

# HISTORIA DE LA ESGRIMA

La esgrima tiene sus orígenes en la Edad Media cuando la espada se utiliza como arma defensiva que fue usada para romper armaduras y atacar a los caballeros con escudos. Cuando se va conociendo la pólvora, las armas de fuego van desplazando a la espada como arma de ataque y defensa, pero se va utilizando como actividad deportiva, usándose como entretenimiento y competición, con la ejercitación que requiere para adquirir las habilidades y destrezas necesarias para lograr un manejo efectivo de la espada en los duelos.



## **EVOLUCIÓN DE LA ESGRIMA**

En el siglo XV, en España, aparecen los primeros tratados que establecen las pautas para el ejercicio de esta actividad: "La verdadera esgrima" (1472) de J. Pons y "El manejo de las armas de combate" (1473) de P. de la Torre.

En el siglo XVI se introduce en Italia, y el estoque y la técnica italiana (primeramente con el brazo izquierdo envuelto con un manto) se popularizaron en Europa, especialmente en Inglaterra y Francia.

En el siglo XVIII se inventó en Francia el florete, y surgieron distintos estilos de defensa y ataque, así como un vocabulario especial de esgrima.

En el siglo XIX fueron prohibidos los duelos, y ya se enseñaron estas artes de esgrima con fines solamente deportivos y se comenzaron a usar los tiradores, el guante, el protector de pecho y la máscara de malla metálica.

En la esgrima actual se usan tres tipos de armas realizadas en acero templado: el florete, el sable y la espada.

Sobre los finales del siglo XIX, comienzan a aparecer en América maestros europeos, especialmente franceses e italianos, que comienzan a enseñar el arte de la esgrima, con lo que se inician exhibiciones de competidores locales que causan sensación con los lances de la pedana. Y se lucían los floretistas en presentaciones populares.

En Argentina, varios fueron los maestros, como Cesario, Casciani, Bay. Mathieu, Scarani, Mari, Panigazzi, Ferreto, Eugenio Pini que llegados del extranjero, formaron en estas tierras discípulos en el arte del florete, como Aniceto Rodríguez, Centenari, Carbone, Roqué, Piedracueva, Pamé, Nigro y otros, que rápidamente popularizaron la actividad y se hacían encuentros con lances caballerescos y oposición de escuelas y nacionalidades, en sensacionales cotejos que causaban la efervescencia del público, en aquellos primeros estados de entidades como Gimnasia y Esgrima y el Club Progreso de Buenos Aires. Y la generación que los siguió también continuó la saga, con Cándido Sasone y Juan Bay (hijo) entre otros, quienes transmitieron el interés deportivo de estas prácticas a

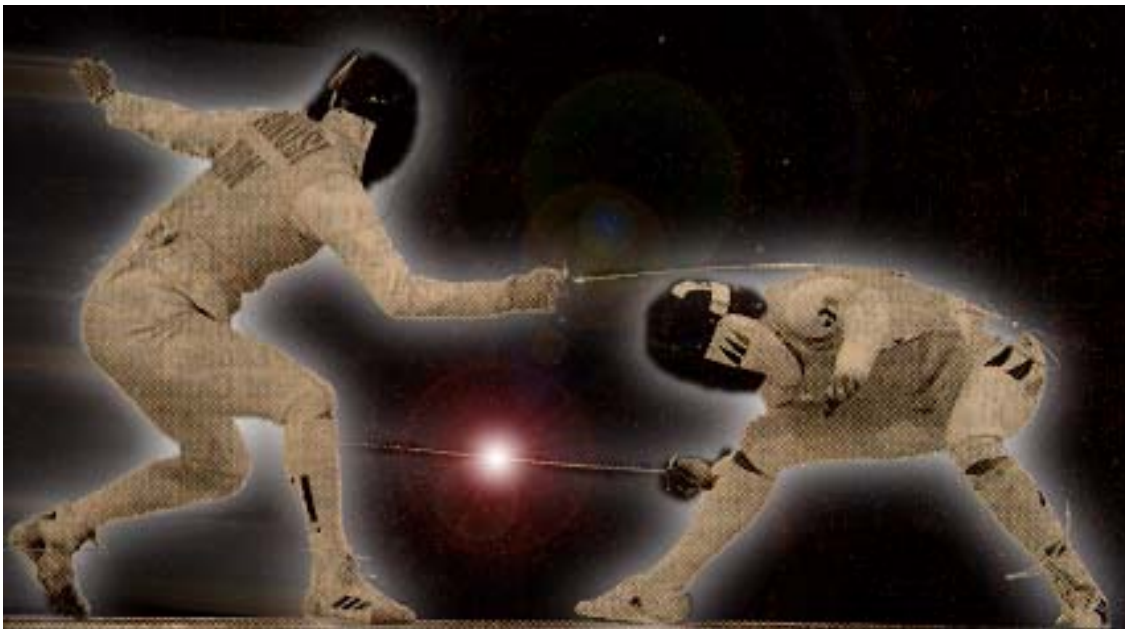
sus contemporáneos, lo que hizo que en los Juegos Olímpicos de París y Ámsterdam, los aficionados participaran en sable y espada. Uno de las figuras sobresalientes internacionalmente fue el esgrimista Roberto Larraz, de meritoria trayectoria nacional e internacional.

En la esgrima moderna se usan tres armas: florete, espada y sable. Fabricadas con acero templado, cada una tiene una longitud máxima de hoja de alrededor de 89 cm; el peso máximo para florete y sable es de alrededor de 500 g y para espada alrededor de 770 g. Desarrollada como arma de práctica y deportiva, el florete es considerada el arma básica y se enseña a todos los tiradores de esgrima novatos. Es un arma ligera y flexible que se usa para conseguir tocados embistiendo con su punta roma; la hoja es rectangular en sección transversal. La espada moderna deriva de la pequeña espada francesa; como el florete, es un arma de embestida, pero tiene una campana o protección de mano más grande, además de ser más pesada y de tener una construcción más rígida.

Los mangos o empuñaduras para florete y espada varían y se eligen dependiendo de preferencias individuales; el mango francés es más curvo y con un pomo en el final, mientras que el italiano tiene una barra cruzada y

una banda sobre la muñeca; también hay varios mangos dentados que se agarran como una pistola.

El sable moderno deriva del arma que usaban antes los soldados de caballería. Tiene un protector en forma de hueco, que se curva bajo la mano, y una hoja en forma de T en sección transversal. Los tocos o puntos se pueden conseguir embistiendo con la punta o, produciendo un corte con el filo de la hoja. La competición de sable resulta rápida y emocionante para los espectadores.



## ¿CÓMO ES LA ESGRIMA ACTUALMENTE?

El juego esgrimístico es un conjunto de acciones y movimientos, sometidos a una disciplina de términos precisos; esta constituido por actos de ataque, defensa y contraataque, alternativamente aplicados para "tocar" al adversario y no dejarse "tocar".

**El ataque:** es la acción ofensiva inicial que se ejecuta extendiendo el brazo armado y amenazando continuamente la superficie valida del adversario. El contraataque: es el golpe tirado al adversario para anular el ataque. La defensa: es la acción ejecutada con el arma para desviar el ataque y evitar ser tocado.

Los factores básicos de la Esgrima son: el tiempo, la velocidad y la distancia. **El tiempo:** es el instante que se juzga oportuno para realizar una acción. **La velocidad:** es el tiempo mínimo que se emplea para ejecutar determinada acción. **La distancia:** es el espacio comprendido entre los dos adversarios, y esta puede ser: corta, media y larga.

**EL TERRENO O PISTA.** La parte del terreno destinada al combate se llama pista, la cual puede ser de madera, corcho, goma, metal, etc. Para las competencias oficiales, la pista debe estar cubierta totalmente de una malla metálica, con el objeto de neutralizar los toques a tierra.

### **LONGITUD DE LA PISTA POR ARMA.**

**Florete:** 14m. **Espada:** 18m. **Sable:** 18m.

Además de la longitud prevista para cada arma, la pista debe ser aumentada en cada extremo, 1.50 a 2.00 metros más. El ancho de las pistas, es de 1.80 a 2.00 metros. Por lo general en todas las armas se compite en una pista de 18 metros de largo por 2 metros de ancho.

**LAS ARMAS.** Las armas empleadas para competir son: la espada, el florete y el sable. Son armas prácticamente sin peligro. Toda arma se compone de una hoja de acero flexible, empuñadura, cazoleta, puente y punta. El florete: la hoja es cuadrada, su longitud máxima 110 centímetros y su peso es de 500 gramos. La espada: la hoja es triangular, su longitud máxima es de 110 centímetros y su peso es de 770 gramos. El sable: la hoja rectangular, su longitud máxima es de 105 centímetros y su peso es de 500 gramos.

**EL MATERIAL DEL TIRADOR.** 1.- El uniforme: debe ser blanco y de un tejido suficientemente sólido. 2.- El guante: de piel, que cubra la mano hasta la mitad del antebrazo. 3.- Careta: formada por una malla altamente resistente, forrada de piel por el exterior y dentro acojinada para mayor comodidad y protección del tirador. 4.- Cable de cuerpo: para conectar el arma al carrete que trasmite el toque. 5.- Chaquetin eléctrico: se utiliza para florete y sable, y se coloca sobre el uniforme.

**ZONA VALIDA.** Florete: queda limitada al tronco, cubierto por el chaquetin eléctrico. Sable: de la cintura a la cabeza; tronco y brazos cubiertos con una chaqueta eléctrica conectada a la careta. Espada: todo el cuerpo.

**EL COMBATE.** Todo combate debe conservar un carácter cortés y leal. Todo juego violento, desordenado queda terminantemente prohibido, como empujar al contrario, golpes propinados con violencia, juego sucio, etc.

**LA COMPETENCIA.** Se realiza una vuelta clasificatoria, se forman "poules" según la cantidad de tiradores, ubicados en su lugar en el "ranking". En esta vuelta clasificatoria no se elimina a nadie, solo se busca la ubicación en la tabla para la eliminación directa de los tiradores según su



desempeño. En la eliminación directa van avanzando solo los ganadores, hasta quedar uno solo que será el campeón. Para la ronda clasificatoria los combates son a 5 "toques" con una duración de 4 minutos. En la eliminación directa los combates son a 15 "toques" en tres tiempos de 3 minutos cada uno, con 1 minuto de descanso entre ellos.

**EL APARATO CENTRAL.** Este esta formado por: el aparato registrador de toques, los carretes y las líneas. El aparato registrador: marca los toques al ser efectuados, cuando son en zona válida enciende una luz roja o verde, cuando es en zona no valida enciende una luz blanca, solo en el caso del florete. Carretes: formados por un cable de 18 a 20m de largo y un resorte, que permite que el cable avance o retroceda con el atleta, sin que le estorbe en sus movimientos. Las líneas: conectan los carretes al aparato registrador.

**EL ENTRENAMIENTO DEL ESGRIMISTA.** La preparación física general: encaminada al desarrollo de todas las capacidades físicas del atleta. La preparación física especial: es la combinación de ejercicios generales con elementos técnicos. La preparación técnico-táctica: basada en la enseñanza, desarrollo y perfeccionamiento de los elementos básicos de la esgrima. Preparación teórica: es la enseñanza del reglamento de la Federación Internacional de Esgrima, y la terminología aplicada en nuestro

deporte. Preparación psicológica: es el desarrollo de los aspectos de la personalidad del atleta, atención, concentración, etc; preparar al atleta para vencer obstáculos en el deporte y en la vida.

**VENTAJAS QUE PROPORCIONA.** Podemos afirmar que este es uno de los deportes individuales más complejos respecto a los efectos benéficos que proporciona su práctica, en cuanto a las características especiales fisiológicas, morales e intelectuales. Es un ejercicio que pone en movimiento todos los músculos del cuerpo. Es un deporte intelectual por excelencia, desarrolla las facultades intuitivas, la rapidez en la decisión y en las ideas. Por otra parte proporciona serenidad y prudencia al enseñar a refrenar los propios instintos y a evitar el peligro. La esgrima, en fin, proporciona un ejercicio completo, al darle al cuerpo elasticidad, firmeza, elegancia y producir un desarrollo armónico. La esgrima aumenta y ordena las facultades del hombre.