

Esgrima de Florete

ESGRIMA DE FLORETE

HORÁCIO DOS SANTOS

A ARMA

O florete é uma arma empregada nas competições desportivas de esgrima.

O seu Jôgo é convencional e só a ponta da arma pôde ser utilizada para tocar o adversário.

O florete é constituído de uma lâmina de aço flexível de secção quadrangular e terminada em ponta rebatida.

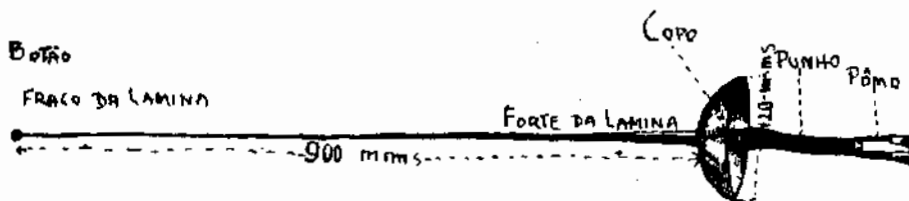
A ponta deve ser revestida de uma substância (camurça, esparadrapo, barbante encerado, etc., de maneira a formar um botão) capaz de evitar que ela possa molestar o adversário.

A lâmina é adaptada a uma armação composta de um copo e de um pomo, na extremidade do punho, que além de fixar as diferentes partes da arma, age ao mesmo tempo, como contrapeso da lâmina.

O copo tem forma variada. O R.F. I.E. (Regulamento da Federação Internacional de Esgrima - entidade controladora) admite para as competições apenas dois tipos - um, com a forma de calote esférica, com 120 milímetros de diâmetro (Fig. 1), outro, semelhante a um oito de metal revestido pelo lado interno de sola de couro ou borracha, de maneira que a ponta adversa não possa nela penetrar. (Fig. 2).

A lâmina se divide em duas partes. A mais próxima do copo chama-se parte forte, e a parte, mais próxima da ponta, parte fraca.

O comprimento máximo da lâmina é de 900 milímetros e o seu peso total não pode ir além de 500 gramas.



EMPUNHADURA

Segura-se a arma pelo punho com o polegar estendido por cima de sua parte convexa e junto ao copo, o indicador por baixo, ao lado do qual são reunidos os outros dedos. (Fig. 2).

Não se deve apertar o punho com força, a não ser quando se quiser afastar bruscamente a lâmina ou resistir a uma forte pressão da lâmina adversa. Os dedos exercem uma ação ativa, principalmente, quando se trata de enganar ou escapar a uma ação, quer ofensiva quer defensiva. Nesse momento, os dedos se relaxam para deixar agir o polegar e o indicador.

Este modo de atuar de forma a aumentar, diminuir ou regular o movimento delicado dos dedos principalmente em torno do punho adverso, chama-se dedilhar (doigté).



CORTESIA

É de regra, no começo e no fim de cada assalto, os jogadores se cumprimentarem com a arma e também à assistência.

Há várias maneiras de executar o cumprimento, sendo a mais simples, contudo, a que vemos representada na figura 3 na qual observamos, principalmente, o ante-braço e a lâmina na posição vertical, o copo na altura da boca, as unhas voltadas para o corpo, o busto ereto, sem rigidez, joelhos e calcanhares unidos, os pés em esquadro e o olhar francamente dirigido à pessoa que se quer cumprimentar.

No segundo tempo a arma é abaixada até que a sua ponta diste mais ou menos 10 centímetros do solo. O braço e a arma devem ficar no mesmo prolongamento e na direção da ponta do pé direito. As unhas, neste

final, são voltadas para cima. Quanto ao mais, não há detalhes importantes a anotar.

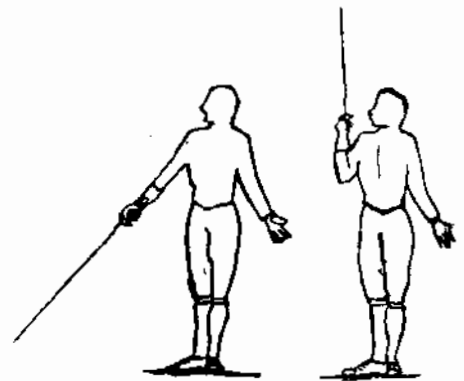
Após o cumprimento, os jogadores calçarão as luvas, colocando, também,

as suas máscaras, caso tenham que realizar assaltos.

A GUARDA

Os esgrimistas antes de engajarem seus "ferros", tomarão a posição de guarda, isto é, a posição que melhor permite ao atirador estar pronto não só para o ataque como para a defesa.

A tomada desta posição é também muito variável. Adotamos, entretanto, a guarda em sete tempos, por julgá-la uma das mais elegantes. (Figura 5).



O primeiro tempo desta guarda chama-se posição fundamental, posição inicial ou posição de sentido.

No segundo tempo a arma é levada à frente, mantendo-se na posição horizontal, o copo na altura dos olhos, a mão que a empunha, com as unhas ligeiramente para cima.

No terceiro tempo -- a lâmina fica em contacto com o dorso da mão esquerda e na horizontal. Os braços ficarão quase estendidos.

No quarto tempo -- a arma vem se colocar acima da cabeça, com a elevação de ambos os braços, terminando em arco, mas com a lâmina na horizontal. O seu percurso é rente ao corpo.

No quinto tempo -- a arma desce para a frente até que a sua ponta venha colocar-se mais ou menos na altura dos olhos. O braço é flexionado. A lâmina é mantida na direção do prolongamento do ante-braço e com o cotovelo pouco afastado do corpo. O braço esquerdo, conserva-se no mesmo lugar.

(Cont. na pág. seguinte)

ESGRIMA E FLORETE (Continuação)

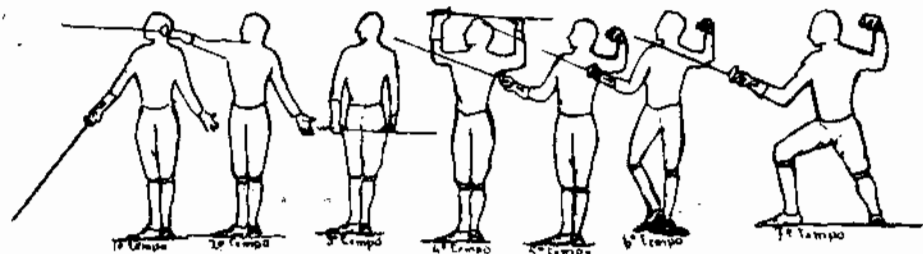


Fig. 5

No sexto tempo — nada é alterado, exceto as pernas que serão flexionadas.



No sétimo tempo — a perna direita avança vindo colocar-se no solo a uma distância de dois pés, medidos a partir do côncavo do pé esquerdo,

o que aliás, está mais ou menos de acôrdo com o talhe de cada um.

Na posição de guarda deve-se exigir, principalmente, que o corpo se mantenha a prumo, as pernas flexionadas sem exagero, com igual distribuição de peso afim de facilitar todos os movimentos de corpo, de braços ou de pernas.

Terminado o assalto, os atiradores darão duas chamadas (batidas com a planta do pé direito no solo), perfilam-se unindo o pé da frente ao pé de trás arma na horizontal) e se cum-

primentam novamente com a arma. Completa-se este movimento com o retirar da máscara com a mão esquerda, o descalçar das luvas e passagem do florete para a mão esquerda, a fim de ficarem com a mão direita livre para um cordial aperto de mão.

A guarda pode ser tomada para trás, principalmente, na esgrima de espada, mas, a não ser no último tempo, em que o pé esquerdo é deslocado para trás, ela se regula de acôrdo com os mesmos princípios adotados na guarda para a frente. Os canhôtos executam a guarda do lado esquerdo.





Esgrima



Os vinte e oito casos

possíveis de julgamento quando o parecer dos membros do júri é discordante

O quadro seguinte só é válido para o julgamento da materialidade dos toques dentro de zona, ao florete e ao sabre. Considera-se, para o efeito, que se julga a acção feita pelo atirador da esquerda.

(Da Separata do mensário desportivo «Esgrima»

N.º 3 — Abril, 1949)

Parecer do Vogal A	Parecer do Vogal B	Parecer do Presidente	Decisão a tomar	Fórmula a usar pelo Presidente
1 — Sim	Não	Sim	Marcar toque	Para mim toca — Tocado à direita.
2 — Sim	Não	Não	Prosseguir o julgamento	Para mim não toca — Há toque à esquerda?
3 — Sim	Não	Fora de zona,	Recomeçar o assalto	Toca fora da zona. Nada marco.
4 — Sim	Não	Abstenção	Benefício de duvida (a)	Abstenho-me — Há toque à esquerda? 1) Sim — Não marco nada — Benefício de dúvida. 2) Não — Há segundo toque à direita? Sim — tocado à direita.
5 — Sim	Fora de zona	Sim	Marcar toque	Para mim toca — Tocado à direita.
6 — Sim	Fora de zona	Não	Recomeçar o assalto (b)	Para mim não toca — Nada marco.
7 — Sim	Fora de zona	Fora de zona	Recomeçar o assalto	Toca fora de zona — Nada marco.
8 — Sim	Fora de zona	Abstenção	Recomeçar o assalto (c)	Também toca para mim — tocado à direita.
9 — Sim	Abstenção	Sim	Marcar toque	Para mim não toca — Há toque à esquerda?
10 — Sim	Abstenção	Não	Prosseguir o julgamento	Toca fora de zona — Nada marco.
11 — Sim	Abstenção	Fora de zona	Recomeçar o assalto	Abstenho-me — Tocado à direita.
12 — Sim	Abstenção	Abstenção	Marcar toque	Para mim toca — Nada marco.
13 — Não	Fora de zona	Sim	Recomeçar o assalto (d)	Para mim não toca — Há toque à esquerda?
14 — Não	Fora de zona	Não	Prosseguir o julgamento	Toca fora de zona — Nada marco.
15 — Não	Fora de zona	Fora de zona	Recomeçar o assalto	Abstenho-me — Nada marco.
16 — Não	Fora de zona	Abstenção	Recomeçar o assalto (e)	Para mim toca — Tocado à direita.
17 — Não	Abstenção	Sim	Marcar toque	Também para mim não toca — Há toque à esquerda?
18 — Não	Abstenção	Não	Prosseguir o julgamento	Toca fora de zona — Nada marco.
19 — Não	Abstenção	Fora de zona	Recomeçar o assalto	Abstenho-me — Há toque à esquerda?
20 — Não	Abstenção	Abstenção	Prosseguir o julgamento	Para mim toca — Tocado à direita.
21 — Fora de zona	Abstenção	Sim	Marcar toque	Para mim não toca — Há toque à esquerda?
22 — Fora de zona	Abstenção	Não	Prosseguir o julgamento	Toca fora de zona — Nada marco.
23 — Fora de zona	Abstenção	Fora de zona	Recomeçar o assalto	Abstenho-me — Nada marco.
24 — Fora de zona	Abstenção	Abstenção	Recomeçar o assalto	Toca — Tocado à direita.
25 — Abstenção	Abstenção	Sim	Marcar toque	Não toca — Há toque à esquerda?
26 — Abstenção	Abstenção	Não	Prosseguir o julgamento	Toca fora de zona — Nada marco.
27 — Abstenção	Abstenção	Fora de zona	Recomeçar o assalto	Abstenho-me — Há toque à esquerda.
28 — Abstenção	Abstenção	Abstenção	Benefício de dúvida (f)	1) Sim — Nada marco — Benefício de dúvida. 2) Não — Há segundo toque à direita? Sim — Tocado à direita.

NOTA — O benefício de dúvida verifica-se quando o Presidente se abstenha, só nos dois casos previstos (a) quando um dos vogais marca SIM e outro NÃO; (f) quando os dois vogais se abstenham. Em caso de dúvida o julgamento deve prosseguir sob a condição de que o atirador sôbre o qual haja dúvida de ter sido tocado, toca o adversário, mesmo fora de zona, com uma estocada esgrimisticamente válida, a ação é anulada com o benefício de dú-

tiu (a dúvida está apenas quanto à zona), e no segundo que não é toque válido. Assim o Presidente do Júri não pode ir contra o parecer dos vogais, nem impôr a sua opinião, caso seja diferente da dêles. O toque deve portanto ser anulado.

— (c-e) — Não existe, ainda que possa parecer, o caso de estocada duvidosa. Em ambas as hipóteses há possibilidade de que o atirador tenha recebido uma estocada



Um toque duvidoso

vida. Mas se este não toca o adversário e antes de receber um segundo toque, mete um toque válido, tal toque deve ser assinalado. Doutro modo o raciocínio é o seguinte: "não importa se a primeira estocada tenha tocado mesmo em zona válida; de qualquer modo a segunda é válida". — (b-d) — Se o vogal A diz SIM e o vogal B diz FORA DE ZONA ou se o vogal A diz NÃO e o outro diz FORA DE ZONA, ainda que diferentes os seus juízos, o parecer está de acôrdo, isto é: no primeiro caso que a estocada exis-

não válida, e portanto não lhe pode ser atribuída uma estocada sucessiva que êle tivesse feito sôbre o adversário, nem mesmo lhe pode ser assinalada uma outra estocada que recebesse em seguida. Quer dizer que não pode repetir-se o raciocínio feito para o caso da estocada duvidosa, devendo raciocinar-se então dêste modo: "se a primeira estocada chegou efectivamente fora de zona, como há dúvidas, a segunda deve ser anulada; portanto deve ser anulada tôda a frase esgrimistica".

COMO O BRASIL VENCEU A PROVA DE ESGRIMA DO PENTATLON DA XIV OLIMPIADAS

Major AYRTON SALGUEIRO DE FREITAS

Técnico da equipe brasileira

GENERALIDADES

Em dois ginásios da Escola de Educação Física da Grã-Bretanha, foi realizada a prova de esgrima de espada em um toque, ou seja, a segunda competição entre os disputantes do "Modern Pentatlon" da XIV Olimpíada.

Os ginásios, embora grandes e espaçosos, ficam muito aquém do de nossa Escola de Educação Física do Exército, quanto ao conforto e técnica de construção.

Foram utilizadas oito pranchas, quatro em cada ginásio, com juizes e anunciadores permanentes, cabendo aos competidores passar pelos diferentes locais.

As pranchas, de borracha lisa, eram boas, tecnicamente, embora algumas já apresentassem buracos e rachaduras. As marcações regulamentares estavam pintadas a óleo grosso, o que ocasionava uma ligeira saliência nos locais das marcas, prendendo, por vezes, o sapato dos atiradores.

Os aparelhos elétricos, sem campainha, funcionaram a contento, apresentando os defeitos comuns, que já constatamos aqui no Brasil, o que motivava as constantes interrupções dos assaltos. Para amenisar a situação, os ingleses colocaram uma equipe de eletricitistas em cada ginásio mas, assim mesmo, as interrupções eram constantes e os consertos não eram muito rápidos. O defeito era mais comum nas espadas, embora as mesmas, três dias antes, fossem entregues à direção da prova, para exame.

Os juizes eram credenciados pelo Comitê Olímpico. Em geral um oficial ou um civil presidia os assaltos de uma mesma prancha, sendo auxiliado por dois sargentos anoladores.

Os resultados eram imediatamente fixados no quadro negro, um para cada pista e daí levado para o controle central que fazia movimentar o quadro geral, afixado entre os dois ginásios.

Os juizes davam as vozes de comando em inglês ou francês, conforme a vontade dos assaltantes.

Durante as doze horas de competição, não percebemos uma reclamação ou uma dúvida, sequer.

Pretendemos descrever, para os leitores da Revista de Educação Física, como o Tenente Acélio Morrot Coelho, venceu a prova de esgrima para o Brasil.

PRIMEIRO "ROUND"

Inicialmente, os atiradores brasileiros lutaram entre si, como é de praxe em todas as competições onde figuram equipes.

O Ten. Morrot, venceu o Cap. Aloysio e o Cap. Berford e iniciou suas lutas com os estrangeiros, já com duas vitórias.

O primeiro país a jogar com o Brasil foi o Chile. Apresentou, somente dois concorrentes, o Ten. Fuentes, oficial da artilharia chilena e o Ten. Floody, campeão sul-americano do Pentatlon de 1947.

Morrot vence Fuentes, aplicando seu jôgo especial de ataque de arresto ao manguito, assalto que não chegou a durar um minuto, mas perde para o Ten. Floody que "flexando" toca-o no braço.

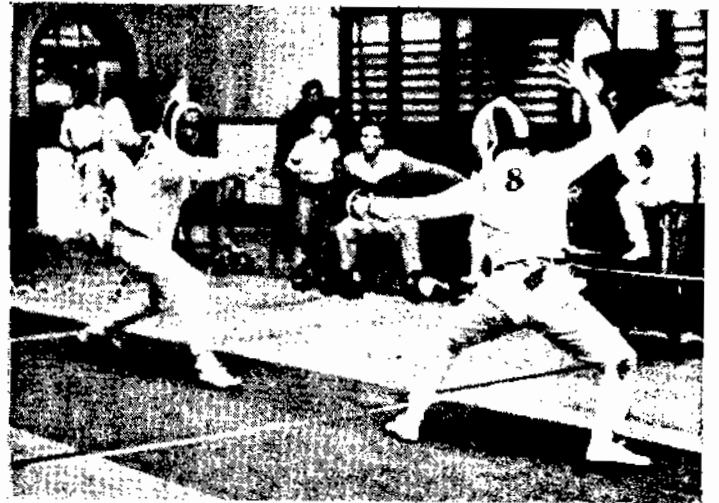
Com 3 vitórias e uma derrota, o tenente brasileiro passa à prancha número 2 para lutar com os americanos.

Já sabíamos as características, do jôgo desses adversários, pois observamos os seus treinamentos. Alertamos nossos competidores, quanto à impetuosidade e as "flexas" dos americanos.

O Ten. Morrot inicia seu assalto com o Ten. Gruenther, que, de início apresenta uma espada defeituosa, sendo obrigado a trocá-la. O americano, após alguns segundos, investe em "flexa" sobre o brasileiro que o apara visivelmente no braço, mas o aparelho assinala toque duplo.

O atraso do toque americano é percebido pelo juiz que determina a verificação mas, manda assinalar o "duplo". Após os demais brasileiros assaltarem, volta o Tenente à prancha para se defrontar com o Major Moore, recebendo, inesperadamente, uma "flexa" na perna. Assalta depois com o Ten. Baugh e após 3 minutos de luta Morrot, que já havia aparado duas flexas do americano, investe e toca-o lindamente no peito, recebendo aclamações até dos torcedores americanos que assistiam à prova.

Com 4 vitórias e 3 derrotas (o toque duplo, na esgrima do Pentatlon é contado como derrota) volta o tenente à prancha 2 para enfrentar os britânicos. Assalta com o Ten. Lunsden e vence-o em menos de meio minuto, aparando uma ponta do inglês e respondendo com impetuosidade e técnica. Alira, depois com o Caporal Martin (não só a Grã-Bretanha, como outros países da Europa, inscreveram praças em suas equipes).



Um dos 43 assaltos em que o Ten. Morrot (n.º 8) se empenhou.

O cabo mede 1,94 metros de altura e seu braço dá a impressão que atravessa metade da prancha. Pouco conhece de esgrima mas, muito impetuoso, investe em "flexa" sobre o tenente brasileiro, que, "com muita classe", desvia o golpe e toca-o na manga, provocando palmas da assistência. Ao lutar com o Ten. Brooke, da Royal Navy, o Ten. Morrot, após uma finta de prima e antes de completar 20 segundos de assalto, toca o "marujo" no peito.

Com 7 vitórias e 3 derrotas termina, o Tenente, o primeiro "round" de 4 assaltos por equipe. O marcador geral aparece pela primeira vez, com a Bandeira Brasileira por cima das demais e o nome do Ten. em primeiro lugar.

SEGUNDO "ROUND"

É iniciado na prancha 3, com o jôgo Brasil x Espanha

Os espanhóis são conhecidos, na Europa, como esgrimistas de escol.

Morrot assalta com o Cap. Bernabeu Prada que é vencido no primeiro golpe, por um toque no manguito. Logo depois faz toque duplo com o Cap. Moreiras Lopez, ao aparar um "a fundo" do espanhol. Finalmente vai à prancha para lutar com o campeão da esgrima do Pentatlon europeu, Cap. Riera Caballer. Antes que o adversário tivesse tempo de estudar seu jôgo, o tenente brasileiro investe rapidamente e toca-o na luva. Já tem 9 vitórias e sua colocação vai se firmando.

Passamos para a prancha 5, a fim de enfrentar os uruguaiois. O Ten. Mercader, espeta-se na espada do Ten. Morrot. O Cap. Orozco é vencido após 3 minutos de luta. Responde, a seguir, uma flexa do Ten. Ortiz, mas sua resposta passa e os dois são tocados, assinando o elétrico — toque duplo.

Após a luta com o Uruguai, foram os nossos atiradores descansar um pouco e aproveitamos para mediar o Ten. Morrot, que muito gripado se achava com 38 graus de febre e respirando pela boca, com alguma dificuldade. O tenente iniciou a disputa da prova já com febre, mas a situação não nos permitia retirar o concorrente do Pentatlon, pois bem sabíamos, o quanto isto representava para o renome de nossa equipe. Passamos para o segundo ginásio, onde, na pista 5, fomos enfrentar a equipe da Finlândia, constituída de elementos altos e agéis.

O Cap. Platau é o primeiro finlandês a enfrentar o Ten. Morrot. Após 2 minutos de luta o capitão investe em flexa sobre o brasileiro, mas este deixa a ponta e toca lindamente. Entra na prancha o Major Larkas com seu jôgo todo especial e o nosso tenente consegue tocá-lo, após 4 minutos de luta. Vence, depois, o Ten. Vilko em menos de meio minuto, "flexando-lhe" em pleno peito.



O Ten. Morrot e o Ten. Grut cumprimentam-se cordialmente após a realização da prova em que repartiram os louros da vitória.

Seguimos para a prancha 7 onde vamos encontrar os franceses. Morrot perde o primeiro assalto para o Guarda-mór Lacroix, por um toque inesperado, mas vence, logo depois, o Cap. Pichon, um dos mais sérios concorrentes da prova, pois, nesta altura da competição está em segundo lugar. Derrota, também, o Ten. Palan, com uma ponta na máscara.

Terminamos o 2.º tempo, consignando, o marcador geral, 16 vitórias para o nosso concorrente o que lhe assegurava ainda, o primeiro lugar.

Nossa Bandeira, embora pequena em tamanho, continuava por cima de todas as outras e o nome do Tenente já começava a andar de boca em boca. Faltavam ainda os jogos mais perigosos e sabíamos o estado de saúde do pentatleta brasileiro, mas, conhecíamos sua "fibra".

TERCEIRO "ROUND"

No mesmo ginásio e na mesma prancha nos defrontamos com os italianos. O Cap. Curcio é vencido pelo nosso tenente que ataca com ligeireza e o toca no braço. O Sargento Brignetti consegue enviar uma impetuosa "flexa" sobre o brasileiro, tocando-o. Luta depois com o terceiro italiano, Cap. Palmonella, que, após 4 minutos investe em flexa sobre o Tenente Morrot, que apara bem o golpe, mas o elétrico assinala, toque duplo.

Ao terminar este assalto constatamos que o tenente brasileiro se acha muito abatido. A febre sobe cada vez mais e ele sente calafrios, embora a temperatura exterior

marque 36 graus à sombra. Deve estar com uns 39 graus de febre.

Na prancha 8 defrontamos os suíços. Morrot vence o Ten. Hegner que era um concorrente fraco. Faz toque duplo com o Ten. Riem, ao responder uma flexa acompanhada de gritos e saltos, e vence o Cap. Schmid tocando-lhe na luva, em baixo.

Na prancha 10, a nossa turma vai se defrontar com os dois capitães da Tchecoslováquia. O Tenente Morrot respirava somente pela boca e a febre já provocava ton-teiras. Mesmo assim, entra na prancha e faz toque duplo com o Cap. Bartu, ao apara um ataque do belga, mas perde para o Cap. Jemelka, após um assalto de 4 minutos.

Já diversos atiradores e técnicos acompanham o jôgo do brasileiro que, desde o início da competição, estava em primeiro lugar.

Passamos para a prancha n.º 2 onde o tenente Morrot vence espetacularmente os mexicanos. O Ten. Quiros Galvez, tocando-o no braço, e depois o Tenente Garcia Rojas com um aresto na luva.

Terminou o 3.º "round" acusando o marcador geral 21 vitórias para o tenente brasileiro. Em segundo lugar vem o Cap. Grut, da Suécia, com 20 vitórias e em terceiro o Major Moore dos Estados Unidos com 19 vitórias.

QUARTO "ROUND"

Morrot dirigiu-se para a prancha 4, decidido a vencer os argentinos. Nós sabíamos bem o jôgo de nossos vizinhos, pois conhecíamos dois do sul-americano realizado em 1947, no Rio de Janeiro. No primeiro assalto, Morrot vence o Ten. Siburu, depois aplica uma "flexa" no peito do Ten. Wirth, e vence o Ten. Premoli, tocando-lhe na máscara. Derrota por completo, a equipe argentina.

Na prancha 3, vamos enfrentar os suecos.

Morrot é vencido pelo Cap. Grut, mas derrota depois o Ten. Gardin. O estado de saúde do brasileiro quase não o permite permanecer na prancha. Perde mais um assalto para o Ten. Weklin.

Faltam ainda dois países para terminar a competição. Morrot enfrenta os dois sargentos belgas. Vence o sargento Vyt, tocando-o na manga e recebe toque, fazendo duplo com o sargento Fauconnier.

Os atiradores conheciam o estado de saúde do Ten. Morrot e procuravam demorar o assalto para cansar o brasileiro. Foi ele advertido por nós para que procurasse acabar o assalto no primeiro minuto.

Entra na prancha 6 para os três últimos assaltos. O tenente procura resolver seus assaltos, o mais rápido possível, seguindo nova orientação. Vence o Cap. Karacson, com uma "flexa" no peito, e logo depois o Ten. Hegdues tocando-lhe o braço. Perdeu o terceiro assalto com os húngaros, sendo tocado pelo sargento Szondy na luva.

O marcador geral assinalava, a vitória do Tenente Morrot Coelho com 28 vitórias, 7 toques duplos e 8 derrotas. Segundo as regras do Pentatlon, o Cap. Grut da Suécia, também colocou-se em primeiro lugar com 28 vitórias, 3 duplos e 12 derrotas.

Pela primeira vez, numa Olimpíada, um sul-americano vence uma prova, do Pentatlon e em época alguma, um concorrente obtivera tantas vitórias.

Todos os brasileiros estavam contentes e orgulhosos dos feitos do Tenente Morrot que conseguiu vencer uma prova que os europeus se consideram mestres.

Nossa Bandeira continuava mais alta que todas as demais; o nome do Brasil começou a ser falado nos meios, que até então nos desconheciam completamente e tudo isto, graças à força de vontade e ao esforço de Acélio Morrot Coelho, modesto e competente tenente da Cavalaria Brasileira.

Aqui, de público, prestamos nossas homenagens à Cavalaria do Brasil, por possuir, entre seus oficiais, um tenente Morrot, capaz de resistir a doze horas de luta, com 43 adversários, muitos deles tecnicamente mais preparados e ser derrotado, somente, por oito tornando-se o recordista mundial da prova, embora o seu estado de saúde não permitisse, em época normal, que ele se mantivesse de pé.

Que o exemplo sirva à nossa mocidade atlética, são os desejos que auguramos...