

CONOCIMIENTOS BÁSICOS DEL COMBATE

- La pista de esgrima es un corredor limitado en los costados y en los extremos de atrás.
- Si yo saco un pie en los límites laterales, el combate se detiene y yo debo ponerme en guardia sobre la pista.
- Si yo saco los dos pies los límites laterales, el combate se detiene y mi adversario avanza un metro en la pista.
- Si he tocado estando ya fuera de la pista, mi toque será también anulado y si fue golpe doble, solo será computado el toque de mi adversario.
- Si yo salgo con los dos pies del límite trasero de la pista, mi adversario gana un punto.
- Por lo tanto, cada vez que yo saco los dos pies fuera de la pista, soy sancionado.
- (Pérdida de terreno, anulación de mi estocada si ya estoy fuera de la pista con ambos pies o punto para mi adversario si he salido con los dos pies en el límite posterior de la pista).

Las líneas que aparecen en la pista me permiten reparar en lo siguiente:

- Al inicio de cada match o después de cada golpe válido, yo me pongo en guardia detrás de mi línea de puesta en guardia o de inicio.
- Al comenzar el combate sé que me quedan 5 metros para retroceder evitando los ataques del adversario.
- La línea de advertencia me previene que me queda un metro o dos metros según esté dibujada, antes del límite trasero.

GENERALIDADES IMPORTANTES

En las armas de convención (florete y sable), **el ataque** siempre tiene la prioridad.

¿Qué es el ataque?

- El ataque es la acción ofensiva inicial que se efectúa alargando el brazo armado, la punta amenazando continuamente la superficie válida de mi adversario, seguida por un afondo.

Los cuatro puntos que debo recordar son:

Acción inicial:

“Yo soy el primero en atacar” (Yo tomo la iniciativa)

Brazo extendido:

“Mi brazo extendido, es la señal que yo tengo la intención de ir a tocar” (el brazo en línea de ofensa es prioritario).

Punta amenazando una superficie válida:

“Yo quiero tocar la superficie válida”

El alargamiento del brazo está seguido por el afondo:

“El afondo me permite llevar el golpe”

El afondo es un desplazamiento que se utiliza y alcanzar el blanco del adversario para ganar la distancia, pero el alargamiento del brazo es la señal más importante en el ataque.

El afondo es un desplazamiento ejecutado (luego de extender el brazo armado, la punta amenazando el blanco válido de mi adversario), sobre el desplazamiento del talón del pie delantero por el impulso de la extensión total de la pierna trasera, quedando mi rodilla delantera sobre el talón del pie y mi pie trasero con la planta pegada a la pista para lograr estabilidad.

EL **ATAQUE** ES UNA ACCIÓN PRIORITARIA. PARA GANAR SOBRE UN ATAQUE, HAY QUE **PARAR** ESTE ÚLTIMO (el ataque).

¿Qué es la parada?

Hay tres formas de evitar ser tocado por el ataque: retroceder, esquivar o parar

La parada es un tipo de defensa, donde yo desvío la punta del adversario con la hoja. Al impedir a mi adversario tocarme gracias a la parada, yo gano el derecho de ir a tocar: es **la respuesta**. La parada se efectúa con el brazo flexionado, con el fin de tener autoridad. La parte de mi hoja próxima a la cazoleta es la que desvía la punta de mi adversario.

También se puede decir que la parada es la acción defensiva ejecutada con el tercio fuerte de la hoja de mi arma, para detener el ataque del adversario.

¿Qué es la respuesta?

Es devolver el golpe al adversario (después de la parada). La respuesta es la acción ofensiva hecha después de haber parado el ataque.

Para yo tener la prioridad, tienen que mi parada y respuesta estar encadenadas, sin un tiempo de detención. La respuesta consiste en alargar el brazo, llevando la punta de mi arma hacia el blanco válido de mi adversario para tocarlo.

Yo conozco la definición de golpe directo:

El golpe directo es un ataque simple, es decir, un ataque que se hace en un solo movimiento. Se dice que cuando yo hago un solo movimiento he realizado solo “un tiempo” de esgrima.

¿Cómo lo hago?

“El golpe directo es un movimiento rectilíneo de la punta hacia el blanco del adversario”.

El ataque directo se efectúa alargando el brazo completamente, y sin detenerse se hace el afondo, empujando con la pierna trasera y lanzando la pierna delantera, el talón casi rozando el suelo, buscando el blanco del adversario.

Conozco el significado de:

Acciones ofensivas:

- Son todas las acciones destinadas a tocar al adversario, ellas son
- Ataques directos
- Ataques indirectos, estos son el desenganche y el coupé
- (Todos los ataques son acciones ofensivas, sean ellos simples o compuestos.)
- La respuesta
- Las contra respuestas

Acciones defensivas;

Son las acciones destinadas a evitar que el golpe del adversario me toque, estas son:

La parada, hay varios tipos

- *El dejar caer en el vacío:* esto es cuando reconozco la acción de ataque de mi adversario, que alarga el brazo acompañado del afondo, yo doy un paso atrás, de esta manera, su ataque no me alcanza.
- *El esquivar:* es la acción que hago para evitar ser tocado, dando pasos laterales o esquivando con el tronco.
- *El contra ataque:* es la acción de ataque que hago cuando mi adversario ya inició su ataque.

NOCIONES BÁSICAS DE LA CONVENCION

Yo conozco los cinco casos donde el que es atacado es tocado, en caso de golpe doble.

- **Verónica alarga su brazo y ataca en un solo tiempo de esgrima:** Carla alarga su brazo, durante el ataque de Verónica. Ellas se tocan al mismo tiempo: Carla falla, hizo un contraataque.
- **Verónica ataca:** Carla en lugar de parar, esquiva el ataque sin éxito. Ellas tocan al mismo tiempo. Carla falla, el ataque debe ser parado o bien esquivado, para que el ataque no toque.
- **Verónica ataca:** Carla ejecuta una parada, pero se demora en responder. Verónica a reanudado su ataque inmediatamente después de la parada de Carla, ellas se tocan al mismo tiempo: Carla falla, la respuesta debe ser hecha inmediatamente después de la parada, deben ir encadenadas.
- **Verónica ejecuta un ataque compuesto:** Carla alarga su brazo sobre el final del ataque de Verónica. Ellas se tocan al mismo tiempo. Carla falla, el ataque sobre la preparación debe ser al inicio de la primera finta. (en este caso es ataque y contra ataque).
- **Carla tiene el brazo extendido:** la punta amenazando la superficie válida, Verónica aparta con su hoja la hoja de Carla. Carla repone su punta en línea. Ellas tocan al mismo tiempo. Carla falla, debió ir a parar el ataque de Verónica porque perdió la prioridad de la punta en línea al ser apartada su hoja.

Yo conozco los seis casos donde el atacante es tocado en caso de golpe doble.

- **Verónica tiene el brazo extendido y su punta amenaza la superficie válida de Carla:** Carla ataca sin separar la hoja de Verónica. Ellas se tocan al mismo tiempo: Es Verónica quien gana el golpe, cuando hay una punta en línea, esta debe ser apartada autoritariamente.

- **Carla ataca buscando el fierro de Verónica:** pero no lo encuentra ya que Verónica libra la búsqueda. Ellas se tocan al mismo tiempo. Es Verónica quien gana el golpe. (Si se busca el fierro sin interceptarlo, se pierde un tiempo de esgrima en la ejecución del ataque).
- **Carla hace un ataque compuesto:** pero Verónica encuentra el fierro y responde. Carla prosigue con su ataque. Ellas tocan al mismo tiempo. Es Verónica quien gana el golpe, en primer lugar las fintas se hacen para provocar una parada y no debe haber contacto de fierro. En este caso, Carla debió haber ido a parar la respuesta del Verónica.
- **Carla hace un ataque compuesto pero ella marca un tiempo de detención:** durante el cual Verónica aprovecha de hacer un contraataque. Ellas tocan al mismo tiempo. Es Verónica quien gana el punto, porque todo ataque compuesto debe ser hecho sin detención, de manera continuada. (¡Ojo! Si tocan al mismo tiempo, el ataque es prioritario, porque el contra ataque debe ganar un tiempo de esgrima).
- **Carla hace un ataque compuesto y Verónica hace un contraataque:** antes del último tiempo del ataque de Carla. Ellas tocan al mismo tiempo: Verónica gana el punto.
- **Carla hace un ataque que es parado por verónica y Verónica responde inmediatamente:** Carla hace una insistencia o remise al mismo tiempo. Ellas se tocan al mismo tiempo: Verónica gana el punto, Carla debió parar la respuesta de Verónica, eso se llama contra respuesta.

Mi comportamiento será evaluado por mi maestro:

- Yo acepto siempre una invitación a combatir
- Yo saludo a mi adversario y al árbitro al inicio del combate
- Yo acepto siempre las decisiones del árbitro
- Yo no me niego a arbitrar
- En caso de yo equivocarme, domino mi mal humor

- Yo no grito durante la sesión de esgrima
- Yo ordeno y cuido mi material, el del club o el del colegio
- Yo no utilizo mi brazo armado durante el combate ni tapo la superficie válida
- Yo no provoco el cuerpo a cuerpo durante el combate ni empujo a mi adversario (Porque son faltas de combate en las armas convencionales y seré sancionado por el árbitro).
- Yo nunca le doy la espalda a mi adversario y no me quito la careta sin autorización
- Cualquiera que sea el resultado, yo le doy la mano a mi adversario.

Alejandra Laguna D.
Profesora de Educación Física
Maestro de Armas