

ARCO E FLECHA

NOVO DESPORTO OLÍMPICO

Pelo Major JOSÉ ALBERTO DE ALMEIDA PITTA

Histórico

OS arqueiros existem desde os tempos mais remotos da história da humanidade, pois a prática do arco e flecha como arma de guerra, ou arma de caça e pesca sempre esteve ligada à vida humana. Todos nós conhecemos as façanhas do grande caçador das florestas da Inglaterra, o famoso Robin Hood, que era um exímio arqueiro, e também a história de Guilherme Tell, que foi obrigado sob pena de morte, a flechar uma maçã equilibrada na cabeça de seu próprio filho, fazendo-o com perfeição absoluta.

O arco e flecha como arma de guerra somente é usado atualmente pelos indígenas; porém, como arma de caça e pesca ou desporto, é largamente difundido em todos os

países civilizados, principalmente nos Estados Unidos, onde existem centenas de clubes especializados

chery, e na Suécia a famosa fábrica Seefab, que constrói arcos e flechas de duro alumínio ou aço.



FIGURA 2

em arco e flecha, e inúmeras indústrias especializadas em material de arqueiro, como sejam: Bear Archery, Drakes' Archery, Eddings' Archery, Grimes Archery, Hoyt Ar-

Os Jogos Olímpicos

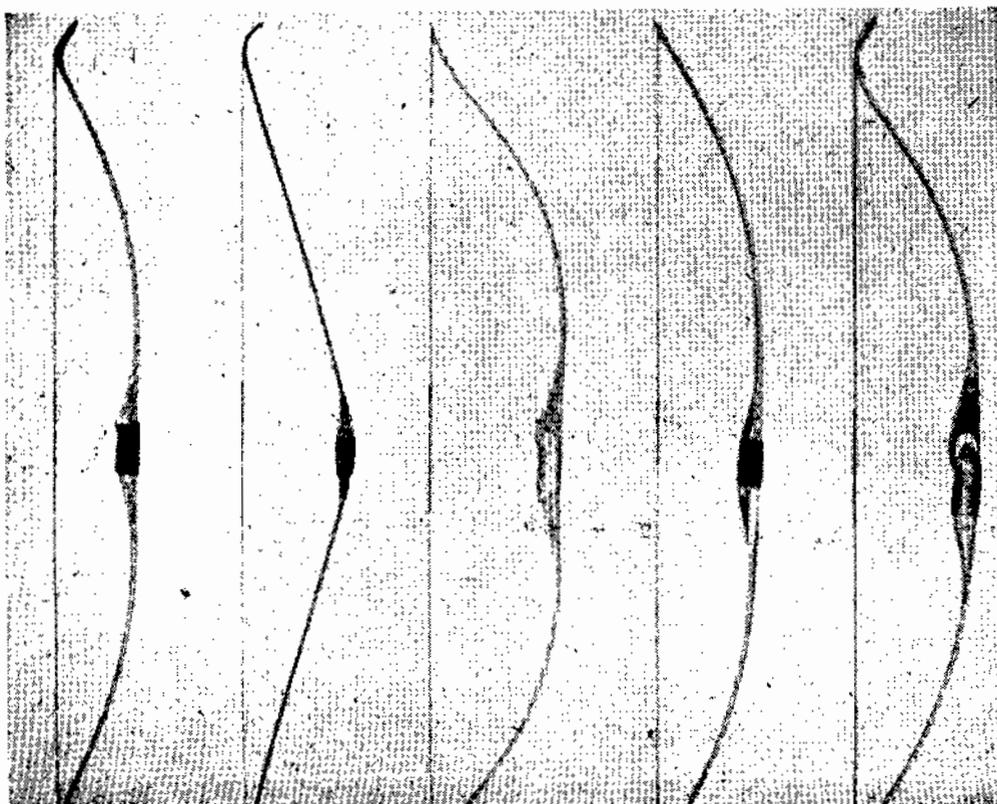
O desporto do Arco e flecha é de tão grande utilidade na vida prática, que recentemente, na última reunião do Comité Olímpico Internacional, em Lausanne, o Arco e Flecha foi incluído como um novo desporto a ser disputado nas Olimpíadas, razão pela qual, justifico este meu artigo

Os Jogos da Primavera, realização do "Jornal dos Sports", têm o Arco e Flecha em seu calendário, e a disputa deste desporto tão utilitário desperta grande interesse da assistência que comparece anualmente à Quinta da Boa Vista para aplaudir as "estrelas" arqueiras, discípulas de Guilherme Tell.

Equipamento dos Arqueiros — Sua seleção e cuidados

Arcos — Os arcos podem ser de madeira, matéria plástica, fibra de vidro, aço, duro-alumínio, etc. Os diferentes tipos existentes são os da figura abaixo, que passo a classificar na ordem, da esquerda para a direita:

FIGURA 1





1 — Estático, recurvo nas extremidades, com punho anatômico, de madeira;

2 — Angular, recurvo nas extremidades, com punho, para melhor firmeza; de duro-alumínio;



3 — Convexo na altura do punho e ligeiramente recurvo na extremidade, de aço;

4 — Comum, do tipo usado pelos índios, de madeira;

5 — Elíptico, recurvo nas pontas, de fibra de vidro ou matéria plástica. (Figura 1)

Todos os tipos apresentados são eficientes, dependendo apenas da habilidade e preferência dos arqueiros no seu manejo, como desporto ou arma de caça.

Os arcos devem ser guardados livres da tensão dos seus cordéis, que são desatados em uma extremidade qualquer a fim de evitar a distensão das fibras da madeira ou outro material, evitando uma deformação.

Somente na hora de usá-lo é que o arqueiro deverá atar o cordel à outra extremidade do arco, na tensão normal em que deve ser utilizado. Todos os tipos de arcos devem ter um orifício ou reentrância em suas extremidades a fim de que o cordel possa ficar firme na posição armada. O cordel pode ser de fio de "nylon", ou outro fio qualquer que resista bem à tensão do arco e dê bastante velocidade à flecha. O comprimento do arco é da ordem de 1,70 m.

Flecha — Os principais tipos de flechas são apresentados pela figura seguinte, na ordem de cima para baixo:

N.º 1 — flecha de fibra de vidro, muito usada para pesca;

N.º 2 — flecha de aço, usada indiferentemente para caça e pesca ou desporto;

N.º 3 — flecha de campo, em madeira, usada pelos índios para caça e pesca;

N.º 4 — flecha para tiro ao alvo, de madeira. (Figura 2)

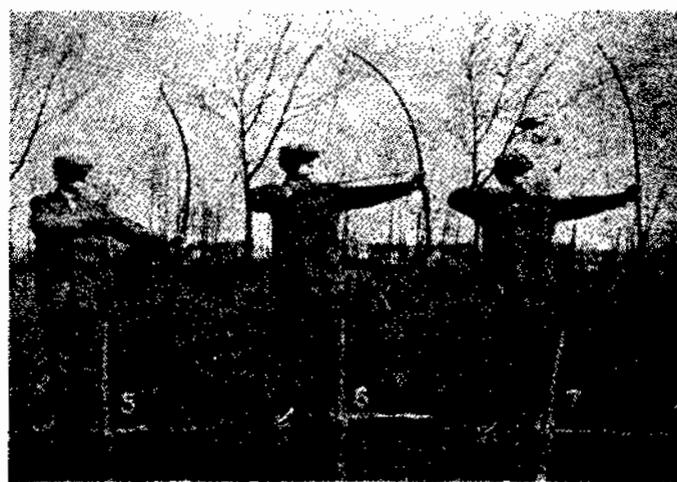
Todos os tipos acima apresentados podem ter duas ou três penas numa das extremidades e ponta de metal na outra extremidade. As penas podem ser cortadas em ângulo

ou arredondadas. As flechas devem ser transportadas num cartucho de couro colocado nas costas do arqueiro e preso ao ombro por uma alça, conforme a figura mostra. Devem ser guardadas, penduradas pelas pontas de modo a que fiquem suspensas no ar, evitando-se que fiquem empenadas, porque uma flecha que não fôr retilínea dificultará a precisão do tiro.

O comprimento da flecha é da ordem de 0,80 m., e seu peso variável de acordo com o material empregado em sua confecção.

Luvas — O arqueiro deverá usar no braço que empunha o arco, uma luva de couro com cano de 3/4, semelhante à dos esgrimistas, como proteção do braço contra a lambada do cordel, após a saída da flecha.

Dedeira — Nos dedos indicador e médio, que tracionam o cordel junto com a flecha para armar o

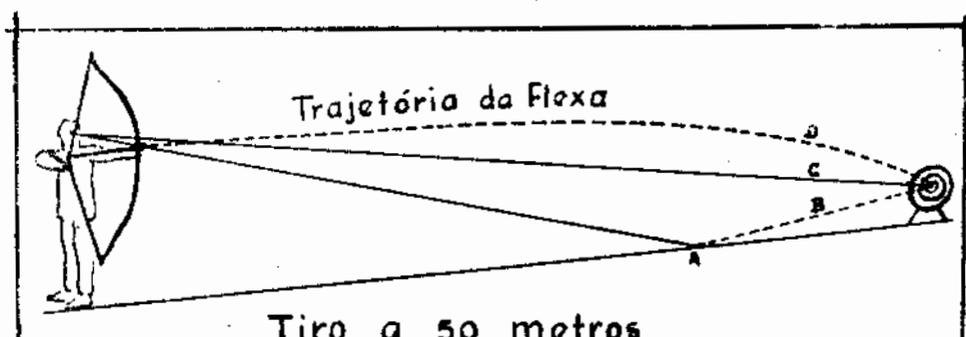


arco, podem ser usadas dedeiras de couro para evitar machucar os dedos ou fazer calos.

Alvos — Os alvos são semelhantes a almofadas de forma circular, cheias de crina ou outro material usados para fazer colchões, evitando que a flecha se parta ao perfurá-lo, montados sobre um cava-

(CONCLUI NA PÁGINA 46)

FIGURA 3



lete a uma altura de cêrca de 1,70 m. do solo. Para os tiros entre 10 e 30 metros de distância, os alvos terão 0,70 m. de diâmetro, e para os tiros entre 30 e 50 metros, terão 1,00 m. de diâmetro.

No caso do alvo de 0,70 m. de diâmetro, êle é dividido em círculos concêntricos, com faixas (coroas circulares) de 0,06 m. de largura com as seguintes côres de dentro para fora:

- 1.^a — Amarelo-dourado
- 2.^a — Vermelho
- 3.^a — Azul
- 4.^a — Prêto
- 5.^a — Branco

Numa competição, cada concorrente terá direito a 6 (seis) flechas, sendo uma de ensaio. O valor dos pontos obtidos será contado da seguinte maneira:

- Faixa do centro amarela — 9 pontos
- Faixa vermelha — 7 pontos
- Faixa azul — 5 pontos
- Faixa preta — 3 pontos
- Faixa branca — 1 ponto

Amarrar o Arco

Após entrar na posição de tiro, o arqueiro amarra o cordel na outra extremidade do arco (o cordel deve ficar permanentemente prêso a uma das extremidades do arco). Parâ isto êle apóia a extremidade do arco no chão, calçando-a com o pé esquerdo, de maneira que o arco fique apoiado entre as pernas.

Com a mão esquerda, segurando no punho, é feito um forçamento no arco para dar-lhe a envergadura necessária, enquanto a mão direita coloca o cordel na outra extremidade (superior) conservando-o armado. (Ver figura)

Ajustagem da flecha

Segurando o arco com a mão esquerda, o arqueiro leva a mão direita por cima do ombro e apanha uma flecha na bolsa de couro sôbre as costas. Coloca a reentrância da flecha, no cordel, segurando a flecha entre os dedos indicador e médio, em gancho, que vão fazer a tração para a retaguarda, no momento do tiro.

A parte anterior da flecha fica apoiada no cavado que faz a união do dedo polegar esquerdo à palma da mão esquerda que segura o arco pelo punho, devendo a parte anterior da flecha, também, encostar no arco.

Técnica do tiro

Posição ideal na linha de tiro — O arqueiro deve se colocar de lado para o alvo, de modo que a linha de seus ombros seja perpendicular ao plano do alvo.

O pêso do corpo deve ser distribuído igualmente sôbre as duas pernas, de maneira que o pé esquerdo fique paralelo à linha de tiro, e o pé direito fazendo um ângulo de

cêrca de 45^a com o esquerdo. (Ver figura)

A mão do braço esquerdo esticada, deve segurar o punho do arco, de maneira a permitir o apoio da flecha. O braço direito deve ser dobrado no cotovelo, com a flecha entre os dedos indicador e médio, que formando dois ganchos, puxam o cordel do arco para trás, até uma distância que permita uma tensão conveniente.

Como fazer a pontaria — Vamos dar um exemplo para o caso da distância de 50 m. Uma linha reta traçada do ôlho de pontaria ao ponto em que a flecha corta o arco, toca o solo no ponto "A" (ponto auxiliar de pontaria. O arqueiro visa êste ponto com sua visão direta. A linha "C" indica a sua visada indireta ao centro amarelo-dourado do alvo, seu objetivo ideal. Esta linha "C", seria a trajetória da flecha, se não houvesse a fôrça de gravidade.

A linha pontuada "B", representa uma distância estimada do ponto "A", ao centro dourado do alvo, para ser usada quando não há sinal ou ponto de referência que substitua o ponto "A", no solo.

A linha "D" representa a trajetória real da flecha, que tem a forma conhecida, de todos os projetos.

Para diferentes arqueiros e distâncias diferentes, o ponto "A" será mais avançado ou mais recuado em relação ao alvo. (Ver figura).