## Scherma e attacco

Dopo aver affrontato in un precedente articolo il rapporto esistente tra le due massime categorie (aristoteliche) della scherma, cioè attacco e difesa, concentriamo ora la nostra attenzione sul primo di questi due aspetti tecnici.

Durante lo scontro uno dei due schermitori in pedana rompe gli indugi e prende l'iniziativa, cioè riduce la misura e sviluppando un'azione cerca di raggiungere il bersaglio antagonista; questo è l'attacco.

Una delle prime osservazioni da fare è quella concernente il fatto di distinguere in modo netto l'attacco dal semplice deambulare, pur in modo incalzante, in avanti: sia la Convenzione schermistica nel fioretto e nella sciabola, sia ancor più la condotta realistica nella spada, eleggono e rinvengono nell'attività del braccio armato la manifesta origine dell'attacco, derubricando gli arti inferiori a semplice veicolo per poter raggiungere il bersaglio da colpire. Insomma le ostilità sono formalmente demandate alle evoluzioni, più o meno complesse, della lama di uno dei due contendenti, quello che per primo cerca di attuare una sua risoluzione; in effetti nel concetto di sistema-schermitore le gambe hanno il solo compito di far deambulare la scacchiera dove viene giocata la vera partita tra i due ferri antagonisti, quella tra due menti pensanti.

Le tipologie tecniche di attacco sono varie e sono scaturite direttamente dalle varie situazioni che possono venirsi a creare tra i due contendenti; esaminiamole.

Se la velocità di uno dei due schermitori è marcatamente superiore a quella dell'altro, ecco le cosiddette *azioni semplici di offesa*. Basandosi appunto sulla rapidità, meccanicamente sono composte dal minor numero di movimenti possibile e prendono in considerazione tutte le teoriche posture del ferro avversario: se quest'ultimo non è sulla traiettoria del colpo, allora ecco la *botta dritta* – se il nostro ferro è sotto un legamento antagonista, ecco la *cavazione* – se il ferro avversario è alla nostra portata, ecco le due possibilità di percuoterlo con una *battuta* o legarlo ed effettuare un *filo*. Tutto si informa all'essenzialità per poter sorprendere, appunto in velocità, l'avversario senza permettergli di riuscire ad organizzare una difesa compiuta; almeno questa è l'auspicata speranza.

Invece, se lo scandaglio o la conoscenza pregressa sconsigliano di cimentarsi nella velocità, ecco che i trattati illustrano le *azioni composte*. In questo caso, non potendo prevaricare direttamente l'avversario, giocoforza è coinvolgerlo nel fraseggio. Il presupposto necessario è quello di venire a conoscenza di quali parate l'avversario è solito servirsi; scoperto questo, il gioco è fatto (in teoria è abbastanza facile!): si finge un colpo su un bersaglio, provocando così la o le parate previste, si

eludono nel modo più acconcio (cavazione o circolata), infine si può andare finalmente a colpire. Il meccanismo risulta in questo caso più complesso, i tempi si allungano e soprattutto il comportamento difensivo dell'avversario può, ahimè, non essere quello preventivato; ma, se proprio vogliamo attaccare, non abbiamo altre scelte, perché le azioni semplici sono troppo rischiose per il tipo di antagonista che abbiamo di fronte.

Ma le cose non finiscono qui. Mettiamo che il nostro avversario invece di essere un paratore sia invece propenso ad uscire in tempo, cioè a sferrare un colpo specifico sul nostro attacco. Che fare? Non preoccupatevi, sui trattati si trova tutto!

Prendiamo l'esempio di un antagonista che appena gli diamo l'impressione di attaccare cerca di stampigliarci addosso un bell'arresto. Bene, applichiamo il *controtempo*: facciamo finta di attaccare, attendiamo l'allineamento della sua lama, poi usiamo una *battuta* o una *presa di ferro*, infine scarichiamo il nostro colpo. Meccanica sempre più complessa, tempi ancora più lunghi; ma anche in questo caso, se vogliamo attaccare un avversario di questo tipo, non abbiamo alternative di sorta. Tutto un crescendo rossiniano in questa elencazione di azioni: ecco perché lo schermitore deve sempre prendere lezione. E non si creda che le *azioni composte* e il *controtempo*, cioè quelle che appaiono più complesse, siano più difficili rispetto a quelle cosiddette *semplici*; è vero proprio il contrario! In effetti queste ultime tendono a valorizzare al massimo i *tre elementi fondamentali* della teoria schermistica, cioè lo *spazio*, la *velocità* ed il *tempo.*

Dopo questo pur veloce excursus sulle tipologie di attacco, siamo ora in grado di poterne effettuare una catalogazione molto interessante ed importante.

Quelle azioni la cui filosofia è quella di andare a toccare direttamente l'avversario, che esso non sia (azioni semplici) o sia (azioni composte) coinvolto nella meccanica del colpo, sono denominate di *prima intenzione*.

Invece quando l'attaccante finge solo il suo attacco per poi agire direttamente sulla reazione dell'attaccato, le azioni sono denominate di *seconda intenzione*. Un esempio calzante a questo proposito è quello in cui uno schermitore valuta di avere una velocità di braccio superiore a quella dell'avversario, per cui sviluppa un attacco per finire intenzionalmente su una sua *parata*, per poi controparare la sua *risposta* ed infine colpirlo.

Visto che stiamo parlando di categorie di azioni, cioè di grossi scatoloni dove esse vengono catalogate in funzione delle loro peculiari caratteristiche, credo sia il caso di accennare alla distinzione tra *azioni a propria scelta di tempo* e *azioni in tempo.*

Le prime sono quelle il cui inizio avviene quando l'avversario con il proprio braccio armato mantiene, almeno per un accettabile lasso di tempo, la stessa configurazione spaziale, ad esempio un invito o un legamento. In tali frangenti lo schermitore può liberamente scegliere l'istante in cui scatenare il proprio attacco.

Le seconde, invece, sono quelle in cui l'attaccante attende che l'avversario muti un determinato atteggiamento con l'arma per poi passare ad un altro; ed è proprio durante questa variazione di posizione che intende iniziare la propria azione di offesa.

Considerazione: come in tutte le scelte che lo schermitore decide di fare ci sono pro e contro.

Nelle azioni a *propria scelta di tempo* l'attacco è facilitato in quanto la lama dell'attaccato è in una certa stasi spaziale; tuttavia questa stasi facilita anche l'impostazione della sua difesa col ferro.

Nelle *azioni in tempo* si riproduce la stessa situazione: l'attacco risulta più difficile perché il ferro avversario non è fermo in una posizione statica, ma l'attaccato a sua volta sarà anche lui in difficoltà, perché dovrà governare la sua lama quando è già in movimento.

Premesso che ogni stoccata che arriva in qualunque modo è ovviamente ben accetta, avventuriamoci per qualche istante sul terreno tattico dell'attacco.

Inutile dire che ogni colpo vincente costituisce un prezioso viatico per lo schermitore che è stato colpito: l'attaccante ha dovuto forzatamente rivelargli la sua formula magica vincente ed ora, a meno che ancora non sia uno schermitore minimamente evoluto, è in grado di prevedere questa tipologia di attacco e di approntare i giusti e necessari rimedi. In sintesi quindi un ovvio principio tattico: un attacco vincente è molto rischioso riprodurlo a breve, se si vuole ancora tentare la strada dell'attacco è necessario trovare nuovi sentieri tecnici.

Sempre in ottica tattica prendiamo in considerazione la casistica degli effetti dello sviluppo di un attacco, cioè del dopo attacco.

Si tocca, magari ci facciamo un urletto di sfogo e torniamo felici sulla linea di messa in guardia.

Oppure non si tocca e quindi la situazione in genere si sbroglia tornando subito il guardia e tentare di controparare l'eventuale risposta antagonista; ma non è detto, perché dopo l'esito negativo del nostro attacco dobbiamo

obbligatoriamente relazionarci alle situazioni posturali spaziali reciproche con l'avversario, sia dell'intero nostro corpo sia del braccio armato.

E le possibilità non sono certo poche: talvolta, restando in affondo, siamo indotti a tentare una *rimessa* oppure un *secondo colpo* sul bersaglio opposto; talvolta, ma questo solo nella spada, possiamo *chiudere* l'avversario e impedirgli o rendergli comunque più difficoltosa la risposta (come sappiamo nei convenzionali fioretto e sciabola non possiamo farlo perché altrimenti saremmo sanzionati); talvolta, addirittura, se il nostro avversario para arretrando ma non risponde, possiamo tentare la strada di una *ripresa d'attacco*, azione di natura ausiliaria – talvolta, come ricordato poco sopra, potremmo avere fatto i supertattici ed essere caduti intenzionalmente sulla parata dell'avversario per poi premeditatamente e velocemente controparare e rispondere.

Ultima considerazione: l'attacco, inteso come categoria tecnica, può anche essere utilizzato tatticamente come esordio di una stoccata. Si pensi ad esempio a quando esso costituisce l'innesto del controtempo: nella spada fingo un colpo al piede, attendo l'allineamento del braccio armato dell'avversario a mo' di arresto, effettuo poi una presa di ferro e finalmente vado a bersaglio.

A questo punto non posso non tacere di un utilizzo tecnico dell'attacco veramente stupefacente: parlo delle *uscite in tempo*, dove il concetto base è quello di costruire un colpo da vibrare sulle caratteristiche dell'attacco avversario; un vero e proprio attacco sull'attacco, basato, come ben sappiamo, ora su un anticipo tecnico o temporale a seconda delle specialità (*colpo di arresto*) – ora su un'elusione della ricerca del ferro da parte dell'antagonista (*cavazione e/o circolata in tempo*) – ora su una schivata (*inquartata* o *passata sotto*) – ora sulla deviazione della linea di offesa dell'attaccante (*contrazione*) – o quant'altro. Resta comunque la meraviglia tecnica: un attacco svilito da un altro attacco. Chapeau!

Addirittura l'attacco è utilizzabile a fini strategici; volete un esempio? Cosa fate sulla pedana se vedete che il vostro avversario vi mette una stoccata dietro l'altra con suoi ripetuti attacchi? Cercate di anticiparlo e prendete l'iniziativa voi? Risposta esatta.

A conclusione dell'argomento mi sembra opportuno parlare di attacchi particolari portati su specifici bersagli che non siano le canoniche sezioni del busto dello schermitore.

Nella sciabola il riferimento è alla maschera nella sua sommità, cioè alla cosiddetta *testa*. L'importante è richiamare l'attenzione sul fatto che, come abbiamo già affermato in un altro articolo correlato, l'unica parata che può presidiare questo

particolare bersaglio è la *parata di quinta* e solo lei; ne consegue che in questo caso l'attacco gode di un privilegio unico nella tecnica schermistica: cioè in un'azione con *finta alla testa* non si deve porre il dubbio shakespeariano se l'avversario pari semplice o di contro, in quanto, lo ripetiamo, non c'alternativa alla *parata semplice di quinta.* E questo non è poca cosa. Tuttavia anche in questo caso vale la legge fondamentale del pro e del contro: se uno ha la disavventura di cadere sulla *parata di quinta* dell'avversario, non so chi lo possa poi salvare da una delle azioni più naturali e veloci che lo sciabolatore, in genere, possiede: la *risposta di traversone*.

Nella spada il riferimento è alle parti della gamba e al piede. Al triangolare, in quanto come sapete il bersaglio valido è tutto il corpo, è permesso anche …scendere in cantina e colpire nelle parti basse e bassissime, superfici che sono abbastanza esigue, ma che sono tra le più avanzate e quindi più vicine alla punta dell'attaccante.

Anche in questo caso però il vantaggio che si può ottenere scegliendo bersagli statisticamente più insoliti, va barattato col rischio che la dinamica posturale di questi colpi, dovendo abbassarsi totalmente la *linea del braccio armato*, esponga poi, in caso di esito negativo della stoccata, alla rappresaglia dell'avversario rimasto comodamente assiso in guardia.

A pensarci bene c'è un ultimo sguardo da dare all'attacco, quello che abbraccia il concetto di *contropiede*.

Notoriamente e in tanti altri sport, questa tattica si basa sul concetto di aggredire l'avversario nell'istante in cui si presume sia in grado di potersi difendere meno validamente. Nel calcio ci si chiude in difesa attirando tutti gli avversari verso la nostra porta, poi, all'occasione, si effettua un lancio lungo sperando in un guizzo del nostro centravanti. Ugualmente nella scherma, se si riesce a neutralizzare l'attacco che ci è stato portato, l'istante migliore per contrattaccare è proprio mentre l'antagonista sta tornando in guardia, in quanto sta interessando al massimo la sua muscolatura e deve ristabilire i nuovi equilibri posturali. La finestra temporale non è certo molto larga per ripartire, ma chi riesce a tirare questo tipo di colpo ha grossissime probabilità di successo.

A conclusione, permettetemi di frugare nella mia personale valigia dei ricordi: "L'attacco è come giocare a carte", diceva un mio vecchio maestro (forse incallito giocatore): l'asso di briscola, il tre o il regio non si giocano subito e tutti insieme, chi sa giocare li cala solo al momento più opportuno e quindi più redditizio. Chi ha orecchi intenda.

M° Stefano Gardenti