta s'andrebbe bensì loro incontro, agevolandone il lavoro, ma si contribuirebbe assai a portare la lama fuori di linea. Tale fu il parere della grande maggioranza della Commissione, la quale, senza voler credere che ogni modificazione della spada italiana dovesse significare assolutamente l'abbandono della scuola, si mostrò per altro persuasa intanto della perfezione di questa e si ricusò a qualsiasi novità che non venisse in seguito imposta da una esperienza molto lunga e molto generale.

Esaurito questo incidente, il Segretario mise a disposizione del Presidente i dieci trattati del concorso. Le schede suggellate furono staccate da essi e chiuse in un piego che si volle pure suggellato colla massima diligenza, e questo affinchè nel maneggiare i volumi non avvenisse che qualcheduna delle schede, aprendosi, rivelasse un nome che non poteva, per le condizioni del manifesto, venir conosciuto che dopo la aggiudicazione del premio.

Dovendosi giudicare non solo assolutamente ma comparativamente, diveniva necessario che la lettura fosse divisa per singole parti affinchè ciò restasse agevolato, se non punto per punto, almeno materia per materia.

L'ordine seguito per codesto esame parallelo, fu:

(A) Lettura a voce alta delle singole parti dei trattati seguendo l'ordine del loro numero di presentazione dall'uno al dieci.

(B) Lettura delle parti nell'ordine prescritto dal manifesto ministeriale ai trattati, cioè:

Parte 1a. Sunto storico della scienza ed arte della scherma.
Parte 2a. Trattato della spada.
Parte 3a. Trattato della sciabola.
Parte 4a. Norme e consuetudini cavalleresche per le trattative e per gli scontri, vale a dire giurisprudenza e tecnica delle partite d'onore.

Fu inteso che ciascuno dei membri dovesse, durante la lettura, prendere gli appunti delle considerazioni sue intorno alla parte di lavoro ascoltata. Prima di passare da un trattato ad un'altro, egli doveva scriverne, anche per propria memoria, la classificazione con punti da 0 a 10 di merito.

In generale la lettura non si interrompeva e le considerazioni erano riservate a dopo.

Quando però queste erano di natura pregiudiziale come se, per esempio, qualche proposizione contraddicesse ai principi adottati per modo da costituire una reale e complessiva negazione del programma o del metodo, oppure anche se il lavoro, per moltiplicità o gravità di errori, si chiarisse veramente al di sotto di ogni critica, ciascuno dei membri poteva prendere la parola, richiamare, sull'errore parziale o sulla complessiva insufficienza, l'attenzione dei colleghi, e proporre la cessazione di una inutile perdita di tempo per parte della Commissione.

È spiacevole dirlo, ma il caso si presentò parecchie volte senza che per altro nè ad una prima nè ad una seconda proposta di tale specie venisse mai ottemperato. Incontrato qualche errore, anche capitale, si ebbe sempre, malgrado le più giuste proposte di reiezione, la pazienza di proseguire finchè se ne trovassero altri: non si pose mai da parte nessun lavoro se non per motivi molto ripetuti, oltrechè gravissimi, di tecnica, usando la massima tolleranza per tutte le imperfezioni di forma ed impiegando ogni buona volontà per interpretare nel senso più accettabile quello che il giro della frase od il senso della parola designavano meno esattamente.

Quando ciò non bastava ancora, e risultava chiarissima la deficenza del lavoro esaminato, si passava al successivo ma dichiarando riprovata la sola parte letta senza perciò rinunziare all'esame delle altre.

Significava dunque ancora una sospensione, non una esclusione. Il lavoro così disapprovato per un quarto, avrebbe anche potuto, col fiorito riconosciuto delle altre tre parti, rialzarsi ed anche venire in ultimo proclamato il migliore. Questo caso fu preveduto nella lunga discussione che si premise all'adozione del metodo di esame e venne stabilito che nel caso d'imperfezione di una sola delle parti, si sarebbero proposti gli emendamenti a quella od anche la sua rinnovazione, pregando però il Ministro a non voler privare del premio, malgrado lo spirito e la lettera del programma, chi fosse riuscito davvero eccellente nella maggioranza delle parti del trattato.

A proposito di questa discussione fu dibattuto anche un altro argomento di giustizia e di convenienza.

Se, chiedeva qualche membro uno dei concorrenti riuscisse eccellente in una delle due parti vitali del trattato, per esempio la spada, ed un'altro nella sciabola, potremmo

noi dividere il premio? - In presenza di questa molto seria domanda intorno ad un caso che si riguardava possibile e forse anche probabile, si venne ad una discussione immediata, essendo preferibile che, intorno ad un tanto argomento, la Commissione deliberasse innanzi di cominciare l'esame dei trattati di spada e di sciabola, e ciò per averla sicuramente imparziale ed impersonale.

Considerata la differenza delle scuole, considerato che, anche nella scuola stessa, difficilmente lo stesso individuo si esercita con pari amore nelle due armi insieme, sembrava poco probabile che il merito della trattazione ottima d'entrambe potesse riunirsi in una persona stessa.

Ciò posto, possiamo noi dividere il premio? Chiedevamo a noi stessi.

Certamente no - tale fu la risposta ben dibattuta, ma da ultimo unanime. No, per due ragioni. - La prima di legalità, essendo noi obbligati a giudicare conformemente alle condizioni inalterate del manifesto. - La seconda di equità, in quanto che, essendo stato bandito il premio soltanto per un trattato comprensivo delle due armi, venne certamente allontanato dall'idea del concorrere più d'uno che si sarebbe sentito capace e degno, se il programma fosse invece stato limitabile ad una, la quale egli avesse già fatta soggetto esclusivo ai suoi studii ed alle sue esercitazioni.

Da queste due, che furono le principali fra le molte ragioni addotte, restano più che giustificate le deliberazioni di non proporre al premio che un solo trattato; di considerare come non presentati quelli che non contenessero tutte e quattro le parti volute dal manifesto; ed anzi di non giudicarne degno neppure il meglio classificato qualora non presentasse un merito assoluto, oltre a quello comparativo. Quanto al valore speciale che potesse incontrarsi in questa o quella parte di un'opera, si sarebbe potuto richiamare sopra di essa l'attenzione di V. E. per quei provvedimenti fuori del programma, che avesse reputato del caso.

La lettura dei trattati di spada cominciò, come si è detto, dal N.° 1 e proseguì fino al 10. Venne fatta a voce alta e si può dire col fioretto alla mano. Per ogni definizione, per ogni azione descritta sulla cui esattezza sorgesse il più piccolo dubbio, si procedeva immediatamente alla verificazione a mezzo di schermitori eminenti i quali impugnavano l'arma seguendo con ogni scrupolo le indicazioni del trattatista per vedere a che effettivamente conducessero.

Durante le successive letture vi ebbero lunghe e svariate dispute, delle quali la E. V. potrà prendere conoscenza sui verbali riassunti con singolare precisione e lucidità dal capitano sig. Goracci, che la Commissione ebbe la fortuna di avere per Segretario.

Non è quindi nella presente relazione che verrà ripetuto quanto venne ancora detto intorno alle varie impugnature dell'arma, alle posizioni, alle mosse, alle sparite specialmente sotto, delle quali fu assai lungamente ragionato, alle angolazioni, ai fili, agli sforzi di ferro, ed ai disarmi.

Nessuno di questi argomenti trattati con ampiezza e profondità di ragionamenti, nonchè varietà ed abilità singolare di esperienze, compromise mai la unanimità o quasi unanimità della Commissione, salvo che dallo insieme di tali discussioni, e segnatamente da quella intorno al metodo d'insegnamento dell'assalto, surse vivo disparere per una consuetudine intorno alla quale il solo rinviare l'E. V. ai particolari del verbale sarebbe volerne uscire con levità certamente non pari all'importanza di un argomento che fu il solo nel quale la Commissione non si trovasse agevolmente d'accordo.

Si riferisce alla questione della legatura o no del fioretto.

Si opponevano recisamente ad essa quei membri della Commissione i quali avevano senza transazioni di sorta adottato il principio che l'azione e la preparazione della sala

d'armi dovesse in ogni parte identificarsi coll'azione e preparazione del terreno. Vi sarà egli accordato, chiedevano, di legarvi alla mano e poi su su al braccio la spada quando sarete di fronte al vostro avversario? Non avete voi stessi altra volta votato che la legatura è facoltativa e che può essere tralasciata da chi non ne senta il bisogno e adoperata da chi lo senta << quando su ciò i due campioni si trovino d'accordo? >>

Ma ci sarà codesto accordo quando uno dei due non ne abbia affatto bisogno, e non sia disposto a rendere servigio all'altro? Ebbene, e se l'accordo non è possibile, quali saranno le condizioni di colui il quale sia stato sempre abituato a legarsi il fioretto? O fate adottare in tutti i codici cavallereschi d'Europa, principiando da quello d'Italia, il diritto di legarsi la spada alla mano, anche se l'avversario ricusi di ciò fare colla propria, ovvero mantenete nella istruzione le forme e condizioni effettive del combattimento sotto pena di essere battuti sempre, anzi di non aver insegnato ai vostri allievi altra cosa che il modo di farsi impunemente uccidere. - L'uso di legarsi la spada, aggiungevano, è relativamente moderno.

Come si può infatti immaginare che questo metodo esistesse qualche centinaio d'anni fa, quando due gentiluomini che avevano qualche conto da saldare tra loro, sguainavano lì per lì le spade sotto una lanterna per farla risolutamente finita? È nemmeno supponibile che uno dei due potesse dire all'altro, già in guardia: << aspettate un poco finchè io mi assicuri bene l'arma colla quale ammazzarvi?>>

Nè si citi, seguitavano, la dragona, la quale è effettivamente antichissima, ma non ha per nulla ufficio comune colla legatura dalle dita al polso ed altro che si suol fare nelle sale napoletane.

Gli scopi della dragona erano evidentemente due.

Il primo di non perdere l'arma nel caso che l'avversario,

con un forte picchio, o uno striscio ben graduato e potente, facesse scappare il manico dalle dita (fatto che a cavallo produrrebbe la perdita dell'arma, ed a piedi costerebbe a dirittura la vita); il secondo, di poter cavare dalla cintola o dalla fonda un'arma corta per far fuoco sul nemico, e ciò senza bisogno di ringuainare la spada, ma semplicemente lasciandola cadere sospesa al polso. A questi due uffici, affermavano, la dragona perfettamente bastava bene inteso che, in caso di disarmo, non salvava la vita se non quando un salto del cavallo sottraesse il disarmato al colpo avversario. Imperocchè il disarmato rimane mortalmente esposto sia che una dragona impedisca soltanto la caduta dell'arma a terra, come se uno stretto ed alto sistema di bende mantenga il manico dell'arma aderente alla palma.

Una volta che l'avversario gli abbia così sottomessa e spostata la lama che egli si trovi esposto ai suoi colpi, resta del tutto indifferente per lui lo avere la spada a qualche metro di distanza o soltanto deviata per modo di non poter più correre subito alle parate. <<Domandando la legatura per l'assalto, essi conchiudevano, voi domandate di creare una mala abitudine ed un funesto bisogno. >> A queste, che non erano certamente le sole ragioni addotte in prò della mano libera, i sostenitori della legatura opponevano alla volta loro copia di argomenti molto serii ed efficaci.

Adottata la spada italiana, la legatura, rispondevano, è una conseguenza necessaria del modo di impugnarla, che è il seguente: Il polpastrello del pollice steso sopra la faccia superiore del ricasso; la seconda falange dell'indice passatagli direttamente sotto ed appoggiata perciò alla sua faccia opposta, mentre la prima volge in su al vertice della concavità della coccia; il medio, passato trasversalmente a cavallo del vette, da cui esce sul vano sinistro con due falangi, ripiegantesi verso la base del pollice.

Ciò posto, l'anulare ed il mignolo hanno a reggere il manico con quello che resta loro di forza, ed in certo modo a

reagire contro la direzione impressa al ferro dalle tre altre dita, il cui lavoro, indirizzando alquanto la punta a destra, non può a meno di spostare più o meno il pomo a sinistra, mentre è invece necessario, anzi capitale, che esso posi sul cavo della palma, precisamente dove questo converge alla parte centrale del polso.

La onde, insistevano, anche lasciando stare gli argomenti del riposo, che la legatura permette nei periodi meno mossi degli assalti e della saldezza che aggiunge nei più mossi, questa è resa indispensabile da ciò che ad essa vien dato fare completamente e permanentemente quella resistenza alla deviazione dell'arma cui l'anulare ed il mignolo basterebbero poco e per poco.

Coll'impugnatura nostra, seguitavano, le tre prime dita si trovano nella più acconcia collocazione, e quindi la più efficace, a reggere e dirigere il ferro; ma questa, nel tempo stesso, presenta un effettivo antagonismo con quella delle altre due, le quali restano impari allo ufficio loro senza qualche cosa che le aiuti a mantenere centrale la posizione del pomo e le dispensi da un permanente e disagevole lavoro che, quand'anche potesse durare, andrebbe a detrimento della elasticità e della velocità.

E' pare, concludevano, un giuoco di parole, ma è invece una verità rigorosa che nel giuoco della spada italiana, colla legatura si ha lo spontaneo ed il naturale; mentre senza di essa c' è il rigido e lo sforzato, i quali producono, nei primi periodi dell'assalto, la durezza della tensione e, nei successivi, il languore della lassezza; due opposte ma del pari immancabili cagioni d'insuccesso.

Coloro i quali non volevano saperne di legatura, pure apprezzando coteste ragioni, non ci si acquetarono.

Non è ancora provato, replicavano, che non si possa creare un'impugnatura la cui parte superiore, anche lasciando l'antica forma al ricasso, alla coccia, al vette ed agli archetti, non valga con un adatto rigonfiamento, ad empiere tutto il

concavo della mano, o con un bene inteso ripiegamento del manico, a facilitare l'aderenza del pomo alla parte centrale del polso anche senza bisogno di legature.

Ma, volendo anche rinunziarvi, non è provato che a ciò non si possa provvedere in maniera più accettabile. Resterà pur sempre possibile, aggiungevano, la sola legatura al polso mediante una semplice dragona, la quale compia tale ufficio con un mezzo veramente connaturato e veramente generale e tradizionale; mentre la attuale legatura più o meno risalente non è nè una cosa nè l'altra.

Quest'altri obbiettavano dicendo che bisognava pensarci innanzi di adottare la spada italiana, ma che, dopo di averla accettata, non si poteva privarla di quel mezzo, al quale essa pur deve i suoi grandi successi. Infatti, affermavano, senza la legatura, un tiratore napoletano scapita al punto da non essere affatto più quello.

Questa considerazione e questo fatto venivano controbattuti subito dagli oppositori i quali ammettevano che tutto ciò potesse risultare anche vero per i tiratori già abituatici da troppo gran tempo, ma che nemmeno per loro sarebbe durato. Che però, anche in tal caso sarebbe bisognato rassegnarcisi - ciò riguardava loro, esclusivamente loro, imperocchè per i nuovi, già formati con un' istruzione a fioretto slegato, sarebbe stato l'opposto; la legatura li avrebbe impacciati, ed essi avrebbero la fortuna di trovarsi al combattimento in condizioni perfettamente uguali a quelle dell'istruzione.

Riconchiudevano dicendo che, quando anche il problema degli assalti di più ore restasse insolubile senza la legatura per il notato antagonismo delle due azioni della stessa mano, ciò meritava ben poca attenzione riguardo alle prove di terreno, dove quelle non durano ore ma tutto al più quarti d'ora, e dove, per conseguenza, non arriva quel tale pericolo di stanchezza che, in sala forse, ragionevolmente si teme.

Si venne da ultimo ad un compromesso molto pratico fra

le due parti, collo stabilire che l'istruzione dovesse farsi a fioretto sciolto durante tutto il corso dell'insegnamento secondo il trattato premiato, lasciando nell'assalto facoltativa la legatura. È possibile, è sperabile che la scuola a mano libera produca l'abitudine degli assalti a mano egualmente libera, od almeno con tale una comoda e spiccia legatura (od anello d'infilatura al polso) da non ci essere affatto bisogno per ciò nè dell'adesione dell'avversario, nè della perdita di un tempo molto prezioso.

Su tutti gli altri punti che riguardavano la scuola italiana ed erano con proprietà di linguaggio, con chiarezza di descrizioni e con ben intesa gradazione didattica, espressi nel trattato N. l0, la Commissione si trovò perfettamente concorde. Fatta la media della votazione intorno alla parte della spada, esso N. 10 riportò punti 9,55; mentre quello immediatamente migliore dopo di esso, cioè il n. 9, aveva ottenuto una media di 6,36.

Si passò alla lettura dei trattati di sciabola.

Finchè la Commissione si occupò della spada accadde pochissime volte di fare allusione, non che discorso alcuno, del sistema Redaelli, che, quanto alla punta, rimane senz'altro al disotto di ogni discussione. Lo stesso suo autore infatti, s'era indotto senza punto desiderio proprio e soltanto perchè si esigeva da lui il completamento del suo sistema, ad occuparsi della spada la quale era stata sempre fuori dell'ordine dei suoi studi e delle sue attitudini d'intelligente e vigoroso sciabolatore.

Ragionando invece ora dell'arma nella quale egli, per quanto inaccettabile, fondò una scuola, la discussione potè

veramente dirsi una continua serie di paralleli dei due sistemi, posizione per posizione, mossa per mossa.

In codesta scuola del Redaelli, rimane abolito il movimento dell'articolazione del pugno ed il perno di rotazione è portato da questo al gomito - la sciabola va impugnata con molta ed incessante forza, a piena mano e senza mai permettere al pugno di fare angolo coll'avambraccio; si incassa il pollice in una camera della guardia pretendendo con ciò di dare forza e buona direzione al colpo; si esige piegamenti eccessivi dell'intero braccio, delle gambe e del corpo in sostituzione dei negati movimenti del pugno; si insegna a dare la sciabolata come *colpo di martello*; si curano pochissimo le parate; s'inculca anzi al soldato di dover contr'offendere anzichè parare se attaccato!!!

Tali precetti erano già stati combattuti punto per punto un sei anni fa dal nostro chiarissimo Presidente in una sua importante pubblicazione, alla quale era stato risposto con tale una povertà di scienza e di forma da doversi proprio reputare inutile ogni replica e considerare la avvenuta confutazione come un fatto ormai compiuto e giudicato nel mondo schermistico.

Il movimento Redaelliano continuò per quella che può dirsi forza d'inerzia. In suo favore rimaneva un contratto col Ministro della Guerra, ed un elenco di allievi che pur brillavano per grande energia di giuoco nelle sale e nelle accademie.

Ha ciò un significato? Quale? - È quì il caso di analizzare.

Affinchè una scuola qualsiasi possa pretenderla a giustificare col buon successo de'suoi discepoli la eccellenza del proprio metodo le conviene provare:

1. Che codesti buoni successi ottenuti sono i maggiori

che si potessero ottenere;

2. Che vanno effettivamente attribuiti al metodo;

3. Che i discepoli cresciuti in esso e per esso, se l'abbiano assimilato per modo da farsene una seconda natura e non volerlo nè poterlo per conseguenza lasciare anche se venga fatta loro facoltà di seguirne altri per meglio utilizzare i propri mezzi in ordine a modificati concetti di attacco e di difesa.

Nulla può invece dimostrare che i successi ottenuti dalla scuola del Redaelli siano i maggiori ottenibili, sebbene da questa siano usciti valenti schermitori. Imperocchè, come avrebbe potuto essere diversamente? - Si dà facoltà ad un maestro di scegliere, fra quelli di 20 a 25 anni, i giovani più ben fatti e più svegli, gli si lasciano a disposizione per quante ore al giorno egli stimi necessario, con tutti i vincoli della disciplina militare per reggerli, con tutte le speranze di fama e di carriera per animarli. È possibile che da tutta questa stupenda materia prima, da tutti questi immancabili mezzi di istruzione e di lavoro egli non ottenga, qualunque sia il metodo, degli importanti risultati? Forse che le pedanterie dell'insegnamento grammaticale o le fallacie e vanità di quello rettorico, impedirono mai di diventare uno scrittore a chi ne possedesse le disposizioni ed il vigore? La natura accumula talvolta in un individuo tale e tanta copia di doni e di mezzi che l'eccellenza del suo sviluppo può bensì venire dai cattivi metodi ritardata e menomata, ma impedita non mai. Laonde si può ben inculcare ad un giovane allievo di trasportare assurdamente dal pugno al gomito il perno di rotazione della propria sciabola, rimane ancora il fatto che se la mano è di fortissima presa e l'avambraccio convenientemente sviluppato, codesta rotazione, anche spostata, non può non produrre effetti formidabili.

Il movimento anzi che presentare la bellezza e la potenza della somma di un buon metodo e di una buona natura, rappresenterà la differenza in più dell'attività di questa sulla

passività di quello, ma ne resterà pur sempre qualche cosa di ammirato dallo spettatore. Non prova dunque nulla chi dice: i miei allievi fanno molto, se non provi altresì che quel molto è realmente un massimo e che nessun altro metodo avrebbe potuto dar più.

La scuola Redaelliana mancava inoltre affatto dei caratteri chiesti dalla 2a e 3a condizione domandata per provare la bontà di una scuola.

Infatti, appena usciti da essa, i giovani maestri modificavano qual più qual meno il metodo appreso. I più progrediti sono precisamente i più scostati.

Ora se di assimilazione intensa e permanente non ce ne fu mai, come si potrebbe dire che i buoni effetti erano dovuti al buon metodo? - Lodare il concetto meccanico Redaelliano significherebbe ammettere che (tutte le altre cose pari) gli spazi più lunghi si percorrono in tempi più brevi. Noi abbiamo veduto come i raggi d'azione inculcati nella scuola Redaelliana, fossero incomparabilmente maggiori di quelli inculcati in ogni altra scuola o, per dir meglio, in natura. È infatti assiomatico che il movimento d'una macchina qualsiasi va coordinato alla disposizione ed alla forma dei suoi congegni, e che non è possibile di comunque prescindere da taluno di questi e mettere in conflitto un'azione meccanica con un fatto organico preesistente.

Questo ragionamento vale per tutte le macchine, compresa la umana, anzi principiando da questa. Dove la natura ha posto una flessuosità, non è fattibile nè seriamente pensabile di porre una rigidezza perchè sarebbe creare un'antagonismo a tutto detrimento della logica dinamica che non può a meno di essere la più inviolabile di tutte le logiche, perchè il movimento è il più brusco ed intransigente di tutti i fatti.

Se nonchè, ben più che da un'argomentazione di filosofia naturale, la teorica Redaelliana rimane confutata dalla anatomica e fisiologica, intorno alla quale è ragionato con singolare evidenza da pag. 31 a pag. 34 della citata

pubblicazione del generale Angelini. (1)

Considerato pertanto che il trasporto di rotazione dal pugno al gomito rappresenta una negazione di forza, di velocità, di tempo, di effetto utile; considerato che l'impugnare la sciabola con molta ed incessante forza rappresenta uno spreco di lavoro, possibile soltanto nell'età più giovanile e tale per conseguenza che, quand'anche fosse capace di effetti veramente utili, questi rimarrebbero limitati al giuoco di pochi anni della vita, ovvero a nature straordinariamente vigorose, sulle quali non può mai basarsi un metodo; considerato che l'incassare il pollice in una camera, se anche può effettivamente assicurare forza e buona direzione al polso ed avvicinare il pugno al centro di gravità della sciabola, ha però il capitale inconveniente d'impedire ogni operazione di lancio dell'arma, vale a dire tutte quelle formidabili angolazioni di entratura per le quali la punta precede il pugno anzichè seguirlo, mentre vengono per appunto da codesto giuoco di avanzata della punta (la quale si determina per razione combinata del pollice col mignolo) i colpi più pronti, efficaci ed eleganti dell'arma; considerato che il colpo di martello è tutt'altro che la perfezione della sciabolata i cui effetti massimi non derivano dall'urto ma dalla percorrenza del ferro convergentemente strisciato; considerato che la contro offesa sostituita alla parata non è un provvedimento alla propria sicurezza, ma per converso una facile occasione d'incontri; considerato che l'eccesso dei piegamenti e dei movimenti del corpo, oltre che esaurire la lena muscolare e respiratoria, diviene frequentissima cagione di pericolo, sopra terreni ineguali o sdrucciolevoli;

La Commissione condannò e respinse ogni principio ed ogni applicazione della scuola Redaelliana e stabilì che, anche per la sciabola, dovesse in ogni parte prevalere il giuoco di pugno, lo studio accurato delle parate ed in genere

(I) Osservazioni sul maneggio della sciabola secondo il metodo Redaelli.

quella razionale economia cui s'informa la meccanica della spada. Nè da ciò valse a rimuoverla la tanto diversa natura dell'arma, non potendo una tale diversità impedire che, tenuto conto della divergenza, i criteri fondamentali del maneggio rimangano per entrambe collegati ed affini.

La Commissione procedette successivamente alla lettura di tutti i vari trattati di sciabola, collo stesso ordine seguito per quelli di spada e lo stesso metodo. In generale i lavori presentati furono per questa parte anche più incerti e più deboli. Ciò riesce facilmente spiegabile, imperocchè quantunque l'arma possa presentare difficoltà e finezze minori, essa possiede anche assai meno di tradizioni e perciò di guide e precetti determinati. D'altra parte, il predominio non lungo ma oramai regolamentare della scuola Redaelliana, aveva proprio confuso le menti non solidamente equilibrate.

E di codesta confusione per l'appunto la maggior parte dei trattati si risentiva non poco.

Per le discussioni avvenute intorno ai loro metodi e meriti comparativi egli è il caso, qui come per la spada, di riferirsi a quanto venne particolareggiatamente registrato nei verbali.

Sarebbe inutile ripetere all'E. V. o comunque riassumere ciò che venne costì registrato colla lodata perspicuità dal sig. Segretario il capitano Goracci.

Ottimo, per merito relativo ed assoluto, risultò egualmente il trattato N. 10 che ottenne per questa parte una media anche superiore che per l'altra, cioè 9,73.

Una tale superiorità di classificazione si spiega non già col fatto che l'autore sia meglio riuscito nella trattazione della sciabola che in quella della spada, la quale evidentemente rimane la parte sua, profondamente sua. Gli è che il merito di questa parte del trattato parve anche più completo perchè le trattazioni altrui furono più deficienti ed egli lasciò ad

ancora più grande distanza il migliore fra gli altri nove concorrenti.

Nel sunto storico della scherma, come nelle norme cavalleresche, il numero 10 restò pure considerevolmente il migliore ottenendo per amedue la classificazione di 8,90, la quale dava alla somma delle quattro parti componenti il lavoro, una media di 9,27.

La Commissione non ebbe quindi ad esitare un solo momento e deliberò all'unanimità di proporre a V. E. questo trattato per il premio.

Pronunziato il voto all'unanimità, venne aperta la scheda e si seppe che il nome dell'autore era quello di Parise Masaniello, giovane maestro di spada presso l'Accademia Nazionale di Napoli.

Il trattato, oltre ai pregi tecnici e didattici, presenta anche quello di una forma chiara, vigorosa, corretta, e qualche volta perfino elegante.

La Commissione opinò per altro che nella pubblicazione del trattato dovesse venire omessa la parte delle norme cavalleresche.

E ciò non perchè mancasse di merito. Si è già detto poco sopra come riportasse una classificazione molto elevata anch'essa.

Fu soltanto un senso di convenienza e di opportunità che consigliò una tale deliberazione. I massimi problemi vanno rispettati e lasciati da parte nelle occasioni minori. - Spieghiamoci.

Le norme fondamentali per la trattazione delle partite d'onore hanno così strette attinenze colle più ardue questioni

della vita sociale, non che colle tradizioni, i costumi, le esigenze positive della legislazione e le morali di ciascuna classe politica o militare, da non potersi utilmente trattare, nonchè risolvere, se non da scrittori di somma autorità, di lunga esperienza, di estesissime relazioni e forti per giunta della adesione d'uomini e d'istituti della maggiore importanza. Un codice qualunque, pubblicato da un singolo individuo può essere buono a ribadire un qualche errore esistente, ove l'autore sbagli anch' egli alla sua volta in quel senso, mentre non serve a sopprimere nessuno di quelli che condanna, se pure non pregiudichi le questioni mettendo innanzi prima del tempo idee che non sieno ancora mature, e che egli anzi corra il rischio di infirmare e sfatare per l'autorità non pari all'ufficio.

Un codice d'onore altamente razionale e fortemente collegato da una parte colla pubblica opinione del paese e dall'altra colla legislazione di esso, avrà fra breve la propria formula e la propria sanzione. Corsero oramai 15 anni dacchè una larga e degna associazione di uomini di spada e di uomini di scienza e di stato, elaborò tutto un corpo di morale sociologica e cavalleresca. (1)

Ciò per l'opinione pubblica, ma c'è ancora dell'altro. L'associazione della stampa (che ora prospera in Roma, per l'adesione di scrittori e uomini politici d'ogni colore) possiede già una corte d'onore, la quale seppe in ogni occasione mantenersi fuori e sopra dei partiti e pronunziarsi con indiscussa equanimità.

Questa si sta occupando di tale questione e fra pochi mesi chiamerà i propri membri a pronunziarsi intorno ad un codice d'onore, già redatto e votato intanto per due terzi, dalla sua grande maggioranza.

---

(1) Giurisprudenza del duello, pag. da 192 a 198. - Firenze, Tipografia Barbera 1868.

Un numero assai esteso ed importante di ufficiali e cittadini illustri è disposto ad aiutare con tutta la propria autorità una pubblicazione la quale, senza essere precisamente organo della citata associazione del 1868, ne ritrae pure le origini, le aspirazioni e le alte influenze. Tutto ciò indica il progressivo maturarsi della opinione pubblica e segna un lavoro di potente preparazione.

Quanto alla legislazione un altro grande passo è già fatto.

Venne altra volta deposto sul banco della Presidenza della Camera dei Deputati un nuovo progetto di legge intorno al codice penale, votato già dal Senato. (1) Quando esso venga approvato altresì dalla Camera, la materia del duello viene regolata non solo legislativamente, ma altresì socialmente nel senso della citata giurisprudenza. I tribunali d'onore avranno esistenza legale; i giurati cavallereschi non si potranno sottrarre al delicato ma necessario ufficio più di quello che possano oggi sottrarsi al loro i giurati ordinari, ogni querela dovrà essere sottoposta al loro giudizio e per conseguenza alle loro investigazioni. - Qualunque soluzione, armata di una querela personale che non avesse attraversato codesto stadio di ricerche equanimi e di tentate conciliazioni non avrebbe i caratteri voluti dall'art. 405 e coinvolgerebbe nella responsabilità ordinaria anche i padrini.

Tutto ciò converge finalmente ad una razionale e morale soluzione del grande problema.

Qualora l'E. V. volesse nominare una speciale Commissione, la quale, giovandosi di tanti studii preliminari e di tante disposizioni favorevoli, studiasse la questione in ordine alle condizioni dell'esercito e proponesse a V. E. un progetto per la istituzione in esso dei tribunali d'onore, darebbe certamente ad esso, oltre che una istituzione ricca di buoni frutti disciplinarmente cavallereschi, anche un grande

---

(1) Nuovo progetto di Codice penale presentato dal Ministro Vigliani nel febbraio 1874. - Veggasi l'art. 405, § 1.

impulso alla soluzione più generale del problema per tutte le classi sociali.

Egli è per tutto questo importante complesso di considerazioni, che la Commissione ha pensato che la parte delle norme cavalleresche, sulla quale un nuovo alito di moralità e di scienza spirerà fra poco i suoi grandi rinnovamenti, non venga a far parte di una modesta pubblicazione di testo per l'istruzione tecnica degli allievi di scherma.

La Commissione deliberò inoltre all'unanimità di pro porre a V. E. che una grande scuola magistrale, una vera Università della spada e della sciabola, debba istituirsi in questa Capitale del Regno; che da essa unicamente debbano partire le norme di una tecnica uniforme per la istruzione dell'esercito, e che i regolari diplomi ne vengano rilasciati tanto agli allievi in essa educati quanto a coloro che, avendo appreso altrove l'arte e la scienza delle armi, domandino di fare in essa un corso di perfezionamento e sottostare a tutte le prove domandate per l'accertamento della loro idoneità.

Egli è sicuro che qualora l'istituzione assumesse una così grande e generale missione, anche rispetto alle altre classi di cittadini, il Ministero della Istruzione Pubblica sarebbe chiamato a concorrere nella spesa. La scuola magistrale dell'esercito dovrebbe avere, oltre alla tecnica del maneggio delle armi, un'insegnamento scientifico di matematica applicata per le attinenze della scienza esatta colla scherma e col tiro; un corso speciale intorno alla fabbricazione ed alla prova delle armi, loro storia, uso ecc. ecc., nonchè un corso normale intorno alla natura ed alla legislazione dell'onore morale e cavalleresco. Tutto ciò contribuirebbe a fare in seguito dei maestri d'armi altrettanti colti e degni gentiluomini e porterebbe la scherma ad un grado di elevatezza che raggiunse di già in altri paesi e dalla quale la

tiene ancora lontana in Italia la quasi universalmente depressa condizione di coloro che la professano.

Nessuno sa meglio di V. E. come la scherma sia una scienza per le proprie relazioni colle matematiche un'arte per quelle con tutti i destreggiamenti dell'attacco e della difesa non chè colle norme e tradizioni della cavalleria, e gli istinti del gusto: mentre poi per tutte le sue necessarie influenze sulla vita militare, politica, letteraria, artistica e perfino domestica, è chiamata ad a vere una vera e propria giurisprudenza ed assumere talvolta il carattere e la missione di una grande istituzione morale. La quale istituzione avendo riferimenti da una parte colla dignità e dall'altra colla sicurezza dei cittadini, renderà altamente benemerito del paese quell'uomo di Governo, che in un corso relativamente breve di anni, saprà arricchirlo di maestri i quali diventino centri di bravura seria e serena acquistata e maturata in un istituto, tecnicamente non meno, che scientificamente e moralmente, rinnovatore.

Ed ora, espresse tutte le idee della Commissione intorno alle questioni di principio e di applicazione, ci rimane a spendere qualche altra parola intorno a quella che è la prima fra le condizioni pratiche, il tempo.

Eccellenza! - Le cose deliberate vogliono essere eseguite senza ritardi.

Non è che alla soppressione completa degli intervalli, che è come dire delle esitazioni, che vanno attribuiti i più veri e fecondi risultati delle riforme.

Di resistenze attive alla volontà superiore non ce n'è mai sicuramente in un esercito serio e rispettabile come il nostro, ma di passive ne rimangono sempre possibili ed anche probabili quando l'interregno tra il vecchio ed il nuovo venga indeterminatamente protratto.

I voti unanimi e vivissimi di tutta la Commissione sono perchè ciò non debba avvenire.

La disciplina fornisce già prontissimo il personale; i nobili istinti e le brillanti attitudini lo danno altresì volenteroso: rimangono sole a risolversi le questioni di regolamenti e di materiale.

Ebbene, quanto a materiale Roma possiede già al Maccao nella Caserma di Cavalleria, una sala ampia ed alta la quale presenta tutte le condizioni di spazio e di luce desiderabili per l'istruzione della scherma. A questa è facilissimo accoppiarne un'altra in grande prossimità, ed amendue possono avere comode adiacenze di spogliatoi e all'uopo anche di luoghi di studio e di refezione. Non è quindi il caso di chiedere al Genio militare (così pieno di buona volontà, ma così attraversato sempre da difficoltà d'ordine e di contabilità) nè dei nuovi progetti nè tampoco degli importanti lavori.

A Gennaio pare che ogni cosa possa trovarsi in pronto. Se non ai primissimi, certo nel mese.

È ragionevole, staremmo per dire che è anche gentile e pietoso quanto utile abbreviare i giorni della scuola di Milano, la quale non ha più ragione di essere come quella che oramai non può in nessun modo agire; e che, quando agisse, nol potrebbe che in senso contrario allo stabilito. Agonia e serenità non sono due cose che stiano facilmente insieme.

La presente Commissione non può ora che far sua la proposta della precedente Commissione militare presieduta dal Generale Colli di Fellizzano, e raccomandare a V. E. l'istituzione di grandi prove annuali con premi degnamente proporzionati, i quali rimeritino non già il valore relativo ma quello assoluto dei concorrenti alla gara. Essa spera effetti mirabili da cotesto incoraggiamento poichè crede che a questi tornei verrà, da tutte le persone di valore e di buone gusto, preso interesse non minore di quello che, per

esempio, alle corse, onde essi finiscano per diventare delle vere feste nazionali, e poi, a suo tempo e con larghi periodi, internazionali.

Espresse le sue proposte ed i suoi desiderii, non resta ai membri della Commissione che di ringraziare l'E. V. del grande onore che ad essi volle fare con un'incarico dal cui coscienzioso disimpegno non dubitano di ripromettersi effetti anche morali e sociali ben maggiori che a prima vista non potesse sembrare a chi, guardando alla sola parte tecnica della questione, prescindesse dalla nobile influenza delle arti cavalleresche sull'igiene, e sui costumi, che a quanto dire sugli spiriti e sul valore nazionale.

Il Presidente
Tenente Generale ACHILLE ANGELINI

Il Relatore
Ing. Paulo Fambri.

Parte I

—

Cenno Storico

.....

CENNO STORICO

a scherma, che è scienza ed arte ad un tempo, insegna,con principi razionali e pratici, a servirsi dell'arme bianca, per difendersi dall'avversario ed offenderlo.

È scienza, perchè ogni movimento schermistico ha la sua ragione d'essere rigorosa e dimostrabile; è arte, perchè di essa non può concepirsi la esistenza, separandola dall'esercizio.

Intesa in questo senso, la scherma è opera di progredita civiltà; onde non se ne ha a ricercare l'origine presso popoli barbari.

Chè, se invece la consideriamo come espressione di quell'istinto, che è nell'uomo, di regolare i movimenti del suo corpo e dell'arme qualsiasi, che ha in mano, nel modo che gli appare più efficace, per difendersi da chi lo assale, e vincerlo; possiamo allora ben ritrovarne traccia in ogni tempo, in ogni luogo, presso qualsiasi gente.

Ma da questo fatto, per così dire, naturale, alla scherma costituita ne' suoi precetti e nel suo esercizio, ci corre non

breve tratto.

I germi della scherma moderna ci è dato appena di riconoscerne nell'antichità classica, cioè presso i Greci, e presso i Romani; e nè anche qui essa ha un posto determinato, una esistenza a sè.

I Greci, che con la loro mente geniale intravidero pei primi la benefica influenza della educazione fisica sullo sviluppo dello spirito, conformandosi nella pratica a quel principio, che una sana vita della mente e del cuore non si possa svolgere se non in un corpo sano e robusto, mantennero, come parte importantissima del loro ginnasio, la *palestra,* dove si esercitavano al *pentatlo*, ed al *pancratio*. Nel pentatlo entravano fra gli altri esercizii la lotta (παλτ) ed il pugilato (πυγμη) la cui unione formò più tardi il pancratio (παγχρατιον).

In siffatti esercizii, ne' quali però mancavano le armi, vi era l'attacco; e possiamo perciò già ravvisarvi quello scopo, che informa la scherma, cioè l'addestrarsi alla difesa e all'offesa.

In essi, di fatti, i Greci riconoscevano una preparazione al combattimento armato; e quegli uomini, che erano stati ammaestrati nel ginnasio, non si trovavano a disagio sul campo, quando erano loro consegnate le armi, tra le quali avevano la lancia e la spada.

Qualche cosa, che molto di più s' avvicina alla nostra scherma, troviamo, invero, nella vita romana, cioè nella scuola del gladiatore e del soldato, la quale avviava l'uno ben preparato all'arena dello spettacolo, l'altro al campo della battaglia; benchè il concetto greco della ginnastica non abbia attecchito nella mente romana.

Il primo spettacolo gladiatorio (munus gladiatorium) fu, secondo la tradizione, dato nell'anno 490 di Roma, nel foro boario. Più tardi, divenuti frequenti siffatti spettacoli, perchè bene accetti alla plebe che richiedeva panem et circenses ebbero luogo in apposito anfiteatro. E furono istituite, a spesa privata o dello Stato, scuole (ludi gladiatorii), dove i gladiatori riuniti in familia, erano ammaestrati da un lanista.

Questi dava a' tirones le sue lezioni e le sue regole (dictata et leges) per educarli alla terribile prova dell' attacco

sull'arena. I tirones, con una spada di legno, detta rudis (che rimpiazzava la vera arma che era o il pugnale, o la spada romana, o talvolta anche la spada col guardamano) gli esercitavano contro un palo, o anche tra loro, in coppia (exerceri ad palos, rudibus batuare).

E sol quando i tirones, superata la prima prova pubblica, ricevevano la tessera gladiatoria, entravano nella classe degli, *spectati.*

In quanto poi ai soldati, il console Rutilio pel primo, dell'anno 648 di Roma, volle che fossero istruiti di grado in grado al maneggio delle armi. Il *lanista*, scelto dalla scuola gladiatoria, era invitato a istruire i coscritti per coorti. Ed il soldato, in questo primo periodo della sua vita militare, detto anche egli *tiro,* si esercitava con apposita arma (*clava lignea*) puranche al palo, una o due, volte al giorno.

Giova qui riportar per intiero le parole, onde Vegezio ci ha rammentato questi esercizii. << *A singulis autem tyronibus singuli pali defigebantur in terram, ita ut nutare non possent, et sex pedibus eminerent. Contraillum palum, tamquam contra adversarium, tyro cum crate illa et clava, velut cum gladio se exercebat, et scuto; ut nunc quasi caput, aut faciem peteret, nunc lateribus minaretur, interdum contenderet, poplites et crura succidere, recederet, assultaret, insiliret, et quasii praesentem adversarium, sic palam omni impetu, omi bellandi arte tentaret. In qua meditatione servabatur illa cautela, ut ita tyro ad inferendum vulnus insurgeret, ne qua ex parte ipse pateret ad plagum.* >> (1) Ed in quanto alla tecnica di tal maneggio, è notevole ciò che lo stesso Vegezio ci rammenta, soggiungendo << Praeterea non caesim, sed punctim ferire discebant. >> (2)

Così nella scuola del gladiatore e del soldato ci è dato riconoscere un esercizio, che si riavvicina di molto alla nostra scherma, ed a cui torse questa si potrebbe immediatamente rannodare. E di siffatto esercizio furono teneri i Romani; Giulio Cesare, per testimonianza di Svetonio, ebbe cura di nobiliarlo e di diffonderlo.

Senonchè, col cadere della civiltà romana, la densa notte della barbarie involse ogni antica istituzione, e con essa caddero il ludus, il lanista, i tyrones, l'exerceri ad palos ecc.

Una nuova vita, si apre nel medio-evo, ed in essa sorge, di

mano in mano, una istituzione, che resistendo, sotto forme svariate, all'urto dei secoli, congiunge sè stessa intimamente alla scherma. È questo il duello, le cui vicende storiche, fa mestieri accennare qui, in brevi tratti, prima di seguitare ad indagare quelle della scherma.

Sulla origine del duello molto si è discusso, e non sempre a proposito. Certamente se si considera il duello semplice mente, come un attacco fra due combattenti, sarà facile ritrovarne esempi, e non pochi, in tutte le antichissime tradizioni orientali, greche, latine, nordiche. Ma il duello, come l'intendiamo oggi, cioè, come partita di onore, non può rannodarsi a si remota antichità. Gli antichi, in genere,

---

(1) Libro primo § XI, FLAVIO VEGEZIO RENATO traduzione di Temistocle Mariotti. « Ogni singolo coscritto conficcava in terra un palo per modo che non potesse tentennare e di fuori sporgesse sei piedi. Contro di quello, siccome contro un nemico, il coscritto col graticcio e colla clava quasi fossero spada e scudo, faceva i suoi esercizii; ed ora mirava il colpo al capo ed alla faccia, or minacciava il fianco, ora sforzavasi dar di taglio alle gambe; retrocedeva, assaltava e, come avesse dinanzi un vero nemico, così furiosamente e con ogni arte di guerra si provava contro di quel palo, ed in cosiffatta prova avevasi cura che il coscritto si slanciasse a ferire senza pero lasciare scoperto alcuna parte di sè.»

(2) Libro prime § XII, FLAVIO VEGEZIO RENATO, traduzione di Temistole Mariotti. « Oltre di ciò imparavano a ferire di punta e non di taglio, ... »

non ebbero il concetto dell'onore, che abbiamo noi; nè mai pensarono nella offesa di ricorrere ad una siffatta riparazione; per essi all'ingiuria si rispondeva coll' ingiuria o col silenzio. Perciò il duello (e si noti che duellum vale quanto bellum) nei tempi antichi ha un carattere diverso da quello che gli han dato i costumi cavallereschi e la civiltà moderna. Quale è adunque la origine storica ed immediata del nostro duello? Dobbiamo ricercarla nell'età di mezzo, in quell'individualismo germanico che si afferma nel diritto del più forte. Tacito, nella sua Germania, ci ha serbato un prezioso ricordo di un attacco solenne di due nemici per un fine determinato, per trarre cioè dalla riuscita di esso il presagio della vittoria dell'uno o dell'altro popolo, cui quei campioni appartenevano: << *Est et alia observatio auspiciorum, quae gravium bellorum eventus explorant. Eius gentis, cum qua bellum est, captivum, quoque modo interceptum, cum electo popularium suorum, patriis quemque armis, committunt. Victoria hujls vel illius pro praeiudicio accipitur* >> *(1).*

A' tempi delle invasioni barbariche, onde l'Italia fu oppressa, sorsero sotto il nome di *parabiles*, le prove o giudizi di Dio, sia questa usanza venuta co' Goti, sia co' Longobardi, sia con altra gente. Li più antico e famoso di tali giudizi era il duello, ossia la pugna in campo chiuso.

Tale prova si dava quando volevasi contraddire ad un giudicato o ad una testimonianza.

Dovevano combattere in duello le persone stesse, delle quali si trattava la causa; per gli ecclesiastici, i vecchi, i fanciulli e le donne si ammettevano campioni che con le armi ne tenessero le veci.

---

(1) TACITO. Germania, cap. X, trad. Davanzati. << Un'altro modo hanno d'antivedere chi vincerà le grandi guerre: mettono a combattere un prigione, in qualunque modo fatto de'nemici, col più valente di loro con l'arma di sua patria: ciascuno che vince mostra che vinceranno i suoi. >>

Prima di entrare nel campo, erano i combattenti esaminati con diligenza dal giudice, onde esser certi che non portassero indosso erbe od altri argomenti di malie.

Venivano quindi al cimento armati di spada o bastone e di scudo, e col capo ed i piedi scoperti. Chi usciva vincitore era dal giudice assoluto; il vinto condannato. Se uno di quelli, fra i quali erasi proposto il duello, mancava all'ora del combattimento, dopo che fosse stato chiamato ad alta voce per tre volte, il suo avversario entrava nel campo, e dava colpi all'aria; veduto quell'innocuo cimento, il giudice condannava il contumace.

Perché fosse distrutta questa usanza barbarica, più che le leggi d'imperatori e di re, più che anatemi di papi e di vescovi, più che decreti di concili e di parlamenti, occorsero di mano in mano il progresso di secoli, l'avvicinarsi con l'umanesimo d'una novella civiltà. Ma il duello, mentre s'andava spogliando del suo valore religioso e giuridico, acquistava un ben altro significato, costituendosi come risoluzione delle questioni d'onore.

In tal forma è giunto, a traverso i secoli, sino a noi. E quali siano state queste vicende storiche del duello, ognuno le sa.

Lo ritroviamo ora ammesso, ora condannato; mentre lo percuotono, anche in questa forma gli anatemi della Chiesa e le regie leggi lo assimilano all'assassinio, punendolo con la morte, non ne scema la frequenza, e la poesia gentile lo celebra. Mentre giureconsulti ne studiano, con ogni serietà, la costituzione, i teologi ne imprecano la esistenza siccome opera diabolica. Certo si è, che il duello mantenne sempre salde le sue radici nelle consuetudini sociali; e fu tra le poche istituzioni che potettero, per così dire, assidersi su due epoche storiche, su due civiltà tanto differenti.

Se si volesse soltanto riassumere quanto si è detto pro e contra il duello, sarebbe opera di grossi volumi.

Le legislazioni moderne, quasi tutte, considerano il duello come un reato; e lo puniscono con pene più o meno severe.

Ma non però esso è sparito dalla vita moderna.

Il duello, giova confessarlo, è nelle presenti condizioni della società, ancora necessario, perchè non si trova in qual altro modo raggiungere lo scopo che esso ha. Ma se è una

necessità il mantenerlo, è anche suprema necessità il regolarne meglio l'uso. La coscienza della società moderna oscilla paurosa innanzi al duello fra la vigliaccheria e l'assassinio. È un fatto innegabile, che ad esso ricorrono, come ad estrema tutela dell'onore, anche coloro che per principio vorrebbero bandirlo, per la taccia di vigliaccheria, che potrebbe loro toccare, non accettandolo. Ed uno dei più grandi pensatori del nostro secolo, il Guizot, nom si è fatto coscienza di scrivere: *<<le duel est salutaire. moral et necessaire >>.*

Mentre il Codice Penale lo registra fra i reati, la società intelligente e culta costituisce e pubblica, qua e là, i suoi codici cavallereschi. A togliere lo strano contrasto pur molto si è discusso: le riforme delle disposizioni contenute nella legislazione penale ed insieme la costituzione delle corti d'onore, sembrano ormai un bisogno indiscutibile.

Nel progetto di Codice Penale, già votato dal Senato Italiano; che considera il duello un reato, quante volte la querela non fosse già stata assoggettata prima ad una Corte di onore determinata e preesistente: e nel nobile esempio dato dal Club della stampa in Roma si ha ragione a bene sperare.

E ciò basti in quanto al duello.

E quali sono le sorti della scherma accanto al duello? Nel medio-evo la vita dell'uomo si passa più che mai tra le armi.

Non pur le guerre continue, ma la cavalleria, che è tanta parte di quella vita, le prove d'armi, le giostre, i tornei offrono un vasto campo allo esercizio delle armi. Eppure non può dirsi che vi sia una scuola, un sistema schermistico del medio-evo: alla scherma, come arte e come scienza, non è sufficiente la cultura medioevale. Nè il duello, cui la scherma potrebbe essere di efficace preparazione, basta a costituirla. Invece l'invenzione della polvere, al principio del secolo decimoquarto, e la conseguente introduzione delle armi da fuoco, se da una parte restrinsero l'uso delle armi bianche, abolirono dall'altra lo scudo e la corazza, e resero così possibile il regolato maneggio della spada. Difatti, là dove vi ha scudo e corazza, non si può parlare di scherma, nel senso artistico di questa parola.

La spada resta l'arma del gentiluomo, che nella sua educazione ne apprende il maneggio, anche per la facilità che ha d'incorrere nel duello.

Intorno alla spada si prepara e si svolge la tecnica; essa varia di forma, secondo i luoghi ed i tempi, ma rimane sempre il perno della scherma, perchè le altre armi non sono state, e non sono, se non modificazioni accessorie dell'arte.

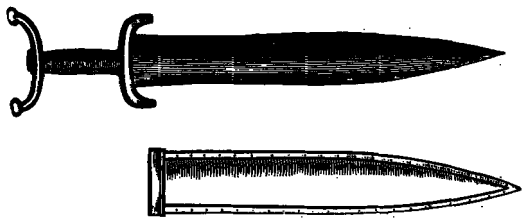
Così troviamo nel secolo decimoquinto già costituite le scuole di scherma; così, appena introdotta la stampa; vengono alla luce i Trattati di scherma, che ne presuppongono già l'organismo artistico.

E da questo punto comincia, rigorosamente parlando, la storia della scherma.

Ma si deve riconoscere la impossibilità di rifare la storia delle diverse scuole, fondandosi sull'unico criterio e sull'unico fatto che ci vien dato da trattati; perchè questi rappresentano in minima parte, e non sempre fedelmente, il movimento e le modalità dell'arte. Se si volesse far davvero questa storia, ci vorrebbe un lungo e paziente lavoro di svariate ricerche presso ciascun centro di vita civile, dal Risorgimento fin oggi, raccogliendo e frugando qua e là nelle loro memorie.

Questo lavoro non è fatto, nè noi possiamo, di certo, qui tentarlo.

Ci contenteremo, invece, di dare una rassegna bibliografica di quanto si è pubblicato intorno alla scherma, in Italia, dal secolo XVI sino a' giorni nostri: rassegna che altri non ha fatto, e che forse neanche può riuscirci completa. Ecco senz'altro i nomi degli scrittori, co' titoli più o meno precisi delle loro opere, in ordine cronologico.



SECOLO XVI

Moncio Pietro.
Opere di scherma - 1509.

Manciolino Antonio, di Bologna;
Di Antonio Manciolino Bolognese opera nova dove sono tutti li documenti et vantaggi che si ponno havere nel mestier de l'Armi d'ogni sorte novamente correcta et stampata. - Venezia, per N. d'Aristotile detto Zoppino- 1531. Di

Luca Guido Antonio, di Bologna.
(?).....1532.

Marozzo Achille, di Bologna.
Opera nova di Achille Marozzo, Bolognese, maestro generale de l'arte de l'armi - Mutinae, in aedibus venerabilis D. Antonii Bergolae sacerdotis ac civis Mutin. – XXIII - Idus Maii - 1536.

Fu poi ristampata << in Venetia per Gioane Padovano, ad instantia de Marchior Sessa >> nel 1550.

Riapparve in fine, sotto il titolo <<Arte dell'Armi de Achille Marozzo Bolognese. Ricorretto et ornato di nuove figure in rame. - In Venetia appresso A. Pinargenti -1568 >> (l).

Pagano Marcantonio, di Napoli.
Disciplina dell'arme. - Napoli - 1553.

Agrippa Camillo, di Milano.
Trattato di Scientia d'Arme, con un dialogo di filosofia di

---

(1) Questa nuova edizione fu erroneamente creduta opera di Achille Marozzo, figlio.

Camillo Agrippa, Milanese. - In Roma per Antonio Blado stampadore apostolico - 1553.

Fu poi ristampata nel 1568: <<Di M. Camillo Agrippa. Trattato di Scienza d'Arme, ed un dialogo in detta materia. - In Venetia appresso A. Pinargenti. >>

Di Grassi Giacomo, di Coreggio.

Ragione di adoprar sicuramente l'Arme si da offesa come da difesa, con un Trattato dell'inganno et con un modo di esercitarsi da sè stesso, per acquistar forza, giudicio et prestezza, di Giacomo di Grassi. - Con privilegio.
In Venetia, appresso Giordano Ziletti - 1570.

Dall'Agocchie Giovannei, di Bologna.

Dell'arte di Scrima libri tre, di M. Giovanni dell' Agocchie, Bolognese, ne' quali brevemente si tratta dell'arte di schermire, della giostra, dell'ordinar battaglie. Opera necessaria a Capitani, soldati er a qual si voglia gentil'huomo. - Con privilegio. - In Venetia, appresso G. Tamburino - 1572.

Viggiani Angelo, di Bologna.

Lo schermo d'Angelo Viggiani dal Mantone di Bologna nel quale per via di dialogo si discorre intorno all'eccellenza dell'Armi, et delle lettere, et intorno all'offesa et difesa, et insegna uno schermo di spada sola sicuro e singolare con una tavola copiosissima. - In Venetia appresso Giorgio Angelieri - 1575.

Fu ristampato in Bologna, ne11588, dove il cognome dell'autore è Vizzani.

Fallopia Alfonso, di Lucca.

Nuovo et breve modo di schermire di Alfonso Fallopia Lucchese, alfiere nella fortezza di Bergamo - In Bergamo - 1584- appresso Comin Ventura.

SECOLO XVII

Docciolini Marco, di Firenze.

Trattato in materia di scherma di Marco Docciolini Fiorentino. Nel quale si contiene il modo e regolo d'adoperar la spada così sola, come accompagnata. - In Firenze, nella stamperia di Michelangelo Sermartelli - 1601.

Giganti Nicoletto, di Vernezia.

Teatro, nel quale sono rappresentate diverse maniere e mode di parare et di ferire di spada sola e spada e pugnale, dove ogni studioso potrà esercitarsi e farsi prattico nella professione delle armi, di Nieoletto Giganti Vinitiano - in Venetia, appresso Giov. Antonio et G. de Franceschi -1606. Fu ristampato, in Padova, nel 1628.

Fabris Salvatore, di Padova.

De lo schermo overo schienza d'arme di Salvatore Fabris, capo dell'ordine de'sette cori - Compenhassel - Henrico Waltlkirch - 1606.

Fu ristampata << Della vera pratica e scienza d'armi, opera di Salvatore Fabris - in Padova, per Pietro Paolo Tozzi - 1624. >>

Anonimo.

II Cavalier compito - Viterbo - 1609.

Torquato d'Alessandri E.

Precetti sulla scherma - Roma - 1610 (?).

Capoferro Ridolfo, di Cagli.

Gran simulacro dell'arte e dell'uso della scherma di Ridolfo Capo Ferro da Cagli, maestro dell'eccelsa natione alemanna nell'inclita città di Siena - in Siena, al Sopportico de Pantani, appresso Salvestro Marchetti e Camino Turi - con licentia de'superiori e con privilegi - 1610.

Ouintino Antonio.

Gioiello di sapienza nel quale si contengono mirabili secreti e necessarii avvertimenti per difendersi da gli huomini e da molti animali, etc. nuovamente dato in luce da me Antonio Quintino ad istanza d'ogni spirito gentile - stampata in Genova et ristampata in Milano per Pandolfo

Malatesta - 1613.

Gaiani Giovan Battista.

Arte di maneggiare la spada a piedi et a cavallo, descritta dall'alfiere Giovanni Battista Gaiani, opera per le nuove osservationi già desiderata - in Loano, appresso Francesco Castello - 1619 - con licenza de' superiori.

Vezzani Antonio.

L'esercizio della picca - Parma - 1628.

Alfieri Francesco Ferdinando, di Padova.

La bandiera di Francesco Fer. Alfieri, maestro d'arme dell'illustrissima accademia Delia in Padova - Padova presso Sebastiano Sardi - 1628.

Lo stesso.

La scherma di F. Alfieri maestro d'arme dell'ill.ma Accademia Delia di Padova, dove con nove ragioni e con figure si mostra la perfezione di quest'arte e in che modo secondo l'arme e 'l sito possa il cavaliere restar al suo nemico superiore - in Padova, per Sebastiano Sardi, con licenza - 1640.

Lo stesso.

Lo spadone di F. Alfieri, maestro d'arme dell'ill.ma Accademia Delia in Padova, dove si mostra per via di figura il maneggio e l'uso di esse. - In Padova, per Sebastiano Sardi - 1653.

Lo stesso.

L'arte di ben maneggiar la spada - Padova 1683.

Ceresa Terenziano, di Parma.

L'esercizio della spada regolato con la perfetta idea della scherma et insegnato dalla maestra mano di Terenziano Ceresa Parmegiano, detto l'Eremita, opera utile e necessaria a chiunque desidera uscire vittorioso dalli colpi della spada nemica - Ancona, per M. Salvioni - 1611 - con licenza de' Superiori.

Gualdo Galeazzo.

Il maneggio delle armi - Bologna, per Tebaldini - 1643.

Jacobilli Francesco, da Foligno.

Compendio del giuoco moderno di ben maneggiar la spada - Padova - 1654.

Senese Alessandro, di Bologna.

Il vero maneggio di spada d'Aless. Senese, gentil'huomo

bolognese - in Bologna; per l'herede di Benacci - 1660.

Bresciani Marin, di Ferrara.

Li trastulli guerrieri di Marin Bresciani, maestro d'arme ferrarese - in Brescia - 1668.

Mattei Francesco Antonio, di Troia.

Della scherma napoletana, discorso primo, dove sotto il titolo dell'impossibile possibile si prova che la scherma sia Scienza e non arte, si danno le vere norme di spada e pugnale; discorso secondo, dove si danno le vere norme di spada sola, del Signor Francesco Antonio Mattei In Foggia, per Novello de Bonis - 1669.

Morsicato-Pallavicini Giuseppe, di Palermo.

La scherma illustrata composta da Morsicato Pallavicino Palermitano, maestro di scherma etc. - In Palermo, per Domenico d'Anselmo - 1670.

Villardita Giuseppe.

Trattato di scherma siciliana, etc. - in Palermo, per Carlo Adamo - 1673.

Torelli Carlo.

Lo splendore della nobiltà napoletana, giuoco d'arme - Napoli- 1678.

Della Monica Francesco.

La scherma napolitana - Parma- 1680.

Marcelli, di. Roma.

Regole della Scherma insegnate da Lelio Titta Marcelli, scritte da Francesco Antonio Marcelli figlio e nepote e maestro di scherma in Roma, etc. (due parti in un vol.) in Roma, nella stamperia di Dom. Ant. Ercole - 1686.

Bondi di Mazo, di Venezia.

La spada maestra di me Boridi di Mazo da Venezia, libro dove si trattano i vantaggi della nobilissima professione della scherma sì del caminare, girare e retirarsi, come del ferire sicuramente e difendersi, etc. – in Venetia, per Domenico L. A. Rialto - 1696.

SECOLO XVIII

D'Alessandro Giuseppe, di Napoli.

Pietra paragone de' Cavalieri di D. Giuseppe d'Alessandro Duca di Pescolanciano, divisa in cinque libri - in Napoli - 1711 - presso D. A. Parrino. (1)

Calarone Costantino, di Messina.

Scienza prattica necessaria all' huomo overo modo per superare la forza coll'uso regolato della spada: parte prima, opera di C. Calorone detto l'Anghiel 1: maestro di scherma messinese - In Roma, nella stamperia di L. A. Chracas - 1714.

Di Marco Alessandro, di Napoli.

Ragionamenti accademici intorno all'arte della scherma di De Marco, professore di scherma napoletano - Napoli - 1758.

Lo stesso.

Discorsi instruttivi, nei quali si tratta in particolare intorno all'arte della scherma, da A. di Marco - Napoli - 1759.

Lo stesso.

Riflessioni fisiche e geometriche circa la misura del tempo ed equilibrio di quello, e della natural disposizione ed agilità del competitore in materia di scherma ecc., di Alessandro di Marco, professore di scherma napolitano, maestro de' due nobili Collegi Capece e Macedonio, e d'altri cavalieri - in Napoli - 1761.

Mangano Guid'Antonio, di Pavia.

Riflessioni filosofiche sopra l'arte della scherma di Guido Antonio Mangano, patrizio pavese - in Pavia - 1781.

(1) In quest'opera si contengono molte notizie di tecnica e di storia della scherma.

Di Gennaro Nicola, di Napoli.

Componimento I: Della Scherma e de' Gladiatori (?) - Componimento II: di aggiunta al primo, sulla lode della Scherma e de' Gladiatori ecc., dal medesimo Dottore Avvocato Signor Don Niccola Di Gennaro del fu Domenico, ecc. - Venezia - 1783.

Micheli Michele, di Firenze.

Trattato in lode della nobile e Cavalleresca arte della scherma, directo ai nobili e cittadini toscani - in Firenze, nella stamperia granducale - 1798.

SECOLO XIX

Bertelli Paolo

Trattato di scherma - Bologna - 1800.

Rossaroll Scorza e **Grisetti Pietro**.

La scienza della scherma esposta dai due amici Rossaroll Scorza, capitano de' zappatori ital. agg. allo stato magg. del Genio, e Grisetti Pietro capitano di Artiglieria italiana - Milano - 1803.

Fu ristampata in Napoli nel 1811, e in Nocera Inferiore nel 1871.

Rossaroll Scorza.

Trattato della spadancia, o sia della spada larga - Napoli - 1818.

Lo stesso.
Scherma della baionetta astata - Napoli - 1818.
Florio Blasco, di Catania.
Di risposta ad alcune dimande di scherma, littere di Blasco Florio etc. - Catania - 1820.
Lo stesso.
Discorso sull'utilità della scherma - Messina - 1825.
Fu ristampato in Catania, nel 1828.
Lo stesso.
La scienza della scherma esposta da Blasco Florio - Catania - 1844.
Lo stesso.
Osservazioni critico-apologetiche all'opera, intitolata << Istituzione di arte ginnastica >>, dirette ai professori di scherma in Napoli- Catania - 1856.
Lo stesso.
Blasco Florio ai professori di scherma. - Catania -1858.
Weiss Giuseppe.
Istruzione sulla scherma a cavallo. - Napoli - 1829.
Fu ristampata in Chieti, nel 1837.
Gambogi Michele.
Trattato sulla scherma, opera del Conte Michele Gambogi, antico militare italiano etc. - Milano - 1837.
Anonimo.
Maneggio della sciabola per uso della brigata Lancieri, redatta da una guardia di Ufficiali della stessa arma Napoli - 1840.
Bertolini Bartolomeo, di Trento.
Trattato di sciabola. - Trieste - 1842.
Abbondati Niccolò.
Istituzione di arte ginnastica per le truppe di Fanteria di S. M. Siciliana, compilata sulle teorie de' più accurati scrittori antichi e moderni - Napoli 2. vol. - 1846. (1)
Marchionni Alberto.
Trattato di scherma sopra il nuovo sistema di giuoco misto di scuola italiana e francese. Opera originale di Alberto Marchionni. - Firenze - 1847.
Blengini Cristoforo, di Mondovi.
Teoria della scherma - 1850.
Giuliani Bolognini Giuseppe.

Sul maneggio della sciabola - Ferrara - 1850.

Lo stesso.

Teorie sulla sciabola per una scuola di contropunta di genere misto. - Ferrara - 1856.

De' Scalzi Paolo.

La scherma esposta in lezioni - Genova - 1852.

Caccia Massimiliano.

Trattato di scherma ad uso del R.esercito.-Torino.1853.

Cerri Giuseppe.

Trattato teorico-pratico della scherma per sciabola - Milano - 1861.

Lo stesso.

Trattato teorico-pratico della scherma di bastone, col modo di difendersi contro varie altre armi sia di punta che di taglio - Milano - 1868.

Tambornini Carlo.

Trattato di scherma alla sciabola - Genova - 1862.

Blengini Cesare Alberto.

Trattato teorico-pratico di spada e sciabola, e varie parate di quest'ultimo contro la baionetta e la lancia etc. - Bologna - 1864.

---

(1) La seconda parte del 2 vol. tratta della scherma

Anonimo.

Istruzione per la scherma del bastone ad uso dei bersaglieri - Livorno - 1864.

Mendietta - Magliocco Salvatore.

Manuale della scherma di sciabola da Salvatore Mendietta - Magliocco, Furiere, maestro di scherma alla scuola normale di Fanteria - Parma - 1868.

Ferrero Gio. Battista.

Trattato di scherma sul maneggio della sciabola - To rino - 1868.

Radaelli Giuseppe.

Istruzione pel maneggio della sciabola, pubblicata dal capitano S. del Frate - Firenze - 1868.

Lo stesso.

Istruzione per la scherma di sciabola e di spada del Prof. Giuseppe Radaelli, scritta d'ordine del Ministero della Guerra, dal capitano S. del Frate - Milano - 1876.

Lambertini Vittorio.

Trattato di scherma teorico-pratico illustrato della moderna scuola italiana di spada e sciabola - Bologna - 1870.

Strada Enrico.

Scherma e Tiro etc. per Enrico Strada, generale di cavalleria - Napoli - 1870.

Enrichetti Cesare.

Trattato elementare, teorico-pratico di scherma, opera originale di Cesare Enrichetti, maestro-capo e direttore di scherma alla scuola centrale di Parma - Parma - 1871.

Cesarano Federico, di Napoli.

Trattato teorico-pratico di scherma della sciabola del maestro Federico Cesarano di Napoli, con Appendice di tutti i regolamenti cavallereschi riguardanti la scherma - Milano - 1874.

Doux.

Il maneggio della sciabola secondo il metodo di scherma Radaelli - Roma - 1875-76.

Angelini Achille.

Osservazioni sul maneggio della sciabola secondo il metodo Radaelli - Firenze - 1877.

Perez G.

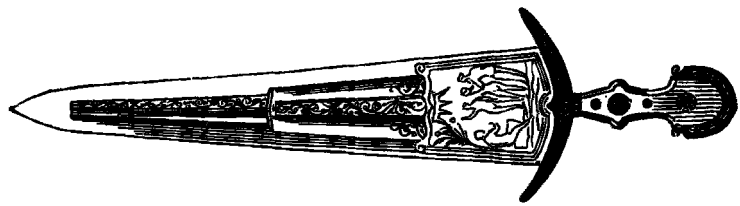
Il sistema di spada Radaelli, giudicato dall'arte della scherma, lavoro critico di G. Perez - Verona - 1878.

Forte Luigi.

Sul metodo di scherma Radaelli, lettera critica diretta etc. da Luigi Forte, capitano di cavalleria - Catania - 1878.

Pagliuca Giovanni.

Cenni di critica sul sistema di scherma Radaelli - Torino - 1880.



Ecco adunque quanto si è scritto e pubblicato in Italia intorno alla scherma, dal secolo XVI fin ad oggi. E presso le altre nazioni si ha anche un numero considerevole di tali libri.

Secondo una recente rassegna fatta dal Vigeant, se ne ha questo numero: in Francia, 64; in Germania, 44; in Ispagna, 21; in Inghilterra, 21; nel Belgio, 5; nell'Austria, 4; nella Scozia, 4; nella Svizzera, 2; nell'Irlanda, 1; nella Russia, 1; nell'Olanda, 1; nella Svezia, 1.

Questi dati, che sono abbastanza esatti, mostrano che l'Italia ha un numero di pubblicazioni in questa materia molto maggiore di ogni altra nazione, perchè, come abbiam visto, sono circa 80.

Ma, invero, il primo trattato di scherma apparve per le

stampe in Ispagna; fu l'opera di Giacomo Pons e Pietro de Torres, nel 1474, che alcuni erroneamente han creduto pubblicato in Italia e in italiano, tanto è difficile il poterlo verificare.

Ora sorge spontanea una dimanda, cui si deve rispondere. A quale nazione spetta il vanto di avere, nel Risorgimento, costituito a sistema la scherma?

La opinione più comune agli storici dà questo vanto alla Spagna. Gli Spagnuoli, secondo questa opinione, la avevano già nel secolo XV, e la introdussero in Italia, appena volsero contro il Bel Paese le loro armi conquistatrici.

Senza affermare o contraddire questa asserzione, alla quale difettano prove di fatto pro o contra, certo si è che l'Italia divenne il campo, dove l'arte nobilissima della spada fu meglio che altrove coltivata. Ciò dimostrano non solo e i trattati, e i nomi famosi di maestri d'arme, e le Accademie sparse qua e là, e le prove incontrastabili della valentia degli italiani nel maneggiar la spada, tra le quali basterà ricordare quella data da' Cavalieri italiani presso Barletta, ovvero quella data in Napoli dalla così detta Compagnia della Morte; ma, più di tutto, lo mostra la tradizione stessa, che informa oggi la scuola di scherma italiana, che ha il non dubbio primato sopra ogni altra.

Fu certamente dall'Italia, che la scherma, ancorchè fosse quivi importata dagli Spagnoli, si diffuse immediatamente o mediatamente per tutta Europa.

Dall'Italia passarono in Francia i primi maestri d'arme, al seguito di Caterina de' Medici. A' principi della scherma italiana è informato il più antico trattato che sia apparso in Francia, quello del Sainct-Didier. Maestri italiani accorrevano costantemente alle corti de' re di Francia, Enrico III, Errico LV, Luigi XIII. Ma sotto il regno di Luigi XLV già la scherma francese si allontana dall'italiana, acquistando un carattere proprio, onde ancor oggi recisamente si distingue dalla nostra, che non fu però tale da essere, come con troppa facilità s'è detto oltr'Alpi <<capable de detròner plus tard l'école italienne. >>

La fama e l'influenza della scherma italiana si estese sì lontano, che vediamo chiamato, nel principio del secolo

XVII, un maestro di Padova, Salvatore Fabris, alla corte di Cristiano IV, re di Danimarca. Nè va dimenticato chè italiano fu quell'Angelo (Malevolti) di Livorno, che stette lungamente in Parigi, e che nel 1755 fu invitato alla corte d'Inghilterra, dove levò si gran fama del suo valore nel maneggio delle armi, da divenire ben presto Direttore della scherma di quel regno.

Eppure la invasione francese in Italia, interuppe le tradizioni di un'unica scuola nazionale. la quale s'era mantenuta fino allo scorcio del passato secolo. Fu accetta in Milano la scuola del Moro, che era venuto co'Francesi, e che si sforzò ad innestare nel giuoco italiano non poca parte del francese. Così nacque quel sistema misto di scherma, che ancor oggi si mantiene in parecchi centri d'Italia.

Ma gl'Italiani, i quali han saputo in ogni tempo affermare il loro valore ed avere il vantaggio sia che fossero provocati sul terreno, sia che fossero invitati alla pruova nella sala, non smarrirono, attraverso ogni contatto straniero, le gloriose tradizioni della scuola nazionale.

E assai benemeriti furono senza fallo quei maestri che si fecero gelosi custodi e propagatori di tanta gloria patria. La spada, come già dicemmo, è l'arma su cui si fonda il giuoco schermistico. Nè qui giova parlare della scherma di spada e pugnale, di spada e rotella, di spada e cappa, di spada e lanterna, perchè sono tutte aggiunzioni fatte, per capriccio de' tempi, o per ispeciali ragioni di costumanza, ai movimenti artistici della spada. Nè più importa tener conto particolare delle altre armi, sulle quali si è fermata, in tempi diversi, l'attenzione dei maestri, per istudiarne il giuoco offensivo o difensivo. Così, oltre la spada e il pugnale, si è talvolta parlato di scherma di spadone, di spadancia, di picca, di bastone, di baionetta, di sciabola, e via dicendo.

Ma oggi non si parla se non della scherma di spada, che è detta la scherma per eccellenza, e della scherma di sciabola, sia a piedi, sia a cavallo.

Due sistemi di scherma predominano ai nostri giorni: l'italiano e il francese, che tra loro non poco differiscono.

In Italia perdura, come si è già accennato, accanto al sistema puro italiano, il misto. Ma è ne' voti dei più, che sparisca questo dualismo, e ritorni al culto di quanti

ambiscono di maneggiar la spada quel solo sistema, che è preferibile per la eccellenza del giuoco, e per le gloriose tradizioni nazionali. Ed è da sperare, anzi tutto, che si cancelli questo dualismo artistico tra la scuola dell'esercito e quella del borghese, onde siano anche dell'uso nobilissimo dell'armi stretti ed uniti tutti gl'Italiani.

Ed ora ci si può fare una grave obbiezione. Quale sarà il fine della scherma nella società moderna? forse una preparazione al duello? e non è da augurarsi che sia sempre più scartato dalle nostre consuetudini questo avanzo del medio evo? E se si riuscisse ad abolire affatto il duello, perderebbe la scherma ogni sua importanza, anzi ogni sua ragione d'essere?

A tali dubbi non indugia la risposta.

Se storicamente è pur vero che la scherma si sia svolta in ragion diretta della frequenza de'duelli, oggi la cosa è ben diversa.

Oggi si vuol dare alla scherma un obbiettivo che non è il duello, si vuole indirizzarla a più nobile meta. La scherma provvede mirabilmente a quella educazione fisica, la quale ha per fine di procurare lo sviluppo massimo di tutte le forze corporali, di apprenderne l'uso più acconcio, ed infondere tale vigoria di carattere che le acquistate qualità meccaniche e direttive non possano restare in caso veruno menomate dalla impressione del pericolo. La scherma, a preferenza della ginnastica propriamente detta, mette l'uomo di fronte all'uomo, e dà attitudini all'attacco e alla difesa; è il miglior mezzo diretto ad educare tutte unite ed armoniche le virtù offensive e difensive. Ricordiamoci ancora di ciò che disse il nostro Leopardi: << *Nè pura in gracil petto alma si chiude.* >> Impariamo che la scherma è il mezzo più facile ad ottenere la sveltezza del corpo, accompagnata dalla conseguente sveltezza dell'intelligenza: e che essa ci fa trovare tutti pronti a difendere e il proprio onore e la salute della patria: e che infine essa ci tiene, tra le cure svariate della vita, tutti apparecchiati a maneggiare le armi, anche se non si è di professione soldati.

Così, con la scherma, si ritorna al concetto greco della ginnastica, anzi assai meglio si raggiunge quel concetto etico-fisiologico della sanità e felicità umana.

Gli esercizii ginnastici e gli agoni dovevano, come dice Luciano nella sua Apologia della Ginnastica, tener lontana la gioventù da un falso orgoglio, dal gareggiare in cose sconvenienti e dall'abbandonarsi per ozio alla insolenza ed alla leggerezza; d'altra parte dovevano educare il giovane si, da renderlo atto a difendere la libertà della patria., il proprio benessere, la propria gloria, e dargli infine quella valentia etica e corporea, che i Greci abbracciarono nel nome solenne di χαλοχαγχδια.

Ma con tutto ciò vecchi e nuovi pregiudizii corrono contro la scherma.

Vi ha una falsa morale, la quale dispregia ogni cura del corpo, credendo che lo spirito debba e possa fortificarsi in un organismo debole; ovvero riconosce che l'abitudine alle armi rende l'uomo troppo irritabile e piccoso e prepara la facile vittoria della prepotenza sulla giustizia.

Vi sono anche contro la scherma de' pregiudizii d'una igiene spropositata, che la crede atta a creare un sviluppo impari fra quelle parti dell'organismo umano che sono usate all'esercizio, e quelle che ne rimangono in un certo modo prive.

In fine, altri pregiudizii son mossi in nome d' una erronea pedagogia, che non vorrebbe consacrato ad esercizii siffatti un tempo, che si potrebbe con maggior profitto dare allo studio di discipline più serie, più direttamente tendenti allo sviluppo delle facoltà intellettive, dicendo, inoltre, che la scherma acquista facilmente nell'individuo, per le sue stesse attrattive, un predominio sopra ogni altra occupazione dello spirito.

Ma tutti questi pregiudizii si combattono facilmente, pur riconoscendo che taluni si fondano su condizioni esteriori e non intrinseche alla scherma, dalle quali questa può facilmente uscire. E qui occorre raccomandare che sia insegnato da maestri onesti, intelligenti prudenti.

La missione del maestro di scherma è importantissima; egli deve, col suo esempio, riaffermare la nobiltà dell'arte che professa. E qui non si potrebbe meglio conchiudere questo nostro discorso, che salutando, in nome della scherma, tutto che in Italia accenna a volerne aiutare il progresso.

Vi ha la Scuola Magistrale, fondata nel 1868, per preparare i maestri e gl'istruttori, i quali potessero insegnare la scherma all'esercito; instituzione, da cui la patria può sperare assai benefici effetti. Vi sono le Accademie, prima delle quali la Napoletana, fondata sotto alti auspicii, fin dai primi momenti del nostro nazionale Risorgimento.

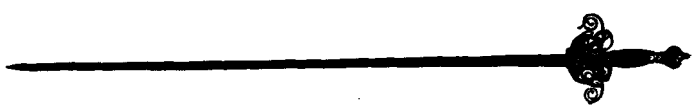
Vi sono, in tutte le principali città d'Italia, Sale private, in cui danno pruova del loro valore maestri egregi, degni di rispetto e di stima.

Le pubbliche pruove che si danno di frequente in queste stesse città sono utilissime a serbar vivo il culto dell'arte nobilissima. Ed i grandi Tornei, come quello di Milano nel 1881, dove scendono sul terreno a nobile gara valorosi campioni, maestri o dilettanti, accrescono lustro alle patrie tradizioni (1). In fine i Congressi sono un mezzo molto acconcio per stringere in una famiglia quanti coltivano la scherma e fare che si esprimano a vicenda i propri bisogni, le proprie aspirazioni (2)

---

(1) Vedi << Relazione del Torneo Internazionale di scherma tenuto in Milano nel Giugno 1881. Relatori: Signori Cav. Domenico Cariolato e Principe di Belmonte, Gioacchino Granito. Napoli 1881. >>

(2) Vedi << Il IX Congresso Ginnastico Italiano in Napoli. Relazione di Luigi Cosenz, Segretario del Congresso. Napoli 1881. >>



Parte II

—

Trattato della Spada

.....

CAPITOLO PRIMO

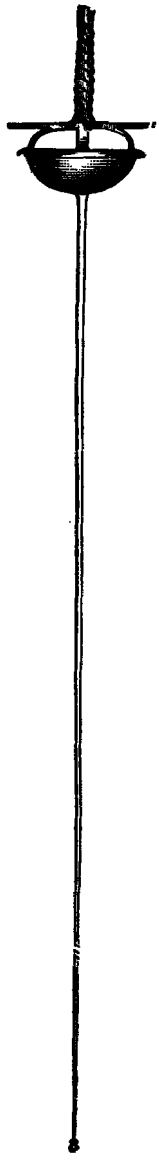
§ 1 - Scherma di spada.

Con la spada, a preferenza di qualunque altra arma, sarà dato comprendere e superare le difficoltà che offre la scherma, la quale, generalmente parlando, consiste in tempo, velocità e misura, cioè, bisogna scegliere il momento adatto per potere eseguire un'azione, unendo la scelta di tempo alla dovuta velocità, e tirando a quella misura che sarà bastevole per toccare l'avversario. La misura, anzi tutto, importa apprenderla profondamente.

Chi si attiene a queste vitali basi, non impiegando punto né forza, né fretta, anzi facendo sfoggio della massima naturalezza, potrà essere certo della vittoria; poiché attenendosi all'arte, avrà quasi sempre per risultato il colpo. La fretta e la forza sono i nemici capitali della scherma, essendo questa fondata sulla massima spontaneità (1). Chi impiegherà forza, non farà che ritardare la sua velocità; e la fretta precipiterà ogni suo movimento, e non gli consentirà di essere preveggente e severo schermitore.

---

(1)Lo Spencer giustamente scrive: << Un mouvement est gracieux quand il atteint son but avec la moindre dépense de force possibile >>.

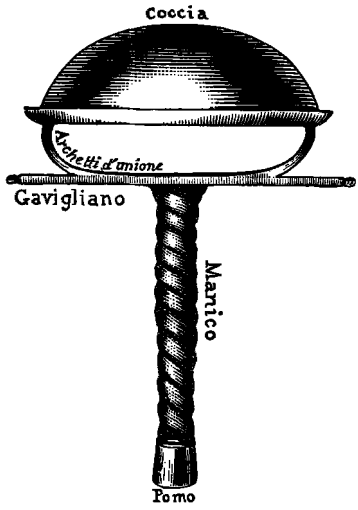


A ciò ottenere concorreranno fortemente: la completa esattezza della guardia; lo studio severo dell'avanzare e del retrocedere, stando ben seduto in guardia, profilato sulla linea, e serbando la massima fermezza di pugno e stabilità di gambe; il valutare la misura, facendo sempre precedere la spada con movimenti strettissimi, da non spostare il pugno dal suo centro di operazione; la fermezza del piede sinistro, nel vibrare la stoccata; lo sbracciar deciso della mano sinistra, nonché il battere leggermente il piè dritto, sia nel vibrare il colpo, sia nel sollecito ritorno in guardia.

PRIMA LEZIONE

§ 2. - Spada e sua nomenclatura.

L'arma, con la quale tutti nello studio impariamo a tirar di spada, dicesi *fioretto*. La sua lama ha forma piramidale, non a base di losanga, come la spada, ma a base di rettangolo. Il fioretto, ugualmente che la spada, è composto dalla guardia e dalla lama. La *guardia*, che chiamasi così perché con le diverse posizioni di pugno deve coprire e difendere il corpo dello schermitore, è composta:



a) dalla *coccia*, in lamina di ferro od altro metallo, che ha forma d'una calotta sferica, munita al disotto da un cuscinetto mobile in pelle, velluto o tela, riempito di crine; ha un foro al centro di forma rettangolare, pel quale passano la spica ed il ricasso della lama; il suo diametro abituale è di centimetri undici (1).

b) dagli *archetti* di unione, alti tre centimetri, che servono ad unire la coccia al gavigliano, e che sono di forma curva (2).

e) dal *vette trasversale* o gavigliano, che è una piccola spranga di ferro, perpendicolare all'asse della lama, saldata agli archetti, i quali, come innanzi è detto, vanno uniti alla coccia. Questo vette ha, come lunghezza abituale, tredici centimetri, ed è traversato nel mezzo, dal codolo della lama (3).

d) dal *manico o impugnatura*, che è quel pezzo di legno o osso, di forma quasi cilindrica, pel cui centro passa il codolo; vien ricoperto di pelle di pesce, di corda o di filo metallico.

---

(1) Gli antichi usavano aggiungere alla periferia della coccia un piccolo orlo ricurvo, di mezzo centimetro, detto rivettino, per arrestare la punta nemica, ed evitare ch'essa, strisciando sulla convessità di detta coccia, potesse ferire la mano. Questo sistema è da preferirsi anche da noi.

(2) Anticamente si usavano dritti.

(3) Gli spagnuoli lo usavano più lungo.

e) dal *pomo*, che è bucato al centro della base, per avvitarlo all'estremità del codolo, e propriamente alla sommità che ne emerge dal manico; di più è traversato nella sua superficie cilindrica da un foro, per intromettervi un piccolo ferro, che serve di leva, per poterlo avvitare o svitare con maggior facilità. Il pomo è una delle più importanti parti della guardia: poiché da esso dipende l'equilibrio della intera spada.

La lama, è tutto quel tratto di ferro temprato, che serve per difendersi dall'avversario ed offenderlo a sua volta. Quella parte più larga della lama, che resta tra la coccia ed il gavigliano, chiamasi ricasso, ed ha per sezione un rettangolo (1).

La parte grezza della lama che resta dopo il ricasso, dicesi codolo o anche spica. S'intromette nel manico, dal quale ne viene ad emergere per un centimetro, che è a vite per avvitare il pomo.

La lunghezza di detta lama, calcolata dalla coccia alla punta o bottone, dev'essere di 90 centimetri; compreso il ricasso, sarà di 96 centimetri. Per conoscere quale sia la sua graduazione, si divideranno i 90 centimetri in tre parti uguali, che diconsi gradi. La parte accanto alla coccia si denomina grado forte; quella di mezzo, medio; e la terza, debole (2).

---

(1) Per non danneggiar le dita, sarà sempre bene fare arrotondire gli angoli del ricasso.

(2) La maggior parte degli schermitori è di questo parere; ed allora è buona la lama, quando, forzandola sulla pedana, cede a preferenza l'ultimo terzo di essa, cioè il debole. Ciò nonostante vi hanno pregevoli autori, che sono discordi: chi la vuole divisa in sei parti, chi in cinque, chi in quattro, chi in due.

§ 3. - Equilibrio della spada.

Per potersi dire veramente equilibrata una spada, è necessario che tutte le parti, sopra descritte, sieno di un determinato peso, e che il centro di gravità, che trovasi nel forte della lama, sia a quattro dita dalla coccia. Ponendo dunque al disotto della lama le quattro dita, indice, medio, anulare e mignolo, con quest'ultimo accanto alla coccia, bisogna che la spada resti in perfetto equilibrio sul solo indice.

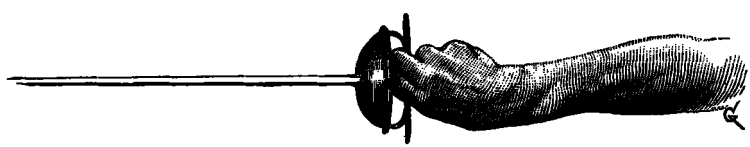
Se cadrà dal lato della punta, è segno che la lama è pesante; se dal lato della guardia, che il pomo o l'assieme della guardia è sproporzionato. In qualunque dei due casi, è mal fatto servirsene; poiché nel primo, i colpi risulteranno al basso, ed il braccio si stancherà presto: nel secondo, la punta sbalzerà facilmente in aria. Convien dunque che la spada abbia il giusto e voluto equilibrio.

§ 4. - Modo d'impugnare la spada.

Si faranno entrare le dita indice e medio tra il ricasso e l'archetto di sinistra, in modo che l'ultima falange del dito indice resti sotto l'angolo del ricasso, combaciando leggermente l'unghia contro il cuscinetto, e l'ultima falange del dito medio poggi sul gavigliano e contro il ricasso, formando contrasto al dito pollice, che starà forte sul ricasso, dal lato opposto. Le altre due dita, anulare e mignolo, terranno stretto il manico, che deve situarsi lungo il concavo della mano, in modo che il pomo stia al centro del polso.

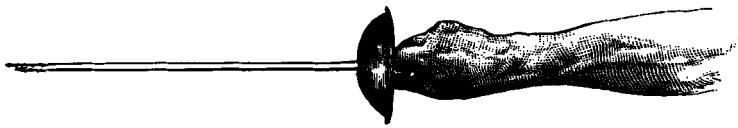
§ 5. - Posizioni di pugno.

Le posizioni principali del pugno sono quattro, e si dicono: *di prima, di seconda, di terza e di quarta.*

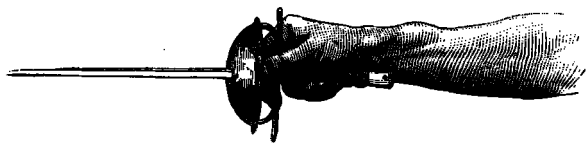


La *prima* è quando, impugnata la spada, come è descritto nel § 4, stendendo il braccio, si porterà il pugno all'altezza delle spalle, da formare così una sola retta con la linea di offesa, e lo si volgerà in modo, che le unghie risultino rivolte a destra ed il pollice verso terra.

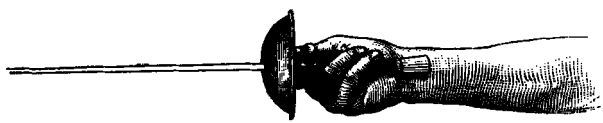
Di questa posizione si servivano gli antichi tirando al fianco per garantire la faccia; ma ora è smessa, per l'uso della maschera.



La *seconda* è quando, rimanendo col braccio nell'anzidetta posizione, si gireranno le unghie al suolo, in modo che il pugno si trovi perfettamente prono, ma all'altezza della mammella.



La *terza* è nel senso opposto della prima, cioè con le unghie rivolte in dentro, dal lato del petto.



La quarta è in senso opposto della seconda; le unghie rivolte in sopra, in modo che il pugno si trovi esattamente supino ed all'altezza della spalla.

In queste quattro posizioni, il gavigliano si troverà due volte perpendicolare al suolo, e due volte parallelo ad esso: nella prima e nella terza sarà esattamente verticale; nella seconda e nella quarta orizzontale.

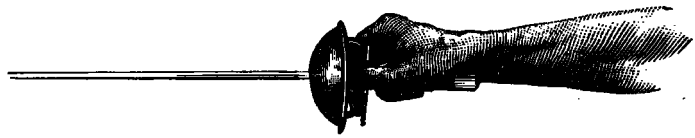
Il bersaglio valido dello schermitore è tutto il tronco, dalla clavicola alla cintola, escluso il braccio.

Questo spazio si divide in due parti con una linea

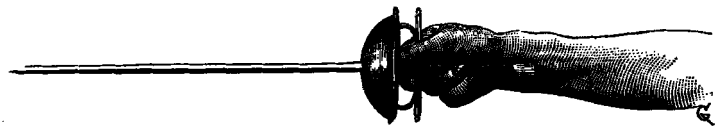
trasversale; la parte superiore dicesi petto o linea alta, ove si tira sempre col pugno di quarta posizione: la parte inferiore dicesi fianco o linea bassa, ove si tira sempre col pugno di seconda posizione, salvo eccezioni che s'esporranno in seguito. Però lo scopo principale dello schermitore rimane sempre la mammella, sia che egli offenda di quarta, sia di seconda.

Le dette quattro posizioni hanno un duplice scopo. Il primo è di facilitare il passaggio della punta dalla linea alta alla linea bassa, e viceversa: perché, volendosi passare dalla linea del petto a quella del fianco, ciò si otterrà girando il pugno dalla posizione di quarta in quella di seconda; e all'inverso, quando dal fianco si vorrà passare sopra, al petto. Il secondo è di evitare la spada dell'avversario nel caso che questi voglia ferire mentre è ferito, giacchè la sola posizione di pugno garentirà dai colpi, che si volessero tirare sulla stessa linea di bersaglio.

Oltre le citate quattro posizioni, ve n'hanno ancora due, dette intermedie, e sono: la seconda in terza e la terza in quarta.



La *seconda in terza* si otterrà, girando il pugno leggermente da destra a sinistra in modo che non sia situato ne di seconda, né di terza, e che il vette trasversale risulti in una linea perfettamente diagonale.



La *terza in quarta* , che non sia nè terza nè quarta, si avrà col gavigliano perfettamente diagonale, ma in senso opposto alla seconda in terza, cioè con le unghie quasi rivolte in sopra (1).

Queste due posizioni sono importanti quanto le altre, specie nelle parate, negli inviti, ne' legamenti e nelle azioni eseguite sulla spada.

Di tutte queste posizioni di pugno, quella che offre maggiori vantaggi è la quarta; poiché consente la massima lunghezza e vibrazione della stoccata, potendosi distendere interamente i muscoli del braccio.

§ 6. - Linea di offesa

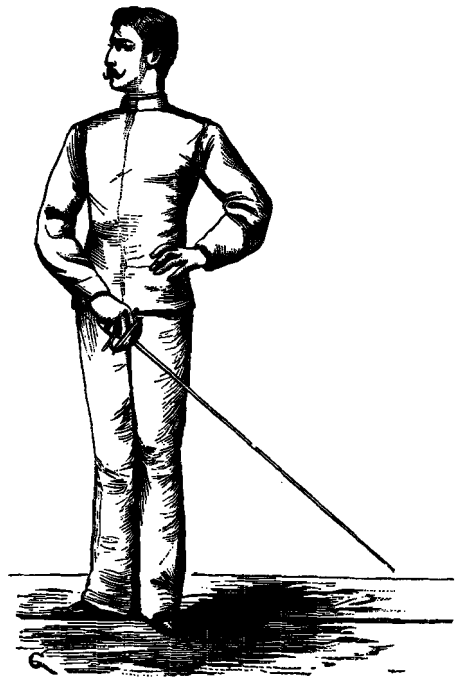
La spada dicesi sulla *linea di offesa* , sempre che trovasi in linea retta col petto dell'avversario, e che, avanzando su lui, lo si potrà offendere.

§ 7. - Linea direttrice.

Situati due schermitori l'uno di fronte all'altro, s'intenderà per *linea direttrice* quella retta che passa per i due centri dei loro talloni sinistri e per gli assi dei loro rispettivi piedi destri.

(1) Non si tien qui parola delle altre due posizioni intermedie, perché non usate nella scherma di spada.

§ 8. - Prima posizione.



Dopo che si sarà appresa la nomenclatura e la graduazione della spada, e il modo d'impugnarla, di riconoscerne l'equilibrio, le posizioni di pugno, e che cosa s'intenda per linea di offesa e per direttrice; si farà fronte all'avversario, stando ritto della persona, formando coi piedi un angolo quasi retto, col destro lungo la direttrice, col corpo a perpendicolo sulle anche e tenendo alta la testa con gli occhi fissi in quelli dell'avversario con le spalle aperte e disposte naturalmente ad uguale altezza fra loro; si metterà, insieme, la propria spada al lato sinistro, come se si dovesse mettere nel fodero, per modo che la punta tocchi quasi la terra; la mano sinistra si poggerà sul fianco, inforcandola tra l'indice e il pollice, e piegando il gomito sinistro nella sua articolazione.

Così si starà in *prima posizione.*

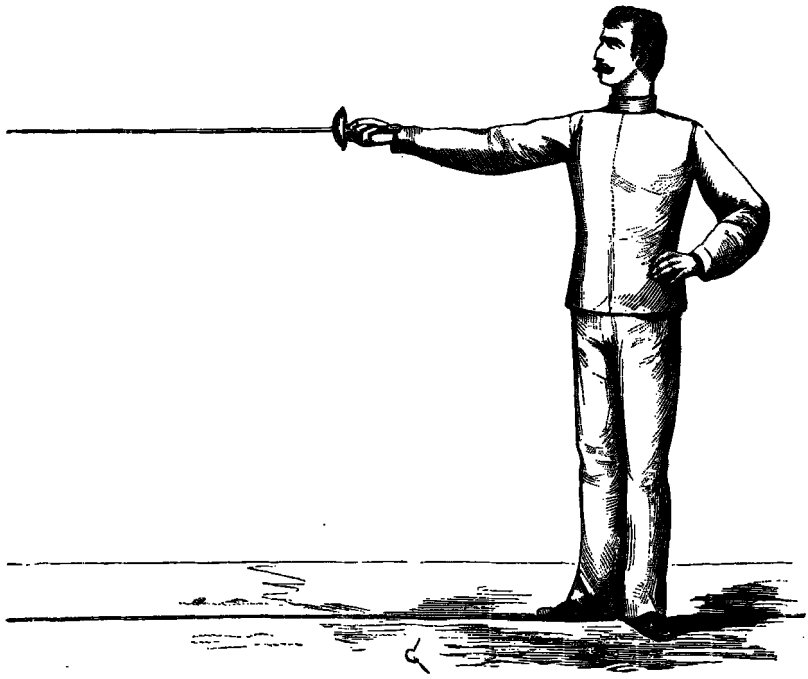
§ 9. - Saluto.

Essendo il *saluto* una dovuta cortesia verso l'avversario e gli astanti, è bene che ogni schermitore non trascuri questo antico e cavalleresco costume, sia nella lezione, sia nell'assalto.

Esso si esegue al modo seguente. Con la spada impugnata, secondo che è prescritto nel § 4, stando in prima posizione rimpetto all'avversario, si porterà la spada sulla linea di offesa, descrivendo rasente al petto un arco di cerchio; e da questa posizione si alzerà la spada, piegando il braccio nell'articolazione del gomito, e poi la si abbasserà nuovamente sino al livello del petto, col pugno nella posizione di quarta, e così si saluterà pel primo l'avversario;

poi similmente, col pugno in posizione di terza in quarta, si saluteranno tutti coloro che si troveranno dal lato del petto, cioè alla sinistra della spada; in ultimo, col pugno in posizione di seconda in terza, si saluteranno tutti coloro che saranno alla destra, cioè alle proprie spalle.

Dopo il saluto si andrà in guardia.

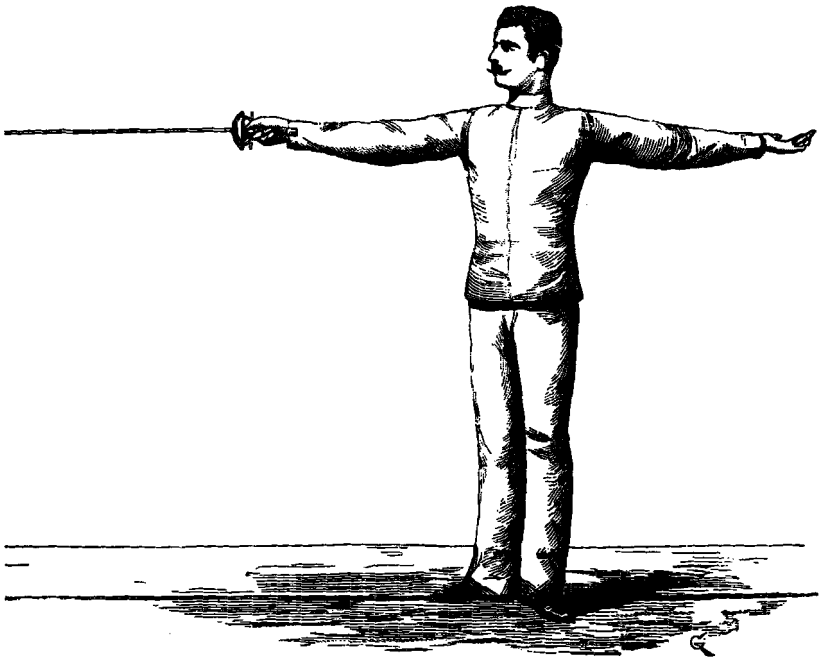


§ 10. - Guardia.

La *guardia* indica l'esser pronti, sia alla difesa, sia all'offesa; e serve ad impedire, nello stesso tempo, all'avversario di poter colpire, se prima non toglie la spada, che gli è contro, dalla linea di offesa, perché essa, posta in questa posizione, garentisce interamente il petto, e non lascia che si possa esser colpiti. La perfezione della guardia contribuisce non poco a quella delle *azioni*.

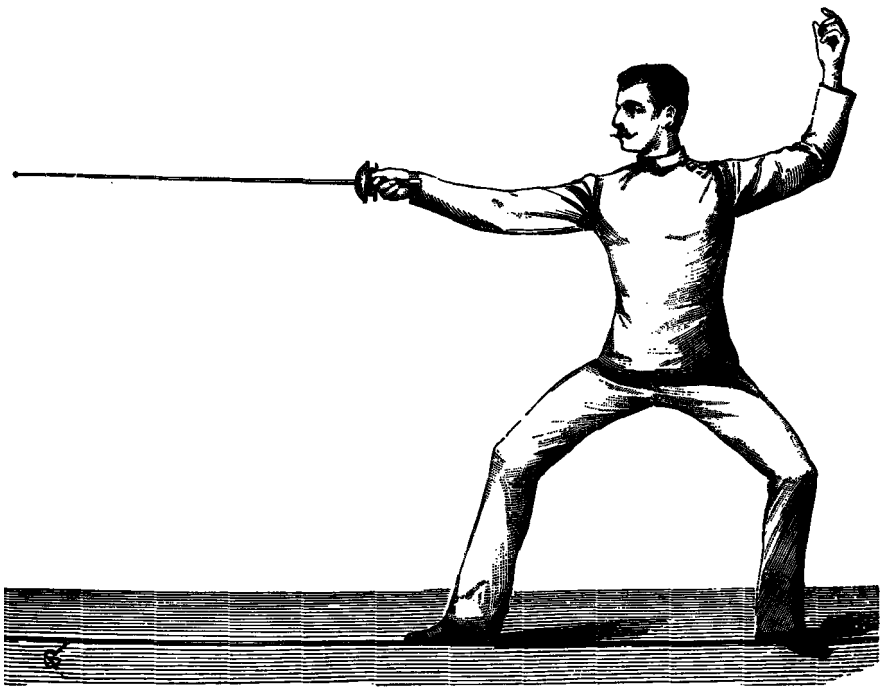
Si esegue in due movimenti:

Primo, partendo dalla prima posizione si descriverà un arco di circolo, da sotto in sopra, col portar la spada sulla linea di offesa, passandola rasente il petto (1), e stendendo nel medesimo tempo il braccio sinistro indietro, in modo che esso formi insieme al braccio destro ed alla spada, col pugno di terza in quarta, una sola linea, parallela alla direttrice.



(1) La spada è la prima a mettersi innanzi ed é l'ultima a togliersi. Prima di andare in guardia, si mette la spada sulla linea; e da quel momento bisogna ben riflettere a ciò che si fa. E' l'ultima a togliersi, poiché sarebbe pericoloso rimanere in guardia, senza la spada in linea, potendo esser colpiti; dopo di che, qualunque scusa non distruggerebbe il colpo ricevuto.

Secondo, formando angolo nel gomito sinistro, si porterà la mano in alto, dietro la testa, per modo che le dita, almeno per metà, la oltrepassino; e, nello stesso tempo, si piegheranno le ginocchia, senza mai far perdere al tronco la sua perpendicolare al suolo, e si porterà innanzi il piè dritto sulla direttrice, per la lunghezza di due piedi, con due battute, comprendendo in ogni battuta lo spazio di un piede del tiratore (1).



(1) La larghezza della guardia non ha regola fissa, perché può variare in ragione della statura.

Avvertenza. - *Il maestro, dopo che avrà osservato se il ginocchio destro cade perpendicolare al rispettivo calcagno, se il ginocchio sinistro sta a piombo sulla punta del piè sinistro, se i talloni e la punta del piè dritto sono sulla linea direttrice, farà esercitare l'allievo al seguente modo. Farà che si alzi in piedi, portando il tallone sinistro dietro al destro, e la mano sinistra indietro, in modo da formare linea retta con la spada; indi nuovamente la mano sinistra in alto, ritornando in guardia, con le due battute di piede. Dopo avergli fatto ripetere diverse volte questo esercizio, gli farà fare l'inverso, alzarsi cioè col piede destro ed andare in guardia col sinistro.*
Con questo savio esercizio, si potrà esser certo che l'allievo acquisterà una guardia esatta.

§ 11. - Riposo

Il riposo si eseguirà con due movimenti:
Primo, dalla posizione di guardia, formando leva sulla gamba sinistra, si porterà il tallone destro contro il sinistro, stendendo le ginocchia, e formando col braccio sinistro una sola linea con la spada;
Secondo, si riprenderà la posizione descritta nel § 8, e la mano sinistra, in luogo di appoggiarla al fianco sinistro, andrà a far da sostegno al polso destro, in modo che le unghie siano rivolte all'addome.

SECONDA LEZIONE

§ 12. - Misura.

Per *misura* s'intende la distanza, alla quale debbono tenersi gli schermitori nello schermire.

Sarà *misura a piè fermo* , sempre che, vibrando la sola stoccata, si potrà colpire l'avversario.

Sarà *misura camminando* , quando, per colpire l'avversario, è d'uopo avanzare di un passo.

Sarà *stretta misura* , quando gli avversari si troveranno tanto vicini, da potersi colpire, senza avanzare la gamba.

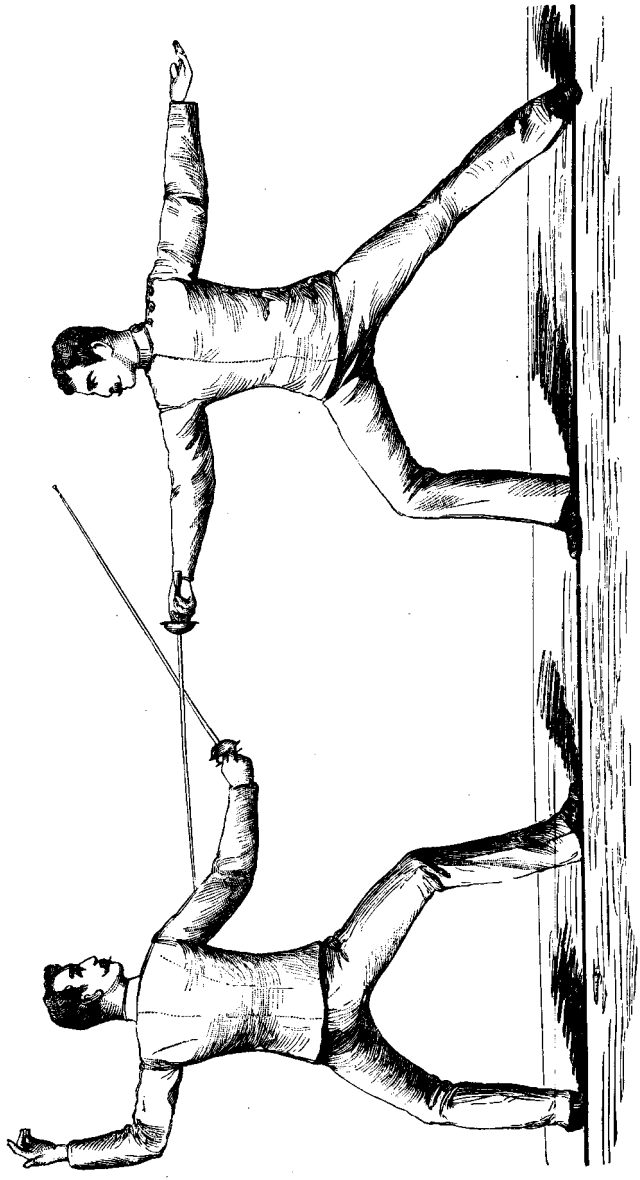
Volendo conoscere il modo pratico d'apprenderla, leggasi il § 63.

§ 13. - Botta dritta.

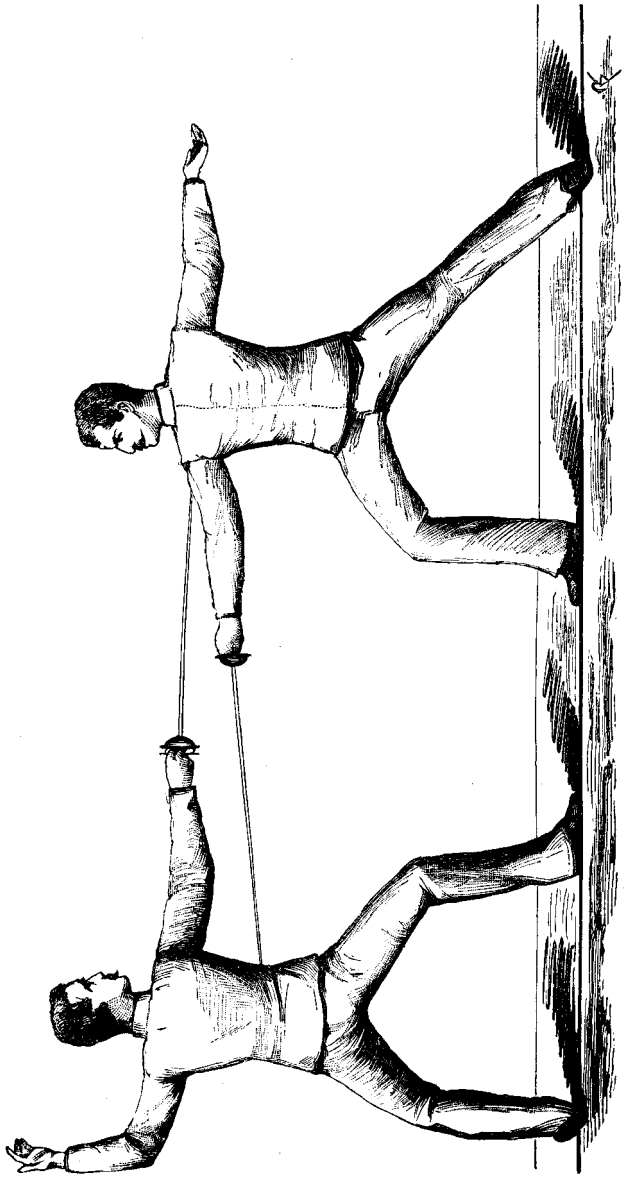
L'azione più semplice, ma più difficile ad eseguirsi, é la *botta dritta*, che dicesi pure *colpo dritto o stoccata*. E' di somma importanza; poiché con essa vanno a terminare tutte le azioni.

Si può tirare a qualsiasi dei quattro inviti descritti nel §14, tenendo sempre presente che al petto si colpisce col pugno girato in quarta posizione, formando un angolo ottuso in dentro, ed al fianco, ove prende nome di *cartoccio*, col pugno girato in seconda posizione, formando un angolo ottuso in fuori. Questi angoli, che servono a far prendere alla lama avversa una posizione obbliqua e divergente, diconsi schermisticamente *opposizione*.

Essa si esegue in un sol movimento. Dalla posizione di guardia, girando il pugno in quarta, si stenderà la gamba



Botta dritta.



Cartoccio.

sinistra, senza punto muovere da terra la pianta del piè sinistro, e sbracciando la mano sinistra indietro, si spingerà il piè dritto innanzi rasente il suolo, senza toccarlo, per lo spazio di un piede, in modo che il ginocchio destro resti perpendicolare al calcagno.

In questa posizione, ne verrà a risultare che il piè destro e il sinistro si troveranno sulla stessa linea, alla quale il braccio destro ed il sinistro formeranno una parallela, ed il tronco quasi una perpendicolare (1).

Per tornare in guardia, si piegherà nuovamente la gamba sinistra, portando su di essa il peso del corpo, rimettendo subito il piè dritto al posto dond'era partito, accentuandone il movimento con una leggiera battuta, e, riportando simultaneamente la mano sinistra in alto, si girerà il pugno di terza in quarta.

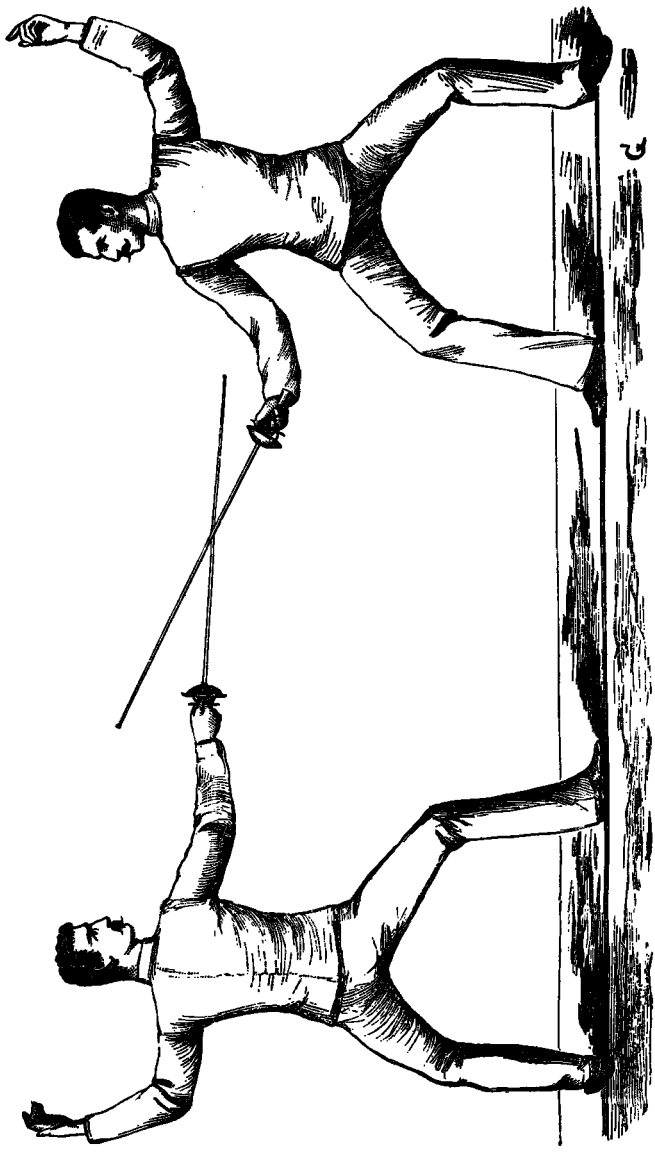
Avvertenza. - *Il maestro non farà progredire l'allievo, se prima non avrà acquistata molta sicurezza nell'esatta esecuzione di tutti questi movimenti, che rappresentano la base del difficile edifizio.*
Per non ripeterlo ogni volta, rimanga stabilito che, da questa azione in poi, s'intenderà sempre che i due avversarii sieno in perfetta guardia.

§ 14. - Inviti.

L'*invito* è sempre che si scovre un bersaglio all'avversario.
Si può invitare, avendo, o no, la spada avversa soggetta.
Gl'inviti sono quattro:

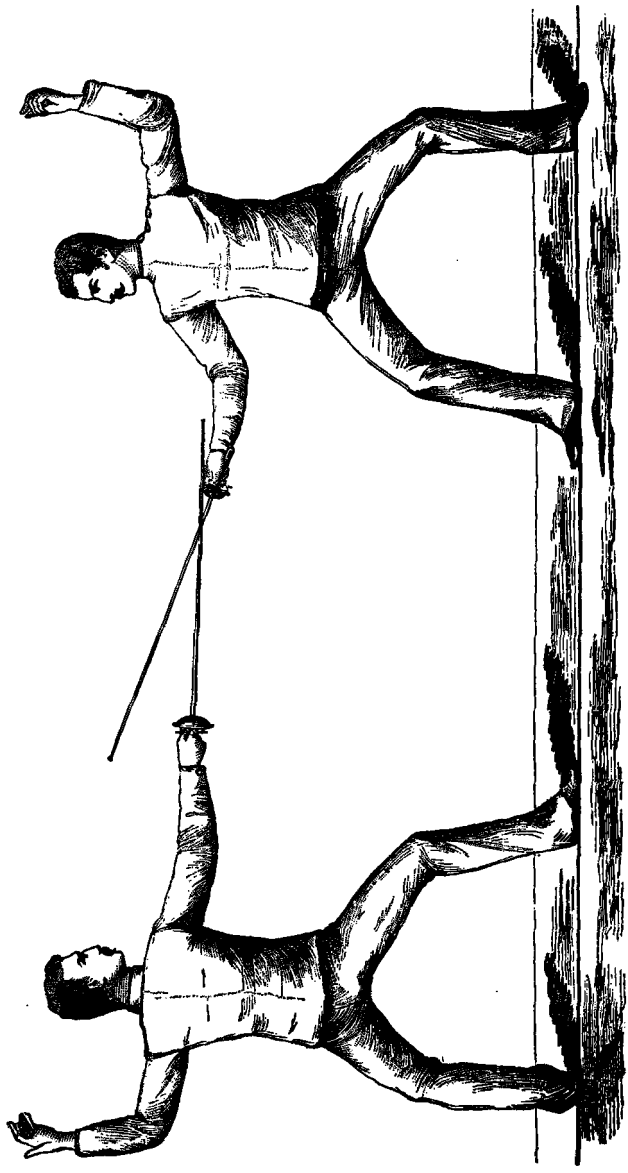
(1) Gli schermitori antichi dicevano, a proposito della botta dritta, che, nel vibrarla, dovevano scattare quattro balestre, cioè quelle delle braccia e quelle delle gambe, tale e tanta deve essere la decisione, la unione e la velocità del movimento.

a) *l'invito in fuori* , che dicesi pure invito di quarta, e scovre il petto al lato esterno;



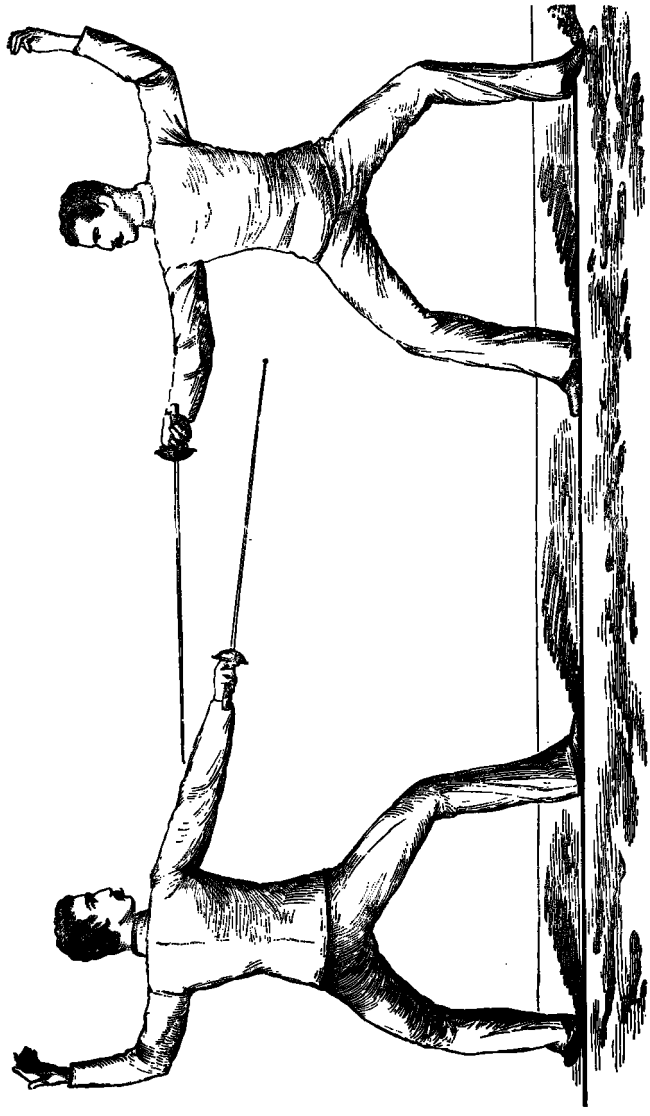
Invito di quarta.

b) *l'invito in dentro*, che dicesi pure invito di terza, e scovre il petto al lato interno;



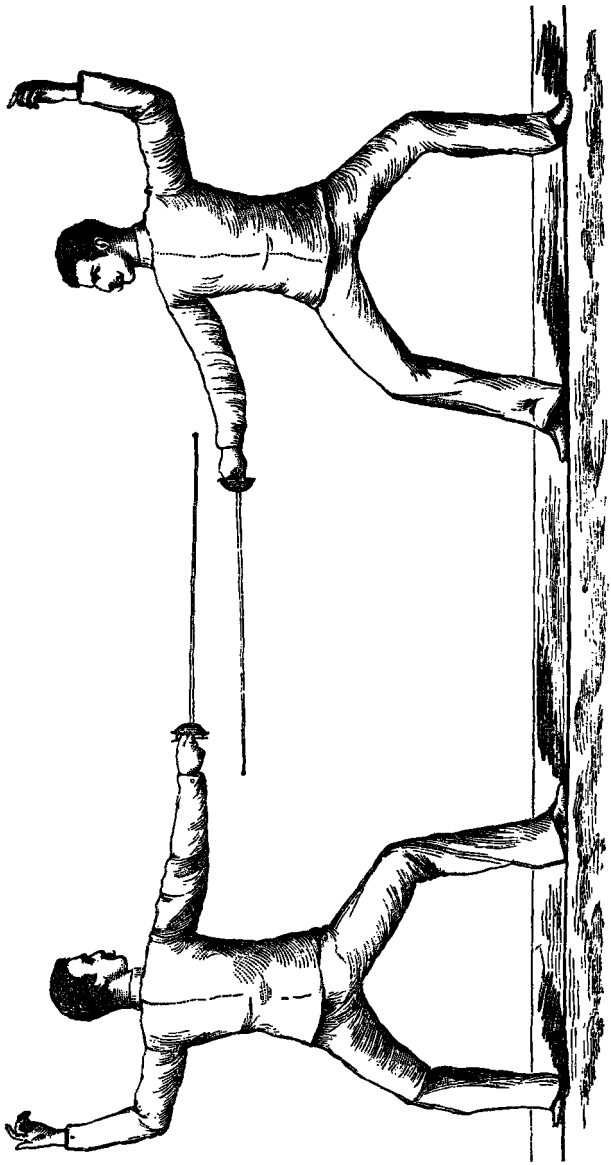
Invito di terza.

c) *l'invito di mezzocerchio*, che dicesi pure *invito d'angolo* e scovre il fianco;



Invito di mezzocerchio.

d) *l'invito di seconda,* che scovre il petto.



Invito di seconda.

L'*invito di quarta* si esegue con un sol movimento, senza toccare la spada avversa, piegando leggermente il braccio, col pugno un po' abbassato, di terza in quarta, alla propria sinistra, ed alzando la punta della propria spada all'altezza dell'occhio destro avversario.

L'*invito di terza* è con un sol movimento, girando il pugno di seconda in terza, e deviando la spada leggermente verso destra, con la punta all'altezza dell'occhio sinistro avversario.

L'*invito di mezzocerchio* è con un sol movimento, girando il pugno di terza in quarta, deviando la punta della spada verso sinistra, ma poco discosta dalla spalla destra avversa; e così formando una sola linea, tra braccio e spada, si scovrirà interamente il solo fianco.

L'*invito di seconda* è con un sol movimento, girando il pugno esattamente in seconda posizione, con la spada quasi orizzontale e la punta poco deviata dalla linea del fianco avversario.

In qualsiasi dei quattro inviti non si dovrà offrire all'offesa che un sol bersaglio.

§ 15. - Passo innanzi.

Il passo innanzi si esegue con due movimenti:

Primo, senza punto alzarsi dalla guardia, si porterà innanzi il piè dritto a tale distanza dal sinistro, che il calcagno verrà a collocarsi là, dove stava prima la punta del piede;

Secondo, si farà percorrere al piede sinistro uno spazio uguale a quello percorso dal destro, battendolo leggermente.

Avvertenza. - *Dopo che si sarà ben appreso in qual modo si avanza, il maestro farà seguire ciascun passo da una botta dritta.*

§ 16. - Passo indietro.

Il passo indietro si esegue con due movimenti:

Primo, si porterà il piede sinistro indietro di tanto, per quanto

l'intera estensione dell'articolazione del ginocchio lo consente;
Secondo, si piegherà la gamba sinistra, portandone il ginocchio perpendicolare alla punta del piede, nel medesimo tempo che si porterà indietro il piè destro, battendolo leggermente, col riprendere la posizione di guardia (§ 10).

Avvertenza. - *Appreso che si sarà l'esatto modo di retrocedere, il maestro farà seguire ciascun passo indietro dalla botta dritta.*
Egli baderà molto che l'allievo, sia nell'avanzare, sia nel retrocedere, non incroci mai i piedi, cioè non esca dalla linea direttrice, e che la distanza dei piedi sia sempre costante.

TERZA LEZIONE

§ 17. - Legamenti di spada.

Per *legamento di spada* s'intende quel punto di contatto che si stabilisce tra due lame avversarie, quando l'una vuol dominare l'altra. Per bene eseguire un legamento, a misura di piè fermo, è necessario situare il proprio forte sul debole della lama avversa; a misura camminando, in luogo del proprio grado forte, vi si situerà il grado medio.
I legamenti sono quattro:

a) il *legamento di quarta*, che scovre il petto dal lato esterno;

b) il *legamento di terza*, che scovre il petto al lato interno;
c) il *legamento di seconda*, che scovre tutto il petto;
d) il *legamento di mezzocerchio*, che scovre il solo fianco.

Questi quattro legamenti hanno lo stesso scopo degli inviti, e si eseguono con le medesime posizioni di pugno, scovrendo gli stessi bersagli.

Il *legamento di quarta* si esegue con un sol movimento da fuori in dentro, impadronendosi della spada avversa, col pugno girato di terza in quarta, la punta della propria spada all'altezza dell'occhio destro avversario, ed il braccio leggermente piegato.

Il *legamento di terza* , con un sol movimento da dentro in fuori, girando il pugno di seconda in terza, alzando la punta della propria spada all'altezza dell'occhio sinistro avversario, ed impossessandosi della spada avversaria, col deviarla verso destra.

Il *legamento di seconda* , con un sol movimento da sopra in sotto, girando il pugno tutto di seconda, con la propria spada quasi orizzontale e la punta poco discosta dalla linea del fianco nemico, e dominando la spada avversaria.

Il *legamento di mezzocerchio*, con un sol movimento da sotto in sopra, impadronendosi della spada nemica, girando il pugno di terza in quarta, colla propria spada formante una stessa linea col braccio, e con la punta poco discosta dalla spalla destra dell'avversario.

§ 18. - Cavazione.

La *cavazione* è quell'azione che, eseguita per movimento di polso, serve a sprigionar la spada, allorquando trovasi soggetta ad uno dei quattro legamenti.

Si esegue con un sol movimento, svincolando la propria spada dall'avversaria, col passar destramente la punta al bersaglio scoverto, descrivendo un arco di cerchio; dopo di che, si vibrerà il colpo.

Se l'avversario legherà di quarta, si caverà in fuori, di

quarta, serbando l'opposizione in fuori; se l'avversario legherà di terza, si eseguirà la cavazione al petto in dentro, serbando l'opposizione da questo lato; se l'avversario legherà di seconda, si vibrerà la cavazione sopra, al petto, anche di quarta, con l'opposizione in fuori; infine, se l'avversario legherà di mezzocerchio, si espleterà la cavazione al fianco, col pugno girato di seconda, con l'opposizione in fuori.

Avvertenza. - *Il maestro avrà cura di fare eseguire le quattro cavazioni dopo un passo innanzi, od un passo indietro, ma facendo sempre precedere il cambiamento di punta al colpo, per fare maggiormente acquistare all'allievo sicurezza di esecuzione.*

Dall'invito o dal legamento di mezzocerchio, la botta dritta e la cavazione al fianco si definiscono col semplice nome di cartoccio

Dall'invito o legamento di seconda, la botta dritta o la cavazione sopra, si diranno botta dritta o cavazione al petto.

Dall'invito o legamento di terza, si diranno botta dritta o cavazione in dentro.

Dall'invito o legamento di quarta, si diranno botta dritta o cavazione in fuori.

§ 19. - Parate.

Essendosi descritte le posizioni di pugno, la guardia, il modo di avanzare e retrocedere, e a quali inviti possa tirarsi, non che il modo di ritornare in guardia, i legamenti di spada ed il modo di svincolarne la punta; ora si parlerà delle parate.

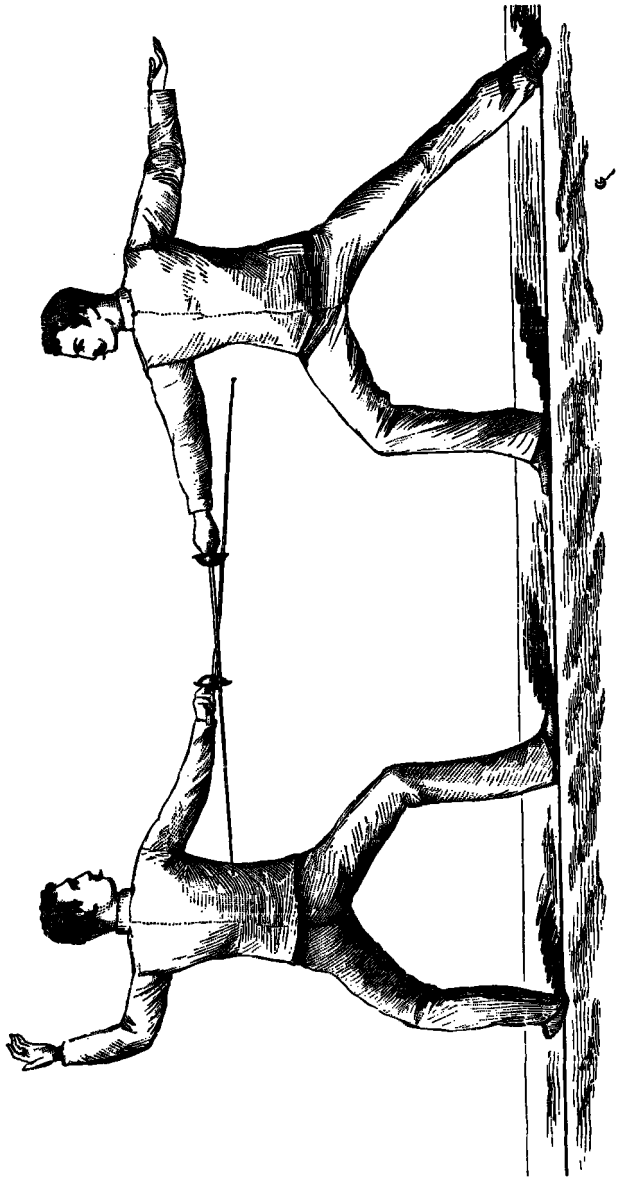
Diconsi *parate* tutti quei movimenti che si eseguono per difendersi dai colpi avversi.

Si può parare, sia colla spada, sia retrocedendo col corpo. Le parate col ferro, possono essere di tasto, di picco, e di contro.

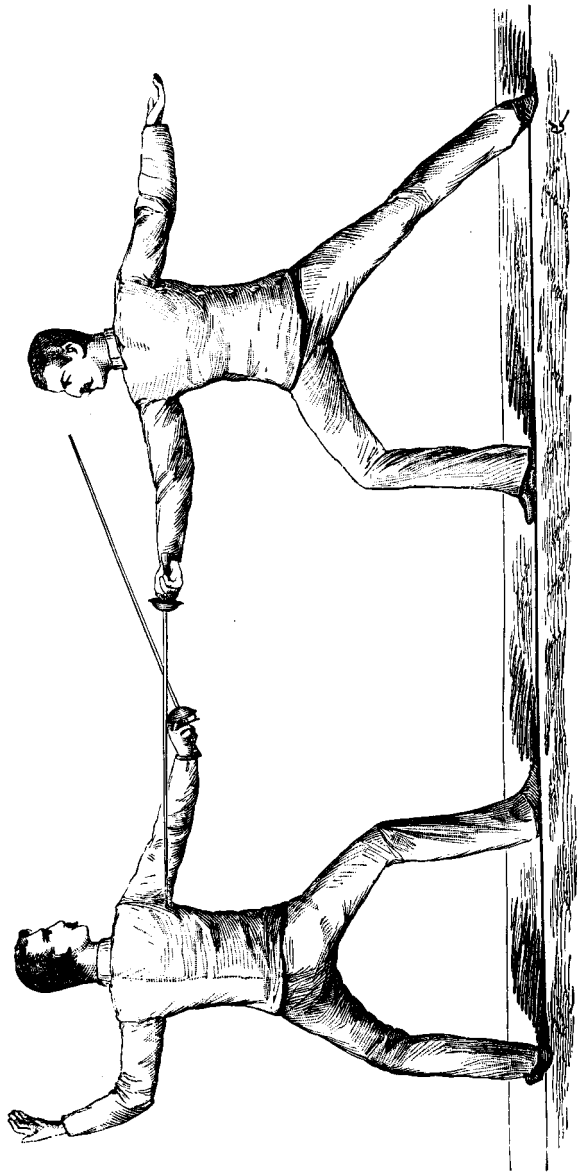
Per ora si parlerà soltanto delle parate di tasto e di picco che diconsi *parate semplici*, e si distinguono con queste denominazioni: *di prima, seconda, terza, quarta, mezzocerchio.*

Esse si eseguono con le stesse posizioni di pugno e situazioni di spada, prescritte pei legamenti nel § 17.

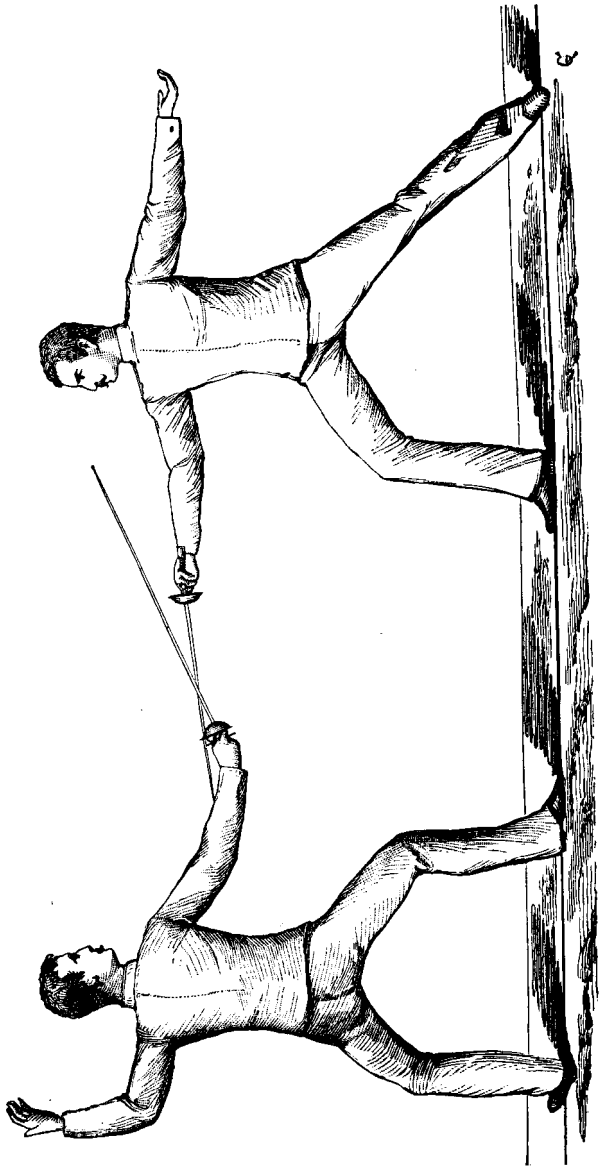
La *parata di prima* si usava anticamente, ma ora si è quasi smessa, avendo l'esperienza dimostrato, che con maggior vantaggio si può sostituire quella di mezzocerchio.



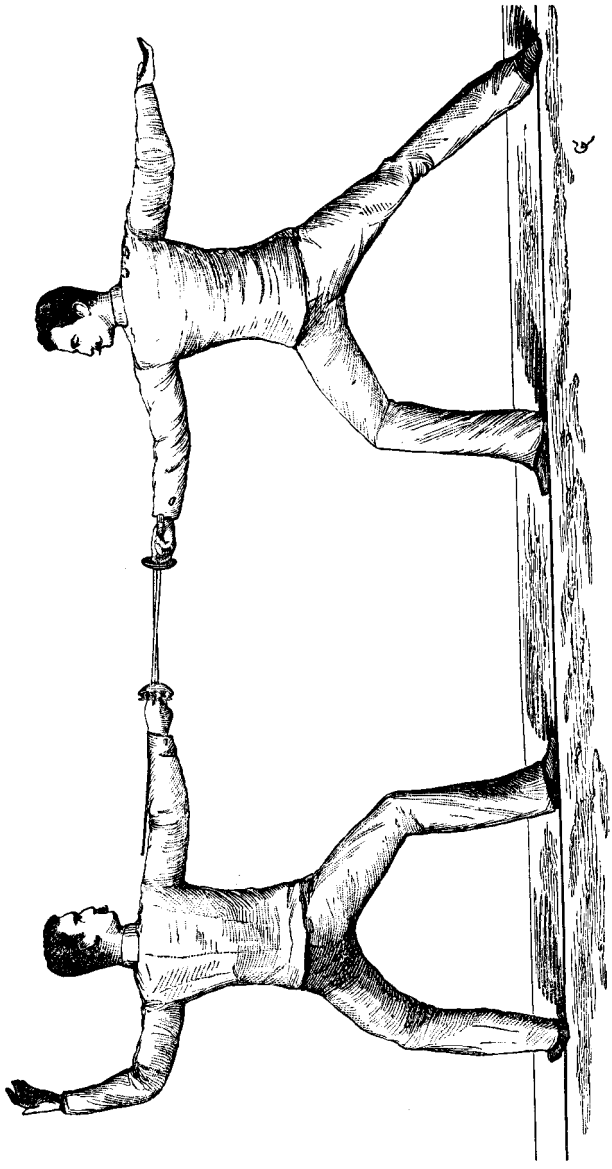
Parata di Seconda.



Parata di Terza.



Parata di Quarta.



Parata di Mezzocerchio.

La *parata di seconda* si esegue con un sol movimento, deviando in fuori la spada avversaria dalla linea di offesa girando il pugno tutto di seconda, portandolo quasi all'altezza del fianco destro e formando una sola linea con la spada, la cui punta si scosterà di poco dal fianco avverso.

La *parata di terza* si esegue con un sol movimento, col braccio steso, deviando in fuori la spada avversaria dalla linea di offesa, girando il pugno di seconda in terza sulla linea della mammella destra ed alzando la punta all'altezza dell'occhio sinistro avversario.

La *parata di quarta* si esegue con un sol movimento, deviando in dentro la spada avversaria dalla linea di offesa, e girando il pugno di terza in quarta, sulla linea quasi del fianco, con la punta all'altezza dell'occhio destro avversario.

La *parata di mezzocerchio* si esegue con un sol movimento, deviando in dentro la spada avversaria dalla linea di offesa, descrivendo un arco di circolo, senza spostare il pugno dal suo centro d'operazione, ma girandolo di terza in quarta, formando una linea con la spada, la cui punta si scosterà di poco dalla spalla destra avversa. Questa parata è di gran risorsa, perché può servire di difesa, sia alla linea bassa, sia alla linea alta, come dai Quadri Sinottici sarà facile accertarsene.

La *parata di tasto* si ha quando dall'invito, dal legamento o dalla parata di quarta si passa alla parata di terza, o viceversa dall'invito, legamento o parata di terza si passa alla parata di quarta; quando dall'invito, legamento o parata di terza si passa a quella di seconda, o viceversa; quando dall'invito, legamento o parata di mezzocerchio si passa a quella di seconda, o viceversa.

§ 20. - Parata di picco.

Dicesi *parata di picco* quando, in luogo di opporre solamente la spada, come è nella parata di tasto, la si batte. Questa parata ha la proprietà di allontanare molto la spada avversa; ma se, in

luogo di usarla contro l'ultimo movimento dell'azione avversaria si userà contro i diversi movimenti, che la compongono, sarà facile essere colpito, perché, nell'orgasmo della difesa, si scovrirà troppo il proprio petto. In seguito alle parate di tasto o di picco, si sarà accorto a metter subito la spada sulla linea d'offesa, perché in caso di ritardo, si potrà promuovere un incontro (§ 62).

§ 21. - Quarta bassa.

Dicesi tirar di *quarta bassa* allorquando si tira col pugno in quarta posizione, alla linea bassa. Questa astuzia si usa contro coloro che parando alto di quarta, lasciano il fianco scoverto.

Per esempio: il maestro lega di quarta, col pugno piuttosto alto, scovrendo anche la linea del fianco; allora l'allievo, in luogo di espletare la cavazione al petto in fuori, percorre la metà del cammino, e vibra una stoccata di quarta, alla linea bassa.

QUARTA LEZIONE

§ 22. - Finta dritta a piè fermo.

Scopo della finta è sempre quello di fingere, di deludere, di simulare un'azione qualsiasi, per indurre l'avversario alla parata, e così colpirlo là, ove va a scovrirsi. Perciò tutte le finte

dovranno eseguirsi con tale arte, con tale verità, da costringere l'avversario alla parata; cosa che si otterrà facilmente, essendo naturale in noi la difesa.

Oltre di che, le finte, come ogni altra azione, debbono essere eseguite con scelta di tempo, destrezza, leggerezza ed agilità, essendo questi i soli mezzi efficaci per obbligare l'avversario alla parata.

La finta dritta è la simulazione della botta dritta. Può effettuarsi ai quattro inviti, descritti nel § 14, e si esegue in due movimenti.

Finta dritta dall'invito di quarta.

Maestro	Allievo
Invita di quarta	Come primo movimento, prolunga alquanto la sua spada, che già trovasi sulla linea di offesa, e batte simultaneamente il piè dritto, per dare alla finta maggior verità.
Para di terza. Si lascia colpire al petto in dentro.	Come secondo movimento, esegue subito la cavazione in dentro senza farsi toccare la spada, e colpisce l'avversario.

Finta dritta dall'invito di terza.

Invita di terza.	Come primo movimento, prolunga alquanto la sua spada, che già trovasi sulla linea di offesa, ed accenna la botta dritta, battendo simultaneamente il piede.
Para quarta.	Come secondo movimento,

	esegue subito la cavazione in fuori, senza farsi toccare la spada, e lo colpisce in fuori di quarta.
Si lascia colpire al petto in fuori.	

Finta dritta dall'invito di seconda.

Invita di seconda.	Come primo movimento, prolunga alquanto la sua spada, che già trovasi sulla linea di offesa, ed accenna la botta dritta battendo simultaneamente il piede.
Para di mezzocerchio.	Come secondo movimento, esegue subito il cartoccio, senza farsi toccare la spada, e lo colpisce al fianco di seconda.
Si lascia colpire al fianco.	

Finta dritta dall'invito di mezzocerchio.

Invita di mezzocerchio.	Prolunga al quanto la sua spada, che già trovasi sulla linea del fianco, ed accenna il cartoccio, battendo simultaneamente il piede.
Para seconda.	Esegue subito la cavazione, senza farsi toccare la spada, e lo colpisce al petto di quarta.
Si lascia colpire sopra al petto.	

---

§ 23. - Finta dritta camminando.

Ciò che si è detto per la finta dritta a piè fermo, s'intenderà per la finta dritta camminando, aggiungendovi soltanto un passo innanzi, che verrà espletato nella finta.

QUINTA LEZIONE

---

§ 24. - Finta di cavazione a piè fermo.

La *finta di cavazione a piè fermo*, si esegue nel medesimo modo descritto per la finta dritta; ma in luogo di espletarsi ad uno dei quattro inviti, si esegue ad uno dei quattro legamenti, fingendo di vibrare una cavazione, per costringere l'avversario alla difesa, e così colpirlo realmente con una cavazione, al petto o al fianco, in ragione del bersaglio, al quale si sarà fatta la finta.

Finta di cavazione dal legamento di quarta.

Maestro	Allievo
Lega di quarta.	Come primo movimento, accenna la cavazione in fuori, battendo simultaneamente il piede.
Para terza.	Come secondo movimento, esegue subito la cavazione, senza farsi toccare la spada e lo colpisce in dentro di quarta.
Si lascia colpire al petto in dentro	

Finta di cavazione dal legamento di terza.

Lega di terza.	Come primo movimento, accenna la cavazione in dentro, battendo simultaneamente il piede.
Para di quarta.	Come secondo movimento, esegue subito la cavazione senza farsi toccare la spada, e lo colpisce in fuori di quarta.
Si lascia colpire al petto in fuori.	

Finta di cavazione dal legamento di seconda.

Lega di seconda.	Accenna la cavazione sopra al petto, battendo simultaneamente il piede.
Para mezzocerchio.	Esegue subito il cartoccio, senza farsi toccare la spada, e lo colpisce al fianco di seconda.
Si lascia colpire al fianco.	

Finta di cavazione dal legamento di mezzocerchio.

Lega di mezzocerchio.	Accenna il cartoccio al fianco, battendo simultaneamente il piede.
Para seconda.	Esegue subito la cavazione, senza farsi toccare la spada, e lo colpisce sopra al petto di quarta.
Si lascia colpire al petto.	

Avvertenza. - *Sia la finta dritta, sia la finta di cavazione, dall'invito o dal legamento di seconda, nell'antica scherma italiana, si son sempre definite col nome di finta in faccia, come le finte eseguite dall'invito o dal legamento di mezzocerchio, col nome di finta di cartoccio.*

§ 25. Finta di cavazione camminando.

Quest'azione si esegue nello stesso modo che si è indicato per la finta dritta camminando (§ 23), ma dai quattro legamenti.

SESTA LEZIONE

§ 26. - Doppia finta dritta a piè fermo.

La *doppia finta dritta a piè fermo* consta di tre movimenti.

Questa azione è molto efficace quando si esegue contro quell'avversario, che è tutto intento a parare di tasto o di picco la finta semplice; poiché, aggiungendo un terzo movimento, si avrà per risultato che si deludano due parate.

Doppia finta dritta dall'invito di quarta.

Maestro	Allievo
Invita di quarta.	Esegue la prima finta, accennando una botta dritta.
Para terza.	Esegue la seconda finta,

	accennando una cavazione.
Para di quarta.	Mentre l'avversario viene alla parata, esegue subito una cavazione, senza farsi toccare la spada, e lo colpisce in fuori, di quarta.
Si lascia colpire al petto in fuori.	

Doppia finta dritta dall'invito di terza.

Invita di terza.	Esegue la prima finta, accennando la botta dritta.
Para quarta.	Esegue la seconda finta, accennando una cavazione.
Para di terza.	Mentre l'avversario viene alla parata, esegue subito la cavazione, senza farsi toccare la spada, e lo colpisce in dentro, di quarta.
Si lascia colpire al petto in dentro.	

Doppia finta dritta dall'invito di seconda.

Invita di seconda.	Esegue la prima finta, accennando un botta dritta.
Para di mezzocerchio.	Esegue la seconda finta, accennando il cartoccio.
Para di seconda.	Mentre l'avversario viene alla parata, esegue subito la cavazione, senza farsi toccare la spada, e lo colpisce sopra al petto, di quarta.
Si lascia colpire sopra al petto.	

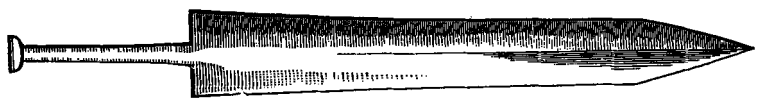
Doppia finta dritta dall'invito di mezzocerchio.

Invita di mezzocerchio.	Esegue la prima finta, accennando il cartoccio.

Para di seconda.	Esegue la seconda finta accennando una cavazione al petto.
Para di mezzocerchio.	Mentre l'avversario viene alla parta, esegue subito il cartoccio, senza farsi toccare la spada, e lo colpisce al fianco, di seconda.
Si lascia colpire al fianco.	

§ 27. - Doppia finta dritta camminando.

La *doppia finta dritta camminando*, si esegue con le stesse norme ed ai medesimi inviti indicati nel § 26; ma, essendo due le finte che debbonsi espletare ed essendo anche due i movimenti del passo innanzi, sarà mestieri unire la prima finta col primo movimento del passo, e la seconda finta col secondo movimento del passo, cioè col piè sinistro; e quindi si eseguirà la cavazione in perfetta guardia, vibrando subito la stoccata al petto.



SETTIMA LEZIONE

§ 28. - Doppia finta di cavazione.

La *doppia finta di cavazione a piè fermo* fa seguito alla finta semplice di cavazione descritta nel § 24, e si espleta dagli stessi legamenti.

Come si è detto per la doppia finta dritta nel § 26, in questa s'impiegheranno ugualmente tre movimenti, eseguendoli allo stesso modo, e terminando l'azione allo stesso bersaglio, al

quale si sarà eseguita la prima finta di cavazione.

La stessa azione camminando, si eseguirà con le stesse norme date per la doppia finta dritta camminando.

§ 29. - Disordinata.

L'unione di più finte si denomina *disordinata.* Si esegue avanzando le prime due finte con un sol passo, come è detto nel § 27, e le rimanenti a piè fermo.

Quest'azione complicata è sempre da sconsigliarsi per le uscite in tempo dell'avversario, alle quali facilmente si è esposti (Vedi Capitolo Terzo, Uscite in tempo).

OTTAVA LEZIONE

§ 30. - Fili di spada.

Dicesi *filo di spada* quell'azione che, dal principio Sino all'espletamento, mantiene il contatto del ferro avverso.

I fili di spada sono:

a) la fianconata di quarta;
b) il filo di terza;
c) il filo di seconda;
d) il filo di mezzocerchio;
e) la fianconata di seconda;
f) il filo di quarta falso o fianconata esterna.

Meno la fianconata di seconda ed il filo di quarta falso si possono i detti fili eseguire anche a piè fermo.

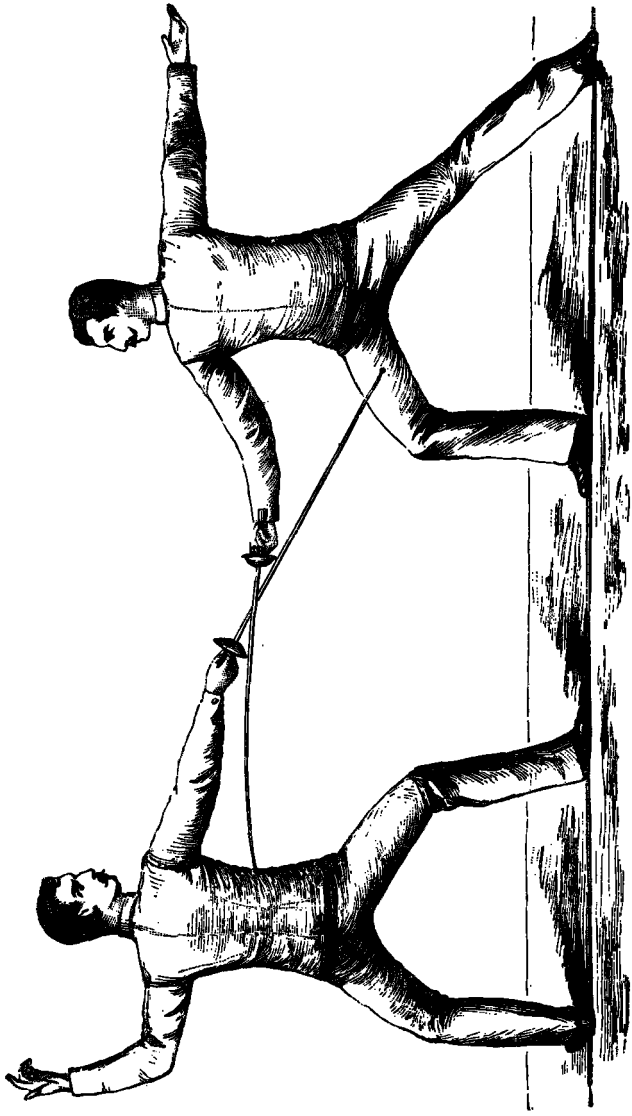
Si eseguono a piè fermo, mettendo il proprio forte sul debole della lama avversaria, strisciando su di essa leggermente e guadagnandone i gradi, senza perderne il contatto, e mettendo bene l'opposizione di pugno.

Si eseguono camminando, se, in luogo del proprio grado forte sul debole, vi si metterà il grado medio ed, avanzando un passo, si vibrerà il colpo, espletando il filo.

Questi fili si possono effettuare sulla spada in linea dell'avversario o da uno dei propri inviti, ovvero, se colui che li esegue abbia anche egli la spada in linea. Potranno pure espletarsi, tenendo la spada avversa soggetta ad uno dei propri legamenti.

Sulla spada in linea o dal proprio invito, si eseguono in due tempi: al primo, impossessandosi della spada avversa; al secondo, espletando l'azione.

Dai propri legamenti, si eseguiranno senza interruzione di sorta.



Fianconata di quarta.

§ 31. Fianconata di quarta a piè fermo

La *fianconata di quarta a piè fermo* si esegue legando, con precedenza, la spada avversaria di terza in quarta; e, senza mai perderne il contatto e girando il pugno esattamente di quarta, si abbasserà la punta della spada in direzione del fianco nemico, ove la si espleterà, serbando sempre la stessa posizione.

§ 32. - Fianconata di quarta camminando.

La *fianconata di quarta camminando* si esegue in due movimenti:

Primo, si lega la spada di terza in quarta, collocando il proprio medio sul debole dell'avversaria ed avanzando simultaneamente un passo;

Secondo, si espleta l'azione a piè fermo, nel modo descritto nel § 31.

§ 33. - Finta di fianconata di quarta a piè fermo.

La *finta di fianconata di quarta a piè fermo* si esegue con due movimenti:

Primo, coll'accennare tutta la fianconata descritta nel § 31, marcandola con una battuta di piede;

Secondo, col deludere la parata di seconda dell'avversario, terminando sopra al petto con una cavazione, che si vibrerà con la stessa posizione di quarta.

§ 34. - Finta di fianconata di quarta camminando.

La *finta di fianconata di quarta camminando* si esegue in due movimenti;

Primo, avanzando un passo, si accennerà tutta la finta;

Secondo, si eseguirà la cavazione sopra al petto, vibrando la stoccata di quarta.

§ 35.- Doppia finta di fianconata di quarta.

Poiché *la doppia finta di fianconata di quarta* consta di tre movimenti, occorre attenersi interamente, sia a piè fermo, sia camminando, alle norme date per le doppie finte (§§ 26 e 27), ma terminando il terzo movimento, al fianco, di seconda, e non più di quarta.

NONA LEZIONE

§ 36. - Filo di terza a piè fermo.

Il *filo di terza a piè fermo* si esegue legando con precedenza la spada avversa di seconda in terza, mettendo il proprio forte sul debole della spada avversaria, senza smetterne il contatto, girando il pugno esattamente di seconda, abbassando la punta della spada alla linea del petto, e completando il filo al petto, col pugno girato nella detta posizione.

§ 37. - Filo di terza camminando.

Il *filo di terza camminando* si esegue in due movimenti.

Primo, col pugno girato di seconda in terza, si legherà il grado debole della spada avversaria col proprio medio, avanzando contemporaneamente un passo;

Secondo, girando il pugno tutto di seconda od anche di quarta, senza distaccare la propria spada dall'avversaria, si vibrerà la stoccata al petto.

§ 38. - Finta del filo di terza, detto anche filo e cartoccio.

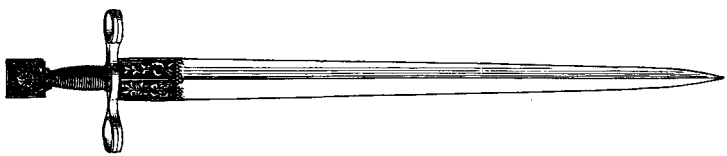
Il *filo e cartoccio a piè fermo* si esegue in due movimenti:

Primo, col pugno girato di seconda in terza, si accennerà il filo, per indurre l'avversario alla parata;

Secondo, girando il pugno esattamente di seconda, si vibrerà un colpo al fianco. S'intende che, volendolo eseguire camminando, si unirà al primo movimento il passo innanzi.

§ 39. - Doppia finta del filo di terza, a piè fermo e camminando.

Ritengasi per la doppia finta del filo di terza quanto si è detto nei §§ 26 e 27.



DECIMA LEZIONE

§ 40. - Filo di seconda a piè fermo e camminando.

Il *filo di seconda a piè fermo* si esegue legando di seconda col proprio forte il debole della spada avversaria; e, senza

smetterne il contatto, col pugno nella stessa posizione, si espleterà il filo al fianco avverso.

Dovendosi eseguire questo filo camminando, si avanzerà di un passo, legando la spada avversa di seconda, e, come secondo movimento, si espleterà il filo.

§ 41. - Finta del filo di seconda.

La *finta del filo di seconda* a piè fermo si esegue in due movimenti:

Primo, col pugno girato di seconda si accennerà il filo, per indurre l'avversario alla parata;

Secondo, girando il pugno esattamente di quarta, si vibrerà la cavazione sopra, al petto.

Ad eseguirla camminando, si unirà un passo innanzi al primo movimento della finta, ed il secondo movimento si eseguirà come a piè fermo.

§ 42. - Doppia finta del filo di seconda.

Veggasi per la doppia finta del filo di seconda quanto detto ne' §§ 26 e 27.

UNDECIMA LEZIONE

§ 43. - Filo di mezzocerchio a piè fermo.

Il *filo di mezzocerchio* si esegue legando di mezzocerchio, col mettere il proprio forte sotto il debole della spada avversaria; e, senza smetterne il contatto, girando il pugno esattamente di quarta, si completerà il filo passando al di sopra del ferro avverso; ed in questa posizione si colpirà al petto, per modo che la spada avversa resti alla destra di chi lo esegue.

§ 44. - Filo di mezzocerchio camminando.

Il *filo di mezzocerchio camminando* si esegue in due movimenti:

Primo, col pugno di terza in quarta, si legherà di mezzocerchio la spada avversa, mettendo il proprio medio sotto il debole della medesima, e avanzando contemporaneamente un passo;

Secondo, si espleterà il filo nel modo descritto a piè fermo.

§ 45. - Finta del filo di mezzocerchio.

La *finta del filo di mezzocerchio a piè fermo* si esegue in due movimenti:

Primo, legando la spada avversa di mezzocerchio si accennerà tutto il filo, per indurre l'avversario alle parata;

Secondo, girando il pugno esattamente di quarta, si deluderà la parata di terza avversaria, terminando con la cavazione al petto in dentro, di quarta.

Volendola eseguire camminando, si unirà al primo movimento, sopra descritto, il passo innanzi: ed il secondo movimento sarà come a piè fermo.

§ 46. - Doppia finta del filo di mezzocerchio.

Veggasi per la doppia finta del filo di mezzocerchio quanto è detto ne' §§ 26 e 27, tenendo però presente che termina al petto, in fuori.

DODICESIMA LEZIONE

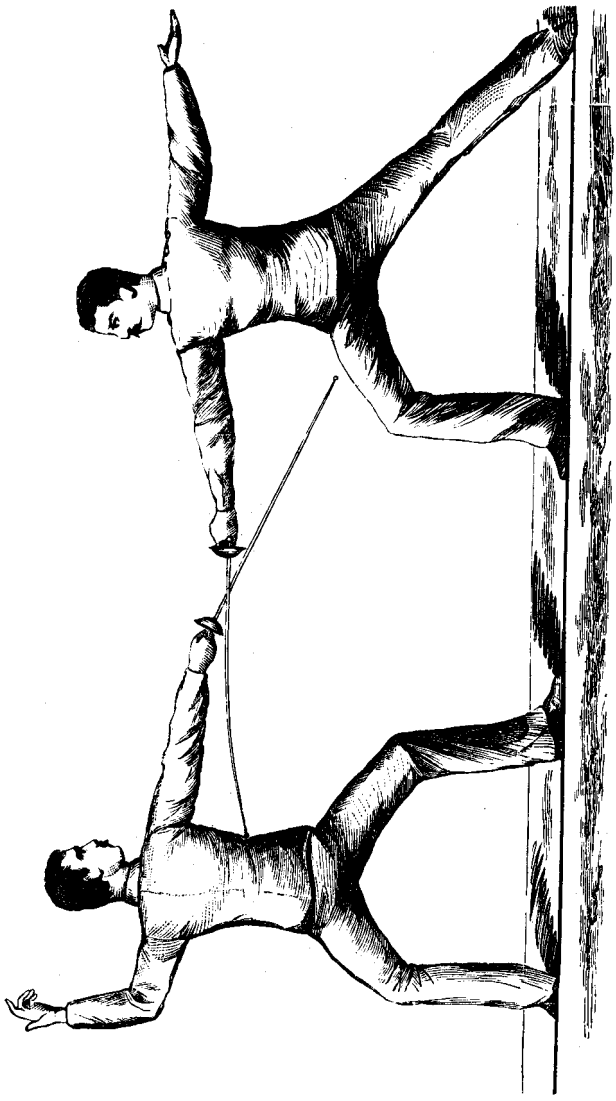
§ 47. Fianconata di seconda, camminando.

La *fianconata di seconda camminando* si esegue in due movimenti;

Primo, col pugno di terza in quarta, si metterà il proprio medio sul debole avversario, ed, avanzando contemporaneamente un passo, si trasporterà la spada nemica da dentro in fuori, girando il pugno tutto di seconda, in modo da ridurla alla destra del proprio fianco;

Secondo, senza mai perderne il contatto, si proseguirà colpendo, con un filo di seconda, il fianco avverso.

Avvertenza. - *Questa fianconata è sempre da preferirsi, come scopo e come esecuzione, perché offre maggiori garanzie e migliori risultati. Non si può eseguire a piè fermo, perché, nel trasportare la spada avversa al di fuori del proprio fianco, s'avrebbe la punta nemica sul petto per effetto della misura (§ 12).*



Fianconata di seconda.

§ 48. - Finta di fianconata di seconda.

La *finta di fianconata di seconda* si esegue in due movimenti:

Primo, col pugno di terza in quarta, si metterà il proprio medio sul debole avversario, ed avanzando nello stesso tempo un passo, si trasporterà la spada nemica da dentro in fuori, girando il pugno di seconda, in modo da ridurla alla destra del proprio fianco;

Secondo, girando il pugno esattamente di quarta, si eseguirà la cavazione sopra, al petto, deludendo la parata di seconda avversaria.

§ 49. - Doppia finta di fianconata di seconda.

La *doppia finta di fianconata di seconda* si esegue in tre movimenti:

Primo avanzando il solo piè dritto col primo movimento della fianconata;

Secondo, completando col piè sinistro, accennando la cavazione al petto;

Terzo, si vibrerà una cavazione al fianco, col pugno girato in seconda.

Avvertenza. - *Sia la finta di fianconata di seconda, sia la doppia, si possono eseguire indistintamente; ma sarà sempre meglio preferire quelle di quarta, descritte ne' §§ 34 e 35, perché sono meno rischiose in quanto alle uscite in tempo.*

§ 50. – Filo di quarta falso o fianconata esterna.

Il *filo di quarta falso* è l'inverso della fianconata di seconda, poiché percorre un cammino interamente opposto, quantunque termini ugualmente al fianco.

Il primo movimento di questa azione è una parata di mezzocerchio; mentre il primo movimento della fianconata è una parata di seconda. Entrambe queste azioni sono della massima importanza, poiché eseguite dai rispettivi legamenti, oltre tutte le prerogative delle azioni di filo, hanno l'altra importantissima di render quasi impossibili le uscite in tempo. (Vedi Capitolo Terzo, Uscite in tempo).

Quest'azione adunque consta di due movimenti:

Primo, collocando il proprio grado medio sul debole avverso, col pugno di seconda in terza, e trasportando da fuori in dentro la spada avversaria, girando il pugno tutto di quarta, si descriverà la metà di un cerchio, come se si volesse parare di mezzocerchio, avanzando contemporaneamente di un passo;

Secondo, senza perdere il contatto del ferro, e girando il pugno di quarta, si vibrerà la stoccata.

Avvertenza. - *Quest'azione, per le stesse ragioni esposte a proposito della fianconata di seconda, non si può eseguire a piè fermo.*

§ 51. - Finta del filo di quarta falso.

La *finta del filo di quarta falso* consta di due movimenti:

Primo, si eseguirà il primo movimento descritto per l'azione semplice, avanzando simultaneamente un passo per costringere l'avversario alla parata di mezzocerchio;

Secondo, si eseguirà una cavazione di seconda al fianco, nel medesimo momento che l'avversario para di mezzocerchio.

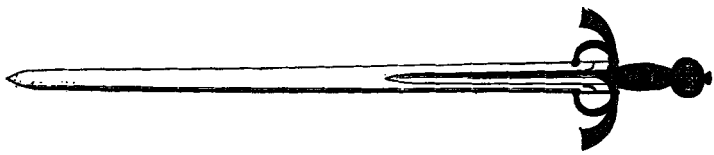
§ 52. - Doppia finta del filo di quarta falso.

La *doppia finta del filo di quarta falso* è di tre movimenti:

Primo, si esegue contemporaneamente il primo movimento del passo e del filo di quarta falso;

Secondo, in luogo di cavare al fianco, si finge la cavazione, completando il passo innanzi col piè sinistro;

Terzo, si esegue realmente una cavazione sopra, al petto di quarta.



TREDICESIMA LEZIONE

---

§ 53. - Filo sottomesso.

Il *filo sottomesso* fa eccezione ai precedenti, poiché è eseguibile soltanto, quando la propria spada è sottomessa a quella dell'avversario in forza d'un suo legamento. Non potendosi dunque eseguire altrimenti, si è dovuto parlarne separatamente dagli altri sei, descritti nel § 30, che hanno origine ed esecuzione ben diversa.

§ 54. - Filo sottomesso dal legamento di quarta avversario.

Il *filo sottomesso dal legamento di quarta avversario*, è di due movimenti:

Primo, girando il pugno in quarta posizione, avanzando simultaneamente un passo, strisciando leggermente al di sotto della spada avversaria, s'intromette la propria sulla linea di offesa;

Secondo, senza perdere il contatto della spada avversa, si colpisce di quarta al petto, mettendo l'opposizione in dentro.

§ 55. - Filo sottomesso dal legamento di terza avversario.

Il *filo sottomesso dal legamento di terza avversario* , è di due movimenti:

Primo, girando il pugno in quarta posizione, avanzando simultaneamente un passo, e strisciando al di sotto dell'avversaria, s' intromette la propria spada sulla linea di offesa;

Secondo, senza perdere il contatto della spada avversa, si colpisce di quarta al petto, mettendo l'opposizione in fuori.

§ 56. - Filo sottomesso dal legamento dl seconda avversario.

Il *filo sottomesso dal legamento di seconda avversario* è di due movimenti:

Primo, girando il pugno esattamente in seconda posizione, avanzando simultaneamente un passo, strisciando al di sotto dell'avversaria, s'intromette la propria spada sulla linea di offesa;

Secondo, senza perdere il contatto della spada avversaria, si colpisce nella stessa posizione al fianco, mettendo l'opposizione in fuori.

§ 57. - Filo sottomesso dal legamento di mezzocerchio avversario.

Il *filo sottomesso dal legamento di mezzocerchio avversario* è di due movimenti:

Primo, girando esattamente la quarta, avanzando simultaneamente un passo, e strisciando al disotto dell'avversaria, s'intromette la propria spada sulla linea di offesa;

Secondo, senza perdere il contatto della spada avversa, si colpisce nella stessa posizione al petto, con l'opposizione in dentro.

QUATTORDICESIMA LEZIONE

---

§ 58. - Finta del filo sottomesso.

Questa finta, detta comunemente *finta di filo o filo e cavazione* , non è altro che il filo sottomesso iniziato sotto il legamento della spada avversa, avanzando un passo, per indurre l'avversario alla parata; in seguito di che, lo si colpirà con una cavazione al bersaglio, ove andrà a scovrirsi, deludendo la parata eseguita in difesa della finta del filo.

Se, per esempio, la finta di filo si esegue dal legamento di quarta, consta di due movimenti:

Primo, girando esattamente la quarta ed avanzando simultaneamente un passo, s'intromette la propria spada sulla linea di offesa, strisciandola al disotto dell'avversaria;

Secondo, deludendo la parata di quarta, si esegue una cavazione al petto in fuori, col pugno girato di quarta.

Altri esempi pratici si potranno rilevare dal Primo Quadro Sinottico.

Avvertenza. - *Quest'azione è più attuabile della precedente, perché dando molto effetto alla finta del filo, certamente l'avversario andrà subito alla parata, essendo istintiva in noi la difesa. Come si esegue dal legamento di quarta, si esegue pure dagli altri legamenti.*

§ 59. - Doppia finta del filo sottomesso.

La *doppia finta del filo sottomesso* si esegue con tre movimenti, cioè iniziando il filo col primo movimento del passo, fingendo

una cavazione nel completare il passo col piè sinistro, e, come terzo movimento, vibrando la cavazione al bersaglio che l'avversario avrà coperto.

Veggasi il Primo Quadro Sinottico.

Avvertenza. – *Tutti questi fili sottomessi, indicati nei § 53-59 si potrebbero eseguire a piè fermo; ma è preferibile eseguirli camminando, siccome si sono descritti qui sopra.*

QUINDICESIMA LEZIONE

§ 60. - Parate di ceduta.

Le *parate di ceduta* sono due, cioè la *ceduta di quarta* e la *ceduta di terza*.

Questo modo di parare sarà molto efficace contro tutte le azioni di filo, tanto di attacco, quanto di risposta, terminate al fianco.

Della prima è possibile servirsene contro la fianconata di quarta o di seconda, e contro il filo di seconda. Contro il filo di quarta falso, si adotterà la ceduta di terza.

Il modo di eseguirle è semplicissimo.

Senza opporre resistenza, anzi secondando l'azione di filo dell'avversario, e non perdendo il contatto della sua spada, si abbasserà il pugno, cedendo nel polso ed alzando insieme la punta della propria spada.

Nell'eseguire la ceduta di quarta, si girerà il pugno tutto di quarta: per quella di terza, si girerà il pugno tutto di seconda.

A questo modo si verrà a sprigionar la propria spada dallo stato sottomesso, nel quale si trovava, e si avrà una risposta pronta, sia di filo, sia di botta dritta.

§ 61. - Risposta semplice.

Per *risposta* s'intende quel colpo che si vibra all'avversario, in seguito ad una parata.

Sempre che nel rispondere s'impiegherà un sol movimento, si dirà risposta semplice.

Ogni parata ha due risposte: l'una, al distacco, distaccando la propria lama da quella avversaria; l'altra, di filo, senza perderne il contatto.

Si eseguirà la risposta al distacco, sempre che, dopo aver parato, si metterà la punta della propria spada sulla linea, lasciando il proprio pugno ben messo per l'opposizione, in modo che garentisca il petto nel vibrare la risposta.

Si eseguirà la risposta di filo, sempre che, nel rispondere, si dominerà la spada avversa, senza perderne il contatto.

Dalla parata in dentro di quarta, si potrà rispondere al petto col pugno di quarta posizione, o pure di filo al fianco colla fianconata.

Dalla parata in fuori di terza, si potrà rispondere al fianco col pugno in seconda posizione, o pure di filo sopra col pugno anche di seconda posizione, e, volendolo, anche di quarta.

Dalla parata di seconda, si potrà rispondere sopra al petto col pugno di quarta posizione, o pure di filo al fianco col pugno di seconda posizione. Questo filo di risposta vien denominato imbroccata.

Dalla parata di mezzocerchio si potrà rispondere al petto sulla stessa linea, girando il pugno di quarta posizione, oppure di filo al petto in fuori, col pugno anche di quarta, sovrapponendo la propria spada a quella dell'avversario.

Avvertenza. - *In seguito alla parata di picco, non esistono risposte di filo*.

§ 62. - Ripigliata.

Allorquando l'avversario si ferma sulla parata, o retrocede parando, si è autorizzato alla *ripigliata*. Contro chi si ferma, si usufruirà della ripigliata, che potrà essere un *secondo colpo*, *una finta semplice o doppia, o anche una disordinata.* Contro chi para retrocedendo, si usufruirà del raddoppio.

Il *secondo colpo* è una cavazione che vien vibrata senza tornare in guardia e senza piegare il braccio, sollevando di poco il piè dritto e battendolo nuovamente al suolo per dare maggior vigoria alla novella stoccata. In questo movimento occorre mettere bene il pugno coll'opposizione per evitare un incontro (§ 166).

La *finta di ripigliata* è una finta di cavazione, che si farà ritornando in guardia e propriamente nel rimettere il piè dritto a posto, facendo subito seguire la cavazione, che si colpirà al bersaglio scoverto.

Lo stesso si farà per *la doppia finta* e per *la disordinata.*

Il *raddoppio* si ha, allorquando, dopo vibrata un'azione, non si torna in guardia col piè destro, come di regola, ma ci si va col sinistro, facendo subito seguire una novella stoccata, per compensare il passo o salto indietro, che avrà fatto l'avversario parando.

Contro chi avrà retroceduto molto, in luogo della semplice stoccata, si potrà eseguire un'azione camminando.

SEDICESIMA LEZIONE

---

§ 63. - Modo pratico di conoscere la distanza o misura.

Messa la spada sulla linea di offesa col braccio disteso, s'intenderà presa la distanza, allorché, stando in piedi i due avversari coi talloni uniti, le punte delle spade si tocchino appena. E questa si dirà *misura camminando o fuori misura*; il che importa, che, per colpire l'avversario è d'uopo avanzare di un passo.

Sarà *misura a piè fermo* o giusta misura, allorquando, stando i due avversari in piedi, giungeranno con le rispettive punte delle spade al punto che separa il grado debole dal medio; ed anche se, stando in guardia con le braccia stese, avendo le spade sulla linea di offesa, oltrepasseranno di quattro dita la coccia avversa. A questa misura non occorre avanzare di un passo.

S'intende per *stretta misura*, ogni qual volta i due schermitori, stando in guardia, si avvicinano tanto da poter vibrare un colpo, senza portare innanzi la gamba destra.

A questa misura gli schermitori corretti non debbono mai ridursi.

§ 64. - Esercizi convenzionali.

L'esercizio convenzionale è quando tra due schermitori si prestabilisce ciò che si deve eseguire da parte dell'uno, come difesa, e dell'altro, come offesa, senza mai fuorviare dalla convenzione prestabilita. Affinché questi esercizi possano riuscire proficui, è necessario che entrambi gli schermitori, li eseguano osservando sempre la giusta misura, procurando di tenere ben fermo a terra il piede sinistro; altrimenti, inoltrandosi in misura, l'esecuzione riuscirà cattiva. Come pure sarà bene eseguirli senza furia, separando con distinzione

l'offesa dalla difesa, scegliendo bene l'istante propizio per la stoccata, la quale sarà agile e ben eseguita, sempre che tutte quelle parti, da cui è formata, si sviluppino con simultaneità; e ritornando velocemente in guardia, col formar leva sul piè sinistro.

Ciò facendo, si gioverà anche molto a chi para, che dovrà cercare di scorgere con finezza d'occhio il momento nel quale gli si vibra l'azione convenuta, e così essere a tempo a difendersene.

Tali esercizi, eseguiti a questo modo, saranno di grande utilità; diversamente, rappresenteranno perdita di tempo, valevoli soltanto ad arrecar vizi.

Perché l'allievo li apprenda ed esegua esattamente, il maestro sarà cortese funzionare da avversario.

§ 65. - Primo esercizio.

Il primo esercizio è *la botta dritta piè fermo.*

Allievo	**Maestro**
Invita in uno dei quattro modi descritti nel § 14.	Gli vibra la botta dritta al bersaglio scoperto.
Para di tasto in ragione del bersaglio la quale l'avversario ha tirato, e risponde come meglio gli aggrada, cioè al distacco o di filo.	Si lascia colpire.

Avvertenza. - *Il maestro, per fare acquistare all'allievo maggior celerità di offesa, aumenterà gradatamente la violenza della stoccata. Come pure, sempre che lo crederà, in luogo di farsi colpire, vibrerà anch'egli la risposta, continuando in tal modo fintanto che lo giudicherà necessario: ma si arresterà ogni qual volta l'allievo commetterà un errore, per correggerlo.*
Lo stesso sistema adotterei pei successivi esercizi.

§ 66. - Secondo esercizio.

Il secondo esercizio è la *cavazione a piè fermo*.

Allievo	Maestro
Lega la spada avversaria in uno dei quattro modi descritti nel § 17.	Gli vibra una cavazione al bersaglio scoperto.
Para di tasto la cavazione, e risponde come meglio preferisce.	Si lascia colpire.

§ 67. - Terzo esercizio.

Il terzo esercizio è la *botta dritta o la finta dritta, eseguite a piè fermo.*

Questo esercizio convenzionale incomincia ad offrire maggiori difficoltà, specie per chi invita; poiché non sapendo egli se l'azione avversa sarà botta dritta o finta dritta, la sua difesa sarà più difficile.

Allievo	Maestro
Invita in uno dei quattro modi descritti nel § 14.	Gli vibra la botta dritta al bersaglio scoperto, o gli esegue una finta dritta.
Para di tasto una sol volta, se è botta dritta; para due volte, se è finta dritta; dopo di che, risponde ove meglio crede.	Si lascia colpire.

DICIASSETTESIMA LEZIONE

§ 68. - Quarto esercizio.

Il quarto esercizio è la *cavazione o la finta di cavazione a piè fermo.*

Si eseguirà ad uno dei quattro legamenti, nell'identico modo descritto per la botta dritta o finta dritta.

§ 69. - Quinto e sesto esercizio.

Il quinto esercizio è la *finta dritta, semplice o doppia,* eseguita prima a piè fermo, poi camminando, ad uno dei quattro inviti.

In questo esercizio le difficoltà aumentano ancora di più; poiché si è nell'alternativa di dover eseguire due o tre parate. Quegli che para dovrà tenere ad eseguir movimenti stretti e veloci, se vorrà divenire perfetto schermitore, e se non vorrà tradire lo scopo artistico, che viene attribuito a questi importanti esercizii.

Lo stesso intendasi per colui che attacca.

Confermandosi a quanto è prescritto pel precedente, si eseguirà il sesto esercizio, ch'è la finta di cavazione semplice o doppia, a piè fermo prima, poi camminando, a ciascuno dei quattro legamenti.

DICIOTTESIMA LEZIONE

§ 70. - Risposte di finta.

Dicesi risposta di finta, sempre che in seguito ad una delle quattro parate si eseguono due o più movimenti. Si risponde a questo modo, quando si è certo che l'avversario pari la risposta semplice, descritta nel § 61.

Dalla *parata in dentro di quarta*, si potrà rispondere con la finta dritta al petto, col pugno di quarta, o pure con la finta di fianconata.

Dalla *parata in fuori di terza* , si potrà rispondere con la finta di cartoccio, terminata sopra al petto, o con la finta di filo sopra, col pugno di seconda, terminando al fianco.

Dalla *parata di seconda* , si potrà rispondere con la finta in faccia, terminando al fianco, o con la finta di filo al fianco, terminando al petto.

Dalla *parata di mezzocerchio*, si potrà rispondere con la finta dritta, terminando al petto in fuori, o con la finta di filo al petto, in fuori, terminando al petto, in dentro.

Si può benissimo rispondere anche con una doppia finta; ma questa è da sconsigliarsi fortemente, poiché rischiosa.

DICIANNOVESIMA LEZIONE

§ 71. - Battuta di spada a piè fermo.

La battuta di spada a piè fermo è quell'azione, che serve a deviare la spada dell'avversario, che trovasi sulla linea di offesa.

Si esegue sia sulla spada in linea, sia dai propri legamenti, per movimento di pugno, col concorso dell'avambraccio. Per ottenerla esatta è mestieri conoscere bene la graduazione della lama (§ 2).

Le battute, sulla spada in linea o da' propri legamenti, sono:

a) la *battuta di quarta*, detta anche battuta in dentro;
b) la *battuta di terza*, detta anche battuta in fuori;
e) la *battuta e cartoccio*;
c) la *battuta di mezzocerchio*.

Si eseguono in due movimenti: nel primo, battendo la spada avversa; nel secondo, vibrando la botta dritta al bersaglio scoverto.

§ 72. - Battuta di quarta.

La *battuta di quarta* ha due movimenti:

Primo, alzando impercettibilmente la punta della spada, si piazzerà il proprio forte, col pugno di terza in quarta, sul debole avversario, e battendo simultaneamente il piè dritto, si abbasserà con rapidità la punta verso sinistra, sino al livello del petto, strisciando con forza e percorrendo i gradi della spada avversa, deviandola dal piano di attacco e situando subito la propria spada in linea di offesa, col pugno ben messo

in opposizione, per far seguire la stoccata;
Secondo, si vibrerà la botta dritta al petto, di quarta.

Avvertenza. - *Si fa battere il piè dritto non solo per dare maggior vigoria alla battuta di spada, ma anche per impedire che il corpo si porti innanzi prima che si sia messa la spada sulla linea di offesa.*

§ 73. - Battuta di terza.

La *battuta di terza* ha due movimenti:

Primo, alzando impercettibilmente la punta della spada, si piazzerà il proprio forte, col pugno di seconda in terza, sul debole avversario, e battendo simultaneamente il piè dritto, si abbasserà con rapidità la punta verso destra, sino al livello del petto, strisciando con forza e percorrendo i gradi della spada avversa, deviandola dal piano di attacco e situando subito la propria spada con l'opposizione in fuori, in linea di offesa per far seguire la stoccata;
Secondo, si vibrerà la botta dritta al petto, di quarta.

§ 74. - Battuta e cartoccio.

La *battuta e cartoccio* ha due movimenti:

Primo, alzando impercettibilmente la punta della spada, si piazzerà il proprio forte col pugno girato tutto di seconda, sul debole avversario; ed in questa posizione, battendo simultaneamente il piè dritto, si eseguirà una battuta in senso orizzontale, da dentro in fuori, piazzando la punta della spada sulla linea del fianco;
Secondo, si vibrerà la botta dritta al fianco, di seconda.

§ 75. - Battuta di mezzocerchio.

La *battuta di mezzocerchio* ha due movimenti:

Primo, col pugno di terza in quarta si esegue la battuta da sotto in sopra, piazzando il proprio forte sul debole della spada nemica e deviandola in senso diagonale dal piano d'attacco, rimettendo subito la propria spada in linea di offesa, per far seguire la stoccata;
Secondo, si vibrerà la botta dritta al petto, di quarta.

§ 76. - Battuta di spada camminando.

La *battuta di spada camminando* in nulla varia dalla battuta a piè fermo, se non nella sola aggiunzione del passo innanzi.
Prima di avanzare, si alzerà la punta della spada per prepararsi alla battuta, che si eseguirà avanzando simultaneamente il passo innanzi e mettendo subito la spada in linea; e senza veruna perdita di tempo, si vibrerà la botta dritta al bersaglio, che si sarà scoverto.

Avvertenza. - *Se queste battute, sia a piè fermo, sia camminando, si eseguono dietro legamento dell'avversario, si diranno battute false; perché trovandosi la spada avversa con la punta non in linea, sarà impossibile, nel batterla, di percorrerne i gradi.*

VENTESIMA LEZIONE

§ 77. - Battuta di spada con la finta dritta.

La *battuta di spada con la finta dritta* si fa contro lo avversario che è tutto intento a parare la battuta semplice.

Quest'azione, sia a piè fermo, sia camminando, si esegue in tre movimenti:

Primo, si esegue la battuta, nel modo descritto nel § 71;

Secondo, si accenna la botta dritta;

Terzo, deludendo la parata avversaria, si esegue una cavazione al bersaglio, che rimarrà scoverto.

A volerla eseguire camminando, si avrà cura di porre in accordo la battuta e la finta coi due movimenti del passo innanzi; dopo di che, si vibrerà la cavazione.

Avvertenza. - *Volendo, si potrà anche espletare una battuta seguita da una doppia finta; ma tutte le azioni, che oltrepassano i tre movimenti, sono da sconsigliarsi, perché facilitano le uscite in tempo all'avversario.*

VENTUNESIMA LEZIONE

§ 78. - Sforzo di spada a piè fermo e camminando.

Lo *sforzo di spada* ha il medesimo scopo e risultato della battuta, e si esegue nello stesso modo e con le stesse posizioni di pugno, dai quattro legamenti, senza però disgiungere la propria spada dalla nemica; ma alzando insensibilmente la punta, la si striscierà con forza sulla nemica, percorrendone i gradi.

Nell'espletare quest'azione, non si dovrà mutare la posizione di pugno, che si aveva nel legamento, se non per vibrare la botta dritta.

Si può eseguire a piè fermo e camminando.

Scopo di questa importante azione è di evitare la cavazione in tempo (§ 136), che potrebbe eseguire l'avversario, allorché si effettua lo sforzo sulla sua spada.

§ 79. - Sforzo di spada con la finta dritta.

Lo *sforzo di spada con la finta dritta,* sia a piè fermo, sia camminando, non differisce dalla battuta di spada con la finta dritta, descritta nel § 77, se non che in questa non è ammesso il distacco del ferro prima di battere.

VENTIDUESIMA LEZIONE

§ 80. - Copertino, a piè fermo e camminando.

Il *copertino* è così chiamato, perché nell'attuazione del primo movimento si copre la spada nemica.

Il *copertino* si può espletare, a *piè fermo* o *camminando*, sempre che l'avversario presenterà la spada sulla linea; e si esegue con un leggiero appoggio, intromettendo la propria spada sul ferro avverso, allo scopo di deviarlo dalla linea di offesa, per terminare al petto con una botta dritta.

Nell'esecuzione di quest'azione, bisogna curare di allontanare, il meno possibile, la propria punta della spada dalla linea di attacco.

Quest'azione ha due movimenti:

Primo, si metterà il proprio forte sul debole avverso a braccio steso, col girare il pugno quasi tutto di seconda, in guisa da coprire la spada avversaria, deviandola leggermente alla propria sinistra;

Secondo, girando il pugno tutto di quarta, lasciandolo ben messo per l'opposizione in dentro, si vibrerà la botta dritta al petto nella stessa posizione.

Volendolo eseguire camminando, si unirà il passo innanzi col primo movimento, dopo di che si vibrerà la stoccata al petto, nel modo qui sopra descritto.

§ 81. - Copertino colla finta dritta.

Se dopo eseguito il primo movimento del copertino, si finge la botta dritta, per poi completare l'azione con una cavazione al petto in fuori, questa unione di movimenti si dirà copertino con la finta dritta, e si potrà egualmente espletare sia a piè fermo, sia camminando.

Quest'azione ha perciò tre movimenti.

§ 82. - Battuta atterrando, a piè fermo e camminando.

Appellasi *battuta atterrando* quella, che, pur non riuscendo a disarmare l'avversario, lo inabiliterà alla difesa. Al pari delle altre battute, si esegue per movimento di pugno col concorso dell'avambraccio, alzando insensibilmente la propria punta, nel compiere il primo movimento. Si effettua in seguito del proprio legamento di terza o pure dal legamento di mezzocerchio dell'avversario, col situare bene il proprio forte sul debole nemico e strisciando con risolutezza sulla spada avversa, in senso perpendicolare, guadagnandone i gradi e terminando al petto con la botta dritta, di quarta.

Questa azione, sia a piè fermo, sia camminando, si eseguirà in due movimenti:

Primo, si effettuerà la battuta nel modo qui sopra descritto;

Secondo, si espleterà la botta dritta al petto, di quarta.

In seguito a quest'azione, è inutile aggiunger delle finte; poiché, eseguita con arte, non si ammette che l'avversario riesca a difendersene.

VENTITREESIMA LEZIONE

§ 83. - Intrecciata, a piè fermo e camminando.

L'intrecciata a piè fermo è una battuta preceduta da un movimento di cavazione che serve a svincolare la propria spada dalla nemica.

Si esegue, sia in dentro, sia in fuori, quando l'avversario lega di terza o di quarta, con la punta piuttosto bassa.

Se legherà di terza, si farà l'*intrecciata in dentro*, col pugno di terza in quarta, vibrandogli sulla linea la botta dritta di quarta. E questa si dirà anche *intrecciata di quarta*.

Se legherà di quarta, si eseguirà *l'intrecciata in fuori* di seconda in terza, terminandola al fianco. E questa si chiamerà *intrecciata e cartoccio*, e potrà finire anche al petto, sia di seconda, sia di quarta, dandosi il medesimo effetto alla battuta.

La stessa azione si dirà camminando, se si aggiungerà il passo innanzi.

§ 84. - Intrecciata con la finta dritta.

Accorgendosi che l'avversario voglia opporre, come difesa, la parata di tasto, si farà la stessa intrecciata seguita dalla finta dritta;

Se l'intrecciata sarà in dentro, si accennerà la botta dritta, per poi terminare con una cavazione al petto in fuori, deludendo la parata di quarta.

Dopo l'intrecciata in fuori, si fingerà al fianco, e si caverà sopra, al petto, di quarta, per deludere la parata di seconda. E si potrà pure finger sopra, cavando al petto in dentro, per deludere la parata di terza.

Avvertenza. - *Sarà pure intrecciata semplice o con la finta, quando dal proprio legamento di quarta, passando al disotto della spada avversa, si eseguirà la battuta e cartoccio, o la battuta con la finta di cartoccio; e quando dal proprio legamento di terza, passando anche di sotto, si batterà la spada avversa di quarta, vibrando la botta dritta o finta dritta al petto.*

VENTIQUATTRESIMA LEZIONE

§ 85. - Battuta di quarta falsa, a piè fermo e camminando.

La *battuta di quarta falsa a piè fermo è un'intrecciata* che si esegue sulla spada avversa dal proprio legamento di seconda o da quello dell'avversario; passando la propria spada al disopra della nemica, col girare il pugno esattamente di quarta, e battendola in senso orizzontale da fuori in dentro, si vibrerà la stoccata alla linea che si sarà scoverta, serbando la stessa posizione di pugno.

Si può pure eseguire, allorquando la spada avversa e sulla linea del proprio fianco.

Si dirà camminando, se, contemporaneamente alla battuta, si avanzerà un passo.

Avvertenza. – *La fianconata di quarta, il filo di quarta falso, la quarta bassa e la battuta di quarta falsa, sono le quattro azioni che formano eccezione alla regola enunziata nel § 5, perché, in luogo di finire al fianco di seconda, finiscono di quarta.*

§ 86. - Battuta di quarta falsa con la finta dritta.

Sia a piè fermo, sia camminando, si avrà la *battuta di quarta falsa con la finta dritta,* sempre che, dopo detta battuta, si fingerà la botta dritta per finire con una cavazione al fianco, deludendo la parata di mezzocerchio.

Quest'azione ha perciò tre movimenti.

§ 87. - Guadagno di spada o disarmo, a piè fermo e camminando.

Il guadagno di spada è possibile in due modi, cioè in dentro e in fuori.

È possibile in dentro, quando sulla spada avversaria in linea o dal proprio legamento di terza, si esegue uno sforzo spirale da fuori in dentro molto graduato, che principii dalla posizione nella quale si è legata la spada, e termini col pugno tutto di quarta, vibrandosi nella stessa posizione la botta dritta al petto.

È possibile in fuori, quando sulla spada avversaria in linea o dal proprio legamento di quarta, si graduerà lo sforzo in senso opposto al precedente, compiendolo col pugno tutto di seconda, ed in questa posizione si colpirà al fianco nemico.

Quest'azione, come la battuta atterrando, se non riuscirà a disarmare l'avversario, lo renderà incapace alla difesa.

Potrà effettuarsi a piè fermo e camminando.

Avvertenza. - *Giova qui osservare che ogni azione, che si è fin qui esposta o che si esporrà in appresso, è stata descritta nei suoi singoli movimenti, per far ben comprendere l'importanza di ciascun movimento, che la compone. Sarà poi cura del maestro, secondo che il discepolo gli avrà appresi, di farglieli eseguire, nel loro insieme, senza alcuna interruzione.*

CAPITOLO SECONDO

VENTICINQUESIMA LEZIONE

§ 88. - Parate di contro.

Nel primo capitolo si sono spiegate e distinte tutte le azioni elementari, che servono di base alla Scherma, in rapporto alle parate di tasto e di picco, con le relative risposte. In queste si parlerà delle stesse azioni, in rapporto alle parate di contro. Come all'avversario è dato eseguire l'azione che riterrà più utile allo scopo di colpire, così si ha il vantaggio di difendersi con la parata che si crederà più adatta; poiché dandosi a seguire, con le proprie parate, i suoi movimenti di attacco, si sarà sempre colpito, salvo se la propria velocità non sia di molto superiore a quella del nemico.

Si avrà la *parata di contro*, allorquando trovandosi ad uno dei quattro inviti, dei quattro legamenti, delle quattro parate, nello stesso tempo che l'avversario eseguirà una azione, si farà circolare la propria spada da sotto in sopra per la parata di contro, sia di quarta, sia di terza; e da sopra in sotto, per la parata di contro, sia di mezzocerchio sia di seconda,

descrivendo con la propria punta un perfetto cerchio.

Per esempio: se dal proprio legamento di quarta, l'avversario vibrerà una cavazione, volendola parare di contro, in luogo di parare di terza, che sarebbe la parata di tasto, si passerà, con la propria spada, al disotto dell'avversaria, ritornando al legamento di quarta, donde si era partito. E con ciò si sarà stabilito, che ogni qual volta da un invito, da un legamento, da una parata si passerà ad un'altra, si sarà parato di tasto; ritornando allo stesso legamento, allo stesso invito, alla stessa parata, si sarà parato di contro.

Si avrà la *parata di mezza contro*, quando dalla parata di terza, in vece di completare il giro, ritornando alla stessa parata, si eseguirà la parata di mezzocerchio, arrestandosi alla metà del giro, ovvero quando dalla parata di seconda, in vece di completare il giro, espletando la contro di seconda, si andrà a quella di quarta.

S'intenderà pure come parata di contro, quando da uno dei propri legamenti o trovandosi con la spada in linea, all'urto che imprimerà l'avversario, sia con un filo, sia con una battuta, in luogo di parar di tasto o di picco, si svincolerà la propria spada, passando per di sotto alla nemica e parando in senso opposto all'urto del filo o della battuta che si è ricevuto.

Per esempio: se al proprio legamento di quarta, l'avversario avanzerà un filo sottomesso, volendogli opporre la parata di contro, in luogo della quarta, che in questo caso rappresenterebbe la parata di tasto, si passerà la propria spada al disotto dell'avversaria, e si avrà come parata di contro di terza; tenendo presente che dai legamenti di quarta o di terza, si passerà al disotto della spada avversa; e dai legamenti di mezzocerchio e di seconda, al disopra.

Si dirà pure parata di mezza contro, quando dal legamento di quarta, in luogo di espletare la contro di terza, si esegue quella di mezzocerchio, e viceversa.

Avvertenza. - *Laddove il pugno si sposti dal suo centro di operazione, non solamente s'ingrandirà di molto il cerchio, ma si scovrirà il proprio petto; mentre, non movendolo, si otterrà maggior velocità, sia nella parata, sia nella risposta.*

Le parate di contro e di mezza contro offrono il gran vantaggio di distruggere l'unione di più finte, come le parate di tasto distruggono le azioni circolate.

§ 89. - Finta dritta circolata, a piè fermo e camminando.

Nel primo capitolo, si è dimostrato che, se una finta diritta vien parata di tasto, si cava; e così divien finta diritta e cavazione. Ora, se l'avversario, a qualunque dei quattro inviti possa trovarsi, farà accorgere che non vuol parar di tasto, ma di contro, o di mezza contro, si eseguirà *la finta diritta circolata,* cioè si circolerà, in luogo di cavare.

Questa azione ha due movimenti.

Finta dritta circolata dall'invito di quarta.

Maestro	Allievo
Invita di quarta.	Prolunga alquanto la sua spada, che già trovasi sulla linea di offesa, ed accenna la botta dritta battendo simultaneamente il piè dritto, per dare alla finta maggior verità.
Para contro di quarta.	Esegue subito la cavazione circolata, senza farsi toccare la spada, e lo colpisce al petto, in fuori.
Si lascia colpire.	

———————

Finta dritta circolata dall'invito di terza.

Invita di terza.	Prolunga alquanto la sua spada, che già trovasi sulla linea di offesa, ed accenna la botta dritta, battendo simultaneamente il piè dritto.
Para contro di terza.	Esegue subito la cavazione circolata, senza farsi toccare la spada, e lo colpisce al petto, in

Si lascia colpire al petto, in dentro.	dentro.

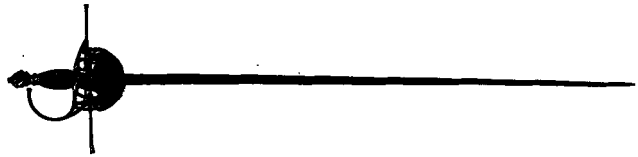
Finta dritta circolata dall'invito di seconda.

Invita di seconda.	Prolunga alquanto la sua spada, che già trovasi sulla linea di offesa, ed accenna la botta dritta, battendo simultaneamente il piè dritto.
Para contro di seconda.	Esegue subito la cavazione, circolata, senza farsi toccare la spada, e lo colpisce sopra al petto.
Si lascia colpire sopra al petto.	

Finta dritta circolata dall'invito di mezzocerchio.

Invita di mezzocerchio.	Prolunga alquanto la sua spada, che già trovasi sulla linea del fianco, ed accenna il cartoccio, battendo simultaneamente il piè dritto.
Para contro di mezzocerchio.	Esegue subito la cavazione circolata, senza farsi toccare la spada, e lo colpisce al fianco, di seconda.
Si lascia colpire al fianco.	

La finta dritta circolata camminando è la stessa azione descritta a piè fermo, con la sola aggiunzione del passo innanzi.



VENTISEESIMA LEZIONE

§ 90. - Controcavazione a piè fermo e camminando.

La *controcavazione*, che molti chiamano circolazione, è una finta di cavazione, seguita da una cavazione circolata.

Ripetendo quanto si è detto per la finta dritta circolata, si intenderà che quest'azione serve a deludere la parata di contro, e che perciò la controcavazione termina sempre al bersaglio, ove s'è principiato.

Suppongasi che l'avversario abbia legato di terza e gli si faccia una finta di cavazione in dentro; se la parerà di quarta, si caverà in fuori, e si sarà espletata così una finta di cavazione; ma se parerà di contro, cioè ritornerà alla parata di terza, allora si circolerà la propria spada in dentro, vibrando la stoccata ove s'era fatta la finta di cavazione, e così diverrà una controcavazione. Dopo di che, rimarrà stabilito, che a chi para di tasto o di picco, si cava; a chi para di contro, si circola.

La controcavazione ha due movimenti.

Controcavazione dal legamento di quarta.

Maestro	Allievo
Lega di quarta.	Accenna la cavazione al petto in fuori, battendo simultaneamente il piede.

Para contro di quarta.	Esegue subito la cavazione circolata, senza farsi toccare la spada, e lo colpisce al petto, in fuori.
Si lascia colpire al petto in fuori.	

Controcavazione dal legamento di terza.

Lega di terza.	Accenna la cavazione al petto, in dentro, battendo simultaneamente il piede.
Para contro di terza.	Esegue subito la cavazione circolata, senza farsi toccare la spada, e lo colpisce al petto, in dentro.
Si lascia colpire al petto, in dentro.	

Controcavazione dal legamento di seconda.

Lega di seconda.	Accenna la cavazione al petto, battendo simultaneamente il piede.
Para contro di seconda.	Esegue subito la cavazione circolata, senza farsi toccare la spada, e lo colpisce sopra, al petto.
Si lascia colpire sopra, al petto.	

Controcavazione dal legamento di mezzocerchio.

Lega di mezzocerchio.	Accenna il cartoccio, battendo simultaneamente il piede.

Para contro di mezzocerchio.	Esegue subito la cavazione circolata senza farsi toccare, e lo colpisce al fianco.
Si lascia colpire al fianco.	

La *controcavazione camminando* va fatta avanzando tutta la finta col passo innanzi, ed espletando la cavazione circolata con la stoccata.

VENTISETTESIMA LEZIONE

§ 91. - Finta dritta circolata con la finta.

Poiché *la finta dritta circolat*a è composta da due movimenti e non delude che una sola parata di contro, è molto probabile che, dopo questa, l'avversario si difenda dal movimento finale con una parata di tasto; ed allora, volendo deludere questa seconda parata, in luogo di espletare il secondo movimento, si fingerà, per colpire con un terzo, che sarà una cavazione; e così, a qualunque dei quattro inviti, si eseguirà una *finta dritta circolata con la finta.*

Quest'azione ha perciò tre movimenti.

Volendola eseguire camminando, a qualunque invito offrirà l'avversario, si avanzerà un passo, mettendo in accordo le due finte coi due movimenti del passo: dopo di che, si vibrerà la cavazione al bersaglio scoverto.

Veggasi il Secondo Quadro Sinottico.

VENTOTTESIMA LEZIONE

§ 92. - Controcavazione con la finta.

La *controcavazione con la finta* si esegue dai quattro legamenti. Essa sarà giovevole contro coloro, che dopo aver parato di contro, parano di tasto.

Per deludere la parata di contro, si accennerà la controcavazione, e per deludere quella di tasto, si eseguirà una semplice cavazione. L'unione di queste due azioni darà, per risultato, la controcavazione con la finta, che ha tre movimenti.

Le vien data tale denominazione dal perchè, al secondo movimento della controcavazione, in luogo di vibrarsi la stoccata, si finge, per tirare altrove con un terzo movimento di cavazione.

Nell'eseguirla camminando, si avrà cura di completare la controcavazione col passo innanzi, mettendo in accordo i due movimenti della controcavazione coi due movimenti del passo, e facendo subito seguire la cavazione al bersaglio scoverto.

VENTINOVESIMA LEZIONE

§ 93. - Doppia finta dritta circolata.

Nella precedente lezione è detto a qual modo attenersi con chi para di contro e poi di tasto. In questa si esporrà come dover deludere chi voglia parar di tasto, facendo poi seguire una parata di contro. Si accennerà la *doppia finta dritta*, deludendo la parata di tasto; e, come reazione alla parata di contro, si effettuerà il terzo movimento, al medesimo bersaglio ove s'era fatta la seconda finta, vibrando con decisione la stoccata al petto. E così, con questi tre movimenti, si avrà la *doppia finta dritta circolata.*

A volerla rendere esatta, a piè fermo, sarà giovevole battere il piè dritto, nell'accennar le due finte.

Per eseguire quest'azione camminando, si avanzeranno le due finte, accentuando leggermente la seconda, col piè sinistro, nel completare il passo; e s'andrà subito al petto nemico, con una decisa cavazione circolata.

§ 94. - Doppia finta di cavazione circolata.

La sola diversità esistente tra la doppia finta dritta circolata e la doppia finta di cavazione circolata è nel primo movimento, che in questa, in luogo d'essere una finta dritta, è di cavazione.

Per tutto il rimanente, noti ha regole differenti, sia a piè fermo, sia camminando.

TRENTESIMA LEZIONE

---

§ 95. - Finta di fianconata di quarta e di seconda con la finta circolata fuori.

La *finta di fianconata*, azione di due movimenti potrà essere parata nei seguenti modi: o di seconda e terza, o di seconda e mezzocerchio, o anche di seconda e quarta.

Come si è detto nel § 88, quando l'avversario dalla parata di seconda và a quella di quarta, esegue una parata di mezza contro, e, per conseguenza, volendo colpire, si ha l'obbligo di circolare.

Circa le azioni da opporsi ai due primi modi di parare, se ne è parlato lungamente nei §§ 35 e 49; ora rimane solo ad esporre come attenersi contro le parate di seconda e quarta.

La finta di fianconata con la finta circolata fuori , sia *di quarta*, sia *di seconda*, ha tre movimenti:

Primo, eseguendo il primo movimento del passo innanzi, si accennerà la finta di fianconata di quarta o di seconda;

Secondo, completando il passo col piè sinistro, si accennerà la cavazione sopra al petto di quarta;

Terzo, si circolerà al petto; in fuori, vibrando la stoccata di quarta.

Volendo eseguirla a piè fermo, sarà possibile soltanto quella di quarta.

§ 96. - Filo di terza circolato fuori, a piè fermo e camminando.

Il filo di terza circolato si fa a coloro, che, quando vien loro accennato il filo, parano subito contro di quarta.

Quest'azione ha due movimenti:

Primo, si accenna il filo di terza, descritto nel § 36;

Secondo, si delude la parata di contro, circolando al petto, in fuori, ove si vibrerà la stoccata di quarta.

Per eseguirlo camminando, si avanzerà un passo unitamente al filo di terza; e quindi, a piè fermo, si circolerà al petto, in fuori.

§ 97. - Finta del filo di terza con la finta di cartoccio circolata.

Dal filo e cartoccio, descritto nel § 38, l'avversario potrà difendersi con le parate o di terza e seconda, o di terza e mezzocerchio. Contro le parate di terza e seconda si esegue *il filo con la finta di cartoccio,* descritto nel § 39.

Contro le parate di terza e mezzocerchio si eseguirà la stessa azione, ma circolando al fianco, in luogo di cavare sopra al petto, essendo la parata di mezzocerchio una mezza contro.

La *finta di filo con la finta di cartoccio circolata* ha tre movimenti:

Primo, si accenna il filo di terza;

Secondo, si accenna la stoccata al fianco, col pugno girato di seconda;

Terzo, serbando la stessa posizione di pugno, si circola al fianco, deludendo la parata di mezzocerchio.

Si eseguirà allo stesso modo camminando, col mettere in accordo i due movimenti del passo con le due finte, ed espletando, a piè fermo, il terzo movimento.

TRENTUNESIMA LEZIONE

§ 98. - Filo di seconda circolato al fianco, a piè fermo e camminando.

Se nell'accennare il filo di seconda, l'avversario parerà contro di mezzocerchio, volendosi deludere questa parata, si dovrà circolare al fianco.

Il *filo di seconda circolato al fianco* ha due movimenti:

Primo, si accennerà tutto il filo di seconda, per indurre l'avversario alla parata di contro;

Secondo, si deluderà la parata di contro, circolando al fianco.

Per eseguirlo camminando, si avanzerà un passo, unitamente al filo di seconda; e quindi, a piè fermo, si circolerà al fianco.

§ 99. - Finta del filo di seconda con la finta al petto circolata.

La *finta del filo di seconda con la finta al petto circolata* serve a deludere le parate di seconda e quarta, che potrà opporre

l'avversario contro la finta del filo di seconda terminata al petto.

Quest'azione si esegue in tre movimenti:

Primo, si accenna il filo di seconda, per indurre l'avversano alla parata di seconda;

Secondo, si accenna la cavazione sopra al petto, girando la quarta, per deludere la parata di seconda;

Terzo, si circola al petto in fuori, e col pugno sempre di quarta, deludendo la mezza contro.

Per eseguirla camminando, si avanzerà di un passo, mettendo di accordo le due finte coi due movimenti del passo; dopo di che, si vibrerà la cavazione circolata al petto, in fuori.

TRENTADUESIMA LEZIONE

§ 100. - Filo di mezzocerchio circolato fuori, a piè fermo e camminando.

Il filo di mezzocerchio circolato fuori, che ha il medesimo scopo, e si esegue allo stesso modo descritto pel filo di terza circolato fuori; consta di due movimenti:

Primo, si accenna il filo di mezzocerchio, descritto nel §43;

Secondo, si delude la parata di contro di quarta, circolando al petto in fuori, ove si vibrerà la stoccata di quarta.

Per eseguirlo camminando si avanzerà un passo, unitamente al filo di mezzocerchio, come è descritto nel § 44, e quindi a piè fermo si circolerà al petto, in fuori.

§ 101. - Finta del filo di mezzocerchio con la finta circolata al petto o al fianco.

La finta del filo di mezzocerchio con la finta circolata al petto o al fianco delude le parate o di terza e contro di terza, ovvero di terza e mezzocerchio. Il modo di eseguirla è, che, dopo iniziato il filo, in luogo di cavare al petto in dentro, si fingerà per espletare realmente una cavazione circolata, che colpirà al petto, ove si era accennata la finta, o al fianco, col pugno girato di seconda, in ragione della seconda parata, che potrà essere o contro di terza o di mezzocerchio.

Quest'azione ha tre movimenti:

Primo, si finge il filo per indurre l'avversario alla parata di terza;

Secondo, si finge la cavazione, al petto in dentro, deludendo la parata di terza;

Terzo, si espleta la cavazione circolata al petto di quarta, per deludere la contro di terza, o circolata al fianco, per deludere la parata di mezzocerchio.

TRENTATREESIMA LEZIONE

§ 102. - Filo di quarta falso con la finta di cartoccio circolata.

Eseguita la *finta del filo di quarta falso con la finta al fianco,* se l'avversario para di mezzocerchio e seconda, si termina l'azione con la cavazione sopra di quarta nel modo descritto

nel § 52; ma se invece parerà di mezzocerchio e contro di mezzocerchio, volendosi colpire l'avversario, sarà d'obbligo, dopo la finta al fianco, circolare allo stesso bersaglio, serbando, s'intende, la posizione di seconda.

Il filo di quarta falso con la finta di cartoccio circolata ha tre movimenti:

Primo, s'inoltra il filo di quarta falso, per indurre l'avversario alla parata di mezzocerchio;

Secondo, si accenna la cavazione al fianco, col pugno di seconda;

Terzo, si circola al fianco, col pugno sempre di seconda, deludendo la contro di mezzocerchio.

§ 103. Filo sottomesso circolato.

A qualunque dei quattro legamenti dell'avversario, gli si potrà eseguire il filo sottomesso circolato, sempre che, iniziando il filo, si sarà compreso che voglia pararlo di contro, in luogo di pararlo di tasto.

§ 104. - Filo sottomesso circolato dal legamento di quarta avversario.

Il filo sottomesso circolato dal legamento di quarta avversario ha due movimenti:

Primo, s'inizierà il filo, nel modo descritto nel § 54;

Secondo, si eseguirà una cavazione circolata al petto in dentro, deludendo la parata contro di terza.

§ 105. - Filo sottomesso circolato dal legamento di terza avversario.

Il filo sottomesso circolato dal legamento di terza avversario ha due movimenti:

Primo, s'inizierà il filo sottomesso, nel modo descritto nel § 55;

Secondo, si eseguirà una cavazione in fuori, deludendo la parata contro di quarta.

§ 106. - Filo sottomesso circolato dal legamento di seconda avversario.

Il filo sottomesso circolato dal legamento di seconda avversario ha due movimenti:

Primo, s'inizierà il filo sottomesso, nel modo descritto nel § 56;

Secondo, si eseguirà una cavazione circolata al fianco, deludendo la parata contro di mezzocerchio.

§ 107. - Filo sottomesso circolato dal legamento di mezzocerchio avversario.

Il filo sottomesso circolato dal legamento di mezzocerchio avversario ha due movimenti:

Primo, si inizierà il filo sottomesso, nel modo descritto nel § 57;

Secondo, si eseguirà una cavazione circolata sopra al petto di quarta, deludendo la parata contro di seconda.

O che l'avversario stia con la spada in linea, o dal proprio legamento, gli si potranno ugualmente eseguire tutte le quattro azioni di filo, accennate ne' §§ 104, 105, 106 e 107, sia a piè fermo, sia camminando; attenendosi sempre alla regola: che, a piè fermo, nell'iniziare i fili, si batterà il piede; camminando, questi si eseguiranno in accordo coi due movimenti del passo innanzi.

TRENTAQUATTRESIMA LEZIONE

§ 108. - Finta del filo sottomesso con la finta circolata.

Ciò che si è detto per la doppia finta dritta circolata, nel § 93, s'intenderà per la finta del filo sottomesso con la finta circolata, salvo che il primo movimento, in luogo di simulare una botta dritta, fingerà un filo sottomesso.

Quest'azione si eseguirà dai quattro legamenti dell'avversario.

§ 109. - Finta del filo sottomesso con la finta circolata dal legamento di quarta.

La finta del filo sottomesso con la finta circolata dal legamento di quarta, si esegue con tre movimenti:

Primo, s'inizierà il filo, nel modo descritto nel § 54, provocando la parata di quarta;

Secondo, si fingerà la cavazione al petto in fuori, col pugno anche in quarta;

Terzo, serbando la stessa posizione di pugno, si circolerà in fuori al petto, vibrando la stoccata, in modo che risulterà allo stesso bersaglio ove si è fatta la seconda finta.

§ 110. - Finta del filo sottomesso con la finta circolata dal legamento di terza.

La finta del filo sottomesso con la finta circolata dal legamento di terza si esegue con tre movimenti:

Primo, si inizierà il filo nel modo descritto nel § 55, promovendo la parata di terza;

Secondo, si fingerà la cavazione al petto in dentro;

Terzo, sempre col pugno di quarta, si eseguirà la cavazione

circolata, vibrando la stoccata al petto in dentro, ove si è fatta la seconda finta.

§ 111. - Finta del filo sottomesso con la finta circolata dal legamento di seconda.

La finta del filo sottomesso con la finta circolata dal legamento di seconda si esegue con tre movimenti:

Primo, s'inizierà il filo di seconda, nel modo descritto nel § 56, provocando la parata di seconda;

Secondo, si fingerà la cavazione sopra al petto, girando il pugno di quarta;

Terzo, con la medesima posizione di pugno, si eseguirà una cavazione circolata anche sopra al petto, vibrando la stoccata al medesimo bersaglio, al quale si è simulata la cavazione.

§ 112. - Finta del filo sottomesso con la finta circolata dal legamento di mezzocerchio.

La finta del filo sottomesso con la finta circolata dal legamento di mezzocerchio si esegue con tre movimenti:

Primo, s'inizierà il filo sottomesso nel modo descritto nel § 57, costringendo l'avversario alla parata di mezzocerchio;

Secondo, si fingerà la cavazione al fianco, girando il pugno di seconda;

Terzo, serbando la stessa posizione di pugno, si eseguirà una cavazione circolata pure al fianco, vibrando la stoccata al medesimo bersaglio, al quale si è simulata la cavazione.

Sebbene sia lecito eseguire tutte le quattro suaccennate azioni di filo circolate, a piè fermo, è preferibile eseguirle soltanto camminando, ad evitare i molti pericoli, ai quali si potrà andare incontro. (Vedi Cap. Terzo, Uscite in tempo).

Oltre di che, si dovrà ben badare di avanzare le due finte in accordo co' due movimenti del passo; e quindi si vibrerà la cavazione circolata.

TRENTACINQUESIMA LEZIONE

---

§ 113. - Ripigliata circolata.

Avendo di fronte un avversario che facilmente para di contro, di tasto e contro, o di contro e tasto, quando egli, in luogo di rispondere, si ferma sulla parata, non si ripeterà quanto è detto nel § 62, ma si eseguirà invece una controcavazione, una doppia di cavazione circolata, o pure una controcavazione con la finta; le quali azioni costituiscono la *ripigliata circolata.*

TRENTASEESIMA LEZIONE

---

§ 114. - Risposta circolata.

Partendo dal principio che, sempre che l'avversario para di tasto, come si è detto nel § 70, bisogna cavare, e sempre che

para di contro, circolare, in ragione della parata che adotterà in sua difesa, si caverà o circolerà; in questo secondo caso si ha la *risposta circolata*.

Non evvi schermitore, che non abbia le sue tendenze, i suoi movimenti prediletti, sia come attacco, sia come difesa; giocando dunque d'astuzia, sarà facile scorgerli; in seguito di che, si applicherà la risposta più adatta.

TRENTASETTESIMA LEZIONE.

§ 115. - Esercizi convenzionali.

Questi esercizi convenzionali si eseguono con le stesse norme artistiche, stabilite per gli altri descritti nel § 64.

§ 116. - Primo esercizio.

Il primo esercizio è la *botta dritta a piè fermo*, che l'allievo parerà di contro.

Allievo	Maestro
Invita in uno dei modi descritti nel § 14.	Gli vibra la botta dritta al bersaglio scoverto.
Para di contro, col ritornare allo stesso punto dal quale era partito, facendo soggetta la spada avversa; dopo di che, risponde di filo al distacco, come meglio preferisce.	Si lascia colpire.

§ 117. - Secondo esercizio.

Il secondo esercizio è la *cavazione a piè fermo* , che l'allievo parerà di contro.

Allievo	Maestro
Lega la spada avversa in uno dei quattro modi descritti nel §17.	Gli vibra una cavazione al bersaglio scoverto.
Para di contro, ritornando allo stesso punto dal quale era partito, ed assoggetta la spada avversa; dopo di che risponde come meglio gli aggrada.	Si lascia colpire.

§ 118. - Terzo esercizio.

Il terzo esercizio è la *finta dritta* , che l'allievo *para di tasto e contro.*

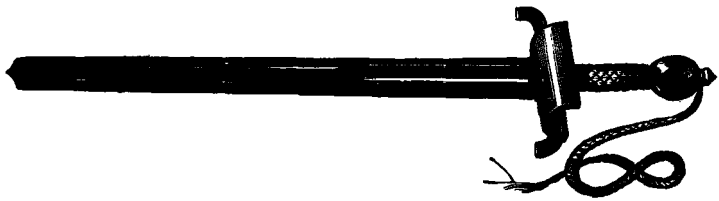
Allievo	Maestro
Invita in uno dei quattro modi descritti nel §14.	Esegue una finta dritta in ragione del bersaglio scoverto.
Para di tasto e contro, rispondendo, in seguito, di filo o al distacco, come meglio preferisce.	Si lascia colpire.

§ 119. - Quarto esercizio.

Il quarto esercizio è la *finta di cavazione* , che l'allievo *para di tasto e contro.*

Allievo	Maestro
Lega la spada avversa in uno dei quattro modi descritti §17.	Esegue una finta di cavazione al bersaglio scoverto.

Para di tasto e contro, rispondendo, in seguito, di filo o di botta dritta, come meglio gli aggrada.	Si lascia colpire.



TRENTOTTESIMA LEZIONE

§ 120. - Quinto esercizio.

Il quinto esercizio è *la finta dritta circolata*, che l'allievo *para di contro e tasto.*

Allievo	**Maestro**
Invita in uno dei quattro modi descritti nel §14.	Esegue una finta dritta circolata al bersaglio scoverto.
Para di contro e di tasto; dopo di che, risponde come meglio preferisce.	Si lascia colpire.

§ 121. - Sesto esercizio.

Il sesto esercizio è la *controcavazione*, che l'allievo *para di contro e tasto.*

Allievo	Maestro
Lega in uno dei quattro modi descritti nel §17.	Esegue la controcavazione al bersaglio scoverto.
Para contro e tasto, rispondendo, in seguito, o al distacco o di filo, secondo preferisce.	Si lascia colpire.

§ 122. - Settimo esercizio.

Il settimo esercizio sarà la *controcavazione*, che l'allievo dovrà parare di *doppia contro;* vale a dire, che se avrà legato di quarta, parerà due volte consecutivamente contro di quarta; se di terza, due volte contro di terza, e così farà altrettanto dai legamenti di seconda e di mezzocerchio.

§ 123. - Ottavo esercizio.

L'ottavo esercizio sarà la *doppia finta, dritta o di cavazione, circolata;* col quale esercizio, l'allievo apprenderà a parar bene di tasto e contro, ritornando nuovamente alla *parata di tasto*, o pure *di tasto e doppia contro.*

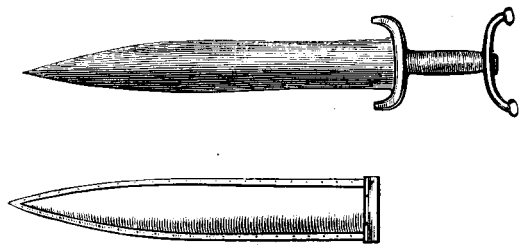
§ 124. - Nono esercizio.

Il nono esercizio sarà la *controcavazione con la finta*, per fare apprendere all'allievo a eseguir prima *una parata di contro* e poi *due parate di tasto,* ma senza interruzione.

Avvertenza. - *S'intende che il maestro, anche in questi nove esercizii, sarà compiacente funzionare da avversario, se vorrà far apprendere all'allievo con esattezza le parate.*

Il maestro, o chi per lui, ad eccezione della botta dritta e della cavazione, eseguirà tutte le altre azioni, prima a piè fermo, poi camminando, aumentando gradatamente di velocità. Con questi importanti esercizii, si acquisterà molta sicurezza nelle parate di contro, offrendo all'avversario l'opportunità d'apprendere a saper

bene circolare.
In seguito ai sè accennati esercizii, si cominceranno a comporre di comune accordo novelle convenzioni sulla spada in linea; come pure il maestro, in luogo di farsi colpire, prolungherà il contrasto di parate e risposte, finché lo giudicherà utile.



TRENTANOVESIMA LEZIONE

§ 125. - Battuta di spada con la finta dritta circolata.

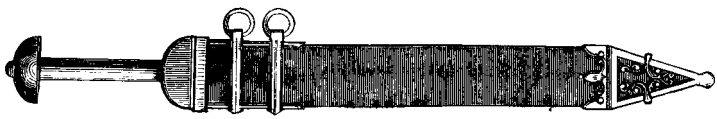
La *battuta di spada con la finta dritta circolata* ha tre movimenti, cioè la battuta, la finta e la cavazione circolata.

Ancorchè nella battuta, descritta nel § 71, si prenda bene la graduazione, è possibile che l'avversario eviti la botta dritta che ne segue, parando di tasto o di contro, specie se n'è prevenuto. In questo caso, come in tutti, sarà facile il rimedio; poiché, se parerà di tasto, nel § 77 si è detto che cosa si debba fare; se parerà di contro, dopo la battuta, in luogo di vibrare la stoccata, si farà una finta dritta circolata dentro o fuori, sopra o sotto, a secondo del bersaglio al quale si era fatta la finta.

Eseguendola a piè fermo, si unirà alla battuta di spada ed alla finta, la battuta del piede; eseguendola camminando, la sola finta sarà accentuata dal piè sinistro, nel completare il passo; e così si darà anche un freno alle proprie gambe, nel caso vogliano precedere il pugno.

Si esegue sulla spada dell'avversario, allorquando è sulla linea di offesa, sia che la propria spada si trovi ad uno dei quattro inviti, sia che anch'essa stia sulla linea di offesa.

Avvertenza. - *Volendo, si potrà pure eseguire una battuta con la doppia finta circolata, o una battuta circolata con la finta; ma tanta complicazione finisce con l'esporre a molti pericoli, distruggendo, nello stesso tempo, la velocità.*



QUARANTESIMA LEZIONE

---

§ 126. - Sforzo di spada con la finta dritta circolata.

Lo *sforzo di spada con la finta dritta circolata* è la stessa azione che la precedente, ma eseguita dai proprii legamenti senza punto distaccare la propria dalla spada avversaria.

Veggasi il Secondo Quadro Sinottico.

QUARANTUNESIMA LEZIONE

§ 127. - Battuta di contro.

Si avrà la *battuta di contro* , quando partendo dal proprio legamento, dal proprio invito, circolando al disotto della spada avversa che trovasi sulla linea di offesa, si andrà a batterla nello stesso senso dell'invito o del legamento.

Così dal proprio *legamento o invito di quarta,* non appena l'avversario presenterà la spada sulla linea di offesa, si farà la battuta di contro, vale a dire di quarta.

Dal *legamento o invito di terza*, non appena l'avversario metterà la spada in linea di offesa, si eseguirà la battuta di contro che potrà essere o la battuta di terza, terminata sopra al petto di quarta, o la battuta e cartoccio.

Dal *legamento o invito di* seconda, subito che l'avversario metterà la spada sulla linea, si espleterà la battuta di seconda, terminandola al fianco, nella stessa posizione.

Dal *legamento o invito di mezzocerchio,* non appena l'avversario, presenterà la sua spada sulla linea del fianco, si eseguirà la battuta di mezzocerchio, da sotto in sopra, terminando con la botta dritta al petto.

Queste azioni, si potranno perfettamente eseguire, *sia a piè fermo, sia camminando*, tenendo sempre presente di collocar bene il proprio forte sul debole avverso.

§ 128. - Battuta di contro con la finta dritta.

Sia a piè fermo, sia camminando, se dopo la battuta di contro, si fingerà la botta dritta, cavando là dove l'avversario si scovre, si avrà la *battuta di contro con la finta dritta.*

QUARANTADUESIMA LEZIONE

---

§ 129. - Battuta di contro con la finta dritta circolata.

Sia a piè fermo, sia camminando, si avrà la *battuta di contro con la finta circolata*, se dopo la battuta di contro, all'accenno della botta dritta, l'avversario parerà di contro e non di tasto, in modo che si sarà obbligato a circolare, in luogo di cavare, e così colpire al medesimo bersaglio, ove precedentemente si era accennata la botta dritta, (§ 125).

Veggasi il Secondo Quadro Sinottico.

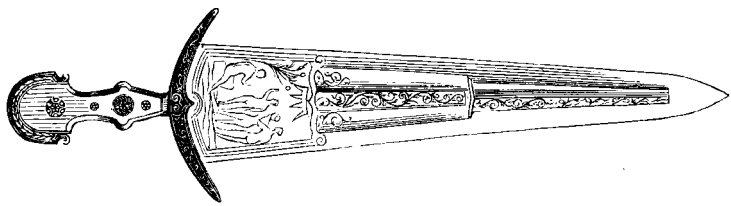
§ 130. - Copertino con la finta dritta circolata.

Essendosi parlato nel Cap. Primo del copertino con la finta dritta, ora si parlerà del *copertino con la finta dritta circolata*, quantunque sarebbe preferibile non farne motto, essendo il copentino un'azione di velocità, che deve quasi sorprendere l'avversario; ma poichè è probabile che l'avversario, anche sorpreso, vada sollecito alla parata di contro, in fuori, sarà mestieri descrivere i tre movimenti che la compongono.

Primo, si avanzerà il primo movimento del copertino, unitamente al piè dritto;

Secondo, completando il passo col piè sinistro, s'accennerà la botta dritta al petto di quarta;

Terzo, si deluderà la parata di contro di terza, eseguendo una cavazione circolata al petto in dentro, ove si era accennata la botta dritta.



QUARANTATREESIMA LEZIONE

§ 131. Intrecciata con la finta dritta circolata.

L'*intrecciata con la finta dritta circolata* differisce dalla intrecciata con la finta dritta, descritta nel § 84, nel solo terzo movimento, poiché si deve circolare, in luogo di cavare; e ciò

per deludere la parata di contro, che l'avversario esegue in sua difesa.

Eseguendosi *l'intrecciata in dentro*, di terza in quarta, dopo accennata la botta dritta, si circolerà subito al medesimo bersaglio, deludendo la parata di contro, in fuori, e si circolerà al fianco di seconda, deludendo la parata di mezzocerchio.

Eseguendosi *l'intrecciata in fuori*, di seconda di terza, se l'avversario parerà contro di quarta, si circolerà al petto in fuori di quarta; ma accorgendosi che l'avversario, dopo l'intrecciata in fuori, voglia parar di mezzocerchio, sarà mestieri far la finta di cartoccio, circolata al fianco.

§ 132. - Battuta di quarta falsa, circolata al petto.

La *battuta di quarta falsa circolata al petto* si usa contro coloro, che invece di parar di mezzocerchio, vanno alla parata di quarta, che sarebbe una mezza contro, o vanno a quella di seconda, che sarebbe la contro intera, rimanendo scoverti al petto in fuori.

Quest'azione ha tre movimenti:

Primo, si avanza la battuta di quarta falsa, col primo movimento del passo;

Secondo, si accenna la botta dritta di quarta completando il passo innanzi col piè sinistro;

Terzo, deludendo la parata di quarta o la contro di seconda, si circolerà al petto in fuori, vibrando la stoccata al petto, col pugno sempre girato di quarta.

CAPITOLO TERZO

QUARANTAQUATTRESIMA LEZIONE

§ 133. - Uscite in tempo.

Tempo, in rapporto alla Scherma, s'intende quel momento favorevole, in cui si esegue un'azione, profittando della distrazione dell'avversario o di un suo momento di sosta. Un'uscita in tempo, per ben riuscire, dev'essere vibrata di sorpresa. Il che si potrà ottenere, usando delle astuzie, come il fingersi timido, distratto, l'indietreggiare e simiglianti: poiché, sarebbe troppo nocivo rischiarla impensatamente contro un avversario, del quale non se ne conosce il giuoco, potendo facilmente cadere nel suo controtempo (§ 140).

Lo schermitore proclive alle uscite in tempo deve imporsi una grande calma.

Dicesi *uscita in tempo* il colpire l'avversario ovunque si scovre, impedendogli di proseguire la sua azione.

Si potrà uscire in primo, in secondo ed anche in terzo tempo.

Si dirà *uscire in primo tempo*, sempre che si arresterà l'avversario al suo primo movimento.

Si dirà *uscire in secondo tempo*, sempre che lo si arresterà al suo secondo movimento.

Sarà *uscire in terzo tempo*, allorquando si tirerà sull'avversario nel suo terzo movimento.

A qualsiasi dei tre casi, si potrà uscire in tempo, con un'azione semplice o composta.

Sono uscite in tempo:

a) il colpo d'arresto;
b) l'appuntata;
c) la cavazione in tempo;
d) l'imbroccata;
e) l'inquartata;
f) la passata sotto.

§ 134. - Colpo d'arresto.

Il *colpo d'arresto* serve ad arrestare l'avversario nel momento che eseguirà le finte o le controcavazioni.

Per mandare ad effetto questa uscita in tempo, occorre che l'azione avversaria si componga almeno di due movimenti.

Così dal proprio *invito o legamento di quarta*, se il nemico verrà a fare una finta dritta o di cavazione, al suo primo movimento, si vibrerà come *colpo d'arresto una botta dritta di seconda al fianco,* mettendo bene l'opposizione in fuori. Se dal legamento di quarta, in luogo della finta di cavazione, farà la *finta del filo sottomesso*, allora si *uscirà in tempo sopra di quarta,* con la botta dritta, in modo da impedirgli la cavazione in fuori.

Dal proprio *invito o legamento di terza*, appena l'avversario accennerà la finta dritta o di cavazione, si vibrerà, come colpo d'arresto, la botta dritta di quarta al petto; e si uscirà in tempo al fianco, di seconda, se farà la finta del filo sottomesso.

Dal proprio *invito o legamento di seconda,* se l'azione avversaria sarà una finta in faccia, si uscirà in tempo al fianco; se sarà una finta di filo, si vibrerà il colpo d'arresto, sopra al

petto, di quarta.

Dal proprio *invito o legamento di mezzocerchio*, si uscirà sopra al petto, se l'azione avversaria sarà una finta di cartoccio: e se una finta del filo, si uscirà al fianco di seconda, con una cavazione.

Nella certezza che l'avversario faccia una doppia finta si potrà uscire a secondo tempo, cioè nel secondo suo movimento; e ciò sarà molto artistico, ma occorre ricordarsi che non si dovrà provocare un incontro.

Stando a misura di piè fermo, l'esecuzione del tempo è attuabile sempre che si effettua con la passata sotto o con l'inquartata; poichè è troppo rischioso uscire in tempo a questa misura, senza togliere il corpo dalla linea direttrice.

QUARANTACINQUESIMA LEZIONE

§ 135. - Appuntata.

L'*appuntata*, essendo un'azione secondaria, si esegue rimanendo sulla stoccata, come pel secondo colpo, descritto nel § 62. L'appuntata si fa contro chi risponde di finta dritta

semplice o doppia.

Si esegue al seguente modo: parato che avrà il nemico una azione, non appena staccherà la sua spada per rispondere di finta, lo si colpirà, senza tornare in guardia, ma battendo il piede, allo stesso bersaglio, al quale si era tirato, senza dargli adito di continuare l'offesa; poiché se avvenisse un incontro, la colpa sarebbe tutta di chi esegue l'appuntata.

QUARANTASEESIMA LEZIONE

§ 136. - Cavazione in tempo.

Sempre che la propria spada sarà sulla linea di offesa, l'avversario non potrà colpire, senza prima toglierla; e potrà ciò fare con un' azione qualunque sul ferro.

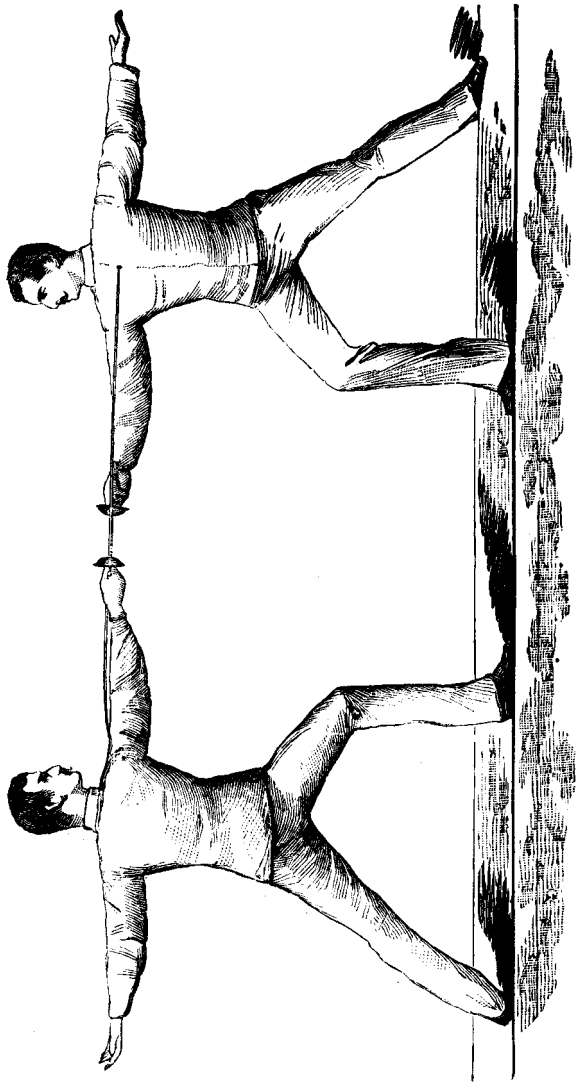
Dal canto proprio, senza farsi trovare la spada, si potrà vibrare *una cavazione*, che si dirà *in tempo*, perché si sarà eseguita nello stesso momento, che l'avversario veniva ad incontrare la propria spada. Ne risulterà che, non avendola egli trovata, avrà l'obbligo di non continuare l'azione, ma bensì di parare. E questa sarà una uscita in tempo di primo tempo.

Allorché si sarà sicuro che egli farà una battuta seguita da una finta semplice o doppia, gli si farà espletare la battuta; ed appena distaccherà la spada per la finta, gli si vibrerà un colpo d'arresto, cioè una botta dritta al suo distacco, e si avrà in tal modo una uscita in tempo, di secondo tempo.

QUARANTASETTESIMA LEZIONE

§ 137. - Imbroccata.

L'*imbroccata*, come uscita in tempo, è quell'azione che si oppone all'espletamento delle fianconate di quarta e di seconda, eseguite come azioni di proposito, cioè di attacco. Si otterrà vibrando una botta dritta al fianco, col girare bene la seconda, senza perdere il contatto della spada avversa, nell'istante medesimo che l'avversario sarà per compiere le dette azioni di filo. Si potrà anche eseguire col piè sinistro.



Inquartata.

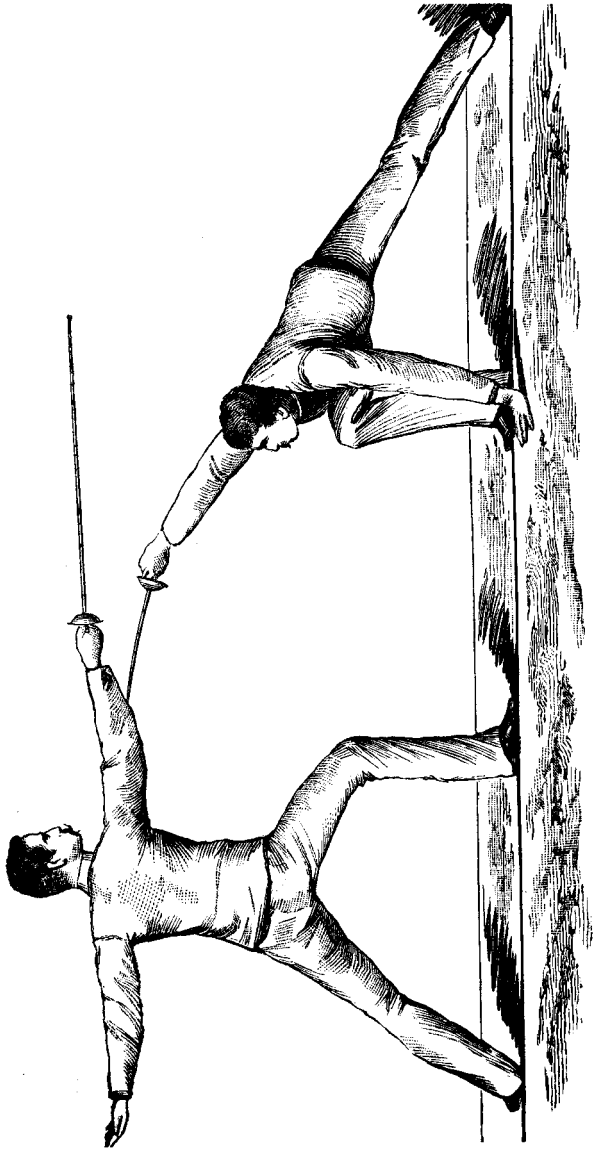
§ 138. - Inquartata.

L'*inquartata*, allorquando è bene eseguita, risponde perfettamente allo scopo delle uscite in tempo, dando la

massima certezza di non provocare un incontro.

Dal proprio invito o legamento di terza, sia che l'avversario tiri una botta dritta, sia una cavazione a piè fermo, si uscirà in tempo al petto, col pugno ben girato di quarta, coll'opposizione in dentro, spostando contemporaneamente il piè sinistro verso destra, e portandolo indietro, per lo spazio di due piedi dalla direttrice.

Essendo utile l'inquartata contro la botta dritta e la cavazione, tanto più sarà favorevole, se l'avversario verrà a fare una finta semplice o doppia, sia a piè fermo, sia camminando.



Passata sotto.

§ 139. - Passata sotto.

La *passata sotto* ha le stesse prerogative dell'inquartata; poiché nell'eseguirla, bisogna abbassare il corpo in modo da trovarsi al disotto della spada avversaria.

Dal proprio legamento o invito di quarta, sedendo bene in guardia, nel momento che il nemico eseguirà una botta dritta o cavazione, con la massima velocità, si passerà col corpo sotto la sua spada, vibrandogli la stoccata di seconda al fianco, eseguendola col piede sinistro, poggiando simultaneamente la mano sinistra a terra. Il corpo si dovrà chinare tanto, da combaciare le costole alla coscia destra, per modo che la testa sarà coperta dal braccio destro; e la mano sinistra, in luogo di portarsi indietro, starà appoggiata a terra, accanto al piè dritto.

A questo modo si sarà sicuro di non perdere l'equilibrio.

La passata sotto, come l'inquartata, si possono eseguire a primo, a secondo, ed anche a terzo tempo. La prima, contro le azioni semplici o composte, allorché principiano o finiscono fuori; la seconda, contro quelle azioni principiate o finite dentro.

Sarà bene ripetere che qualunque azione schermistica si voglia eseguire, non si dovrà mai farne accorgere l'avversario; anzi si farà benissimo di dargli a credere tutt'altro, specie per le uscite in tempo, che sono splendide, quando riescono, ed orribili, allorché falliscono, a causa dell'incontro che provocano.

QUARANTOTTESIMA LEZIONE

§ 140. - Controtempo.

La stessa denominazione di *controtempo* indica essere quest'azione la contraria (1), da opporsi a colui che vuole uscire in tempo.

Lo schermire in controtempo sarà molto utile contro colui che facilmente si servirà dei colpi d'arresto o delle altre uscite in tempo. Giuocando d'astuzia, sarà facile avvedersi, quale sia il suo intendimento.

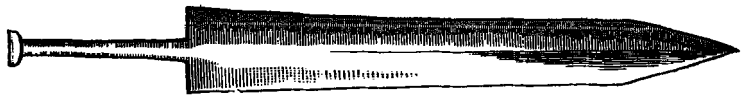
S'inizierà con verità l'azione, avanzando un passo e difendendosi subito con una parata o di tasto o di contro dalla sua uscita in tempo; ed assicuratosi della difesa, si risponderà senza intervallo. Di tal che, se l'avversario inviterà ad una finta, si starà accorto contro il colpo d'arresto. Se presenterà la spada sulla linea, per sedurre ad un'azione sul ferro, praticando le stesse cautele, mentre si andrà ad eseguirla, si starà pronto a parar di tasto o di contro la sua cavazione in tempo; dopo di che, si risponderà. Non avvenendo l'uscita in tempo dell'avversario, si completerà l'azione, vibrando la botta dritta al bersaglio scoverto.

Tutte le azioni si possono avanzare in controtempo.

(1) Col nome generico di contraria s'intende qualunque movimento, valevole a rendere vana l'azione di offesa e difesa dell'avversario, terminando con la stoccata.

È lecito del pari l'avanzare in controtempo con un invito, con un legamento, offrendo un bersaglio all'avversario per adescarlo ad eseguire un'uscita in tempo, che gli sarà parata o di tasto o di contro.

Si potrà pure avanzare in controtempo, per opporre l'inquartata o la passata sotto all'uscita in tempo dell'avversario.



QUARANTANOVESIMA LEZIONE

§ 141. - Finta in tempo.

Presagendo che l'uscita in tempo è stata compresa dall'avversario, non appena questi avanzerà in controtempo, si deluderà la sua parata di tasto, col fargli la finta in tempo, cioè la finta del colpo di arresto.

Se la sua parata sarà di contro, gli si farà la finta in tempo circolata.

Una maggior complicazione sarebbe ardua o viziosa.

CINQUANTESIMA LEZIONE

§ 142. - Finta di cavazione in tempo e controcavazione in tempo.

Qualora la propria spada stia sulla linea, e l'avversario avanzi in controtempo un'azione sul ferro, gli si farà la finta di cavazione in tempo, per deludere la sua parata di tasto, e la controcavazione, per deludere quella di contro.

Si potrebbe pure fare la doppia di cavazione in tempo, o la controcavazione con la finta, ma si verrebbe a distruggere lo scopo delle uscite in tempo, che è quello di essere fulminei.

CINQUANTUNESIMA LEZIONE

§ 143. - Traccheggio di spada.

Il *traccheggio* di spada consiste in una continuazione di velocissime cavazioni, fatte in pugno e strette alla lama nemica, sia passando più volte la propria spada da dentro in fuori o viceversa sulla linea del petto, sia passando dalla linea del petto a quella del fianco, o viceversa.

Si dirà pure traccheggio il mutar più volte di legamento,

rimanendo nella posizione di guardia, a misura camminando, per istigare l'avversario ad un'azione.

Del traccheggio è dato avvalersene contro chi sa bene usufruire delle parate, perché servirà a nascondergli il momento che si sceglierà per l'offesa.

§ 144. - Parata di misura.

Da qualunque azione schermistica è possibile difendersi colla *parata di misura*, che si esegue retrocedendo di un passo.

PRIMO QUADRO SINOTTICO

Quadro sinottico di tutte le azioni, di offesa e difesa, in rapporto alle parte di tasto, con le rispettive uscite in tempo, che a ciascuna azione potransi opporre a primo, a secondo tempo, a terzo tempo. Esso offre il mezzo di scorgere, a colpo d'occhio, il numero dei movimenti di ciascuna azione; quale ne sia l'origine; quali parate deluda all'avversario; dove termine; nonché le risposte, che si possono vibrare in seguito ad ogni parata.

AZIONE DI OFFESA	Quali movimenti la compongono	DA QUALE INVITO O LEGAMENTO E' ESEGUIBILE	QUALI PARATE DELUDE	A QUALE BERSAGLIO SI ESPLETA	QUALE POTRA'ESSERE LA PARATA FINALE PIU' ADATTA
Finta di Cavazione in fuori	due	dal legamento di quarta avversario	di terza	al petto dentro	di quarta o contro di terza
Finta di cavazione in dentro	due	dal legamento di terza avversario	di quarta	al petto in fuori	di terza o contro di quarta
Finta in faccia	due	dal legamento di seconda avversario	di mezzocerchio o di terza	al fianco al petto in dentro	di seconda o contro di mezzocerchio di quarta o contro di terza
Finta di cartoccio	due	dal legamento di mezzocerchio avversario	di seconda	al petto	di mezzocerchio di terza o di quarta (1)
Doppia finta dritta in fuori	tre	dall'invito di quarta avversario	Di terza e quarta	al petto in fuori	di terza o contro di quarta
Doppia finta dritta in dentro	tre	dall'invito di terza avversario	di quarta e terza	al petto in dentro	di quarta o contro di terza
Doppia finta dritta in faccia	tre	dall'invito di terza avversario	di mezzocerchio e seconda o di terza e seconda	al petto	di mezzocerchio di terza o di quarta (1)
Doppia finta di cartoccio	tre	dall'invito di mezzocerchio avversario	di seconda e mezzocerchio o di seconda e terza	al fianco al petto in dentro di quarta	di seconda o contro di mezzocerchio di quarta o contro di terza
Doppia finta di cavazione in fuori	tre	dal legamento di quarta avversario	di terza e di quarta	al petto in fuori	di terza o contro di quarta
Doppia finta di cavazione di dentro	tre	dal legamento di terza avversario	di quarta e di terza	al petto in dentro	di quarta o contro di terza

(1) La parata di quarta rappresenta un parta di ,mezza contro (vedi § 88).

(2) Le otto azioni, qui sopra indicate, dalla botta dritta in fuori al cartoccio, sono descritte a piè fermo perché ben di rado si eseguono

alle parate di tasto

QUALI POTRANNO ESSERE LE RISPOSTE, IN SEGUITO ALLA PARATA FINALE	QUALI USCITE IN TEMPO SI POTRANNO OPPORRE		
	DI PRIMO TEMPO	DI SECONDO TEMPO	DI TERZO TEMPO
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda	colpo d'arresto al fianco	inquartata	_____
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	colpo d'arresto al petto	passata sotto	_____
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	colpo d'arresto al fianco	_____	_____
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda	_____	_____	_____
al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	colpo d'arresto al petto	Passata sotto	_____
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	colpo d'arresto al fianco	polpo d'arresto al petto	passata sotto
al petto di quarta, o filo (fianconata) al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda	colpo d'arresto al petto	colpo d'arresto al fianco	inquartata
al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	colpo d'arresto al fianco	colpo d'arresto al petto	passata sotto
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	colpo d'arresto al petto	colpo d'arresto al fianco	_____
al petto di quarta, od i filo (fianconata) al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda	_____	_____	_____
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta o di filo (fianconata)	colpo d'arresto	colpo d'arresto al petto	passata sotto
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda	colpo d'arresto al petto	colpo d'arresto al fianco	inquartata

camminando. Tutte le rimanenti azioni, contenute in questi due Quadri Sinottici, sono, in vece, descritte camminando.

AZIONE DI OFFESA	Quali movimenti la compongono	DA QUALE INVITO O LEGAMENTO E' ESEGUIBILE	QUALI PARATE DELUDE	A QUALE BERSAGLIO SI ESPLETA	QUALE POTRA'ESSERE LA PARATAFINALE PIU' ADATTA
Finta di Cavazione in fuori	due	dal legamento di quarta avversario	di terza	al petto dentro	di quarta o contro di terza
Finta di cavazione in dentro	due	dal legamento di terza avversario	di quarta	al petto in fuori	di terza o contro di quarta
Finta in faccia	due	dal legamento di seconda avversario	di mezzocerchio o di terza	al fianco al petto in dentro	di seconda o contro di mezzocerchio di quarta o contro di terza
Finta di cartoccio	due	dal legamento di mezzocerchio avversario	di seconda	al petto	di mezzocerchio di terza o di quarta (1)
Doppia finta dritta in fuori	tre	dall'invito di quarta avversario	di terza e quarta	al petto in fuori	di terza o contro di quarta
Doppia finta dritta in dentro	tre	dall'invito di terza avversario	di quarta e terza	al petto in dentro	di quarta o contro di terza
Doppia finta dritta in faccia	tre	dall'invito di terza avversario	di mezzocerchio e seconda o di terza e seconda	al petto	di mezzocerchio di terza o di quarta (1)
Doppia finta di cartoccio	tre	dall'invito di mezzocerchio avversario	di seconda e mezzocerchio o di seconda e terza	al fianco al petto in dentro di quarta	di seconda o contro di mezzocerchio di quarta o contro di terza
Doppia finta di cavazione in fuori	tre	dal legamento di quarta avversario	di terza e di quarta	al petto in fuori	di terza o contro di quarta
Doppia finta di cavazione di dentro	tre	dal legamento di terza avversario	di quarta e di terza	al petto in dentro	di quarta o contro di terza

(1) La parata di quarta rappresenta un parta di ,mezza contro (vedi § 88).

alle parate di tasto

QUALI POTRANNO ESSERE LE RISPOSTE, IN SEGUITOALLA PARATA FINALE	QUALI USCITE IN TEMPO SI POTRANNO OPPORRE		
	DI PRIMO TEMPO	DI SECONDO TEMPO	DI TERZO TEMPO
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda	colpo d'arresto al fianco	inquartata	_____
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	colpo d'arresto al petto	passata sotto	_____
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	colpo d'arresto al fianco	_____	_____
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda	_____	_____	_____
al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	colpo d'arresto al petto	passata sotto	_____
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	colpo d'arresto al fianco	colpo d'arresto al petto	passata sotto
al petto di quarta, o filo (fianconata) al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda	colpo d'arresto al petto	colpo d'arresto al fianco	inquartata
al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	colpo d'arresto al fianco	colpo d'arresto al petto	passata sotto
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	colpo d'arresto al petto	colpo d'arresto al fianco	_____
al petto di quarta, od i filo (fianconata) al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda	_____	_____	_____
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta o di filo (fianconata)	colpo d'arresto	colpo d'arresto al petto	passata sotto
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda	colpo d'arresto al petto	colpo d'arresto al fianco	inquartata

AZIONI DI OFFESA	Quanti movimenti la compongono	DA QUALE INVITO O LEGAMENTO E' ESEGUIBILE	QUALI PARATE DELUDE	A QUALE BERSAGLIO SI ESPLETA	QUALE POTRA' ESSERE LA PARATA FINALE PIU' ADATTA
Doppia finta in faccia	tre	dal legamento di seconda avversario	di mezzocerchio e di seconda o i terza e seconda	al petto di quarta	di mezzocerchio di terza o di quarta (1)
Doppia finta di cartoccio	tre	dal legamento di mezzocerchio avversario	di seconda e mezzocerchio	al fianco di seconda	di seconda o contro di mezzocerchio
			o di seconda o terza	al petto in dentro di quarta	di quarta o contro di terza
Fianconata di quarta	due	sulla spada avversaria in linea	_____	al fianco di quarta	di seconda o ceduta di quarta
Fiancona di quarta	Due	dal legamento di quarta di chi la esegue	_____	al fianco di quarta	di seconda o ceduta di quarta
Finta di fianconata	due	sulla spada avversaria in linea, o dal legamento di quarta di chi la esegue	di seconda o ceduta di quarta	sopra al petto	di mezzocerchio di terza o di quarta (1)
Doppia finta di finaconata	tre	sulla spada avversaria in line, o dal legamento di quarta di chi la esegue	di seconda o mezzocerchio	al fianco di seconda	di seconda o contro di mezzocerchio
			o di seconda e terza	al petto in dentro di quarta	di quarta o contro di terza
Filo di terza	due	sulla spada avversaria in linea, o dal legamento di terza di chi lo esegue	_____	sopra al petto di quarta	di mezzocerchio di terza o contro di quarta
Finta del filo di terza o finta e cartoccio	due	sulla spada avversaria in linea, o dal legamento di terza di chi la esegue	di mezzocerchio o di terza	al fianco di seconda	di seconda o contro di mezzocerchio
Doppia finta del filo di terza	tre	sulla spada avversaria in linea, o dal legamento di terza di chi la esegue	di mezzocerchio e seconda o di terza e seconda	sopra al petto di quarta	di mezzocerchio di terza o di quarta (1)
Filo di seconda	due	sulla spada avversaria in linea, o dal legamento di seconda di chi lo esegue	_____	al finco di seconda	di seconda o ceduta di quarta

(1) La parata di quarta rappresenta una parata di mezza contro (vedi § 88).
(2) Se l'avversario eseguirà il filo di seconda dal proprio legamento, in luogo della cavazione in tempo si farà l'imbroccata.

alle parate di tasto

QUALI POTRANNO ESSERE LE RISPOSTE, IN SEGUITO ALLA PARATA FINALE	QUALI USCITE IN TEMPO SI POTRANNO OPPORRE		
	DI PRIMO TEMPO	DI SECONDO TEMPO	DI TERZO TEMPO
al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	colpo d'arresto al fianco	colpo d'arresto al petto	passata sotto
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al petto di quarta, o di filo (fianconata) al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda	colpo d'arresto al petto	colpo d'arresto al fianco	_____
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o di filo (finconata)	cavazione in tempo al petto in fuori	_____	_____
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta o di filo (finconata)	imbroccata		_____
al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	cavazione in tempo al petto in fuori	passata sotto	_____
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o filo sopra di quarta al petto di quarta, o di filo (fianconata) al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda	cavazione in tempo al petto in fuori	colpo d'arresto al fianco	_____
al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	cavazione in tempo al petto in dentro	inquartata	_____
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	cavazione in tempo al petto in dentro	_____	_____
al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	cavazione in tempo al petto in dentro	colpo d'arresto al petto	passata sotto
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o di filo (fianconata)	cavazione in tempo al petto (2)	_____	_____

I - Azioni di rapporto

AZIONI DI OFFESA	Quanti movimenti la compongono	DA QUALE INVITO O LEGAMENTO E' ESEGUIBILE	QUALI PARATE DELUDE	A QUALE BERSAGLIO SI ESPLETA	QUALE POTRA' ESSERE LA PARATA FINALE PIU' ADATTA
Finta del filo di seconda	due	sulla spada avversaria i linea, o da legamento di seconda di chi la esegue	di seconda o ceduta di quarta	sopra al petto di quarta	di terza o di quarta (1)
Doppia finta del filo di seconda	tre	sulla spada avversaria in linea, o dal legamento di chi la esegue	di seconda e mezzocerchio o di seconda e terza	al fianco di seconda	di seconda o di mezzocerchio
Filo di mezzocerchio	due	sulla spada avversaria in linea, o dal legamento di mezzocerchio di chi lo esegue		al petto di quarta	di mezzocerchio o di terza
Finta di filo di mezzocerchio	due	sulla spada avversaria in linea, o dal legamento di mezzocerchio di chi la esegue	di terza	al petto in dentro di quarta	di quarta, o di mezzocerchio (1)
Doppia finta del filo di mezzocerchio	tre	sulla spada avversaria in linea, o dal legamento di mezzocerchio di chi la esegue	di terza	al petto in fuori di quarta	di terza e contro di quarta
Fianconata di seconda	due	sulla spada avversaria in linea	_____	al fianco di seconda	di seconda o ceduta di quarta
Fianconata di seconda	due	dal legamento di quarta di chi la esegue	_____	al fianco di seconda	di seconda o ceduta di quarta
Finta di fianconata di seconda	due	sulla spada avversaria in linea, o dal legamento di quarta di chi la esegue	di seconda o ceduta di quarta	sopra al petto	di mezzocerchio di terza o di quarta (1)
Doppia finta di fianconata di seconda	tre	sulla spada avversaria in linea, o dal legamento di quarta di chi la esegue	di seconda o mezzocerchio o di seconda e terza	al fianco di seconda al petto in dentro di quarta	di seconda o contro di mezzocerchio o di quarta o contro di terza
Filo di quarta falso	due	sulla spada avversaria in linea	_____	al fianco di quarta al lato interno	di mezzocerchio o ceduta di terza

(1) La parata di quarta o di mezzocerchio, rappresentano una parata di mezza contro (vedi § 88)

alle parate di tasto

QUALI POTRANNO ESSERE LE RISPOSTE, IN SEGUITO ALLA PARATA FINALE	QUALI USCITE IN TEMPPO SI POTRANNO OPPORRE		
	DI PRIMO TEMPO	DI SECONDO TEMPO	DI TERZO TEMPO
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (finconata)	cavazione in tempo al petto	passata sotto	_____
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccarta) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	cavazione in tempo sopra al petto	colpo d'arresto al fianco	_____
al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda	cavazione in tempo al fianco	passata sotto	_____
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	cavazione in tempo al fianco	inquartata (dopo la parata di terza)	_____
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	cavazione in tempo al fianco	colpo d'arresto al petto	passata sotto
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o di filo (fianconata)	cavazione in tempo al petto in fuori	_____	_____
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) la petto di quarta, o di filo (fianconata)	imbroccata		_____
al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (finconata)	cavazione in tempo al petto	passata sotto	_____
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al petto di quarta, o di filo (fianconata) al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda	cavazione in tempo al petto in fuori	colpo d'arresto al fianco	_____
al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda	cavazione in tempo circolata al fianco	_____	_____

AZIONI DI OFFESA	Quanti movimenti la compongono	DA QUALE INVITO O LEGAMENTOE' ESEGUIBILE	QUALI PARATE DELUDE	A QUALE BERSAGLIO SI ESPLETA	QUALEPOTRA'ESSERE LA PARATA FINALE PIU' ADATTA
Finta di quarta falso	due	dal legamento di terza di chi la esegue	_____	al fianco di quarta al lato interno	di mezzocerchio o ceduta di terza
Finta del filo di quarta falso	due	sulla spada avversaria in line, o dal legamento di terza di chi la esegue	di mezzocerchio	al fianco di seconda	di seconda o contro di mezzocerchio
Finta del filo di quarta falso con la finta al fianco	tre	sulla spada avversaria in linea, o dal legamento di terza di chi la esegue	di mezzocerchio e seconda	al petto di quarta	di terza o di quarta (1)
Filo sottomesso	due	dal legamento di quarta avversario	_____	al petto in dentro	di quarta o contro di terza
Filo sottomesso	due	dal legamento di terza avversario	_____	al petto in fuori	di terza o contro di quarta
Filo sottomesso	due	dal legamento di seconda avversario	_____	al fianco di seconda	di seconda o ceduta di quarta
Filo sottomesso	due	dal legamento di mezzocerchio avversario	_____	al petto in dentro di quarta	di mezzocerchio
Finta del filo sottomesso	due	dal legamento di quarta avversario	di quarta	al petto in fuori	di terza o contro di quarta
Finta del filo sottomesso	due	dal legamento di terza avversario	di terza	al petto in dentro	di quarta, o di mezzocerchio (1)
Finta del filo sottomesso	due	dal legamento di seconda avversario	di seconda	sopra al petto di quarta	di terza o di quarta (1)
Finta del filo sottomesso	due	dal legamento di mezzocerchio avversario	di mezzocerchio	al fianco di seconda	di seconda o contro di mezzocerchio
Doppia finta del filo sottomesso	tre	dal legamento di quarta avversario	di quarta e terza	al petto in dentro di quarta	di quarta, o di mezzocerchio (1)

(1) La parata di quarta o di mezzocerchio, rappresentano una parata di mezza contro (vedi § 88)

alle parate di tasto

QUALI POTRANNO ESSERE LE RISPOSTE, IN SEGUITO ALLE PARATE FINALI	QUALI USCITE IN TEMPO SI POTRANNO OPPORRE		
	DI PRIMO TEMPO	DI SECONDO TEMPO	DI TERZO TEMPO
al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda	inquartata	_____	_____
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	cavazione in tempo	_____	_____
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	cavazione in tempo al fianco	colpo d'arresto al petto	passata sotto
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda	inquartata	_____	_____
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	passata sotto	_____	_____
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o di filo (finaconata)	imbroccata	_____	_____
al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	inquartata	_____	_____
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	colpo d'arresto al petto	passata sotto	_____
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	colpo d'arresto al fianco	inquartata	_____
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	colpo d'arresto al petto	passata sotto	_____
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	cavazione in tempo	_____	_____
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	colpo d'arresto al petto	colpo d'arresto al fianco	inquartata

I - Azioni di rapporto

AZIONI DI OFFESA	Quanti movimenti la compongono	DA QUALE INVITO O LEGAMENTI E' ESEGUIBILE	QUALI PARATE DELUDE	A QUALE BERSAGLIO SI ESPLETA	QUALE POTRA' ESSERE LA PARATA FINALE PIU' ADATTA
Doppia finta del filo sottomesso	tre	dal legamento di terza avversario	di terza e quarta	al petto in fuori	di terza o contro di quarta
Doppia finta del filo sottomesso	tre	dal legamento di seconda avversario	di seconda e terza o di seconda e mezzocerchio	al fianco di seconda	di seconda, o di mezzocerchio (1)
Doppia finta del filosottomesso	tre	dal legamento di mezzocerchio avversario	di mezzocerchio e seconda	sopra al petto di quarta	di terza di mezzocerchio o di quarta (1)
Battuta di quarta o interna	due	sulla spada avversaria in linea, o dal legamento di quarta di chi la esegue	_____	al petto in dentro di quarta	di quarta di mezzocerchio (1) o contro di terza
Battuta di terza o esterna	due	sulla spada avversaria in linea, o dal legamento di terza di chi la esegue	_____	al petto in fuori di quarta	di terza o contro di quarta
Battuta e cartoccio	due	sulla spada avversaria in linea o dal legamento di terza di chi la esegue	_____	al fianco di seconda	di seconda, o di mezzocerchio (1)
Battuta di mezzocerchio	due	sulla spada avversaria in linea, o dal legamento di mezzocerchio di chi la esegue	_____	al petto in dentro di quarta	di quarta o di mezzocerchio (1)
Battuta di seconda	due	sulla spada avversaria in linea del fianco, o dal legamento di seconda di chi la esegue	_____	al fianco di seconda	di seconda o contro di mezzocerchio
Battuta di quarta con la finta dritta	tre	sulla spada avversaria in linea, o dal legamento di quarta di chi la esegue	di quarta	al petto in fuori	di terza o contro di quarta
Battuta di terza con la finta dritta	tre	sulla spada avversaria in linea, o dal legamento di terza di chi la esegue	di terza	al petto in dentro	di quarta o di mezzocerchio (1)
Battuta con finta di cartoccio	tre	sulla spada avversaria in linea, o dal legamento di terza di chi la esegue	di seconda	sopra al petto di quarta	di terza o di quarta (1)

(1) La parata di quarta o di mezzocerchio, rappresentano una parata di mezza contro (vedi § 88)
(2) O al fianco di seconda, che è preferibile.

alle parate di tasto

QUALI POTRANNO ESSERE LE RISPOSTE, IN SEGUITO ALLE PARATE FINALI	QUALI USCITE IN TEMPO SI POTRANNO OPPORRE		
	DI PRIMO TEMPO	DI SECONDO TEMPO	DI TERZO TEMPO
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	colpo d'arresto al fianco	colpo d'arresto al petto	passata sotto
al petto sopra di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o filo sopra di quarta	colpo d'arresto al petto	colpo d'arresto al fianco	_____
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al petto di quarta, o filo (fianconata)	cavazione in tempo al fianco	colpo d'arresto al petto	passata sotto
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda	cavazione in tempo al petto in fuori	inquartata	_____
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	cavazione in tempo al petto in dentro	passata sotto	_____
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	cavazione in tempo al petto in dentro (2)	_____	_____
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	cavazione in tempo al fianco	inquartata	_____
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	cavazione in tempo al petto	_____	_____
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	cavazione in tempo al petto in fuori	colpo d'arresto al petto in dentro	passata sotto
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	cavazione in tempo al petto in dentro	colpo d'arresto al fianco	inquartata
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	cavazione in tempo al petto in dentro	colpo d'arresto al petto	passata sotto

AZIONE DI OFFESA	Quanti movimenti la compongono	DA QUALE INVITO O LEGAMENTO E' ESEGUIBILE	QUALI PARATE DELUDE	A QUALE BERSAGLIO SI ESPLETA	QUALE POTRA ESSERE LA PARATA FINALE PIU' ADATTA
Battuta di mezzocerchio con la finta dritta	tre	sulla spada avversaria in linea, o dal legamento di mezzocerchio di chi la esegue	di quarta	al petto in fuori	di terza o contro di quarta
Battuta di seconda con la finta dritta	tre	sulla spada avversaria in linea del fianco, o dal legamento di seconda di chi la esegue	di seconda	sopra al petto di quarta	di terza o di quarta (1)
Sforzo di spada interno	due	dal legamento di quarta di chi lo esegue	_____	al petto di quarta in dentro	di quarta di mezzocerchio (1) e contro di terza
Sforzo di spada esterno	due	dal legamento di terza di chi lo esegue	_____	al petto di quarta in fuori	di terza o contro di quarta
Sforzo di spada di seconda	due	dal legameto di seconda di chi lo esegue	_____	al fianco di seconda	di seconda o contro di mezzocerchio
Sforzo di spada di mezzocerchio	due	dal legamento di mezzocerchio di chi lo esegue	_____	al petto in dentro di quarta	di quarta o di mezzocerchio (1)
Sforzo di spada di quarta con finta dritta	tre	dal legamento di quarta di chi lo esegue	di quarta	al petto in fuori	di terza o contro di quarta
Sforzo di spada di terza con finta dritta	tre	dal legamento di terza di chi lo esegue	di terza	al petto in dentro	di quarta di mezzocerchio (1) o contro di terza
Sforzo di spada di seconda con la finta dritta	tre	dal legamento di seconda di chi lo esegue	di seconda	sopra al petto di quarta	di terza o di quarta (1)
Sforzo di spada di mezzocerchio con finta dritta	tre	dal legamento di mezzocerchio di chi lo esegue	di quarta	al petto in fuori	di terza o contro di quarta
copertino	due	sulla spada avversaria in linea		al petto di quarta in dentro	di quarta di mezzocerchio (1) o contro di terza

(1) La parata di quarta o di mezzocerchio, rappresentano una parata di mezza contro (vedi § 88)

alle parate di tasto

QUALI POTRANNO ESSERE LE RISPOSTE, IN SEGUITO ALLA PARATA FINALE	QUALI USCITE IN TEMPO SI POTRANNO OPPORRE		
	DI PRIMO TEMPO	**DI SECONDO TEMPO**	**DI TERZO TEMPO**
al fianco di seconda o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	cavazione in tempo al fianco	colpo d'arresto al petto in dentro	passata sotto
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	cavazione in tempo al petto	colpo d'arresto al petto	passata sotto
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda	_____	inquartata	_____
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (finconata)	_____	passata sotto	_____
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	_____	_____	_____
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	_____	inquartata	_____
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	_____	colpo d'arresto al petto in dentro	passata sotto
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda	_____	colpo d'arresto al fianco	inquartata
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	_____	colpo d'arresto al petto	passata sotto
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	_____	colpo d'arresto al petto in dentro	passata sotto
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda	_____	_____	_____

AZIONE DI OFFESA	Quanti movimenti la compongono	DA QUALE INVITO O LEGAMENTO E' ESEGUIBILE	QUALI PARATE DELUDE	A QUALE BERSAGLIO SI ESPLETA	QUALE POTRA' ESSERE LA PARATA FINALE PIU' ADATTA
Copertino con la finta dritta	tre	sulla spada avversaria in linea	di quarta	al petto di quarta in fuori	di terza o contro di quarta
Battuta atterrando	due	dal legamento di mezzocerchio avversario, o dal legamento di terza di chi la esegue	_____	sopra al petto di quarta	di mezzocerchio di terza o di contro di quarta
Intrecciata di quarta	due	dal legamento di terza avversario, dal legamento di terza di chi la esegue	_____	al petto di quarta in dentro	di quarta di mezzocerchio (1) o contro di terza
Intrecciata di terza	due	dal legamento di quarta avversario, o dal legamento di quarta di chi la esegue	_____	al fianco di seconda	di seconda, o di mezzocerchio (1)
Intrecciata di quarta con la finta dritta	tre	dal legamento di terza avversario, o dal legamento di terza di chi la esegue	di quarta	al petto di quarta in fuori	di terza o contro di quarta
Intrecciata di terza con la finta di cartoccio	tre	dal legamento di quarta avversario, o dal legamento di quarta di chi la esegue	di seconda	sopra al petto di quarta	di terza o di quarta (1)
Battuta di quarta falsa	due	sulla spada avversaria in linea del fianco o dal legamento di seconda, sia avversario, sia di chi la esegue	_____	al fianco di quarta	di mezzocerchio
Battuta di quarta falsa con la finta in faccia	tre	sulla spada avversaria in linea del fianco, o dal legamento di seconda, sia avversario, sia di chi la esegue	di mezzocerchio	al fianco di seconda	di seconda o contro di mezzocerchio
Guadagno di spada in dentro	due	sulla spada avversaria in linea, o dal legamento di terza di chi lo esegue	_____	al petto di quarta	di quarta, o di mezzocerchio (1)
Guadagno di spada in fuori	due	sulla spada avversaria in linea, o dal legamento di quarta di chi la esegue	_____	al fianco di seconda	di seconda o contro di mezzocerchio

(1) La parata di quarta o di mezzocerchio, rappresentano una parata di mezza contro (vedi § 88)
(2) Questa uscita in tempo è attuabile soltanto, quando l'avversario esegue il *guadagno di spada.* sulla spada avversaria in linea:

alle parate di tasto

QUALI POTRANNO ESSERE LE RISPOSTE, IN SEGUITO ALLA PARATA FINALE	QUALI USCITE IN TEMPO SI POTRANNO OPPORRE		
	DI PRIMO TEMPO	DI SECONDO TEMPO	DI TERZO TEMPO
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o filo (fianconata)	cavazione in temo al petto in fuori	colpo d'arresto al petto in fuori	passata sotto
al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	cavazione in tempo al petto in dentro	Passata sotto	_____
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda	cavazione in tempo al petto in fuori	inquartata	_____
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di sopra, o di filo sopra di quarta	cavazione in tempo al petto in dentro	_____	_____
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	cavazione in tempo al petto in fuori	colpo d'arresto al petto in dentro	passata sotto
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	cavazione in tempo al petto in dentro	colpo d'arresto al petto	passata sotto
al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	cavazione in tempo al fianco	_____	_____
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	cavazione in tempo al fianco	colpo d'arresto al petto	_____
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	cavazione in tempo al petto in dentro (2)	_____	_____
sopra la petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	cavazione in tempo al petto in fuori (2)	_____	_____

poiché se questa è soggetta ad un suo legamento, è inattuabile.

SECONDO QUADRO SINOTTICO

Quadro sinottico di tutte le azioni, di offesa e difesa, in rapporto alle parte di tasto, con le rispettive uscite in tempo, che a ciascuna azione potransi opporre a primo, a secondo tempo, a terzo tempo. Esso offre il mezzo di scorgere, a colpo d'occhio, il numero dei movimenti di ciascuna azione; quale ne sia l'origine; quali parate deluda all'avversario; dove termine; nonché le risposte, che si possono vibrare in seguito ad ogni parata.

II . - Azioni in rapporto

AZIONE DI OFFESA	Quanti movimenti la compongono	DA QUALE INVITO O LEGEMENTO E' ESEGUIBILE	QUALI PARATE DELUDA	A QUALE BERSAGLIO SI ESPLETA	QUALE POTRA' ESSERE LA PARATA FINALE PIU' ADATTA
Finta dritta circolata in fuori	due	dall'invito di quarta avversario	contro di quarta	al petto in fuori	di terza o contro di quarta
Finta dritta circolata in dentro	due	dall'invito di terza avversario	contro di terza	al petto in dentro	di quarta di mezzocerchio (1) o contro di terza
Finta in faccia circolata al petto	due	dall'invito di seconda avversario	contro di seconda	sopra al petto di quarta	di terza di mezzocerchio o di quarta (1)
Finta di cartoccio circolata al fianco	due	dall'invito di mezzocerchio avversario	contro di mezzocerchio	al fianco	di seconda o contro di mezzocerchio
Controcavazione in fuori	due	dal legamento di quarta avversario	contro di quarta	al petto in fuori	di terza o contro di quarta
Controcavazione in dentro	due	dal legamento di terza avversario	contro di terza	al petto in dentro	di quarta di mezzocerchio (1) o contro di terza
Controcavazione al petto	due	dal legamento di seconda avversario	contro di seconda	sopra al petto di quarta	di terza di mezzocerchio o di quarta (1)
Controcavazione al fianco	due	dal legamento di mezzocerchio avversario	contro di mezzocerchio	al fianco	di seconda o contro di mezzocerchio
Finta dritta circolata con la finta	tre	dall'invito di quarta avversario	contro di quarta e terza	al petto in dentro	di quarta di mezzocerchio (1) o contro di terza
Finta dritta circolata con finta	tre	dall'invito di terza avversario	contro di terza e quarta	al petto in fuori	di terza o contro di quarta
Finta in faccia circolata con la finta	tre	dall'invito di seconda avversario	contro di seconda e terza	al petto in dentro	di quarta di mezzocerchio (1) o contro di terza

(1) Le parate di quarta o di mezzocerchio rappresentano una parata di mezza contro (vedi § 88)

alla parate di contro

QUALI POTRANNO ESSERE LE RISPOSTE, IN SEGUITO ALLA PARATA FINALE	QUALI USCITE IN TEMPO SI POTRANNO OPPORRE		
	DI PRIMO TEMPO	DI SECONDO TEMPO	DI TERZO TEMPO
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	colpo d'arresto al fianco	passata sotto	_____
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda	colpo d'arresto al petto	inquartata	_____
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al petto di quarta, o di filo (fianconata)	colpo d'arresto al fianco	passata sotto	_____
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	colpo d'arresto al petto	_____	_____
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	colpo d'arresto al fianco	passata sotto	_____
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda	colpo d'arresto al petto	inquartata	_____
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al petto di quarta, o di filo (fianconata)	colpo d'arresto al fianco	passata sotto	_____
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	colpo d'arresto al petto	_____	_____
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda	colpo d'arresto al fianco	colpo d'arresto al fianco	inquartata
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	colpo d'arresto al petto	colpo d'arresto al petto	passata sotto
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda	colpo d'arresto al fianco	colpo d'arresto al fianco	Inquartata

II . - Azioni in rapporto

AZIONE DI OFFESA	Quanti movimenti la compongono	DA QUALE INVITO O LEGAMENTO E' ESEGUIBILE	QUALI PARATE DELUDE	A QUALE BERSAGLO SI ESPLETA	QUALE POTRA' ESSERE LA PARATA FINALE PIU' ADATTA
Finta di cartoccio circolata con la finta	tre	dall'invito di mezzocerchio avversario	contro di mezzocerchio e seconda	sopra al petto di quarta	di terza di mezzocerchio o di quarta (1)
Contro cavazione con la finta	tre	dal legamento di quarta avversario	contro di quarta e terza	al petto in dentro	di quarta di mezzocerchio (1) o contro di terza
Controcavazione con la finta	tre	dal legamento di terza avversario	contro di terza e quarta	al petto in fuori	di terza o contro di quarta
Controcavazione con la finta	tre	dal legamento di seconda avversario	contro di seconda e terza	al petto in dentro	di quarta di mezzocerchio (1) o contro di terza
Controcavazione con la finta	tre	dal legamento di mezzocerchio avversario	contro di mezzocerchio e seconda	sopra al petto di quarta	di terza di mezzocerchio o di quarta
Doppia finta dritta circolata dentro	tre	dall'invito di quarta avversario	di terza e contro di terza	al petto in dentro	di quarta di mezzocerchio (1) o conto di terza
Doppia finta dritta circolata fuori	tre	dall'invito di terza avversario	di quarta e contro di quarta	al petto in fuori	di terza o contro di quarta
Doppia finta circolata al fianco	tre	dall'invito di seconda avversario	di mezzocerchio e contro di mezzocerchio	al fianco	di seconda o contro di mezzocerchio
Doppia finta dritta circolata sopra al petto	tre	dall'invito di mezzocerchio avversario	di seconda e contro di seconda	sopra al petto di quarta	di mezzocerchio di terza o di quarta (1)
Doppia finta di cavazione circolata dentro	tre	dal legamento di quarta avversario	di terza e contro di terza	al petto in dentro	di quarta di mezzocerchio (1) o contro di terza
Doppia finta di cavazione fuori	tre	dal legamento di terza avversario	di quarta e contro di quarta	al petto in fuori	di terza o contro di quarta

(1) Le parate di quarta o di mezzocerchio rappresentano una parata di mezza contro (vedi § 88)

alla parate di contro

QUALI POTRANNO ESSERE LE RISPOSTE, IN SEGUITO ALLA PARATA FINALE	QUALI USCITE IN TEMPO SI POTRANNO OPPORRE		
	DI PRIMO TEMPO	DI SECONDO TEMPO	DI TERZO TEMPO
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al petto di quarta, o di filo (fianconata)	colpo d'arresto al petto	colpo d'arresto al petto	passata sotto
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda	colpo d'arresto al fianco	colpo d'arresto al fianco	inquartata
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	colpo d'arresto al petto	colpo d'arresto al petto	passata sotto
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda	colpo d'arresto al fianco	colpo d'arresto al fianco	inquartata
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al petto di quarta, o di filo (fianconata)	colpo d'arresto al petto	colpo d'arresto al petto	passata sotto
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o filo sopra di seconda	colpo d'arresto al fianco	colpo d'arresto al petto	inquartata
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	colpo d'arresto al petto	colpo d'arresto al fianco	passata sotto
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	colpo d'arresto al fianco	colpo d'arresto al petto	_____
al petto di quarta, o di filo di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	colpo d'arresto al petto	colpo d'arresto al fianco	passata sotto
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda	colpo d'arresto al fianco	colpo d'arresto al petto	inquartata
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fiaconata)	colpo d'arresto al petto	colpo d'arresto al fianco	passata sotto

II . - Azioni in rapporto

AZIONE DI OFFESA	Quanti movimenti la compongono	DA QUALE INVITO O LEGAMENTO E' ESEGUIBILE	QUALI PARATE DELUDE	A QUALE BERSAGLI SI ESPLETA	QUALE POTRA' ESSERE LA PARATA FINALE PIU' ADATTA
Doppia finta in faccia circolata al fianco	tre	dal legamento di seconda avversario	di mezzocerchio e contro di mezzocerchio	al fianco	di seconda o contro di mezzocerchio
Doppia finta di cartoccio circolata al petto	tre	dal legamento di mezzocerchio avversario	di seconda e contro di seconda	sopra al petto di quarta	di mezzocerchio di terza o di quarta (1)
Finta di finaconata di quarta o di seconda con la finta circolata al petto	tre	sulla spada avversaria in linea, o dal legamento di quarta di chi la esegue	di seconda e quarta	al petto in fuori	di terza o contro di quarta
Filo di terza cirlolatao fuori	due	sulla spada avversaria in linea, o dal legamento di terza di chi lo esegue	contro di quarta	al petto in fuori	di terza o contro di quarta
Finta del filo di terza con la finta circolata al fianco	tre	sulla spada avversaria in linea, o dal legamento di terza di chi la esegue	di mezzocerchio e contro di mezzocerchio	al fianco	di seconda o contro di mezzocerchio
Filo di seconda circolato al fianco	due	sulla spada avversaria in linea, o dal legamento di seconda di chi lo esegue	contro di mezzocerchio	al fianco	di seconda o contro di mezzocerchio
Finta del filo di seconda con la finta circolata fuori	tre	sulla spada avversaria in linea, o dal legamento di seconda di chi la esegue	di seconda e quarta	al petto in fuori	di terza o contro di quarta
Filo di mezzocerchio circolato fuori	due	sulla spada avversaria in linea, o dal legamento di mezzocerchio di chi lo esegue	contro di quarta	al petto in fuori	di terzo o contro di quarta
Finta del filo di mezzocerchio con la finta circolata al petto o al fianco	tre	sulla spada avversaria in linea, o dal legamento di mezzocerchio di chi la esegue	di terza e contro di terza o di terza e mezzocerchio	al petto in dentro al fianco di seconda	di quarta di mezzocerchio (1) di seconda o contro di mezzocerechio

(1) Le parate di quarta o di mezzocerchio rappresentano una parata di mezza contro (vedi § 88)

alla parate di contro

QUALI POTRANNO ESSERE LE RISPOSTE, IN SEGUITO ALLA PARATA FINALE	QUALI USCITE IN TEMPO SI POTRANNO OPPORRE		
	DI PRIMO TEMPO	DI SECONDO TEMPO	DI TERZO TEMPO
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	colpo d'arresto al fianco	colpo d'arresto al petto	_____
al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	colpo d'arresto al petto	colpo d'arresto al fianco	passata sotto
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	cavazione in tempo al petto in fuori	colpo d'arresto al fianco	passata sotto
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	cavazione in tempo al petto in dentro	passata sotto	_____
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	cavazione in tempo al petto in dentro	colpo d'arresto al petto	_____
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	cavazione in tempo al petto	_____	_____
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	cavazione in tempo al petto	colpo d'arresto al fianco	Passata sotto
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	cavazione in tempo al fianco	passata sotto	_____
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	cavazione in tempo al fianco	colpo d'arresto al petto	inquartata (se sarà circolata al petto; poiché se termina al fianco, non si potrà eseguire)

II . - Azioni in rapporto

AZIONI DI OFFESA	Quanti movimenti la compongono	DA QUALE INVITO O LEGAMENTO E' ESEGUIBILE	QUALI PARATE DELUDE	A QUALE BERSAGLIO SI ESPLETA	QUALE POTRA' ESSERE LA PARATA FINALE PIU' ADATTA
Finta del filo di quarta falso con la finta di cartoccio circolata al fianco	tre	sulla spada avversaria in linea, o dal legamento di terza di chi la esegue	di mezzocerchio e contro di mezzocerchio	al fianco	di seconda o contro di mezzocerchio
Filo sottomesso circolato dentro	due	dal legamento di quarta avversario	contro di terza	al petto in dentro	di quarta di mezzocerchio (1) o contro di terza
Filo sottomesso circolato fuori	due	dal legamento di terza avversario	contro di quarta	al petto in fuori	di terza o contro di quarta
Filo sottomesso circolato al fianco	due	dal legamento di seconda avversario	contro di mezzocerchio	al fianco	di seconda o contro di mezzocerchio
Filo sottomesso circolato sopra	due	dal legamento di mezzocerchio avversario	contro di seconda	sopra al petto	di terza o contro di quarta (1)
Finta del filo sottomesso con la finta di cavazione circolata fuori	tre	dal legamento di quarta avversario	di quarta e contro di quarta	al petto in fuori	di terza o contro di terza
Finta del filo sottomesso con la finta di cavazione circolata dentro	tre	dal legamento di terza avversario	di terza e contro di terza	al petto in dentro	di quarta di mezzocerchio (1) o contro di terza
Finta del filo sottomesso con la finta in faccia circolata al petto	tre	dal legamento di seconda avversario	di seconda e contro di seconda	sopra al petto di quarta	di terza o di quarta (1)
Finta del filo sottomesso con la finta di cartoccio circolata al fianco	tre	dal legamento di mezzocerchio avversario	di mezzocerchio e contro di mezzocerchio	al fianco	di seconda o contro di mezzocerchio

(1) Le parate di quarta o di mezzocerchio rappresentano una parata di mezza contro (vedi § 88)

alla parate di contro

QUALI POTRANNO ESSERE LE RISPOSTE, IN SEGUITO ALLA PARATA FINALE	QUALI USCITE INTEMPO SI POTRANNO OPPORRE		
	DI PRIMO TEMPO	DI SECONDO TEMPO	DI TERZO TEMPO
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	cavazione in tempo al fianco	colpo d'arresto al petto	_____
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda	colpo d'arresto al petto	inquartata	_____
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	colpo d'arresto al fianco	passata sotto	_____
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	colpo d'arresto al petto	_____	_____
al fianco si seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	cavazione in tempo al fianco	passata sotto	_____
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	colpo d'arresto al petto	colpo d'arresto al fianco	passata sotto
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda	colpo d'arresto al fianco	colpo d'arresto al petto	inquartata
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (finconata)	colpo d'arresto al petto	colpo d'arresto al fianco	passata sotto
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	cavazione in tempo al fianco	colpo d'arresto al petto	_____

II . - Azioni in rapporto

AZIONE DI OFFESA	Quanti movimenti la compongono	DA QUALE INVITO O LEGAMENTO E' ESEGUIBILE	QUALI PARATE DELUDE	A QUALE BERSAGLIO SI ESPLETA	QUALEPOTRA'ESSERE LA PARATA FINALE PIU' ADATTA
Battuta di quarta con la finta dritta circolata dentro	tre	sulla spada avversaria in linea, o dal legamento di quarta di chi la esegue	contro di terza	al petto in dentro	di quarta di mezzocerchio (1) o contro di terza
Battuta di terza con la finta dritta circolata fuori	tre	sulla spada avversaria in linea, o dal legamento di terza di chi la esegue	contro di quarta	al petto in fuori	di terza o contro di quarta
Battuta con finta la di cartoccio circolata al fianco	tre	sulla spada avversaria in linea, o dal legamento di treza di chi la esegue	di mezzocerchio	al fianco	di seconda o contro di mezzocerchio
Battuta di mezzocerchio con la finta di circolata al fianco	tre	sulla spada avversaria in linea, o dal legamento di mezzocerchio di chi la esegue	di mezzocerchio	al fianco	di seconda o contro di mezzocerchio
Battuta di seconda con la finta dritta circolata al fianco	tre	sulla spada avversaria in linea del fianco, o dal legamento di seconda di chi la esegue	contro di mezzocerchio	al fianco	di seconda o contro di mezzocerchio
Sforzo di spada con finta dritta circolata dentro	tre	dal legamento di quarta di chi lo esegue	contro di terza	al petto indentro	di quarta di mezzocerchio (1) o contro di terza
Sforzo di spada con la finta dritta circolata fuori	tre	dal legamento di terza di chi lo esegue	contro di quarta	al petto in fuori	di terza o contro di quarta
Sforzo di spada con la finta dritta circolata al fianco	tre	dal legamento di seconda di chi lo esegue	contro di mezzocerchio	al fianco	di seconda o contro di mezzocerchio

(1) Le parate di quarta o di mezzocerchio rappresentano una parata di mezza contro (vedi § 88)

alla parate di contro

QUALI POTRANNO ESSERE LE RISPOSTE, IN SEGUITO ALLA PARATA FINALE	QUALI USCITE IN TEMPO SI POTRANNO OPPORRE		
	DI PRIMO TEMPO	DI SECONDO TEMPO	DI TERZO TEMPO
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda	covazione in tempo al petto in fuori	colpo d'arresto al petto in dentro	inquartata
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	cavazione in tempo al petto in dentro	colpo d'arresto al fianco	passata sotto
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	cavazione in tempo al petto in dentro	colpo d'arresto al petto	_____
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	cavazione in tempo al fianco	colpo d'arresto al petto in dentro	_____
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	cavazione in tempo al petto	colpo d'arresto al petto	_____
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda	_____	colpo d'arresto al petto in dentro	inquartata
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	_____	colpo d'arresto al fianco	passata sotto
sopra la petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	_____	colpo d'arresto al petto	_____

II . - Azioni in rapporto

AZIONI DI OFFESA	Quanti movimenti la compongono	DA QUALE INVITO O LEGAMENTO E' ESEGUIBILE	QUALI PARATE DELUDE	A QUALE BERSAGLIO SI ESPLETA	QUALEPOTRA'ESSERE LA PARATAFINALE PIU' ADATTA
Sforzo di spada con la finta dritta circolata al petto	tre	dal legamento di mezzocerchio di chi lo esegue	contro di terza	al petto in dentro	di quarta o di mezzocerchio (1) o contro di terza
Battuta di quarta eseguita di contro	due	sulla spada avversaria in linea, ma dall'invito di quarta di chi la esegue	_____	al petto in dentro	di quarta di mezzo cerchio (1) o contro di terza
Battuta di terza eseguita di contro	due	sulla spada avversaria in linea, ma dall'invito di terza di chi la esegue	_____	al petto in fuori	di terza o contro di quarta
Battuta di seconda eseguita di contro	due	sulla spada avversaria in linea, ma dall'invito di seconda di chi la esegue	_____	al fianco	di seconda o contro di mezzocerchio
Battuta di mezzocerchio eseguita di contro	due	sulla spada avversaria in linea del fianco, ma dall'invito di mezzocerchio di chi la esegue	_____	al petto in dentro	di mezzocerchio o di quarta (1)
Battuta di quarta eseguita di contro con la finta dritta circolata dentro	tre	sulla spada avversaria in linea, ma dal invito di quarta di chi la esegue	contro di terza	al petto in dentro	di quarta di mezzocerchio (1) o contro di terza
Battuta di terza eseguita di contro con la finta dritta circolata fuori	tre	sulla spada avversaria in linea, ma dall'invito di terza di chi la esegue	contro di quarta	al petto in fuori	di terza o contro di quarta
Battuta di contro eseguita di contro con la finta dritta circolata al fianco	tre	sulla spada avversaria in linea del fianco, ma dall'invito di seconda di chi la esegue	contro di mezzocerchio	al fianco	di seconda o contro di mezzocerchio

(1) Le parate di quarta o di mezzocerchio rappresentano una parata di mezza contro (vedi § 88)

alla parate di contro

QUALI POTRANNO ESSERE LE RISPOSTE, IN SEGUITO ALLA PARATA FINALE	QUALI USCITE IN TEMPO SI POTRANNO OPPORRE		
	DI PRIMO TEMPO	DI SECONDO TEMPO	DI TERZO TEMPO
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda	_____	colpo d'arresto al petto in dentro	inquaratata
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda	cavazione in tempo al petto	inquartata	_____
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	cavazione in tempo al petto in dentro	passata sotto	_____
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	cavazione in tempo al petto	_____	_____
al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al petto di quarta, o di filo (fianconata)	cavazione in tempo al fianco	inquartata	_____
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda o di filo sopra di seconda	cavazione in tempo al petto in fuori	colpo d'arresto al petto in dentro	inquartata
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	cavazione in tempo al petto in dentro	colpo d'arresto al fianco	passata sotto
sopra al petto di quara, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	cavazione in tempo al petto	colpo d'arresto al petto	_____

II . - Azioni in rapporto

AZIONI DI OFFESA	Quanti movimenti la compongono	DA QUALE INVITO O LEGAMENTO E' ESEGUIBILE	QUALI PARATE DELUDE	A QUALE BERSAGLIO SI ESPLETA	QUALEPOTRA'ESSERE LA PARATA FINALE PIU' ADATTA
Battuta di mezzocerchio eseguita di contro con la finta dritta circolata al petto	tre	sulla spada avversaria in linea del fianco, ma dall'invito di mezzocerchio di chi la esegue	contro di seconda	sopra al petto di quarta	di terza o di quarta (1)
Copertino con la finta dritta circolata in dentro	tre	sulla spada avversaria in linea	contro di terza	al petto in dentro	di quarta di mezzocerchio (1) o contro di terza
Intrecciata di quarta con la finta dritta circolata in dentro	tre	dal legamento avversario di terza, o dal legamento di terza di chi la esegue	contro di terza	al petto in dentro	di quarta di mezzocerchio (1) o contro di terza
Intrecciata di terza con la finta dritta circolata in fuori	tre	dal legamento avversario di quarta, o dal legamento di quarta di chi la esegue	contro di quarta	al petto in fuori	di terza o contro di quarta
Intrecciata di terza con la finta di cartoccio circolata al fianco	tre	dal legamento avversario di quarta, o dal legamento di quarta di chi la esegue	di mezzocerchio	al fianco	di seconda o contro di mezzocerchio
Battuta di quarta falsa con la finta dritta circolata in fuori	tre	sulla spada avversaria in linea del fianco, o dal legamento di seconda sia avversario, sia di chi la esegue	contro di seconda	al petto in fuori	di terza o contro di quarta

(1) Le parate di quarta o di mezzocerchio rappresentano una parata di mezza contro (vedi § 88)

alla parate di contro

QUALI POTRANNO ESSERE LE RIPOSTE, IN SEGUITO ALLE PARATE FINALI	QUALI USCITE IN TEMPO SI POTRANNO OPPORRE		
	DI PRIMO TEMPO	DI SECONDO TEMPO	DI TERZO TEMPO
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	cavazione in tempo al fianco	colpo d'arresto al petto in dentro	passata sotto
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda	cavazione in tempo al petto in fuori	inquartata	_____
al petto di quarta, o di filo (fianconata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda	cavazione in tempo al petto in fuori	colpo d'arresto al petto in dentro	inquartata
al fianco di seconda, o di filo sopra di seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	cavazione in tempo al petto in dentro	colpo d'arresto al fianco	passata sotto
sopra al petto di quarta, o di filo (imbroccata) al petto di quarta, o di filo sopra di quarta	cavazione in tempo al petto in dentro	colpo d'arresto al petto	_____
al fianco di seconda, o di filo sopra seconda al petto di quarta, o di filo (fianconata)	cavazione in tempo al fianco	colpo d'arresto al petto in dentro	passata sotto

CAPITOLO QUARTO

CINQUANTADUESIMA LEZIONE

§145. - Azioni di offesa eseguite in tempo.

Si dovranno studiare le azioni di offesa eseguite in tempo, in rapporto de' diversi atteggiamenti che prenderà l'avversario.

Quando l'avversario da un invito passerà ad un legamento, o viceversa, o presenterà la spada in linea, lo si attaccherà con azione che si dirà in tempo, perché determinata ad effettuarsi proprio nel momento, in cui egli cambia legamento, d'invito, o presenta la spada in linea.

Quest'azione potrà essere, secondo che l'avversario si atteggerà, una botta dritta, una finta, una controcavazione, una battuta, un filo ecc.

§ 146. - Azione d'offesa eseguite in tempo, a' quattro inviti dell'avversario.

Si comincerà coll'esporre le azioni in tempo, che effettuarsi si possono ai quattro inviti, che sarà per offrire l'avversario distaccando la sua spada; vale a dire, le azioni onde si potrà colpirlo, profittando di quell'attimo, che impiegherà passando da un legamento o dalla spada in linea ad un invito.

Così passando dal legamento di quarta all'invito di terza, dal legamento di terza all'invito di quarta, dal legamento di mezzocerchio all'invito di seconda, offrirà la linea alta, cioè il petto; dal legamento di seconda passando all'invito di mezzocerchio, offrirà la linea bassa, cioè il fianco.

Le azioni che si potranno eseguire, a ciascuno dei quattro inviti, sono:

a) la *botta dritta in tempo* , a piè fermo, che dicesi pure, al distacco;

b) la *finta dritta in tempo* , a piè fermo o camminando, in opposto alla parata di tasto;

c) la *doppia finta dritta in tempo,* a piè fermo o camminando, in opposto a due parate di tasto;

d) la *finta dritta circolata in tempo* , a piè fermo o camminando, in opposto alla parata di contro;

e) la *doppia finta dritta in tempo circolata,* a piè fermo o camminando, in opposto alle parate di tasto e contro;

f) la *finta dritta in tempo circolata con la finta,* a piè fermo o camminando, in opposto alla parata di contro e tasto.

Oltre queste azioni in tempo, quando l'avversario dal legamento di quarta passa ad invitar di terza, si potrà fargli, a piè fermo o camminando, anche:

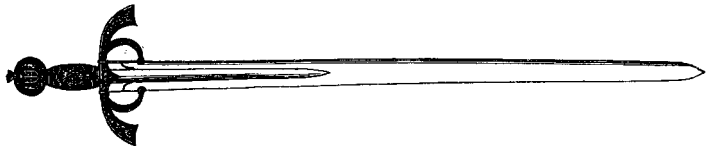
g) la *battuta falsa di quarta*, con le sue derivanti.

Nella supposizione che ei voglia uscire in tempo, o che non pari, come si è supposto, si potranno avanzare tutte le suddette azioni *in controtempo*.

CINQUANTATREESIMA LEZIONE

§ 147. - *(Segue)*

Quando l'avversario passa dal legamento di terza all'invito di quarta, oltre alle azioni in tempo (a,b,c,d,e,f), esposte nel 146, gli si potranno eseguire la *falsa battuta di spada terminata al fianco,* e le sue derivanti. Essendosi accorto che l'avversario voglia uscire in tempo, o parare in modo differente da quello supposto, si avanzeranno le stesse azioni in controtempo.



CINQUANTAQUATTRESIMA LEZIONE

§ 148.- (Segue)

Se l'avversario dal legamento di seconda passa all'invito di mezzocerchio, oltre alla azioni in tempo (a,b,c,d,e,f), esposte nel 146, gli si potranno eseguire il *filo e cartoccio*, e le sue

derivanti. E si potranno eseguire pure queste azioni in controtempo, per di fendersi dalle uscite in tempo.

CINQUANTACINQUESEIMA LEZIONE

§ 149. - (Segue)

Allorquando dal legamento di mezzocerchio, l'avversario passa all'invito di seconda, oltre le azioni (a,b,c,d,e,f), esposte nel 146, gli si potranno eseguire:

a) la *battuta di quarta falsa* e le sue derivanti;
b) la *battuta di seconda* e le sue derivanti;
c) il *filo di seconda* e le sue derivanti.

E prevedendo un'uscita in tempo, si potranno tali azioni eseguire in controtempo.

CINQUANTASEESIMA LEZIONE

§ 150. - Azioni di offesa eseguite in tempo sulla spada avversaria in linea, da quattro legamenti.

Quando dai legamenti di quarta, di terza, di mezzocerchio, e di seconda l'avversario distaccherà la sua spada, ponendola sulla linea d'offesa, si potranno eseguire tutte quelle azioni in

tempo indicate allo scopo di toglierla, cioè le battute e i fili, e così colpirlo. (Vedi lezioni 8, 9, 10, 11, 12, 19, 20, 24, 30, 31, 32, 41, 42; e paragrafi 80, 81, 102, 125).

Avvertenza.- *Sarà bene tenere presente, che l'avversario, nel mettere la spada sulla linea attende che gli venga tolta: il che vuol dire ch'egli può esser pronto per la cavazione od altra azione in tempo, e un tal pericolo si potrà talvolta evitare con la propria scelta di tempo, cioè eseguendo la propria azione sul ferro, quando meno egli se la attende, o pure preferendone altra, in senso opposto del suo movimento. Se ciò non vorrà rischiarsi, si potrà usufruire del controtempo.*

CINQUANTASETTESIMA LEZIONE

§ 151. - Azioni di offesa eseguite in tempo, ai quattro legamenti dell'avversario.

Essendosi esposte nei paragrafi 146-150 le azioni in tempo, eseguibili quando l'avversario da un legamento passa ad un invito o mette la sua spada in linea, ora si enumereranno tutte le azioni in tempo che si potranno espletare, quando l'avversario da un invito passerà a un legamento.

Se dall'invito di quarta andrà al legamento di terza, gli si potranno eseguire le seguenti azioni:

a) la *cavazione in tempo*, a piè fermo;

b) la *finta di cavazione in tempo o doppia,* a piè fermo o camminando, in opposto alle parate di tasto;

c) la *controcavazione in tempo* , a piè fermo o camminando, in opposto alle parate di contro;

d) il *filo sottomesso esterno in tempo* e le sue derivanti a piè fermo o camminando;

e) la *battuta falsa e cartoccio* e le sue derivanti, a piè fermo o camminando;

f) l'*intrecciata* e le sue derivanti, a piè fermo o camminando;

Tutte le dette azioni si potranno avanzare in controtempo.

Siffatte azioni termineranno circolate, sempre che verranno eseguite in rapporto alle parate di contro.

CINQUANTOTTESIMA LEZIONE

§ 152. - (Segue)

Quando l'avversario passa dall'invito di terza al legamento di quarta, gli si potranno eseguire, oltre le azioni in tempo (a, b, c), contenute nel 151, le seguenti azioni:

a) filo di spada interno e sue derivanti, a piè fermo o camminando;

b) l'intrecciata e cartoccio e sue derivanti;

c) la falsa battuta di quarta e sue derivanti.

Si potranno pure avanzare le dette azioni in controtempo, avvedendosi che l'avversario voglia uscire in tempo.

CINQUANTANOVESIMA LEZIONE

§ 153. - (Segue)

Quando l'avversario passa dall'invito di seconda al legamento di mezzocerchio, gli si potranno eseguire, oltre le azioni in tempo (a, b, c), contenute nel 151, le seguenti:

a) *filo di spada* e le sue derivanti;
b) *la battuta arretrando*;
c) *il filo di quarta falso*.

Tali azioni si potranno eseguire in controtempo, nel dubbio che l'avversario voglia opporre un'uscita in tempo.

Si terrà sempre presente di dover circolare, dopo le dette azioni, se l'avversario accennerà di voler parare di contro.

SESSANTESIMA LEZIONE

§ 154. – (Segue).

Quando l'avversario dall'invito di mezzocerchio passa al legamento di seconda, oltre le azioni in tempo (a, b, c),

contenute nel § 151, non sarà difficile eseguirgli le seguenti:

a) *filo di seconda* e le sue derivanti;

b) *la battuta di seconda* e le sue derivanti;

c) *la battuta di quarta falsa* e le sue derivanti.

Tutte le dette azioni si potranno eseguire in controtempo, nel dubbio d'una uscita in tempo dell'avversario.

Parando questi di contro, si circolerà.

SESSANTUNESIMA LEZIONE

§ 155. – Azioni di offesa eseguite in tempo, sulla spada avversaria in linea, dai quattro inviti.

Quando l'avversario da qualsiasi invito pone la spada sulla linea di offesa, gli si eseguiranno tutte le azioni in tempo accennate nel § 150.

SESSANTADUESIMA LEZIONE

§ 156. – Azioni di offesa eseguite dà propri legamenti.

Ora si esporranno tutte le azioni eseguibili, a propria scelta di tempo, cioè quando meglio si riterrà opportuno.

Dal proprio legamento di quarta, si potranno espletare le seguenti azioni:

a) *la botta dritta*, a piè fermo;

b) *la finta dritta* , semplice o doppia, a piè fermo o camminando;

c) *la fianconata di quarta* e le sue derivanti, a piè fermo o camminando;

d) *la fianconata di seconda* e le sue derivanti, camminando;

e) *lo sforzo di spada* e le sue derivanti, a piè fermo o camminando;

f) *la battuta di mezzocerchio* e le sue derivanti, a piè fermo o camminando;

g) *l'intrecciata e cartoccio* e le sue derivanti, a piè fermo o camminando;

h) *il guadagno di spada*, a piè fermo o camminando.

Nel dubbio dell'uscita in tempo dell'avversario si potranno avanzare in controtempo tutte le suddette azioni, le quali diverranno circolate, se egli parerà di contro.

SESSANTATREESIMA LEZIONE

§ 157. – (Segue).

Dal proprio legamento di terza si potranno eseguire.

a) *la botta dritta al fianco,* cioè di cartoccio;

b) *la finta di cartoccio semplice o doppia,* a piè fermo o camminando;

c) *il filo di spada, il filo con la finta*, e somiglianti, a piè fermo o camminando;

d) *la battuta e cartoccio* e le sue derivanti, a piè fermo o camminando;

e) *lo sforzo di spada* e le sue derivanti, a piè fermo o camminando;

f) *il filo di quarta falso* e le sue derivanti, camminando;

g) *la battuta atterrando*, a piè fermo o camminando;

h) *l'intrecciata di quarta* e le sue derivanti, a piè fermo o camminando.

Ciascuna delle dette azioni si potrà avanzare in controtempo, per timore dell'uscita in tempo dell'avversario.

Senza più ripeterlo, resti stabilito, tanto in questa lezione come nelle successive, che in opposto alle parate di contro, si circolerà.

SESSANTAQUATTRESIMA LEZIONE

§ 158. – (Segue).

Dal proprio legamento di seconda, si potranno eseguire:

a) la *botta dritta sopra*, a piè fermo;

b) la *finta in faccia* , semplice o doppia, a piè fermo o camminando;

c) la *battuta di seconda* e le sue derivanti, a piè fermo o camminando;

d) la *battuta di quarta falsa* e le sue derivanti a piè fermo o camminando;

e) il *filo di seconda* e le sue derivanti, a piè fermo o camminando;

f) lo *sforzo di spada* e le sue derivanti, a piè fermo o camminando.

Tutte le dette azioni si potranno eseguire in controtempo.

SESSANTACINQUESIMA LEZIONE

§ 159. (Segue).

Dal proprio legamento di mezzocerchio, si potranno eseguire:

a) *la botta dritta*;

b) *la finta dritta semplice o doppia,* a piè fermo o camminando;

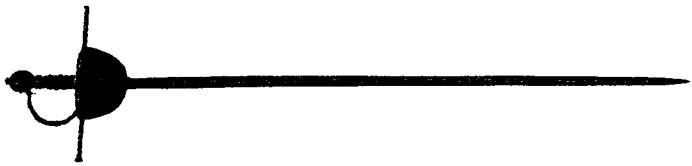
c) *la battuta di quarta* e le sue derivanti, a piè fermo o camminando;

d) *il filo di mezzocerchio* e le sue derivanti, a piè fermo o camminando;

e) *la battuta di mezzocerchio* e le sue derivanti, a piè fermo o camminando;

f) *il guadagno di spada*.

Tutte le dette azioni si potranno avanzare in controtempo.



SESSANTASEESIMA LEZIONE

§ 160. – Azioni di offesa eseguite con la propria spada in linea.

Dato che si mette la propria spada in linea di offesa, e che l'avversario rimanga ad uno dei quattro inviti, in ragione dell'invito, al quale sarà rimasto, gli si potrà eseguire quanto si è detto ne' §§ 146-149.

Quando l'avversario metta anch'egli la sua spada sulla linea, allora gli si potrà espletare quanto si è detto nel § 150.

CAPITOLO QUINTO

SESSANTESIMA LEZIONE

§ 161. – Lezione muta.

Allorquando l'allievo saprà ben attuare tutte le azioni che possono espletarsi a ciascun invito, a ciascun legamento o sulla spada in linea, eseguirà la lezione muta, che è lo svolgimento di tutte quante le azioni studiate, senza che il maestro, il quale nella scuola rappresenta l'avversario, debba chiederle a viva voce; ed in ragione delle costui parate, attuerà gli opposti indicati.

Qui vanno distinte le azioni di *velocità*, e le azioni di *scandaglio.*

Si dicono *azioni di velocità* quelle che, eseguite per propria scelta di tempo, rendono quasi impossibili le uscite in tempo dell'avversario, e lo costringono invece alla parata; come, per esempio, lo sforzo di spada dal proprio legamento, il filo di quarta falso dal legamento di terza, il copertino, le fianconate

di quarta e di seconda, eseguite dal legamento di quarta, la battuta di quarta falsa, i fili sottomessi dal legamento avversario, ed altre somiglianti.

Si dicono *azioni di scandaglio* tutte quelle, che saranno soltanto accennate allo scopo di scorgere a quale risoluzione offensiva o difensiva vorrà darsi l'avversario. Se questi uscirà in tempo, § 140 è detto come attenersi; ma se, in luogo di uscire in tempo, andrà ad una parata di tasto o di contro, in ragione della parata che opporrà, occorrerà cavare o circolare, con l'azione che più si riterrà adatta.

Questo è un caso che si presenta, con molta frequenza, allorquando non si ha la fortuna di conoscere il giuoco del competitore; e perciò sarà molto importante usufruire dello scandaglio, prima di arrischiare un'azione qualsiasi, essendo molto facile cadere in un tranello.

§ 162. – Esercizio preparatorio per l'assalto.

Quando si sarà riuscito ad eseguire esattamente e con discernimento tutte quante le azioni de gli esercizi fin qui enumerati, allora soltanto il maestro passerà l'allievo all'esercizio preparatorio per l'assalto; il che vuol dire che lo condurrà gradatamente alla portata di fare un assalto.

A ciò ottenere, il maestro eviterà per le prime volte di uscirgli in tempo, di vibrargli dei secondi colpi, di parare di contro, per meglio facilitargli lo sviluppo delle azioni ed incutergli sicurezza di esecuzione. In ragione dei progressi che in lui scorgerà, verrà di mano in mano opponendogli le parate di contro le uscite in tempo.

Per un maestro è questo il periodo più importante dello insegnamento: perché se l'allievo principierà ad avviziarsi, nessuno potrà più correggerlo, o almeno sarà molto difficile.

Avvertenza. – *Per le prime volte il maestro, in luogo di parare, si lascerà colpire, per far si che l'allievo tiri deciso, poiché accade facilmente nei principianti, che pel desiderio di difendersi dalla*

risposta, non vibrano tutta l'azione, per esser più pronti al ritorno in guardia.

§ 163. – Azioni di prima e seconda intenzione.

E' azione di prima intenzione quella che si esegue per propria scelta di tempo, non avendosi altro proposito che di colpire l'avversario.

Si ha un'azione di seconda intenzione, quando prevedendo una risoluzione dell'avversario in opposto alla propria azione che gli si vuole espletare, la si accenna dandole molta verità, in luogo di effettuarla, per sedurre lo avversario a mandare a termine il suo proposito; in seguito di che, si parerà e risponderà, oppure si uscirà in tempo.

Non giova discorrere delle azioni di terza intenzione, di quarta ecc., perché sono assai complicate e quasi inattuabili.

§ 164. – Assalto.

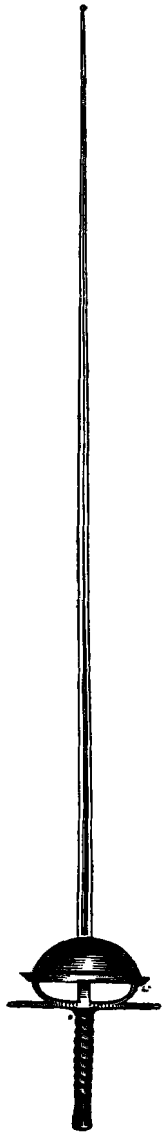
Per assalto s'intende quella libertà d'azione, onde nei limiti dell'arte, si dimostra praticamente come e quanto si è studiato.

L'assalto rappresenta un combattimento tra due persone; perciò prima di eseguire un'azione, occorre cercar di scorgere le intenzioni dell'avversario ed eseguire quelle azioni atte ad annullare i suoi proponimenti.

Si prende la misura, si fa il saluto, indi si maschera il volto, e si va in guardia. Da questo momento è bene riflettere sul da farsi, essendo reciproco il desiderio di superare e vincere.

Chiunque è colpito ha l'obbligo d'alzarsi in piedi e dire ad alta voce <<toccato>>. Ogni sosta, in conseguenza d'un colpo ricevuto o dato, ovvero quando non si può continuare per mancanza di lena sostituisce una ripresa.

Avvertenza. – *L'assalto devesi aver cura di farlo con chi è forte, per imitarne i concetti, i movimenti, e trar vantaggio dal modo onde attua le sue idee.*
Non basta essere risoluto, ma fa mestieri di un pronto intelletto: bisogna essere accorto a non farsi attaccare di sorpresa; e ciò avvenendo, di sciogliere subito la misura, per prepararsi alla continuazione della difesa, oppure all'attacco.
Bisogna conservare sempre la leggerezza de' movimenti, anche contro avversari che mettessero forza, e conservare del pari la calma abituale contro le azioni semplici, perché si è meno esposto alle contrarie.
Schermendo con un avversario che, trasgredendo ai precetti dell'arte, trascuri il ritorno in guardia, sarà mestieri rispondere senza portare il piè dietro innanzi, ma battendolo soltanto, o portando il piè sinistro indietro.
L'opposto contro chi, in luogo di ritornare in guardia a parare, dà un salto indietro, è quello di attaccarlo con una azione camminando in luogo di rispondere.



La contraria al coupè, usato dai francesi, è l'appuntata. Può essere parato di mezzocerchio, o di terza, quando è diretto al petto, e di seconda, quando è diretto al fianco.

Volendo trovare subito la spada dell'avversario, o volendo rompere con certezza ogni suo movimento d'attacco, si dovrà parare di quarta o mezzocerchio, o contro di quarta e mezzocerchio, ovvero, all'inverso, contro di mezzocerchio e quarta. E' perciò che queste parate doppie ben s'appellano i baluardi della scherma.

Capitando a schermire co' così detti forconatori, che vibrano colpi di forcone e non di spada, sarà bene giovarsi molto delle parate di mezzocerchio e di seconda, rispondendo con la maggior velocità possibile.

Per poter essere ritenuto forte e corretto schermitore, occorre di serbare esatta la guardia, e di non smettere mai, al fine di evitare un colpo; di vibrare decisa la stoccata; di tornare sollecito in guardia; di essere ponderato negli attacchi; di variare sempre le parate, gli inviti e di conservare la giusta misura.

Infine, il perfetto assalto consiste nell'indagare le intenzioni dell'avversario e nell'opporgli corrette, robuste e decise, quelle contrarie che son richieste.

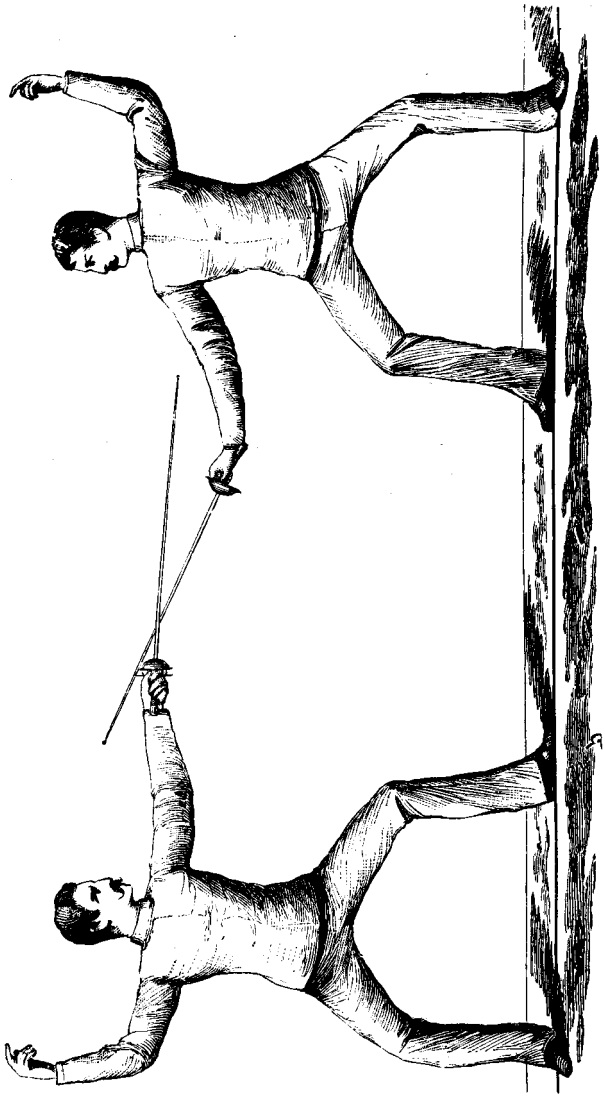
Come si è detto nel § 2, l'arma che si usa

nel duello, cioè la spada(1), differisce non poco, nella sua sezione, dal fioretto, che è l'arma adoperata nella scuola, siccome dalla presente figura si può osservare.
Per siffatta diversità, potendo accadere che lo schermidore non sappia servirsi ugualmente di entrambe queste armi, il maestro avrà cura, anzi sarà suo dovere, di fare esercitare i suoi allievi con la spada (munita, ben inteso, di bottone, qual è nella figura a margine), in campo aperto, proprio come se si trattasse di un duello. Perciò, tranne la maschera, non farà adottare altre cautele; e l'assalto avrà termine, appena uno dei combattenti sarà stato toccato.
In questo esercizio, il bersaglio valido sarà tutto il tronco, compresi il viso, il braccio, la mano. Ma tale esercizio il maestro non lo consentirà, se coloro che eseguono, non sono al caso di fare un assalto.

§ 165.- Modo di schermire, sia del destro contro il mancino, sia del mancino contro il destro (2).

Avendo di fronte un'avversario, che schermisce con la mano diversa, si dovranno del tutto invertire le finali delle proprie azioni, essendo differenti i bersagli che egli offrirà: poiché lo schermidore mancino, stando in guardia, presenta le spalle ove il destro offre il petto, e viceversa.

(1) La spada propriamente detta è quell'arma, che anticamente si cingeva al fianco e che ora si adopera soltanto sul terreno, in duello. Essa ha due tagli, e generalmente, nella parte media e nella debole, ha quattro facce, e, nel forte, o ne ha sei o è scanalata. Le spade più pregiate sono le spagnuole e le antiche Solingen.
(2) La stessa intestazione del § 165 dimostra che tutto quanto è in esso contenuto, varrà ugualmente per un destro contro un sinistro, e viceversa.



Destro contro sinistro, entrambi in guardia.

Ciò nonostante le posizioni di pugno non mutano, poichè l'avversario mancino va riguardato come se fosse destro; cioè

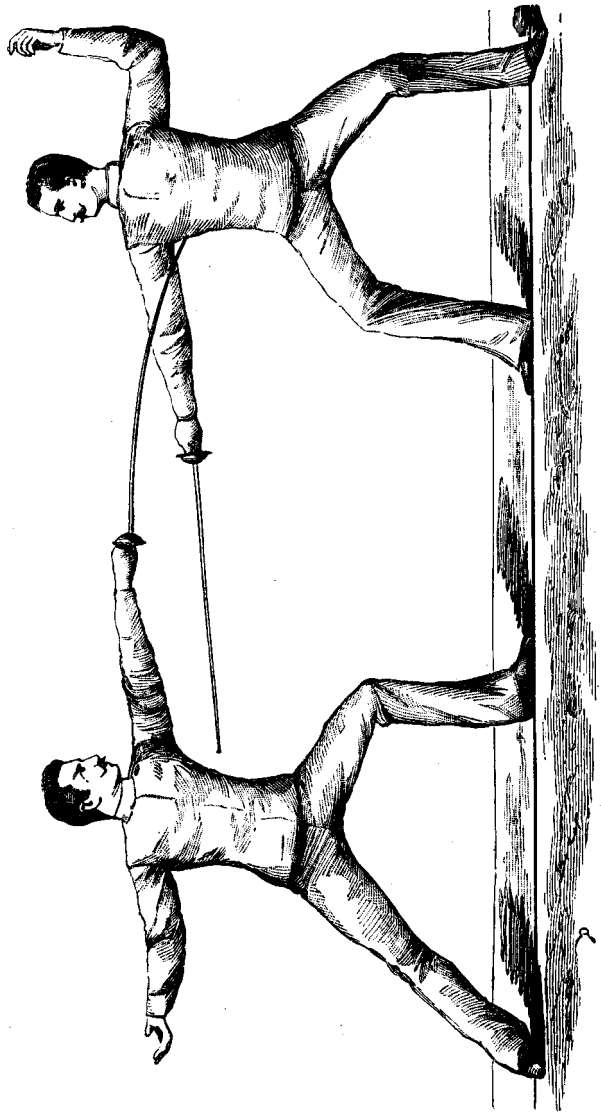
si dovrà supporre che abbia il petto, ove ne sono le spalle, ed il fianco, ove resta il petto.

In conseguenza di che, tutte le azioni che tra due destri andrebbero vibrate al petto in dentro, schermendo col mancino, si vibreranno al fianco; e quelle al fianco risulteranno invece al petto.

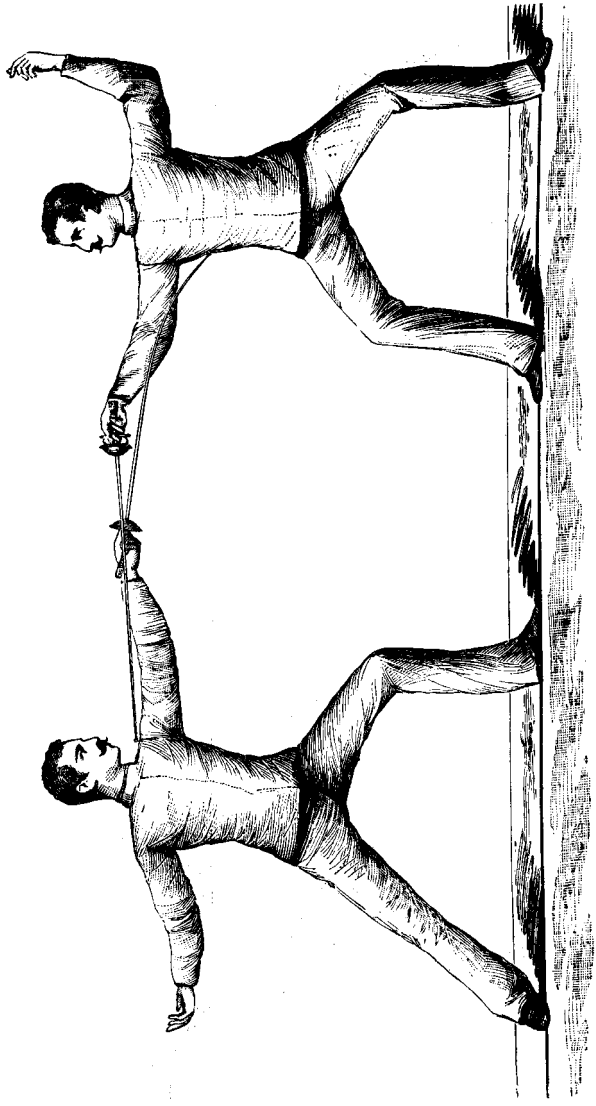
Dal legamento di quarta o di terza, si caverà al petto, in fuori o in dentro, di seconda. E' pur lecito cavar di quarta.

Dal legamento di seconda si caverà sopra al petto, di seconda.

Dal legamento di mezzocerchio si caverà al fianco, di quarta; il che costituisce i cartoccio.



Cavazione al petto di *seconda*.



Cavazione al fianco ovvero *cartoccio*.

Così dalla propria parata di quarta, gli si risponderà la fianco col pugno di quarta, come se si volesse rispondere di quarta bassa tra due destri; volendogli rispondere di filo, si eseguirà la fianconata.

Dalla propria parata di terza, la risposta di botta dritta sarà sulla linea col pugno di seconda, come se si tirasse al fianco d'un destro; la risposta di filo sarà anche col pugno di seconda e terminerà al fianco.

Dalla propria parata di seconda, si potrà rispondere con la botta dritta di seconda al petto, ma è preferibile rispondere col filo di seconda, perché si avrà una risposta molto più veloce, rimanendo più garentito.

Dalla propria parata di mezzocerchio, si risponderà di botta dritta sulla linea, ugualmente come col destro, serbando l'opposizione di pugno, come in tutte le altre risposte.

Preferendogli rispondergli di filo, si trasporterà la spada avversa come se si volesse parare di terza; e, girando la seconda, sulla stessa linea, senza mutar posizione di pugno, si compirà il filo.

Sapendo applicare bene queste sole diversità, sarà possibile schermire con questo avversario, che giuoca con mano diversa; poiché le difficoltà che se ne potranno rinvenire, saranno sempre in ragione dell'abitudine contratta nello schermire con lui.

Pel mancino non è così, schermendo d'abitudine coi destri; ma se incontrerà un altro mancino, si troverà inceppato al pari d'un destro, che per la prima volta capiti a un avversario mancino.

A rendere più chiare le varianti che si debbono adottare, si descriveranno qui parecchie azioni, e s'indicherà il modo nel quale si dovranno espletare le finali.

Con tali esempi si avrà la norma come attenersi nelle rimanenti azioni.

Se l'avversario mancino inviterà di quarta, gli si farà la finta dritta sulla linea, cavando dentro di quarta o di seconda, col deludere la sua parata di terza; volendosi eseguir la doppia finta dritta al medesimo invito, dopo le due finte, si eseguirà la cavazione in fuori, col girare il pugno di seconda od anche di quarta.

Se egli eviterà di terza, gli si farà la finta dritta in dentro, cavando in fuori di seconda o di quarta, col deludere la sua parata di quarta; ovvero gli si farà la doppia, e, dopo le due finte, si caverà dentro, di seconda o di quarta.

Se inviterà di mezzocerchio, gli si farà la finta di cartoccio di quarta e si caverà in fuori al petto di seconda, deludendo la

sua parata di seconda: ovvero gli si farà la doppia finta, che terminerà al fianco di quarta.

Se inviterà di seconda, gli si farà la finta in faccia di quarta o di seconda, e si caverà di quarta al fianco, deludendo la sua parata di mezzocerchio: volendogli far la doppia, espletata la seconda finta al fianco di quarta, si caverà sopra di seconda.

Bisogna attenersi alle stesse norme, per le finte semplici e doppie di cavazione, da' quattro legamenti.

Le battute, gli sforzi ed i fili di spada, si devono eseguire allo stesso modo, come se si tirasse con un destro, con la sola variante, che, dopo una battuta, o uno sforzo, eseguiti di quarta, cioè al proprio lato interno, si terminerà al fianco, col pugno girato di quarta, come dopo la parata di quarta.

Dalla battuta o sforzo di terza, si finirà sulla stessa linea, cioè in dentro, ma col pugno girato di seconda. Così il copertino, non potendosi, come al destro, terminare al petto, si finirà al fianco di quarta, e sarà esso il filo e cartoccio di mancino.

La fianconata, sia di quarta, sia di seconda, si esegue dal proprio legamento di quarta sulla spada avversa in linea, allo stesso modo descritto ne' §§ 31 e 47, tra due destri; ma, in luogo di terminare al fianco dal lato esterno, si colpirà al medesimo bersaglio, che risulterà interno.

Il filo di quarta falso si esegue dal legamento di terza o sulla spada in linea dell'avversario; e, mentre al destro finiva in dentro, al mancino si colpisce pure al fianco, ma in fuori col pugno di quarta.

Pei colpi di arresto è la stessa cosa.

Dal proprio legamento o invito di quarta, si uscirà in tempo in dentro, col pugno di seconda.

Dal proprio invito o legamento di terza, si uscirà in fuori al fianco, col pugno di quarta.

Dal proprio invito o legamento di mezzocerchio, si uscirà in tempo sopra, al petto, col pugno di quarta.

Dal proprio invito o legamento di seconda, si uscirà in tempo sulla stessa linea col pugno di seconda.

L'inquartata si eseguirà ugualmente, dall'invito o legamento o parata di terza; ed, in luogo di colpire al petto, si espleterà di quarta al fianco.

La passata sotto si eseguirà dall'invito o legamento o parata di quarta, come tra due destri, cioè colpendo di seconda al fianco, ma dal lato che risulterà interno.

Come ben si vede, tutte le azioni non perdono la loro origine, ma subiscono solamente un cambiamento, nel movimento finale, in forza del differente bersaglio, al quale van terminate.

Ecco per quale ragione, le finali di tutte le azioni, che si eseguono contro il mancino, o che questi esegue contro al destro, dovranno espletarsi in senso inverso a quelle già descritte tra i destri.

Due mancini schermiranno ad ugual modo come due destri, poiché offrono gli stessi bersagli.

§ 166. – Incontri.

Accade molte volte di veder due schermitori che si colpiscono ad un tempo, e commettono ciò che usualmente dicesi incontro.

Gli incontri difficilmente dovrebbero avvenire, se si stesse ai sani principi che servono di base allo svolgimento di quest'arte. E' necessario dunque stabilire delle norme, alle quali tutti dovrebbero strettamente attenersi; e così por termine, per quanto sia possibile, alle continue discussioni che ne derivano.

Possono avvenire incontri per effetto o di chi para o di chi offende. Quantunque non tutti tenessero al precetto più vitale della scherma, che è quello di colpire senz'essere colpito, pur tuttavolta l'arte dà il mezzo di essere superiore a qualsiasi avversario, qualunque sia il suo di schermire.

I diversi casi, nei quali gli incontri avvengono, sono i seguenti:

a) Il primo caso è tra chi ripiglia con un secondo colpo, o anche con una finta, e l'avversario che risponde di botta dritta.

Come è detto nel § 62, si è autorizzato ad una ripigliata semplice o composta, contro chi si ferma o retrocede parando.

Incorrendo in una di queste due combinazioni, se, nel momento che si espleta la ripigliata, l'avversario risponde l'incontro sarà provocato da quest'ultimo, perchè il suo ritardo nel rispondere ha autorizzato a riprendere novella azione su lui, e la sua risposta ritardata non rappresenterà che una uscita in tempo. Se poi l'avversario para e risponde, senza veruna perdita di tempo, e gli si vuole, per capriccio, ripigliare novella azione, allora la colpa dell'incontro sarà tutta di colui, che lo ha rovocato con la ripigliata, senza neanche garentirsi con la messa di pugno, cioè con l'opposizione.

b) Il secondo casa è tra chi passa un secondo colpo, o ripigliata di finta, e l'avversario che risponde di filo. Questo caso è più frequente dell'antecedente. Nel § 61 è detto che la risposta di filo si esegue con la medesima velocità di quella di botta dritta. Chi para ha il dritto di rispondere, ma non di fermarsi o di retrocedere, mentre para. Sempre che l'avversario risponde di filo, secondo i detti precetti dell'arte, non si è autorizzato al secondo colpo o ripigliata di finta; ed avvenendo l'incontro, l'avrà provocato chi ha passato il secondo colpo o la ripigliata di finta. Viceversa poi, l'incontro sarà promosso dall'avversario, se ha parato, retrocedendo o fermandosi sulla parata.

c) Il terzo caso è tra chi esegue l'appuntata e l'avversario che risponde di botta dritta. Essendo l'appuntata un'uscita in tempo, che si fa a coloro che rispondono con finte, non si deve, e non si può, eseguire contro le risposte semplici, salvo che si faccia inquartando, quando si esegue al petto, e passando sotto, quando si esegue al fianco; ma anche eseguita in questi modi, sempre che si fa incontro con l'avversario che risponde di botta dritta, la colpa ne è di colui che esegue l'appuntata.

d) Il quarto caso è quando si vuol opporre l'uscita in tempo, retrocedendo, contro l'avversario che risponde. Colui che esce in tempo avrà egli provocato l'incontro, se nel toccare, sarà toccato; perché è questo un azzardo, la cui responsabilità sarà soltanto di chi esce in tempo.

e) Il quinto caso è quando, a misura di piè fermo, si vuol uscire in tempo contro l'azione dell'avversario, senza togliere il corpo nell'eseguire l'inquartata od una passata sotto.

Anche in questo caso la colpa dell'incontro è di chi vuol uscire in tempo, anzi è doppia, perché, oltre a sbagliar l'azione di tempo, l'ha eseguita ad una misura, nella quale non è ammessa, se non togliendo interamente il corpo.

f) Il sesto caso è quando, contro l'azione camminando dell'avversario, non si esegue con velocità sufficiente l'inquartata, la passata sotto o un'uscita in tempo, retrocedendo, a secondo tempo o a finale di azione.

Si è perfettamente in diritto di uscire a quel tempo che si vuole contro l'azione avversa, ma senza farsi toccare, altrimenti, si avrà tutta la responsabilità dell'incontro accaduto.

g) Il settimo caso è quando si espleta la propria azione, mentre l'avversario para e risponde. Capita qualche volta, che, nel mentre si esegue un'azione, l'avversario, nel difendersene, trova il ferro e risponde; ma, nel colpire, riceve anch'egli un colpo da colui, che, nel medesimo istante, compie la propria azione. Avvenendo quest'incontro, il torto è tutto di colui che si è fatta trovare la spada nell'eseguire l'azione, poiché il suo dovere era appunto quello di eludere la parata o le parate dell'avversario.

h) L'ottavo caso è di chi vibra un'azione e colpisce l'avversario, che vuol parare e rispondere retrocedendo.

L'incontro è provocato dall'avversario che, nel parare e rispondere sciogliendo la misura, oltre all'aver ritardato la risposta, non ha messo l'opposizione.

i) Il nono caso è quando l'avversario nell'eseguire un'azione sulla spada che gli è in linea, non trovandola, in luogo di fermarsi a parare l'uscita in tempo che gli si oppone, la espleta.

La colpa dell'incontro è tutta dell'avversario che attua la battuta, il filo ecc.; perché ogniqualvolta si esegue un'azione sulla spada in line e non la si trova, è obbligo fermarsi subito, per difendersi dall'uscita in tempo; dopo di che, si potrà rispondere.

A tutti gli schermitori può capitare involontariamente di provocare un'incontro; ma coloro che, caduti una volta in un errore, lo ripetono senza invece ricorrere ai mezzi che l'arte consigli per evitarlo, si ritengono doppiamente biasimevoli; e si stimeranno veri schermitori soltanto coloro che quantunque non l'abbiano provocato la prima volta, fanno di tutto per

evitare che l'avversario, o per imperizia o per volontà, stesse per promuoverlo una seconda volta.

L'arte è molto severa verso i promotori di simili errori, perché se si tirasse con spade vere, non si verificherebbero; al contrario, molte volte la garanzia del bottone provoca criteri poco artistici, che, oltre il rendere orrido un assalto, sono a detrimento del vero principio artistico, ch'è quello di toccare senza essere toccato.

§ 167.- Accademia.

L'accademia è una mostra artistica, tendente sempre a rafforzare lo sviluppo ed il progresso dell'arte.

Queste gare pubbliche giovano molto agli schermitori, i quali sono in esse costretti alla più scrupolosa ed esatta esecuzione artistica, esponendosi ad un critico e severo giudizio.

Quegli che dà l'accademia, od il più anziano fra gli schermitori che vi prendono parte, prima che s'incominci a chermire, ha il dovere di portarsi sulla pedana e porgere la *smarra* (1) al dilettante o maestro, che è stato pregato di presiederla.

Ogni qualvolta uno schermitore è colpito, ha l'obbligo di alzarsi dalla guardia ed accusare il colpo, mostrando con la mano sinistra il punto ove è *toccato*. Quando si nota soverchia stanchezza in uno dei due schermitori, il presidente avrà cura di chiamare *le due belle*, vale a dire, le due ultime poste in guardia.

È inutile l'aggiungere, che, durante l'assalto e dopo, il vincitore deve sempre mostrarsi cortese verso l'avversario, come questi non deve far trasparire l'ombra della dispiacenza pel disotto avuto: ed entrambi, a convincerne maggiormente gli astanti, si stringeranno la mano, prima di scendere dalla pedana.

---

(1) Sino a pochi anni addietro si usava eseguir la lezione con un fioretto molto più pesante di quello, col quale abitualmente se ne faceva uso negli assalti. Questo fioretto chiamatasi smarra, come lo si chiama ancora. Si offre tal arma, a preferenza d'un fioretto qualunque, per denotare che chi presiede l'accademia rappresenta l'arte severa.

§ 168. - Diritti e doveri di chi presiede un assalto.

Tutti gli schermitori, nonchè gli astanti, dovranno riconoscere in chi presiede un assalto, sia in privato, sia in pubblico, la massima autorità; e dal momento che entra nell'esercizio delle sue attribuzioni, nessuno potrà permettersi di discutere tutto quanto egli crederà di decidere, secondo il suo modo di vedere; tanto più che tale carica deve sempre essere affidata a persone molto competenti e stimate.

Il presidente di uno o più assalti ha l'obbligo di regolarne la durata. Farà schermire prima i deboli e poi i forti, allo scopo di accrescere l'attenzione del pubblico. Il suo posto è alla metà della pedana, sulla quale stanno gli schermitori, sia per dominare ugualmente i loro petti, sia per dividerli, non appena fossero troppo vicini, e far loro riprendere la dovuta distanza.

Spetterà soltanto a lui decidere le questioni artistiche, che potranno sorgere, dando torto a chi lo merita, ed esponendone il perchè. Per decoro dell'arte, nonché pel posto che egli occupa, dovrà infondere con bei modi la massima cortesia negli schermitori, ed impedire che un colpo non fosse accusato.

Potrà pure reprimere qualsiasi manifestazione che sia contraria alla sua volontà. Egli è il vero giudice di campo: ha l'obbligo di badare che gli assalti procedano secondo le più scrupolose regole artistiche e cavalleresche, essendo a lui solo attribuita la massima responsabilità. Egli rappresenta l'ordine e ne risponde.

§ 169. - Diverse maniere di legar la spada.

Il *legar la spada* non è da tutti ritenuto indispensabile; ma è indubitato che reca dei vantaggi. Oltre al servire di riposo alla

mano, dà maggiore vigorìa nell'attacco e nella difesa; garentisce dal disarmo, che è da molti ritenuto come colpo (§ 87); fa impugnare con minor forza la spada, lasciando sempre liberi i muscoli della mano, e del braccio, senza intorpidirne l'articolazione; concorre col guanto a cautelare il disopra della mano, nonchè il polso.

Anche aprendo interamente le dita, la sola legatura sarà sufficiente a tener salda la spada. È avvenuto soventi volte, nel forte di un assalto, che il fioretto siasi rotto nella spica; ebbene, la lama non è caduta in forza della legatura.

Un tempo si usò il fazzoletto di seta, che si portava al collo come cravatta. In appresso è stato introdotto l'uso dei strette fascie di filo, lunghe un metro e mezzo, ripiegate ad una delle estremità, in modo da formare un anello, nel quale possa introdursi il dito indice, o come altri usano, il dito medio.

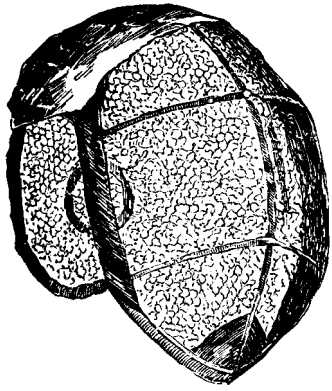
Ciò fatto, ed impugnata la spada, nel modo descritto nel § 4, si fa passare la legaccia tra il dito anulare e il medio, e, proseguendo sul manico, la si gira in senso spirale sul dorso della mano, e s'avvolge per un giro attorno al polso, passando al disotto del pomo, e, per altri giri, al disopra; dopo di che, si rimette sul manico pel lato interno della mano, e s'introduce nell'archetto di destra, ritornandovi una seconda volta, col passarla tra il medio e l'anulare, in modo da rendere sicura la spada in pugno.

L'estremità della legaccia, che ne rimarrà, s'avvolgerà al mignolo, passando all'infuori delle quattro dita.

Molti schermitori usano in detto modo la legatura per non perdere molto tempo a liberar la spada; ma altri preferiscono fare l'inverso; cioè, dopo aver introdotto il dito indice o medio nell'anello della legaccia, impugnano la spada e principiano a legarla col passar due volte nell'archetto di destra, e poi sul dorso della mano, al polso ecc.

Ve n'è un terzo, che è anche buono. S'introduce il pomo della spada nell'anello della legaccia; indi questa si passa più volte attorno al polso per mantenere fisso il pomo; poi si passa due volte nell'archetto di destra, ed il rimanente s'avvolge al dito mignolo.

In qualunque dei tre modi si leghi la spada, il risultato sarà lo stesso.

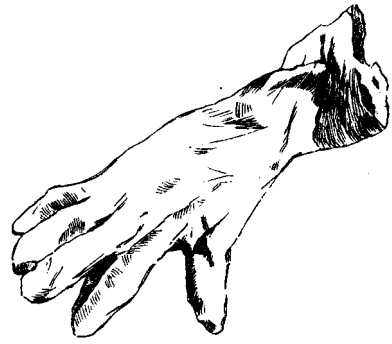


§ 170. - Maschera.

La *maschera,* che si usa a difesa del volto, è formata di una rete di ferro. Si sovrappone al capo, ove rimane stabile col mezzo di una curva di acciaio, che, partendo dalla metà della testa, termina all'occipite

.

§ 171. - Uso del guanto.



Sempre si è usato garentir la mano. Ora si adopera un *guanto* qualunque di pelle, senza imbottiture od altro.

Prive del guanto, facilmente le dita, indice, medio e pollice, potrebbero decorticarsi: il pollice contro il ricasso, il medio contro il ricasso e il gavigliano, l'indice contro il ricasso e la coccia. Il guanto garentisce anche in parte, i metacarpi della mano da qualunque strisciatura di lama, e salva il polso dalle decorticature che potrebbe produrre il pomo. E si ha certamente a soffrirne, mettendo a prova la nostra pelle contro un metallo come il ferro.

§ 172. - Corazza di tela olona.

Per la complicazione del giuoco schermistico e per la poca correttezza con la quale molti tirano, ed anche per le molte combinazioni che possono avvenire, ad evitare spiacevoli conseguenze, oltre la maschera ed il guanto, si è introdotta una garanzia pel petto, che consiste in una *corazza di tela olona*, ch'è quella stessa che serve per le vele. È dimostrato che rompendosi un fioretto o una sciabola, anche se si sarà colpito con l'arma rotta, è impossibile che avvengano funeste conseguenze, perchè la tela non si lascia facilmente perforare.

Vistone il vantaggio e il niuno impiccio, è bene dunque che ogni schermitore ne sia premunito al disotto, come fodera della giacca di scherma.

CAPITOLO SESTO

§ 173. - Considerazioni sulla meccanica della spada.

La spada, e per essa il fioretto, che ne fa le veci, è stata inventata, applicando alla sua costruzione l'istesso principio, su cui è basato un'istrumento semplicissimo, che in meccanica denominasi leva.

E' superfluo dire quale sia l'importanza della leva, e non è possibile menzionare quali e quanti servigi essa abbia reso e renda tuttora all'umanità. Per poco che si sia letto un trattato di fisica, si è al caso d'intendere tutto ciò. Basterà ricordare, che Archimede diceva <<datemi dove poggiarla, ed io solleverò cielo e terra>>, e che le macchine più utili e meravigliose, come i più umili e indispensabili utensili, sono un'applicazione di essa.

La spada può dirsi dunque una leva di terzo genere (1), come quella, che ha la sua potenza tra il punto d'appoggio (fulcro) e la resistenza.

(1) Vedi Rossaroll e Grisetti, a pag. 196 § 409 (edizione 1871).

Il suo braccio di potenza è rappresentato da quella porzione di guardia compresa fra l'estremità inferiore del ricasso, ove esso tocca la coccia, e l'ultimo terzo del manico, ove si appoggiano le dita, anulare e mignolo. Il braccio di resistenza è rappresentato da tutta la lunghezza della spada, dalla punta all'ultimo terzo del manico. Il fulcro poi ha sede in quella parte di manico, ove appoggiansi le ultime due dita della mano, le quali, appunto per la posizione che prendono, lo determinano colà. Finalmente il punto di applicazione della potenza rattrovasi al polo della coccia, ove questa incontra il ricasso (1).

Ora si sa per legge di meccanica, che il prodotto del numero esprimente la potenza, moltiplicato per l'altro, che ne denota il braccio di leva, deve essere uguale al prodotto del numero, che rappresenta la resistenza, per l'altro denotante il corrispondente braccio di leva.

Applicando questo principio alla spada si ha, che la porzione di lunghezza della guardia, rappresentante il braccio di potenza, moltiplicata per la potenza, che imprime i movimenti, deve essere uguale alla lunghezza di tutta la spada, che nominalmente costituisce il braccio di resistenza, moltiplicata per la resistenza opposta dall'avversario:

(1) Su questa figura si osserva il braccio di potenza in N B il fulcro in N, il braccio di resistenza in M N, ed il punto di applicazione nella potenza in B.

resistenza che varia col variare della forza di contrasto esercitata dalla spada di questo. Tutto ciò, ben inteso, denotando i suddetti fattori in numeri.

Ma in generale la potenza di un individuo potendo ben ritenersi espressa da un valore medio, ed essendo denotato il braccio di leva della potenza da un numero costante, poichè le spade hanno per lo più le guardie di egual lunghezza, ne segue, che nella spada il prodotto della potenza pel relativo braccio di leva è quasi sempre indicato da una quantità variabile fra limiti molto ristretti. Però questo prodotto deve per legge essere uguale ad un altro, di cui un fattore, che è il braccio di resistenza, cioè la lama, è anch'esso un numero costante, mentre l'altro fattore, denotante la resistenza opposta dall'avversario, ovvero dal ferro di questo, è un numero variabile, che aumenta o diminuisce, a seconda dei vari casi oppure delle diverse posizioni che il detto ferro prenderà.

In questo stato, ritornando alla teoria, la meccanica ci dice, che con una leva, in cui la potenza ed il relativo braccio fossero dei numeri costanti, si può, entro certi limiti, fare equilibrio ad una resistenza indeterminata, facendo variare il braccio di leva della resistenza in ragione inversa della variazione di questa.

Sicchè, se, per esempio, il prodotto della potenza pel suo braccio di leva fosse uguale a 40 e la lunghezza del braccio di resistenza uguale a 40, variando la resistenza da 4 a 8, il corrispondente braccio di resistenza dovrà da 10 diventare 5, ossia ridursi alla metà, perchè la resistenza è divenuta doppia; e così viceversa.

Applicando ciò alla spada, ed aggiungendovi lo studio speciale di sapersi servire di quel meraviglioso complesso di leve e di molle che formano il corpo umano (l), si ha la scherma; la quale appunto per ciò si definisce da alcuni una scienza, poiché infatti essa non è che una applicazione, un caso particolare di una vera ed esattissima scienza, qual è la meccanica.

(1) Vedi Rossaroll e Grisetti,annotazioni a pag. 196.

E la scherma, con i suoi precetti e le sue regole basate su rigorosi principii scientifici, ossia su verità inoppugnabili, insegna come bisogna atteggiare è muovere le diverse parti del corpo, per ottenere costantemente l'equilibrio di esso nelle diverse posizioni o movimenti, che prescrive, per potere offendere il proprio avversario e difendersi da lui. Insegna, inoltre, come servirsi di quella leva, che dice si spada, e quindi in qual modo debba variare la lunghezza del proprio braccio di resistenza, ossia il punto in cui la propria lama deve incontrare, toccare, urtare quella dell'avversario, per rendere inefficace la massima resistenza di costui alla propria offesa, e per annullarne la potenza offensiva con la propria difesa.

Perciò in ogni azione sia di offesa sia di difesa, il braccio utile di resistenza varia in lunghezza, secondo la posizione del punto, in cui la propria spada ha contatto con la nemica; sicchè, nello schermire, il braccio di resistenza si ritiene esteso sino a tal punto (1).

§ 174. – Parate.

Seguitando ora ad applicare la su esposta teorica riguardo alle parate, si osserva, che una parata, per riuscire efficace, deve incontrare la spada avversa in un punto tale, da neutralizzare totalmente il movimento offensivo, che questa esegue. Per ottenere ciò, bisogna far opposizione alla potenza della spada avversaria, potenza che si trasforma in resistenza pel proprio ferro, in modo da vincerla completamente.

(1) Vedi Rosaroll e Grisetti, a pag. 196 § 40

A questo scopo è d'uopo impiegare, con la propria spada, ossia leva, un braccio di resistenza minore di quello di cui si serve l'avversario. In questo modo, appena la punta nemica incontrerà la propria lama, si disporrà di un braccio di resistenza più corto di quello dell'avversario, e quindi atto a vincere una resistenza maggiore di quella che il suo lungo braccio di leva, ossia lama, gli permette di esercitare in tal momento: ciò perchè, come si è detto, l'efficacia dei rispettivi bracci di resistenza, è in ragione inversa della loro lunghezza, determinata dal punto di contatto delle due spade.

Ora, per garantirsi completamente dall'azione dell'avversario, bisogna opporre ad essa la massima difesa, di cui si dispone, supponendo la detta azione efficacissima e non mancante di niun requisito in rapporto al tempo, velocità e misura. Ma la massima difesa, per quel che concerne l'arma, è rappresentata da un braccio di resistenza, per quanto è possibile, piccolo e vicino alla potenza.

Quindi, per difendersi validamente, ossia per parare, bisogna incontrare la lama avversaria assai vicino alla propria coccia. Il risultato di queste riflessioni sulla teoria della leva si traduce in ischerma a questo modo, che bisogna parare col forte della propria lama.

§ 175. - Fili.

I *fili* di spada sono quelle azioni, che, più evidentemente delle altre, sono basate sulla virtù meccanica della spada, considerata come una leva. Infatti, eseguendosi essi o sul legamento o sulla spada in linea dell'avversario, il loro compito è quello di giungere al petto di lui, non ostante la difesa, che già lo protegge.

Il che è possibile solamente, allontanando cotesta difesa, almeno per quanto basta a dar adito al proprio ferro.

Ora la spada, essendo un corpo cuneiforme, ha il vantaggio di procacciarsi più largo accesso, a misura del cammino che percorre a contatto di una qualunque superficie di

opposizione. Perciò l'attrito, che si ottiene avanzando il filo della propria lama, adoperata come una verga rigida, su quella dell'avversario, basta da sè solo a dare accesso al petto di costui. Ma bisogna poter vincere la forza passiva che l'avversario oppone con la sua spada sulla linea, oppure mediante la posizione di difesa che prende col suo legamento.

Per vincere quindi siffatto stato d'inerzia, rappresentato principalmente dalla posizione della spada avversaria, fa d'uopo scostar questa, prendendola dal suo punto più debole.

Ciò si ottiene, impiegando un braccio di, resistenza piccolissimo, in confronto di quello dell'avversario. Perciò è che, *i fili di spada si eseguono mettendo il proprio forte (1) Sul debole della lama avversaria è cominciando da quel punto a strisciare su di essa.*

§ 176. - Battute.

Le battute in generale (2), siccome i fili, sono altresì basate sul principio di arrivare al petto dell'avversario non ostante la difesa da costui opposta con la sua spada in linea, col suo invito, oppure col suo legamento.

---

(1) L'estremità inferiore del forte è il punto che ha la proprietà di reggere il maggior peso e quindi di vincere la maggior resistenza (Vedi Rossaroll e Grisetti, a pag. 198).
(2) Sotto tal nome s'intendono compresi anche gli sforzi di spada.

Per esse dunque è applicabile lo stesso ragionamento fatto poc'anzi a proposito dei fili, ma procurando la direzione al proprio ferro, mediante l'effetto delle due forze di gravità, e di proiezione insieme combinate.

La gravità spiega la sua azione, mercè il peso della propria lama, che cade sull'avversaria. La forza di proiezione poi, è quella, che lascia cadere la propria lama sull'avversaria, cominciando a scostarla nel primo movimento dalla posizione di difesa, per l'impulso che le aveva dato. Perchè dunque la gravità spieghi la sua maggiore efficacia, si prescrive di alzare la punta della propria spada, prima di battere, affinchè il peso di questa aumenti cadendo dall'alto, e l'urto quindi sia più violento. Perchè poi la forza di proiezione riesca a procacciare l'adito alla propria lama, scostando quella avversaria col primo urto, e a guadagnarne i gradi, coadiuvata dalla gravità, e necessario che essa sia diretta ad un punto della lama avversa, ove questa non possa opporre una resistenza uguale a quella di cui si dispone col proprio ferro, nell'eseguir l'azione di battuta.

In altri termini, bisogna battere la spada avversa nel suo punto più debole, e, per maggior sicurezza, disporre in quel momento, sulla propria lama, di un braccio di resistenza, atto a vincere qualunque forza, che può opporre l'avversario.

Ecco dunque spiegato il perchè si prescrive, nell'esecuzione della battuta, di porre il proprio forte sul debole della spada avversaria.

§ 177. - Precedenza della punta.

In seguito a quanto di sopra si e detto a proposito della spada ritenuta come leva di terzo genere, convien fare un'ultima osservazione analitica sulla precedenza della punta, tanto raccomandata in tutti i trattati di scherma.

Uno schermitore, per raggiungere lo scopo che si pro pone con la propria offesa, deve annullare la resistenza oppostagli dall'avversario, con renderne vana, ossia tarda, la parata. Per ciò fare è mestieri servirsi della propria leva, in modo da impiegare un braccio di resistenza più corto, ossia più valido

di quello di cui farà uso l'avversario nel momento, che la lama di quest'ultimo incontrerà la propria.

Ora, ciò non si può ottenere, se non anticipando il movimento della propria punta su quello della gamba. Così, la lama avrà già percorso un certo cammino, cioè il proprio braccio di resistenza sarà già divenuto più corto, quando l'avversario si accingerà alla parata; e lo sarà ancora dippiù, quando s'incontrerà col ferro dell'avversario. Sicchè, eseguendosi un'azione di due o più movimenti, bisogna sempre che la punta la inizii, serbando un'impercettibile precedenza, per raccorciare il braccio della propria leva, e rendere così più difficile la difesa avversarla.

§ 178. - Alcune espressioni notevoli nel linguaggio della scherma.

Essere in linea, vuol dire essere sulla linea direttrice, dalla quale i buoni schermitori non debbono mai uscire, se non per eseguire un'inquartata o una passata sotto.

Cambiare d'invito o di legamento, vuol dire passare da un invito, da un legamento, ad un altro invito, ad un altro legamento, offrendo all'avversario un bersaglio diverso.

Dominare i gradi del ferro, dicesi quando col proprio forte si tien soggetta la spada avversa, dominandone il debole.

Tempo comune, dicesi allorquando i due schermitori partono ad uno stesso tempo, con un'azione, credendo ciascuno che il rispettivo avversario stesse per la difesa.

Posta in guardia o ripresa, dicesi la continuazione non interrotta di più azioni, che eseguono scambievolmente i due schermitori in un'assalto.

Rubare la misura, dicesi l'avvicinarsi o l'allontanarsi col piè sinistro dall'avversario, senza fargliene accorgere.

Schermitore, è colui che riunisce tutti i requisiti che l'arte

richiede, cioè esatta conoscenza del tempo e della misura, destrezza e velocità.

Tiratore, è chiunque maneggia in un modo una spada o sciabola, senza punto starsi ai precetti artistici.

Risolversi ad uscire in tempo, è quando, dopo che si è iniziata la difesa, invece di seguire parando i movimenti dell'avversario, gli si esegue un colpo d'arresto, che lo inabilita alla continuazione.

Forconare, è il modo col quale tirano gli inesperti, cioè portando indietro il braccio, per poi vibrare un colpo, come si agisce col forcone.

Dar cappotto, dicesi quando uno schermitore batte il suo avversario, senza farsi mai colpire.

Tatto del ferro, è il collocare la propria spada sull'avversaria, per scorgere in qual momento questi voglia attaccare; il che, oltre a rendere più facile la difesa, agevola puranche le uscite in tempo. Ma se, in luogo di un semplice contatto, si farà pressione sulla spada avversaria, sarà dannoso, poichè la propria andrà a cadere, allorquando l'avversario staccherà la sua.

Frase, dicesi lo espletamento di un'azione, seguita da due o tre parate e risposte, senza alcuna interruzione.

Invitare, dicesi l'offrire il mezzo all'avversario d'iniziare una azione, o scovrendo il proprio petto, o mettendo la spada in linea.

Rinforzare i gradi, dicesi il guadagnare meglio i gradi della spada avversa.

Precedenza della spada, è quel movimentò d'inizio, che devo avere la punta della spada in qualsiasi azione, per trovarsi sempre in antecedenza del corpo.

Farsi la misura, vuol dire mettersi alla dovuta distanza camminando, per non essere sorpreso da un colpo, che l'avversario potrebbe tirare, a misura di piè fermo.

Sciogliere la misura, vuol dire retrocedere di uno o più passi.

Seguir la spada, vuol dire secondare la spada avversaria in tutti i suoi movimenti, buoni o cattivi.

Concorrere con le spalle, dicesi quando, in luogo di schermire per solo movimento di pugno, s'irrigidisce talmente il braccio da impegnare anche il concorso della spalla destra. Cosa che è molto dannosa e che costituisce un gran difetto, perchè nuoce alla velocità, nonchè alla

naturalezza tanto necessaria nello schermire.

Incontro, dicesi quando due schermitori si colpiscono nel medesimo tempo.

Contraria, dice si qualunque movimento valevole a render vana l'azione di offesa e difesa dell'avversario, terminando con la stoccata.

Corpo a corpo, equivale a stretta misura, cioè dicesi quando entrambi gli schermitori son tanto vicini, da non poter schermire, se non vibrando forconate.

Mano dura, dice si quando s'impiega troppa forza nello schermire.

Prendere il tempo, dicesi quando uno schermitore profitta del momento preciso, per eseguire un'uscita in tempo.

§ 179. –Corrispondenza di alcune voci della scherma italiana con altrettante della francese.

La misura …….	- La mesure	
La stretta misura……..	- Corps à corps	
Linea alta e linea bassa	- Ligne haute, ligne basse, ou dessus et dessous	
Il saluto…….	- Le salut	
La guardia ……	- La garde	
La botta dritta o stoccata ……..	- Le coup droit	
Il ritorno in guardia ..	- Se relever en garde	
L'opposizione ……	- L'opposition	
Il legamento …..…….	- L 'engagement	
La cavazione ……..…	- La degagement	
Il passo innanzi …….	- La marche	
Il passo indietro ……	- Ropre	
La parata semplice ….	a parade simlpe	_____
La finta……..	- La feinte, ou une-deux	ou tromper
La doppia finta ……	- Le double menace, ou une-deux-trois	l'épée _____
La contro ……..	- Le contre	

La mezza contro ……..	- Le demi contre
La controcavazione ….	- Le doublement
La doppia contro …….	- Le double contre
La parata di tasto seguita dalla contro ..	- Contre oppose
Le diverse parate di tasto, ovvero di contro e poi di tasto...	- Parades composees
La risposta ……	- La riposte
Il secondo colpo ……..	- La reprise
La risposta semplice non appena si è trovato ferro….	- Risposte du tac au tac
La battuta di spada…….	- Le battement
La falsa battuta……	- Le faux battement
Lo sforzo……..	- Le froissement
Le fianconate o il filo di quarta falso……	- Liements
Il guadagno di spada o il disarmo……	- Le désarmement
Il raddoppio…….	- Le redoublement
Le uscite in tempo……..	- Coups de temps
Il colpo d'arresto……	- Le coup d'arret
L' attaccare in controtempo o lo scandaglio……	- La fausse attaque
L'appuntata…….	- La remise
L'incontro…….	- Coup pour coup

Parte III

—

Trattato della Sciabola

.....

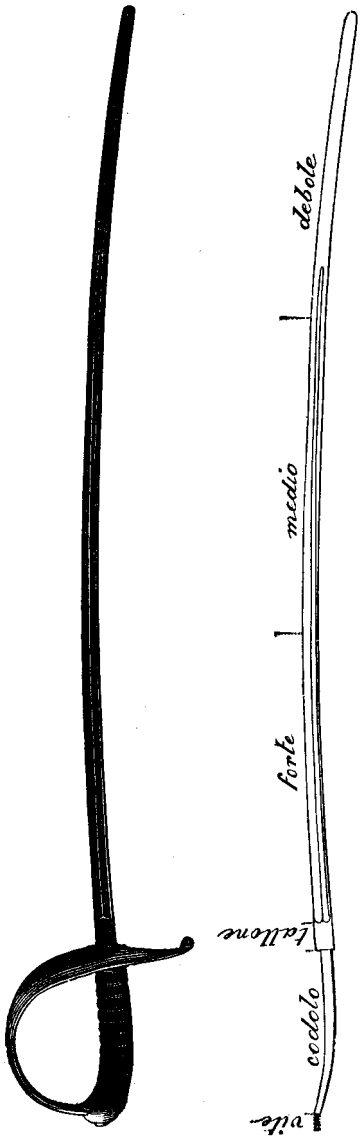
CAPITOLO PRIMO

§ I. - Scherma di sciabola.

gualmente è fondata su tempo, velocità e misura, la scherma di sciabola, non essendo che un'attuazione dello stesso principio artistico enunziato a proposito della spada, il quale non muta con qualsiasi arma. La scherma della spada ne facilita la pronta perfezione e chiarezza, giacché con la spada, a preferenza, si sviluppano e si acquistano i detti tre fattori donde risulta l'arte. Nella scherma di sciabola la velocità sarà sempre in ragione dell'elasticità che s'impiegherà nei movimenti.

Ovunque s' impiegherà rigidezza si avrà perdita di tempo. Ciò che molti ritengono sia forza non è che decisione, slancio nel vibrare un colpo: e questa decisione sarà sempre in ragione diretta della velocità. Il che importa che, tirando di sciabola, i colpi saranno di taglio o di punta; ma ciascun movimento sarà sempre fondato su tempo, velocità e misura. In ispecie, sarà molto importante saper

giocare di misura, la quale offre quei risultati che difficilmente si potrebbero ottenere con la sola parata di ferro.



PRIMA LEZIONE

§ 2.- Sciabola e sua nomenclatura.

La sciabola è un'arma di acciaio, leggermente ricurva, che ferisce di taglio e di punta. Si compone della lama e della guardia.
Nella lama si distinguono:

a) il codolo, detto anche spica, che è quella parte grezza, quadrata, che resta dopo la lama, ed ha la estremità a vite;

b) il tallone, base scoperta della lama, non scannellata, che unisce la lama al codolo;

c) la scanalatura o sguscio, leggiero e incavo longitudinale, nel mezzo della lama, che ne comprende due terzi, e serve a diminuire il peso;

d) il taglio, parte affilata della lama dal lato della guardia,

che principia sul finire del primo terzo, e termina alla punta;

e) il dorso, parte opposta al taglio;

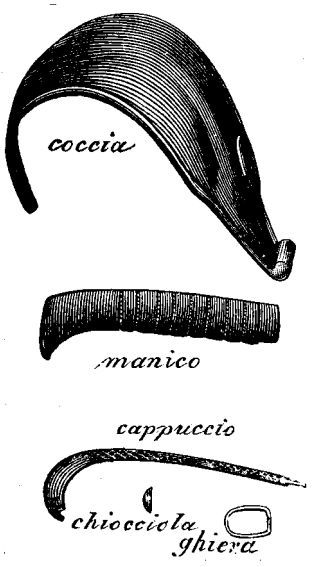
f) il falso taglio, detto anche contro-taglio, parte affilata del dorso che principia ove termina la scanalatura, e finisce alla punta della lama;

g) la punta, estremità della lama;

La lama ha abitualmente lunghezza di cent. 88, calcolata dalla coccia alla punta, compreso il tallone, ed è larga cent. 2 ed anche 2 _.

Dividendola in tre parti uguali dal tallone sino alla punta, ne risulterà la stessa graduazione, che ha la spada, cioè forte, medio e debole. La parte vicino alla coccia si dirà grado forte, quella di mezzo grado medio e la terza debole.

La lama larga dà sempre migliori risultati, mentre la stretta, quantunque maneggevole, nel dar la sciabolata si svolta, ed il più delle volte i colpi riescono di piatto.



La guardia si compone:

a) della coccia, in lamina di ferro, che per meglio cautelar la mano, è fornita di un arco, più o meno larga che chiamasi elsa: ha due fori, pei quali passa il codolo; il primo di forma rettangolare, il secondo, di forma tonda, al finir dell'elsa; la coccia ha forme varie, da preferirsi questa, qui disegnata, che garentisce la mano anche al disotto;

b) dell'impugnatura detta anche manico, pel cui asse passa il codolo è quel pezzo di legno o di osso, di forma quasi cilindrica, ricurvo nella parte superiore, per ottenere che combaci esattamente con tutte le concavità, formate dalla mano, si può pure ricoprire di pelle di pesce, di corda o di

filo metallico;

c) del cappuccio, che è un pezzo dello stesso metallo della coccia, e serve a sostenere il manico, coprendone la sommità ed abbracciandone il dorso; la parte superiore è di forma concavo-convessa, ed ha un foro al centro, dal quale ne viene ad emergere per un centimetro la vite del codolo, ed ha anche uno spacco sul lato dell'elsa, nel quale entra l'estremità di questa: la parte inferiore del cappuccio, che abbraccia il dorso del manico è di forma piatta e rigata per non far scivolare il pollice, e per dirigere meglio i colpi, e termina rinchiusa nella ghiera;

d) della ghiera, piccola fascia sempre del medesimo metallo della coccia, che cinge e rinforza l'impugnatura alla sua parte inferiore per garentirla dalle possibili spaccature;

e) della chiocciola, che si avvita all'estremità del codolo emergente dal cappuccio, e rende così salda e compatta tutta l'arma.

§ 3. - Equilibrio della sciabola.

Ritiensi equilibrata una sciabola quando tutte le parti, sopra descritte, sono di un determinato peso, da consentire che il centro di gravità, che trovasi nel forte della lama, sia a quattro dita dalla coccia. Ponendo al disotto della lama le quattro dita, indice, medio, anulare e mignolo, con quest'ultimo accanto alla coccia, e togliendo le altre, bisogna che la sciabola resti in perfetto equilibrio sul solo indice. Se cadrà dal lato della punta, è segno che la lama è pesante; se dal lato della guardia, che l'assieme della stessa è sproporzionato. In qualunque dei due casi, è mal fatto servirsene.

§ 4. - Modo d'impugnare la sciabola.

La sciabola s'impugna come un bastone, ma col dito pollice basato lungo la parte rigata del cappuccio, e le

quattro dita strette intorno all'impugnatura, col mignolo che poggia sul finire dell'elsa, in modo che l'estremità superiore del cappuccio sporga alquanto disotto il mignolo.

Per bene impugnare la sciabola col minimo impiego di forze, e senza che scivoli nella mano, é necessario che il manico combaci perfettamente con tutte le concavità formate dalla posizione della mano, e che il dito pollice non urti contro la coccia, e che la parte superiore dell'impugnatura sia un po' ricurva, per modo che il dito mignolo possa bene appoggiarsi sull'estremità posteriore dell'elsa. A questo modo l'impugnatura non girerà nella mano, le dita si potranno riposare, e le rotazioni, che seguono le sciabolate, saranno facilitate.

Con la sciabola, così impugnata, la posizione normale dell'articolazione del pugno darà per risultato un sensibile angolo dalla parte esterna coll'avambraccio.

§ 5. - Posizioni di pugno.

Le *posizioni di pugno* , che possono servire nella scherma di sciabola, sono: di prima, di seconda, di terza, e di quarta.

Queste posizioni si eseguono nello stesso modo che con la spada. (Vedi pag.36,37,38, Trattato di spada).

La *prima*, si ha quando s'impugna la sciabola, come si è detto nel § 4, col braccio steso e col pugno all'altezza delle spalle, formando una sola retta, e si volge il pugno in fuori, per modo che le unghie risultino rivolte a destra ed il pollice verso terra col taglio in su.

La *seconda*, si ha quando si girano le unghie esatta mente al suolo, in modo che il pugno si trovi perfettamente prono, al livello della mammella, col taglio a destra.

La *terza*, che è l'opposto della prima, si ha con le unghie rivolte in dentro dal lato del petto e col taglio rivolto al basso.

La *quarta*, che è l'opposto della seconda, si ha con le unghie rivolte in sopra, in modo che il pugno si trovi esattamente supino, e col taglio rivolto a sinistra, cioè in dentro.

Oltre le citate quattro posizioni, ve ne hanno ancora due

dette intermedie, che sono di *seconda in terza*, e di *terza in quarta*.

La *seconda in terza* si otterrà girando il pugno legger mente da destra a sinistra, in modo che non resti situato né di seconda né di terza, ma che invece il taglio risulti in una linea perfettamente diagonale al suolo.

La *terza in quarta* , che non sia né terza né quarta, si avrà col pugno e col taglio perfettamente diagonale, ma in senso opposto della seconda in terza, cioè con le unghie rivolte quasi in sopra.

La posizione di quarta è quella che consente la mas sima tensione del braccio; ma è pericoloso servirsene, perché le dita rimangono scoverte.

§ 6. - Linea di offesa.

Dicesi la sciabola sulla linea di offesa, sempre che trovasi in linea retta col petto dell'avversario, e che, avanzando su lui, lo si potrà offendere.

§ 7. - Linea direttrice.

Situati due schermitori l'uno di fronte all'altro, con i piedi quasi ad angolo retto, s'intenderà per linea direttrice quella retta che passa pei due centri dei talloni sinistri dei due schermitori, e per gli assi dei loro rispettivi piedi destri.

§ 8. - Prima posizione.

Dopo aver appreso la nomenclatura e graduazione della sciabola, il modo di impugnarla e di riconoscerne

l'equilibrio, le posizioni di pugno, e che cosa s'intende per linea di offesa e per direttrice, si farà fronte all'avversario, stando ritto della persona, formando coi piedi un angolo quasi retto, col destro lungo la linea direttrice, col corpo perpendicolare sulle anche, e tenendo alta la testa con gli occhi fissi in quelli dell'avversario, con le spalle ad uguale altezza fra loro, si porterà la sciabola al lato sinistro, come se si volesse mettere nel fodero, per modo che la punta tocchi quasi a terra; (vedi pag.39, Trattato di spada) le dita della mano sinistra, ad impedire che sieno ferite, si terranno nella cintura. Così si starà in *prima posizione*.

§ 9. - Saluto.

Essendo il saluto una doverosa cortesia verso l'avversario e gli astanti, è obbligo d'ogni schermitore non esimersene, sia nella lezione, sia nell'accademia.

Stando in piedi, rimpetto all'avversario, con la mano sinistra nella cintura, dopo aver presa la dovuta distanza, cioè con le punte che appena si tocchino, girando il pugno di quarta, si alzerà la punta della sciabola, piegando l'avambraccio e portando il pugno a livello del mento e poco distante da questo.

Da tale posizione, rimettendo l'arma sulla linea, col pugno di quarta, si saluterà pel primo l'avversario; poi, con un secondo saluto, si volgerà la testa verso sinistra, facendo descrivere contemporaneamente alla sciabola un circolo al disopra ed intorno alla testa, quasi come se si volesse vibrare un molinello orizzontale alla figura interna (§ 21); e così si saluteranno tutti coloro che si trovano dal lato del proprio petto, cioè alla propria sinistra: in ultimo si volgerà la testa verso destra, facendo descrivere alla sciabola un altro circolo, ma da sinistra a destra, al disopra ed intorno alla testa, come se si volesse vibrare un molinello orizzontale alla figura esterna (§ 21); e così si saluteranno tutti coloro che si trovano alle proprie spalle, cioè alla destra. Dopo di che, si andrà in guardia nel modo prescritto nel § 10.

§ 10. – Guardia.

La guardia indica l'esser pronto, sia alla difesa, sia all'offesa. La perfezione della guardia contribuisce non poco a quella delle azioni.

Essa si esegue in due movimenti:

Primo, partendo dalla prima posizione indicata nel § 8, si descriverà un arco di circolo, da sotto in sopra, col portar la sciabola sulla linea di offesa, passandola rasente le gambe, col pugno di seconda;

Secondo, girando il pugno di seconda in terza, piegando il braccio nell'articolazione del gomito in guisa da portarlo quasi contro il fianco destro, e situando la punta della sciabola all'altezza ed in direzione del mento avversario, si piegheranno le ginocchia, senza mai far perdere al tronco la sua perpendicolare, e si porterà innanzi il pie' dritto sulla direttrice per la lunghezza di due piedi, con due battute, comprendendo in ogni battuta lo spazio di un piede del tiratore (1).

Questa si dirà guardia *di terza*.

Un'altra guardia, anch'essa importante, è quella di prima, che si ottiene al seguente modo. Messa la sciabola sulla linea di offesa, si va in guardia con le due battute di piede, piegando il gomito ed alzando il pugno al livello della fronte, col piazzarlo di prima, con la punta alquanto innanzi diagonalmente verso terra, in guisa da formare con l'avambraccio un angolo ottuso (2).

(l) La larghezza della guardia non ha regola fissa, potendo variare in ragione della statura.

(2) La guardia di prima è sempre da preferirsi, offrendo maggior prontezza alle parate; ma siccome non si può sempre osservare per la facile stanchezza che dà al braccio, così si potrà variare con quella di terza; ma i vantaggi che offre la guardia di prima, non li offre la terza.

Guardia di terza
(veduta sia di fianco, sia di fronte).

Sia in guardia di terza, sia di prima, il corpo verrà naturalmente a trovarsi un po' avanzato, ma in perfetto centro di gravità, in modo da dividere esattamente lo spazio intercetto tra i due talloni.

Avvertenza- *Il maestro dopo che avrà osservato se il ginocchio destro cade perpendicolarmente al rispettivo calcagno, se il ginocchio sinistro sta a piombo sulla punta del piè sinistro, se i talloni e la punta del piè dritto sono sulla direttrice, farà esercitare l'allievo al seguente modo. Farà cioè, che si alzi in piedi, portando il tallone sinistro dietro al destro, e la sciabola sulla linea di offesa; e che indi ritorni in guardia, con le due battute di piede. Dopo avergli fatto ripetere diverse volte quest'esercizio, gli farà fare l'inverso, alzarsi cioè col piede destro ed andare in guardia col sinistro. Con questo savio esercizio si potrà essere certo che l'allievo acquisterà una guardia esatta.*

§ 11. - Riposo.

Il *riposo* si eseguirà con due movimenti:

Primo, dalla posizione di guardia, formando leva sulla gamba sinistra, si porterà il tallone destro contro il sinistro, stendendo le ginocchia e rimettendo la sciabola sulla linea di offesa, in modo da formare una linea retta con le spalle;

Secondo, si alzerà la punta della sciabola, descrivendo con la stessa un arco di cerchio; e, piegando il braccio nel gomito, la si metterà al lato sinistro, appoggiando l'avambraccio destro alla mano sinistra che gli farà da sostegno.

§ 12. - Misura.

Per *misura* s'intende la distanza alla quale debbono tenersi gli avversari nello schermire.

Sarà *misura a piè fermo* , sempre che, vibrando la sciabolata, si potrà colpire l'avversario con l'ultimo terzo della lama.

Sarà *misura camminando* , quando per colpire l'avversario, è d'uopo avanzare di un passo.

Sarà *stretta misura* , quando gli avversari si troveranno tanto vicini, da potersi colpire in qualunque punto del corpo, senz'avanzare la gamba destra.

Volendo conoscere il modo pratico d'apprenderla leggasi il § 63 del Trattato di Spada.

§ 13. - Passo innanzi.

Il *passo innanzi* si esegue con due movimenti:

Primo, senza punto alzarsi dalla guardia, si porterà innanzi il piè destro a tale distanza dal sinistro, che il calcagno venga a collocarsi là, dove stava prima la punta del piede;

Secondo, si farà percorrere al piede sinistro uno spazio uguale a quello percorso dal destro, battendolo leggermente.

§ 14. - Passo indietro.

Il *passo indietro* si esegue con due movimenti:

Primo, si porterà il piede sinistro indietro di tanto, per quanto l'intera estensione dell'articolazione del ginocchio lo consente;

Secondo, si piegherà la gamba sinistra, portandone il ginocchio perpendicolare alla punta del piede, nel medesimo tempo che si porterà il piè destro indietro, battendolo leggermente, col riprendere la posizione di guardia (§ 10).

Avvertenza. - *Il maestro baderà molto che l'allievo, sia nello avanzare, sia nel retrocedere, non incroci mai i piedi, cioè non esca dalla direttrice, e che la distanza dei piedi sia sempre costante.*

§ 15. - Doppio passo indietro.

Il *doppio passo indietro* si esegue portando il piè destro per 30 centimetri dietro al sinistro, e stendendo le gambe; quindi portando il piè sinistro dietro al destro, si riprenderà la guardia che si aveva. Eseguito con molta celerità, e comprendendo un maggior spazio, si potrà pure chiamare salto indietro.

SECONDA LEZIONE

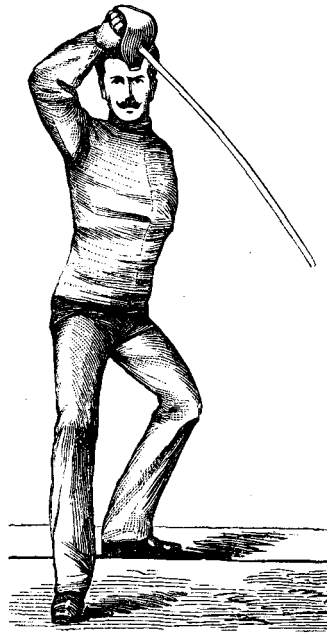
§ 16. - Parate.

Essendosi descritte le posizioni di pugno, la guardia, il modo di avanzare e retrocedere, ora si parlerà delle parate di ferro, che rappresentano il primo stadio della difesa.

Diconsi parate tutti quei movimenti, che si eseguono per difendersi dai colpi avversi.

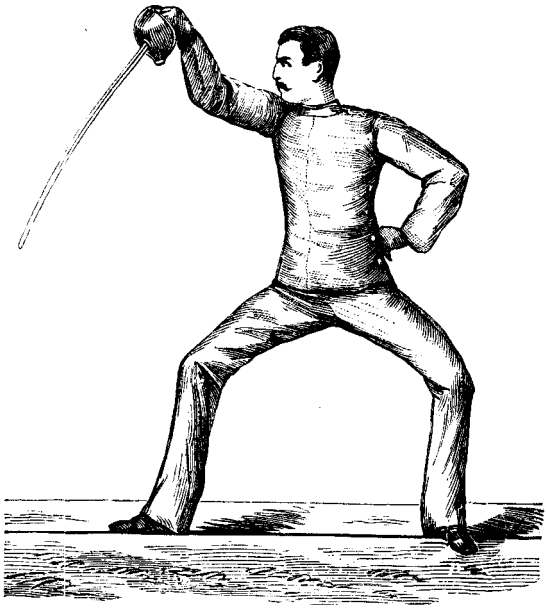
Si può parare sia col ferro, sia retrocedendo col corpo. Le parate col ferro sono *di prima, di seconda, di terza, di quarta, di quinta e di sesta.*

La *parata di prima* che difende la figura interna, il petto e l'addome, si esegue con un sol movimento, alzando il pugno a quattro dita e dirimpetto alla fronte, con le unghie rivolte alla propria destra, e col pollice rivolto in giù, con la punta della sciabola diagonalmente verso terra, col taglio in avanti, e con lo sguardo diretto all'avversario, passando tra la sciabola ed il braccio.



Parata di prima.

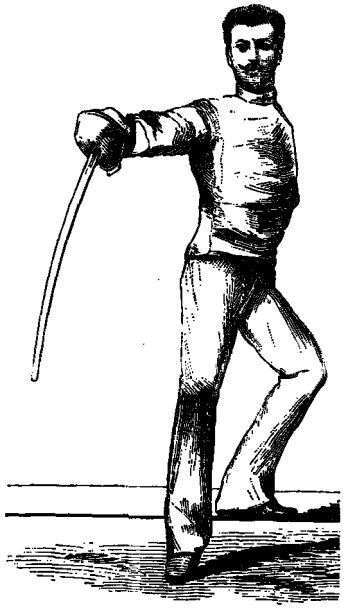
(Veduta di fronte)



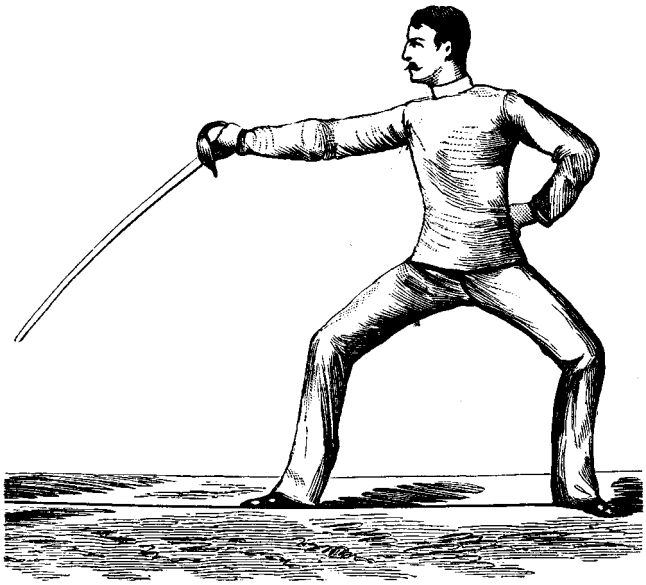
Parata di prima.

(Veduta di fianco)

La *parata di seconda* , che difende il fianco ed il braccio al disotto, si esegue col braccio quasi teso, portando il pugno verso destra all'altezza della mammella, col taglio della sciabola quasi a destra o la punta diagonalmente a destra verso terra.



Parata di seconda.
(Veduta di fronte)

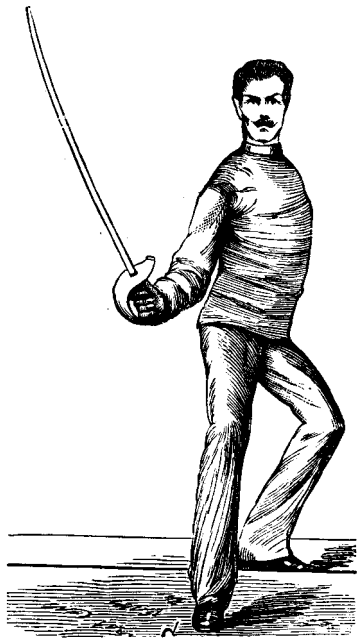


Parata di seconda.

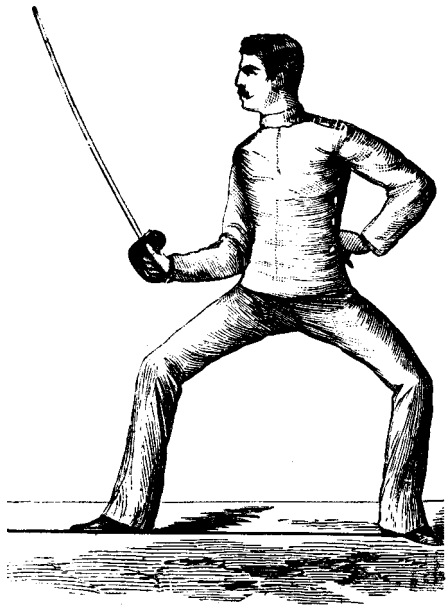
(Veduta di fianco)

La *parata di terza* , che difende il fianco e la figura esterna, si esegue col pugno di terza, accostandolo, per quanto è possibile al fianco con la punta della sciabola alquanto inclinata a destra e col taglio quasi a destra.

Il passaggio dalla parata di seconda a quella di terza, si otterrà facilmente, rialzando la punta della sciabola per sola rotazione di pugno e viceversa.



Parata di terza.
(Veduta di fronte)

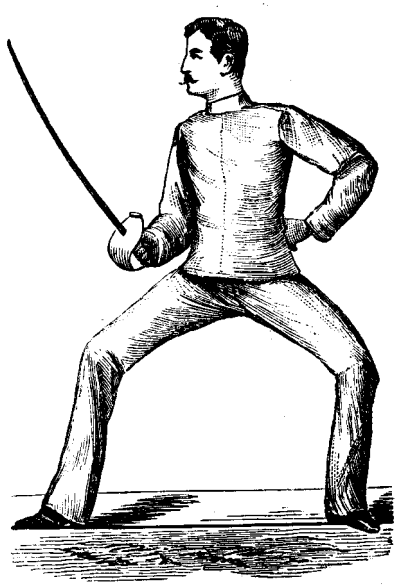


Parata di terza.

(Veduta di fianco)

La *parata di quarta* , che difende tutto il tronco dall'ad dome alla figura interna, si esegue con un sol movimento, cioè portando il pugno armato a sinistra, le unghie verso il corpo, piegando il braccio, col pugno all'altezza della cintola, e inclinando alquanto la punta della sciabola a sinistra col taglio quasi dallo stesso lato.

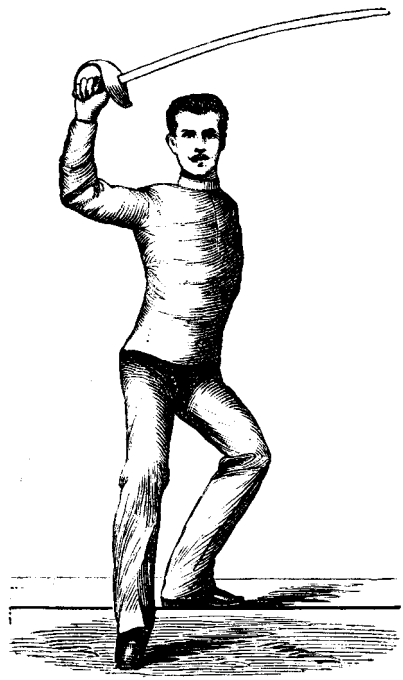
Parata di quarta.
(Veduta di fronte)



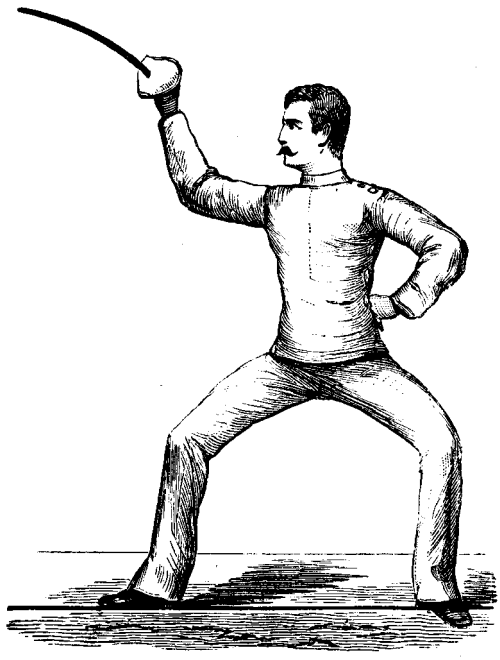
Parata di quarta.

(Veduta di fianco)

La *parata di quinta* che serve a difendersi dai colpi al capo, si esegue con un sol movimento, portando il pugno distante un palmo dalla tempia destra con le unghie verso l'avversario, col taglio della sciabola in su, e la punta alquanto più alta dell'impugnatura.



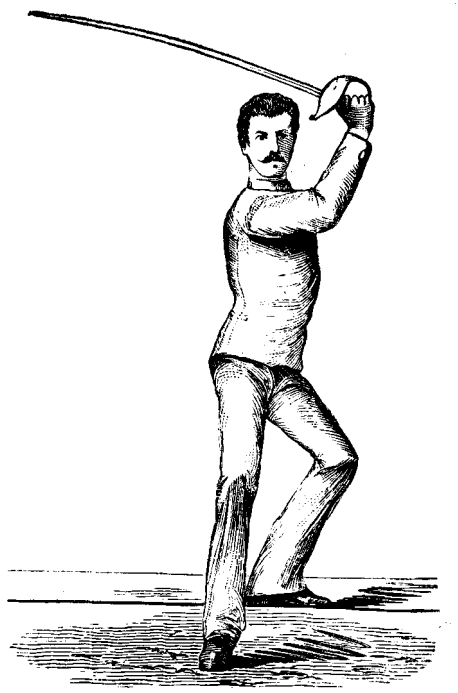
Parata di quinta.
(Veduta di fronte)



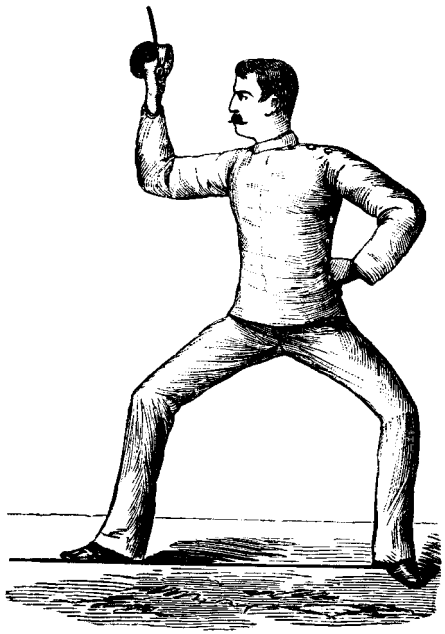
Parata di quinta.

(Veduta di fianco)

La *parata di sesta* che serve pure a parare i colpi che vengono vibrati alla testa, si esegue portando il pugno da destra a sinistra, distante un palmo dalla tempia sinistra con le unghie rivolte verso la fronte, e il taglio in alto piuttosto inclinato in avanti, con la punta a destra alquanto più alta dell'impugnatura.



Parata di sesta.
(Veduta di fronte)



Parata di sesta.

(Veduta di fianco)

Queste sei parate si diranno *di tasto*, allorquando da una parata si passa ad un'altra, percorrendo il minore spazio possibile.

Così se dalla parata di quarta si passa a quella di terza e viceversa: dalla parata di seconda a quella di prima e viceversa; dalla parata di quinta a quella di seconda e viceversa; dalla parata di quarta a quella di quinta e viceversa; dalla parata di terza a quella di sesta e viceversa; queste parate saranno tutte di tasto.

Si diranno poi *di contro*, allorquando si ritorna alla stessa parata o all'invito in cui si era precedentemente. E saranno di *mezza contro*, quando se ne percorrerà la metà del cammino; come, per esempio, quando dalla parata di terza si passa a quella di prima e viceversa; dalla parata di seconda a quella di quarta; dalla parata di terza a quella di quinta; dalla parata di quinta a quella di prima.

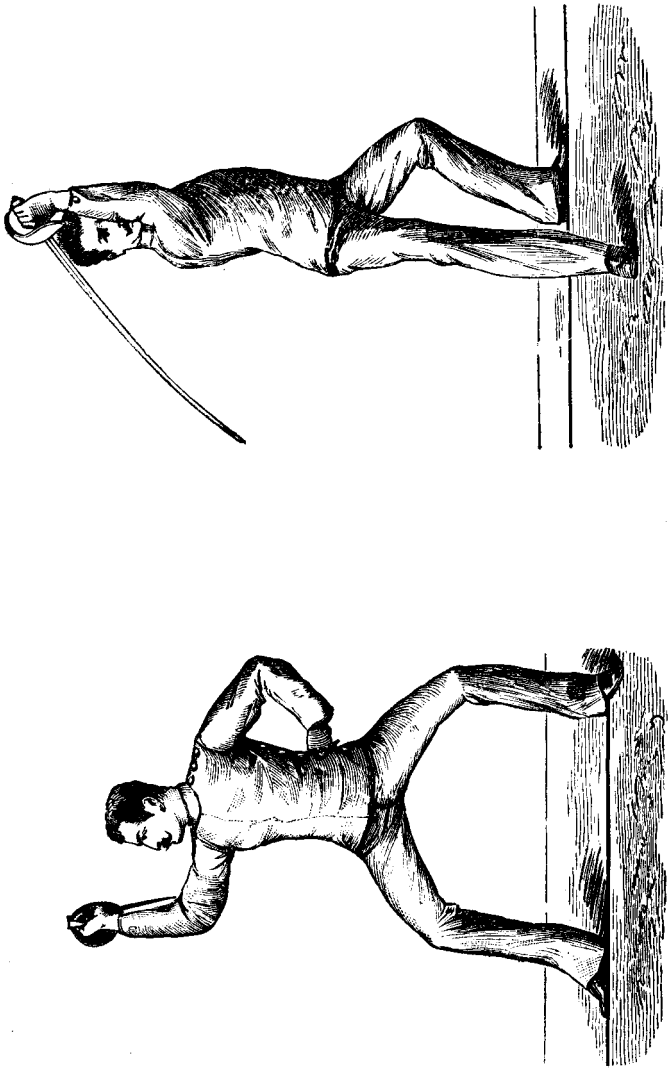
Le parate di quarta e di sesta si diranno *di ceduta*, se, cedendo nel polso, seconderanno l'azione dell'avversario, senza smettere il contatto del ferro di costui.

La *ceduta di quarta*, che si usa quando l'avversario dalla sua parata di seconda, risponde di filo col colpo di punta o di taglio al disotto del ferro, si esegue secondando l'azione dell'avversario, coll'abbassare il pugno; col cedere nel polso e coll'alzare insieme la punta della propria sciabola, ottenendo, come risultato, la parata di quarta bassa, in luogo di quella di seconda.

Ceduta di quarta.
(Veduta sia di fianco, sia di fronte)

La *ceduta di sesta*, che si attua quando l'avversario dalla sua parata di quarta risponde alla figura esterna, ovvero contro il tocco di sciabola e taglio alla figura, si esegue abbassando la punta della sciabola diagonalmente verso terra dal lato destro, piegando il gomito, nel tempo stesso che si porta il pugno rimpetto, ma al disopra all'occhio sinistro, in modo che lo sguardo sia diretto al maestro, passando tra la sciabola ed il braccio. È questa la sola parata atta a difendere prontamente dai detti colpi; e si usa in luogo della parata di quarta, che sarebbe qui ineseguibile, e della parata contro di terza.

Avvertenza. - *Tutte queste parate col ferro occorre sempre eseguirle, offrendo il taglio della propria lama e propriamente il primo terzo, cioè il forte.*



Ceduta di sesta.
(Veduta sia di fianco, sia di fronte)

§ 17. - Inviti.

L'*invito* si ha sempre che si scovre un bersaglio allo avversario per invogliarlo ad eseguire un'azione.

Gl'inviti sono cinque, cioè di prima, di seconda, di terza, di quarta e di quinta.

Essi si eseguono allo stesso modo delle cinque parate descritte nel § 16. Volendo invitar di prima, s'andrà alla parata di prima, e così di seguito per le altre.

TERZA LEZIONE

§ 18. - Molinelli.

Diconsi *molinelli* quei movimenti di rotazione che si eseguono con la sciabola, e che sono basati principalmente sull'articolazione del pugno, col minimo concorso di quella del gomito, nel vibrar colpi di taglio in tutti i sensi. Un tale utilissimo esercizio, rafforza il pugno e gli fa acquistare tutta quell'agilità che tanto abbisogna per maneggiar bene e con destrezza la sciabola; dà pure l'esatta direzione del taglio e rende salda l'arma in pugno. La sciabolata, per avere il suo massimo effetto, deve essere vibrata da braccio piegato, perché in tal modo si avrà il vantaggio di aumentare di elasticità e violenza; e per conseguenza, essa raggiungerà maggior efficacia.

I molinelli si distinguono in *diagonali* e *orizzontali.*

I *diagonali*, se sono diretti dall'alto in basso, diconsi *fendenti*, se dal basso in alto, *montanti*.

Il *fendente* è quello che, partendo dalla spalla destra o

sinistra dell'avversario, taglia sino al fianco opposto alla spalla, ove s'è principiato.

Il *montante* è quello che, partendo dal fianco destro o dall'addome dell'avversario, termina alla spalla opposta.

I molinelli *orizzontali* alla figura, possono darsi sia da destra a sinistra, sia da sinistra a destra dell'avversario.

§ 19. - Molinelli fendenti.

I *molinelli diagonali dall'alto in basso , o fendenti* , sono due, cioè da sinistra a destra, e da destra a sinistra dell'avversario.

Il molinello da sinistra a destra, si esegue in due movimenti:

Primo, dalla guardia di terza si stenderà il braccio, col pugno girato di terza in quarta all'altezza della spalla, col taglio verso terra;

Secondo, serbando la stessa posizione di pugno, si darà, con veemenza la sciabolata in senso diagonale da sinistra a destra; e poi girando il pugno di seconda, si ritrarrà la sciabola rasente la propria spalla sinistra, descrivendo colla punta un arco di cerchio per rimettersi in guardia.

Allo stesso modo si eseguirà l'altro molinello, ma da destra a sinistra, col pugno di seconda in terza; e si farà seguire, nel ritrarre la sciabola, una rotazione esterna, cioè alle proprie spalle; col pugno di quarta, nel momento che la si espleterà per rimettere la sciabola in posizione di guardia.

§ 20. - Molinelli montanti.

I *molinelli diagonali dal basso in alto o montanti*, si eseguono in senso inverso dei fendenti, vale a dire alzando prima la punta della sciabola e portandola accanto alla propria spalla sinistra o destra, per poi abbassarla con decisione nell'atto di vibrare la sciabolata col taglio in su, sia col pugno in prima, sia in quarta posizione.

§ 21. - Molinelli orizzontali.

Il *molinello orizzontale*, da destra a sinistra dell'avversario, dicesi *di figura esterna*, e si esegue in due movimenti.

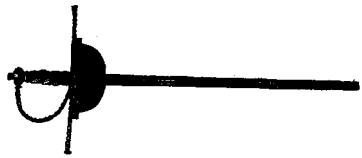
Primo, dalla guardia di terza si stende il braccio all'altezza della spalla, col pugno girato di seconda, e col taglio rivolto alla guancia destra avversa;

Secondo, si vibra la sciabolata in senso orizzontale, descrivendo con l'arma una rotazione al disopra ed intorno alla testa, e si riprenderà la posizione di guardia. L'altro molinello orizzontale da sinistra a destra dicesi di figura interna, e si esegue nello stesso modo che il precedente, ma in senso opposto dirigendolo alla guancia sinistra, col pugno di quarta.

Avvertenza. - *In tutti questi Molinelli si avrà cura, nel far rotare la sciabola, che il dito pollice non abbandoni mai il dorso dell'impugnatura, e che la rotazione sia eseguita piegando molto l'articolazione del pugno, col minimo concorso di quella del gomito, escludendo affatto quella della spalla.*

Per la prima volta si faranno eseguire per movimenti; indi ciascun molinello si eseguirà in un sol tempo. Dopo di che si faranno espletare, senza interruzione, a due per volta, prima i due fendenti diagonali, poi i due montanti, in ultimo i due orizzontali. Volendo, si potrà pure invertirne l'ordine.

Si faranno ugualmente eseguire avanzando o retrocedendo un passo.



QUARTA LEZIONE

§ 22. - Prime azioni di attacco eseguibili a piè fermo.

Le prime azioni di attacco eseguibili a piè fermo, sono:
a) la sciabolata alla testa;
b) la sciabolata alla figura interna;
c) la sciabolata alla figura esterna;
d) la sciabolata al petto;
e) la sciabolata al fianco;
f) la sciabolata all'addome;
g) il colpo di punta.

§ 23. - Sciabolata alla testa.

La *sciabolata alla testa* si esegue con un sol movimento; cioè, dalla guardia di terza, allungando il braccio innanzi, col pugno in terza posizione all'altezza delle proprie spalle e con la punta della lama al disopra della testa avversaria, in modo da formare col braccio un angolo ottuso, col taglio verso terra; si abbasserà con decisione la sciabola in senso verticale, sino all'altezza del fianco, stendendo nello stesso tempo la gamba sinistra, senza punto muovere da terra la pianta del piede, e spingendo il pie' dritto innanzi, senza strisciare, ma rasentando il terreno per la lunghezza d'un piede, in guisa che il ginocchio resti perpendicolare al calcagno.

Dopo di che, si ritornerà in guardia, col descrivere un arco di cerchio, facendo risalire la sciabola con la punta rasente la spalla sinistra, nel tempo stesso che si piegherà la gamba sinistra, portando su di essa il peso del corpo e rimettendo subito il pie' dritto al posto dond'era partito, accentuandone il movimento con una leggiera battuta di piede.

§ 24. - Sciabolata alla figura interna.

La *sciabolata alla figura interna* si esegue con un sol movimento; cioè, dalla guardia di terza, allungando il braccio innanzi col pugno in quarta posizione, e formando angolo ottuso interno con la sciabola, si vibrerà, unitamente al movimento della gamba destra, una sciabolata alla guancia sinistra in senso orizzontale da sinistra a destra dell'avversario.

Dopo di che, si ritornerà subito in guardia, eseguendo con la sciabola la rotazione descritta pei molinelli orizzontali.

§ 25. - Sciabolata alla figura esterna.

La *sciabolata alla figura esterna* si esegue con un sol movimento; cioè, dalla guardia di terza, allungando il braccio innanzi col pugno in seconda posizione, e formando angolo ottuso esterno con la sciabola, si vibrerà, unitamente al movimento della gamba destra, una sciabolata alla guancia destra, in senso orizzontale, da destra a sinistra dell'avversario.

Dopo di che, si ritornerà subito in guardia, descrivendo con la sciabola la detta rotazione.

§ 26. - Sciabolata al petto.

La *sciabolata al petto* si esegue con un sol movimento; cioè, dalla guardia di terza, stendendo il braccio innanzi, col pugno di terza in quarta, si vibrerà unitamente al

movimento della gamba destra, una sciabolata in senso diagonale, dalla spalla sinistra al fianco destro.

Dopo di che si ritornerà subito in guardia.

§ 27. – Sciabolata al fianco.

La *sciabolata al fianco* si esegue in un sol movimento, nello stesso modo descritto per la figura esterna, ma abbassando la punta, alla linea che si vuol colpire.

§ 28. – Sciabolata all'addome.

La *sciabolata all'addome* si esegue in un sol movimento allo stesso modo descritto per la figura interna, ma abbassando la punta alla linea che si vuol colpire.

§ 29. - Colpo di punta.

Il *colpo di punta* si esegue con un sol movimento; cioè, dalla guardia di terza, stendendo il braccio innanzi, col pugno alquanto alzato in seconda posizione, si vibrerà il colpo di punta al petto unitamente al movimento della gamba destra.

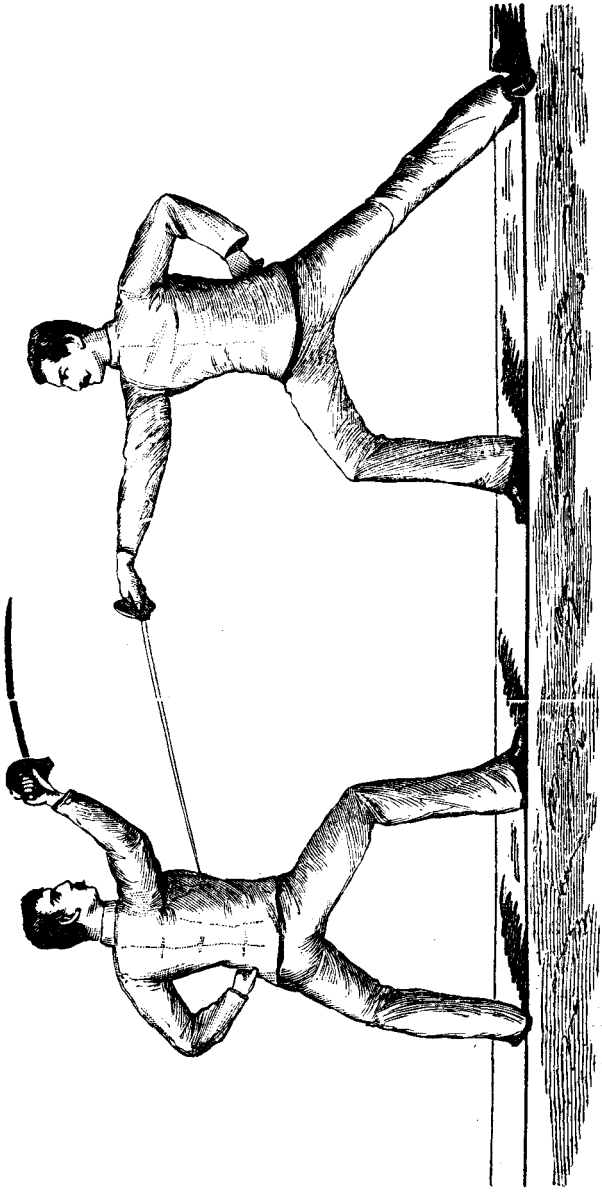
Dopo di che, si farà subito seguire il ritorno in guardia.

Avvertenza. - *Le suaccennate sciabolate e il colpo di punta si potranno pure eseguire, partendo dalla guardia di prima, ma serbando sempre le stesse posizioni di pugno, nonché il costante anticipo del ferro, e vibrando le sciabolate nelle direzioni prescritte.*

QUINTA LEZIONE

§ 30. - Esercizi.

Come esercizi si faranno eseguire le prime sei parate descritte nel § 16, le sei sciabolate ed il colpo di punta, sia avanzando, sia retrocedendo di un passo.



Colpo di punta.

SESTA LEZIONE

§ 31. - Risposta semplice.

Per risposta s'intende quel colpo, che si vibra all'avversario, in seguito ad una parata. Sempre che nel rispondere s'impiegherà un sol movimento, si dirà risposta semplice

Dalla parata di prima, si può rispondere:
a) alla *testa;*
b) alla *figura interna*;
c) al *petto;*
d) col *colpo di punta;*
e) all'*addome;*
f) al *fianco*.

Dalla parata di seconda, si può rispondere;
a) di *filo col colpo di punta al disotto del ferro avverso*;
b) di *taglio all'addome* anche al disotto del ferro avverso;
c) alla *testa*;
d) alla *figura;*
e) col *colpo di punta al petto.*

Dalla parata di terza, si può rispondere:
a) di *filo al disopra del ferro avverso*;
b) di *taglio al disopra del ferro avverso*;
c) alla *figura;*
d) alla *testa;*
e) all'*addome*;
f) al *fianco;*
g) col *colpo di punta.*

Dalla parata di quarta, si può rispondere:
a) alla *figura esterna*;
b) alla *testa;*
c) al *petto;*
d) alla *figura interna*;

e) col *colpo di punta vibrato di quarta*;
f) all'*addome;*
g) al *fianco.*

Dalla parata di quinta, si può rispondere:
a) col *colpo di punta*;
b) alla *testa;*
c) al *petto;*
d) alla *figura interna*;
e) al *fianco;*
f) all'*addome*.

Dalla parata di sesta, si può rispondere:
a) alla *testa;*
h) alla *figura esterna*;
c) al *fianco*;
d) all'*addome*.

Avvertenza. - *Tutte queste risposte, dovranno essere sempre eseguite, facendo precedere il movimento della sciabola a quello della gamba, e soltanto allorchè si saranno bene apprese le parate.*

§ 32. - Modo di attuare le risposte.

Dalla parata di prima con un sol movimento si risponderà:

a*) alla testa* , svincolando la propria lama da sotto in sopra, col descrivere un arco di cerchio, e girando il pugno dalla posizione di prima, nella quale trovasi, in quella di terza, si vibrerà la sciabolata alla testa, nel modo descritto nel § 23.

Dopo di che, si ritornerà subito in guardia.

b) *alla figura interna* , eseguendo lo stesso movimento detto per la sciabolata alla testa, ma piazzando il taglio della sciabola in senso orizzontale, rivolto alla guancia sinistra avversaria, col pugno di quarta, si vibrerà la sciabolata alla guancia sinistra;

c) *al petto* , svincolando la sciabola nello stesso modo; si

vibrerà un fendente diagonale, da sinistra a destra dell'avversario, col pugno girato di terza in quarta;

d) *col colpo di punta* , drizzando la punta della pro pria sciabola sulla linea del petto avverso, girando il pugno di seconda, si vibrerà il colpo,

e) *all'addome*, si vibrerà la sciabolata nello stesso modo che alla figura interna;

f) *al fianco* , girando il pugno di seconda, si vibrerà la risposta in senso orizzontale, da destra a sinistra dell'avversario.

§ 33. - (Segue).

Dalla parata di seconda, con un sol movimento, si può rispondere:

a) *col colpo di punta* , girando il pugno di seconda, drizzando la punta sulla linea del petto nemico, si vibrerà il colpo al disotto del suo ferro, senza perderne il contatto; questa risposta dicesi di filo;

b) *all'addome*, col taglio e controtaglio si darà la risposta in senso orizzontale da sinistra a destra dell'avversario al disotto del suo ferro. Se si vorrà darla col taglio, si girerà il pugno di quarta; se col controtaglio, si girerà la seconda;

c) *alla testa*, si eseguiranno gli stessi movimenti di pugno e di lama, come dalla parata di prima;

d) *alla figura esterna* , si vibrerà una sciabolata orizzontale, da destra a sinistra, alla guancia destra, col pugno di seconda;

e) *col colpo di punta*, si vibrerà il colpo al petto, col pugno di seconda.

SETTIMA LEZIONE

§ 34. - (Segue).

Dalla parata di terza, con un sol movimento, si può rispondere:

a) *col colpo di punta* , si vibrerà il colpo al disopra della sciabola avversa, senza perderne il contatto, e girando il pugno di seconda; questa risposta dicesi di filo;

b) *alla figura interna* , girando il pugno tutto di quarta staccando la propria sciabola dalla nemica, si vibrerà la sciabolata orizzontalmente da sinistra a destra dell'avversario;

c) *alla figura esterna* , si vibrerà la sciabolata orizzontalmente da destra a sinistra dell'avversario, girando il pugno tutto di seconda;

d) *alla testa* , si vibrerà la sciabolata verticale, girando il pugno esattamente di terza;

e) *all'addome*, portando la propria arma in questa direzione, col passarne la punta al disopra ed innanzi all'avversaria, si vibrerà la sciabolata orizzontalmente da sinistra a destra dell'avversario, col pugno girato tutto di quarta;

f) *al fianco*, si vibrerà la sciabolata nel senso opposto della precedente, col pugno tutto girato di seconda;

g) *col colpo di punta* , si vibrerà il colpo al petto, senza serbare contatto di ferro.

§ 35. - (Segue).

Dalla parata di quarta, con un sol movimento, si può rispondere;

a) *alla figura esterna* , si vibrerà girando il pugno di seconda, la sciabolata alla guancia destra, in senso

orizzontale;

b) *alla testa*, si vibrerà la sciabolata verticale, col pugno girato di terza;

c) *al petto*, si vibrerà la sciabolata diagonale, da sinistra a destra dell'avversario, col pugno girato di terza in quarta;

d) *alla figura interna,* si vibrerà la sciabolata orizzontale da sinistra a destra dell'avversario, col pugno girato tutto di quarta;

e) *col colpo di punta*, si vibrerà il colpo al petto, col pugno girato tutto di quarta;

f) *all'addome,* girando anche la quarta, si vibrerà la sciabolata orizzontalmente da sinistra a destra dell'avversario;

g) *al fianco,* passando la punta della propria sciabola al disopra ed innanzi all'avversaria, si vibrerà la sciabolata, col pugno tutto girato di seconda, da destra a sinistra dell'avversario in senso orizzontale.

§ 36. - (Segue).

Dalla parata di quinta, con un sol movimento si potrà rispondere:

a) *col colpo di punta*, si vibrerà il colpo, girando il pugno di seconda;

b) *alla testa*, col pugno di terza, si eseguiranno gli stessi movimenti detti per questa risposta dalla parata di prima;

c) *al petto*, svincolando la sciabola nello stesso modo, si vibrerà invece la sciabolata diagonale, da sinistra a destra dell'avversario, col pugno di terza in quarta;

d) *alla figura interna*, girando il pugno tutto di quarta, si vibrerà la sciabolata alla guancia sinistra avversa, in senso orizzontale;

e) *al fianco*, nello stesso modo come se si volesse rispondere di punta; si vibrerà, invece, una sciabolata orizzontale da destra a sinistra dell'avversario:

f) *all'addome*, si vibrerà la sciabolata in senso opposto di quella al fianco.

§ 37. - (Segue).

Dalla parata di sesta, con un sol movimento, si potrà rispondere:

a) *alla testa*, si vibrerà una sciabolata verticale, col pugno in terza posizione;

b) *alla figura esterna* , si vibrerà un fendente orizzontale da destra a sinistra dell'avversario, col pugno di seconda, passando la propria sciabola al disopra della propria testa, col descrivere un arco di cerchio;

c) *al fianco* , si vibrerà la sciabolata nello stesso modo detto per la figura esterna;

d) *all'addome*, si vibrerà la sciabolata orizzontale in senso opposto a quella del fianco, ma col pugno tutto girato di quarta.

Le risposte che partono dalle cedute di quarta e di sesta, sono le medesime indicate dalle parate di quarta e di sesta.

Avvertenza. - *Da ciascuna delle parate descritte nel § 16 sarà anche lecito rispondere al braccio, ma senza portare innanzi il piè dritto.*

§ 38. - Ripigliata.

Sempre che l'avversario, invece di rispondere, si fermerà sulla parata, si potrà riprendere novella azione su lui. Questa ripresa di attacco, diconsi ripigliata, la quale sarà semplice, sempre che non si farà, se non un sol movimento, che in questo caso dicesi secondo colpo; e sarà di finta ogniqualvolta, invece di passare il secondo colpo, si eseguirà una finta.

Avvertenza. - *La ripigliata nello schermir di sciabola, occorre eseguirla soltanto quando si è sicurissimo che l'avversario si fermerà sulla parata, poichè il provocare incontri, sarà ancora più facile che nella scherma di spada, essendo molto più vasto il bersaglio.*

OTTAVA LEZIONE

§ 39. - Esercizio a piè fermo di parate e risposte.

Scopo di questo importante esercizio, si è di far mettere in pratica all'allievo tutti i colpi e parate suesposte, onde apprenda ad educare l'occhio e il braccio; il primo, a scorgere i movimenti avversi, il secondo ad essere lesto nel parare i colpi del nemico, nonchè nel vibrare la risposta.

Fino a tanto che non si acquista un po' di sicurezza, sia nella difesa, sia nell'offesa, sarà molto utile fermarsi ad ogni parata, ad ogni risposta, tenendo molto all'esattezza dei colpi, delle parate e al sollecito ritorno in guardia.

Maestro	**Allievo**
Invita di prima.	Vibra la sciabolata al fianco.
Para di seconda e risponde alla figura esterna.	Para di terza e risponde di filo.
Si lascia colpire.	

Invita di seconda.	Vibra la sciabolata alla figura interna.

Para di prima e risponde alla testa. Si lascia colpire.	Para di sesta e risponde alla testa.

Invita di terza.	Vibra la sciabolata alla testa.
Para di sesta e risponde all'addome. Si lascia colpire.	Para di quarta e risponde alla figura esterna.

Invita di quarta.	Vibra la sciabolata alla figura esterna.
Para di terza e risponde alla figura interna. Si lascia colpire.	Para di prima e risponde al petto.

Invita di quinta.	Vibra il colpo di punta.
Para si seconda e risponde alla testa. Si lascia colpire.	Para di quinta e risponde alla figura interna.

Avvertenza. - *Il maestro per le prime volte, sarà lento nel rispondere, perchè l'allievo possa eseguire con esattezza le parate, e così gradatamente aumentare di velocità. Tutte le azioni che si sono suesposte e che si esporranno nel seguito di questo Trattato, si sono descritte nei loro singoli movimenti, per far meglio comprendere il modo onde si compongono. Il maestro avrà cura, dopo che il discepolo avrà bene appreso quei singoli movimenti, di farglieli eseguire nel loro insieme, sempre con maggiore velocità.*

NONA LEZIONE

§ 40. - Finte semplici, di punta e di taglio.

Scopo della finta è sempre di fingere, di simulare una azione qualsiasi, per indurre l'avversario alla parata, e così colpirlo ove va a scovrirsi. Perciò, qualsiasi finta, sia di punta, sia di taglio, dovrà con tale arte, con tanta verità, eseguirsi al bersaglio scoperto, da costringere l'avversario alla parata. Il che si otterrà facilmente, essendo istintiva la difesa; e mentre l'avversario la eseguirà, lo si colpirà alla parte che avrà lasciata scoperta. Inoltre, le finte, come ogni altra azione, debbono essere eseguite con scelta di tempo, energia e naturalezza, essendo questi i soli mezzi efficaci per obbligare l'avversario alla parata

§ 41. - Finta di punta e taglio alla testa a piè fermo e camminando.

La *finta di punta e taglio alla testa* serve ad accennare un colpo di punta, a fine d'indurre l'avversario alla parata, per poi terminare con una sciabolata alla testa.

Quest'azione a piè fermo si esegue in due movimenti:

Primo, si accenna il colpo di punta, girando il pugno esattamente di seconda, protendendo il braccio sulla linea ed accoppiandovi la battuta di piede;

Secondo, girando il pugno di terza, si vibrerà una sciabolata alla testa, deludendo la parata avversaria.

Per maggior chiarezza si esporrà il seguente esempio:

Maestro	Allievo
Invita di prima.	Come primo movimento accenna il colpo di punta, girando il pugno di seconda, protendendo il braccio sulla linea accoppiandovi la battuta di piede.
Para di seconda.	Come secondo movimento, delude la parata avversaria, gira il pugno di terza, alzando contemporaneamente la sciabola al di sopra della testa, e vibra una sciabolata verticale; dopo di che si rimette subito in guardia.
Si lascia colpire.	

Ciò che si è detto per la finta di punta e taglio alla testa, a pie' fermo, s'intenderà per la stessa azione camminando, aggiungendovi soltanto un passo innanzi, nell'atto che si finge il colpo di punta; ed, a pie' fermo, in ragione della parata avversaria, si espleterà l'azione, vibrando la sciabolata al capo.

§ 42. - Finta di punta e taglio alla figura interna, a piè fermo e camminando.

La finta di punta e taglio alla figura interna, sia a piè fermo sia camminando, si esegue in due movimenti, allo stesso modo descritto per la finta di punta e taglio alla testa; se non che, si vibrerà la sciabolata alla figura interna in senso orizzontale.

DECIMA LEZIONE

§ 43. - Esercizio.

Gioverà ora eseguire, come esercizio, in ragione degli inviti che offrirà l'avversario le azioni indicate nei §§ 41 e 42 sia a piè fermo, sia camminando con le relative risposte.

Il modo di eseguirlo è il seguente: andranno in guardia il maestro e l'allievo; ed, in ragione dell'invito che il maestro offrirà, l'allievo eseguirà la finta di punta e taglio alla testa, o finta di punta e taglio alla figura interna.

Il maestro, dopo che avrà parato, risponderà come meglio crederà. L'allievo andrà in guardia a difendersi da questa risposta; dopo di che, risponderà anch'egli. Il maestro si farà colpire.

Avvertenza. - *Allorquando l'allievo avrà espletate bene le azioni di attacco, il maestro lo farà esercitare alla difesa, divenendo egli offensore; e ripeterà le stesse azioni che prima eseguiva l'allievo. Per meglio progredire, è bene ripetere le azioni già studiate, onde si consolidi vieppiù il criterio dell'allievo e si dia sicurezza al suo pugno. Così rimarranno impressi tutti i movimenti che sono di base alla scherma di sciabola.*

Questo esercizio sarà completo e proficuo, se si alterneranno le due finte, variando sempre la finale, nonchè le risposte, osservando all'esatto ritorno in guardia. Dopo che si sarà eseguito a piè fermo, lo si eseguirà camminando.

Ad ottenere maggior chiarezza e profitto artistico, sarà utile non prolungare la frase, oltre la risposta che si vibra al maestro.

UNDECIMA LEZIONE

§ 44. - Finta di punta e colpo di punta a piè fermo e camminando.

La *finta di punta* e colpo di punta è una delle azioni più efficaci nella scherma di sciabola, specie per chi, oltre la conoscenza del tempo e della misura, possiede grande velocità; è l'azione più veloce, perché consente minor cammino.

Essa si esegue in due movimenti:

Primo, si accenna il colpo di punta, nel modo descritto nel § 29;

Secondo, si delude la parata avversa cavando sempre di seconda al bersaglio scoverto.

Eccone un esempio:

Maestro	**Allievo**
Invita di quinta	Come primo movimento, accenna il colpo di punta, girando il pugno esattamente di seconda, protendendo il braccio sulla linea con accoppiarvi la battuta di piede.

Para di seconda.	Come seconda movimento, deludendo la parata avversaria vibra il colpo di punta al bersaglio scoperto.
Si lascia colpire.	

Questa stessa azione si eseguirà camminando, con l'accennare il colpo di punta unitamente al passo innanzi, e cavando, a pie' fermo, col colpo di punta, che si vibrerà al bersaglio scoverto.

DODICESIMA LEZIONE

§ 45. - Finta di testa e colpo di punta, a piè fermo e camminando.

La *finta di testa e colpo di punta* , si esegue in due movimenti:

Primo, partendo dalla guardia di terza, si stende il braccio col pugno in terza posizione, ed all'altezza della spalla, con la punta al disopra della testa, accennando una sciabolata al capo;

Secondo, nel medesimo tempo che l'avversario va alla parata, per sola rotazione di pugno, girandolo di seconda, si descrive con la punta un arco di cerchio, da sopra in sotto ed esternamente al braccio avverso, vibrando il colpo di punta nel modo descritto nel § 29.

Si dirà quest'azione camminando, qualora nell'accennare il fendente sulla testa, si avanzerà un passo, espletando a

piè fermo il colpo di punta, nel modo anzidetto.

Avvertenza. - *Nel caso che l'avversario, in luogo di parar di quinta, farà accorgere di voler parare di sesta, allora il colpo di punta si potrà pure vibrare al petto di quarta, descrivendo un arco di cerchio in senso opposto al precedente, ma sempre da sopra in sotto.*
Sempre che si accenna una sciabolata alla testa, come alla figura, non si deve elevare il pugno al disopra della spalla, per non facilitare le uscite in tempo all'avambraccio.

TREDICESIMA LEZIONE

§ 46. - Esercizio.

Nell'eseguir come esercizio, sia a piè fermo, sia camminando, tutte le azioni contenute nei §§ 44 e 45, con le relative risposte, occorrerà attenersi strettamente a quanto si è detto nel § 43.

QUATTORDICESIMA LEZIONE

§ 47. - Finta di figura interna e colpo di punta a piè fermo e camminando.

La *finta di figura interna e colpo di punta* si attua come la precedente azione (§ 45), se non che in luogo della finta alla testa, occorrerà accennare la finta alla figura.

Essa si esegue in due movimenti:

Primo, si stenderà il braccio col pugno girato di quarta, con la punta della sciabola in direzione della guancia sinistra avversaria, in modo che la sciabola formi un angolo ottuso col braccio, e si accennerà il taglio alla figura interna;

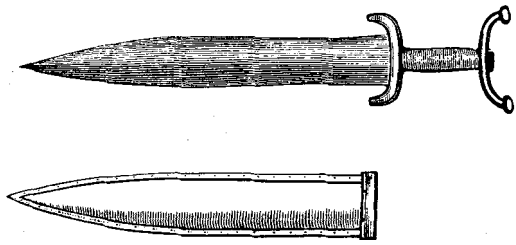
Secondo, nello stesso tempo che l'avversario andrà alla parata, la si deluderà, vibrando il colpo di punta, di seconda, al bersaglio scoverto.

Volendo eseguire quest'azione camminando, non si avrà ad aggiungere se non il passo innanzi nel primo movimento della finta.

§ 48. - Finta di figura esterna e colpo di punta, a piè fermo e camminando.

La *finta di figura esterna e colpo di punta* , al pari della precedente azione (§ 47), si esegue in due movimenti: primo, si stenderà il braccio col pugno di seconda, accennando una sciabolata in direzione della guancia destra, tornando con la sciabola angolo ottuso, in fuori al braccio: secondo, si vibrerà il colpo di punta nel momento che l'avversario parerà passando al disotto della sua parata, col girare il pugno di seconda.

Eseguendo la stessa azione camminando, si avanzerà tutto il passo nel fare il primo movimento della finta, ed, a piè fermo, si espleterà l'azione.



QUINDICESIMA LEZIONE

§ 49. - Finta di testa e taglio al fianco, a piè fermo e camminando.

La *finta di testa e taglio al fianco* , sia a piè fermo, sia camminando, si esegue nel modo stesso indicato nel § 45, con la sola diversità, che in luogo di terminare l'azione col colpo di punta, si vibra la sciabolata al fianco in senso orizzontale da destra a sinistra dell'avversario.

§ 50. - Finta alla testa e taglio all'addome, a piè fermo e camminando.

La *finta alla testa e taglio all'addome* , si eseguirà in due movimenti:

Primo, si accennerà una sciabolata alla testa nel modo descritto nel § 23;

Secondo, nel tempo stesso che l'avversario parerà, gli si deluderà la parata, girando il pugno di quarta, e vibrando in questa posizione una sciabolata orizzontale all'addome.

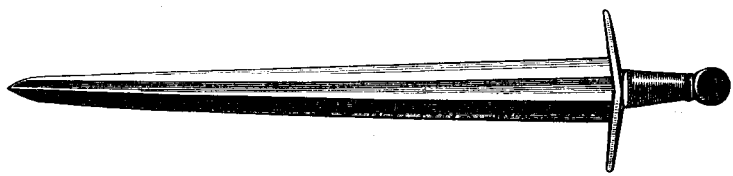
Volendo, questa sciabolata, si potrà pure vibrare col pugno di seconda, dandola di controtaglio.

Si eseguirà camminando, aggiungendovi un passo innanzi nell'accennare il fendente alla testa, ed espletando a piè fermo il movimento finale.

SEDICESIMA LEZIONE

§ 51. – Esercizio.

Nell'eseguir come esercizio, sia a piè fermo, sia camminando tutte le azioni contenute nei §§ 47-50 con le relative risposte, occorrerà attenersi strettamente a quanto si è detto nel § 43.



DICIASSETTESIMA LEZIONE

§ 52. - Finta di figura interna e taglio alla figura esterna a piè fermo e camminando.

La *finta di figura interna e taglio alla figura esterna*, si esegue contro quell'avversario che è propenso alla parata di quarta, come difesa alla figura interna.

Essa si espleta in due movimenti:

Primo, protendendo il braccio, col pugno di quarta, si accenna una sciabolata alla guancia sinistra;

Secondo, nel medesimo tempo che l'avversario andrà alla

parata di quarta, per movimento di rotazione, si girerà il pugno tutto di seconda, passando al disopra del ferro avverso, e si vibrerà una sciabolata orizzontale alla guancia destra.

Con gli stessi movimenti, ma aggiungendo un passo innanzi nel far la finta, si avrà la medesima azione camminando.

Quest'azione si potrà pure eseguire dall'invito di seconda, sempre che si sarà certo che l'avversario, nel vedersi accennare la sciabolata alla figura interna, ricorrerà alla parata di quarta.

§ 53. - Finta di figura esterna e taglio alla figura interna.

La *finta di figura esterna e taglio alla figura interna* è l'inverso dell'azione precedente (§ 52).

Sia a piè fermo, sia camminando, si accennerà la sciabolata alla guancia destra avversa col pugno di seconda e si deluderà la parata di terza avversaria col passare al disopra della sua sciabola, girando il pugno di quarta; e si colpirà in questa posizione la guancia sinistra avversa.

DICIOTTESIMA LEZIONE

§ 54. - Finta all'addome e taglio alla testa a piè fermo e camminando.

In ragione dell'atteggiamento nel quale trovasi l'avversario, sarà possibile indurlo alla parata di quarta, accennandogli una sciabolata all'addome, e così lo si colpirà alla testa.

Quest'azione si esegue in due movimenti:

Primo, stendendo il braccio col pugno girato di quarta, col taglio in dentro, si accennerà la sciabolata all'addome;

Secondo, mentre l'avversario andrà alla parata di quarta, la si deluderà passando nello stesso tempo al disopra della sua sciabola col girare il pugno dì terza, e si vibrerà in questa posizione, una sciabolata verticale alla testa.

Quest'azione diverrà camminando, se nell'eseguire il primo movimento, si avanzerà contemporaneamente un passo, per poi espletare il secondo a piè fermo.

§ 55. - Finta al fianco e taglio alla testa, a piè fermo e camminando.

La *finta al fianco e taglio alla testa* , ha il medesimo scopo dell'azione precedente (§ 54), e sempre che si accenna una sciabolata al fianco o un colpo di punta, sia che l'avversario si difenda con la parata di seconda, sia che si difenda con quella di terza, gli si potrà ugualmente vibrare una sciabolata alla testa.

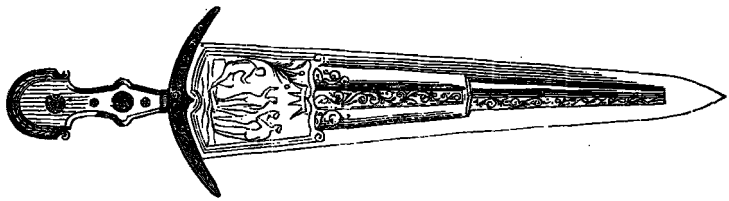
Quest'azione si esegue in due movimenti:

Primo, si stenderà il braccio col pugno girato di seconda, con la punta in direzione del fianco;

Secondo, mentre l'avversario andrà alla parata di seconda

o di terza, la si deluderà col descrivere un arco di cerchio, passando con la punta al disopra della sciabola avversa, col girare il pugno di terza, vibrando la sciabolata in questa posizione.

Ad eseguirla camminando, si avanzerà un passo col primo movimento, e si espleterà a piè fermo il secondo.



DICIANNOVESIMA LEZIONE

§ 56. - Esercizio.

Esercizio a piè fermo e camminando delle lezioni 17a e 18a, con le relative risposte.

Nell'eseguir come esercizio, sia a piè fermo, sia camminando, tutte le azioni contenute nei §§ 52-55 con le relative risposte, occorrerà attenersi strettamente a quanto si è detto nel § 43.

VENTESIMA LEZIONE

§ 57. - Doppie finte.

Specialmente nella scherma di sciabola è ancora più pericoloso usufruire delle doppie finte, perché pei movimenti larghi, che l'arma stessa impone, come pel tempo che occorre a sviluppare tre movimenti, è molto facile cader vittima delle uscite in tempo (§ 67).

Ciò non toglie che esistono e possono eseguirsi benissimo contro quegli schermitori che facilmente ricorrono alla parata di ferro.

La finta semplice delude una sola parata: la doppia finta ne delude due. Ognuna delle finte semplici descritte fin qui, può divenire doppia finta, se, in luogo di espletare il colpo al secondo movimento, lo si accennerà soltanto per poi colpire al bersaglio ove l'avversario si scovre nel difendersi.

Le doppie finte a piè fermo si eseguono in tre movimenti:

Primo, stendendo il braccio, si accenna il primo movimento di finta, in ragione del bersaglio, al quale si vuol minacciare;

Secondo, si accenna un colpo altrove, rimanendo sempre in guardia;

Terzo, si vibra una sciabolata unitamente al movimento della gamba destra.

Le doppie finte camminando si eseguono parimente in tre movimenti, ma avanzando le due finte in accordo con i due movimenti del passo innanzi ed espletando poi l'azione a piè fermo.

Eccone un esempio:

Maestro	**Allievo**
Invita di quarta.	Come primo movimento, accenna una sciabolata alla testa unitamente al primo

	movimento del passo.
Para di quinta.	Come secondo movimento accenna una sciabolata al fianco, completando il passo innanzi col pie' sinistro.
Para di seconda.	Come terzo movimento, vibra un fendente al capo; dopo di che ritorna subito in guardia.
Si lascia colpire.	

Avvertenza. - *Sempre che il maestro lo crederà, in luogo di lasciarsi colpire, potrà invece parare e rispondere, come meglio gli piacerà, fino a che lo giudicherà necessario.*

VENTUNESIMA LEZIONE

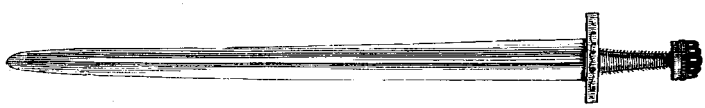
§ 58. - Esercizio.

Nel fare eseguire come esercizio, sia a piè fermo, sia camminando, le diverse doppie finte accennate nel § 57 con le relative risposte, il maestro avrà cura di variare sia le parate, sia le risposte, affinché l'allievo le apprenda per bene: oltre di che per fare esercitare l'allievo alle parate invertirà la posizione divenendo egli stesso offensore.

§ 59. - Disordinata.

L'unione di più finte si denomina disordinata, che si esegue avanzando le prime due finte con un sol passo, come si è detto per le doppie finte, e le rimanenti a piè fermo.

Quest'azione complicata è da sconsigliarsi ancora più che le doppie finte, per le uscite in tempo dell'avversario alle quali con molta probabilità si sarà esposto (§67).



CAPITOLO SECONDO

VENTIDUESIMA LEZIONE

§ 60. - Battute o tocchi di sciabola.

Si può eseguire la battuta o tocco di sciabola, sempre che l'avversario presenta la sciabola sulla linea di offesa, oppure sta in guardia di prima o di terza, o sull'invito di seconda.

La battuta o tocco di sciabola si effettua percuotendo la lama avversaria da dentro in fuori, da fuori in dentro, da sopra in sotto e da sotto in sopra, allo scopo di scovrire un bersaglio, al quale si possa colpire.

§ 61. - Tocco di sciabola e taglio alla figura esterna a piè fermo e camminando.

Sia che l'avversario presenti la sciabola nella linea di offesa, sia che stia in guardia di terza, gli si potrà eseguire ugualmente il tocco di sciabola e taglio alla figura esterna a piè fermo, in due movimenti:

Primo, si percuote la lama avversa da dentro in fuori, in senso orizzontale, ma con la punta al disopra del livello del pugno, sia col taglio, sia col controtaglio intromettendola

tra la guancia destra e la sciabola avversaria;

Secondo, si vibra una sciabolata orizzontale, da dentro in fuori alla guancia destra col pugno girato di seconda: dopo di che si ritorna subito in guardia.

Volendo eseguire quest'azione camminando si eseguirà il tocco di sciabola, avanzando un passo, ed, a piè fermo si espleterà il taglio alla figura esterna.

In seguito a questo tocco di sciabola, si potrà vibrare una sciabolata all'addome, al petto, alla figura, alla testa, al fianco, nonché di punta.

Avvertenza. - *La sola parata che certamente può difendere da quest'azione, è la ceduta di sesta (§ 16) perché è la più veloce, la più pratica.*

§ 62 - Tocco di sciabola e taglio alla figura interna a piè fermo e camminando.

Trovandosi l'avversario con la sciabola sulla linea di offesa o all'invito di quarta, gli si potrà eseguire il *tocco di sciabola e taglio alla figura interna* a piè fermo, in due movimenti:

Primo, si percuote col pugno girato di seconda, la lama avversaria, da dentro in fuori in senso orizzontale con la punta al disopra del livello del pugno;

Secondo, si vibra una sciabolata alla guancia sinistra, in senso orizzontale da destra a sinistra, col pugno girato di quarta, ovvero se si colpirà col controtaglio, di seconda.

Volendo eseguire quest'azione camminando, è da attenersi a quanto è detto per la precedente.

In seguito a questo medesimo tocco di sciabola, si potrà pure colpire all'addome, come al fianco, alla testa, ed anche col colpo di punta.

Avvertenza. - *La parata più sollecita in difesa del tocco di sciabola e taglio alla figura interna è quella di prima.*

§ 63. - Tocchi di sciabola, eseguiti da sopra in sotto, e viceversa.

Trovandosi la sciabola avversa sulla linea del proprio fianco, si potrà eseguire una battuta, o tocco di sciabola da sopra in sotto, col pugno di terza, vibrando una sciabolata alla testa, o altrove, come pure si potrà eseguire una battuta o tocco di sciabola da sotto in sopra col pugno di seconda, terminando con un colpo di punta o con una sciabolata al fianco, all'addome o alla figura interna.

VENTITREESIMA LEZIONE

§ 64. - Battute seguite da una finta.

Si avrà una *battuta o tocco di sciabola seguito da una finta* sempre che, dopo una battuta, si fingerà il colpo, in luogo di espletarlo, per indi colpire realmente al bersaglio, ove l'avversario rimarrà scoverto in seguito alla parata.

Per quest'azione, sia a piè fermo, sia camminando, occorrerà attenersi a quanto è detto per le doppie finte (§57).

VENTIQUATTRESIMA LEZIONE

§ 65. - Esercizio.

Gioverà ora eseguire, come esercizio, in ragione degli inviti che offrirà l'avversario, le azioni indicate nei §§60-64, sia a piè fermo, sia camminando, con le rispettive risposte (§ 46).

A voler rendere giovevoli siffatti esercizi, è mestiere che il maestro divenga a sua volta offensore, e l'allievo difensore.

In tal modo, questi apprenderà non solo i movimenti di parata, ma anche quelli di difesa.

VENTICINQUESIMA LEZIONE

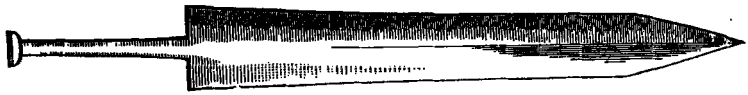
§ 66. - Risposte di finta.

Si ha *la risposta di finta* sempre che nel rispondere si espleta un'azione di due o più movimenti.

Per esempio: se dalla parata di quinta, in luogo di rispondere con una sciabolata alla figura interna dell'avversario, la si accenna, per indurlo alla parata di prima o di quarta, e così deludergli la parata per colpirlo

altrove; l'unione di questi due movimenti, si dirà risposta di finta semplice, la quale potrà pure divenir doppia, accennando due sciabolate, per poi colpire con una terza.

Queste risposte si possono effettuare dopo qualsiasi delle sei parate descritte nel § 16.



CAPITOLO TERZO

VENTISEESIMA LEZIONE

---

§ 67. - Uscite in tempo.

Per *tempo*, schermisticamente parlando, s'intende quel momento favorevole che si sceglie per sorprendere l'avversario e colpirlo ove si scovre.

Perché un'uscita in tempo riesca bene, occorre vibrarla di sorpresa. Il che si potrà ottenere, usando delle astuzie, come il mostrarsi timido, distratto, l'indietreggiare e simiglianti; poiché, specialmente nella scherma di sciabola, sarebbe troppo nocivo rischiarla impensatamente contro un avversario di cui non si conosce il giuoco, potendosi facilmente cadere nel suo controtempo (§ 71).

Scopo delle uscite in tempo è quello di colpire l'avversario ovunque si scovre nel momento che inizia un'azione qualsiasi.

Si potrà uscire in primo ed in secondo tempo.

Si dirà *uscire in primo tempo*, sempre che si colpirà l'avversario al suo primo movimento.

Si dirà *uscire in secondo tempo*, sempre che lo si colpirà al suo secondo movimento.

Sono uscite in tempo:

a) *il colpo d'arresto*;

b) *la cavazione in tempo;*

c) *il colpo al braccio, in primo tempo*;
d) *il colpo al braccio, in secondo tempo*.

Le uscite in primo e secondo tempo al braccio, saranno sempre attuabili, ma non così il colpo d'arresto, la cavazione o l'inquartata, perché eseguendole a secondo tempo, quasi certamente si provocheranno incontri.

Esse si eseguono soltanto a misura camminando, mentre l'avversario sta facendo il passo innanzi per entrare in misura, poiché espletandole a piè fermo, si provocherebbe un incontro (§ 80).

Avvertenza. - *Per quanto è artistica un'uscita in tempo fatta a proposito, altrettanto sarà pericolosa e riprovevole, se eseguita senza criterio.*

§ 68. - Colpo d'arresto.

Il *colpo d'arresto* è un colpo di punta, che si vibra all'avversario, nell'atto che attacca, con una o più finte. Per mandare ad effetto questa uscita in tempo, si deve esser certo che l'azione avversaria consterà almeno di due movimenti; ed in ragione dell'invito che si è offerto all'avversario, si espleterà il colpo d'arresto, colpendo al bersaglio che egli scovrirà nel far la finta, ovvero al suo primo movimento. Cosi dal proprio invito o guardia di terza, se l'avversario verrà a fare una finta, gli si vibrerà come colpo d'arresto, al suo primo movimento, un colpo di punta di seconda al petto.

Stando a misura di piè fermo, l'esecuzione del tempo è attuabile sempre che si effettua coi colpi al braccio, in primo tempo, descritti nel § 70.

Eccone un esempio a misura camminando:

Allievo	**Maestro**
Invita di seconda.	Esegue la finta di testa e colpo di punta camminando.
Nel medesimo tempo che il	

maestro accenna la sciabolata al capo vibra con la medesima celerità un colpo di punta al petto.	Si lascia colpire

§ 69. - Cavazione in tempo.

La cavazione in tempo è atta a distruggere le azioni sul ferro. Dal canto proprio, senza farsi trovare la sciabola, si potrà vibrare una cavazione, che si dirà in tempo, perché si sarà eseguita nello stesso momento che l'avversario veniva ad incontrare la sciabola. Ne risulterà che, non avendola egli trovata, avrà l'obbligo di non continuare l'azione, ma bensì di parare.

Eccone un esempio:

Allievo	**Maestro**
Presenta la sciabola sulla linea di offesa.	Esegue il tocco di sciabola e taglio alla figura esterna camminando.
Nel medesimo tempo che il maestro va battere il ferro, vibrerà la cavazione in tempo, col pugno di seconda.	Si lascia colpire.

VENTISETTESIMA LEZIONE

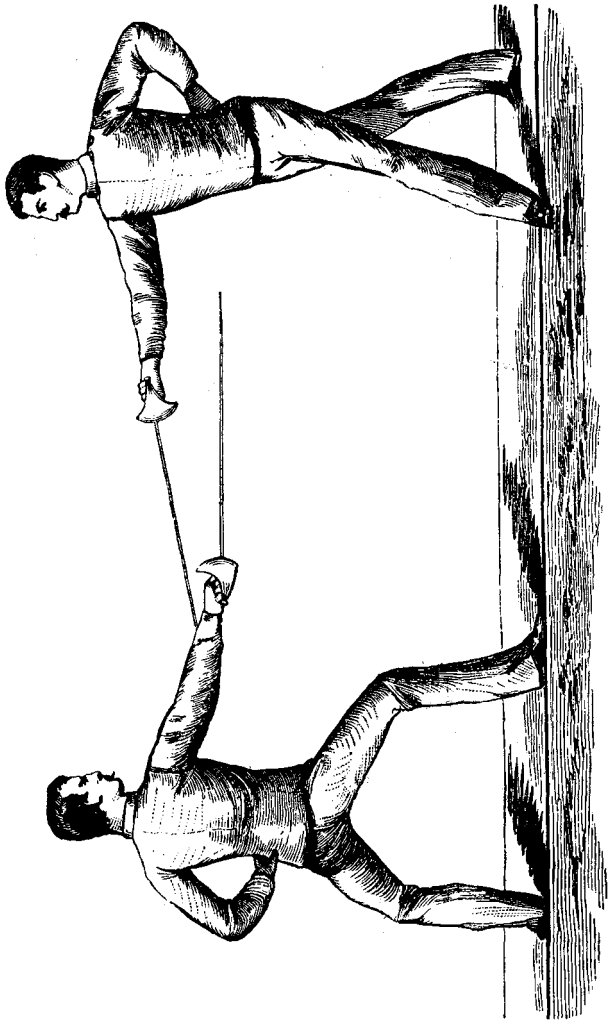
§ 70. - Colpo al braccio in primo e in secondo tempo.

Le *uscite in tempo al braccio* sono le più frequenti, le più usitate nella scherma di sciabola, siccome quelle che offrono maggiori successi e minori pericoli. Esse possono eseguirsi in primo e in secondo tempo.

L'uscita in primo tempo si esegue da qualunque invito in due movimenti:

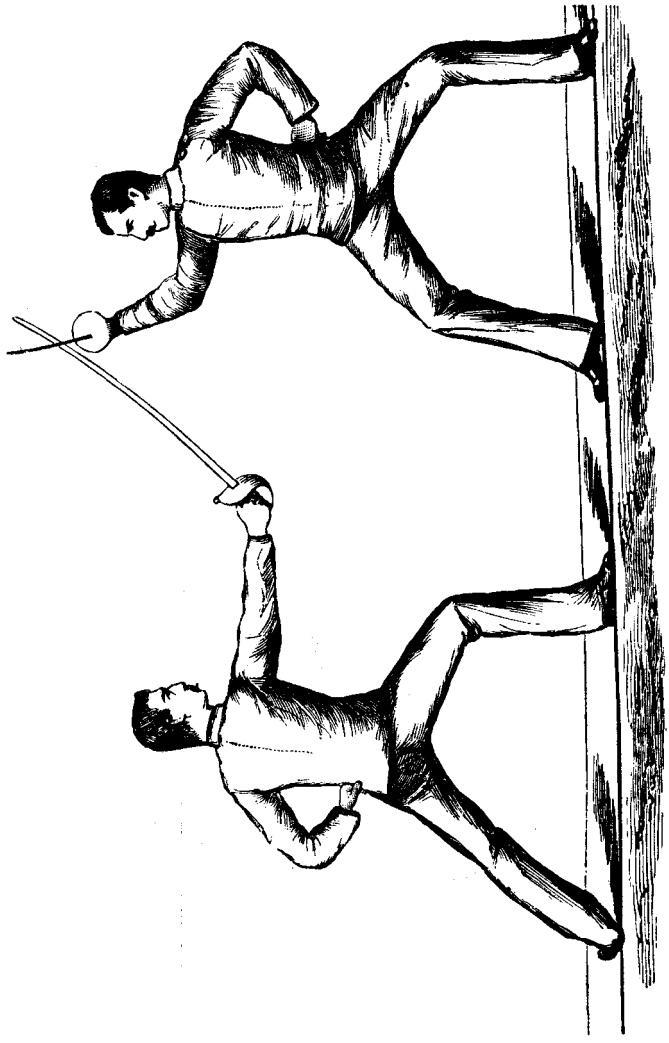
Primo, protendendo il braccio col portare il piè destro, dietro al sinistro, si vibra una sciabolata al braccio dell'avversario, che lo protende per iniziare un'azione (1);

(1) Questo stesso primo movimento potrà pure eseguirsi come parata e risposta, in luogo di ricorrere ad altra parata, allorquando, dopo la parata di quinta non si trova ferro, perché la sciabola avversa è passata in basso.



Primo movimento del colpo al braccio in primo tempo.

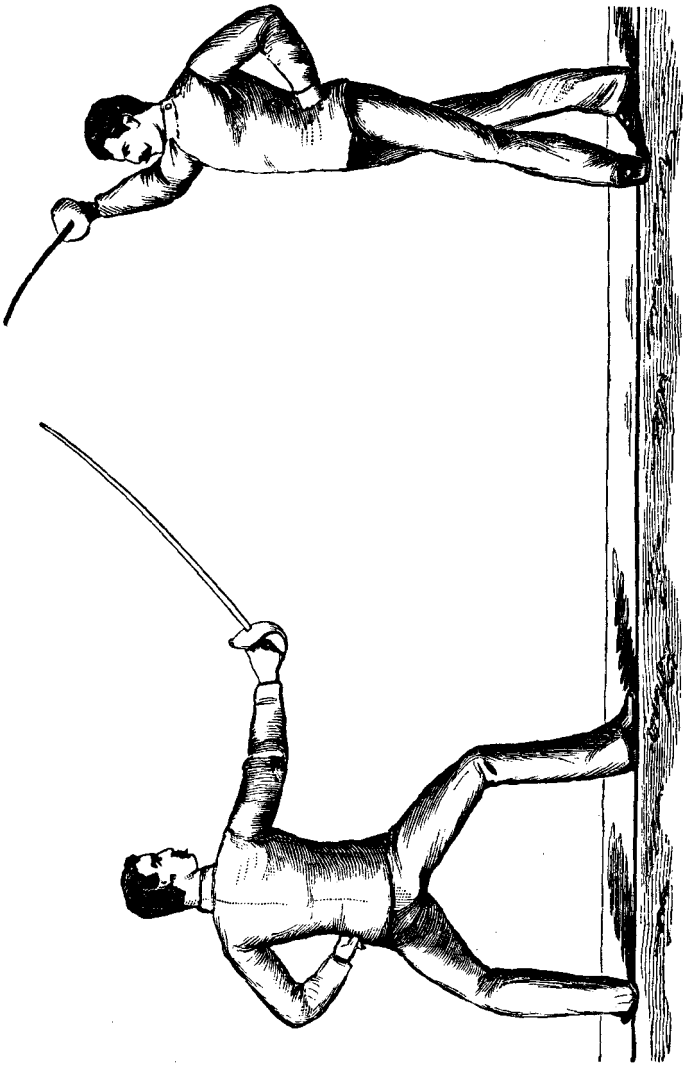
Secondo, si para di quinta, andando in guardia col piè sinistro;



Secondo movimento del colpo al braccio in primo tempo.

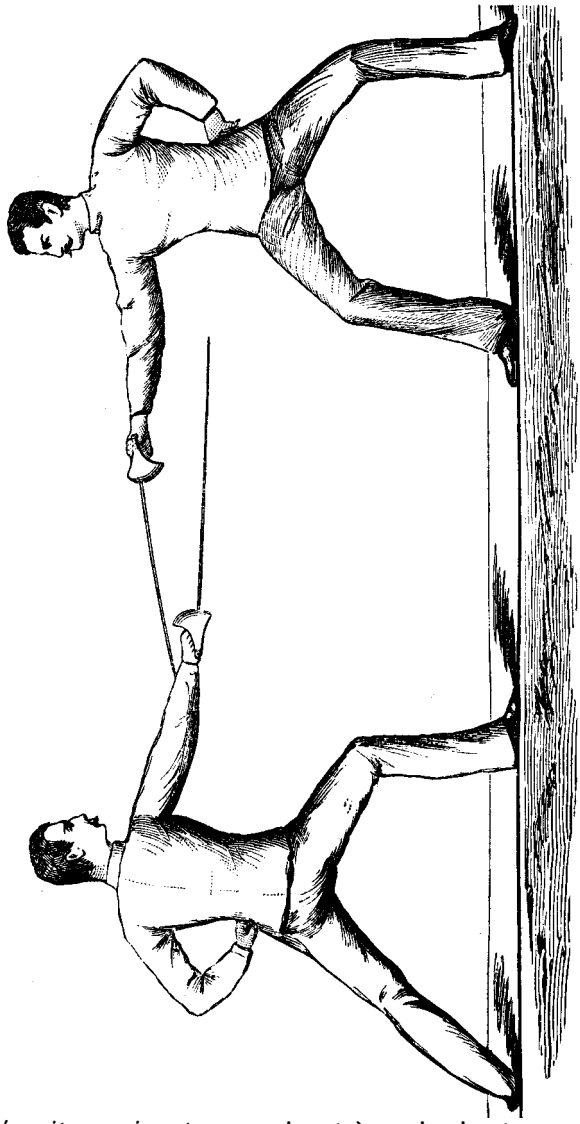
L'uscita in secondo tempo si esegue da qualunque invito, in due movimenti:

Primo, si porta il piede destro dietro al sinistro, parando di quinta col braccio molto indietro, e difendendosi in tal modo dall'azione iniziata dall'avversario;



Primo movimento del colpo al braccio in secondo tempo.

Secondo, si vibra una sciabolata sul braccio avverso, andando in guardia col piè sinistro e completando in tal modo il doppio passo indietro.



Secondo movimento del colpo al braccio in secondo tempo.

Nell'uscita a primo tempo , si potrà uscire in tempo al braccio avverso, sia da sopra in sotto, sia da sotto in sopra.

Nell'uscita a secondo tempo, la sciabolata sul braccio sarà vibrata al pari d'un fendente diagonale, il quale per effetto della distanza concessa coll'andata in guardia del piè sinistro, colpirà il solo braccio; ma se l'avversario si sarà

precipitato, lo si potrà colpire anche altrove. E questa uscita dicesi di secondo tempo, perché al primo movimento d'attacco dell'avversario, si ricorre alla parata e si colpisce soltanto nell'esaurimento della sua azione; mentre nell'uscita a primo tempo, si colpisce il braccio avversario come primo movimento, ricorrendo in seguito alla parata.

VENTOTTESIMA LEZIONE

§ 71. - Controtempo.

La stessa denominazione di *controtempo,* indica essere quest'azione la contraria (1) a colui che vuole uscire in tempo.

Lo schermire in controtempo sarà molto utile contro colui che facilmente si servirà dei colpi d'arresto o delle altre uscite in tempo.

(1) Col nome generico di contraria, s'intende qualunque movimento, atto a rendere vana razione di offesa e difesa dell'avversario, terminando con la stoccata.

Giuocando d'astuzia, sarà facile avvedersi quale sia il suo intendimento.

S'inizierà con verità l'azione, avanzando un passo e difendendosi subito con una parata o di tasto o di contro dall'uscita in tempo dell'avversario, ed assicuratosi della difesa si risponderà senza intervallo.

Di tal che se l'avversario, inviterà ad una finta, si starà accorto contro il colpo d'arresto. Se presenterà la sciabola sulla linea per sedurre ad un'azione sul ferro, praticandosi le stesse cautele, mentre si andrà ad eseguirla, si starà pronto a parare la sua cavazione in tempo; dopo di che, si risponderà. Non avvenendo l'uscita in tempo dell'avversario, si completerà l'azione vibrando la sciabolata al bersaglio scoverto.

Tutte le azioni si possono avanzare in controtempo.

È lecito del pari l'avanzare in controtempo con un invito offrendo un bersaglio all'avversario, per adescarlo ad eseguir un'uscita in tempo.

Ecco un esempio:

Maestro	**Allievo**
Invita di terza.	Avanza una finta alla testa.
Vibra un colpo di punta.	Para nel modo che preferisce e risponde ove meglio crede.
Si lascia colpire	

Avvertenza. – *Allo stesso modo si eseguiranno le altre finte e le battute in controtempo.*

VENTINOVESIMA LEZIONE

§ 72. - Finta in tempo.

L'opposto al controtempo è la *finta in tempo* . Così, quando l'avversario, per difendersi da un'uscita in tempo, avanzerà un'azione in controtempo, accorgendosi di questa sua intenzione, in luogo di espletare l'uscita in tempo semplice, gli si farà la finta della stessa, deludendogli la parata alla quale veniva preparato.

In tal modo, se egli verrà in controtempo, per difendersi da un colpo d'arresto, gli si farà la finta del colpo d'arresto; se verrà in controtempo, per difendersi da una cavazione in tempo, gli si farà la finta della cavazione in tempo: e se avanzerà in controtempo per difendersi da un colpo al braccio, gli si farà la finta in tempo al braccio, colpendolo con un montante, col pugno di prima, come è descritto nel §20, nel medesimo tempo che si andrà in guardia col piè sinistro.

TRENTESIMA LEZIONE

§ 73. - Raddoppio.

Si ha *il raddoppio* , allorquando espletata un'azione, in luogo di ritornare in guardia col piè dritto, ci si va col sinistro, riprendendo novella azione sull'avversario; e questa si eseguirà a piè fermo e camminando, in ragione di quanto egli avrà retroceduto.

Quest'azione è molto efficace contro coloro, che, in luogo di parare col ferro, retrocedono di proposito, di uno o più passi indietro.

TRENTUNESIMA LEZIONE

§ 74. - Azioni di offesa eseguite in tempo perché subordinate ai diversi atteggiamenti dell'avversario.

Parecchie volte avviene che uno schermitore non rimane al medesimo invito che aveva offerto, perché intende offrire altro bersaglio. Allora, nel medesimo tempo, che da un invito egli passerà ad un altro, o presenterà la sciabola sulla linea, lo si attaccherà con un'azione, che si dirà in tempo, perché determinata ad effettuarsi proprio nell'atto che ei muterà d'invito.

Queste azioni in tempo potranno essere, o una finta o una battuta, o un controtempo, secondo che egli si atteggerà,

attenendosi sempre all'esatta esecuzione artistica, descritta per ciascuna di tali azioni.

TRENTADUESIMA LEZIONE

§ 75. - Lezione muta.

Allorquando l'allievo saprà bene attuare tutte le azioni che possono espletarsi a ciascun invito o sulla sciabola, eseguirà la lezione muta, che è lo svolgimento di tutte quante le azioni studiate, senza che il maestro, il quale nella scuola rappresenta l'avversario, debba chiederle a viva voce; ed in ragione delle costui parate, attuerà gli opposti indicati.

Qui vanno distinte le *azioni di velocità* e le *azioni di scandaglio.*

Si dicono *azioni di velocità*, quelle che, eseguite per propria scelta di tempo, rendono quasi impossibili le uscite in tempo dell'avversario, e lo costringono invece alla parata.

Si dicono *azioni di scandaglio* tutte quelle, che saranno soltanto accennate allo scopo di scorgere a quale risoluzione offensiva o difensiva vorrà darsi l'avversario.

Se questi uscirà in tempo nel § 67 è detto come attenersi; ma se, in luogo di uscire in tempo, andrà ad una parata di tasto o di contro in ragione della parata che opporrà, si espleterà l'azione che più si riterrà adatta.

Questo è un caso che si presenta con molta frequenza, allorquando non si ha la fortuna di conoscere il giuoco del competitore; e perciò sarà molto importante usufruire dello scandaglio, prima di arrischiare un'azione qualsiasi, essendo molto facile cadere in un tranello.

§ 76. - Esercizio preparatorio per l'assalto.

Quando si sarà riuscito ad eseguire esattamente e con discernimento tutte quante le azioni e gli esercizi fin qui enumerati, allora soltanto il maestro passerà l'allievo all'esercizio preparatorio per l'assalto, il che vuol dire, che lo condurrà gradatamente alla portata di fare un assalto.

A ciò ottenere, il maestro eviterà per le prime volte di uscire in tempo, per meglio facilitargli lo sviluppo delle azioni e incutergli sicurezza d'esecuzione. In ragione dei progressi che in lui scorgerà, verrà di mano in mano opponendogli le uscite in tempo. Per un maestro, è questo il periodo più importante dell'insegnamento, perché, se l'allievo principierà ad avviziarsi, nessuno potrà più correggerlo, o almeno sarà molto difficile.

Avvertenza. - *Per le prime volte il maestro, in luogo di parare, si lascerà colpire, per far si, che l'allievo tiri deciso; poiché accade facilmente nei principianti, che per il desiderio di difendersi dalla risposta, non vibrano tutta l'azione, per essere più pronti al ritorno in guardia.*

§ 77. - Azioni di prima e di seconda intenzione.

È azione *di prima intenzione* quella che si esegue per propria scelta di tempo, non avendosi altro proposito che di colpire l'avversario.

Si ha *un'azione di seconda intenzione* , quando prevedendo una risoluzione dell'avversario in opposto alla propria azione che gli si vuole espletare, la si accenna, dandole molta verità, in luogo di effettuarla, per sedurre così l'avversario a mandare a termine il suo proposito; in seguito di che, si parerà e risponderà, ovvero gli si uscirà in tempo.

Non giova discorrere delle azioni di terza intenzione, di quarta ecc. perché sono assai complicate e quasi inattuabili.

§ 78. - Assalto.

Per assalto s'intende quella libertà d'azione, onde nei limiti dell'arte, si dimostra praticamente come e quanto si è studiato.

L'assalto rappresenta un combattimento tra due persone; perciò prima di eseguire un'azione, occorre di scorgere le intenzioni dell'avversario ed eseguir quelle azioni che sono atte ad annullare i suoi proponimenti.

Si prende la misura, si fa il saluto; indi si maschera il volto, e si va in guardia. Da questo momento è bene riflettere sul da farsi, essendo reciproco il desiderio di superare e vincere.

Chiunque è colpito ha l'obbligo d'alzarsi in piedi e dire ad alta voce: << toccato >>. Ogni sosta in conseguenza d'un colpo ricevuto o dato, ovvero quando non si può continuare per mancanza di lena, costituisce una ripresa.

Avvertenza. - *L'assalto, devesi aver cura di farlo con chi è più forte, per imitarne i concetti, i movimenti e trar vantaggio dal modo onde attua le sue idee.*

Non basta esser risoluto, ma fa mestieri di un pronto intelletto; bisogna essere accorto a non farsi attaccare di sorpresa; e ciò avvenendo, di sciogliere subito la misura, per prepararsi alla continuazione della difesa, oppure all'attacco.

Bisogna serbare sempre la calma abituale contro avversari violenti ed irruenti.

Si hanno da preferire le azioni semplici, perché si è meno esposto alle contrarie.

Quando si schermisce con un avversario che, trasgredendo ai precetti dell'arte, trascuri il ritorno in guardia, sarà mestieri rispondere senza portare il piè dritto innanzi, ma battendolo soltanto, o portando il piè sinistro indietro. L'opposto contro chi, in luogo di ritornare in guardia a parare, dà un salto indietro, è quello di attaccarlo con un'azione camminando, in luogo di rispondere. Per poter essere ritenuto forte e corretto schermitore, occorre di serbare esatta la guardia, e di non smetterla mai al fine di evitare un colpo; di vibrare decisa la sciabolata; di tornare sollecito in guardia, di essere ponderato, esatto negli attacchi; di variare sempre le parate, gl'inviti e le risposte; di scegliere bene il

tempo, e di conservare la giusta misura.
Infine, il perfetto assalto consiste nell'indagare le intenzione dell'avversario e nell'opporgli, corrette, robuste e decise, quelle contrarie, che son richieste.

CAPITOLO QUARTO

§ 79. - Modo di schermire, sia del destro contro il mancino, sia del mancino contro il destro. (1)

Avendo di fronte un avversario che schermisce con mano diversa, si dovranno del tutto invertire le finali delle proprie azioni, essendo differenti i bersagli che egli offrirà: poiché lo schermitore mancino, stando in guardia, presenta le spalle ove il destro offre il petto, e viceversa. (Vedi pag. 209 Trattato di spada).

Pur tuttavolta le posizioni di pugno non mutano, poiché l'avversario mancino va riguardato come se fosse destro; cioè si dovrà supporre che abbia il petto ove ne sono le spalle, ed il fianco ove resta il petto.

In conseguenza di che, tutte le azioni che tra due destri andrebbero vibrate al petto in dentro o all'addome, schermendo col mancino, gli si vibreranno al fianco, ma col pugno egualmente girato di quarta; e quelle al fianco,

---

(I) La stessa intestazione del § 79 dimostra che tutto quanto è in esso contenuto, varrà ugualmente per un destro contro un sinistro e viceversa.

risulteranno al petto o all'addome, col pugno girato di seconda; ed ogniqualvolta, in seguito di una finta di punta o al fianco, si vorrà vibrare una sciabolata alla testa o viceversa, si dovrà passare costantemente all'infuori del braccio col girare il pugno dalla posizione di quarta in quella di terza. Dalla propria parata di quarta, volendogli rispondere al fianco o alla guancia sinistra, gli si vibrerà una sciabolata orizzontale col pugno girato di quarta; preferendo rispondergli alla guancia destra, gli si vibrerà una sciabolata anche orizzontale, ma col pugno girato di seconda.

Così dalla propria parata di terza gli si risponderà all'addome, al petto, alla guancia sinistra o di punta, col pugno girato di seconda; alla guancia destra, di quarta; se col controtaglio, anche di seconda.

Dalle rimanenti parate, le risposte saranno le medesime come tra due destri, sia per posizioni di pugno, sia pel cammino che debbono percorrere; ma non sarà così pei bersagli, perché i colpi diretti al fianco, risulteranno all'addome, e viceversa per quelli diretti all'addome.

Circa le battute di sciabola, o sforzi che sieno, si devono eseguire allo stesso modo come se si schermisse con un destro; ma risulteranno, come pei colpi al fianco e all'addome, a differente bersaglio.

La battuta in fuori si esegue col pugno di seconda, colpendo alla guancia sinistra col pugno girato di quarta, o anche di seconda, se si colpirà col controtaglio. Dopo la battuta in dentro, si colpirà alla guancia destra col pugno girato di seconda. In seguito alle stesse battute, si potrà terminare ad altro bersaglio.

Per le uscite in tempo è la stessa cosa.

Infatti, se tra due destri un colpo d'arresto, una cavazione risultava in fuori, tra destro e mancino, risulterà in dentro e viceversa, ma si vibreranno ugualmente col pugno di seconda.

Sapendo applicare bene queste sole diversità, sarà possibile schermire con un siffatto avversario, che giuoca con mano diversa; poiché le difficoltà che se ne potranno rinvenire saranno sempre in ragione dell'abitudine contratta nello schermire con lui.

Pel mancino che schermisce d'abitudine coi destri, non è così: ma se incontrerà un altro mancino, si troverà inceppato al pari di un destro, che per la prima volta capiti un avversario mancino.

Come ben si scorge da questa concisa esposizione, tutte le azioni non perdono la loro origine, ma subiscono solamente un cambiamento nel movimento finale, in forza del differente bersaglio al quale van terminate.

Ecco per quale ragione le finali di tutte le azioni, che si eseguono contro il mancino, o che questi esegua contro il destro, dovranno espletarsi in senso inverso a quelle già descritte tra due destri.

Due mancini schermiranno ad egual modo come due destri, poiché offrono gli stessi bersagli.

§ 80. - Incontri.

Accade spesse volte di veder due schermitori che si colpiscono ad un tempo, e commèttono ciò che usualmente dicesi incontro.

Gl'incontri difficilmente dovrebbero avvenire se si stesse ai sani principi che non mutano con qualsiasi: arma, e, che servono di base allo svolgimento dell'arte della scherma.

È necessario dunque stabilire delle norme alle quali tutti dovrebbero strettamente attenersi; e così por termine, per quanto sia possibile, alle continue discussioni che ne derivano.

Possono avvenire incontri per effetto o di chi para, o di chi offende. Quantunque non tutti tenessero al precetto più vitale della scherma, che è quello di colpire senz'essere colpito, pur tuttavolta l'arte dà il mezzo di essere superiore a qualsiasi avversario, qualunque sia il suo modo di schermire.

I diversi casi, nei quali gl'incontri avvengono, sono i seguenti:

a) Il primo caso è tra chi dopo vibrata un'azione passa un secondo colpo, cioè vibra una novella sciabolata, e l'avversario che risponde. La colpa dell'incontro sarà devoluta a chi ha passato il secondo colpo, poiché è massima, soprattutto nella scherma di sciabola, che il

secondo colpo si potrà vibrare soltanto all'avversario, che per abitudine si ferma sulla parata;

b) Il secondo caso è tra chi oppone l'uscita in tempo al braccio retrocedendo, di primo o di secondo tempo, e l'avversario che espleta la sua azione. Colui che esce in tempo, sarà sempre il provocatore dell'incontro;

c) Il terzo caso si ha quando si esegue la finta, in tempo, contro un'azione di velocità dell'avversario perché si suppone che questi avanzi in controtempo.

La colpa dell'incontro è di chi esegue la finta in tempo;

d) Il quarto caso è quando si espleta la propria azione mentre l'avversario para e risponde. Avviene talvolta che nel mentre sì esegue un'azione, l'avversario, nel difendersene, trova il ferro e risponde; ma nel colpire, riceve anch'egli un colpo da chi, nel medesimo istante, compie la propria azione. In questo incontro, il torto è tutto di colui che si è fatto trovare la sciabola nell'eseguire l'azione; poiché il suo dovere era appunto quello di deludere la parata o le parate dell'avversario;

e) Il quinto caso è quando nell'eseguirsi un'azione sul ferro, o non trovandolo, in luogo di fermarsi a parare l'uscita in tempo che, l'avversario oppone, la si espleta. La colpa dell'incontro è tutta di chi esegue l'azione sul ferro; perché ogniqualvolta si esegue una battuta, tocco o sforzo di sciabola, e non la si trova, è obbligo fermarsi subito, per difendersi dall'uscita in tempo; dopo di che si potrà rispondere;

f) Il sesto caso si ha quando senza trovar ferro nel l'atto della parata, si risponde e si è colpito dall'avversario, che espleta la sua azione. La colpa dell'incontro è di chi risponde;

g) II settimo caso è tra chi vibra un colpo d'arresto di primo tempo, e l'avversario che esegue un'azione semplice.

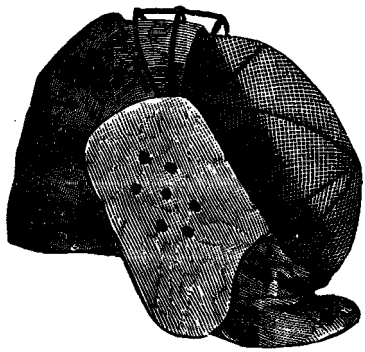
L'incontro l'ha provocato chi vibra il colpo d'arresto.

A tutti gli schermitori può capitare involontariamente di provocare un incontro; ma coloro che, caduti una volta in un errore, lo ripetono, senza invece ricorrere ai mezzi che l'arte consiglia per evitarlo, si ritengono doppiamente biasimevoli; e si stimeranno veri schermitori soltanto coloro, che quantunque non l'abbiano provocato la prima volta, fanno di tutto per evitare che l'avversario, o per

imperizia o per volontà, stesse per promuoverlo una seconda volta.

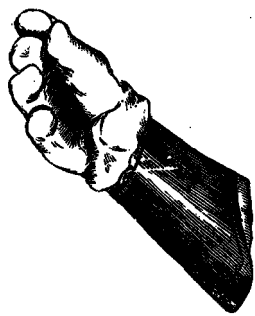
L'arte è molto severa verso i promotori di simili errori, perché sono a detrimento del vero principio artistico, che è quello di *toccare senza essere toccato*.

§ 81. - Maschera di sciabola.



La *maschera di sciabola* che si usa a difesa di tutta la testa, è formata da una rete di ferro, sormontata da tre cerchi anche in ferro, che servono a proteggerla. Il rimanente della maschera è tutta di suola ben battuta, con imbottitura all'interno. Si sovrappone al capo, ove rimane stabile col mezzo di una curva di acciaio che partendo dalla metà della testa, termina all'occipite.

§ 82. - Guantone.



A garantire la mano, il polso e l'avambraccio, si usa un grosso guanto detto *guantone*, che è metà di pelle, metà di suola. La mano è tutta di pelle, riempita di crine; il bracciale è in suola, e serve ad attutire i colpi vibrati sull'avambraccio.

§ 83. - Gomitiera.

Nonostante il guantone, è accaduto spesse volte che si sia stato colpito sull'osso del gomito e si sia perciò rimasto inabilitato per molti giorni a maneggiare l'arma.

Ad evitare un sì spiacevole inconveniente, si è adottata una gomitiera, che consentendo al guantone d'essere meno lungo, garentisce totalmente il gomito, perché foggiata come quella che anticamente si usava nelle intere corazzature.

INDICE

Relazione…… Pag. I

PARTE I
Scherma e Duello.

Cenno storico……. “ 3

PARTE II
Trattato della Spada.

Capitolo I

§ 1. Scherma di spada …….. “ 31

Prima Lezione

§ 2. Spada e sua nomenclatura …… “ 32
§ 3. Equilibrio della spada …….. “ 35
§ 4. Modo d’impugnare la spada …… …… “ ivi
§ 5. Posizioni di pugno …… “ ivi
§ 6. Linea di offesa …….. “ 38
§ 7. Linea direttrice ……. “ ivi
§ 8. Prima posizione ……..…... “ 39
§ 9. Saluto ……... “ 40
§ 10. Guardia …… “ 41
§ 11. Riposo ……..…… “ 44

Seconda Lezione

§ 12. Misura ……..…. Pag. 45
§ 13. Botta dritta ……... “ ivi
§ 14. Inviti …… “ 48
§ 15. Passo innanzi ……..…. “ 53
§ 16. Passo indietro …….…. “ 54

Terza Lezione

§ 17. Legamenti di spada …….. “ 54
§ 18. Cavazione …… “ 56
§ 19. Parate ……... “ 57
§ 20. Parate di picco…….…. “ 63
§ 21. Quarta bassa ……. “ ivi

Quarta Lezione

§ 22. Finta dritta a piè fermo …… “ 64
§ 23. Finta dritta camminando …….. “ 66

Quinta Lezione

§ 24. Finta di cavazione a piè fermo …….……... “ 66
§ 25. Finta di cavazione camminando …….. “ 69

Sesta Lezione

§ 26. Doppia finta dritta a piè fermo …… “ 69
§ 27. Doppia finta dritta camminando …….…. “ 71

Settima lezione

§ 28. Doppia finta di cavazione ……..... “ 71
§ 29. Disordinata …….. “ 72

Ottava Lezione

§ 30. Fili di spada ……. “ 72
§ 31. Fianconata di quarta a piè fermo ……. “ 74
§ 32. Fianconata di quarta camminando…… “ 75
§ 33. Finta di fianconata di quarta e piè fermo …… “ ivi
§ 34. Finta di fianconata di quarta camminado ……..... “ ivi
§ 35. Doppia finta di finaconata di quarta ……..... “ 76

Nona Lezione

§ 36. Filo di terza a piè fermo ……. Pag.76
§ 37. Filo di terza camminando ……... " ivi
§ 38. Finta del filo di terza, detto anche filo e cartoccio……. " 77
§ 39. Doppia finta del filo di terza, a piè fermo e camminando…… " ivi

Decima Lezione

§ 40. Filo di seconda e piè fermo e camminando …… " 78
§ 41. Finta del filo di seconda ……. " ivi
§ 42. Doppia finta del filo di seconda ……. " ivi

Undicesima Lezione

§ 43. Filo di mezzocerchio a piè fermo ……... " 79
§ 44. Filo di mezzocerchio camminando …… " ivi
§ 45. Finta del filo di mezzocerchio …… " ivi
§ 46. Doppia finta del filo di mezzocerchio …… " 80

Dodicesima Lezione

§ 47. Fianconata di seconda camminando …….. " 80
§ 48. Finta di fianconata di seconda …… " 82
§ 49. Doppia finta di fianconata di seconda …… ivi
§ 50. Filo di quarta falsa o fianconata esterna ……. " 83
§ 51. Finta del filo di quarta falso ……... " 84
§ 52. Doppia finta del filo di quarta falso ……... " ivi

Tredicesima Lezione

§ 53. Filo sottomesso…… " 85
§ 54. Filo sottomesso dal legamento di quarta avversario …….. " ivi
§ 55. Filo sottomesso dal legamento di terza avversario…… " ivi
§ 56. Filo sottomesso dal legamento di seconda avversario…… " 86
§ 57. Filo sottomesso dal legamento di mezzocerchio avversario…… " ivi

Quattordicesima Lezione

§ 58. Finta del filo sottomesso …… Pag.87
§ 59. Doppia finta del filo sottomesso …… " ivi

Quindicesima Lezione

§ 60. Parate di ceduta ……..…… " 88
§ 61. Risposta semplice …….. " 89
§ 62. Ripigliata …… " 90

Sedicesima Lezione

§ 63. Modo pratico di conoscere la distanza o misura … " 91
§ 64. Esercizi convenzionali ……...…… " 92
§ 65. Primo esercizio ……... " 93
§ 66. Secondo esercizio ……... " ivi
§ 67. Terzo esercizio …… .. " 94

Diciassettesima Lezione

§ 68. Quarto esercizio …… " 94
§ 69. Quinto e sesto esercizio …… " 95

Diciottesima Lezione

§ 70. Risposte di finta…….. " ivi

Diciannovesima Lezione

§ 71. Battuta di spada a piè fermo ……... " 96
§ 72. Battuta di quarta …… " 97
§ 73. Battuta di terza ……... " 98
§ 74. Battuta e cartoccio …… " ivi
§ 75. Battuta di mezzocerchio …… " ivi
§ 76. Battuta di spada camminando …… " 99

Ventesima Lezione

§ 77. Battuta di spada con la finta dritta ……..… "100

Ventunesima Lezione

§ 78. Sforzo di spada a piè fermo e camminando ……. "101
§ 79. Sforzo di spada con la finta dritta ……..... " ivi

Ventiduesima Lezione

§ 80. Copertino, a piè fermo e camminando ……... Pag.102
§ 81. Copertino colla finta dritta ……. " ivi
§ 82. Battuta atterrando, a piè fermo e camminando ….. " 103

Ventitreesima Lezione

§ 83. Intrecciata, a piè fermo e camminando …….. " 104
§ 84. Intrecciata con la finta dritta …….. " ivi

Ventiquattresima Lezione

§ 85. Battuta di quarta falsa, a piè fermo e camminando " 105
§ 86. Battuta di quarta falsa con la finta dritta ……... " 106
§ 87. Guadagno di spada o disarmo o piè fermo e camminando…….. " ivi

CAPITOLO II

Venticinquesima Lezione

§ 88. Parate di contro …….. " 109
§ 89. Finta dritta circolata, a piè fermo e camminamdo……... " 111

Ventiseiesima Lezione

§ 90. Controcavazione a piè fermo e camminando ……. " 113

Ventisettesima Lezione

§ 91. Finta dritta circolata con finta …… " 116

Ventottesima Lezione

§ 92. Controcavazione con finta …….. " 117

Ventinovesima Lezione

§ 93. Doppia finta dritta circolata …… " 118
§ 94. Doppia finta di cavazione circolata …… " ivi

Trentesima Lezione

§ 95. Finta di fianconata di quarta e di seconda con la finta circolata fuori …… " 119

§ 96. Filo di terza circolato fuori, a piè fermo e camminando…….. Pag.120
§ 97. Finta del filo di terza con la finta di cartoccio circolata …….. " ivi

Trentunesima Lezione

§ 98. Filo di seconda circolato al fianco a piè fermo e camminando…… " 121
§ 99. Finta del filo di seconda con la finta al petto circolata …….. " 122

Trentaduesima Lezione

§ 100. Filo di mezzocerchio circolato fuori, a piè fermo e camminando …….. " ivi
§ 101. Finta del filo di mezzocerchio con la finta circolata al petto o al fianco …… " 123

Trentatreesima Lezione

§ 102. Finta di quarta falsa con la finta di cartoccio circolata……. " 124
§ 103. Filo sottomesso circolato …… " ivi
§ 104. Filo sottomesso circolato dal legamento di quarta avversario ……..….. " 125
§ 105. Filo sottomesso circolato dal legamento di terza avversario …… " ivi
§ 106. Filo sottomesso circolato dal legamento di seconda avversario …….. " ivi
§ 107. Filo sottomesso circolato dal legamento di mezzocerchio avversario …….. " 126

Trentaquattresima Lezione

§ 108. Finta del filo sottomesso con la finta circolata … " 126
§ 109. Finta del filo sottomesso con la finta circolata dal legamento di quarta …… " 127
§ 110. Finta del filo sottomesso con la finta circolata dal legamento di terza …….. " ivi
§ 111. Finta del filo sottomesso con la finta circolata dal legamento di seconda …….. " ivi

§ 112. Finta del filo sottomesso con la finta circolata dal legamento di mezzocerchio …….. Pag 128

Trentacinquesima Lezione

§ 113. Ripigliata circolata ……. " 129

Trentaseesima Lezione

§ 114. Risposta circolata ……... " ivi

Trentasettesima Lezione

§ 115. Esercizi convenzionali …….. " 130
§ 116. Primo esercizio ……. " ivi
§ 117. Secondo esercizio ……. " 131
§ 118. Terzo esercizio ……. " ivi
§ 119. Quarto esercizio ……... " ivi

Trentottesima Lezione

§ 120. Quinto esercizio …… " 132
§ 121. Sesto esercizio ……. " 133
§ 122. Settimo esercizio …….. " ivi
§ 123. Ottavo esercizio …… " ivi
§ 124. Nono esercizio ……. " ivi

Trentanovesima Lezione

§ 125. Battuta di spada con la finta dritta circolata ……. " 134

Quarantesima Lezione

§ 126. Sforzo di spada con la finta dritta circolata …….. " 136

Quarantunesima Lezione

§ 127. Battuta di contro ……... " ivi
§ 128. Battuta di contro con la finta dritta …….. "137

Quarantaduesima Lezione

§ 129. Battuta di contro con la finta dritta circolata …… " 138
§ 130. Copertino con la finta dritta circolata ……... " ivi

Quarantatreesima Lezione

§ 131. Intrecciata con la finta dritta circolata …….. " ivi
§ 132. Battuta di quarta falsa circolata al petto ……... " 140

CAPITOLO III

Quarantaquattresima Lezione

§ 133. Uscite in tempo …… Pag.141
§ 134. Colpo d'arresto …… " 142

Quarantacinquesima Lezione

§ 135. Appuntata ……. " 144

Quarantaseesima Lezione

§ 136. Cavazione in tempo ……..……. " ivi

Quarantasettesima Lezione

§ 137. Imbroccata …… " 145
§ 138. Inquartata ……. " 147
§ 139. Passata sotto ……. " 149

Quarantottesima Lezione

§ 140. Controtempo ……. " 150

Quarantanovesima Lezione

§ 141. Finta in tempo ……... " 151

Cinquantesima Lezione

§ 142. Finta di cavazione in tempo e controcavazine in tempo …… " 152

Cinquantunesima Lezione

§ 143. Traccheggio di spada …… " ivi
§ 144. Parata di misura …… " 153
PRIMO QUADRO SINOTTICO …….. " 155

SECONDO QUADRO SINOTTICO ……. " 173

CAPITOLO IV

Cinquantaduesima Lezione

§ 145. Azioni di offesa eseguite in tempo …….. " 189
§ 144. Parata di misura …… " 153
§ 146. Azioni di offesa eseguite in tempo, a' quattro inviti dell'avversario ……. " 190

Cinquantatreesima Lezione

§ 147. (Segue) …… " 191

Cinquantaquattresima Lezione

§ 148. (Segue) …… Pag.192

Cinquantacinquesima Lezione

§ 149. (Segue) ……. " ivi

Cinquantaseesima Lezione

§ 150. Azioni di offesa eseguite in tempo sulla spada avversaria in linea da' quattro legamenti …… " 193

Cinquantasettesima Lezione

§ 151. Azioni di offesa eseguite in tempo ai quattro legamenti dell'avversario …… " 194

Cinquantottesima Lezione

§ 152. (Segue) …… " 195

Cinquantanovesima Lezione

§ 153. (Segue) …… " ivi

Sessantesima Lezione

§ 154. (Segue) …… " 196

Sessantunesima Lezione

§ 155. Azioni di offesa eseguite in tempo, sulla spada avversaria in linea, dai quattro inviti …….. " 197

Sessantaduesima Lezione

§ 156. Azioni di offesa eseguite dai propri legamenti… " 197

Sessantatreesima Lezione

§ 157. (Segue) ……..….. " 198

Sessantaquattresima Lezione

§ 158. (Segue) …… " 199

Sessantacinquesima Lezione

§ 159. (Segue) …… " 200

Sessantaseiesima Lezione

§ 160. Azioni di offesa eseguite con la propria spada in linea ……. " 201

CAPITOLO V

Sessantasettesima Lezione

§ 161. Lezione muta …… Pag.203
§ 162. Esercizio preparatorio per l'assalto …….. " 204
§ 163. Azioni di prima e seconda intenzione …….. " 205
§ 164. Assalto …….. " ivi
§ 165. Modo di schermire, sia del destro contro il mancino, sia del mancino contro il destro ……. " 208
§ 166. Incontri ……. " 216
§ 167. Accademia …… ….. " 219
§ 168. Diritti e doveri di chi presiede un assalto ……. " 220
§ 169. Diverse maniere di legar la spada …… " 221
§ 170. Maschera …….. " 223
§ 171. Uso del guanto …….. " ivi
§ 172. Corazza di tela olona ……..... " 224

CAPITOLO VI

§ 173. Considerazioni sulla meccanica della spada …… " 225
§ 174. Parate …… " 228
§ 175. Fili ……..... " 229
§ 176. Battute …….. " 230
§ 177. Precedenza della punta ……. " 231
§ 178. Alcune espressioni notevoli nel linguaggio della scherma ……. " 232
§ 179. Corrispondenza di alcune voci della scherma italiana con altrettante della francese ……..... "235

PARTE III

Trattato della Sciabola.

CAPITOLO I

§ 1. Scherma di sciabola …… " 239

Prima Lezione.

§ 2. Sciabola e sua nomenclatura …….. " 240
§ 3. Equilibrio della sciabola ……. " 242
§ 4. Modo d'impugnare la sciabola …… " 243
§ 5. Posizioni di pugno ……. " ivi
§ 6. Linea di offesa …… " 245
§ 7. Linea direttrice …… " ivi

§ 8. Prima posizione…… Pag 245
§ 9. Saluto …….. " 246
§ 10. Guardia ……... " ivi
§ 11. Riposo …… " 249
§ 12. Misura …… " 250
§ 13. Passo innanzi …….. " ivi
§ 14. Passo indietro …… " ivi
§ 15. Doppio passo indietro ……. " 251

Seconda Lezione.

§ 16. Parate …….. " 251
§ 17. Inviti ……... " 268

Terza Lezione.

§ 18. Molinelli ……. " ivi
§ 19. Molinelli fendenti ……... " 269
§ 20. Molinelli montanti …….. " 270
§ 21. Molinelli orizzontali ……... " ivi

Quarta Lezione.

§ 22. Prime azioni di attacco eseguibili a piè fermo ….. " 271
§ 23. Sciabolata alla testa …… " 272
§ 24. Sciabolata alla figura interna ……..… " ivi
§ 25. Sciabolata alla figura esterna …….. " 273
§ 26. Sciabolata al petto …….. " ivi
§ 27. Sciabolata al fianco …… " ivi
§ 28. Sciabolata all'addome ……...…. " ivi
§ 29. Colpo di punta ……...…. " 274

Quinta Lezione.

§ 30. Esercizi …….. " ivi

Sesta Lezione.

§ 31. Risposta semplice…… " 276
§ 32. Modo di attuare le risposte ……. " 277
§ 33. (Segue) ……... " 278

Settima Lezione.

§ 34. (Segue) ……. " 279
§ 35. (Segue) ……. " 280
§ 36. (Segue) …….. " 281

§ 37. (Segue) …….. Pag.281
§ 38. Ripigliata …….. " 282

Ottava Lezione.

§ 39. Esercizio a piè fermo di parate e risposte …….. " 283

Nona Lezione.

§ 40. Finta semplici, di punta e di taglio…… " 285
§ 41. Finta di punta e taglio alla testa a piè fermo e camminando ……..……. " ivi
§ 42. Finta di punta e taglio alla figura interna a piè fermo e camminando…… " 287

Decima Lezione.

§ 43. Esercizio …… " ivi

Undecima Lezione.

§ 44. Finta di punta e colpo di punta a piè fermo e camminando ……..…. " 288

Dodicesima Lezione.

§ 45. Finta di testa e colpo di punta, a piè fermo e camminando ……..…… " 290

Tredicesima Lezione.

§ 46. Esercizio …… " 291

Quattordicesima Lezione.

§ 47. Finta di figura interna e colpo di punta a piè fermo e camminando ……..…… " ivi
§ 48. Finta di figura esterna e colpo di punta, a piè fermo e camminando ……..…….. " 292

Quindicesima Lezione.

§ 49. Finta di testa e taglio al fianco, a piè fermo e camminando ……. " 293
§ 50. Finta alla testa e taglio all'addome, a piè fermo a camminando ……. " ivi

Sedicesima Lezione.

§ 51. Esercizio …… " 294

Diciassettesima Lezione.

§ 52. Finta di figura interna e taglio alla figura esterna a piè fermo e camminando…… Pag.294

§ 53. Finta di figura esterna e taglio alla figura interna …….. " 295

Diciottesima Lezione.

§ 54. Finta all'addome e taglio alla testa a piè fermo e camminando …… " 296

§ 55. Finta al fianco e taglio alla testa, a piè fermo e camminando …….. " ivi

Diciannovesima Lezione.

§ 56. Esercizio …….. " 297

Ventesima Lezione.

§ 57. Doppie finte……. " 298

Ventunesima lezione.

§ 58. Esercizio ……. " 299

§ 69. Disordinata ……. " 300

CAPITOLO II

Ventiduesima Lezione.

§ 60. Battute o tocchi di sciabola ……. " 301

§ 61. Tocco di sciabola e taglio alla figura esterna a piè fermo e camminando ……. " ivi

§ 62. Tocco di sciabola e taglio alla figura interna a piè fermo e camminando ……. " 302

§ 63. Tocchi di sciabola eseguiti da sopra in sotto, e viceversa …….. " 303

Ventitreesima Lezione.

§ 64. Battute seguite da una finta …….. " ivi

Ventiquattresima Lezione.

§ 65. Esercizio …….. " 304

Venticinquesima Lezione.

§ 66. Risposte di finta …….. " 305

CAPITOLO III

Ventiseesima Lezione.

§ 67. Uscite in tempo …….…….. Pag.307
§ 68. Colpo d'arresto …… " 308
§ 69. Cavazione in tempo ……. " 309

Ventisettesima Lezione.

§ 70. Colpo al braccio in primo e in secondo tempo… " 310

Ventottesima Lezione.

§ 71. Controtempo …… " 315

Ventinovesima Lezione.

§ 72. Finta in tempo …….. " 317

Trentesima Lezione.

§ 73. Raddoppio ……. " 318

Trentunesima Lezione.

§ 74. Azioni di offesa eseguite in tempo perché su bordinate ai diversi atteggiamenti dell'avversario " ivi

Trentaduesima Lezione.

§ 75. Lezione muta…… " 319
§ 76. Esercizio preparatorio per l'assalto ...…….. " 320
§ 77. Azioni di prima e di seconda intenzione …… " 321
§ 78. Assalto …… " ivi

CAPITOLO IV

§ 79. Modo di schermire, sia del destro contro il mancino, sia del mancino contro il destro ….…… " 323
§ 80. Incontri …….. " 325
§ 81. Maschera di sciabola ……. " 328
§ 82. Guantone …… " ivi
§ 83. Gomitiera …….. " 329