

**ISTRUZIONE PER LA
SCHERMA DI
PUNTA DI
GIUSEPPE
RADAELLI...**

Settimo Del Frate



1. The following information is for your information only. It is not intended to be used for any other purpose.

LA - SUPPLEMENTAL



LA - SUPPLEMENTAL

LA - SUPPLEMENTAL



LA SCHERMA DI PUNTA.



75.17.32

ISTRUZIONE

PER

LA SCHERMA DI PUNTA

DI

GIUSEPPE RADAELLI

PROFESSORE DI SCHERMA E GIMNASIA

SCRITTA D'ORDINE DEL MINISTERO DELLA GUERRA

HA DEDICATO

CAS. SETTIMO DEL PRATE



MILANO

LITOGRAFIA GAETANO DAROFFIO

VIA DELLA SALA, 6

1872

L'Assem. delibera che i titoli emessi in forza di questa legge, e i titoli che gli si rimpiazzano sono per la presente intesa questa per i titoli, emessi, per una parte, adempiti a quanto prescritto in proposito in questa legge.

AVVERTENZA

Il sistema della scherma di punta che è oggetto della presente Memoria, è quello vulgaramente conosciuto sotto il nome di *Scuola franco-italiana*, perchè partecipa della scuola italiana propriamente detta, e della scuola francese.

Questo sistema è ormai riconosciuto il più conveniente, per poter arrivare allo scopo di formare allievi dilettanti ed anche maestri in un tempo non troppo lungo, come lo richiederebbe invece la vera *Scuola italiana*, per la sua immensa difficoltà.

Il metodo d'insegnamento è quello dei distinguissimi maestri di ginnastica e scherma signori fratelli Rodelli di Milano, applicato con lodevolissima risultato anche presentemente nel corso speciale militare di scherma in Milano, affidato dal Ministero della Guerra per esperienza all'ovreggio maestro signor Giuseppe Rodelli.

Oltre la ragionata e rigorosa progressione dei diversi esercizi che stabilisce questo buon metodo d'insegnamento, ognuno potrà facilmente rilevare, come anche in forza della parte razionale su cui è basato, come questo metodo riesca tanto proficuo nell'insegnare, ed in modo particolare progressivo se adoperato per fare allievi istruttori.

Ogni movimento materiale del ferro è spiegato nel suo perché fisico-meccanico; ogni azione che si riferisce al morale è studiata nell'interesse dell'uomo che si difende.

La presente Memoria dovrebbe servire al doppio scopo di dare al giovane maestro un procedimento della progressione e delle norme d'insegnamento, e di dare all'allievo, e particolarmente all'allievo istruttore un testo per poter studiare e ripetere anche da sé la parte fisica-meccanica che razionale della lezione ricevuta, e progredire così nell'insegnamento con maggior vantaggio e facilità. A tale scopo si è divisa la Memoria in due parti.

La prima parte è destinata a dare alcune nozioni preliminari, nonché le norme fondamentali dell'insegnamento, perché ognuno potesse formarsi un criterio preventivo dello studio di cui si tratta e delle leggi che lo devono regolare.

La seconda parte contiene tutte le lezioni ed esercizi pratici che formano il complesso dell'insegnamento, oltre tutte quelle norme, definizioni e criteri per potersi impartire con maggior vantaggio e facilità. L'esposizione della materia fa per quanto possibile lotta nell'ordine stesso nel quale si dovrebbe impartire lo studio, ma siccome alcune volte per un certo corso delle idee si

impossibile di seguirlo, così si stabilì un apposito quadro indicante la vera progressione da seguirsi nel corso d'insegnamento.

Per risparmiare ripetizioni, e per accedervi senza danno della necessaria chiarezza, si ebbe per norma di dare una volta per sempre in principio le leggi generali dell'insegnamento, quindi di dare per ogni movimento le sue leggi particolari, e in una specie di quadro sintetico la lezione materiale per ognuno di essi.

A rendere più facile, finalmente, e più conveniente l'uso pratico di questa Memoria, si pensò opportuno corredare il lavoro con diverse figure che presentassero materialmente all'occhio il movimento e la posizione spagata colle parole, perchè così aiutata la mente a comprendere più facilmente l'idea, potessero e il maestro e l'allievo trovarvi una maggiore utilità.

ISTRUZIONE PER LA SCIENZA DI PUNTA

PARTE PRIMA

NOZIONI PRELIMINARI

§ I.

Della spada.

La spada, ferro destinato a vibrare soltanto i colpi di punta al petto, si considera divisa in tre parti, e cioè: *Impugnatura, crocis e lama.*

Nell'impugnatura si distingue il manico ed il battente del costolo.

Nella crocis si osserva l'anello che va ad unirsi al manico, nel quale anello devono entrare l'indice ed il medio, perchè la spada sia più sicura nella mano.

Nella lama si distingue la *punta*, il *fio retto* ed il *fio opposto al retto*. Nella posizione di guardia di IV^a, *fio 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 forza della mano la si distingue in cinque parti, che considerato dalla cocca verso la punta, sarebbero: *Debito forte, forte, centro, debole e doppio debole*. Ogni parte rappresenta $\frac{1}{5}$ della lunghezza della lama. La spada qui descritta e disegnata nella tavola sarebbe il così detto *fiavetto* adattato per la scuola messo-italiana (vedi fig. N. 10).

§ 2.

Modo d'impugnare la spada.

La spada s'impugna a piena mano col mignolo in direzione diagonale del palmo, il pollice disteso sul lato superiore dell'impugnatura apposto all'anello, e le altre dita intorno, l'indice unito sotto la cocca e passante col medio nell'anello sopra spiegato.

Il bottono del codolo sorto sul grasso della mano, dove si stabilisce un punto di appoggio del ferro nel pugno (vedi fig. N. 8).

§ 3.

Nella guardia.

La posizione di guardia è come vedesi nella fig. N. 2.

Corpo equilibrato sulle anche; gambe semitate e con appiccata della lunghezza di due piedi circa; tallone destro in direzione del sinistro; braccio destro semitato in avanti; il ferro che forma linea retta coll'avambuco-

cio; la punta all'altezza circa della testa; il pugno all'altezza del mento; punta, pugno e spalla nella stessa direzione.

Se il pugno destro è rivolto col palmo in alto, diciasi in *posizione di IP^a*; se col palmo in basso in *posizione di IIP^a*.

Si hanno propriamente due posizioni di guardia, e cioè: *Guardia di IIP^a* e *guardia di IP^a*.

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

In guardia di IV^a il pugno è sempre rivolto col palmo alto; in quella di III^a la posizione naturale sarebbe col palmo in basso, però può anche stare col palmo in alto, e allora si chiama: *Ferri sopra le orecchie*.

§ 4.

Della linea del ferro

relativamente al corpo del tiratore e dentro i confini della linea d'attacco.

Nella scherma di punta uno dei principii fondamentali dell'istruzione è la *linea del ferro col braccio e col corpo del tiratore mantenuta dentro confini determinati*. E per noi adunque di alcuna importanza lo stabilire questa linea, nonché i confini del nostro piano d'attacco.

Per linea s'intenderà adunque quella direzione che dovrà sempre avere il ferro relativamente al braccio e al corpo di chi lo muove, nonché al petto avversario.

Per piano d'attacco s'intenderà quello spazio davanti al corpo del fustino, dentro il quale si potrà muovere convenientemente in ogni senso il ferro ed per offendere che per parare.

Nel parlar di questa linea e di questo piano d'attacco noi ci fermeremo intanto un criterio generale delle leggi che regoleranno l'istruzione di cui si tratta, scatchè l'azione meccanica del braccio o della mano per mantenere e muovere il ferro nella linea varreputata con maggiori vantaggi per l'offesa e per la difesa. Stabilisce pertanto che la linea del ferro col corpo del fustino dovrà essere tale per cui *punto del ferro, punta e spalle* si trovino sulla stessa direzione: Se con questa linea la punta del ferro sarà in direzione del petto avversario, noi avremo allora la perfetta linea sul piano d'attacco.

La linea di confine del piano d'attacco saranno determinate dalla larghezza del petto che dev'essere considerata come il *benaglio* del colpo di punta.

Ma nella posizione di guardia il petto non si presenta assolutamente di fronte, ma con una determinata obliquità: la sua larghezza sarà quindi rappresentata dalla distanza che avranno le due linee parallele, che noi potremo immaginare tirate tangenti alla linea delle due spalle, e che nella fig. N. 3 sarebbero rappresentate dalle linee seguenti:

Le rette *A-B* la linea d'attacco a destra; *C-D* la linea d'attacco a sinistra; e la linea *E-F* la larghezza del benaglio e quindi del piano d'attacco. Questo linee di attacco dovranno naturalmente essere considerate in posizione orizzontale e parallele fra loro.

La spada in linea e dentro i confini delle soliditate

linea d'attacco, con leggerissimo movimento da destra a sinistra e viceversa, però colla maggior prontezza la parte attaccata dal colpo arretrando, nello stesso tempo è sempre in posizione più vantaggiosa per ricevere un colpo qualunque, sia per la direzione del ferro, che per la distanza dal petto avversario. Se la spada scote dalle linee d'attacco, non solo lascia scoperta una maggior parte del petto, e ritarda la parata, ma allontana nello stesso tempo la punta del ferro dal bersaglio, aumentando d'essa la difficoltà per la giusta direzione del colpo.

Abbiamo visto che la linea del ferro nel corpo del tiratore è stabilita dal trovarsi la punta del ferro nella direzione stessa del pugno e della spalla. Ma siccome abbiamo due linee d'attacco, cioè a destra e a sinistra, così s'intende che nella linea d'attacco a destra la punta del ferro ed il pugno dovranno essere 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 colla staccata indietro del braccio sinistro, anche la spalla sinistra va portata nella direzione della destra, così potranno stabilirsi che nel colpo vibrato la linea del ferro sarà sempre stabilita dal trovarsi la punta, il pugno e le spalle nelle medesime direzioni.

Nella posizione di guardia si studierà di ottenere la maggior linea del ferro, facendo agire a proposito le diverse articolazioni ed attitudini muscolari del pugno e del braccio, col braccio disteso ed aggraverà, come vedemmo, la spazzatura del pugno.

Ricordiamo per buona che la punta del ferro messa per pura rettilineità del pugno, senza simultaneo com-

corse ed elasticità dell'avambraccio, evita l'arresto del
confine del pugno d'attacco, allarga e fa scivolare irregolari
i cerchi di rotazione e aumenta l'oscillazione della punta
e quindi la difficoltà per la giusta direzione del colpo.
Ricordiamo ancora che più il braccio è angolato nella
piegatura del garrito, e tanto più grandi ed irregolari
devono essere i movimenti del ferro, più stretto il
braccio è disteso, e tanto più rassicurano stretti e re-
golari i movimenti della spada.

Ecco pertanto stabilito lo scopo ed i confini che do-
vono regolare la scherma da punta, quali basi fonda-
mentali dell'istruzione, e accennate in pari tempo le
norme principali per la loro osservanza. Non si stanchi
il maestro di studiare il perché di queste leggi fonda-
mentali, e di rammentarsene l'effetto. Quando l'istru-
zione è razionale, non ha limiti di progresso, e questo
principio sia l'anima del maestro per insegnare, e del
falleco per apprendere.

§ 5.

Della supinazione.

Quando per rotazione del pugno e dell'avambraccio
da sinistra a destra, giriamo la mano in modo che il
pugno di essa sia rivolto in alto, noi avremo il pugno
in posizione di *supinazione*.

La supinazione del pugno non solamente aiuta a to-
gliere le naturali angolosità del braccio, avvantaggiando così la giusta linea del ferro, ma per la natu-
rale conformazione della mano la punta del ferro, senza

perdere la giusta direzione, si abbassa alquanto dalla linea del pugno, e la lotta arriva così dall'alto in basso come a parabola, facilitando d'assai la sua entrata nella parte inflessa del petto avversario.

Il piegamento indietro delle mani, e il movimento indietro della spalla sinistra per portarsi sulla linea della destra giovano assai per facilitare la espugnazione del pugno.

Il movimento di espugnazione va fatto gradatamente, e in modo di ottenere il punto massimo nell'istante che si finisce la lotta colla spaccata.

§ 6.

Del tatto del ferro.

Il ferro può essere tenuto dalla mano del tiratore con maggiore o minor forza, e con maggiore o minore elasticità dei muscoli del braccio. In ragione di questa differente forza ed elasticità, quando nell'attacco i due ferri si toccano, si avrà la sensazione di una maggiore o minore resistenza dell'un ferro all'altro. Questa sensazione si chiama in linguaggio di scherma. *Tatto del ferro.*

Ora siccome dalla graduazione di resistenza del ferro, nasce l'istinto, la facilità o la convenienza di un dato movimento o di un dato colpo piuttosto che di un altro, e siccome su questo istinto, facilità o convenienza si può studiare l'intenzione dell'avversario, così è facile il comprendere di quanta importanza potrà essere per noi lo studio ragionato di questo tatto del ferro.

Curerà quindi il maestro in tutta il corso dell'istruzione di presentare sempre il fieno con quella gradazione di resistenza che sarà convenientemente per il movimento che sta per insegnare, e così l'allievo abituato a poco a poco a questa diversità di resistenza, se ne formerà un criterio ragionato, ed una metodica facilità per sentirlo ed applicarlo poi con utilità straordinaria nelle lezioni ed esercizi d'assalto. Avvertirà il maestro che questa resistenza dovrà sentirsi tutta dall'avambraccio alla punta del fieno.

§ 7.

Il giorno.

Presentato il petto già e meno coperto dal nostro fieno, si tradace con fieno di schermo colle parole: *Devo meglio e minor giorno*; come scoprire più e meno il petto avanzando si tradace colle frasi: *Farei meglio e minor giorno*.

Con siccome quanto più è grande la parte scoperta del corpo, tanto più facile riesce la lotta in quella direzione, così non vedremo come nell'assalto si dà e si cerca questo maggior giorno, sia per irritare 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 gradatamente nell'allievo la difficoltà del colpo; dovrà quindi fieno con lui parole fin da prin-

cipio onde agli possa più facilmente compensare l'effettiva nella pratica istrumena.

Farà pur vedere all'allievo come la trascuranza della linea del ferro offre all'avversario un giorno maggiore sul nostro petto, principalmente quando il ferro forma angolo all'articolazione del pugno.

§ 8.

Del colpo di spada in generale.

Il colpo offensivo della spada è uno solo, cioè: *La punta.*

Il colpo di punta può essere vibrato tanto col pugno in IV^a che col pugno in III^a; la maggior parte dei colpi però si fanno col pugno in IV^a, perchè ne riesce più facile la direzione.

Quantunque il colpo di spada fatto da qualsiasi posizione, si riduca sempre ad una botta diretta, tuttavia per rapporto alla strada che percorre il ferro nel vibrarlo, noi distingueremo i colpi in *angolari e stuporosi.*

Colpo semplice quello vibrato sulla direzione del ferro colla sola distesa del braccio senza preventivo movimento preparatorio per la sua riuscita.

Colpo composto quello in cui punta da partire colla botta, si prepara il giorno con un movimento preventivo.

Il colpo semplice chiamasi anche *di prima intenzione*, e il composto chiamasi anche *di seconda e terza intenzione* quando è preceduto da una o due finte.

Il colpo composto si distingue in colpo di:

- A) Cervicario;
- B) Di sfarzo;
- C) Di falsa picca;
- D) Di copertura;
- E) Di deviamento;
- F) Di legamento;
- G) Di coupé.

Il colpo si distingue ancora in colpo volante e nel filo. Volante se portato senza appoggio sul ferro dell'avversario. Nel 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.

Ogni posizione di guardia e di parata ha il suo colpo naturale semplice, cioè in lotta diretta ogni volta che gli si presenta il gioco.

§ 9.

Delle parate in generale.

Nella scherma di punta si distinguono propriamente cinque posizioni di parata, e cioè di I^a, di II^a, III^a, IV^a, V^a (o semicircle). Quando la parata di II^a è fatta col pugno in IV^a, si chiama di VIII^a. Quando la parata in III^a è fatta col pugno in IV^a, si chiama *Ferme sopra le armi*.

Si avverte che nel corso dell'istruzione sia per maggior brevità, che per un certo ordine, si chiamerà *Parata di P^a* la parata usualmente detta di *semicerchio* e si chiamerà *Parata di PP^a* quella usualmente chiamata di *VIII^a*.

Le parate si distinguono in *semplici* e *composte*, a seconda che il ferro si porta nella linea di difesa mediante un movimento semplice o composto, percorrendo cioè la strada più breve, oppure una strada viziosa.

Tutte le parate semplici possono essere fatte composte.

Le parate composte prendono il nome di *controparate* o cioè promettono al nome della parata semplice la parola *contro*, o quindi avranno le parate composte di *contro di P^a*, *contro di PP^a*, *contro di III^a*, *contro di PP^a*, *contro di V^a* o di *semicerchio*.

Le parate di II^a e di III^a col pugno in IV^a possono pure essere fatte di *contro*.

Ogni lotta avrà sempre due parate, la semplice e la composta. La diversità della parata cambia però la linea del ferro. Si farà quindi uso dell'una o dell'altra, a seconda della linea in cui si verrà costato dopo la parata stessa:

Esempio: — Il maestro dall'attacco in III^a tira una lotta di cavazione all'allievo in IV^a. L'allievo può portare o colla terza semplice, o allora trasporta il suo ferro nella linea d'attacco a destra, oppure para col centro di IV^a, e resta nella linea d'attacco in cui già si trovava.

Si ritenga per norma che la parata semplice è la più pronta e che la parata composta è sempre subordinata alla velocità della lotta.

Secondo poi a seconda della parata si prepara anche

il giorno per la risposta piuttosto di dentro che di fuori, così sull'uso delle parole in generale, si potrà anche dire che si farà uso della parola semplice o composta a seconda del giorno che si credesi più conveniente di proporre.

Dal tutto indicato quando si può rilevare a colpo d'occhio la relazione tra le diverse parole semplici e le composte corrispondenti.

| <i>Parole semplici.</i> | <i>Corrispondenti composte.</i> |
|-------------------------------|--|
| IV ^a corrisponde a | — Contro di III ^a . |
| III ^a " " | — " IV ^a . |
| II ^a " " | — " V ^a e P. |
| V ^a " " | — " II ^a . |
| P " " | — " III ^a e IV ^a . |

§ 16.

Della marcia di scherma.

Bisogna nell'assalto è necessario che il fiorente agiti il terreno avanti o indietro, ed necessario stabilire come egli si doveva muovere per mantenersi sempre forte ed equilibrato. Questo modo particolare di muoversi sul terreno si chiama adunque in linguaggio di scherma marcia avanti e indietro.

Nella marcia indietro oltre il passo semplice, si fa uso del passo doppio e del salto indietro ogni volta

occorra acquistar terreno indietro colla maggior prontezza.

Alla fine d'ogni manovra si aggiunge una o due battute del piede che resta avanti per agevolare il tiratore a rimettersi nel giusto equilibrio portandò il piede o più avanti o più indietro, o più a destra o più a sinistra, a seconda del bisogno.

Tali battute si chiamano in linguaggio di scherma: *Appelli*.



PARTE SECONDA

NOMINI PARTICOLARI

§ II.

Delle parate semplici.

Come s'è già visto nella parte generale, le parate sono propriamente cinque, e cioè:

| | | |
|---|---|-------------------|
| <i>Prima</i> | } | Per i colpi sulla |
| <i>Quarta</i> | | linea d'attacco a |
| <i>Quinta</i> (o <i>secolterabile</i>) | | sinistra. |
| <i>Seconda</i> | } | Per i colpi sulla |
| <i>Terza</i> | | linea d'attacco a |
| | | destra. |

Nel dettaglio dell'istruzione però la terza e la quarta si distinguono in *otto* e *sesta* a seconda appunto dell'altezza dove vanno per la parata.

Da ogni posizione di parata si può passare ad un'altra; nei principj però si faranno fare i passaggi più facili come sono stabiliti nel quadro d'eccezioni. Ben s'intende che il maestro eserciterà in seguito l'allievo

si passaggi dallo diverse parate, coll'osservanza delle norme già apprese. Dopo imparata da più ferme, le si fanno eseguire marciando.

In tutte le parate il passo principale del movimento è il girante. Si preparerà di muovere il ferro dente i confini del piano d'attacco, di mantenere la punta del ferro in direzione del pugno, di percorrere la strada più breve e col minor spostamento possibile di tutta il braccio.

§ 12.

Delle marcie in particolare.

La marcia avanti si eseguisce col comando: *En passe avanti.*

La marcia indietro si eseguisce col comando: *En passe indietro.*

Le parole *en passe* servono di comando di avvertimento, avanti o indietro di esecuzione.

Il passo avanti o indietro consta di un solo movimento; per il passo avanti si porta avanti il piede destro, mentre che il sinistro lo seguita conservando sempre la stessa posizione o distanza dal destro.

Per il passo indietro si porta indietro il piede sinistro, ed il destro lo seguita colle norme anzidette.

Tanto nell'un passo che nell'altro si deve acquistare terreno o avanti e indietro per due piedi.

Quando occorre di portarsi indietro per uno spazio maggiore, e con maggior prontezza, allora si fa uso del passo doppio indietro o del salto indietro.

Per l'esecuzione del passo doppio il comando è: *Passo doppio-indietro*. La prima parte è comando di avvertimento, la seconda di esecuzione.

Per il salto indietro il comando è: *Da sella-indietro*.

Per eseguire il passo doppio indietro dalla posizione di guardia, il piede destro si porta due piedi dietro il sinistro, e il sinistro alimè due dietro il destro per trovarsi nella primitiva posizione di guardia.

Dopo ogni marcia l'allievo batte una o due spalle.

Il salto indietro altro non è che il passo doppio eseguito in un tempo solo, acquistando però per la spinta del salto sei piedi di terreno indietro a vece di quattro.

Sarà cura del maestro di insegnare il modo di portare il corpo più equilibrato e leggero per scomporre il meno possibile il corpo dalla posizione di guardia.

Si eserciterà quindi l'allievo alle diverse parate marciando, col comando a noi d'esempio di:

Passe avanti e IP^o, o III^o, o IP^o, ecc., oppure:

Passe avanti e III^o, o IP^o, o IP^o, o I^o, ecc.

Passe indietro e IP^o o III^o, ecc., oppure:

Passe doppio-indietro, oppure salto-indietro.

| Denominazione del movimento di misura | Posizione dell'Alzato e del Manro sotto l'ombrello | Cariciale | MODO |
|--|--|---|---|
| Posizione di lento | Manro D ^o { A. velocità Alzato { In alzato | lento | <p>Con un quarto di giro a sé in basso proporzionalmente al suo cariciale d'alto in basso in una palma in alto col allungarsi del pendente (Fig. N. 1).</p> <p>Dalla posizione d'alto con corpo, di poco in basso di la pancia, a quasi uguale con, in basso ancora meno vicino della destra, lento. L'ombrello in avanti che lo dia un movimento verso alla destra il corpo e tutto l'ombrello verso la parte all'altre del gioco e parte in direzione del dorso della parte, in specie per l'altre parte in direzione del dorso. Il braccio mano verso spazio, palma rivolta in basso dentro, e tutto quando arriva</p> |
| Posizione di Quadrato in P ^o | M ^o { A. velocità P ^o { A ^o { Direzione | leggero | <p>Con corpo, colla dell'ombrello Pancia del corpo e parte in alto Tutto col corpo in P^o che col corpo in avanti (Fig. N. 2).</p> |
| Posizione di Quadrato in P ^o | M ^o { A. velocità A ^o { Direzione | lento | <p>Con corpo, colla dell'ombrello Pancia del corpo e parte in alto Tutto col corpo in P^o che col corpo in avanti (Fig. N. 2).</p> |
| Posizione di P ^o | M ^o { A. velocità A ^o { Direzione in P ^o | Pancia di P ^o | <p>Per movimento di parte e tutto, si abbassa il corpo del dentro il corpo all'altre in tutto, e in direzione del gioco della mano verso terra, e si bassa tutto (Fig. N. 3).</p> |
| Posizione di P ^o | M ^o { A. velocità A ^o { Direzione di P ^o | Pancia di P ^o | <p>Colla stessa inclinazione in dentro, l'ombrello all'altre dentro della parte avanti, tutto all'altre, verso e in di dentro (Fig. N. 3).</p> |
| Posizione di P ^o (di Scurrolo) | M ^o { A. velocità A ^o { Direzione sopra la parte | Pancia di P ^o | <p>Stendendo alquanto il braccio la parte del all'altre, verso dentro d'alto in basso e da tutto in avanti. Si carica il della parte. La pancia verso</p> |
| Posizione di P ^o (della P ^o) gioco di P ^o col corpo in P ^o | M ^o { A. velocità A ^o { In P ^o | Pancia di P ^o (P ^o) | <p>Dalla parte di P^o a corpo, col corpo tutto verso d'altre, della P^o</p> |

RDIA E PARATE.

PER L'ESECUZIONE

Osservazioni

avanti al matta in posizione di fianco sul piede destro, capo, e una tallone verso. In questa una un movimento di di braccio destro in avanti, nella mano aperta, e la spalla a giro d'intorno verso nella figura. come-

movimento circolare, l'alto in basso e davanti al giro all'idea della spalla che sopporta, come da sinistra del braccio in avanti. In questa la loro posizione il movimento d'alto indietro nella dimostrazione il braccio mano al bottono tra il pollice e braccio con braccio e comparsi col braccio braccio via (Fig. N. 2). Da qui la mano destra porta la spalla di sinistra a sinistra, braccio sinistra, il pugno nel punto, la parte del braccio d'attorno della testa, e la spalla sinistra, piede steso. Quando parzialmente il piede destro due piedi avanti al stabilimento, corpo d'appoggio sulla sedia, senza appoggio al dito, braccio a sinistra, come sopra. La spalla deve essere appoggiata, come, uguale al braccio della parte del braccio (Fig. N. 3).

che il braccio si porta nella linea d'attorno a destra, rotazione della spalla destra sul punto in 4° la posizione del braccio a la base sul braccio in 11°.

d'armamento, grande il pugno di destra e un movimento verso terra e nella direzione del braccio da della rotazione destra, parte del braccio all'altro destra, parte all'attorno della spalla, polso mano tale che parte, pugno e piede braccio con

in terra, la parte il braccio nella direzione del braccio parte della braccio, pugno all'attorno della testa e un a avanti di spalla un polso destra. La parte del braccio del glomerato sinistra, la spalla nella il

a mantenendo la rotazione del pugno e sinistra del braccio, in quel tempo con movimento di movimento a sinistra e sinistra in parte la spalla nella linea d'attorno movimento incompensabile col movimento indietro come nella figura N. 4.

rotazione la posizione del braccio, in un movimento a destra, e di un la posizione di parte il 11°

Per la prima volta d'innanzi il movimento di giro in questo, così.

- 1° Innanzi la spalla.
- 2° Sollevata.
- 3° Partenza nella linea di guardia.
- 4° Spinta di guardia.

Qualche movimento si disegna; movimento e si compari la sua legge e movimento solo. La posizione la guardia di 11° ogni volta alla posizione della parte di 11° perché la linea del braccio e del braccio deve essere in linea, della nel momento della guardia si stende un po' più il braccio e si gira attorno il pugno verso la parte della guardia.

La posizione di guardia è 11° sempre alla posizione di parte di 11°, nelle osservazioni sopra accennate per la parte di 11°.

Spiega generale per tutte le posture, quella di portare il braccio nella linea della guardia, mantenendo sempre braccio e la linea del pugno, altrimenti la parte e rotazione sinistra e parte, impediendo il pugno, la linea di difesa.

Quando l'attorno sarà imparato in di come parte di pol braccio, le a braccio sempre movimento.

§ 13.

Del colpo e botta dritta.

Per botta dritta in linguaggio di scherma di punta, s'intende il colpo vibrato nella direzione del ferro senza prima cambiamento di posizione relativamente al ferro avversario.

Da ogni posizione di guardia, di parata o d'attacco, sarà quindi possibile la botta dritta ogni volta che la punta del nostro ferro già in direzione della parte scoperta del petto dell'avversario, potrà toccare la botta senza incontrare il ferro dell'avversario.

Ma nella parte generale del colpo di spada abbiamo già visto che ogni colpo, sia poi semplice o composto, si riduce sempre ad una botta dritta.

Da qui l'importanza di questa parte d'istrumento, le di cui norme serviranno sempre come base per l'esecuzione di ogni altro colpo.

Il maestro ricordando adunque tutte le regole stabilite per la linea del ferro, insegnerà a partire per la botta dritta da ogni posizione di guardia o d'attacco. Ma per meglio riuscire nella occasione, siccome ogni colpo si può dividere in due movimenti distinti, il primo di stendere il braccio portando il ferro in linea, ed il secondo di spaccare; così in tutti i colpi insegnerà a parte la distesa del braccio, e quindi il colpo con spaccata, come vedesi nel seguente quadro pel pratico insegnamento.

Sarà adunque in questi principj di istruzione che si

maestro dovrà esigere gradatamente la più rigorosa esecuzione, dove insegnerà al suo allievo l'effetto della espiazione, e dell'azione delle dita nella direzione della punta, dove gli farà rilevare i difetti in cui ordinariamente si cade, o per avere il ferro abbandonato, o troppo duro, ed angolato nel pugno; dove gli insegnerà ad accompagnare coll'occhi la punta del suo ferro fin sul posto della botta, e ad assicurarsi del ferro avvertito colla giusta linea del nastro, e infine la strada che deve percorrere il ferro in ogni botta ed il modo di facilitarla.

§ 14.

Della spaccata.

La spaccata è quel movimento di slancio innanzi del corpo del fante, col quale egli porta innanzi il ferro per toccare la botta più da lontano.

È naturale che questo movimento di slancio non dovrà farsi se non allora che la punta del ferro trovasi già nella direzione del colpo. Uno dei difetti invece in cui cade l'allievo è quello di far procedere la spaccata alla direzione del ferro.

Un momento di riflessione ci persuaderà della gravità di questo errore.

La spaccata è come lo scatto dell'arma a fuoco che fa partire il proiettile. Per poter colpire non si scatta l'arma se non è prima diretta al bersaglio.

Ora noi sappiamo che il ferro prima di portarsi nella direzione della botta, prima cioè che la punta sia nella

distacco del petto scoperto del petto dell'avversario, è necessario che percorra una strada determinata, e in tutto il tempo che farà questa strada, non si troverà naturalmente sulla giusta direzione del suo bersaglio; ma se noi prevediamo colla spaccata il nostro ferro in un punto qualunque della sua strada non ancora compiuta, non è egli vero che sarebbe come scattare l'arma prima che questa si trovi sulla giusta direzione del bersaglio, e che quindi il colpo dovrebbe fallire? Questo semplice ragionamento valga all'illuore per lo studio in generale della spaccata in relazione al colpo. E tanto è tanto valto che non si sa darsi ragione come una botta abbia fallito, possiamo però che la causa è nella spaccata fuori di tempo.

La spaccata deve essere naturale ed elastica; se si irrigidisce la manovellatura si aumenta la difficoltà della linea del ferro, della ritirata, del giusto tatto del ferro, e dell'equilibrio del corpo.

Se la spaccata è fatta in tempo, la botta deve arrivare un istante prima che il piede tocchi il terreno.

| Descrizione del movimento da eseguire | Posizione del braccio e del Mano nella fase iniziale | Comando |
|---|--|-------------------------|
| Allungare il braccio della IV ^a e della II ^a | Mano braccio $P_{\text{mano}} \begin{cases} \text{di II}^{\text{a}} \text{ e IV}^{\text{a}} \\ \text{di IV}^{\text{a}} \text{ e II}^{\text{a}} \end{cases}$ | Allungare il braccio |
| Botta destra della IV ^a e della II ^a con spinta | $\begin{matrix} M^{\text{a}} \\ A^{\text{a}} \end{matrix} \begin{matrix} P^{\text{a}} \\ P^{\text{a}} \end{matrix} \begin{cases} \text{di II}^{\text{a}} \text{ e IV}^{\text{a}} \\ \text{di IV}^{\text{a}} \text{ e II}^{\text{a}} \end{cases}$ | Botta destra |
| Botta destra della II ^a ed VII ^a | $\begin{matrix} M^{\text{a}} \\ A^{\text{a}} \end{matrix} \begin{matrix} P^{\text{a}} \\ P^{\text{a}} \end{matrix} \begin{cases} \text{di V}^{\text{a}} \text{ e conosciuta} \\ \text{di II}^{\text{a}} \end{cases}$ | idem |
| Botta destra della V ^a (- Sospirato) | $\begin{matrix} M^{\text{a}} \\ A^{\text{a}} \end{matrix} \begin{matrix} P^{\text{a}} \\ P^{\text{a}} \end{matrix} \begin{cases} \text{di V}^{\text{a}} \\ \text{di V}^{\text{a}} \end{cases}$ | idem |
| Botta destra della II ^a | $\begin{matrix} M^{\text{a}} \\ A^{\text{a}} \end{matrix} \begin{matrix} P^{\text{a}} \\ P^{\text{a}} \end{matrix} \begin{cases} \text{di II}^{\text{a}} \\ \text{di II}^{\text{a}} \end{cases}$ | idem |

DOTTA DIRITTA CON SPACCATA.

| MODO PER L'ESECUZIONE | SERVIZIO |
|--|---|
| <p>Avvicinando gradualmente la spaccatura del pagno, si rivela il braccio destro portante la punta del ferro in direzione del pugno del Mastro, a' incirca nella stessa linea il corpo rimane appoggiato la punta sinistra e poggando la destra, il braccio sinistra si distacca pure, e si solleva da sopra nella linea della spada, alla stessa linea della punta del ferro nell'estrema direzione dell'appoggio (principalmente del corpo) si lascia la direzione del colpo firmata. Il perfettore di tali esercizi si ferma alla punta di IV^a e della guardia di II^a sulla linea stessa. — Si ricorderà sempre all'Alunno che la spaccatura del pagno e la linea del servizio pagando indietro delle mani (Fig. N. 7).</p> | <p>Si ricorda la linea del servizio, sempre al corpo in ogni colpo.</p> |
| <p>Il Perfettore movimenti di alzare il braccio, che si sente alla spaccata e con qualche azione per l'incoscienza. Si ricordi che la spaccata non precede la destra del ferro, non dell'essere intanto della vita come del colpo, e principalmente il colpo l'azione intanto un istante prima che il piede destro venga a terra. Non dimentici l'esperienza per essere della spaccata, non abbassare il pagno, ad abbassare lo stesso dopo la batta non aspettare troppo il ferro del ferro del Mastro. Lo sguardo sia sempre della punta e spaccata della linea del ferro, e diritto al posto che l'Alunno intanto. Si deve sempre la batta destra prima della IV^a, poi della II^a, e abbassata. — Ricordi il Mastro che la batta destra è la linea fondamentale del movimento. Ricordi quindi il è della realizzazione al giorno, accortarsi che si poco a poco la difficoltà della batta restringendo il giorno (Fig. N. 13).</p> | |
| <p>Avvicinando il braccio della posizione in cui si trova, si porta il ferro nella direzione del colpo come è tenuto dal Mastro, accompagnando il movimento col movimento del corpo appena in linea, si regge nella linea sempre appoggiato il pagno alla IV^a, cioè prima in linea. Nel portare il ferro nella direzione del colpo, si ricordi di tenere la punta sempre alta per la linea del corpo di mezzo, per la linea della spaccata la punta resta ad essere naturalmente, per la maggior parte del giorno nella linea del braccio. — Avverte bene il Mastro questa migliore posizione del pollice che è sempre la linea della maggiore direzione della punta del ferro.</p> | |
| <p>Lo stesso corso della batta destra della posizione di IV^a arriva per la batta alla posizione di avanzata, nella direzione che viene da della II^a, la punta portata in direzione del colpo non movimenti dell'Alunno in linea, qui arriva la punta del ferro in alto e in direzione per linea. — Confermando l'Alunno l'Alunno la spata destra e non accompagnando il movimento con abbassata elevata della vita, la spaccatura del pagno destra, la spata sinistra non è portata alla direzione della destra, e tutto il corpo della direzione del colpo e della punta del corpo.</p> | |
| <p>Lo stesso per la batta della II^a arriva per la batta della I^a nell'avvicinarsi di stare di più la direzione del ferro per la posizione più difficile in cui si trova il ferro, per dirigere la batta, diventa il ferro portatore una strada maggiore per stare nella direzione del colpo.</p> | |

§ 15.

Dei legamenti.

Si è visto parlando della parte in generale, che il tiratore avendo a sua disposizione per ogni colpo, o una parata semplice, o una composta, poteva portarsi colla parata stessa in quella linea di difesa di destra o di sinistra che più gli sarebbe stata conveniente.

Ma anche con questa doppia parata non poteva però il tiratore durante l'azione girare anche la punta del ferro dall'alto in basso e viceversa, e così fruire della scelta d'un maggior numero di posizioni.

Il movimento di cui si tratta in questo paragrafo è appunto quello stabilito per dare al tiratore anche questo vantaggio, e che noi crediamo di poter definire così:

« Quando col doppio fiato del nostro ferro abbiamo
 « incrociato il ferro avveniamo verso il centro, e con
 « istantaneo movimento circolare del braccio, ci traspor-
 « tiamo da una posizione ad un'altra, e d'alto in basso
 « o viceversa, in modo che nella nuova posizione resti
 « a noi il giorno per una botta qualunque, noi avremo
 « eseguito un legamento del ferro. »

Il legamento si fa adunque per cambiare la posizione dei due ferri dall'alto in basso e viceversa, e contemporaneamente da una linea all'altra.

Stante poi i passaggi per legamento da una posizione ad un'altra sono determinati, così il seguente quadro ci presenterà a colpo d'occhio la schiziana per legamenti dall'una posizione all'altra.

PASSAGGI PER LEGAMENTO.

| | | |
|--|---|--|
| Dalla posizione di parete in IV ^a | — | Legamento in II ^a o VI ^a |
| o | o | VI ^a o II ^a — |
| o | o | II ^a — |
| o | o | VI ^a o II ^a — |

Ma se noi osserviamo per poco tutti i passaggi che si possono fare sia per mezzo delle diverse pareti, che per mezzo dei legamenti combinate con questo, noi vedremo che il tiratore potrà passare da una qualunque a tutte le diverse posizioni di guardia o di parete anche durante la stessa azione.

Per es.:

| | |
|--|-----------------------------------|
| Dalla IV ^a con una parete di centro si resta in | IV ^a |
| o | o |
| o | o |
| o | o |
| Dalla IV ^a con un legamento si passa in | II ^a o VI ^a |
| | II ^a o VI ^a |

Ecco adunque passati dalla IV^a a qualunque posizione di parete, e quanto si è detto dalla IV^a vale per tutte le altre posizioni.

Si osserverà quindi l'allievo si diversi passaggi di posizione per mezzo del legamento.

§ 16.

Della parata composta.

Le parate composte e di contro altro non sono che movimenti circolari del ferro da sinistra a destra, e da destra a sinistra mediante i quali si cerca d'invertire il ferro avvertendo in qualunque linea d'attacco.

Le parate circolari e di contro si adoperano quando si vuol rimanere col ferro nella stessa linea, e sulle riposte avanzate dell'avvertorio.

Queste parate vanno eseguite con movimenti unito di pugna e di avambraccio.

In questo modo i movimenti circolari riescono più stretti e più regolari, più belli in fermata del ferro, e più sicuri per conseguenza la direzione della botte di risposta.

Per l'istruzione pratica il maestro eserciterà l'allievo a questa parata circolare.

DEI LEGAMENTI E DEL

| Denominazione del movimento di soggetto | Posizione dell'Albero e del Maestro sulla l'istrada | Comodo |
|--|--|---|
| Legamento dalla IV ^a in II ^a e in VI ^a a sinistra | <p>Maestro: Dell'albero in IV^a tutta dritta</p> <p>Allievo: Della III^a parte di IV^a e legamento</p> | Legamento in II ^a e VI ^a |
| Legamento dalla III ^a in V ^a a sinistra | <p>M^a: Dell'albero in III^a tutta dritta</p> <p>A^a: Della IV^a parte di III^a sul pezzo in VI^a e in III^a e legamento</p> | Legamento in V ^a e III ^a |
| Centro di IV ^a | <p>M^a: Dell'albero in III^a centrale</p> <p>A^a: Della IV^a eseguir la parte di centro</p> | Centro di IV ^a |
| Centro di III ^a | <p>M^a: Dell'albero in IV^a centrale</p> <p>A^a: Della III^a eseguir la parte di centro</p> | Centro di III ^a |
| Centro di II ^a | <p>M^a: Dell'albero in V^a centrale sopra</p> <p>A^a: Della II^a eseguir la parte di centro</p> | Centro di II ^a |
| Centro di VI ^a | <p>M^a: Dell'albero in III^a centrale sopra</p> <p>A^a: In V^a eseguir la parte di centro</p> | Centro di VI ^a |
| Centro di I ^a | <p>M^a: Dell'albero in III^a centrale sopra</p> <p>A^a: In II^a eseguir la parte di centro</p> | Centro di I ^a |

LE PARATE COMPOSTE.

MODO PER L'ESECUZIONE

OSSESSORI

Il movimento del ferro pel legamento è simile al movimento pel passaggio da una parete all'altra. La strada adunque si oppone a que si trovano ad un braccio, ad un altro. Essi pel legamento il braccio nel punto di forza del nostro ferro nel centro dell'arteria, da qua immediatamente fanno il contatto dei due ferri per la resistenza dell'arteria, non soltanto immediatamente di valore del braccio da sinistra a destra e il lato in basso, si possono della IV^a in IV^a stando alquanto il braccio nel momento in basso. — Gode stesso sopra la lega il ferro della IV^a in IV^a, mettendolo il pezzo ripetuto (fig. N. 10).

Pel legamento della IV^a in IV^a e della IV^a in IV^a, si osservano le stesse norme presentate nel braccio e nel ferro la strada opposta.

Infine potremo notare che tutti i ferri dopo eseguito il legamento della IV^a in IV^a e IV^a, il braccio farà legare in IV^a, nel momento legamento in IV^a.

Le norme generali valgono anche pel legamento di cui si tratta, delle pareti di IV^a fatta quella l'Altera delimitata di ferro in modo che si relazioni da destra a sinistra, e possono in posizione di gruppo di IV^a. Se questi legami in IV^a, girati ad altro il pezzo in posizione di IV^a, nelle sue parti per questa parte.

Dalle IV^a e della IV^a pel legamento in IV^a, nelle stesse norme e strade opposte (fig. N. 11).

PARATE COMPOSTE DI CONTINUA.

Per relazione di pezzo e d'arteria, si fa descrivere alla punta del ferro un angolo da sinistra a destra e sopra il braccio arteria, e si va così ad incontrare il suo ferro nella posizione sotto linea d'arteria.

Per relazione di pezzo e d'arteria, si fa descrivere alla punta del ferro un angolo da destra a sinistra e sotto il braccio arteria, e si va così ad incontrare il suo ferro nella posizione sotto linea d'arteria.

Si fa descrivere alla punta del ferro un movimento di relazione da sinistra a destra e sopra il braccio arteria, e si va così ad incontrare il suo ferro nella posizione sotto linea d'arteria.

Si fa descrivere alla punta del ferro un movimento di relazione da destra a sinistra e sopra il braccio arteria, e si va così ad incontrare il suo ferro nella linea che gli si cerca.

Si fanno il ferro sopra il braccio e si descrivono con movimento di relazione da destra a sinistra, e si va così nella il ferro arteria alla posizione per questa.

Allegando il braccio IV^a in IV^a, si oppone di regola la posizione di questo parte sempre per parte, quindi il ferro in tempo nella parte, esattamente il movimento della IV^a in IV^a in questa direzione.

Il movimento del braccio e del ferro in tutte le parti di centro di movimento in quella sopra ripetuta del legamento.

§ 17.

Della cavazione.

Per cavazione s'intende il movimento che fa il ferro per passare dall'una parte all'altra del ferro avversaria.

A seconda poi della forma del movimento la cavazione si distingue in cavazione circolare e cavazione angolata.

Nella pratica dell'istruzione però si dà propriamente il nome di cavazione al colpo vibrato mediante movimento circolare, tanto a destra che a sinistra, della punta attorno al braccio o al ferro dell'avversaria.

La cavazione angolata prende invece il nome di *compé*.

La cavazione circolare è detta *scuffire* o *contrastrucione*, o *staggir cavazione*, o *passé, dec. tre* secondo che descrive uno o più cerchi attorno al braccio o al ferro dell'avversario.

La cavazione va sempre fatta avanzando e distendendo gradualmente il braccio, con movimento della punta a forma di spirà, aumentando la supinazione.

La cavazione prende il nome di *esterna* od *interna*, secondo che si porta la punta del ferro nella parte interna o nella esterna dell'avversaria ed anche di *sotto* o di *sopra* secondo che è fisso o sotto o sopra il braccio avversario.

Siccome abbiamo detto che anche la botte di cavazione si riduceva in fine a botte diretta, così per la esatta loro esecuzione si rinvieranno le norme generali per la direzione del colpo.

§ 18.

Della Finta.

Il movimento combinato simultaneo del fionco e del corpo del tiratore fatto in modo per cui l'avversario lo possa credere l'azione reale d'una botta motore non lo è, si chiama *finta*.

Quando la finta è eseguita con tutta l'apparenza della realtà d'un colpo vero, l'avversario corre naturalmente alla parata, o lascia a noi scoperta la parte opposta del corpo che è appunto fatta mira al nostro colpo.

Scopo della finta è adunque quello di prepararci un giuoco maggiore sul petto avversario per sfruttare la riuscita della botta.

Fin la finta si avvicina alla realtà maggiore sarà il suo effetto, e più sicuro per conseguenza lo scopo. Ma oltre l'azione naturale del fionco e del corpo, varrà molto per l'effetto della finta l'aver preparato preventivamente lo spirito dell'avversario a credere alla botta che si finge.

Le finte sono scappate e doppie, secondo che si finge uno o due colpi prima del colpo vero.

La finta non vale se l'avversario non va alla parata; l'azione quindi preventivamente combinata ed appoggiata sulla finta, non potrà essere eseguita se questa non producesse il suo effetto; sarà quindi di scarsa importanza l'abbassare l'altro o rilevare l'effetto della finta prima di cominciare l'azione. È appunto nella finta che l'occhio si fa punto e scorgere le mosse del

ferro avversaria, e a padroneggiare il proprio, so ad una finta mal fatta ed aspettata, l'avversario a vece di passare la un arresto, cosa ancor meglio se avessimo continuata l'azione indipendentemente dall'effetto della nostra finta?

Ricordi l'alfiere che il nostro ferro nella finta ben fatta ed energica, ha una forza d'attrazione sul ferro avversaria; l'energia nella finta assicura la parata di dentro, e la parata d'istante assicura la riuscita dell'azione premeditata.

Ricordi ancora che come ogni colpo ha il suo tempo regolare per l'esecuzione, così anche la parata lo ha, e bisogna quindi saperla misurare per conoscere il tempo di levare il ferro dalla parata per vibrare la botte.

Per la progressione nell'insegnamento si comincerà dalla finta semplice di tutto la botte dritta, seguita da una botte di cavazione indi finta semplice di tutto la botte di cavazione seguita da botte di cavazione; quindi doppia finta, la prima di botte dritta, e l'altra di cavazione, seguita da botte di cavazione. In seguito due finte di cavazione e botte di cavazione; e colle stesse norme infine tutti gli esercizi per le botte di accada e terza intenzione.

DELLE CAVAZIONI

| Descrizione del movimento da eseguire | Posizione del Membro e dell'Altra prima del movimento | | Consiglio |
|---|---|---|-----------|
| Cavazione da fuori | Membro Altra | Attacco in 17° Attacco in 12° | Cavazione |
| Cavazione di dentro | M. ^o A. ^o | Attacco in 12° Attacco in 17° | Idem |
| Cavazione di sopra | M. ^o A. ^o | Attacco in 12° Attacco in 12° | Idem |
| Cavazione di sotto | M. ^o A. ^o | Attacco in 17° Attacco in 12° e poggiato in 17° | Idem |

MODO PER L'ESECUZIONE

L'Allievo stende alquanto il braccio, e abbassa la punta del ferro, quando nel momento di rilasciare la destra e scivola sopra sul ferro sotto al braccio preventivo, per riprenderlo nuovamente sopra e dalla parte opposta nella punta in direzione del posto rispetto per la balla. Durante il movimento avviene gradualmente la separazione del pugno e finalmente al spazio.

Si ricordi che il movimento di rotazione del dito ferro essere stato menzionato, e come ogni azione di braccio e ferro preventivo (fig. N. 11).



Il movimento si eseguirà nelle stesse sopra stabilite, nella differenza che la rotazione del ferro è da sinistra a destra, e la volta interna (fig. N. 12).



L'Allievo distendendo gradualmente il braccio, e separando il pugno, porta il ferro di propulsione del braccio in caso di ferro sopra il braccio preventivo nella punta in direzione del posto rispetto per la balla di legno. Il movimento è eseguito per rotazione interna da sinistra a destra dal pugno e dall'avanzamento. Quando la punta si va direzione del posto rispetto per la balla, si spara. Il movimento è quando è quello della separazione di ferro.



Con movimento di rotazione interna da destra a sinistra del pugno e dell'avanzamento, si abbassa il ferro, e si porta la punta sotto il braccio preventivo in direzione del posto rispetto per la balla. Per la spinta come sopra. Movimento quando alla rotazione di destra.

DELLA FINTE

Gli esercizi per la balla dritta e per le rotazioni, vanno sempre come esercizi anche per le finte: dovrebbe in ogni direzione prendere alla consegna e alla balla dritta, la balla o di volta dritta o di rotazione.

Gli esercizi per le finte sempre vanno sempre anche per le doppie finte, dovrebbe procedere alla balla vera due finte volte come se proposte separate nel paragrafo relativo alla balla.

§ 19.

Nello sferra.

Allorquando col finto del nostro ferro vilitiamo un colpo sul ferro avversario collo scopo o di deviarlo dalla linea d'attacco, o di disarmare, noi allora avremo eseguito un movimento di *sfera*.

Da ogni posizione di attacco o di parata, dati gli estremi necessari, si può eseguire lo sferra, il quale prende appunto il nome dalla posizione del ferro di chi l'eseguisce.

Ogni sferra può quindi esser fatta o dalla guardia, o dalla parata, o di parata, o di riscaldamento della parata sulla resistenza del ferro avversario.

Nello sferra il ferro va sempre mosso per avvitamento e ammortato da movimenti elastici del corpo per poterlo fermare con maggior facilità.

Quand'è che si potrà fare lo sferra?

Si potrà fare lo sferra allorquando 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.

Nello sferra si alzerà malto il ferro per poter meglio ottenere slancio ed elasticità nel movimento, per vedere meglio la mossa del ferro avversario e per essere preparati per un coupé nel caso ci si presentì il giorno.

Perchè l'effetto dello sferra ricorra con vantaggio, è necessario che i due ferri s'incontrino nel finto, in

questo modo si ottiene più facilmente il deviatore non solo del ferro, ma anche di tutto il braccio; si ottiene una resistenza che faciliterà la formata del nostro ferro, e siccome i due ferri si dovranno trovare incrociati alla medesima lunghezza, si aumenterà nell'avversario la difficoltà di curvarlo in tempo sul movimento.

Per sforso di cambiamento d'intercalle quel movimento per il quale, uscirà lo sforso, si trova cambiata la posizione del ferro.

Per esempio: — Dalla posizione di IV^a collo sforso di cambiamento, il ferro va a trovarsi in posizione di forma.

Gli sforsi di cambiamento sono determinati come nel seguente quadro.

Fel movimento del braccio e del ferro nello sforso, vedi fig. N. 8

SFOZZI DI CAMBIAMENTO.

| | | | |
|--|-----------------|---|--|
| Dalla posizione di IV ^a sforso di cambiamento in III ^a e viceversa | | | |
| • | IP ^a | • | IP ^a forma o V ^a |
| • | V ^a | • | IP ^a |
| • | IV ^a | • | IV ^a |

Lo sforso di cambiamento in III^a o IV^a può farsi da centro o di cuspide.

§ 20.

Dal cuspe.

Quando per mezzo d'un movimento d'altate ed abbassate istantanee d'intercambio si fa passare il ferro dall'una parte all'altra del ferro avversario per tenere

nella stesso tempo una botta d'alto in basso, allora nel avremo eseguita un coupé (o creazione angolata) come vedesi nella figura N° 11.

Il movimento del ferro per il coupé è lo stesso di quello spiegato per lo sferra, colla sola differenza che invece che lo sferra è fatto per colpito il ferro avverso, cioè deviarlo dalla linea d'attacco e discusso, il coupé è invece per cavare il ferro in linea angolata, e dirigere il colpo d'alto in basso a forma di parabola.

Il coupé si può fare in tre casi:

1.^o Dalla posizione di attacco di III^a o IV^a coll'avversario in IV^a o III^a;

2.^o Dalla posizione di parata di III^a o IV^a sulla resistenza del ferro avversario;

3.^o Dalla posizione di III^a o IV^a dopo un falso pizzo con effetto marcato.

Il coupé può anche essere eseguito di avverso dalla parata in I^a.

Il movimento per il coupé dev'essere eseguito colla massima elasticità del braccio.

In questo colpo più che in ogni altro se la spaccata è fatta prima che il ferro termini la parabola, e che la punta sia quindi in direzione del punto da toccare, è impossibile che la botta resca diretta.

§ XI.

Del falso pizzo.

Il falso pizzo non è che un movimento di sferra in graduazione assai minore.

Quando si vibra un colpo leggero sul ferro arretrato allo scopo di deviarlo dalla linea d'attacco per prepararsi al giorno ad una botta dritta, o di curvazione, allora si eseguisce il movimento di *falso piede*.

Il falso piede si può eseguire da tutte le posizioni dove può risarcire il vero stesso, però si adopera particolarmente dall'attacco di IV^a o III^a.

§ 22.

Botta esortiva.

Dalle posizioni di terza e quarta un leggero appoggio con gradazione del ferro sul ferro arretrato per deviarlo dalla direzione della linea d'attacco senza invito a curvazione, ma per trovare noi il giorno per una botta dritta, si chiama *esortiva*.

Se dalle posizioni di I^a, II^a e IV^a con leggero appoggio e gradazione del ferro si devia il ferro arretrato dalla linea d'attacco allora il movimento si chiama di *devianza*.

§ 23.

Botta di filo (o sul filo).

Quando con gradazione o espunzione senza distacco il nostro ferro dal ferro arretrato, si vibrerà un colpo semplice o di curvazione in modo che la punta arrivi al petto dell'arretrato deviando nello stesso

tempo il suo ferro dal piano d'attacco, noi avremo fatto una botte di filo.

Per la botte di filo è necessario una certa resistenza nel ferro avversario.

La botte di filo e sul filo si possa fare da ogni posizione di III^a e IV^a.

Si osserverà l'allievo a questa botte prima di filo semplice e poi di cavazione.

§ 24.

Nella fianconata.

La fianconata è un colpo fatto di fianco sulla posizione del ferro avversario in linea di IV^a passando col nostro ferro intorno e sotto il suo braccio.

La fianconata può essere volante e di legamento. Si fa volante sulla posizione del ferro avversario in linea di IV^a alta. Si fa di legamento sul ferro in linea e resistente; in questo caso riesce come una botte sul filo, deviando in basso colla graduazione del ferro la punta del ferro avversario (fig. N. 14).

Tanto nella fianconata volante che di legamento il pugno rimane in posizione di IV^a senza svantaggio.

§ 25.

Del colpo di cartoccia.

Quando a voce di pugna una botte alta si fuori col ferro, lo si para facendo sparire il corpo sotto la botte stessa per un'istanza abbassata di tutto il corpo, o

nello stesso tempo si stende il braccio destro per la parata, questo colpo si chiama dalla posizione del tiratore *botta di cortesia*.

L'abbassata, o sparazione del corpo, si fa nel seguente modo:

La gamba sinistra si stende quanto è possibile indietro, il ginocchio destro si piega, e contemporaneamente il busto si abbassa piegandosi quanto è possibile in avanti e in modo da trovarsi sotto il braccio destro che già si trova disteso per la botte; la mano sinistra poggia a terra a sostegno del corpo, come alla figura N. 16.

Questa botte però non è troppo in uso per le difficoltà della riuscita.

§ 20.

Botta sulla parata di terza veduta.

Quando con una parata di terra con semiparazione del corpo sulla botte dritta o di cavazione alta, a vece di deviare il ferro avversario verso destra, lo si devia alzando il braccio in modo da trovare il giorno per una botte sotto il braccio, e si tira questa botte quasi intanto sulla parata, quando l'avversario è ancora in posizione di sparata pel suo colpo, allora questa azione si chiama *terza veduta*.

La posizione della parata è come nella figura N. 17,

§ 27.

Botta di rimessa.

Quando dopo aver tirato un colpo qualunque, l'avversario ritarda la risposta in modo da poter poi dalla posizione in cui già si trovava ripetere un'altra botta o semplice o di cavazione, questo colpo si chiama *botta di rimessa*.

Questa botta potrà essere semplice sul distacco del ferro, o di cavazione sulla parata.

A questo punto si può ritenere terminata la parte metodica dell'istruzione, ma prima di cominciare le lezioni degli attacchi, è necessario di richiamare l'allievo su tutto il corso delle lezioni passate, combinando nel maestro diversi esercizi nei quali dominino determinati movimenti o di cavazione, o di legamento, o di sfarzi, o di contro, e così via, adattati tutti con criterio al diverso bisogno dell'allievo.

Questo esercitazione sarà indispensabile fondamento degli attacchi, come gli attacchi sono indispensabile fondamento dell'assalto.

§ 28.

Dell'attacco e della forza d'indietro.

L'atto nel quale un tiratore incomincia con precisione la propria ferza col ferro avversario per cominciare un'azione di scherma, si chiama *attacco*.

Quando un tiratore con una massa combinata del corpo e del ferro, senza materiale attacco dei ferri stessi, cerca decidere l'avanzamento ad una azione, allora si dice che egli fa un *verve d'attacco*.

Tutto l'attacco che l'*verve d'attacco* può avere due scopi, o di proporsi il giorno per tirare nei primi la lotta, o decidere l'avanzamento a tirare.

Chi attacca, attacca ordinatamente coll'intenzione di tirare la lotta; chi tirava pensa di tirare di risposta sulla lotta dell'avanzamento.

Nella lezione degli attacchi oltre all'esatta esecuzione di tutta la parte materiale dell'insegnamento, dovrà il maestro far conoscere all'allievo la parte morale della scienza, studiatasi principalmente negli effetti dell'istinto dell'uomo sotto l'impresione della difesa.

L'istinto è una forza interna che spinge l'uomo senza consenso della volontà a fare un'azione diretta alla sua conservazione sia di offesa, che di difesa. Ebbene nella scienza questa forza d'istinto si spiega in tutti in grado non sensibile, e si manifesta materialmente con movimenti particolari del corpo e del ferro.

Se noi adunque studiamo questa forza d'istinto nelle sue cause e nei suoi effetti, potremo prevedere i movimenti del ferro e del corpo dell'avanzamento, noi ci troveremo in sua confluenza in posizione di gran lunga più vantaggiosa.

Se oltre poi al conoscere le sue cause d'istinto, avremo anche l'abilità di farglielo fare a nostro piacimento, adoperando o imitando al vero le cause produttive, il nostro vantaggio sarà senza dubbio assegnato.

A questa stadio dell'istinto seguirà quello per con-

seguezza d'ingannare a vincere il proprio istinto col calcolo, colla freddezza, coll'occhio, colla decisione.

Il maestro forzando quindi ogni volta l'attenzione del proprio allievo sulle diverse cause e sui diversi effetti di una mossa, d'una lista, d'un colpo, d'un'azione in generale, verrà a formare in lui a poco a poco un giusto criterio dell'indifferenza morale nella scherma applicata nel suo ultimo scopo, cioè nell'assalto.

Ma siccome gli effetti dell'istinto non si spiegano in tutti nel medesimo grado, ma subiscono delle modificazioni per differenza di carattere, di abilità, di pratica, di abitudine, d'idea di superiorità e d'inferiorità nei fratelli, così il maestro per lo spazio appunto che avrà potuto fare col diverso allievo, potrà anche dare un'educazione per poter studiare più facilmente l'avversario nel suo stesso e nel suo istinto.

Questa lezione degli attacchi maestro sarà per tutti gli allievi la stessa per riguardo ai principi cardinali, sarà più modificata nel dettaglio appunto dalla diversità dei difetti, carattere ed abilità tra un allievo e l'altro.

La lezione d'attacco è quindi la lezione preparatoria all'assalto. Diversi attacchi fatti insieme formano un'azione d'assalto. L'attacco può essere più o meno lungo, o secondo che l'azione è composta di più o meno botte e riposte.

La differenza che passa dall'attacco ai diversi esercizi sta in ciò che nell'educazione i diversi colpi e le diverse parate sono già stabilite, nell'attacco invece sono a valuta di chi tira. Però questa libertà d'azione sarà data gradatamente, come vedesi nell'apposita qualche sinottico per i diversi esercizi progressivi da ogni posizione d'attacco.

Finalmente del tutto del ferro abbiamo detto come la grandissima di resistenza del ferro influisca sull'avversario per la diversità dell'azione in generale, e quindi anche della lotta in particolare. Ora se noi conosceremo l'effetto dell'istinto, sapremo anche come decidere l'avversario ad aumentare la resistenza del ferro per approfittarne poi nel la conseguenza.

La poca energia, la poca espressione del volto, la lentezza nelle mosse del ferro e del corpo, l'indifferenza, infelicitate per certo nella mollezza dell'allievo; l'energia, per l'opposto, l'espressione del volto, le mosse indotte ma vivaci nello stesso tempo, l'attacco deciso e resistente del ferro, se trasferendosi nell'allievo, per cui sentiamo anche subito aumentata la resistenza del suo ferro.

Ecco anche qui l'effetto morale e la necessità di farlo conoscere al nostro allievo.

§ 29.

Nel contrattempo.

Per contrattempo s'intende in generale un'azione fatta durante il tempo che l'avversario ne eseguisce un'altra. A seconda poi del momento e del modo con cui quest'azione si eseguisce, il contrattempo si distingue nelle denominazioni particolari di *tempo*, *contrattempo*, *avviso*.

Se il contrattempo è fatto di lotta veloce nel tempo che l'avversario fa una lotta di prima intenzione allora chiamasi propriamente *tempo*.

Se il contrattempo è fatto di finta o per contatto di ferro avanzando con aumento di pressione nel momento che l'avversario sta per decidere per un'azione qualunque allora chiamasi propriamente *contrattempo*.

Se il contrattempo è fatto da botta veloce nel momento che l'avversario coglie una botta di seconda o terza intenzione, cioè di finta, oppure la un'azione avanzando allora chiamasi propriamente *arresto*.

La botta di tempo è calcolata sulla poca velocità della botta dell'avversario ed ha per scopo diretto di toccare l'avversario prima che egli termini il suo colpo.

Il contrattempo è calcolato sull'effetto morale della finta ed ha per scopo di distruggere l'unione già incominciata dall'avversario.

L'arresto è calcolato sopra un'azione d'abitudine dell'avversario ed ha per scopo diretto di tacere o sulla finta o sull'avanzata.

La lezione del contrattempo in generale non può essere fatta che nella lezione degli attacchi, sia per le sue difficoltà, sia per il bisogno della libertà d'azione dei tiratori onde poterlo eseguire reale.

Il maestro dovrà egli stesso nella lezione degli attacchi servirsi del contrattempo per imparare all'allievo quando vi è la possibilità di poterlo fare, quando si domina abbastanza il moralo dell'avversario, e quali ne sono infine gli effetti.

§ 30.

Dell'assalto.

Se le lezioni degli attacchi sono state impartite con quella giusta progressione e criterio come venne sopra

spiegata, la lezione d'assalto non presenterà altra differenza che la libertà assoluta nell'azione. Non dovrà quindi nascere una nuova per l'allievo, ma una progressione semplice delle lezioni d'attacco colle stesse norme e cogli stessi principj.

Il maestro ricorderà all'allievo che nell'assalto sarà primo studio quello di vincere il morale dell'avversario con quell'atteggiamento sicuro, serio, risolutivo e deciso che denota superiorità. Vinta il morale dell'avversario, la partita è quasi vinta; la nostra lotta sarà creduta; l'istinto nell'avversario aprirà nella sua pancia, e così padroni delle sue mosse tanto del corpo, che del ferro, sarà per noi quasi sicura la lotta; ricorderà ancora l'allievo che chi attacca è in migliori condizioni dell'attaccato, e che chi tocca la prima lotta acquistata altrettanto coraggio e forza morale, di quanta ne perde il primo toccato.

L'avversario che non si conosce dovrà essere studiato con botte di prima intenzione, quando l'avversario è conosciuto s'abbia per norma di fiere di prima intenzione col debole, mentre col forte si potrà anche giocare di seconda e di terza intenzione. Il perchè di questa regola d'assalto è basata sulla differenza delle mani più e meno regolari e veloci del ferro maneggiato da meno esperti e meno, nonchè sui differenti effetti d'istinto nel fiutare più e meno esperto e provato.

Come anche negli assalti per divertimento il fiutare si trova per forza d'amar proprio in uno stato d'incoscienza sensibile, così ad evitare i gravi inconvenienti che ne potrebbero nascere, si fece legge di scherma di paraggiarsi di delicatezza e di generosità sia nel-

Facciamo le botte, sia nel ripartire quanto è possibile la suscettibilità nell'avversario. Tanto prima che dopo l'assalto è regola che i tiratori si scambino fra loro un saluto, o salutino gli ostaci.

§ 31.

Saluto prima dell'Assalto.

Il Tiratore nella posizione di fianco sinistro come per mettersi in guardia, tiene la spada impugnata nella mano destra colla punta della lama verso terra a quattro dita distanti, braccio disteso in avanti in direzione del fianco destro ughia verso terra.

Nella mano sinistra e in direzione del fianco sinistro tiene la manichera impugnata nella parte inferiore col pollice dente e le altre dita unite al di fuori.

Da questa posizione, per fare il saluto solleva la spada colla punta in alto o piegando il braccio la porta coll'impugnatura davanti alla faccia, la ughia in dentro, si sposta in guardia di HP, fa due appelli, ritorna dritta colla spada verticale, e con movimenti dall'indietro avanti e d'alto in basso del ferro piegando e scendendo successivamente il braccio, fa tre segni di saluto, uno agli ostaci di destra, uno agli ostaci di sinistra e l'altro al suo avversario, coll'avvicinarsi di loro il punto saluto deve esser fatto in posizione di più alto grado; allorchè cessa di braccio in avanti per salutare l'avversario si sposta nello stesso tempo in guardia di HP coll'pugno in HP, fa successivamente due appelli, torna dritto colla spada verticale e ripete il saluto

distendendo il braccio in avanti ed abbassando la spada colle punta a quattro dita da terra. Terminato così il saluto e sempre dalla posizione di fianco sinistro, si mette la maschera colla mano sinistra che intorna lungo il fianco, si appoggia il bottone della spada sul piede destro, guardando dritto il proprio avversario. Ad un cenno di chi dirige l'assalto si va in guardia facendo descrivere alla spada un semicircolo come nel movimento per mettere in guardia come fu insegnato nel principio dell'istruzione.

Saluto terminato l'Assalto.

Il Tirotono ad un cenno di chi dirige l'assalto prende la guardia in III^a col pugno in IIP^a, fa due appelli, si mette dritto coi talloni riuniti e spada verticale, ripete da qui il saluto agli assistenti come fu sopra spiegato, dopo il secondo segno di saluto, torna a spaccarsi in guardia di IV^a facendo descrivere alla spada il circolo sopra spiegato, passa da questa in guardia di III^a col pugno in IIP^a, ripete i due appelli torna dritto colla spada verticale e abbassandola saluta l'avversario; leva quindi la maschera colla mano sinistra, passa la spada nella mano sinistra e nello stesso tempo avanzando offre la destra all'avversario.

QUADRO PRONTUARIO

Per tutti i Geli e Farsi, e l'aggiunta di legname

| Tutte le Partite relative per diversi modi d'Invenzione | | Proporzioni per prima Invenzione |
|--|----------------------|---|
| 1. ^a Partita | complici | 1. ^a Scudai nella spalla. |
| | comparsi | 2. ^a Mole d'impugnare la spada. |
| 2. ^a Botta d'arma | col d'arma vicina | 3. ^a Molera in guardia. |
| | col filo | 4. ^a Partita semplice. |
| 3. ^a Botta di mano | vicina col filo | 5. ^a Marto e pario semplice. |
| | vicina | 6. ^a Allungare il braccio colga complice di ogni parte. ^a di guardia. |
| 4. ^a Colpi | semplice | 7. ^a Partita. |
| | di reversa | 8. ^a Legname. |
| 5. ^a Finestra | di legname | 9. ^a Caracca. |
| | coltore | 10. ^a Fato. |
| 6. ^a Fato | diritta | 11. ^a Stava. |
| | di reversa | 12. ^a Colpi. |
| 7. ^a Legname | in alto | 13. ^a Fato poco. |
| | in basso | 14. ^a Caparra. |
| 8. ^a Manca | col d'arma | 15. ^a Botta col filo. |
| | di reversa | 16. ^a Finestra. |
| 9. ^a Alzato | coltore | 17. ^a Colpo di reversa. |
| | comparsa | 18. ^a Botta di 1. ^a coltore. |
| 10. ^a Botta di 1. ^a colt. | di reversa | 19. ^a Manca. |
| | di d'arma | 20. ^a Alzato. |
| | di mano | 21. ^a Contratempo. |
| 11. ^a Botta d'arma | di tempo | 22. ^a Invenzione d'arma. |
| | di reversa | |
| | di mano | |

QUADRO PER I DIVERSI ESERCIZI PROGRESSI

| N° progressi degli Esercizi | Lettere o Maniere | Alfabeto | MAESTRO | | ALUNNI |
|-----------------------------------|--|--|-----------|---------------------|-----------|
| | Forme e stili | Dotte | Forma | Spazio | Forma |
| I | Ad' ab- bacci di $\left\{ \begin{array}{l} III \\ IV \\ I \\ II \\ V \end{array} \right.$ | Obliqua & prima interruzione | Simplex | Di I interruzione | Obliqua |
| II | Come sopra | Come sopra | Simplex | Di I interruzione | A rotondi |
| III | Come sopra | Come sopra | Simplex | Di II interruzione | Obliqua |
| IV | Come sopra | Come sopra | Simplex | Di II interruzione | A rotondi |
| V | Come sopra | Come sopra | Simplex | Di III interruzione | Obliqua |
| VI | Come sopra | Come sopra | Simplex | Di III interruzione | A rotondi |
| VII | Come sopra | A rotondi & $\left\{ \begin{array}{l} I \\ II \\ III \end{array} \right.$ | A rotondi | A rotondi | A rotondi |

AVVERTENZE PARTICOLARI PEL GIOVANE ISTRUTTORE

Alle norme già stabilite nella presente guida d'insegnamento, si aggiungono queste avvertenze particolari le di cui osservanza gioverà specialmente al giovane Istruttore, per non cadere in quelli errori che senza prevenzione non sarebbero forse rimediati che da una pratica lunga e moltiplice.

1.^o Non troppe dottrine e ragionamenti che a vece di giovare confondono la mente dell'Allievo specialmente nei principii dell'insegnamento.

2.^o Ogni spiegazione sia chiara e concisa e possibilmente seguita dalla materiale esecuzione della cosa spiegata, con quella prontezza e con quel tempo che possa lasciare la più perfetta impressione nell'Allievo, per imitare l'azione del Maestro.

3.^o La memoria di quando noi eravamo scolari ci serve sempre di guida per conoscere i bisogni del nostro Allievo e il modo migliore per aiutarlo e fargli comprendere.

4.° Si osservi con rigore la progressione dell'insegnamento e si sappia applicarla nel suo dettaglio alla diversa intelligenza e attitudine forse dell'Allievo.

5.° La progressione ragionata è il segreto più potente per arrivare con vantaggio alla meta che si propone.

6.° L'energia e la passione del Maestro nell'insegnare, si trasfonde nell'Allievo, come la mollezza o l'indifferenza dell'istruttore, ingenera nell'Allievo sregolatezza e scetticismo.

7.° Sarà sempre sterile l'insegnamento di quel Maestro che non saprà padroneggiare, durante l'istruzione, le forze morali del suo Allievo.

8.° Avrà sempre una gran parte di colpa il Maestro, quando l'Allievo di buona volontà non compie o falla.

9.° D'ogni sbagli dell'Allievo studiarne la vera causa, allora le correzioni saranno ragionate e proficue l'effetto.

10.° Il movimento del forse dell'Allievo è sempre in relazione coi mezzi adoperati del Maestro per farglielo eseguire.

11.° La maggior o minor forza del ferro, la maggior o minore resistenza, la batta più o meno lunga, veloce e precisa, la punta più o meno ritardata e regolare, l'avanzata o la ritirata più o meno in tempo del corpo, la tinta più o meno energica, il modo stesso più o meno conveniente per correggere i difetti secondo l'indole dell'Allievo, sono tutte cause che possono produrre una cattiva occasione nell'Allievo per colpa del Maestro.

12.° In ogni circostanza di sberleffiare co' mani il-

libri, sia il Maestro parco di parole, abbondante nelle prove di fatto, sarà per lui questo il modo più facile e potente per insegnare e per convincere.

13.^a Non nascondere l'Albero, e il saperlo anzi dilattare anche nei primi astrusi gradi dell'insegnamento, è una virtù che caratterizza il maestro abile e distinto.

14.^a L'autorità del Maestro smentita sempre la ragione diretta della nobiltà del suo tratto e della sua abilità.

INDICE DELLE MATERIE

—

Avvertenza Pag. i

PARTI PRIMA.

PROVERBI FAMILIARI.

| | |
|--|--------|
| Della spada | Pag. 5 |
| Modo di impugnare la spada | » 6 |
| Della guardia | » 11 |
| Della linea del ferro | » 7 |
| Della applicazione | » 10 |
| Del taglio del ferro | » 11 |
| Del glorio | » 10 |
| Del colpo di spada in generale | » 13 |
| Della parata in generale | » 14 |
| Della scuola di scherma | » 15 |

PARTI SECONDA.

PROVERBI FAMILIARI.

| | |
|---|---------|
| Della parata semplice | Pag. 16 |
| Delle maniere in particolare | » 20 |
| Qualche esempio N. 1. — Esempio di guardia e parata | » 22 |

| | |
|--|---------|
| Del colpo o botto d'arma | Pag. 24 |
| Della epistola | » 25 |
| Quattro cianfani N. 2. — Altoparo o braccio o botto d'arma non spuntato | » 26 |
| Dei legnami | » 26 |
| Della parca composta | » 27 |
| Quattro cianfani N. 3. — Dei legnami e delle parca composta | » 28 |
| Della cavalcata | » 28 |
| Della vela | » 29 |
| Quattro cianfani N. 4. — Della cavalcata e delle vele | » 40 |
| Della elica | » 42 |
| Del colpo | » 43 |
| Del colpo pieno | » 44 |
| Della capriata | » 45 |
| Della botte di filo | » 46 |
| Della biancheria | » 46 |
| Del colpo di martello | » 46 |
| Botte nella parca di 10 ^a e rotoli | » 47 |
| Botte di rasoio | » 48 |
| Dell'attacco e della forza d'attacco | » 49 |
| Del caricamento | » 51 |
| Dell'assalto | » 52 |
| Del colpo | » 54 |
| Quattro procedimenti per tutti i colpi e parate, e procedimento d'impugnamento | » 56 |
| Quattro cianfani per i diversi esercizi proporzionali da ogni per- sone d'attacco | » 58 |
| Avvertenze particolari pel primo istruttore | » 60 |

1950-1951

1950-1951

1

1

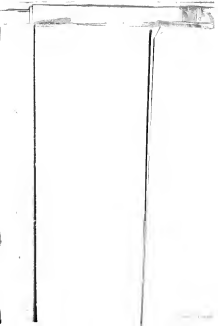
1. The first part of the document is a header section containing the title and author information.

2. The second part of the document is the main body of text, which is divided into several paragraphs.

3.

4. The third part of the document is a list of references, which includes the names of the authors and the titles of the works.

5.











...the first of these is the fact that the ...

...the second of these is the fact that the ...

...the third of these is the fact that the ...

...the fourth of these is the fact that the ...

...the fifth of these is the fact that the ...

...the sixth of these is the fact that the ...

...the seventh of these is the fact that the ...

...the eighth of these is the fact that the ...

...the ninth of these is the fact that the ...

...the tenth of these is the fact that the ...

...the eleventh of these is the fact that the ...