

INTRODUÇÃO

Este artigo é a síntese de uma pesquisa resultante de observação pessoal e de registro cine-fotográfico de grandes torneios internacionais realizados nos últimos seis anos. Aborda as diferentes condutas táticas de espadistas no golpe ao pé, surpreendendo os adversários pela criatividade, e contribuindo para vitórias decisivas em âmbito mundial. A aplicação deste estudo em competições está proporcionando excelentes resultados.

1. GENERALIDADES

Há 10 anos, os jornais comentaram, com entusiasmo, a sensação da assistência e a surpresa dos adversários, quando eu executava um golpe ao pé. Não havia razão técnica para tanto, pois o golpe equivale aos demais, mas era pouco usado pelos espadistas, apesar de eficaz.

A partir de 1972, com a participação de nossas equipes em provas internacionais européias, a utilização do golpe foi difundida no Brasil, e atualmente não gera o mesmo impacto.

No âmbito internacional, existem atletas que tiram resultados altamente expressivos da acentuada preferência por esse golpe, principalmente quando combinado a outras ações com características pessoais inovadoras. Causam preocupação constante no adversário, durante o combate, desviando sua atenção para aquela região, longe da mão armada, e facilitando a realização de outros golpes.

Observando esses esgrimistas, verifiquei que a diferença entre eles estava na preparação da ação, isto é, nos movimentos antecedentes ao golpe ao pé, nos gestos e atitudes para induzir o adversário a ações diferentes das empregadas na neutralização do golpe ao pé, para só então executá-lo.

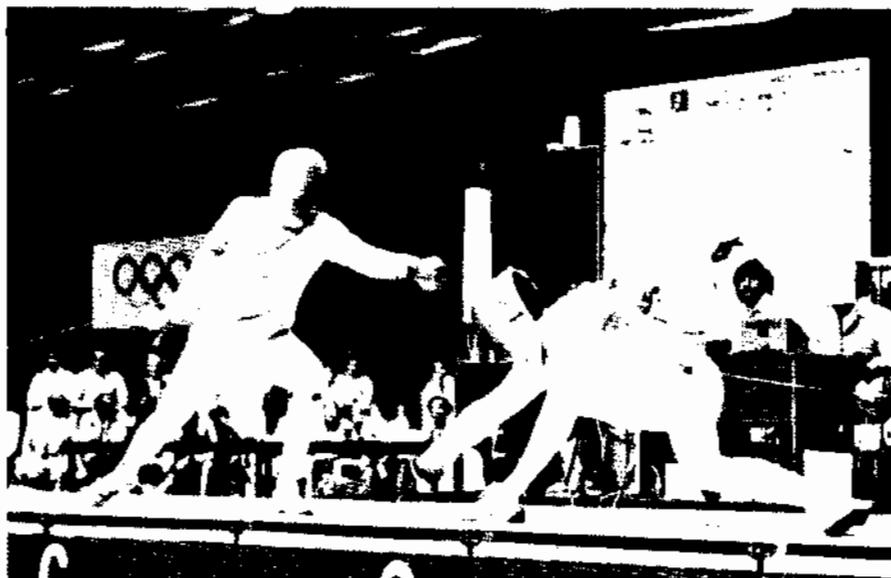
Passsei, então, a fotografá-los e, mais tarde, a filmá-los.

Graças ao exame cine-fotográfico, transcendental para o aprimoramento técnico-tático em esgrima, aumentei em muito o repertório das "preparações" para o golpe ao pé e, conseqüentemente, sua eficácia, porque:

- 1º) o êxito do golpe depende 70% da surpresa e 30% da velocidade de execução, excluindo-se outros fatores como: noção de tempo, medida e precisão;
- 2º) somente a preparação adequada permite surpreender o adversário;
- 3º) quando o adversário conhece nossa preparação já não será surpreendido;
- 4º) assim sendo, há imperiosa necessidade de variar, ao máximo, as preparações, dando preferência às que possibilitarem

GOLPE AO PÉ

Maj Arthur Cramer Ribeiro — Ex-Instrutor da EsEFE



Edling (SUE) x Push (RFA). No ataque ao pé com afunido, o tronco e a cabeça abaxam exageradamente.



Fenyvesi (HUN) à esquerda. A expressão da finta à mão com o receio do golpe ao pé levam o atleta da direita a recolher as duas partes avançadas.

duas ou três ações finais diferentes (sendo uma ao pé), dificultando ao oponente prever a escolhida.

Notei que o jogo desses espadistas extrapolava a esgrima tradicio-

nal, na criatividade de suas características pessoais, não havendo muita bibliografia a respeito, embora o golpe ao pé estivesse registrado nos Tratados de Esgrima do século XVI.



*Cramer (BRA) à direita
Sobre a parada adversária com a ponta alta
e descida visando o joelho adversário*

A diferença comum, de maior destaque, é no afundo, mergulhando o tronco, colocando a cabeça abaixo e à frente do joelho⁽¹⁾, esquivando-se do contra-ataque pois, ao abaixar a espada em direção ao alvo (do joelho ao pé do adversário), a exposição da parte superior do corpo é total.

2. PREPARAÇÕES

As preparações são os dados de maior valia neste estudo.

Apresento estas ações com os nomes de seus autores e os resultados mais notórios obtidos por eles.

1) Batida (ou Pressão) em 4.^o ou 6.^o e Golpe ao Pé.

— Tradicional e transcrita na maioria dos tratados, é utilizada por grande número de atletas.

— A ação é iniciada na posição de guarda clássica.

A pressão preferível é a seguida de finta à mão, por ser mais eficaz.

— Usada principalmente contra adversários que retiram a mão armada (encolhem o braço) ao sofrerem a finta⁽²⁾.

— O momento da execução é no final do alongamento do braço armado do adversário, ou mesmo sobre sua guarda normal.

2) Golpe Direto ao Pé (ou Joelho).

— Pessoal.

— Parte da posição de guarda, com a ponta ligeiramente baixa, pernas bem flexionadas na medida do afundo.

— Usado contra adversários que jogam com a mão muito baixa e próxima ao joelho, ponta alta, sentados na guarda.

— O momento da execução é quase no final do abaixamento da mão armada do oponente.

3) Finta ao Ante-braço (4.^o ou 6.^o) deixando a ponta cair.

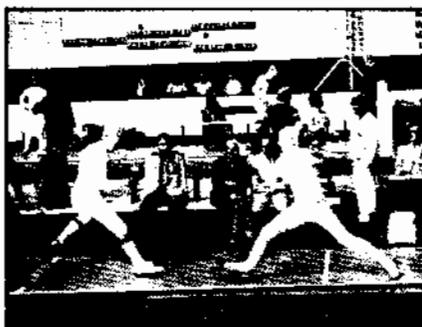
— Élio Cucchiara: campeão profissional italiano e vice-campeão mundial de mestres-de-armas.

— A ação deve ser de preferência,

em flecha.

— Usada contra adversários que param 4.^o ou 6.^o levantando a ponta em demasia, e sistematicamente (3).

— O momento de execução é sobre a parada do adversário, com elevação exagerada e oposição de mão armada, deixando a ponta cair em direção ao joelho contrário.



*Fenyvesi (HUN) x Behr (RAF).
Behr faz o convite provocando o contra-ataque de Fenyvesi*

4) Envolvimento em 6.^o Forçamento e Golpe ao Pé.

— Behr: vice-campeão mundial e olímpico (1975-76).

— Na posição de guarda normal⁽⁴⁾, fazem-se dois envoltimentos em 6.^o marchando e terminando em 6.^o alta⁽⁵⁾. A seguir força-se ligeiramente, mantendo alta a mão armada.

— Usado contra adversários com a arma sistematicamente em linha.

— O momento de execução é imediatamente após o forçamento, mergulhando o tronco sob a ponta adversária, lançada para cima⁽⁶⁾.

5) Elevando e abaixando a mão armada, Golpe Direto ao Pé.

— Petho: 4.^o lugar mundial (1977).

— Assume-se a posição de guarda com as pernas bem flexionadas, mão armada baixa e avançada, lâmina na horizontal, ponta a um palmo da pista. A seguir, começa-se a levantar⁽⁷⁾ e abaixar a mão armada com antecedência, sobre o mesmo movimento do adversário.

— Usado contra adversário, com hábito de abaixar e levantar sistematicamente a mão armada, ou indizível a esse movimento.

— O momento de execução do golpe ao pé é quase no final do abaixamento da mão armada do oponente. Para isso, deve-se acelerar a última descida da mão, tomando a posição de guarda acima descrita.

6) Parada e Resposta ao Pé.

— Starzinsk: técnico da equipe

suíça, vice-campeão olímpico (1976), 3.^o lugar nos Jogos Olímpicos de Montreal e vice-campeão mundial (1977).

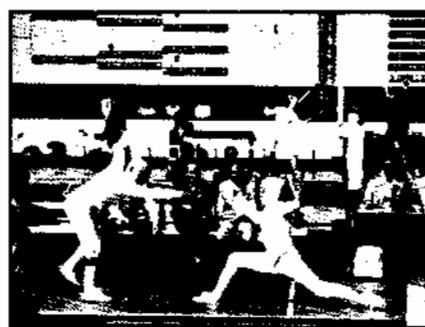
— Ação realizada na posição de guarda normal, parando 8.^o (2.^o ou 7.^o)⁽⁸⁾ e respondendo ao pé, ou joelho.

— Usada contra adversários mais altos, de grande envergadura e afundo longo.

— O momento de execução do golpe é no final da ação ofensiva adversária, na extensão maior do afundo, parando semi-circular (ou circular), respondendo por oposição e, se possível, cerrando a medida a fim de evitar a remessa contrária.

7) Contra-Ataque ao Pé.

— Fenyvesi: campeão olímpico



*Fenyvesi (HUN) x Behr (RAF).
O final do contra-tempo*

(1972) individual e equipe, campeão mundial (1978), equipe.

— A posição inicial é de guarda baixa, pernas flexionadas além do normal.

— Usado contra adversários, que atacam (ou respondem) com passo à frente ou passo à frente afundo, o que é feito pela maioria dos esgrimistas.

— O momento de execução do golpe é sobre o início do passo à frente ou do afundo adversário⁽⁹⁾. Lança-se o golpe com exagerada flexão de pernas e abaixamento do tronco-cabeça, esquivando. A seguir, salta-se para trás, parando terça, e responde-se por cruzamento⁽¹⁰⁾.

8) Falso Ataque ao Pé, Contra-Tempo e Golpe ao Pé.

— Push: campeão mundial e olímpico (1975, 76 e 78), individual.

— Ataca-se ao pé, assumindo antes uma atitude ostensiva demonstrando intenção, com o objetivo de provocar o contra-ataque adversário ao braço⁽¹¹⁾.

Sobre o contra-ataque realiza-se o contra-tempo⁽¹²⁾. Para-se ou envolve-se, em 6.^o ou 2.^o com golpe à região superior do braço adversário

(ou à sua mão), para obrigá-lo a levantar o copo. A seguir golpeia-se ao pé, com atenção especial ao mergulhar o tronco e cabeça.

— Usado contra adversários que contra-atacam ou param, ao serem atacados no pé.

— O momento da execução do golpe ao pé coincide com o início do movimento do adversário para neutralizar o contra-tempo.

3. TREINAMENTO

Na Esgrima avulta a importância do técnico no treinamento, encontrando o seu maior valor entre os desportos, pelo esforço intelectual e físico.

Um dos deveres fundamentais do mestre-de-armas é ensinar o esgrimista a conduzir racionalmente os assaltos, com a finalidade de usufruir plena vantagem. Portanto, ele conduz o atleta ao emprego da ação preferencial, no caso o golpe ao pé, não como resultado de um "reflexo estrangido", mas como consequência lógica da situação tática no combate: o espadista deve ser o maestro e não o escravo da automatização de movimentos.

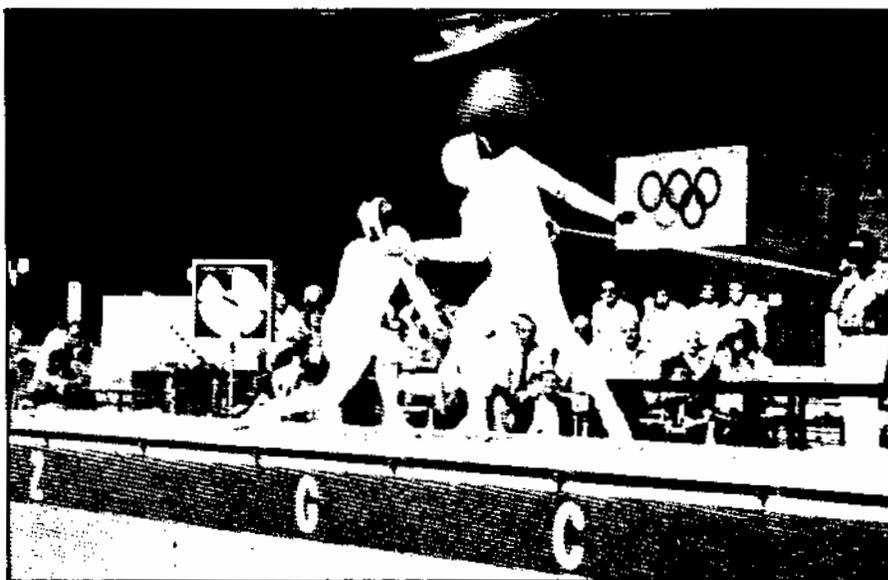
Para isso, nas suas lições, o técnico, além da prática de ações simples e frases d'armas curtas, utili-



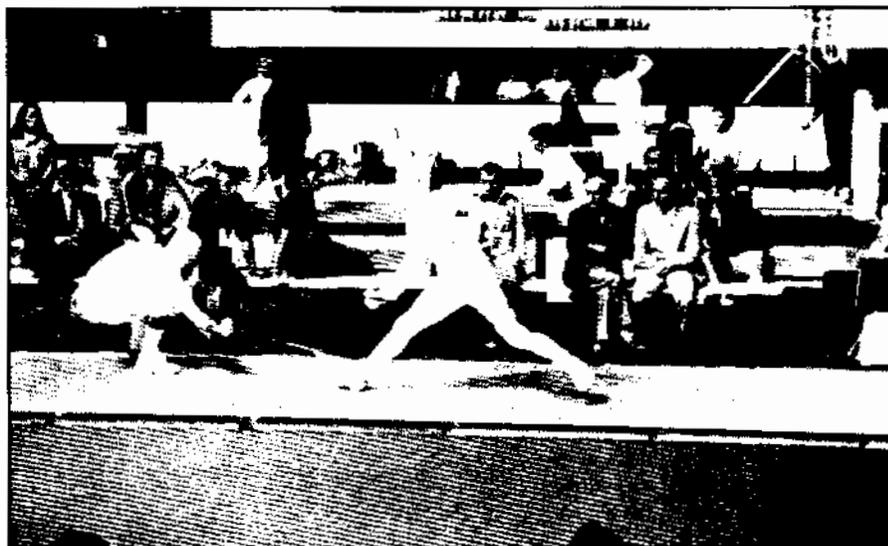
O mergulho sob a ponta do adversário

zará ações compostas, exercícios difíceis e frases d'armas longas, encaixando a ação preferencial — o golpe ao pé — com o objetivo de desenvolver a memória de movimentos e a tática de combate, entre outros aspectos.

O treinamento não deve ficar limitado a ações simples e muito curtas. Apesar da tática da esgrima moderna, rápida e atlética, basear-se no emprego de ações muito simples, executadas com grande rapidez e tirando vantagem do elemento surpresa, não está excluída a variedade de ações nas competições e, principalmente, no trabalho do binômio técnico-atleta⁽¹³⁾. Somente a prática de lições com ações e ataques compostos e frases d'armas complexas, enxertadas com uma ou mais ações preferenciais, proporciona coordenação de movimentos, precisão de ponta, velocidade e



O cruzamento, após a parada de sexta baixa



Fenyvesi (HUN) x Behr (RFA)
Fenyvesi contra-ataca ao pé adversário, no momento em que toca o chão com o calcanhar no afundo



Riboud (FRA) x Petho (HUN)
Petho faz a elevação da mão armada.

Kauter (SUI) x Bikov (URSS)
Após parar o ataque, Kauter responde ao pé adversário, com oposição em sétima.

regulação do ritmo ao jogo do esgrimista.

Ainda que, por vezes, não tenham aplicação direta no combate, constituem o melhor meio para desenvolver, também, certos aspectos psicológicos, tais como: vontade (permitindo superar as dificuldades), concentração, mecanização



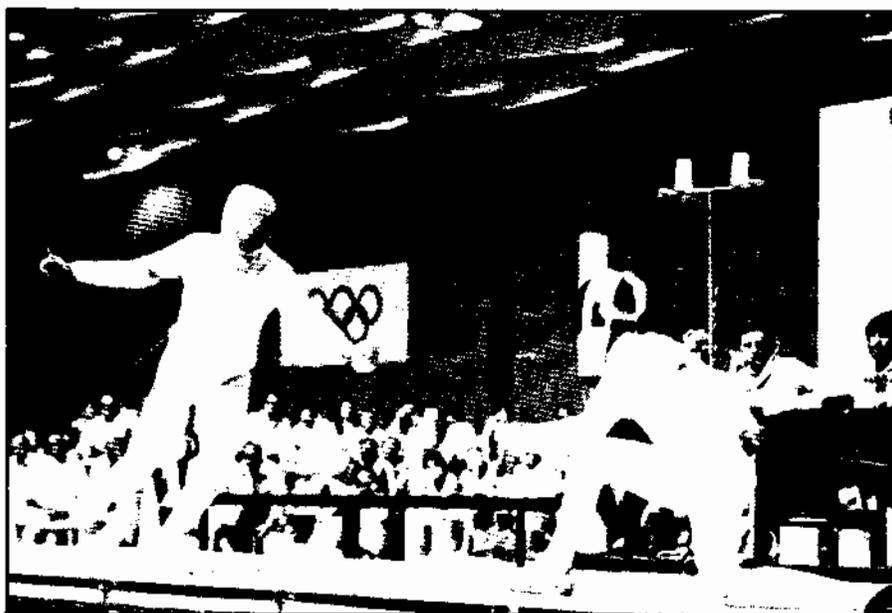
de gestos, orientação sobre a pista e memória tática.

Ao técnico interessado em utilizar o conteúdo deste trabalho, sugiro colocar em suas lições as ações apresentadas, inicialmente isoladas. Progressivamente acrescerá outras, desenvolvendo as frases d'armas, dando, ao treinamento, um cunho realístico bem próximo ou igual à competição.

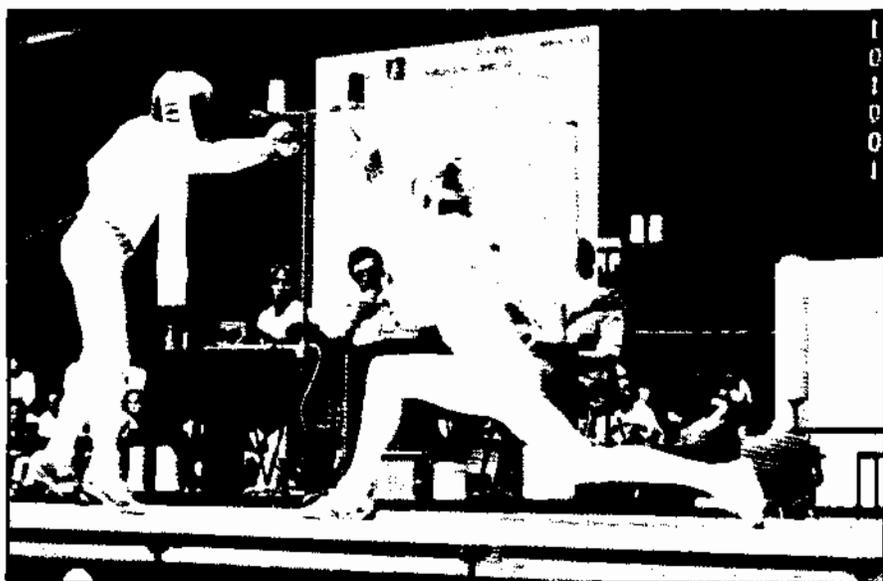
Levará sempre em consideração que os exercícios para esgrimistas de alto nível — treinamento especial — são a síntese de: técnica, reações, tática e preparação psicológica.

4. REGISTRO CINE- FOTOGRÁFICO

Aos interessados em registrar, em filme ou fotografia, as competições de esgrima, para estudo das ações, dou algumas sugestões, julgadas as que proporcionam os melhores resultados.



Fidny (SU) x Push (HA). Em atitude ostensiva, Push demonstra sua intenção de tocar no pe



Janikowski (POL) x Push (HA). O contra tempo de Push neutraliza o contra ataque adversário

Em fotografia, o *slide* de 35mm é excelente, permitindo comentários durante a projeção. O custo (menor em comparação com os demais processos) é relativamente alto, devido ao número indeterminado de fotos até se colher a conjunção desejada de movimento e momento.

Riboud (FRA) x Petho (HUN)
Em velocidade reduzida, o instantâneo mostra a seqüência da ação de Riboud, no golpe à mão, flexionando a lâmina sobre o corpo. Expressa a grande rapidez da esgrima moderna, atlética, precisa e coordenada em seus movimentos.



Tal instantâneo é superior ao cinema, mas depende muito do fator sorte. É aconselhável o uso de lentes de 85mm a 135mm, películas de alta sensibilidade (160 a 400 ASA) e velocidades maiores, ou menos sensíveis (50 ASA), e velocidade menores. A velocidade dependerá das condições de iluminação.

O primeiro tipo de filme dá fotos nítidas. O segundo apresenta imagens com decomposição de movimento e pouca definição, porém é melhor para análise da seqüência das ações.

Filmando em Super 8 os gastos crescem, mas não se depende tanto da sorte, indispensável ao instantâneo fotográfico. O filme poderá ser visto em câmara lenta, ou velocidade normal, por toda a equipe. Entretanto, a melhor forma de estudá-lo é na moviola, girando-a à mão, à velocidade desejada, para frente ou para trás, quantas vezes se desejar. Os filmes mais indicados são 400 ASA (preto e branco) ou 160 ASA (colorido).

O "video-tape" com recurso de câmara lenta e repetição é o sistema ideal, porém o elevado custo de aquisição e opção veta seu uso por amadores. ■

BIBLIOGRAFIA:

- Renaud, J. *L' Escrime*, 1911.
- Griser, A. *Les Armes et le Duel*, 1864.
- Thirioux, P. *L' Escrime Moderne*, 1970.
- FIS. *La Spada*, 1974.
- Mangiarotti, E. *La Vera Scherma*, 1966.
- Vass, I. *Párbajtörvívás*, 1976.
- Beck, E. *Tauberbischofsheiner Fechtlektionen*, 1978.
- Czajkowski, Z. *Exercícios de Esgrima*, 1977.
- Regulamento do Exército Francês*, 1908.