Stefano Gardenti



La meccanica delle stoccate nella teoria schermistica

Indice

Introduzione 3

Premessa 5

In relazione all'incipit 6

Azioni a ferro libero o sul ferro dell'avversario 10

Coinvolgimento dell'antagonista nello sviluppo del colpo 12

Differenziazione dovuta al modo di portare il colpo finale sul bersaglio 15

L'influsso del tempo sulla meccanica del colpo 18

L'animus di un'azione schermistica 20

Azioni fondamentali ed azioni ausiliarie 22

Azioni in relazione alla Convenzione schermistica 24

Controtempo e finta in tempo 28

La risposta 31

Contropiede 33

Conclusioni 35

Introduzione

L'escatologia delle stoccate consiste, notoriamente, nel raggiungere un bersaglio dell'avversario: riusciti ad eludere il presidio del suo ferro, si tratta di percorrere il residuo spazio che separa la nostra punta/lama da una sua superficie corporea (o anche il suo materiale nel caso della spada), superficie ritenuta valida per l'assegnazione della stoccata dal Regolamento, ossequiando anche la Convenzione schermistica nel caso del fioretto e della sciabola.

Un iter alquanto complesso e composito, dove entrano in gioco specifiche meccaniche che devono tra l'altro allocarsi in ristretti ambiti spaziali e temporali; inoltre, non certo ultimo, quello di doversi porre il problema di relazionarsi con il ferro antagonista.

Ecco cosa rende affascinante e irripetibile la nostra disciplina: una complessa prestazione in cui entrano in gioco, accanto a quelli squisitamente tecnici, molteplici fattori, quali la fisicità, i riflessi, la determinazione, l'esperienza, la tattica, la strategia e numerose altre sfaccettature della realtà.

Questo mio lavoro si prefigge lo studio particolareggiato dello sviluppo delle varie possibili meccaniche per colpire l'avversario, analizzando in profondità le varie *ratio* che ispirano, generano e sviluppano i vari tipi di stoccata.

Vedremo colpi basati sulla velocità, quella tanto cara al piè veloce Achille; altri che descriveranno nello spazio fantastici ed artistici ricami; taluni che tenderanno a

sorprendere i tempi di reazione del nostro avversario, altri invece che lo attireranno in veri e propri agguati tecnici in stile battaglia campale.

Ma impugniamo ora un’arma e cominciamo il nostro viaggio nel mondo delle stoccate.

M° Stefano Gardenti

A Montemignaio nell’agosto 2025

Premessa

Lo studio che andiamo a fare prescinde totalmente dal pragmatismo del match: niente osservazione dell'avversario alla ricerca della più congrua "contraria", niente ricerca dell'istante più opportuno o della misura più vantaggiosa; in una parola niente battaglia sulla pedana.

Al contrario, solo una meticolosa esplorazione del vero e proprio "mondo delle idee" schermistiche di platonica memoria.

Le strade tecniche per raggiungere il bersaglio antagonista non sono ovviamente infinite, ma sicuramente non sono poche: in effetti di svariata natura sono le loro variabili *ratio*, ovvero i diversi principi che le ispirano. Perdipiù, una stessa azione concettuale, va poi pragmaticamente indirizzata ai diversi bersagli che offre l'avversario, concretizzando di conseguenza differenti tragitti spaziali.

Quindi, per meglio orizzontarci in questo intricato reticolo di traiettorie, classificheremo le azioni in categorie relative alle loro diverse possibili nature: in relazione a loro incipit, al fatto di entrare o meno in contatto nel loro divenire con il ferro dell'avversario, all'esclusione o al coinvolgimento dell'antagonista nello sviluppo del colpo, in relazione al modo di portare il colpo finale, in dipendenza alla dimensione del tempo, in funzione del loro animus, al loro carattere fondamentale o ausiliario, in relazione al doveroso rispetto o meno della Convenzione schermistica.

Quindi, senza alcun ulteriore indugio, iniziamo ad addentrarci in questa intricata ma meravigliosa jungla, poiché, come dice l'Alighieri, "la via lunga ne sospinge".

In relazione all'incipit

Aprendo lo scatolone aristotelico della tecnica schermistica, troviamo due grossi contenitori: quello dell'attacco e quello della difesa.

La discriminante è costituita in da chi prende dinamicamente l'iniziativa: uno comincia a percorrere un sentiero tecnico, l'altro è obbligato a organizzare di conseguenza una corrispettiva degna accoglienza.

Entrambe le configurazioni, come conferma un assioma della teoria schermistica, presentano in contemporanea vantaggi e svantaggi.

Innanzitutto chi attacca decide lui il quando e certamente questo non è poca cosa, anche se questo teorico vantaggio va messo tatticamente in relazione a tanti fattori concomitanti, che ne possono depotenziare la portata: uno svantaggio nel punteggio che costringe, approssimandosi la fine del tempo regolamentare del match, a prendere l'iniziativa da parte di chi deve assolutamente recuperare; oppure il fatto che uno dei due schermitori sia stato messo alle corde, cioè costretto a non poter più retrocedere, pena la stoccata di penalità prevista per chi oltrepassa la fine della pedana regolamentare; infine, più semplicemente, determinante può anche essere la capacità dell'antagonista di rendere difficoltoso l'attacco tramite il mantenimento di una misura sconveniente per l'attacco stesso.

In secondo luogo l'attaccante può decidere quale colpo utilizzare, cioè opta per il come; tuttavia anche in questo caso, come vedremo meglio in un apposito prossimo

capitolo, non di poco conto risulta il posizionamento del braccio armato dell'avversario, che ovviamente circoscrive e limita il libero arbitrio dell'attaccante.

Non ultimo anche il vantaggio per chi prende l'iniziativa di poter scegliere il bersaglio sul quale far giungere il proprio colpo; in questo caso si tratta di un'indotta costrutio tecnica a contrariis, che risale dalla meta finale ai suoi necessari prodromi. Si pensi, ad esempio, di quanto goloso risulti in genere il bersaglio del fianco di un destro per un attaccante mancino.

La filosofia complessiva, o meglio la *ratio*, dell'attacco consiste nel togliere l'iniziativa all'avversario, cercando quindi di imporre un certo tipo di proprio gioco; da non trascurare poi il fatto fondamentale che esso è il libero prodotto della volontà dello schermitore.

Differente è la posizione del difensore che, chiamato in causa, deve attivare necessariamente e subito un meccanismo che abbia innanzitutto la capacità di neutralizzare l'attacco che subisce e, appena dopo (ad una parata) o addirittura in simultanea (tramite un'uscita in tempo), cercare di colpire di rimando l'antagonista, approfittando del suo avvicinamento.

Inutile ricordare l'importanza fondamentale in questa situazione della misura, cioè della distanza che l'assalito riesce a tenere sotto controllo rispetto all'attaccante: addirittura essa sola può costituire un idoneo strumento per depotenziare del tutto l'attacco, portandosi, tramite un possibile arretramento sulla pedana, fuori della portata della sua gittata spaziale, la cosiddetta difesa di misura.

Comunque la capacità di reazione difensiva, intesa sia come tempo che come possibilità di attuazione meccanica, è direttamente proporzionale alla capacità di spostamento all'indietro dello schermitore sull'attacco scatenato dall'antagonista.

Ma i vantaggi della difesa, sempre ricordando come appena sopra detto che nella scherma le positività si contrappongono sempre ad indubbie controindicazioni, sono di natura molto più profonda: in effetti all'unicità meccanica dello sviluppo dell'attacco (anche se, lo ribadiamo, basato sulla sorpresa e di natura celata) la difesa si può opporre tramite diverse tipologie tecniche: l'appena citata difesa di misura, quella realizzata utilizzando il ferro (la parata), quella mista cioè il coacervo tra queste due e, agli antipodi, utilizzando un'uscita in tempo, ardimentosa ma logica arma alternativa.

Ecco che, almeno in apparenza, sembra proprio che l'attacco parta statisticamente in svantaggio tattico rispetto alla difesa: in effetti l'unicità propositiva del primo può ricevere ben tre tipi diversi di accoglienza tecnica.

Ma evidentemente le cose non stanno proprio così, in quanto, tra l'altro, se nessuno attaccasse, non potrebbe esserci nemmeno una difesa e quindi nessuno potrebbe tirare di scherma!

Qualcuno potrebbe argomentare che in effetti la Convenzione schermistica nel fioretto e nella sciabola sembra incoraggiare l'attacco in quanto lo premia col bonus della priorità nella ricostruzione dell'azione; ma è pur vero che un ordine di precedenza andava pur dato a qualcuno in una concezione convenzionale che prevaricasse, almeno in prima battuta, la sola dimensione reale dei colpi tirati sulla pedana. E la specialitàdella spada,

dove regna incontrastato solo il dio del tempo Cronos , sembra confortare questo pensiero visto che i triangolari in effetti mitigano alquanto le loro velleità di attacco.

Ma la verità è che lo scontro tra due schermitori sulla pedana costituisce una serie di avvenimenti talmente compositi e interdipendenti, un interfacciarsi tra i loro valori e carismi talmente variabile, che attacco e difesa rivestono alla fin fine una pari dignità tattica.

Azioni a ferro libero o sul ferro dell'avversario

Una seconda possibilità di distinguere la meccanica delle diverse stoccate della teoria schermistica, come del resto suggerisce la stessa lettera del titolo, è quella di considerare il fatto che il ferro dell'attaccante entri o meno in contatto con quello dell'antagonista.

Inutile ricordare che la spazialità del match è reciprocamente suddivisa in campo di azione del proprio braccio armato e, una volta riusciti a violare questo, in spazio residuo da far percorrere alla propria punta/lama per poter raggiungere un qualche bersaglio antagonista.

Il primario problema dello schermitore è quindi quello di sorpassare la barriera difensiva erta da chi subisce l'attacco.

Detto questo risulta evidente che nell'elaborare un'iniziativa di attacco si configurano due diversi tipi di meccanica: quello di evitare il ferro antagonista, ciò tramite la sorpresa fornita dalla velocità di esecuzione o tramite l'inganno di una finta seguita dall'elusione dell'indotta parata; oppure, al contrario, quello di andare proprio a ricercare un contatto vantaggioso con la lama avversaria, si concretizzi in una battuta o nell'esecuzione di un filo.

Sembra che ce ne sia per tutti i gusti nell'adattarsi alle caratteristiche dell'avversario o alle diverse situazioni; ma, al di là di queste, esiste anche la necessità dell'attaccante di variare i suoi colpi, in quanto il solo tentarli, qualunque ne sia poi l'esito

reale, lo obbliga naturalmente a svelarli, venendo quindi a costituire un incomodo precedente a tutto vantaggio dell'antagonista per il proseguo dell'incontro.

Comunque le azioni a ferro libero impostano una specie di gioco ad acchiappino tra le due lame: quella dell'attaccante scommette sul non essere intercettata nello spazio di azione del braccio armato nemico, mentre quella di chi subisce l'iniziativa fa di tutto per riuscire a farlo. Quindi, come detto precedentemenete, si punta sulla pura velocità oppure sul sotterfugio contro pronta reazione e capacità di ricerca di contatto dell'antagonista.

Al contrario quelle sul ferro si basano sul meccanismo della percussione per allontanare il ferro e quindi ritardarne i tempi di reazione positiva; oppure sul dominio instaurato con una repentina presa di ferro, che rende possibile il meccanismo del filo, diabolico perché non solo tende a tenere a bada la lama avversaria durante il tragitto verso il bersaglio, ma soprattutto perché tramite un acconcio angolo al polso ne fa divergere la punta all'esterno del proprio. Qui il meccanismo si basa su un iniziale spostamento del proprio ferro, quindi in linea teorica espone l'esecutore alle contromosse previste dalla teoria schermistica come l'elusione in tempo.

Esiste poi, come meglio vedremo appresso trattando delle azioni ausiliarie, tutto un piccolo universo di interventi di varia natura sulla lama dell'avversario, tutti miranti a tentare di disturbare il pieno controllo del ferro da parte dell'avversario, utilizzati come vestibolo di un proprio attacco.

Coinvolgimento dell'antagonista nello sviluppo del colpo

Come abbiamo già detto più volte, la scherma si sviluppa tramite un'interazione con l'avversario; in altre parole è un'attività relazionale.

In effetti per raggiungere un qualsiasi bersaglio è necessario prima preoccuparsi di come eludere l'attenta guardia svolta dal suo braccio armato.

Ebbene, in questa prospettiva ci sono due eventualità tecniche: la prima è quella di escludere completamente l'antagonista dallo svolgimento dell'azione, la seconda invece ne prevede una sua diretta e necessaria partecipazione.

Nel primo caso la prevaricazione cerca di essere totale e completa, nel senso che la dinamica del colpo si prefigge di anticipare ogni e qualsiasi reazione compiuta da parte dell'avversario: la botta dritta ne è a questo proposito un calzante prototipo, come del resto una cavazione, una battuta e colpo o un cosiddetto filo; stoccate che non a caso vengono cumulativamente raggruppate nella denominazione di attacco semplice.

Semplice, in riferimento alla scarna struttura tecnica, all'essenzialità del movimento, alla letterale semplicità del colpo stesso.

Inutile dire che il minimo comune multiplo di queste tipologie di stoccata è costituito dalla velocità esecutiva, in prima battuta affidata alle capacità muscolari dell'atleta, ma anche potenziata, come ben sappiamo, da un'appropriata scelta del tempo e dalla partenza dalla migliore misura possibile.

In sintesi una filosofia basata sul gioco d'anticipo rispetto alle capacità di reazione dell'antagonista, prima percettive e poi esecutive …è sufficiente, come limite utile, anche un suo malparé!

Nel secondo caso, differentemente, un'attività dell'antagonista rientra nei piani dell'attaccante, cioè quest'ultimo viene direttamente coinvolto nel meccanismo che si prefigge di prevaricarlo.

E' questo il regno incontrastato delle azioni composte, cioè di quelle che si prefiggono, tramite una o più finte, di ingannare l'indotta difesa col ferro dell'avversario.

Questa soluzione, oltre a rappresentare una valida possibilità tecnica per alternare e così variare la propria tipologia del colpo nel corso dell'intero match, diventa l'unica determinazione in avanti possibile, quando la verifica del rapporto tra velocità di attacco semplice e tempistica di attuazione della relativa parata avversaria dà poche probabilità di successo; e l'inganno, sia sufficiente pensare a quello del famoso cavallo di Troia, se ben realizzato, paga quasi sempre.

L'unica alea, che preoccupa il fintatore, è rappresentata dal tipo di parata col ferro che applicherà l'attaccato: in effetti è noto che una parata di tasto (semplice) è elusa solo dalla relativa cavazione, mentre quella di contro solo da una circolata; insomma un movimento spirale in avanti o un giro di 360° …la geometria la fa sempre da padrona.

Si potrebbe osservare che chi subisce l'attacco può anche scegliere di applicare un'acconcia uscita in tempo; ma di questo parleremo appresso in un apposito capitolo.

Il coinvolgimento indotto di un movimento del braccio armato dell'antagonista ci porta a fare un'importante considerazione sull'applicazione della velocità esecutiva del prescelto meccanismo con finta: dopo aver eseguito quest'ultima, l'attaccante dovrà equalizzarsi alla velocità esecutiva della parata, in quanto ovviamente non potrà né anticiparla e quindi renderla inutile, né ritardarla troppo in quanto rischierebbe di farsi parare il colpo e poi ricevere magari una risposta vincente; quindi in questa prima fase chi attacca deve farlo con velocità relativa. Differentemente, una volta elusa la parata e conseguentemente apertasi una libera strada per il bersaglio, l'attaccante dovrà sviluppare la sua migliore velocità assoluta, ciò per evitare un positivo rientro del ferro avversario.

Riassumendo: questa distinzione categoriale che stiamo esaminando vede l'utilizzo di due valori ben diversi, la velocità esecutiva assoluta oppure l'inganno.

Differenziazione dovuta al modo di portare il colpo finale sul bersaglio

In una parola, stiamo cominciando a parlare di traiettoria del colpo, ovvero della strada percorsa dalla punta/ lama allorquando, superata l'attiva barriera opposta dal braccio armato antagonista, si può andare liberamente a bersaglio.

In tempi che cominciano ad essere antichi, il monopolio era quello delle stoccate lineari: la Geometria, questa volta con Euclide in persona, consigliava di percorrere appunto in linea retta la distanza tra arma e bersaglio in quanto in tal modo si percorreva meno strada e quindi, per la famosa equazione spazio/tempo, la durata per l'esecuzione risultava la più breve.

Niente da eccepire, naturalmente, ma in tal modo la traiettoria delle stoccare giaceva su uno stesso piano e il difensore era facilitato nell'organizzare la sua difesa col proprio ferro, cercando di farlo giacere su un differente piano, ovviamente inclinato rispetto al primo. Poi c'erano le finte circolate, ma anche in questo caso veniva in aiuto la Geometria non più piana bensì solida: non più incrocio di piani inclinati, ma la descrizione nello spazio di un cono entro cui poter intercettare la lama antagonista.

L'unica eccezione a questo tipo di dinamica era la cavazione angolata, quella che i nostri amici francesi chiamano coupé: nell'esecuzione dello svincolo, anziché andare in avanti con movimento spirale, al contrario, utilizzando l'articolazione del polso e in parte quella del gomito, si andava all'indietro per disimpegnarsi dal legamento antagonista, per poi andare a bersaglio percorrendo con la punta un arco di cerchio.

Ebbene, ormai da decenni, la composizione e la qualità delle lame, permettono il cosiddetto fuetto, ovvero, tramite un movimento all'indietro del polso e successivo movimento brusco in avanti applicando una forza resistente sul manico, si riesce a far compiere alla punta un arco di cerchio, ma ad una velocità supersonica tale da simulare un letterale frustata. Questa modalità esecutiva aumenta notevolmente la qualità e l'efficacia del colpo, ma ne aumenta in parallelo anche la difficoltà esecutiva.

Le tradizionali parate col ferro diventano praticamente inutili, in quanto l'oscillazione della punta aggira l'ostacolo della lama sopraggiunta a tutela del sottostante bersaglio, letteralmente sbeffeggiandola. Lo spadista, che contava sulla proiezione geometrica della propria coccia come vero e proprio scudo per il proprio polso, ora può essere pizzicato alla faccia di Euclide!

E' ben comprensibile come tutto questo abbia provocato una vera e propria rivoluzione copernicana nella tecnica schermistica, costringendo ad un certo punto la Federazione Internazionale ad intervenire sul Regolamento tecnico circa i tempi minimi di stasi della punta sul bersaglio raggiunto per poter far accendere la segnalazione del colpo.

In parallelo si è notevolmente sviluppata la tecnica del corpo a corpo, situazione statisticamente sempre più ricorrente vista la crescente componente atletica della prestazione dello schermitore. Oggi in talune eventualità situazionali si colpisce, in modo agevole e veloce, facendo transitare il proprio braccio armato attorno al proprio collo e, addirittura, facendo passare la lama tra le gambe. A mio modo di vedere, benedetto sarebbe il tempestivo *alt* dell'arbitro, ciò al fine di evitare stoccate di natura quasi circense.

Altra novità in parallelo è stata quella di sdoganare il bersaglio della schiena, che per tanti anni recitava il ruolo dell'altra faccia della Luna per noi terrestri: fuetto e nuove angolazioni hanno reso appetibile questa parte del corpo dello schermitore, tra l'altro praticamente il più delle volte indifendibile.

L’influsso del tempo sulla meccanica del colpo

Entriamo in punta di piedi in questa apparente dimensione della realtà: l’ammirabile onestà intellettuale degli scienziati ammette che siamo in grado di misurare il tempo, ma sulla sua natura ci sono solo stupefacenti teorie.

Nella nostra disciplina ed in specie nel campo di indagine che ci siamo proposti, molto fortunatamente, le implicazioni temporali portano solo ad una bipartizione delle meccaniche schermistiche, strettamente connesse al loro esordio, cioè al loro inizio: azioni a propria scelta di tempo e azioni in tempo.

Le prime sono realizzabili sulla pedana quando l’avversario mantiene per un’apprezzabile durata di tempo un suo determinato atteggiamento con l’arma: quindi l’azione congetturata può iniziare a discrezione di chi l’ha ideata per tutto tale perdurare. Ad esempio, se l’antagonista è riuscito a legare il ferro, la cavazione può essere effettuata finché perdura tale rapporto di sudditanza fisica.

Le seconde, invece, sono caratterizzate dal fatto che chi le inizia attende il preciso istante in cui l’avversario muta la posizione spaziale del suo braccio armato, passando quindi da un atteggiamento ad un altro diverso; ad esempio da braccio in linea ad un qualsivoglia invito.

La discriminante è quindi costituita dalla staticità del braccio armato antagonista oppure dall’inizio di una sua dinamica di spostamento.

E non è poca cosa: in effetti nel primo caso l’avversario mantiene per intero la propria potenzialità di risposta tecnica rispetto alla proposizione di attacco subita;

capacità percettiva e di reazione sono nelle migliori condizioni per poter rispondere opportunamente nel migliore dei modi alla meccanica del colpo d'attacco.

Differentemente nel secondo caso la meccanica di spostamento in corso di chi subisce l'attacco deve rispondere in termini di adattamento spaziale e motorio in relazione alla tipologia di attacco subito, dovendo quindi modellare il proprio intervento strada facendo. Questo ovviamente costituisce un valore aggiunto all'iniziativa antagonista.

In tal caso la surricordata *scelta del tempo* coincide esattamente con l'esordio dello spostamento dell'avversario, andando, nel caso di esecuzione di un attacco semplice, ad aggiungere sorpresa alla sorpresa.

Attenzione però: il movimento intrapreso dall'avversario potrebbe non essere puramente casuale, ma costituire una specie di trappola tecnica ordita per stimolare una determinata azione da parte dell'antagonista.

Questa del resto è la scherma: difficile è esser certi di cosa passi per la testa all'avversario e, soprattutto, la tecnica consente sofisticati meccanismi di ogni genere per ogni diversa situazione di pedana.

L’animus di un’azione schermistica

I termini tecnici che contraddistiguono le azioni sotto questo sottile ed ambiguo aspetto si denominano dirette o di seconda intenzione.

Dirette sono quelle che si prefiggono di superare direttamente la difesa dell’avversario: poco importa se la procedura è quella della sorpresa a base delle azioni semplici o ingannatrice in relazione alla finta che contraddistingue quelle composte. L’avversario può essere più o meno coinvolto nella meccanica del colpo, ovvero nel rapporto fisico tra le due lame; la prevaricazione comunque consiste nel superare la sua difesa, impedendole di realizzarsi almeno in modo compiuto.

Le altre azioni, quelle di seconda intenzione, sono invece più subdole: si basano sulla falsa illusione creata nell’avversario di essere riuscito a neutralizzare l’attacco subito, mentre invece il vero e celato attacco inizia proprio da questo istante, pronto a ribaltare la situazione rosea che invece si era prospettata per l’attaccato.

L’esempio classico fornito dai migliori Trattati di scherma è molto calzante e specificativo: percepito che l’antagonista è solito effettuare un certo tipo di parata, modulando tempo e misura per facilitare questa sua propensione tecnica, si effettua l’attacco per cadere artatamente sotto la sua difesa col ferro; da questa situazione, in base ad informazioni carpite in precedenza, o si utilizza una veloce controparata seguita da un’altrettanto veloce risposta oppure, in caso di inattività, si provvede con un repentino secondo colpo o un’acconcia rimessa sullo stesso bersaglio originariamente minacciato.

Ecco dove risiede l'animus ulissiano delle azioni di seconda intenzione: lo ripeto, qui la meccanica dell'azione prevede sì la realizzazione della prima parte necessaria della difesa col ferro dell'antagonista, ma repentinamente e opportunamente si interviene sul dopo parata, cioè sulla risposta, per ribaltare l'esito della dinamica del colpo.

Molto simile per quello che riguarda l'animus è il controtempo, ma come vedremo tra breve, completamente diverso sarà lo scenario tecnico basato sulla necessità di affrontare un avversario che per difendersi utilizza non la parata, bensì una uscita in tempo.

Inutile dirlo, più le azioni diventano lunghe, più ovviamente sono complesse; soprattutto poi se considerano l'avversario non solo come puro bersaglio, ma al contrario lo coinvolgono nelle meccaniche relazionali tra i ferri.

Azioni fondamentali ed azioni ausiliarie

Ecco un'altra divisione manichea delle azioni schermistiche, così voluta dai trattati di scherma, poi il più delle volte mandata in soffitta dal divenire eracliteo che, giustamente, domina anche il mondo del combattimento sulla pedana.

Fondamentali, in verità lo dice lo stesso aggettivo, sono le azioni che costituiscono colonne e architrave della tecnica schermistica: sono le prime che si apprendono tramite l'insegnamento del maestro, sono poi le più ricorrenti statisticamente nei match, le più caratteristiche in rispondenza a diffuse necessità dello schermitore, anche le più facilmente catalogabili e inquadrabili in un sistema abbastanza complesso come quello del rapporto tra ferri in guerra tra di loro.

Sì, ma questo tipo di azioni non riesce poi ad abbracciae tutte le possibilità che si verificano sulla pedana; ecco perché da sempre i trattati hanno creato questa vera e propria miscellanea di colpi per poi potersi presentare come esaustivi sulla materia.

Per comodità li citerei, pur in breve, in relazione alla filosofia che sta alla loro base.

Cominciamo con la giostra di contatti tra le lame che prevaricano la fondamentale battuta, semplice o di contro, e il legamento magari seguito da un rassicurante filo: c'è l'intrecciata (battendo il ferro andando prima dall'altra parte del legamento), la battuta falsa (battendo il ferro sotto un legamento antagonista), il copertino (una battuta con opposizione di pugno che finisce sul bersaglio interno), lo sforzo (uno strisciata prepotente sul ferro avversario), la battuta di passaggio (eseguita dal proprio ferro mentre realizza una cavazione angolata); poi c'è la triade del cambio di legamento

(abbandonando per un istante il contatto tra i ferri), del trasporto (senza mai lasciare la lama antagonista) e il riporto (un avvitamento attorno al ferro avversario).

Una seconda serie di azioni ausiliarie sfrutta errori e passività riscontrate nella tecnica dell'antagonista: tirare di quarta bassa (se appunto l'avversario alza erroneamente verso l'alto le coordinate spaziali della propria parata di quarta), la ripresa d'attacco (se l'antagonista para, ma non risponde solertemente), il filo falso (se l'errore dell'avversario consiste nell'effettuare un legamento con i gradi della lama sbagliati).

Poi è la volta di colpi che evocano storia antica e abbastanza violenta: il disarmo verticale e quelli con spirale a destra o a sinistra …tanto se l'avversario non è in grado di difendersi, l'arbitro deve dare repentinamente l'alt al combattimento; quindi al massimo si tratta di far perdere per qualche millisecondo il pieno controllo della mano sull'arma.

Con questo elenco i trattati chiudono la lista di come le lame dei due combattenti possono interfacciarsi, esaminando tutte le possibili modalità di contatto e tutte le possibili circonvoluzioni spaziali reciproche.

Azioni in relazione alla Convenzione schermistica

Un'altra ripartizione tra le azioni schermistiche di attacco è quella in riferimento alla specialità dove esse sono eseguite: in verità non è una differenziazione inerente la loro meccanica, quanto piuttosto la valenza di cui possono godere secondo la Convenzione schermistica in caso di duplice segnalazione a cura dell'apparecchio segnapunti.

La storica partizione tra fioretto e sciabola, armi convenzionali, e spada, arma da terreno, continua a tener banco tecnico: le prime due soggette, se di caso, a valutazioni arbitrali, invece la seconda arma informata alla cruda realtà.

Lo sappiamo tutti: all'attacco, se ben eseguito ovvero a braccio armato normalmente disteso e punta/lama minacciante un bersaglio valido, è riconosciuta la priorità nella ricostruzione dell'azione.

La volontà del legislatore è stata quella di mettere ordine nel combattimento, con il non malcelato scopo, tra l'altro, di evitare il drammatico *colpo della doppia vedova* come talvolta avveniva tragicamente nel reale combattimento d'onore.

La questione non risiede soltanto nello spostamento in avanti verso l'avversario come potrebbe sembrare soprattutto ai neofiti, ma dall'effettiva volontà di intraprendere una reale determinazione d'attacco; troppo spesso si cerca d'ingannare l'arbitro con questo che definirei un vero e proprio mezzuccio; se poi si nasconde il braccio armato o, se peggio ancora, lo si utilizza come pompa, andando indietro nella cavazione invece che avanti, allora la cosa diventa truffaldina. In effetti il difensore, se decide di ricorrere alla

difesa col ferro, deve pur avere qualche probabilità almeno teorica di riuscire ad intercettare la lama che lo assale.

…poi è arrivato anche il cosiddetto fuetto e le stoccate sono sempre più difficilmente parabili!

Comunque l'alea è condivisa tra tutti e peggio ancora accade nella sciabola: per limitare la proiezione in avanti gli sciabolatori non possono più avvicendare spazialmente le gambe e appaiono sempre più degli stambecchi! Inoltre per rendere attendibile la materialità della stoccata essa è stata contrabbandata con l'abolizione del bersaglio non valido che aveva l'ovvio valore almeno di interrompere il giudizio del colpo.

Indubbiamente il bonus attribuito a chi attacca incoraggia e non poco la baldanza dell'attacco, prova ne sia che quasi sempre fiorettisti e sciabolatori, soprattutto questi ultimi, giungono difficilmente alla terza frazione programmata nell'eliminazione diretta.

Molto diversamente vanno le cose nella specialità della spada, dove regna incontrastato Cronos, il dio del tempo inteso nella sua accezione di anticipo.

Ecco che l'attacco diventa più raro e comunque centellinato e preparato con attentissima cura: innanzitutto niente bonus, poi come accennato in precedenza incertezza estrema su come sarà accolta la determinazione d'attacco, presenza della possibilità del colpo doppio (qui *le vedove* non sono affatto temute, anzi diventano potenziali interessanti interlocutrici di uno dei due combattenti a seconda del punteggio).

Non trascurabili sono poi alcuni correttivi circa l'applicazione della tecnica schermistica in senso stretto: le traiettorie rettilinee, in quanto notoriamente permettono

una maggior velocità, sono le più attuate – l'opposizione di pugno, approfittando anche della maggior circonferenza della coccia, facilita il meccanismo di far divergere all'esterno del proprio bersaglio la punta antagonista - il colpo d'arresto è squisitamente di carattere temporale e non come nel fioretto legato alla doverosa precedenza di un tempo schermistico – il fatto che il bersaglio valido sia esteso a tutto il corpo, rende possibili caratteristici colpi, come ad esempio quello al piede o alla coscia – le parate, per facilitare il loro anticipo, spostano in avanti le loro coordinate spaziali – la guardia con la postura del braccio armato realizza non solo gli spalti di un fortino difensivo, ma, indirizzando la punta verso l'avambraccio avversario, costituisce in simultanea anche un aspetto di costante minaccia per chi avanza senza tener conto di tale situazione – una semplice impugnatura, quella liscia alla francese, va ad alterare tatticamente l'apparente rapporto tra le eventuali diverse altezze dei contendenti.

Tutto ciò a comprova e riprova che, ovviamente, le regole del combattimento condizionano e molto la tecnica, che invece ad un superficiale esame appare ai neofiti quasi del tutto simile, se non proprio uguale.

In effetti nel fioretto è teorizzato, oltre che la difesa col ferro, anche un ventaglio di appropriate uscite in tempo; come anche nella spada non si disdegna una parata e risposta, magari di filo per proteggersi dalla rimessa antagonista.

A parte poi come viene condotto un singolo assalto: sarà la statistica finale della natura delle stoccate che rivelerà la vera anima dello schermitore convenzionale o quella invece dello spadista.

Diciamolo pure: è un grossolano errore tattico non cercare di sfruttare al massimo la tecnica studiata per un determinato particolare tipo di arma.

Controtempo e finta in tempo

Abbiamo già trattato delle azioni in base al loro *animus*; si tratta ora di fornire alcune loro specifiche peculiarità ambientali nelle dinamiche mentali dello schermitore.

Entra in scena Pirandello con le sue molteplici sfaccettature dei rapporti personali: lo schermitore sa (o meglio presume di sapere) quale sarà il comportamento dell'avversario in determinate situazioni e addirittura si spinge a sapere che lui sappia cosa noi sappiamo. Ecco la scherma non più interpretata con le fasce muscolari, ma con i meandri mentali.

Ma entriamo nel particolare: si è verificato che l'antagonista non si difende con l'esecuzione di una o più parate, bensì con un'uscita in tempo, ovvero con quel temerario attaccare chi attacca.

Ecco che può scattare la trappola tecnica: io non attacco, bensì simulo solo l'attacco, addirittura lo specifico attacco che si aspetta l'avversario e sul quale appunto adatta la scelta dell'opportuna sua uscita in tempo; quindi solo una finta di attacco, realizzata con un determinato tipo di meccanica.

L'antagonista, felice perché ignaro, è in attesa in agguato: abbocca all'aguzzo amo e interviene con la sua meccanica schermistica con il duplice scopo di inibire il mio attacco e ribaltare la situazione a suo vantaggio; alla sua attesa si sostituisce la mia attesa.

Infine eccoci al dunque, come si dice qui a Firenze; la nuova configurazione tecnica è realizzata tramite il reciproco rapporto spaziale tra i due ferri e a questo punto l'atto finale: chi aveva solo fintato l'attacco ecco che ora lo porta finalmente a compimento,

prevaricando ovviamente tramite la propria meccanica quella realizzata dall'antagonista ingannato dal primo movimento; si ricorre ad una battuta, ad una presa di ferro e colpo o addirittura ad un'acconcia uscita in tempo.

Insomma navigatore per le coordinate spaziali e metronomo per il ritmo temporale e il gioco è fatto.

Tra l'altro questo meccanismo produce un vantaggio tattico di notevole importanza: quello di cercare di imbrigliare l'azione dell'avversario, delimitandone il libero arbitrio e portandolo invece sul proprio vantaggioso terreno meccanico.

Se funziona, garantisco di persona, è un colpo che, oltre ottenere la stoccata, dà molta soddisfazione e ferisce un po' l'orgoglio dell'antagonista.

Ma passiamo ora alla finta in tempo, cioè alla stoccata delle stoccate. In effetti che cosa accade se lo schermitore ha a che fare con un avversario che marcia in controtempo?

Semplice, deve solo fintare la sua uscita in tempo per poi evitare il suo imbuto tecnico e andare finalmente a colpirlo.

Semplice a dire, ma non certo ad eseguire: in effetti le scansioni che portano alla stoccata son ben cinque ed è necessario avere cesello in mano e al polso un orologio svizzero di marca; schematizzando: finto attacco a cura dell'avversario, nostra finta uscita in tempo, esecuzione del controtempo antagonista, elusione del suo ferro a nostra cura, nostro arrivo infine sul suo bersaglio.

Se il controtempo, come appena sopra ho detto, oltre la stoccata gratifica lo schermitore, la finta in tempo lo fa ancor di più: l'antagonista cade nella stessa trappola tecnica da lui stesso ordita.

La risposta

Lo schermitore che attacca esce da una stasi dello scontro e, prendendo la cosiddetta iniziativa, si avventura in avanti per guadagnarsi la stoccata.

Se la mette, bene per lui; ma esaminiamo la situazione tecnica, se nessuna sospirata lucina si accende.

L'attaccante è dovuto uscire dalla sua postura di guardia garantita e ha dovuto prodursi in avanti per poter arrivare a colpire il suo antagonista in un qualche suo bersaglio; per farlo si è dovuto allungare in affondo o addirittura slanciare in frecciata.

In entrambi i casi, soprattutto nella seconda eventualità, ha dovuto alterare i comodi equilibri corporei della guardia, abbassandosi notevolmente confronto il ferro antagonista e impegnando notevolmente la quasi totalità del suo sistema muscolare.

Se la stoccata non ha raggiunto alcun bersaglio o è addirittura finita sotto le grinfie di una parata dell'avversario, quest'ultimo, rimanendo nella comoda guardia, si trova nelle migliori condizioni per colpire di rimando chi ha osato attaccarlo, cioè di rispondere all'attacco: l'antagonista è raggiungibile dalla gittata del suo braccio armato, inoltre è in una posizione corporea alquanto scomoda e soprattutto alquanto scarica; scarse sono quindi le sue possibilità tecniche di controreagire.

Certo la risposta, oltre che precisa, deve essere soprattutto veloce per non concedere all'avversario un recupero tecnico, che si può concretizzare o in un suo repentino rientro in guardia, quindi riallontanandosi incolume dopo il tentativo di attacco,

oppure addirittura concedendogli altre chanches tecniche aggressive come la rimessa o un secondo colpo.

Lo ripeto, la difesa ha il compito primario di annullare il colpo che subisce, ma dopo questa ovvia *conditio sine qua non*, ha il diritto / dovere della sacrosanta risposta; ciò al fine almeno di pareggiare statisticamente le opportunità di stoccata da parte dei due contendenti nell'evento di ogni colpo.

Inutile poi ricordare che la risposta, come del resto tutti i colpi della teoria schermistica, puo essere fintata; ciò al fine di prevaricare avversari dotati di un pronto recupero dopo un proprio attacco.

Contropiede

Se ricordate la partizione delle azioni di attacco che ho fatto circa l'istante del loro inizio, a propria scelta di tempo o in tempo, allora siete sulla giusta strada.

Le seconde hanno l'indubbio vantaggio di trovare l'avversario meno pronto a ricevere l'attacco in quanto quest'ultimo sta effettuando dei significativi movimenti con il suo braccio armato o addirittura con tutto il suo corpo.

Ebbene, immaginiamo che un attacco si sia rivelato corto anche per il giusto concorso di una difesa di misura dell'attaccato e che l'attaccante si sia quindi inutilmente profilato in affondo. Perché non approfittare *in tempo* del fatto che, per poter recuperare la posizione garantita della guardia, debba impiegare la quasi totalità delle sue forze muscolari, sottraendo di conseguenza energie e possibilità di movimento in quel preciso istante alle sue capacità difensive!

Visto da fuori pedana: coincidenza (o quasi) della partenza di chi ha subito l'attacco rispetto alla partenza del rientro in guardia da chi lo ha infruttuosamente prodotto.

Aggiungi una finta al tuo attacco in contropiede (se ovviamente conosci le genuine parate istintive dell'avversario) e il gioco dovrebbe essere fatto; un'applicazione schermistica del famoso detto *chi la fa l'aspetti*!

In fin dei conti anche una veloce parata e risposta, eseguita arretrando con un balzo indietro per caricare le gambe e subitanea frecciata, configura a mio parere un

contropiede; si tratta in effetti di sfruttare la situazione spaziale caratterizzata da un improvvido sbilanciamento in avanti dell'antagonista.

Tirate una stoccata di questo tipo e proverete felicità, stoccata messa a segno ovviamente a parte.

Conclusioni

Beh, sono ancora in tempo per sottolineare un aspetto sin qui trascurato: il discreto numero delle azioni che lo schermitore ha a propria disposizione per attaccare o per difendersi dall'avversario di turno.

Vagliate tutte le categorie sulle quali vi ho intrattenuto, poi però moltiplicatele per quattro in quanto i bersagli convenzionalmente rinvenuti dai trattati sono appunto quattro; aggiungete poi anche la schiena.

In particolare le azioni con finta, teorizzabili in pratica sino all'infinito, di solito vengono descritte sino all'elusione della doppia parata dell'antagonista; solo che le successioni sono ben quattro: doppia parata semplice, doppia parata circolata, la prima semplice seguita poi dalla circolata e viceversa.

Aggiungete il controtempo e la finta in tempo, pur un pizzico di azioni ausiliarie ed ecco che il bagaglio tecnico di uno schermitore di un certo livello occupa almeno un capace baule, una Louis Vitton e un pur piccolo zaino!

E in quanto ad azioni ce n'è per tutti i gusti e le personalità: le azioni care agli audaci e invece quelle per i riflessivi, quelle scarne opposte a quelle macchinose, azioni per i pazienti e quelle adatte agli ipercinetici, quelle uilitaristiche e quelle invece propense a far spettacolo, quelle classicheggianti e quelle futuriste. A questo proposito un mio vecchio maestro mi diceva: fammi vedere come tiri e ti dirò chi sei.

A ben pensare, il termine *meccanica delle azioni* è una definizione troppo sbilanciata nel versante oggettivo del sunto che invece è la dimensione schermitore: Fisica e Geometria sì, ma anche tanto soggetto e tanto artista.

A certi livelli la scherma non si applica, ma si interpreta: in effetti un affondo non è mai uguale ad un altro come del resto uno stesso tipo di parata.

Ogni stoccata è un gesto irripetibile, un'istantanea scattata nel match che cristallizza una situazione che non tornerà forse mai più; e, se ci sembra che torni, ci inganna, perché una frazione di secondo o un millesimo di millimetro non riusciamo a percepirli.

Lo schermitore: uno scienziato con un pennello in mano e nello stesso tempo un artista con riga e compasso; sarà forse questa l'armonia delle Sfere?!