

Tutti a lezione d'ascia!

Dunque da che parte cominciare....

Beh, forse è meglio inquadrare prima il tipo di arma di cui intendo parlare.

Per ascia intendo un'arma tipicamente da mischia da impugnare ad una mano sola con un solo taglio e una lunghezza di circa 70 cm. Generalmente viene accoppiata ad uno scudo visto soprattutto che non è l'arma più adatta ad azioni difensive.

Bene, chiarito questo, forse è il caso di parlare di alcuni concetti base del combattimento armato:

- **La posizione.** Partendo dal presupposto che nella mano destra si impugni l'ascia e nella sinistra lo scudo la posizione di "partenza" prevede che si tengano le gambe leggermente divaricate (i piedi alla larghezza delle spalle) con il piede sinistro in avanti (quindi con il bacino leggermente ruotato). Il braccio sinistro (che regge lo scudo) deve fare in modo che lo scudo sia davanti a noi (senza bloccarci troppo la visuale) senza però tenerlo contro al corpo, il destro tiene l'ascia in posizione verticale con la testa (dell'ascia, ovviamente) appoggiata al bordo dello scudo.

- **Il movimento.** Ogni colpo va portato, cioè il movimento non è solo quello dell'arma (del braccio dx) ma di tutto il corpo (per una questione di forza ma soprattutto di equilibrio); per questo motivo ogni colpo viene accompagnato da un passo, piede e arma devono arrivare contemporaneamente (il piede che si sposta in avanti partendo dalla posizione di cui sopra è il dx). Analogamente quando difenderò con lo scudo dovrò indietreggiare ma dovrò fare in modo di rimanere o ritornare nella posizione (o guardia) di partenza cioè con il sx avanti, questo implica che, se difendo dopo aver tirato un colpo, riporterò indietro il dx e il gioco è fatto se invece difendo dalla guardia (con il sx già avanti) mi basterà arretrare con entrambi i piedi. Come avrete intuito (spero) gran parte del combattere è capire il movimento dei piedi (passeggio).

- **I colpi.** generalmente si individuano otto direttrici base dei colpi, se pensate all'orologio sono quelle che corrispondono alle 12 alle 3 alle 6 e alle 9 e le quattro diagonali. Nel caso specifico del combattimento con uno scudo alcune direttrici non sono possibili proprio perchè ci scontreremmo con il nostro scudo (sono le direttrici tra le 6 e le 9) oppure per tirare quei colpi dovremmo scoprirci troppo. Esistono poi tre modi di tirare un colpo: di polso, di gomito e di spalla. Ciascun modo ha i suoi vantaggi e svantaggi ma non vorrei tediarvi troppo per ora.

Per concludere questa "infarinatura" mancano solo il concetto di "misura" e di "tempo". La misura non è altro che la distanza giusta per tirare il colpo se sono troppo distante (fuori misura) dall'avversario la mia ascia gli passerà davanti innocua, al contrario se sono troppo vicino (sotto misura) lo colpirò con il manico. Il tempo invece è il momento in cui tirare il colpo.

Per ora credo che possa bastare, a risentirci!