

APPUNTI DI TATTICA NELLA SCHERMA
DI SPADA

Di

FILIPPO LOMBARDO

Roma fencing

“Le manovre che permettono alle moltitudini delle Tre Armate di sostenere con sicurezza l’urto con il nemico senza esserne travolte sono quelle non-ortodosse (c’hi) e quelle ortodosse (cheng). In un conflitto, si ingaggia il nemico con quelle ortodosse, e si ottiene la vittoria attraverso quelle non-ortodosse. Un generale abile nell’utilizzare quelle non-ortodosse sarà senza limiti come il Cielo e la Terra e inesauribile come i due Grandi Fiumi. ...I metodi di attacco non vanno oltre il non-ortodosso e l’ortodosso, ma le loro variazioni sono innumerevoli. Essi mutano l’uno nell’altro in un ciclo senza fine. Chi potrà mai esaurirli? “ ()*

IDEA

L’idea è il principio con cui andiamo in pedana, impostiamo “filosoficamente” l’assalto.

E’ egoistico il nostro pensiero? è speculare? o viviamo in tempo rispetto al nostro avversario?

Il secondo concetto cioè essere speculare rispetto all’avversario ci fa essere sempre in leggero ritardo, per cui perdere sempre l’iniziativa,

il primo concetto non è necessariamente sbagliato: decidiamo un azione e la eseguiamo, soprattutto quando ci rendiamo conto che l’avversario è in balia del nostro primo movimento, questo capita spesso a lunga misura dove la nostra finta/ chiamata ha tutto lo spazio per essere espressa.

Il terzo concetto lo reputo il più interessante: annulliamo il primo movimento dell’avversario grazie ad una misura stretta e concludiamo il colpo in un solo movimento, in tempo, sulla sua preparazione o in due tempi, sempre comunque con un primo movimento sulla preparazione.

Non è concepibile, per me, impostare un assalto senza nessuna idea preimpostata precedentemente, mi spiego meglio, non che non si possa toccare, ma certamente, soprattutto a 15 stoccate il progetto ci rende l’assalto più leggibile.

LE COSTANTI

Le variabili di un mach sono molte, misura azione velocità iniziativa... Questo rende molto difficile avere la visione di cosa è giusto o sbagliato, alcune di queste variabili devono diventare costanti,

(ho toccato ma sono in grado di percepire tutti i parametri della mia stoccata?), avere la consapevolezza che, per esempio, la misura è quella giusta e che la colpa di aver subito il punto è dell'esecuzione e non della scelta che alla fine può risultare essere vincente.

**Da Sun-Tzu, L'arte della guerra*

Un azione eseguita a giusta misura ed in tempo si può eseguire in botta dritta, per esempio, ad una misura più lunga diventerà finta dritta e cavazione non capire che per paura mi sono leggermente allontanato, ci può far cadere sotto la parata e risposta dell'avversario.

Più riusciamo a rendere le variabili d'assalto in costanti e più la consapevolezza dei nostri mezzi esce nel mach.

Vorrei a tal proposito citare le congetture di Sollee (**)

- Chiudere la distanza prima che cominci l'azione così che il vostro avversario non abbia lo spazio, o il tempo, per eseguire la finta e cavazione in passo avanti-affondo.
- Non eseguire alcuna parata così che nessuna cavazione sia possibile, finirebbe sulla linea di terza che è ancora chiusa.
- Muoversi avanti invece di stare fermi o arretrare durante la parata, così da impedire all'avversario di eseguire il passo avanti sulla cavazione.

Le eccezioni rispetto alla nostra scherma, che possono essere strumentali per un determinato avversario, non devono in nessun modo intaccare le nostre certezze.

** *epee 2.0 Armerberg*

CORTO E LUNGO

Per movimenti lunghi e corti intendo sia di braccio che di gambe , su un movimento corto dell'avversario è estremamente rischioso tirare un azione di attacco o anche solo già, sul bersaglio avanzato, il possibile secondo movimento rischia di essere in ritardo .

Es: battutina in tempo botta alla mano a stimolare l'allungamento del braccio presa di ferro e affondo, oppure sempre battutina sospensione a stimolare la stoccata, quindi parata e risposta.



Arresto con opposizione sul movimento lungo dell'avversario.

Sull'uscita del braccio la stoccata sarà alla mano e prevede un secondo movimento difensivo in parata, o in presa di ferro di attacco sulla preparazione (come da esempio).

Creare con il nostro lavoro corto la frustrazione necessaria a far allungare l'avversario, ci facilita il colpo in tempo sia sul bersaglio avanzato che in attacco sulla preparazione .

La mancanza di iniziativa nell'attesa del movimento lungo comporta quasi sempre la necessità di parare e non di arrestare.

Nel caso di atleti che usano l'impugnatura francese, è opportuno crearsi lo spazio per l'arresto, sempre a partire dall'iniziativa con movimento preventivo dei piedi la soluzione di difesa sul ferro potrebbe risultare complicata.

Anche in questo caso è possibile eseguire un'azione a prescindere da questa condizione, sempre nell'idea egoistica di eseguire ed ottenere un ritardo della reazione dell'avversario, lo reputo comunque un atteggiamento tattico spot e totalmente alieno dall'idea.

AZIONI SUL " PRONTI A VOI "

Ci sono azioni eseguibili con buona percentuale di successo sul " pronti a voi", considerando che ad inizio stoccata, il nostro avversario deve ancora cominciare ad imporre la propria struttura, spesso è pronto a pensare a cosa fare e non a cosa subire ma soprattutto la reazione sarà meccanica ed istintiva. Ripetendo la stessa stoccata subito dopo, con buone probabilità si avrà una reazione più ragionata e soprattutto istruita da noi precedentemente, si potrà ripetere ma dopo una stoccata interlocutoria o dopo un tempo sensibile intercorso.

Considerando che la distanza di messa in guardia di inizio stoccata non è idonea ad un attacco diretto, dovremo ragionare sull'abitudine del nostro avversario di avanzare subito e di regalarci la giusta misura oppure, dovremo noi fare un passo prima di un possibile attacco.

Diversa situazione è la stoccata che inizia dopo un *alt* non a centro pedana in cui la messa in guardia ha una misura relativamente più stretta.

Ovviamente essendo azioni di questo tipo la decisione di cosa fare sarà necessariamente conseguenza di una scelta preventiva, non sarà “a vedere” ma “a priori” senza avere la minima esitazione sull’eventuale reazione dell’avversario, la frecciata (*fleche*), in questo caso, per un problema di misura, sarà l’azione migliore, con una cavazione o con una coupè orizzontale (*pompette*) ma anche battuta e cavazione in avanzamento di braccio, ha una buona percentuale di successo.

La botta al piede è un’altra azione eseguibile sull’“a voi” sempre per il discorso che l’arresto è un’azione che arriva quasi sempre dall’iniziativa.

CONDIZIONI TATTICHE SPECIFICHE

Ci sono condizioni tattiche o meglio “forme di scherma” che ci impongono determinate azioni:

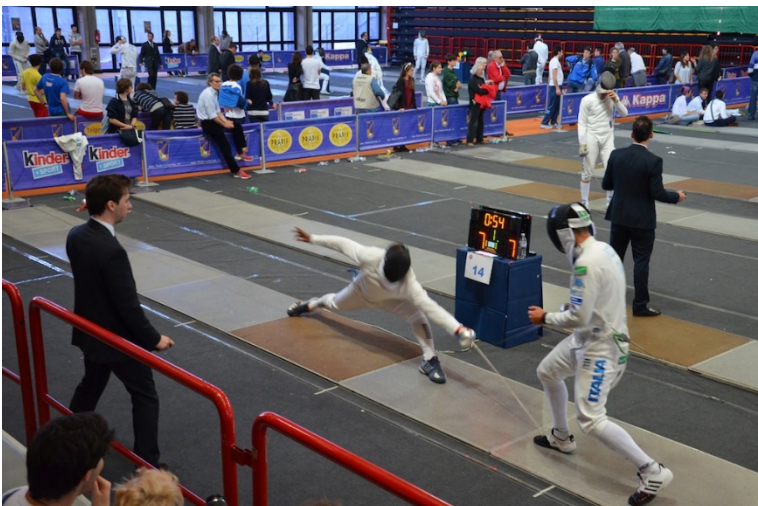
farò due esempi.

1 avversario con la francese che esegue il controtempo senza ferro ...si può finire l’attacco in *fleche* in finta dritta e cavazione o circolata continuando la finta fino all’altezza del gomito interno e ritardando la successiva cavazione-circolata, in questa maniera si riesce a non rimanere nel vuoto, creato dal passo indietro dell’avversario.



Esempio di arresto scappando

2 la botta ai bersagli avanzati bassi (piede e gamba) è possibile solo se l'arresto dell'avversario parte in ritardo o se induciamo l'avversario ad una ricerca di ferro con una battuta o in parata con una finta. Se l'avversario ha come priorità l'arresto non è mai consigliabile tale stoccata. Inoltre la paura del contrattacco spesso ci fa accelerare la preparazione, rendendo la reazione contraria rapida ed imprevedibile, pensare alle conseguenze della nostra azione senza ferro serve solo ad aumentare la velocità e a non tirare la stoccata fino in fondo.



La tranquillità e la sicurezza di ottenere qualcosa dal nostro primo movimento ci aiuta nella fluidità, nella profondità e nella riuscita dell'azione.

LE CONTRARIE

Ogni atleta e quindi ogni avversario ha un'azione o più preferite, esiste la contraria, sempre, ma la contraria di un'azione "preferita" la reputo essere quantomeno complicata.

Credo che qualunque persona abbia fatto scherma si è trovato nella situazione di vedere o percepire l'attacco dell'avversario, nonostante quello di subire il colpo, passare l'assalto a cercare una soluzione tecnica è spesso perdente:

di cosa ha bisogno l'avversario? Di spazio? Lo soffochiamo, ha bisogno della nostra rapidità? Rallentiamo, ha bisogno del ferro? Lo togliamo e lo facciamo partire senza legamenti battute o altro.

Più in generale "rompiamo" il tritico di parametri necessari alla stoccata (tempo, velocità, misura).

Sempre nella filosofia di non dare mai quello che l'avversario vuole, vorrei analizzare quando e perché eseguire un'azione di attacco sulla preparazione sull'invito dell'avversario....

Nell'intento di ottenere la nostra reazione in attacco l'avversario ci "chiama", ci invita con movimenti che nell'arco della pedana diventano sempre più convincenti e lunghi, dobbiamo creare la frustrazione per fare in modo che l'invito superi il livello di "parabilità": il limite in cui la chiamata è convincente ma anche che crei una difesa possibile ad un attacco stimolato.

Subire attivamente la pressione e gli inviti, rispondendo ad ogni movimento con un contromovimento corto vanificando continuamente la ricerca di controtempo dell'avversario.

Sono attacchi, che spesso, hanno buon esito nella parte nostra della pedana, dando la sensazione di soffrire la pressione dell'avversario e cedendo terreno strumentalmente al nostro progetto.

CHIUDERE

Pressiamo, soffochiamo, rubiamo la misura necessaria a realizzare l'azione avversaria, ed eseguiamo il contrattacco sul primo movimento, che può concludersi anche sul bersaglio grande considerando che l'azione dell'avversario ancora non ha sviluppato la sua pericolosità.

Ad una distanza anche solo di poco più lunga il bersaglio con ogni probabilità sarà il braccio ma sempre e comunque prima della distensione completa dell'avversario che poi ci riporta su una forma diversa alla prima congettura di Sollee.

Su un avversario che ha come atteggiamento un braccio in linea si può considerare il chiudere con opposizione di ferro sull'avanzamento delle gambe come tempo, e di trasporto sul ferro se abbiamo lo spazio per l'esecuzione.