

INDICE

- 1.- EQUIPO Y MATERIALES DEL ESGRIMISTA
- 2.- USO DE LA CARETA ELECTRICA DE FLORETE EN LA REPUBLICA MEXICANA
- 3.-LAS ARMAS
- 4.- POR QUE HACER ESGRIMA
- 5.- ELREGLAMENTO
- 6.- Reglas generales en las tres especialidades
- 7.- Reglas diferenciales en cada especialidad

Equipo del esgrimista

El equipo e indumentaria de los tiradores están diseñados para proporcionarles la máxima seguridad en competición sin limitar ningún tipo de movimiento. Desde el Campeonato del Mundo de Sofía en 1986 fue introducida por la F.I.E. la obligatoriedad del uso de trajes de alta resistencia que han ido evolucionando hasta llegar a los actuales que deben tener, junto con la careta, una resistencia superior a la de 1600 Newtones.

La calidad del material de esgrima, así como las características de su práctica la sitúan, a diferencia de lo que se cree, entre uno de los deportes con menor número de accidentes y lesiones.

El esgrimista ha de llevar una indumentaria completamente blanca, permitiéndose en la actualidad la presencia de colores en el brazo no armado. El pantalón va ajustado por debajo de las rodillas y su parte superior termina por encima de las caderas quedando el resto de la pierna cubierta por unos calcetines largos. Una chaquetilla cubre el tronco y los brazos y la mano armada debe llevar un guante que la proteja. Las tiradoras disponen de una protección plástica o metálica adicional para el pecho, que se coloca por debajo del traje de esgrima. Una de las piezas más características del equipo de los esgrimistas es la careta que, con la rejilla de alta resistencia, protege la cabeza de los tocados y permite la visibilidad.

Finalmente, cabe mencionar las zapatillas, que preferentemente deben ser especiales con refuerzos laterales, y el pasante que es un cable que se conecta a la espada y al "rulo" y se coloca en el interior del traje de esgrima

Los orígenes de la esgrima se remontan a las primeras civilizaciones de la humanidad. En Grecia, se contribuyó definitivamente a la aparición del concepto de esgrima como arte en el uso de las armas.

En el siglo XVI apareció la "Rapier", espada de origen español, de hoja larga y fina que, junto a la aparición de las armas de fuego, modificó completamente el uso de las armas sentando las bases de la esgrima moderna.

Las *caretas* aparecen también en el siglo XVIII y su perfeccionamiento se debe a "la *Boessiere*" (padre). Sólo a fines del siglo XIX, "*Lhomandie*", determina con precisión

las *ocho posiciones* indicadas para las paradas, explicando claramente las posiciones del puño, del brazo, etc. A finales de este siglo y con la restauración de los Juegos Olímpicos, se inicia verdaderamente la Esgrima Deportiva.

Desde la primera Olimpiada de 1896 (Atenas) hasta la de Atlanta (1996) los hombres han participado en competencias de florete, espada y sable. En el caso femenino, es muy distinto, las mujeres comenzaron la práctica de este deporte en 1942 (florete). Recién en 1984 practicaron la Espada y en el año (1997) la mujer completo su integración al mundo de la Esgrima, practicando el Sable.

USO DE LA CARETA ELECTRICA DE FLORETE EN LA REPUBLICA MEXICANA

La Federación Mexicana de Esgrima a partir de este año 2010 ha implementado el uso de la careta eléctrica de florete, el desarrollo en los asaltos con la nueva careta se distinguen mas dinámicos y menos interrumpidos. El nuevo objetivo es dar el toque en la babeta que se convierte en zona valida para los tiradores así pues será importante entrenar el toque en la babeta y nuestras autoridades sigan a la vanguardia de los países europeos.

Las armas

Espada

Su longitud máxima es de 110 cm y el reglamento indica que debe tener un peso inferior a los 770 gr. La hoja de acero es flexible y presenta una sección triangular sin bordes cortantes. Ninguna de las tres caras de la hoja puede superar los 24 mm de anchura. La mano de los espadistas se protege con una cazoleta, de borde circular y diámetro máximo de 13,5 cm, que alberga la empuñadura, con la que se toma la espada, y que puede ser de tipo anatómico o francés. Si se trata de una espada de competición presentará un enchufe para conectar el pasante, un hilo eléctrico aislado que recorre la totalidad de la hoja y en la punta el botón de señalización de tocados con su envase y complementos específicos.

Florete

Como la espada, el florete no puede exceder de los 110 cm, presentando un peso inferior a los 500 gr. lo que le hace ser una arma mas ligera. La hoja, de gran flexibilidad, es de acero y sección cuadrangular, sin aristas cortantes y no superior a los 90 cm. La cazoleta circular debe tener un diámetro superior a los 9,5 cm. En florete se suele utilizar, en competición, mayoritariamente la empuñadura anatómica, mientras que en la fase de iniciación se aconseja el uso de la empuñadura francesa. Un sistema de enchufe, hilo y punta, similar al de la espada proporciona el sistema eléctrico al florete.

Sable

Presenta una longitud máxima de 105 cm, inferior a florete y sable, y un peso inferior a los 500 gr. La hoja, de flexibilidad limitada como en las demás armas, es de acero y sección casi rectangular, sin aristas cortantes y no superior a los 88 cm. La cazoleta de una sola pieza es de forma convexa y de un diámetro inferior a los 15 cm. El sable

presenta un tipo de empuñadura recta diferencial, y la utilización del sistema de señalización eléctrico del tocado determinará sólo la presencia de un enchufe ya que no existe cable ni botón de señalización al determinarse el tocado con el contacto de la hoja con la chaquetilla o careta conductora del contrario.

POR QUE HACER ESGRIMA

Hay distintas escuelas la (francesa, italiana, húngara y pedagogía aplicada, preparación física específica, estadísticas de efectividad, tests y controles de valoración funcional, biomecánica del gesto técnico, etc. Las salas de esgrima reúnen ofertas deportivas para todos los gustos: **INICIACION, OCIO, COMPETICION, REHABILITACIÓN** realizar asaltos entre esgrimistas discapacitados físicos y el resto de tiradores, compartiendo horarios y entrenamiento aunque los primeros compitan en su silla de ruedas. La esgrima es una práctica deportiva muy abierta en la que se puede empezar la iniciación desde los 6 años .

Otra de las características que hacen de la esgrima un deporte sumamente atractivo es la necesidad de hacer actividad física de una forma inteligente. Cada esgrimista ha de crear su estrategia de asalto y aplicada, modificando la táctica según la situación. Desde el momento en que un niño o un adulto se incorporan por primera vez a la sala de esgrima, el maestro les enseña los desplazamientos (marchar, romper, fondo...), la técnica (ataques, paradas, fintas...) y los planteamientos del juego que permiten, a quien se inicia, divertirse practicándola. Quien prefiere el deporte de competición.

En Europa la esgrima, es recomendada para niños que presentan problemas en matemáticas ya que por su estrategia de asalto hace que el niño ejercite su mente y por ende complementa con ejercicio físico.

EL REGLAMENTO

La pista de esgrima

La pista de esgrima tiene una longitud de 14m y una anchura entre 1,50m y 2 m. La superficie debe ser metálica para impedir la señalización de los tocados dados sobre ella al existir un sistema de masa que bloquea el aparato eléctrico al ser tocada. La pista debe prolongarse en sus límites posteriores con 2 m, para seguridad de los tiradores. En su parte central dos líneas de puesta en guardia, a una distancia de 4 m entre ellas, delimitan la zona de inicio del asalto, o de reanudación del mismo después de cada tocado válido. Dos zonas, a 2 m del fin de pista, estarán señalizadas para indicar a los tiradores el límite del terreno válido.

Reglas generales en las tres especialidades

El asalto es la unidad competitiva básica. Constituye el enfrentamiento de dos tiradores con el objetivo de conseguir la victoria. Los asaltos se realizan a 5 tocados, con un máximo de 4 minutos, en la "Poule" y a 15 tocados, con un máximo de 9 minutos, en la eliminación directa. Si al finalizar el tiempo del asalto ningún esgrimista

hubiera llegado al máximo de tocados se proclama vencedor el tirador que más tocados ha contabilizado; si la situación fuera de empate el árbitro concede un minuto más en donde el primer tirador que consigue un tocado gana el asalto. Previamente, se realiza un sorteo para designar al vencedor en caso de persistir el empate al finalizar el minuto suplementario.

La poule es, normalmente, el sistema de eliminación utilizado en la primera ronda de cualquier competición de esgrima. La Poule es un grupo de 4 a 8 tiradores que compiten en asaltos a cinco tocados todos contra todos. El sistema de competición consiste en recoger los resultados de todas las poules y clasificar a los esgrimistas del mejor al peor clasificado, eliminándose del 22 % al 33% del total de participantes, según su número de victorias y derrotas, y por su mejor coeficiente de tocados, pasando los mejor clasificados a la siguiente ronda que habitualmente es un eliminación directa.

La eliminación directa es un cuadro típico de eliminación que, según el tamaño de la competición, se inicia en la eliminación directa de 128 tiradores, para pasar a la de 64, 32 Y16. Los asaltos se realizan a 15 tocados y el tirador que pierde queda definitivamente eliminado, mientras que los vencedores pasan a la final.

La final es el cuadro último de eliminación en el que quedan 8 esgrimistas clasificados. Se disputa con el mismo sistema que la eliminación directa realizándose los cuartos de final, semifinales y final que otorgarán las plazas del 1 al 8.

Sanciones

En el año 1990 la Fédération Internationale d'Escrime incluyó una novedad en su reglamento: las sanciones mediante tarjetas de tres colores en lugar de las amonestaciones escritas que eran poco entendidas por el público. En el reglamento de la esgrima se distinguen distintos grupos de faltas, según su gravedad, que son sancionados de la siguiente forma:

Una tarjeta **amarilla** se muestra delante de faltas leves como utilizar material no conforme, dar la espalda al adversario o utilizar el brazo no armado para impedir un tocado u ocultar superficie válida en el caso del florete. La tarjeta amarilla no produce ninguna alteración en el marcador de tocados y sólo se puede mostrar una a cada tirador en el transcurso de un asalto, la segunda es roja.

La **tarjeta roja** equivale a la penalización de un tocado en contra y se muestra, en las faltas leves, al realizar una segunda infracción una vez se ha mostrado la tarjeta amarilla al infractor. Existe un grupo de faltas mas graves donde la primera vez que se produce infracción el árbitro muestra directamente la tarjeta roja, como por ejemplo la pérdida de tiempo simulando una lesión, las acciones violentas o la falta de marcas de control en el material. Una vez mostrada la tarjeta roja, cualquier otra falta cometida supone la reincidencia en una falta y se vuelve a mostrar la tarjeta roja tantas veces como faltas realice el tirador, sumando cada vez su rival un tocado. Existe otro grupo de faltas consideradas graves en las que la primera infracción es sancionada con tarjeta roja, y la segunda con tarjeta negra, como son la imitación de las marcas de control faltas contra el orden en la pista.

La **tarjeta negra** equivale a la exclusión de la competición del infractor.

Esta tarjeta se muestra después de una roja en las faltas graves como hemos visto, pero también puede ser mostrada de forma directa en faltas muy graves como el

fraude en el material por manipulación intencionada, la brutalidad o faltas contra el espíritu deportivo. El árbitro también puede expulsar del lugar de competición a cualquier tirador, técnico o espectador que considere que perjudica el orden en el desarrollo de la competición.

Dinámica de los asaltos

El Presidente de Jurado (arbitro) es quien dirige los asaltos. Con la voz de "adelante" se inicia el asalto y cada una de las reanudaciones de tiempo, después de las pausas producidas en cada tocado o a la voz de "alto" del árbitro por cualquier circunstancia que éste considere (salidas de pista, tocados no válidos...). Al inicio del asalto y de cada tocado los tiradores se deben colocar en guardia en el centro de la pista. Cuando el asalto se detiene sin alteraciones en el marcador, éstos se colocan en guardia, en la parte de la pista en que se ha producido la detención del asalto.

Los asaltos se disputan sobre la pista no siendo válido ningún tocado dado desde fuera de la misma. Si un tirador rebasa su límite posterior con ambos pies es sancionado con un tocado en contra, mientras que si la salida se produce por uno de los laterales de la pista la falta es menor, provocando que el tirador contrario avance un metro sobre la posición que ocupaba en el momento de la salida de pista.

Reglas diferenciales en cada especialidad

Espada

La espada es el arma que presenta una reglamentación más sencilla para los espectadores. Los tocados sólo pueden darse con la punta del arma y sobre cualquier parte del cuerpo del contrario. El tirador que antes consigue encender su luz -verde o roja- gana el tocado. En caso de que el tocado se produzca simultáneamente, se considera doble y cada tirador gana un tocado. La velocidad de los esgrimistas en las acciones se justifica al saber que el aparato de señalización eléctrica en espada registra el tocado doble si la diferencia de tiempo entre el contacto de las puntas de ambos tiradores es inferior a 0'25 segundos, de lo contrario, el primero que consigue tocar es quien gana el tocado al encenderse únicamente su luz.

Florete

Al igual que en la espada, en florete, sólo es válido tocar con la punta del arma. La principal diferencia radica en que la superficie válida del florete se limita al tronco del contrario. Las competiciones de florete se caracterizan por la existencia de cuatro luces distintas en los aparatos de señalización eléctrica. Las luces verde y roja, al igual que en espada, indican el tocado en blanco válido, mientras que los tocados realizados en superficie no válida, como la careta, los brazos y las piernas, se indican con otras dos luces de color blanco. Otra de las diferencias reglamentarias con la espada es la existencia de la convención. La convención es una reglamentación interna del florete y del sable en la que el tocado no necesariamente gana el primero que toca, sino el que en aquel momento toca y tiene la prioridad. La prioridad del tocado es designada por él. Presidente de Jurado al observar la iniciativa en una acción ofensiva, por parte de uno de los dos esgrimistas, o por entender que un tocado es resultado de la parada

de un ataque y de la respuesta o acción ofensiva que se produce posteriormente para ganar la acción.

La existencia de convención, y por lo tanto, la necesidad de dejar un tiempo corto, pero suficiente, para que una parada y respuesta lleguen a señalar el tocado, a la vez que se puede hacer la continuación de un ataque parado, hace que el tiempo de bloqueo del aparato sea superior al de espada, siendo de 0'7 segundos.

Sable

El sable es el arma con mayores diferencias sobre las anteriores. En primer lugar cabe destacar que en la reglamentación del sable se permiten los tocados de punta, filo y contrafilo, es decir, con toda la hoja, lo que hace que la ejecución técnica sea más diferenciada que la existente entre espada y florete.

En el sable la superficie válida sólo excluye las extremidades inferiores y el sistema de señalización es similar al de la espada, es decir, solo se enciende la luz si existe tocado, no reflejándose los tocados no válidos como sucede todavía en florete. La existencia de convención le da una forma de arbitrar semejante al florete, pero la rapidez de las acciones en sable acercan la duración del bloqueo del aparato a la espada ya que se produce a los 0'30 segundos.

INVESTIGACIÓN: REBECA LYDIA GONZALEZ BARCENAS

PARA: www.rbkesgrima.com

“ESGRIMA MEXICO RBK”