

Esgrima

La esgrima es un deporte de combate que se practica por parejas. Es una situación de enfrentamiento regulada entre dos individuos que emplean armas convencionales con una hoja de acero. El objetivo de este deporte es tocar al adversario el máximo número convencional de veces, en un tiempo y terreno limitado, evitando ser tocado.

Exige velocidad de percepción, de reacción y de movimiento; cambios de ritmo y, psicológicamente, ambición, auto-control, confianza y motivación. La esgrima deportiva es practicada en tres armas: florete, espada y sable.

Dar un toque de esgrima comprende al menos cinco variables:

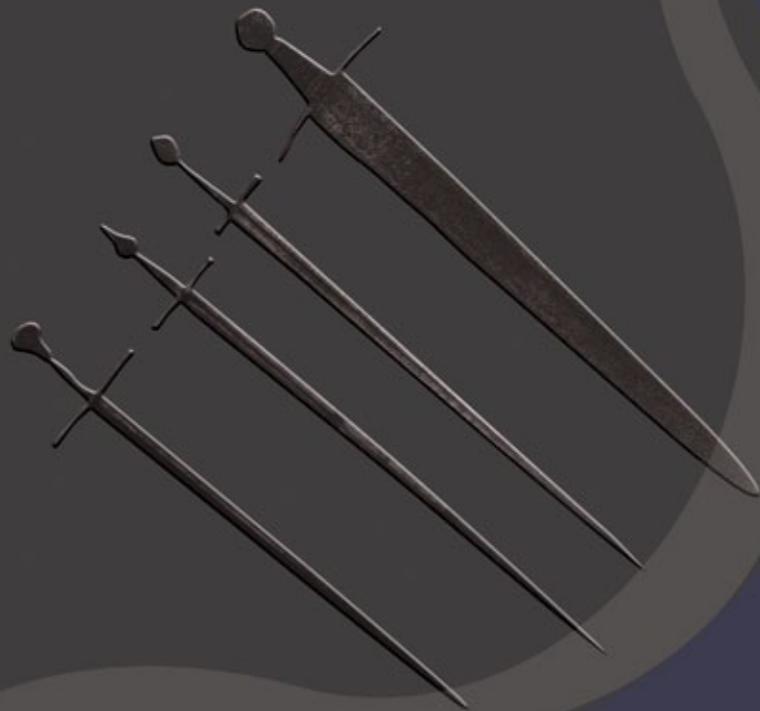
- La distancia a la que está el adversario.
- La acción a realizar.
- El blanco a tocar.
- El momento en que se realiza la acción.
- La velocidad de ejecución.

Historia

La palabra esgrima proviene probablemente del sanscrito "*carma*". Más recientemente provendría del alemán medieval "*skremen*", que significa "el arte de defenderse".

La esgrima aparece en el momento que el hombre utiliza un elemento para atacar y defenderse. "Tocar sin ser tocado" es el principio fundamental de la esgrima.

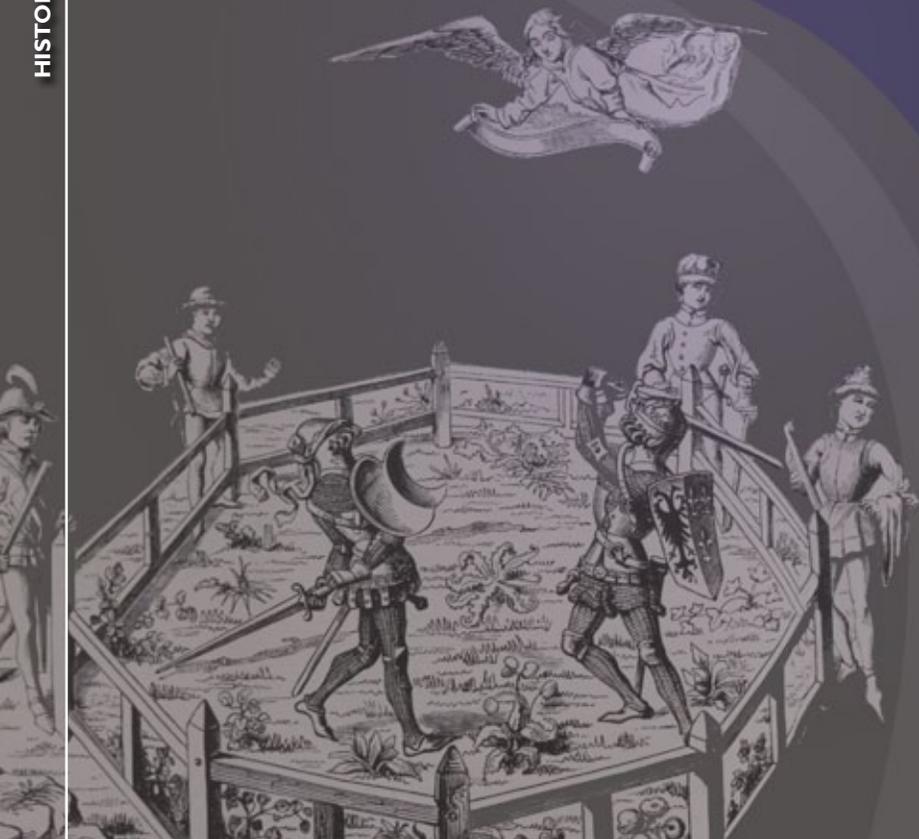
Hasta el presente, el documento más antiguo en el que se registra una escena de esgrima, como torneo o como competencia, se encontró en Egipto y data de 1190 a.C. Con motivo de una victoria el faraón Ramsés III, éste organizó un torneo de esgrima en el Templo de Medinet Habou, del cual existe una ilustración en bajo relieve, donde los esgrimistas aparecen con espadas que tienen puntas protegidas, usando también



yelmos y armaduras, incluso se puede identificar un juez que preside el combate. Según rezan los jeroglíficos de la representación, la prueba estaba debidamente reglamentada.

En la *Ilíada*, Homero, menciona combates con armas como parte de la preparación de la guerra y la celebración de fiestas. Platón menciona a los maestros de esgrima denominándolos “hoploemades”. Los combates se realizaban con espada y escudo, siendo éste último sagrado; en Esparta era famosa la consigna de un guerrero: “vuelve con el escudo o sobre el escudo”. La espada griega era algo corta, aguda y con dos filos.

En Roma la esgrima era practicada como parte de la preparación del ejército. Se denominaban “lanistas” a los maestros de esgrima. La espada romana era de mucho temple pero corta, con filo por ambas caras y ancha, se podía utilizar de punta y filo. Los ejercicios eran variados y se utilizaba la punta con más frecuencia, ya que un golpe con ésta era de carácter más letal. Los civiles y



las clases acomodadas practicaban esgrima como ejercicio y en los legendarios baños públicos existían salas donde se practicaba. Los gladiadores por su parte practicaban en escuelas especializadas de esgrima.

En la Edad Media se pueden distinguir tres prácticas de esgrima o con armas: los juicios de Dios, las justas y los duelos.

En los denominados Juicios de Dios se trataba de hacer justicia entre un ofensor y un ofendido a través de un encuentro de espada donde la justicia divina sólo favorecería al que tuviera razón. Los equívocos fueron tan obvios que se prefirió la falible razón humana.

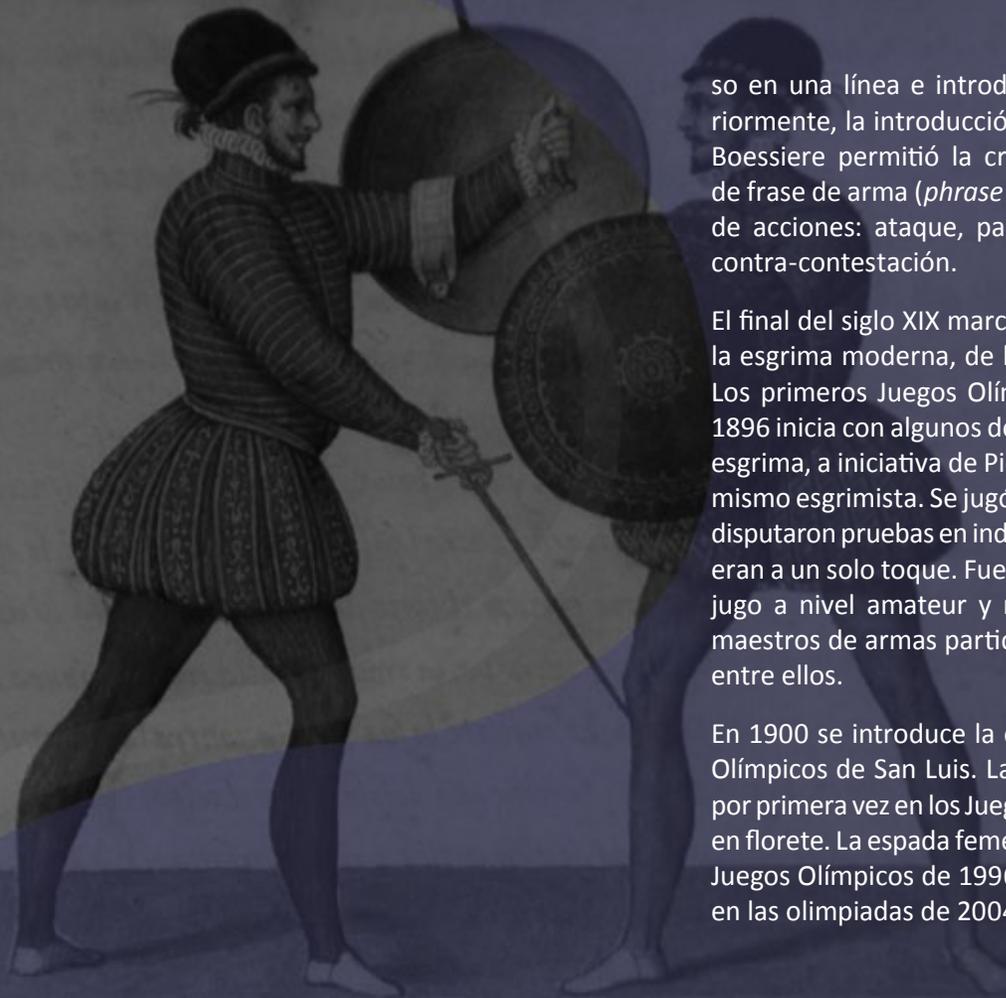
Las justas o torneos eran fiestas obedientes a códigos bastante elaborados. Terrenos demarcados en los cuales los combatientes se batían, lugares para el público, armas despuntadas, reglamentos y árbitros hacían parte de estos festivales de armas. A mediados del siglo XVI estos torneos desaparecieron.

El Renacimiento implica la iniciación de la esgrima moderna. El invento de las armas de fuego da lugar a la práctica de la esgrima como actividad deportiva y el duelo. Se inventa el florete como arma de entrenamiento que es más liviana y permite una mayor riqueza técnica. Nace el concepto de entrenamiento y de escuelas de esgrima, destacándose la escuela Italiana y la escuela Francesa.

El invento de la imprenta permite escribir y difundir los primeros tratados de esgrima, destacándose los de Agrippa (1553), Marozzo (1536), Fabris (1603). Por su parte, los maestros franceses Danet y La Boessiere, a mediados del siglo XVI, exponen la teoría francesa de la esgrima, que es considerada el punto de partida de la esgrima moderna.

Carlos IX de Francia crea la Academia de Esgrima y es confirmada por Luis XIV. El florete se afirma como arma de entrenamiento. Fue el maestro Charles Besnard el primero en utilizar la palabra *fleuret* (florete), separar las acciones de ataque y defensa, el avance y retroce-





so en una línea e introducir el saludo. Posteriormente, la introducción de la careta por La Boessiere permitió la creación del concepto de frase de arma (*phrase d'armes*) o secuencia de acciones: ataque, parada, contestación y contra-contestación.

El final del siglo XIX marca la consolidación de la esgrima moderna, de la esgrima deportiva. Los primeros Juegos Olímpicos en Atenas en 1896 inicia con algunos deportes, entre ellos la esgrima, a iniciativa de Pierre de Coubertein el mismo esgrimista. Se jugó en florete y sable, se disputaron pruebas en individual y los combates eran a un solo toque. Fue el único deporte que jugo a nivel amateur y nivel profesional; los maestros de armas participaban en un torneo entre ellos.

En 1900 se introduce la espada en los Juegos Olímpicos de San Luis. Las mujeres participan por primera vez en los Juegos Olímpicos de 1924 en florete. La espada femenina espera hasta los Juegos Olímpicos de 1996 y el sable femenino en las olimpiadas de 2004.



Uno de los avances definitivos en la esgrima en el siglo XX fue la introducción del aparato eléctrico para la señalización de los tocos. En 1936 se utiliza por primera vez un aparato que registraba los toques de espada, en 1956, en los Juegos de Helsinki, el florete utiliza el control eléctrico, mientras que el sable lo hace en 1989.

La Federación Internacional de Esgrima se funda en París, el 29 de Noviembre de 1913, reuniendo las Federaciones de Alemania, Bélgica, Bohemia (Actual República Checa), Francia, Gran Bretaña, Holanda, Hungría, Italia y Noruega.

La esgrima ha estado presente en todos los Juegos Olímpicos.



BREVE HISTORIA DE LA ESGRIMA EN COLOMBIA

El Maestro de esgrima Miguel Valderrama es considerado por algunos historiadores el iniciador de la esgrima colombiana. Luego de residir en España se trasladó a nuestro país y en los I Juegos Nacionales realizados en Bucaramanga, como entrenador de Cundinamarca, logró dominio total en la justa deportiva.

La Asociación Colombiana de Esgrima se fundó con otras 16 asociaciones deportivas bajo el decreto 2216 de 1931.

La esgrima nacional participa por primera vez en los Juegos Olímpicos de Londres en 1948 con Alfonso Ahumada y Emiliano Camargo.

Participa también en los Juegos Olímpicos de Melbourne (Australia) en 1956 con los esgrimistas: Alfredo Yaguas, Emiliano Camargo, Gabriel Blando, José del Carmen Gómez, Pablo Uribe y Emilio Echeverry.

A las Olimpiadas de Roma 1960 se asiste con Jaime Duque y Emilio Echeverry y a la Olimpiada de Tokio en 1964 con Didier Tamayo, Humberto Posada, Ignacio Posada, Ernesto Sastre, Emilio Echeverry.

Con motivo de los VI Juegos Panamericanos de la Ciudad de Cali, de 1971, el evento deportivo más grande a que se había

comprometido el país, Coldeportes y las federaciones deportivas, desarrollan un plan de preparación de los equipos nacionales, contratando entrenadores extranjeros, realizando concentraciones e intercambios internacionales en los cuales la esgrima se comprometió. Es así como nuestro deporte obtiene por primera vez una medalla de bronce Panamericana con el equipo de florete femenino integrado por Aleyda Rubio, Mery Bejarano, Gloria García, Neila de Vidal y Teresa Vargas; este equipo obtuvo importantes triunfos a nivel bolivariano, suramericano y centroamericano.

Posterior a estos logros internacionales del equipo de florete femenino, es la espada masculina quien toma el relevo. Mauricio Rivas es el esgrimista que más logros ha obtenido a nivel Regional, Mundial y Olímpico. Nacido en la ciudad de Cali y luego de mostrar una talento y disciplina relevantes se traslada a París, Francia, donde preparándose en el *Club Saint Gratien*, logra el tercer lugar en el mundial de Holanda, en 1995; es Campeón de Europa de Clubes, en 1996; gana también dos Copas Mundiales, en Caracas (1992) y la Habana (1996); se impuso dos veces en circuitos clase A en Francia, el país más importante de la Esgrima Mundial, y tres veces Campeón de este país por equipos





Pero quizá uno de los logros más destacados de Mauricio Rivas como deportista colombiano, fue su participación en cuatro Juegos Olímpicos: Seúl, Barcelona, Sídney y Atlanta. En la olimpiada de Barcelona ocupa el séptimo lugar a nivel individual y liderando el equipo de espada; conformado por Juan Miguel Paz, Joaquín Pinto, Óscar Arango y William González; ocupa la novena casilla, indudablemente la mejor actuación de la esgrima colombiana a nivel olímpico.

El equipo de Espada logró además a nivel suramericano, bolivariano y centroamericano triunfos notables. A nivel individual Juan Miguel Paz obtuvo la medalla de Bronce en espada en los Juegos Panamericanos de la Habana.

Se destaca en la última década otra esgrimista vallecaucana: Ángela Espinosa, que participa en los Juegos Olímpicos de Atlanta (1996) y Atenas (2004), y logra, en los Juegos Panamericanos de Rio de Janeiro, la medalla de bronce en espada individual.

Técnica



DESPLAZAMIENTOS FUNDAMENTALES DE ESGRIMA PARA LAS TRES ARMAS

Los desplazamientos de esgrima tales como el paso adelante, el paso atrás, el fondo y la flecha, resultan fundamentales, tanto para el manejo de la distancia frente al adversario como para un manejo preciso del arma.

Se define como la posición inicial del esgrimista que le permite atacar, defenderse o contraatacar.

PASOS A SEGUIR PARA LA PUESTA EN GUARDIA:

Se adopta la primera posición: de pie con los talones unidos y los pies separados en un ángulo de 90 grados. Los brazos colocados horizontalmente, mano en posición supina, el brazo armado en dirección al adversario.

El pie de adelante avanza pie y medio aproximadamente, conservando los talones sobre una línea imaginaria denominada directriz.

Se flexionan las rodillas, que deben quedar sobre la vertical de la punta de los pies, manteniendo el cuerpo derecho y situando el centro de gravedad en el pentágono regular formado por la línea que separa las piernas, los muslos y el piso.

Doblar el brazo armado, manteniendo el codo separado del cuerpo aproximadamente 15 cm, el antebrazo casi paralelo al piso, sin flexionar la muñeca, la punta del arma a la altura del hombro. Se dobla el brazo izquierdo hacia atrás, colocando el codo a la misma altura del hombro, o algo más bajo, el brazo y antebrazo forman un ángulo ligeramente mayor a 90 grados.



CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS A TENER EN CUENTA:

Una correcta separación de los pies, ni muy corta ni muy amplia, permite mejorar los desplazamientos, flexionar de manera adecuada las piernas y mejorar el fondo.

La flexión adecuada de las piernas permite mejorar la movilidad hacia adelante y hacia atrás, permitiendo una mejor realización del fondo, ya que se puede levantar la pierna adelantada de manera adecuada para llevar el talón al frente.

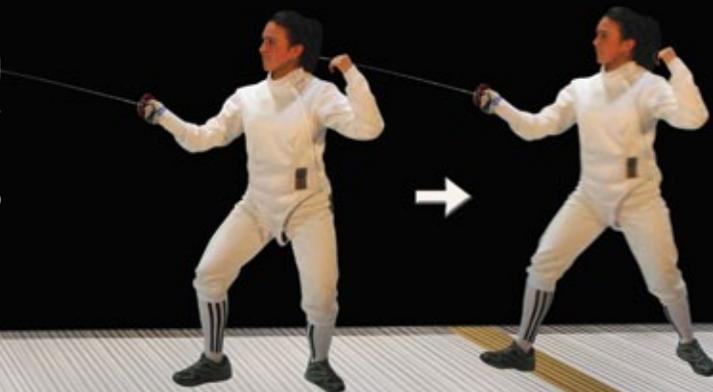
El pie delantero debe conservar su dirección hacia adelante para que los desplazamientos se conserven en la dirección correcta.

La posición vertical del tronco permite que el peso del cuerpo quede repartido adecuadamente en las piernas, facilitando la movilidad y el fondo.

El tronco bien perfilado permite que las caderas y el brazo de atrás se perfilen adecuadamente.

Una adecuada extensión del brazo armado evita que el adversario domine nuestra arma y evita que nuestros movimientos sean amplios.

El codo del brazo de atrás colocado de manera adecuada permite la buena posición del tronco.



EJERCICIOS PARA LA GUARDIA

- Desde la posición de guardia, hacer desplazamientos con la pierna de adelante y regresar a la guardia.
- Desde la posición de guardia, llevar la pierna atrasada - hacia atrás y regresar a la posición inicial.
- Saltos hacia arriba desde la posición de guardia, retornando la posición.
- Flexión profunda desde la guardia, salto arriba, guardia.

- Desde la posición de guardia realizar salto, giro y caer en posición de guardia nuevamente.

La guardia clásica, descrita anteriormente, varía por la condición morfológica del esgrimista y las situaciones tácticas de combate. La guardia de esgrima es una posición bastante artificial que debe ser practicada con constancia, repetición y permanente corrección.



Desplazamiento con pierna adelante



Desplazamiento con pierna hacia atrás



Saltos hacia arriba

PASO HACIA ADELANTE (MARCHA)

MOVIMIENTO DE LAS PIERNAS QUE ACERCAN AL ADVERSARIO.

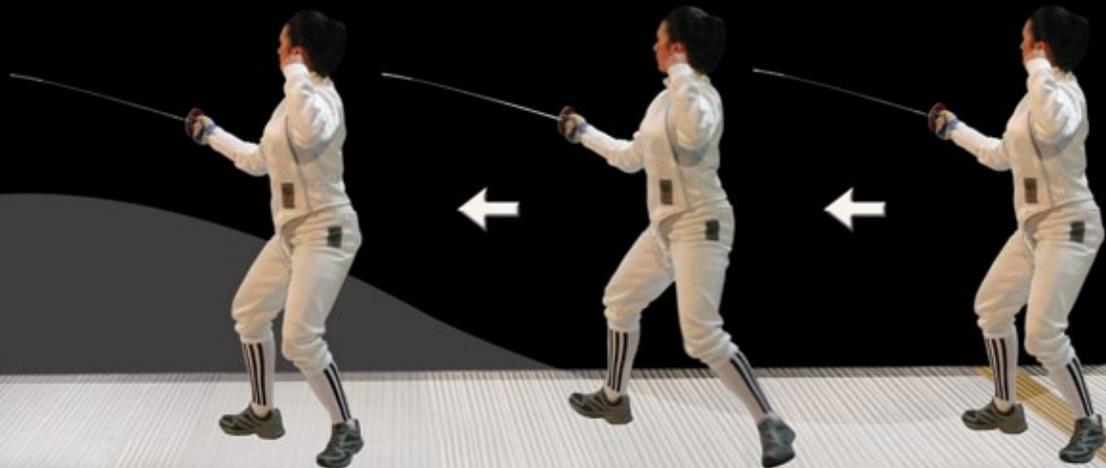
Colocado en la posición de guardia, se lleva hacia adelante el pie adelantado, desplazando el talón a ras de piso a una distancia aproximada de un pie. Se desplaza el pie atrasado rápidamente hacia adelante hasta lograr la posición de guardia. Durante la ejecución, el tronco permanece recto, no se inclina ni adelante ni atrás, las piernas permanecen flexionadas.

Cuando se realizan varios pasos adelante, la separación de los pies debe permanecer igual, de la misma forma, las piernas deben permanecer flexionadas durante los movimientos.

EJERCICIOS PARA EL PASO ADELANTE:

Llevar el pie atrasado hacia atrás y llevarlo de nuevo adelante, luego dar un paso adelante.

Realizar dos pasos lentos, dos pasos rápidos.





PASO HACIA ATRÁS

Colocado en la posición de guardia se lleva el pie atrasado hacia atrás y a ras de piso, una vez aterriza el pie se lleva el pie adelantado hacia atrás hasta la recuperación de la guardia. Mantener las piernas flexionadas y el cuerpo vertical son condiciones para ejecutar el paso correctamente.

La realización de varios pasos atrás se pueden realizar con varios ritmos: Dos pasos atrás lentos, dos pasos atrás rápidos, dos pasos atrás cortos y rápidos, un paso atrás largo.



EJERCICIOS PARA COORDINACIÓN DE PASOS HACIA ADELANTE Y ATRÁS:

- Realizar pasos hacia adelante con obstáculos dispuestos en el piso.
- Realizar pasos hacia atrás con obstáculos dispuestos en el piso
- Combinar paso adelante y atrás con estos obstáculos.
- Combinar 2 o 3 pasos adelante lentos y dos pasos atrás rápidos.

- Ejercicios para ejercitar el retraso del pie de adelante y avance de la pierna atrás, combinados con paso adelante o con paso atrás.
- Avanzar rápidamente con paso adelante y detenerse.
- Retirarse rápidamente atrás y frenar.





FONDO

Es una acción ofensiva, empleada frecuentemente por el esgrimista para tocar al adversario, que consiste en la extensión del brazo en coordinación con el movimiento de fondo de piernas.

Técnicamente comporta las siguientes fases:

- **Extensión del brazo a partir de la guardia:** El brazo armado se extiende de manera continua y sin tensión, la muñeca alineada con el antebrazo y los hombros relajados. Idealmente mano, muñeca, brazo y hombro hacen una línea recta.
- **Desplazamiento de la pierna adelantada:** Levantando la punta del pie, la pierna de atrás se extiende fuerte y rápidamente con el talón a ras de piso, permaneciendo la planta del pie en el piso.

Simultáneamente a esto, se debe tener en cuenta ejecutar los siguientes movimientos.

- El brazo atrasado se lleva hacia atrás y queda paralelo a la pierna. La mano queda en posición supina. El lanzamiento de este brazo sirve de impulso y de equilibrio.
- La pierna adelantada toma contacto con el piso por medio del talón, formando con el piso un ángulo aproximado de 90 grados.
- El ángulo formado entre la pierna y el muslo es de aproximadamente de 90 grados. El tronco debe estar perpendicular al suelo, o algo inclinado, con los hombros relajados y la pierna de atrás extendida.



CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS A TENER PRESENTES:

El lapso de tiempo transcurrido entre la extensión del brazo y el fondo debe ser mínimo, para evitar un ataque sobre la preparación por parte del adversario, ya que anticipa al rival la ejecución de un ataque.

El pie de adelante inicia su fase de lanzamiento levantando la punta del pie y no con el pie plano o levantando el talón, ya que esto último produce una gran elevación de la pierna y su salida se hace en 2 tiempos.

La salida de las piernas no deben anticipar la salida del brazo, porque se posibilita la salida del adversario en contraataque.

El pie de adelante debe caer apoyándose con el talón y no caer con la planta o punta del pie ya que no frena el fondo.

El pie de atrás debe permanecer lo más plano en el piso para tener un buen punto de apoyo y por tanto dar impulso, aceleración y equilibrio.

Cuando finaliza el fondo, el tronco debe permanecer lo más cerca de la vertical.

EJERCICIOS PARA EL FONDO

Llevar el talón adelante haciendo un apoyo y luego dos apoyos antes de realizar el fondo definitivo.

Ejercicio de lastre para hacer fondo.

Ejercicio de fondo con bastones para no dejarlos caer.



Ejercicio de lastre



Ejercicio de fondo



REGRESO A LA GUARDIA

Después de realizar el fondo, el regreso a la guardia se puede hacer hacia adelante o hacia atrás.

HACIA ATRÁS:

- Se flexiona rápidamente la pierna de atrás, que se encuentra extendida después del fondo.
- Se levanta el brazo no armado a su posición inicial o de guardia.

- La pelvis se lleva hacia atrás para liberar la pierna de adelante, seguidamente la pierna de adelante se levanta, sin levantar la cadera, y se lleva hacia atrás flexionada, colocándola a la distancia adecuada con respecto a la pierna de atrás.

- Se coloca el pie adelantado en la posición de guardia inicial.
- El brazo armado se recoge manteniendo la punta amenazando al adversario.



FLECHA

Se define como la extensión del brazo seguido de un desequilibrio del cuerpo hasta tocar al adversario.

La siguiente es la secuencia de su ejecución:

Se extiende el brazo de adelante, con el pulgar hacia arriba y la mano a la altura del hombro.

Se desplaza el peso del cuerpo (centro de gravedad) hacia la pierna de adelante.

El cuerpo se inclina perfilado.

El pie de atrás se levanta y se lleva hacia adelante llevando el peso del cuerpo a la pierna adelantada.

El pie de adelante se flexiona sobre la punta de los dedos.

La pierna de adelante impulsa el cuerpo extendiéndose y llevando adelante el cuerpo perfilado.

El pie retrasado se lleva adelante colocándose en la vertical del cuerpo y flexionada.

La punta del arma tocara al adversario antes de la extensión total de la pierna de adelante.

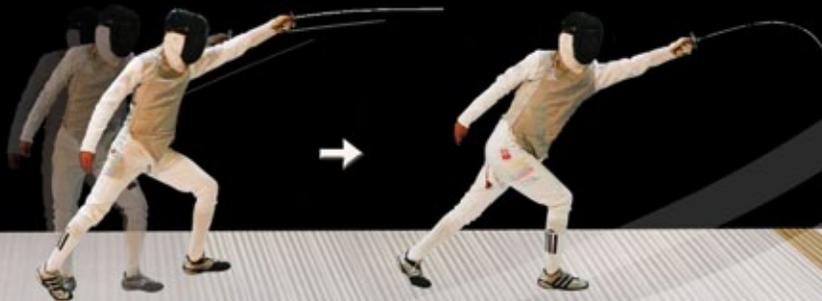
El desequilibrio en la flecha se puede realizar desde:

La guardia, en posición estática.

Desde desplazamientos hacia adelante y atrás.

Aproximando el pie de atrás al de adelante y trasladando el peso del cuerpo a la pierna de adelante.

Llevando el pie de adelante hacia el pie de atrás, colocando la punta del pie y desequilibrándose.





SALTO

Consiste en un desplazamiento simultáneo de los pies hacia adelante o hacia atrás.

La siguiente es la forma en la que se ejecuta el salto:

- Se realiza con el impulso simultáneo de uno o ambos pies, pero aterrizando simultáneamente en los dos pies.
- Se debe tener equilibrio y mantener las piernas flexionadas.

EJERCICIOS

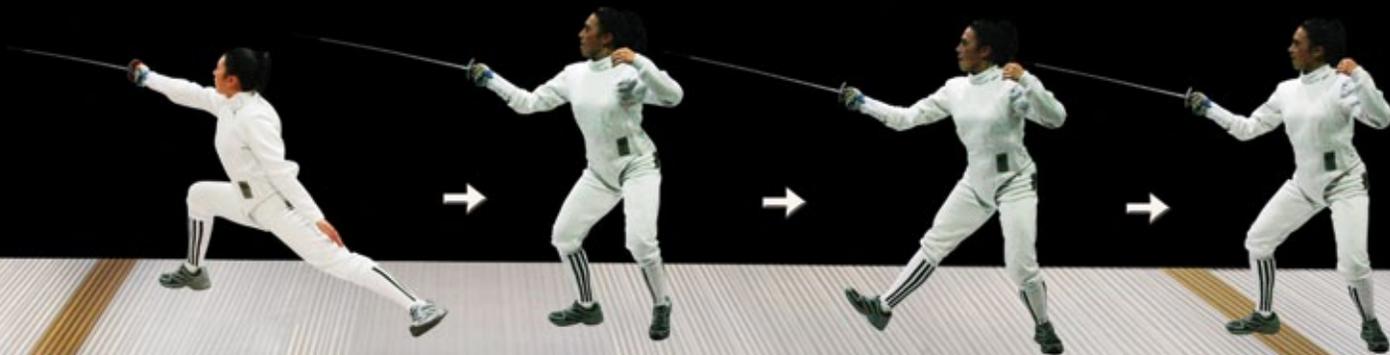
- En guardia dar salto en el lugar.
- En guardia dar salto hacia adelante y salto hacia atrás.
- En guardia dar un paso adelante, salto adelante y fondo.



Ejercicios

BALESTRA

Desde la guardia se desplaza el pie avanzado, como en el paso adelante, el pie de atrás recupera la distancia, aterrizando de forma simultánea con el pie de adelante. Estos movimientos están interrelacionados con el fondo, que se inicia con el pie de adelante e inmediatamente el pie de atrás hace contacto con el piso.



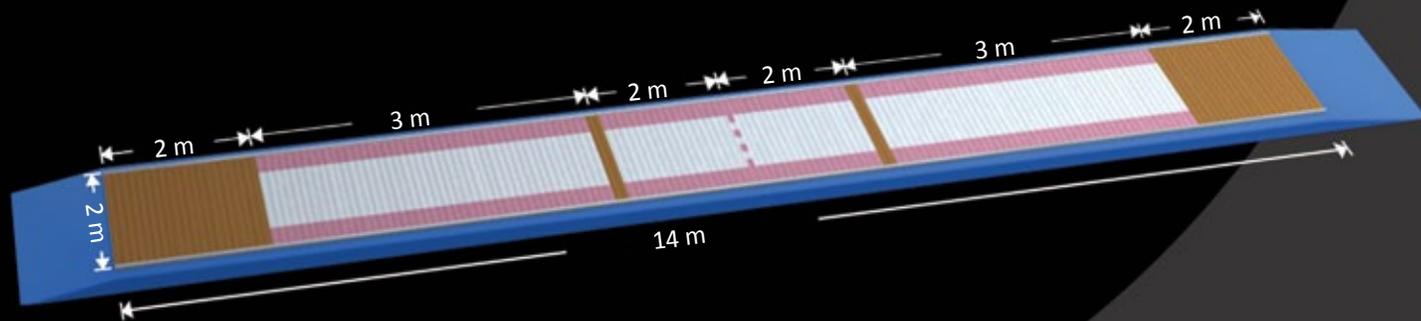
TERRENO DE JUEGO

LA PISTA

El terreno donde se realiza el combate de esgrima se llama pista. Tiene 14 m de largo y 2 m de ancho, debe ser de material metálico, plana y horizontal.

Las pruebas de las tres armas se realizan sobre la misma pista.

Está delimitada de tal forma que cada competidor, al iniciar el combate, esté situado en guardia a 2 m de la línea del centro y tenga a su disposición, para ir hacia atrás sin traspasar el límite posterior con los dos pies, una longitud total de 5 m. Se agregan de 1.5 a 2 m a cada extremo para permitir al esgrimista cruzar el límite cuando va hacia atrás, sobre un terreno igual y unido.



Sobre la pista se trazan, de forma visible, 5 líneas perpendiculares a la longitud de la misma, a saber:

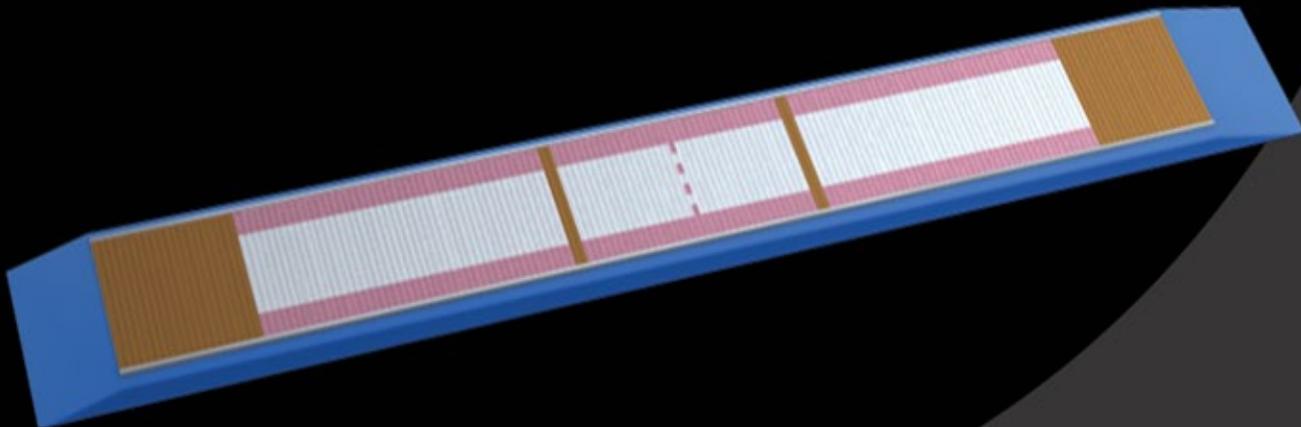
Una línea discontinua en el centro de la pista que se traza sobre todo el ancho de la pista.

Dos líneas colocadas a 2 m a cada lado de la línea media, que indican el sitio donde se colocan los esgrimistas en la posición de guardia para iniciar el combate. Se trazan a todo lo ancho de la pista.

Dos líneas trazadas a una distancia de siete metros de la línea del centro que indican el final de la pista.

Además los dos últimos metros precedentes a estas líneas del límite posterior, deben estar claramente indicados, si es posible por un color diferente al del resto de la pista, de manera que los esgrimistas puedan darse cuenta fácilmente de su posición en ella.

En uno de los costados se encuentra el aparato señalador de tocados. Se coloca en una mesa durante las competiciones, aunque a menudo se fijan en la pared o en el techo de las sala de entrenamiento.





Florete



FLORETE

El florete es un arma en la que el toque al adversario se hace con la punta de la hoja. Fue inventado a finales del siglo XVI y buscaba facilitar el entrenamiento del combate real y así se convirtió en un arma de estudio.

Hasta la invención de la careta, era un arma que servía de simulacro a un arma de duelo, como la espada. No obstante, se torna un arma independiente de ésta y se crea toda una teoría y práctica de la esgrima, más rápida y más variada, por ser una arma más liviana.

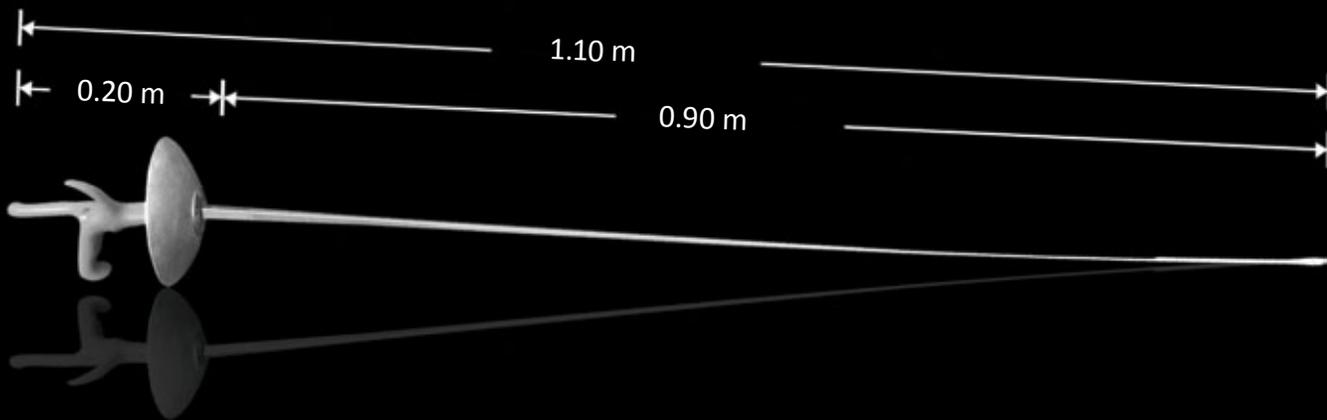
DESCRIPCIÓN DEL ARMA

- El florete tiene tres partes principales: la hoja, la cazoleta y la empuñadura.

- **Longitud Total:** 1.10 m.

- **Peso:** Debe ser inferior a 500 grs.

- **La Hoja:** Su longitud máxima es de 0.90 m, su material es acero, sección cuadrangular y con una flexibilidad que debe ser mínimo de 5.5 cm y máximo de 9.5 cm. Se divide en tres partes: tercio débil, tercio medio y tercio fuerte, siendo el débil el ubicado hacia la punta de la hoja.



- La hoja de florete tiene incrustado a lo largo un hilo eléctrico que une la punta de arresto a la terminal correspondiente, en el interior de la cazoleta.

- **Punta de arresto:** Se encuentra en el extremo de la hoja. Tiene forma cilíndrica y al activarse enciende la lámpara del aparato de señalización, para ello debe hacer un recorrido mínimo de 1 mm y una presión mínima de 500 gramos.

- **Cazoleta:** Sirve para proteger los dedos, es ligeramente convexa y puede tener entre 9.5 cm y 12 cm de diámetro.

- **Empuñadura:** Es la parte de la que se toma el arma. Se distinguen dos clases: la francesa y la ortopédica, ésta última es la más utilizada.

La lámpara del aparato de señalización se prende cuando la punta, que está en permanente contacto con la masa del florete, se suspende.

El aparato no registra toques dados a la cazoleta de las armas, como tampoco a la pista.



Punta de arresto

SUPERFICIE VÁLIDA DE LOS TOQUES

Es la superficie válida más pequeña con respecto a las otras armas, ya que excluye brazos, piernas y cabeza. Queda limitada al tronco, terminando hacia arriba, en la parte superior del cuello, hasta 6 cm por encima del saliente de las clavículas; sobre el costado llega hasta las costuras de las mangas, que deberán pasar por la cabeza del húmero; hacia abajo termina en una línea que pasa horizontalmente por la espalda por las vértices de las caderas, alcanzando desde ahí en línea recta el punto de unión de los pliegues de las ingles. Incluye también parte de la barbada en una línea horizontal entre 1,5 y 2 cm debajo del mentón que, en cualquier caso, no puede ser más baja que las líneas de los hombros.



Los toques válidos son registrados por el aparato de señalización con una lámpara verde para un esgrimista y una roja para su rival.

SUPERFICIE NO VÁLIDA

Un toque dado en la superficie no válida, es registrado por el aparato eléctrico, encendiendo una lámpara blanca y no se cuenta como toque.



FRASE DE ARMAS

La frase armas se define como el encadenamiento de acciones ofensivas, defensivas y contraofensivas que se presentan en un combate. Los toques dados en una frase de armas sólo son válidos si cumplen con ciertas reglas o convenciones, según las cuales el árbitro quien decide respecto a la validez o la prioridad del tocado, aplicando los principios que se señalan a continuación.

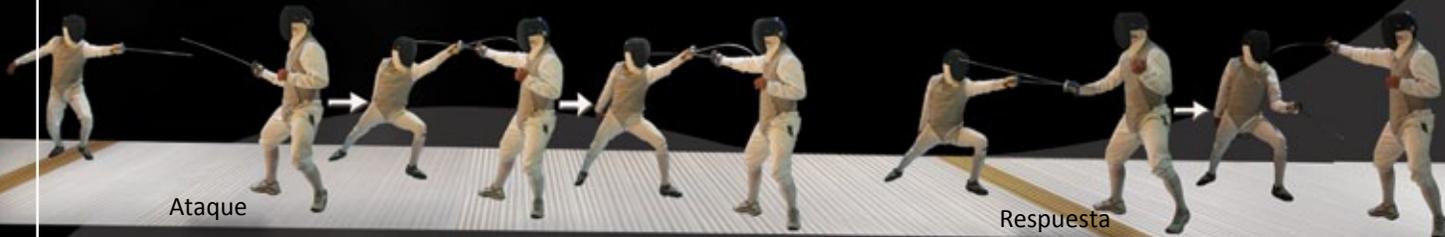
- Un ataque se define cuando hay una extensión del brazo armado, con la punta del arma amenazando la superficie válida y precediendo a la puesta en marcha del fondo o de la flecha.

- Todo ataque debe ser parado o esquivado completamente y la frase de armas debe ser continuada.

- La parada da derecho a la respuesta, es decir a una acción ofensiva que debe ser ejecutada inmediatamente para anular toda acción subsiguiente del atacante.

Si el atacante quiere recuperar su derecho a tocar debe obligatoriamente parar o esquivar la contestación de su adversario.

Lo anterior resume las acciones básicas sobre las que se funda la frase de armas en florete. El juez juzgará la acción partiendo de si el esgrimista que ataca realiza bien el ataque o ante un error de éste, su adversario toma ventaja de manera oportuna.





APARATO DE REGISTRO DE TOQUES

Las competencias se juzgan con la ayuda de un aparato eléctrico. Los aparatos funcionan por ruptura de la corriente en el circuito del florete, es decir, que la corriente que circula permanentemente en el circuito, se corta cuando hay un tocado.

Los aparatos señalarán los toques dados en la superficie válida con una señal roja para un lado y señal verde para el otro. Por el contrario, los toques en superficie no válida serán registrados por una señal blanca situada a cada lado de los competidores.

Un cronómetro debe estar incorporado al aparato y debe bloquearse cuando haya un toque válido o no válido o cuando el juez da el alto.

Después de un tiempo de 300 milisegundos, a partir del primer tocado señalado por el aparato, éste último deberá bloquearse contra toda señal de tocado ulterior.

El aparato no registra toques dados a la cazoleta de las armas como tampoco a la pista.

El aparato de señalización para florete se emplea desde los Juegos Olímpicos de Helsinki (1956)



UNIFORME E IMPLEMENTOS PARA LA COMPETENCIA

CUANDO EL ESGRIMISTA SE PRESENTA A COMPETIR EN PRUEBAS OFICIALES DEBE PRESENTAR EL SIGUIENTE VESTUARIO E IMPLEMENTOS:

- **Uniforme:** consta de una chaqueta (peto) y un pantalón que va ajustado por debajo de la rodilla. Por debajo de la chaqueta se debe usar otra chaquetilla que proteja la axila del lado del brazo armado. Por seguridad, el uniforme debe estar fabricado en kevlar y debe resistir una perforación como mínimo de 800 newtons. Las mujeres deben utilizar además un protector de pecho.

El uniforme puede ser de diferentes colores, menos negro.

- **Medias:** Se deben utilizar un par de medias que cubran totalmente la pierna, hasta debajo del pantalón y ajustadas de tal forma que no puedan caerse.

- **Guante:** Se debe utilizar con un manguito que cubra la mitad del antebrazo.

- **Careta:** Debe tener un entramado o malla con hilos de acero de 1 mm de diámetro y espacio entre los hilos de máximo 1 mm. Para pruebas de carácter mundial se exigen caretas con viseras transparentes de policarbonato. La careta tiene una barbada que debe ser de kevlar y resistente a 1600 newtons. Debe llevar una atadura en la parte trasera.

- **Chaquetilla eléctrica:** El floretista se coloca sobre la chaqueta una chaquetilla que debe cubrir totalmente la superficie válida con un tejido conductor.

- **Cable conductor:** Es un hilo conductor que debe estar aislado. En un extremo tiene tres clavijas conectadas. Una a la chaquetilla eléctrica, otra al hilo del florete y otra a la masa del arma. Además el hilo que une la chaquetilla al pasante debe tener al menos 40 cm y una pinza cocodrilo.



EL DESARROLLO DEL COMBATE

Para iniciar el combate, los dos competidores son llamados a la pista; el primero en ser nombrado se coloca a la derecha del juez. Saludarán al rival, al juez y al público y se colocarán en posición de combate. El juez da la orden de “en guardia” y luego pregunta “¿están listos?”, si hay respuesta afirmativa el juez da la orden para el inicio del combate, “¡adelante!”

Cada vez que hay un toque, el juez da la voz de “¡alto!”. También se da esta voz cuando uno de los floretistas

contraviene el reglamento, cuando queda desarmado o fuera de la pista.

En estos últimos casos lo esgrimistas reinician el combate en el sitio en que se presentó la situación. Si el juez asignó toque, el combate se reinicia desde la línea de puesta en guardia.



FORMA DE EMPUÑAR EL FLORETE

Las empuñaduras más utilizadas por los floretistas son la francesa y la ortopédica.

EMPUÑADURA FRANCESA

La empuñadura francesa es un paralelepípedo de 15 cm de largo y aproximadamente 1.5 cm de lado.

Este tipo de empuñadura se toma con el dedo índice pasándolo por debajo, entre la primera y la segunda falange, el dedo pulgar se ubica algo flexionado cerca de la cazoleta

y el resto de dedos juntos y a lo largo de la empuñadura, apoyando el esfuerzo del pulgar y el índice. El pomo se coloca en la parte media de la muñeca.

Los dedos pulgar e índice, manejan la punta del arma tanto en los movimientos defensivos como ofensivos, acompañados por los otros dedos que se contraen o se relajan según las acciones. El pomo del arma debe estar paralelo al eje del antebrazo, formando una línea recta desde la punta del arma al codo si se está en la posición de guardia.



EMPUÑADURA ORTOPÉDICA

Para tomar este tipo de empuñadura se ubica el dedo pulgar algo flexionado en la parte superior de la empuñadura, cerca de la cazoleta, y por debajo se sitúa el dedo índice, entre la primera y segunda falange; el pomo se colocará en la posición media de la muñeca. Este tipo de empuñadura al tener dos espolones permite un mejor agarre del arma.

La punta del arma se maneja con los dedos pulgar e índice y las acciones defensivas en este tipo de empuñadura se pueden realizar con la participación de la muñeca.



LAS LÍNEAS

Son divisiones convencionales del espacio donde el arma se desplaza. Sirven para identificar las acciones, tanto defensivas como ofensivas, con relación al blanco del propio esgrimista.

En el caso del florete, la superficie válida (el tronco) se divide con una línea horizontal, que define las líneas altas y bajas, y una línea vertical, que define las líneas externas e internas.

1. Línea alta derecha externa
2. Línea alta izquierda interna
3. Línea baja derecha externa
4. Línea baja izquierda interna



POSICIONES DE LA MANO

Se definen como las posiciones que puede tomar la mano con relación a las líneas anteriormente definidas. Son 8, ya que en cada línea la mano se puede colocar en supinación o en pronación. Estas posiciones dan su nombre a la parada.

EN SUPINACIÓN:

Sexta: Línea alta, mano hacia la parte externa y punta alta.



Sexta



Cuarta



Octava



Séptima

Cuarta: Línea alta interna, mano hacia el interior y punta más alta que la mano.

Octava: Línea baja hacia el exterior y punta más baja que la mano

Séptima: Línea baja hacia el interior y punta más baja que la mano

EN PRONACIÓN:

Tercera: línea externa alta, mano hacia el exterior y punta más alta que la mano

Quinta: línea interna alta, mano hacia el interior y punta más alta que la mano.

Segunda: línea baja externa y punta más baja que la mano.

Primera: Codo flexionado, el antebrazo se coloca horizontalmente, pulgar hacia abajo y la punta más baja que la mano.



Tercera



Quinta



Segunda



Primera



LOS LIGAMENTOS

Se define como la acción de poner en contacto el arma propia con el arma del adversario.

El contacto se inicia con el tercio débil desplazando la mano hacia adelante y controlando la hoja del adversario durante toda la ejecución, finaliza en el tercio medio del adversario.

El cambio de ligamento en las líneas altas se hace pasando la línea por debajo de la hoja del adversario. En las líneas bajas se pasa la hoja por encima de la hoja del adversario.

El doble ligamento se inicia con un ligamento inicial que no se termina y se cambia de línea para terminar el ligamento.

El ligamento se debe iniciar con la punta del florete.

La hoja debe tener una perpendicularidad suficiente con respecto a la del adversario.

El movimiento lateral de la mano debe ser pequeño.



ENVITE Y AUSENCIA DEL HIERRO

Envite: Consiste en cambiar el arma de una posición a otra, descubriendo voluntariamente una línea. Se utiliza para provocar en el adversario un ataque, ya sea simple o compuesto. Se acompaña con un paso adelante o un salto para ser más eficaz.

Ausencia de Hierro: Acción que consiste en abandonar el contacto con la hoja del adversario. Permite sustraerse a la ofensiva del hierro por parte de éste.

El envite y la ausencia de hierro toman el nombre de la línea que descubren. Así, si se está en la posición de sexta y se toma la posición de cuarta, el envite se denomina envite en la línea de sexta.

ATAQUES SIMPLES

Se define ataque simple como la acción ofensiva que toca al rival en un solo tiempo, con paso adelante, fondo o flecha.

EXISTEN TRES CLASES DE ATAQUE SIMPLE:

Golpe directo, *coupe* y golpe con pase.

GOLPE DIRECTO:

Consiste en la extensión del brazo seguido de fondo o flecha. Se puede realizar en todas las líneas, ya sea con mano en pronación o en supinación.

En línea alta: el brazo se extiende con la mano en supinación a la altura del hombro y la punta ligeramente más

baja que la mano. Las piernas terminan el golpe en un solo tiempo.

En la línea baja: El brazo armado se extiende con la mano ligeramente en supinación y más baja que el hombro y la punta más alta que la mano. Las piernas terminan el golpe en un solo tiempo.

CON PASE

Acción ofensiva que va de una línea a otra por el camino más corto.

La punta del arma pasa por debajo del arma del adversario cuando se va de una línea alta a otra línea alta. Se realiza



el pase controlando la punta del arma con el pulgar y el índice en un solo tiempo. El golpe se termina con las piernas en una sola acción.

La punta del arma pasa por encima del arma del adversario cuando el pase se realiza de una línea baja a otra baja. El pulgar y el índice controlan la punta del arma y el pase se hace en un solo tiempo. Las piernas terminan el golpe.

la punta pasa por el lado del arma y del brazo del adversario cuando se va de una línea alta a una línea baja. La mano termina más baja que el hombro y la punta más alta que la cazoleta. Muñeca ligeramente flexionada.

la punta pasa por el lado del arma y del brazo del adversario cuando se realiza el pase de una línea baja a una línea

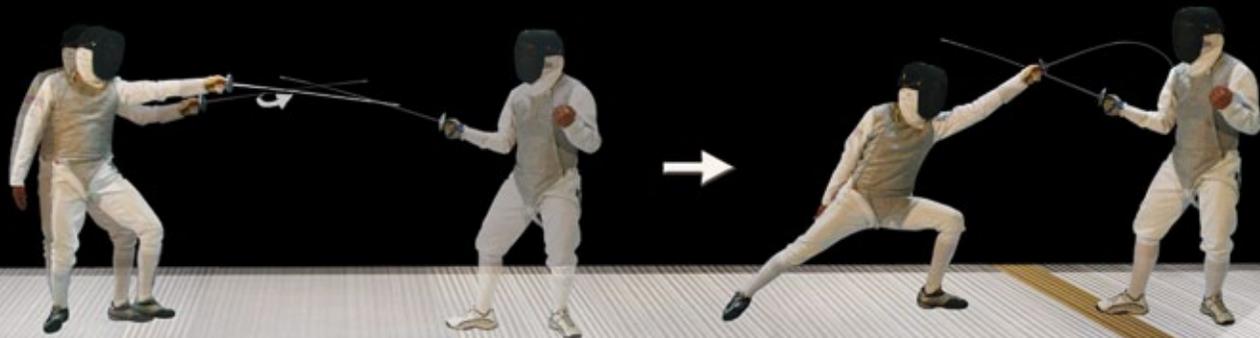
alta; la mano termina a la altura del hombro con la punta del arma ligeramente más baja que el hombro.

COUPE

Acción ofensiva que se ejecuta pasando la hoja por delante de la punta del adversario por el camino más corto.

Se puede realizar principalmente de línea alta a línea alta contraria:

Se pasa la hoja del arma por delante de la punta del adversario, con los dedos, flexionando ligeramente el brazo y la muñeca. Una vez pasada la hoja a la línea contraria, se extiende el brazo colocando la muñeca a la altura del hombro y la punta ligeramente más baja que la mano.



CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS A TENER EN CUENTA EN LOS ATAQUES SIMPLES:

Exigen gran coordinación.

Deben realizarse con aceleración en su parte final.

Correcta preparación de la distancia.

Buen tiempo de ejecución.

PARADAS SIMPLES

Acción defensiva que consiste en desviar con un solo movimiento una acción ofensiva del adversario.

En los movimientos defensivos el movimiento de la punta y de la hoja es importante para encontrar la hoja del adversario. En corta distancia se debe parar con el tercio fuerte para desviar la punta.

Según el desplazamiento de la punta y la mano, las paradas se clasifican como:

PARADAS DIRECTAS O LATERALES.

Desvía la punta del adversario del blanco de manera lateral, es decir, de línea alta a línea alta, o de línea baja a línea baja. La punta del arma se desplaza en línea recta. La mano se desplaza lateralmente sin ir atrás.



PARADAS CIRCULARES O CONTRAS.

La punta del arma describe un círculo completo, es decir, llega al mismo sitio desde el que partió. La mano permanece en el lugar, mientras los dedos ejecutan el movimiento de la punta. En las líneas altas la hoja pasará por debajo de la hoja del adversario y la conducirá a la línea contraria, donde debía finalizar el ataque. En las líneas bajas la hoja pasará sobre la hoja del adversario.

A cada posición le corresponde una parada circular o de contra, tomando el nombre de la posición.

PARADAS DIAGONALES.

En esta parada se toma la hoja del adversario en la línea que se presenta y se le aparta del blanco. La mano y la hoja se desplazan de la línea alta a la línea baja opuesta o al contrario.

PARADAS SEMICIRCULARES.

En estas paradas la punta del arma describirá un semicírculo para controlar la hoja del adversario.





Se realizan:

De línea alta a línea baja.

De línea baja a línea alta.

Las paradas simples según su ejecución se clasifican:

PARADA DE “TAC”.

Se realiza dando un golpe seco o de “tac” sobre la hoja

PARADA DE OPOSICIÓN.

Se realiza cerrando la línea donde termina el ataque del adversario, desviando el arma con el tercio fuerte de la hoja y la cazoleta.



Parada de oposición

PARADA DE CESIÓN.

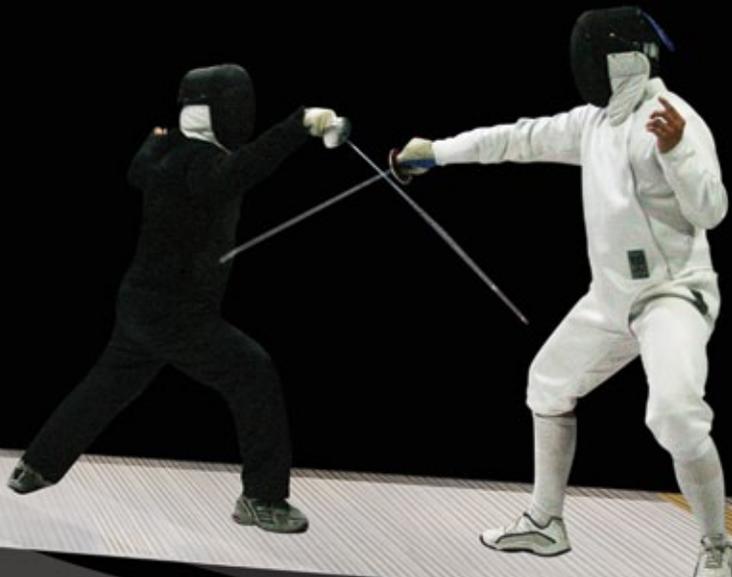
Cuando el rival viene dominando el hierro, se reconduce fuera de la línea opuesta, empleando el impulso de la ofensiva y cambiando el punto de apoyo. La mano se conduce a la línea deseada, mientras la hoja describe una rotación alrededor del hierro adversario en el punto de contacto o de apoyo y de manera permanente.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS A TENER EN CUENTA EN LA EJECUCIÓN DE LAS PARADAS SIMPLES:

La parada debe detenerse a tiempo para que la contestación sea adecuada.

La hoja debe tener una perpendicularidad suficiente para encontrar y desviar la hoja del adversario.

Parar en la distancia correcta permite que la mano realice un desplazamiento adecuado y por tanto una buena respuesta o contestación.



CONTESTACIONES SIMPLES

Se entiende por contestación simple, la acción ofensiva realizada después de realizar una defensa o parada. El reglamento da la prioridad al defensor en el mismo momento que encuentra la hoja del adversario y exige que la contestación sea inmediata.



Según su ejecución se clasifican en:

SIMPLE DIRECTA

Cuando la contestación termina en la misma línea de la parada.

Ejemplo: parada de cuarta contestación a línea de cuarta del adversario.

SIMPLE INDIRECTA

Cuando la contestación termina en la línea contraria de la parada. Se realiza por *coupe* o por pase.

Ejemplo: parada de cuarta contestación a línea de sexta

CON TOMAS DE HIERRO

La contestación es realizada por la toma, control o conservación del hierro adversario hasta el final de la ejecución.

Las contestaciones se pueden realizar según la distancia que separa a los dos adversarios: a pie firme, con paso adelante, fondo o en flecha.

MOVIMIENTOS DE PREPARACIÓN DURANTE EL COMBATE

Son acciones diversas como gestos con el brazo armado, desplazamientos con las piernas o combinaciones con ambos. Se busca facilitar y apoyar la ejecución de las acciones ofensivas.

Las preparaciones se pueden realizar con el brazo armado haciendo fintas, ligamentos, cambios de ligamentos, ataques al hierro como batimientos, presiones, oposiciones y transportes.

Las preparaciones se pueden realizar también con movimientos de piernas: pasos adelante, saltos, medio fondo, cambios de ritmo o dirección etc.



LA FINTA

Consiste en simular un ataque para provocar una reacción del adversario y tomar ventaja de ésta. Si se realiza más de una finta se denomina ataque compuesto.

LAS FINTAS SEGÚN SU EJECUCIÓN SE CLASIFICAN:

FINTAS DE VELOCIDAD

Se realiza cuando se hace una finta rápida y sin finalizar; realizada en buen tiempo de esgrima puede provocar una parada en el adversario.

FINTA COMBINADA

Realizando una finta previa se refuerza con otra acción, como por ejemplo, con un batimiento para provocar una reacción del adversario.

Finta con el avance de pie: La finta se apoya con la salida de la pierna adelantada hacia al fondo.

Las fintas de ataque simple o compuesto, ejecutadas en todas las líneas, se clasifican así:



FINTA DE ATAQUE SIMPLE:

Se ejecutan técnicamente de la misma forma que el ataque simple.

FINTAS DE ATAQUE COMPUESTO.

La finta de ataque compuesto es la combinación de muchas fintas de ataques simples.

Las más comunes son: uno-dos, arriba-abajo, doble.

PRINCIPIOS TÉCNICOS A TENER EN CUENTA EN LA EJECUCIÓN DE LAS FINTAS:

La finta debe ser profunda, de tal manera que al extender el brazo provoque una reacción en el adversario.

La punta del arma debe dirigirse hacia la superficie válida.

Debe hacerse con un cambio de ritmo, es decir, ir de lento a rápido, evitando que el adversario logre realizar otra parada al final.

La posición de la punta es fundamental, ya que debe provocar la reacción deseada, pero también debe permitir sustraerla lo más rápido posible.

Las piernas deben acompañar el golpe en el tiempo preciso, para que el ataque no sea fácilmente parado.



ATAQUES AL HIERRO

Son acciones ejecutadas sobre la hoja del rival con el fin de preparar y facilitar la ofensiva, tomando ventaja de la reacción que provocan.

Se clasifican en:



BATIMENTO

Consiste en un golpe seco y fuerte que se da con la hoja a la hoja del adversario. Se ejecuta mediante un ligero giro de la muñeca dirigido hacia donde se va a realizar la acción.

El batimento busca abrir la línea del adversario mediante un golpe seco y fuerte para iniciar una acción ofensiva. Puede provocar también una reacción en el adversario, aprovechándola para atacarlo.

Ejemplos: Batimento de cuarta, octava y séptima.

Principios técnicos a tener en cuenta en la ejecución del batimento:

La punta del arma debe buscar con prioridad la hoja del adversario.

Debe haber un desplazamiento mínimo de la muñeca.

La punta del arma se debe bloquear para que no se aleje del blanco.

PRESIÓN

Consiste en presionar o empujar la hoja del adversario, previo ligamento de la hoja. Se puede realizar en cualquiera de las líneas.

Ejemplo: presión de cuarta, presión de séptima y presión de octava.

Para ejecutarla, la muñeca realiza un pequeño giro sobre el hierro del adversario y hacia adelante para aproximarse al blanco.

La presión debe provocar en el adversario:

Una reacción para contrarrestarla, acción que se debe aprovechar para atacar.

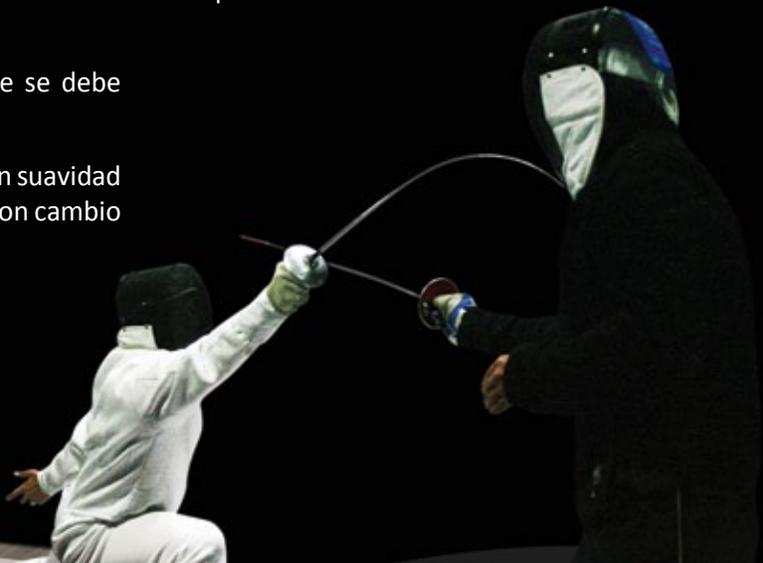
Apertura de una línea, que se puede realizar con suavidad para que no se presente una defensa y atacar con cambio de ritmo.

Principios técnicos a tener en cuenta en la ejecución de la presión:

Suficiente perpendicularidad de las hojas y un buen ligamento.

El punto de contacto de las hojas debe estar situado en el segundo tercio de la hoja aproximadamente a la misma altura de la hoja del adversario.

La presión debe ser lateral.



TOMAS DE HIERRO

Son acciones que buscan dominar la hoja del contrario.

SEGÚN SUS CARACTERÍSTICAS SE DIVIDEN EN:

TOMA POR OPOSICIÓN DIRECTA

Se realiza dominando el hierro del adversario en el tercio débil, extendiendo el brazo progresivamente a lo largo de su hoja, continuando con movimiento de piernas, sea fondo o flecha. La hoja y el brazo forman una línea quebrada al final de la acción.

Se ejecuta dominando el hierro del adversario en una línea, terminando el toque en esa misma línea. El dominio de la hoja es permanente y se debe apartar la hoja.

Ejemplo: oposición de cuarta

TOMA POR OPOSICIÓN INDIRECTA

Se ejecuta conduciendo el hierro del adversario de una línea alta a la línea baja correspondiente o al contrario. El dominio de la hoja debe ser continuo y se debe apartar hasta el final del toque.

Se realiza dominado el hierro adversario en el tercio débil y extendiendo el brazo progresivamente a lo largo del hierro del adversario hasta la línea deseada.

TRANSPORTE

Toma de hierro que conduce la hoja del adversario de una línea alta a una línea baja diametralmente opuesta o viceversa, controlando y apartando el hierro del rival hasta realizar el toque.



ENVOLVIMIENTO

Toma del hierro que se inicia en una línea y, por un movimiento circular, envuelve la hoja del adversario, terminado en la misma línea, controlando y apartando el hierro hasta realizar el toque.

CONDICIONES DE EJECUCIÓN DE LAS TOMAS DE HIERRO

Las tomas se realizan sobre un brazo que se está extendiendo o que está extendido.

Deslizarse a lo largo del hierro adversario y con una intensidad proporcional a la resistencia a dominar.

La toma del hierro se debe hacer sin sobresalto con tercio fuerte de la hoja, de manera continua hacia adelante, hasta lograr el control también con la cazoleta y llegar rápidamente al blanco.

Cuando la hoja del adversario esta paralela al piso es el momento más apropiado para la realización de una toma del hierro.





PARADAS COMPUESTAS

Se define como la acción defensiva que se compone de dos o más paradas seguidas.

Se clasifican según la ejecución de la última parada en:

PARADAS DOBLES

Se compone de dos paradas de la misma naturaleza: defiende, partiendo de sexta, en cuarta y vuelve a sexta.

PARADAS MIXTAS

Se compone de dos paradas de distinta naturaleza: defiende, partiendo de sexta, en cuarta y contra de cuarta.

PARADAS COMBINADAS

Se compone de tres o más paradas de igual o distinta naturaleza.

ELEMENTOS TÉCNICOS A TENER EN CUENTA

La última parada de la contestación compuesta se realiza con un desplazamiento hacia atrás, dificultando la distancia del ataque.

Luego de una parada lateral, realizar una parada circular a fin de cortar la progresión del combate.

Después de cada parada circular hacer una parada lateral.

Se debe cambiar el ritmo en la ejecución de las paradas.

Ejecutar con precisión la parada garantiza la rapidez y precisión de la contestación

La primera parada debe ser pequeña para evitar que el adversario la engañe.

- La punta del arma en la última parada debe permanecer adelante para que la contestación se realice inmediatamente y con precisión.

Debe haber una perfecta coordinación de la mano y las piernas.



CONTRA-CONTESTACIONES

Acción ofensiva que se realiza después de haber parado una contestación o una contra contestación.

Las contra-contestaciones pueden ser: simples directas, simples indirectas, compuesta, Por toma de hierro

La técnica de ejecución y los errores frecuentes son similares a la parte tratada en las contestaciones simples y compuestas.

Ejemplo: Ataque por cuarta- parada de cuarta- contestación – contra-contestación directa.



CONTESTACIONES CON HIERRO

La contestación o contra-contestación es realizada por toma de hierro después de la parada y lo domina hasta el final del toque. Se puede ejecutar por oposición, envolvimiento etc. Técnicamente se realiza de la misma manera que las tomas de hierro, explicadas en la parte ofensiva, pero en este caso suceden como acciones posteriores a una parada.

Condiciones técnicas de las contestaciones con hierro

Se realiza en caso de que el ataque del adversario se quede corto y el tercio débil de su hoja sea controlado por el tercio fuerte del arma propia, sin que se separe en ningún momento y la acción debe ser apoyada por la cazoleta.



ACCIONES CONTRAOFENSIVAS Y CONTRAATAQUES

Se definen como acciones que hacen fracasar las acciones ofensivas del adversario, aprovechando un tiempo de esgrima, evitando ser tocado.

El contraataque no se realiza sobre una acción ofensiva simple.

LOS PRINCIPALES CONTRAATAQUES SON:

EL ARRESTO

Se realiza mediante la extensión directa del brazo armado, sin cambiar la línea en la que se ha iniciado. Se puede realizar en el sitio, con paso adelante, con paso atrás o con medio fondo.



EL ARRESTO DE OPOSICIÓN

Se define como la acción que gana un tiempo de esgrima a la ofensiva del adversario, cerrando la línea donde debía terminar.

Se realiza sobre los ataques simples oponiendo la cazoleta en la línea a la se dirige el ataque.

En el caso de un ataque compuesto por parte del adversario, la oposición se realiza en el último tiempo del ataque del rival.

PASE O LIBRAMIENTO

Se realiza ganándole un tiempo de esgrima a la ofensiva del adversario y su ejecución técnica es igual al ataque indirecto o compuesto que vimos anteriormente. Se puede ejecutar en el sitio, con paso adelante o con medio fondo.

Ejemplo: Sobre la toma de 4 del adversario (maestro), el esgrimista hace un paso de punta con paso de atrás.



LA ESQUIVA

Consiste en quitar la superficie válida al ataque que realiza el rival, realizando con el brazo un toque directo.

CLASES DE ESQUIVAS:

AGACHÁNDOSE O “PASSATA DI SOTTO”. Se realiza de dos maneras:

- Haciendo un fondo atrás, descendiendo el tronco y el brazo se mantiene estirado
- Se juntan los pies y se hace una “sentadilla”, bajando el tronco y el brazo extendido.

LATERAL

Se realiza rotando el cuerpo hacia la derecha, haciendo pivot en el pie de adelante, extendiendo el brazo y protegiendo con la cazoleta el lado contrario hacia donde el cuerpo se desplaza. La extensión del brazo y el desplazamiento del pie de atrás. El movimiento si se realiza por la línea de cuarta se denomina “*in quartata*”



ACCIONES DE SEGUNDA INTENCIÓN

Se definen las acciones de segunda intención como aquellas que se ejecutan previamente conocida la reacción del adversario y aprovechándose de dicho conocimiento. Pueden ser defensivas, ofensivas o contraofensivas.

Toda acción de esgrima puede ejecutarse con segunda intención.

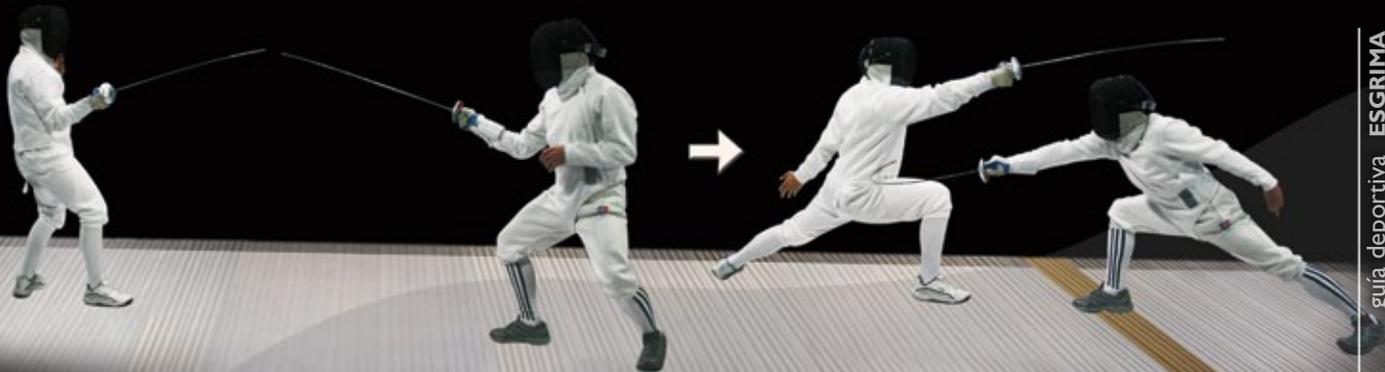
Según la reacción que se provoca en el adversario y la forma de sacar partido de ella se clasifican de la siguiente manera:

las que una vez provocada una reacción de reflejo del adversario; sea este ofensivo, defensivo o contra-ofensivo; se explota de manera eficaz

Las que provocan un error de análisis en el rival.

Resulta importante descubrir en las preparaciones los reflejos mecánicos del adversario, las acciones con deficiencias técnicas.

Una táctica inteligente y basada en segunda intención, puede vencer una excelente técnica.





ACCIONES INMEDIATAS DESPUÉS DE UN ATAQUE

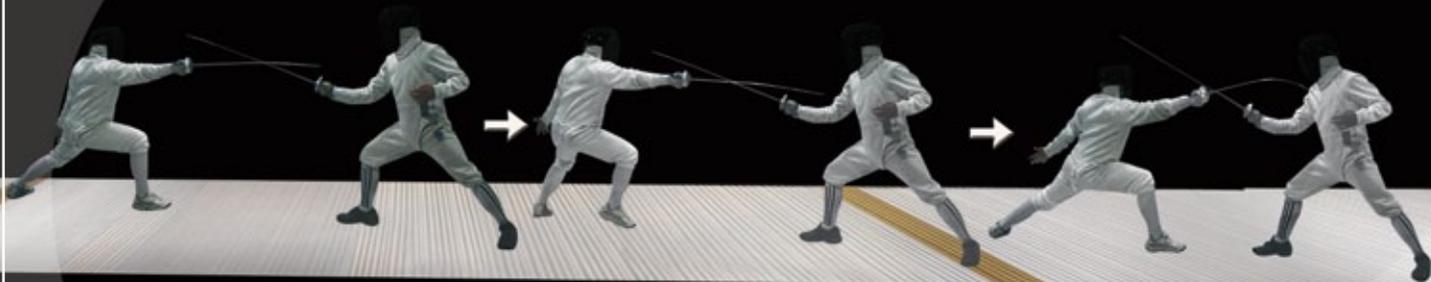
Se clasifican según se realicen con la mano o con las piernas

CON LA MANO:

- La *remis*: Acción ofensiva o contraofensiva que se ejecuta inmediatamente después de la parada del ataque del adversario, sin que el brazo retorne a la posición de guardia. El toque termina en la misma línea de la parada.

CON LAS PIERNAS

Consiste en una segunda acción ofensiva realizada con las piernas y ejecutada inmediatamente después de una primera acción ataque. El redoble se puede realizar con retorno y sin retorno a la guardia.



COMPETENCIAS

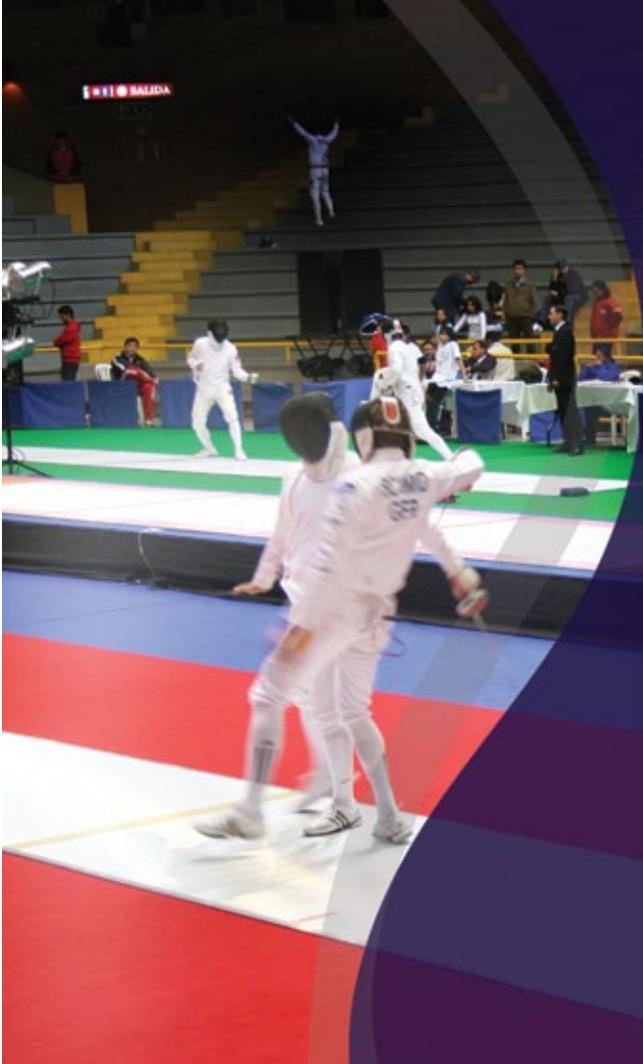
Las competencias en esgrima según el reglamento de la Federación Internacional de Esgrima se disputan a nivel individual o por equipos.

Históricamente la fórmula de competencia para determinar al campeón ha variado entre las competencias, pueden ser por *poules*, o eliminación directa o la combinación de ambas.

El número de toques con el cual se logra el triunfo también ha variado, desde un solo toque como sucedía en las primeras olimpiadas, a tres toques como se reglamentó en 1924, para el florete hasta la actualidad. En que los torneos se disputan las *poules* a 5 puntos y la eliminación directa a 15 puntos en 3 mangas de tres minutos.

La esgrima ha participado en todas las olimpiadas modernas. Anualmente, desde 1936, se organiza el campeonato mundial y existen campeonatos mundiales cadetes y juveniles. Estos campeonatos se juegan en las tres modalidades: florete, espada, sable, tanto en la rama femenina como masculina.

En América se disputa en todas las modalidades: campeonatos panamericanos, centroamericanos, suramericanos. En los Juegos Regionales también está presente la esgrima.



COMPETENCIA INDIVIDUAL

Las pruebas individuales se desarrollan con una fórmula mixta. Se realiza una clasificación por *poules* y posteriormente con los resultados se organiza una tabla de eliminación directa, que determina el ganador y lugares subsiguientes.

POULE

A partir de la lista de participantes y teniendo en cuenta el orden de fuerza, estos se organizan en grupos o *poules* de 7 o 6 esgrimistas que compiten todos contra todos.

Los combates de las *poules* se juegan a 5 puntos y 3 minutos.

Luego de jugadas las *poules*, se establece una clasificación general única de todos los participantes, teniendo en cuenta los siguientes índices:

Victorias/Match, toques dados menos toques recibidos y toques dados.



Se realiza un cuadro recapitulativo donde los resultados serán totalizados, indicando los dos índices necesarios: el primero será obtenido dividiendo el número de victorias por el número de *matches* realizados. El índice más elevado será uno y será clasificado primero. En caso de igualdad, se acudirá el segundo índice, es decir el que resulta de restar a los toques dados los toques recibidos. Si la igualdad persiste, se clasificará mejor el esgrimista que más toques haya dado. Si la igualdad persiste se acudirá a un sorteo.

Luego de diseñar este cuadro recapitulativo se elabora el cuadro de eliminación directa según vemos en el gráfico.

Los *matches* de la eliminación directa se juegan a 15 toques o se terminan cuando pasan los tres períodos de tres minutos, corriendo un minuto de descanso entre los tres periodos. En sable el primer periodo se terminará, pasando los tres minutos o cuando el resultado de uno de los esgrimistas alcance 8 toques.

NOMBRE	CLUB	Nº	1	2	3	4	5	6	7	8	V	TD	TR	IND	CLASS
		1	■												
		2		■											
		3			■										
		4				■									
		5					■								
		6						■							
		7							■						
		8								■					

El match se termina cuando:

Uno de los tiradores alcanza el resultado de 15 tocos.

Cuando han pasado 9 minutos de tiempo efectivo de combate.

El competidor que marca el mayor número de toques es declarado vencedor.

En caso de igualdad al final del tiempo reglamentario y después de ser otorgado un minuto adicional para desempatar, el árbitro realizará un sorteo que designará el vencedor del *match* si la igualdad persistiera en ese minuto adicional, es decir, si ninguno realiza el toque que lo declare ganador.

Durante el minuto de pausa, la persona designada podrá intervenir cerca de su esgrimista.

Un cronómetro incorporado al aparato eléctrico de señalización bloqueará el final de cada período.



TABLA DE ELIMINACION DIRECTA





COMPETENCIA POR EQUIPOS

La competencia por equipos se inicia en 1908. La fórmula para este tipo de competencia es el denominado “relevo a la italiana”, que enfrenta a dos equipos cada uno compuesto por tres competidores. En este tipo de competencia, cada competidor se encontrará con todos los competidores del equipo contrario, pero los combates o *matches* que realizara dependen del combate precedente.

El relevo esta fraccionado en 9 etapas de toques o de tiempo, el esgrimista que toma el relevo da continuidad al *match* donde el esgrimista relevado lo dejó. Ejemplo: si el quinto relevo deja el marcador 25 a 12, ganando el equipo A, el combate siguiente deberá disputarse hasta llegar a 30 toques en un tiempo de 3 minutos. El esgrimista del equipo B deberá realizar 18 toques en 3 minutos para ganar al equipo A, mientras que este último con sólo hacer 5 toques en 3 minutos ganará el sexto de 9 relevos. Son 9 relevos, por tanto ganará el equipo que llegue primero 45 puntos.

El orden de los 9 combates del enfrentamiento entre dos equipos es el siguiente:

3-6, 5-1, 2-4, 6-1, 3-4, 5-2, 1-4, 6-2, 3-5

Cada relevo se realiza a 5 toques (5, 10, 15, 20, 25, 30, 45). Cada relevo tendrá una duración de 3 minutos.



Los dos primeros adversarios combaten hasta que uno de los dos haya alcanzado el resultado de cinco tocados, en el tiempo máximo de 3 minutos. Los dos siguientes combaten hasta 10 tocados, en el tiempo máximo de 3 minutos y así sucesivamente con los relevos de 5 en 5 tocados.

Si al finalizar los 3 minutos, el resultado previsto para el relevo no ha sido alcanzado, los dos siguientes relevistas reanudan el resultado donde se ha detenido y tiran hasta el siguiente normalmente previsto, con el tiempo máximo de 3 minutos.

El equipo vencedor es aquel que ha alcanzado, el primer, resultado máximo de 45 tocados, o aquel que llevó más tocados al finalizar el tiempo reglamentario.

En caso de igualdad al finalizar el tiempo reglamentario para el último relevo, se añadirá un minuto suplementario hasta el primer tocado decisivo. Antes de la reanudación del combate, el árbitro sorteará para determinar quién será el vencedor en caso de igualdad después del minuto suplementario.

ARBITRAJE

El arbitraje no es ajeno a la práctica regular de los esgrimistas. La enseñanza de la técnica debe ir a la par con el aprendizaje de arbitraje.

En el caso de las armas convencionales, como son el florete y el sable, donde la otorgación del toque puede presentar ambigüedad, los deportistas deben conocer las reglas, las voces y las señales convencionales que son utilizadas para explicar las acciones que suceden. Deben conocer las faltas y su clasificación.

Entre las muchas funciones que el árbitro tiene están:

Verificar que los competidores presenten su material de competencia en buen estado.

Hacer cumplir las acciones de cortesía a los adversarios, tales como el saludo antes y después del combate.

Conocer las señales tanto de voz como gestuales para iniciar, detener, analizar la acción y otorgar el toque.

Hacer respetar el orden.

El arbitraje utiliza tarjeta de color amarillo, roja y negra como ayuda a su labor.



La tarjeta amarilla anuncia una advertencia, con la cual el árbitro señala al esgrimista que comete la falta. El competidor sabe entonces que una nueva falta de su parte llevará consigo un tocado de penalización.

La tarjeta roja anuncia el tocado de penalización, con la cual el árbitro señala al tirador que comete la falta. Un tocado es añadido al tanteo de su adversario y llevará consigo, si se trata del último tocado, la pérdida del *match*. Además después de toda tarjeta roja no puede haber más que otra tarjeta roja o una negra según la naturaleza de la nueva falta.

La tarjeta negra suspende al esgrimista de la prueba, suspensión que es válida para el resto del torneo.

GESTOS DEL ÁRBITRO

Para comunicar sus decisiones el árbitro utilizará gestos fácilmente comprensibles por los competidores y el público. Según el reglamento.



EVERTH BUSTAMANTE GARCÍA
Director Coldeportes

ALBERTO CASAS SÁNCHEZ
Secretario General Coldeportes

ORLANDO SOTELO SUÁREZ
Subdirector Técnico del Sistema
Nacional y Proyectos Especiales
Coldeportes

MARÍA VICTORIA ROMERO
Subdirectora Administrativa y
Financiera Coldeportes

RUTH DARY FORERO ROBAYO
Coordinadora Grupo de
Contratación Coldeportes

ANTONIO ARIAS CHAPARRO
Coordinador de Deporte Coldeportes

FRANCISCO JAVIER DÍAZ
Productor General

El texto del presente documento fue compilado,
elaborado y revisado por el profesor:
GERMÁN SILVA CAMARGO
Entrenador Federación Colombiana de Esgrima

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
Coordinación Pedagógica

JAIRO A. GALVIS HENAO
Corrector de estilo

YUDERKIS RODRÍGUEZ QUIROGA
NATALIA QUIROGA AVENDAÑO
Diseño y diagramación

DAVID BAUTISTA BERMÚDEZ
Apoyo editorial

ANDRÉS VARGAS
Fotografía

Bogotá, Colombia, 2009



INSTITUTO COLOMBIANO DEL DEPORTE
COLDEPORTES

Escuela Virtual
de Deportes



AVISO DERECHO DE AUTOR QUE INCLUYE LICENCIAS CREATIVE COMMONS

© 2009, INSTITUTO COLOMBIANO DEL DEPORTE - COLDEPORTES es titular de los derechos patrimoniales de este material, en relación con los derechos morales las personas naturales creadoras de los mismos son reconocidas apropiadamente en el aparte de créditos.



Excepto que se establezca de otra forma el contenido de este material está licenciado con una licencia Creative Commons Reconocimiento- Compartir Bajo la Misma Licencia Colombia 2.5 que puede consultarse en <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/co/>

CRÉDITO DE OTRAS IMÁGENES UTILIZADAS EN ESTE MATERIAL

Fotos de la página 2 a la 6 tomadas de Lacaze, Pierre. *En Garde, Du duel à l'escrime*. Gallimard, 1991.

Para reutilizar este material revise las condiciones de la fuente y las normas de derecho de autor que corresponden.



Agradecimientos a:

JENNIFER PAOLA QUEVEDO RAMOS

Selección Colombia Campeonato Suramericano Cadetes 2008

Tercer lugar Escalafón Nacionales 2008

ANDRÉS DAVID QUEVEDO RODRÍGUEZ

Campeón Nacional Pre juvenil 2008

Tercero Panamericano - Cadetes 2008

IVÁN DARÍO QUEVEDO RODRÍGUEZ

Sub campeón Nacional - Cadetes 2008

SANTIAGO PACHÓN

Campeón Suramericano 2009

Medalla de Bronce Campeonato Iberoamericano 2008

PEDRO ROCHA SALAVARRIETA

Sub Campeón Nacional Equipos Espada 2007

JAIRO EMILIO RAMÍREZ BASTIDAS

Campeón Universitario 2002 - 2004

Medalla de bronce Juegos Nacionales 2004

Sub Campeón Nacional Equipos Espada 2007

Participación Copa Mundo 2008

ALEJANDRO ANZOLA

Medalla Bronce Juegos Nacionales 2008

Medalla de Plata Equipos Campeonato Suramericano 2008

SEBASTIÁN ARENAS

Subcampeón Nacional Cadetes 2008

Medalla de Plata Equipos Juegos Nacionales 2008

JACINTO BENAVIDEZ

Armero

INDICE

ESGRIMA	1	Superficie no valida	29
HISTORIA	2	Frase de armas	30
Breve historia de la esgrima en colombia	8	Aparato de registro de toques	31
TÉCNICA	11	Uniforme e implementos para la competencia	32
Desplazamientos fundamentales de esgrima para las tres armas	12	El desarrollo del combate	34
Pasos a seguir para la puesta en guardia	13	Forma de empuñar el florete	35
Características técnicas a tener en cuenta	14	Empuñadura francesa	36
Ejercicios para la guardia	15	Empuñadura ortopédica	37
Pasos hacia adelante (marcha)	16	Las líneas	38
Movimiento de las piernas que acercan al adversario	17	Posiciones de la mano	39
Ejercicios para el paso adelante	18	En supinación	40
Paso hacia atrás	19	En pronación	41
Ejercicios para coordinación de pasos hacia adelante y atrás	20	Los ligamentos	42
Fondo	21	Envite y ausencia del hierro	43
Características técnicas a tener presentes	22	Ataques simples	44
Ejercicios para el fondo	23	Golpe directo	45
Regreso a la guardia	24	Con pase	46
Flecha	25	Coupe	47
Salto	26	Características técnicas a tener en cuenta en los ataques simples	48
Balestra	27	Paradas simples	49
Terreno de juego	28	Paradas directas o laterales	50
Pista	29	Paradas circulares o contras	51
FLORETE	26	Paradas diagonales	52
Descripción del arma	27	Paradas semicirculares	53
Superficie válida de los toques	29	Parada de "tac"	54
		Parada de oposición	55
		Parada de cesión	56

Características técnicas a tener en cuenta en la ejecución de las paradas simples	47	Contestaciones con hierro	59
Contestaciones simples	48	Acciones contraofensivas y contraataques	60
Simple directa		El arresto	
Simple indirecta		El arresto de oposición	61
Con tomas de hierro		Pase o libramiento	62
Movimientos de preparación durante el combate	49	Acciones de segunda intención	63
La finta	50	Acciones inmediatas después de un ataque	64
Fintas de velocidad		Con la mano	
Finta combinada		Con las piernas	
Finta de ataque simple	51	Competencias	65
Finta de ataque compuesto		Competencia individual	66
Principios técnicos a tener en cuenta en la ejecución de las fintas		Poule	
Ataques al hierro	52	Tabla de eliminación directa	69
Batimento		Competencia por equipos	70
Presión	53	Arbitraje	72
Tomas de hierro	54	Gestos del arbitro	73
Toma por oposición directa			
Toma por oposición indirecta			
Transporte			
Envolvimiento	55		
Condiciones de ejecución de las tomas de hierro			
Paradas compuestas	56		
Paradas dobles			
Paradas mixtas			
Paradas combinadas			
Elementos técnicos a tener en cuenta	57		
Contra - contestaciones	58		