

ALESSANDRO TOSONI, maestro di Scherma Storica e Artistica (Tecnico III Livello SIQMA) ed Istruttore Nazionale di Scherma Olimpica (Tecnico II Livello SNaQ) diplomato presso l'Accademia Nazionale di Scherma di Napoli e la Federazione Italiana Scherma. È membro fondatore e Maestro dell'ASD Le Spire del Lupo (scherma storica) ed Istruttore, tra i responsabili di sezione, del Club Scherma Associati (scherma olimpica), entrambe di Alba (CN). È, inoltre, docente per i corsi di formazione degli aspiranti istruttori di scherma ed iscritto all'elenco nazionale dei *tutor* della Federazione Italiana Scherma.

Vi presento una breve e schematica anteprima della struttura del mio libro: SPADA SON CONTRA OGNI ARMA MORTALE – La Spada a Due Mani di Fiore dei Liberi

M° Alessandro Tosoni

€ 32,00

ALESSANDRO TOSONI
SPADA SON CONTRA OGNI ARMA MORTALE
il Cerchio iniziative editoriali



ALESSANDRO TOSONI

SPADA SON CONTRA OGNI ARMA MORTALE

LA SPADA A DUE MANI DI FIORE DEI LIBERI

PREFAZIONE A CURA DEL M° DAVIDE LAZZARONI

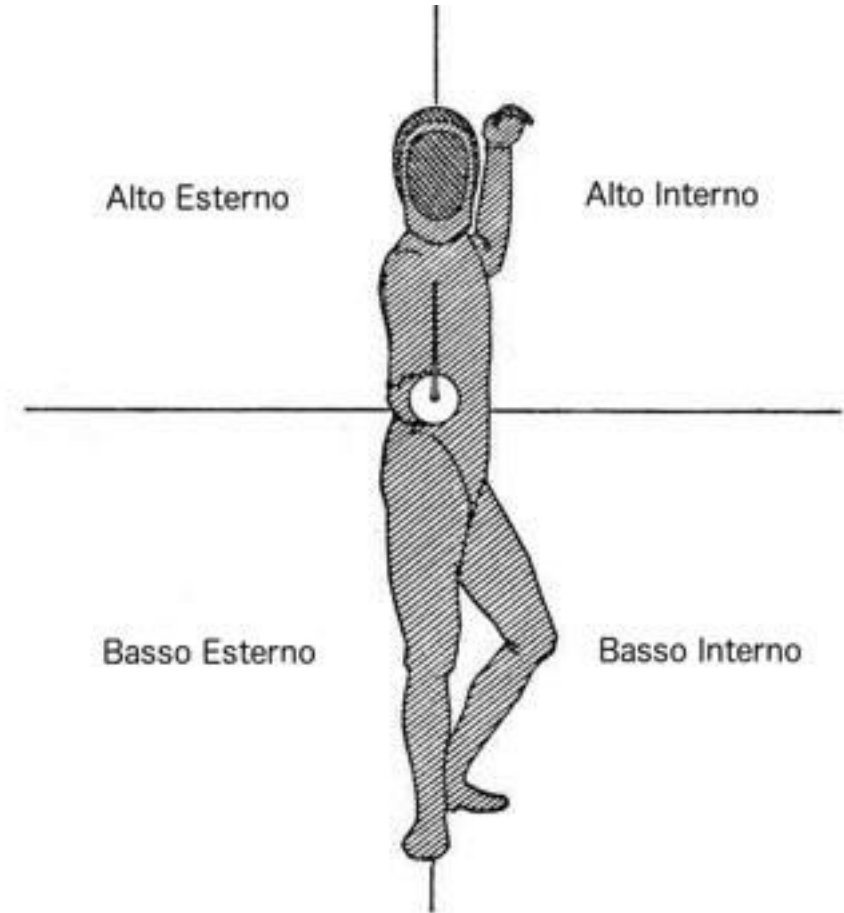


Il Flos Duellatorum (o Fior di Battaglia) di Fiore dei Liberi è senza dubbio una pietra miliare della tradizione schermistica italiana e mondiale. Si tratta, infatti, del primo trattato italiano vero e proprio ad essere giunto fino a noi ed è, sicuramente, tra i più studiati da tutti gli appassionati di scherma storica. Con questo studio l'Autore ha cercato di dare **una lettura personale e innovativa al lavoro del maestro friulano**, comparando per la prima volta tutti e quattro i codici in nostro possesso (Getty, Morgan, Pisani Dossi e BNF) ed integrando il tutto con foto in versione moderna dei giochi descritti da Fiore e da un commento tecnico. Sono state usate basi e terminologie schermistiche odierne e universali così da poterne dare **una chiave di lettura accessibile a tutti**.

Il libro si apre con un'introduzione a cura del M° Davide Lazzaroni, per poi proseguire con una analisi sulla figura del maestro friulano e delle versioni dei codici giunti fino a noi.



Segue, quindi, una breve guida introduttiva alla scherma, dai suoi principi più basilari, alle varie tipologie di azioni di cui si compone.



Il lavoro prosegue poi con il confronto e l'interpretazione tecnica dei 4 codici del Flos Duellatorum, prendendo in considerazione l'introduzione alla spada a due mani, le guardie, il gioco largo e il gioco stretto.



Il tutto accompagnato da un'interpretazione in chiave moderna e un paragone fotografico che analizza le varie posizioni, in momenti ed angolazioni differenti.



Eccone un esempio:

VII Gioco Getty (26r-3)

Quando uno te trà per la gamba, discesse lo pè che denanzi, o tu lo torna in dredo, e trà del fendente per la sua testa come qui depento. Ben che cum spada d' doy man non si de trare del zinochio in zù, però che troppo grand pericolo a choluy che trà, chello rimane tutto scoperto quello che tra' per gamba. Salvo che se uno fosse cazuto in terra poria si ben trar per gamba, ma altramente no, siando spada contra spada.

VII Gioco Morgan (14v-1)

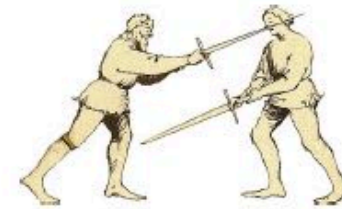
Quando uno te trà per la gamba, discesse lo pè che denanci. O tu torna indredo e trà dello fendente per la testa. Come aqui dipento. ben che cum spada a doe mane non se de trare dello ginocchio in zu. Per che e tropo grande pericolo a quello che trà. Che lo romane tutto scoperto quello che trà per la gamba. Salvo che se uno fosse cazuto in terra, ben se poria trar per gamba. Ma altramente non siando spada contra spada.

VII Gioco PD (20B-1)

*Quando la spada per la gamba si volla
O fendent fay per testa o tondo per la golla
Piu tosto se guastaria li braçi che la testa
Per piu curto tempo la misura è manifesta*

Qualora un avversario tirasse un colpo alla gamba avanzata, bisogna effettuare una *riunita*¹¹, sottraendo il bersaglio, per colpire allo stesso tempo l'avversario con un colpo alla testa. I testi del Getty e del Morgan aggiungono, inoltre, che non bisognerebbe mai tirare dal ginocchio in giù, in quanto ci si scoprirebbe troppo.

¹¹ La Riunita o Rassemblé è lo spostamento indietro del piede avanzato sottraendo così il bersaglio dall'attacco avversario. L'arresto in riunita fa parte delle uscite in tempo della spada.



**Grazie e
buona lettura a tutti!**