

Combate a baioneta e luta corporal

DA ESCOLA DE JOINVILLE-LE-PONT

FIM DO TREINAMENTO

1 — No combate aproximado, quando o emprêgo do fogo é impossível (principalmente nos casos de surpresa, de combate à noite, nas ruas, limpeza de trincheiras, etc.), torna-se necessário o emprêgo do fusil com baioneta, ou, em sua falta, armas improvisadas (armas sem baioneta, ferramentas, etc.).

2 — A característica d'êste combate é a rapidez de execução. Torna-se necessário, uma vez preparado, conduzi-lo com presteza e decisão.

3 — Esta preparação especial consiste na aquisição duma técnica e duma tá-

pecial, no decorrer dos quais se aplica o princípio tático exposto no parágrafo 3 adquirindo-se o espírito de decisão.

7 — O exercício mediante comando deve ser evitado, pois o objetivo do treinamento, sendo o do desenvolvimento das qualidades individuais, não tem absolutamente em vista o conjunto. No início da instrução, cada movimento é executado individualmente por imitação do instrutor, do comando de "Começar" ao de "Cessar". Por conseguinte, cada gesto prescrito pelo instrutor deve ser feito no momento oportuno. Exemplos: aproximação do objetivo na lição de treinamento; pontas contra o instrutor na

A guarda também pôde ser tomada à esquerda (fusil à esquerda do corpo). Ela pode ser transformada em guarda curta, seja recuando a arma, seja avançando as duas mãos para a extremidade do fusil.

9 — Deslocamentos.

O combatente em guarda marcha em frente, para trás, para a direita, esquerda, obliquamente, etc., com as pernas ligeiramente flexionadas. Deve procurar obter um jôgo de pernas extremamente rápido.

10 — Apontar.

A ponta simples é empregada contra um adversário surpreendido ou mal guardado. Apontar sobre o objetivo por um movimento vigoroso dos braços, auxiliado si necessário, por uma viva impulsão da perna de trás. Nenhum movimento preparatório de trás deve preceder o golpe. A arma deve ser sempre mantida nas mãos (*). Estando marchando, deve o executante estancar na medida. Parado, o golpe pode ser dado, avançando a perna da frente.

Feito um estudo sumário de seu mecanismo, a ponta deve ser sempre executada sobre um objetivo, de modo a criar no executante a precisão e o sentimento da medida. Para desenvolver esta última qualidade, o instrutor obriga o executante a adestrar-se em apontar sem exceder dum pé, duma linha traçada sobre o solo, distante do objetivo 1m,20 a 1m,80.

A região do corpo mais vulnerável compreende o tronco e o rosto.

As partes cobertas pelas peças do equipamento devem ser evitadas. Si a arma não penetrar, deve-se incontinenti renovar o golpe.

11 — Quando se dá uma ponta, é preciso desembaraçar a arma o mais depressa possível, por uma forte tração dos braços; em caso de dificuldade, tomar apoio sobre o objetivo com o joelho ou com o pé. Em seguida, retomar a guarda.

12 — Bater e apontar.

"Afastar a arma do adversário por meio de uma batida seca e apontar, ligando êstes dois gestos sem parada".

13 — Estudados separadamente, êstes diferentes gestos são normalmente combinados. Coloca-se em guarda, marchar até chegar à medida, bater e apontar, arrancar, redobrar o golpe si necessário, e ficar logo em guarda, pronto a recomençar contra outro objetivo".

14 — O combatente, tendo ultrapassado sua medida, deve tomar a guarda curta para empregar a ponta, ou então, aproveitar o impulso para vibrar uma pancada com a coronha. Munido duma arma longa contra uma arma curta, o executante deve, distanciado, golpear seu adversário; ao contrário, munido duma arma curta contra uma arma longa, deve procurar entrar na medida adversária para atacar.

(*) A Escola de Joinville condena o arremesso da arma.



UMA PARADA DOS MONITORES DA ESCOLA DE JOINVILLE

tica extremamente simples: guardar-se antes de atacar, atacar o adversário de surpresa, ou afastar sua arma e golpear-lo, até pô-lo fora de luta, desembaraçar-se e atacar sucessivamente os outros adversários até o sucesso final.

EMPRÊGO DUMA ARMA COM BAIONETA

4 — Os gestos de combate com uma arma munida de baioneta, são:

— a guarda, os deslocamentos em guarda;

— o apontar, o bater e apontar, seguidos de arrancamentos; eventualmente: a pancada com a coronha, quando o emprêgo da ponta é impossível.

5 — Para a utilização eficaz d'êstes gestos, torna-se necessária a aquisição de três qualidades:

— o sentimento da medida, isto é, a maior distância a que se pode atingir o adversário, ou por êle ser atingido;

— a precisão nos golpes;

— o espírito de decisão.

6 — O combatente é adestrado e treinado nos gestos, adquirindo precisão e sentimento da medida, por meio das lições coletivas de treinamento. Êste treinamento é continuado e aperfeiçoado por meio de lições individuais de assalto e por meio de assaltos com material es-

lição de assalto. Uma parte mais ou menos considerável é deixada à decisão do executante, principalmente no assalto, onde êle tem a iniciativa de todos seus gestos. No entanto, o comando "Em guarda" pode ser utilizado para obrigar os executantes a tomarem rapidamente esta posição, e como base de preparação em outros exercícios. Si a guarda deve ser tomada estacando, o instrutor prescreve: "Alto, em guarda".

8 — A guarda é tomada, partindo de todas as posições, estando o executante parado, marchando ou estacando.

Arma na horizontal, na altura dos quadris, estando o ferrolho voltado para cima, a ponta da baioneta em frente do quadril esquerdo, a mão esquerda pegando o fuste na vizinhança da 2ª braçadeira, a outra no delgado, correspondendo a chapa da soleira à parte de trás do corpo."

Essa posição da arma dá segurança contra as batidas adversas; permite apagar todos os golpes com um simples gesto, para cima e para a direita, e atacar por extensão dos braços.

Quando a guarda é tomada, estando o executante parado, "as pernas ficam semi-flexionadas, o pé direito aproximadamente um passo atrás do esquerdo, um pouco à direita e muito aberto, o calcanhar levantado".

EMPREGO DUMA ARMA IMPROVISADA E LUTA CORPORAL.

15 — Um combatente armado duma arma sem baioneta, duma ferramenta portátil ou de parque, duma arma curta (baioneta sem fusil, faca, etc.) pode enfrentar um adversário melhor armado. O princípio de combate consiste:

“Afastar a arma do adversário, entrando na sua medida, em seguida, dar a ponta ou golpeá-lo de lado”.

A diversidade de armas, ferramentas, etc. não permite descrever os golpes pos-

namento físico com púrtico, barras, etc., uma pista de obstáculos, um terreno destinado aos trabalhos de organização do terreno, oferecem possibilidade de variar as condições de execução dos golpes, e principalmente a altura dos obstáculos.

19 — Após o estudo a pé firme, os gestos são executados sobre objectivos, marchando ou correndo.

“A ponta é executada sobre manequins ou sacos suspensos, ou sobre bastões com discos seguros pelo instrutor ou por um monitor auxiliar (graduado ou

trutor, que corrige com uma indicação precisa, procurando evitar o retardamento da escola.

21 — Para compor e conduzir uma lição, escolher exercícios de modo a executar:

a) guardas, partindo de todas as posições e andaduras; deslocamentos em guarda;

b) pontas com arrancamentos, desenvolvendo a precisão e o sentimento da medida;

c) uma pancada com a coronha ou arma improvisada;



OS CORPOS DOCENTE E DISCENTE DA ESCOLA DE GINÁSTICA E ESGRIMA DE JOINVILLE-LE-PONT (FRANÇA), DE ONDE EMANOU O MÉTODO DE EDUCAÇÃO FÍSICA RACIONAL, QUE É SEGUIDO NA ESCOLA DE EDUCAÇÃO FÍSICA DO EXÉRCITO E ADOTADO OFICIALMENTE PELO MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO.

síveis. As pontas são os golpes mais eficazes, mesmo executadas com uma arma desprovida de baioneta.

16 — Mesmo desarmado, um combatente resoluto pode enfrentar um adversário armado ou não. Ele deve procurar surpreendê-lo ou cegá-lo momentaneamente, atirando-lhe no rosto seu capacete, um punhado de terra, etc., aparar o golpe com o braço esquerdo, si for o caso, em seguida esquivar-se, obrigando-o a entrar na sua medida, golpeando-o com o punho (rosto), joelho ou pé (parte inferior do ventre); terminar o combate por uma das “prises” da luta corporal descritas no Regulamento Geral de Educação Física (3ª parte); agarrar a arma adversária e utilizá-la.

LIÇÃO COLETIVA DE TREINAMENTO

17 — As lições devem ser curtas (20 minutos no máximo), ativas e frequentes. São executadas com fusil armado de baioneta. Devem ser contínuas, sem repouso, salvo para ensinar um exercício novo.

18 — Após as primeiras lições, consagradas ao estudo dos gestos, deve-se executar o treinamento em terreno variado. Um bosque, um estádio de trei-

soldado antigo). Os dois objetivos citados permitem desenvolver a precisão e o sentimento da medida; os bastões com discos oferecem melhor modo de adiestramento dos golpes precisos, obrigando o arrancamento; os manequins ou sacos estofados oferecem, por uma vez, resistência à penetração e ao arrancamento e permitem a pancada com a coronha.

20 — O dispositivo das escolas pode variar segundo o exercício e os objetivos. No entanto, deve existir entre os executantes, pelo menos 4 passos de intervalo ou 6 de distância. E' aconselhável fazer os executantes percorrerem um círculo, sobre o qual são colocados os objetivos (manequins ou bastões com discos); chegando a um objetivo, cada um executa o exercício prescrito pelo ins-

d) um golpe de luta corporal, efetuado entre dois executantes, sem arma e sem brutalidade. Dada sua intensidade, esse golpe deve ser colocado de modo a constituir o ponto culminante da lição.

Cada movimento deve ser repetido várias vezes.

22 — Exemplo de lição de treinamento (com fusil ordinário)

1º — Sessão preparatória

Evolução — Deslocamento, terminado pelo escalonamento dos homens em largura (uma fileira ou um grande círculo, segundo o efetivo).

Braços — Atirar a arma de uma para a outra mão, parado, depois marchando e correndo:

1º — Por cima da cabeça, por extensão do braço flexionado;

2º — Diante do corpo, por rotação do tronco e balanceamento do braço estendido.

Pernas — Em guarda (à direita e à esquerda). Flexão e extensão das pernas.

Tronco — Arma nos ombros. Circundação do tronco.

Exercícios respiratórios (arma em terra).

2º — Lição propriamente dita

A) — Guarda e deslocamento em guarda, (arma em terra).

Mudanças de guarda (à direita e à esquerda). Guarda curta.

Deslocamentos (em frente, para trás, à direita e à esquerda), por imitação do instrutor, com a frente sempre voltada para ele.

B) — Ataque simples.

(Segundo o material disponível, os homens em linha, em frente aos respectivos objetivos).

Marcha, caindo em guarda antes de chegar ao objetivo, apontar, tendo em vista a medida (sem exceder uma linha traçada sobre o solo), arrancar, em seguida — marchar com a arma na mão. — Repetição: 3 a 5 vezes.

C) — Luta corporal (uma arma em terra de cada vez, dois a dois) — Aparar um golpe com o ante-braço esquerdo, entrar na luta corporal, aplicando uma "prise", terminar o combate por uma ponta com a arma do adversário.

D) — Pontas (em guarda, parado, sem ultrapassar uma linha) — Pontas sobre um círculo de 10 cms. de diâmetro colocado sobre o manequim (Concurso com um mínimo de apontadores para cada manequim, para atingir cinco vezes o círculo).

Marcha em círculo — Em guarda, depois apontar chegando na medida, sobre um bastão com disco, mantido pelo instrutor (3 vezes).

3° — Volta à calma.

Marcha lenta com exercícios respiratórios

Marcha com canto

Exercícios de ordem unida.

LIÇÃO DE ASSALTO, E ASSALTO COM MATERIAL ESPECIAL

23 — Medidas de segurança...

A lição de assalto e o assalto são executados com material especial, fusil ou mosquetão com baioneta reentrante, máscara e luvas. O melhor uniforme é com capote, tendo as abas rebatidas. Este uniforme é obrigatório para o assalto. Durante a lição, o instrutor, munido de um "plastron", abstém-se de apontar no abdômen, principalmente si o aluno estiver sem capote.

24 — Antes de cada lição ou assalto, o instrutor deve verificar o funcionamento da baioneta reentrante, colocando a

mão sobre a extremidade da baioneta, impulsionando-a para baixo, e cessando a pressão para ver si a baioneta retorna livremente. Si a baioneta oferecer uma resistência anormal ou não retornar por si com um barulho seco, a arma não deve ser empregada.

O instrutor suspende imediatamente a lição de assalto nos casos de queda de máscara, rotura da baioneta, queda do botão da extremidade, ou qualquer outro incidente, capaz de diminuir a segurança.

25 — A lição de assalto é a melhor preparação para o combate, consistindo em efetuar o "bater e apontar" que constitui o principal golpe.

E' individual; por isso, no decorrer duma lição de treinamento ou de qualquer outro trabalho, os executantes são adestrados sucessivamente pelo instrutor, munido de material especial.

A duração máxima da lição é de 5 minutos, devendo ser ministrada frequentemente; comportando principalmente, golpes que não podem ser executados com material de guerra, isto é:

a) "Bater e apontar" simples, mas repetido várias vezes — Este exercício deve ser recapitulado em todas as sessões, aumentando-se progressivamente a rapidez de execução e o número de golpes, com objetivo de criar um verdadeiro reflexo.

b) "Bater — apontar — pancada com a coronha".

O homem é adestrado a ficar constantemente senhor de seus meios de ação, e empregar a pancada com a coronha, somente no assalto.

c) Paradas diversas (com fusil, braço, arma improvisada), seguidos dum golpe de arma improvisada ou de luta corporal.

No início, o instrutor indica o golpe que deve ser dado. Mais tarde, exercita o aluno em escolher o golpe, conduzindo assim progressivamente o assalto. (*).

Os diferentes golpes são dados de preferência marchando ou estancando, devendo o combate parado ser evitado.

(*) O instrutor esboça um ataque ou presta-se a uma batida elevando sua ponta. O instrutor apára o golpe e esboça a resposta.

26 — O assalto entre dois executantes, bem dirigido, sem brutalidade, dá um forte interesse no conjunto deste treinamento especial. Deve ser executado nas condições mais variáveis, aproximando-se tanto quanto possível das realidades do combate. Não se realiza parado, mas pelo encontro de dois combatentes em movimento, ou entre um em movimento, e outro em posição (em uma trincheira, por exemplo). A duração é limitada, devendo a decisão ser rapidamente procurada. Si a decisão não se realizar no tempo prescrito, os dois combatentes serão considerados fora de combate. Os assaltos de um contra dois, e de dois contra dois, excepcionalmente devem ser realizados. Um assalto é suspenso ao primeiro golpe de ponta reentrante (assinalado pelo barulho da volta da baioneta) ou desde que uma pancada com a coronha ou golpe de luta corporal é dado; esses golpes não devem ser dados a fundo.

PROVAS DE VERIFICAÇÃO

27 — O treinamento do combate a baioneta e luta corporal é verificado por provas cronometradas sobre pista especial e por assaltos.

28 — Provas sobre pista

A pista de obstáculos ou um terreno variado, de preferência cheio de acidentes, pode ser utilizado. A distância não deve passar de 100 metros.

29 — Vários objetivos (manequins ou sacos estofados, discos, etc.) são dispostos num percurso determinado. Cada homem deve percorrer a pista, o mais rapidamente possível, tocando cada objetivo e transpondo os diferentes obstáculos.

30 — Os concursos individuais são executados por eliminações sucessivas ou pelo sistema de "poules".

Os concursos entre equipes consistem em assaltos sucessivos entre dois combatentes, fornecidos pelas equipes adversas. O resultado do encontro é determinado pela adição do número de vitórias ou pela eliminação dos homens fora de combate. Neste último caso, a equipe vencedora é a que fica com um ou vários homens.