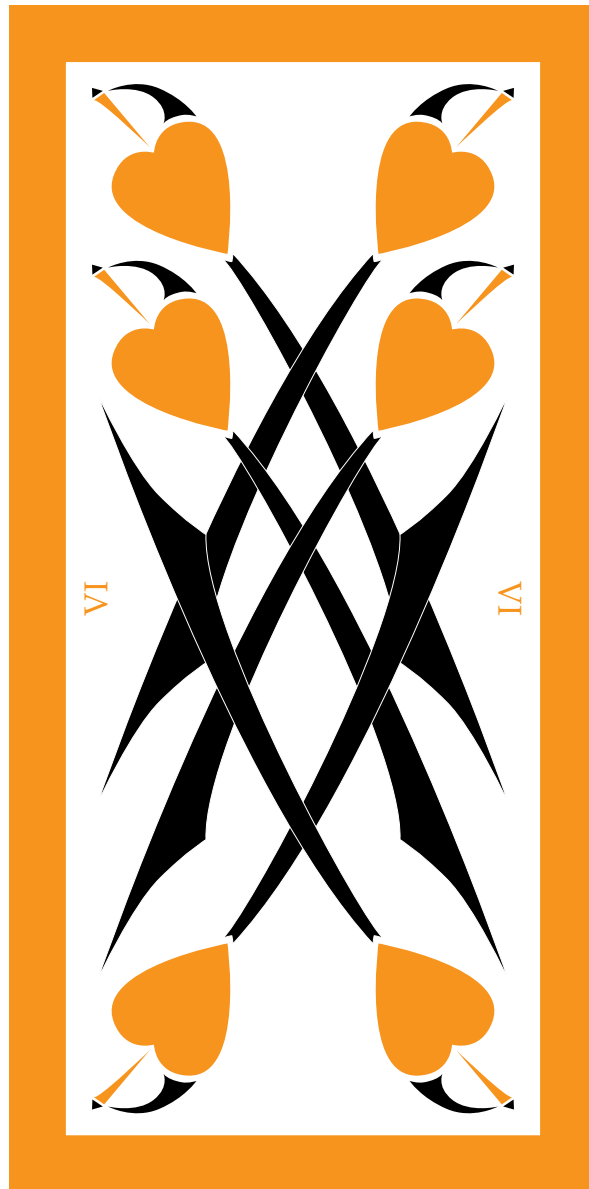


# *La Compagnia della Spada*

## *La Scienza del 6 di Spade*



**NON DIMENTICARE**

*La Scienza del 2 di Spade*  
*La Scienza del 3 di Spade*  
*La Scienza del 4 di Spade*  
*La Scienza del 5 di Spade*

**QCXXTERB**

**AZIONI COMPOSTE DI OFFESA:** quando l'azione si sviluppa con l'elusione di almeno una parata dell'avversario.

## AZIONI COMPOSTE DI OFFESA CHE ELUDONO LE PARATE SEMPLICI, DI CEDUTA E DI CONTROFILO

**Finta dritta** (due tempi schermistici): la simulazione della botta dritta seguita dall'elusione di una parata semplice, tramite una cavazione o una botta ad un diverso bersaglio.

**Finta di cavazione** (due tempi schermistici): la simulazione della botta di cavazione, seguita dall'elusione di una parata semplice, tramite una cavazione o una botta ad un diverso bersaglio.

**Finta del filo** (due tempi schermistici): la simulazione del filo seguita dall'elusione di una parata di ceduta o di controfilo, tramite una cavazione o una botta ad un diverso bersaglio. La finta del filo eseguita dal legamento imperfetto dell'avversario è detta **finta del filo sottomesso**.

**Battute o sforzi seguiti da finta dritta:** consistono nell'unione delle tecniche di traccheggio già descritte con la finta dritta.

**Doppia finta (dritta o di cavazione o del filo)** (tre tempi schermistici): la simulazione di due botte dritte, eludendo due parate semplici.

**Risposta di finta:** la risposta composta atta ad eludere la controparata.

## AZIONI COMPOSTE DI OFFESA CHE ELUDONO LE PARATE DI CONTRO E MEZZACONTRO (AZIONI DI OFFESA CIRCOLATE)

**Finta dritta circolata** (due tempi schermistici): la simulazione della botta dritta seguita dall'elusione di una parata di contro o di mezzacontro, tramite circolazione.

**Finta di cavazione circolata** (due tempi schermistici): la simulazione della botta di cavazione, seguita dall'elusione di una parata di contro o di mezzacontro, tramite circolazione. Secondo la terminologia contemporanea quest'azione è detta anche controcaavazione.

**Finta del filo circolato** (due tempi schermistici): la simulazione del filo seguita dall'elusione di una parata di contro o di mezzacontro, tramite circolazione.

**Finta (dritta o di cavazione o di filo) circolata e cavazione** (tre tempi schermistici): doppia finta che elude una parata di contro o di mezzacontro e una semplice.

**Doppia finta (dritta o di cavazione o di filo) circolata** (tre tempi schermistici): doppia finta che elude una parata semplice e una di contro o di mezzacontro.

**Finta (dritta o di cavazione o di filo) e doppia circolata** (tre tempi schermistici): doppia finta che elude due parate di contro o di mezzacontro.

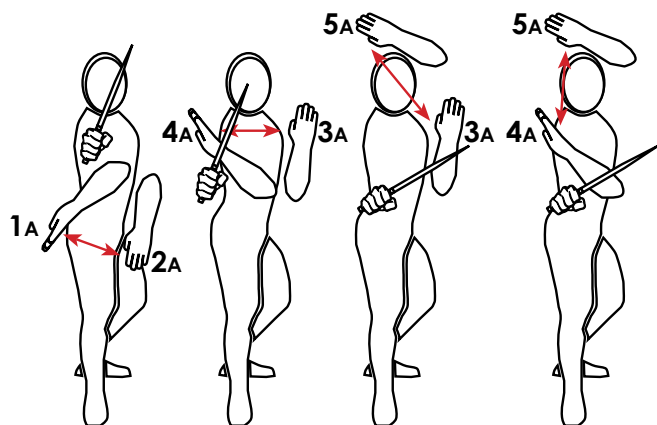
**Battute o sforzi seguiti da finta dritta circolata** (tre tempi schermistici): consistono nell'unione delle tecniche di traccheggio già descritte con la finta dritta circolata.

**Risposta circolata:** la risposta composta atta ad eludere la controparata di contro o di mezzacontro.

## TECNICHE D'ARMI CORTE

**Azioni di difesa ausiliaria:** qualsiasi movimento, eseguito coll'arma doppia o la mano non armata, atto a deviare l'arma avversaria nel momento in cui il colpo di quest'ultima stia per giungere al bersaglio.

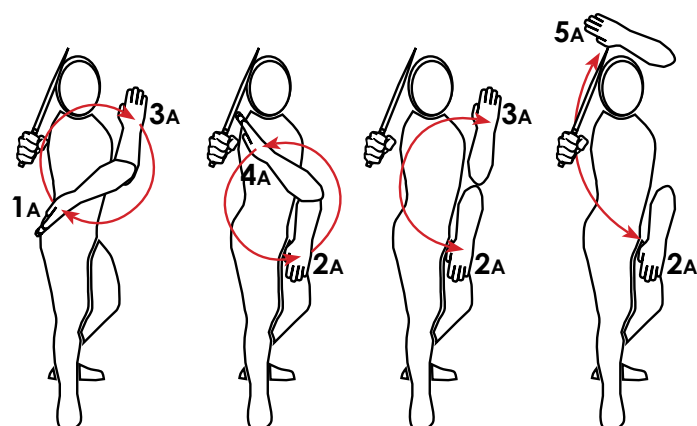
**Parate di mano o schiacciate:** la neutralizzazione di un colpo tramite la mano o l'avambraccio non armati. Le schiacciate possono essere **semplici, di contro, di mezza contro**. Tutte le schiacciate, possono essere eseguite **di tasto** quando il deviazione del braccio armato avversario viene ottenuto senza urti e per sola opposizione del proprio braccio o mano, o **di picco**, quando l'azione sul braccio avversario si concluderà con un vero e proprio urto, ovvero un colpo sul colpo. La parata del colpo di risposta è detta **controparata**.



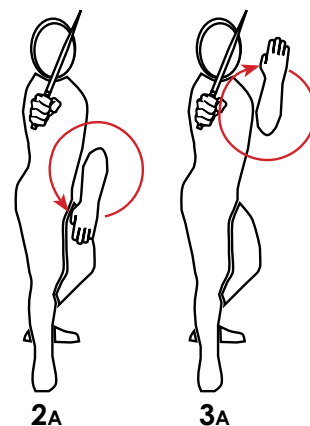
SCHIACCIATE SEMPLICI

**Schiacciate semplici:** da un invito o da una parata si difende il corrispondente bersaglio scoperto con una parata percorrente il tratto più breve, seguendo un percorso rettilineo. La 4a si può eseguire **sopra le armi**, quando l'avambraccio sarà posto sopra il braccio armato e **sotto le armi** quando sarà posto sotto.

**Schiacciate di contro:** da un invito o da una parata si fa perno al gomito e, descrivendo un cerchio, si para ritornando allo stesso punto di partenza; le schiacciate di contro normalmente eseguibili sono quelle **di 2a** e **di 3a**.



SCHIACCIATE DI MEZZA CONTRO



SCHIACCIATE DI CONTRO

**Schiacciate di mezza contro:** da un invito, o da una parata si compie solo una parte del giro occorrente per l'espletamento della contro o comunque un movimento curvilineo a raccogliere.

**Opposizione:** lo spostamento della mano del braccio non armato in senso verticale e/o orizzontale, a scopo difensivo (verso la lama avversa). **L'opposizione è una tecnica difensiva incorporabile nelle azioni di offesa e controffesa.**

**Parate di pedata:** la neutralizzazione di un colpo tramite un calcio, che può essere **montante, circolare in dentro** o **circolare in fuori**.