

Esgrima

El noble arte
de los espadazos

Conoce su historia,
sus reglas básicas,
equipamiento
y consejos para apreciar
este hermoso deporte



Los Deportes con los Escuincles **Esgrima**

Todos los derechos reservados. Aparte de los usos para los que está destinada esta publicación, no puede ser reproducida ni el todo ni parte, en español o en cualquier otro idioma, ni registrada o transmitida por un sistema de recuperación de información en ninguna forma ni por ningún medio, sea mecánico, fotoquímico, electrónico, magnético, electroóptico, inventado o por inventar, sin el permiso expreso, previo y por escrito de los editores y / o del autor.

PRIMERA EDICIÓN, ENERO, 2008

D.R. © Ilustración, textos y diseño: Alejandro Ochoa Villaseñor

D.R. ©

IMPRESO EN MÉXICO. PRINTED IN MEXICO

DISTRIBUCIÓN GRATUITA. PROHIBIDA SU VENTA

Introducción

La Esgrima es un deporte muy completo. Está relacionado con la tradición, la educación, el autocontrol, la cultura, la elegancia, la aristocracia y sobre todo con la caballerosidad y el respeto que debe estar presente en todo deporte para que exista el espíritu del juego limpio.

Los esgrimistas, que así se les llama a quienes practican este deporte, desarrollan muchas cualidades que les benefician tanto en la competencia atlética como en su vida cotidiana.

La Esgrima es un deporte que exige un alto grado de motivación, perseverancia y tenacidad para luchar a través de las agotadoras jornadas de competencia. La precisión y rapidez para ejecutar las acciones de ataque y defensa en el momento oportuno, de forma correcta y sin dudar ni un segundo, resultan fundamentales para obtener la victoria.

Si tu decides practicar la Esgrima, de seguro que tu inteligencia, tu condición física y la confianza en ti mismo, volarán muy alto.

Historia de la Esgrima

El hombre desde sus principios tuvo la necesidad de inventar armas y esgrimir diferentes instrumentos, ya fuera para defenderse o no, de los animales o de sus propios semejantes. La Esgrima como tal, nos cuenta la historia, se originó en la Edad Media cuando la espada se utilizaba como un arma para atacar y romper la armadura con la cual se protegían los caballeros.

Cuando se generalizó el uso de la pólvora en el siglo XVI, las armas de fuego desplazaron a las espadas como los instrumentos de ataque y defensa.

Al prohibirse los duelos en el siglo XIX, las salas de armas o escuelas de Esgrima se dedicaron a enseñar este arte, sólo con propósitos deportivos.

En 1913 en París, Francia, se fundó la Federación Internacional de Esgrima, que es el organismo más importante a nivel mundial y es el que rige las competencias internacionales, como las Olimpiadas o los Juegos Panamericanos.

La Esgrima se incluyó como deporte en los Juegos Panamericanos de 1951 celebrados en Buenos Aires, Argentina, y desde entonces la Esgrima siempre ha estado presente.

Conocer para disfrutar

Fundamentos de la Esgrima

Con espada, florete o sable, la Esgrima es un deporte de combate que está lleno de acciones de ataque, defensa y contraataque, cuyo objetivo es tocar al adversario y no dejarse tocar por él.



Florete, espada y sable

Un deporte limpio y respetuoso

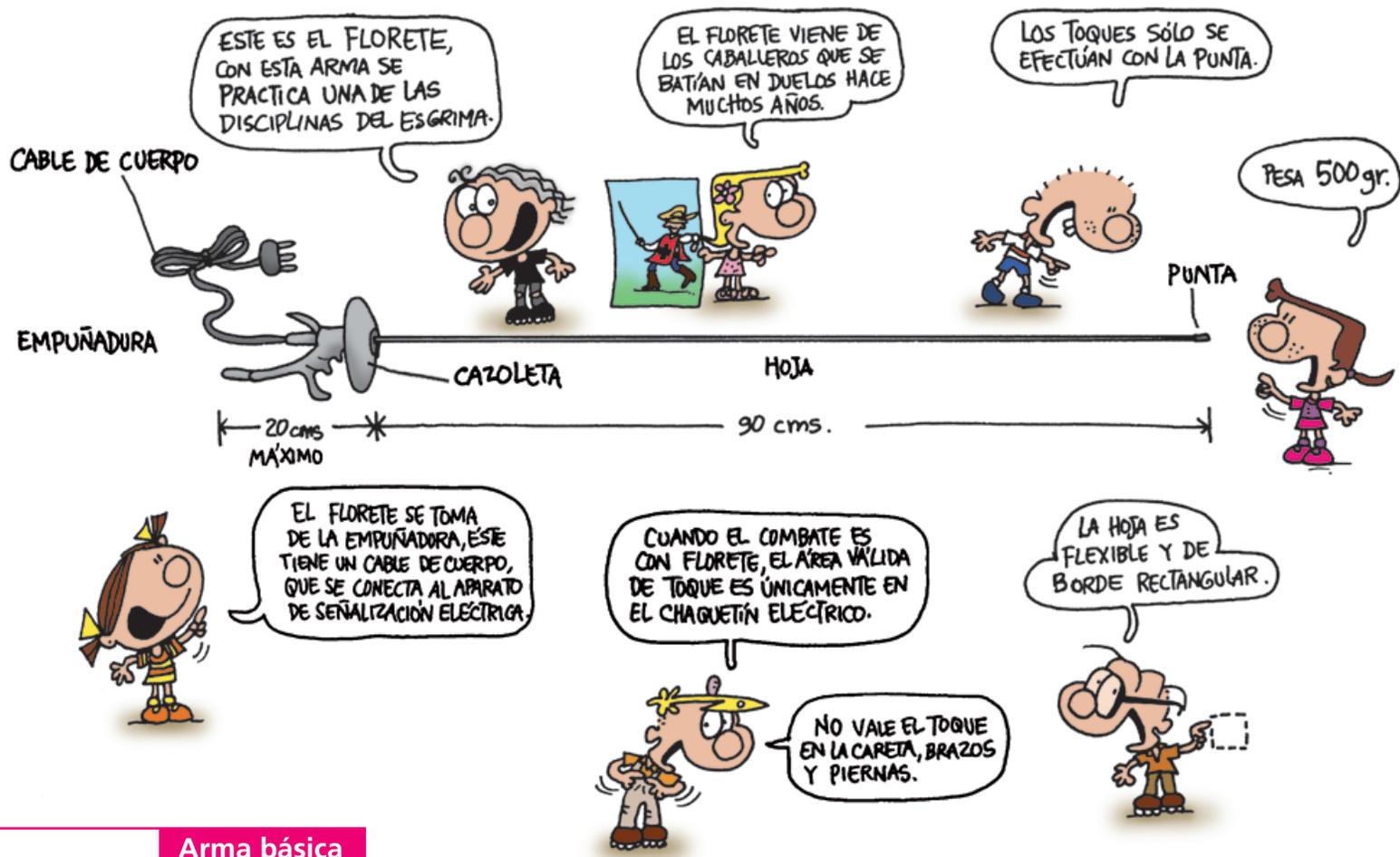
La Esgrima es un arte de defensa y ataque.

La esgrima moderna

Es un deporte de entretenimiento y también de competencia, que sigue las reglas y técnicas que se desarrollaron desde su origen para manejar eficientemente la espada en los duelos que surgían entre los caballeros.



El florete



Arma básica

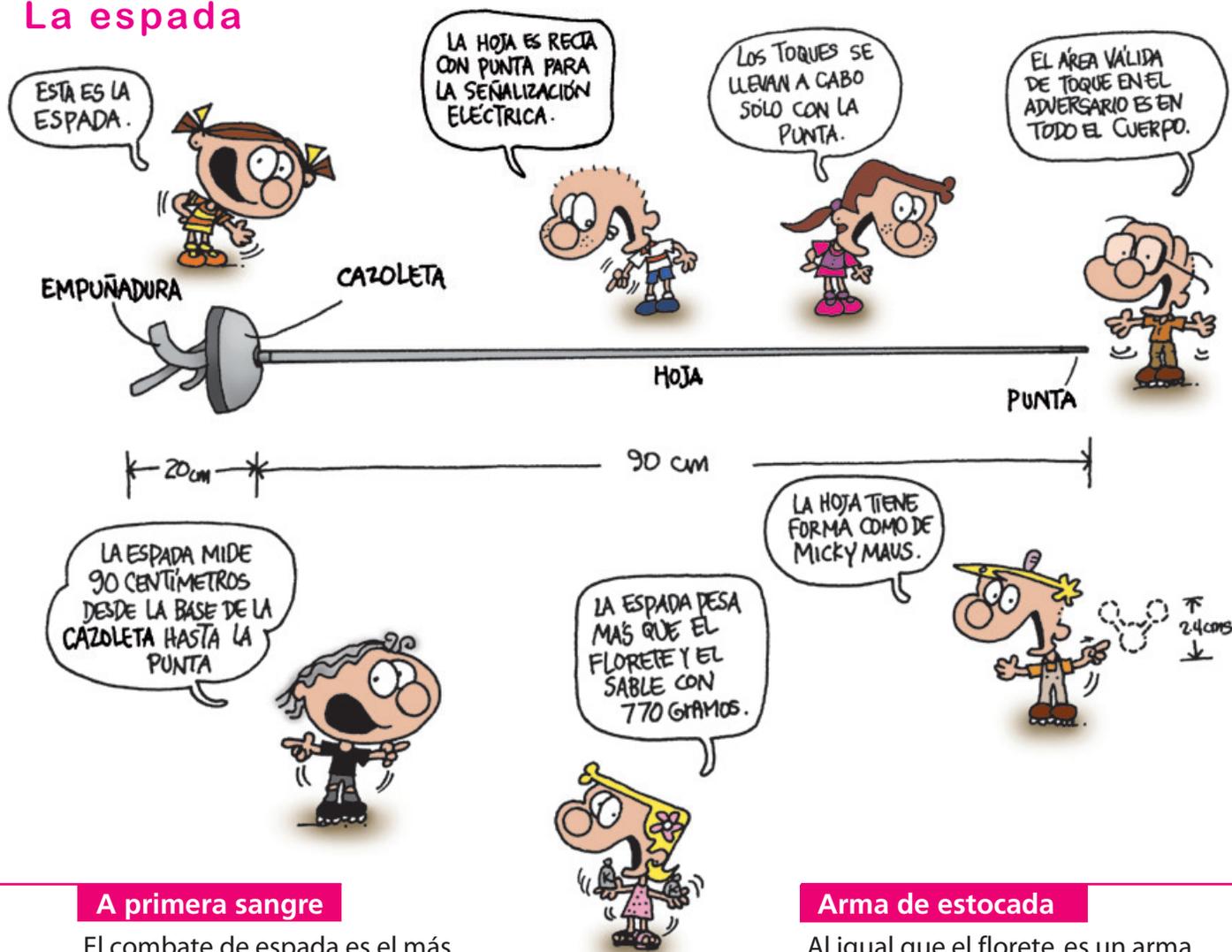
El florete se desarrolló como un arma didáctica. Sus tácticas son muy complejas y se requiere de mucha precisión para tocar al adversario.

Como se considera el arma básica se enseña a todos los tiradores que inician en este deporte.

Arma de estocada

Es un arma con la que se toca solamente con la punta.

La espada



A primera sangre

El combate de espada es el más parecido a lo que era un duelo real. Se utilizaba para los duelos a "primera sangre", es decir, que se consideraba ganador del duelo al primero en conseguir que el contrincante sangrara en cualquier parte del cuerpo, no se consideraba necesaria la muerte del oponente para lavar el honor.

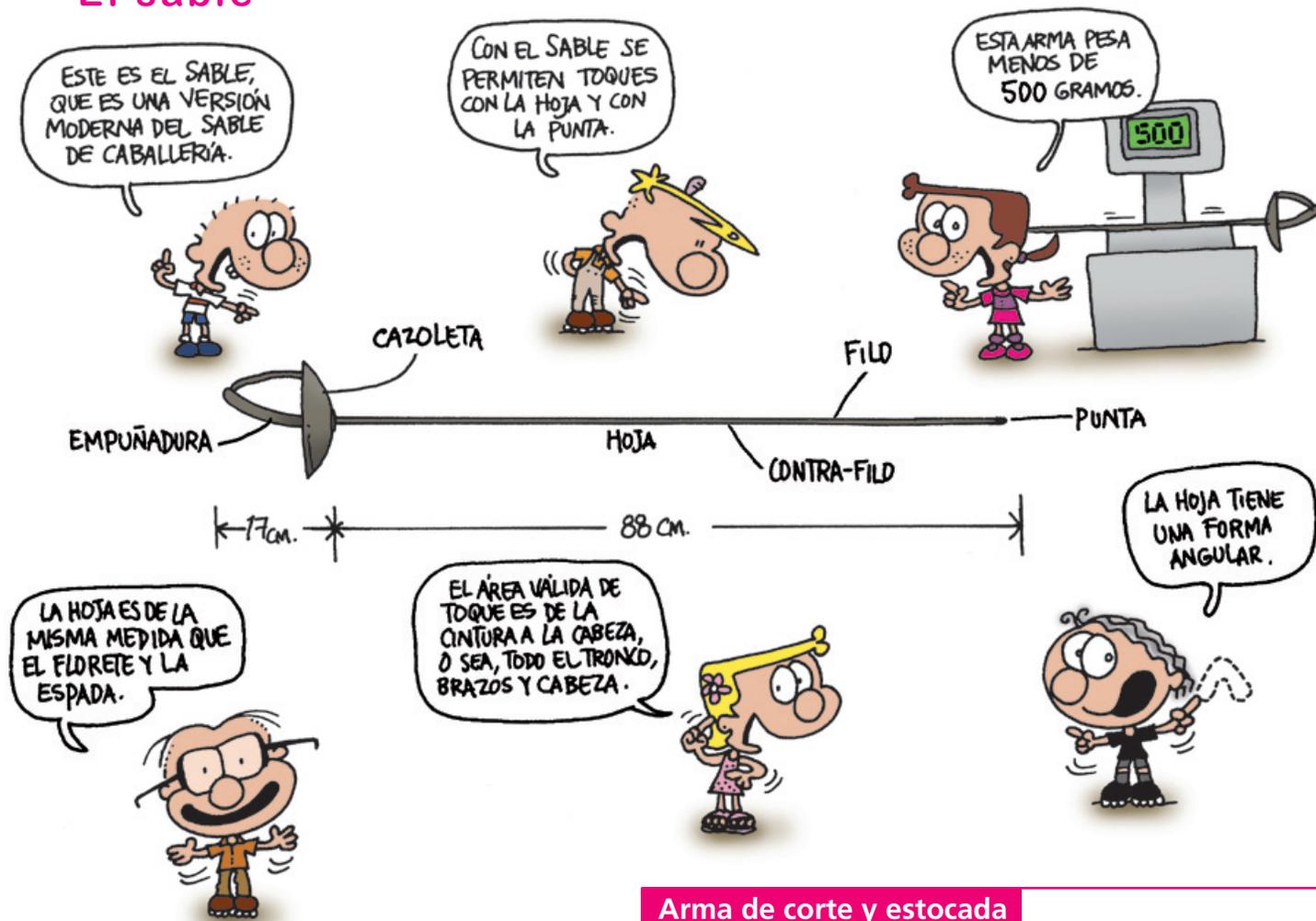
Arma de estocada

Al igual que el florete, es un arma con la que se toca solamente con la punta.

Durante el combate

El brazo armado del oponente y su pierna adelantada son los blancos más buscados por ser los más cercanos.

El sable



Arma de corte y estocada

Se ataca con el filo, contrafilo y con la punta.

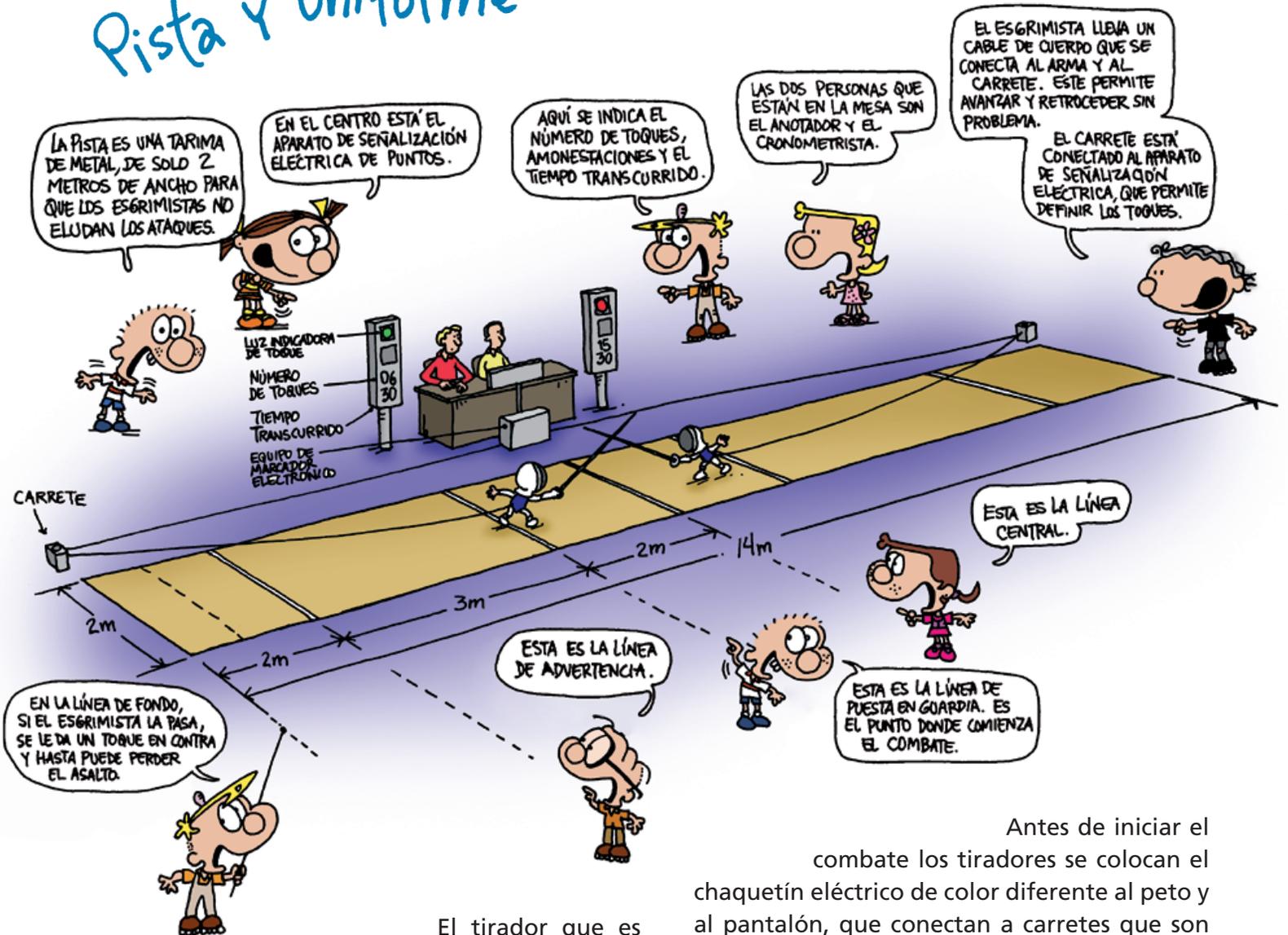
Comenzó a caballo

El sable proviene de las espadas que usaban los soldados de caballería. Su uso estaba relacionado con los duelos por ofensas graves, por ello las áreas de ataque son los puntos vitales del individuo.

Durante el combate

Todo movimiento hacia adelante cruzando las piernas o los pies, está prohibido.
El área válida de toque es de la cintura hacia arriba. (Tronco, cabeza y extremidades superiores)

Pista y uniforme



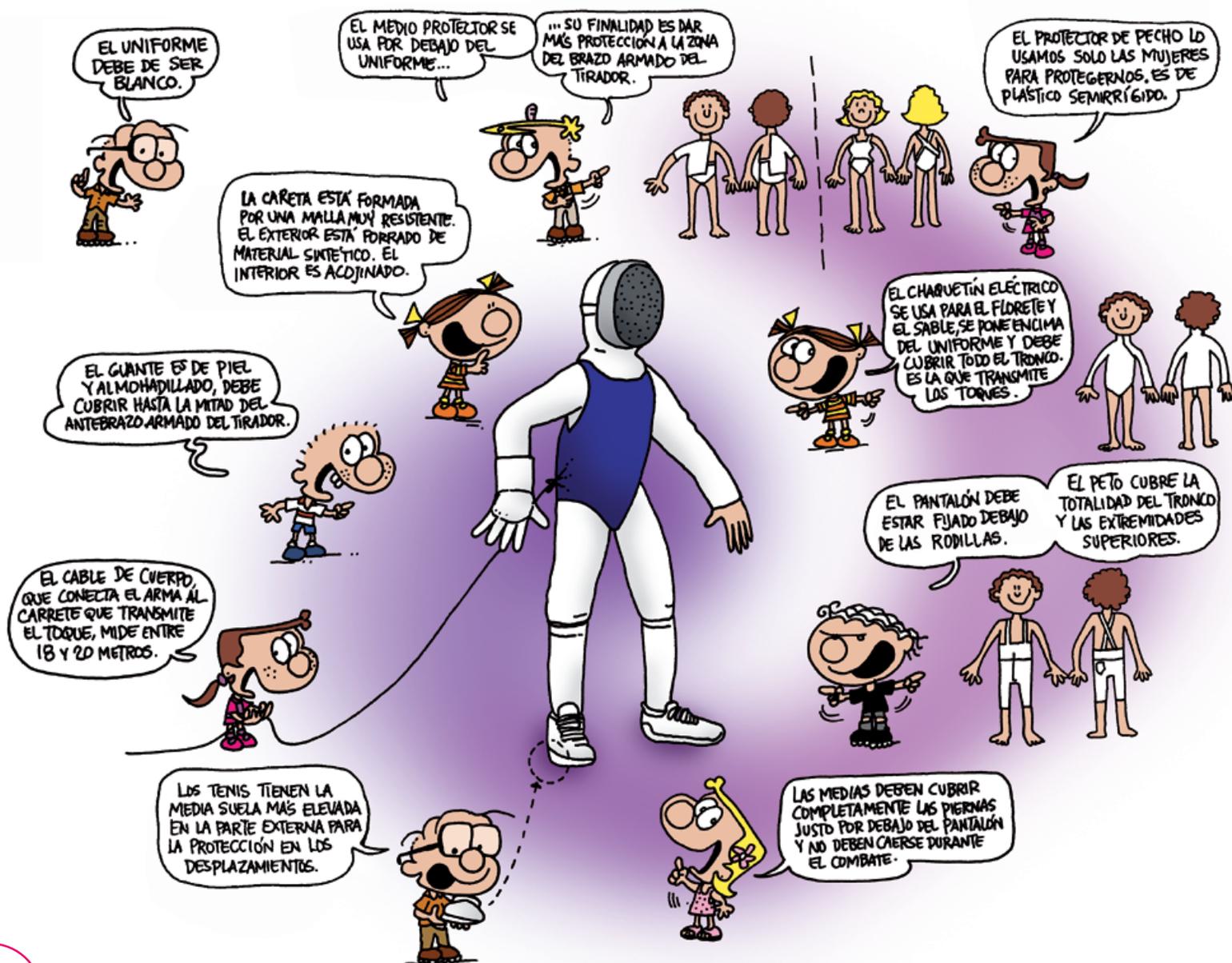
El tirador que es nombrado primero se coloca a la derecha del juez (a menos que sea zurdo). El juez se ubica en medio de los tiradores por fuera de la pista, y es quien toma las decisiones en acciones que por su rapidez pueden ser controvertidas.

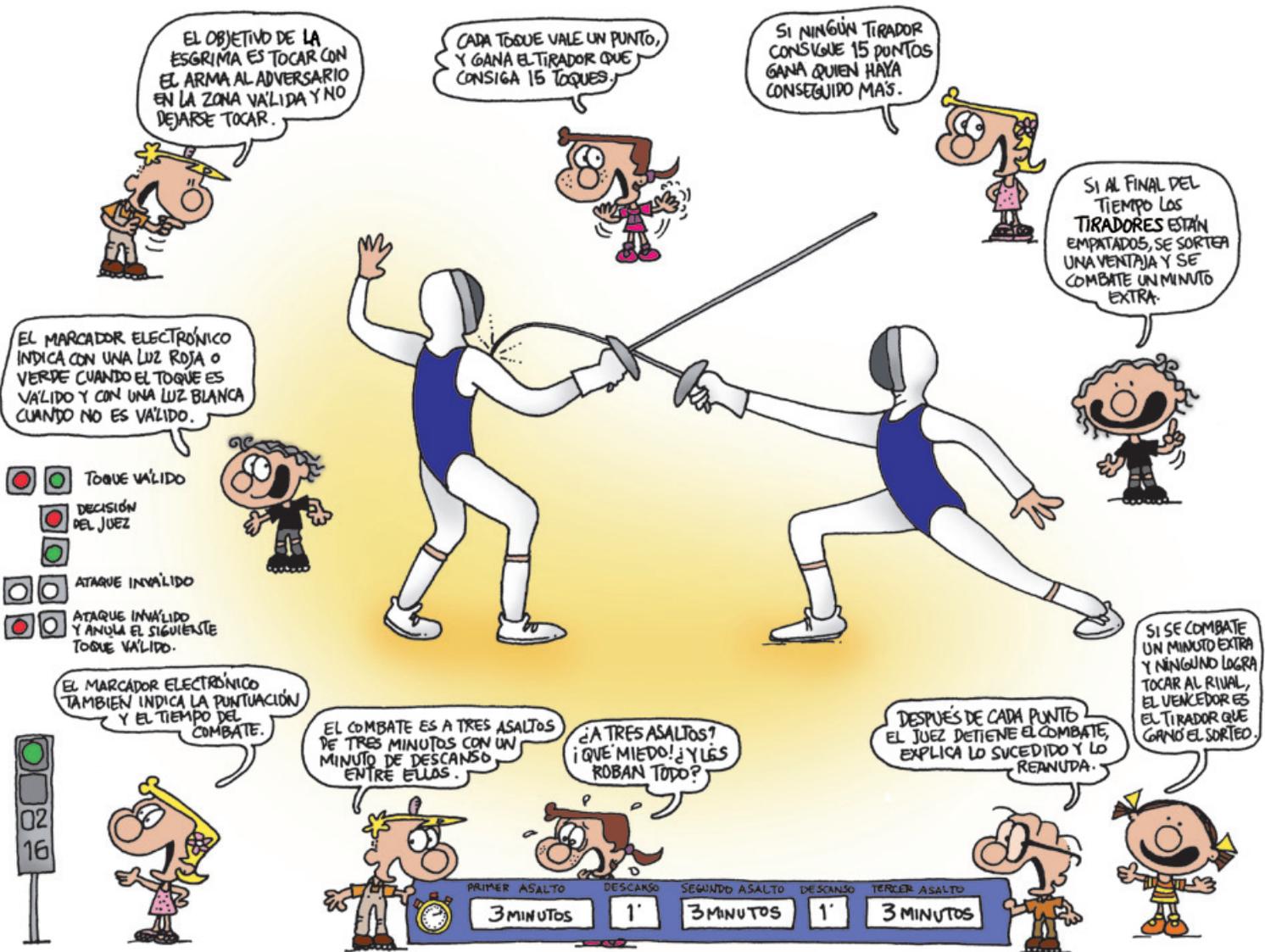
Antes de iniciar el combate los tiradores se colocan el chaquetín eléctrico de color diferente al peto y al pantalón, que conectan a carretes que son cables de cuerpo que indican los tocados de los competidores y las puntuaciones.

Cuando todo está listo para empezar el combate, el juez hace la indicación de saludo y los tiradores se dan deportivamente la mano.

El equipamiento

El equipo y el uniforme que usan los tiradores en las competencias de Esgrima están diseñados para protegerlos al máximo, y a la vez, para que puedan tener mucha libertad de movimiento durante el combate.





Oui, monsieur

España y Francia se atribuyen el origen de la Esgrima, sin embargo fue en Francia donde se fundó la Federación Internacional de Esgrima, por eso todas las indicaciones se dan en francés.

Los tiradores se preparan con las indicaciones que les da el juez ... **en garde** (en guardia), **prets** (listos), **allez** (adelante) e inician el combate.

Posiciones de la Esgrima

En un combate las posibilidades de ataque y defensa son muchas, además éstas se van alternando continuamente.

Los movimientos de ataque y defensa se inician desde la posición básica de guardia, que es una posición con ambas rodillas flexionadas, el brazo de atrás doblado hacia arriba y el brazo del arma en posición horizontal hacia el adversario.



Tres acciones básicas

La acción básica de ataque es la estocada, que se realiza lanzando o embistiendo con el brazo armado hacia el área de toque válido y saltando hacia adelante con la pierna delantera.

La acción básica de defensa es la parada, que es el movimiento de la hoja del arma del atacado dedicado a bloquear un ataque.

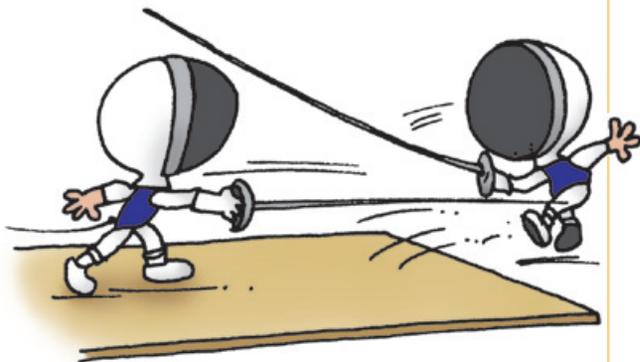
La respuesta es la acción ofensiva que le sigue a la parada después de haber parado un ataque.



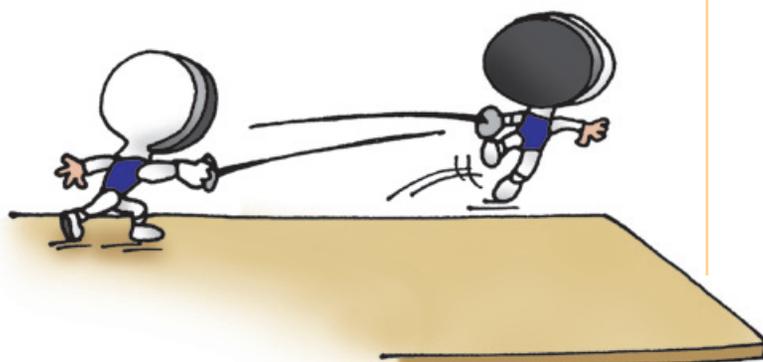
Algunas reglas

La Esgrima en un deporte muy respetuoso. Todo el combate debe conservar un carácter cortés y leal, por ello el juego agresivo y atropellado está prohibido.





Quando los dos pies de un tirador salen de la pista por la parte posterior, se le penaliza con un toque en contra.



Quando los dos pies de un tirador salen de la pista por la parte lateral, se le penaliza reanudando el combate un metro más atrás de donde salió de la pista y en el centro de ésta; y si con esta situación el tirador queda por detrás de la línea posterior de la pista, se le penaliza con un toque en contra.

EL JUEZ AMONESTA CON TARJETA AMARILLA LAS FALTAS LEVES DE LOS TIRADORES.



CUANDO OCURRE UNA SEGUNDA AMONESTACIÓN SE PENALIZA CON UNA TARJETA ROJA Y RECIBE UN TOQUE EN SU CONTRA.



CUANDO SE COMETE FALTA GRAVE, QUE GENERALMENTE ES POR JUEGO VIOLENTO, EL JUEZ EXPULSA AL JUGADOR CON TARJETA NEGRA.



Quando el juez da la voz de **ALTO**, el tirador no puede iniciar ninguna nueva acción, únicamente el golpe lanzado se dará como válido.

En qué fijarse

Los esgrimistas demuestran que el más fuerte es aquel que sabe llevar la iniciativa, actuar rápido y seguro, y además, reaccionar correctamente ante las constantes y cambiantes situaciones del combate.

Como la Esgrima es muy rápida, al principio es difícil seguir el combate. Es mucho más fácil saber qué está pasando si no tratas de ver a los dos esgrimistas al mismo tiempo. Primero fíjate en el esgrimista que comienza el ataque. Si el ataque es parado por el arma de su oponente, observa ahora como se defiende y cómo contraataca. Fíjate en que los esgrimistas tratan de mantener la misma distancia entre los dos y cómo uno de ellos romperá esa distancia para atacar.



Aspectos psicológicos

En la Esgrima se cumple y se supera aquel viejo refrán que dice, "mente sana en cuerpo sano".

· Adecuado nivel de motivación · Elevado desarrollo de las cualidades morales y volitivas (disciplina, tenacidad, decisión, perseverancia, dominio de sí, iniciativa e independencia, audacia, sentido crítico) · Percepciones altamente especializadas y manipulación correcta del arma (sentido de la distancia-profundidad, sentido del arma, sentido del momento, de las dimensiones y zonas de desplazamientos, etc.) · Buena velocidad y precisión de la reacción · Adecuadas reacciones de anticipación · Precisos

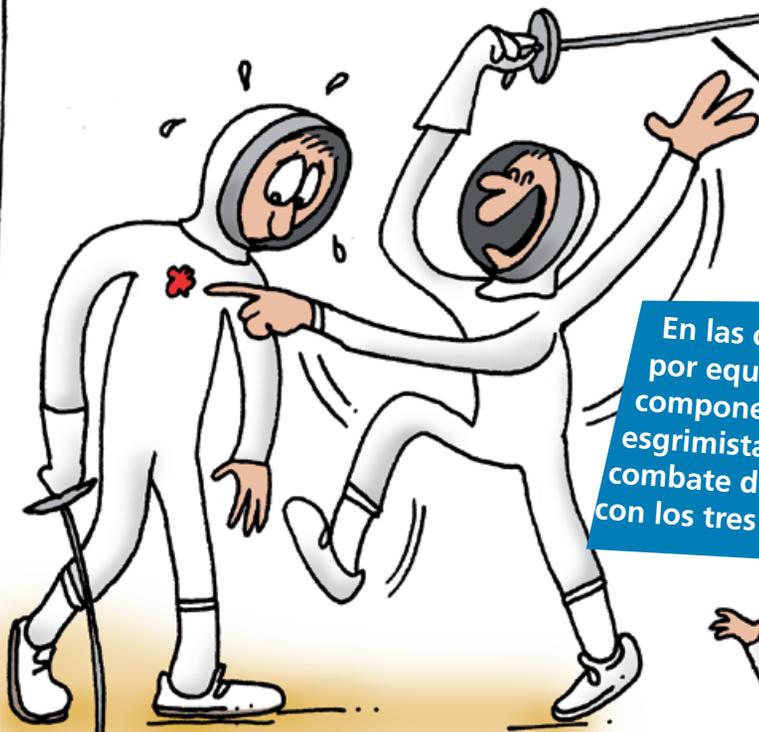


Sabías que...

Cinco países dominan actualmente este deporte, Francia, Alemania, Hungría, Italia y Rusia.



El barón Pierre de Coubertin, quien fundó las Olimpiadas, era esgrimista.



En las competencias por equipos, éstos se componen de tres esgrimistas y cada uno combate de uno en uno, con los tres rivales.



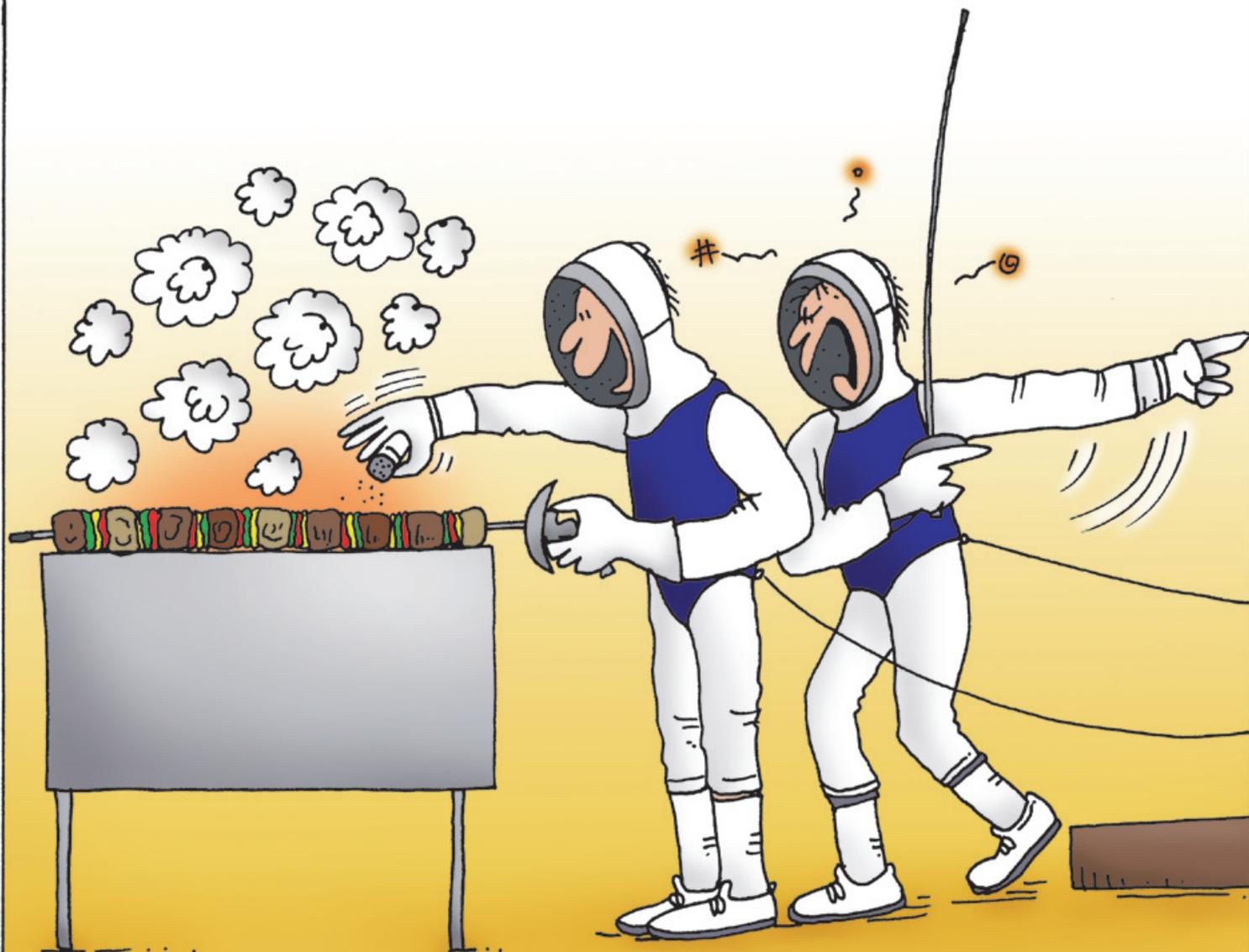
- En las escuelas del México prehispánico se les enseñaba una especie de esgrima a los Caballeros Águilas y Tigres.

El uniforme de los esgrimistas es blanco porque antes de los registros electrónicos de los toques, se untaba tinta en la punta de las armas para evidenciar el tocado.



Todos los años se celebra un Campeonato del Mundo para determinar los campeones individuales y por equipo de cada arma.

Zona de juego



alejandro

Palabras esgrimistas

TOUCHÉ



Asalto / Assaut

Cara a cara entre dos esgrimistas buscando tocar sin ser tocado.

Finta / Feinte

Simulacro de una acción ofensiva, defensiva o contraofensiva destinada a aprovechar una reacción o una ausencia de reacción adversa.

Parada / Parade

La parada de los golpes de punta es la acción de **protegerse del golpe** lanzado desviando con su arma el hierro del adversario. La parada de los golpes de filo es la acción de bloquear con su arma el hierro del adversario.

Respuesta / Riposte

Acción **ofensiva dada después de la parada**. Puede ser inmediata o a tiempo perdido, simple o compuesta, por toma de hierro, ejecutada a pie firme o coordinado con un desplazamiento.

Tirador / Tireur

Esgrimista en curso de disputar un asalto o un *match*.

Tocar / Toucher

Alcanzar al adversario con la punta, con el filo o contrafilo de su arma. Es toque válido cuando el golpe se da sobre una parte del blanco. Y es toque no válido cuando se alcanza al adversario fuera de los límites del blanco. Los combates son evaluados en toques dados y toques recibidos.

Vive el Deporte con CONADE

