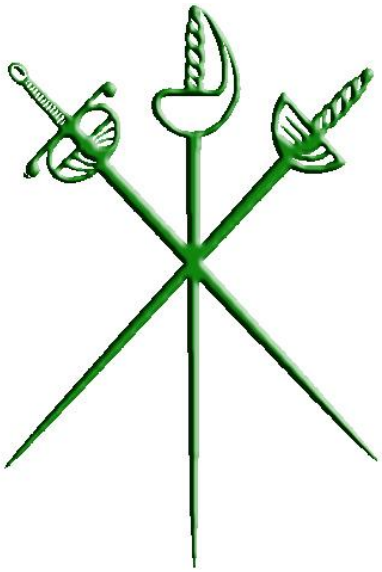
Maestro Stefano Gardenti

Specificità

nel fioretto, nella sciabola

e nella spada



Specificità 0
Introduzione 2
Considerazioni preliminari 4
Le armi 6
Le origini 6
Componenti delle armi 7
La lama 8
La guardia 12
Attrezzatura 14
Modalità tecnica di segnalamento del colpo 15
I bersagli 16
Conseguenze del raggiungimento del bersaglio non valido 19
Modalità del colpo 19
Le regole di svolgimento del match 20
L'assegnazione delle stoccate 20
Luogo e durata dello scontro 21
Norme di assetto 22
Saluto 22
La guardia 23
Portamento del ferro 23
I siti delle quattro linee di offesa e di difesa 24
Il raggiungimento del bersaglio avversario 25
Lo spostamento sulla pedana 25
Il raddoppio 25
La misura 26
Norme relative al fraseggio schermistico 26
Attacco 26
Attacco semplice 26
Botta dritta 26
Cavazione 27
Filo 27
Attacco composto 27
Difesa 27
Difesa col ferro 27
Uscite in tempo 28
Le azioni ausiliarie 29
La superficie dei bersagli 31
La modalità di esecuzione dei colpi 32
Le regole di combattimento 34
Vantaggi e svantaggi dell'attacco 35
Vantaggi e svantaggi della difesa 38
Vantaggi e svantaggi delle uscite in tempo 39
Considerazioni finali 40

Dedicato a Giovanni, mio padre, che per la sua professione di dirigente bancario mi ha fatto girare l'Italia e le sue sale di scherma

Introduzione

Anni fa, quasi scherzando, uno dei miei tanti maestri mi chiese quale fosse a mio parere l'arma più bella.

La sciabola, risposi prontamente e spontaneamente, visto che era quella in cui tiravo in quel periodo.

Non ci siamo, Stefano, mi ribatté.

Scusi, Maestro, la spada; e mi detti dello stupido, visto che in sala la praticava la maggior parte degli allievi.

No, non è nemmeno questa; hai un'ultima possibilità, ma non sbagliare, caro mio.

A questo punto è troppo facile, Maestro, il fioretto.

Non ci siamo ancora, purtroppo!

Ma come, maestro, durante l'estate hanno inventato un'altra arma?

Vai oltre, Stefano, spazia con la tua mente.

Niente?! Allora te lo dico io qual è l'arma più bella: è la scherma!

Il tipo di arma viene dopo: dammi un bastone, un pennello, una matita… ed io riuscirò comunque a fare scherma.

E' vero, maestro, dissi con slancio; lo slancio di chi non ha capito bene e teme che il discorso continui.

Ebbene sono passati tanti anni da quella frase che mi era parsa un po' balzana, ma quelle parole mi sono sempre turbinate nella mente.

Oggi che sono nel periodo di rivisitazione della mia vita di schermitore, avendo avuto la fortuna di praticare tutte e tre le specialità, anche se con diversa intensità e dedizione, non posso che condividere l'opinione, o forse meglio l'insegnamento di quel mio maestro.

In effetti l'appello ai gusti personali, sui quali notoriamente non si discute, pare troppo riduttivo per risolvere oggettivamente la questione posta.

D'altra parte non si può amare una determinata specialità solo perché ci siamo ritrovati a praticarla magari casualmente: basta cambiare una sala, un maestro o il parallelo dove in Italia ci si accosta alla scherma (comunque sicuramente meno di anni fa) e ti ritrovi molto poco casualmente a fare fioretto, oppure sciabola oppure spada.

Motivazioni come tradizione, scuola e palmares risolvono ben poco: spiegano perché in una determinata sala oggi si preferisca una determinata specialità, non perché a suo tempo fu fatta una scelta di un certo tipo piuttosto che un'altra.

La stessa definizione di scherma data dal vocabolario Devoto – Oli generalizza alquanto: *la Scherma è la tecnica di usare le armi bianche, oggi come esercizio sportivo.*

Comunque nella specificazione che segue non può esimersi dal richiamare le tre specialità: il fioretto, la sciabola e la spada.

E' come dire che le tre armi costituiscono la scherma e che quest'ultima ne costituisce una specie di summa: un rapporto quasi simile a quello esistente nelle classificazioni scientifiche tra genere e specie.

Ad esempio, il fioretto (oppure una delle altre due armi) è scherma, ma la scherma non è il fioretto o almeno solo il fioretto.

Quindi, se è vero che tra le tre specialità schermistiche c'è una fortissima e vasta identità, tuttavia è altrettanto vero che in parallelo sussistono precise specificità che ne causano e ne motivano la differenziazione.

Ma allora quali sono in buona sostanza le concomitanze tra le tre armi e quali sono le loro specificità?

Questo mio lavoro ha appunto la finalità d'indagare questo aspetto della teoria schermistica.

L'indagine s'incentrerà soprattutto sulla tecnica, ma toccherà, pur in breve, anche la tattica e la strategia al fine di fornire un quadro complessivo dei rapporti esistenti tra fioretto, spada e sciabola.

Lo scopo dichiarato è anche quello di attirare l'attenzione dello schermitore, coinvolgendolo direttamente in un'attività di riflessione e di ricerca circa quel composito universo che è il mondo – scherma.

M° Stefano Gardenti

A Firenze nel marzo del 2011

Considerazioni preliminari

Il problema che ci siamo posti di estrapolare dalla teoria schermistica ciò che è generale e ciò che è specifico per ciascuna delle tre specialità non è una prerogativa solo della nostra disciplina.

Altre attività sportive presentano gli stessi connotati: chi ha indosso un paio di sci naturalmente si pone il fine di scivolare sulla neve, ma poi come debba farlo e in che modo in particolare gareggi lo stabiliscono norme precise, quelle che configurano appunto nello sci alpino lo slalom speciale, lo slalom gigante e la discesa libera.

Si pensi anche alla corsa nell'atletica: cento metri, centodieci ad ostacoli, duecento, quattrocento, ottocento metri… e così via.

Il fatto è che alcune attività, realizzate con o senza attrezzi sportivi, configurano diversi tipi di prestazione in relazione a determinate variabili: il rispettare il tracciato di una pista, come nel caso dello sci - la distanza da percorrere e la presenza o meno di ostacoli, come nel caso della corsa – l'ossequio di regole convenzionali come per la scherma.

Il riuscire ad invidiare un nucleo centrale di dettami tecnici, che possano essere indicati come una specie di massimo comun divisore tra le diverse specialità di un unico genere, credo possa essere di un qualche interesse e, spero, anche di una certa utilità.

Come preannunziato, l'analisi riguarderà soprattutto l'aspetto tecnico della disciplina, ma, se pur in breve, faremo anche una rapida escursione anche nel campo della tattica e della strategia schermistica; ciò in quanto sia le caratteristiche fisiche delle singole armi che la presenza di regole convenzionali condizionano fortemente il modo di impostare sulla pedana lo scontro con l'avversario.

La metodologia di lavoro sarà improntata su una lettura sinottica di tre trattati di scherma riguardanti le varie specialità: esordiremo con l'esame delle armi, per passare poi alla parte d'impostazione del sistema-schermitore ed infine prendere in esame le vere e proprie azioni.

Comunque prima di dare inizio alla nostra analisi comparata è opportuno fare alcune precisazioni di carattere generale.

Se la concezione di una teoria tecnica di base, ciò che nel titolo del lavoro denomino concomitanze, è largamente condivisa da fioretto, sciabola e spada, è altrettanto vero che la stessa esistenza delle tre armi testimonia la presenza di un retroterra culturale caratteristico per ognuna di esse.

Per elementi distintivi intendo appunto quelle specifiche peculiarità, che, da sole o unite ad altre, configurano in modo determinante la singolarità di una specialità schermistica.

La stessa arma in effetti null'altro è che un attrezzo e l'attrezzo è un qualcosa ideato, realizzato e testato per la risoluzione di uno specifico problema: così un martello serve a battere e un cacciavite ad avvitare; una tenaglia ed una pinza, pur avendo un possibile uso promiscuo, servono specificatamente l'una per cavare i chiodi e l'altra per serrare parti di oggetti di ferro.

Entrando sempre più nello specifico, è possibile ad esempio distinguere ulteriormente tra una serie di martelli aventi funzioni affini, ma diverse: un mazzuolo serve ad imprimere una notevole forza d'urto, mentre il martello del carpentiere è dotato anche di una coda di rondine per poter estrarre i chiodi e quello del calzolaio è leggero ed ha la testa molto larga per poter battere con precisione i chiodini di ridotte dimensioni per le suole delle scarpe …e così via.

Più la funzione è specifica, più l'attrezzo costituisce un unicum legato ad una situazione particolare.

Parimenti le nostre armi sportive, canonizzate dalla Federazione Internazionale nell'apposito Regolamento del materiale, hanno indubbiamente la stessa comune funzione di offendere l'avversario e di difendersi dai suoi attacchi, ma naturalmente possono fare tutto questo partendo da una loro diversa conformazione e attraverso modalità diverse.

In effetti quando s'impugna un'arma bianca contro un avversario, naturalmente in ambito sportivo, in partenza contano essenzialmente due cose: la funzionalità dell'attrezzo che si ha in mano e le regole secondo cui va condotto l'assalto.

Nella realtà di pedana un elemento, ovviamente, richiama l'altro: a questo proposito esempi specifici possono essere la presenza dell'elsa nella guardia di sciabola al fine di proteggere la mano dai colpi portati dalla lama avversaria e la circonferenza di ridotte dimensioni del fioretto, atta unicamente a proteggere fisicamente le dita dalle puntate dell'antagonista.

Una considerazione, pur ovvia: le parti tecniche concomitanti tra le tre specialità, cioè il fil rouge che le lega, non saranno espressamente illustrate: in effetti questo mio lavoro non è un trattato di scherma, ma solo una comparazione tra le tre armi negli aspetti che le contraddistinguono.

Per comodità espositiva il lavoro sarà diviso in tre parti, quella descrittiva, quella tecnica e quella tattica.

Nella prima saranno affrontati vari temi, quali quello delle origini storiche, quello relativo alla conformazione regolamentare delle armi, quello dell'equipaggiamento e infine quello relativo all'assegnazione delle stoccate.

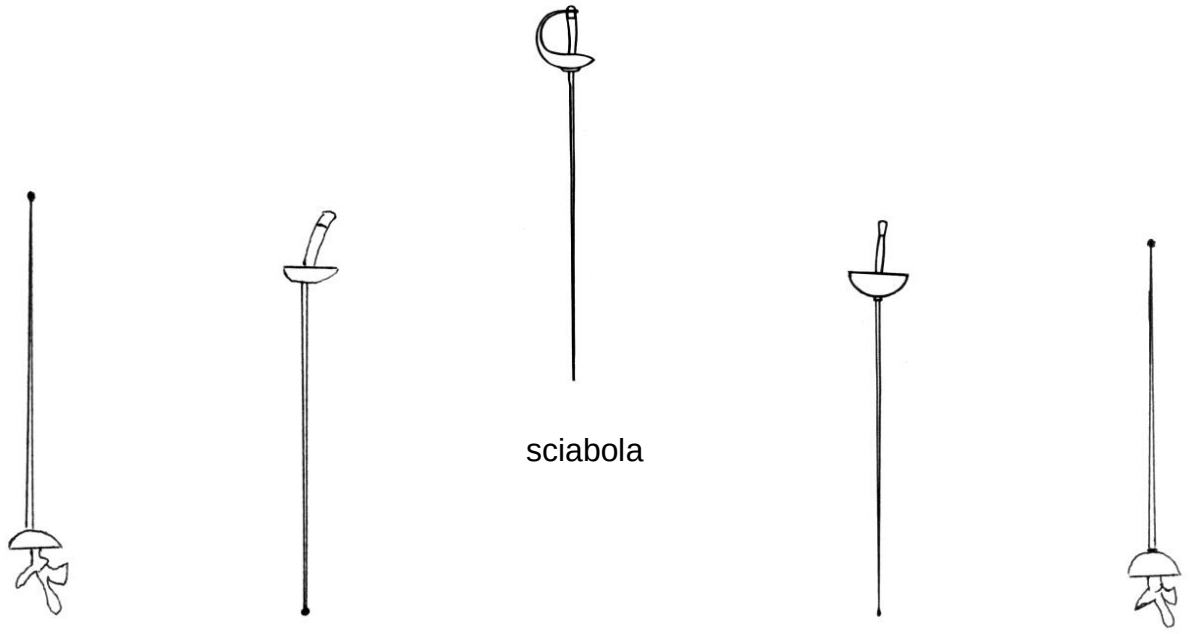
Nel secondo invece saranno toccati gli argomenti più squisitamente tecnici, relativi sia all'impostazione dei fondamentali individuali, sia alla meccanica dei colpi.

Nella terza parte saranno infine sviluppate alcune considerazioni tattico-strategiche, quindi circa il modo generale di condurre l'assalto per tutta la sua durata.

Tutto ciò premesso, apriamo quindi sulla nostra ideale desktop i tre manuali relativi al fioretto, alla sciabola e alla spada e cominciamo sfogliare in contemporanea i vari capitoli.

Parte descrittiva

Le armi



fioretto anatomico | fioretto francese | spada francese | spada anatomica

Le origini

L'attuale conformazione degli attrezzi schermistici è la proiezione sportiva di ciò che nel tempo si è andato affermando sino a quando è stato in uso l'utilizzo delle armi bianche sia per scopi bellici, sia per dirimere, tramite i duelli, contrasti personali.

Per ciò che concerne le origini possiamo fare una netta distinzione tra fioretto da una parte e sciabola e spada dall'altra.

Mentre il **fioretto**, sia come attrezzo in sé sia come teoria schermistica, non è altro che un espediente didattico utilizzato dai maestri per iniziare i propri allievi all'arte dello scontro, diversamente la sciabola e la spada sono armi mutuate dalla realtà storica.

La **sciabola**, erede dell'antica striscia, è soprattutto l'arma degli ampi spazi, habitat dove può essere realizzato un uso bivalente dell'attrezzo, di punta e di taglio; con questa veste la sciabola è assurta a simbolo di grado e di comando nelle forze armate.

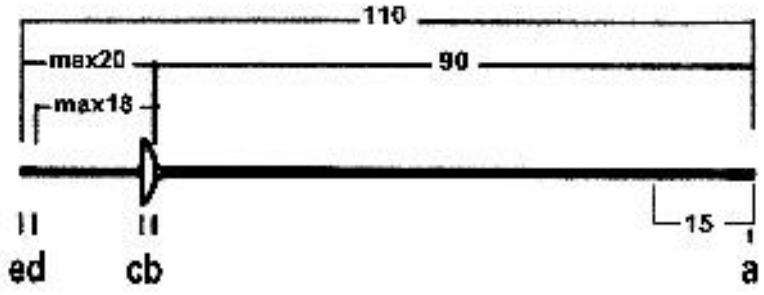
La **spada** invece si è conformata all'uso cosiddetto cortese, cioè di arma portata con sé per difesa personale: il suo habitat quindi si è limitato alla città con i suoi vicoli ed i suoi ristretti ambiti.

Componenti delle armi

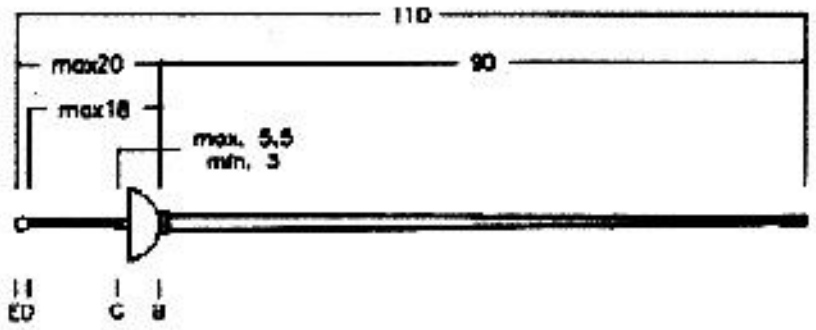
Ovviamente le diverse funzioni d'uso che le armi sono state chiamate a svolgere, hanno ovviamente influito sulla loro differente conformazione: il tipo di elsa, il tipo di lama e quello d'impugnatura.

Queste peculiarità sono state convenzionalmente riassunte, tramite il Regolamento Internazionale per il materiale, in quelli che oggi costituiscono i tre attrezzi sportivi dello schermitore: appunto il fioretto, la sciabola e la spada.

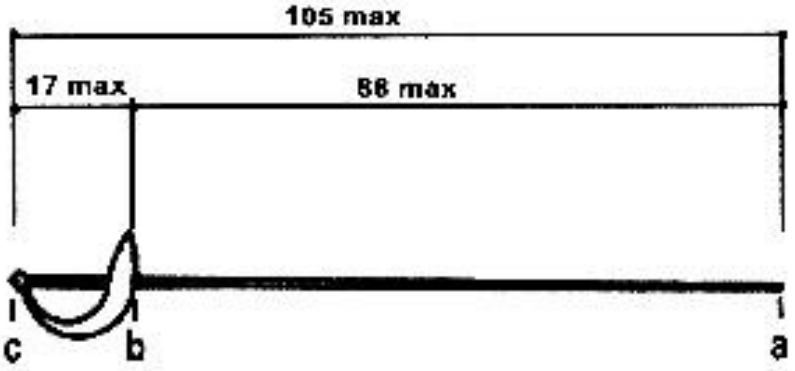
Com'è noto, ogni arma è costituita dalla *lama* e dalla *guardia.*



fioretto



spada



sciabola

La lama

In essa possiamo distinguere la lama vera e propria e la sua parte apicale, ovvero la punta.

Le caratteristiche della lama sono la sua lunghezza, la sua sezione, la sua flessibilità e la sua curvatura.

Per quanto concerne la *lunghezza:*

Nel **fioretto** e nella **spada** essa non può superare i 900 millimetri, considerando per estremi la sommità della punta e la parte concava della coccia, compreso l'eventuale tallone.

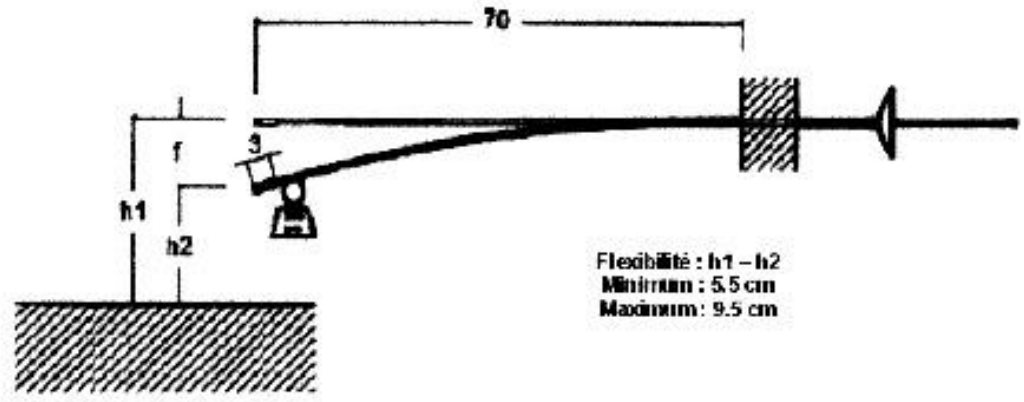
Nella **sciabola** la lunghezza della lama non può superare gli 880 millimetri.

Per quanto concerne la *sezione*:

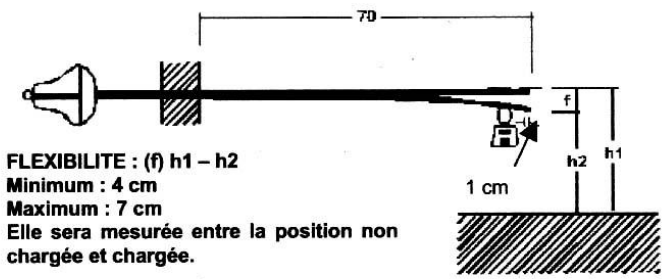
Essa, a testimonianza di quanto sia fondamentale nell'economia di ciascuna arma, è diversa per ogni specialità: nel **fioretto** essa è rettangolare o quadrata; nella **spada** è triangolare; nella **sciabola** è conformata in modo tale che, tramite apposite scanalature laterali che partono dalla coccia e si estendono per i due terzi della lama stessa, si venga a determinare il cosiddetto *taglio*, mentre per il restante terzo la sezione e rettangolare.

Per quanto riguarda la *flessibilità:*

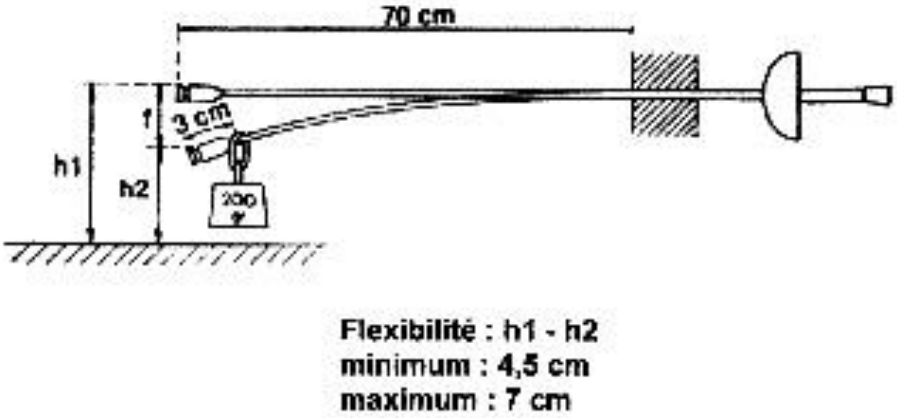
Nel **fioretto** La lama deve presentare una flessibilità corrispondente a 5,5 centimetri di minimo e 9,5 centimetri di massimo, misurata nelle seguenti condizioni: la lama è fissata orizzontalmente a 70 centimetri dall'estremità del bottone, un peso di 200 grammi è sospeso a 3 centimetri dall'estremità del bottone; la flessibilità è misurata all'estremità del bottone nella posizione non caricata e caricata.



Nella **sciabola** La lama deve presentare una flessibilità corrispondente a 4 centimetri di minimo e 7 centimetri di massimo, misurata nelle seguenti condizioni: la lama è fissata orizzontalmente a 70 centimetri dall'estremità del bottone, un peso di 200 grammi è sospeso ad 1 centimetro dall'estremità del bottone; la flessibilità è misurata all'estremità del bottone nella posizione non caricata e caricata.



Nella **spada** La lama deve presentare una flessibilità corrispondente a 4,5 centimetri di minimo e 7 centimetri di massimo, misurata nelle seguenti condizioni: la lama è fissata orizzontalmente a 70 centimetri dall'estremità del bottone, un peso di 200 grammi è sospeso a 3 centimetri dall'estremità del bottone; la flessibilità è misurata all'estremità del bottone nella posizione non caricata e caricata.

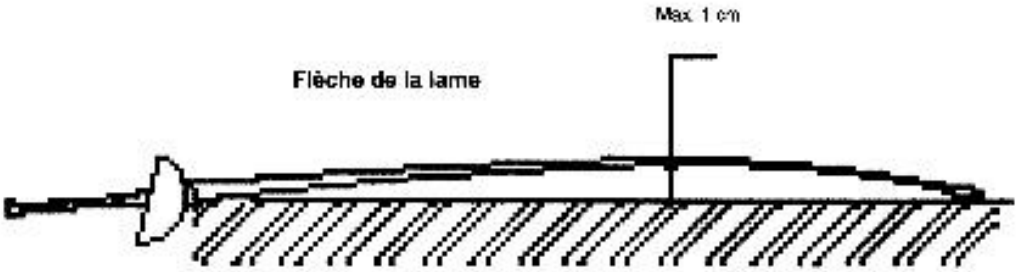


Per quanto concerne la *curvatura*:

Nel **fioretto** deve essere regolare e la freccia del suo arco deve comunque essere inferiore a 2 centimetri; è ammessa solo in senso verticale e deve trovarsi all'incirca nella zona mediana della lama.

Nella **sciabola** deve essere cedevole e continua, inoltre deve presentare una freccia inferiore ai 4 centimetri; sono proibite lame con la punta fatta ad uncino o che si piegano nel senso del taglio.

Nella **spada** deve essere regolare e la freccia del suo arco deve comunque essere inferiore a 1 centimetro; è ammessa solo in senso verticale e deve trovarsi all'incirca nella zona mediana della lama.



Per quanto concerne la *punta* riportiamo qui di seguito le singole caratteristiche per ottenerne l'omologazione.

Nel **fioretto** la punta d'arresto è cilindrica e la sua corona apicale è piatta con un diametro compreso tra 5,5 e 7 millimetri.

La pressione da esercitare sulla punta d'arresto necessaria per interrompere il contatto e attivare l'apparecchio deve essere superiore a 500 grammi, vale a dire che tale peso deve essere respinto dalla molla del bottone.

La corsa utile per segnalare la stoccata, detta *corsa d'accensione*, può essere infinitamente piccola; la *corsa totale* è al massimo di 1 millimetro.

Il perdurare del tempo di contatto della punta sul giubbetto metallizzato deve essere almeno di 1/25 di secondo, altrimenti il colpo si ha come non arrivato e non viene quindi registrato

Nella **sciabola** la parte finale della lama, al fine di renderla inoffensiva, è ripiegata su se stessa a formare il *ricciolo.*

Nella **spada** la punta d'arresto è cilindrica e la sua corona apicale è piatta con un diametro di 8 millimetri, con una tolleranza di + 0 – 0,05 millimetri.

La corsa utile per segnalare la stoccata, detta *corsa d'accensione*, deve essere superiore a 1 millimetro; la *corsa residua* deve essere inferiore a 0,5 millimetri; la *corsa totale* deve essere superiore a 1,5 millimetri.

La pressione da esercitare sulla punta d'arresto per provocare la creazione del contatto del circuito e far scattare così l'apparecchio deve essere superiore a 750 grammi, vale a dire che tale peso deve essere respinto dalla molla del *bottone*.

Il tempo entro cui si evidenzia il cosiddetto *colpo doppio* è compreso tra 1/17° ed un 25° di secondo.

La guardia

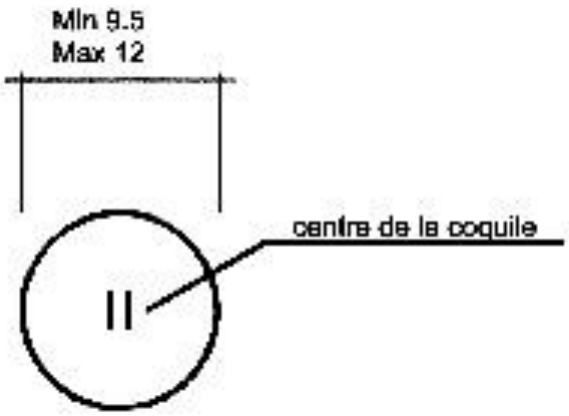
Essa è composta da due parti distinte: la *coccia* e l'*impugnatura*.

La prima ha la doppia funzione di garantire l'incolumità fisica della mano e di coprire, nella sciabola e nella spada, il bersaglio valido.

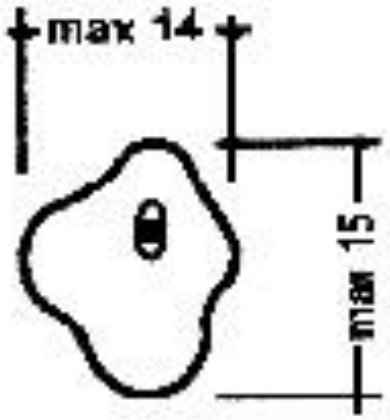
La seconda costituisce il punto di contatto tra l'arma e la mano dello schermitore.

Per quel che concerne la *coccia*:

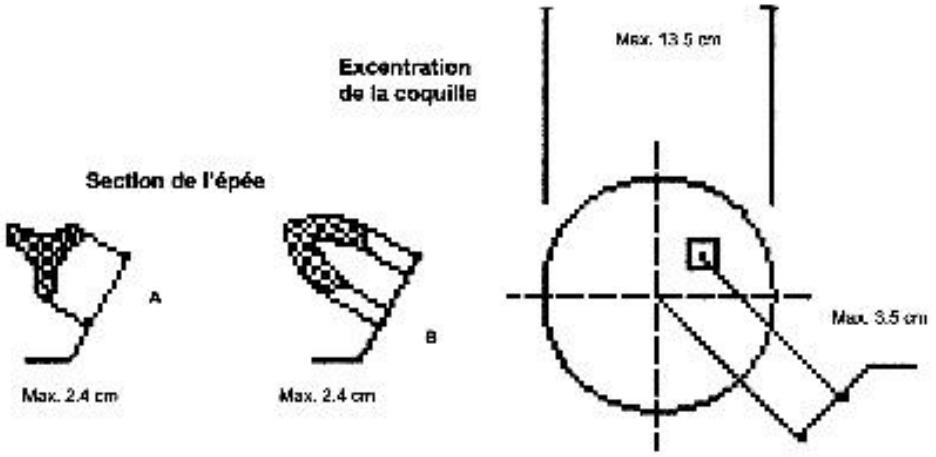
Nel **fioretto** essa deve avere un diametro compreso tra 9,5 e 12 centimetri; l'eccentricità dell'ingresso della lama è proibita; la sua conformazione deve garantirle il passaggio attraverso un tubo cilindrico dritto (detto *gabarit*) di 12 centimetri di diametro e per 15 centimetri di lunghezza, essendo la lama parallela al suo asse.



Nella **sciabola** la coccia presenta una forma convessa continua, senza bordature o buchi, tutta d'un pezzo ed esteriormente liscia; la sua conformazione deve garantirle il passaggio attraverso un contenitore rettangolare (detto gabarit) con una sezione di 15 centimetri x 14 centimetri per un'altezza di 15 centimetri, restando la lama parallela al suo asse.



Nella **spada** la profondità della coccia deve essere compresa tra 3 e 5,5 centimetri.



La sua conformazione deve garantirle il passaggio attraverso un tubo cilindrico del diametro di 13,5 centimetri su 15 centimetri di lunghezza, essendo la lama parallela al suo asse.

L'eccentricità è ammessa se non supera i 3,5 centimetri.

Per quel che riguarda l'*impugnatura*:

Nel **fioretto** e nella **spada** la lunghezza massima è di 20 centimetri, mentre nella **sciabola** è di 17 centimetri: le impugnature devono passare anch'esse nel *gabarit* previsto per la validazione delle rispettive cocce.

Ogni foggia d'impugnatura è autorizzata, purché metta in condizioni di parità i diversi tipi di arma.

Le *impugnature ortopediche* devono garantire una sola posizione della mano con l'estremità del pollice, completamente allungato, che non può essere ad una distanza supriore a 2 centimetri dalla superficie interna della coccia.

L'impugnatura non può avere alcun dispositivo che favorisca l'uso dell'arma come arma da lancio.

Attrezzatura

Sono contemplate delle disposizioni particolari in ciascuna specialità, soprattutto in funzione della variazione del bersaglio considerato valido.

Guanto

Nel **fioretto** e nella **spada** non ci sono indicazioni specifiche, tranne la generale normativa circa la sicurezza che impone che il guanto ricopra interamente metà dell'avambraccio.

Nella **sciabola** il tessuto atto alla segnalazione deve ricoprire il braccio sino allo stiloide cubitale, cioè al piccolo osso sporgente del polso, ciò sia nella posizione di *guardia* che nella posizione *braccio disteso*.

Maschera

Nel **fioretto**: deve essere isolata all'interno e all'esterno con un materiale plastico resistente agli urti: la gorgiera deve essere ricoperta da un materiale avente le stesse caratteristiche del giubbetto elettrico.

Nella **sciabola**: la rete metallica non deve essere isolata e deve garantire la conducibilità elettrica; la gorgiera e le guarnizioni devono essere interamente ricoperte da un materiale avente le stesse caratteristiche del giubbetto elettrico.

Nella **spada:** in nessun punto deve essere ricoperta da materiale atto a far scivolare la punta dell'avversario; la gorgiera deve ricoprire la punta delle clavicole.

Giubbetto metallico

Nel **fioretto**: deve ricoprire interamente il tronco del corpo dello schermitore, sia nella posizione in piedi, sia in guardia, sia in affondo; nella parte inferiore deve terminare con due linee oblique che collegano i due punti alla sommità delle anche con il punto corrispondente alla congiunzione degli inguini.

Nella **sciabola**: deve ricoprire l'intero bersaglio situato al di sopra della linea orizzontale che passa alla sommità degli angoli formati dalle cosce e dal tronco del tiratore nella posizione di *guardia.*

Nella **spada**: com'è noto, non è previsto alcun giubbetto metallizzato in quanto tutta la superficie corporea è ritenuta bersaglio valido.

Modalità tecnica di segnalamento del colpo

La segnalazione della stoccata avviene tramite il ricorso a differenti concezioni e metodologie tecniche:

Nel **fioretto** e nella **sciabola** il colpo viene segnalato tramite l'apertura del circuito elettrico; in pratica il flusso elettrico è continuo e il colpo valido lo interrompe, segnalandone quindi la cessazione.

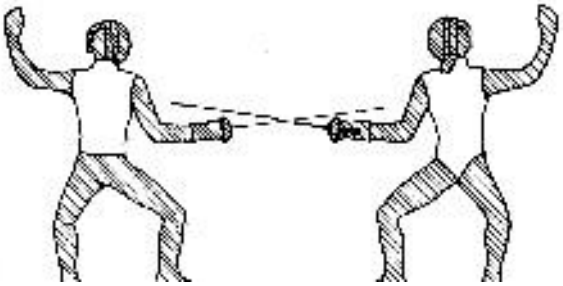
Nella **spada** invece tramite la chiusura dello stesso; in pratica il flusso elettrico viene attivato con il colpo e si realizza come l'accensione di un normale interruttore della luce.

I bersagli

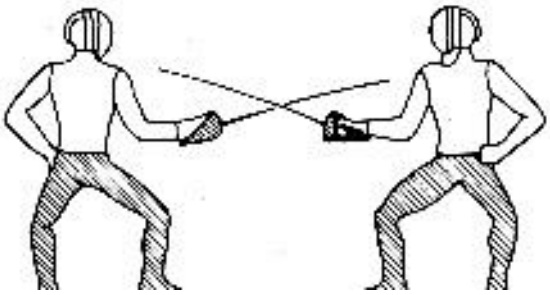
Allo schermitore viene assegnata una stoccata allorquando la sua lama, di punta e/o di taglio a seconda delle diverse specialità, raggiunge una superficie appartenente all'avversario.

In questo ambito è necessario fare una fondamentale partizione tra bersagli ritenuti idonei a toccare validamente e altri ritenuti non idonei.

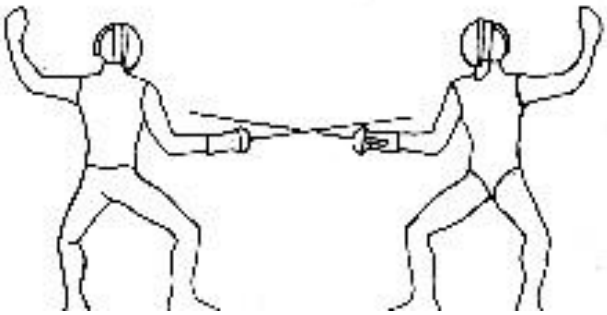
Nel **fioretto** il bersaglio valido è costituito dall'intero tronco del corpo: la parte bianca del sottostante disegno.



Nella **sciabola** il bersaglio valido è costituito dalla parte corporea posta al di sopra della cosiddetta cintura con l'eccezione delle mani: la parte bianca del sottostante disegno.

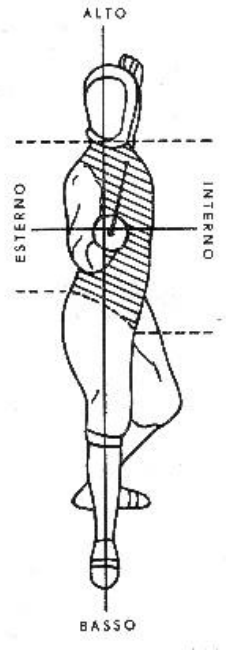


Nella **spada** non esiste la bipartizione tra bersagli validi e non validi: il bersaglio raggiungibile è costituito da tutta la superficie corporea dello schermitore e, in aggiunta, anche da quella del suo materiale, come per fare degli esempi, dal suo passante elettrico o da una coccia non tenuta pulita e quindi isolata. Vedi la parte bianca del sottostante disegno.



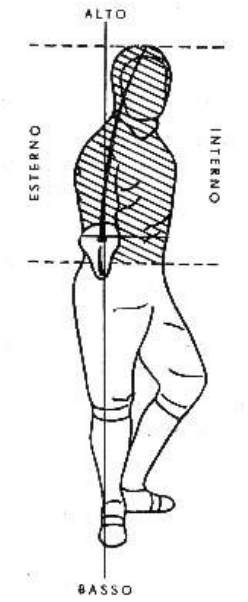
Un’osservazione deve essere fatta anche in relazione al numero dei bersagli che si configurano sull’avversario.

Nel **fioretto** sono essenzialmente quattro e si ricollegano ai quattro quadranti individuabili sul tronco dell’avversario sia in relazione alla sua specifica parte corporea sia alla postura del suo ferro in relazione ad essi.

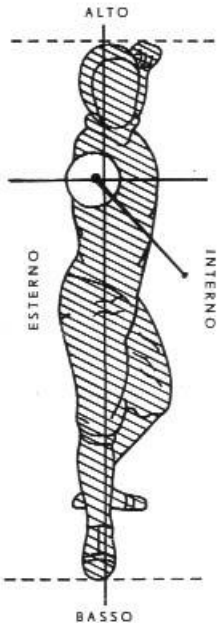


Nella **sciabola**, in virtù delle più ampie superfici corporee raggiungibili validamente, i bersagli sono più del doppio: i quadranti del tronco sono riproponibili anche per il braccio

armato, in più è da considerarsi la maschera, suddivisa in testa (parte apicale) e figure (parti laterali).



Nella **spada**, essendo il corpo ritenuto tutto idoneo ad essere toccato (addirittura anche il materiale dello schermitore) i bersagli sono naturalmente quelli in numero maggiore: i due quadranti del tronco e del braccio armato, la testa ai due lati e gli arti inferiori, piede, gamba e coscia.



Conseguenze del raggiungimento del bersaglio non valido

Naturalmente la cosa si limita al fioretto e alla sciabola, le sole che contemplano la duplice natura del bersaglio, valido e non valido.

Nel fioretto il raggiungimento del bersaglio non valido, se ossequia un diritto di precedenza nella ricostruzione dell'azione, produce l'effetto d'interrompere l'azione stessa, non attribuendo quindi alcuna importanza al fatto che l'avversario abbia o meno anche lui toccato.

Nella sciabola invece, non essendo in grado l'attrezzatura di segnalare il colpo giunto in bersaglio non valido, esso si ha come non effettuato e, pur in presenza di un'azione non conforme alla ricostruzione convenzionale dell'azione, l'avversario che tocca incamera la stoccata.

Modalità del colpo

Tutte e tre le armi colpiscono di *punta*; la sciabola anche di *taglio* e di *controtaglio*, anche se dopo l'avvento della segnalazione automatica basta il contatto di una qualsiasi parte della lama sul bersaglio valido.

Nel **fioretto** e nella **spada** la punta, oltre che venire a contatto con la superficie opportuna deve anche esercitare su di essa una determinata quantità di pressione:

nel **fioretto** la molla della punta deve respingere almeno un peso di 500 grammi

nella **spada** il peso diventa di 750 grammi.

Nella **sciabola**, il colpo di vibrato con la lama può essere portato in modo diretto e questo è il caso della sciabolata; in modo indiretto, ovvero dopo uno svincolo da un legamento dell'avversario, e questo è il caso del fendente; oppure infine di mulinello ottenuto tramite una circonduzione veloce del polso.

Le regole di svolgimento del match

A parte tutta la serie generica di divieti, diversamente sanzionati, o di norme generiche che stanno alla base dello scontro cortese tra i due schermitori, va fatta una netta bipartizione circa le norme strettamente attinenti all'attribuzione della stoccata regolarmente registrata dal segnalatore elettrico: il fioretto e la sciabola da una parte e la spada dall'altra.

Nel fioretto e nella sciabola, in presenza di una doppia segnalazione, il presidente di giuria deve procedere alla ricostruzione del fraseggio, giungendo ad assegnare la stoccata a colui che ne ha il diritto in seguito alla nota Convenzione: l'attacco, se eseguito secondo certi canoni, ha la priorità del giudizio, come del resto la risposta dopo l'avvenuta parata e così via secondo un principio di alterno doppio senso di precedenza.

Per completezza ricordiamo anche il caso che, in presenza di una simile e contemporanea azione, gli schermitori vengono rimessi in guardia senza alcuna assegnazione di stoccata.

Nella spada invece per l'assegnazione della stoccata è sufficiente l'accensione del proprio segnalatore.

L'assegnazione delle stoccate

Anche in questo caso vige una diversa regola che differenzia le tre specialità.

Nel fioretto e nella spada la stoccata è unica, cioè, se è valida, viene assegnata a uno schermitore oppure all'altro.

Nella spada invece è contemplato il cosiddetto *colpo doppio*, che si risolve in una contemporaneità del raggiungimento del bersaglio (il Regolamento la configura con una tolleranza da un 17° e un 25° di secondo).

La ratio di questa possibilità risiede nel fatto che, in totale assenza di una convenzione che regoli la stoccata, l'unico elemento su cui si basa lo scontro è la precedenza temporale del colpo.

Luogo e durata dello scontro

Da questo punto di vista il Regolamento ha completamente uniformato nelle tre specialità sia lo spazio a disposizione che la durata temporale: tre minuti effettivi di combattimento e sette metri di pedana, senza alcun tipo di preavviso che non sia lo scorrere del tempo sull'apposito segnalatore e le strisce indicatrici presenti sulla pedana.

Quindi intrattengo il lettore solo in una prospettiva storica; importante comunque a mio avviso per capire e inquadrare una certa evoluzione tecnico-tattica delle tre armi dovuta a questi due fattori.

In precedenza l'incidenza del tempo e dello spazio nel match era di un certo tipo: si voleva comunque circoscrivere l'accadimento e dimensionarlo alle necessità dello svolgimento di una competizione.

Per quel che riguarda il tempo gli schermitori per concludere l'assalto avevano cinque minuti a disposizione, al termine dei quali, tramite interruzione del match, venivano avvertiti di un ulteriore ultimo minuto.

Per quel che concerne il tempo, oltre gli attuali sette metri, i fiorettisti venivano avvertiti, anche qui tramite interruzione dell'assalto, di un ultimo metro a disposizione prima di essere considerati toccati; mentre sciabolatori e spadisti ne avevano altri due.

Nella specialità della **spada**, ovviamente quando non ci si trovava a competere con la formula dell'eliminazione diretta o comunque in uno spareggio per l'assegnazione del primo posto nella gara, era contemplata allo scadere del tempo a disposizione la *doppia sconfitta*, aprendo quindi la prestazione a scenari di calcolo di numero di vittorie e/o di computo di stoccate.

Parte tecnica

Passiamo ora ad analizzare la parte più propriamente tecnica della teoria schermistica, effettuando per comodità espositiva una partizione tra norme relative all'assetto dello schermitore che quindi sono prodromiche al confronto con l'avversario e norme che presiedono al vero e proprio fraseggio schermistico.

Una doverosa precisazione: laddove le tre specialità si sovrappongano e non presentino alcuna nota degna di considerazione, sarà completamente omessa la trattazione della relativa norma tecnica; per cui l'assenza di un determinato argomento dovrà essere convenzionalmente intesa come perfetta concomitanza tra le tre differenti armi.

Parimenti, intrattenendoci su un determinato gesto, esso non sarà preso in considerazione nella sua totalità, ma solo nei suoi aspetti che presentano delle anomalie rispetto alle tre specialità.

Quindi per una descrizione esaustiva della norma tecnica rimandiamo ovviamente alla consultazione di un normale trattato.

Norme di assetto

Per tali intendo quell'insieme di indicazioni fornite dai trattati al fine di garantire allo schermitore la migliore efficienza sia da un punto di vista statico (la guardia, i siti delle quattro linea di offesa-difesa), sia dinamico (spostamento in avanti-'indietro e raggiungimento del bersaglio avversario).

In altre parole saranno trattate tutte le questioni attinenti i cosiddetti fondamentali dello schermitore, quando ancora non si trova a combattere contro l'avversario.

Saluto

Il gesto è identico per **fioretto e spada**: dalla prima posizione la lama transita con arco dal sopra nei pressi della guancia interna alla guardia, si pone in linea di offesa nei confronti dell'avversario e si ridiscende in avanti con il cosiddetto pugno di quarta.

Nella **sciabola**: dalla prima posizione la lama transita invece dal basso per giungere alla linea di offesa con il pugno di seconda.

Poi le successive fasi sono identiche.

La guardia

Nei confronti dell'atteggiamento di attesa che lo schermitore assume durante lo scontro ci sono due diverse esigenze: una relativa direttamente connesse al fatto della presenza o meno di determinati bersagli detti avanzati, costituiti dall'intero braccio armato.

Nel fioretto non c'è la necessità della tutela di quest'ultima parte corporea, per cui, in linea di principio, non c'è alcuna norma che condizioni specificatamente una sua determinata posizione.

Al contrario nelle due altre specialità il canone, attraverso la cosiddetta *guardia di terza*, prescrive la copertura dei bersagli avanzati: in pratica il braccio armato è collocato in una posizione che garantisce in partenza dagli attacchi dell'avversario sulla linea esterna.

Nella sciabola, dalla posizione di guardia con l'arma in linea si assume quella di terza configurando il pugno di seconda in terza, si piega il braccio all'articolazione del gomito in modo che questo risulti a circa un palmo dal fianco sottostante, si pone la punta lievemente in fuori rispetto al bersaglio della guancia dell'avversario.

Tra l'altro così facendo l'arto assume una posizione naturale rispetto al disimpegno della spalla, consentendo di sviluppare i movimenti con maggiore prontezza e velocità.

Un'altra peculiarità della sciabola riguarda la postura del braccio non armato: il canone, ispirato ovviamente ad una minore esposizione del bersaglio unitamente ad una sua maggiore salvaguardia fisica, lo pone quasi aderente al corpo con mano inforcata sul fianco sottostante.

Nella spada, dove potendo portare il colpo solo di punta vige di conseguenza un diverso portamento dell'arma, la copertura dei bersagli avanzati si ottiene nascondendo il proprio avambraccio dietro la proiezione della coccia: in effetti i colpi portati in linea retta risultano tangenti ad essa. Per di più tramite una leggera opposizione del pugno in terza si tutela maggiormente la linea esterna, minacciando contemporaneamente l'avversario che si muova sulla linea direttrice.

In linea teorica si potrebbe anche prospettare un'osservazione circa il compasso delle gambe dello schermitore piegato in guardia: taluno configurerebbe una maggior flessione nel fioretto e nella spada (sui 130°) rispetto alla sciabola, dove una tattica esasperatamente informata ad uno spostamento veloce necessiterebbe di minor forza esplosiva.

Io porrei la questione da un altro punto di vista, non statistico, ma esclusivamente tecnico: sono le singole situazioni a richiedere una maggiore o minore carica delle gambe per poter attuare un certo tipo di spostamento rispetto ad un altro.

Portamento del ferro

Come sappiamo con tale termine è indicata la capacità dello schermitore di maneggiare al meglio l'arma.

Il portamento del ferro si attua tramite un insieme di equilibrio, di direzione e di stretta graduale della mano sull'impugnatura, la cosiddetta *stretta in tempo*.

In tale ottica la diversa modalità di poter portare il colpo, di sola punta o preferibilmente di taglio, genera due tipi differenti di difficoltà, a significare due diversi modi di gestire il ferro.

Nel **fioretto** e nella **spada**, vista anche la tipologia dei bersagli, la migliore gestione dell'arma in genere si ottiene innanzitutto tramite spostamenti spaziali minori, sia in relazione alle linee d'attacco che di quelle di difesa: economizzare negli spostamenti è premiante, soprattutto in una specialità come la spada dove tutto è incentrato sulla precedenza temporale del proprio colpo rispetto a quello dell'avversario; in effetti il colpo lineare è più facile sia da sviluppare che da intercettare.

Un'eccezione a questo proposito è costituita dai cosiddetti colpi di *fuetto*, che sfruttando la flessibilità della lama, soprattutto quella del fioretto, riescono a far descrivere alla punta delle traiettorie semicircolari, incrementando a dismisura la propria velocità e riuscendo ad aggirare le canoniche parate dell'avversario.

Nella **sciabola** invece due ordini di fattori specifici concorrono a determinare una diversa gestione dell'arma: il fatto di poter vibrare i colpi con la lama e in parallelo quello di doverli intercettare in tal modo ed il fatto della presenza della testa come bersaglio privilegiato.

Nel primo caso è di grande importanza anche il fatto che la direzione dei colpi e soprattutto quella delle parate sia orientata dal *taglio* della lama oppure, in casi particolari, dal *controtaglio* della stessa.

Nel secondo è necessario un grande controllo dell'arma onde evitare pericolosi sbandamenti, forieri sia di ritardo temporale che d'imprecisione.

I siti delle quattro linee di offesa e di difesa

Ciò che a questo proposito contraddistingue le tre specialità dipende dall'ubicazione di un certo tipo di bersaglio.

Nella sciabola la maschera, con la cosiddetta testa e le due figure o guance, rappresenta un bersaglio ricorrente e privilegiato per i colpi portati di sciabolata o di fendente. A questo proposito i trattati affidano, oltre che a quella di prima e quella di terza, alla parata di quinta la maggior tutela della testa; in tempi storici era teorizzata anche la parata di sesta.

Durante lo scontro sulla pedana anche nel fioretto e nella spada possono venire a crearsi situazioni in cui convenga ricorrere alla parata in oggetto; l'importante è capire che esiste una doverosa cesura tra una situazione di ordine pragmatico e una di ordine teorico: l'uno non può configurare l'altro.

Il raggiungimento del bersaglio avversario

Già da tempo, con il preciso scopo di cercare di limitare le esasperate produzioni di attacco tra i bitaglienti, il Regolamento impone allo **sciabolatore** di non far sopravanzare il piede dietro rispetto a quello avanti.

Questa precisa norma interdice di fatto la produzione della frecciata, cioè della più esplosiva metodologia di avvicinamento all'avversario: il deciso sbilanciamento in avanti non può più essere compensato dal libero lavoro di recupero degli arti inferiori.

In alternativa al consueto affondo lo sciabolatore è stato costretto ad elaborare uno speciale e marcato balzo in avanti.

Lo spostamento sulla pedana

Per le stesse motivazioni anche nell'avanzare e nel retrocedere è venuta meno una possibilità tecnica: dovendosi sovrapporre le gambe, lo sciabolatore non può più effettuare il passo incrociato in avanti.

Il raddoppio

Anche se può essere considerato superfluo voglio ricordare che la tecnica del *raddoppio*, limitandosi alla sola meccanica del ravvicinamento dei piedi e non allo loro posposizione, è lecitamente applicabile anche dagli **sciabolatori.**

La misura

La presenza sull'avversario di diverse ubicazioni spaziali dove poter portare il colpo determina una netta separazione tra misura unica e misura duplice.

Nel fioretto, essendo il solo tronco del corpo a rappresentare il bersaglio, ogni schermitore tende a realizzare, magari in contrasto con le intenzioni dell'avversario, la misura più congrua alle proprie caratteristiche fisiche.

Invece nella **sciabola e nella spada** lo schermitore può optare tra due bersagli posti a diverse distanze: in un normotipo il polso dista dal tronco circa ben trentacinque centimetri.

Queste due diverse opportunità impongono al tiratore di registrare la sua misura rispetto al bersaglio prescelto: di allungo al bersaglio avanzato e quindi di passo avanti affondo al tronco; oppure di affondo al tronco, venendo in questo caso ovviamente meno l'opzione di tirare ai bersagli avanzati, sia perché troppo ravvicinati e quindi incomodi da raggiungere, sia perché di superficie più esigua rispetto a quella più ampia del corpo.

Norme relative al fraseggio schermistico

Attacco

Attacco semplice

Come sappiamo sono quelle azioni che nel loro espletamento non eludono alcuna parata dell'avversario.

Botta dritta

Di fioretto e di spada si tira con il *pugno di quarta*, invece la *puntata* di sciabola si effettua con quello di *seconda*.

Cavazione

Il posizionamento del pugno armato è uguale a quello della *botta dritta*.

Filo

Nella **sciabola** i fili si limitano a quelli di terza che finisce al bersaglio esterno del petto e a quello di seconda che finisce al fianco.

Battuta e colpo

Nel fioretto e nella sciabola, al di là dell'effetto fisico dello spostamento del ferro avversario, è sufficiente il semplice contatto per godere della precedenza convenzionale.

Attacco composto

Notoriamente l'attacco è composto quando, tramite una o più finte, s'induce l'avversario a ricorrere alla o alle parate, che poi vengono eluse con opportuni movimenti della propria lama.

Per le peculiarità della **sciabola** questo genere di azione può prevedere anche una successione di diverse tipologie di colpo.

Ad esempio finta di sciabolata alla testa e puntata al petto; oppure finta di puntata indentro e sciabolata al bersaglio esterno.

Difesa

Difesa col ferro

Essa si attua utilizzando la lama della propria arma per preservare il proprio bersaglio dall'offesa di quella dell'avversario.

Poiché l'attacco può essere portato in due modi, con la puntata o la lama, la difesa della **sciabola** deve necessariamente realizzarsi con due diverse dinamiche.

Per le puntate sussiste la medesima meccanica spaziale del fioretto e della spada: al fine di deviare il colpo che procede in modo rettilineo la lama del difensore può intercettare quella avversaria o tramite una parata semplice dalla stessa parte, producendo un'incidenza tra i due piani quello d'attacco e quello di difesa, oppure tramite una parata di contro, realizzando un cono spaziale che neutralizza il colpo trasportando il ferro dalla parte opposta.

Invece per le sciabolate, siano esse dirette, di fendente o di mulinello, la difesa col ferro non ha altra alternativa che ergere contro di esse letteralmente un muro difensivo: la lama di chi subisce l'attacco si posiziona davanti al proprio bersaglio minacciato, opponendo opportunamente alla direzione del colpo sopravveniente il proprio *taglio*, affinché il ferro non si fletta sotto l'urto.

Uscite in tempo

Un attacco può essere neutralizzato anche senza ricorrere alle parate.

La teoria del **fioretto** contempla sette uscite in tempo: il colpo d'arresto, la cavazione in tempo, l'imbroccata, l'appuntata, l'inquartata, la passata sotto e la contrazione.

Nella **spada** vigono le stesse tecniche, ma, essendo la specialità sottratta alla ricostruzione dell'azione per l'attribuzione della stoccata, non ci sono vincoli convenzionale: è sufficiente far precedere solo temporalmente il proprio colpo rispetto a quello dell'avversario, con al massimo la spartizione del *colpo doppio*.

Nella **sciabola** le uscite in tempo canonizzate sono solo sei: il colpo d'arresto, la cavazione in tempo, il tempo al braccio, l'appuntata, la contrazione l'inquartata; quindi rispetto al fioretto vengono meno la passata sotto e l'imbroccata.

Qui di seguito riportiamo il dettaglio della tipologia di colpo, puntata o sciabolata, che accompagna l'azione.

Il *colpo d'arresto* si vibra di punta in contrapposizione all'attacco composto dell'avversario, a seconda del numero di finte in primo e/o in secondo tempo: al fianco quando la finta dell'attacco avversario è diretta la bersaglio interno o a quello alto per passare al bersaglio esterno – al petto quando invece essa è diretta in basso al fianco per passare alla testa o internamente.

La *cavazione* in tempo si vibra indifferentemente con la punta o la lama.

Il *tempo al braccio* è per la sciabola la controffesa per eccellenza: si tira sulle quattro linee con il taglio, il controtaglio e, pur raramente, di punta.

L'*appuntata* si attua in contrapposizione alla risposta di finta dell'avversario: si vibra di punta.

La *contrazione* è una puntata tirata sul movimento finale dell'attacco avversario diretto sulla linea esterna o quella del fianco.

L'*inquartata* infine si basa sulla simultanea schivata all'esterno della propria guardia e sul colpo di taglio vibrato alla figura interna dell'avversario.

Le azioni ausiliarie

La teoria schermistica oltre le azioni fondamentali d'attacco in contrapposizione ai tre atteggiamenti con l'arma (*invito, legamento e arma in linea*) contempla le cosiddette azioni ausiliarie: parte di esse si basa sull'imperfezione della postura del braccio armato antagonista e parte su colpi che assumono il carattere di accessori tecnici.

Nel **fioretto** e nella **spada** sono previste nove azioni ausiliarie: il tirare di quarta bassa, i fili sottomessi, le battute false, lo sforzo e colpo dritto, il copertino, l'intrecciata, la battuta di quarta falsa, il disarmo, la ripigliata o ripresa d'attacco.

Nella **sciabola** proprio in conformità alle sue peculiarità le azioni ausiliarie sono cinque: la fianconata di seconda, le battute false, le battute dai propri legamenti e battute di sforzo, le battute in senso opposto ai legamenti e le battute di passaggio.

Anche in questo caso diamo una descrizione in breve dei vari meccanismi dell'azione al fine di discernere il tipo di colpo da utilizzare, punta o sciabolata.

La *fianconata di seconda* che, partendo dal proprio legamento di quarta, si realizza con movimento spirale in avanti verso destra e colpisce di punta al fianco.

Le *battute false* che si attuano battendo in senso opposto al legamento dell'avversario utilizzando sia il taglio sia il dorso della propria lama.

Le *battute dai propri legamenti* e le *battute di sforzo*: le prime eseguite dopo aver fatto precedere l'urto dal distacco del ferro, le seconde invece senza mai perderne il contatto; si eseguono con il proprio *taglio*.

Le *battute in senso opposto ai legamenti* si eseguono, facendo precedere l'urto con un movimento di svincolo, sia dai propri legamenti che sotto quelli avversari; si eseguono sia con il proprio *taglio* che con il proprio *dorso*.

Le *battute di passaggio* che si eseguono strisciando con la propria lama su quella antagonista con movimento dall'avanti all'indietro e al disopra o al disotto, producendo un effetto analogo a quello della battuta semplice seguita da una finta; si eseguono con il *dorso* della propria lama.

La tattica

In questo capitolo sarà affrontata tutta una serie di argomenti di svariata natura, alla ricerca delle motivazioni che stanno alla base di una diversa idea di condurre un assalto a seconda che lo schermitore si cimenti in un'arma piuttosto che un'altra.

Detto questo è doveroso fare subito un'onesta e logica considerazione: le disquisizioni saranno di natura eminentemente teorica in quanto, molto ovviamente, lo schermitore consegue la stoccata se riesce a far accendere debitamente il proprio segnalatore; in questo la nostra disciplina è sostanzialmente e doverosamente molto pragmatica.

In altre parole non si ha notizia di qualche sprovveduto che, pur errando nell'applicazione della propria contraria, abbia rifiutato il colpo: ad esempio uno spadista che abbia parato anziché arrestare più convenientemente, un fiorettista che, tirando sul tirare, abbia visto fortunosamente uscire la stoccata del suo avversario, uno sciabolatore che abbia tirato una puntata al braccio dell'antagonista e …chi più ne configura più bravo è.

In effetti è solo la legge dei grandi numeri, ovvero la statistica, che, oltre che a rendere più probabile la sua vittoria, sentenzia che uno schermitore sia in buona sostanza un fiorettista, uno spadista e uno sciabolatore; con una comunanza senz'altro più probabile e limitrofa tra i primi due, visto che le loro tecniche si basano solo sul colpo di punta.

Dopo questa doverosa premessa, il nostro interesse, richiamandosi alle differenze di varia natura tra le tre armi che abbiamo evidenziato sinora, deve incentrarsi sulle conseguenze dirette che esse esercitano nel modo di confliggere con l'avversario.

A questo proposito è necessario fare prodromicamente un discorso circa la conformazione delle armi: le loro caratteristiche e la loro forma non sono aprioristiche, ma sono direttamente connesse al loro tipo di funzione.

In altre parole non sono realizzate a caso in un certo modo, ma in quanto devono rispondere a specifiche necessità.

Ad esempio il **fioretto**, utilizzato come arma didattica, è stato concepito, in epoca storica, leggero per facilitarne l'uso prolungato nel tempo; la sua coccia è di ridotte dimensioni in quanto ha solo la funzione di proteggere fisicamente la mano dello schermitore.

La **sciabola**, a sua volta, ha una coccia con l'aggiunta dell'*elsa* per poter proteggere la mano dai colpi di *taglio* del ferro avversario.

La **spada** ha una lama abbastanza rigida, dovuta soprattutto alla sua sezione triangolare, per ossequiare l'esigenza di precisione di punta necessaria per poter colpire i ristretti bersagli avanzati dell'avversario.

Fatta questa precisazione, trattiamo ora dei nuclei centrali attorno ai quali ruotano le peculiarità che contraddistinguono le tre specialità: sono essenzialmente la modalità di esecuzione dei colpi, la superficie dei bersagli ritenuta idonea per l'assegnazione della stoccata e le regole di combattimento.

La superficie dei bersagli

Una prima osservazione di carattere generale: più estesa è la superficie dei bersagli, più sarà facilitato l'attacco e, per contro, penalizzata la difesa.

In effetti l'attacco si basa essenzialmente su tre componenti che poi si coagulano nell'elemento sorpresa: l'attaccato non sa quando si svilupperà l'aggressione, né con quale modalità, ma ignora soprattutto in che zona esso si realizzerà.

Tanto più ampia sarà la zona da opzionare circa la destinazione del colpo d'attacco, tanto più il difensore avrà oggettive difficoltà di sorveglianza e di tutela del proprio bersaglio; inoltre maggiori saranno le caratteristiche di un certo tipo di bersaglio, più numerose saranno le azioni confezionate ad hoc dalla teoria schermistica (*colpo al piede, tempo al braccio*)

Riesaminiamo le caratteristiche dei bersagli validi per ogni specialità:

Nel **fioretto** la superficie d'impatto valida è limitata al solo tronco del corpo (compresa la parte della gorgiera che ne copre la sommità) e risulta quindi la più limitata rispetto alle altre specialità

. A parte la qualità esecutiva con cui si riesce a sviluppare una determinata azione congetturata, ciò che costituisce una vera e propria alea per l'attacco è la scelta della tipologia di parata che sarà utilizzata dal difensore al momento opportuno: per portare a felice compimento un'azione composta è necessario *cavare* se l'antagonista para in modo semplice o, al contrario, *circolare* se esso para di contro, altrimenti s'inceppa completamente la meccanica della stoccata.

Da non trascurare poi il fatto della distanza unica del bersaglio stesso, che si posizione costantemente al di là del braccio armato: l'unico riferimento di cui tener conto è il tronco del corpo.

Gli stessi siti difensivi, dove si deve posizionare l'arma a tutela del sottostante bersaglio, sono abbastanza ravvicinati, soprattutto se lo schermitore assume una corretta e profilata posizione di guardia.

Per concludere, sotto la specifica ottica dei bersagli nel fioretto tutte queste considerazioni portano, a mio avviso, ad un sostanziale bilanciamento tra i vantaggi e gli svantaggi nel rapporto tattico tra attacco e difesa.

Nella **sciabola** il bersaglio si amplia, includendo la testa e gli arti superiori, anche se il giubbetto metallizzato si ferma all'altezza della cosiddetta cintura e non si spinge come il fioretto sino all'inguine; le mani restano escluse.

In relazione alla loro posizione spaziale viene a determinarsi una netta distinzione tra bersagli avanzati e bersagli del tronco, distinzione che influisce direttamente sull'impostazione della *misura*, che a questo proposito offre allo schermitore una bivalenza rispetto a quella univoca del fioretto: *misura sul braccio* o *misura sul tronco.*

Lo stesso numero delle superfici valide da toccare aumenta a dismisura: i quattro quadranti sul tronco del corpo, i quattro lati del braccio armato, la maschera con le sue tre parti, la cosiddetta *testa* e le due *figure* (o guancie) laterali.

Molto interessante per le nostre riflessioni è una considerazione che, nell'ambito della specialità della sciabola, può essere fatta circa la difesa col ferro attuabile a tutela di dei bersagli.

Si tratta di esaminare con attenzione il rapporto che s'instaura tra una determinata tipologia di attacco e la possibile potenziale parata atta a neutralizzarlo.

Aiutiamoci con esempio chiarificatore: se in contrapposizione all'*invito di terza* vogliamo vibrare una *sciabolata alla testa* siamo sicuri che l'avversario non potrà che

parare quinta e, se vogliamo sviluppare lo stesso colpo di finta, saremo altrettanto sicuri che al fingere del colpo alla testa la parata da eludere non potrà essere che la stessa quinta.

In questo caso viene quindi a mancare quell'alea di cui abbiamo parlato poco sopra a proposito del fioretto e della spada, ovvero delle armi che toccano di punta: in presenza di colpi di *taglio* e di *controtaglio* l'avversario può parare solo in modo semplice e non di contro; di conseguenza anche la sola possibilità teorica di cui gode il difensore di preferire o di alternare le due specie di difesa col ferro grava sulle scelte e sulle possibilità dell'attaccante.

Invero nella sciabola le *parate di contro*, pur non essendo completamente escluse in via di principio, solo molto poco utilizzate nella pratica.

Risulta quindi evidente che organizzare un attacco in questa specialità risulta meno difficoltoso che organizzarlo nelle altre due.

In considerazione di questo fatto, unitamente alla vastità dei bersagli da tutelare e alla maggiore velocità dei colpi portati di taglio rispetto a quelli di punta, nella sciabola una tattica basata sull'attacco è più premiante rispetto a quella basata sulla difesa.

Se a questo punto sommiamo la multiformità dei potenziali bersagli alla minore difficoltà di sviluppare un attacco composto, cui corrisponde ovviamente una maggiore difficoltà difensiva, giungiamo inevitabilmente alla conclusione che nella sciabola appare più vantaggioso attaccare che non difendersi e controbattere.

Ad ulteriore e definitiva conferma di ciò potremmo anche citare le maggiori difficoltà dell'attaccato a ricorrere alla forma alternativa della difesa col ferro, ovvero alle uscite in tempo: in effetti, rispetto al fioretto ed alla spada, non solo sono teorizzate in numero inferiore (non sono attuabili la *passata sotto* e l'*imbroccata*), ma alcune di esse sono per di più opponibili solo ad azioni di punta dell'avversario (*colpo d'arresto, cavazione in tempo e appuntata*).

Nella **spada** il bersaglio è rappresentato non solo dalla totalità della superficie corporea, ma addirittura dal materiale dello schermitore, come ad esempio dal suo *passante.*

Il numero dei bersagli è enorme: i quattro settori del tronco, i quattro lati del braccio, la testa, la coscia, la gamba e il piede, naturalmente preferibilmente quelli avanti.

In questa specialità colui che vuole raggiungere un bersaglio gode della più estesa gamma di azioni d'attacco; per contro chi subisce l'iniziativa dell'avversario deve essere in possesso di un ampio repertorio di difesa.

Tutto ciò naturalmente influisce in modo diretto sul rapporto di una teorica preferenza dell'attacco rispetto alla difesa; tuttavia in questa specialità, come vedremo tra breve, il maggior condizionamento circa l'iniziativa da prendere o da lasciare all'avversario è costituito dall'assenza completa di una convenzione che regoli lo scontro, a favore invece della sola precedenza temporale del colpo rispetto a quello dell'avversario.

La modalità di esecuzione dei colpi

Abbiamo già ricordato che tutte e tre le armi toccano di punta; la **sciabola** anche di *taglio* e di *controtaglio*, anche se con l'odierna metodologia di segnalazione è sufficiente accostare una qualsiasi parte della lama alla superficie valida.

Nell'ottica dell'esecuzione dei colpi appare subito evidente una discriminante significativa: la polivalenza della sciabola rispetto al fioretto e alla spada.

Che poi i *bitaglienti* ricorrano statisticamente in modo poco apprezzabile ai colpi di punta e un altro fattore: ciò dipende in larga parte dal loro grado di maturazione, dalla loro sensibilità e sicuramente dalle situazioni contingenti di pedana in cui possono venire a trovare.

Esaminiamo le due diverse tipologie di portamento del colpo.

Per quanto riguarda quelli di punta facciamo innanzitutto una distinzione tra colpi di punta classici e colpi di punta effettuati tramite *fuetto*.

I primi sono caratterizzati dal fatto che per arrivare a bersaglio percorrono traiettorie lineari, mentre i secondi percorrono, grazie ad un opportuno scatto repentino del polso, traiettorie ad arco di cerchio.

Per i colpi lineari le zone corporee perpendicolari agli attacchi frontali, cioè quelle sulle quali la punta può aderire senza problemi, sono rappresentate solo dalla parte laterale del tronco (soprattutto il fianco); su tutte le altre zone, che quindi sono le più estese, affinché la punta faccia sicura presa, è necessario creare, tramite un'inclinazione del polso, un angolo d'impatto più significativo per non correre il pericolo di vedere sfilare senza esito la propria punta sul bersaglio; comunque è da tener conto che la rugosità presentata dalla superficie dei giubbetti metallici indubbiamente facilita l'ancoraggio.

Nonostante questa doverosa precisazione e al di là delle singole abilità sviluppate da ciascun schermitore, la meccanica di questa tipologia di colpo risulta la più semplice e quindi in linea di principio ha le maggiori probabilità statistiche di giungere felicemente a bersaglio.

Differente è il caso dei colpi di cosiddetto *fuetto*, che assommano ad una velocità esecutiva maggiore anche il fatto di aggirare completamente la barriera costituita dalle parate classiche (la lama, flettendosi, aggira il posizionamento del ferro difensore); tuttavia la registrazione del colpo diviene più problematica circa il periodo di stazionamento necessario con la punta pressata sul bersaglio al fine della registrazione del colpo.

Questa tipologia di stoccata è in diretto rapporto con il grado di flessibilità della lama; viste le relative sezioni, l'effetto frusta è senz'altro maggiore nel **fioretto** (sezione quadrata o rettangolare) che nella **spada** (sezione triangolare).

Indubbiamente più problematico è in questo caso il riuscire ad esercitare la prescritta pressione sulla punta e soprattutto il far perdurare il contatto della stessa sul bersaglio per un periodo superiore al 25° di secondo; norma quest'ultima introdotta per cercare di calmierare l'uso indiscriminato del *fuetto* che stava andando affermandosi in modo abnorme.

Passiamo ora ad esaminare i colpi portati con la parte laterale della lama, cioè quelli di *taglio* e di *controtaglio*.

Indubbiamente, rispetto ai colpi di punta soprattutto a quelli lineari, essi risultano innanzitutto più veloci e soprattutto richiedono una minore necessità di precisione.

In effetti, mentre il colpo di punta per mantenere il necessario assetto deve essere portato in avanti con una certa accelerazione realizzata dalla progressiva distensione del braccio armato, il colpo di taglio può essere invece letteralmente scagliato in avanti.

Per quanto riguarda la precisione non c'è dubbio che sia più difficoltoso riuscire a far pervenire sul bersaglio una porzione esigua della lama, cioè la sua punta, rispetto al più esteso segmento costituito dall'intero ferro.

Non solo, mentre la punta deve anche esercitare la prescritta quantità di pressione (ricordiamolo ancora, più di 500 grammi per il fioretto e più di 750 grammi per la spada),

alla lama, come del resto alla punta della **sciabola**, è sufficiente il solo entrare in contatto con la superficie valida.

Concludiamo con una rapida carrellata per sintetizzare tutto quanto abbiamo precisato appena sopra.

Nel **fioretto** l'arma può essere convenientemente gestita in modo da poter effettuare alternativamente due tipologie di colpo, quella lineare e quella di cosiddetto fuetto.

Nella **spada** l'uso predominante è quello lineare in virtù della necessità di precisione in relazione ai bersagli avanzati di ristrette dimensioni; tuttavia, pur con un impiego di energia maggiore vista la rigidità della lama, è comunque possibile la realizzazione del fuetto.

Nella **sciabola** l'uso abituale è quello del ricorso alla *lama*, sia in modo diretto ovvero di *sciabolata*, sia in modo indiretto ovvero di *fendente*, sia di *molinello* come nel caso della *risposta di traversone*; l'uso della *punta* rimane eventuale e specifico rispetto a determinati colpi.

Se, restando dell'ambito della sciabola, uniamo a questo punto gl'indiscussi vantaggi presentati dalla possibilità di colpire l'avversario con la lama, agli altrettanto indiscussi vantaggi presentati in relazione alla molteplicità dei bersagli e alla loro più difficile tutela, riusciamo a spiegare tecnicamente il fatto che i *bitaglienti* scelgano preferibilmente di attaccare, riducendo quindi la difesa ad una sorta d'indotta passività; in altre parole come se essa fosse in pratica un subire l'attacco dell'avversario che è riuscito a muoversi per primo.

Da qui tutta la serie storica degli espedienti regolamentari per limitare la foga offensiva che si è avvicendata da quando la componente atletica si è affermata in modo sempre più preponderante: dal sorteggio tramite lancio di monetina per stabilire la priorità d'attacco da sviluppare in due successive fasi d'assalto, al divieto di far sopravanzare il piede dietro rispetto a quello avanti nelle fasi di avanzamento e di frecciata, all'analisi meticolosa dei movimenti compiuti dal corpo durante l'avanzamento e di quelli specifici realizzati dal braccio armato.

In effetti, come era accaduto in relazione ai bersagli, anche per quel che riguarda la modalità del portamento del colpo si evidenzia il fatto che organizzare un attacco di sciabola è meno difficoltoso che organizzarlo di fioretto o di spada: in questa specialità siamo in presenza di una potenziale e multipla direzione dei colpi, di punta – di *taglio* e di *controtaglio*, e di una maggiore loro energia, prodotta appunto dal vibrare un ferro.

Per la difesa questi dati si traducono in un'indubbia maggiore difficoltà a controllare gli effetti dell'attacco.

Le regole di combattimento

La distinzione in armi convenzionali e in arma da terreno non ha poche conseguenze sulle scelte tecniche degli schermitori che si affrontano sulla pedana.

Pur vigendo nelle tre specialità le stesse azioni in linea teorica, soprattutto nel caso di fioretto e spada accomunate dal fatto di poter toccare sola punta, ciò che

contraddistingue il loro uso è l'ambientazione convenzionale dello scontro, ovvero le regole di base a cui lo scontro è subordinato.

Nel **fioretto** e nella **sciabola** l'esecuzione di certe tipologie di azioni, soprattutto le uscite in tempo – il controtempo e la finta in tempo, hanno una conditio sine qua non: il fatto che l'avversario non riesca a far registrare la sua stoccata sull'apposita macchina segnalatrice.

In altre parole l'impalcatura di questi specifici colpi difensivi si basa sul fatto di toccare e di non essere nel frattempo toccati: pur essendoci un certo ambito temporale massimo, il concetto che sta alla base della convenzione non è quello della semplice precedenza cronometrica del colpo, ma della sua logica collocazione nel complessivo fraseggio schermistico, che nella ricerca della priorità si riduce in pratica ad una specie di senso unico alternato.

Sia esemplificativo il fatto che, pur in linea teorica, su un'azione semplice non è considerato valido il colpo d'arresto.

Nella **spada** le scelte dello schermitore non hanno alcun vincolo che non sia quello di cercare di far precedere il proprio colpo rispetto a quello dell'avversario.

In altre parole la stoccata di un eventuale attacco dell'antagonista non va neutralizzata, ma solo anticipata: l'accensione della segnalazione del proprio colpo interdice la registrazione di quello dell'avversario.

Da ciò deriva, soprattutto nella reazione difensiva, una maggiore varietà di atteggiamenti a disposizione di colui che è attaccato; per cui, se l'attacco è favorito dalla varietà multiforme dei bersagli, tuttavia trova un certo tipo di ostacolo nell'imprevedibilità del modo in cui sarà accolto e contrastato.

Come già ricordato, la possibilità di tirare il *colpo doppio* apre a scenari tattici inconsueti per le altre due specialità: un vantaggio nel punteggio può essere difeso e gestito non solo tramite lo scorrere del tempo, ma anche con la ricerca della spartizione della stoccata (in altra parte di questo lavoro abbiamo ricordato anche il fatto che tempi addietro in caso di parità allo scadere nel tempo regolamentare nei gironi all'italiana era contemplata anche la *doppia sconfitta*).

Sotto questo aspetto la spada costituisce indubbiamente l'arma in cui è possibile sviluppare al massimo il concetto tattico e strategico.

La pragmaticità inoltre è totale nel senso che nessuna azione è di per sé valida in quanto tale: l'attacco non ha nessuna tutela presunta, ma deve solo e soltanto contare sulla sua perfetta riuscita.

Vantaggi e svantaggi dell'attacco

Avendo già appena trattato l'argomento sotto l'ottica delle singole specificità dovute ai bersagli, al tipo di colpo e alla presenza o meno di una convenzione schermistica, ci limitiamo in questo capitoletto a riassumere e schematizzare le conclusioni alle quali siamo già parzialmente giunti.

Nel **fioretto** l'aspetto più evidente è quello che l'attacco, in presenza del rispetto di certe regole, ha la priorità nella ricostruzione dell'azione e il presidente di giuria è tenuto a fare in presenza di una segnalazione di colpo portato da entrambi i contendenti.

In altre parole la reazione difensiva, se vuole essere valida, deve evitare completamente il colpo portato dall'attacco: tale reazione assume quindi l'aspetto di gesto indotto e subordinato.

Tuttavia, una volta neutralizzato l'attacco con un'opportuna parata, la priorità convenzionale passa al difensore, per proseguire poi teoricamente in una successione di precedenza legata ad una specie di senso unico alternato (come accade nella viabilità): dopo la parata e la successiva risposta, c'è quindi la *controparata* e la conseguente *controrisposta* e così via.

Il fatto importante da sottolineare è che, se l'attacco, opportunamente portato a braccio naturalmente disteso e minacciante un bersaglio valido, raggiunge una qualsiasi parte del corpo dell'avversario, l'azione viene comunque interrotta: o con l'assegnazione della stoccata se il bersaglio raggiunto è considerato valido o con la *rimessa in guardia* se invece esso non è considerato valido.

In conclusione nel fioretto l'attacco assume pari dignità alla difesa: si tratta di due opposti ambiti che presentano in linea di principio pressappoco la stessa quantità reciproca di vantaggi e svantaggi.

Ovviamente tutto si riduce alla felice scelta dello schermitore che deve rapportare le sue caratteristiche a quelle dell'avversario, applicando, a seconda dei casi, l'*attacco semplice,* l'*attacco composto* o il *controtempo*.

Nella **sciabola** le cose cambiano e non poco: come abbiamo già detto, la possibilità di portare il colpo con la lama, la rara possibilità di ricorrere alla parata di contro e la molteplicità dei bersagli assegnano all'attacco una maggior probabilità statistica di successo.

In effetti i colpi di taglio sono realizzati sicuramente ad una velocità maggiore rispetto a quelli di punta; l'attacco non ha l'assillo, come nel fioretto e nella spada, d'interrogarsi su quale tipo di parata sarà opposta da chi si difende; i bersagli avanzati possono essere oggetto di specifiche azioni.

Inoltre, buon ultimo, anche nella sciabola l'attacco, naturalmente se ben portato, gode della priorità convenzionale nella ricostruzione dell'azione.

Unico neo rispetto al fioretto è il fatto che, se l'attacco finisce in bersaglio non valido, il colpo non è evidenziato dall'apposita macchina e quindi, a differenza di quando l'arbitraggio si affidava solo ai cosiddetti *giurati*, l'azione non viene fermata e di conseguenza l'eventuale stoccata dell'avversario, pur concettualmente errata, è considerata valida.

Come abbiamo già chiarificato in altra sede di questo lavoro, tanto è vero che l'attacco si dimostra premiante rispetto alla difesa che la Federazione Internazionale ha dovuto intervenire, nel tempo, per limitare questa vera e propria foga arrembante.

Nella **spada**, che, lo ricordiamo, è arma da terreno in quanto tende a riprodurre le condizioni del duello storico, l'attacco tende a mettere in evidenza tutti i suoi limiti, legati ovviamente soprattutto a questioni inerenti la propria incolumità.

Premesso a scanso di equivoci che le considerazioni che andiamo a fare non devono assolutamente essere intese come negazione dell'importanza che anche in un match di spada può ricoprire l'utilizzo della propria iniziativa, andiamo ad evidenziare i potenziali limiti dell'attacco stesso.

Il primo di questi limiti è che, non essendoci in questa specialità alcuna convenzione schermistica, l'attacco non ha nessun bonus da spendere come priorità di giudizio: essendo tutto subordinato al pragmatismo dell'anticipo cronometrico del proprio colpo rispetto a quello dell'avversario, vige (o almeno dovrebbe vigere) la massima cautela.

Da ciò una prima importante considerazione tecnica: chi attacca nella specialità della spada non costringe l'avversario ad evitare il proprio colpo; in effetti anche nel fioretto chi prende l'iniziativa si può trovare di fronte un avversario che non para bensì

esce in tempo, ma il fatto determinante è che quest'ultimo deve risultare indenne dal colpo dell'attaccante (con l'unica eccezione della *cavazione in tempo*).

Quindi nella spada tutto è lecitamente possibile non solo da un punto di vista tecnico, ma anche dal punto di vista della libera applicazione, svincolata da qualsiasi preconcetto convenzionale: l'attaccato può accogliere l'iniziativa dell'antagonista *parando col ferro, uscendo in tempo* e addirittura eseguendo una *finta in tempo* in contrapposizione ad un *controtempo.*

Quell'alea che già il fiorettista soffre nei confronti dell'avversario soprattutto circa la natura della parata (semplice o di contro) nella spada è nettamente superiore e si estende all'intera gamma dei colpi difensivi messi a disposizione dalla tecnica.

In questa specialità intervengono altri parametri che nelle altre armi hanno pochissima importanza o sono del tutto ininfluenti, se non proprio inesistenti.

Innanzitutto il rapporto tra le rispettive lunghezze del braccio armato, considerando non solo l'arto ma anche il tipo d'impugnatura utilizzata: in effetti un'espressione spaziale marcatamente differente può, o meglio dovrebbe, indurre i due contendenti a scelte tecniche diverse.

In secondo luogo un certo tasso di precisione della propria punta in relazione ai cosiddetti bersagli avanzati: un minor percorso spaziale fatto percorrere al proprio colpo riduce, ovviamente a parità di velocità, il tempo di realizzazione, andando quindi ad influire sulla regola aurea della specialità, ovvero sulla precedenza temporale del colpo. Tra l'altro il fatto di tirare a bersagli più vicini rende possibile un'equalizzazione tra schermitori di diverse configurazioni fisiche.

In questa specialità c'è poi un unicum per la scherma, il cosiddetto *colpo doppio*: in virtù della regola base vincolata e condizionata al tempo cronometrico, in caso di una certa simultaneità, necessariamente vige la spartizione della stoccata.

Questa possibilità si riverbera nella tecnica, sconfinando poi in una vera e propria tattica: chi è in vantaggio ha naturalmente tutto l'interesse ad incrementare il proprio punteggio ed in tal modo talvolta si può anche conseguire la stessa vittoria nel match.

Il *colpo doppio* rappresenta un'opportunità aggiunta, cui lo spadista evoluto non può non ricorrere al momento opportuno.

Per tutto quanto esposto, nella specialità della spada l'attacco va considerato, a mio avviso, come una possibile eventualità da gestire con mirata parsimonia; tra l'altro, diluendone nel tempo la realizzazione, viene ad esaltarsi una delle colonne portanti che abbiamo già visto essere alla base del suo successo, l'imprevedibilità.: meno frequenti sono gli attacchi, più possono sorprendere l'avversario.

E' doverosa un'ultima considerazione: partendo dal presupposto che nella spada la normale accoglienza riservata all'attacco è quella che si realizza solitamente tramite il colpo d'arresto, la migliore iniziativa in avanti che lo schermitore possa intraprendere è statisticamente quella del *controtempo.*

In effetti, se l'attacco fintato produce molto spesso un allungamento del braccio armato del difensore quasi sempre accompagnato da un certo grado di sbilanciamento in avanti, ha buon gioco la successiva *presa di ferro* e la realizzazione del colpo finale del *controtempista.*

Vantaggi e svantaggi della difesa

Parlando nel precedente capitolo dell'attacco, indirettamente abbiamo tirato in ballo la sua necessaria conseguenza, ovvero la realizzazione della difesa da parte di chi subisce appunto l'iniziativa dell'avversario.

Tutto s'incentra ovviamente sul diverso tipo di filosofia sulla quale si può basare la meccanica del colpo: il ricorso al proprio ferro per effettuare una parata e deviare meccanicamente il colpo, il ricorso alle diverse tecniche su cui sono costruite le *uscite in tempo* (anticipi, schivate e uso particolare della propria lama).

Com'è noto gli obiettivi della difesa sono due: uno di minima, che consiste nel neutralizzare il colpo d'attacco e uno consequenziale, che consiste, approfittando della situazione, nel rispondere e nel toccare chi ha preso l'iniziativa.

Nel **fioretto**, arma convenzionale, la difesa col ferro è funzione diretta della tipologia di colpo che viene portata.

Laddove essa sia portata in modo lineare la parata eseguita con successo fa acquisire la priorità nella ricostruzione dell'azione: l'avversario si è avvicinato e, in genere, si trova nell'incomoda posizione di affondo se non in quella estrema della frecciata; la realizzazione della cosiddetta *risposta* è un atto dovuto, un'opportunità da non perdere.

Laddove invece il colpo sia portato di *fuetto*, la parata classica col ferro diviene insufficiente a tutelare il bersaglio, per cui la difesa consigliata consiste nell'*uscita in tempo* più acconcia alla situazione.

In quest'ultimo caso e comunque in tutte le altre occasioni di uscita in tempo teorizzata (tranne la *cavazione in tempo*, a condizione però che l'allineamento del braccio armato sia antecedente l'inizio dell'attacco dell'avversario), come abbiamo già detto, il colpo dell'avversario deve andare a vuoto, perché la sua registrazione prevale convenzionalmente su quello della difesa.

In conclusione quindi la parata col ferro fa acquisire il diritto alla risposta, l'uscita in tempo espone all'alea del colpo nemico.

Nella **sciabola**, come ormai ben sappiamo, la difesa è alquanto problematica: le sciabolate e i fendenti arrivano velocissimi, i bersagli da tutelare sono molto estesi e vari, le parate di contro sono di difficile attuazione, la protezione del bersaglio costituito dalla testa obbliga lo sciabolatore a scoprirsi completamente al di sotto della sua lama.

Verrebbe quasi da dire: la miglior difesa è l'attacco! Ma questo lo sanno tutti gli sciabolatori che calcano tutte le pedane del mondo.

Uno specifico gesto difensivo abbastanza efficace, *un'uscita in tempo* presente solo nella sciabola, è il cosiddetto *tempo al braccio*, che si concretizza nel cercare di anticipare il finale dell'azione d'attacco avversaria tramite una *sciabolata* tirata di *taglio* o di *controtaglio* all'avambraccio dell'antagonista.

Nella **spada** il concetto difensivo è multiforme: può concretizzarsi nell'uso di una parata col ferro, nella realizzazione di un'uscita in tempo, di una finta in tempo oppure, più semplicemente, nel solo anticipo temporale del proprio colpo rispetto a quello dell'avversario.

Quest'ultimo è il vero ed unico principio informatore di questa specialità: si può tirare qualsiasi colpo difensivo sull'avversario; è decisivo il fatto di toccare per primo, poi che l'avversario tocchi pure, tanto la sua stoccata, trascorso il tempo regolamentare di concomitanza (con una tolleranza di 1/17 – 1/25 di secondo), non sarà più registrata dall'apposita macchina segnalatrice.

Nella difesa attuata nella spada tutto è orientato oltre che nella ricerca dell'anticipo del colpo anche nella tutela dal suo ipotetico colpo: le parate sono realizzate con la punta già indirizzata sul bersaglio e vengono effettuate preferibilmente tramite il *filo* per tenere a

bada la lama dell'avversario che altrimenti potrebbe colpire al distacco della stessa (in effetti, ad esempio nel fioretto, la punta della lama sotto la parata è più vicina al bersaglio dell'attaccato che non quella del difensore rispetto all'attaccante).

Un'ultima interessante considerazione.

Siccome la punta che si muove nello spazio ad una certa velocità costante colpisce prima un bersaglio più vicino rispetto ad uno più distante, sotto quest'aspetto lo spazio si traduce in tempo: chi tira ai bersagli avanzati colpisce prima.

Questa specie equazione schermistica è alla base di tutta la tecnica di spada.

Vantaggi e svantaggi delle uscite in tempo

Uscire in tempo significa reagire ad un attacco dell'avversario con una modalità che non prevede la realizzazione di una parata, ovvero di una deviazione attuata dal proprio ferro nei confronti di quello dell'antagonista.

Si anticipa, si schiva, si contrae; insomma si realizza tutto un insieme di meccaniche che non attendono al varco il finale del colpo dell'avversario, ma lo precedono, cercando di annullarne gli effetti e in simultanea si propongono di toccare il suo bersaglio.

Anche in questo caso, siccome ineluttabilmente torniamo a parlare di situazioni già trattate in altre ottiche, cerchiamo di essere sintetici e nello tempo esaustivi.

Nel **fioretto** chi esce in tempo rischia alquanto e la realizzazione del colpo deve essere necessariamente perfetta, ovvero deve garantire integralmente dal colpo dell'avversario, pena la perdita della stoccata.

Nella **sciabola** questo atteggiamento difensivo alternativo è reso ancora più problematico dalla generale e sostenuta velocità con cui sono sviluppati in genere gli assalti.

In questa specialità molto dipende dalle modalità esecutive dell'attacco, che per esser ritenuto prioritario deve realizzarsi con minori movimenti tecnici ed anche essere sviluppato con vigore ed autorevolezza.

Nella **spada** le uscite in tempo dovrebbero essere, almeno in linea teorica, all'origine del giorno: troppi sono i vantaggi tecnici, rispetto all'attacco.

In effetti chi prende l'iniziativa deve prodursi nell'affondo o addirittura nella frecciata, mentre chi subisce l'iniziativa dell'altro resta comodamente seduto in guardia e ha disposizione l'intera gamma delle contrarie senza vincoli convenzionali di sorta; chi si difende può arretrare e tramite la *difesa di misura*, smorzare gli effetti dello spostamento in avanti dell'avversario, lasciando la propria punta in agguato verso i suoi bersagli avanzati; chi si difende può alternare nel tempo i vari tipi di difesa elaborati dalla tecnica, parate – uscite in tempo e difesa di misura, non consentendo in tal modo all'antagonista di poter fare una valida previsione del tipo di accoglienza riservata alla sua iniziativa.

Considerazioni finali

Siamo così giunti al termine di questo excursus sinottico tra le tre specialità contemplate dalla disciplina schermistica.

Si rafforza in me sempre più quell'affermazione del mio maestro di tanti anni fa: *la Scherma è una.*

Troppe sono le concomitanze tra le diverse armi: la stessa struttura base al di là della diversa conformazione delle armi (lama, coccia e manico), i tre elementi cosiddetti fondamentali come la misura - il tempo e la scelta del tempo, i principi che presiedono all'impostazione della guardia, la concomitanza degli atteggiamenti con l'arma, il concetto di spostamento e quello di raggiungimento dell'avversario ottenuti con le stesse modalità esecutive (con la sola nota limitazione per la sciabola), la natura delle azioni d'attacco semplici, la natura delle azioni composte, il condiviso concetto di parata – di uscita in tempo – di controtempo e di finta in tempo, il concetto di rimessa e di secondo colpo, la presenza di azioni considerate come ausiliarie … e così via.

In Scienze si direbbe tre Specie appartenenti allo stesso Genere.

Lo schermitore è un combattente e la sua virtù maggiore credo che consista proprio nella capacità di adattamento alla situazione in cui si viene a trovare in un determinato frangente dello scontro sulla pedana.

Le tre specialità, che abbiamo cercato di analizzare in profondità durante questo lavoro, sono delle linee guida che indubbiamente nella loro diversità arricchiscono e colorano vivacemente la nostra disciplina, alla ricerca di quell'incontro tra teoria e realtà, che considero in fine ultimo di ogni schermitore che sale in pedana impugnando una qualsiasi arma.

Avventurarsi nel mondo composito delle tre specialità non può altro che costituire un'occasione di arricchimento culturale personale e magari un'occasione per cercare di mutuare da una maggiore conoscenza della scienza schermistica un qualcosa che possa portarci ad un gradino superiore della nostra maturazione di combattenti.

Quindi fiorettisti, sciabolatori e spadisti, ma anche e prima, schermitori.