



**DELL'ARTE DI SCRIMIA,
di M. Giovanni Dall'Agocchie Bolognese, 1572**

**I°, II° & III° GIORNATA DEGLI INSEGNAMENTI,
“Ne' quali brevemente si tratta Dell'arte dello Schermire”
*p.4 recto - p.30 recto***

**OPERA NECESSARIA
A Capitani, Soldati, et a quali si voglia Gentil'huomo**

DISPENSA PER L'ISTRUTTORE VERSIONE 1.0

Spada sola: regina, scala, guida e fondamento della Scherma

“Gio. Poi che hieri, Meser Lepido mio, per la brevità del tempo non potei compiacervi; hoggi cercherò di farlo, ragionandovi di spada sola: at conveniente cosa è, che prima di questa, et poi delle altre armi trattiamo, per esser con ragione a tutte anteposta, come arma principale, più necessaria, at piu importante: la quale meritamente reina dir possiamo, per essere scala at guida, at fondamento di tutto lo schermo. Lep. Questa appresso di me fu sempre tenuta in grandissima stima, nõ già ch'io sapessi, che con tante preminenze all'altre armi togliesse il pregio: di che volentieri ne saprei alcuna ragione.” **p.12 recto - p.12 verso**

Spada sola, perche preferita all'altre armi.

“Gio. Le principali ragioni, che la spada sola all'altre armi si preferisca; sono, che non essendo cosa al mondo che più si apprezzi dell'honore, il quale consiste nell'operare virtuosamente, s'avviene che ad alcuno sia posto in dubbio, con opporgli o vitiosa operatione, o mancamento alcuno; egli debbe co'l proprio valore difendersi, at l'altro verificare il suo detto: at a far questo, si vede quanto sia atta la spada sola. Percioche quelli che negli abbattimenti piu risoluti si son mostrati piu coraggiosi, at di maggior valore; con spada sola in camicia son comparsi: et cosi hanno mostrato il vero piu manifesto, confidandosi piu nella ragione, at nella propria virtù, che in altra coperta, o compagnia d'armi da offesa ò da difesa. Et sopra la spada sola quasi tutta questa cognitione è fondata, at in essa si comprende tutto lo schermo, et da lei tutte l'altre armi deppendono: at chi ha la scienza d'essa, facilmente la può hauer di tutte le altre: ma non per il contrario. Oltra di ciò la spada sola in ogni luogo si ammette, at più si usa, at più facilmente sempre si può avere. Ma non cosi dell'altre avviene. Onde ragionevolmente quest'arma viene a tutte l'altre preferita. Lep. Le vostre ragioni sono cosi vere, at bastanti, ch'io resto tacito, at contento.” **p.12 verso**



Indice:**Terminologia e uso delle Note ... p.5****MODULO I**

- **Arte dello Schermo ha sei capi ... p.6**
- **I° Capo della Theorica - Filo dritto quale ... p.7**
- **II° Capo della Theorica - In quanti modi essa può ferire ... p.8**
- **III° Capo della Theorica - l'ordine delle guardie, et massimamente delle più importanti ... p.16**
- **IV° Capo della Theorica - Passeggiare nelle guardie, come si fa ... p.22**
- **Appendice Tecnica I ... p.25**

MODULO II

- **V° Capo della Theorica - come ritrovandovi in quale si voglia di dette guardie, vi possiate difendere da tutti i colpi del nimico, at offendere lui. ... P.27**
- **Capitolo I - Concetti di Base ... p.30**
- **Astringimento ... p.31**
- **Parar con la spada in quâti modi si fa. ... p.32**
- **Passi, e mezzi passi e movimenti della via ... p.37**
- **Tempo di ferire si conosce in cinque modi ... p.38**
- **Quanti tempi con la spada si puo ferire. ... p.40**
- **Capitolo II - Difese & Offese basate sul I° Tempo di Ferire. ... p.43**
- **Capitolo III - Difese & Offese basate sul II° Tempo di Ferire ... p.66**
- **Capitolo IV - Difese & Offese basate sul III° Tempo di Ferire. ... p.72**
- **Appendice Tecnica II ... p.77**

MODULO III

- **Variatione del ferire ... p.78**

MODULO IV

- **Nella qual si tratta del modo, che si deve tenere in tentar d'offendere il nimico, quando si**



voglia essere il primo a ferirlo ... p.84

- **Provocationsi perche si fanno. p. 85**
- **Fare queste provocationsi che siano sicure p. 85**
- **Provocationsi e Contrarij: le Scelte Tecniche p. 88**
- **Provocationsi & Contrarij in Guardia di Porta di Ferro Stretta p.90**
- **Appendice Tecnica III p. 99**
- **Provocationsi & Contrarij in Coda Lunga e Stretta p. 100**
- **Appendice Tecnica IV p. 106**



TERMINOLOGIA E USO DELLE NOTE

Durante la lettura della dispensa viene fatto ampio uso dei seguenti termini:

- **Colpo d'istinto:** indica un colpo che l'avversario tira dopo essere stato ferito. Spesso non è una risposta calcolata ma una reazione istintiva dovuta al dolore della ferita appena ricevuta.
- **Colpo finito:** secondo la filosofia del Dalle Agocchie un colpo finito è un colpo completo. Quando si troverà l'indicazione che viene eseguito un "colpo finito" si starà specificando che tale azione offensiva è risolutiva, ossia tesa a colpire il bersaglio e quindi arrecare ferita, distinguendola in fase interpretativa da un colpo finto o un colpo in uscita.
- **Offensioni:** all'interno dello studio di risposte ad attacchi da parte dell'avversario, l'Offensione è da intendere come un colpo finito da parte del nemico, e non una finta o un invito dinamico.
- **Difese & Offese:** partendo da una specifica Guardia, o Coppia di Guardia, una Difesa & Offesa è una azione difensiva che annulla una Offensione nemica e termina a propria volta con una azione offensiva.
- **Provocazioni:** si tratta una serie di azioni che hanno lo scopo di provocare un cambio di guardia nell'avversario per andare a portare un colpo finito, oppure di indurre il nemico ad una offensione a cui rispondere con una Difesa & Offesa.
- **Contrarij:** sono le tecniche opposte a specifiche Provocazioni, che terminano con il semplice annullamento dell'azione offensiva nemica, o con un colpo finito, o con un cambio di guardia e un invito dinamico per rispondere con una Difesa & Offesa.
- **Ribattuta:** si ritiene che questo termine, gergale, sia corretto nell'indicare un colpo di spada che non è teso a ferire l'avversario ma, come azione difensiva, mira a "battere" da un lato la lama nemica impegnata in un colpo finito. Non si tratta quindi di una parata, ma di una "smaccata", una deviazione. Verrà ripresa nel capitoletto "Battute, Smaccate e ribattute"

In sede di interpretazione del testo viene presentata una codifica il più possibile oggettiva, che però può essere correlata di diverse note aventi lo scopo di proporre diverse ipotesi rispetto all'argomento in esame. L'uso reiterato di alcune note, simili tra di loro anche in capitoli diversi, è funzionale a una seconda lettura più mirata del testo.



MODULO I**PRINCIPI BASE DELL'ARTE DELLA SCHERMA**

“Gio. Questa si fonda, at si divide in sei capi principali: E il primo è, che havendo da adoprare la spada; sappiate qual sia il suo filo dritto, et quale il falso. Secondo in quanti modi essa può ferire. Terzo l'ordine delle guardie, et massimamente delle più importanti. Quarto il modo di passeggiare in esse. Quinto come ritrovandovi in quale si voglia di dette guardie, vi possiate difendere da tutti i colpi del nimico, at offendere lui. Sesto et ultimo havere cognitione delle strette di mezza spada, et del tempo insieme.” **P.8 recto**

Nota Tecnica: le dinamiche del Modulo I sono fondamentali argomenti d'esame.



I° CAPO DELLA THEORICA - FILO DRITTO QUALE

“Gio. Quanto al primo del filo dritto. Ogni volta che haverete impugnato la spada cosi nella destra, come nella sinistra mano, il taglio che guarderà verso i nodi di mezzo della vostra mano, sarà il filo dritto: at per il contrario quell’altro sarà il falso: et questo quanto al primo capo.” **P.8 recto**

Forte e Debole della spada

“Ma per il contrario gli schermi, che si fanno co'l falso dritto, son men forti et men sicuri: perche la maggior parte di essi si fanno co'l debole della spada: il quale è dal mezzo innanzi, ne mai su puo ferire di punta, at essa ancora si diparte dalla presenza del nimico: si che per queste ragioni io tengo il parere co'l fil dritto della spada migliore, et piu sicuro. Lep. Io teneva, che la spada havesse maggior forza dal mezzo innanzi, che dal mezzo indietro. Gio. Nel ferire hà maggior forza: ma nel parare nò.” **p.20 verso - p.21 recto**



CONSIDERAZIONI TECNICHE:

Le descrizioni del Dalle Agocchie seguono il lessico del suo periodo e quindi occorrerà interpretarne volta per volta terminologia e linguaggio. In questo capitoletto si parla dei “nodi di mezzo della vostra mano”, e talvolta nel testo si trova l’indicazione del “nodo della mano”. Dalla lettura del trattato si deduce che il Nodo della mano è il polso, da cui nascono ad esempio i colpi “di nodo di mano”, ossia i tramazzoni che traggono forza da un mulinello originato dal polso. I nodi delle dita sono quindi le connessioni tra le falangi delle dita. Le medesime definizioni sono impiegate dai Maestri Manciolino e Marozzo.

Al principio il Maestro fa impugnare idealmente la spada allo scolaro, spiegando che il taglio dell’arma che guarderà le falangi è il filo dritto, e il contrario il filo falso. In questo capo il Dalle Agocchie non aggiunge altro in merito alla spada, ma a pagina 20 verso e recto aff, parlando della parata divide la lama della spada in due parti: il “forte della spada, cioè dal mezzo indietro” ossia fino all’elsa, e del “debole della spada: il quale è dal mezzo innanzi”, quindi fino alla punta.

Trattando dei giochi difensivi e delle provocazioni delle varie discipline, egli cita spesso il filo forte della spada impiegandolo per controllare la lama dell’altro, ma quasi mai il debole o il centro dell’arma. Le altre conclusioni in merito sono rintracciabili nei capitoli relativi ai colpi e alle parate, ma ci riserviamo di soffermarci su di una considerazione di Lepido, che dichiara di aver sempre pensato che la maggior parte della forza si esercita dalla metà della lama alla punta. Il Maestro gli chiarisce che questo è vero nel momento in cui si effettuano i colpi, ma di certo non quando si vanno a pararli.



II° CAPO DELLA THEORICA - IN QUANTI MODI ESSA PUÒ FERIRE

“Secondo la spada può in tre modi ferire, cioè, di mandritto, di roverso, et di punta. Ma il mandritto in cinque nature si divide; il roverso in cinque altre similmente; et la punta in tre. Lep. Non v'incresca dirmi come s'intendano queste nature, et quali siano.”

Colpi di piu sorti

“Gio. Tutti i colpi saranno, ò mandritti, ò riversi, ò punte. Ma ciascuno di essi ha seco più nature, secondo la diversità del suo colpire. Perche il mandritto, sarà ò fendente, ò sgualembro, ò tondo, ò ridoppio, ò tramazzone: et il roverso sarà similmente delle istesse qualità, come di sopra. La punta poi si converte in tre nature, cioè, imbroccata, stoccata, et punta riversa. Lep. Prima che più oltre passiate, ditemi perche cosi date questi nomi a' colpi, et quali sono.”

Mandritto.

“Gio. Il mandritto si dimanda cosi, perche dalle parti dritte comincia: et si chiama fendente, perche fende da capo a piedi per dritta linea.”

Sgualimbro.

“Ma sgualimbro si chiama quello mandritto, che per sgualimbro trascorre, cioè dalla spalla manca al ginocchio destro dello avversario. “

Tondo.

“Il tondo, ò traverso si domanda quello, che al traverso volta.”

Ridoppio.

“Ridoppio è quello, che si parte col filo dritto della spada di sotto, et va a finire alla punta della spalla dritta del nemico.”

Tramazzone.

“Tramazzone è quello, che si fa co'l nodo di mano, a guisa di molinello.”

Riverso.

“Ma i riversi così si chiamano; perché sono opposti a dritti, cominciando dalle manche parti, et finendo alle dritte: et sono consimili a’ mandritti, cioè di quelle medesime nature.”

Punte. Imbroccata. Stoccata. Punta riversa.

“Ma venendo alle punte, quella che si fa sopra mano, fu detta imbroccata: at quella che si fa sotto mano, stoccata: et quella che dalle parti manche si diparte, punta riversa: at questo circa il secondo Capo.”

Ferire di Filo Falso

“Lep. Non si può co’l falso della spada ferire? Gio. Sì, ma di rado: perciò che il falso più per parare, che per ferire si adopra. Egli è ben vero che anco questo si divide in più nature: ma però due vene sono le più necessarie: cioè falso dritto, et falso manco.

Falso dritto & manco

“Falso dritto sarà, partendosi dalle vostre parti dritte, et andando di sotto in sù per la linea del mandritto. Ridoppio falso manco sarà, partendosi dal lato sinistro, at andando di sotto in sù per la linea del reverso ridoppio: et questo quanto al falso.” **p.8 recto - p.8 verso - p.9 recto**

Ferir di pûta è miglior che di taglio.

“Lep. Qual tenete voi, che sia meglio ferire, di punta, o di taglio? Gio. L'uno at l'altro è buono: nondimeno hò il ferire di punta per migliore. Perché la punta è di manco tempo, per esser più propinqua al nimico, et ancor è più mortale, ne mai la spada si discosta dalla presenza per sicurezza di chi la tiene. Mà per lo contrario i tagli fanno andare l'huomo più scoperto, et sono ancora di più tempo, perché nel muovere la mano; la spada si viene a discostare più dal nimico: at perciò io tengo il ferire di punta, per migliore et più sicuro. Lep. Così credo che sia.” **p.14 recto**

Colpi come passaggio da Guardia a Guardia

“Gio. Per la variatione del ferire, dal quale non si può tirare alcun colpo, che ragionevolmente in qualche guardia non riesca, come avviene de mandritti insieme con l'imbroccata: i quali si fermano in porta di ferro, o in cinghiale porta di ferro. I riversi poi finiscono in coda lunga, hor co'l pie destro



innanzi, at hor co'l sinistro. La stoccata at ancor la punta riversa può fermarsi, si nell'una come nell'altra guardia: nondimeno il dritto della punta riversa, è finire in coda lunga stretta, at la stoccata in porta di ferro: et di qui nasce la difficoltà.” **p.22 verso**

Mezi màdritti, perche si fanno, et cosi si chiamano

“Lep. Questi contrarij mi sono stati carissimi; ma perche havete fatto molte volte mentione de' mezzi mandritti, volentieri saprei, perche si fanno, et perche cosi si chiamano, et poi seguirete il ragionare delle provocationi, che far si possono nell'altra guardia. Gio. Vi dirò. Voi sapete che'l mandritto squalibro principia dalla spalla manca, et finisce al ginocchio destro del nimico, et per questo fu nominato colpo finito. Il mezzo mandritto è della medesima natura: nondimeno per non esser colpo finito, at per esser ancor di manco tempo, vien detto mezzo mandritto: il qual si fa il piu delle volte quando si trova appresso al nimico per maggior sicurezza.” **P.28 recto**

Punta in falso, & màdritto in falso

“Lep. Questa punta in falso come si fa? Gio. Si spinge la punta della spada co'l braccio ben disteso per di fuori dalle sue manche parti, facendo che'l falso di essa vada verso la sua faccia, volgendo in quel tempo la persona dietro le vostre parti dritte : et similmente si puo fare un mandritto in falso, et un reverso ancora : iquali si fanno mentre che si tira il colpo , perche quasi nel colpire di esso, et massimamente del mandritto, si volge il dritto della mano all'ingiù, dove che'l falso viene a ferire: at per lo contrario nel tirare del reverso, si volge il dritto della mano all'insù, at per questa cagione pigliarono questi nomi.” **P.43 verso.**



CONSIDERAZIONI TECNICHE

In questa parte il Dalle Agocchie introduce per la prima volta il termine *Natura*, ossia sottocategoria, che impiegherà variamente quando intende suddividere una parte di un dato argomento in specifiche sottocategorie. Al testo originale del capitolo sono state integrate altre parti dislocate in punti diversi dell'opera, come nel caso dei colpi di Filo Falso o dei Mezzi Colpi, per presentare nella sua interezza l'intero contenuto conoscitivo del Maestro suddiviso per specifici argomenti. A pagina 20 recto, in merito al tirare i colpi, l'autore spiega che è dalla metà della lama fino alla punta che la spada esercita maggior forza.

Parlando dei colpi, al principio il Dalle Agocchie li suddivide in tre categorie: i **Colpi di Mandritto** che nascono dalle parti destre e vanno verso quelle sinistre, i **Colpi di Rovescio** che procedono in senso inverso e infine le **Punte**.

A pagina 14 verso, nel paragrafo *Ferir di pûta è miglior che di taglio*, il Maestro compie una succinta disamina tra i colpi di Punta e quelli di Taglio, esprimendo la sua preferenza per quelli di punta in quanto più rapidi e con una minore necessità di caricamento che non fa allontanare troppo l'arma dal bersaglio, e quindi permette anche una migliore difesa. Per poter sferrare un colpo di taglio, invece, serve un maggior caricamento e quindi ci si va a scoprire maggiormente rispetto all'avversario.

A pagina 22 verso il Maestro indica che i colpi di taglio Mandritti sono soliti terminare in Guardia di Porta di Ferro o Cinghiale Porta di Ferro, mentre i Rovesci concludono in Guardia di Coda Lunga. I Colpi di **Taglio Mandritto** e **Rovescio** hanno rispettivamente cinque nature, che differiscono solo per il senso del taglio.

- **Fendente**, inteso come taglio lineare dall'alto verso il basso.
- **Sgualembro**, che nel caso dei tagli di Mandritto colpisce lungo una linea ideale che nasce dalla spalla sinistra proseguendo verso il ginocchio, mentre lo Sgualembro Rovescio percorre un asse dalla spalla destra al ginocchio sinistro.
- **Tondo**, o **Traverso**, è un taglio orizzontale, o che varia con una leggera inclinazione, attraversando lo spazio anteriore e andando da un lato, ad esempio il destro, all'altro. Molto spesso il Dalle Agocchie impiega due tramazzoni, uno dopo l'altro, il primo molto spesso ha la funzione di ribattere via l'arma dell'altro per poi portare il colpo al corpo solo con il secondo taglio.
- **Ridoppio**, colpo di taglio dal basso verso l'alto che prosegue in senso inverso rispetto allo Sgualembro. Nel caso del Ridoppio Mandritto si taglia lungo una diagonale che culmina alla



spalla destra dell'avversario, mentre il Ridoppio Rovescio percorre una linea speculare fino alla spalla sinistra.

- **Tramazzone**, questo colpo nasce da una rotazione del polso, ossia il nodo della mano, formando un molinello che si avvantaggia di questo caricamento.

Le **Punte** hanno le 3 Nature più conosciute, a cui se ne aggiunge una quarta.

- **Imbroccata**, ossia una punta discendente eseguita da sopramano, con la mano in posizione di seconda, il polso leggermente piegato verso il basso se la misura rispetto all'avversario è ridotta. A pagina 22 verso il Maestro dichiara che le imbroccate in genere finiscono in Guardia di Porta di Ferro o Cinghiale Porta di Ferro.
- **Stoccata**, ossia una punta ascendente eseguita da sottomano, con la mano in posizione di seconda. A pagina 22 verso il Dalle Agocchie dichiara che questo tipo di punta in genere finisce in Guardia di Guardia di Porta di Ferro, di natura presumibilmente Stretta.
- **Punta Rovescia**, che specifica nascere dalle parti sinistre, con la mano in posizione di quarta, il filo dritto verso sinistra. A pagina 22 verso il Dalle Agocchie dichiara che questo tipo di punta in genere finisce in Guardia di Cola Lunga e Stretta.
- **Punta in Falso**, introdotta a pagina 43 recto, nella Giornata in cui tratta di Spada e Pugnale, il Maestro la descrive come una punta al lato sinistro dell'avversario, con il filo falso verso il volto dell'altro e quello dritto verso destra e il medesimo lato del busto profilato.

I **Colpi di Filo Falso** sono trattati dal Dalle Agocchie in due punti ben distinti del testo. Al principio il Maestro indica che sono colpi portati assai di rado, in quanto hanno una valenza prevalentemente difensiva. A pagina 43 recto, il Maestro torna sull'argomento ribadendo le due Nature del colpo di falso e specificando in tale sede la posizione assunta dalla mano. Questa tipologia di colpo è divisa in due Nature:

- **Falso Mandritto**, che nasce dal lato destro e cresce lungo una linea ascendente verso sinistra, con la mano in posizione di seconda, il polso verso il basso.
- **Falso Rovescio**, che nasce dal lato sinistro e cresce lungo una linea ascendente verso destra, con la mano in posizione di quarta, il polso verso l'alto.

In merito ai **Colpi Finiti** e ai **Mezzi Colpi**, a pagina 28 verso, il Maestro spiega che un Colpo Finito è un colpo pieno, completo, in cui il caricamento e l'esecuzione dell'azione offensiva non incontrano ostacoli procedendo lungo la propria linea di taglio per la durata di un Tempo Schermistico. Il



Mezzo Colpo, Mandritto o Rovescio che sia, non completa il percorso del taglio ma idealmente ne compie solo la metà, appunto “di manco tempo” e in metà del Tempo si esegue. I Mezzi Colpi sono indicati quando ci si trova troppo in misura con l’avversario e quindi occorrono azioni veloci e caute. Nella seconda giornata di insegnamento tornerà a parlare del Tempo, esaminandone le diverse nature.

Battute, Smaccate, Fondate, Ribattute, Obligare

“Voi potete anco nello spinger la detta imbroccata, tirare il pie dritto appresso al manco, et in tal tempo ribatterla per di sopra con un reverso ridoppio...” **p.16 recto**

“Ma s'egli vi tirasse d'una stoccata per darvi nel petto, passerete del pie destro verso le parti sinistre del nimico, e in tal tempo la smaccarete con un mandritto...” **p.21 verso**

“Voi potete appresso battere con mezzo reverso, la sua spada, et tutto a un tempo passare co'l pie sinistro innanzi...” **p.26 recto**

“Ma quando egli vi tirasse del falso di sotto in sù per le mani ; voi potete fondarlo co'l fil dritto della spada verso terra , segandoli tosto d'un reverso per faccia.” **p.42 verso**

A pagina 26 recto il Dalle Agocchie impiega un termine interessante quando insegna a “battere con mezzo reverso”, e molto spesso il lettore troverà nella codifica delle varie tecniche il termine “buttare”, “ribattere”, “fondarlo” (si presume che sia un “affondarlo, spingerlo verso il basso”) o “smaccarete”, in quanto molti colpi e mezzi colpi che hanno una funzione difensiva non si limitano a parare una punta o taglio sferrati dall’avversario, ma servono nel contempo a far sì che il colpo “butti” la lama al lato destro o sinistro, in modo tale da provocare un’apertura di guardia.

Spesso si impiegheranno simili botte di ferro anche nelle Provocazioni, per andare ad aprirsi un varco nella guardia nemica buttando di lato la sua spada. Questo tipo di azioni sono chiamate anche il “disconciarvi di guardia”.

A pagina 24 Recto per descrivere l’assunzione di controllo sulla lama nemica, sia in presa di ferro che allargando la misura, il Maestro afferma “che ciò facendo gli verrete à obligare la sua spada”, termine del tutto appropriato.



III° CAPO DELLA THEORICA - L'ORDINE DELLE GUARDIE, ET MASSIMAMENTE DELLE PIÙ IMPORTANTI.
Guardie piu importanti sono otto. Coda lunga.

“Lep. Hò assai bene inteso questi due capi. Resta hora, secondo il vostro ordine, che delle guardie, facciate mentione. Gio. Hor venendo alle guardie, dico: Che assai ce ne sono, si da basso, come da alto: mà le più importanti sono otto, quattro da alto, at quattro da basso. Da basso due se ne fanno co'l pie destro innanzi, et due co'l sinistro: at hanno due nomi, cioè coda lunga, et porta di ferro. Coda lunga sarà, quando si tiene la spada fuori dalle parti dritte: la quale in due altre guardie si divide: una delle quali coda lunga stretta si chiamerà, et l'altra alta. Coda lunga stretta è quella, che si fa co'l pie dritto innanzi: et coda lunga alta co'l pie manco, sempre tenendo la spada di fuori dalle parti dritte co'l braccio ben disteso at vicino alle ginocchia per di fuori, et che la punta della spada guardi il nimico. Questa è cosi detta a similitudine de gli huomini grandi, i quali di continuo da assai gente accompagnati sono, et però si dice per volgare proverbio, Guardati da quelli che hanno la coda longa, cioè che hanno seguito. Et non altrimenti bisogna da questa guardia guardarsi, perche hà la coda lunga.” **p.9 recto**

Porta di ferro

“La seconda è detta porta di ferro, a similitudine d'una porta di ferro, che a volerla atterrare, ci vole fatica, et arte assai. Così a ferire chi sia posto in questa guardia; bisogna arte et ingegno. Questa similmente si divide in due nature, l'una detta porta di ferro, et l'altra cinghiale. Porta di ferro la prima si conosce, quando si è col destro piede innanzi, et che la spada sia col pugno pari al ginocchio per di dentro, et la punta della spada guardi il nimico. Mà cinghiale porta di ferro sarà, quando si è col piede sinistro innanzi, et per traverso, cioè verso le vostre parti manche, at che'l pugno della spada sia presso al ginocchio sinistro per di dentro, et la spalla destra guardi il nimico. Così la dimandarono dalla comparatione del Cinghiale, o diciamo Porco selvatico: il quale quando è assalito, viene col dente per traverso a ferire: et queste sono le guardie basse.” **p.9 recto - p.9 verso**

Porta di ferro stretta, & larga

“Lep. Havrei grato sapere, c'havendo voi detto coda lunga stretta all'una delle guardie, sé all'altra dire similmente si potrà porta di ferro stretta. Gio. Stretta, et larga, at alta se le dice: perche questa guardia si può fare in tre modi, et così coda lunga. Ma per venire alla brevità, io non intendeva far mention



d'altra, et mi contentava che per hora haveste cognition di porta di ferro, at cosi di coda lunga tanto co'l destro, quanto co'l sinistro piede innanzi, per esser dall'una all'altra poca differenza. Ma poi che tanto curioso vi veggio di saper il tutto; vi dirò: Ogni volta che haverete il pie dritto innanzi un passo, il quale non sia grande ne piccolo, ma proportionato co'l pugno della spada di dentro, at appresso il ginocchio destro, et che la punta di essa insieme con la spalla dritta guardi il nimico, questa si chiamerà porta di ferro stretta: et fù detta stretta per esser guardia molto sicura. Ma se vi discosteterete col pugno alquanto dal ginocchio verso le vostre parti manche, chinando un poco la punta verso terra; si domanderà porta di ferro larga: perche fa della persona maggiore scoperta: et essendo in porta di ferro larga, se alquanto alzerete il pugno della spada ; questa sarà porta di ferro alta, per essere piu alta dell'altre due. Et questo che di porta di ferro si è detto, parimente si puo dir della guardia di cinghiale porta di ferro. Ora io dissi di sopra, che la guardia di coda lunga ancor si divide in tre nature.” **p.9 verso - p.10 recto**

Coda lunga di tre nature

“La prima si fa co'l pie destro innanzi verso le vostre parti dritte, et che'l pugno della spada sia di fuori, et presso al ginocchio destro, et che la punta et la persona guardi il nimico: et è detta coda lunga stretta, per esser ancor essa guardia stretta, et molto sicura. La seconda sarà, che essendo in coda lunga stretta, ritirando alquanto il pugno, at la spada indietro, et tenendo la punta bassa, domanderassi coda lunga larga; cosi detta perche la spada piu dal nimico si allontana. Terza essendo in coda lunga larga, voltando la punta della spada indietro; si chiamerà coda lunga distesa: at perche la spada si distende di dietro; pigliò questo nome ancora di coda lunga. Co'l pie manco innanzi si possono fare tre guardie , cioè coda lunga alta, coda lunga larga, at coda lunga distesa: et queste son cosi chiamate per le ragioni sopradette. Lep. Non mi pento gia io, Meser Giovanni, della mia curiosità, poi che m'ha fatto intendere da voi piu di quello ch'era l'intention mia, merce della vostra gentilezza: però seguite il ragionare dell'altre.”

p.10 recto

Guardia & sue specie

“Gio. Quanto alle guardie alte. La prima si chiamerà guardia d'alicorno: et si conosce quando l'impugnatura della spada è volta all'in giù, e il braccio ben distesso, et la punta al quanto bassa, che guardi il volto, o il petto del nimico, a similitudine dell'Alicorno: il qual essendo assalito, combatte a quella guisa co'l suo corno. La seconda si domanderà guardia di testa : la quale è quando si tiene il braccio ben disteso per il dritto del volto del nimico, et la spada alla traversa, cioè che la punta di essa



vada verso le vostre parti manche, at alquanto verso terra: at è cosi detta , perche assicura le parti di sopra. La terza si dice guardia di faccia: at si conosce, quando il braccio è ben disteso, at il dritto della mano stà volto all'in sù, et ch'el fil dritto della spada guarda in dentro, cioè verso le parti sinistre, et la punta insieme co'l fianco destro debbe guardare verso la faccia del nimico. questa è cosi detta, perche guarda il volto benissimo . La quarta si chiamerà guardia d'entrare: la quale si fa per il contrario della sopra detta, cioè, si tiene il braccio et la spada distesi, pur verso il volto del nimico : ma il dritto della mano guarderà all'in giù, at il fil dritto della spada ha da guardare in fuori, cioè verso le parti destre; et la persona debbe stare alquanto con le parti dritte, volte verso l'avversario: et è cosi chiamata, percioche è guardia fortissima per entrare. Queste quattro guardie si posson fare in due modi, ò col destro, ò co'l sinistro piede innanzi . Et questo è quanto al terzo capo. Lep. Hora vorrei sapere, se da alto vi sono oltra queste altre guardie, che siano in uso: delle quali poteste far mentione? Gio. Tre ne son restate, delle quali, accio c'habbiate notitia di tutte, ho pensato volervi ragionare. La prima si chiama guardia alta, et si conosce, quando l'impugnatura della spada guarda all'in sù co'l braccio ben disteso, et la punta stia volta all'indietro : et cosi è chiamata per esser la più alta che si possa fare. La seconda si fa con la spada sopra il braccio sinistro. Et la terza di sotto, facendo che la punta guardi di dietro : et ritengono il medesimo nome. Ma havendo già a bastanza trattato delle guardie ; in questo quarto capo, ragioneremo del passeggiare in esse.” **p.10 recto - p.10 verso**



CONSIDERAZIONI TECNICHE:

In questa parte il Dalle Agocchie tratta delle Guardie, argomento che l'autore dichiara di ben conoscere pur volendo limitarne l'insegnamento a otto che considera fondamentali, per quanto alla fine del capitolo ne avrà trattate ben diciassette. La descrizione delle guardie segue uno schema preciso: anzitutto vengono distinte due diverse **Famiglie di Guardie**, quelle **Alte** e quelle **Basse**, e le Guardie vere e proprie che le compongono sono a loro volta suddivise in diverse sottoguardie chiamate Nature.

Alla fine del capitolo Lepido fa intendere che alcuni suoi contemporanei chiamano le medesime guardie in maniera diversa, il primo esempio che viene alla mente sono la "becca cesa" e la "becca possa" del Marozzo corrispondenti alla Guardia d'Alicorno, e in merito a tale scelta didattica il Dalle Agocchie parla senza mezzi termini di "un noiarle senza profitto, et una mutatione senza giovamento". L'autore ribadisce che le guardie e i termini appartengono a una precisa tradizione in quanto "tali nomi, furono posti a le guardie da gli antichi, at poi da moderni per uso confermati", evidenziando la valenza propedeutica della conservazione di una terminologia comune.

FAMIGLIA DELLE GUARDIE BASSE

Questo primo gruppo di guardie è composto dalla **Guardie di Coda Lunga** e dalla **Guardie di Porta di Ferro**, caratterizzate ognuna dal modo in cui si tiene l'arma. Iniziando la descrizione di questa famiglia di guardie il Dalle Agocchie spiega che "Da basso due se ne fanno co'l pie destro innanzi, et due co'l sinistro", e applica tale distinzione andando a spiegare le due nature della coppia di Guardie descritte. Anche se il Maestro ribadirà più volte che una divisione rispetto alla posizione del piede è attuata solo per aiutare il lettore nella prima distinzione tra le guardie, ciò non è valido per le Nature e Sottoguardie di Coda Lunga.

In merito alle sottoguardie Larghe e Strette delle diverse guardie, a pagina 19 recto il Maestro ci tiene a raccomandare "Et acciò che sappiate, le guardie larghe servono nel giuoco largo, et le strette nello stretto", ossia sono da scegliere a seconda della misura ampia o ridotta in cui ci si ritrova rispetto all'avversario.

Guardie di Coda Lunga, sue Nature e Sottoguardie

Assumendo questo tipo di guardie si tiene la mano della spada al lato destro, esternamente, e all'altezza del ginocchio. La punta della spada è rivolta al nemico, dando quindi l'invito alla parte sinistra



del corpo.

Nature di Guardia di Coda Lunga

Al principio sono descritte due Nature delle Guardie di Coda Lunga, che differiscono unicamente per la posizione dei piedi.

- **Guardia di Coda Lunga Stretta**, eseguita "co'l pie dritto innanzi". Tutte le sue sottoguardie mantengono questa sua impostazione di piede.
- **Guardia di Coda Lunga Alta**, "co'l pie manco" in avanti. Nel testo del Maestro non sono state riscontrate indicazioni su eventuali sue sottoguardie. Al testo il Dalle Agocchie aggiunge una nota di costume: "Questa è così detta a similitudine de gli huomini grandi, i quali di continuo da assai gente accompagnati sono, et però si dice per volgare proverbio, Guardati da quelli che hanno la coda longa, cioè che hanno seguito. Et non altrimenti bisogna da questa guardia guardarsi, perche hà la coda lunga." Il testo sembra ricalcare la medesima considerazione della stessa guardia da parte del Maestro Manciolino: "il qual nome gliè dato per traslatione, che come se dice nelli volgari proverbi che uno non si deve impacciare con grandi maestri perchè hanno la coda lunga, cioè potere di offenderti per il copioso seguito".

Sottoguardie di Guardia di Coda Lunga.

Il Maestro aggiunge che "Co'l pie manco innanzi si possono fare tre guardie", e quindi la prima suddivisione rispetto al piede avanzato compiuta al principio ha il solo scopo di iniziare a dividere in maniera ordinata le Nature delle Guardie.

- **Guardia di Coda Lunga e Stretta**, piede destro in avanti leggermente spostato verso il lato esterno, la mano della spada esterna al ginocchio e alla sua altezza, la punta dell'arma rivolta verso l'avversario, presumibilmente al lato sinistro del volto. Prende il nome dal fatto di "esser ancor essa guardia stretta, et molto sicura", e per questo a pagina 33 recto l'autore la ritiene idonea come la seconda guardia in cui far esercitare un allievo asserendo che "essendo fermo in essa; egli puo anco parare quasi tutti i colpi del nimico co'l fil dritto della spada, et ferire di punta".
- **Guardia di Coda Lunga e Larga**, simile alla guardia precedente ma con la punta dell'arma verso il basso e la mano più arretrata, di fianco alla coscia. Il suo nome deriva dal fatto che "la spada piu dal nimico si allontana".
- **Guardia di Coda Lunga e Distesa**, piede sinistro avanzato, la punta dell'arma voltata all'indietro.



Guardie di Porta di Ferro, sue Nature e Sottoguardie

Queste guardie sono descritte come "similitudine d'una porta di ferro", e in questo vi si può leggere una sintetica indicazione della posizione del piatto della lama, tenuto in verticale. L'autore di dilunga nello spiegare che tali guardie "a volerla atterrare, ci vole fatica, et arte affai. Cofi a ferire chi sia posto in questa guardia; bifogna arte et ingegno.", come a sottolinearne una migliore qualità difensiva come approfondiremo in seguito.

Nature di Guardia di Porta di Ferro

Le differenze tra le due nature di Guardia di Porta di Ferro sono assai marcate in quanto, pur mantenendo la medesima posizione della mano, cambiano sia la posizione dei piedi (almeno nella prima descrizione) che quella del braccio armato.

- La prima natura in esame si chiama sempre **Guardia di Porta di Ferro** eseguita con il "col destro piede innanzi, et che la spada sia col pugno pari ginocchio per di dentro, et la punta della spada guardi il nimico", dando quindi l'invito alla parte destra del corpo.
- La seconda natura della Porta di Ferro è la **Guardia di Cinghiale**, "quando si è col piede sinistro innanzi, et per traverso, cioè verso le vostre parti manche, at che'l pugno della spada sia presso al ginocchio sinistro per di dentro, et la spalla destra guardi il nimico". In essa ritroviamo la tradizionale guardia bassa del dente di zengiaro, ampia e d'invito al fianco destro.

Sottoguardie di Guardia di Porta di Ferro.

Il Dalle Agocchie suddivide la natura di Guardia di Porta di Ferro in tre distinte sottoguardie, che si differenziano principalmente per la posizione della mano armata, "il pugno della spada", e l'inclinazione dell'arma.

- **Guardia di Porta di Ferro Stretta** "et fù detta stretta per effer guardia molto sicura", caratterizzata dal busto profilato con la spalla destra in direzione dell'avversario, piede destro avanzato, la mano tenuta all'altezza del ginocchio destro, internamente, punta in direzione della figura dell'avversario. A pagina 33 recto il Maestro l'autore la elegge come la prima guardia in cui far esercitare un allievo che avesse la necessità di apprendere in poco tempo le arti della spada. In quella sede il Dalle Agocchie motiva la sua scelta asserendo che "non si ha quasi mai da difendere se non le parti destre" inoltre "da questa guardia ne nasce gran difesa, et grande offesa. essendo, che si posson difendere con un reverso tutti i colpi, che dal nimico possano esser tirati, et offendere con una punta sopramano. Et si come il parere di reverso è più forte, et più facile, cosi ancora il ferire di punta sopramano è piu mortale, et più difficile da schermire: et queste sono le cagioni, per



lequali ho scielto questa guardia.”

- **Guardia di Porta di Ferro Larga**, "perche fa della persona maggiore scoperta", è simile alla precedente ma accentua maggiormente l'invito al lato dritto spostando la mano armata più internamente e abbassando la punta della spada verso terra.
- **Guardia di Porta di Ferro Alta**, "per essere più alta dell'altre due", mantiene la mano armata sulla stessa verticale della precedente, ma la solleva al di sopra del ginocchio, presumibilmente con la punta di nuovo rivolta alla figura dell'avversario.

Sottoguardie di Guardia di Cinghiale

La medesima distinzione è impiegata anche rispetto alla Natura di Guardia di Cinghiale, le cui sottoguardie divengono quindi **Guardia di Cinghiale Stretta**, **Guardia di Cinghiale Larga** e **Guardia di Cinghiale Alta**.

FAMIGLIA DELLE GUARDIE ALTE

Introducendoci al secondo raggruppamento di Guardie, il Dalle Agocchie precisa che possono essere eseguite tutte quante "ò col destro, ò co'l sinistro piede innanzi", escludendo quindi la distinzione precedentemente adottata nelle nature delle Guardie Basse. La conferma la troviamo in una nota in merito alla Guardia d'Alicorno a pagina 40 verso, in cui si asserisce una guardia ha la stessa valenza indipendentemente dal piede avanzato, dato che "la denominatione non si prende dà piedi, ma dall'agitazione della spada". La Famiglia delle Guardie Basse, per la propria funzione difensiva delle parti sottane, deve invece tenere presente la posizione del piede.

Le Guardie Alte non hanno Nature o Sottoguardie ma sono presentate separatamente.

- **Guardia d'Alicorno**, mano in posizione di seconda o di prima in seconda all'altezza del viso, braccio dell'arma in avanti, punta della spada al viso o allo sterno dell'avversario. Si tratta dell'unica guardia di passeggio trattata e il Dalle Agocchie la tiene in enorme considerazione, al punto che rientra tra quelle a cui istruire un neofita, in quanto da questa guardia sono possibili parare e risposte molto rapide e serrate.
- **Guardia di Testa**, il braccio dell'arma è avanzato e posto di traverso in direzione del lato destro del volto dell'avversario, la punta è indirizzata in basso a sinistra, la mano è in secondo o di prima in seconda.



- **Guardia di Faccia**, il braccio è disteso in avanti, il polso verso l'alto, la lama è tenuta di piatto con il filo dritto verso sinistra. La lama, il braccio e le spalle formano un unico asse e la punta è indirizzata al volto del nemico.
- **Guardia d'Entrare**, il Dalle Agocchie la considera una sorta di guardia opposta alla Guardia di Faccia in quanto ci si profila allo stesso modo e la posizione della mano è speculare. Il filo dritto dell'arma è volto verso destra e il polso è all'ingiù.

Su richiesta di Lepido, l'autore aggiunge altre tre guardie. Come aveva premesso, l'autore non voleva descriverle in quanto non troveranno praticamente spazio nel testo ####, ragion per cui fanno unicamente parte del bagaglio conoscitivo che uno schermidore deve avere.

- **Guardia Alta**, con il braccio disteso in alto e leggermente all'indietro, con l'impugnatura volta verso l'alto ed è "la più alta che si possa fare".
- **Guardia di Sopra braccio**, stando con la punta dell'arma rivolta all'indietro e la mano sopra l'avambraccio sinistro.
- **Guardia di Sotto braccio**, del tutto identica alla precedente, differisce solo per l'arma tenuta sotto l'avambraccio sinistro.



IV° CAPO DELLA THEORICA - PASSEGGIARE NELLE GUARDIE, COME SI FA.

“Gio. Con ragione et arte si passeggia, et si v̄a a ritrovare l'avversario in tutte le guardie: et questo far si può con l'uno et con l'altro piede cominciando, così per traverso, come spingendo un piede l'altro innanzi, secondo il tempo, et il bisogno. Nondimeno il passeggiare co'l passo ne grande, ne picciolo, è di maggior utilità: perche così si può et crescere innanzi, at ritornare indietro senza discommodo della persona, accompagnando sempre la mano co'l piede. M̄a bisogna avvertire, che quella gamba, che sarà dinanzi; debbe stare un poco piegata nel ginocchio, at il piede di essa debbe stare dritto verso il nimico, at la gamba che sarà di dietro starà un poco curva, at col piede alquanto di traverso; in maniera che ogni movimento sia pieno di gratia. At questo è quanto al quarto capo. Lep. Caro sommamente mi sarebbe, che meglio mi dichiaraste il modo; che si debbe tenere nel passeggiare in dette guardie con la spada in mano, che non l'ho inteso a sufficienza. Gio. Presupponiamo c'habbiate la spada al lato sinistro in atto di metter mano, at il pie dritto col calcagno appresso al manco; amendue le ginocchia staranno dritte, et non arcate, accomodandovi con piu gratia che sia possibile: et ciò fatto porrete innanzi il pie destro verso le vostre parti dritte: at in quel tempo distenderete il braccio, et farete falso, at riverso squalimbro, o vero farete dui riversi, il primo tondo, et il secondo, pure squalimbro, andando con la spada in coda lunga stretta, at di qui passerete co'l pie sinistro innanzi verso le vostre manche parti, facendo in quell'istante falso, et mandritto squalimbro, et la spada calerà in cinghiale porta di ferro: et poi andarete co'l pie destro innanzi un passo, et in tal tempo volgerete un dritto trammazzone: il quale si fermerà in porta di ferro stretta. Indi crescerete innanzi co'l manco piede, facendo falso at riverso squalimbro, et la spada anderà in coda lunga alta. Poi passerete del destro piede innanzi, et nel medesimo tempo volgerete un riverso ridoppio, fermando la spada in guardia d'alicorno; et essendo fermo nella detta guardia spingerete un'imbrocata senza passeggiamento alcuno, et la spada si fermerà in porta di ferro stretta. Di qui ritirerete il pie dritto in dietro un passo, at tutto a un tempo farete falso, et riverso squalimbro, et la spada ritornerà in coda lunga alta. Poi trarrete il manco piede indietro, et all'ora volgerete un mandritto tramazzone: il quale si fermerà in porta di ferro stretta. Indi ritornerete il pie destro indietro un passo, volgendo in quel tempo un dritto tramazzone, co'l quale calerete in cinghiale porta di ferro, et di qui ritirarete indietro il pie sinistro, facendo in quell'istante falso et riverso squalimbro, et la spada ritornerà in coda lunga stretta, et così sarete ritornato con le istese guardie al primo luogo. Lep. Perche volete ch'io passeggi così innanzi, et poi ritorni indietro? Gio. Perche facciate buona pratica nelle mutationi delle guardie, si innanzi come indietro, essendo cosa necessaria nell'arte, et di grandissimo giovamento: at accioche sappiate; questo passeggiare è una delle principali cose, ove si debbe essercitare chi vole haver gratia con l'arme in mano.”

p.11 recto - p.11 verso - p.12 recto



CONSIDERAZIONI TECNICHE:

Una volta descritte nel dettaglio le guardie, il Maestro ne descrive un passeggio semplice allo scopo di permettere allo scolaro di ripeterne le principali, quelle più idonee ad un prudente passeggio in sede di duello che va eseguito “con ragione et arte” passando da una guardia all’altra, avanzando o retrocedendo con passi completi, o traversi, o infine con i mezzi passi propri della scuola bolognese.

Il Dalle Agocchie raccomanda un passeggio prudente “ne grande, ne picciolo”, che permetta sempre di avanzare o uscire di misura rispetto all’avversario conservando equilibrio e quindi buona capacità di risposta. Altra sua cura è che il ginocchio della gamba avanzata va fatto piegare un poco, con il piede in linea con l’avversario, e la gamba dietro parimenti piegata con il piede a martello, abbassando così il baricentro e garantendosi un buon equilibrio durante il movimento dei piedi.

L’argomento del passeggio verrà ripreso più avanti, nella seconda giornata, a pagina 14 verso, introducendovi le indicazioni su come applicare il passeggio alle azioni difensive e offensive.

Al principio del passeggio il Maestro presenta una posizione iniziale contraddistinta dai piedi ravvicinati, e quindi non ancora distanziati per il passeggio, le gambe e la schiena ben dritti. La spada è già stata sfoderata e viene tenuta al fianco sinistro, sopra il fodero. Il testo indica “in atto di metter mano”, ma se l’arma fosse ancora nella guaina non sarebbe possibile un movimento di Falso Rovescio descritto in seguito.

- **I° Passo** - passo trasversale del piede destro verso destra, portando avanti la mano della spada con un mezzo Falso Rovescio, oppure con un Rovescio Tondo, seguito da un Rovescio Sgualembro andando in **Guardia di Coda Lunga e Stretta**.
- **II° Passo** - si cresce del piede sinistro con un passo completo trasversale in avanti e verso sinistra, alzando la mano della spada in un mezzo Falso Mandritto seguito da un Mandritto Sgualembro, facendo calare la spada in **Guardia di Cinghiale Porta di Ferro**, presumibilmente di natura Stretta, al più prudente di essa.
- **III° Passo** - passo completo del piede destro alzando l’arme in un mulinello di Mandritto Tramazzone e scendendo con la mano della spada in **Guardia di Porta di Ferro Stretta**.
- **IV° Passo** - portando avanti il piede sinistro si effettua un mezzo Falso Mandritto seguito da un Rovescio Sgualembro, andando in **Guardia di Coda Lunga e Alta**.
- **V° Passo** - si cresce del piede destro con un passo completo andando a compiere un ampio movimento discendente del braccio armato da destra verso sinistra, con un Rovescio Ridoppio che



terminerà in **Guardia di Alicorno**.

- **VI° Passo** - dalla Guardia di Alicorno si spinge una imbroccata senza muovere passo andando a mutare solo la posizione della mano della spada, che scende davanti al ginocchio passando dalla posizione seconda di mano a quella di terza, con il filo dritto della spada verso terra in **Guardia di Porta di Ferro Stretta**, che in questo caso ha la semplice funzione di guardia di passaggio.
- **VII° Passo** - passo arretrato del piede destro dietro il sinistro eseguendo nel contempo un mezzo Falso Mandritto seguito da un Rovescio Sgualembro andando in **Guardia di Coda Lunga e Alta**.
- **VIII° Passo** - portando in avanti il piede destro con un passo completo si sferra un Mandritto Tramazzone tornando in **Guardia di Porta di Ferro Stretta**.
- **IX° Passo** - si porta il piede destro indietro di un passo completo dietro il sinistro alzando la mano della spada in un mulinello di Mandritto Tramazzone in **Guardia di Cinghiale Porta di Ferro**, presumibilmente di natura Stretta.
- **X° Passo** - passo arretrato del piede sinistro effettuando un mezzo Falso Rovescio seguito da un Rovescio Sgualembro tornando in **Guardia di Coda Lunga e Stretta**.

Concluso il primo ciclo di Passeggio, lo si riprende per continuare a interiorizzare la corretta postura delle guardie e migliorare le azioni di passaggio da una guardia all'altra. In seguito, pagina 29 verso, il Maestro indicherà che muoversi “senza giudizio d'una guardia per andare in un'altra” sia qualcosa di estremamente rischioso in quanto fornisce all'avversario il tempo e un'apertura di guardia tale da affondare un colpo.



APPENDICE TECNICA I**Phamplet - I Nomi delle Guardie**

“Lep. Questo mi sarà grato. Mà prima desidero sapere circa le già dette guardie, che in diversi modi nominate havete, s’altrimente le potreste dire, et per qual ragione cosi siano dette: perche di questo piu volte ho udito diversi pareri? Gio. Voi dovete sapere, che tali nomi, furono posti a le guardie dagli antichi, at poi da’ moderni per uso confermati: et se non da tutti, almeno dalla maggior parte c’hanno lume di quest’arte, per tali sono intesi et accettati: non che in altro modo non possino esser detti: ma il volere introdur novi nomi alle orecchie assueffatte a’ primi; non farebbe altro, che un noiarle senza profitto, et una mutatione senza giovamento. Vero è, che ciascuno se gli può formare a modo suo, pur che sia inteso. Ma noi seguendo l’accettata regola, at l’uso de’ piu; come ritrovati gli habbiamo, cosi gli lascemo. Lep. Poiche de’ nomi, at della ragione di essi attribuite alle guardie m’havete sodisfatto, il preso ordine seguendo del modo del passeggiare in esse, aspetto che da voi mi sia dato cognitione.” **p.10 verso - p.11 recto**

Phamplet - Schermo Antico e Moderno

“vorrei sapere da che viene, che molti dicono, che lo schermo, c’hora è in ufo, è molto differente dall’antico; at che questo è un’altro, rispetto a quello. Gio. Io credo che quei tali, che cosi dicono, errino assai: perche quai colpi hanno ritrovato di novo i moderni, che non traghino origine dal tempo passato? Io trovo che tutte le guardie, i colpi, et ogni altra cosa che à questi tempi si usa; si usava etiamdio al tempo de gli antichi: però io non sò considerare altro, se non che vogliano dire, c’hoggi di lo schermo sia molto ristretto, rispetto all’antico. Laqual ragione quanto vaglia per mostrare, che sia usanza nova; si puo conoscere da questo, che i maestri antichi la sapevano benissimo: anzi il fondamento loro era il restringersi a meza spada. Ma essendo difficil cosa, ne possendosi usare senza ingegno, at arte grandissima; essi lo riserbavano all’ultimo ad insegnare, et non da principio, come fanno questi novi maestri, iquali crederò, che molto s’ingannino: perche (come dicono i savi) sempre nel principio le cose facili, at nel fine le difficili si debbono insegnare. Se dunque gli antichi usavano il giuoco largo; lo facevano con ragione, et giudicavano benissimo: perche con quello si sciogliono meglio le braccia et la vita insieme: si tirano i colpi lunghi, at con misura, et l’huomo si fa più agile, at di buona grazia. Lep. A



questi tempi rarissimi veggo quelli scolari, che siano fondati in quest'arte, et che facciano buona riuscita. Gio. Questo è perche al presente non si diletmano, come all' hora facevano, delle virtù, at massimamente di questa: perche i vitij, et l'avaritia le cacciano al fondo. **p.12 verso - p.13 recto**



MODULO II

DIFESE & OFFESE

V° CAPO DELLA THEORICA - COME RITROVANDOVSI IN QUALE SI VOGLIA DI DETTE GUARDIE, VI POSSIATE DIFENDERE DA TUTTI I COLPI DEL NIMICO, AT OFFENDERE LUI. SESTO ET ULTIMO HAVERE COGNITIONE DELLE STRETTE DI MEZZA SPADA, ET DEL TEMPO INSIEME.

Premessa:

Il V° Capo della Theorica è composto dalla Seconda Giornata degli Insegnamenti del Primo Libro, “Nella quale si ragiona dello schermire con spada sola”, e nella Terza, “Nella qual si tratta del modo, che si deve tenere in tentar d'offendere il nimico, quando si voglia essere il primo a ferirlo”.

Rispettivamente, si va a trattare degli insegnamenti inerenti le **Difese & Offese** contro **Colpi Finiti**, una sequenza di tecniche difensive detta **Variatione del Ferire** e in seguito delle **Provocationi e Contrarij**.

Durante la strutturazione del Corso Principianti si è deciso di conservare la totalità del contenuto delle **Difese & Offese** della Seconda Giornata.

Lo sviluppo del Programma del Corso, rispetto alle modalità e tempistiche della Sala d'Arme Achille Marozzo, ha richiesto una serie di selezioni e riduzioni del testo, che qui andiamo a elencare:

- All'interno del **Modulo II** si trovano le varie tecniche delle **Variatione del Ferire** che, per quanto siano argomento principale del **Modulo III** trovano utilità in questo Modulo a scopo di raffronto con le **Difese&Offese**.
- Dalla Terza Giornata sono state scorporate le **Provocationi & Contrarij** della **Guardia di Coda Lunga Stretta** e della **Guardia di Porta di Ferro Stretta**, coppia di Guardie che il Maestro ha eletto a fondamentali. Questi argomenti andranno a comporre il **Modulo IV** e verranno trattate in seguito.



- Le restanti **Provocationi & Contrarij** della Terza Giornata, e le **Strette di Mezza Spada** proprie del VI° Capo della Theorica e **l'insegnamento base destinato ai Neofiti**, sono destinate ai **Corsi Avanzati** in quanto richiedono un grado di esperienza che l'allievo al Corso Principianti ancora non ha maturato.

Nota Tecnica: le dinamiche del Modulo II non sono da ritenere argomento di esame, ma tecniche da **sperimentare direttamente** in palestra in modo tale che gli allievi divengano assuefatti all'esecuzione delle Difese & Offese. Si tratta a tutti gli effetti di puri Esercizi Marziali. Non occorre, quindi, che gli allievi conoscano le tecniche una per una, ma che sia nota a loro la dinamica.

STRUTTURA DEL MODULO

Il Modulo II è diviso in 5 Capitoli.

Capitolo I - Concetti di Base

Prima di iniziare l'insegnamento delle Difese & Offese, occorre fornire agli allievi le prime erudizioni basilari di Parata e Risposta, in modo che durante la pratica delle tecniche possano distinguerne i tempi, le ragioni e le dinamiche. A tale scopo vengono riportati nel capitolo **Concetti di Base** una serie di capitoletti, che il Maestro aveva distribuito nel testo nella Seconda, Terza e Quarta Giornata di Insegnamenti, e che compongono le basi della scherma difensiva di spada.

- **Astringimento e Contro-Astringimento**
- **Parar con la spada in quâti modi si fa.**
- **Del mover de'piedi, et della vita.**
- **Tempo di ferire si conosce in cinque modi.**
- **Quanti tempi con la spada si puo ferire.**

Capitolo II - Tecniche basate sul I° Tempo di Ferire.

In seguito, applicando nelle 5 Guardie Fondamentali i concetti appresi si passa alla disamina delle **Difese & Offese**, nell'omonimo capitolo. La lettura della prima parte della Seconda Giornata degli Insegnamenti identifica quasi un centinaio di Tecniche di Difesa & Offesa contro colpo finito che, come premesso, sono talvolta molto simili tra di loro.



L'analisi delle tecniche permette una loro suddivisione nelle seguenti logiche comuni.

- 1. Parate di Falso Mandritto**
- 2. Parate di Falso Rovescio**
- 3. Parate di Filo Dritto.**

Questa dinamica è suddivisa a sua volta in gruppi di tecniche specifiche:

- **Parate di Filo Dritto in Guardia di Testa**
- **Parate di Filo Dritto in Guardia di Faccia**
- **Parate di Filo Dritto in Guardia di d'Entrare**
- **Ribattuta su Colpo di Mandritto**
- **Ribattuta su Colpo di Rovescio**
- **Ribattuta di Filo Dritto su Colpo per Gambe**
- **Ribattuta Esterna su Punta**
- **Ribattuta Interna su Punta**

Capitolo III - Tecniche basate sul II° Tempo di Ferire.

Questa dinamica è suddivisa a sua volta in gruppi di tecniche specifiche:

- **Riposta su Colpo Vano**
- **ControTempo su Colpo per Gamba**
- **Controtempo in Uscita di Misura**
- **ControTempo con Passo Laterale**

Capitolo IV - Tecniche basate sul III° Tempo di Ferire.

- **Colpo d'Anticipazione**

Capitolo V - Tecniche basate sulla Stretta Misura

- **Stretta di Ferro su Punta**
- **Deviazione di Palmo su Punta**



CAPITOLO I - CONCETTI DI BASE

Modo di astringere il nimico

Dato che le tecniche del Modulo II sono basate su azioni difensive contro Colpi Finiti da parte dell'avversario, si tiene utile inserire in questa fase la descrizione che il Maestro compie dell'astringere, ossia l'incalzare riducendo la misura in passeggio, azione utile nell'invitare l'avversario ad un'Offensione a cui rispondere con una efficace Difesa & Offesa. Allo stesso modo verrà dettagliata una opportuna tecnica di contro-astringimento. In questa fase, pur non avendo ancora affrontato l'argomento delle Difese & Offese, può essere utile addestrare gli allievi in queste semplici tecniche, che risulteranno utili in sede di duello.

Astringimento

“Che ritrovandovi amendue con le spade in coda lunga stretta, at co' pugnali in cinghiale porta di ferro ... Voi similmente potete astringerlo con raccogliere il pie manco appresso al dritto, at indi subito crescere innanzi del medesimo dritto, che trovandosi egli così a stretto converrà tirare, ò ritirarsi indietro: at questa è un'altra maniera di provocare il nimico ; la quale potete usare contra di esso, ritrovandosi in qual si voglia guardia di sopra nominata. Lep. Questa maniera di astringere il nimico, non si può fare ancora con la spada sola? Gio. Si puo, ma bisogna andare con gran giudizio, per esser questa men sicura , che non è quella che si fa con la spada accompagnata.” **P.42 Verso**

Lo scopo dell'astringere il nemico con mezzi passi è unicamente quello di invitarlo ad una azione offensiva, o al principiare di una finta, sfruttando l'occasione per una risposta, che dipenderà dal tipo di offensione che l'avversario sceglierà di eseguire.

Si noti quanto il testo del Dalle Agocchie sia simile a quella del Manciolino nel Capitolo XII: “Volendo combatter contro il tuo nimico con la spada da filo sola, prima ti asetterai con il piede destro innanzi et con la spada in porta di ferro stretta, et senza tirar alcuno colpo tu lo stringerai in questa guisa, cioè tu ritirerai il piede manco appo 'l destro, et poi scorgerai esso destro innanzi. Che trovandosi il nemico così stretto gli converrà, o ferire, o fuggire a dietro.” O nel Libro V, trattando proprio di Spada e



Pugnale: ” Prima di agierai con il piede manco innanzi, et con la spada in coda lunga alta, & con il pugnale in porta di ferro stretta, & ritirando il piede destro appo il manco scorrerai poscia innanzi con il detto manco. Il che fatto, il nemico sera astretto, o tirare, o andare in dietro.”

Contro-Astringimento

“Se poi il nimico crescesse innanzi per astringervi ; potete guidare il pie destro per traverso, volgendo la persona dietro alle vostre parti dritte, at nel medesimo tempo volgerli un riverso tramazzone per le braccia, ò vero darli nelle mani d'un mezzo mandritto : et questi sono i contrarij delle sopradette provocationi.” **P.43 recto**

Con la spada in Guardia di Coda Lunga Stretta, quando l'avversario prende a incalzare è utile, nel momento stesso in cui egli cresce del piede avanzato, eseguire un passo obliquo verso destra con il piede destro andando a profilare il medesimo fianco mentre si effettua un rovescio tramazzone all'altezza del braccio armato dell'avversario, o un secco mezzo mandritto alla sua mano dell'arma. Effettuando subito un seguito del piede sinistro per recuperare equilibrio. Si tratta di una esplicita Provocatione perché sia l'altro a prendere l'iniziativa e quindi andare a rispondere nella maniera più opportuna.

Parar con la spada in quâti modi si fa.

“Mà per hora lasceremo questo da parte, at seguendo il nostro proposito, prima che al quinto, et sesto capo veniamo: vi darò alcuni avertimenti necessarij sopra il parare, at ferire, at sopra il movimento dé piedi, at della persona, accioche con piu facilità possiate comprendere il resto. Havete dunque à sapere; che in due modi soli con la spada si puo parare, ò co'l fil dritto di essa, ò co'l falso. Il qual falso si divide in due nature; come vi hò detto, cioè dritto, at manco. Del falso dritto ve ne potete servire, per urtare in fuori la spada del nimico, cioè verso le sue parti destre: et co'l falso manco verso le sue parti sinistre. Ogni volta dunque che urtarete il colpo co'l falso manco; potete ferire si di taglio, come di punta. Mà quando l'urtarete co'l falso dritto; non potete ferire se non di taglio. Però voglio avertirvi, che volendo ferire di mandritto, mentre che vi moverete co'l falso dritto per andare à urtare il colpo del nimico; subito volgerete il nodo della mano all'ingiù, volgendo la persona dietro alle vostre parti destre, che ciò facendo verrete à urtare quasi co'l fil dritto nella nimica spada, et nel medesimo tempo volgerete un dritto



tramazzone, che così sarete più sicuro: perché più vi discosterete la spada del nemico, e ancor verrete a parare, e ferire quasi in un tempo: e, di più la spada sempre sarà alla presenza dell'avversario. Ma bisogna esser disciolto della vita, e prestissimo, di nodo di mano, perché altrimenti non fareste profitto. Lep. Perché cagione? Gio. Perché colui, che parerà col falso dritto della spada, e che non sarà disciolto della vita, e presto di nodo di mano; facilmente si potrebbe tirar nel volto la spada del nemico: e per questa cagione sono molti che lo dannano. E io per essere d'altro parere vi esorto, a esercitarlo, che cioè facendo verrete meglio a disciogliervi della vita, e verrete ancor a fare buon nodo di mano: e di più vi farete buon paratore, e presto feritore. Circa poi al parare col filo dritto della spada; vi dico, che ogni volta che con esso parate, o dal destro, o dal sinistro lato, potrete dar risposta sia di taglio, come di punta: perché dove si ferisce di punta, si può ferire ancor di taglio.” **p.13 recto - p.13 verso - p.14 recto**

Schermo più sicuro qual'è

“E con questo haverò finito la dichiarazione di queste quattro guardie più necessarie: nelle quali vi ho dimostrate la difesa, sia col filo falso, come etiam col filo dritto della spada, insieme con le offese, che in esse fare si possono. Lep. Di questi due schermi qual tenete voi migliore? Gio. Tutti due son buoni; ma però gli schermi, che si fanno col filo dritto della spada, son migliori, e più sicuri. Perché quasi sempre si fanno nel forte della spada, cioè dal mezzo indietro, e ancor (come vi ho detto) si può sempre ferire sia di punta, come di taglio; e di più la punta della spada non si lieva quasi mai dalla presenza del nemico. Ma per il contrario gli schermi, che si fanno col falso dritto, son men forti e men sicuri: perché la maggior parte di essi si fanno col debole della spada: il quale è dal mezzo innanzi, e mai su può ferire di punta, e essa ancora si diparte dalla presenza del nemico: sì che per queste ragioni io tengo il parare col filo dritto della spada migliore, e più sicuro. Lep. Io teneva, che la spada avesse maggior forza dal mezzo innanzi, che dal mezzo indietro. Gio. Nel ferire ha maggior forza: ma nel parare no.” **p.20 verso - p.21 recto**

Le Parate

Le parate di spada vengono eseguite con il filo dritto o con il filo falso. Quando si va a eseguire una parata di filo dritto, indipendentemente dalla natura dell'azione difensiva, si può rispondere sia con colpi di punta che di taglio in quanto, secondo il Maestro “perché dove si ferisce di punta, si può ferire



ancor di taglio”. Le parate di filo falso hanno due nature: parate di **Mandritto filo falso**, che hanno lo scopo di spazzare la lama dell’avversario verso sinistra e rispondergli di taglio, e le parate di **Rovescio filo falso**, con cui urtare i colpi degli avversari verso destra per poi rispondere di taglio o punta.

Se le spazzate di rovescio filo falso verso destra sono un’azione classica e non così le spazzate di mandritto in filo falso, di cui talvolta il Maestro fa uso per buttare verso sinistra la lama avversaria. In merito a tale spazzata, il Dalle Agocchie consiglia di piegare subito il polso della mano verso il basso, profilando nel contempo il fianco destro del busto, azione che gli descrive con ”volgendo la persona dietro alle vostre parti destre”, e subito ferire di mandritto tramazzone con un movimento di mulinello che nasce dal polso. Si tratta di un’buona azione difensiva, che però richiede un certo tempismo e scioltezza, perché “facilmente si potrebbe tirar nel volto la spada del nimico: et per questa cagione sono molti che lo dannano”.

In fase di analisi sono sorte alcune polemiche in quanto la parata di filo falso mandritto, nella sua esecuzione e risposta, sempre più svantaggiosa rispetto ad una parata di filo dritto, e quindi una ceduta, eseguita nella medesima dinamica. Ciò nasce dalla frase “che ciò facendo verrete à urtare quasi co’l fil dritto nella nimica spada”, che ad uno schermidore esperto pare un richiamo alla classica ceduta. In realtà in questa fase il Maestro ci spiega quanto sia più agevole lasciarsi la lama nemica dietro il filo falso della propria, avvantaggiandosi dello spazio creato per portare un colpo finito, e aumentando il margine di sicurezza nel profilare il fianco destro in fase di parata.

In caso di parate in filo dritto su stoccata, eseguite anticipando il nemico in Tempo Insieme, a cui far seguire subito una risposta, a pagina 34 recto il Maestro raccomanda una esecuzione veloce che prevede il contatto tra le lame al forte della spada, per garantire maggiore controllo. Nel medesimo capitolo Lepido chiede in quanto tempo è possibile apprendere bene questo tipo di dinamica e il Maestro valuta che per l’apprendimento della tecnica dovrebbe essere necessario un mese circa, ma poi occorre ancora molto tempo per acquisire dimestichezza e percezione del primo modo del Tempo del Ferire, argomento che verrà discusso a seguire.

A pagina 13 recto l’autore raccomanda esplicitamente che “piu vi discosterete la spada del nimico, et ancor verrete à parare, et ferire quasi in un tempo: et, di piu la spada sempre sarà alla presenza dell’avversario”, e nelle azioni descritte nei giochi difensivi si noterà la sua propensione ad azioni difensive che non si limitano a parate e spazzate, ma molto spesso a netti mezzi colpi sulla lama nemica



per provocare aperture di guardia andando a buttare l'arma dell'altro sul lato opposto a cui si tiene la propria. A riprova di questo, a pagina 14 recto il Maestro raccomanda di tenere il braccio della spada ben disteso, spingendo verso il lato esterno la lama dell'altro, aumentando così la distanza tra essa e il proprio corpo.

A pagina 20 recto, dopo aver illustrato i vari giochi difensivi nelle guardie basse, il Dalle Agocchie torna sull'argomento delle parate dichiarando che quelle eseguite con il filo dritto di spada sono da preferire rispetto alle parate di falso, dato che vanno a fermare la lama dell'avversario nel forte della spada, ossia nella prima metà dell'arma. Altro vantaggio dato da questo genere di azione difensiva è che la punta della spada “non si leva quasi mai dalla presenza del nimico”, e quindi favorisce un gioco serrato e permette rapide punta impiegando nel contempo la propria lama per schermirsi. Sempre a pagina 20 recto, il Maestro corregge Lepido che riteneva assai più efficace l'uso del debole dell'arma in difesa, dicendogli che invece è il forte, quindi l'altra metà della lama, su cui si esercita maggior forza e controllo in parata.

La parata in Guardia di Faccia

Al termine del terzo giorno, affrontando l'argomento degli insegnamenti più rapidi ed essenziali a beneficio di un neofita, il Dalle Agocchie torna a trattare delle parate nel capitoletto “Del parar co'l fil dritto della spada, et ferir di pûta”, concentrandosi sulle parate con movimenti minimi che nascono dalle guardie di Porta di Ferro Stretta, Alicorno e Coda Lunga e Stretta, a cui danno seguito rapide risposte di punta.

Parata in guisa di rota

A pagina 48 verso, nelle tecniche di Spada e Cappa, il Maestro illustra un altro tipo di parata contro un colpo di punta “E bene etiamdio abbassar la punta della spada verso terra, accompagnandola con la cappa, et poi in guisa di rota, facendola gire in sù, raccoglierete la detta stoccata”, che ricorda le indicazioni del Maestro Marozzo “vorrai a questa stoccata urtare del falso se sotto in suso, pur crescendo del ditto piè dritto” per una tecnica simile di spada sola, l'accostamento viene naturale anche perché nel gioco descritto dal Dalle Agocchie la cappa non ha una particolare valenza.



Dunque il Maestro spiega come parare ponendo la spada “in piovere”, con la punta verso il basso, e andando a raccogliere il colpo dell’avversario con un movimento a mulinello, o “a ruota” come scrive lui, dall’alto verso il basso e da sinistra verso destra. Questo tipo di parata può funzionare sia mantenendo la spada in posizione di seconda andando a fermare il colpo in filo dritto, o ancora meglio passando dalla posizione di seconda di mano a quella di quarta e ripararsi dalla punta con il filo falso. Se contro colpi di mandritto questo tipo di parata risulta inutile, non lo è contro rovesci alle parti alte del colpo. Tuttavia, date le scelte dei due Maestri citati, ci si sente di suggerirle solo contro colpi di punta ferma o imbroccate.

In merito alle altre azioni difensive, a pagina 24 verso e 32 verso il Dalle Agocchie parla anche dello Sfalazzare, o Sfallazzare (altri autori usano il termine fallacciare), ossia della classica Cavazione in cui si sottrae la propria arma sotto quella dell’avversario per evitare ad esempio le battute di ferro.

Del mover de’piedi, et della vita

“Gio. Hor venendo al muovere dé piedi, et della vita insieme, vi dico, che quando vi troverete nelle guardie co'l pie dritto innanzi, et che vi occorrerà fare due tempi, cioè parare, et poi ferire; nel tempo che parate, tirerete il pie manco presso al dritto: et poi nel ferire passerete del dritto innanzi: et cosi il pie manco accompagnerà il parare, at il dritto il ferire. Et per lo contrario, quando vi occorrerà parare, et ferire in un tempo, mentre ch'anderete con la spada, anderete ancor innanzi co'l destro piede, facendo che'l sinistro lo segua: at in tal caso il pie destro accompagnerà si l'uno come l'altro. Mà quando sarete nelle guardie co'l manco piede innanzi; il pie dritto quasi sempre accompagnerà si il parare, come il ferire: at la gamba manca deve seguire la dritta: et da quella parte dove vi occorrerà parare, ò vero urtare il colpo del nimico, essendo si con l'uno, come con l'altro piede innanzi; volgerete la persona et la gamba che sarà di dietro per lo contrario: imperoche cio facendo, verrete a fare due schermi in un tempo, l'uno con la spada, et l'altro con la vita: at di piu verrete a discostarvi dalla detta spada, et maggiormente vi accosterete al scoperto di esso, at vi sarà piu facil è più sicuro il ferirlo. Voglio anco avertirvi, che nello schermirvi da tutte le parti, che vi occorrerà, voi teniate il braccio ben disteso: perche verrete à spingere in fuori i colpi del nimico, at dalla vostra persona piu lontani, et ancora sarete piu forte, at espedito nel ferire: et cosi osservando questi ordini, non potrete errare. Lep. Questi avertimenti mi sono piaciuti assai: at tanto piu che per essi la dichiarazione del quinto capo mi sarà piu facile, sopra del quale aspetto i vostri ragionamenti.” **p.14 recto - p.14 verso**



Passi, mezzi passi e movimenti della via

Tornando ad affrontare il tema del passeggio in guardie durante un duello, il Dalle Agocchie raccomanda l'uso del Mezzo Passo o del "piede scaccia piede", pur non impiegando questi termini, per le guardie con il piede destro avanzato.

Dovendo andare a parare un colpo e poi rispondere di conseguenza, il Maestro consiglia di portare il piede sinistro dietro al destro, e poi crescere di quest'ultimo quando affonda il colpo. Trovandosi invece nella condizione di dover parare e ferire nel medesimo tempo, si andrà a portare avanti il piede avanzato, riguadagnando immediatamente equilibrio con un seguito del piede dietro, in una formula simile al moderno passo schermistico

Andando a trattare del caso delle guardie con il piede sinistro avanzato, si noti che tutta l'azione è incentrata sul passo completo del piede arretrato, tanto per i giochi difensivi che per le offese, con un rapido seguito della sinistra. In realtà si incontreranno anche alcune tecniche in cui sarà il piede sinistro avanzato a determinare il primo movimento in risposta ad un colpo avversario, sottraendo il bersaglio con un passo laterale, ma non sono certo preminenti.

Volendo trattando dell'impiego dei passi completi arretrati, a pagina 27 verso il Dalle Agocchie fa rilevare da Lepido una nota di costume secondo cui "molti s'ingannano: i quali dicono che il trarre indietro il passo è di gran vergogna", in quanto avrà modo di usarli in diverse occasioni, specialmente trattando delle provocazioni e dei contrari in Guardia di Porta di Ferro e Guardia di Cinghiale Porta di Ferro.

A pagina 29 recto il Dalle Agocchie parla anche di un "girare intorno", intendendo forse un passeggio laterale verso un solo lato allo scopo di guadagnare il fianco dell'avversario o provocarlo. Un esempio di questo passeggio lo troviamo a pagina 33 verso, negli insegnamenti ad un neofita, dove consiglia di provocare con un cauto e continuo passeggio verso sinistra.

Un'altra disamina interessante è quella che il Maestro compie sul movimento del bacino, a suo dire fondamentale per le spazzate di rovescio filo falso e per molte altre azioni in cui "bisogna esser disciolto della vita". Il primo consiglio che dà è quello di profilare il fianco opposto rispetto al lato in cui si va a ribattere l'arma del nemico, indipendentemente dal piede avanzato, ossia di profilare il fianco



destro se si va a ribattere un colpo verso il proprio lato sinistro e viceversa. All'interno del trattato, infatti, ricorre sovente l'indicazione "volgerete la persona di dietro alle vostre parti dritte", profilando quindi il busto.

Il movimento del bacino, che lui chiamerà il "volgerete la persona", ha la funzione di aiutare l'azione del braccio armato, ma oltre a questo aumenta la distanza rispetto alla lama dell'avversario e nel contempo permette di approfittare in maniera assai più agevole del punto in cui l'altro è andato a scoprirsi di guardia.

Assai raramente il Dalle Agocchie ricorre al camuffo di piede, senza mai impiegare questo termine o definendolo una mutazione di passo. Un esempio lo troviamo a pagina 25 verso "I suoi contrarij sono, che quando egli passerà innanzi del pie destro, et farà falso, et mandritto, voi subito vi muterete di passo, volgendo in quel tempo la spada co'l fil dritto all'insù", oppure a pagina 52 recto "...Ma se per caso egli vi volesse ferire di reverso per gamba; tirerete il pie' manco all'indietro, e incontinente crescerete innanzi del dritto, cacciandogli per faccia una punta sopramano...".

Tempo di ferire si conosce in cinque modi

"Ma lasciando da parte questo ragionamento; darò principio al sesto capo. Lep. Voglio prima, che mi dichiariate un dubbio: il qual'è questo. Voi havete detto, che ogni colpo si puo parare: come dunque si hà da ferire il nimico? Gio. Co'l tempo: perche ogni volta, che voi ferirete con tempo, sarete sicuro: et per il contrario, quando ferirete fuori di tempo, potreste essere offeso. Lep. Dichiaratemelo meglio. Gio. Poi che mi date occasione di ragionare del tempo; vi dirò. Cinque modi sono da conoscere questo tempo da ferire. Il primo è, quando haverete parato il colpo del nimico, che all'hora è tempo da ferire. Il secondo, quando il colpo vi haverà trascorso fuori della persona, che quell'è tempo da seguirlo con la risposta più convenevole. Il terzo, quando egli alzasse la spada per offendervi: mentre ch'egli alza la mano; quell'è il tempo di ferire. Il quarto, come egli si movesse senza giudizio d'una guardia per andare in un'altra; avanti ch'egli sia fermo in essa, all'hora è tempo di offenderlo. Il quinto at ultimo, quando il nimico è fermo in guardia, et ch'egli alzasse, ò movesse il piede, che haverà innanzi per mutarsi di passo, o per accostarsi; mentre ch'egli alzerà il piede, quello è tempo da ferirlo: perche egli non può offendervi per esser' discomodo. Lep. Ma quando egli movesse quel di dietro? Gio. E tempo ancora: ma non tanto, come è movendo quel dinanzi. **p.29 recto**



“Lep. Questi mi paiono gli avvertimenti, che mi havete dimostrati nel provocare il nimico. Gio. E vero, che questi ancora sono di quella istessa maniera; perche (come vi dissi nel principio) non si puo senza essi andare sicuro a ferire, riservando però i tempi. Lep. Hor mi soviene, che nel ragionamento di hoggi, faceste ancor menzione dé tempi; vorrei saper meglio, et più chiaro quel che vogliate inferire? Gio. Si come vi hò detto di sopra, se'l nimico movesse i piedi, ò alzasse la spada, ò vero si mutasse di guardia senza giudicio, che quelli sono i tempi da ferirlo; cosi voglio dire ancora, che quando voi conoscerete questi tempi; senza far altro potete andare a ferire sicuramente.” **P.29 recto**

Il capitoletto del Maestro Bolognese sintetizza i cinque casi migliori più favorevoli in cui è possibile andare a colpire l'avversario, che il Maestro si ritiene di dover analizzare prima di passare ai giochi difensivi.

- Il **primo modo** è a seguito di una parata, quando si va ad eseguire la risposta.
- Il **secondo modo** quando si è compiuta una sottrazione di bersaglio, uscendo di misura o spostandosi lateralmente, andando nel contempo a effettuare una riposta.
- A pagina 15 recto troviamo la migliore delle definizioni di questo secondo modo per ferire: “Ancor potreste lasciare gire il colpo vano, at subito ferirlo di quello che piu vi sarà commodo. Lep. Vorrei che questo mi diceste piu chiaro. Gio. Quando vederete venire il detto colpo, lo schifarete di persona, tirandola alquanto indietro, et tutto vi poscerete sopra il sinistro piede, fingendo di parare: mà lasciando passare il colpo, gli spingerete una punta per fianco, ò vero gli volgerete un dritto tramazzone al braccio della spada. Ilche fatto vi asetterete in coda lunga stretta, at questo è quanto al dare luogo al colpo. Lep. Hora vi hò inteso benissimo: seguite dunque.”
- Secondo il **terzo modo**, un buon momento per prendere l’iniziativa e portare un colpo è quando l’avversario “alzasse la spada per offendervi”, ossia nel preciso istante in cui sta caricando un colpo. In questi casi ci si può risolvere a tirare dei mezzi colpi alla mano armata, in controtempo, come il Dalle Agocchie ci mostrerà in più di una occasione.
- Preso alla lettera, il **quarto modo** suggerisce di andare a colpire l’avversario mentre è in una posizione intermedia in un passeggio di guardie che egli compie “senza giudicio”, per cui sfruttando meramente un errore di valutazione dell’altro.
- Il **quinto e ultimo modo** per ferire l’avversario è nel momento in cui muove il piede avanzato, o molto più difficilmente quello dietro, in quanto lo si andrebbe ad offendere quando il suo equilibrio e movimento sono fortemente penalizzati.



Nota: a confronto con le considerazioni del Dalle Agocchie si ritiene di dover riportare il testo del capitoletto corrispondente del trattato “Gran simulacro dell’arte e dell’uso della scherma”, 1610, del Maestro Ridolfo Capoferro di Cagli. IN QUANTI TEMPI SI CONOSCE IL FERIRE “Il primo è quando il nimico è fermo in guardia, & che egli alzasse, ò movesse il piedi, che haverà innanzi, ò per accostarsi, quello è tempo, l'altro, quando harai parato il colpo, all'hora è tempo, il terzo, come egli si movesse senza giuditio di una guardia per andar in un'altra, innanzi che egli sia fermo in essa è tempo di offenderlo, & di più è tempo, quando egli alzasse la spada, mentre che egli alza la mano, quello è tempo di ferirlo è l'ultimo è quello, quando il colpo haverà trascorso fuori della persona, quello è tempo di seguirlo con la risposta.” p.34

Quanti tempi con la spada si puo ferire.

“Lep. Dapoi che mi havete dichiarati i modi, per liquali si può conoscere il tempo da ferire; vorrei che mi diceste ancora di quanti tempi con la spada si puo ferire? Gio. Di due tēpi, un tempo, et mezzo tempo. I due tempi sono quelli, quando la spada para, e poi ferisce. Un tempo è quello, quando si ferisce senza parare il colpo, ò vero quando si para, et ferisce in un'istante. Il mezzo et ultimo è quello, quando si ferisce, mentre che'l nimico tira il colpo. Ma per far ritorno al ragionare del ferire fuori di tempo; dico. Colui che anderà deliberato senza alcun vantaggio per ferire, essendo il nimico fermo in guardia; anderà fuor di tempo: perche in quel caso lo troverà libero, ove ch'egli potrà fare i suoi contrarij come vi dissi nella dichiarazione del quinto capo. Lep. Hor ch'io hò inteso tutti i modi da conoscere il tempo da ferire, vorrei ancor sapere, quando io volessi muovere i piedi, ò mutarmi di guardia con giudicio, et senza pericolo, come haverei da fare. Gio. Quando voi conosceste, che nel movervi di passo, ò mutandovi di guardia: il nimico spingendo la spada vi potesse arrivare; voi vi potete muovere all'indietro, ò girare intorno, volgendogli in quel tempo un tramazzone contra la sua spada. Potete ancora mover il pie di dietro, ò vero nel movervi, urtare co'l falso, ò co'l fil dritto nella spada nimica, tirandogli di taglio, ò di punta, secondo l'occasione : perche ciò facendo, verrete a movervi con giudicio. et senza pericolo. Lep. Questi mi paiono gli avertimenti, che mi havete dimostrati nel provocare il nimico. Gio. E vero, che questi ancora sono di quella istessa maniera; perche (come vi dissi nel principio) non si puo senza essi andare sicuro a ferire, riservando però i tempi. Lep. Hor mi sovieni, che nel ragionamento di hoggì, faceste ancor mentione dé tempi; vorrei saper meglio, et più chiaro quel che vogliate inferire? Gio. Si come vi hò detto di sopra, se'l nimico movesse i piedi, ò alzasse la spada, ò vero si mutasse di guardia senza giudicio, che quelli sono i tempi da ferirlo; cosi voglio dire ancora, che quando voi conoscerete



questi tempi; senza far altro potete andare a ferire sicuramente. Ma ritornando al sesto capo vi ragionerò delle strette di mezza spada, si di fil dritto, come di fil falso, at vi dirò le offese che in esse fare si possono insieme co' lor contrarij, acciò che intieramente restiate da me sodisfatto. Lep. Voi non mi potete fare cosa piu grata di questa.” **p.29 recto - p.29 verso - p.30 recto**

Il Tempo schermistico

Il Maestro suddivide il Tempo schermistico in tre distinte nature: i **Due Tempi**, il **Tempo** e il **Mezzo Tempo**.

Andare a colpire in Due Tempi, a suo dire, è compiere la classica coppia d'azioni parata/risposta, descritta nel primo modo di ferire.

Il colpo in un Tempo è invece quando si è riusciti a colpire l'avversario eludendone l'attacco in quello che può essere chiamato un Tempo Insieme, oppure quando parata e offesa corrispondono in un'unica azione serrata. L'esempio più calzate può essere quello di una parata in Guardia d'Entrare seguito subito da una punta imbroccata, eseguiti entrambi in un unico movimento della mano armata.

Esaminando il concetto di Mezzo Tempo del Dalle Agocchie si ritrova l'esatta descrizione del controtempo che “quando si ferisce, mentre che'l nimico tira il colpo”, ossia una mezza azione con cui si ferisce l'avversario mentre egli sta sferrando un colpo, e prima che riesca a sferrarlo.

“Ma per far ritorno al ragionare del ferire fuori di tempo; dico. Colui che anderà deliberato senza alcun vantaggio per ferire, essendo il nimico fermo in guardia; anderà fuor di tempo: perche in quel caso lo troverà libero, ove ch'egli potrà fare i suoi contrarij come vi dissi nella dichiarazione del quinto capo.”

P.29 verso

Il Dalle Agocchie mette poi in guardia dall'andar a ferire “fuori di tempo”, ossia quando si va a tentare di ferire un avversario fermo in guardia, senza che si sia avverata nemmeno una delle condizioni descritte nel capitolo del Tempo di Ferire, esponendosi quindi ai giochi difensivi dell'altro da una condizione di netto svantaggio.

“Lep. Hor ch'io hò inteso tutti i modi da conoscere il tempo da ferire, vorrei ancor sapere, quando io volessi muovere i piedi, ò mutarmi di guardia con giudicio, et senza pericolo, come haverei da fare. Gio. Quando voi conosceste, che nel movervi di passo, ò mutandovi di guardia: il nimico spingendo la spada vi potesse arrivare; voi vi potete muovere all'indietro, ò girare intorno, volgendogli in quel tempo un



tramazzone contra la sua spada. Potete ancora mover il pie di dietro, ò vero nel movervi, urtare co'l falso, ò co'l fil dritto nella spada nimica, tirandogli di taglio, ò di punta, secondo l'occasione : perche ciò facendo, verrete a movervi con giudicio. Et senza pericolo.” **P.29 verso**

Quando Lepido chiede come cautelarsi quando desidera essere lui a muovere di piede o cambiare guardia con perizia, senza fornire in questo modo all'avversario il modo per andare a colpire. E il Maestro nel rispondergli sembra ribaltare la propria precedente argomentazione, ma per approfondirla: non solo quelle cinque situazioni sono favorevoli nel colpire quando le si ravvisa nell'avversario, ma alcune possono anche fungere da invito dinamico.

L'avversario che ricerca le medesime opportunità può essere tratto in inganno da un cambio di guardia o un movimento del piede, che lo indurranno a portare un colpo finito. A questi si risponde compiendo un completo passo arretrato o “girare intorno”, ossia un passo laterale, e nel contempo ribattere con un tramazzone l'arma dell'altro, al lato opposto rispetto a quello che si desidera difendere. In caso di una guardia bassa si può rispondere con una secca ribattuta in filo dritto o falso, approfittando dell'apertura di guardia per tirare un mezzo colpo o una punta.



CAPITOLO II - DIFESE & OFFESE BASATE SUL I° TEMPO DI FERIRE.

“Lep. L'ordine da voi tenuto in ragionar di questa guardia, m'è veramente stato di grandissima sodisfattione. Però seguite il rimanente. Gio. Vi converrà nell'altre tenere il medesimo ordine: percioche questa è la migliore strada, et la piu facile, che si possa usare, per condurvi alla cognitione di quest'arte.”

P.16 verso

Per ognuna delle 5 Guardie Fondamentali sono analizzate le Difese & Offese che da esse nascono rispetto all'intero albero dei colpi. La sequenza dei colpi dell'avversario è sempre la medesima: prima i mandritti per testa e per gamba, poi i rovesci per testa e per gamba, e infine le punte, prima le stoccate e poi le imbroccate. Le risposte a tutte queste offensioni, dettagliate guardia per guardia, sono a volte molto simili tra di loro, allo scopo di completare così la rosa di risposte alle Offensioni.

In sede di insegnamento il Dalle Agocchie riteneva utile questa logica in quanto permette all'allievo di rivedere più volte le medesime tecniche, applicandole in Guardie diverse. Si ritiene che il contenuto di questo Modulo sia una traccia utile per l'allenamento degli allievi, lungo un percorso predefinito di guardie e tecniche.

La struttura e l'ordine degli esercizi schermistici segue la traccia contenuta nel capitolo “Parar con la spada in quâti modi si fa”.



I° TECNICA - PARATE DI FALSO MANDRITTO

“Havete dunque à sapere; che in due modi soli con la spada si puo parare, ò co'l fil dritto di essa, ò co'l falso. Il qual falso si divide in due nature; come vi hò detto, cioè dritto, at manco. Del falso dritto ve ne potete servire, per urtare in fuori la spada del nimico, cioè verso le sue parti destre... Del falso dritto ve ne potete servire, per urtare in fuori la spada del nimico, cioè verso le sue parti destre... quando l'urtarete co'l falso dritto; non potete ferire se non di taglio. ... Però voglio avvertirvi, che volendo ferire di mandritto, mentre che vi moverete co'l falso dritto per andare à urtare il colpo del nimico; subito volgerete il nodo della mano all'ingiù, volgendo la persona dietro alle vostre parti destre, che ciò facendo verrete à urtare quasi co'l fil dritto nella nimica spada, et nel medesimo tempo volgerete un dritto tramazzone, che cosi sarete piu sicuro: perche piu vi discosterete la spada del nimico, at ancor verrete à parare, et ferire quasi in un tempo: et, di piu la spada sempre sarà alla presenza dell'avversario.” **p.13 recto - p.13 verso.**

La prima dinamica presa in esame prevede la parata di filo falso mandritto su colpo da parte dell'avversario, tecniche che trova naturale compimento nelle Guardie basse di lato destro, con la spada in Coda Lunga Stretta o Coda Lunga Alta.

In Guardia di Coda Lunga Stretta il secondo e il terzo esempio a seguire si basano su offensione di punta, una stoccata e una imbroccata, a cui si risponde sempre nel medesimo modo: parando in filo falso mandritto, “volgendo ben il nodo” proprio come nell'esempio da lui descritto in “Parar con la spada in quâti modi si fa”, profilando il fianco destro e ponendosi nella condizione perfetta per l'esecuzione di uno o due mandritti “di nodo di mano”, o tramazzoni. La sola altra casistica presa in esame per questa guardia è inerente una offensione di mandritto per gamba, che si va bravamente a parare contemporaneamente all'accostare del piede sinistro dietro il destro, per poi eseguire i consueti due tramazzoni con una crescita del piede destro.

Una alternativa alla parata rispetto ad un mandritto alla gamba, sempre per la prima guardia con accostamento dei piede, prevede di rispondere subito con un riverso di filo dritto contemporaneo ad una crescita del piede, terminando l'azione offensiva con una imbroccata al petto o al volto. In questo caso il movimento e l'uso del polso sono completamente differenti da quelli precedentemente adottati, in quanto la prima mezza azione è di roverso e il proseguo può essere utile per una successiva azione difensiva, in quanto dalla posizione della mano al termine di una imbroccata si può andare a effettuare una parata in piovere, rispetto ad un colpo d'istinto di tipo mandritto da parte dell'avversario.

Nota: il colpo di ridoppio potrebbe essere un semplice movimento teso a portare la mano in un punto favorevole per effettuare l'imbroccata e non un colpo finito vero e proprio.



La seconda guardia da cui il Maestro effettua questo tipo di parate è la Coda Lunga Alta, contro il medesimo tipo di offese già viste in precedenza. In caso di stoccata e imbroccata la risposta è del tutto identica alla precedente, mentre il mandritto presenta l'ovvia differenza sul tipo di gamba avanzata della guardia. Iniziando un passo completo del piede destro in fase di parata, si va a compiere un riddoppio al braccio nemico dell'avversario, o il più classico mandritto tramazzone alla testa.

I° Guardia, Coda Lunga Stretta. Gio. Hor essendo ritornato in coda lunga stretta, dove il nimico vi volesse ferire di mandritto per gamba; lo potete parare co'l falso della spada, crescendo del pie destro innanzi, e in quel tempo volgerli per testa due dritti tramazzoni, facendo che la gamba manca seguiti la destra per di dietro, et subito ritornare alla sudetta guardia, ò vero come haverete parato; potete volgerli d'un riverso di sotto in su, accompagnato da un'imbroccata. **p.15 recto - p.15 verso**

I° Guardia, Coda Lunga Stretta. Ma quando il nimico vi spingesse una stoccata per il petto, la potete parare con un falso dritto, volgendo ben il nodo, at la persona, come hò detto, et nel medesimo tempo gli volgerete per testa due mandritti di nodo di mano. **P.16 recto**

I° Guardia, Coda Lunga Stretta. Ma se per caso egli vi volesse ferire d'una punta sopra mano; potete urtarla co'l falso della spada, chinando la punta di essa verso terra, volgendo ben il nodo, et la persona dietro alle vostre parti destre, e tutto à un tempo volgerli per testa dui dritti tramazzoni; facendo che l'ultimo cali in porta di ferro. **P.16 recto**

II° Guardia, Coda Lunga Alta. Ma quando egli vi rispondesse di mandritto per gamba, lo pararete con un falso dritto, crescendo in tal parare del pie destro innanzi, et tutto à un tempo gli volgerete d'un riverso di sotto in sù per il nimico braccio, ò vero gli volgerete per testa d'un dritto tramazzone. **P.17 recto**

II° Guardia, Coda Lunga Alta. Ma s'egli vi tirasse una stoccata per il petto, voi co'l falso la schifarete, volgendo ben il nodo della mano, at la vita insieme, et tutto à un tempo crescendo innanzi, lo ferirete per testa di due dritti, di nodo di mano, facendo che l'ultimo cali in porta di ferro. **p.17 verso**

II° Guardia, Coda Lunga Alta. Ma quando il nimico vi spingesse di una punta sopra mano; potete passare innanzi del pie dritto, parandola co'l falso nel modo che vi dissi ne gli avvertimenti di sopra, cioè volgendo ben la persona dietro alle vostre parti destre, insieme co'l nodo della mano, co'l qual gli volgerete per testa due dritti tramazzoni: il che fatto vi agiarete nella medesima guardia. **P.17 recto - p.17 verso**

III° Variatione del Ferire. "...co'l qual andarete in coda lunga stretta Ma se'l nimico vi rispondesse di mandritto per gamba, vi schermirete co'l falso della spada, at nel medesimo tempo gli



volgerete per testa due dritti tramazzoni, facendo, che l'ultimo cali in porta di ferro stretta." **p.22 verso**



II° TECNICA - PARARE DI FALSO ROVESCIO

“Havete dunque à sapere; che in due modi soli con la spada si puo parare, ò co'l fil dritto di essa, ò co'l falso. Il qual falso si divide in due nature; come vi hò detto, cioè dritto, at manco. Del falso dritto ve ne potete servire, per urtare in fuori la spada del nimico, cioè verso le sue parti destre: et co'l falso manco verso le sue parti sinistre. Ogni volta dunque che urtarete il colpo co'l falso manco; potete ferire si di taglio, come di punta.” **p.13 recto, p.13 verso**

La parata in Filo Falso di rovescio va naturalmente impiegata nelle Guardie di lato sinistro, per cui nella Guardia di Cinghiale Porta di Ferro, e la Guardia di Porta di Ferro Stretta che è ristretta all'essere davanti al ginocchio. In questa analisi è subito evidente che ci troviamo davanti ad una più ampia rosa di colpi da parte dell'avversario, ecco perché si tratta di un tipo di parata fondamentale ampiamente impiegata in duello.

Partendo dalla Guardia di Porta di Ferro Stretta la parata è agevole e devia il colpo nemico verso il lato sinistro dell'avversario, il seguito dell'azione prosegue quindi schermandosi del tutto con la propria arma che è quasi sempre tra quella nemica e un bersaglio sensibile.

A seguito della parata ci sono due dinamiche ricorrenti in questa guardia.

La prima prevede un accostamento del piede sinistro dietro al destro durante la fase di parata, e la crescita del piede destro in fase di scaricamento del colpo. Il Maestro la impiega nel I°, II°, III°, IV°, V° e VI° esempio, contro mandritto rovescio e punta. La risposta è sempre al volto, di taglio o punta, proprio per far sì che la lama resti interposta tra la spada nemica e il proprio volto. L'ultimo esempio, efficacissimo in quanto l'imbroccata pone l'arma a buona difesa personale, è anche seguita da un colpo in uscita che ribatte via l'arma nemica prima dello scaricamento completo del colpo.

La seconda dinamica è presente nel II° e VII° esempio e prevede che, dopo la parata, si compia un passo laterale del piede sinistro verso sinistra, rispondendo di reverso per testa rispetto ad un colpo finito di mandritto, o coerentemente al braccio armato in caso l'offensione sia un'imbroccata.

Le parate in Filo Falso Rovescio dalla Guardia di Cinghiara Porta di Ferro reiterano sempre la stessa dinamica: su parata di filo falso si compie un completo passo avanzato del piede destro deviando la lama nemica verso destra, rispondendo quasi sempre di rovescio per testa, mandritto per braccio o



piegando il polso in una punta al volto, l'ultimo caso pone di nuovo la spada in una posizione favorevole ad una celere parata.

III° Guardia, Porta di Ferro Stretta. Gio. Hor venendo al ragionare della terza guardia, che sarà porta di ferro stretta; nella quale essendo fermo contra il vostro nimico, at ch'egli vi tirasse per testa d'un mandritto fendente; potete urtarlo con un falso manco, facendo che'l pie sinistro spinga il destro innanzi: indi subito segarli d'un mandritto per faccia, il quale ritornerà alla detta guardia **P.18 recto**

III° Guardia, Porta di Ferro Stretta. ...ò vero come haverete parato il detto colpo; passerete del pie manco verso le parti dritte del nimico, volgendoli in quel tempo un riverso per testa. **P.18 recto**

III° Guardia, Porta di Ferro Stretta. Ma s'egli vi tirasse di riverso dalle parti di sopra, potete urtarlo co'l falso della spada, et immantinente volgerli d'un riverso per testa **P.18 verso**

III° Guardia, Porta di Ferro Stretta. Ma s'egli vi tirasse di riverso dalle parti di sopra, potete urtarlo co'l falso della spada... ò vero dopo che haverete urtato il colpo, potrete volgere il pugno all'ingiù, e spingerli la punta per il volto, seguitata da un dritto tramazzone, co'l quale vi ridurrete alla sopradetta guardia. **P.18 verso**

III° Guardia, Porta di Ferro Stretta. Ma quando egli vi tirasse una punta sotto mano, la potete parare con un falso manco, et poi segarli di mandritto per faccia, ò volgerli di riverso per testa, facendo che un piede spinga l'altro innanzi. **P.19 recto**

III° Guardia, Porta di Ferro Stretta. Ma quando egli vi tirasse una punta sotto mano... Inoltre come haverete urtato la detta punta co'l falso della spada, potete fare una mezza volta di pugno, et tutto à un tempo spingerli la punta per faccia, accompagnata da un dritto tramazzone, co'l quale andarete alla guardia di sopra nominata. **P.19 recto**

III° Guardia, Porta di Ferro Stretta. Ma se vi spingesse d'un'imbroccata per il petto; la potete parare co'l falso della spada, passando in quel tempo del pie destro verso le sue parti dritte, volgendoli d'un riverso nel nimico braccio, et indi subito ritornando in porta di ferro. **P.19 recto**

IV° Guardia, Cinghiale Porta di Ferro. Vi difenderete ancora se urtarete con un falso manco di sotto in sù il detto colpo, passando tosto del pie dritto innanzi, at subito volgendogli un riverso per testa, ò segandoli di mandritto per il braccio: at ciò fatto rimettervi alla guardia predetta. **P.19 verso - p.20 recto**

IV° Guardia, Cinghiale Porta di Ferro. Ma se per caso egli vi spingesse una punta sopra mano la potete parare co'l falso; at volgerli di riverso per testa, ò segarli di mandritto per faccia. **p.20 recto**

IV° Guardia, Cinghiale Porta di Ferro. Ma s'egli vi tirasse di riverso per testa potete pararlo co'l falso della spada, et ferirlo per testa d'un simil riverso: ò vero come haverete parato co'l falso, volgerete il pugno all'ingiù, spingendoli la punta in faccia. **p.20 recto**



IV° Guardia, Cinghiale Porta di Ferro. Ma se'l nimico vi volesse ferire d'una punta sotto mano; potete pararla cō un falso manco, crescendo del pie dritto innanzi; at subito volgerli un riverso per testa, ò segarli di mandritto per faccia: ò vero come haverete parato co'l falso; potete fare una mezza volta di pugno, e spingerli la punta per il volto. **p.20 verso**



PARARE DI FILO DRITTO

“Circa poi al parare co'l fil dritto della spada; vi dico, che ogni volta che con esso pararete, ò dal destro, ò dal sinistro lato, potrete dar risposta si di taglio, come di punta: perche dove si ferisce di punta, si può ferire ancor di taglio.” **p.13 recto - p.13 verso - p.14 recto**

III° TECNICA - PARATA IN GUARDIA DI TESTA

Questa tecnica di ceduta prevedere la parata dei colpi alti tramite il passaggio in Guardia di Testa, a cui rispondere con uno o due mandritti tramazzoni, oppure più linearmente con una imbroccata al viso o al petto come naturale proseguimento del movimento della mano. In aggiunta viene impiegato a volte un colpo in uscita, per tornare in guardia e ribattere via un colpo d'istinto da parte dell'avversario. La parata viene eseguita solitamente a metà di un “piede scaccia piede” e lo scaricamento del colpo a seguito della crescita del piede avanzato, o con il passo completo del piede arretrato nel caso di Guardie con il piede sinistro avanzato, e debito seguito del sinistro.

Si noti che nel III° esempio di Coda Lunga e Stretta, quando il colpo è un fendente rovescio, anziché mandritto, il Maestro specifica di compiere i due mandritti “ridoppiati”, o l'imbroccata, mentre si effettua un passo laterale del piede destro verso destra aumentando l'area bersaglio disponibile e rendendo più arduo per l'avversario andare a parare. Questo passo laterale si riscontra anche nel III° e IV° esempio di Guardia di Porta di Ferro Stretta.

Un diverso seguito alla risposta lo trova nel II° esempio della Guardia d'Alicorno, dove il dritto tramazzone al capo è in realtà una finta per portare in realtà il colpo finito alla coscia, di rovescio, a cui si fa seguire subito un rovescio ridoppio che, oltre a fungere da copertura, serve a tornare alla guardia iniziale.

Nota (1): dalla Guardia di Porta di Ferro anche i colpi di Tondo sono parabili in Guardia di Testa.

Nota (2): dalla Guardia di Alicorno, al III° esempio è rimarcato il profilare del fianco destro.



I° Guardia, Coda Lunga Stretta. “Gio. Voglio in questo quinto capo dimostrarvi tutti i modi del difendervi dal nimico, at offendere lui, quando egli vi volesse ferire, si di taglio; come di punta, at si da alto, come da basso, ritrovandovi fermo in coda lunga stretta. Da questa guardia pigliando il principio; dico, che essendo voi fermo in essa contra il vostro nimico, et che egli vi volesse ferire per testa di un dritto fendente, potete accostare il pie manco appresso al dritto, volgendo la persona come hò detto dietro le vostre parti destre, et in tal tempo alzare la spada à guardia di testa, parando il colpo: indi, subito crescere del pie dritto innanzi, tirandogli per testa un mandritto squalibro, accompagnato da un reverso, co'l quale ritornerete nella detta guardia: overo quando haverete parato il detto colpo in guardia di testa, potrete ferire di due dritti tramazzoni, ò spingerli un'imbroccata nel petto accompagnata da un dritto tramazzone.” **P. 14 verso**

I° Guardia, Coda Lunga Stretta. Ma quando egli vi volesse ferire per testa d'un mandritto squalibro, ò tondo, potrete tenere il medesimo ordine detto di sopra; si nel parare, come nel ferire; fuor che quando andarete con la spada a parare in guardia di testa, abbasserete alquanto la punta verso terra, volgendo la persona di dietro alle vostre parti dritte, tenendo ben disteso il braccio, che cosi vi renderete piu sicuro. **p.15 recto**

I° Guardia, Coda Lunga Stretta. Ma se per caso egli vi volesse ferire per testa d'un reverso fendente; potete andare con la spada in guardia di testa, et quivi pararlo: at subito passare del pie dritto verso le sue parti destre, volgendoli per testa dui mandritti di nodo di mano, ò vero ferirlo d'un'imbroccata per il petto. **p.15 verso**

II° Guardia, Coda Lunga Alta. Che ritrovandovi voi con la spada in coda lunga alta contra il vostro nimico, et accadendo, ch'egli vi tirasse di mandritto per testa, voi passerete del pie destro innanzi, et tutto a un tempo andarete con la spada in guardia di testa à difendervi, facendo che'l manco piede seguiti il destro; et subito gli spingerete un'imbroccata per il petto, ò vero gli volgerete per testa due dritti tramazzoni: ma per vostro riparo, tornerete del pie dritto in dietro un passo insieme con un reverso, il qual si fermerà nella detta guardia. **p.16 verso**

II° Guardia, Coda Lunga Alta. Ma se'l nimico vi tirasse di reverso per testa: voi subito andarete in guardia di testa à difendervi, passando in quel tempo del pie dritto, volgendoli per testa due dritti tramazzoni, ò vero gli spingerete un'imbroccata per il petto. **p.17 recto**

III° Guardia, Porta di Ferro Stretta. Ma s'egli vi tirasse di reverso dalle parti di sopra... Si può ancor parare in guardia di testa, et subito ferirlo, ò d'un mandritto, ò d'una punta sopra mano. **p.18 verso**

III° Guardia, Porta di Ferro Stretta. Ma s'el nimico vi tirasse dalle parti di sopra di mandritto squalibro, ò tondo; vi schermirete da quelli, ò in guardia di testa, ò in guardia di faccia, secondo che vi



tornerà comodo, dandogli in risposta di quello che piu sarà opportuno: perche contra essi potete fare quasi tutte le medesime difese, c'havete fatto nello schermo del mandritto fendente. **p.18 verso**

III° Guardia, Porta di Ferro Stretta. Si puo similmente mentre il nimico tira il fendente, parare in guardia di testa, passando incontinente del pie destro verso le sue parti sinistre, et darli per testa di due dritti tramazzoni, ò vero spingerli un'imbroccata per il petto, la quale calerà alla guardia nominata di sopra. **P.18 recto**

III° Guardia, Porta di Ferro Stretta. Potete ancora quando haverete parato co'l falso il detto fendente, volgere il pugno all'ingiù, at subito spingerli la punta nel volto seguita da un dritto tramazzone, il quale si fermerà alla guardia predetta. **P.18 recto**

IV° Guardia, Cinghiale Porta di Ferro. Mà per far ritorno al ragionamento di esse, vi dico, che quando vi ritroverete in cinghiale porta di ferro, contra il vostro avversario, et che egli vi volesse ferire di mandritto per testa; potete passare del destro piede innanzi, et parare in guardia di testa, at subito volgerli due dritti tramazzoni dalle parti di sopra, ò spingerli un'imbroccata per il petto, facendo che la gamba sinistra seguiti la destra per di dietro, et subito ritornare il pie dritto indietro un passo insieme con un dritto tramazzone, co'l quale vi fermerete alla detta guardia. **P.19 verso**

V° Guardia, Guardia d'Alicorno. Dicovi adunque, che se vi trovaste in detta guardia, e il nimico vi tirasse un fendente per testa, voi potete tirare il pie manco appresso al dritto, et andare con la spada in guardia di testa à schermirvi, et subito crescere innanzi del pie destro, et volgerli per testa un mandritto di nodo di mano, ò spingerli una imbroccata per il petto. **p.20 recto**

V° Guardia, Guardia d'Alicorno. Potete ancora nel parare in guardia di testa; far vista di darli d'un dritto tramazzone dalle parti di sopra, et tutto à un tempo volgerli di reverso per coscia, insieme con un reverso ridoppio: co'l quale ritornerete alla detta guardia. **p.20 recto**

V° Guardia, Guardia d'Alicorno. Ma quando egli vi volesse ferire pur per testa di mandritto squalibro, ò tondo; volgerete le parti sinistre di dietro alle destre, et vi schermirete con la spada in guardia di testa, chinando alquanto la punta verso terra: at subito li volgerete per testa due dritti tramazzoni, ò li caccierete la punta nel petto. **p.20 recto**

V° Guardia, Guardia d'Alicorno. Ma s'egli vi tirasse di reverso per testa, la pararete con la spada nella medesima guardia, e in un tempo li spingerete la punta per li fianchi; ilche fatto con un reverso di sotto in sù; ritornerete nella guardia sopradetta. **p.21 verso**



IV° TECNICA - PARATA IN GUARDIA DI FACCIA

Questo tipo di parata può inizialmente apparire azzardata, in quanto il “cono d’ombra”, l’area difesa dalla lama, è piuttosto esigua. Occorre infatti andare con la mano destra un poco verso sinistra rispetto alla guardi canonica, ad esempio dell’immagine riportata nel trattato Opera Nova di Achille Marozzo, ed.1536, per conservare un certo spazio di sicurezza in fase di parata.

A seguito della parata, e come proseguimento del movimento del braccio, subito si spinge una punta al volto come colpo finito. Solo nella Guardia di Coda Lunga Stretta si fa seguito con un rovescio tramazzone, per ripararsi in fase di uscita di misura con una ribattuta sulla lama avversaria.

Il passo da effettuare è quello avanzato e completo per la Guardia di Coda Lunga e Alta o la Guardia di Cinghiara Porta di Ferro. Per le guardie restanti è sufficiente il classico “piede scaccia piede”, con il piede sinistro accostato al destro in fase di parata e la crescita del piede destro in fase di esecuzione del colpo.

Merita una nota a parte il II° esempio della Guardia di Cinghiara Porta di Ferro in cui, dopo la parata, si mantiene il contatto con la lama nemica compiendo nel contempo un passo laterale del piede sinistro verso sinistra, completando l’azione con un rovescio alla testa dell’avversario e la lama nemica mantenuta ancora inoffensiva, con il nostro filo dritto sul suo filo falso dopo lo scaricamento del colpo di rovescio. Questa tecnica specifica è simile alla V° Tecnica di Spada da Lato del Maestro Marozzo.

I° Guardia, Coda Lunga Stretta. Voi potete ancor passare del pie dritto innanzi, facendo che'l manco lo seguiti, at parare detto fendente in guardia di faccia, spingendoli in quel tempo la punta per il volto, at per vostro riparo volgerete un riverso tramazzone, co'l quale andarete nella sopradetta guardia. **P. 14 verso - p.15 recto**

II° Guardia, Coda Lunga Alta. Voi similmente potete, quando il nimico tirerà il detto mandritto, passare co'l destro piede innanzi, et andare con la spada in guardia di faccia à schermirvi, spingēdoli subito la punta per il volto; et ciò fatto vi ridurrete nella stessanominata guardia. **P.17 recto**

III° Guardia, Porta di Ferro Stretta. Hor venendo al ragionare della terza guardia, che sarà porta di ferro stretta; nella quale essendo fermo contra il vostro nimico, at ch'egli vi tirasse per testa d'un mandritto fendente... Anchora potete parare il detto colpo in guardia di faccia, et nel medesimo tempo spingerli la punta nel volto, et subito ritornare alla guardia sopradetta. **p.18 recto - p.18 verso**

III° Guardia, Porta di Ferro Stretta. Ma s'el nimico vi tirasse dalle parti di sopra di mandritto squalimbro, ò tondo; vi schermirete da quelli, ò in guardia di testa, ò in guardia di faccia, secondo che vi



tornerà comodo, dandogli in risposta di quello che piu sarà opportuno: perche contra essi potete fare quasi tutte le medesime difese, c'havete fatto nello schermo del mandritto fendente. **p.18 verso**

IV° Guardia, Cinghiale Porta di Ferro. Mà per far ritorno al ragionamento di esse, vi dico, che quando vi ritroverete in cinghiale porta di ferro, contra il vostro avversario, et che egli vi volesse ferire di mandritto per testa... Sarà utile anco nel passare innanzi, andare con la spada in guardia di faccia à schermirvi, et in quel tempo spingerli la punta nel petto. **p.20 recto**

IV° Guardia, Cinghiale Porta di Ferro. Mà per far ritorno al ragionamento di esse, vi dico, che quando vi ritroverete in cinghiale porta di ferro, contra il vostro avversario, et che egli vi volesse ferire di mandritto per testa... Oltra di ciò come haverete parato in guardia di faccia potete crescere del pie manco verso le parti dritte del nimico, at volgerli d'un reverso per testa, et subito ritornare nella vostra guardia. **p.20 recto**

V° Guardia, Guardia d'Alicorno. Ma quando egli vi volesse ferire pur per testa di mandritto squalimbro, ò tondo... Si può in oltre parare in guardia di faccia, et nel medesimo tempo spingerli la punta nel volto. **p.20 recto**

I° Variatione del Ferire. “Gio. Porremo adunque caso, che voi foste agiato con la spada in coda lunga stretta, at che'l vostro nimico vi tirasse d'un mandritto per testa; andarete a pararlo in guardia di faccia, crescendo innanzi del pie dritto, et tutto à un tempo li spingerete la punta nel volto: indi subito tornerete del pie dritto indietro un passo, accompagnato da un reverso squalimbro: col quale vi fermerete in coda lunga alta.” **p.22 recto - p.22 verso**



V° TECNICA - PARATA IN GUARDIA D'ENTRARE

Questa parata è il naturale complemento a quella in Guardia d'Entrare e risulta quindi ideale contro i colpi di rovescio, salvo una eccezione. L'esecuzione prevede il classico "piede scaccia piede" per le guardie con il piede destro avanzato, o il passo completo per la Coda Lunga Alta e la Cinghiara Porta di Ferro. Il I° esempio di Coda Lunga Stretta, però, suggerisce che il passo non sia lineare ma di traverso, verso destra, anticipando bravamente il colpo nemico.

La parata in Guardia d'Entrare prosegue mantenendo il contatto con la lama nemica e tirando una punta avanzata al petto o al volto, in modo tale da poter in qualsiasi istante parare tempestivamente un colpo d'istinto, che richiederebbe appunto un certo tempo di caricamento.

Si noti che nel I° esempio in Guardia di Cinghiare Porta di Ferro il contatto tra le lame è più prolungato, in quanto avviene durante il passo completo del piede essendo in risposta ad un mandritto per testa. La lama nemica viene quindi "trascinata", portata al lato destro, per essere tenuta prudentemente sotto controllo mentre si esegue la solita risposta di punta.

L'ultimo esempio in Guardia di Cinghiare Porta di Ferro, contro una punta, suggerisce comunque un passaggio in Guardia d'Entrare anche se non esplicitamente dichiarato.

I° Guardia, Coda Lunga Stretta. Ma se per caso egli vi volesse ferire per testa d'un riverso fendente... Potete ancor pararlo in guardia d'entrare, passando del pie destro verso le sue parti dritte, e in tal tempo spingerli la punta nel volto, et ciò fatto ritornare nella medesima guardia. **p.15 verso**

I° Guardia, Coda Lunga Stretta. Ma se'l nimico vi tirasse pur per testa di riverso squalimbros... Vi diffenderete ancora, se andarete con la spada in guardia d'entrare, et nel medesimo tempo li spingerete la punta per il petto. **p.15 verso**

II° Guardia, Coda Lunga Alta. Ma se'l nimico vi tirasse di riverso per testa... Potete anco parare in guardia d'entrare, at nel medesimo tempo spingerli la punta per il volto. **p.17 recto**

III° Guardia, Porta di Ferro Stretta. Ma s'egli vi tirasse di riverso dalle parti di sopra... Puossi anco parare in guardia d'entrare, et tutto à un tempo spingerli la punta nel volto, il che fatto si deve ritornare all'usata guardia. **p.18 verso**

IV° Guardia, Cinghiare Porta di Ferro. Må per far ritorno al ragionamento di esse, vi dico, che quando vi ritroverete in cinghiare porta di ferro, contra il vostro avversario, et che egli vi volesse ferire di mandritto per testa... Potete ancora pararlo in guardia d'entrare, crescendo innanzi del pie destro, at nel medesimo tempo spingerli la punta nel volto **P.19 verso**



IV° Guardia, Cinghiale Porta di Ferro. Ma s'egli vi tirasse di reverso per testa... Appresso potreste andare con la spada in guardia d'entrare, at quivi schermirvi da esso, spingendoli nel medesimo tempo la punta nel volto: ilche fatto, ritornerete all'usata guardia. **p.20 recto**

IV° Guardia, Cinghiale Porta di Ferro. Ma se per caso egli vi spingesse una punta sopramano ... Potete anco urtala co'l fil dritto della spada, passando tosto del destro piede innanzi, e spingendoli la punta per fianco. **p.20 recto**

VI° Variatione del Ferire. "...con un dritto tramazzone, co'l quale vi fermarete in cinghial porta di ferro. Hora se vi ritroverete in detta guardia, et ch'egli vi rispondesse di mandritto, ò di reverso, ò di punta, à ciascuno di questi colpi, potete urtare del vostro fil dritto contra la spada del nimico, et quindi subito passare innanzi del pie destro, et cacciarli un'imbroccata per il petto accompagnata da un dritto tramazzone, co'l quale vi assetterete in porta di ferro larga." **p.22 verso**



VI° TECNICA - RIBATTUTA SU COLPO DI MANDRITTO

Viene qui applicata la ribattuta, ossia un colpo o un mezzo colpo che va a spezzare l'azione offensiva dell'avversario "ribattendo" da un lato la lama nemica. Su colpi di mandritto si va a ribattere di mezzo mandritto o di sgualembro, lasciandosi così la spada dell'avversario al lato sinistro, proseguendo poi con una punta riversa, molto comune nelle diverse guardie, o con due rovesci aredoppiati per faccia. In entrambi i casi si è ben protetti da un rapido recupero dell'avversario che potrebbe attaccare dalle parti sinistre. In caso di punta riversa è facile sfilare e parare in Guardia di Testa, mentre i rovesci aredoppiati possono ferire l'avversario e poi ribattere via di nuovo la lama nemica, anche in ordine inverso se l'avversario è stato celere a recuperare l'arma dopo la prima ribattuta.

Il passeggio ricalca i vari esempi già visti. Si noti che nel I° esempio di Coda Lunga Stretta si suggerisce di agevolare l'azione di ribattuta con un passo del piede destro verso destra, anticipando il colpo e quindi andando a deviarlo quando ancora non ha scaricato la sua piena forza.

Alcune varianti e un buon uso di colpo in uscita di misura, simile a quelli adottati dal Marozzo, sono presenti nella Guardia di Coda Lunga Alta.

Viene incluso in questo gruppo di tecniche anche l'esempio sulla Guardia di Cinghiale Porta di Ferro, anche se non si impiega il filo dritto, in quanto il Maestro specifica che non si tratta di una parata di filo falso, ma di un "urto" con cui ributta la lama verso destra e poi si fa seguito con una risposta di taglio, o di reverso per testa o di mandritto al braccio armato.

I° Guardia, Coda Lunga Stretta. Da questa guardia pigliando il principio; dico, che essendo voi fermo in essa contra il vostro nimico, et che egli vi volesse ferire per testa di un dritto fendente... Potrete ancora passare del destro piede verso le parti manche del nimico, at pararlo con mezzo mandritto, et subito volgergli un reverso per faccia da un'altro reverso seguitato: ò vero spingerli una punta riversa per il petto, insieme con un reverso tramazzone, il quale si fermerà nella predetta guardia. **P. 14 verso**

II° Guardia, Coda Lunga Alta. Potete etiandio nel passare del destro piede, pararlo con un mandritto sgualimbro, et subito darli per testa d'un mandritto tondo, ò segarli d'un reverso per faccia: il che fatto ritornarete del pie destro all'indietro, tirando in quel tempo un reverso tramazzone, co'l qual ritornerete alla medesima guardia di sopra. **p.16 verso - p.17 recto**

IV° Guardia, Cinghiale Porta di Ferro. Mà per far ritorno al ragionamento di esse, vi dico, che quando vi ritroverete in cinghiale porta di ferro, contra il vostro avversario, et che egli vi volesse ferire di



mandritto per testa... Vi difenderete ancora se urtarete con un falso manco di sotto in sù il detto colpo, passando tosto del pie dritto innanzi, at subito volgendogli un reverso per testa, ò segandoli di mandritto per il braccio: at ciò fatto rimettervi alla guardia predetta. **P.19 verso - p.20 recto**

V° Guardia, Guardia d'Alicorno. Dicovi adunque, che se vi trovaste in detta guardia, e il nimico vi tirasse un fendente per testa, ... overo pararla con mezzo mandritto squalimbro, at subito risponderli, ò di punta riversa, ò di reverso tondo: et ciò fatto ritornare alla vostra guardia. **p.20 recto - p.21 verso**



VII° TECNICA - RIBATTUTA SU COLPO DI ROVESCIO

Su tagli di rovescio si ha l'indubbio vantaggio, nelle guardie di lato destro, di poter anticipare il colpo dell'avversario, in modo tale che la propria lama resti sempre interposta tra la spada nemica e un proprio bersaglio sensibile. Le risposte più naturali sono rovesci al capo, che premettono un serrato gioco di polco, o prudenti imbroccate al petto o al volto, quest'ultime garantiscono una maggior difesa da colpi d'istinto.

In merito al passeggio, il primo esempio della Guardia di Porta di Ferro Stretta indica di compiere un ampio passo laterale del piede sinistro verso sinistra, guadagnando spazio e ponendosi in una posizione più sicura anche in caso di malparata, crescendo poi del piede destro in fase di risposta. Questa prudente opzione è suggeribile anche per la Guardia di Coda Lunga Stretta.

Viene incluso in questo gruppo di tecniche anche il II° esempio di Guardia di Porta di Ferro Stretta, anche se non si impiega il filo dritto, in quanto il Maestro specifica che non si tratta di una parata di filo falso, ma di un "urto" con cui ributta la lama verso destra e poi si fa seguito con una risposta di rovescio alla testa o di punta al volto, a cui va fatto seguire un mandritto tramazzone come colpo in uscita.

I° Guardia, Coda Lunga Stretta. Ma se'l nimico vi tirasse pur per testa di riverso squalimbri, ò tondo; potete urtarlo co'l fil dritto della spada, e subito volgerli d'un riverso per testa, ò vero cacciarli un'imbroccata per li fianchi. **p.15 verso**

III° Guardia, Porta di Ferro Stretta. Hor venendo al ragionare della terza guardia, che sarà porta di ferro stretta; nella quale essendo fermo contra il vostro nimico, at ch'egli vi tirasse per testa d'un mandritto fendente... Voi potete appresso schermirvi con un riverso squalimbri, passando alquanto del pie manco verso le sue parti dritte, et subito crescere del destro innanzi, spingendoli per fianco una punta sopramano, ò volgerli d'un riverso per testa, at ciò fatto ridurvi all'usata guardia. **P.18 recto - p.18 verso**

III° Guardia, Porta di Ferro Stretta. Ma s'egli vi tirasse di riverso dalle parti di sopra, potete urtarlo co'l falso della spada, et immantinentemente volgerli d'un riverso per testa, ò vero dopo che haverete urtato il colpo, potrete volgere il pugno all'ingiù, e spingerli la punta per il volto, seguitata da un dritto tramazzone, co'l quale vi ridurrete alla sopradetta guardia. **P.18 verso**

III° Guardia, Porta di Ferro Stretta. Potete oltre di ciò urtare il detto riverso co'l fil dritto della spada, et subito volgere la mano all'insù, et segarli d'un mandritto per faccia, ò vero come haverete urtato il colpo; potete cacciarli un'imbroccata per il petto. **P.18 verso**



III° Guardia, Porta di Ferro Stretta. Ma se per caso egli vi tirasse di reverso ridoppio, lo pararete co'l fil dritto della spada, et incontinente lo ferirete, ò di reverso tondo, ò di punta riversa, seguita da un dritto tramazzone; co'l qual vi ridurrete alla guardia sopradetta. **P.18 verso**

IV° Guardia, Cinghiale Porta di Ferro., Guardia d'Alicorno. Si può ancor urtare con un reverso squalimbro, crescendo in quel tempo del piede destro innanzi, et cacciarli un'imbroccata per fianco. **p.20 recto**

IV° Variatione del Ferire. "...gli volgerete per testa due dritti tramazzoni, facendo, che l'ultimo cali in porta di ferro stretta. Ma se sarete in detta guardia, at egli vi volgesse d'un reverso dalle parti di sopra; lo pararete, con un reverso squalimbro, passando in quel tempo del pie manco verso le sue destre parti, et crescendo subito del dritto, lo ferirete d'una imbroccata nel volto, accompagnandola da un dritto tramazzone co'l quale andarete in porta di ferro alta." **p.22 verso**



VIII° TECNICA - RIBATTUTA SU COLPO PER GAMBE

In caso di colpi finiti agli arti inferiori, la risposta del Maestro prevede anche una serie di ribattute, di rovescio o di mandritto a seconda del colpo avversario, che hanno lo scopo di smaccare la lama nemica approfittando dell'apertura di guardia per affondare un colpo. Si noti il gran uso di ridoppi, di cui altri autori in questa disciplina sono pochi.

I° Guardia, Coda Lunga Stretta. Ma quando egli vi tirasse d'un mandritto ridoppio; potete schermirvi con mezzo mandritto squalibro, e in risposta darli per testa d'un riverso tondo, o di una punta riversa nel petto seguita da un riverso tramazzone, col qual vi assetterete alla sopradetta guardia. **p.15 verso**

I° Guardia, Coda Lunga Stretta. Ma quando egli vi rispondesse di riverso per gamba; lo potete parare con un riverso ridoppio, et subito crescere del pie destro, volgendoli per testa un dritto tramazzone, o spingerli una imboccata per il petto. **p.15 verso**

I° Guardia, Coda Lunga Stretta. Ma s'egli vi tirasse di riverso ridoppio; potete pararlo con un riverso, et ferirlo di quel che piu vi sarà comodo, at subito accomodarvi nella guardia predetta. **p.16 recto**

III° Guardia, Porta di Ferro Stretta. Ma s'egli vi tirasse di riverso per gamba; vi schermirete con un riverso ridoppio, et in un tratto li volgerete d'un riverso per testa, o li spingerete la punta ne fianchi, o vero tirerete la gamba alquanto indietro, spingendoli in quell'istante la punta nella faccia. **P.18 verso**

IV° Guardia, Cinghiale Porta di Ferro. Ma quando egli vi rispondesse di riverso per gamba potete crescere del pie dritto innanzi, et parare con un riverso ridoppio, spingendoli in risposta d'una imboccata per il petto. **p.20 recto**



IX° TECNICA - RIBATTUTA ESTERNA SU PUNTA

Questa casistica prevede che l'azione di ribattuta contro un colpo di punta faccia deviare la lama nemica verso le parti esterne, ossia verso sinistra. Il mandritto serrato viene seguito, in genere, da una punta riversa avvantaggiata dalla posizione assunta dalla mano armata dopo il completamento dell'azione di "smaccata". Questo tipo di risposta permette anche di proteggersi da una eventuale risposta d'istinto da parte dell'avversario, alzando la mano della spada e andando a parare in filo dritto. Un'altra buona opzione è anche una risposta di taglio rovescio al volto, che viene seguito da un secondo rovescio in fase di uscita di misura, sempre allo scopo di proteggersi da una risposta d'istinto dell'avversario.

La tecnica descritta nella Guardia di Porta di Ferro Stretta esce da questo schema in quanto non approfitta dell'apertura di guardia provocata dalla ribattuta su punta, ma esce di misura andando in Guardia di Cinghiara Porta di Ferro, per poi crescere del piede dritto tirando un mandritto tramazzone. E' probabile che da quella Guardia il Dalle Agocchie non ritenga esserci tempo a sufficienza per affondare una risposta rispetto ad una imbroccata, ragion per cui preferisce prima uscire di misura durante la smaccata, in una seconda guardia che può essere anche inteso come invito dinamico. Tuttavia subito torna in misura con un secondo mandritto, che non può aver altro effetto che una seconda ribattuta al termine della quale si torna alla guardia iniziale.

I° Guardia, Coda Lunga Stretta. Ma se per caso egli vi volesse ferire d'una punta sopra mano... Si può anco pararla con mezzo mandritto, spingendoli per il petto una punta riversa, o segarli di reverso per faccia, da un'altro reverso accompagnato, co'l quale ritornerete nella guardia sopra detta. **P.16 recto**

I° Guardia, Coda Lunga Stretta. Ma se per caso egli vi volesse ferire d'una punta sopra mano... Potete appresso pararla con mezzo mandritto, et subito spingerli una punta per faccia: indi per vostro riparo volgerete un reverso squalibro, co'l quale vi ridurrete alla guardia predetta. **P.16 recto**

II° Guardia, Coda Lunga Alta. Ma quando il nimico vi spingesse di una punta sopra mano... Potete ancor passare innanzi del pie destro, et pararla con mezzo mandritto squalibro, at subito ferirlo nel petto d'una punta riversa; o vero segarli per faccia d'un reverso tondo seguitato da un altro reverso, co'l qual ritornerete in coda lunga alta. **p.17 verso**

III° Guardia, Porta di Ferro Stretta. Ma se vi spingesse d'un'imbroccata per il petto... La potreste oltra di ciò parare con un dritto tramazzone, tirando in quel tempo il pie destro dietro al sinistro, et la spada anderà in cinghial porta di ferro: ilche fatto crescerete co'l pie dritto innanzi un passo, da un dritto tramazzone accompagnato, il quale ritornerà alla predetta guardia. **P.19 recto**



V° Guardia, Guardia d'Alicorno. Ma s'egli vi tirasse d'una stoccata per darvi nel petto, passerete del pie destro verso le parti sinistre del nimico, e in tal tempo la smaccarete con un mandritto, et subito lo ferirete, ò di taglio, ò di pùnta, secondo che vi tornerà bene. **p.21 verso**

V° Guardia, Guardia d'Alicorno. Ma quando egli vi spingesse di una punta sopramano; potete passare del pie dritto verso le sue parti manche, facendo che'l pie sinistro lo seguiti, at parare con un mandritto squalimbro, at subito segarli di reverso per testa, ò spingerli nel petto una punta riversa. **p.21 verso**

II° Variatione del Ferire. "...accompagnato da un reverso squalimbro: col quale vi fermerete in coda lunga alta. Hor se sarete in detta guardia, et ch'egli vi spingesse una punta sopramano; passerete co'l pie destro innanzi, facendo che'l sinistro lo seguiti, at la pararete con un mandritto squalimbro, et tutto à un tempo li volgere un reverso tondo per faccia, seguito da un altro reverso, co'l qual andarete in coda lunga stretta." **p.22 verso**



X° TECNICA - RIBATTUTA INTERNA SU PUNTA

Tecnica complementare alla precedente, prevede di ribattere verso le parti interne, ossia verso destra, la punta dell'altro. A seconda della guardia adottata il Maestro effettua una dinamica differente.

In Coda Lunga Stretta, dato lo spazio necessario a eseguire un riverso ridoppio, il Maestro effettua una riunita di piedi portando indietro il piede destro davanti al sinistro mentre effettua la ribattuta sulla punta nemica, crescendo poi del piede destro per spingere una imbroccata al volto. Si noti che l'azione offensiva viene eseguita mantenendo una posizione favorevole della spada agevole in caso di parata.

La stessa tecnica è reiterata nell'unico esempio della Guardia di Alicorno, e nella prima parte della Guardia di Cinghiale Porta di Ferro. Anche nel I° esempio in Guardia di Porta di Ferro Stretta vediamo una dinamica molto simile, ma la spada è percepita come più vicina al corpo e quindi non abbisogna del mezzo passo arretrato. Sempre in questo esempio, la spada è stata ribattuta verso il basso con un rovescio sgualembro e quindi la punta viene affondata al fianco, sempre in una posizione agevole per una eventuale parata.

Il II° esempio in Guardia di Porta di Ferro Stretta, premettendo il medesimo colpo contro una stoccata, prevede un passo laterale del piede sinistro verso sinistra proteggendo così il bersaglio dalla punta sottraendolo alla linea di tiro. Si chiude poi la misura con una crescita del piede destro e l'esecuzione di un colpo che può essere un'imbroccata al fianco, reiterando la dinamica sicura vista in precedenza con la spada interposta tra un bersaglio sensibile e la lama nemica. In alternativa, e all'apparenza in maniera meno rapida e sicura, si tira subito un rovescio serrato alla coscia.

Tornando alla Guardia di Cinghiale Porta di Ferro, dopo la ribattuta e l'imbroccata al fianco su passo del piede destro, azione unica e lineare come descritto in precedenza, il Maestro ritiene utile accompagnare la punta ad un mandritto tramazzone che funge sia da azione difensiva che da principio di un invito dinamico, andando in Guardia di Porta di Ferro da cui è possibile una Difesa & Offesa anche in caso di colpo d'istinto. Si torna alla guardia iniziale con un completo passo arretrato del piede destro e un mandritto "di nodo di mano", quasi un tramazzone, per far buona copertura dell'azione arretrata come in contrapposizione al Quinto Modo di Ferire.

I° Guardia, Coda Lunga Stretta. Ma se per caso egli vi volesse ferire d'una punta sopramano... Voi potete anco nello spinger la detta imbroccata, tirare il pie dritto appresso al manco, et in tal tempo



ribatterla per di sopra con un riverso ridoppio, et subito crescere, e spingerli per il volto una punta sopramano. **P.16 recto**

III° Guardia, Porta di Ferro Stretta. Vi sarà anco buono difendervi dalla detta imbroccata con un riverso squalimbro, et con prestezza spingerli per fianco una punta sopramano. **P.19 recto**

III° Guardia, Porta di Ferro Stretta. Ma quando egli vi tirasse una punta sotto mano... Si può similmente difenderla con un riverso squalimbro, crescendo alquanto del pie manco verso le parti dritte del nimico: indi scorrere del destro innanzi, at ferirlo d'un riverso per coscia, ò vero dopo che haverete parato, potrete spingerli un'imbroccata per fianco, con la quale vi fermerete nella predetta guardia. **P.19 recto**

IV° Guardia, Cinghiale Porta di Ferro. Ma se'l nimico vi volesse ferire d'una punta sotto mano; potete... Si puo appresso parar con un riverso squalimbro, passando subito innanzi, at ferendolo d'una imbroccata per fianco, accompagnata da un dritto tramazzone: il quale anderà in porta di ferro: at quindi subito ritornarete del pie dritto indietro un passo, insieme con un mandritto di nodo di mano, co'l quale vi fermerete alla detta guardia. **p.20 verso**

V° Guardia, Guardia d'Alicorno. Oltre di ciò vi sarà buono alla detta imbroccata tirare il pie destro appresso al sinistro, et urtarla in fuori con un riverso ridoppio, at subito crescere del destro innanzi, e spingerli una punta per faccia **p.21 verso**



CAPITOLO III - DIFESE & OFFESE BASATE SUL II° TEMPO DI FERIRE

XI° TECNICA - RIPOSTA SU COLPO VANO

“Cinque modi sono da conoscere questo tempo da ferire. ... Il secondo, quando il colpo vi haverà trascorso fuori della persona, che quell'è tempo da seguirlo con la risposta più convenevole.” **p.29 recto**

Il seguente capitoletto ha lo scopo di riepilogare ed analizzare il concetto di Colpo Vano del Maestro, che poi verrà ripreso nei capitoli successivi a seconda della tipologia di risposta. Per Colpo Vano il Dalle Agocchie non si riferisce ad un attacco eseguito male, ma intende una duplice mezza azione. Su colpo dell'avversario si esegue una riunita di piedi ritraendo quella avanzata, in modo che il peso sia principalmente scaricato sul sinistro in caso di Guardie di Lato Destro.

Contemporaneamente alla mezza azione della riunita di piedi, ne si effettua una con la mano armata andando a fingere di parare il colpo nemico, azione fallace in quanto l'aumentata misura non permette contatto tra le armi. Quest'ultima mezza azione è in sé un inganno: serve a far pensare ad una parata erronea, in quanto se l'azione di uscita di misura fosse troppo esplicita un avversario esperto potrebbe ben prevedere la successiva azione di risposta, prendendo le opportune contromisure.

Lasciato passare il colpo vano, subito si torna a restringere la misura crescendo del piede destro tirando una punta al fianco, l'azione più lineare a cui si può pensare, o un mandritto tramazzone al braccio armato dell'avversario, probabilmente cercando di colpirlo avvantaggiandosi del fatto che ha appena terminato la fase di scaricamento del colpo.

I° Guardia, Coda Lunga Stretta. “Ancor potreste lasciare gire il colpo vano, at subito ferirlo di quello che piu vi sarà commodo. Lep. Vorrei che questo mi diceste piu chiaro. Gio. Quando vederete venire il detto colpo, lo schifarete di persona, tirandola alquanto indietro, et tutto vi poscerete sopra il sinistro piede, fingendo di parare: mà lasciando passare il colpo, gli spingerete una punta per fianco, ò vero gli volgerete un dritto tramazzone al braccio della spada. Ilche fatto vi assetterete in coda lunga stretta, at questo è quanto al dare luogo al colpo. Lep. Hora vi hò inteso benissimo: seguite dunque.” **p.15 recto**

I° Guardia, Coda Lunga Stretta. Si può anco finger di parare, et lasciar gire il colpo vano, et poi ferirlo di quel che piu sarà opportuno: ma però subito vi ridurrete nella guardia sudetta. **p.15 verso**



II° Guardia, Coda Lunga Alta. Si puo ancora lasciar passare il colpo, et ferirlo di quel che piu sarà opportuno. **p.16 verso**

II° Guardia, Coda Lunga Alta. Si puo parimente lasciar andare il colpo vano, et subito ferirlo di quel che piu serà convenevole: et ciò fatto ritornare alla guardia antedetta. **p.17 recto**



XII° TECNICA - CONTROTEMPO SU COLPO PER GAMBA

Sempre seguendo l'analisi delle Difese & Offese basate sul Secondo Tempo del Ferire, ci si imbatte in una sequenza di azioni del tutto simili tra loro e trasversali nelle cinque guardie principali. Su colpo di mandritto o reverso alla gamba si effettua la riunita di piede rispondendo sempre, invariabilmente con un punta al volto. Le uniche varianti a questo tipo di risposta si riscontrano nel secondo esempio della prima guardia, in cui si tira un rovescio in tempo insieme al braccio armato dell'avversario, o nella quinta guardia in cui la punta è una imbrogata al petto in quanto si parte da una guardia della famiglie delle Guardie Alte.

I° Guardia, Coda Lunga Stretta. Potresti ancora tirare il piede destro presso al sinistro, e spingerli in quel tempo la punta nel volto: indi subito adattarvi alla guardia predetta. **p.15 verso**

I° Guardia, Coda Lunga Stretta. Potete ancora tirare la gamba indietro, spingendoli la punta per faccia, o volerli un reverso per il braccio della spada, at subito ritornare in coda lunga stretta. **p.15 verso - p.16 recto**

II° Guardia, Coda Lunga Alta. Potete ancora tirare la gamba indietro, e spingerli una stoccata per faccia: at indi subito rimettervi in coda lunga alta. **P.17 recto**

II° Guardia, Coda Lunga Alta. Ma quando egli vi rispondesse di reverso per gamba, tirerete il piede all'indietro, e in quel tempo li cacciate la punta per faccia, ritornando subito all'usata guardia. **P.17 recto**

III° Guardia, Porta di Ferro Stretta. Ma per far ritorno dico, che quando egli vi rispondesse d'un mandritto per gamba, potete tirare il piede dritto presso al manco, spingendoli in quel tempo la punta nella faccia, et ciò fatto ritornare in porta di ferro. **P.18 verso**

III° Guardia, Porta di Ferro Stretta. Mà s'egli vi tirasse di reverso per gamba... è vero tirerete la gamba alquanto indietro, spingendoli in quell'istante la punta nella faccia. **p.18 verso**

IV° Guardia, Cinghiale Porta di Ferro. Ma quando egli vi rispondesse di reverso per gamba... è vero mentre ch'egli vi tirerà per gamba, tirerete il piede all'indietro, cacciandoli in quel tempo una punta per faccia, et ciò fatto vi ridurrete alla guardia sudetta. **p.20 recto**

V° Guardia, Guardia d'Alicorno. Ma se per caso egli vi tirasse di mandritto, o di reverso per gamba; tirerete il piede destro alquanto in dietro, spingendoli un'imbrogata per il petto. **p.21 verso**



XIII° TECNICA – CONTROTEMPO IN USCITA DI MISURA

L'elenco di esempi a seguire trattano invariabilmente del ControTempo che il Dalle Agocchie impiega in abbondanza. Su colpo nemico il Maestro fa compiere un passo arretrato e un mandritto o un rovescio, a seconda del tipo di offensione a cui ci si contrappone, alla mano armata dell'avversario.

I colpi di mandritto tramazzone portano invariabilmente ad assumere la Guardia di Cinghiale Porta di Ferro, da cui si sott'intende che possono nascere Difese & Offese nel caso in cui l'avversario abbia eluso il colpo alla mano e intenda proseguire con un'altra azione offensiva.

I° Guardia, Coda Lunga Stretta. Vi difenderete similmente dalla detta imbroccata, se tirerete il pie dritto indietro un passo, ferendogli in quel tempo di mezzo mandritto la nimica mano, il quale calerà in cinghiale porta di ferro. Indi subito farete falso, et reverso, ritornando il destro piede innanzi, assettandovi nella prenominata guardia **P.16 recto**

I° Guardia, Coda Lunga Stretta. Ma quando il nimico vi spingesse una stoccata per il petto... Vi schermirete ancora se gli tirerete un mezzo mandritto per la nimica mano, tirando in quel tempo il pie destro indietro un passo, et subito ritornerete alla guardia di cui si ragiona **P.16 verso**

II° Guardia, Coda Lunga Alta. Ma quando il nimico vi spingesse di una punta sopramano... Voi similmente potete ritornar del pie manco indietro un passo, at tutto à un tempo ferirli con mezzo mandritto la nemica mano: at dopo questo farete una volta di pugno, ritornando innanzi co'l piede, et assettandovi nella guardia sopradetta. **P.17 verso**

II° Guardia, Coda Lunga Alta. Si puo etiamdio tornare il pie manco all'indietro, e in quel tempo darli di mezzo mandritto per la mano della spada. **P.17 verso**

III° Guardia, Porta di Ferro Stretta. ò vero come egli tirerà la detta stoccata, potete ritornare del pie dritto indietro un passo, e in tēpo volgerli un dritto tramazzone per il braccio della spada, il quale calerà in cinghiale porta di ferro: indi subito passare del destro piede innanzi insieme con un mandritto di nodo di mano, co'l quale vi assetterete nella detta guardia. **P.19 verso**

IV° Guardia, Cinghiale Porta di Ferro. Voi la potete similmente difendere, tirando il pie manco di dietro al destro, e in tal tempo volgerli un dritto tramazzone per la man della spada, et poi subito ritornare in cinghiale porta di ferro. **p.20 recto - p.20 verso**

IV° Guardia, Cinghiale Porta di Ferro. Vi gioverà etiamdio alla detta stoccata tirare il pie manco all'indietro, at in quel tempo volgerli un dritto tramazzone per la nimica mano; **p.20 verso**



V° Guardia, Guardia d'Alicorno. Ma se per caso egli vi tirasse di mandritto, ò di reverso per gamba; tirarete il pie destro alquanto in dietro... ò vero li volgerete d'un mandritto per il braccio destro.

p.21 verso

V° Guardia, Guardia d'Alicorno. Oltre di ciò vi sarà buono alla detta imbrocata... ò vero vi potete difendere, gittando il pie dritto indietro un passo, et nel medesimo tempo dandoli d'un mandritto squalibro per la man della spada, il quale anderà in cinghiale porta di ferro: et ciò fatto, tornerete incontinente alla guardia di cui si ragiona. **p.21 verso**



XIV° TECNICA - CONTROTEMPO CON PASSO LATERALE

Questo tipo di Controtempo non prevede il passo arretrato ma una dinamica assai divergente, che mantiene il bersaglio in misura. Nel III° esempio di Guardia di Coda Lunga Stretta lo schermidore compie un passo laterale del piede destro verso destra ferendo con un riverso tramazzone. La stessa tecnica la troviamo nel VI° esempio di Guardia di Coda Lunga Alta. Questa dinamica è del tutto identica alla prima metà della VIII° tecnica di spada da lato del Marozzo

Il III° Esempio di Coda Lunga Alta prevede invece un colpo in Tempo Insieme, eseguendo un passo laterale del piede destro verso destra, portando il bersaglio fuori linea, mentre si tira una punta al fianco. Questa dinamica è del tutto identica alla IX° tecnica di spada da lato del Marozzo.

I° Guardia, Coda Lunga Stretta. Ma quando il nimico vi spingesse una stoccata per il petto... è vero quando egli vi tirerà la detta stoccata; potrete passare del pie dritto verso le vostre parti destre, et in quello istante volgerli un riverso tramazzone, per lo braccio della spada: ma il pie manco, deve seguirre il dritto **P.16 verso**

II° Guardia, Coda Lunga Alta. Si potrebbe similmente passare del pie dritto à gran passo verso le parti manche del nimico, e in tal passaggio spingerli per fiâco una punta sotto mano. **P.17 verso**

II° Guardia, Coda Lunga Alta. Oltra di cio dalla detta pûta vi difenderete, passando del pie destro verso le sue parti sinistre, volgendoli tutto à un tempo un riverso tramazzone su il braccio destro. **P.17 verso**



CAPITOLO IV - DIFESE & OFFESE BASATE SUL III° TEMPO DI FERIRE.
XV° TECNICA - COLPO D'ANTICIPAZIONE

“Cinque modi sono da conoscere questo tempo da ferire. ... Il terzo, quando egli alzasse la spada per offendervi: mentre ch'egli alza la mano; quell'è il tempo di ferire.” **p.29 recto**

Il Terzo Modo da Ferire viene preso in esame solo marginalmente nelle Difese & Offese, ma si noti che siamo ancora nella fase formativa dell'allievo e tali azioni saranno poi riprese nelle Provocazioni & Contrari. Stiamo naturalmente parlando del classico Contro-Tempo, una mezza azione che va a colpire l'avversario mentre sta per sferrare un colpo e prima che questo giunga a compimento, spezzando la sua azione offensiva. Il Maestro applica il Terzo Modo in due occasioni, nella Guardia di Coda Luna Stretta e Guardia di Coda Lunga Alta, entrambe le volte su colpo di mandritto alla testa.

In Guardia di Coda Luna Stretta si effettua una punta riversa al petto, o il classico mezzo mandritto alla mano armata, terminando l'azione in entrambi i casi schermendosi con la spada in Guardia di Faccia, fermando così la fase di scaricamento del colpo nemico.

In Guardia di Coda Lunga Alta, invece, si effettua il solo mezzo mandritto alla mano armata, con la differenza che durante l'azione si compie un passo laterale del piede destro verso destra spostando il proprio bersaglio e non richiedendo quindi alcuna ulteriore azione difensiva di spada.

I° Guardia, Coda Lunga Stretta. “Potete anco nel medesimo tempo ch'egli vorrà trarvi per testa, spingerli una punta riversa per il petto, ò ferirli la nimica mano di mezzo mandritto, at per vostra difesa andare subito con la spada in guardia di faccia, parando il colpo del nimico: et ciò fatto, vi ridurrete alla guardia medesima.” **p.15 recto**

II° Guardia, Coda Lunga Alta. “Si puo in oltre, mentre ch'egli tira il colpo, darli di mezzo mandritto per la man della spada, passando alquanto del pie dritto verso le sue parti manche, et subito rimettersi nella guardia predetta.” **P.17 recto**



CAPITOLO V – TECNICHE BASATE SULLA STRETTA MISURA

XVI° TECNICA - STRETTA DI FERRO SU PUNTA

Questa tecnica prevede l'imposizione del filo dritto della propria lama su quello dell'avversario, ottenendone il controllo e facendo proseguire l'azione difensiva in una risposta serrata di punta al petto o al volto. Talvolta è previsto un prudente colpo in uscita.

La dinamica di questa tecnica si differenzia a seconda del tipo di punta sferrata da parte dell'avversario: in caso di imbroccate il Maestro indica di accompagnare il proprio filo dritto con la punta nemica, mentre in generale è necessario impiegare il filo forte contro le stoccate.

Si notino le indicazioni nel I° esempio di Guardia di Coda Lunga Stretta e nel II° esempio di Guardia di Porta di Ferro Stretta, della guardia in cui la propria mano armata andrà a trovarsi durante l'esecuzione della tecnica, rispettivamente in guardia di faccia e guardia d'entrare.

La Guardia di Cinghiale Porta di Ferro effettua, per sua natura, un accompagnamento del filo dritto alla lama nemica, spingendola verso destra e in questo traendo forza dal completo passo avanzato del piede destro e proseguendo il movimento della mano armata in una punta al volto, su imposizione di filo dritto, o al petto, su più solida imposizione del proprio forte della spada.

I° Guardia, Coda Lunga Stretta. A questa medesima stoccata potete accompagnare il vostro fil dritto, contra la spada del nimico, spingendoli tutto à un tempo la punta per il petto, at con la spada vi troverete in guardia di faccia: dove per vostro schermo volgerete un riverso tramazzone, ritornando n ella sopradetta guardia. **p.16 recto - p.16 verso**

II° Guardia, Coda Lunga Alta. Ma s'egli vi tirasse una stoccata per il petto... Voi potete appresso nel passare del piede accompagnare il forte del fil dritto della vostra spada sopra quella del nimico, spingendoli la punta per il petto **p.17 verso**

II° Guardia, Coda Lunga Alta. Ma s'egli vi tirasse una stoccata per il petto... Vi tornerà bene ancora pararla co'l fil dritto della spada, et subito spingerli la punta per il volto, ò vero segarli d'un riverso tondo per faccia. **p.17 verso**

III° Guardia, Porta di Ferro Stretta. Ma se vi spingesse d'un'imbroccata per il petto... Si puo ancora accompagnare il vostro fil dritto con la spada del nimico, spingendoli subito la punta nel volto. **p.19 recto**



III° Guardia, Porta di Ferro Stretta. Ma quando egli vi tirasse una punta sotto mano... Potete ancora alla detta stoccata andare in guardia d'entrare, ponendo il forte del vostro fil dritto sopra la spada del nimico, spingendoli la punta nel petto **p.19 recto - p.19 verso**

IV° Guardia, Cinghiale Porta di Ferro. Si puo in oltre nello spingervi la imbroccata, accompagnare il vostro fil dritto sopra la sua spada, et tutto à un tempo passare innanzi, et cacciarli la punta per il volto. **p.20 recto**

IV° Guardia, Cinghiale Porta di Ferro. ò vero come egli spingerà la stoccata; vi accompagnerete con essa, co'l forte del vostro fil dritto, crescendo del pie destro innanzi: at nel medesimo tempo gli spingerete la punta per il petto. **p.20 verso**

V° Variatione del Ferire. “Et s’egli vi tirasse una stoccata per faccia, crescerete del pie destro innanzi, et con la spada andarete in guardia d’entrare, accompagnando tutto à un tempo il vostro fil dritto sopra la spada del nimico, spingendoli la punta nel petto: il che fatto trarrete il pie dritto indietro un passo, insieme con un dritto tramazzone, co’l quale vi fermarete in cinghial porta di ferro.” **p.22 verso**



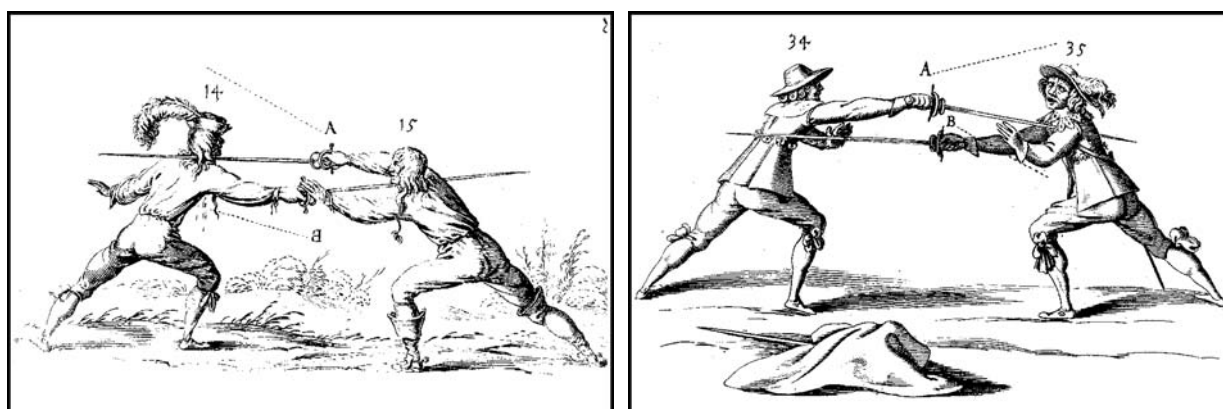
XVII° TECNICA - DEVIAZIONE DI PALMO SU PUNTA

Viene aggiunta a questo Modulo una interessante dinamica in gioco stretto in Guardia d'Alicorno. Su stoccata al petto si compie un passo del piede sinistro verso sinistra deviando verso destra la punta sottomano con il palmo della mano sinistra, mentre si carica un rovescio per testa, o una punta al volto, tornando poi alla guardia iniziale.

Nota (1): l'indicazione "et urtarla in fuori con la man manca" poteva far pensare al lato sinistro data la concezione interno/esterno del Dalle Agocchie, ma ci troviamo di fronte ad una punta si sottomano e il movimento del corpo a sinistra, il tipo di risposta e la conseguente posizione dell'arma a eventuale scopo difensivo, non possono che essere agevoli ad una deviazione della lama verso destra.

V° Guardia, Guardia d'Alicorno. Ma s'egli vi tirasse d'una stoccata per darvi nel petto... Potete anco alla detta punta passare del pie manco verso le sue parti dritte, et urtarla in fuori con la man manca: indi tutto à un tempo volgerli d'un riverso per testa, ò spingerli la punta per il volto, et ciò fatto ridurvi in detta guardia d'alicorno: della quale vi basterà quanto fin qui ve n'ho dichiarato. **p.21 verso**

Nota (2): si noti la tecnica identica adottata dal Maestro Francesco Alfieri nel suo "L'arte di ben maneggiare La Spada", 1638, a pagina 101 tavola 8 e a pagina 123 tavola 18.



Nota dell'Autore. Al termine della lunga disamina ci si sente di esprimere la seguente idea sullo stile del Dalle Agocchie: Eseguire una Parata in Scherma Storica significa costruire una contro-azione da paziente finalizzata al ferire o incapacitare l'avversario, durante il cui svolgimento si interrompe o elude l'azione offensiva nemica che ha dato principio all'intera dinamica. Un'azione difensiva utile solo a interrompere, deviare, ribattere o schivare il colpo nemico, ma non finalizzata nel suo svolgimento ad agevolare una risposta non ha alcun senso ai fini schermistici.



APPENDICE TECNICA II**Differenze tra le Difese & Offese di Coda Lunga Stretta e Coda Lunga Alta**

Lep. Queste difese, et offese, delle quali hora havete parlato, à me pare che siano simili à quelle di coda lunga stretta. Gio. E vero; perche queste due guardie son di una istessa natura, ne altra differenza vi è, che'l passare che si fa co'l destro piede, del qual non si può fare di meno à volere parare i colpi del nimico, at offender lui. Et ancor che non vi sia altra differenza che quella c'ho detto, per questo non hò voluto restare di ragionarvi di essa ancora, et dimostrarvi apieno tutto quel che in detta guardia far si può: accioche meglio veniate in cognition del tutto. **P.17 verso - p.18 recto**

Difese & Offese delle Guardie Larghe

“Lep. Hor ditemi, quando io fossi in porta di ferro larga, ò vero in porta di ferro alta, si potrebbero fare i medesimi schermi? Gio. Quasi tutti fare si potrebbero: percioche queste tre guardie son d'una medesima natura, et vi è ancora poca differenza (come vi dissi) dall'una all'altra. Et acciò che sappiate, le guardie larghe servono nel giuoco largo, et le strette nello stretto. **p.19 verso**



MODULO III

VARIATIONE DEL FERIRE

Terminata la disamina delle varie casistiche di colpi e risposte, il Dalle Agocchie inizia a ragionare di una condizione assai più simile a quella di un duello, ossia un passaggio in cui si va a variare di guardia a seconda del colpo tirato in risposta ad una azione offensiva. Da notare che in questa sede indica che qualsiasi colpo si va a tirare termina in una guardia, come nel caso del passeggio di guardie esaminato nel giorno precedente. Altro elemento interessante è che verso la fine del passeggio il Dalle Agocchie pone anche l'esempio di una presa, di cui in genere è molto parco.

Nota Tecnica: i contenuti di questo Modulo non sono da ritenere argomento d'esame sono insegnamenti complementari tramite cui l'allievo termina la sua formazione in merito alle **Difese & Offese**.

“Ma perche hò sempre ragionato d'una sol guardia per volta, hor ne voglio ragionare di tutte insieme; cioè quando di una, at quando di un'altra, secódo che in esse vi troverete: perche non si potrebbe star sempre fermo in una se non difficilmente. Lep. Perche ragione? Gio. Per la variatione del ferire, dal quale non si puo tirare alcun colpo, che ragionevolmente in qualche guardia non riesca, come avviene de mandritti insieme con l'imbroccata: i quali si fermano in porta di ferro, ò in cinghiale porta di ferro. I riversi poi finiscono in coda lunga, hor co'l pie destro innanzi, at hor co'l sinistro. La stoccata at ancor la punta riversa può fermarsi, si nell'una come nell'altra guardia: nondimeno il dritto della punta riversa, è finire in coda lunga stretta, at la stoccata in porta di ferro: et di qui nasce la difficoltà. Ma oltra di questo lo faccio ancora, acciò che vi facciate in esse maggiormente pratico. Lep. Vi ringratio, et mene fate piacere; perche questo è il desiderio mio. Gio. Porremo adunque caso, che voi foste agiato con la spada in coda lunga stretta, at che'l vostro nimico vi tirasse d'un mandritto per testa; andarete a pararlo in guardia di faccia, crescendo innanzi del pie dritto, et tutto à un tempo li spingerete la punta nel volto: indi subito tornerete del pie dritto indietro un passo, accompagnato da un riverso squalimbro: col quale vi fermerete in coda lunga alta. Hor se sarete in detta guardia, et ch'egli vi spingesse una punta sopramano; passerete co'l pie destro innanzi, facendo che'l sinistro lo seguiti, at la pararete con un mandritto squalimbro, et tutto



à un tempo li volgere un reverso tondo per faccia, seguito da un altro reverso, co'l qual andarete in coda lunga stretta. Ma se'l nimico vi rispondesse di mandritto per gamba, vi schermirete co'l falso della spada, at nel medesimo tempo gli volgerete per testa due dritti tramazzoni, facendo, che l'ultimo cali in porta di ferro stretta. Ma se sarete in detta guardia, at egli vi volgesse d'un reverso dalle parti di sopra; lo pararete, con un reverso squalibro, passando in quel tempo del pie manco verso le sue destre parti, et crescendo subito del dritto, lo ferirete d'una imbroccata nel volto, accompagnandola da un dritto tramazzone co'l quale andarete in porta di ferro alta. Et s'egli vi tirasse una stoccata per faccia, crescerete del pie destro innanzi, et con la spada andarete in guardia d'entrare, accompagnando tutto à un tempo il vostro fil dritto sopra la spada del nimico, spingendoli la punta nel petto: il che fatto trarrete il pie dritto indietro un passo, insieme con un dritto tramazzone, co'l quale vi fermarete in cinghial porta di ferro. Hora se vi ritroverete in detta guardia, et ch'egli vi rispondesse di mandritto, ò di reverso, ò di punta, à ciascuno di questi colpi, potete urtare del vostro fil dritto contra la spada del nimico, et quindi subito passare innanzi del pie destro, et cacciarli un'imbroccata per il petto accompagnata da un dritto tramazzone, co'l quale vi asetterete in porta di ferro larga. Ma se per caso egli vi spingesse per faccia una punta riversa, per darvi per testa d'un mandritto tondo; urtarete la detta punta co'l falso. Et quando egli volgerà il mandritto, voi subito andarete con la spada in guardia di faccia, spingendoli in quel tempo la punta del volto, et per vostro schermo tornarete del pie dritto indietro un passo insieme con un reverso tramazzone, co'l quale andarete in coda lunga alta. Et essendo in detta guardia, et ch'egli vi volesse ferire d'un fendente per testa; passerete innanzi del pie dritto, alzando la spada à guardia di testa, et quivi da esso vi schermirete: ma tutto à un tempo li gittarete la man manca alla sua spada per sotto la vostra, facendogli presa, at dandogli subito d'un mandritto per testa, ò per gamba, come volete: il che fatto ritornarete in coda lunga stretta.” **p.22 recto - p.22 verso - p.23 recto**

I° VARIATIONE

“Gio. Porremo adunque caso, che voi foste agiato con la spada in coda lunga stretta, at che'l vostro nimico vi tirasse d'un mandritto per testa; andarete a pararlo in guardia di faccia, crescendo innanzi del pie dritto, et tutto à un tempo li spingerete la punta nel volto: indi subito tornerete del pie dritto indietro un passo, accompagnato da un reverso squalibro: col quale vi fermerete in coda lunga alta.”

Partendo dalla Guardia di Coda Lunga e Stretta, si va a parare un colpo di mandritto alzando la mano in Guardia di Faccia crescendo nel contempo del piede destro, tenendo la spada dell'altro verso le



proprie parti destre, e subito spingere una volta ferma al volto. Infine si esegue un rovescio sgualembro mentre si effettua un completo passo arretrato del piede destro, andando quindi in Guardia di Coda Lunga e Alta.

II° VARIATIONE

“Hor se sarete in detta guardia, et ch'egli vi spingesse una punta sopramano; passarete co'l pie destro innanzi, facendo che'l sinistro lo seguiti, at la pararete con un mandritto sgualimbro, et tutto à un tempo li volgere un riverso tondo per faccia, seguito da un altro riverso, co'l qual andarete in coda lunga stretta.”

Dalla Guardia di Coda Lunga e Alta, in risposta ad una punta sopramano, si può passare avanti del piede destro andando a ribattere la lama dell'altro verso sinistra con un mandritto sgualembro, e subito approfittare dell'apertura di guardia per eseguire un primo rovescio tondo per colpire alla faccia l'avversario, a cui far seguire un rovescio che termina con la mano in Guardia di Coda Lunga e Stretta.

III° VARIATIONE

“Ma se'l nimico vi rispondesse di mandritto per gamba, vi schermirete co'l falso della spada, at nel medesimo tempo gli volgerete per testa due dritti tramazzoni, facendo, che l'ultimo cali in porta di ferro stretta.”

Partendo dall'ultima guardia, in caso di mandritto per gamba si va a parare portando avanti la mano della spada piegando il polso verso il basso e spazzando il colpo dell'altro verso sinistra, per poi subito eseguire un molinello di polso portando due mandritti tramazzoni al lato sinistro della testa dell'avversario, terminando il movimento della mano con la Guardia di Porta di Ferro Stretta.

IV° VARIATIONE

“Ma se sarete in detta guardia, at egli vi volgesse d'un riverso dalle parti di sopra; lo pararete, con un riverso sgualimbro, passando in quel tempo del pie manco verso le sue destre parti, et crescendo subito



del dritto, lo ferirete d'una imbroccata nel volto, accompagnandola da un dritto tramazzone co'l quale andarete in porta di ferro alta.”

In caso di offesa di rovescio alle parti alte, dalla Guardia di Porta di Ferro Stretta si può spazzare il colpo dell'altro verso destra con un rovescio sgualembro mentre si esegue un passo laterale del piede sinistro verso sinistra. Approfittando dell'apertura di guardia al lato destro delle parti alte dell'avversario, si va a crescere del piede destro spingendo nel contempo una punta al volto. Compiendo una rotazione del polso si snoda un mandritto tramazzone, ribattendo verso sinistra l'eventuale colpo in risposta e andando con la mano in posizione di Guardia di Porta di Ferro.

V° VARIATIONE

“Et s'egli vi tirasse una stoccata per faccia, crescerete del pie destro innanzi, et con la spada andarete in guardia d'entrare, accompagnando tutto à un tempo il vostro fil dritto sopra la spada del nimico, spingendoli la punta nel petto: il che fatto trarrete il pie dritto indietro un passo, insieme con un dritto tramazzone, co'l quale vi fermerete in cinghial porta di ferro.”

Partendo dalla guardia bassa, quando l'avversario entra in misura con una stoccata al volto si cresce del piede avanzato andando in seconda di mano con il polso leggermente piegato, in Guardia d'Entrare, deviando con il filo dritto la lama nemica verso destra, presumibilmente con il falso, spingendo una punta di sopramano al petto. Uscendo di misura con un passo arretrato completo del piede destro, si compie un mulinello di polso eseguendo un mandritto tramazzone terminando il movimento discendente della mano in Guardia di Cinghiale Porta di Ferro, forse di natura Stretta.

VI° VARIATIONE

“Hora se vi ritroverete in detta guardia, et ch'egli vi rispondesse di mandritto, ò di reverso, ò di punta, à ciascuno di questi colpi, potete urtare del vostro fil dritto contra la spada del nimico, et quindi subito passare innanzi del pie destro, et cacciarli un'imbroccata per il petto accompagnata da un dritto tramazzone, co'l quale vi assetterete in porta di ferro larga.”



La guardia d'invito alle parti alte provoca un'azione offensiva da parte dell'avversario, di taglio o punta di qualsiasi natura, a cui si risponde piegando il polso verso il basso e andando a ribattere la lama dell'altro verso destra con il filo dritto, spingendo poi una imbroccata al petto crescendo del piede destro. Senza alcun movimento di piede si sferra un mandritto tramazzone andando con la mano in Guardia di Porta di Ferro Larga.

VII° VARIATIONE

“Ma se per caso egli vi spingesse per faccia una punta riversa, per darvi per testa d'un mandritto tondo; urtarete la detta punta co'l falso. Et quando egli volgerà il mandritto, voi subito andarete con la spada in guardia di faccia, spingendoli in quel tempo la punta del volto, et per vostro schermo tornarete del pie dritto indietro un passo insieme con un riverso tramazzone, co'l quale andarete in coda lunga alta.”

p.22 verso

Quando l'avversario andasse a spingere una punta rovescia al volto si ha facile gioco nell'andare a ribatterla verso destra con un rovescio ridoppio di filo falso, ma se si trattasse di una finta per tirare un mandritto basterà alzare la mano assieme ad un movimento della mano che vada a “raccolgere” la lama dell'altro dal basso verso l'alto, deviandola verso destra con la spada in Guardia di Faccia. Il movimento della mano prosegue con una punta di sopra mano al volto, infine si esce di misura con un passo arretrato del piede destro andando a proteggersi dalla risposta dell'altro con un rovescio tramazzone, andando con la mano in Guardia di Coda Lunga e Alta.

VIII° VARIATIONE

“Et essendo in detta guardia, et ch'egli vi volesse ferire d'un fendente per testa; passarete innanzi del pie dritto, alzando la spada à guardia di testa, et quivi da esso vi schermirete: ma tutto à un tempo li gittarete la man manca alla sua spada per sotto la vostra, facendogli presa, at dandogli subito d'un mandritto per testa, ò per gamba, come volete: il che fatto ritornarete in coda lunga stretta”

Partendo dalla Guardia di Coda Lunga e Alta, si andrà ad intercettare un fendente per testa eseguendo un passo avanzato del piede destro mentre si alza la spada in guardia di testa. Il movimento



della mano armata va accompagnato da quello della sinistra che va ad eseguire una presa al braccio armato dell'avversario, da sotto. Mantenendo la presa e quindi l'arma alle parti sinistre, si tira un mandritto tondo per testa al lato sinistro dell'altro, o di sgualembro alla gamba avanzata.

Liberata la mano dell'altro, si arretra presumibilmente di un paio di mezzi passi tornando in Guardia di Coda Lunga e Stretta.



MODULO IV

NELLA QUAL SI TRATTA DEL MODO, CHE SI DEVE TENERE IN TENTAR D'OFFENDERE IL NIMICO, QUANDO SI VOGLIA ESSERE IL PRIMO A FERIRLO

Dopo aver istruito l'Allievo alle basi della scherma, ai Colpi, alle Guardie e loro Passeggio, al Tempo del Ferire e alle Difese & Offese, il Dalle Agocchie lo introduce finalmente alle Provocationi e Contrarij, cuore del Terzo Giorno degli insegnamenti.

Come abbiamo premesso al principio della dispensa, una Provocatione è una serie di finte e azioni offensive tese a provocare un'apertura o un cambio di guardia nel nemico, per portare un colpo finito, o per scendere con un colpo in una Guardia da cui far partire una Difesa e & Offesa avendo provocato una reazione offensiva da parte dell'avversario. In genere le Provocationi possono essere semplici, ossia composta da una sola azione finita, o da due mezze azioni, oppure terminare con un colpo finito anche dopo due finte consecutive.

Ad ogni Provocatione corrispondono uno o più Contrarij, ossia contro-azioni tese a spezzare l'attacco nemico, o evaderlo, per poi andare a portare un colpo finito all'avversario, oppure per eluderlo in un primo tempo scendendo in una Guardia da cui far partire una Difesa e & Offesa rispetto ad un'altra azione del nemico. I Contrarij possono essere avvicinati alle tecniche apprese nel ragionare variamente, ma in realtà in questo modulo sono più estesi e dettagliati. L'addestramento alle Difese&Offese del Modulo II è requisito imprescindibile per apprendere correttamente i Contrarij.

L'esecuzione delle Provocationi e dei Contrarij ricapitola l'intero percorso marziale dell'allievo che si accosta all'Arte di Scrimia.

Nota (1): questo tipo di esposizione ricorda l'ordine delle Offese e dei Contrari in Spada e Brocchiero del Maestro Antonio Manciolino.



Provocationi perche si fanno.

“Lep. Hor che siamo quà per seguire i nostri ragionamenti, ne’ quali hieri mi dimostraste il modo del difendermi dal nimico, et di offendere lui, desiderarei ancora, c’hoggi mi dicesse la maniera, che doverei tenere nel tentare di offendere lui, quando io volessi esser il primo à ferirlo , essendo noi fermi in qual si voglia guardia.” **p.23 recto - p.23 verso**

“Le quali provocationi, accio che meglio sappiate, si fanno per due cagioni: l’una per fare mover il nimico di guardia, e incitarlo à ferire: accio che piu sicuramente (come ho detto) si possa offendere: l’altra, perche dalle dette provocationi ne nascono le offensionij, le quali si fanno poi con maggior vantaggio; perche se voi andaste deliberatamente, et senza giudicio per ferire, essendo il nimico fermo in guardia; andreste con troppo disvantaggio: perciò che egli vi potrebbe fare molti contrarij. Però voglio avvertirvi, che per alcun modo non debbiate esser’ il primo ad andare deliberato à ferire, riservando però i tempi: ma vi fermiate nelle vostre guardie con sottile avedimento, tenendo sempre gl’occhi alla mano nimica piu che al resto. Lep. Ma se’l nimico non volesse tirare? Gio. In quel caso voi lo provocherete nel modo, c’ho detto di sopra: perche ciò facendo, egli sarà forzato à rispondere. Lep. Ma se’l nimico facesse contra di me queste provocationi, come me ne potrei difendere? Gio. Facendoli i suoi contrarij. Lep. Ditemi ancora come si fanno questi contrarij?” **p.24 recto - p.24 verso**

Prima di inoltrarci nella descrizione dettagliata delle Provocationi e dei Contrarij occorre prendere in analisi il testo introduttivo di questo capitolo, che originariamente è posto tra la descrizione delle Provocationi della prima Guardia di Spada Sola ed i suoi Contrarij, nelle pagine 24 recto e 24 verso. L’abitudine di spezzare la monotonia di una descrizione per elencazioni, che appare stancante, è un’altra caratteristica tipica del Maestro.

Il Maestro spiega a Lepido che le Provocationi si fanno per tre motivi:

1. per provocare un cambio di guardia nell’avversario, incitandolo a portare un colpo finito, non una finta, e quindi un’azione offensiva nitida a cui rispondere più facilmente
2. per provocare un’apertura di guardia nell’avversario a seguito della nostra finta, e quindi per poter portare il colpo finito “con maggior vantaggio”.
3. alla fine del capoverso, in risposta a Lepido, il mentore bolognese aggiunge che le Provocationi si fanno anche “se’l nimico non volesse tirare”, e quindi per cambiare una condizione di irresolutezza.



Il Dalle Agocchie, in merito al secondo motivo, spiega che è assai più facile e sicuro colpire dopo una finta rispetto al portare direttamente un colpo finito, che sarebbe soggetto alle Difese & Offese già apprese in precedenza. Rafforza questa asserzione raccomandando di non essere mai il primo a portare un colpo finito, ricordando la scansione di azioni mediante i tempi (si torni al capitolo “Tempo di ferire si conosce in cinque modi”) e conservando l’abitudine di cambiare guardia dopo una azione non risolutiva per poter effettuare le Difese & Offese contro l’avversario che a reagito alla Provocatione.

All’interno della disamina delle Provocationi e dei Contrarij, tuttavia, ci si troverà davanti ad azioni apparentemente di prima intenzione, e quindi colpi diretti al bersaglio, colpi finiti. Alla luce di questi sottili *avendimenti* del Dalle Agocchie ci si è riservati di ritenere tali azioni o unicamente funzionali all’apprendimento del rispettivo Contrario da parte dell’allievo, cosa plausibile dato lo stile dell’autore, o comunque finte funzionali ad un mero cambio di guardia, una mutatione, per le relative Difese & Offese.

Nota (2): in questa sede il Dalle Agocchie fornisce anche il pratico consiglio marziale di tenere ”sempre gl’occhi alla mano nimica piu che al resto.”

Fare queste provocationi che siano sicure

“Lep. Da questi contrarij mi nasce un dubbio: il qual’è, che havendomi voi detto la maniera, c’hò da tenere nel provocare il nimico, at poi i suoi contrarij; vorrei anco sapere, come si possono fare queste provocationi, che siano sicure? Gio. Vi dirò: ancor ch’io v’habbia detto i suoi contrarij, non resta per questo, che non si possano fare sicuramente: perche ogni volta, che voi haverete il giudicio, le farete sicure; at questo l’acquisterete essercitandovi assai, et con diversi; percioche da questa varietà verrete à farvi giudicioso, at accorto nel provocare il nimico.” **p.25 recto**

Dopo aver appreso i Contrarij alle prime Provocationi Lepido torna lecitamente sull’argomento chiedendo come poter effettuare delle “provocationi che siano sicure”, in quanto probabilmente non desidera cadere in quei Contrarij di cui ha appena verificato l’efficacia.

Il Maestro lo conforta spiegandogli che le Provocationi non sono inutili una volta appresi i Contrarij, “ancor ch’io v’habbia detto i suoi contrarij, non resta per questo, che non si possano fare sicuramente”, in quanto poi tanto queste quanto quelle sono mere applicazione da vagliare di volta in



volta. Come in altri punti dell'opera, il Dalle Agocchie ribadisce che ogni azione va compiuta con giudizio, ossia l'esperienza, che si acquista esercitandosi il più possibile e sempre con diversi avversari.

Nota (3): i dubbi espressi da Lepido sono i medesimi che talvolta si riscontrano nei Neofiti e questo lascia supporre che il Dalle Agocchie avesse ampia esperienza di insegnamento.

Dopo aver esaminato i motivi applicazionali delle Provocations, si desidera fare lo stesso in merito ai Contrarij. In precedenza, anziché temere che le proprie Provocations non sortissero effetto, Lepido si era preoccupato che fosse il suo avversario ad applicarle contro di lui, “Lep. Ma se'l nimico facesse contra di me queste provocationi, come me ne potrei difendere?” e il Maestro si limita a dirgli che è possibile “Facendoli i suoi contrarij.”, ovvero che sono la risposta più adeguata. Non torna in nessun altro punto dell'opera ad approfondire il concetto dei Contrarij, probabilmente perché li ritiene una estensione delle Difese & Offese, di cui ha trattato in maniera estesa.

Nota Tecnica: si ritiene che i contenuti del Modulo IV siano argomento d'esame imprescindibile in quanto punto d'arrivo dell'intera disciplina di Spada da Lato del Maestro Dalle Agocchie.



PROVOCATIONI E CONTRARIJ: LE SCELTE TECNICHE

La Struttura e Tempistica dei Corsi della Sala d'Arme Achille Marozzo ha richiesto una cernita rispetto all'intera massa critiche di Provocationi e Contrarij di tutte e 5 le Guardie di Spada sola. Il criterio che si è voluto seguire in questa selezione è stato scelto sulla base del testo che il Maestro dedica ai Neofiti dell'arte.

A pagina 32 Verso riportiamo lo scambio tra il fedele Lepido e il Maestro “Ma ditemi, quando fosse uno, il quale avesse a fare questione, et per la brevità del tempo non potesse imparare tutta la scienza dell'arte, che ordine terrestre voi, che vi paresse buono? Gio. L'esserciterei in una guardia sola, et lo farei sempre parare co'l fil dritto della spada, et ferire di punta. Lep. E in qual guardia lo esercitereste? Gio. In porta di ferro stretta.”

In seguito poi, a pagina 33 Verso, il dialogo prosegue: “Lep. Mi piace quest'ordine; ma ditemi, non sarebbe anco bene, ch'egli si esercitasse in un'altra guardia? Gio. Anzi sarebbe benissimo, quando egli avesse il tempo, per tutte l'occorrentie: Perche se'l nimico passeggiasse ancor lui verso le parti manche, egli sarebbe quasi forzato a mutar guardia. Lep. Et mutando guardia, in qual vorreste voi, ch'egli si esercitasse? Gio. In coda lunga stretta: perche essendo fermo in essa; egli puo anco parare quasi tutti i colpi del nimico co'l fil dritto della spada, et ferire di punta.”

Dato per assunto che tale coppia di guardie è fondamentale tra quelle difensive della famiglia della Guardie Basse, considerazione basata sul testo del Maestro e confermato dall'esperienza in sala d'arme, si è ritenuto utile che l'Allievo del Corso Principianti venga istruito alle Provocationi e Contrarij della Guardia di Porta di Ferro Stretta e alla Guardia di Coda Lunga e Stretta.

All'interno di questa cernita si è dovuta operare, però, una ulteriore selezione tenendo in considerazione che si tratta di un Corso Principianti. A pagina 23 Verso l'autore divide le Provocationi di Guardia di Coda Lunga e Stretta in un primo gruppo di 5 e un secondo gruppo di 2 specificando “In due maniere ancora lo potete provocare et ferire”. L'analisi di queste ultime 2 Provocationi mette in rilievo che si tratta di tecniche dalla descrizione sofisticata, superiore alla logica azione-reazione delle altre Provocationi e Contrarij, in quanto le Provocationi prevedono anche dei Contro-Contrarij. Questa struttura, che ricorda la dinamica formativa dei Re del Flos Duellatorum, di cui il primo esegue la tecnica,



il secondo la contro-tecnica, e il terzo il contrario alla contro-tecnica, viene ritenuta non utile ai principi formativi del Corso Principianti.

Le ultime 2 Tecniche di Provocationi e Contrarij di Guardia di Coda Lunga e Stretta, tutte le Tecniche delle restanti Guardie e le Strette di Mezza Spada sono invece da considerare, come già anticipato nell'introduzione al Modulo II, argomenti da sviluppare in sede di Corso Avanzato, di cui questo Corso Principianti diviene requisito fondamentale.

Diverso è il discorso delle tecniche essenziali e rapide che il Maestro illustra a Lepido per la formazione di un Neofita “il quale avesse a fare questione, et per la brevità del tempo non potesse imparare tutta la scienza dell'arte”, in quanto non si tratta di una parte dell'ordinario iter formativo di un Allievo, ma di una soluzione minore che esclude la crescita lineare, ragion per cui si ritiene che l'argomento sia complementare ma non fondamentale per un Corso Principianti.



PROVOCATIONI & CONTRARIJ IN GUARDIA DI PORTA DI FERRO STRETTA

I° Provocatione in Guardia di Porta di Ferro Stretta

“Gio. Hor notate queste altre provocationi della terza guardia, laquale sarà porta di ferro stretta: nella quale essendo amendue fermi, at volendo voi esser il primo à provocare il nimico; potete urtare d'un falsò manco nella sua spada, facendo che'l pie manco spinga il dritto innanzi, et subito segarli di mandritto per lo braccio destro, at la spada ritornerà nella detta guardia.” **p.25 verso - p.26 recto**

Si accosta il piede sinistro dietro al destro tirando nel contempo un ridoppio rovescio di filo falso al debole della spada nemica. Crescendo subito del piede destro, approfittando così dell'arma dell'altro buttata verso destra, si va a segare un mezzo mandritto sgualembro all'avambraccio, dal lato esterno, lasciando proseguire il movimento della mano per tornare così nella guardia iniziale.

Contrario alla I° Provocatione in Guardia di Porta di Ferro Stretta

“Ma per seguir i contrarij della terza guardia, dico che quando il nimico urterà del falso nella vostra spada; voi subito volgerete un dritto tramazzone, tirando in quel tempo il pie destro indietro un passo, e la spada anderà in cinghiale porta di ferro: at con questo schermo haverete interrotto la sua intentione.” **p.26 verso**

Al contatto tra le lame, si alza la mano andando a caricare un mandritto tramazzone tirando il colpo in direzione all'avambraccio dell'altro mentre si arretra del piede destro di un passo completo. Il colpo di mandritto termina in Guardia di Cinghiale Porta di Ferro, di natura Stretta data la ridotta distanza.

Nota (1): la tecnica di Contrario presentata non è finalizzata ad una azione risolutrice in quanto il mandritto tramazzone ha lo scopo di ribattere la lama nemica, e può ferire all'avambraccio nemico solo per un colpo in buon Tempo. Tuttavia siamo al principio delle Provocatione e Contrarij di una nuova guardia e quindi è probabile che il Maestro si basi su di una sua precedente asserzione: “perche (come dicono i savi) sempre nel principio le cose facili, at nel fine le difficili si debbono insegnare” p.13 Recto

Nota (2): dalla guardia in cui ci si trova alla fine della tecnica sono possibili le Difese&Offese già



viste in precedenza se l'avversario prosegue con un'ulteriore azione offensiva.

Nota (3): si noti la similitudine con la terza tecnica di spada sola del Maestro Manciolino.

II° Provocatione in Guardia di Porta di Ferro Stretta

“Potete anco percotergli la spada con un riverso ridoppio, facendo che'l pie sinistro segua il destro, at tutto a un tempo spingerli una imbroccata per il petto, at la spada calerà alla guardia sopradetta.”

p.26 recto

Si accosta il piede sinistro dietro al destro tirando nel contempo un ridoppio rovescio di filo dritto al debole della spada nemica, ribattendo l'arme dell'altro verso destra oppure controllandola mantenendone la lama sopra il forte della propria, al lato destro, e da qui si crede del piede destro spingendo un'imbroccata al petto e terminando l'azione della mano con il ritorno nella guardia iniziale.

I° Contrario alla II° Provocatione in Guardia di Porta di Ferro Stretta

“Ma quando egli percoterà la vostra spada co'l riverso ridoppio per ferirvi poi di una punta sopramano nel percotervi la spada; voi passerete innanzi del pie manco: ma nello spingere la punta, la pararete con un riverso squalimbro : il che fatto crescerete innanzi del pie dritto, cacciandogli una imbroccata per fianco” **p.26 verso**

Al contatto tra le lame si compie un passo trasversale del piede sinistro verso sinistra profilando nel contempo il fianco sinistro e spostando così il bersaglio e, quando l'avversario principierà a spingere la punta, si compirà una secca mezza volta di pugno in un mezzo riverso mandritto alla lama nemica. Subito si cresce del piede destro, chiudendo la misura, e facendo proseguire il movimento della spada si tira una punta imbroccata al fianco mantenendo presumibilmente il contatto tra le lame per imporsi su quella dell'avversario.

II° Contrario alla II° Provocatione in Guardia di Porta di Ferro Stretta

“Ma quando egli percoterà la vostra spada co'l riverso ridoppio per ferirvi poi di una punta



sopramano nel percotervi la spada; voi passerete innanzi del pie manco: ma nello spingere la punta, la pararete con un riverso squalimbro : il che fatto crescerete innanzi del pie dritto... ò vero nel crescere del pie destro; accompagnerete il fil dritto della vostra spada sopra quella del nimico, spingendoli in quel tempo la punta nel volto.” **p.26 verso**

Al contatto tra le lame si compie un passo trasversale del piede sinistro verso sinistra profilando nel contempo il fianco sinistro e spostando così il bersaglio e, quando l'avversario principierà a spingere la punta, si compirà una secca mezza volta di pugno in un mezzo riverso mandritto alla lama nemica. Subito si cresce del piede destro, chiudendo la misura, e facendo proseguire il movimento della mano della spada si tira una punta stoccata al volto mantenendo il contatto tra le lame per imporsi su quella dell'avversario.

Nota: si noti il diverso bersaglio finale nei due Contrari, un bersaglio basso (il fianco) per un'imposizione di ferro che prevede l'imbroccata, un bersaglio alto (il volto) per un'imposizione di ferro che prevede la stoccata.

III° Provocatione in Guardia di Porta di Ferro Stretta

“Si puo anco far vista di darli per testa d'un dritto tramazzone, at come egli alzerà la spada per difendersi, gli volgerete per coscia d'un riverso tondo.” **p.26 recto**

Nota (1): considerando la precedente Provocatione e quella successiva si potrebbe ritene che la finta di mandritto sia inserita all'interno delle dinamiche a seguito di una smaccata riversa alla lama nemica, ma la lettura del Contrario e l'esperienza in sala d'arme, pare suggerire che si tratti di una semplice tecnica di finta, lineare e scolastica.

Si accosta il piede sinistro dietro al destro alzando la mano della spada per una finta di mandritto al lato sinistro del volto. Quando l'avversario muove la mano per alzare la spada e andare a parare, quasi certamente di filo dritto, si cresce del piede destro eludendo la parata e tirando un rovescio tondo per coscia.

Nota (2): il classico “piede scaccia piede”, pur non descritto dal Maestro, è previsto di certo dalla



lettura delle diverse tecniche.

Contrario alla III° Provocatione in Guardia di Porta di Ferro Stretta

“Ma s'egli farà vista di darvi del dritto tramazzone; voi andarete con la spada in guardia di faccia: et come egli tirerà il reverso per coscia, voi subito gittando il pie dritto di dietro al manco, li volgerete un reverso per il braccio.” **p.26 verso**

Si alza la mano in Guardia di Faccia, fingendo di andare a parare. La mano si pone quindi in una posizione ideale per il colpo che seguirà, inoltre scoprendo del tutto le parti inferiori si accentua l'intenzione dell'avversario. Quando questi sferra il rovescio tondo per coscia si compie un completo passo arretrato del piede destro tirando un rovescio sgualembro all'avambraccio dell'avversario, dal lato interno.

Nota: si noti la similitudine con la terza tecnica di spada sola del Maestro Manciolino.

IV° Provocatione in Guardia di Porta di Ferro Stretta

“Voi potete appresso battere con mezzo reverso, la sua spada, et tutto a un tempo passare co'l pie sinistro innanzi, spingendoli per faccia una punta riversa: et quindi subito crescere del destro verso le sue sinistre parti, volgendogli per testa un mandritto tondo” **p.26 recto**

Nota (1): presa alla lettera, la tecnica presa in esame è fonte di dubbio in merito alla prima parte dell'azione. Il fatto che si vada a ribattere la lama con un mezzo rovescio appare a primo acchito un **chiaro errore**. Questo spinge a fornire sue codifiche differenti della tecnica. Una **Versione originale** fedele al testo e una **Versione modificata** che considera la prima mezza azione come un mandritto.

Versione originale: Crescendo un poco del piede destro, in un'azione d'anticipo, si va a ribattere verso destra la lama dell'avversario con un mezzo rovescio. Immediatamente dopo si compie un passo completo del piede sinistro spingendo una punta rovescia al volto, approfittando così della distanza creatasi tra il bersaglio e la lama nemica. Subito si compie un passo laterale del piede destro verso destra, e tirando nel contempo un mandritto tondo al volto.



Nota (2): la prima mezza azione espone troppo il fianco destro alla lama nemica che quindi alle nostre parti destre inferiori (si esclude che il testo del Contrario “egli battesse del reverso sù la vostra spada” indichi che la lama sia “buttata verso l’alto”), e quindi rende lo schermidore vulnerabile ad una risposta, magari di punta.

Nota (3): premettendo quanto dichiarato alla nota (2) non si comprende l’utilità del passo laterale verso destra, che espone a nuovi rischi, né del mandritto tondo che non ha alcuna funzione difensiva a meno che la lama nemica non sia al lato sinistro.

Versione modificata (1): Se si prende in considerazione l’ipotesi che la punta riversa al volto sia una finta (per quanto il Maestro non lo lascia intendere nel testo), e che quindi si è portata la spada nemica in basso per spingere l’avversario a reagire con una spazzata di filo falso, allora l’intera azione appare finalizzata e la tecnica completa. Quando l’avversario va a cercare di schifare di filo falso ridoppio si approfitta di quella azione per compiere il passo laterale verso destra con il piede destro, tirando il mandritto tondo al viso in un punto del tutto scoperto. La lettura del Contrario avvalora l’ipotesi di questa prima **Versione modificata**.

Versione modificata (2): Se la ribattuta fosse eseguita con un mezzo mandritto ridoppio di filo dritto alla lama nemica, il seguito dell’azione premetterebbe sempre la mano nemica al proprio lato sinistro e quindi soggetta ad un certo controllo quando si effettua la punta riversa al volto, o comunque ci si trova in una situazione in cui la lama dello schermidore è sempre interposta tra il suo corpo e la lama nemica. Con questa premessa, la punta riversa è tirata in una fase in cui la lama nemica è ancora distante in quanto soggetta al ridoppio. In seguito effettuare un passo laterale del piede destro verso destra, allontanando quindi il busto dalla lama nemica, e tirare nel contempo un mandritto tondo in direzione della testa, ha un’ottima valenza sia offensiva che difensiva in quanto di va a ribattere un eventuale colpo in risposta.

I° Contrario alla IV° Provocatione in Guardia di Porta di Ferro Stretta

“Ma quando egli battesse del reverso sù la vostra spada: non farete movimento alcuno: ma nello spingere la punta riversa, voi co'l falso la schifarete: at s'egli volgesse il mandritto tondo, tirarete il pie destro all’indietro, et li darete di mezzo mandritto nella man della spada.” **p.26 verso**



A seguito della ribattuta di lama, quando l'avversario spinge una punta rovescia al volto (forse una finta) la si va a deviare con un ridoppio di filo falso. Si presume che allora l'altro effettui un passo laterale del piede destro verso destra tirando un mandritto tondo per testa. Eseguendo un passo completo del piede destro dietro al sinistro, si risponde al colpo con un mezzo mandritto all'avambraccio o alla mano armata, spezzando l'azione offensiva in controtempo.

Nota: si noti la similitudine con la terza tecnica di spada sola del Maestro Manciolino.

II° Contrario alla IV° Provocatione in Guardia di Porta di Ferro Stretta

“Se poi egli spingesse la punta per darvi del reverso ridoppio; voi la pararete co'l fil dritto, at come egli volgerà il ridoppio, guidarete il pie destro verso le sue parti manche, volgendoli in quel tempo un reverso squalimbri: ilquale anderà in coda lunga stretta.” **p.26 verso**

Nota (1): il caso del rovescio ridoppio a seguito della punta non sembra essere previsto nel testo della Provocatione. Non è detto che non si tratti di una di quelle strane piccole sviste che spingono ad aprirsi all'ipotesi dei saggisti Orlandi, Fantuzzi e Mazzucchelli citati da Jacopo Gelli in Bibliografia Generale della Scherma, i quali asseriscono che la pubblicazione del 1572 dell'Arte de Scrimia è una seconda edizione rispetto ad un'opera precedente.

A seguito della ribattuta di lama, quando l'avversario spinge una punta rovescia al volto (forse una finta) la si va a deviare con un ridoppio di filo dritto. Si presume che allora l'altro effettui un passo laterale del piede destro verso destra tirando un ridoppio di filo dritto, presumibilmente alla gamba avanzata, si intercetta il colpo con un rovescio squalimbri alla mano armata dell'altro spezzandone l'azione offensiva, facendo subito seguire l'azione di taglio ad un passo laterale del piede destro verso destra, andando in Guardia di Coda Lunga Stretta.

Nota (2): il colpo di reverso squalimbri identificato come finito alla mano armata, e non come schifamento del ridoppio, lo si desume dal pezzo "et li darete di mezzo mandritto nella man della spada" del precedente Contrario.



V° Provocatione in Guardia di Porta di Ferro Stretta

“Voi potete appresso battere con mezzo riverso, la sua spada, et tutto a un tempo passare co'l pie sinistro innanzi, spingendoli per faccia una punta riversa... ò vero dopo c’haverete spinto la detta punta, potete passare pur del destro innanzi, e spingerli un’altra punta nel petto : at per vostro schermo farete un riverso tramazzone, per la mano della sua spada, gittando in quel tempo il pie destro di dietro al sinistro, at la spada resterà in coda lunga alta.” **p.26 recto**

Crescendo un poco del piede destro, in un’azione d’anticipo, si va a ribattere verso destra la lama dell’avversario con un mezzo rovescio in modo tale che l’avversario si trovi nelle condizioni di reagire più agevolmente con una spazzata di filo falso. Immediatamente dopo, approfittando così della distanza creatasi tra il bersaglio e la lama nemica, si compie un passo completo del piede sinistro spingendo una finta di punta rovescia al volto.

Quando l’avversario va a cercare di schifare di filo falso ridoppio si approfitta di quella azione per compiere il passo laterale verso destra con il piede destro, eludendo la parata e spingendo una seconda punta al petto. Subito si compie un passo arretrato del piede destro andando a ribattere verso destra la lama nemica con un riverso tramazzone, terminando l’azione in Guardia di Coda Lunga Alta.

Contrario alla V° Provocatione in Guardia di Porta di Ferro Stretta

“Ma se pure egli tirerà le due punte : nello spingere la prima l'urtarete co'l falso, ma nel passare, ch'egli farà del pie destro per darvi la seconda; voi con mezzo mandritto la pararete, ferendogli il petto d'una punta riversa, seguitata da un riverso squalimbro, co'l quale vi fermerete in coda lunga stretta.” **p.26 verso - p.27 recto**

A seguito della ribattuta di lama, quando l’avversario spinge una punta rovescia al volto (forse una finta) la si va a deviare con un ridoppio di filo falso. Si presume che allora l’altro effettui un passo laterale del piede destro verso destra tirando una seconda punta dal suo lato destro. Eseguendo un passo completo del piede destro dietro al sinistro, si risponde al colpo con un mezzo mandritto all’avambraccio o alla mano armata, spezzando l’azione offensiva in controtempo e terminando l’azione in Guardia di Coda Lunga Alta.



VI° Provocazione in Guardia di Porta di Ferro Stretta

“Voi potreste etiamdio andare del pie dritto innanzi, at nel medesimo tempo porre il fil dritto della vostra spada sopra quella del nimico, e spingerli la punta nel petto: et dopo questo ridurvi all'usata guardia.“ **p.26 recto**

Nota (1): la lettura del testo può essere intesa sia come tecnica a sé stante, e in effetti così verrà interpretata, sia come una variante delle precedenti Provocazioni che permettevano una battuta di reverso e una crescita del piede sinistro con punta riversa. Questa seconda interpretazione nasce dall'analisi del testo in cui si legge “potreste etiamdio andare del pie dritto innanzi”, che permette il fatto di avere il sinistro avanzato proprio come nel principio delle precedenti Provocazioni.

Crescendo del piede destro si va ad anticipare l'avversario andando a effettuare una presa di ferro del filo dritto sul falso della spada nemica, per poi far proseguire il movimento della mano in una punta stoccata al petto, mantenendo sicuro il lato inferiore destro da cui partirebbe una risposta da parte dell'avversario.

Nota (2): la corretta esecuzione della tecnica potrebbe essere posta in dubbio dal passeggio descritto dall'autore. E' chiaro che si tratta di due schermidori in stretta misura come si evince dalle guardie ma, o si accosto il piede sinistro al tallone destro prima dell'esecuzione della tecnica (soluzione più probabile), o si cresce del piede destro andando in presa di ferro e poi si compie un passo completo del piede sinistro per chiudere la misura e profilare il fianco sinistro mantenendo il controllo sull'arma nemica e nel contempo assumere una postura più difensiva. In quest'ultima ipotesi, infine, si arretra del piede sinistro tornando alla guardia iniziale.

Altra Versione: Crescendo un poco del piede destro, in un'azione d'anticipo, si va a ribattere verso destra la lama dell'avversario con un mezzo rovescio in modo tale che l'avversario si trovi nelle condizioni di reagire più agevolmente con una spazzata di filo falso. Immediatamente dopo, approfittando così della distanza creatasi tra il bersaglio e la lama nemica, si compie un passo completo del piede sinistro spingendo una finta di punta rovescia al volto.

Quando l'avversario va a cercare di schifare di filo falso ridoppio si approfitta di quella azione per compiere il passo laterale verso destra con il piede destro, spingendo una seconda punta riversa al petto,



andando quindi a trovare contatto tra il proprio filo dritto e il filo falso della spada nemica, ottenendone così il controllo e ritrovandosi nel contempo protetti. Si torna infine in Guardia di Porta di Ferro Stretta.

I° Contrario alla VI° Provocatione in Guardia di Porta di Ferro Stretta

“Ma s'egli ponesse il fil dritto della sua spada sopra la vostra per ferirvi nel petto: voi subito volgerete le parti manche di dietro alle dritte, tirando in quel tempo un reverso di sotto in sù per il braccio, et la spada salirà in guardia d'alicorno.” **p.27 recto**

Su presa di ferro da parte dell'avversario, si va a profilare il fianco destro mentre si esegue un rovescio ridoppio in filo dritto andando a ferire da sotto l'avambraccio dell'avversario. Il movimento della mano prosegue fino a terminare in Guardia d'Alicorno.

II° Contrario alla VI° Provocatione in Guardia di Porta di Ferro Stretta

“Potete ancora mentre ch'egli spingerà la detta punta, passare co'l pie destro per traverso, et nel medesimo tempo cavare la vostra spada per sotto la sua, at spingerli la punta per il petto. Et questi sono i contrarij che si possono fare, essendo nella sopradetta guardia di porta di ferro stretta.” **p.27 recto**

Su presa di ferro da parte dell'avversario, si esegue un rapido passo traversato del piede destro verso sinistra sottraendosi alla punta con una cavazione sotto la lama dell'avversario, spingendo subito dopo una stoccata al petto, con il filo dritto verso destra per poter andare a ripararsi in piovere da un colpo in risposta alzando semplicemente la mano.



APPENDICE TECNICA III**Considerazioni in merito alle Provocationi in Guardia di Porta di Ferro Stretta**

“Lep. Fra tutte queste provocationi, delle quali havete ragionato; a me pare che sia poca differenza dall'una all'altra. Gio. E vero, che vi è poca differenza, perche all'ultimo tutti i colpi si risolvono in un taglio solo, et una punta: et la ragion'è, che ferendo, ò co'l fil dritto della spada, ò co'l falso, ò dal destro, ò dal sinistro lato, ò da alto, ò da basso, sempre sarà un taglio. Medesimamente, se ferirerete d'imbroccata, ò di stoccata, ò di punta riversa, sempre sarà una punta: et pero tutto si risolve in taglio, e in punta.” **p.26 recto - p.26 verso**

Considerazioni in merito ai Contrarij in Guardia di Porta di Ferro Stretta

“Lep. Mi par che questi contrarij siano quasi tutti fondati nel ritornare un passo in dietro. Gio. Non vi è dubbio in questo: anzi voglio che sappiate, che ogni volta che'l nimico urtasse nella vostra spada, ò co'l fil dritto, ò co'l falso, per disconciarvi di guardia, acciò che egli piu sicuramente vi potesse offendere, il suo contrario è, che quando egli urterà la detta spada verso le vostre destre parti; voi subito volgerete un riverso tramazzone, ritornando in quel tempo del piede che sarà dinanzi indietro, ò per traverso. Ma quando egli la urtasse verso le vostre parti sinistre, et voi tosto volgerete un dritto tramazzone, pur trahendo il piede, che sarà dinanzi indietro un passo: perche ciò facendo verrete a interrompere il suo disegno. Lep. Hora conosco, che molti s'ingannano: iquali dicono che il trarre indietro il passo è di gran vergogna: anzi per quel ch'io odo è tutto il contrario, cioè, che questo altro non è, che una mutatione di guardia: laquale è schermo sicurissimo, et molto necessario. Gio. Anzi se ciò non fosse, quest'arte sarebbe imperfetta: perciò che vi sono assai colpi, che non si potrebbero parare, se non si potesse ritornare indietro un passo.” **p.27 recto - p.27 verso**



PROVOCATIONI & CONTRARIJ IN CODA LUNGA E STRETTA

“Gio. Il modo che dovete tenere sarà; che se per caso amendue vi trovaste fermi in coda lunga stretta, dalla quale pigliaremo il principio, at volendo noi essere il primo, come havete detto; voglio che provochiate il nimico nella maniera c'hor vi dirò, accioche piu sicuramente lo possiate offendere.” **p.23 verso**

I° Provocatione in Guardia di Coda Lunga Stretta

“Raccoglierete il pie sinistro appresso al destro, passando poi del destro innanzi, e in tal passaggio urtarete d'un falso dritto contra la sua spada, volgendo ben la persona dietro alle vostre parti dritte, at in tal tempo gli volgerete per testa un dritto tramazzone” **p.23 verso**

Si esegue il classico “piede scaccia piede” per crescere di mezzo passo in condizione di buon equilibrio, andando a eseguire un ridoppio mandritto di filo falso al debole della lama dell'altro, ributtandola verso sinistra e profilando nel contempo il fianco destro del busto. Subito si va a tirare un mandritto tramazzone al lato sinistro del volto nemico.

Contrario alla I° Provocatione in Guardia di Coda Lunga Stretta

“Gio. Se'l nimico urterà del falso per volgervi il tramazzone; voi subito anderete con la spada in guardia di faccia, spingendoli la punta nel volto: et questo è il primo contrario.” **p.24 verso**

Su botta di ferro da parte dell'avversario, si va a recuperare la spada andando in Guardia di Faccia e spingendo subito una punta al volto,

Nota: subita la botta di ferro, e il testo “Se'l nimico urterà del falso” indica che l'azione nemica viene eseguita, non bisogna andare a parare cercando la lama dell'altro ma alzando la spada in Guardia di Faccia.

II° Provocatione in Guardia di Coda Lunga Stretta



“ò vero come haverete urtato del falso nella spada del nimico; potete volgerli d’un riverso ridoppio per lo braccio destro, accompagnandolo con una imbroccata: at con esso vi ridurrete in porta di ferro.” **p.23 verso**

Si esegue un piede scaccia piede per crescere di mezzo passo in condizione di buon equilibrio, andando a eseguire un ridoppio mandritto di filo falso al debole della lama dell’altro, ributtandola verso sinistra e profilando nel contempo il fianco destro del busto. Subito si esegue un rapido rovescio ridoppio al braccio armato, tra il gomito e la spalla, a cui far seguire una imbroccata al petto o al volto. L’azione della mano prosegue scendendo con un mezzo mandritto in Porta di Ferro, presumibilmente Stretta data la ridotta misura rispetto all’avversario.

I° Contrario alla II° Provocatione in Guardia di Coda Lunga Stretta

“Secondo quando egli urterà pur del falso per darvi nel braccio del riverso ridoppio, at voi spingeteli la punta per il petto” **p.24 verso**

Su botta di ferro da parte dell’avversario, si compie un passo completo arretrando il piede destro dietro il sinistro tirando nel contempo una punta al petto.

Nota: subita la botta di ferro, e il testo “Se’l nimico urterà del falso” indica che l’azione nemica viene eseguita, non bisogna andare a parare cercando la lama dell’altro ma alzando la spada in Guardia di Faccia.

II° Contrario alla II° Provocatione in Guardia di Coda Lunga Stretta

“Secondo quando egli urterà pur del falso per darvi nel braccio del riverso ridoppio... ò vero tirerete il pie dritto indietro un passo insieme con un riverso squalibro, co’l qual’andarete in coda lunga alta.” **p.24 verso**

Su botta di ferro da parte dell’avversario, si compie un passo completo arretrando il piede destro dietro il sinistro tirando nel contempo un rovescio sgualebrato che oltre a fungere da colpo in uscita porta la mano della spada in Guardia di Coda Lunga e Alta.



Nota: subita la botta di ferro, e il testo “Se’l nimico urterà del falso” indica che l’azione nemica viene eseguita, non bisogna andare a parare cercando la lama dell’altro ma alzando la spada in Guardia di Faccia.

III° Provocatione in Guardia di Coda Lunga Stretta

“Potete ancora dare di mezzo mandritto nella spada nimica, passando tosto co’l destro piede innanzi, e spingerli per il petto una punta riversa, seguitata da un riverso tramazzone: il quale calerà in coda lunga stretta.” **p.23 verso**

Si esegue un piede scaccia piede per crescere di mezzo passo in condizione di buon equilibrio, andando a eseguire un mezzo mandritto al debole della lama dell’altro, spingendo subito una punta rovescia al petto approfittando della posizione favorevole della mano. Ritirando la mano si esegue un rovescio tramazzone, schermendosi da un eventuale colpo dell’avversario e tornando con la spada in Guardia di Coda Lunga Stretta.

Contrario alla III° Provocatione in Guardia di Coda Lunga Stretta

“Terzo come egli percoterà la vostra spada del mandritto; volgerete un dritto tramazzone, tirando in quel tempo il pie destro indietro, et la spada anderà in cinghiale porta di ferro.” **p.24 verso**

Si esegue un mandritto tramazzone alla lama dell’altro ribatterla al lato sinistro, o alla mano armata, mentre si porta indietro il piede destro di un passo completo. L’azione della mano termina prudentemente in Guardia di Cinghiale Porta di Ferro, di natura Larga se si è usciti sufficientemente di misura.

IV° Provocatione in Guardia di Coda Lunga Stretta

“Oltra di ciò potete passare co’l pie manco innanzi, ò vero co’l dritto verso le sue parti destre, et cacciarli per faccia una punta riversa: at come egli alzerà la spada per difendersi, voi subito crescerete



innanzi del piede, at nel medesimo tempo li volgerete per testa un mandritto tondo” **p.23 verso**

Si esegue un passo trasversale del piede sinistro verso sinistra e in avanti, tirando nel contempo una finta punta rovescia al viso, in modo che l'avversario alzi la mano per andar a difendersi al lato destro, forse spazzando con un ridoppio mandritto di filo falso. Nel momento in cui l'avversario principia la propria azione difensiva si compie un passo trasversale del piede destro verso destra eseguendo nel contempo un mandritto tondo alla testa.

I° Contrario alla IV° Provocatione in Guardia di Coda Lunga Stretta

“Quarto quando egli spingerà la punta riversa per ferirvi del mandritto, subito andarete in guardia d'entrare, accompagnando il vostro fil dritto con la sua spada, spingendogli la punta nel petto” **p.24 verso**

Si va a deviare la punta dell'avversario con un lieve movimento “di raccolta” andando con la spada in Guardia d'Entrare, mantenendo il contatto tra il proprio filo dritto e il filo falso dell'altra spada e proseguendo il movimento della mano spingendo una imbroccata al petto.

II° Contrario alla IV° Provocatione in Guardia di Coda Lunga Stretta

“... ò vero come egli spingerà la detta punta; l'urtarete con un riverso, ritornando nel medesimo tempo il pie dritto indietro un passo, accompagnato da un'altro riverso sgualembro: il quale calerà in coda lunga alta.” **p.24 verso**

In alternativa si può evitare l'azione in controtempo, ribattendo prudentemente verso destra la lama dell'altro con un rovescio sgualembro, eseguendo un passo completo del piede destro dietro il sinistro, passo accompagnato da un altro rovescio sgualembro finendo con la spada in Guardia di Coda Lunga e Alta, da cui far partire una eventuale Difesa&Offesa.

Nota: si tratta di un altro rarissimo caso in cui il Maestro sembra dedicarsi unicamente alle azioni difensive.

Alternativa alla V° Provocatione in Guardia di Coda Lunga Stretta



“Oltra di ciò potete passare co'l pie manco innanzi, ò vero co'l dritto verso le sue parti destre, et cacciarli per faccia una punta riversa... ò vero dopo c'haverete spinta la detta punta; volgerete il pugno all'ingiù, spingendoli un'imbroccata per fianco, at la spada si fermerà in porta di ferro.” **p.23 verso**

Nota (1): si guardino per raffronto le tecniche del Maestro Nicoletto Giganti nella sua opera Scuola di Spada, 1606.

Si esegue un passo trasversale del piede sinistro verso sinistra, tirando nel contempo una finta punta rovescia al viso, in modo che l'avversario alzi la mano per andar a difendersi al lato destro, forse spazzando con un ridoppio mandritto di filo falso. Subito si compie un passo traverso del piede destro verso sinistra, allontanando quindi la propria persona rispetto alla lama nemica e guadagnando gradi, spingendo una punta al fianco destro dell'altro, il movimento della mano prosegue poi riportando l'arma in Guardia di Porta di Ferro.

Nota (2): questa tecnica finalizza la frase, controversa, che dichiara: “potete passare co'l pie manco innanzi, ò vero co'l dritto verso le sue parti destre”.

Nota (3): questa tecnica, singolarmente, non presenta dei Contrari in quanto nessuno dei Contrari prevede di permettere un seguito alla prima punta del nemico.

V° Provocatione in Guardia di Coda Lunga Stretta

“Voi potete in oltre passare del pie destro innanzi, verso le parti sinistre del nimico, e in tal tempo tirarli per il volto una punta sottomano, facendo che'l **pie mâco** segua il dritto per di dietro, e la spada ritornerà in coda lunga fretta.” **p.23 verso**

Passo trasversale del piede destro in avanti e verso destra, tirando nel contempo una stoccata al volto. Il movimento della mano prosegue in un secco mezzo rovescio mentre si compire un seguito del piede sinistro, tornando in Guardia di Coda Lunga e Stretta

Contrario alla V° Provocatione in Guardia di Coda Lunga Stretta



“Quinto, come egli tirerà la punta per darvi nel petto; voi subito trarete il pie destro per traverso le parti sinistre del nimico, volgendogli tutto à un tempo un riverso tramazzone su’l braccio destro, co’l quale ritornerete in coda lunga stretta.” p.24 verso p.**25 recto**

Si esegue un passo identico a quello dell’avversario, riuscendo in questo modo a privarlo del vantaggio di aver portato un attacco laterale, alzando la mano per tirare nel contempo un rovescio tramazzone di taglio all’avambraccio dell’altro, tornando poi in Guardia di Coda Lunga e Stretta.



APPENDICE TECNICA IV

Considerazioni sui Contrarij

“Lep. Da questi contrarij mi nasce un dubbio: il qual’è, che havendomi voi detto la maniera, c’hò da tenere nel provocare il nimico, at poi i suoi contrarij; vorrei anco sapere, come si possono fare queste provocationi, che siano sicure? Gio. Vi dirò: ancor ch’io v’habbia detto i suoi contrarij, non resta per questo, che non si possano fare sicuramente: perche ogni volta, che voi haverete il giudicio, le farete sicure; at questo l’acquisterete essercitandovi assai, et con diversi; percioche da questa varietà verrete à farvi giudicioso, at accorto nel provocare il nimico.” **p.25 verso**

