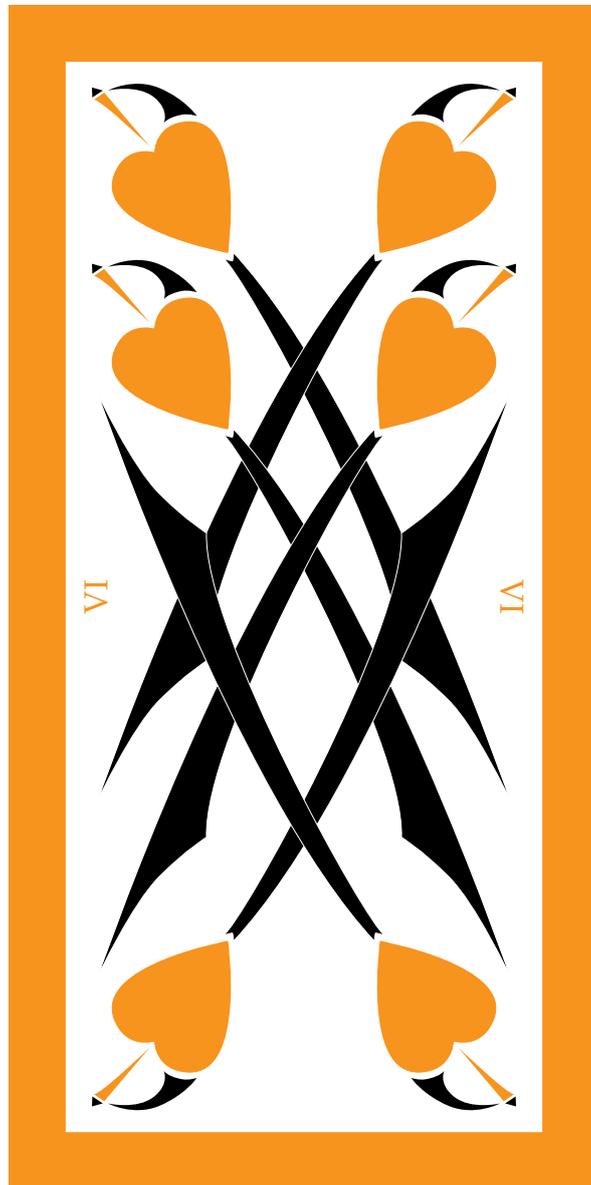


La Compagnia della Spada

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.

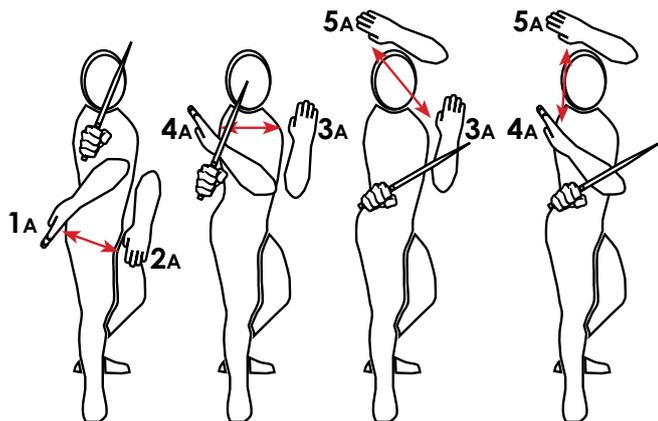
Battute o sforzi seguiti da finta dritta circolata (tre tempi schermistici): consistono nell'unione delle tecniche di traccheggio già descritte con la finta dritta circolata.

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.

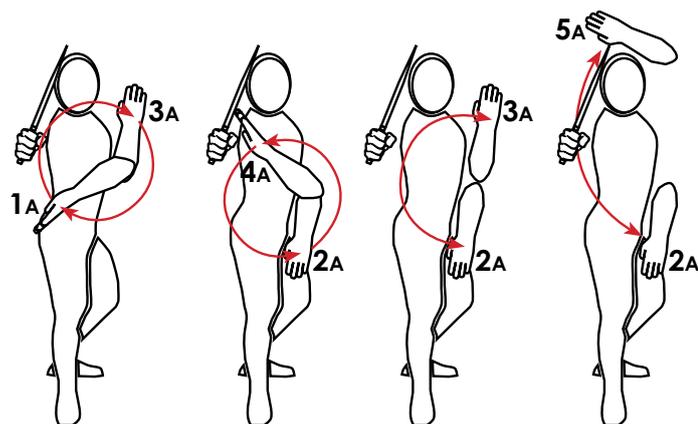
Parate di mano o schiacciate: la neutralizzazione di un colpo tramite la mano o l'avambraccio non armati. Le schiacciate possono essere **semplici, di contro, di mezza contro**. Tutte le schiacciate, possono essere eseguite **di tasto** quando il deviazione del braccio armato avversario viene ottenuto 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**.



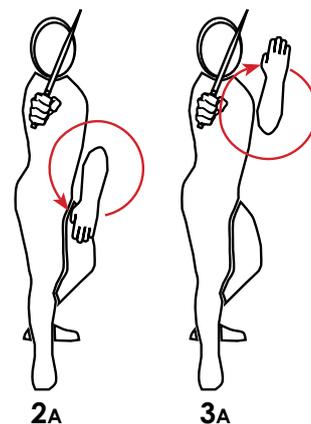
SCHIACCIAE SEMPLICI

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**.



SCHIACCIAE DI MEZZA CONTRO



SCHIACCIAE 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**.