

ESGRIMA

A F L E X A

Horácio dos Santos

As ações ofensivas são geralmente caracterizadas pela extensão do braço armado seguido de a fundo. Executadas desta maneira e sem deslocamento do pé de trás do solo, são chamadas de ataques a pé firme. Quando precedidas de um ou mais passos, trata-se de um ataque em marcha. Se porém o ataque é precedido de uma corrida, toma o nome de flecha.

Este ataque apesar de ser considerado moderno, a sua origem vem de longa data. Os italianos chamavam-no de *SEGUITA* e os franceses deram-lhe o nome de *PASSE UN AVANT*.

A flecha quando consegue surpreender o adversário é um golpe eficiente, eletrizante, que empolga a assistência principalmente quando acompanhado de grito para abalar o seu antagonista. Mas quando não consegue atingir o alvo, é devéras decepcionante. Realmente, é um tanto ridículo e chocante ver o atacante em corrida desenfreada fora da prancha sem poder controlar-se. Eis porque ela é criticada e abertamente combatida pelos esgrimistas que querem ainda conservar tôdas as características da esgrima clássica.

A flecha deve ser empregada sempre com oportunidade. Geralmente é aplicada sobre um "convite" ou contra adversários que recuam ligeiramente fugindo da "medida". Ou ainda, na fase de preparação que precede o ataque. Não devemos pois desmoralizá-la empregando-a a todo o momento.

A crítica feita pelos clássicos não está bem fundamentada. Tempos atrás tornava-se difícil a sua execução porque as pranchas tinham um comprimento muito pequeno e o jôgo se processava quasi por assim dizer, a pé firme. Além disso, a esgrima estava eivada de convenções e etiquetas. Assim por exemplo, considerava-se deslealdade recuar seguidamente mais de três passos. Todos os ataques tinham que ser parados e respondidos só depois de voltar-se à guarda, etc. Correr numa sala d'armas seria então um insulto à assistência, um verdadeiro escândalo. É que a esgrima clássica perdia-se pelo exagerado apuro da arte e elegância. A sua técnica tornava-se bastante complexa e repleta portanto, de ataques compostos que culmi-

navam sempre em frases d'armas prolongadas mas nem sempre com decisão. Esse modo de jogar agradava à vista e também aos ouvidos "pelo bate ferro" cadenciado e perceptível mesmo para os mais leigos no assunto. Mas era lenta e complicada devido em grande parte ao material pesado em uso.

A esgrima organizada modernamente com o caráter puramente desportivo forneceu armas mais leves e, por outro lado, aumentou consideravelmente a extensão das pranchas. A defensiva que antigamente era feita quasi exclusivamente com a arma, transformou-se em jôgo de pernas, de reções, esquivas e contra-ataques, isto porque há maior liberdade para os deslocamentos ao longo da pista. Está claro pois, que a sua técnica e a sua tática sofreram alterações naturais do novo tipo de jôgo, no qual, as ações iniciais pelo engajamento de ferro da esgrima clássica, foram substituídas pela "ausência de ferro", como todo o mundo está de acôrdo em praticar nas competições de hoje, onde infelizmente só interessa a conquista do ponto.

Considerando também que os atiradores preferem fazer jôgo com distâncias maiores e por meio de ações simples e muito rápidas, não será com um ataque precedido apenas de um passo em frente que se consegue alcançar o adversário que "para com as pernas" e que contra ataca antes mesmo de parar. Ou ainda, que se retira sistematicamente até o fim da prancha. A flecha surgiu evidentemente da necessidade de combater essa classe de atiradores maliciosos e francamente perigosos. Não a confundir repito, com a corrida desenfreada que vemos constantemente nos campeonatos de esgrima.

A flecha tem portanto a sua técnica a qual vamos agora tratar.

Estando o atirador na guarda normal e o adversário deixando uma zona descoberta, devemos com a extensão do braço visar o ponto o qual queremos atingir, inclinando o corpo fortemente para a frente até perder o equilíbrio, e daí passar rapidamente o pé de trás para a frente o mais longe possível seguido do outro, de modo a terminar em meio a fundo, tocando o adversário. (Fig. 1).

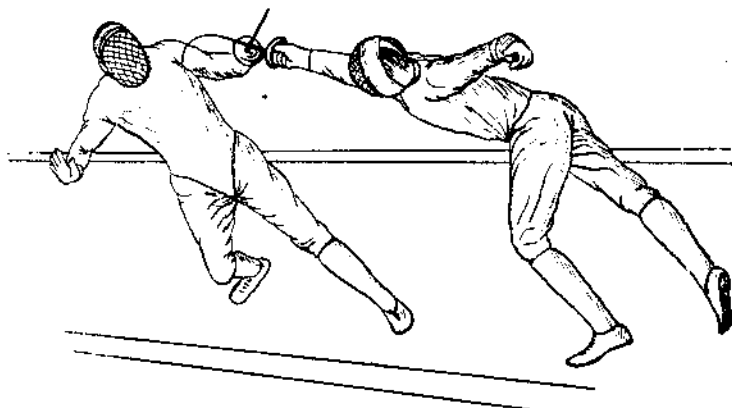


FIG. 1

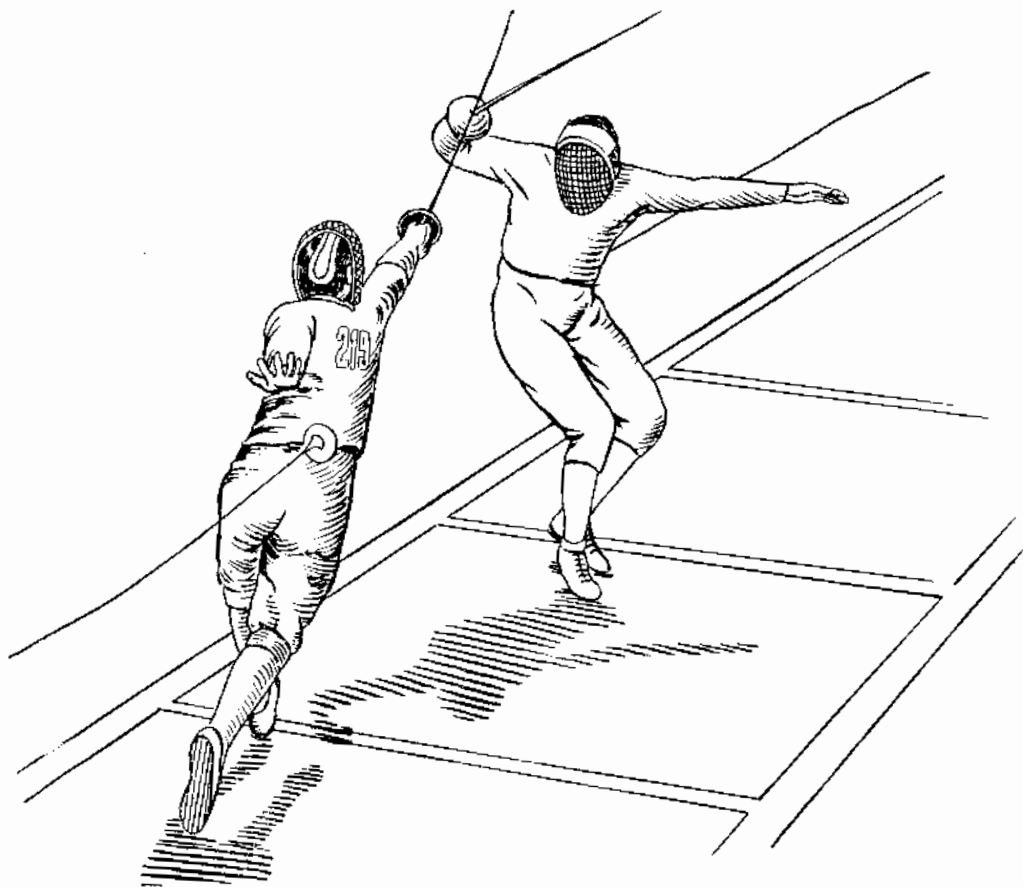


Fig. 2

Para evitar choque com o adversário o atacante deve sair para o lado em que o golpe for dado sem ultrapassar qualquer dos lados da pista, tendo o cuidado de encolher o braço e retirar a arma não só para não se tornar brutal ou mesmo para não quebrar a lâmina. A fig. 2 dá uma idéia dessa posição defeituosa.

Os italianos e portugueses principalmente, são acordes em afirmar que a flecha deve chegar antes que o pé de trás alcance o terreno como vemos na figura 1.

A flecha dada sem contato com a lâmina adversária não é mais do que um golpe direto correndo. É preferível entretanto, que ela seja preparada com uma tomada de ferro, como melhor garantia de cobertura para o atacante.

Uma observação sobre este tão discutido ataque. A maioria dos ataques em flecha são contra-atacados por meio de arrêstos e golpes de tempo. Em consequência, devemos estar alertas também contra os "escapamentos" após às tomadas de ferro. Afin de evitar surpresas, devemos praticar constantemente a flecha em "contra-tempo" o que aliás só os grandes atiradores conseguem bem realizar.

Considerando ainda que a flecha é um golpe comum no qual apenas a velocidade foi aumentada, a sua defesa é feita por meio de paradas normais ou também por meio de contra ataques (fig. 2).