

Battuta e colpo

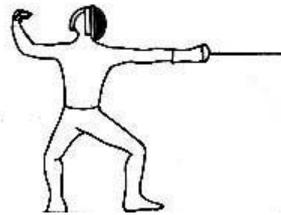
La lama dell'attaccante diventa protagonista attiva e dinamica della meccanica del colpo: essa va a percuotere la corrispondente lama dell'avversario al fine di deviarla dalla linea d'offesa ed ottenere quindi un'opportunità di passaggio geometrico nella difesa antagonista.

In effetti lo scopo dell'urto è quello di scoprire uno specifico bersaglio nemico sul quale poter indirizzare velocemente il colpo, anticipando la reazione di ritorno del ferro.

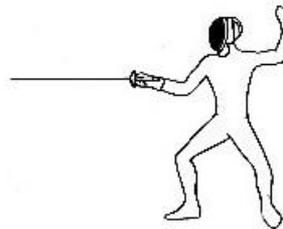
Specifichiamo il verso delle percussioni.

In caso di schermitori con la stessa mano: sulla linea orizzontale (terza - quarta) risulta raggiungibile il bersaglio corrispondente (battuta all'interno = bersaglio antagonista interno e battuta all'esterno = bersaglio antagonista esterno) - sulla linea trasversale (prima - seconda) il bersaglio opposto (battuta in su = bersaglio antagonista sotto e battuta in giù = bersaglio antagonista sopra).

Invece in caso di schermitori di diversa mano: sulla linea orizzontale risulta raggiungibile il bersaglio opposto (battuta all'interno = bersaglio antagonista esterno e battuta all'esterno = bersaglio antagonista interno) - sulla linea trasversale il bersaglio opposto (battuta in su = bersaglio antagonista sotto e battuta in giù = bersaglio antagonista sopra).

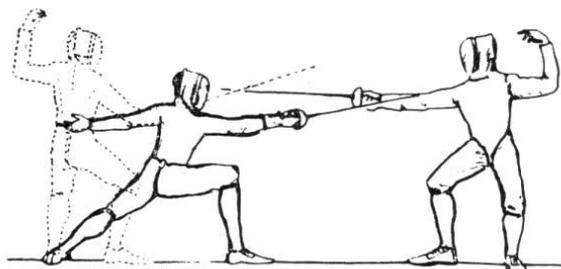


arma in linea



arma in linea di guardia

presupposti:



battuta di quarta e colpo indentro

Due ordini di fattori interessano direttamente l'ottica della nostra indagine: il luogo sul quale generare l'urto e la quantità di energia da applicare.

Per quel che riguarda il primo punto, è subito da scartare l'ipotesi di avvalersi degli stessi principi applicabili al legamento: in effetti il rapporto tra i ferri non è tendenzialmente stabile, ma al contrario si risolve per definizione in un rapidissimo contatto.

Quell'ottimale contatto tra il forte della propria lama e il debole di quella dell'avversario diventa nel caso della battuta tra parte terminale del proprio forte e parte terminale del medio dell'antagonista.

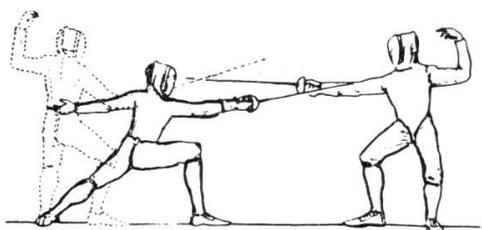
In effetti l'applicazione della forza prodotta dalla percussione per produrre il migliore effetto di trasmissione di energia nella stessa direzione deve incontrare un certo tipo di resistenza da parte del corpo che subisce la spinta.

Passando ad esaminare la quantità di energia da applicare, è subito necessario osservare che l'urto deve essere di misurata violenza: in effetti maggiore è la forza applicata più dirompente può risultare l'impatto, ma a prezzo anche di perdere maggiormente il controllo della propria arma e conseguentemente di poterla riallineare in tempi più lunghi, ritardando quindi l'inizio dell'allungo e quindi del colpo finale.

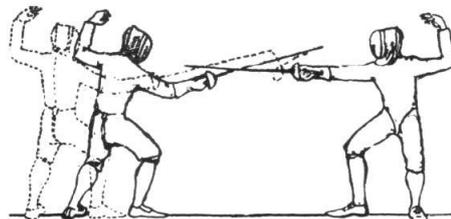
Quindi per produrre il migliore effetto la battuta deve essere secca e rapida.

In relazione alla postura d'origine del ferro che produce la battuta, ribadiamo che essa può essere effettuata sia dal proprio ferro in linea di guardia, sia da un proprio legamento, andando in quest'ultimo caso a produrre ovviamente un allontanamento maggiore.

A proposito della direzione spaziale dell'urto è necessario fare una distinzione tra le battute semplici che vanno ad impattare il ferro avversario percorrendo il tragitto lineare più breve che le separa e le battute di contro che prima di produrre l'urto trasferiscono la lama dalla parte opposta a quella in cui si trovano in origine.



battuta semplice



battuta di contro

Per quanto riguarda la modalità di contatto tra le lame, oltre quello di brevissima durata (in pratica un urto) già citato, esiste anche quello consistente nell'esercitare progressivamente una viva pressione (battuta di potenza o sforzo), ma di questo tratteremo a proposito delle azioni ausiliarie.

Da non sottovalutare infine anche una considerazione relativa alla Convenzione schermistica: nel fioretto e nella sciabola l'effettuazione di una battuta prima dell'attacco conferisce all'esecutore la priorità nella ricostruzione per l'attribuzione del colpo.

In queste specialità la battuta quindi affianca al suo effetto di ordine fisico quello di valenza convenzionale; differentemente nella spada, dove la battuta serve solo e soltanto a procurarsi un varco geometrico nella difesa dell'avversario.