

ISTRUZIONE

PER

LA SCHERMA DI SCIABOLA E DI SPADA

DEL PROFESSORE

GIUSEPPE RADAELLI

SCRITTA D'ORDINE DEL MINISTERO DELLA GUERRA

DAL CAPITANO

S. DEL FRATE

PREZZO L. 7, 50

MILANO

LITOGRAFIA GAETANO BAROFFIO

6 - Via della Sala - 6

1876

ISTRUZIONE PER LA SCHERMA DI SCIABOLA E DI SPADA

Bianco Emilio 24 Aprile 77 Torino

ISTRUZIONE

PER

LA SCHERMA DI SCIABOLA E DI SPADA

DEL

Prof. GIUSEPPE RADAELLI

SCRITTA D'ORDINE DEL MINISTERO DELLA GUERRA

DAL CAPITANO

S. DEL FRATE

PREZZO L. 7, 50

MILANO

LITOGRAFIA GAETANO BAROFFIO

6 - Via della Sala - 6

1876

L'Autore dichiara valersi di tutti i diritti e privilegi che gli si competono
tanto per la proprietà letteraria quanto per i disegni, avendo, per sua
parte, adempiuto a quanto prescrivono in proposito le vigenti Leggi.

AVVERTENZA

Questa nuova edizione che presento al dilettante e maestro di scherma, non differisce sostanzialmente da quella testè ultimata; mi sono però studiato di migliorarla e completarla, dando alla materia un ordine più omogeneo e più facile per il pratico insegnamento, aggiungendo tutti quei maggiori schiarimenti e quelle modificazioni che furono fatti in quest'ultimi anni presso la scuola magistrale di scherma, e mettendo in armonia coi nuovi regolamenti militari, tutto quanto avvi di affine, sia per i comandi, sia per la forma stessa della composizione.

Siccome poi questo libro oltre all'esser guida per l'insegnamento, deve pure servire all'allievo istruttore per studiare quei principi, norme e definizioni, che formano la parte teorica dell'insegnamento, e di cui devono dar saggio agli esami di idoneità come tali, così mi sono

anche studiato di esporre queste idee con quell'ordine, analogia e concisione, per cui possano più facilmente servire a rispondere ai quesiti dati da sciogliere agli esami surripetuti.

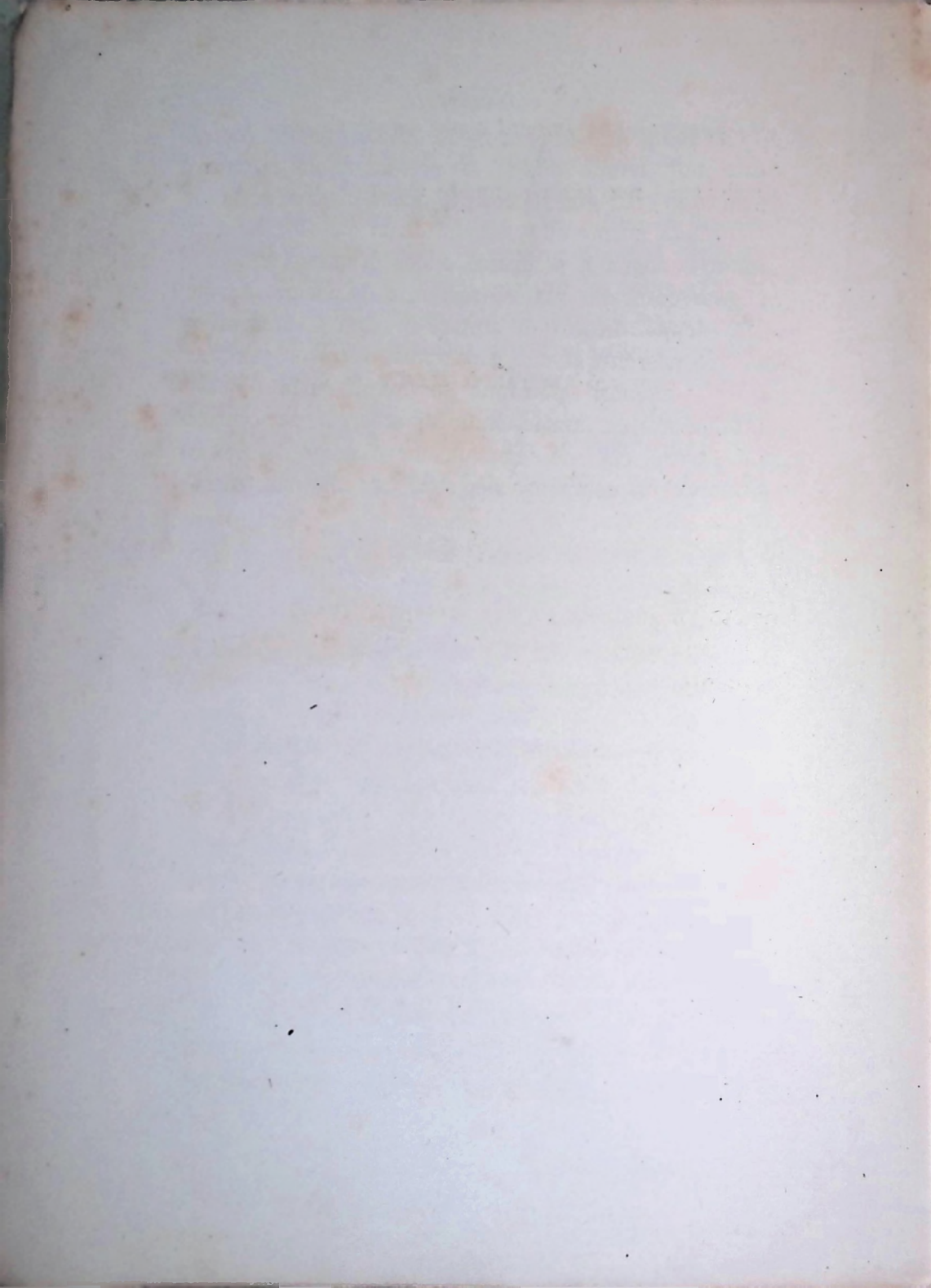
Ho diviso la presente memoria in due libri; contiene il primo l'insegnamento per la scherma di sciabola, ed il secondo quello per la spada; ogni libro è suddiviso in due parti; nella prima si tratta della parte teorica, nella seconda della pratica. Per render poi più chiare le diverse spiegazioni delle posizioni e movimenti di scherma, il libro è corredato di un ricco numero di disegni in dimensioni abbastanza grandi per meglio servire al loro scopo.

Anche la parte che riflette l'azione morale della scherma, e dirò forse meglio, alla parte psicologica dell'insegnamento, cercai svilupparla con quei principî e con quelle maggiori idee che potessero più facilmente presentare al vero questa parte importantissima dell'azione di scherma; è però necessario che io ricordi che riesce sempre difficile ed imperfetto il ritrattare al vero, con parole, lo spirito nella sua azione e nella sua potenza, e che tocca al maestro, che è penetrato in questo segreto dell'istruzione, il saper infondere nel proprio allievo quell'anima, che fa della scherma importantissimo fattore.

Non ho risparmiato studio e fatica per mettere assieme un lavoro che potesse meglio rispondere al suo scopo, ma so pur troppo, che il mio sapere limitato nella scherma, mi ha tenuto ben lontano da quel grado di perfezionamento che poteva soddisfare me stesso e tanto meno l'esimio maestro di cui volli riprodurre il suo metodo

d'insegnamento. In ogni modo queste memorie così riunite non hanno affatto la pretesa di un trattato di scherma, ma semplicemente quella di una guida che ricordi le norme ed i principî di un metodo, che a mio giudizio segna il progresso anche in questo ramo d'insegnamento da qualche tempo in decadenza. Se oltre allo scopo diretto di aiutare in oggi a diramare nel nostro esercito la nuova scherma, verrà un giorno che queste memorie potranno servire di guida a qualche intelligente ed appassionato di scherma, per compilare un lavoro che ne segni un nuovo progresso, io avrò ottenuto un compenso ben superiore alle mie fatiche.

S. D.



ISTRUZIONE PER LA SCHERMA DI SCIABOLA

PARTE PRIMA

NOZIONI TEORICHE

CAPO I.

Principi fondamentali del metodo d'insegnamento.

— Avvertenze generali per impartire l'insegnamento.

1. PRINCIPII FONDAMENTALI DEL METODO D'INSEGNAMENTO.

Il modo d'impugnare la sciabola, le forze del braccio che si devono impiegare per maneggiarla, l'elasticità del corpo nell'assecondare i movimenti del ferro, la loro precisione e velocità, lo studio dell'istinto dell'uomo sotto l'impressione di un'azione di scherma, e nel complesso lo studio della potenza dello spirito che deve agire simultaneamente colla parte meccanica della scherma, formano le basi fondamentali di questo metodo d'insegnamento.

Quanto più la sciabola sarà tenuta ferma ed equilibrata nel pugno, e maneggiata per movimento principale del-

zione, le forze morali e con queste le forze fisiche del suo allievo.

f) Il movimento del ferro dell'allievo è sempre in relazione coi mezzi adoperati dal maestro per farglielo eseguire. La linea del ferro più o meno giusta e resistente, la botta più o meno lunga, precisa e veloce, la parata più o meno ritardata, la finta più o meno energica, le mosse del corpo più o meno spiegate, e il modo stesso di correggere, sono tutte cause che ponno produrre una differente e più o meno retta esecuzione da parte dell'allievo.

CAPO II.

Nozioni sulla sciabola — Modo d'impugnare la sciabola — Della positura di guardia — Della marcia di scherma e degli appelli — Delle parate — Dei molinelli — Della spaccata.

3. NOZIONI SULLA SCIABOLA.

La *sciabola*, ferro destinato a vibrare colpi di taglio e di punta, si considera divisa in tre parti, cioè, *impugnatura — guardia — e lama*.

Nell'impugnatura si distinguono il manico di legno, la cappetta in ferro, ed il bottone del codolo. Nella guardia si distinguono, la guardia propriamente detta e le branche. Nella lama si distinguono la punta, il filo, il falso filo, il dorso, lo sguscio, e il codolo.

La lama si considera poi anche divisa in cinque parti, e cioè: *doppio forte, forte, centro, debole, e doppio debole*; ogni parte rappresenta un quinto della lunghezza della

lama. Il doppio forte è la parte della lama più vicina all'impugnatura, il doppio debole la parte che comprende la punta; il forte la parte vicina al doppio forte, il debole la parte vicina al doppio debole, il centro la parte centrale della lama.

Nella sciabola si distinguono pure due centri, cioè, centro di gravità e centro di percossa. Per centro di gravità s'intende quel punto della lama che stabilisce l'equilibrio della sciabola in stato di quiete appoggiata in senso orizzontale sopra un sostegno; per centro di percossa s'intende quel punto della lama che produce il maggior effetto di un colpo di taglio.

4. MODO D'IMPUGNARE LA SCIABOLA.

La sciabola dev'essere impugnata in modo che l'impugnatura si trovi incassata nel palmo della mano sempre serrata dalle prime quattro dita, col pollice disteso lungo il dorso dell'impugnatura, l'estremità inferiore dell'impugnatura alquanto sporgente dalla mano stessa, per trovare quivi un punto d'appoggio resistente quando si vibra un colpo di taglio. Una sciabola per quanto sia per sè stessa ben costrutta ed equilibrata nelle diverse parti che la compongono, va sempre soggetta ad una sensibilissima variazione d'equilibrio a seconda della posizione che prende la mano sull'impugnatura per maneggiarla. Quanto più si avvicinerà il pugno al centro di gravità della sciabola, tanto più questa apparirà leggera e di facile equilibrio, come per l'opposto più il pugno sarà lontano e più la sciabola apparirà pesante e di difficile equilibrio.

5. POSITURA DELLA GUARDIA.

Per *positura di guardia* nella scherma s'intende quella particolare attitudine che prende il tiratore per essere più opportunamente preparato a colpi di offesa e di difesa.

Scopo diretto pertanto della guardia si è quello di mettere il tiratore in una posizione tale di equilibrio fra le gambe e peso del corpo per cui egli possa muoversi in ogni senso, spaccarsi con facilità, ed avere inoltre il ferro nella situazione più vantaggiosa per poter pararsi e vibrar colpi colla maggior prontezza e facilità.

Le positure di guardia per l'esecuzione degli esercizi preliminari sono quelle di 3^a e 4^a, siccome quelle che stancano meno e riescono più facili per i diversi movimenti del ferro; per la lezione d'assalto e per l'assalto, la guardia che si usa principalmente è quella di 2^a, siccome quella che è più ricca e più pronta per colpi e parate.

6. DELLA MARCIA DI SCHERMA E DEGLI APPELLI.

Siccome nell'assalto è necessario che il tiratore acquisti terreno avanti o indietro secondo l'opportunità, fu stabilito com'egli si deve muovere per mantenersi sempre equilibrato e pronto all'offesa ed alla difesa.

Per *marcia* adunque nel linguaggio di scherma s'intende quei passi avanti o indietro che fa il tiratore per acquistare terreno nell'uno o nell'altro senso.

Nella marcia indietro avvi anche il passo doppio indietro ed il salto indietro, questi movimenti sono destinati ad acquistare buon tratto di terreno indietro con franchezza e celerità.

Alla fine di ogni marcia si eseguono normalmente

uno o due appelli, per ristabilire il corpo nel giusto equilibrio.

Per *appello* in linguaggio di scherma s'intende quella battuta a terra che si fa col piede destro per istabilirsi bene in guardia dopo un movimento qualunque del corpo.

7. DELLE PARATE.

Per *parata* s'intende il movimento che fa il tiratore col ferro per portarlo a difendere la parte del corpo che è fatta mira al colpo dell'avversario. Ordinariamente la parata è accompagnata da un movimento di ritirata del busto.

Le parate sono nove e si distinguono col nome di: parate di 1^a, 2^a, 3^a, 4^a, 5^a, 6^a, 7^a, terza bassa e quarta bassa. Le prime sette si distinguono ancora in *semplici* e *composte*.

Si chiama *semplice* la parata naturale per l'esecuzione della quale il ferro percorre la strada più facile e breve; si chiama *composta* quella per la di cui esecuzione, il ferro percorre una strada più lunga e studiata. La parata composta non differisce dalla semplice se non per la strada differente che percorre il ferro per portarsi in una data posizione di parata; a seconda poi del movimento del ferro, essa prende il nome di parata di *ceduta* o di *contro*. Se per esempio si dovesse eseguire una parata di ceduta o contro di 1^a, od una parata di ceduta o contro di 3^a, s'intenderà che la sciabola deve portarsi nella posizione della parata semplice di 1^a o di 3^a, percorrendo una strada differente da quella che avrebbe percorsa se le dette parate si fossero eseguite semplici.

Le parate semplici di 1^a, 3^a, 4^a, 5^a, 6^a, ponno esser fatte composte tanto di *ceduta* che di *contro*.

Si chiamano parate composte di ceduta quelle per la di cui esecuzione si passa il ferro sotto il braccio del-

l'avversario o a destra o a sinistra del suo corpo; si chiamano parate composte di contro quelle per l'esecuzione delle quali si fa descrivere alla sciabola un molinello contro la direzione del colpo avversario.

Lo scopo delle parate composte si è quello di poter difendersi da ogni colpo con differenti parate, per quindi scegliere quella che si giudica più opportuna pel colpo di risposta. Valga il seguente esempio a meglio spiegare l'importantissimo vantaggio dell'applicazione delle parate composte. Lo schermitore *A* tira al suo avversario un colpo di testa, e questi che chiameremo *B*, fa la parata di 5^a, per rispondere un colpo di figura interna. Senza parate composte *A* non potrebbe pararsi di questo colpo di figura che colla 4^a, ma *A* vuole invece rispondere un colpo di testa di molinello ed ha quindi bisogno di trovarsi nella posizione di 1^a; ecco pertanto che egli approfitta della parata composta, e con un movimento di ceduta o di contro *di prima* si porta alla posizione da lui preferita.

In massima dalle posizioni dalle quali si può eseguire una parata *di ceduta*, si può eseguire la stessa parata *di contro* o viceversa, tranne poche eccezioni come appaiono nel quadro generale; il tiratore quindi ne avrà la scelta. Per la parata *di ceduta* è però sempre necessario una certa distanza tra i due tiratori, e quando questa manca si farà uso della parata *di contro*.

8. DEI MOLINELLI.

Per *molinello* s'intende in generale il movimento di rotazione che fa la sciabola vibrando un colpo.

Come esercitazioni fondamentali pel buon maneggio della sciabola sono stabiliti diversi molinelli d'esercizio che hanno per base una larga rotazione della sciabola, onde raggiungere meglio lo scopo cui sono destinati.

Scopo del molinello d'esercizio, si è quello di far acquistare scioltezza ed elasticità nel maneggio della sciabola, di fare imparare a ruotarla ben ferma ed equilibrata nel pugno e dirigerne i colpi con esatta direzione del filo con forza e velocità.

I molinelli d'esercizio sono: di *testa*, di *montante*, e di *figura*, secondo che la rotazione della sciabola è fatta dall'alto in basso o viceversa, oppure orizzontale.

Nel complesso delle esercitazioni dei molinelli si trova la pratica applicazione d'ogni colpo e d'ogni parata, perchè la sciabola nell'esecuzione dei diversi molinelli passa appunto per tutti quei movimenti e per tutte quelle posizioni che sono proprie ai diversi colpi e parate di scherma.

L'articolazione del gomito deve essere il perno principale del movimento di rotazione del braccio e della sciabola in ogni molinello. Il corpo deve sempre assecondare il movimento del ferro per acquistare la necessaria elasticità e per imparare ad allungare, dirigere, fermare il colpo, e ritirarsi in guardia con maggior equilibrio e facilità.

9. DELLA SPACCATA.

Per *spaccata* s'intende quel movimento innanzi della gamba destra e del corpo che fa il tiratore mentre vibra un colpo, onde colpire l'avversario alla maggiore distanza possibile.

La lunghezza della spaccata è ordinariamente di 50 centimetri circa. La spaccata più è lunga e più è vantaggiosa, ma non dovrà mai essere tanto esagerata da mettere il tiratore fuori d'equilibrio dovendo egli dopo la spaccata tornare in guardia senza difficoltà. La difficoltà maggiore per l'esatta esecuzione della spaccata si è quella del tempo giusto in cui dev'esser fatta in

relazione al colpo che deve accompagnare. Ogni vantaggio è perduto e spesso può riescire dannosa se eseguita un momento più presto o più tardi del colpo.

Si perde ogni vantaggio se la spaccata è fatta dopo vibrato il colpo, perchè non raggiunge più lo scopo; riesce dannosa se fatta un istante prima, perchè espone il corpo e principalmente il braccio ad un colpo di tempo.

CAPO III.

Del colpo o botta — Del colpo di cavazione o coupé — Della finta — Degli sforzi — Della cavata in tempo sullo sforzo — Del colpo al braccio (o manchette) — Del colpo di tempo — Del colpo di rimessa,

10. DEL COLPO O BOTTA.

Ogni movimento regolare fatto col ferro e diretto a colpire l'avversario si chiama in linguaggio di scherma *colpo o botta*. Ogni volta che un colpo è parato e che dalla parata si tira un altro colpo, questo si chiama propriamente *risposta*.

I colpi della sciabola si distinguono ancora in colpi *di taglio* e colpi *di punta* a seconda che sono vibrati col filo della lama o colla punta. Il colpo di taglio a seconda della parte del corpo cui è diretto prende anche il nome relativo di colpo di *testa* o di *figura*, o di colpo *al braccio* (manchette) o di *traversone* o di *montante*. Il colpo di punta è normalmente diretto al petto, ed è sempre chiamato semplicemente *puntata*.

A seconda poi del tempo in cui un dato colpo è vi-

brato, esso si distingue ancora in *colpo di tempo* e *colpo di rimessa*.

11. DEL COLPO DI CAVAZIONE O COUPÉ.

Per *cavazione* o *coupé* s'intende un colpo di taglio qualunque che invece di essere eseguito per intero movimento circolare, è fatto come colpo di martello per slancio d'avambraccio.

12. DELLA FINTA.

Il movimento simultaneo del ferro e del corpo fatto in modo per cui lo si possa credere l'azione di un colpo vero mentre in fatto non lo è, si chiama in linguaggio di scherma *finta*.

Quando la *finta* è eseguita con tutta l'apparenza della realtà d'un colpo, l'avversario corre naturalmente alla parata e lascia scoperta quella parte del corpo, che è appunto fatta mira dal colpo vero che seguita la *finta*.

Quanto più la *finta* sarà naturale, energica ed espressiva, tanto più grande sarà l'impressione prodotta nell'avversario, tanto più potente la forza d'istinto per obbligarlo alla parata, e conseguentemente molto più facile la riescita del colpo finale.

Ma non tutte le finte ponno produrre l'effetto premeditato, nè le parate causate dalle finte sono eseguite colla stessa velocità e colla stessa precisione; sarà quindi importante studio quello di abituare l'occhio a scorgere le mosse del ferro avversario, e padroneggiando la nostra intenzione e il nostro ferro, arrestare e continuare l'azione a seconda dell'effetto delle finte, e della maggiore o minore velocità delle parate.

Le finte si distinguono in semplici e doppie a seconda che si finge uno o due colpi prima del colpo finale: ma

per quanto esse sieno nella medesima azione, dovranno esser tutte eseguite coi voluti requisiti per ottenere ciascuna lo scopo della parata corrispondente.

Il colpo non preceduto da finta o da altro movimento preparatorio si chiama *colpo di prima intenzione*, quello preceduto da altri movimenti o da una o più finte si chiama *colpo di seconda*, o *di terza*, o *di quarta* intenzione.

La *finta* è uno dei movimenti su cui è basato principalmente il giuoco d'assalto: si dovrà pertanto fin da principio far comprendere all'allievo l'importanza di quest'azione, esigere gradatamente una esecuzione precisa, e sarà pur bene qualche volta far anche compiere il colpo che deve servire come finta onde egli si abitui alla maggior possibile naturalezza nell'eseguirlo.

13. DEGLI SFORZI.

Per *sforzo* s'intende quel colpo che si vibra con forza sul ferro avversario allo scopo di levargli la sciabola di mano o di deviarla dalla sua direzione. Nel primo caso lo sforzo chiamasi di *disarmo* e nel secondo caso di *deviamento*. Pel disarmo il ferro avversario riceve l'urto dalla parte opposta dell'apertura della mano e viceversa per quello di deviamento.

Lo *sforzo* si distingue in *semplice* e *composto* (o di cambiamento). Si chiama *semplice* quello per la cui esecuzione non cambia la posizione del ferro di chi fa lo sforzo, dicesi di *cambiamento* quello per cui il ferro cambia di posizione.

Lo *sforzo* si può fare tanto negli attacchi quanto nelle parate; quello semplice nella parata si chiama più propriamente *sforzo di parata*.

Per massima tutti gli sforzi semplici di parata sono fatti col filo, e tutti gli sforzi di cambiamento sono fatti

col dorso della lama. Gli sforzi semplici si possono eseguire dalle posizioni d'attacco di 3^a e 4^a, e nelle parate di 3^a, 4^a, terza bassa e quarta bassa.

Gli sforzi di cambiamento si possono eseguire nelle posizioni di attacco di 3^a, 4^a e 2^a, e in tutte le posizioni di parata. Lo sforzo di cambiamento prende il suo nome particolare della posizione in cui passa il ferro, terminato lo sforzo e si hanno quindi gli sforzi seguenti:

Dalle parate di 5 ^a ,	sforzo di cambiam. in 6 ^a
» 6 ^a ,	» 5 ^a
» 3 ^a ,	» 4 ^a
» 1 ^a ,	» 4 ^a e 4 ^a bassa
» 4 ^a ,	» 3 ^a
» 2 ^a ,	» 3 ^a e 3 ^a bassa

Lo sforzo di *disarmo* che si eseguisce dalla posizione di 2^a, chiamasi propriamente sforzo di *mezzo cerchio*. È questo uno degli sforzi più potenti pel disarmo, e la sua esecuzione è consimile al movimento per montante di destra (fig. 27).

Sono requisiti indispensabili dell'esecuzione di qualunque sforzo:

a) la rotazione del ferro per movimento d'avambraccio assecondato dal movimento del corpo.

b) la prontezza istantanea nello scegliere il momento giusto per eseguirlo.

c) la fermezza del ferro nella mano, e il giusto colpo d'occhio per eseguirlo in modo che i due ferri s'incontrino nel doppio forte.

Tutti gli sforzi sieno essi semplici o di cambiamento constano naturalmente di due movimenti, il primo d'alzata del ferro e il secondo di percossa.

14. DELLA CAVATA IN TEMPO SULLO SFORZO.

Quando il tiratore, accorgendosi che l'avversario tira ad uno sforzo di disarmo, cava in tempo il suo ferro in modo, che lo sforzo vada fallito, e collo stesso movimento della cavata vibra un colpo qualunque, allora si dice che il tiratore ha fatto una *cavata* in tempo sullo sforzo.

La *cavata* deve farsi nel momento che il ferro dell'avversario sta per toccare il nostro; se si anticipa il movimento, l'avversario lo scorge in tempo utile per fermare lo sforzo e lo scopo della *cavata* va fallito.

15. DEL COLPO AL BRACCIO (O MANCHETTE.)

Chiamasi *colpo al braccio* (Manchette) quello diretto a colpire il braccio dell'avversario, sia che si trovi fermo nella posizione di guardia o di parata, come anche in movimento per vibrare un colpo.

Il *manchette* può essere tirato tanto sotto quanto sopra il braccio a seconda che l'avversario l'avrà più o meno scoperto dall'una o dall'altra parte.

Il movimento del ferro per toccare un colpo al braccio è come quello d'un altro colpo qualunque. Non è necessario però che egli sia accompagnato dal movimento del corpo, ma bensì da grande velocità ed esatta direzione.

16. DEL COLPO DI TEMPO.

Un colpo qualunque che si tira all'avversario nel frattempo che egli sta per eseguire un'azione, si chiama *colpo di tempo*;

Il *colpo di tempo* si tira ordinariamente nelle azioni dell'avversario accompagnate da finte, cioè nei colpi di

seconda e terza intenzione. Può però essere anche tirato nel frattempo di un colpo di prima intenzione quando questo è eseguito lentamente.

Se un *colpo di tempo* a vece di esser tirato a fondo, è solamente accennato mediante una finta accompagnata da un appello e da una esclamazione in modo tale che arresta l'azione dell'avversario, allora chiamasi *contratempo*. Se il colpo di tempo è eseguito mediante una puntata, allora chiamasi propriamente *arresto*.

Scopo dell'azione di tempo è dunque quello o di toccare l'avversario prima che egli compia la sua azione, oppure di arrestare semplicemente questa sebbene già incominciata. In ogni modo l'azione di tempo è sempre difficile perchè avvi un solo istante opportuno per poterla eseguire con vantaggio; un momento prima od un momento dopo basta perchè essa vada fallita e s'incorra nel pericolo di restar toccati dal colpo avversario.

Pel colpo di tempo è quindi necessario gran prontezza d'occhio, e velocità e grande energia nell'azione se trattasi di *contratempo*.

17. DEL COLPO DI RIMESSA.

Quando dopo aver tirato un colpo qualunque, l'avversario ritarda la risposta in modo da poter noi dalla posizione in cui già ci troviamo ripeterne un altro, questo si chiama *colpo di rimessa*. Questo colpo potrà esser *semplice* sul distacco del ferro, e di *cavazione* sulla parata.

Per il *colpo di rimessa* bisogna trovarsi a conveniente distanza per non essere obbligati a piegare troppo il braccio, e allontanarsi troppo dal contatto del ferro avversario; anzichè piegare troppo il braccio, bisognerà piuttosto guadagnare la distanza ritirando il corpo.

Il colpo di rimessa è assai importante nell'assalto e

riuscirà tanto più facile, quanto più grande sarà l'influenza sull'avversario, l'energia e la conoscenza del tatto del ferro e della giusta distanza.

CAPO IV.

Dell'attacco — Dell'azione morale della scherma e della forza d'istinto — Della lezione d'assalto — Dell'assalto — Del quadro generale pei diversi esercizi.

18. DELL'ATTACCO.

Per *attacco*, in senso generico di scherma, s'intende l'atto col quale due tiratori danno principio ad un'azione di scherma. L'attacco si distingue poi in attacco *materiale* e *d'invito*.

L'atto col quale il tiratore appoggia con pressione il proprio ferro sul ferro avversario per cominciare un'azione, si chiama *attacco materiale*. L'atto col quale il tiratore con una mossa combinata del ferro e del corpo, senza contatto dei ferri, cerca decidere l'avversario ad un'azione per prepararsi un colpo di risposta, si chiama *attacco d'invito*.

Per massima chi dà l'attacco materiale ha sempre l'intenzione di tirar lui la prima botta, e chi dà l'attacco d'invito ha invece l'intenzione della risposta. In qualunque attacco però bisogna che il tiratore sia preparato tanto a tirare che a rispondere, perchè non sempre egli può ottenere sull'avversario l'effetto che si era prefisso.

L'*attacco d'invito* differisce dall'*attacco materiale* per la minore velocità ed energia con cui si eseguisce il movimento.

L'attacco si fa ordinariamente dalle posizioni di 3^a e 2^a; per l'assalto si preferisce quella in 2^a perchè presenta una guardia più coperta, e più ricca di azioni.

La lezione sugli attacchi è preparatoria all'assalto, in essa comincia ad agire lo spirito dell'allievo, ed il maestro dovrà quindi dirigerlo nella sua azione; gli farà conoscere anche per quanto riflette la parte morale della scherma l'effetto e l'importanza d'una maggior o minor energia; il vantaggio d'un attacco piuttosto che dell'altro; gli effetti della forza d'istinto, e accompagnerà sempre le sue osservazioni con quella esecuzione pratica che più d'ogni altra cosa varrà ad infondere nell'allievo il vero spirito dell'azione.

È in questa lezione che l'allievo comincia ad avere libertà d'azione negli esercizi, coll'eseguire una risposta di prima intenzione a volontà in ciascuno di essi. Gli esercizi sono gradatamente complicati, riunendo più azioni, ed anche la libertà d'azione va di mano in mano aumentando nell'allievo fino ai colpi di 2^a e 3^a intenzione, finchè si è riconosciuto in lui abbastanza attitudine per essere iniziato all'assalto.

19. DELLA LEZIONE MORALE DELLA SCHERMA E DELLA FORZA D'ISTINTO.

Per *azione morale* nella scherma s'intende il complesso degli atti dello spirito che accompagnano l'azione materiale del corpo e del ferro allo scopo di produrre nell'avversario un'impressione determinata.

Per *istinto* s'intende quella forza interna che spinge l'uomo senza concorso della propria volontà a fare un'azione diretta alla conservazione del proprio essere minacciato.

Sarà dunque studiando le cause e gli effetti di quest'azione morale della scherma e di questa forza d'istinto,

che s'imparerà a conoscere i requisiti che dovrà avere ogni azione di scherma per produrre determinate impressioni, non che le mosse istintive che dovranno succedere nell'avversario come effetto di dette impressioni.

Queste cognizioni sono da considerarsi come importantissime per un sistema di scherma razionale e dovranno essere impartite con somma cura ed intelligenza. Dovrà pertanto l'istruttore fermare ogni volta l'attenzione del proprio allievo sulle diverse cause e sui diversi effetti di una mossa, di una finta, di un colpo, di un'azione in generale, e con ragionate osservazioni formare in lui a poco a poco un giusto criterio dell'influenza morale della scherma, applicata nel suo ultimo scopo, l'assalto.

20. DELLA LEZIONE D'ASSALTO.

La lezione preparatoria all'assalto, altro non è che la esecuzione di diverse azioni di scherma nelle quali agisce libera la volontà dell'allievo, guidata e mantenuta nei giusti confini d'una retta esecuzione dalle correzioni e dai suggerimenti del maestro.

Siccome però in queste lezioni come nell'assalto vero l'arte meccanica della scherma dev'essere accompagnata dall'azione morale, come già fu innanzi avvertito, così sarà precipua cura dell'insegnante di far rilevare gli effetti dell'energia, dell'espressione del volto, dello sguardo e di quei movimenti del corpo e del ferro, che animati dallo spirito del tiratore, sebbene appena accennati, impressionano l'avversario siccome movimenti compiuti. Sarà in questa esercitazione, dove l'insegnante dovrà far rilevare i movimenti istintivi del tiratore nell'orgasmo dell'azione, sarà in questa lezione insomma in cui s'insegnerà tutta quella parte spirituale della scherma che è l'importante segreto della sua potenza.

21. DELL'ASSALTO.

Il complesso di diverse azioni di scherma eseguite da due tiratori allo scopo di scambiarsi vicendevolmente qualche colpo, chiamasi con vocabolo di scherma, *assalto*.

Sono principali regole per l'assalto:

1.° Mettersi in guardia a conveniente distanza per non essere soggetti a colpi di sorpresa; non lasciarsi mai attaccare il ferro senza progetto.

2.° Avanzare con circospezione e attaccare o colla presa del ferro, o con una finta, o con un attacco volante per ridurre l'avversario in posizione da potere eseguire la nostra azione; sarà però sempre preferibile l'attacco colla presa del ferro.

3.° Non preoccuparsi solo della nostra azione, ma prevedere e prevenire contemporaneamente quella dell'avversario. Non lasciare per quanto è possibile il tempo all'avversario di combinare un'azione, e se non si è pronti per un attacco, interrompere il suo concetto con finte e contrattempi.

4.° Studiare il carattere dell'avversario e la sua impressionabilità, vedere se corre facilmente alla parata, se è titubante o deciso, e quale il suo colpo prediletto.

5.° Tenere l'avversario in distanza o con *manchette*, o con sforzi, o con contrattempi, ed arrestarlo se incalza con arresti, o col presentargli la punta davanti gli occhi.

6.° Impressionare l'avversario a nostro vantaggio con azioni energiche e decise.

7.° Ricordare sempre che le impressioni che noi proviamo davanti al nostro avversario, esso pure le prova di fronte a noi, e che chi attacca ha sempre un vantaggio morale sull'avversario.

8.° Ricordare che la calma dello spirito è l'unica

forza che può vincere l'istinto, e renderci quindi padroni di tutte le nostre forze.

9.º Tenere durante l'assalto un serio contegno e nello stesso tempo gareggiare di delicatezza coll'avversario nell'accusare le botte, e in tutti quegli atti che sono voluti dalla più distinta educazione.

10.º Tanto prima quanto dopo un assalto, non dimenticare mai di scambiare coll'avversario il saluto prescritto e di salutare gli astanti.

22. DEL QUADRO GENERALE PEI DIVERSI ESERCIZI.

Due sono gli scopi principali di questo quadro generale: il primo di presentare a colpo d'occhio tutti i colpi e tutte le parate che sono proprie di questo sistema di scherma; il secondo di dare un prontuario per la combinazione di qualunque esercizio corrispondente alle diverse lezioni. Per comprendere con maggior facilità il meccanismo di questo quadro, valga la spiegazione seguente:

Un tiratore sia egli in attitudine di guardia o di parata non può trovarsi che in nove posizioni, cioè: 1ª, 2ª, 3ª, 4ª, 5ª, 6ª, 7ª, terza bassa e quarta bassa. Ora, se mediante un quadro noi presentiamo un tiratore che da ognuna delle suddette posizioni tira tutti i colpi che ne sono propri, e se di contro noi mettiamo un altro tiratore che para tutti questi colpi con tutte le diverse parate corrispondenti, egli è certo che noi avremo a colpo d'occhio rappresentati tutti i colpi e tutte le parate possibili in questo sistema di scherma, col relativo loro meccanismo di concatenazione.

Il nostro quadro si divide pertanto in quattro caselle coi numeri 1ª, 2ª, 3ª, 4ª, e i due tiratori sono distinti col nome di allievo e maestro.

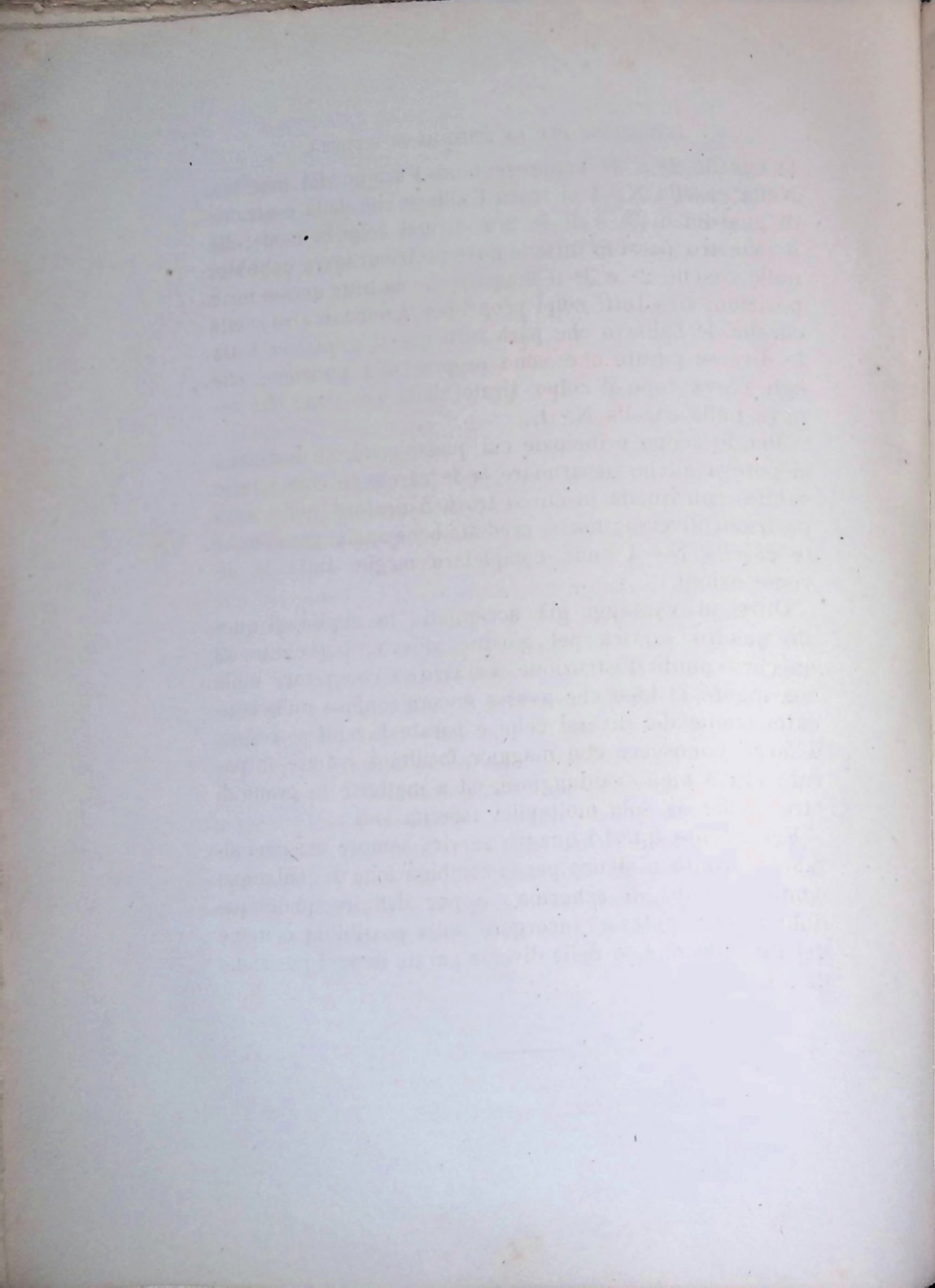
Le caselle 1ª e 4ª rappresentano l'azione dell'allievo,

le caselle 2^a e 3^a rappresentano l'azione del maestro. Nella casella N.º 1 si trova l'allievo che dalla posizione di guardia di 3^a e di 4^a tira diversi colpi in modo che il maestro passi in tutte le nove posizioni sovraccennate; nelle caselle 2^a e 3^a il maestro che da tutte queste nove posizioni tira tutti colpi propri per ognuna di esse; nella casella 4^a l'allievo che para tutti questi colpi con tutte le diverse parate che sono proprie alla posizione che egli aveva dopo il colpo tirato dalla posizione che teneva nella casella N.º 1.

Per lo scopo principale cui questo quadro è destinato, si poteva anche risparmiare la 1^a casella, e cominciarlo subito con quella in cui si trova il tiratore nelle nove posizioni diverse; ma si credette bene aggiungere anche la casella N.º 1 onde completare meglio tutte le diverse azioni.

Oltre ai vantaggi già accennati, lo studio di questo quadro servirà pel giovine allievo, pervenuto ad un certo punto d'istruzione, a chiarire e concretare nella sua mente le idee che avesse ancora confuse sulla concatenazione dei diversi colpi e parate da ogni posizione, a fargli conoscere con maggior facilità i colpi e le parate più o meno vantaggiose, ed a metterlo in grado di fare anche da solo molteplici esercitazioni.

Finalmente questo quadro servirà sempre siccome alfabeto pronto e sicuro per la combinazione di qualunque componimento di scherma, e per definire qualunque dubbio che potesse insorgere sulla possibilità o meno dei diversi colpi, e delle diverse parate in ogni posizione di scherma.



PARTE SECONDA

ISTRUZIONE PRATICA

CAPO V.

**Posizioni: — Di attenti — Di presentat sciabl —
Di guardia in 3^a e 4^a — Di finta puntata —
Di spaccata.**

23. POSIZIONE DI ATTENTI (fig. 1).

I piedi riuniti coi talloni sulla stessa linea, il corpo in presenza, la sciabola, impugnata colle prime tre dita della mano destra, lungo il fianco destro col braccio naturalmente disteso, il filo della lama rivolto in avanti, il dorso contro il vuoto della spalla destra, l'impugnatura leggermente appoggiata alla coscia destra, il braccio sinistro naturalmente disteso lungo il fianco sinistro.

21. POSIZIONE DI PRESENTAT SCIABL (fig. 2).

Il corpo come nella posizione di attenti, la sciabola, impugnata a piena mano col braccio piegato, è tenuta in senso verticale davanti il corpo, coll'impugnatura

all'altezza e in direzione della spalla destra un palmo circa avanti della medesima, il filo della lama volto a sinistra.

25. POSIZIONE DI GUARDIA DI 3^a e 4^a (fig. 4 e 5).

Il corpo di fianco, la gamba destra avanti della sinistra col piede in direzione perpendicolare al sinistro distante 50 centimetri circa, le ginocchia piegate, il peso del corpo equilibrato sulle gambe, il braccio destro semiteso in avanti colla sciabola impugnata a piena mano; l'impugnatura all'altezza della spalla, il filo rivolto a destra, la punta all'altezza circa della testa e in direzione del pugno, il braccio sinistro piegato dietro il dorso con la mano chiusa contro la cintura.

La positura della guardia di 4^a non differisce da quella di 3^a se non nella linea della sciabola, che invece di essere nella direzione della spalla destra, è portata col filo a sinistra in direzione della spalla sinistra.

26. POSIZIONE DI FINTA PUNTATA (fig. 14).

Dalla posizione di guardia di 3^a, stentendo la gamba sinistra, piegando maggiormente la destra e allungando la spaccata di qualche centimetro, s'inclina il corpo avanti, si stende in pari tempo avanti il braccio destro colla sciabola in posizione orizzontale all'altezza e in direzione della spalla destra, il filo a destra, la punta, il pugno e la spalla formanti una linea retta.

27. POSIZIONE DI SPACCATA (fig. 24).

L'attitudine del corpo del tiratore in posizione di spaccata è come quella di finta puntata, colla differenza che la spaccata si allunga di circa 50 centimetri, la posizione del ferro varia a seconda del colpo tirato.

CAPO VI.

Dalla posizione di attenti, presentat sciabl — Da presentat sciabl, saluto — Dalla posizione di saluto, spall sciabl — Dalla posizione di attenti, guardia di 3^a e 4^a — Dalla posizione di guardia, dritti in guardia.

28. DALLA POSIZIONE DI ATTENTI — presentat sciabl.

Si distacca in avanti il braccio destro, si solleva la sciabola ben equilibrata ed impugnandola nel frattempo a piena mano la si porta d'alto in basso davanti il corpo in direzione verticale, coll'impugnatura all'altezza e in direzione della spalla destra, il filo della lama volto a sinistra.

**29. DALLA POSIZIONE DI PRESENTAT SCIABL
saluto (fig. 3).**

Impugnando preventivamente la sciabola col pollice disteso lungo il fianco interno dell'impugnatura, si alza e s'inclina la lama alquanto indietro, portando il pugno sulla linea verticale della spalla destra un palmo circa più alto; da questa positura aumentando la pressione della mano sull'impugnatura, si distende vivamente il braccio lungo il fianco destro, in modo che la punta della schiabola si trovi a pochi centimetri da terra in direzione della punta del piede destro, col filo volto a sinistra.

Il saluto si eseguisce anche facendo contemporanea-

mente un passo avanti o indietro, o laterale a destra od a sinistra, ed anche un movimento di fianco a destra o sinistra.

Per l'esecuzione del saluto contemporaneamente al passo avanti o indietro, laterale a destra o sinistra, il movimento di portar la sciabola nella positura di *presentat sciabl*, si fa contemporaneamente al distacco della gamba che eseguisce il passo; il movimento di abbassare la lama si eseguisce contemporaneamente al movimento che fa l'altra gamba per compiere il passo.

Per l'esecuzione del saluto contemporaneamente al movimento di fianco, si eseguisce prima colla sciabola il movimento di *presentat sciabl*, e quindi contemporaneamente il movimento di fianco e l'abbassata della sciabola.

30. DALLA POSIZIONE DI SALUTO — *spall sciabl*.

Prima di eseguire lo *spall sciabl*, come movimento di prevenzione, si fa girare il filo della sciabola a destra, impugnandola a piena mano; col braccio disteso, si solleva quindi la sciabola verticalmente e piegando poscia il braccio e girando contemporaneamente il filo a sinistra la si porta alla spalla destra, come nella posizione di attenti.

31. DALLA POSIZIONE DI ATTENTI — guardia di 3^a e 4^a.

Dalla posizione di attenti l'istruttore mette innanzi tutto l'allievo di fianco ed alla posizione di *presentat sciabl* coi comandi:

Fianco-sinistr.

Presentat sciabl.

Da tale positura poi per fare prendere quella di guardia in 3^a in tre movimenti, l'istruttore invece di comandare

in *guardia*, previene solamente l'allievo che vuol far prendere tale positura, quindi comanda:

Uno — l'allievo porta la mano sinistra dietro la cintura a pugno chiuso.

Due — porta la sciabola in direzione della spalla destra coll'impugnatura all'altezza della medesima, la punta in direzione della testa, il filo naturalmente a destra e il braccio leggermente piegato.

Tre — si spacca portando il piede destro avanti di due piedi dal sinistro colle ginocchia piegate, col tallone destro in direzione del sinistro, coi piedi perpendicolari l'uno all'altro, il peso del corpo ben ripartito sulle gambe.

Quando l'allievo sa prendere questa posizione divisa in tre movimenti, la si fa eseguire in due, e l'istruttore comanda: *in guardia*.

Al comando *in*, si eseguisce il primo movimento, al comando *guardia*, si eseguisce il secondo ed il terzo nel medesimo tempo.

Si mette infine l'allievo in posizione di guardia in un tempo solo collo stesso comando: *in guardia*. In questo caso la parola *in* serve comando di prevenzione, e *guardia* come comando d'esecuzione.

Per metter poi l'allievo nella positura della guardia di 4^a, l'istruttore, dopo averlo messo nella guardia di 3^a, comanda *quarta*.

A questo comando l'allievo girando il filo della sciabola a sinistra, porta il pugno e la sciabola in direzione della spalla sinistra.

32. DALLA POSIZIONE DI GUARDIA — dritti in guardia.

Si riunisce il piede destro al sinistro, portando contemporaneamente la sciabola nella positura di presentat sciabl, come al movimento preparatorio per mettersi in guardia.

CAPO VII.

Appelli — Marcie — Parate di 3^a, 4^a, 5^a, 6^a, da fermo e marciando — Finta puntata.

33. DALLA GUARDIA DI 3^a E 4^a — appelli.

Si batte il piede destro a terra una o due volte, come sarà comandato, alzando bene il piede, piegando il ginocchio.

31. DALLA GUARDIA DI 3^a — marcie.

La marcia avanti si eseguisce col comando:

Un passo-*avanti*.

La marcia indietro si eseguisce col comando:

Un passo-*indietro*.

In tutti e due i comandi, le parole *un passo* servono di comando di prevenzione, e le parole *avanti* e *indietro* di comando di esecuzione. Il passo avanti o indietro consta di un solo movimento.

Per il passo avanti si porta innanzi il piede destro, mentre il sinistro lo seguita, conservando sempre la stessa positura e la stessa distanza dall'uno all'altro piede; si conta *uno* quando il sinistro posa a terra.

Per il passo indietro si porta indietro il piede sinistro e il destro lo seguita, e si conta *uno* quando il destro viene a terra.

Tanto per il passo avanti, come per il passo indietro, si dovrà acquistare terreno per lo spazio di 50 centimetri.

In questi passi i piedi dovranno seguitarsi quasi istantaneamente con leggerezza.

Per fare eseguire il passo doppio indietro si comanda:
Un passo doppio-*indietro*.

Per eseguire il movimento, il piede destro si porta due piedi indietro del sinistro, e il sinistro altri due piedi dietro il destro, rimettendosi nella positura di guardia; con questi due movimenti si acquista terreno indietro per circa un metro.

Compiuto il passo doppio senz'altro avvertimento si fanno due appelli.

Per fare eseguire il salto indietro da qualunque posizione, eccettuata la 3^a bassa e 4^a bassa, si comanda:

Un salto-*indietro*.

Al comando di prevenzione *un salto*, si dispone a saltare piegando il ginocchio destro, ed inclinando un poco il peso del corpo innanzi; al comando *indietro*, spingendo con forza il piede destro a terra, si spicca il salto, staccando insieme i due piedi da terra, portando il piede destro dietro il sinistro, e questo dietro a quello con molta celerità, e secondo le norme insegnate pel passo doppio indietro; colla differenza che il salto dovendo essere molto più pronto, e facendosi più propriamente quando l'avversario incalza con vivacità, si dovrà eseguirlo in modo da guadagnar maggior terreno di quello che si acquistava col passo doppio.

Si osservi per regola in tutte le marcie di scomporre il meno possibile il corpo dalla positura di guardia.

35. PARATE DI 3^a, 4^a, 5^a e 6^a.

La parata di 3^a serve a parare la figura esterna. La parata di 4^a serve a parare la figura interna. La parata di 5^a serve a parare la testa tenendo il pugno a destra. La parata di 6^a serve a parare la testa col pugno a sinistra.

36. DALLA GUARDIA DI 3^a O 4^a, parata di 3^a o 4^a.

La parata di 3^a non è altro che la positura di guardia in 3^a col braccio più piegato e col pugno e colla lama un poco più in fuori della linea della spalla, e così pure la parata di 4^a.

37. DALLA PARATA DI 3^a, parata di 4^a.

Per rotazione d'avambraccio si gira il filo della scia-bola a sinistra e si porta contemporaneamente il pugno e la lama all'altezza e sulla direzione della spalla sinistra.

38. DALLA PARATA DI 4^a, parata di 5^a (fig. 7).

Si porta il pugno a destra, ed all'altezza della testa un palmo circa distante; la punta della lama in direzione della spalla sinistra, un palmo circa più innanzi e più alta dell'impugnatura, il filo rivolto in alto.

39. DALLA PARATA DI 5^a, parata di 6^a (fig. 8).

Si porta il pugno a sinistra della testa un palmo circa più innanzi e distante dalla testa, la punta della lama in direzione della spalla destra, un palmo circa più innanzi, e più alta dell'impugnatura, il filo rivolto in alto.

Queste parate si fanno eseguire di seguito col comando:
Terza — Quarta — Quinta — Sesta.

40. PARATE MARCIANDO.

Le stesse parate si fanno eseguire anche marciando, avvertendo l'allievo con apposito comando delle parate

e della marcia che dovrà eseguire contemporaneamente: per esempio:

Da una posizione di guardia qualunque:

Un passo avanti e 4^a (o 5^a o 6^a), ecc.

Un passo indietro e 1^a (o 2^a o 3^a), ecc.

Un passo doppio indietro e 5^a e 2^a (o 3^a e 4^a).

Nel passo avanti si eseguisce la parata indicata nel momento che si sta per posare a terra il piede destro; nel passo indietro si eseguisce la parata nel tempo che si sta per posare a terra il piede sinistro, e nel passo doppio indietro e salto, allorquando si sta per posare il piede destro.

41. DALLA GUARDIA DI 3^a, *finta puntata*.

Come fu spiegato al N.° 26.

CAPO VIII.

Del molinello di testa da sinistra — Del molinello di testa da destra — Del molinello di testa alternato — Delle parate di 4^a e 7^a.

L'esecuzione dei diversi molinelli è insegnata prima in dettaglio dividendo ogni molinello in tre movimenti. Per questa esecuzione la positura preventiva dell'allievo è quella di *finta puntata*. I tre movimenti in cui è diviso il molinello sono indicati dai comandi *uno-due-tre*. L'istruttore dà pertanto il comando di prevenzione del molinello che vuole far eseguire cioè: — Molinello di testa da sinistra (o da destra) in tre movimenti, e quindi con opportuni intervalli dà i comandi: — *uno-due-tre*.

Il movimento del corpo per assecondare quello del ferro si fa col piegare e distendere alternativamente le gambe, inclinando in pari tempo il busto nella direzione della gamba piegata.

42. MOLINELLO DI TESTA DA SINISTRA

IN TRE MOVIMENTI.

Pel molinello di testa da sinistra dalla posizione di finta puntata al comando:

Uno — con un giro di pugno da sinistra a destra eseguito per rotazione d'avambraccio, si volge il filo della sciabola in alto senza alzare il pugno (fig. 15).

Due — piegando il braccio si abbassa la lama colla punta verso terra, e si porta la sciabola lungo il fianco sinistro, il filo rivolto a sinistra, l'impugnatura a sinistra ed all'altezza della testa e 20 centimetri circa più avanti; l'avambraccio all'altezza e in direzione della fronte; il corpo equilibrato come nella positura di guardia (fig. 16).

Tre — con slancio del braccio dall'avanti indietro, alzando il pugno e assecondando col corpo il movimento del ferro, si fa descrivere alla sciabola $\frac{3}{4}$ di circolo dall'indietro in avanti e dall'alto in basso, riportandola col braccio disteso in posizione orizzontale davanti al corpo ed all'altezza della testa col filo verso terra (fig. 17).

43. MOLINELLO DI TESTA DA DESTRA

IN TRE MOVIMENTI.

Pel molinello di testa da destra dalla posizione di finta puntata al comando:

Uno — con un giro di pugno da destra a sinistra eseguito per rotazione d'avambraccio, si volge il filo della sciabola a sinistra (fig. 18).

Due — alzando e piegando il braccio si abbassa la

lama colla punta verso terra, e si porta la sciabola lungo il fianco destro col filo rivolto a destra, l'impugnatura all'altezza della tempia destra, un palmo circa distante, di modo che lo sguardo passi fra l'avambraccio e la lama, il peso del corpo egualmente ripartito sulle gambe (fig. 19).

Tre — con slancio del braccio dall'avanti indietro, e assecondando col corpo il movimento del ferro, si fa descrivere alla sciabola $\frac{3}{4}$ di circolo dall'indietro in avanti e dall'alto in basso, fermandola in posizione orizzontale davanti al corpo, col filo verso terra come nel terzo movimento del molinello di testa da sinistra (fig. 17).

In tutti i molinelli, ogni volta che si eseguisce il terzo movimento si ricordi sempre di alzare, portare indietro e stringere il pugno destro per aumentare sempre di più lo slancio e la velocità del colpo; ogni molinello da destra, si avverta pure di piegare bene le reni nello slancio indietro del ferro per meglio assecondarlo nel movimento.

41. MOLINELLO DI TESTA DA SINISTRA E DA DESTRA IN DUE MOVIMENTI.

Allorquando l'allievo ha acquistata sufficiente abilità nei molinelli di testa in tre movimenti, sarà istruito per l'esecuzione degli stessi molinelli in due movimenti, e quindi in un tempo e movimento solo.

Per i molinelli di testa in due movimenti, dalla posizione di finta puntata i comandi sono: Per i molinelli di testa a destra o sinistra in due movimenti — *uno* — *due*. Al comando — *uno* — si eseguisce il 1° movimento, cioè quello che serve a voltare il filo della sciabola o in alto o a sinistra.

Al comando — *due* — si eseguono simultaneamente il secondo ed il terzo movimento.

Per i molinelli di testa in un tempo solo si tralasciano le diverse fermate, riunendo ed eseguendo i tre movimenti in un tempo.

Dalla posizione di finta puntata i comandi sono:

Per i molinelli di testa in un tempo solo: *uno* — *due* — Al comando — *uno* — si eseguisce il molinello di testa da sinistra. Al comando — *due* — si eseguisce il molinello di testa da destra.

45. PARATA DI 1^a (fig. 9).

Dalla posizione di finta puntata — *Prima*.

Si eseguisce il 2° movimento del molinello di testa da sinistra, e si ottiene la posizione della parata di 1^a.

46. PARATA DI 7^a (fig. 13).

Dalla posizione di finta puntata — *Settima*.

Si eseguisce il 2° movimento del molinello di testa da destra, e si ottiene la posizione della parata di 7^a. In ambedue queste parate però il pugno e la sciabola è tenuta qualche poco più avanti della positura prescritta pel 2° movimento del molinello.

CAPO IX.

Del molinello di figura da sinistra — Del molinello di figura da destra — Dei molinelli di figura alternati — Delle parate di 3^a bassa, 4^a bassa e 2^a — Del passaggio da una parata all'altra.

**47. MOLINELLI DI FIGURA DA SINISTRA
IN TRE MOVIMENTI.**

Per l'esecuzione dei molinelli di figura si osservano le regole date per i molinelli di testa. L'istruttore dà quindi il comando di prevenzione e successivamente quello di esecuzione.

Pel molinello di figura da sinistra dalla posizione di finta puntata, al comando:

Uno — Mediante un giro di pugno da destra a sinistra, eseguito per rotazione d'avambraccio, si volge il filo della lama a sinistra (fig. 18).

Due — alzando per movimenti d'avambraccio la sciabola, e raddrizzando il corpo, si porta il pugno d'alto in basso all'altezza della testa, un palmo circa distante dalla medesima, la sciabola verticale, il filo rivolto diagonalmente indietro, il peso del corpo egualmente ripartito sulle gambe (fig. 20).

Tre — con slancio del braccio dall'avanti indietro stringendo il pugno e assecondando col corpo il movimento del ferro, si fa descrivere alla lama un semicerchio orizzontale all'altezza delle spalle, in modo da tornare col corpo e colla sciabola alla posizione di finta puntata.

48. MOLINELLI DI FIGURA DA DESTRA
IN TRE MOVIMENTI.

Per eseguire il molinello di figura da destra dalla posizione di finta puntata, il filo della lama essendo già volto a destra, l'uno si ritiene già fatto, e quindi al comando:

Due — Alzando la sciabola per movimento d'avambraccio, e raddrizzando il corpo, si porta il pugno all'altezza della testa, un palmo circa distante dalla tempia destra, la lama in senso verticale colla punta inclinata alquanto a sinistra, il filo a destra, il peso del corpo egualmente ripartito sulle gambe (fig. 21).

Tre — con slancio del braccio dall'avanti indietro stringendo il pugno ed assecondando col corpo il movimento del ferro, si fa descrivere alla lama un semicircolo orizzontale all'altezza delle spalle, in modo da ritornare col corpo e colla sciabola nella positura di finta puntata, col filo della lama volto a sinistra (fig. 18).

Onde facilitare il molinello e la linea del ferro si ricorderà di piegare le reni, di spingere contemporaneamente indietro la spalla sinistra all'avanzarsi del ferro, e nel movimento del braccio, di allontanare il meno possibile il pugno dal corpo.

49. MOLINELLI DI FIGURA IN DUE MOVIMENTI
E IN UN MOVIMENTO SOLO.

Eseguiti i molinelli di figura in tre movimenti, si faranno eseguire in due, tralasciando di fermarsi al secondo movimento che verrà unito al terzo, come fu già

spiegato pei molinelli di testa. Da due movimenti si passerà a farli eseguire in un tempo solo, e successivamente alternati uno da destra e l'altro da sinistra, conformemente alle norme prescritte pei molinelli di testa ed analoghi comandi.

A questo punto d'istruzione è necessario che l'allievo sia richiamato ed esercitato su tutte le lezioni già passate, finchè abbia raggiunto quella sicurezza e precisione che una volta ben apprese, difficilmente si perdono.

Saranno quindi ripetuti tutti i molinelli, tutte le parate da piè fermo e marciando, senza dimenticar mai di raddoppiare l'esercizio là dove l'allievo pecca di maggior debolezza.

50. PARATA DI 4^a BASSA (fig. 12).

Dalla parata di 5^a — *Quarta bassa*.

Si porta il piede destro un buon passo indietro del sinistro col tallone sollevato da terra, le ginocchia piegate, il corpo inclinato sulla gamba sinistra, contemporaneamente si porta la sciabola in posizione quasi trasversale davanti al corpo, coll'impugnatura all'altezza e in direzione del fianco destro, 20 cent. circa distante, la punta della lama all'altezza e in direzione della spalla sinistra, il filo rivolto verso terra.

51. PARATA DI 3^a BASSA (fig. 11).

Dalla parata di 6^a — *Terza bassa*.

Si prende col corpo la posizione spiegata per la parata di 4^a bassa, e contemporaneamente senza cambiare la posizione della sciabola, si abbassa il braccio in modo che essa si trovi davanti al corpo in direzione quasi

trasversale, la punta a destra ed all'altezza della spalla destra, il filo rivolto verso terra, l'impugnatura all'altezza e in direzione del fianco destro 20 centimetri circa avanti, il braccio piegato ed appoggiato al fianco col gomito alquanto indietro del corpo.

52. PARATA DI 2^a (fig. 10).

Dalla parata di 6^a, *Seconda*.

Si alza alquanto la sciabola per aumentare lo slancio, e nello stesso tempo spingendo indietro la punta, e facendo descrivere alla lama, col filo rivolto diagonalmente avanti, un semicircolo radente il corpo, si porta il pugno e la sciabola dall'alto in basso nella posizione seguente:

Il pugno un palmo circa a destra ed avanti del fianco destro all'altezza della mammella destra; il braccio piegato ad angolo retto in modo che il gomito si trovi all'altezza della spalla, e l'avambraccio formi colla sciabola quasi una linea retta; la sciabola lungo il fianco destro con la punta inclinata verso terra all'altezza del ginocchio e nella direzione della punta del piede destro, il filo volto a destra. Questa parata va eseguita rigorosamente per movimento d'avambraccio, senza muovere l'articolazione del pugno.

53. PASSAGGIO DA UNA PARATA ALL'ALTRA.

Per facilitare l'esecuzione e la giusta posizione delle diverse parate, si sono fatte prendere come posizioni di partenza le più naturali e meno difficili per l'esecuzione di ciascuna di esse. Siccome però una stessa parata può essere eseguita da diverse posizioni, e siccome è pur necessario che l'allievo impari e sia esercitato in detta esecuzione, così per norma di questa lezione si indicano qui appresso.

Dalla parata di 1^a si potrà passare alle parate di 3^a.
Terza bassa. 5^a. 2^a.

Dalla parata di 2^a si potrà passare alle parate di 3^a.
4^a. 5^a. 6^a. 1^a.

Dalla parata di 3^a si potrà passare alle parate di terza
bassa. 4^a. Quarta bassa. 6^a. 2^a. 1^a.

Dalla parata di 4^a si potrà passare alle parate di quarta
bassa. 3^a. Terza bassa. 5^a. 2^a.

Dalla parata di 5^a si potrà passare alle parate di 3^a.
Terza bassa. 4^a. Quarta bassa. 6^a. 2^a.

Dalla parata di 6^a si potrà passare alle parate di 3^a.
Terza bassa. 4^a. Quarta bassa. 5^a. 2^a.

Dalla parata di 7^a si potrà passare alle parate di 3^a.
Terza bassa. 4^a. Quarta bassa. 6^a.

Dalla parata di terza bassa si potrà passare alle parate
di 6^a. 7^a. 4^a. Quarta bassa. 1^a.

Dalla parata di quarta bassa si potrà passare alle pa-
rate di 3^a. Terza bassa. 5^a. 2^a. 1^a.

Allorquando l'allievo è sufficientemente istruito in tutte
le parate di piè fermo, gliele si faranno eseguire mar-
ciando.

CAPO X.

Dei molinelli di montante da sinistra e da destra
— Dei colpi di testa di cavazione — Dei moli-
nelli alternati con parate.

54. MOLINELLO DI MONTANTE DA SINISTRA E DA DESTRA.

I *molinelli di montante* tanto da destra che da sini-
stra si eseguono colle stesse norme date pei moli-

nelli di figura, anzi i primi due movimenti sono identici a quelli dei molinelli di figura. Solo nel terzo movimento differiscono in ciò, che mentre pei molinelli si fa descrivere alla sciabola un semicircolo orizzontale all'altezza delle spalle, nei montanti invece si fa descrivere alla sciabola un circolo dal basso in alto, radente fianchi.

Dal secondo movimento pertanto del molinello di figura per eseguire il 3° movimento del montante, con slancio del braccio dall'avanti indietro e dall'alto in basso si abbassa la sciabola indietro e colla punta verso terra, quindi distendendo il braccio innanzi la si porta avanti nella posizione quasi orizzontale colla punta innanzi, il filo rivolto diagonalmente in alto, l'impugnatura all'altezza e in direzione del mento (fig. 22 e 23).

Il molinello di montante da destra è uno dei colpi più difficili per essere eseguito con precisione, e sarà quindi opportuno ricordare che il piegamento delle reni, lo slancio del braccio e il movimento del corpo che asseconda in tempo il movimento del ferro facilita l'esecuzione del colpo.

Anche questi molinelli di montante come quelli di testa e di figura si fanno eseguire prima in *tre* movimenti, poi in *due*, e in un tempo *solo*, e per ultimo alternati, seguendo sempre le norme date per gli altri molinelli.

55. COLPO DI CAVAZIONE O COUPÉ.

Dalla positura di 3^a o 4^a — *Cavazione* (Coupé).

Alzando la sciabola per movimento d'avambraccio, si porta l'impugnatura all'altezza della testa, la lama diagonalmente indietro del corpo, il filo in alto; distendendo quindi con slancio il braccio avanti si vibra il colpo, portando la sciabola in direzione orizzontale avanti

del corpo, il filo verso terra, l'impugnatura all'altezza del mento, la punta in direzione del pugno.

Il *coupé* si eseguisce portando il ferro tanto a destra che a sinistra della testa a seconda della parte che sarà opportuna per la cavazione.

56. MOLINELLI ALTERNATI CON PARATE.

L'allievo che ha appreso l'esecuzione dei diversi molinelli e parate, è esercitato nella loro esecuzione, sia ripetendo più volte lo stesso molinello, sia alternando i diversi molinelli tra loro, sia alternandoli frapponendovi le diverse parate ed anche le diverse marcie.

Quest'esercitazione fatta a dovere e con giusta progressione varrà a dare all'allievo quella scioltezza e facilità nel maneggio della sciabola per cui potrà mettere in pratica più facilmente e sentire i vantaggi di muovere e ruotare la sciabola ferma ed equilibrata nel pugno per movimento d'avambraccio, e varrà inoltre a chiarire nella sua mente la ragionata progressione dell'insegnamento ed i suoi vantaggi.

Per questa lezione di molinelli alternati e misti con parate, si avrà solo da insegnare, come cosa nuova, il modo ed il tempo di girare il filo con giusta gradazione, quando si devono eseguire più molinelli dalla stessa parte; per il rimanente valgono le norme date per l'esecuzione dei molinelli e parate, fatti separatamente, avendo solo l'avvertenza di modificare il comando analogamente agli esercizi che si fanno eseguire.

Per esempio:

Due molinelli di testa, il primo da sinistra il secondo da destra — parata di 5^a e molinello di figura da destra — oppure:

Due molinelli di figura da destra — parata di 6^a, e molinello di montante da sinistra — oppure:

Un molinello di figura da sinistra — parata di 1^a, molinello di testa da sinistra — cavazione (o coupé) e guardia di terza, ecc., ecc.

Gli esercizi come si vede facilmente, ponno essere moltissimi e svariati, e sarà necessario l'attenersi ad una progressione ragionata e completa, onde ottenere da questa importante esercitazione il maggior frutto possibile.

CAPO XI.

Dei molinelli con spaccata — Dei molinelli mediante l'attacco del ferro — Del colpo con parata e risposta.

57. MOLINELLO CON SPACCATA.

Quando il molinello comincia ad essere eseguito con spaccata, allora principia a prendere la denominazione di *colpo*, ed a seconda della sua direzione si chiama colpo di testa, di figura, o di montante. Per l'esercitazione dei colpi con spaccata, si osserverà la seguente progressione:

Puntata — Montante esterno — Figura esterna — Colpo di testa da sinistra — Colpo di testa da destra — Figura interna — Montante interno.

Per l'esecuzione pratica di questa lezione, tralasciando di mettere preventivamente l'allievo nella posizione di finta puntata, dalla positura di guardia in terza, lo si eserciterà nei diversi molinelli con spaccata.

Il comando sarà, p. e:

Molinello di montante esterno (o di figura esterna, o di testa da sinistra, ecc.) con spaccata. — Molinello.

L'allievo eseguisce il molinello, si ferma un istante sulla spaccata e quindi ritorna in guardia. Si continua così l'esercitazione per tutti i diversi molinelli con progressione e nel modo surripetuto.

58. MOLINELLI MEDIANTE L'ATTACCO DEL FERRO.

Quando l'allievo è istruito convenientemente nell'esecuzione dei diversi molinelli con spaccata, gli si faranno ripetere gli stessi esercizi, sostituendo al comando d'esecuzione *l'attacco del ferro* per ogni molinello.

Scopo di questa lezione si è quello di esercitare l'occhio dell'allievo a scorgere prontamente le mosse del ferro avversario e misurarne la velocità per potere eseguire in tempo la cavata.

Il Maestro progredirà gradatamente nelle difficoltà di quest'esercitazione, dando prima l'attacco con movimento lento e regolare, ed aumentando appresso la velocità con irregolarità di tempo fra un attacco e l'altro.

Per l'esecuzione pratica di questa lezione si mette l'allievo in guardia di terza o di quarta, e quindi prevenendolo del colpo che gli si vuol fare eseguire, a vece del comando di esecuzione, gli si attacca il ferro.

La stessa esercitazione sarà in appresso ripetuta, unendo ad ogni colpo una parata semplice, e quindi due ed anche tre parate, e perchè queste riescano più naturali ed esatte, il Maestro segnerà col ferro la botta corrispondente ad ogni parata.

Oltre la prontezza dell'occhio, l'allievo apprenderà in questi esercizi la necessità ed il vantaggio di quella stretta della mano sull'impugnatura che serve a muovere istantaneamente il ferro equilibrato colla voluta prontezza e facilità.

59. COLPI CON PARATE E RISPOSTE.

L'allievo, istruito a tirare ogni colpo spaccandosi, ed a ritirarsi nelle diverse guardie, passerà alla lezione delle risposte colla ripetizione dei diversi esercizi delle precedenti lezioni, aggiungendo ad ognuno un colpo di risposta.

Quest'esercitazione oltre riescire vantaggiosa all'allievo per rammentargli tutti i principî fondamentali riflettenti il maneggio materiale della sciabola, varrà inoltre a rischiarargli la mente per meglio comprendere i passaggi da un colpo ad un altro, dall'una all'altra parata, i colpi di risposta propri per ognuna di queste, e nel complesso la razionalità del meccanismo che collega i diversi colpi e le diverse parate tra loro. Questi primi esercizi di parate e risposte consteranno per l'allievo di un colpo qualunque, di una parata e di una risposta.

CAPO XII.

**Delle finte — Delle parate composte — Degli sforzi —
Della cavata sullo sforzo.**

60. FINTE.

Per la lezione delle finte si ripetono gli esercizi dei colpi semplici con parate e risposte, facendo eseguire prima una finta avanti tutti i colpi, quindi una finta dopo le parate, e progressivamente le finte doppie sui diversi colpi e sulle diverse parate.

61. PARATE COMPOSTE.

Per l'esercitazione delle parate composte si faranno ripetere all'allievo tutti gli esercizi delle lezioni precedenti, intromettendovi queste nuove parate con quella progressione che meglio varrà allo scopo di ottenere una esecuzione precisa e ragionata.

Sarà in questi esercizi che la mente dell'allievo comincerà ad abbracciare un'idea più precisa del giuoco di scherma, ed a formarsi un giusto criterio delle sue complicazioni; ma appunto per evitare in questo lavoro della sua mente errori e confusioni, sarà importante cura del maestro chiarire ogni cosa colla maggiore possibile esattezza, accompagnando ogni idea spiegata colla materiale esecuzione del movimento.

62. SFORZI SEMPLICI

NELLE POSIZIONI DI ATTACCO E DI PARATA DI 3^a E 4^a.

Il movimento del ferro in questi sforzi è sempre lo stesso e va sempre eseguito cogli stessi mezzi e colla stessa attitudine del corpo, come quando si dovesse vibrare un colpo. La differenza sta in ciò che invece di dirigere il colpo sul corpo avversario, lo si dirige invece sul suo ferro in quel dato punto e con quella forza che valgono ad ottenere lo scopo dello sforzo.

Colle norme prescritte nella parte teorica per l'esecuzione dello sforzo, l'istruttore dall'attacco di 3^a e 4^a comincerà ad esercitare l'allievo agli sforzi semplici sull'attacco. Quindi dagli stessi attacchi tirandogli dei colpi di figura e di fianco, lo eserciterà agli sforzi di parata.

63. SFORZO DI MEZZO CERCHIO (fig. 27).

Dall'attacco in 2^a si esercita l'allievo allo sforzo di *mezzo cerchio*. Questo sforzo chiamasi di mezzo cerchio per la strada che percorre il ferro nell'eseguirlo.

Il movimento del ferro che eseguisce questo sforzo è consimile a quello pel molinello di montante da destra, colla differenza che mentre in questo lo scopo è quello di toccare il fianco avversario col doppio debole della lama, nello sforzo di mezzo cerchio invece lo scopo è di colpire il suo ferro col doppio forte del nostro.

64. SFORZI DI CAMBIAMENTO (fig. 25 e 26).

Gli sforzi di cambiamento si fanno eseguire dalle posizioni di parata di 1^a, 2^a, 4^a, 5^a e 6^a.

Per l'esecuzione di questi sforzi si fanno ripetere gli esercizi delle precedenti lezioni e di quando in quando dalle posizioni delle parate sopraccennate si fa eseguire uno sforzo di cambiamento.

Oltre tutte le norme già ripetute per l'esecuzione di tutti gli sforzi, sarà cura del maestro di far vedere all'allievo con precisione il movimento del ferro che eseguisce lo sforzo, facendogli sentire sul suo ferro l'effetto dello sforzo stesso.

65. CAVATA SULLO SFORZO DI MEZZO CERCHIO.

Per l'esercitazione della cavata sullo sforzo di mezzo cerchio si adoperano gli stessi esercizi fatti per l'esecuzione dello sforzo stesso, facendo il maestro lo sforzo, e l'allievo la cavata.

Il movimento del ferro che eseguisce la cavata è consimile al movimento del molinello di testa da sinistra.

Sarà cura del Maestro il far conoscere all'allievo il momento preciso in cui dev'essere eseguita la cavata e i requisiti indispensabili circa la fermezza del ferro nella mano per la velocità e precisione del movimento.

CAPO XIII.

Del colpo al braccio — Del colpo di tempo — Del colpo di rimessa — Dell'attacco e della lezione d'assalto — Del saluto.

66. COLPO AL BRACCIO.

Per insegnare l'esecuzione di questo colpo si adoperano gli stessi esercizi delle lezioni precedenti, facendo tirare di tanto in tanto all'allievo un colpo al braccio con regolare progressione dal facile al difficile.

Si approfitterà di questa lezione per far conoscere all'allievo l'importanza di una guardia ben coperta; la differenza di probabilità per toccare il *manchette* dalla guardia di 3^a alla guardia di 2^a e la necessità della prontezza d'occhio e della velocità del ferro per riescire nel colpo, principalmente quando il ferro avversario è in movimento.

67. COLPO DI TEMPO.

Per insegnare l'esecuzione del colpo di tempo si adoperano gli stessi esercizi delle lezioni precedenti, facilitando per le prime volte nell'allievo la possibilità di sperimentare qualche colpo di questa specie.

Naturalmente queste azioni speciali per la cui esecuzione è già necessaria non solo una certa maestria nell'allievo, ma eziandio tutta la libertà ed il pieno concorso della forza morale dell'azione di scherma, non possono esser insegnate materialmente; spetta perciò al Maestro dar tutte le norme necessarie, e facendo quindi esercitare due allievi tra loro, correggere e suggerire.

68. COLPO DI RIMESSA.

Per insegnare l'esecuzione di questo colpo servono tutte le esercitazioni delle precedenti lezioni; però per una regolare progressione, il Maestro ritarderà appositamente per le prime volte il colpo di risposta, e farà eseguire da prima il colpo di rimessa semplice sul distacco del ferro avversario, quindi di cavazione e progressivamente anche avanzando.

Anche per l'esercitazione di questo colpo nella sua vera naturalezza, bisognerà che il Maestro faccia fare appositi esercizi da due allievi, e colla sua assistenza rilevi, quando questo colpo avrebbe potuto riescire, perchè non è riuscito, le azioni più facili per riescire in relazione ai difetti dell'avversario, e così via via.

69. DELL'ATTACCO E DELLA LEZIONE D'ASSALTO.

Per la lezione d'attacco e per la lezione d'assalto, il Maestro si regola colle norme date in proposito nella parte teorica.

70. DEL SALUTO.

Il saluto si distingue in *semplice* e *composto*:

Il saluto *semplice* è quello spiegato nel N.º 29, il *composto* è lo stesso saluto semplice, ripetuto a destra ed a sinistra per gli astanti, seguito da due molinelli di testa uno da destra e l'altro da sinistra, fatti dalla posizione di dritto in guardia, spaccandosi all'ultimo movimento del secondo molinello. Il saluto semplice si eseguisce dai tiratori ogni volta che cominciano e finiscono un assalto. Il saluto composto si fa dalla prima ed ultima coppia dei tiratori che eseguiscano assalti alla presenza di astanti.

QUADRO

di tutti i colpi e parate che si possono fare

ALLIEVO 1	MAESTRO 2	3	ALLIEVO 4
POSIZIONE DELLA GUARDIA E COLPO	PARATA	RISPOSTA	PARATA
Dalla guardia di 4 ^a , tirando al fianco esterno	2 ^a e tira	Fianco interno	1 ^a semplice se la risp. è alta 4 ^a bassa
		Figura interna	1 ^a semplice Ceduta di 4 ^a Contro di 4 ^a
		Testa	5 ^a semplice Ceduta di 6 ^a Contro di 6 ^a
		Figura esterna	3 ^a semplice Ceduta di 7 ^a
		Puntata	4 ^a bassa
Dalla guardia di 4 ^a , tirando al fianco esterno	3 ^a bassa e tira	Fianco interno	4 ^a bassa 1 ^a sempl. (V. s.)
		Figura interna	1 ^a semplice
Dalla guardia di 4 ^a , tirando alla figura esterna	3 ^a e tira	Fianco interno	4 ^a bassa Contro di 1 ^a
		Figura interna	4 ^a semplice Contro di 1 ^a
		Puntata	4 ^a bassa
		Fianco interno	4 ^a bassa Ceduta di 1 ^a Contro di 1 ^a
		Figura interna	4 ^a semplice Ceduta di 1 ^a Contro di 1 ^a
Dalla guardia di 4 ^a , tirando alla testa	5 ^a e tira	Testa interna	6 ^a semplice Ceduta di 5 ^a Contro di 5 ^a
		Fianco esterno	2 ^a 3 ^a bassa
		Puntata	4 ^a bassa

SINOTTICO

da ogni posizione d' attacco e di parata.

ALLIEVO	MAESTRO		ALLIEVO
1	2	3	4
POSIZIONE DELLA GUARDIA E COLPO	PARATA	RISPOSTA	PARATA
Dalla guardia di 3 ^a , tirando alla testa .	6 ^a e tira	Fianco esterno	2 ^a 3 ^a bassa
		Figura esterna	Ceduta di 7 ^a 3 ^a
		Testa esterna .	5 ^a semplice Ceduta di 6 ^a Contro di 6 ^a
Dalla guardia di 3 ^a , tirando alla figura interna	4 ^a e tira	Fianco esterno	2 ^a 3 ^a bassa
		Figura esterna	3 ^a semplice
		Puntata	4 ^a bassa Ceduta di 1 ^a
Dalla guardia di 3 ^a , tirando alla figura interna	1 ^a di contro . .	Figura interna	4 ^a semplice Ceduta di 1 ^a Contro di 1 ^a
		Testa interna .	6 ^a semplice Ceduta di 5 ^a Contro di 5 ^a
		Figura esterna	7 ^a Ceduta di 3 ^a Contro di 3 ^a
Dalla guardia di 3 ^a , tirando al fianco in- terno	4 ^a bassa	Fianco esterno	3 ^a bassa 2 ^a
		Figura esterna	7 ^a Ceduta di 3 ^a Contro di 3 ^a
		Testa	5 ^a semplice Ceduta di 6 ^a Contro di 6 ^a
Dalla guardia di 4 ^a , tirando alla figura esterna	7 ^a	Figura esterna	3 ^a 7 ^a
		Figura interna	1 ^a Ceduta di 4 ^a Contro di 4 ^a

ISTRUZIONE PER LA SCHERMA DI SPADA

PARTE PRIMA

NOZIONI TEORICHE

CAPO I.

Metodo d'insegnamento — Norme generali per impartirlo.

1. METODO D'INSEGNAMENTO.

Il metodo di scherma di spada di cui è oggetto la presente istruzione è quello conosciuto sotto il nome di *Scuola mezzo-italiana*. Questo metodo ormai adottato nella maggior parte delle nostre scuole, mentre è basato sui principî della scuola pura italiana, partecipa anche della francese, e con un complesso ragionato di colpi e parate proprie all'una ed all'altra scuola, ne riunisce i vantaggi.

La lunghezza, la forma, e la consistenza della spada da noi adoperata, partecipano pure delle caratteristiche della spada italiana e della francese, formando nel suo

assieme un ferro adatto ai movimenti ed ai colpi dell'una e dell'altra scuola.

2. NORME GENERALI PER IMPARTIRE L'ISTRUZIONE.

Tutte le norme ed avvertenze date per impartire l'insegnamento della scherma di sciabola (N.º 2), trovano la loro pratica applicazione anche per la scherma di spada. Per evitare troppe ripetizioni in un medesimo testo d'istruzione, si è adottato per regola di non ripetere nella parte riflettente la scherma di spada tutte quelle idee che già furono spiegate nella parte che riguarda la scherma di sciabola, e che ponno avere l'identica applicazione per la scherma delle due armi. Per facilitare però l'ordine e la chiarezza della progressione, si sono accennate tutte le questioni anche non trattate, intendendone i relativi paragrafi, coll'indicazione di quelli corrispondenti e già spiegati nella scherma di sciabola. Ogni questione però che per non essere identica importava qualche variante nella trattazione, si è creduto bene di ripeterla per intero, per evitare il perditempo di dover riunire il concetto diviso in due posti differenti.

CAPO II.

**Nozioni sulla spada — Modo d'impugnare la spada
— Posizione di guardia — Delle marcie di scherma
e degli appelli — Delle parate.**

3. NOZIONI SULLA SPADA.

La spada, ferro destinato a vibrare soltanto colpi di punta si considera divisa in tre parti, e cioè: *Impugnatura* — *Coccia* — e *Lama*.

Nell'impugnatura si distingue il manico ed il bottone del codolo; nella coccia l'anello, dove entrano l'indice ed il medio onde la spada sia più sicura nella mano, e nella lama la punta, il filo retto, ed il filo opposto al retto. Nella posizione di guardia di 4^a, il filo retto è quello rivolto verso la linea d'attacco a sinistra, l'opposto è quello rivolto verso la linea d'attacco a destra.

Per rapporto alla sua consistenza, la lama si distingue in cinque parti, che considerate dalla coccia verso la punta prendono il nome di *doppio forte*, *forte*, *centro*, *debole* e *doppio debole*. Ogni parte rappresenta $\frac{1}{5}$ della lunghezza della lama. La spada qui descritta e designata nelle tavole, è il così detto *fioretto* adottato per la scuola *mezzo-italiana*.

4. MODO D'IMPUGNARE LA SPADA.

La spada s'impugna a piena mano col manico in direzione diagonale del palmo, il pollice disteso sul lato superiore dell'impugnatura opposto all'anello, e le altre dita intorno, l'indice semiteso sotto la coccia e passante col medio nell'anello sopra spiegato. L'estremità inferiore dell'impugnatura sorte dalla mano in direzione del grassello del palmo, dove si stabilisce un punto di appoggio del ferro nel pugno (fig. 3).

5. DELLA POSIZIONE DI GUARDIA.

Per positura di guardia nella scherma s'intende quella particolare attitudine che prende il tiratore, sia per la posizione del corpo che del ferro, per essere più opportunamente preparato ai colpi di offesa e di difesa.

Scopo diretto pertanto della guardia, si è quello di mettere il tiratore in posizione tale di equilibrio fra le gambe ed il peso del corpo, per cui egli possa muoversi

in ogni senso e spaccarsi con facilità, ed avere inoltre il ferro nella situazione più vantaggiosa per pararsi e colpire colla maggior prontezza e facilità.

Se in posizione di guardia il pugno che tiene la spada è rivolto col palmo in alto, dicesi in posizione di 4^a, se col palmo in basso, dicesi in posizione di 3^a. La posizione di guardia è la seguente:

Corpo equilibrato sulle anche; gambe piegate e con spaccata della lunghezza di 50 centimetri circa; tallone destro in direzione del sinistro; braccio destro semiteso avanti, la spada che forma linea retta coll'avambraccio; la punta all'altezza circa della testa; il pugno all'altezza del mento; punta, pugno e spalla nella stessa direzione (fig. 3).

Si hanno propriamente due posizioni di guardia e cioè: guardia di 3^a e guardia di 4^a.

Si chiama guardia di 3^a, quella col ferro in linea della spalla destra, si chiama guardia di 4^a, quella col ferro in linea della spalla sinistra.

In guardia di 4^a, il pugno è sempre rivolto col palmo in alto, in quella di 3^a, la posizione naturale è col palmo volto in basso, però può anche stare col palmo volto in alto, ed allora si chiama: *Terza sopra le armi*.

6. DELLE MARCIE DI SCHERMA E DEGLI APPELLI.

Veggasi quanto fu detto al N.° 6 per la scherma di sciabola.

7. DELLE PARATE.

Per parata s'intende il movimento che fa il tiratore col ferro per portarlo a difendere la parte del corpo che è fatta mira al colpo dell'avversario. Ordinariamente la parata è accompagnata da un movimento di ritirata del corpo.

Nella scherma di spada si distinguono sei parate, cioè: di 1^a, 2^a, 3^a, 4^a, 5^a, o semicerchio, 6^a, od ottava. La parata di 3^a col pugno in 4^a si chiama come è detto innanzi parata di 3^a sopra le armi. Le parate si distinguono in semplici e composte a seconda che il ferro si porta sulla linea di difesa mediante un movimento semplice o composto, percorrendo cioè la strada più breve, oppure una strada viziosa.

Tutte le parate semplici ponno esser fatte composte e prendono allora il nome di *parate di contro*, per es. *Contro di prima, contro di seconda, contro di terza*, ecc. Le posizioni di guardia di 4^a e di 3^a equivalgono alle posizioni di parata di 4^a e 3^a perchè la linea del braccio e del ferro è la medesima. Si avverte come unica differenza che nell'eseguire la parata si stende un po' più il braccio e si gira alquanto il pugno verso la parte della parata stessa.

Ogni colpo può sempre avere due parate, la *semplice* e la *composta*; la diversità che nasce nell'usare l'una piuttosto che l'altra, consiste nel cambiamento della linea della spada dopo parato il colpo; con una parata semplice si cambia la linea primitiva, con una parata composta si ritorna sulla stessa linea. Siccome però dal cambiamento della linea dipende anche la diversità del colpo di risposta, è da questa possibilità che nasce l'importante vantaggio delle parate composte.

Le parate composte o di contro, altro non sono che movimenti circolari del ferro da sinistra a destra o viceversa, e sotto o sopra il braccio avversario, mediante i quali si cerca di parare un colpo senza cambiare la linea d'attacco. È importante di tenere il braccio disteso in tutte le parate, non solo per trovarsi più coperti e poter parare nello stesso tempo col forte della lama con maggior prontezza e flessibilità del braccio e della mano, ma anche per conoscere più facilmente la distanza che

ci divide dall'avversario, e dirigere con maggior facilità il colpo di risposta.

CAPO III.

Della linea della spada — Del giorno — Della supinazione — Della spaccata.

8. DELLA LINEA DELLA SPADA.

Nella scherma di spada uno dei principî fondamentali dell'istruzione è la linea del ferro col braccio e col corpo del tiratore mantenuta dentro confini determinati. È per noi adunque di somma importanza lo stabilire questa linea, non che i confini del nostro piano d'attacco.

Per *linea* s'intende quella direzione che deve sempre avere il ferro relativamente al braccio e al corpo di chi lo muove, non che al petto avversario.

Per *piano d'attacco* s'intende quello spazio davanti al corpo del tiratore, dentro il quale si potrà muovere convenientemente in ogni senso il ferro sì per offendere che per parare. Nel perchè di questa linea e di questo piano d'attacco, si può formare un criterio generale delle leggi che regolano l'istruzione di cui si tratta, non che dell'azione meccanica del braccio e della mano per mantenere e muovere il ferro nella linea surripetuta coi maggiori vantaggi per l'offesa e per la difesa.

È regola pertanto che la linea del ferro col corpo del tiratore dovrà esser tale per cui, la punta del ferro, il pugno e la spalla si trovino nella stessa direzione. Se con questa linea la punta del ferro sarà in direzione del petto del tiratore avversario, si avrà allora la spada dentro il piano d'attacco.

Le linee di confine del piano d'attacco saranno determinate dalla larghezza del petto del tiratore, che deve essere considerato come il bersaglio del colpo di punta. Ma nella posizione di guardia il petto non si presenta assolutamente di fronte, ma con una determinata obblività; la sua larghezza sarà quindi rappresentata dalla distanza che avranno le due linee parallele che s'immaginano tirate tangenti alla linea delle due spalle.

Colla spada in linea e dentro il piano d'attacco si può sempre parare e rispondere con prontezza e facilità. La spada che non agisce dentro questi confini, non solo lascia scoperta una maggior parte del corpo e ritarda la parata, ma allontana nello stesso tempo la punta del ferro dal bersaglio, aumentando le difficoltà per la giusta direzione del colpo.

Si è visto che la linea del ferro in relazione al corpo del tiratore, è stabilita dal trovarsi la punta nella direzione stessa del pugno e della spalla; ma siccome abbiamo due linee d'attacco, cioè una a destra, l'altra a sinistra, così s'intende che nella linea d'attacco a destra la punta e il pugno dovranno trovarsi nella direzione della spalla destra, e nella linea d'attacco a sinistra dovranno trovarsi nella direzione della spalla sinistra. Quando poi si vibra il colpo, siccome colla spaccata e collo slancio indietro del braccio sinistro, anche la spalla sinistra va portata sulla direzione destra, così si può stabilire che nel colpo vibrato, la linea del ferro sarà sempre stabilita dal trovarsi la punta, il pugno e le spalle nella medesima direzione.

Nella posizione di guardia devesi studiare di ottenere la maggiore linea del ferro, facendo agire a proposito le diverse articolazioni ed attitudini muscolari del braccio e della mano.

Si ricordi per norma che il ferro mosso per pura articolazione del pugno, senza simultaneo concorso dell'a-

vambraccio, sorte facilmente dai confini del piano d'attacco, allarga e descrive irregolari i circoli di rotazione, aumenta l'oscillazione della punta, e con essa la difficoltà per la giusta direzione del colpo; si ricordi ancora che più il braccio è piegato, tanto più larghi ed irregolari riescono i movimenti del ferro, come per l'opposto più il braccio è disteso, e tanto più riescono stretti i movimenti della spada.

Ecco pertanto stabilite quali basi fondamentali le linee ed i confini che devono regolare la scherma di punta, ed accennate in pari tempo le norme principali per la loro osservanza.

9. DEL GIORNO.

Presentare il nostro petto più o meno scoperto dal nostro ferro, si traduce con frase di scherma colle parole: *Dare maggiore o minor giorno*; come scoprire più o meno il petto avversario si traduce colla frase: *Farsi maggiore o minor giorno*.

Ora siccome quanto più è grande la parte scoperta del corpo, tanto più facile riesce la botta in quella direzione, così noi vedremo come nell'assalto si dà e si cerca questo maggior giorno, sia per invitare l'avversario ad un colpo determinato e quindi prevenirlo nell'azione, sia per facilitare a noi stessi un colpo qualunque.

Ma anche nel corso dell'istruzione, il maestro dovrà sapere far uso di questa gradazione del giorno per aumentare gradamente nell'allievo la difficoltà del colpo: dovrà quindi fargliene parola fin dal principio dell'insegnamento, ond'egli possa facilmente comprenderne l'effetto nella pratica istruzione.

10. DELLA SUPINAZIONE.

Quando per rotazione dell'avambraccio da sinistra a destra, e piegamento in basso dell'articolazione della

mano, giriamo questa in modo che il palmo sia rivolto in alto, noi avremo il pugno in posizione di supinazione. Il movimento di supinazione si eseguisce nel vibrare il colpo; esso è fatto progressivamente ed in modo da ottenerne il massimo grado nell'istante che si compie il colpo colla spaccata. La supinazione del pugno non solamente avvantaggia la giusta linea del braccio, ma per la naturale conformazione della mano, la punta del ferro, senza perdere la giusta direzione, si abbassa sensibilmente sotto la linea del pugno stesso, e la botta arriva così dall'alto in basso come a parabola, facilitando d'assai la sua entrata nella parte indifesa del petto avversario.

Il piegamento indietro delle reni, e il movimento indietro della spalla sinistra, per portarsi sulla linea della destra, giovano assai per facilitare il movimento e l'effetto della supinazione.

II. DELLA SPACCATA.

Per *spaccata* s'intende quel movimento innanzi della gamba destra e del corpo che fa il tiratore mentre vibra un colpo onde colpire l'avversario a maggior distanza possibile. È naturale che questo movimento di slancio non deve farsi se non allora che la punta del ferro trovasi già nella direzione del colpo. Uno dei difetti invece in cui facilmente si cade è quello di far precedere la spaccata alla direzione del ferro.

La *spaccata*, nel colpo di scherma, equivale allo *scatto* nell'arma da fuoco; non si scatta se l'arma non è prima ben diretta nel bersaglio, e così perchè la botta non vada fallita, non si dovrà eseguire la spaccata, se non quando la punta della spada già si trova nella giusta direzione del posto scoperto per la botta. Se la spaccata è fatta in tempo, la botta dovrà toccare un istante prima che il piede tocchi il terreno.

Valga questo ragionamento all'allievo per lo studio in generale della spaccata in relazione al colpo e per trovare la causa di tanti colpi falliti. La spaccata dev'essere naturale ed elastica, se si irrigidisce la muscolatura si aumenta la difficoltà della linea del ferro, del giusto tatto e dell'equilibrio del corpo. La lunghezza della spaccata è ordinariamente di 50 centimetri.

CAPO IV.

Del colpo di spada — Della cavazione — Dei legamenti — Delle finte.

12. DEL COLPO DI SPADA.

Il colpo offensivo della spada è uno solo, cioè: *la puntata*; questo colpo può essere vibrato tanto col pugno in quarta, quanto col pugno in terza; la maggior parte dei colpi però si tirano col pugno in quarta, perchè ne riesce più facile la direzione.

Quantunque il colpo di spada tirato da qualsiasi posizione si riduca sempre ad una così detta botta diritta, tuttavia per rapporto alla strada che percorre il ferro nel vibrarlo, i colpi si distinguono in *semplici* e *composti*.

Colpo semplice (o botta dritta) dicesi quello vibrato sulla direzione del ferro colla sola distesa del braccio senza preventivo movimento preparatorio per la sua riuscita.

Colpo composto dicesi quello in cui prima di tirare la botta si prepara il giorno con un movimento preventivo.

Il colpo semplice chiamasi anche di prima intenzione, ed il composto chiamasi anche di seconda, terza, quarta

intenzione a seconda che esso è preceduto da un solo movimento preparatorio qualunque o da una o più finte.

A seconda del movimento che lo precede, il colpo si distingue colle denominazioni seguenti:

- a) Colpo di Cavazione.
- b) » » Sforzo.
- c) » » Falso picco.
- d) » » Copertina.
- e) » » Deviamento.
- f) » » Legamento.
- g) » » Coupé.

Il colpo si distingue ancora in colpo *volante*, e *sul filo*. *Volante* se vibrato senza appoggio sul ferro dell'avversario, *sul filo* se portato con appoggio gradato e continuato sul ferro avversario.

Per rapporto alla sua direzione il colpo può anche classificarsi come segue:

Colpo *alto*, se sopra il braccio.

» *basso*, se sotto il braccio.

» *di dentro*, se sulla linea d'attacco a sinistra.

» *di fuori*, se sulla linea d'attacco a destra.

13. DELLA CAVAZIONE.

Per *cavazione* s'intende il movimento che fa il ferro per passare dall'una parte all'altra del ferro avversario. A seconda poi della forma del movimento, la cavazione si distingue in cavazione *circolare* e cavazione *angolata*. Nella pratica dell'istruzione però si dà proprio il nome di *cavazione* al colpo vibrato mediante movimento circolare attorno al braccio ed al ferro dell'avversario, ed alla cavazione angolata, si dà invece il nome di *coupé*.

La *cavazione* circolare è detta *semplice* o *controcava-*

zione (o doppia cavazione o uno, due, tre) secondo che descrive uno o più circoli attorno al braccio e al ferro dell'avversario. La *cavazione* prende il nome d'*interna* od *esterna* (di dentro o di fuori) secondo che si porta la punta del ferro nella parte interna o nell'esterna dell'avversario, ed anche *di sotto* o *di sopra*, secondo che il colpo è tirato sotto o sopra il braccio avversario. Siccome anche le botte di cavazione si riducono infine a botte diritte, così per l'esatta loro esecuzione si ricorderanno le norme generali date per quest'ultime.

14. DEI LEGAMENTI.

Il movimento circolare per il quale si trasportano i due ferri incrocicchiati ed a contatto uno dell'altro da una posizione ad un'altra, d'alto in basso o viceversa si chiama propriamente *legamento*.

Scopo del *legamento* si è quello di cambiare la linea dei ferri d'alto in basso o viceversa per scegliere quella posizione che meglio conviene per l'azione che si vuole eseguire.

Per l'esecuzione dei *legamenti*, bisogna che i ferri sieno a contatto verso il centro e che il movimento circolare del braccio sia fatto flessibile ed uniforme con quello del ferro, onde i due ferri in contatto non si staccino nel movimento.

I passaggi di posizione per mezzo di legamento sono i seguenti:

Dalla parata di 4 ^a	Legamento in 2 ^a e 6 ^a
» 6 ^a e 2 ^a »	4 ^a
» 3 ^a »	5 ^a e 1 ^a
» 5 ^a e 1 ^a »	3 ^a

15. DELLE FINTE.

Vedi quanto è detto al N.º 12, Scherma di sciabola.

CAPO V.

**Della botta diritta — Del coupé — Della fianconata
Degli sforzi — Del falso picco.****16. DELLA BOTTA DIRITTA.**

Siccome ogni colpo, sia poi semplice o composto, si riduce sempre ad una botta diritta, appare per sè chiara l'importanza di questa parte d'istruzione, le di cui norme serviranno sempre come base per l'esecuzione d'ogni colpo. Coll'osservanza pertanto di tutte le regole stabilite per la linea del ferro, il Maestro insegnerà ad eseguire la botta diritta da ogni posizione di guardia o d'attacco, dividendo per le prime volte ogni colpo in due movimenti distinti, cioè: la distesa del braccio come primo movimento, e la spaccata come secondo.

Da ogni posizione di guardia, di parata o d'attacco, si può tirare la botta diritta. Per l'esecuzione di questo colpo bisogna che la punta del nostro ferro si trovi in direzione della parte scoperta, e possa toccare la botta senza incontrare il ferro avversario.

Sarà pertanto in questi principi d'istruzione nei quali si dovrà esigere gradatamente la più rigorosa esecuzione; dove s'insegnerà l'effetto della supinazione e della azione delle dita sulla direzione della punta della spada; dove si farà rilevare i difetti in cui più facilmente si cade, o per avere il ferro abbandonato, o troppo duro ed angolato nel pugno; sarà in questi preliminari dove s'insegnerà ad accompagnare coll'occhio la punta del ferro fin sul posto fissato per la botta, e ad assicurarsi del

ferro avversario colla giusta linea del ferro che vibra il colpo, e finalmente dove si metteranno le radici di quell'abitudine di precisione in ogni movimento che diventerà col tempo una forza abituale nel tiratore.

17. DEL COUPÉ O CAVAZIONE ANGOLATA.

Il colpo tirato d'alto in basso a guisa di parabola mediante movimento d'avambraccio, chiamasi *coupé*. Il movimento del ferro per l'esecuzione del *coupé* è consimile a quello, che si vedrà più avanti, per lo *sforzo*, colla sola differenza che, invece che lo *sforzo* è fatto per colpire il ferro avversario onde deviarlo dalla linea d'attacco o disarmarlo, il *coupé* è invece fatto per cavare il ferro in linea angolata, e dirigere il colpo d'alto in basso a forma di parabola. Il *coupé* si può eseguire:

- 1.º Dalla posizione d'attacco di 3ª o 4ª coll'avversario in 4ª o 3ª.
- 2.º » di parata di 3ª o 4ª sulla resistenza del ferro avversario.
- 3.º » di 3ª o 4ª dopo un falso picco con effetto marcato.
- 4.º » di rovescio dalla parata in 1ª.

Il movimento per il *coupé* dev'essere eseguito colla massima elasticità del braccio e della mano. In questo colpo, più che in ogn'altro, se la spaccata è fatta prima che il ferro termini la parabola, e che la punta non sia quindi in direzione del posto da toccare, è impossibile che la botta riesca giusta.

18. DELLA FIANCONATA.

La *fianconata* è un colpo tirato di fianco nella posizione del ferro avversario in linea di 4ª, passando col

nostro ferro in fuori e sotto il suo braccio. La fianconata può esser *volante* e di *legamento*. Allorquando dalla parata di 4^a, con contatto resistente dei due ferri, s'incrocicchia il ferro avversario sul doppio debole, e con movimento circolare d'alto in basso avanzando si vibra il colpo sotto il braccio, la *fianconata* si chiama di *legamento*. Allorquando dalla stessa parata, che si sente resistente abbastanza per seguire il nostro ferro nel distacco, si vibra lo stesso colpo abbandonando il contatto del ferro avversario, la *fianconata* si chiama *volante*. Nella *fianconata volante* la botta è portata col pugno in seconda sotto il braccio destro avversario. Nella *fianconata di legamento* la botta è portata col pugno in quarta al centro del petto avversario.

19. DEGLI SFORZI.

Per *sforzo* s'intende quel colpo che si vibra con forza sul ferro avversario allo scopo di levarlo di mano, o di sviarlo dalla sua direzione. Nel primo caso lo *sforzo* chiamasi di *disarmo*, e nel secondo caso, di *deviamento*. Pel *disarmo* il ferro avversario riceve l'urto della parte opposta dell'apertura della mano, e viceversa per quella di *deviamento*. Lo *sforzo* si distingue in *semplice* e *composto*, o di cambiamento.

Si chiama *semplice*, quello per la cui esecuzione non cambia la posizione del ferro che lo eseguisce, di *cambiamento* invece se cambia di posizione. Da ogni posizione di guardia o di parata si può eseguire lo sforzo, ogniquale volta concorrono gli estremi necessari, per la sua riuscita.

Si potrà fare lo *sforzo* ogniquale volta il ferro avversario si troverà in linea con una certa resistenza sia per una finta, sia per una posizione d'attacco, oppure quando per un colpo tirato presenterà una sensibile resistenza sulla parata.

Lo *sforzo* va sempre eseguito per movimento d'avambraccio, e alzando molto il ferro onde ottenere maggior slancio ed elasticità nel movimento, veder meglio le mosse del ferro avversario, ed esser meglio preparati ad un colpo di *coupé* nel caso si presenti il giorno. Perchè l'effetto dello *sforzo* riesca con maggior vantaggio, è anche necessario che i due ferri s'incontrino nel forte; in questo modo si otterrà inoltre il deviamiento di tutto il braccio, si otterrà una resistenza che faciliterà la fermata del nostro ferro, e siccome i due ferri si dovranno trovare incrociati alla medesima lunghezza, si aumenterà anche nell'avversario la difficoltà di cavare in tempo sul movimento.

Gli sforzi di cambiamento sono determinati come nel seguente specchio:

Dalla posizione di 4 ^a sforzo di cambiam., in 3 ^a o vicev.			
»	2 ^a	»	3 ^a bassa
»	5 ^a	»	2 ^a
»	1 ^a	»	4 ^a

Lo sforzo di cambiamento in 3^a o 4^a può farsi di *contro* o di *coupé*.

20. DEL FALSO PICCO.

Un colpo consimile allo sforzo, ma in gradazione assai minore, fatto allo scopo di deviare il ferro avversario dalla linea d'attacco, per farsi il giorno ad una botta diritta o di cavazione, si chiama *falso picco*.

Sul *falso picco* si può tirare il colpo di prima intenzione ed anche di seconda e terza intenzione a seconda che il colpo succede istantaneamente al movimento del falso picco, oppure dopo un arresto, per approfittare del giorno lasciato dalla parata eseguita dall'avversario.

Da qualunque posizione si può eseguire il *falso picco*,

si adopera però particolarmente e con migliore riuscita dalle posizioni di 3^a e 4^a.

CAPO VI.

Della copertina — Della botta sul filo — Della botta di cartoccio — Della botta di 3^a volante — Della botta di tempo — Della botta di rimessa.

21. DELLA COPERTINA.

Si chiama *copertina* quel leggiero appoggio con gradazione del ferro che dalle posizioni di 3^a e 4^a si fa sul ferro avversario per deviarlo dalla direzione della linea d'attacco, onde trovare il giorno per una botta diritta.

La copertina si adopera anche per il tatto del ferro onde applicare l'azione a seconda della maggiore o minore flessibilità o rigidità del ferro avversario. Il movimento per deviare il ferro dalla linea d'attacco nelle posizioni di *seconda* o di *mezzo cerchio*, corrispondente nel suo effetto alla *copertina*, chiamasi di *deviamento*.

La *copertina* fatta imprevista e con leggerissimo appoggio, dà generalmente per effetto una botta di prima intenzione; la *copertina* ripetuta e più sentita dà generalmente per effetto una botta di 2^a ed anche di 3^a intenzione. Nell'esecuzione della *copertina* bisogna curare di scostare il meno possibile la punta della spada dalla linea d'attacco.

22. DELLA BOTTA SUL FILO.

Quando strisciando il ferro sul ferro avversario lo si devia dalla linea d'attacco con una pressione gradata, e contemporaneamente si vibra un colpo, questo prende il nome di *botta sul filo*.

Per l'esecuzione di questo colpo è necessario trovare una certa resistenza sul ferro avversario. La *botta sul filo* può essere di prima e di seconda intenzione; le botte sul filo si ponno eseguire da tutte le posizioni, ma più facilmente dalle posizioni di 3^a e 4^a.

23. DELLA BOTTA DI CARTOCCIO.

Quando a vece di parare col ferro una botta alta di fuori, la si para abbassando velocemente il corpo, e nello stesso tempo si vibra un colpo col pugno in seconda, questo si chiama dalla posizione del tiratore, *botta di cartoccio*. L'abbassata del corpo si fa nel seguente modo: si stende la gamba sinistra indietro, e piegando il ginocchio destro si abbassa nello stesso tempo il busto quanto più è possibile in avanti; contemporaneamente si stende innanzi il braccio destro, per vibrare la botta, e si appoggia la mano sinistra a terra a sostegno del corpo.

24. BOTTA DI 3^a VOLANTE.

Quando con una abbassata (sparizione) del corpo contemporanea alla parata si para una botta alta, e nel tempo che l'avversario è ancora in posizione di spaccata, gli si vibra un colpo sotto il braccio, questo colpo prende il nome di *botta di 3^a volante*.

25. DELLA BOTTA DI TEMPO.

Vedi quanto è detto al N.º 16 per la scherma di sciabola, colla sola differenza che non si fa l'ultima distinzione, perchè i colpi di spada sono tutti di punta.

26. DELLA BOTTA DI RIMESSA.

Vedi quanto è detto al N.º 17 della scherma di sciabola.

CAPO VII.

Dell' attacco — Del tatto del ferro — Della forza morale e della forza d'istinto — Della lezione d'assalto — Dell'assalto.

27. DELL'ATTACCO.

Vedi quanto è detto nella scherma di sciabola al N. 18. Gli attacchi si eseguono dalle posizioni di 4ª, 3ª, 2ª, 1ª, 5ª (o semicerchio); in massima si devono preferire quelle di 3ª e 4ª, perchè più in linea, e più coprenti.

28. DEL TATTO DEL FERRO.

Per la miglior riuscita dell'attacco, diventa indispensabile lo studio del *tatto del ferro*.

Il ferro può esser tenuto dalla mano del tiratore con maggiore o minor forza e con maggiore o minore elasticità del braccio e della mano. In ragione di questa differente forza ed elasticità, quando nell'attacco i due

ferri si tastano, si avrà la sensazione di una maggiore o minore resistenza dell'un ferro contro l'altro. Questa sensazione si chiama in linguaggio di scherma *tatto del ferro*. Ora siccome dalla gradazione di resistenza del ferro, nasce l'istinto, la facilità e la convenienza di un dato movimento, e di un dato colpo piuttosto che di un altro, e siccome su questi effetti si può studiare l'intenzione dell'avversario, così è facile il comprendere di quanta importanza potrà essere lo studio ragionato del *tatto del ferro*.

Curerà quindi il Maestro in tutto il corso dell'istruzione di presentare il ferro con gradazione di resistenza, onde l'allievo possa formarsi un criterio ragionato, per sentire ed applicare con vantaggio nei diversi esercizi e nell'assalto il *tatto del ferro*. Per studiare il *tatto del ferro* servono principalmente la *copertina* ed il *falso picco*.

29. DELL'AZIONE MORALE E DELLA FORZA D'ISTINTO.

Veggasi quanto fu detto al N.º 19 della scherma di sciabola.

30. DELLA LEZIONE D'ASSALTO.

Veggasi quanto fu detto al N.º 20 della scherma di sciabola.

31. DELL'ASSALTO.

Veggasi quanto fu detto al N.º 21 della scherma di sciabola.

N.° 1

N.° 2

N.° 3

N.° 4

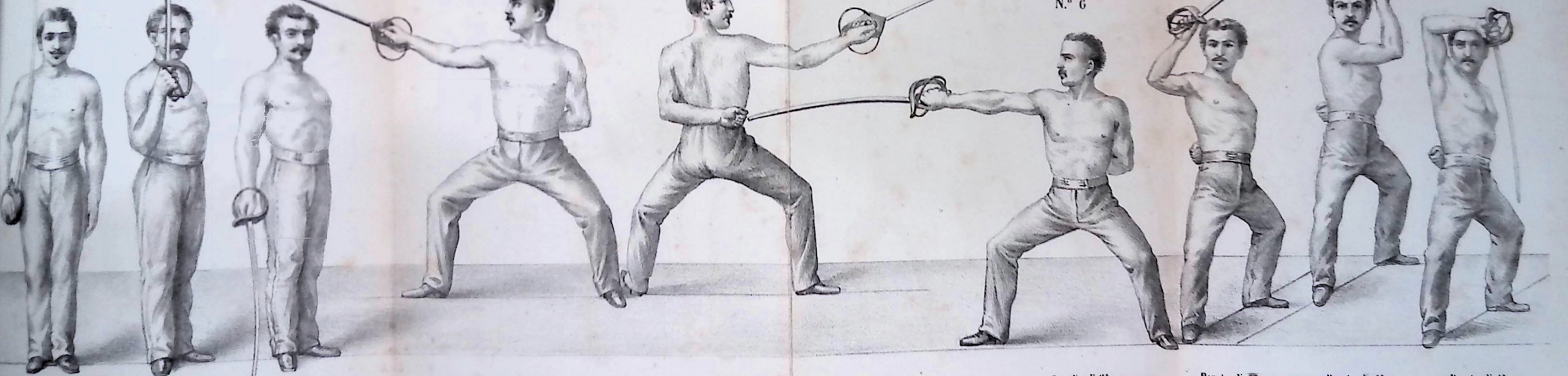
N.° 5

N.° 6

N.° 7

N.° 8

N.° 9



Attenti

Presentat-Sciabi

Saluto

Guardia di 3ª

Guardia di 4ª

Guardia di 2ª

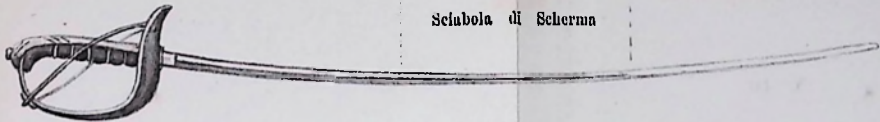
Parata di 5ª

Parata di 6ª

Parata di 1ª

Bigoni, di.

Sciabola di Scherma



N.º 10



Parata di 2º

N.º 11



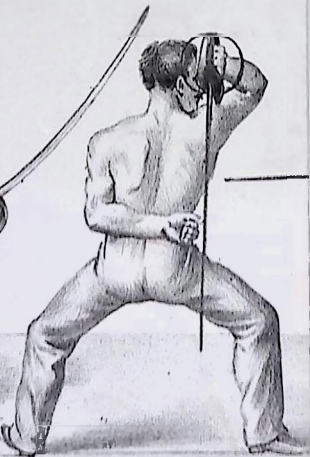
Parata di 3ª bassa

N.º 12



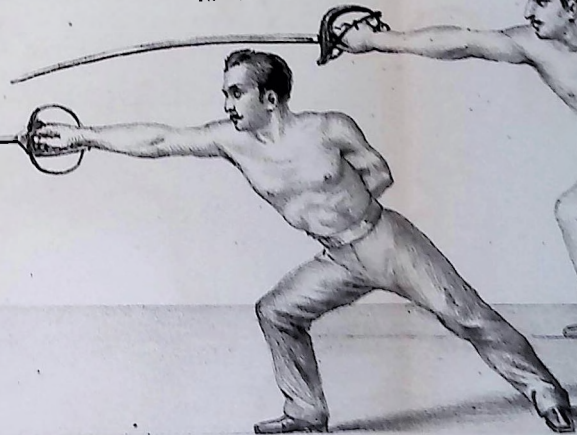
Parata di 4ª bassa

N.º 13



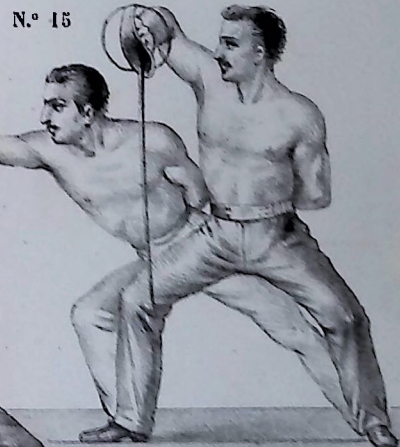
Parata di 7ª

N.º 14

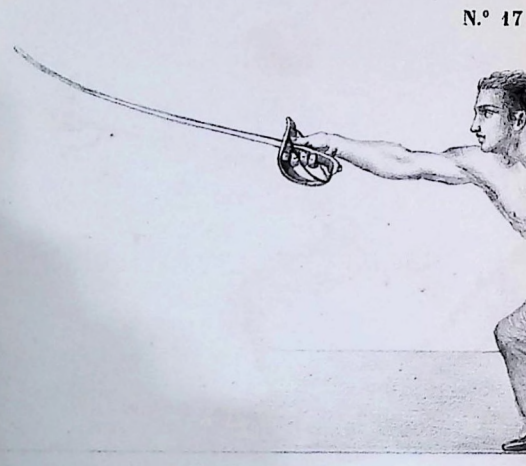


Finla puntata

N.º 16

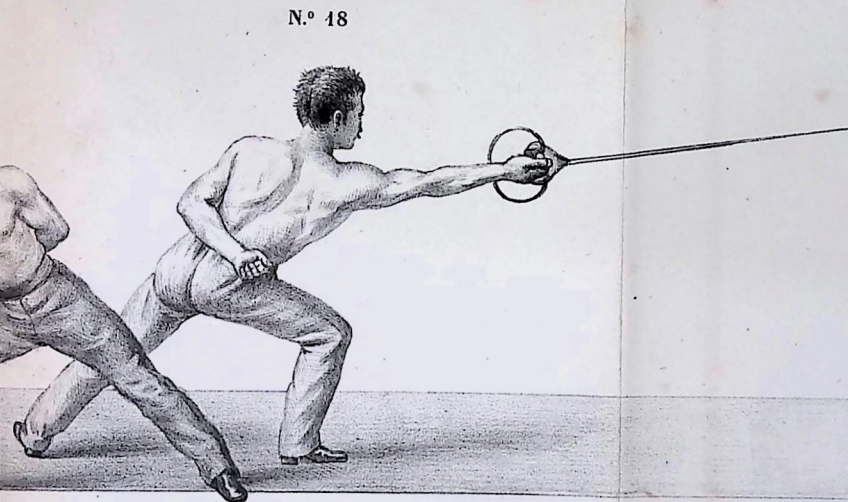


Primo e secondo movimento
del molliello di testa da sinistra



Terzo movimento del molinello di testa
da destra e da sinistra

MILANO, LIT. G. BAROFFIO, VIA DELLA SALA, 6



Primo movimento del molinello di testa da destra
" " " di figura da sinistra
Terzo " " " da destra



Secondo movimento del molinello
di testa da destra



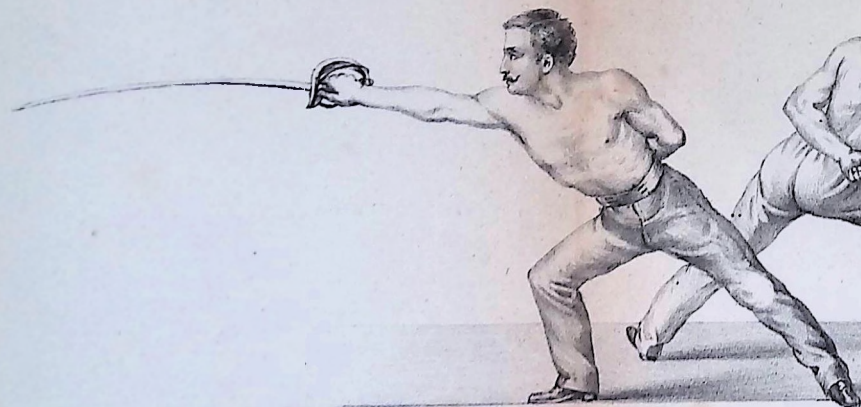
Secondo movimento del molinello
di figura da sinistra



Secondo movimento del molinello
di figura da destra

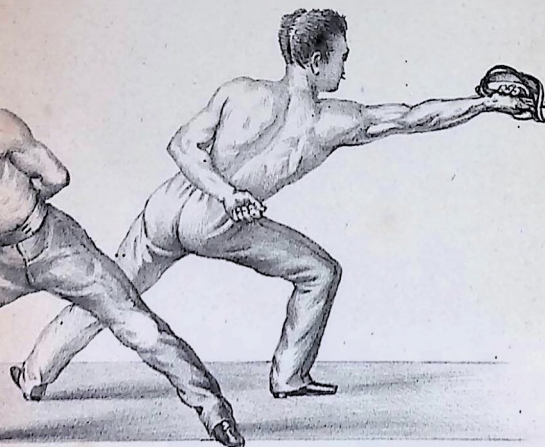
TAVOLA III

N.° 22



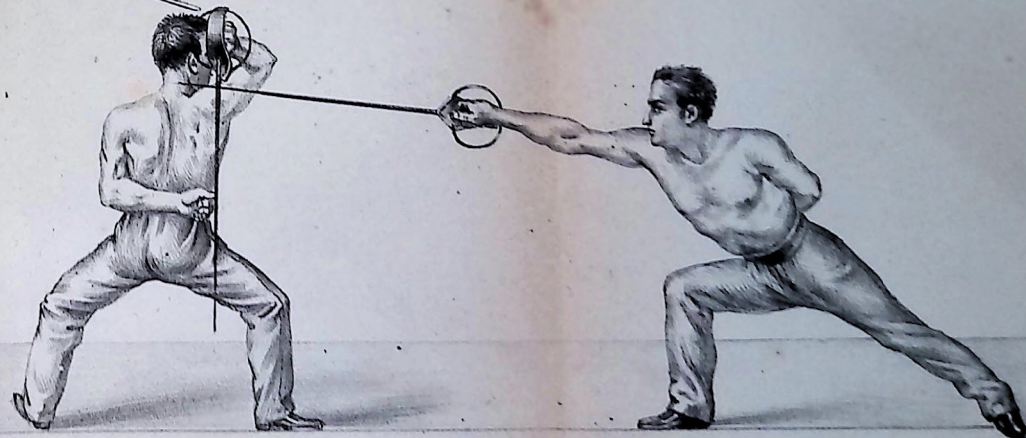
Terzo movimento del molinello
di montante da sinistra

N.° 23



Terzo movimento del molinello
di montante da destra

N.° 24

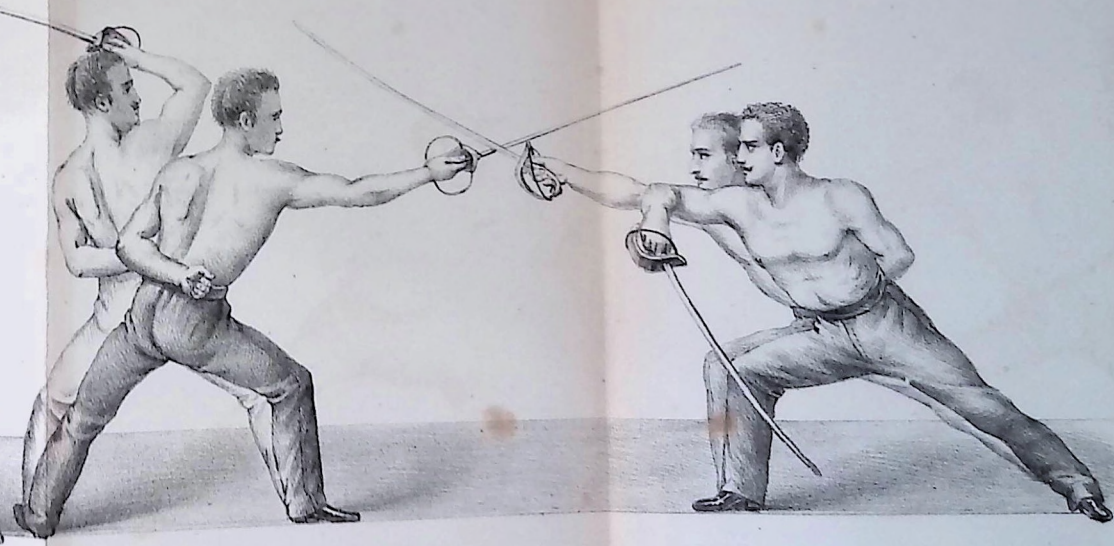
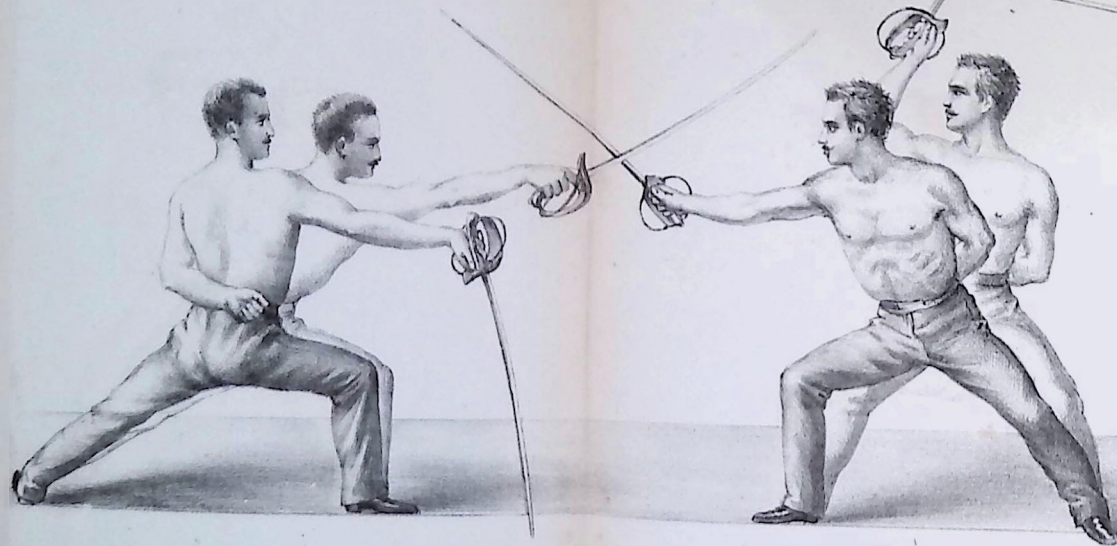


Parata di 7^a

Posizione di spaccata

N.º 25

N.º 26



Effetto dello sforzo

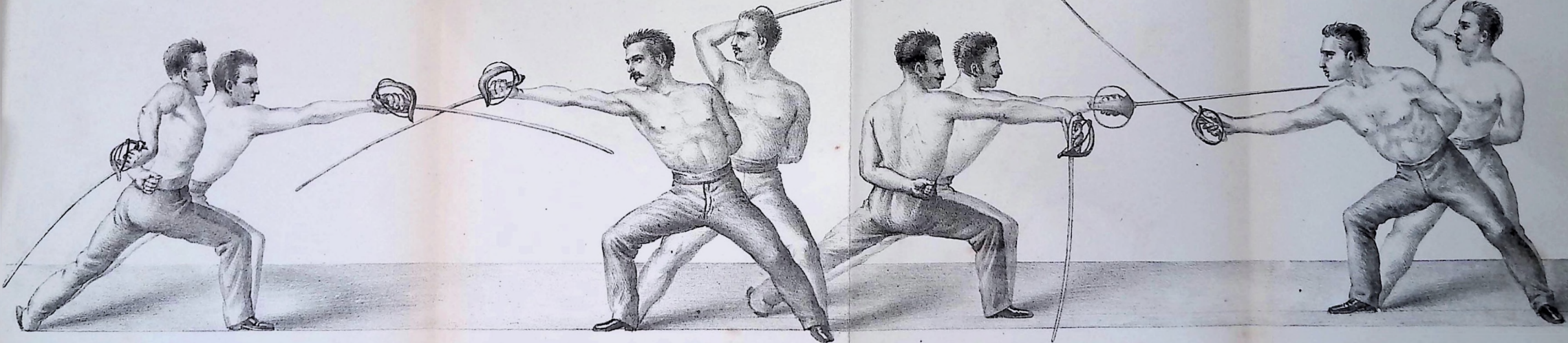
Sforzo di cambiamento dalla posizione di 5ª

Sforzo di cambiamento dalla posizione di 0ª

Effetto dello sforzo

N.º 27

N.º 28



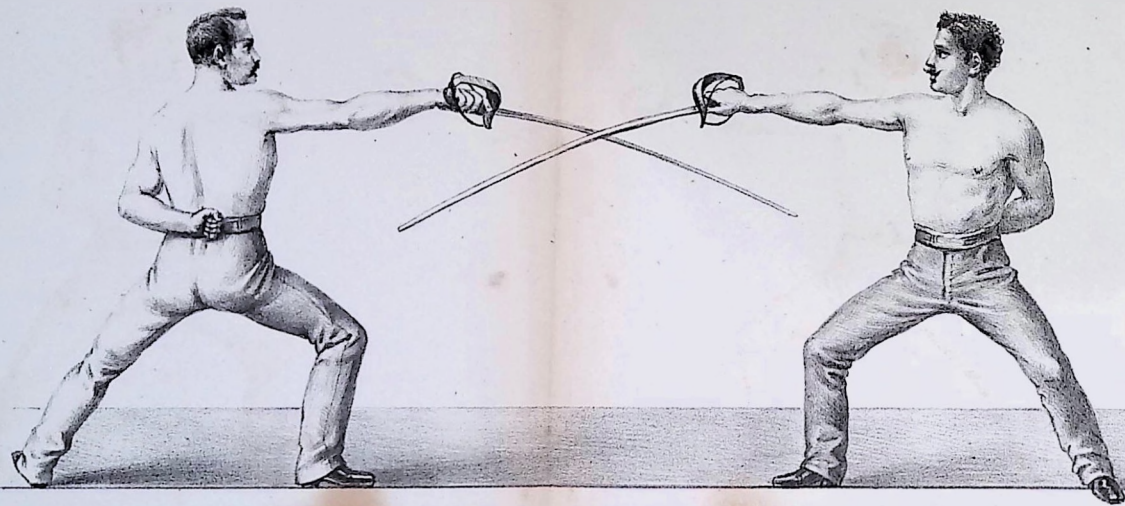
Effetto dello sforzo

Sforzo di mezzo cerchio

Effetto dello sforzo

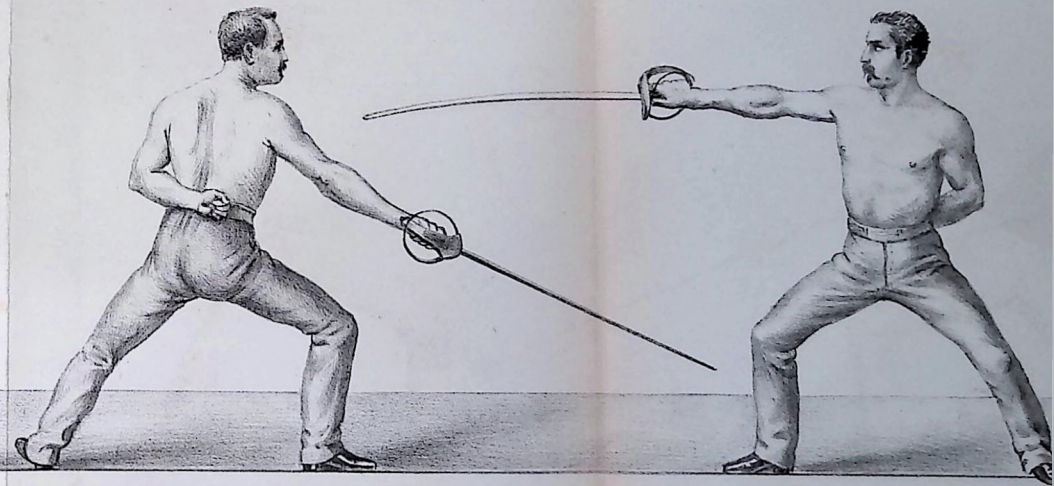
Sforzo di 4ª bassa

N.° 29



Attacco materialo

N.° 30



Attacco d'invilo



PARTE SECONDA

ISTRUZIONE PRATICA

CAPO VIII.

Posizione: — Di riposo — Di attenti colla spada al fianco — Di attenti colla spada alla mano — Di guardia in 3^a e 4^a.

32. POSIZIONE DI RIPOSO.

Il corpo in presenza col piede destro avanti 20 centimetri circa dal sinistro, la spada davanti al corpo, impugnata sotto la coccia colla punta in alto, la lama appoggiata al braccio sinistro, l'impugnatura all'inguine sinistro, la mano sinistra sopra la destra quasi a sostegno.

33. POSIZIONE DI ATTENTI COLLA SPADA AL FIANCO.

I piedi riuniti coi talloni sulla medesima linea, il corpo in presenza, il braccio destro disteso senza rigidezza lungo il fianco destro, la spada, impugnata sotto la coccia dalla mano sinistra, lungo il fianco sinistro, coll'impugnatura alquanto inclinata avanti, vicino ed all'altezza del fianco.

34. POSIZIONE DI ATTENTI COLLA SPADA ALLA MANO.

Corpo di fianco, sguardo rivolto in avanti, braccio destro disteso in avanti, colla spada impugnata nel modo prescritto e capovolta colla punta in direzione del piede destro e un palmo circa distante da terra, il braccio sinistro naturalmente disteso lungo il fianco sinistro.

35. POSIZIONE DI GUARDIA DI 3^a E 4^a.

Dalla posizione di *attenti colla spada al fianco sinistro*, mediante un quarto di giro a sinistra si mette in posizione di fianco col piede destro in direzione perpendicolare del sinistro, i due talloni vicini.

Il comando per questo movimento è:

Per fianco sinistro — sinistr.

Da questa posizione preparatoria si fa quindi prendere per le prime volte quella di guardia di 4^a con cinque movimenti staccati coi comandi:

Uno — Due — Tre — Quattro — Cinque.

Al comando: *Uno*:

Con un movimento circolare dall'alto in basso si stende il braccio destro in avanti, la mano distesa col palmo rivolto in alto. Questo movimento chiamasi propriamente atto d'invito (fig. 1).

Due:

Con movimento circolare del braccio destro dall'avanti indietro si porta la mano destra all'elsa della spada e s'impugna nel modo prescritto.

Tre:

Quasi fingendo di estrarre la lama dal fodero, sollevando contemporaneamente le mani e lasciando scorrere in pari tempo il ferro tra il pollice e l'indice della mano sinistra fin quasi all'estremità della lama, si porta la spada

in posizione orizzontale sopra la testa, l'impugnatura avanti, la punta indietro; la mano destra tiene impugnata la spada nel modo stabilito, la mano sinistra colla palma rivolta a destra e le dita distese, sostiene la lama tra il pollice e l'indice.

Quattro:

La mano sinistra abbandona la lama e girando *la palma* in avanti resta dove si trova. La destra porta la spada davanti il corpo col braccio quasi disteso, il pugno colla palma rivolta in alto all'altezza del mento, la punta della spada all'altezza della testa, pugno e punta in direzione della spalla sinistra, gomito rientrante (fig. 3).

Cinque:

Piegando le ginocchia e portando il piede destro avanti 50 cent. del sinistro e nella stessa direzione si spacca col corpo equilibrato e senza rigidità. Dopo imparato a mettersi in guardia in cinque movimenti, si riuniscono il primo col secondo e il quarto col quinto, e si mette in guardia in tre movimenti; riunendo quindi il primo col secondo e col terzo, e il quarto col quinto, si mette in guardia in due movimenti; finalmente si mette in guardia in un tempo solo col comando:

In guardia.

In questo caso la parola *in* serve di comando di prevenzione, e *guardia* di esecuzione.

Anche dalla posizione di *attenti colla spada alla mano*, si mette in guardia in due tempi ed anche in un tempo solo collo stesso comando *In-guardia*.

Per mettersi in guardia in due tempi, al comando *in* si porta la spada alla posizione come quella di *presentat sciabl* e la mano sinistra sopra la testa nel modo già spiegato: al comando *guardia* si stende il braccio destro in avanti colla spada in linea della spalla sinistra come al quarto movimento sopra spiegato, e contemporaneamente si spacca.

Per mettersi in guardia in un tempo solo si riuniscono i diversi movimenti, e allora la prima parte del comando *in* serve di prevenzione, e la seconda parte, *guardia*, di esecuzione.

Se dalla posizione di guardia in 4^a, mediante un giro d'avambraccio da destra a sinistra si volge il pugno destro colla palma in basso e contemporaneamente si porta il braccio ed il ferro in linea della spalla destra, la posizione che si ottiene chiamasi di 3^a.

CAPO IX.

Parate di terza — Di quarta — Di seconda — Di quinta — Di prima — Parate marciando.

36. DALLA GUARDIA DI 4^a, parata di 3^a.

Si porta il braccio ed il ferro da sinistra a destra, conservando la stessa altezza e si gira contemporaneamente il pugno colla palma rivolta a terra, il gomito rientrante. Se si porta il braccio ed il ferro sulla linea della spalla destra senza girare il pugno, allora si ha la *parata di 3^a sopra le armi*.

Dalla guardia di 3^a, portando colle stesse norme il braccio ed il ferro sulla linea della spalla sinistra, si ha la posizione della *parata di 4^a*.

37. DELLA PARATA DI 4^a, parata di 2^a.

Con movimento semicircolare dall'alto in basso e da sinistra a destra, e con simultanea rotazione del pugno e dell'avambraccio, si porta il ferro colla punta verso

terra nella direzione del fianco destro, coll'impugnatura all'altezza della mammella destra, la punta all'altezza e in direzione del ginocchio destro, il braccio piegato ad angolo retto col gomito all'altezza della spalla, la palma rivolta verso terra. Il movimento si principia con leggiera alzata del pugno.

38. DALLA PARATA DI 3^a SOPRA LE ARMI,
E DALLA PARATA DI 4^a, parata di 5^a.

Stendendo alquanto il braccio e aumentando la supinazione della mano, si abbassa la punta della spada fino all'altezza circa del fianco, in pari tempo piegando le reni e con movimento di semicerchio d'alto in basso e da destra a sinistra si porta il ferro sulla linea del fianco sinistro colla punta all'altezza e in direzione della spalla sinistra (fig. 5).

39. DALLA PARATA DI 2^a, parata di 1^a.

Alzando e piegando il braccio destro si porta il pugno all'altezza e quattro dita avanti della testa in direzione della spalla sinistra, la punta della spada all'altezza circa, e in direzione del ginocchio sinistro. Lo sguardo passa sotto l'avambraccio che resta parallelo alla fronte (fig. 6).

40. DALLA PARATA DI 2^a, parata di 3^a, 4^a e 5^a.

Per le parate di 3^a e 4^a stendendo alquanto il braccio e contemporaneamente girando il pugno colla palma in alto si solleva la punta della spada e si porta il braccio ed il ferro in posizione di 3^a o di 4^a, come sarà comandato.

Per la parata di 5^a cogli stessi movimenti del braccio

e del pugno, senza cambiare la direzione della lama, si porta braccio e ferro in posizione di 5^a.

Nel passaggio da una parata all'altra si avvertirà di stringere il mignolo contro l'impugnatura, onde anche la punta della spada percorra sempre la strada senza oscillazione in direzione del pugno e dell'avambraccio.

Per l'esercitazione del passaggio da una parata all'altra si fanno eseguire prima i passaggi più facili, come sono quelli dalla 3^a alla 4^a, dalla 4^a alla 2^a, dalla 3^a al mezzo cerchio, dalla 2^a alla 1^a, e viceversa.

41. PARATE MARCIANDO.

Quando l'allievo saprà fare tutte le parate semplici da piè fermo, lo si eserciterà ad eseguirle marciando. Per questa esercitazione si dà il comando preventivo della marcia che si deve eseguire, e quindi il comando della parata. Per esempio :

Un passo avanti (o indietro o passo doppio indietro) e *quarta* o *terza*, o *seconda*, o *prima*, ecc.

Nel passo avanti, nel passo doppio e nel salto indietro, si eseguisce la parata indicata nel momento che si sta per posare a terra il piede destro; nel passo indietro si eseguisce la parata nel tempo che si sta per posare a terra il piede sinistro.

CAPO X.

Botta diritta dalle posizioni: — Di quarta — Di terza — Di seconda — Di quinta — Di prima — Parate composte — Cavazioni — Legamenti.

**42. BOTTA DIRITTA DALLE POSIZIONI DI QUARTA
E TERZA SOPRA LE ARMI.**

Ogni *colpo* si eseguisce per le prime volte in due movimenti: stendere il braccio il primo, spaccarsi il secondo.

Per l'esecuzione del primo movimento, il comando è: *stendere il braccio* (o allungare il braccio). Per l'esecuzione del secondo movimento, il comando è: *partire* o (spaccata).

Dalla posizione di quarta e terza. — *Botta diritta.*

Al comando *allungare il braccio*, aumentando gradatamente la supinazione della mano e piegando le reni in dentro, si stende il braccio destro innanzi, e avanzando contemporaneamente il corpo, si porta la punta del ferro in direzione del petto del Maestro. Il braccio sinistro si stende in pari tempo indietro abbassandosi nella direzione delle spalle, colla palma della mano rivolta in alto.

Al comando *partire*, sempre aumentando la supinazione della mano e il piegamento delle reni, si spacca portando la punta della spada nel posto fissato sul petto del maestro.

Si ricordi che il colpo deve arrivare d'alto in basso a forma di parabola, e che lo stendersi della gamba sinistra, nel momento che si dirige il colpo, gioverà assai per l'esatta sua esecuzione.

La spaccata non preceda il colpo, ma questo arrivi invece al petto un istante prima che il piede destro tocchi a terra. Non abbassare il pugno, non abbandonare il ferro dopo la botta, non appoggiare troppo il ferro sul ferro del Maestro.

L'esecuzione della botta diritta dalla posizione di *terza sopra le armi*, è simile a quella per la botta diritta dalla *posizione di quarta*.

Per l'esecuzione della botta dalla posizione di quarta, il Maestro attacca in terza, e viceversa per la botta dalla *posizione di quarta*.

13. BOTTA DIRITTA DALLA POSIZIONE DI SECONDA ED OTTAVA.

Al comando *allungare il braccio*, alzando e stendendo il braccio senza cambiare la posizione della mano si porta il ferro nella direzione del petto del Maestro, e sotto il suo braccio accompagnando il movimento coll'avanzata del corpo. Al comando *partire*, si spacca colle stesse norme ed avvertenze sopra ripetute.

Nel portare il ferro sulla direzione del colpo, si avverta di tener la direzione della punta della spada quattro dita più bassa del vero posto da colpire, perchè colla spaccata la punta tende ad alzarsi naturalmente per la maggior pressione del pollice nella distesa del braccio.

L'esecuzione della botta diritta dalla posizione di seconda col pugno in quarta, è simile a quella eseguita dalla posizione di quarta. Per l'esecuzione della botta di seconda col pugno in terza, il Maestro attacca *in quinta*, per quella col pugno in quarta, attacca *in seconda*.

14. BOTTA DIRITTA DALLA POSIZIONE DI QUINTA.

Per l'esecuzione di questo colpo servono le norme date per la botta diritta dalla posizione di seconda. Si

avverta di curare maggiormente la direzione del ferro, perchè in causa della posizione in cui si trova il braccio, dovendo il ferro percorrere una strada più lunga, riesce più difficile il dirigerne la punta. Il Maestro attacca *in sesta*.

45. BOTTA DIRITTA DALLA POSIZIONE DI PRIMA.

Le norme date per l'esecuzione della botta dalla posizione di seconda servono per quella dalla posizione di prima. Si avrà l'avvertenza di curare maggiormente la direzione del ferro, dovendo esso percorrere una strada più lunga per portarsi in direzione del posto da colpire: per l'esecuzione di questa botta, il Maestro attacca *in terza*.

Tutti i colpi eseguiti con due movimenti sono progressivamente eseguiti in un tempo solo, e quindi ripetuti di seguito, passando da una posizione all'altra per mezzo di parate semplici.

46. PARATE COMPOSTE.

Insegnato all'allievo il movimento materiale che deve fare il braccio ed il ferro nell'esecuzione della parata composta, il Maestro dagli attacchi di terza, quarta, quinta e seconda, eseguisce delle botte semplici o di cavazione, e l'allievo para con parate composte.

Gli esercizi sono poi gradatamente complicati col far seguire alla parata una botta di prima o di seconda intenzione, cercando a poco a poco di perfezionare il movimento e di ottenere un'esecuzione facile, pronta, elastica, e veloce.

47. CAVAZIONE.

Insegnato all'allievo il movimento materiale del braccio e del ferro per eseguire le *cavazioni* dagli attacchi di

quarta, terza e seconda, lo si esercita nelle *cavazioni semplici*, e quindi nelle *composte*, susseguite dalla relativa botta finale: progressivamente si complicano gli esercizi, facendo seguire alla botta di cavazione una parata semplice ed una botta di prima, e poi di seconda intenzione, poscia una parata composta ed una botta di prima o di seconda intenzione, e così di seguito e sempre collo scopo di precisare il movimento di cavazione e la botta relativa.

Per le prime volte che si fanno eseguire le *cavazioni*, si fa marcare all'allievo un distacco tra il movimento di cavazione e la botta finale per poter meglio correggere e precisarne l'esecuzione: il Maestro dà pure per le prime volte maggior giorno per la botta, restringendolo di mano in mano che l'allievo perfeziona il movimento di cavazione.

48. LEGAMENTI.

Insegnato all'allievo il movimento materiale del braccio e del ferro per l'esecuzione del *legamento*, il maestro gli farà eseguire tutti i *legamenti* diversi con apposite esercitazioni.

Per gli esercizi di *legamento* il maestro dall'attacco di 3^a e 4^a tira una botta diritta, e l'allievo fa la parata corrispondente e quindi il *legamento*.

Quando l'allievo avrà imparato ad eseguire i *legamenti* da tutte le parate, lo si eserciterà ad eseguirli anche dopo due o più parate, cercando a poco a poco che il *legamento* succeda alla parata senza interruzione, e quasi come seconda parte della parata stessa.

Gli esercizi poi saranno complicati gradatamente col far seguire al *legamento* una botta diritta, e progressivamente col far seguire al *legamento* una finta e poi la botta.

CAPO XI.

Finte — Sforzi — Botta di falso picco — Botta di coupé — Copertina — Botta sul filo — Botta di fianconata.

49. FINTE.

Rammentate all'allievo tutte le caratteristiche che deve avere la *finta* per ottenere lo scopo che si prefigge, si esercita l'allievo nella materiale esecuzione, facendogli ripetere tutte le botte precedute da una *finta* e poi da due.

Gli esercizi sono gradamente complicati e nello stesso esercizio si ripetono più *finte*, per ottenere la maggior facilità e naturalezza nella loro esecuzione.

50. SFORZI.

S'insegna innanzi tutto all'allievo il movimento materiale del braccio e del ferro per l'esecuzione dello *sforzo*, quindi lo si esercita prima negli sforzi semplici, e poi in quelli di cambiamento.

Per l'esercitazione degli *sforzi* semplici il Maestro, dalle posizioni di terza, quarta e seconda, fa eseguire lo *sforzo* dall'allievo, presentandogli per le prime volte il ferro nel modo il più opportuno per una facile esecuzione. Imparata l'esecuzione dello *sforzo*, si fa seguire l'azione da una botta di prima e poi di seconda intenzione, e progressivamente si complica l'esercizio in modo da far ripetere più *sforzi* dalle diverse posizioni surripetute.

Dopo gli *sforzi semplici* s'insegnano quelli di *cambia-*

mento, a norma dello specchio indicato nella parte teorica, N.º 19.

Insegnati partitamente anche i diversi *sforzi di cambiamento*, si fanno ripetere all'allievo con particolari esercizi, facendo seguire allo *sforzo* una botta di prima e progressivamente di seconda intenzione.

Le esercitazioni sono quindi gradatamente complicate in modo da far ripetere nello stesso esercizio i diversi *sforzi* tanto semplici che di cambiamento, curando sempre di precisarne l'esecuzione e ritrarre dallo *sforzo* tutti i vantaggi sulla padronanza del ferro.

51. BOTTA DI FALSO PICCO.

Per la *botta di falso picco* s'insegna innanzi tutto l'esecuzione del *falso picco* con quella giusta gradazione di forza, che deve essere consentanea al suo scopo. S'insegna quindi a far seguire al *falso picco* la *botta* di prima o di seconda intenzione, ripetendo gli esercizi delle botte diritte dalle posizioni di terza e quarta.

In queste esercitazioni dovrà il Maestro saper dare il ferro con quella opportuna gradazione di resistenza, per cui l'allievo possa imparare ad applicare al *falso picco* la forza corrispondente allo scopo che vuol raggiungere, studiando in pari tempo il tatto per conoscere la resistenza del ferro avversario.

52. BOTTA DI COUPÉ.

Il movimento del ferro per l'esecuzione del *coupé* è consimile di quello spiegato per lo *sforzo*, colla sola differenza che invece che lo *sforzo* è fatto per colpire il ferro avversario onde deviarlo dalla linea d'attacco o disarmarlo, il *coupé* è invece fatto per cavare il ferro in linea angolata, e dirigere il colpo d'alto in basso a forma di parabola. Il *coupé* si può eseguire:

1.º Dalla posizione di attacco di 3ª o 4ª coll'avversario in 4ª o 3ª.

2.º Dalla posizione di parata di 3ª o 4ª sulla resistenza del ferro avversario.

3.º Dalla posizione di 3ª o 4ª dopo un falso picco con effetto marcato.

4.º Di rovescio dalla parata in 1ª.

Il movimento per il *coupé* dev'essere eseguito colla massima elasticità del braccio. In questo colpo più che in ogn'altro, se la spaccata è fatta prima che il ferro termini la parabola, e che la punta sia quindi in direzione del posto da toccare, è impossibile che la botta riesca giusta.

53. BOTTA DI COPERTINA.

Fatto ben conoscere all'allievo il movimento del braccio e del ferro per l'esecuzione della *copertina*, con esercizi semplici dalle posizioni di terza e quarta gli s'insegna a far seguire alla *copertina* la botta semplice e quindi la botta di cavazione.

Anche per l'esecuzione della *copertina* dovrà il Maestro saper presentare il ferro con quella opportuna resistenza per cui l'allievo apprenda la giusta gradazione di forza che dovrà applicare per meglio raggiungere lo scopo che si prefigge, ed impari nello stesso tempo a studiare colla *copertina* il tatto del ferro avversario.

54. BOTTA SUL FILO.

Fatto conoscere all'allievo il movimento che deve fare il ferro sul ferro avversario per ottenere la *botta sul filo*, lo si esercita in questa particolare esecuzione col fargli ripetere le botte semplici e di cavazione dalle posizioni di 3ª e 4ª, unendo al movimento per il colpo lo *striscio sul ferro*.

55. BOTTA DI FIANCONATA.

Per la lezione della *botta di fianconata*, il Maestro dalla posizione di quarta di guardia o di parata, presenta il ferro a quella data altezza e con quella opportuna resistenza per cui possa riescire più facile l'esecuzione.

Insegnato quindi il movimento del braccio e del ferro per la più perfetta esecuzione del colpo, si esercita l'allievo prima nella *fianconata di legamento* e quindi nella *volante*.

Di mano in mano che l'allievo ha imparato ad eseguire i diversi colpi fin qui spiegati, dovrà il Maestro saper combinare le esercitazioni in modo da ripetere con una certa progressione anche tutte le precedenti lezioni.

Sarà questo il modo più opportuno per perfezionare a poco a poco l'allievo nell'esecuzione di tutto quanto ha già appreso, e per rendergli facile l'uso pratico della concatenazione dei diversi colpi e parate fra loro. Dalla facilità di concepire questa concatenazione, si sviluppa nell'allievo anche la facilità di concretare le azioni di scherma e conseguentemente il giuoco d'assalto.

CAPO XII.

Botta di terza volante — Botta di cartoccio — Botta di rimessa — Botta di tempo — Saluto.

56. BOTTA DI TERZA VOLANTE.

Imparato dall'allievo il movimento del ferro e del corpo per l'esecuzione di questa botta, il Maestro dalle posi-

zioni di terza e quarta, tirerà delle botte alte, e l'allievo si eserciterà alla *parata di terza alta* con semispazzione di corpo, e quindi alla *botta volante*.

57. BOTTA DI CARTOCCIO.

Imparato il movimento dell'abbassata del corpo e contemporanea distesa del ferro per la puntata, si esercita l'allievo alla *botta di cartoccio* con esercizi simili a quelli adoperati per la *botta di terza volante* (fig. 16).

58. BOTTA DI RIMESSA.

Per insegnare la *botta di rimessa*, il Maestro si farà tirare delle botte non troppo a fondo, e lasciando quindi tra la parata e la risposta l'opportuno ritardo per potere eseguire la *botta di rimessa*, ne eserciterà l'allievo dalle diverse posizioni. Farà prima eseguire le *botte di rimessa semplici* sul distacco, e progressivamente quelle di *cavazione*.

59. BOTTA DI TEMPO.

L'allievo che ha già imparato tutti i colpi e parate di scherma, che già conosce la loro concatenazione, che è già esperto nel misurare il tempo d'ogni azione, e già conosce l'influenza delle finte, della forza morale e dell'istinto nella scherma, può essere esercitato nella *botta di tempo*.

Le *botte di tempo* non differiscono dalle altre botte, se non per il tempo in cui sono eseguite, ma per la loro naturale esecuzione abbisognano anche del concorso dell'influenza morale; esse non saranno insegnate dal Maestro con esercitazioni speciali, ma l'allievo ne apprenderà meglio l'esecuzione nelle ordinarie esercitazioni d'assalto.

60. SALUTO.

Il saluto si distingue in *semplice* e *composto*. Il saluto semplice è come quello fatto colla sciabola, il saluto composto si eseguisce nel seguente modo:

Il tiratore nella positura di attenti colla spada alla mano tiene la maschera nella mano sinistra in direzione del fianco sinistro, impugnata nella parte inferiore col pollice dentro e le altre dita unite al di fuori.

Da questa positura per fare il saluto, solleva la spada con la punta in alto e piegando il braccio lo porta coll'impugnatura davanti alla faccia, le unghie in dentro; si mette in guardia di 3^a, fa due appelli, ritorna diritto colla spada verticale, e con movimento dall'indietro all'avanti e dall'alto in basso del ferro, piegando e stendendo successivamente il braccio fa tre segni di saluto, uno agli astanti di destra, uno agli astanti di sinistra, e l'altro al suo avversario, coll'avvertenza di fare il primo saluto dove vi sono le persone di più alto grado. Dopo il saluto all'avversario mette la maschera e si spacca in guardia.

L'uso del saluto è come nella scherma di sciabola.

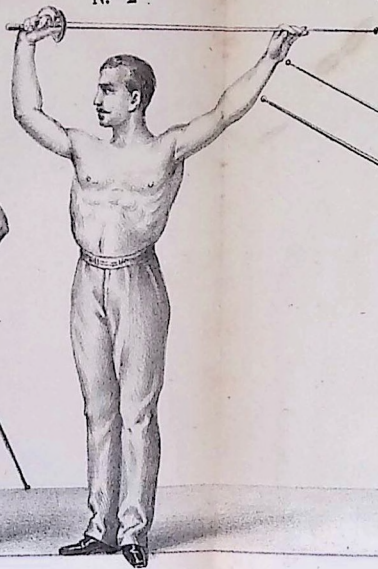
FINE DELLA SCHERMA DI SPADA.

N.º 1

N.º 2



Posizione d'Invito

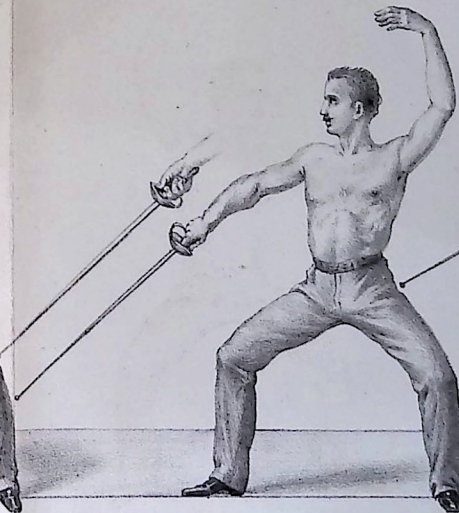


Prima posizione per venire in guardia



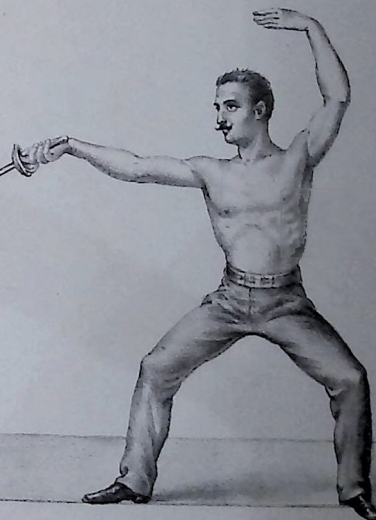
Posizione di guardia

N.º 4

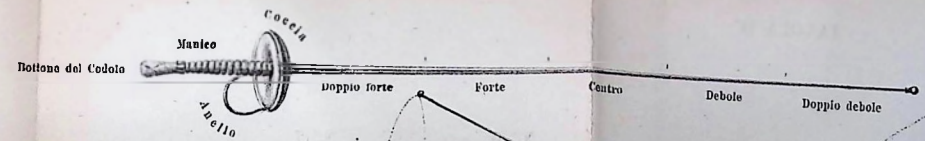


Parata di 2ª col pugno in 3ª o col pugno in 4ª

N.º 5



Parata di 5ª o Semicerchio



N.° 6

N.° 7

N.° 7

N.° 9

N.° 8

N.° 10

N.° 11

Movimento dei ferri nel legamento dalla 3^a in 5^a e viceversa

Movimento dei ferri nel legamento della 4^a in 2^a e viceversa

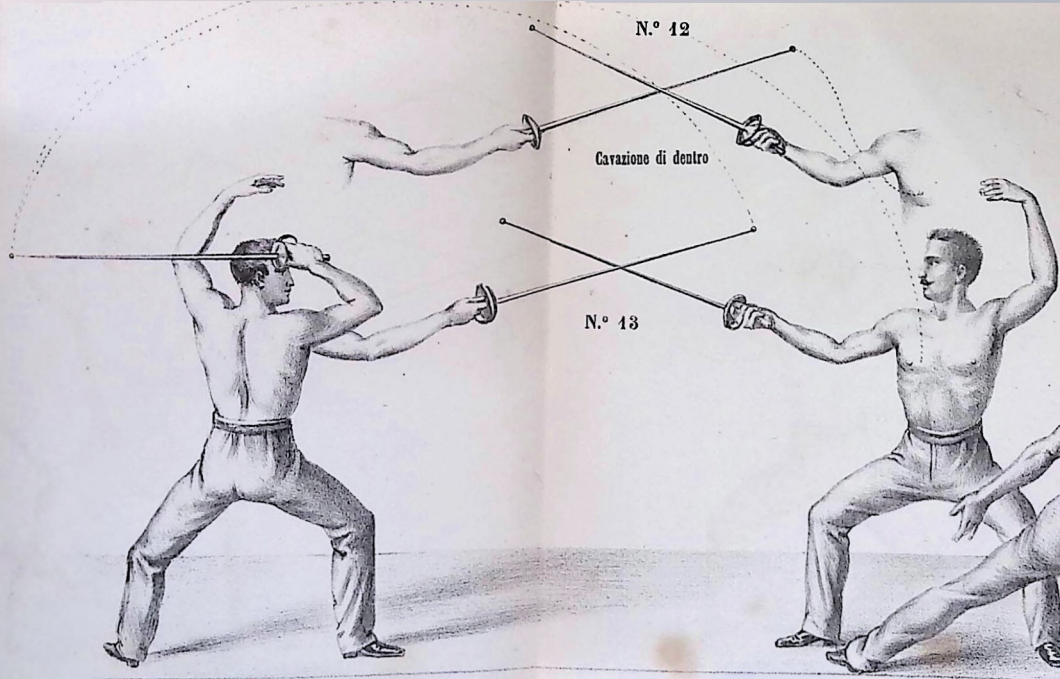
Effetto dello sforzo

Cavazione di fuori

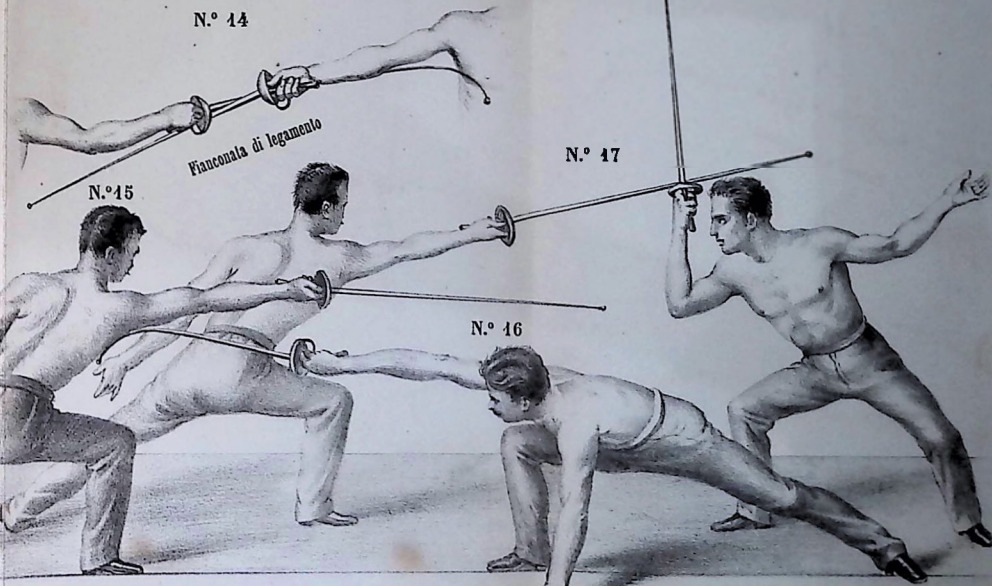
Movimento per lo sforzo

Parata di 1^a

Allungare il braccio



Coupé



Botta diritta

Botta di Cartoccio

Botta dalla 3^a volante

INDICE DELLE MATERIE

SCHERMA DI SCIABOLA

PARTE PRIMA

NOZIONI TEORICHE.

AVVERTENZA	Pag. 5
----------------------	--------

CAPO I.

Principi fondamentali del metodo d'insegnamento . . .	Pag. 9
Avvertenze generali per impartire l'insegnamento . . .	» 11

CAPO II.

Nozioni sulla sciabola	Pag. 12
Modo d'impugnare la sciabola	» 13
Positura della guardia	» 14
Della marcia di scherma e degli appelli	» ivi
Delle parate	» 15
Dei molinelli	» 16
Della spaccata	» 17

CAPO III.

Del colpo o botta	Pag. 18
Del colpo di cavazione o coupé	» 19

Della finta	<i>Pag.</i>	19
Degli sforzi	»	20
Della cavata in tempo sullo sforzo	»	22
Del colpo al braccio (Manchette)	»	ivi
Del colpo di tempo	»	ivi
Del colpo di rimessa	»	23

CAPO IV.

Dell'attacco	<i>Pag.</i>	24
Dell'azione morale della scherma e della forza d'istinto	»	25
Della lezione d'assalto	»	26
Dell'assalto	»	27
Del quadro generale pei diversi esercizi	»	28

PARTE SECONDA

ISTRUZIONE PRATICA.

CAPO V.

Posizione di attenti	<i>Pag.</i>	31
Posizione di presentat sciabl	»	ivi
Posizione di guardia di 3 ^a e 4 ^a	»	32
Posizione di finta puntata	»	ivi
Posizione di spaccata	»	ivi

CAPO VI.

Dalla posizione di attenti, presentat sciabl	<i>Pag.</i>	33
Dalla posizione di presentat sciabl, saluto	»	ivi
Dalla posizione di saluto, spall sciabl	»	34
Dalla posizione di attenti, guardia di 3 ^a e 4 ^a	»	ivi
Dalla posizione di guardia, dritti in guardia	»	35

CAPO VII.

Dalla guardia di 3 ^a e 4 ^a — appelli	<i>Pag.</i>	36
Dalla guardia di 3 ^a — marcie	»	ivi

INDICE DELLE MATERIE.

99

Parate di 3 ^a , 4 ^a , 5 ^a e 6 ^a	Pag.	37
Dalla guardia di 3 ^a e 4 ^a — parate di 3 ^a e 4 ^a	»	38
Dalla parata di 3 ^a — parata di 4 ^a	»	ivi
Dalla parata di 4 ^a — parata di 5 ^a	»	ivi
Dalla parata di 5 ^a — parata di 6 ^a	»	ivi
Parate marciando	»	ivi
Dalla guardia di 3 ^a — finta puntata	»	39

CAPO VIII.

Molinello di testa da sinistra in tre movimenti	Pag.	40
Molinello di testa da destra in tre movimenti	»	ivi
Molinello di testa da sinistra e da destra in due movimenti.	»	41
Parata di 1 ^a	»	42
Parata di 7 ^a	»	ivi

CAPO IX.

Molinelli di figura da sinistra in tre movimenti	Pag.	43
Molinelli di figura da destra in tre movimenti	»	44
Molinelli di figura in due movimenti e in un movimento solo	»	ivi
Parata di 4 ^a bassa	»	45
Parata di 3 ^a bassa	»	ivi
Parata di 2 ^a	»	46
Passaggio da una parata all'altra	»	ivi

CAPO X.

Molinello di montante da sinistra e da destra	Pag.	47
Colpo di cavazione o coupé	»	48
Molinelli alternati con parate	»	49

CAPO XI.

Molinello con spaccata	Pag.	50
Molinelli mediante l'attacco del ferro	»	51
Colpi con parate e risposte	»	52

CAPO XII.

Finte	Pag.	52
Parate composte	»	53

Sforzi semplici nelle posizioni di attacco e di parata di 3 ^a e 4 ^a	<i>Pag.</i>	53
Sforzo di mezzo cerchio	»	ivi
Sforzi di cambiamento	»	54
Cavata sullo sforzo di mezzo cerchio	»	ivi

CAPO XIII.

Colpo al braccio	<i>Pag.</i>	55
Colpo di tempo	»	ivi
Colpo di rimessa	»	56
Dell'attacco e della lezione d'assalto	»	ivi
Del saluto	»	ivi
QUADRO SINOTTICO	»	58

SCHERMA DI SPADA

PARTE PRIMA

NOZIONI TEORICHE.

CAPO I.

Metodo d'insegnamento	<i>Pag.</i>	61
Norme generali per impartire l'istruzione	»	62

CAPO II.

Nozioni sulla spada	<i>Pag.</i>	62
Modo d'impugnare la spada	»	63
Della posizione di guardia	»	ivi
Delle marcie di scherma e degli appelli	»	64
Delle parate	»	ivi

CAPO III.

Della linea della spada	Pag.	66
Del giorno	»	68
Della supinazione	»	ivi
Della spaccata	»	69

CAPO IV.

Del colpo di spada	Pag.	70
Della cavazione	»	71
Dei legamenti	»	72
Delle finte	»	ivi

CAPO V.

Della botta diritta	Pag.	73
Del coupé o cavazione angolata	»	74
Della fianconata	»	ivi
Degli sforzi	»	75
Del falso picco	»	76

CAPO VI.

Della copertina	Pag.	77
Della botta sul filo	»	78
Della botta di cartoccio	»	ivi
Botta di 3 ^a volante	»	ivi
Della botta di tempo	»	79
Della botta di rimessa	»	ivi

CAPO VII.

Dell'attacco	Pag.	79
Del tatto del ferro	»	ivi
Dell'azione morale e della forza d'istinto	»	80
Della lezione d'assalto	»	ivi
Dell'assalto	»	ivi

PARTE SECONDA

ISTRUZIONE PRATICA.

CAPO VIII.

Posizione di riposo	Pag.	81
Posizione di attenti colla spada al fianco	»	ivi
Posizione di attenti colla spada alla mano	»	82
Posizione di guardia di 3 ^a e 4 ^a	»	ivi

CAPO IX.

Dalla guardia di 4 ^a , parata di 3 ^a	Pag.	84
Della parata di 4 ^a , parata di 2 ^a	»	ivi
Dalla parata di 3 ^a sopra le armi, e dalla parata di 4 ^a , parata di 5 ^a	»	85
Dalla parata di 2 ^a , parata di 1 ^a	»	ivi
Dalla parata di 2 ^a , parata di 3 ^a , 4 ^a e 5 ^a	»	ivi
Parate marciando	»	86

CAPO X.

Botta dritta dalle posizioni di 4 ^a , e 3 ^a sopra le armi	Pag.	87
Botta dritta dalla posizione di 2 ^a ed 8 ^a	»	88
Botta dritta dalla posizione di 5 ^a	»	ivi
Botta dritta dalla posizione di 1 ^a	»	89
Parate composte	»	ivi
Cavazione	»	ivi
Legamenti	»	90

CAPO XI.

Finte	Pag.	91
Sforzi	»	ivi
Botta di falso picco	»	92

INDICE DELLE MATERIE.

103

Botta di coupé	<i>Pag.</i>	92
Botta di copertina	»	93
Botta sul filo	»	ivi
Botta di fianconata	»	94

CAPO XII.

Botta di 3 ^a volante	<i>Pag.</i>	94
Botta di cartoccio	»	95
Botta di rimessa	»	ivi
Botta di tempo	»	ivi
Saluto	»	96

3382

