

PROVAS DE ESGRIMA

SUA ORGANIZAÇÃO E EXECUÇÃO

ÁLVARO LÚCIO AREIAS

1.º TENENTE

As regras para a organização e execução das Provas e Campeonatos de Esgrima acham-se especificadas no Regulamento da Federação Internacional de Esgrima. Nelas baseiam-se as dos regulamentos de quasi todos os países, feitas, como é natural, as restrições e modificações indicadas pelas necessidades locais, sempre que essas adaptações não se coloquem em oposição àquelas regras.

No Brasil, a entidade máxima é a União Brasileira de Esgrima, à qual são filiadas a Federação Carioca de Esgrima e a Federação Paulista de Esgrima. As indicações que aqui daremos, são moldadas no Regulamento Técnico da Federação Carioca.

As provas podem ser: No terreno
Sobre pista

No terreno, só se devem realizar provas de Espada, sendo os assaltos resolvidos em um toque. As provas desta natureza, além do fim esportivo, têm um cunho eminentemente utilitário, pois que habitua o esgrimista a combater em ambiente e circunstâncias reais. São provas que despertam alto interesse e obrigam os atiradores a fazerem um jogo cerrado, firme e cuidadoso, muito semelhante ao que terá de desenvolver, si alguma vez for obrigado ao duelo.

Normalmente, porém, todas as provas são realizadas "sobre pista".

Para a realização de um caso concreto, tomemos como exemplo as provas do Campeonato Carioca Individual, que acabam de realizar-se.

Em qualquer arma, o número de atiradores para a Final não deve ser superior a nove. Cada atirador bater-se-á com todos os outros (sistema de poules); o número de assaltos é regulado pela seguinte fórmula:

$$\text{Número de assaltos} = \frac{N(N-1)}{2}$$

sendo N, o número de atiradores.

aparecerá por espaço de três segundos, depois desaparecerá 10 segundos, durante os quais poder-se-á recarregar. O fogo continuará assim até o fim da série.

Após cada série, haverá uma interrupção para marcação dos tiros. Todo projétil não deflagrado durante o aparecimento da silhueta, será considerado como perdido.

6 — Classificação pelo número de tiros acertados. Em caso de igualdade, classificar pelo número de pontos. O valor do tiro acertado é dado pelo impacto.

Caso persista a igualdade, o resultado será determinado pelo número de tiros acertados da última série, depois pelo número de pontos da mesma série. Si persistir a igualdade, classificar pela antepenúltima série, e assim por diante. Em caso de igualdade de tiros acertados e de pontos em todas as séries, dar a mesma classificação (vide equitação).

7 — Para tudo mais, aplicação dos regulamentos da União Internacional de Tiro.

IV — Natação: 300 metros, nado livre.

Vigorarão os regulamentos da Federação Internacional de Natação de Amadores, com a diferença de que a competição será dividida em séries e sem final. O resultado será determinado unicamente pelo tempo. Em caso de igualdade de tempo, dar a mesma classificação (vide equitação).

V — Cross-country pedestre (4.000 metros).

1 — Percurso: a corrida será feita em terreno variado percurso desconhecido dos concorrentes e traçado imediatamente antes da prova, com fitas vermelha e branca. A partida e a chegada se darão no estádio.

O número de toques de cada assalto é regulado pela entidade promotora da prova. No Campeonato Carioca Individual, figura a seguinte tabela:

Eliminatórias	Florete	5 toques
	Espada	5 toques
	Sabre	5 toques
Semi-finais e Finais	Florete	5 toques, com superioridade de 2
	Espada	5 toques
	Sabre	5 toques, com superioridade de 2

Para a classificação dos atiradores, observam-se os seguintes fatores:

- 1º Número de vitórias
- 2º Número de toques recebidos
- 3º Número de toques dados.

Assim, classifica-se em primeiro lugar o atirador que obtiver maior número de vitórias. Caso dois ou mais deles empatem nesse fator, vê-se o que tiver sido menos tocado. Si ainda persistir o empate, recorre-se ao número de toques dados. Caso todos os elementos coincidam, realiza-se um assalto de desempate (barrage).

Nas "poules" finais, si o 1º e 2º lugares estiverem empatados, em número de vitórias, é imediatamente feita a "barrage", sem levar em consideração os 2º e 3º fatores.

Dos Juizes e da Mesa:

Presidem e julgam uma prova de Esgrima, os seguintes oficiais:

Juizes 1 Julz
4 Vogals

Mesa Presidente da Prova
Secretário

2 — Partidas: Serão individuais e espaçadas de um por meio de sorteio. Cada nação designará a ordem de partida a seus representantes e comunicará com antecedência esta ordem ao comité. Todos os números 1 partirão sucessivamente, os números 2 em seguida, etc.

3 — Classificação pelo melhor tempo. Em caso de empate, dar a mesma classificação (vide equitação).

4 — Para tudo mais, aplicação do regulamento da Federação Internacional Atlética de Amadores.

Nome da Entidade Promotora

Prova Arma

N. Poule Realizada em
(Eliminatória, semi-final ou final)

Na sede d

NOMES	N. de Oros	Toques dados e recebidos									Totais					Colocação	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	Vitórias	Derrotas	Toq. rec.	Toq. dados	Barrage		
	1	■															
	2		■														
	3			■													
	4				■												
	5					■											
	6						■										
	7							■									
	8								■								
	9									■							

Presidente do Juri

Vogal Vogal

Observações

Vistos da Mesa

O Juiz: Sua colocação é ao lado da pista, à altura da linha central. Sua função é dirigir os assaltos; fazer os comandos de: "Em guarda!", "Começar!", "Alto!"; decidir sobre a validade dos golpes e anunciar cada decisão.

Poderá julgar de um golpe por sua própria observação ou, caso a considere insuficiente, recorrer à opinião dos vogais. Note-se, porém, que uma vez feita a consulta a um dos vogais, é ela obrigatoriamente repetida a todos eles, estabelecendo-se uma votação em que cada vogal tem um voto e o juiz, um e meio. Nestes casos de votação, a decisão do juiz tem que se basear no resultado dela.

Os vogais colocam-se de ambos os lados da pista, enquadrando os atiradores. São órgãos consultivos, conforme acabamos de ver. Sua função é observar os toques que o atirador de seu lado execute sobre o adversário.

Sempre que um vogal observar um toque, comandará "Alto!" e acusá-lo-á ao juiz, que nesses casos estabelecerá obrigatoriamente a votação.

Presidente da Prova: É um cargo honorífico e acidentalmente órgão de consulta, para questões de ordem técnica.

Secretário: Sua função é registrar a marcha da "Poule". Sempre que o juiz proclamar uma decisão, o secretário deverá repeti-la, registrá-la e anunciar o "score". Compete ainda ao secretário: fazer a chamada dos atiradores, sortear os números, chamar os atiradores para a pista e avisar aos que se seguem, para que se preparem e não haja perda de tempo.

Exemplo de atuação do secretário:

Inicia-se o assalto entre os atiradores 2 e 3.

Juiz — Tocado o número 2

Secretário — Tocado o número 2, 1x0 a favor do número 3.

Juiz — Tocado o número 3.

Sec. — Tocado o número 3, 1x1.

Juiz — Tocado o número 3.

Sec. — Tocado o número 3, 2x1, a favor do número 2.

Juiz — Tocado o número 3.

Sec. — Tocado o número 3, 3x1, a favor do número 2.

— Terminado o assalto, vencedor o número 2. — Em pista, números 4 e 5.

A seguir, 6 e 7.

Atiradores: Aos atiradores, compete tão somente jogar. Toda manifestação de desagrado ou satisfação é-lhes inteiramente vedada, bem como qualquer reclamação, que só poderá ser feita pelo Capitão da Equipe, por escrito.

EXECUÇÃO DA PROVA

Presentes a mesa e os juizes, o secretário fará a chamada dos atiradores, verificando si seu número obriga à realização de Eliminatórias. Caso isto se dê, organizará as chaves, cujos componentes nelas entrarão mediante sorteio. Em seguida, sorteará o número de cada atirador, inscrevendo-o na Folha de Poule, no lugar que lhe competir pela sorte.

Executadas as eliminatórias, fará a chamada dos que se classificarem para a Final, fazendo novo sorteio para numerá-los. Feito o que, anunciará o Primeiro Assalto

MARCAÇÃO DE PONTOS

Sempre que se iniciar um assalto, o secretário fará um traço diagonal num dos quadros da linha horizontal correspondente a cada um dos atiradores em luta e coluna correspondente ao número do adversário.

Sempre que houver um toque, marcá-lo-á com um traço vertical na parte superior do quadro do tocado. Atingido que for o número de toques que limita cada assalto, marcará um "V" no quadro do vencedor e um "D" no do derrotado.

Terminados todos os assaltos, será feita a apuração dos resultados e a classificação final, que deve ser anunciada a começar pelo de menor colocação.

FOLHAS DE POULE

Deverão ser assinadas pelos juizes e pela mesa. O modelo usado é o da Federação Internacional de Esgrima, aqui reproduzido.