

# Livre Cinq

Il advient souvent dans les repas copieux mais peu organisés que tous les convives se déclarent comblés sans avoir goûté à cause de l'abondance de la nourriture qui est apportée en une seule fois. Et cela en se plaignant clairement des serveurs, lesquels qui, soit pour fuir la fatigue de transporter les plats lourds, soit pour vouloir manger en même temps que les invités de l'honorable repas, ont fait injure à ceux-ci assis autour de la table.

N'ayant pas voulu m'engager dans ce genre d'erreur stupide, je n'ai pas désiré, cher lecteur, placer au début de cette œuvre toutes les choses, mais les apporter dans chacun des livres (à la façon des plats), et vous faire goûter ainsi à la saveur du contenu du livre et chacun avec leur cher prologue comme je vais le faire à présent pour me défendre ainsi des nombreuses affres de la jalousie.

Parce que beaucoup d'ignorants disent que mon œuvre est incomplète car elle ne contient pas les façons d'inviter un ennemi à combattre dans les justes duels qui peuvent conduire des guerriers aux coups mortels. Façons dans lesquelles se trouvent l'élection du champ, des armes et de similaires fables. Fables je les nomme parce que seulement les fous trouvent juste que cela doive appartenir à l'escrime alors que cela est étranger à son art autant que le sont l'orbite du soleil et de la lune.

Néanmoins, je leur réponds que comme chacun des cinq sens a un seul objet, ainsi chacun des arts ne peut concerner qu'un seul sujet. La possibilité de voir ne pourra jamais avoir d'autre objet que la couleur ; l'audition, le son ; le goût, la saveur et ainsi de suite. Il serait fou de dire que la vertu des oreilles est non seulement de pouvoir entendre mais aussi de voir ou de goûter les saveurs. De même, il ne serait pas intelligent de dire que l'art de l'escrime n'est pas seulement de discerner la vertu des coups mais également les raisons qui nous poussent à combattre ainsi que les autres choses précédemment dites.

Et qui est si aveugle qu'il ne voit dans le nom de l'art, l'escrime, que celui-ci vient de garder c'est-à-dire défendre, et cela amène à la connaissance de son sujet, c'est-à-dire savoir donner les coups et savoir se défendre de ceux-ci. S'il devait également traiter des raisons du combat et de l'élection des armes, il serait nécessaire que celui-ci ait un autre nom que l'escrime ou la défense. On pourrait également le nommer justice, ou loi impériale.

Vous, les ignorants, vous, les chefs d'enseignement émoussé, ne voyez-vous pas encore dans quelle erreur vous êtes ? Laissez dans votre malheur la loi aux juristes. Et si vous connaissez l'art de l'escrime, parlez seulement de ce qui concerne la défense, c'est-à-dire la grande justesse qu'il convient d'avoir pour se sauvegarder d'une offense, ainsi que de comment offenser l'ennemi. Et quand vous connaissez la science de la loi, vous pouvez parler de celle-ci en tant que législateur mais non en tant qu'escrimeur.

Une même chose peut être considérée de plusieurs façons, comme la nature du corps humain peut être considérée par un philosophe ou un médecin ou un astrologue. Le philosophe voit cela comme une jonction du corps et de l'esprit, ou de matière et de forme. Pour le médecin, il est composé de quatre éléments avec un qui domine quand celui-ci est soumis à une maladie. Il le considère aussi comme un schéma individuel alors que le philosophe comme une pensée universelle. L'astrologue considérera ce même corps comme un individu avec les influences célestes sous lesquelles il est né. Il ne serait pas légal (par exemple) que le médecin voulant parler du corps humain parle également des influx célestes réglant celui-ci en plus de ses compositions. Car s'il parle de ces influx, on ne l'appellerait plus médecin, mais astrologue.

Ainsi deux personnes devant combattre peuvent être considérées diversement par le juriste et l'escrimeur. Le juriste considérera si la raison du combat ainsi que l'élection est juste ou non. Mais l'escrimeur considérera si rester dans telle garde est sûr et avec quel coup il pourra offenser.

Il est néanmoins plus convenable pour un médecin de parler d'astrologie de par la proximité de ces deux sciences, que pour un escrimeur de parler des raisons civiles ou impériales.

Malgré cela, l'escrime et la médecine sont similaires. Ainsi, là où la médecine commence est là où la philosophie prend fin. Ainsi l'escrime commence sa vertu là où la justice prend fin. De sorte que le juriste finit quand il a assigné les raisons ayant conduit au combat afin que celui-ci soit licite, et que l'escrimeur commence quand les armes sont données.

Tout comme les écrivains qui commencent à œuvrer sur le papier que le fabricant leur a fourni. Quand ils ont le crayon en main, ils ne sont pas concernés de quelle matière il est composé, ce qui est du domaine des fabricants. Et comme il advient que l'écrivain utilise souvent du papier qui n'est pas bon par manque d'autres matériaux, ainsi l'escrimeur peut œuvrer avec les armes sans beaucoup de raison. Ce n'est pas la raison civile qui fait cet art bon, mais seulement la connaissance des offenses et des défenses.

Ainsi, il est manifeste que le sujet de celui-ci est la connaissance des coups et de rien d'autre. Et si je vous enseigne suffisamment de ceux-ci dans cette œuvre, qu'aurai-je manqué ? Où me serai-je trompé ? Qu'est-ce qui dans mon art ne satisfait pas tout cela ? Ils seront bien mauvais (et aussi présomptueux) ceux qui proposent de parler de l'art de l'escrime et traitent de ces radotages. Et je ne nommerai pas cela autrement, car ils sont ignorants des principes d'Aristote dans Premier Analytique qui dit qu'il n'est pas licite d'aller de genre en genre et ainsi de sujet en sujet.

Pour retourner à notre propos, j'ai divisé ce cinquième livre en quatre jeux. Le deux premiers sur l'épée affûtée avec la cape, le premier sur le combat en un contre un et le second sur le combat à deux contre deux. Le jeu suivant est sur l'épée affûtée dans la main droite et le poignard dans la gauche. La quatrième sur l'épée et la rondache. Commençons donc ici le premier jeu.

## Chapitre premier du jeu à l'épée cape

Si par aventure tu as la cape sur le dos, tu la laisseras tomber de ton bras<sup>38</sup> droit pour qu'elle finisse au milieu du bras gauche. Cela fait, tu tourneras rapidement la main

gauche par l'extérieur pour ramener la chute de la cape par-dessus le bras. A présent, en prenant l'épée avec l'autre main, tu t'arrangeras élégamment avec le pied gauche devant en coda longa e alta.

Si tu vois ton ennemi s'arranger dans cette même garde, alors tu serreras vers lui sans faire de coup. Il sera ainsi forcé soit de tirer soit de fuir. S'il tire une stoccata avec le pied gauche devant, tu marcheras avec le pied droit vers son côté gauche en lui répondant d'un roverso à la façon d'un fendente à travers son bras d'épée, et le pied gauche suivra le droit. En tirant ensuite ton pied droit en arrière, tu t'arrangeras en coda longa e alta comme il a été dit ci-dessus.

Te retrouvant arrangé dans cette garde, tu marcheras avec le pied droit devant en lui poussant un mezza punta<sup>39</sup>. Là, tu lui tireras aussitôt un mezzo roverso dans sa main de cape sans bouger l'épée de place de telle sorte que par ce coup de taille dans son poing, il te réponde comme il se doit d'une punta ou d'un mandritto ou d'un fendente. Quand il poussera la punta, tu pousseras celle-ci avec le droit fil de ton épée vers le sol en lui offensant la poitrine d'une punta roversa. Ou bien, tu lui tireras un roverso dans le visage. S'il fait le mandritto ou le fendente, à chacun d'eux tu marcheras devant avec le pied gauche en te défendant avec la cape et en lui poussant un stoccata au flanc. Cela fait, tu partiras d'un saut en arrière dans la garde enseignée ci-dessus.

Si l'ennemi est également dans cette garde et qu'il te pousse une stoccata avec le pied gauche devant pour le ramener auprès du droit et ensuite marcher avec le droit devant en te frappant en même temps la tête d'un mandritto. Tu ne bougeras pas à cette première stoccata. Quand il tirera le mandritto à la tête, tu fuiras avec le pied gauche en arrière en lui tirant un mandritto à la main d'épée. Tu fuiras ensuite avec le pied droit en arrière en faisant une demi-volte du poing et en t'arrangeant dans cette même garde.

Si l'ennemi est dans cette garde et qu'il veut te pousser une punta ou un mandritto ou un fendente, pour chacune de ces bottes tu marcheras devant avec le pied gauche vers son côté gauche en lui chassant l'épée avec la pointe vers le sol. Ensuite, à la façon d'une rotation, tu la ramèneras en la faisant tourner vers le haut dans chacun de ses coups offensifs. Là, en marchant avec le pied droit vers son côté gauche, tu lui frapperas la tête ou la jambe d'un mandritto de telle sorte que le pied gauche suive le droit. Cela fait, tu retireras en arrière le pied droit en faisant cette volte du poing pour t'arranger dans cette garde.

Tu pourras également à l'occasion provoquer l'ennemi s'il ne veut pas sortir de la garde. Tu lui pousseras donc une mezza punta avec le pied droit devant et tu tireras un mezzo roverso à la cuisse pour attendre sa riposte. Si celle-ci est une punta, tu la frapperas avec le droit fil en la faisant plonger vers le sol et tu lui donneras aussitôt une autre punta roversa dans la poitrine ou un roverso dans la face. S'il tire de mandritto ou de fendente à la tête, tu iras avec l'épée en guardia di testa pour te défendre de cela et tu lui donneras en riposte un mandritto à la tête ou à la jambe comme tu veux.

S'il veut tirer ces coups à la jambe, en passant avec le pied gauche devant tu chasseras le falso sous l'épée adverse et tu lui donneras un roverso à la jambe de telle sorte que ton pied droit suive le gauche par-dérrière. Tu lui pousseras ensuite une stoccata à la face en partant aussitôt avec un saut en arrière. Enfin, tu reviendras dans cette même garde.

Si l'ennemi essaye de te faire bouger de la garde avec cette punta avec le pied droit devant afin de te frapper la tête ou la jambe avant d'un roverso. Au cas où tu le vois arriver à la tête, en premier tu te défendras de la punta en lui frappant la main d'épée d'un mezzo mandritto tombant en cinghiara porta di ferro. Et quand il tirera le roverso, en marchant avec le pied droit devant, tu iras avec l'épée en guardia di testa te protéger de son coup. Et en faisant que la cape garde bien la tête, tu lui donneras un mandritto à la tête ou à la jambe comme tu veux. S'il tire un roverso à la jambe, tu marcheras avec le pied droit devant en faisant dans ce temps une demi-volte du poing pour que la pointe de l'épée regarde vers le sol, et là tu frapperas ce roverso. Tu lui donneras ensuite aussitôt un mandritto à la tête. Pour te couvrir, tu fuiras en arrière avec le pied droit en revenant dans cette garde.

L'ennemi voulant également te faire bouger de la garde avec un mandritto ou un fendente à la tête afin de te frapper d'un quelconque coup. Tu retireras le pied gauche en arrière en lui donnant un mezzo mandritto dans le bras d'épée. En fuyant de même avec le droit, tu t'arrangeras en garde comme d'habitude. S'il tire de mandritto à la jambe, tu amèneras le pied gauche bien en arrière en lui tirant un mandritto à la main d'épée. En ramenant ensuite de même le droit, tu t'arrangeras dans la garde. Au cas où l'ennemi te tire un mandritto à la tête, en marchant avec le droit devant vers son côté droit, tu lui pousseras une punta dans la face et dans le bras d'épée en te faisant petit sous celle-ci. Tu te seras ainsi défendu de son coup.

Tu mèneras ensuite le pied gauche vers son côté droit en le frappant d'un roverso transversal à la jambe droite, avec le pied droit allant derrière le gauche. Pour te couvrir, tu pousseras une stoccata au flanc en partant en arrière avec un saut et en revenant dans la garde habituelle.

Si également l'ennemi veut bien t'offenser la tête d'un mandritto ou d'un roverso en réponse à n'importe quel coup. Tu passeras avec le pied droit devant te défendant en le frappant de la cape, et dans le même temps tu chasseras une stoccata dans la poitrine. Puis en retirant le pied droit derrière, tu iras avec l'épée en guardia di faccia pour te couvrir. En retirant de même le pied gauche, tu t'arrangeras en coda longa e stretta avec le pied droit devant.

Ayant parlé de ces coups qui peuvent se faire à l'épée affûtée avec la cape en étant avec le pied gauche devant en coda longa e alta, maintenant nous ajouterons ces autres non moins profitables coups qui peuvent se faire à l'épée avec la cape en coda longa e stretta avec le pied droit devant.

Étant arrangé dans cette garde, pendant que l'ennemi t'attaque d'un mandritto ou d'un fendente, tu pourras te couvrir en allant en guardia di testa pour te protéger de cette frappe et tu riposteras aussitôt d'un mandritto à la jambe. Puis pour te couvrir tu retireras le pied droit en arrière en poussant ensemble une punta qui va en guardia di faccia en compagnie de la cape. Là, tu ramèneras le pied gauche en arrière en tournant la main d'épée afin de t'arranger dans cette garde de coda longa e stretta avec le pied droit devant.

Pour contrer le mandritto, tu pourras également pousser une punta à la face en te faisant petit sous ton épée et ainsi tu te seras défendu de cela. Cela fait, tu marcheras aussitôt avec le pied gauche vers son côté droit en lui donnant un roverso à la jambe de sorte que le pied droit suive le gauche. Là, pour te couvrir tu lui pousseras une stoccata

à la face en partant avec un saut en arrière. Tu te remettras ensuite dans cette même garde. Ou bien, tu pourras marcher avec le pied gauche devant en te défendant avec la cape de ce mandritto à la tête. Cela fait, tu pousseras une stoccata au flanc et tu partiras avec un saut en arrière retournant t'arranger dans la garde dont nous parlons ici. Ou bien, tu lèveras la cape en guardia di testa en lui donnant dans ce temps un mezzo mandritto dans son bras offensant de sorte que l'épée aille en porta di ferro stretta. Pour te couvrir, tu retireras le pied droit en arrière en allant avec l'épée accompagnée de la cape en guardia di faccia. Là, tu fuiras avec le pied gauche en arrière en t'arrangeant dans cette dite garde.

Dans le cas où il tire un mandritto à la jambe, tu marcheras avec le pied gauche vers son côté droit en chassant le falso de l'épée sous son coup et tu lui donneras aussitôt un roverso à la jambe de sorte que le pied droit suive le gauche par-derrière. Pour te couvrir, tu tireras une stoccata à la face en partant avec un saut élégant en arrière et en te retrouvant au final dans cette garde. Ou bien, tu fuiras avec le pied droit derrière en le frappant d'un mezzo mandritto dans le bras d'épée. Tu tireras ensuite le pied gauche en arrière pour t'arranger dans cette garde.

Vous trouvant encore tous les deux dans cette garde de coda longa e stretta avec le pied droit devant et toi voulant l'offenser, tu marcheras avec le pied gauche devant vers son côté droit lui poussant une punta dans la face. Quand il voudra se défendre de celle-ci, tu marcheras avec le pied droit devant en lui chassant ta cape sous son épée. Et dans ce temps, tu tireras le poing d'épée en arrière et tu lui donneras une autre punta au flanc. Là, tu te couvriras en fuyant avec le pied droit en arrière en lui frappant le bras d'épée d'un mezzo mandritto de sorte que ton épée tombe ensuite en cinghiara porta di ferro. Tu partiras ensuite avec trois ou quatre pas en arrière pour t'arranger dans cette précédente garde.

## Jeu à deux contre deux avec les épées affûtées et la cape en main

Dans ce jeu ou combat mortel, tu iras avec ton compagnon à l'encontre des deux autres ennemis de sorte que chacun en ait un en opposition afin de former un carré. Cela fait, tu conviendras tacitement avec ton partenaire de changer d'ennemi en croisant de la manière suivante. Ayant ton compagnon à ta gauche ou à ta droite, comme tu veux, celui de vous qui se trouve à la gauche (suivant la règle échangée entre vous) fera semblant de pousser une stoccata à son ennemi qui sera en face de lui. Néanmoins, en abandonnant cette feinte il devra marcher fortement avec le pied droit vers l'ennemi de son compagnon en se défendant avec la cape de celui qu'il a abandonné. Et en faisant cela, il l'assailira au flanc d'une stoccata faisant suite à la feinte. Son compagnon doit également faire cela non contre son ennemi, mais à celui de son soutien en allant similairement en croisant et en poussant une punta au flanc. Chacun de vous trouvant le compagnon de son ennemi par surprise, vous aurez à cœur de repartir élégamment du combat avec la victoire désirée.

## Jeu de l'épée affûtée dans la main droite avec le poignard dans la gauche

En premier, tu t'arrangeras avec le pied gauche devant, l'épée en coda longa e alta et le poignard en porta di ferro stretta. Puis tu amèneras le pied droit près du gauche pour marcher ensuite du pied gauche en avant de sorte que ton ennemi soit obligé soit d'attaquer soit de reculer.

S'il t'attaque d'un mandritto à la tête, tu iras avec le poignard en guardia di testa pour te garder de celui-ci tout en passant rapidement avec le pied droit vers son côté gauche. Et dans ce pas tu lui donneras un mandritto à la jambe ou une punta au flanc, et ta jambe gauche suivra la droite par-derrrière. Pour te couvrir, tu te retireras de trois ou quatre pas en arrière en t'arrangeant dans la garde précédente.

S'il te tire une stoccata, tu la frapperas du falso de ton poignard en lui poussant une stoccata d'une façon similaire au flanc, en avançant un peu du pied gauche devant. Pour te couvrir, tu feras un saut en arrière pour t'arranger dans la garde enseignée ci-dessus.

Si vous voyez venir la pointe de l'ennemi au visage afin qu'il puisse vous offenser la jambe avant d'un mandritto, tu te garderas de la pointe avec le poignard. Quand il voudra te donner son mandritto, tu chasseras le falso de ton épée en dessous. De là, tu passeras aussitôt avec le pied droit vers son côté gauche en lui donnant un mandritto à la tête ou à la jambe et en faisant que le pied gauche suive le droit et que le poignard aille en guardia di testa. Ensuite pour te couvrir, tu te retireras de trois ou quatre pas en arrière en t'arrangeant dans la garde ci-dessus.

Si aussi ton ennemi te pousse une punta pour t'endommager la tête ou bien la jambe avant d'un roverso. Alors tu te couvriras avec le poignard et quand il voudra venir avec le roverso à la jambe, tu le frapperas également du poignard en faisant que la pointe regarde vers le sol. Tu pousseras en même temps une punta de ton épée à la poitrine ou tu lui frapperas le bras d'épée d'un falso.

## Jeu de l'épée et rondache

Tu te placeras dans un coin de la salle avec l'épée en main, la rondache au bras, avec autant de grâce qu'il soit possible. Voulant assaillir l'ennemi, tu avanceras avec le pied gauche vers son côté droit et marcheras devant avec le pied droit, et dans ce déplacement tu feras falso et mandritto de sorte que l'épée tombera aux pieds en porta di ferro larga. Et pour les pieds, le gauche suivra le droit. Là, tu mèneras ton pied droit un peu vers son côté gauche et tu feras ensuite falso et roverso dans le même temps avec un grand pas du pied gauche de sorte que le pied droit suive le gauche et que l'épée se trouve en coda longa e alta. Tu passeras ensuite avec le pied gauche un peu vers ton côté droit et tu avanceras avec le droit d'un grand pas devant et dans ce même temps tu feras falso et mandritto. L'épée tombera alors en porta di ferro larga et le pied gauche suivra le droit. Là, en passant du droit un peu vers ton côté gauche et ensuite du gauche devant dans un grand pas, tu feras falso et roverso. Et le pied droit suivra le gauche par-derrrière et l'épée se trouvera en coda longa e alta. Tu seras ainsi allé au jeu.

Voulant combattre ton ennemi étant maintenant proche, tu pousseras une stoccata avec le pied gauche devant. Là, tu ramèneras ce pied gauche auprès du droit en laissant aller l'épée s'étendre en arrière. Tu marcheras aussitôt avec le pied droit devant en faisant semblant de lui donner un mandritto à la tête. Quand il lèvera la rondache par peur de ce coup, tu choisiras de faire une de ces deux actions. Soit tu lui atteindras la jambe d'un roverso. Soit en passant avec le pied gauche devant, tu lui chasseras une stoccata au flanc et tu t'élèveras d'un saut vers l'arrière. Et pour la défense de ce roverso ci-dessus, tu fuiras avec le pied droit derrière en tirant un falso sous ta rondache, et comme cela tu te garderas de la riposte adverse. Tu écarteras ensuite le bras d'épée en retournant en coda longa.

Là, tu mèneras le pied gauche vers son côté gauche, tu tireras ensuite avec le pied droit falso et mandritto à la main d'épée pour finalement arriver en porta di ferro larga, avec la jambe gauche suivant la droite. Tu marcheras ensuite avec le pied droit vers son côté droit puis avec le gauche devant dans un grand pas. Dans ce temps, tu feras falso et roverso à son bras d'épée de sorte que le pied droit suive le gauche. Ensuite, en retirant aussitôt le pied gauche auprès du droit, tu pousseras une punta à la face de l'ennemi avec le pied droit devant. Là, tu feras semblant de lui donner un roverso mais tu lui atteindras la jambe avant avec un mandritto et tu feras que ton épée tombe en porta di ferra larga et que ta rondache garde bien ta tête.

Tu mèneras ensuite le pied gauche vers son côté, et dans ce pas tu te défendras du coup de l'ennemi en lui tirant un roverso à la cuisse, et ton pied droit devra suivre le gauche.

Pour te couvrir, tu tireras ensuite rapidement une stoccata au flanc en t'élevant en arrière avec un saut. Tu passeras avec le pied droit d'un grand pas devant et dans ce temps tu lui pousseras une punta à la face accompagnée d'un roverso à la cuisse. Cela fait, tu mèneras le pied gauche vers son côté droit en chassant le falso de l'épée sous ta rondache. Tu te seras ainsi défendu du mandritto que l'ennemi peut te tirer en lui donnant un roverso à travers la cuisse avant. Tu fuiras ensuite avec le pied gauche derrière en allant avec l'épée en guardia di faccia et par cet aller tu te seras préservé des coups adverses.

Tu passeras ensuite avec ton pied gauche vers son côté droit en lui tirant un roverso à la façon d'un fendente, et la jambe droite suivra la gauche par-dérrière. Là, tu marcheras avec le pied gauche vers son côté gauche, et de même avec le droit en lui poussant une punta dans la face et en lui tirant un mandritto à la jambe qui tombera en porta di ferro larga de sorte que le pied gauche suive le droit par derrière. Puis tu passeras avec le pied droit vers son côté droit et ensuite devant avec le gauche en faisant ensemble falso et roverso de sorte que l'épée tombe bien derrière en coda longa e distesa. Tu tireras ensuite la jambe droite auprès de la gauche et tu passeras rapidement avec le pied gauche devant en levant la rondache vers le haut et lui frappant la face avec un falso. Puis tu fuiras avec le pied gauche derrière en lui tirant un roverso à la face. Te retirant de même avec le droit, tu lui pousseras une punta sous la rondache qui va en guardia di faccia, puis tu écarteras le bras d'épée pour t'arranger en coda longa e alta.

Si l'ennemi tire vers toi un coup quelconque, tu lui donneras un falso dans la main d'épée par-dessous ta rondache et tu retourneras aussitôt dans ta garde. Là, tu chasseras une stoccata avec le pied gauche devant, et le retirant derrière le droit, l'épée ira s'étendre à l'arrière. Et aussitôt, tu marcheras avec le pied droit devant en lui frappant la tête d'un fendente qui tombera en porta di ferro larga. Tu tireras ensuite le

pied droit auprès du gauche et quand il voudra te toucher d'un coup quelconque, tu te défendras de celui-ci avec le falso en passant avec le pied droit devant, lui frappant la tête ou la jambe avant d'un roverso. Pour te couvrir, tu fuiras avec le pied droit en arrière en poussant une punta qui va en guardia di faccia sous ta rondache. Là, tu te défendras de son coup, t'arrangeant ensuite dans la garde de coda longa e alta.

Tu lui pousseras ensuite une punta à la face avec le pied droit devant, mais quand tu voudras la faire, il faudra que l'ennemi se trouve avec le pied droit devant. Là, en passant avec le gauche vers son côté droit, tu lui tireras un mandritto à la jambe en faisant que ta rondache garde bien ta tête, et avec le pied droit suivant le gauche. Tu pousseras ensuite une stoccata à la face en t'élevant d'un saut en arrière et ainsi tu t'arrangeras dans cette garde.

Si par aventure il te tire un mandritto ou un fendente à la tête, tu marcheras avec le pied droit vers son côté droit en lui chassant une punta dans la face par-dessous ta rondache, laquelle punta ira jusqu'en guardia di faccia. De cette façon tu te seras fait petit sous ton épée tout en ayant frappé le coup adverse avec. Tu passeras ensuite aussitôt avec le pied gauche vers son côté droit en lui offensant la jambe avant d'un roverso de sorte que ton pied droit suive le gauche. Pour te couvrir, tu lui pousseras une stoccata dans la face en t'élevant d'un saut en arrière. Au final tu t'arrangeras en coda longa e alta.

S'il veut t'atteindre la jambe d'un mandritto, en marchant avec le pied droit devant, tu lui chasseras le falso de l'épée par-dessous ta rondache et ainsi tu te seras protégé de son coup, puis tu le frapperas en réponse d'un roverso à la jambe avant. Ensuite, pour te couvrir tu fuiras avec le pied droit derrière en poussant une punta sous ta rondache qui va en guardia di faccia. De même en retirant le gauche, tu lui donneras un mandritto à la façon d'un fendente qui tombera en porta di ferro stretta. Là, tu chasseras une punta avec le pied gauche devant. Tu passeras ensuite avec le pied droit vers son côté gauche, l'attaquant à la tête ou la jambe avec un mandritto qui va en porta di ferro stretta, le pied gauche suivant le droit. Tu ramèneras ensuite le pied droit en arrière t'arrangeant bien en coda longa e alta.

Quand il voudra t'atteindre la tête d'un mandritto, tu frapperas celui-ci de la rondache en faisant une demi-volte de la personne sans bouger les pieds. Tu lui donneras ensuite à son bras d'épée un mezzo mandritto qui tombera en cinghiara porta di ferro. Tu marcheras aussitôt avec le pied droit devant en lui tirant de bas en haut un falso à la main d'épée accompagné d'un roverso à la cuisse. L'épée tombera en coda longa e stretta avec le pied droit devant.

Dans cette garde, il ne peut pas se faire de coup que ne soit pas efficace, et pour cela, elle est jugée la meilleure.

Ayant fini le combat et voulant retourner avec grâce comme à l'usage, tu ramèneras en premier le pied droit en arrière en faisant falso et mandritto de sorte que l'épée tombe en cinghiara porta di ferro. Là, en ramenant de même le gauche, tu feras falso et roverso tombant en coda longa e stretta. Tu marcheras bien avec le pied droit en arrière en donnant falso et mandritto de sorte que l'épée tombe en cinghiara porta di ferro. Et au final, en ramenant le pied gauche auprès du droit, tu écarteras le bras d'épée et t'arrangeras en coda longa e alta, te retrouvant à l'endroit d'où tu es parti.