



Fig. 1. — Questo passo della quarta in prima è colpo molto usuale nel corpo a corpo.

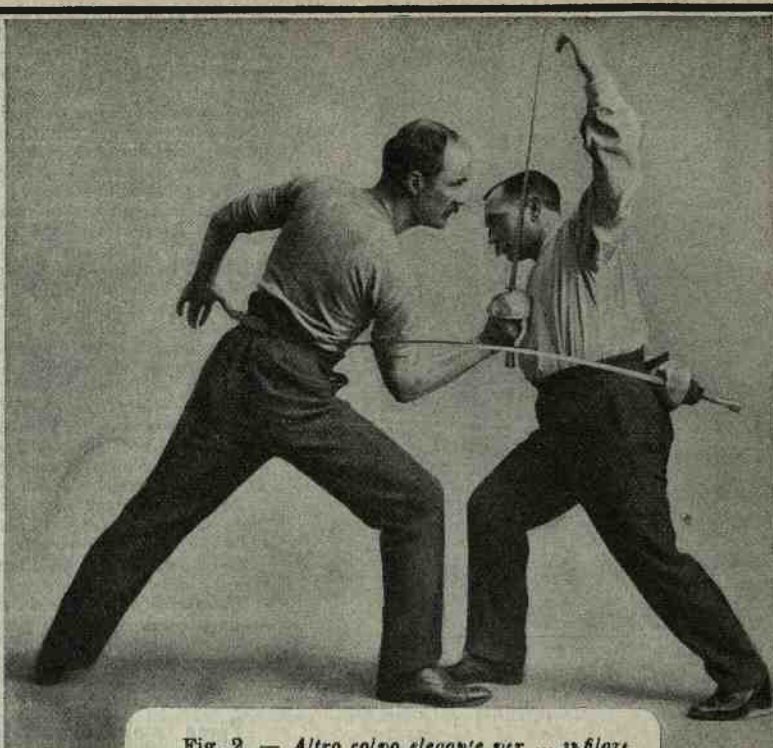


Fig. 2. — Altro colpo elegante per ... affilare l'avversario in un corpo a corpo.

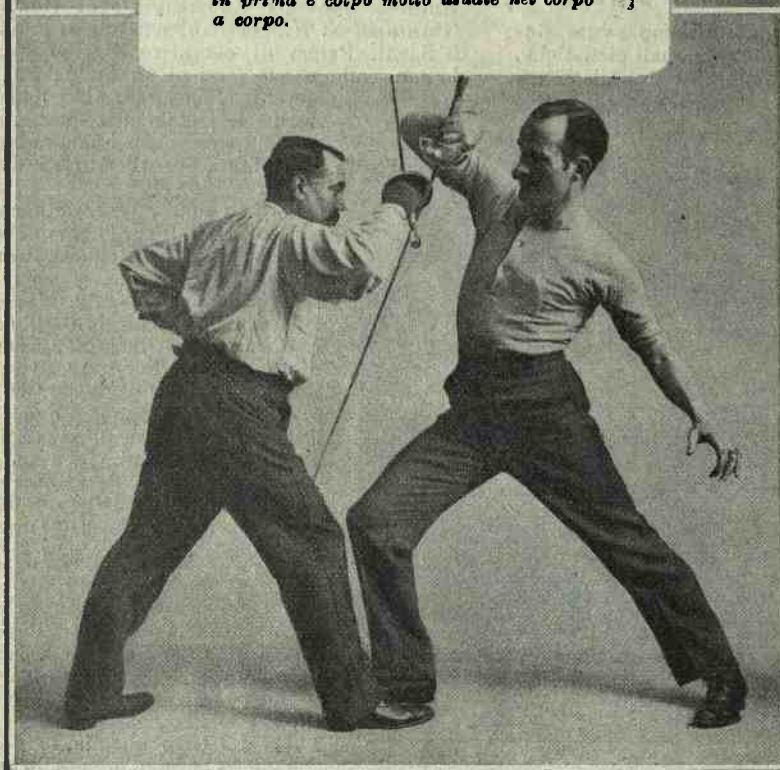


Fig. 3.



Fig. 4. — Primo movimento.

## Il corpo a corpo nella scherma

Una volta, quando i duellanti si trovavano presso a poco a 50 centimetri l'un dall'altro, il direttore di combattimento dava il comando dell'*halt*. Per questo fatto lo schermidore di bassa statura veniva a trovarsi in una condizione di forte inferiorità. Dopo aver arrischiato la vita per avvicinarsi all'avversario, quando evitato il colpo d'arresto, egli si trovava ad una distanza per la quale la sua inferiorità di statura diventava un vantaggio, tosto egli doveva arrestarsi, e riprendere il distacco.

Oggi invece non si dà più l'*halt* che allorché i due avversari non sono corpo a corpo, ma non possono più esplicar con la spada alcun colpo né di parata né di offensiva.

Nella scherma quali sono adunque i colpi più pratici nel corpo a corpo?

Benchè la spada sia un'arma che divien troppo lunga ed imbarazzante in un combattimento in cui gli avversari si trovano vicinissimi, tuttavia è anco a possibile inferire con essa delle stoccate mortali.

Uno dei colpi più noti consiste, partendo d'in *quarta*, nel fare una pressione sul ferro avversario, e tosto effettuare il colpo, ritirando il braccio con la mano girata in *prima* (fig. 1).

Questo colpo è facile e rapido. Si può inoltre, partendo egualmente d'in *quarta*, lasciar cadere bruscamente la punta in *seconda*, e toccare il ventre dell'avversario abbassando molto la mano.

Certi schermidori riescono a toccare con altrettanta rapidità e certezza l'avversario passando la spada dietro la schiena, come si fa talvolta con la stecca ginocando il bigliardo (fig. 2).

Ma se l'avversario è altrettanto rapido e scaltro, nel momento in cui l'altro eseguisce il movimento sopra descritto, fa un salto indietro ed effettuando un vivace colpo in avanti lo colpisce certamente se sarà riuscito a non concedergli il tempo di ritirar completamente il braccio dietro alla schiena e mettersi in guardia.

Nei duelli, e negli assalti con bottone d'arresto, ovvero sia quando si è certi che il ferro non sdrucceola, un colpo molto pratico consiste nel partire, per esempio, dalla *terza*, lasciar cadere la punta in linea bassa portando contemporaneamente la mano molto alta in *prima*, e trattenendo la lama nemica. Si colpirà molto facilmente l'avversario alla coscia (fig. 3).

Ma il colpo più sicuro riesce quasi sempre il seguente, che richiede però molta pratica e ripetute prove in allenamento. E' difficile, ma ha il vantaggio di fare evitare il così detto colpo doppio.

Eccolo: improvvisamente con un brusco movimento costringere il ferro dell'avversario ad ap-

poggiarsi sul suo petto (fig. 4). Poi passare il piede sinistro in avanti ed allora — allora solamente — colpire ritirando il braccio e portando la mano in *prima* od in *seconda*, seguendo la posizione che prende à l'avversario (fig. 5).

Soprattutto non abbandonare il ferro avversario prima d'aver completamente avanzato il piede, altrimenti l'avversario potrebbe lui pure colpire ritirando il braccio, ciò che costituisce appunto il colpo doppio.

Il colpo succitato si può eseguire sia nel vero corpo a corpo, come — se si protende bene il braccio a tempo — prendendo il ferro a metà corpo a corpo.

La stoccata che per tal modo si può infliggere è terribile.

Accadde una volta in un duello che la punta

**Ing. L. TROUBETZKOY & C.**  
Milano - Via M. Pagano, n. 43 - Milano

**Fari - Fanali - Generatori**  
per Automobili



**REJNA-ZANARDINI - Milano - Via Andrea Solari, 58**  
**FARI e FANALI per Automobili**  
FANALI ed articoli di lampisteria per Ferrovie  
Primi Premi a tutte le Esposizioni — Diploma d'Onore alla Mostra Automobilistica Milano 1906.

