



FACULDADE MAURÍCIO DE NASSAU

CURSO DE BACHARELADO EM EDUCAÇÃO FÍSICA

ESGRIMA: aspectos histórico- evolutivos

Recife

Junho/2011

RODRIGO URVANEGIA FABBIO

ESGRIMA: aspectos histórico- evolutivos

Trabalho apresentado à Faculdade Maurício de Nassau, Curso de Bacharelado em Educação Física, como requisito parcial para obtenção do Título de Bacharel em Educação Física, sob a orientação do professor Walker Bezerra Vieira.

Recife

Junho/2011

FACULDADE MAURÍCIO DE NASSAU
CURSO DE BACHARELADO EM EDUCAÇÃO FÍSICA

ESGRIMA: aspectos histórico- evolutivos

Banca Examinadora:

1º. Examinador

Prof.....

2º. Examinador

Prof.....

3º. Examinador

Prof.

Recife

Junho/2011

Este trabalho e toda a minha graduação são dedicados para Deus e para meus pais, por todo apoio e por tudo que fizeram pela minha vida.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, meu Senhor e Salvador Jesus Cristo, meu principal Orientador, Conselheiro e Protetor, ainda que eu não tenha sido muitas vezes um servo fiel ou um filho exemplar, Tu tens sido Fiel na minha vida Senhor, a Ti Jesus, sejam dados toda honra, toda a glória e todo louvor.

À minha família, aos meus pais, José Carlos Fabbio e Isabel Cristina Urvanegia, e ao meu irmão Felipe, a vocês obrigado pela torcida, pelo apoio, pelos conselhos, pelo incentivo e pela educação, obrigado por investirem, por acreditarem e por me ensinarem a ser o que eu sou hoje, o que eu tenho de melhor eu devo também a vocês.

Ao meu orientador, Prof. Walker Bezerra Vieira, pela disponibilidade, pela atenção, exigência e por todos os valiosos conselhos e observações acerca deste trabalho, que com certeza serão úteis também no futuro.

A todos os colegas, amigos, treinadores e professores, que tive o privilégio de conhecer e de conviver seja durante curtos períodos ou durante os quatro anos de minha graduação, sejam eles da faculdade, dos estágios ou de cursos e trabalhos, pois todos de alguma forma deram uma importante parcela de contribuição para a minha formação acadêmica e pessoal.

Os meus sinceros agradecimentos a todos vocês!

"Melhor combater por algo do que viver por nada".

(George S. Patton)

RESUMO

Esta pesquisa tem por objetivo relatar como se deu o desenvolvimento e a evolução da esgrima, desde sua origem, até os dias atuais. A metodologia empregada foi a de uma revisão bibliográfica. O surgimento da esgrima, assim como das diversas modalidades esportivas surgiu em tempos de antanho o que dificulta precisar historicamente, pois evoluiu em conjunto com o ser - humano. No caso da esgrima em particular, esse desenvolvimento se deu graças à inteligência humana, o que permitiu a organização e a sistematização de exercícios físicos, dessa forma foram também criadas técnicas específicas de lutas e mais tarde aliadas a essas técnicas também foram criadas outras, com a utilização de ferramentas/implementos sendo usados como armamentos. Dessa forma, a esgrima começou como atividade de defesa e ataque e sempre esteve vinculada às necessidades de sobrevivência, às lutas e às guerras. Com o decorrer dos tempos e com desenvolvimento das armas de fogo, as armas brancas e as formas de se esgrimir modificaram-se, a esgrima utilizada em combate praticamente se extinguiu, no entanto, isso não fez com que o homem deixasse de ter fascínio pelo combate com armas brancas, o que pode ser observado devido à transformação da esgrima em uma modalidade esportiva.

Palavras-chave: história, esgrima, lutas, evolução.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 - Atletas gregos em uma das modalidades de luta praticada na antiguidade clássica e guerreiros da antiguidade se adestrando em técnicas de combate corpo a corpo.....	17
FIGURA 2 - Gravura Egípcia que mostra uma esgrima praticada com bastões.....	23
FIGURA 3 - Gladiadores do mosaico de Zliten 200 d.C.....	25
FIGURA 4 - O Califa Ben Hamed.....	26
FIGURA 5 - Torneio medieval.....	28
FIGURA 6 - Os cruzados cercam Jerusalém.....	28
FIGURA 7 - Desenho de um manuscrito do século XIII que mostra uma cerimônia religiosa em que o imperador Carlos Magno investe um jovem guerreiro na condição de cavaleiro.....	29
FIGURA 8 - A cavalaria, além de ser a principal arma da nobreza medieval, era também um código de honra.....	30
FIGURA 9 - Esgrima Histórica.....	32
FIGURA 10 - Página do I.33.....	33
FIGURA 11 - Quarta guarda do tratado de Agrippa.....	34
FIGURA 12 - Página do tratado Opera Nova de Achille Marozzo.....	35
FIGURA 13 - Esgrima com o uso de lanterna e capa.....	38
FIGURA 14 - Homem e Mulher em duelo.....	39
FIGURA 15 - Cavalaria Polonesa armada com lanças e sabres, em treinamento às vésperas da Segunda Guerra Mundial.....	40
FIGURA 16 - Duelo entre Pini e San Malato, 1904.....	41
FIGURA 17 - Esgrimistas no século XIX.....	42
FIGURA 18 - Esgrimistas modernos.....	43
FIGURA 19 - Guerreiro Negro e Mestiço (brasileiros), ambos com armas brancas, óleo sobre tela, Albert Eckhout, 1641, Museu Nacional da Dinamarca.....	46
FIGURA 20 - Esgrima praticada por alunos de escola militar.....	49
FIGURA 21 - Equipe de esgrima do Flamengo da década de 30.....	51
FIGURA 22 - Esgrima de baioneta.....	51
FIGURA 23 - Pistas de esgrima.....	55
FIGURA 24 - Espada características e zona de pontuação.....	56

FIGURA 25 - Espada.....	57
FIGURA 26 - Florete características e zona de pontuação.....	57
FIGURA 27 - Florete.....	58
FIGURA 28 - Sabre características e zona de pontuação.....	58
FIGURA 29 - Sabre.....	59
FIGURA 30 - O Colete, a máscara e a luva.....	60
FIGURA 31 - Aparelho elétrico de sinalização de toques.....	63

SUMÁRIO

Introdução.....	10
Metodologia.....	14
Capítulo 1 – A esgrima no contexto das lutas e artes marciais.....	15
Capítulo 2 – A história da esgrima através dos tempos.....	21
Capítulo 3 – A esgrima no Brasil.....	45
Capítulo 4 – Regras e equipamentos.....	53
4.1- Introdução.....	53
4.2 – Terminologias.....	53
4.3 – O Terreno.....	54
4.4 – Os equipamentos do esgrimista: as armas e o traje.....	56
4.4.1 – A espada.....	56
4.4.2 – O florete.....	57
4.4.3 – O sabre.....	58
4.4.4 – O traje.....	59
4.5 – Regras de combate.....	60
4.6 – Duração do combate e formas de pontuação.....	62
4.7 – Sistema elétrico de verificação de toques.....	62
Considerações Finais.....	64
Referências Bibliográficas.....	66
Anexo – Glossário de esgrima.....	75

INTRODUÇÃO

A esgrima é um esporte de características agonísticas, considerada uma das atividades físicas mais antigas da humanidade é também um dos esportes mais modernos e seguros da atualidade. Tem grande prestígio nas olimpíadas, estando presente desde a sua primeira edição em 1896, possuindo a representação de quase todos os países do mundo, inclusive o Brasil desde 1936 (RIBEIRO; CAMPOS, 2007; NAZARETH, 2001).

A esgrima está entre os esportes que utiliza predominantemente o sistema energético alático, porém, em dimensões menores também faz uso dos sistemas anaeróbico láctico e aeróbico, isto devido à grande variedade de esforços e prováveis repousos durante o assalto (DIAZ, 1984; PENÃ, 1993; IGLESIAS, 1995, *apud* NAZARETH, 2009).

Muitos autores consideram a esgrima um esporte técnico e tático, no entanto, Donnadieu *et al.* (1978, *apud* NAZARETH, 2001), considera as qualidades físicas na esgrima fundamentais para a base de um bom desempenho técnico. Para ele, a velocidade, a descontração diferencial, a coordenação e a resistência são as capacidades físicas primordiais ao esgrimista. Para Iglesias *et al.* (2007, *apud* NAZARETH, 2009, p. 69), “neste esporte a condição física é um instrumento a mais na concepção do rendimento e não um objetivo em si mesmo”.

Para Tyshler e Midler (1980, *apud* NAZARETH, 2001), o jogo de esgrima é essencialmente estratégico, e, a dinâmica do jogo é feita pela troca de ações através de um implemento, que é a arma, sendo importante para o aluno possuir, sobretudo, grande capacidade de raciocínio e não apenas força física, por isso, para eles, a esgrima pode ser praticada por qualquer pessoa, seja qual for sua idade, estatura ou peso.

Vassalo (1994, *apud* NAZARETH, 2001), frisa que a prática de esgrima requer amplitude e velocidade de movimentos, sem, no entanto precisar do emprego de uma força exagerada, o que faz com que sua prática resulte em vários benefícios fisiológicos, entre eles: melhora na capacidade cardiopulmonar, na nutrição dos tecidos orgânicos e na expulsão de toxinas. Ele ainda destaca que a esgrima possibilita um alto grau de coordenação nervosa, como as capacidades sensoriais de tato, audição e visão, aliados a melhorias constantes do sentido de equilíbrio.

Segundo Beke e Polgar (1976, *apud* NAZARETH, 2001), as qualidades que definem um esgrimista com talento e versatilidade são a adaptabilidade física, a precisão técnica e tática, as noções de tempo e distância, a rapidez dos reflexos, a observação, a velocidade de reação, o equilíbrio psicológico, a rapidez na tomada de decisões, a destreza e a força relativa.

Junto às qualidades físicas e motoras, as qualidades intelectuais também merecem destaque, devido à dimensão dos aspectos táticos presentes no duelo. As ações de segundas intenções, as fintas, tramas e simulações no intuito de enganar e surpreender o adversário com um toque não esperado promovem a melhoria das qualidades cognitivas de raciocínio, concentração, atenção e julgamento (THIRIOUX, 1970; AROCA, 1993 e OLIVAS, 1993, *apud* NAZARETH, 2001).

De maneira geral, a esgrima quando praticada, traz inúmeros benefícios físicos, psíquicos e cognitivos entre eles: rapidez de raciocínio, rapidez de decisão, senso tático, noção de tempo, criatividade, percepção espacial, concentração, autodomínio, paciência, disciplina, resistência muscular e respiratória, velocidade, coordenação, reflexos rápidos, flexibilidade, entre outros (ACADEMIA PAULISTA DE ESGRIMA, 2011).

Tyshler e Midler (1980, *apud* NAZARETH, 2001), afirmam que a emoção e a natureza romântica dos duelos corpo a corpo faz com que os jovens sintam-se atraídos pela esgrima, no entanto Nazareth (2001, p. 33), disse que no século XIX, a simbologia da arte dos cavaleiros dos tempos antigos em conjunto com o romantismo presente na época, “fez com que a esgrima fosse adotada pela sociedade erudita, tornando-se o esporte dos *gentlemen*”. É provável que, por esse contexto, criado no passado, tenha surgido a falsa idéia de que a esgrima é um esporte apenas das elites, fato que persiste até hoje (NAZARETH, 2001).

Mesmo apesar de toda a tradição e todos os benefícios que a prática de esgrima e de lutas pode proporcionar esse assunto ainda é pouco pesquisado no âmbito da Educação Física Brasileira. De acordo com Correia e Franchini (2010), que buscaram verificar a produção acadêmica no Brasil sobre lutas, artes marciais e modalidades de combate em análise a cinco periódicos, entre 1998 e 2008, verificou-se que, dos 2561 artigos produzidos, apenas 75 (2,93%) abordavam essa temática, dentre os quais somente 4 (5,3%), a esgrima (CORREIA; FRANCHINI, 2010).

Os mesmos autores ainda apontam que em termos acadêmicos, a Educação Física, ainda não se apoderou das expressões das lutas, artes marciais e esportes de combate de forma satisfatória e ressaltam a necessidade urgente de aumentar e diversificar a produção de conhecimento acadêmico relativo a essa temática (CORREIA; FRANCHINI, 2010).

Tendo em vista essa necessidade apresentada por Correia e Franchini, à de pesquisar temas como lutas, artes marciais e esportes de combate é que justifico este trabalho, uma pesquisa que pretende expor os aspectos históricos da modalidade esgrima. A curiosidade e o prazer pessoal em estudar os aspectos históricos em sua totalidade e nesse caso especificamente também por se tratar de um assunto/esporte pouco pesquisado no âmbito da Educação Física Brasileira, acreditando que este trabalho poderá ser importante e servir de referência e incentivo para outras pesquisas do mesmo molde também foram levados em consideração.

Acredito na importância em se produzir um trabalho que trate dos aspectos históricos, sendo dessa forma essencialmente teórico, e tenho como referência, o ponto de vista de Melo, o qual diz que:

A graduação deve dar condições, por meio de uma preparação teórica aprofundada, para que o aluno possa recriar constantemente sua atuação, a partir da compreensão da realidade que o cerca, dos valores em jogo, das especificidades da atuação e das possibilidades de que pode dispor para alcance de seus objetivos. A graduação estaria preocupada em preparar o aluno para pensar/repensar sua atuação, entendendo que há a necessidade de uma compreensão teórica por trás de toda atuação, que nunca é só prática, mais indissociadamente teórico- prática. (MELO, 1999, p.23)

Então, considerando Silva (1994, p. 32), quando diz que “é também a história que registra e estuda as conquistas do homem e suas realizações nas ciências e nas artes”, este trabalho buscará através dos registros históricos, entender a concepção, a evolução e as realizações feitas pelo homem na esgrima. O que é a esgrima? Como se deu sua evolução no Mundo e no Brasil? Essas serão as principais perguntas que este trabalho buscará responder.

Portanto, como objetivo principal, irei descrever a história e a evolução da esgrima desde a pré-história até os dias atuais e, como objetivos específicos, contextualizar e entender o papel da esgrima na concepção das lutas, relatar a

história e a evolução da esgrima no Brasil, apresentar e descrever as características gerais de equipamentos, armas e regras.

METODOLOGIA

A metodologia da pesquisa foi o de uma pesquisa bibliográfica, a qual é caracterizada pela consulta a materiais já publicados, como livros, artigos de periódicos assim como de materiais disponíveis na internet (GIL 1991, *apud* SILVA 2001). Logo, nessa pesquisa foram consultados prioritariamente artigos de periódicos científicos, além de *sites*, livros, revistas, monografias, dissertações de mestrado e teses de doutorado, que busquem entender e estejam relacionados com a história, as lutas e a esgrima. Os *sites* que este trabalho se apoiou foram o de entidades e academias representativas da modalidade como a Federação Internacional de Esgrima, Confederação Brasileira de Esgrima, Associação Brasileira de Esgrimistas, Academia Paulista de Esgrima, (FIE, CBE, ABE e APE respectivamente) entre outros.

No que se refere à utilização dos artigos em relação ao tempo, não foi estipulado um período específico visto que grande parte das obras e fontes históricas podem ser datadas de tempos remotos. Considero também que por se tratar de pesquisa histórica, as informações contidas em artigos longevos poderão vir a contribuir para a pesquisa.

CAPÍTULO 1 - A ESGRIMA NO CONTEXTO DAS LUTAS E ARTES MARCIAIS

Existem várias representações para o termo luta, como exemplo temos a luta pelos direitos da mulher, da vida, de classes sociais e outros. Nesse trabalho o conceito de luta estará atrelado ao significado de combate ou exercício físico/corporal e as lutas e artes marciais serão tratadas como sinônimos (CORREIA; FRANCHINI, 2010).

Nesse sentido, é importante saber que, praticamente todos os exercícios físicos, independente de sua maneira de execução, tiveram origens remotas, tais origens, duvidosas ou verdadeiras são encontradas nas mais primitivas civilizações. No decorrer do tempo, os exercícios físicos foram se disseminando a outros lugares, diferentes de onde se originaram, alguns se mantiveram fiéis às suas execuções originais, outros sofreram modificações estranhas ou peculiares ao meio. Porém de qualquer forma, é possível confirmar que os exercícios físicos se principiam de quatro grandes causas: a luta pela existência, os ritos e cultos, a preparação guerreira e os jogos e práticas atléticas e, apresentam cinco pontos: natural, utilitário, guerreiro, ritual e recreativo (RAMOS, 1982).

Na intenção de exemplificar a origem remota dos exercícios físicos, seus aspectos e suas causas, cito Ramos:

Nosso antepassado eolítico[...]tinha sua vida cotidiana marcada por duas grandes preocupações – atacar e defender-se - , na busca constante de alimentos para sua subsistência e a dos seus familiares e companheiros. Para isso nômade como era, andava distancias consideráveis em terrenos mais ou menos acidentados, rastejava, escondido na vegetação ou entre as arvores, para acercar-se de sua presa; trepava em arvores para observar, apanhar frutos ou fugir de seus inimigos e animais ferozes; saltava de grandes alturas e transpunha abismos, fossos e obstáculos; levantava e transportava pedras, troncos e outros objetos; corria em velocidade, ou por longo tempo, atrás da caça ou para fugir das tempestades, de seus inimigos e das feras; arremessava pedras e paus em alvos quase sempre móveis; usava suas mãos, seus punhos e machados para golpear ou executar certos trabalhos; lutava em terrível corpo-a-corpo, empregando sua inteligência, pouco desenvolvida, para vencer homens e animais; atravessava rios e lagos a nado; mergulhava em profundidade para apanhar peixes e executava muitas outras atividade físicas (RAMOS, 1982, p.52).

Com as lutas e artes marciais não é diferente, suas origens são milenares, de tempos antigos, impossível de se determinar com exatidão suas origens, provavelmente evoluíram junto com o ser humano, devido à necessidade de

autodefesa, pois o homem sempre teve que se proteger de animais e de outros homens. A luta é um dos meios mais primitivos de ataque e defesa, e juntamente com a corrida um dos mais antigos esportes de competição do mundo. A história de Davi que matou Golias com uma pedra atirada por uma funda é uma das narrativas mais detalhadas de um combate marcial, e, em grutas francesas, é possível observar registros de lutas de quinze mil anos, que mostram lutadores em posições parecidas com as atuais. Os sumérios também deixaram seus registros de formas de lutar em pedras que datam de aproximadamente cinco mil anos. De acordo com a mitologia, Gilgamesh protetor da Suméria, lutou contra um búfalo para proteger a cidade de Uruk. Evidências arqueológicas apontam que no Egito as lutas também eram praticadas há milhares de anos, hieróglifos de 2250 a.C., no túmulo de Vizier Ptahhotep mostram seis tipos de lutas e no templo e túmulo de Beni Hasan foram encontradas gravuras com mais de 200 lutadores. Os gregos na antiguidade possuíam uma forma de luta conhecida como pancrácio e os gladiadores romanos utilizavam técnicas de combate dois a dois. O próprio termo Arte Marcial, é de origem greco-romana, significa arte da guerra, e está ligada aos deuses Marte e Ares. Ares é o deus grego das guerras, lutas e batalhas e o seu correspondente romano é Marte, mas acredita-se que as primeiras formas organizadas de combate apareceram na Índia e na China (HACQUARD, 1990; REID; CROUCHER, 2003; COLLI, 2004; FERREIRA, 2006; DARIDO; JÚNIOR, 2007; HIRATA; DEL VECCHIO, 2006, *apud* FETT; FETT, 2009; FRANCHINI *et al.*, 1996, *apud* CORREIA; FRANCHINI, 2010).

Como é possível constatar, as primitivas formas de exercícios físicos aparecem a partir das necessidades humanas, necessidade de defesa, de ataque, na utilização para fugas ou perseguições. A intenção maior era sobreviver e devido ao pouco desenvolvimento intelectual e tecnológico do homem primitivo as capacidades condicionantes como: força, resistência, velocidade, eram amplamente trabalhadas e desenvolvidas de forma natural. Devido à capacidade de aprendizagem do homem e do processo de transmissão dessa aprendizagem essa atividade física natural começou a se tornar sistematizada e com organizações mais coerentes para serem utilizadas em determinadas situações.

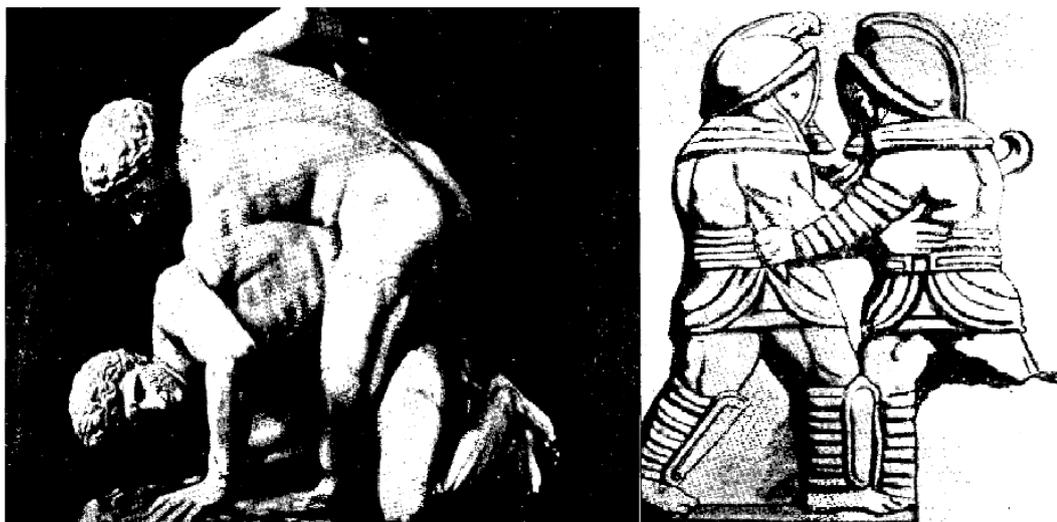


FIGURA 1- À esquerda atletas gregos em uma das modalidades de luta praticada na antiguidade clássica e à direita guerreiros da antiguidade se adestrando em técnicas de combate corpo a corpo (Fonte: DIAS, 1985, p. 42-43).

Dentre os mamíferos, o homem talvez seja o menos privilegiado em termos de estrutura anatômica, pois não possui recursos de defesa como presas ou garras afiadas e cortantes, porém o homem possui um recurso que os outros animais não possuem: a sua inteligência. Dessa forma foi capaz de tomar consciência de sua inferioridade física perante os outros animais e conseguiu desenvolver e aprimorar técnicas de ataque e defesa, o que chamamos de lutas, e passou a educar seus movimentos na intenção de vencer seus adversários (DIAS, 1985; COLARES, 1998).

Não bastasse isso o homem devido à sua inteligência também foi capaz de criar como diz Colares (1998, p. 4), a “FERRAMENTA”, ele ainda complementa:

A FERRAMENTA talvez seja o símbolo que melhor distingue o homem de seus parentes primatas, pois, ainda que estes últimos também a utilizem, não são capazes de concebê-las e reproduzi-las baseados em conhecimentos passados. No momento em que o homem torna-se capaz de reproduzir um objeto, recorrendo a conhecimentos adquiridos anteriormente, passa a projetar a imagem do ainda não existente, tomando então consciência do futuro (COLARES, 1998, p. 4).

Dessa forma surgem as armas brancas, que nada mais são do que ferramentas desenvolvidas pelo homem na intenção de subjugar seus adversários, sejam eles animais ou outros homens, conseqüentemente, nasce a esgrima, que é a

ciência ou arte de empregar armas brancas em combate, seja para ataque, ou para defesa (COLARES, 1998; RIBEIRO;CAMPOS, 2007).

Saucedo (1997, *apud* Adán, 2008) sobre a esgrima, diz que:

En un principio se consideró como una actividad necesaria para la existencia de la raza, para poder sobrevivir defendiéndose de los animales y de las demás tribus y pueblos guerreros; de hecho necesitaban hacer uso de los instrumentos de piedra, madera, o de metal día a día y de forma muy frecuente. La mayoría de los libros consultados se remontan a las raíces del hombre primitivo y lo toman como punto de partida para empezar a conocer lo que puede ser considerado como origen de la esgrima. A la esgrima la hemos catalogado en este periodo, como una actividad preparatoria para la guerra (SAUCEDO 1997, p 139-140 *apud* ADÁN, 2008, p. 9).

Portanto, as lutas e as artes marciais têm sido utilizadas no decorrer do tempo como forma de preparação para as guerras, autodefesa. Atualmente estão representadas também como atividade competitiva, lazer, saúde, recreação, terapia, educação, técnicas de defesa pessoal, etc. Nesse ínterim, sempre estiveram ligadas aos conflitos políticos, culturais e religiosos de diversos povos, porém mesmo nos tempos de paz as habilidades necessárias às lutas eram praticadas por muitas tribos e povos a fim de alcançarem melhores resultados nos combates (HIRATA; DEL VECCHIO, 2006 *apud* FETT; FETT, 2009; BOTTENBUR; HEILBRON, 2006; BROWN; JONHSON, 2000; BURKE *et al.*, 2007; COX, 1993; LANTZ, 2002; SKIDMORE, 1991; *apud* CORREIA; FRANCHINI, 2010; YONEZAWA, 2010).

Assim como as demais atividades físicas e esportivas, a esgrima e as lutas sofreram e sofrem alterações ao longo do tempo, essas alterações ocorrem de acordo com as mudanças nos usos e costumes, das sociedades que estão inseridas e nas quais se inserem, ocorrem também devido à época, e, ultimamente à influência da mídia, que muitas vezes contribui para a transformação dessas, em modalidades esportivas, tornando-se assim esportes de combate e de espetáculo, observando que essas transformações e sistematizações das artes marciais nos moldes que conhecemos hoje começaram a ocorrer com mais ênfase entre a metade do século XIX e a metade do século XX (SANTOS, 1932; BETTI; ZULIANI, 2002; FONTOURA DOS ANJOS, 2004 *apud* NAZARETH, 2009; DRIGO *et al.*, 2005; SEED – PR, 2006; YONEZAWA, 2010).

As definições sobre o conceito de lutas, mesmo no âmbito da Educação Física e dos Esportes também são muitas, aqui destacarei duas, às quais, no meu entendimento trazem um conceito moderno e completo do que seria uma luta esportiva, uma delas é a proposta nos PCN's – Educação Física:

As lutas são disputas em que os oponentes devem ser subjugados, com técnicas e estratégias de desequilíbrio, contusão, imobilização ou exclusão de um determinado espaço na combinação de ações de ataque e defesa. Caracterizam-se por uma regulamentação específica a fim de punir atitudes de violência e deslealdade. Podem ser citados exemplos de luta: as brincadeiras de cabo de guerra e braço de ferro, até as práticas mais complexas da capoeira, do judô e do caratê (BRASIL, MEC, 1998 p.70).

Gomes (2008) define luta como:

Prática corporal **imprevisível**, caracterizada por determinado estado de **contato**, que possibilita a duas ou mais pessoas se enfrentarem numa constante troca de ações **ofensivas** e/ou **defensivas**, regida por **regras**, com o objetivo mútuo sobre um **alvo móvel** personificado no **oponente** (GOMES, 2008, p. 49).

Apesar da grande variedade de modalidades de lutas existentes, é possível verificar características que as unem, no sentido da ação motora empregada, tipo de contato e uso ou não de implemento (GOMES, 2008).

Dessa forma Nazareth (2009, p. 67), define esgrima como: “esporte de luta **sem agarre** que tem como ação motora **tocar** o adversário com **um implemento** (florete, espada ou sabre), seja de ponta ou corte em diversas regiões do corpo”.

Atualmente existem inúmeras formas de lutas, a maioria está sob a direção de uma federação internacional que estabelece regras para sua prática, algumas são consideradas orientais, como o Kung-Fu, Tai-Chi-Chuan, Caratê, Judô, Jiu-jitsu, Aikido, Tae-kwon-Do, Jet-Kune-Do, Kendo, etc, outras são consideradas ocidentais como a Esgrima, o Boxe, o Kick-Boxe, entre outras. Nas olimpíadas estão presentes o Judô, a Esgrima, o Boxe, o Tae-kwon-Do, a Luta Livre e a Luta Greco-Romana (DIAS, 1985; FERREIRA, 2006).

A inteligência do homem foi fundamental para que a esgrima passasse a ser desenvolvida, sem ela o homem não poderia criar e utilizar a “ferramenta” e nem criar e organizar os movimentos de ataque e defesa que caracterizam a lutas e artes marciais. A esgrima atual se enquadra dentro das modalidades de luta com a

utilização de implemento e é regida por uma Federação Internacional, denominada FIE: Federação Internacional de Esgrima.

CAPITULO 2 – A HISTÓRIA DA ESGRIMA ATRAVÉS DOS TEMPOS

Considera-se como esgrima, o ato de usar armas brancas em combate para atacar e defender-se (RIBEIRO; CAMPOS, 2007). Para Lacaze (1991, *apud* NAZARETH, 2001) a palavra *esgrima* teria suas origens no sânscrito *carma*, nos levando aos escandinavos com *skirmen* e ao vocábulo germânico *skermen*. O verbo *skirmjam*, cujo significado é *proteger*, deu ao antigo idioma francês o termo *escremie*, para denominar esgrima. Já para Ferreira (1999, *apud* NAZARETH, 2001) o termo vem do provençal *esgrima* que alude à arte de jogar armas brancas ou à ação de esgrimir.

Apenas a título de curiosidade, diz-se que o termo armas brancas surgiu após a confecção das primeiras armas feitas de metal, e, se deve ao fato de que após o polimento, a característica esbranquiçada da cor da lâmina ficava realçada, infelizmente essa informação carece de fontes seguras.

Hoje o conjunto de instrumentos que se enquadram como armas brancas é muito abrangente e variável, envolvendo facas, canivetes, navalhas, espadas, punhais, picadores de gelo, tesouras, chave de parafusos, bengalas, *sprays* de gás, cassetetes, facões, soco inglês, e até instrumentos de ocasião como fragmentos de vidro e folhas metálicas (RIO GRANDE DO SUL, 2001, *apud* GUIMARÃES *et al*, 2005; SANTOS, [2003 -2004])

Porém a esgrima surge antes mesmo da descoberta dos metais, ela surge no momento em que o homem utiliza um implemento para atacar e/ou se defender, podendo ser até mesmo um pedaço de madeira, portanto, pode-se considerar a esgrima como de origem pré-histórica. No início era usada para caça e sobrevivência, mas com o decorrer do tempo se transformou em esporte e pode ser definida também como a arte de tocar sem ser tocado (RIBEIRO; CAMPOS, 2007; INSTITUTO COLOMBIANO DEL DEPORTE – COLDEPORTES, 2009).

A idéia de esgrima pode ser bastante ampliada quando nós levamos em consideração que a utilização de implementos de madeira pode ter sido a sua origem. Os implementos de madeira foram provavelmente os primeiros instrumentos a serem utilizados pelo homem, pois estavam disponíveis na natureza praticamente prontos, não necessitando de conhecimentos mais complexos, diferente do que ocorre com a fabricação e utilização dos metais. Dentro dessa concepção de que a

esgrima se iniciou com implementos de madeira e que ela tem por objetivo tocar, sem ser tocado, podemos considerar que a esgrima com objetos de madeira ainda hoje é muito utilizada, como exemplo cito as técnicas de ataque e defesa pessoal com utilização de tonfa, armas muito utilizadas por profissionais de segurança pública e privada e que podem ser confeccionadas de madeira ou material sintético como a fibra de carbono.

Dando continuidade, no túmulo de Sarguão, o primeiro rei de Ur em Acade, é que foi encontrada a primeira lâmina de espada, feita de bronze e calcula-se ter mais de 50 séculos (GOMES, 2000; DUARTE, 2003).

Os primeiros registros de esgrima estão em documentos egípcios, onde eram apresentados detalhes de uma esgrima de impacto, um dos registros mais antigos é uma ilustração em baixo relevo datada de 1190 a.C, existente no templo de Madinat Habu, construído por Ramsés III (GOMES, 2000; RIBEIRO; CAMPOS, 2007; INSTITUTO COLOMBIANO DEL DEPORTE – COLDEPORTES, 2009;).

Em um artigo disponível no site da Federação Internacional de Esgrima (FIE) existe uma descrição feita por um mestre de esgrima a respeito de uma gravura egípcia, à qual transcrevo aqui, e, logo após a descrição, retirada do mesmo documento, uma dessas prováveis figuras à qual ele se refere.

Las armas –seguramente << bastones com placas >> - tenían un botón formado por un abultamiento bien visible. Las manos estaban protegidas com una guardia parecida a La de un sable y algunos esgrimistas tenían la cara protegida com una careta cuya barbilla acolchonada, cubriendo las dos orejas, estaba agarrada a la peruca. El brazo no armado servía para parar y estaba protegido com una espécie de escudo. La traducción de los jeroglíficos nos revela que los adversários se decían << Em guardia...y admira lo que va a hacer um valiente mano! >>, y que los espectadores apoyaban a sus favoritos : << Avanza ! O excelente combatiente ! >>. El vencedor saludaba com la mano y com su arma al faraón acompañado de su cortejo. El público estaba compuesto de Asirios, Libios y Egipcios ; el jurado y los organizadores se podían reconocer por la pluma que llevaban. Un escriba anotaba en un papiro los resultados de la competencia. (SIX, [s.d.], p.1).

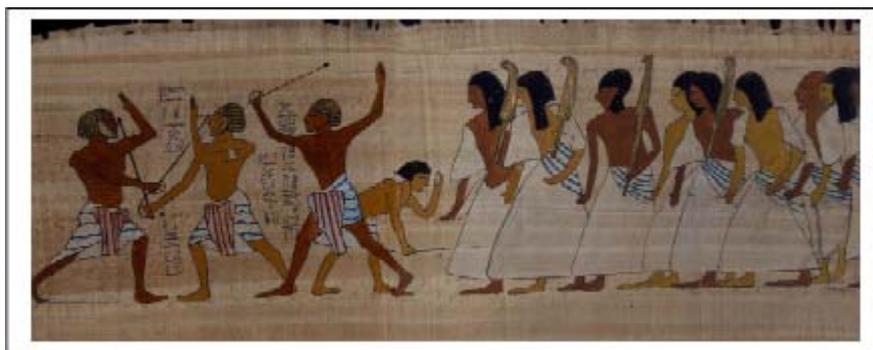


FIGURA 2 - Gravura Egípcia que nos mostra uma esgrima praticada com bastões (Fonte: SIX, [s.d.], p.1)

Ramos também destacou a prática de esgrima pelos egípcios, ele disse que:

A arte egípcia, cheia de majestade e beleza, revela, por meio de preciosos testemunhos, que a prática dos exercícios físicos, muito antes do milagre grego, ocupou importante lugar na brilhante civilização que floresceu na terra dos faraós. A luta livre, o boxe, a esgrima com bastão, disputando primazia com a natação e o remo, foram, talvez, os desportos de maior aceitação (RAMOS, 1982, p.17).

Uma das mais antigas expressões de esgrima se encontra também no livro de Gênesis, na Bíblia, tradicionalmente aceito como escrito por Moisés, onde pode ser encontrado um dos primeiros registros de morte por espada. Tal descrição se encontra em Gênesis capítulo 34, versículos 25 e 26 onde está escrito: “[...] Simeão e Levi, irmãos de Diná, tomaram cada um a sua espada, entraram inesperadamente na cidade e mataram os homens todos. Passaram também ao fio da espada a Hamor, e a seu filho Siquém;[...]” (ALMEIDA, 1993; SKA, 2000).

Os gregos na antiguidade também empregavam armas similares às dos egípcios, mas utilizando o metal. A espada grega era bastante curta, afiada e de dois gumes. Na famosa Ilíada grega, Homero faz menção à combates com armas como parte da preparação para a guerra e para a celebração de festas. Platão denomina os mestres de esgrima de hoploemades, palavra derivada de hoplomaquia à qual significa combate com armas, e os combates aconteciam com o uso de espadas e escudos, os últimos considerados sagrados. Os jovens, principalmente de Esparta, praticavam inúmeras lutas de caráter militar dentre as quais, a esgrima de bastões, o combate com armas e combate com escudos (SIX,

[s.d.]; RAMOS, 1982; RIBEIRO; CAMPOS, 2007; INSTITUTO COLOMBIANO DEL DEPORTE – COLDEPORTES, 2009).

As armas romanas, mais curtas, largas e afiadas dos dois lados sofreram influência das gregas. A gládio era uma clássica espada usada pelos romanos, tinha como característica o fato de ser curta, com mais ou menos setenta centímetros, era tanto de corte como de perfuração e ótima para combates a média distância. Do nome dessa espada é que se originou a palavra gladiador (HERMIDA, 1975; RIBEIRO; CAMPOS, 2007; CABRAL, 2008).

As armas e a esgrima em Roma tinham a princípio uma finalidade, a preparação para a guerra, porém também foram utilizadas para entretenimento, no combate entre gladiadores, no circo romano, para a manutenção da famosa política do pão e circo (SIDAOUI, 2004; RIBEIRO; CAMPOS, 2007; GUARINELLO, 2007).

Em Roma existiam várias denominações para os professores de esgrima. Os lanistas ensinavam os gladiadores, eles também eram seus donos. O lanista podia ser um antigo gladiador que foi liberto, já os gladiadores podiam ser escravos ou homens livres que se submetiam à vontade do lanista. Existiam também os *doctores armarum*, que ensinavam aos soldados e os *doctor cohortis* que ministravam aulas particulares. Os exercícios eram variados, mas o golpe de ponta era usado mais vezes, por ser mais letal. A esgrima era praticada com as duas mãos, em uma segurava-se um escudo para parar os golpes, e, na outra, com a espada, se aplicavam os golpes. Os gladiadores também utilizavam outras armas para o combate, entre elas estavam, o punhal, o tridente, a lança e a rede de ferro (SIX, [s.d.]; NAZARETH, 2001; GUARINELLO, 2007; VEYNE, 2008; INSTITUTO COLOMBIANO DEL DEPORTE – COLDEPORTES, 2009).

Os civis e as outras classes também praticavam esgrima como exercício, nos lendários banhos públicos, existiam salas para a prática. Os gladiadores por sua vez praticavam em escolas especializadas conhecidas como *ludus gladiatoris* (RAMOS, 1982; INSTITUTO COLOMBIANO DEL DEPORTE – COLDEPORTES, 2009).



FIGURA 3 - Gladiadores do mosaico de Zliten 200 d.C. (Fonte: MARTINELLI, [s.d.], Disponível em: <<http://sites.google.com/site/spadaesgrima/artigos/historia>>).

Em 450 d.C., o já decadente império Romano foi invadido pelos hunos, alterando o uso de armamentos e iniciando o emprego do cavalo, com arqueiros formando a nata guerreira dos campos de batalha. Procedentes da Ásia Central, o aparecimento destes arqueiros foi devido à uma tropa chamada *Akva*, de onde se originou cavalaria, logo os animais chamados de *equus* pelos romanos, vieram a se chamar cavalo. Devido à atuação dos hunos, apareceram as armaduras, minimizando a atuação dos arqueiros e de novo aumentando a importância das armas de percussão, a partir daí as espadas e os cavalos passaram a predominar nas batalhas (RIBEIRO; CAMPOS, 2007).

Os árabes também contribuíram para a tecnologia de guerra, liderados por Maomé, e influenciados por sua doutrina, eles expandiam seus domínios. Durante a Idade Média, dominaram a Península Ibérica entre 661 e 750 d.C. e alteraram o uso das armas em batalha, tornando-as mais leves e fortes devido a novos métodos de forja e têmpera de lâmina. As principais indústrias de armas brancas dos árabes estavam nas cidades de Damasco no oriente e de Toledo na Espanha. Charles Martelem conteve o avanço dos árabes pela Europa, na Batalha de Poitiers, em 732 d.C., porém, inúmeros outros combates aconteceram entre cristãos e muçulmanos, mas sem grandes modificações na esgrima (HERMIDA, 1975; RIBEIRO; CAMPOS, 2007).

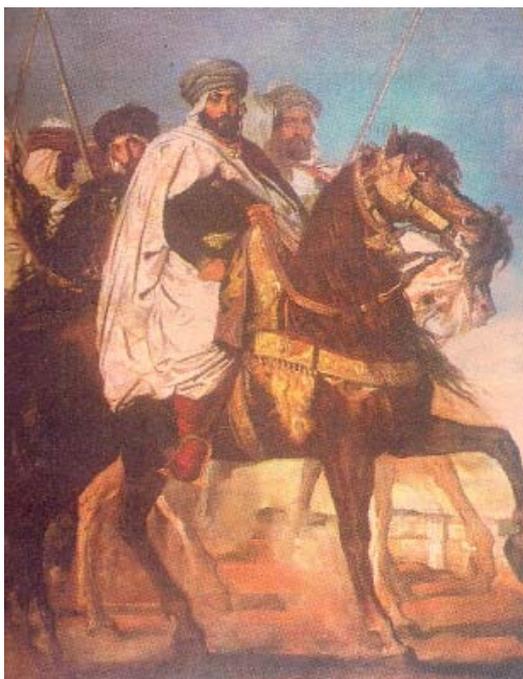


FIGURA 4- O Califa Ben Hamed (óleo de Theódore Chasserian, séc. XIX. Fonte: Silva 1994, p.111)

A Idade Média ficou muito conhecida como um período de estagnação, trevas culturais e ignorância. Os povos presos ao regime feudal e sob a influência da Igreja sofreram repressões no âmbito cultural e da educação física, no entanto, nos mosteiros e universidades, frades e estudantes, sedentos de saber, discutiam as teorias de Aristóteles, contribuindo para a construção do conhecimento e criaram a escolástica¹. Nesta época também surgiram manifestações arquitetônicas como a arte gótica e apareceram também as primeiras universidades e grandes personalidades como: Alberto Magno, Roger Bacon, Santo Tomás de Aquino, Pedro Abelardo e Dante Alighieri (RAMOS, 1982; CAPINUSSÚ, 2005).

Uma das grandes características da Idade Média foi o fim do sistema escravista e o aparecimento do feudalismo na Europa. A escravidão foi substituída pela servidão. A comunidade feudal se desenvolveu dentro e em torno de castelos

¹ Escolástica: Filosofia de caráter cristão ensinada nas escolas da época medieval. Os mestres que a ensinavam eram chamados por isso de escolásticos. “As matérias ensinadas nas escolas medievais eram representadas pelas chamadas artes liberais, divididas em trívio – gramática, retórica, dialética – e quadrívio – aritmética, geometria, astronomia, música” (PADOVANI & CASTAGNOLA, 1990, p. 223).

fortificados, protegidos por exércitos particulares formados pelos senhores. A guerra se modifica, as lâminas também, tornando-se mais fortes e com pontas mais finas (SILVA, 1994; RIBEIRO; CAMPOS, 2007).

Sobre a esgrima na Idade Média observemos o que escreveu Areias:

Durante a Idade Média, era ainda muito acentuada a influência que sôbre a esgrima exerciam os antigos métodos de combater do Infante Romano. Por esta razão, usava-se nos países da Europa Central e Ocidental, do seguinte armamento para a esgrima a pé: espada de lâmina curta e larga, muito forte, destinada exclusivamente ao ataque, havendo preferência dos golpes de talho sôbre os de ponta; escudo de metal forrado de couro, destinado a parar os golpes. A posição de guarda era idêntica à dos romanos: pé esquerdo à frente, braço esquerdo à altura da cabeça, sustentando o escudo. (AREIAS, 1935, p. 1)

Na Idade Média, também surgiram as Cruzadas, expedições de caráter religioso, econômico e militar, formadas na Europa e organizadas pela Igreja, durante os séculos XI, XII e XIII, contra os hereges e muçulmanos, às quais requeriam intensa preparação militar, construída sem dúvida sob os fundamentos dos exercícios físicos. Neste período também surgiram diversas lendas e mitos como a do Rei Ricardo Coração de Leão e do Rei Saladino, às quais diferenciavam a esgrima de armas pesadas e de força de Ricardo Coração de Leão contra a sutil esgrima de Saladino (RAMOS, 1982; SILVA, 1994; RIBEIRO; CAMPOS, 2007).

Os Cavaleiros faziam parte de uma classe nobre da sociedade feudal e criaram como forma de treinamento as Justas e Torneios, os quais exigiam boa prática de esgrima e equitação. Para o combate, usavam armaduras, protetores e elmos, iniciaram também o uso de lanças, que pelo fato de terem maior comprimento, atingiam os inimigos a uma distância maior, porém, as espadas eram as armas mais frequentemente usadas para o combate corpo a corpo (RAMOS, 1982; SILVA, 1994; RIBEIRO; CAMPOS, 2007; FLORI, 2006, *apud* BARBOSA, 2008).



FIGURA 5 - Torneio medieval (Ilustração de Oswaldo Sequetin. Fonte: SILVA 1994, p. 123)

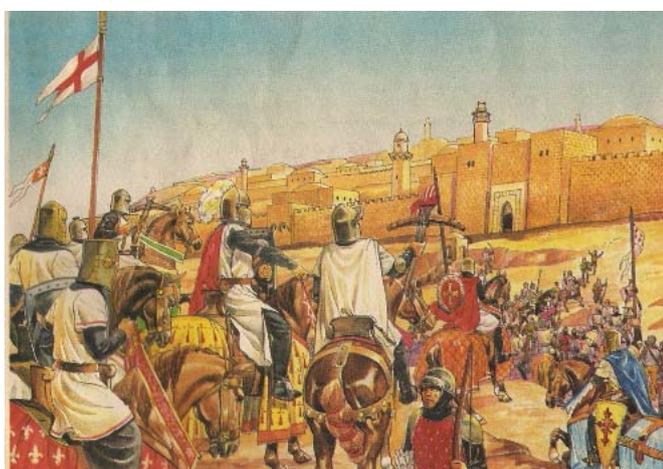


FIGURA 6 - Os cruzados cercam Jerusalém (Ilustração de Oswaldo Sequetin, Fonte: SILVA, 1994, p. 136)

Para se chegar a cavaleiro, era necessário um longo aprendizado, o filho de um cavaleiro deveria dedicar praticamente metade de sua vida estudando e praticando as artes da guerra. O aprendizado começava aos sete anos, quando o menino se tornava pajem de um nobre. A preparação inicial durava entre cinco e seis anos, onde ele aprendia as normas e costumes da vida nobre. Logo após, passava a escudeiro, onde tomava lições de esgrima, manejo de arco e flecha, e equitação. Enquanto escudeiro também era responsável por vestir seu cavaleiro, cuidar de suas armas e de seus cavalos. Somente por volta dos vinte, vinte e um anos, ele era armado cavaleiro (MARQUES; BERUTTI; FARIA, 1994; CAPINUSSÚ, 2005).

Com o decorrer do tempo, entre os séculos XVI e XVIII, com o intuito de aumentar a força de impacto dos golpes, as armas se tornaram maiores e mais pesadas. Inevitavelmente, as armaduras também se transformaram, ficando mais fortes e resistentes, algumas, tornaram-se tão pesadas, que os cavaleiros muitas vezes eram impossibilitados de montar seu cavalo sem ajuda (RIBEIRO; CAMPOS, 2007).



FIGURA 7 – Desenho de um manuscrito do século XIII que mostra uma cerimônia religiosa em que o imperador Carlos Magno investe um jovem guerreiro na condição de cavaleiro (Fonte: CÁCERES, 1996, p. 128).

As justas e torneios eram festas que obedeciam a regras e códigos elaborados, com terrenos demarcados para os combatentes, lugares para o público e até árbitros. Nelas não existia o propósito intencional de matar, porém, ao terminar, era considerado aceitável que houvessem pessoas mortas e feridas (CAPINUSSÚ, 2005; INSTITUTO COLOMBIANO DEL DEPORTE – COLDEPORTES, 2009).

Henrique II da França foi um grande admirador e frequentador de torneios, e, para celebrar dois casamentos, em Paris, o de sua irmã Margarida com Manuel Filiberto, duque de Savóia, e o de Isabel, sua filha, com Filipe II de Espanha, organizou um grande torneio, no qual também participou. Durante um assalto, contra

Gabriel de Montgomery, ou Conde de Lorge, capitão de sua Guarda Escocesa, a lança de seu adversário penetra acidentalmente na viseira de seu elmo, perfurando seu olho. Henrique morre após 10 dias de grande dor e agonia, aos 41 anos, sendo sepultado em St. Denis. Após esse trágico acidente perante sua própria corte que terminou com sua morte, as Justas e Torneios ficariam proibidas pelo Papa, e o uso de lanças e espadas gradativamente foi diminuindo (RIBEIRO; CAMPOS, 2007; HENRIQUE II..., 2008).



FIGURA 8 – A cavalaria, além de ser a principal arma da nobreza medieval, era também um código de honra (Reproduzida de Encyclopædia of science, art and literature, 1851; Fonte: CÁCERES, 1996, p. 125).

Outros três importantes fatores influenciaram as transformações na esgrima em combate: a descoberta da pólvora, o aparecimento das armas de fogo (canhões, arcabuzes e pistolas portáteis), que penetravam nas couraças dos cavaleiros e os feriam e, também, as novas espadas, com pontas cada vez mais finas e mais resistentes que conseguiam penetrar através das articulações das armaduras e ferir de maneira mortal em combate. Dessa forma, a vantagem das grandes espadas e armaduras foi desaparecendo e acabaram por entrar em desuso, em seus lugares entraram a *rapière*, uma espada longa, reta e fina, e também o punhal, possibilitando lutas mais ágeis e velozes (AREIAS, 1935; RIBEIRO; CAMPOS, 2007; ABE-ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE ESGRIMISTAS, [s.d.]).

Porém é preciso destacar que mesmo com o advento das armas de fogo, o uso de armas brancas em conflitos apesar de modificado, não foi extinto. Para se ter uma idéia, nas guerras européias, os exércitos eram formados por Terços de Infantaria, com aproximadamente dois mil homens subdivididos em companhias de duzentos homens, com mesma quantidade de arcabuzeiros e piqueiros. Os piqueiros eram armados com um longo pique² (com aproximadamente dezoito pés³ de comprimento), celada⁴, peitoral e espada, já os arcabuzeiros não utilizavam armadura, apenas faziam uso de arcabuz ou espingarda de mecha com sua forquilha e uma adaga. A formação era em grandes quadrados de cinquenta piqueiros em cada lado, ao redor e nos flancos dos vértices ficavam outros quadrados de arcabuzeiros, dessa forma, se alternavam descargas de armas de fogo com as cargas de armas brancas (SILVA, 2002).

Em 1540, Henrique VIII, da Inglaterra, funda a Corporação dos Mestres de Esgrima, que de acordo com registros de C. Agrippa em 1553 e Henri de Saint-Didier em 1573, considerava a estocada mais importante que o corte (COLLI, 2004).

Os espanhóis, graças ao contato com os árabes e os povos bárbaros que habitavam a península ibérica fizeram progressos no preparo de suas lâminas e desenvolveram aços mais leves, acarretando com isso que desenvolvessem uma esgrima de alto nível, porém com o passar do tempo, a esgrima espanhola perdeu hegemonia, pois os conhecimentos eram passados de pai para filho só que o interesse na carreira de Mestre d' Armas enfraqueceu, no entanto, na Itália, França e Alemanha começaram a ficar mais fortes (SANTOS, [s.d.]).

No século XVI a grande academia de esgrima e equitação do mundo era a Itália, que se sobrepôs na fabricação e manejo de armas, e, onde importantes tratados e estudos de esgrima surgiram. Apesar de complicados tais tratados foram importantes, pois começaram a descrever e fundamentar a esgrima. Nesse período as espadas eram designadas durindanas e tinham como característica serem longas e com a ponta perfurante. Os primeiros estudos e tratados dissertavam sobre a

² O pique era uma espécie de lança antiga (FERREIRA, 1993).

³ Medida de comprimento, 1 (um) pé mede aproximadamente 30,48 cm (FERREIRA, 1993).

⁴ Armadura de ferro que protegia a cabeça (LÉXICO, DICIONÁRIO DE PORTUGÊS ON LINE, [s.d.]

posição de guarda, a esquiva, o golpe a face, o uso da espada, do punhal e da capa para a defesa, além de ataques de ponta, golpe ao pescoço e ao rosto. Dessa forma os golpes da esgrima começaram a ser propagados, expondo assim novas soluções e descobertas para a utilização do armamento em variados contextos, como por exemplo, a retirada em caso de grande desvantagem e a descoberta que o golpe de ponta era possível de ser efetuado a uma maior distância, proporcionando mais segurança (RAMOS, 1982; RIBEIRO; CAMPOS, 2007).

No primeiro quarto do século XVI, os italianos começaram a sistematizar e codificar os conhecimentos acerca da esgrima, foi dada preferência aos golpes de ponta, substituiu-se o escudo pela adaga, que no início era usada como defesa, mas depois passou a ser utilizada também para ataque (AREIAS, 1935).

Sobre os tratados de esgrima, o mais antigo e um dos mais importantes é um manuscrito alemão que se encontra inscrito na Royal Armouries, em Leeds, sob o número "I.33", veio de um mosteiro no Santo Império Romano e tem data provável de 1280. É um trabalho importante de técnica de esgrima, com trinta e duas folhas e desenhos e instruções em latim, na qual um monge ensina um aluno com espada e broquel⁵ (SINCLAIR, [s.d.]; MARTINELLI [s.d.]).

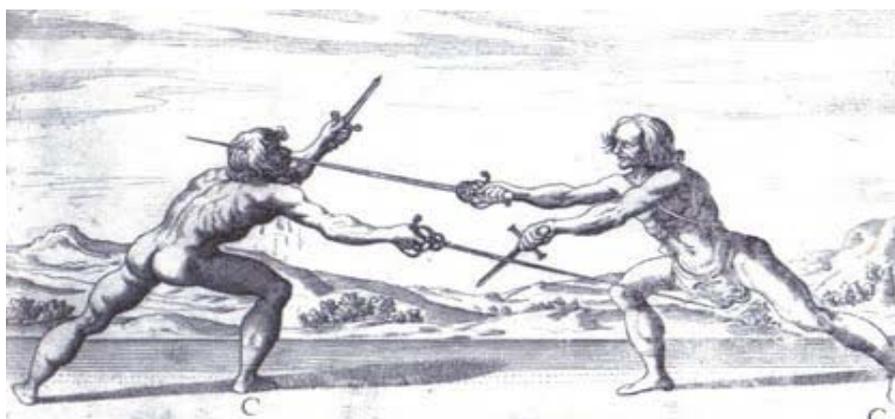


FIGURA 9 - Esgrima histórica (Fonte: MARTINELLI, [s.d.], Disponível em: < <http://www.academiadaespada.com.br/armas-e-estilos/esgrima-historica>>).

⁵ Antigo escudo pequeno (LÉXICO, DICIONÁRIO DE PORTUGÊS ON LINE, [s.d.]).



FIGURA 10 - Página do I.33 (Fonte: MARTINELLI, [s.d.], Disponível em: <<http://sites.google.com/site/spadaesgrima/artigos/historia>>).

Outros tratados importantes foram os seguintes: o *Flor de Bataglia*, publicado pelo mestre italiano Fiori Dei Liberi em 1410, já em 1443 surge na Alemanha o *Fechtbutch*, de Talhoffer. Importante também foi o *Opera Nova*, publicado em 1536, do mestre bolonhês Achille Marozzo. Este tratado perdura até hoje e nele é ensinado como desviar a lâmina do adversário com um escudo, uma adaga, ou com sua própria espada, com ilustrações das guardas e dos golpes que poderiam ser aplicados com espada, espada e adaga, espada e escudo, espada e capa, espada e broquel, espada de duas mãos e várias armas de haste. Existiam várias guardas, tanto de defesa quanto de ataque, o a fundo ainda não aparecia na esgrima de Marozzo, e os golpes eram aplicados ou caminhando ou como na esgrima atual com um passo à frente. Marozzo empregou uma espada chamada de spada da lato, uma espada de dois gumes que apresentava 50% de golpes de ponta e 50% de golpes de corte e que era usada para fins tanto civis como militares. Os espanhóis Poons e Pedrós Torres foram os primeiros a escrever tratados de esgrima como esporte, em 1474. Já em 1553, em Roma foi publicado por Camillo Agrippa, o *Trattato di scientia d'arme*. Agrippa era um arquiteto, matemático, engenheiro e amor de esgrima,

amigo de Michelangelo e famoso pelas brigas de rua e de tabernas em que se envolvia. Em seu tratado Agrippa torna as guardas mais simples, e as chama de primeira (*prima*), segunda (*seconda*), terceira (*terza*) e quarta (*quarta*) e em sua esgrima já é possível notar um quase meio a fundo (MARTINELLI, [s.d.]; DUARTE, 2003; ABE - ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE ESGRIMISTAS, [s.d.]; INSTITUTO COLOMBIANO DEL DEPORTE – COLDEPORTES, 2009).

Os tratados por serem os primeiros registros dessa atividade, tiveram importância fundamental para a divulgação, a perpetuação e as modificações ocorridas na esgrima através da história.

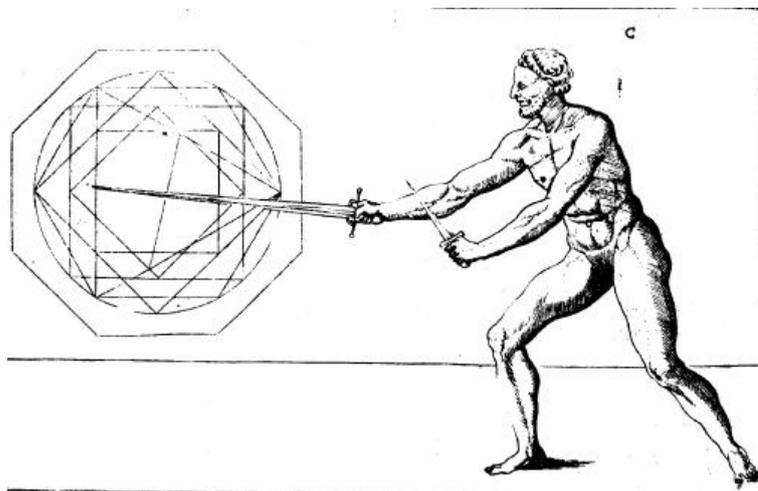


FIGURA 11 - Quarta guarda do tratado de Agrippa (Fonte: MARTINELLI, [s.d.], Disponível em: <<http://sites.google.com/site/spadaesgrima/artigos/historia>>).



FIGURA 12 - Página do tratado Opera Nova de Achille Marozzo (Fonte: MARTINELLI, [s.d.], Disponível em: <<http://sites.google.com/site/spadaesgrima/artigos/historia>>).

Ao terminar do século XVI, existiam diferenças entre as linhas de quarta e sexta, que eram conhecidas da seguinte forma: a quarta abrangia todo o segmento esquerdo do corpo e era protegida pela adaga; a sexta abrangia o segmento direito, empregando-se a espada (AREIAS, 1935).

As primeiras pistolas com suficiência para um ou dois cartuchos surgiram por volta do século XVII, e novamente o cenário dos combates mudou, ainda assim o homem não deixou de utilizar a espada, pois no caso de defeito das armas, elas poderiam ser úteis. É importante ressaltar que o desenvolvimento da esgrima ocorreu devido ao progresso das armas de fogo, pois à medida que as armaduras foram sendo abolidas, criaram-se novas espadas, para uso civil, que permitiam ser usadas com roupas civis e não eram exclusivamente armas de ataque, mas de ataque e defesa, ou seja, uma arma mais completa e de grande valor, que permitia

atacar e defender, daí o interesse em aprender os conhecimentos de esgrima. Também neste século, os franceses passam a dominar o manejo de espadas, superando os italianos, eclodindo então uma rivalidade esgrimística que perdura até a atualidade (RIBEIRO; CAMPOS, 2007; MARTINELLI, [s.d.]).

Sobre a eficiência e as diferenças das escolas francesa e italiana, Areias citou algumas:

Francesa e Italiana.

Igualmente eficientes, apresentam características muito diversas:

Escola Francesa:

Procura dissimular o gasto de energia;
Mantém o porte acadêmico durante todo o assalto;
Sobriedade de gestos e de palavras;
Emprega somente os braços e as pernas;
É principalmente eficiente nas paradas e respostas.

Escola Italiana:

Ostentação de vigor por meio de saltos e gritos que visam perturbar o sistema nervoso do adversário;
Emprego do corpo todo em brucas retiradas, avanços e desvios;
Guarda, a mais alongada possível;
É principalmente eficiente no ataque (AREIAS, 1935, p.1).

É importante destacar que essas características citadas por Areias, correspondem a outra época e possíveis modificações podem ter acontecido, visto que já se passaram mais de 70 anos desde que essas observações foram feitas.

Acerca dos métodos franceses, eles se desenvolveram no século XVI, quando a esposa de Henrique IV, Rei da França, Catarina de Médices, trouxe mestres italianos e espanhóis para ensinar a nobreza e treinar os homens que faziam parte da guarda pessoal do rei. Talvez por isso, o método francês tenha como característica ser mais clássico e refinado, enquanto o italiano possua mais chamadas (batidas com os pés sobre a pista de duelo) e gritos. Em função das diferenças de educação e costumes, os franceses resolveram abdicar dos mestres espanhóis e italianos e criaram um estilo de esgrimir mais apropriado ao seus temperamentos (ABE - ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE ESGRIMISTAS, [s.d.]).

As primeiras escolas de esgrima aparecem na França e novamente as técnicas da esgrima mudam, devido à criação das pistas, desenhadas no chão, o escrito de novos tratados e à criação de novos golpes. A posição de guarda foi vista sob uma nova perspectiva: inventou-se o a fundo, ou golpe à perna do adversário, e

também técnicas de utilização da mão desarmada durante o combate (RIBEIRO; CAMPOS, 2007).

Durante o reinado de Carlos IX, da França, foi criada a Academia de Esgrima, o uso de espada sem adaga foi incentivado. Saint-Didier publicou o Tratado de Espada Só, porém o costume de utilizar a adaga persistiu até o fim do século XVII (AREIAS, 1935; INSTITUTO COLOMBIANO DEL DEPORTE – COLDEPORTES, 2009).

Nesse período vários duelos foram realizados com o intuito de definir qual o melhor armamento de esgrima, devido a uma grande rivalidade existente entre a espada e o sabre. O golpe principal da espada era o de ponta, já o sabre tinha o golpe de corte e, apesar das diferenças e dos duelos, nenhum resultado foi alcançado e não foi possível determinar qual a melhor arma. Ocorreu também uma evolução nos materiais, surgindo as luvas, a máscara, os punhais, os coletes e os floretes, que eram lâminas de treinamento mais leves, que permitiam uma maior variedade técnica e cujos golpes não eram letais, dessa forma, a esgrima foi se caracterizando e se assemelhando à esgrima praticada na atualidade (RIBEIRO; CAMPOS, 2007; INSTITUTO COLOMBIANO DEL DEPORTE – COLDEPORTES, 2009).

Um dos grandes incentivadores da esgrima francesa foi Luis XIV, responsável por levá-la ao ápice. Era também a época dos mosqueteiros que faziam parte da guarda pessoal do rei, considerada a elite do exército da França, eram exímios esgrimistas, e ficaram mais famosos pelo uso das espadas do que dos mosquetes. Os golpes foram se aperfeiçoando, foi dada mais importância ao jogo de pernas, gerando maior movimentação durante o combate. Foram utilizadas técnicas com o uso da lanterna para cegar o adversário e de ataques ao braço para primeiro ferir e depois matar (RIBEIRO; CAMPOS, 2007; OS MOSQUETEIROS..., 2008).



FIGURA 13 – Esgrima com o uso de lanterna e capa (Fonte: AYLWARD, 2011, Disponível em: < <http://www.fideslivorno.it/Angelo-Tremamondo-Malevolti/>>).

Dessa forma se iniciou o século XVIII, com as armas brancas sendo usadas de maneira mais racional, influenciando o início da esgrima moderna. Dentre as características dessa nova esgrima podemos listar mais uma vez o encurtamento das lâminas, as defesas mais eficientes, a predominância dos golpes de ponta e a complexa utilização dos jogos de perna nos deslocamentos. Os duelos continuavam e a utilização eficaz da espada era questão de vida e morte, aumentando assim a quantidade de treinamentos (RIBEIRO; CAMPOS, 2007).

Na intenção de prevenir ferimentos e lesões durante os treinos, surgiram as convenções de esgrima, que estabeleceram regras para o combate nos treinos. Uma dessas regras, por exemplo, preconizava que dois esgrimistas não podiam atacar simultaneamente, ou seja, o esgrimista que estava sendo atacado não poderia atacar, ele tinha que primeiro se defender, para depois atacar. Tais convenções deram origem às regras de sabre e florete da atualidade. No entanto, os duelos continuavam a existir, e neles a nobreza continuava a se matar, não eram

restritos apenas aos homens, e pela defesa de sua honra, as mulheres também duelavam (RIBEIRO; CAMPOS, 2007).

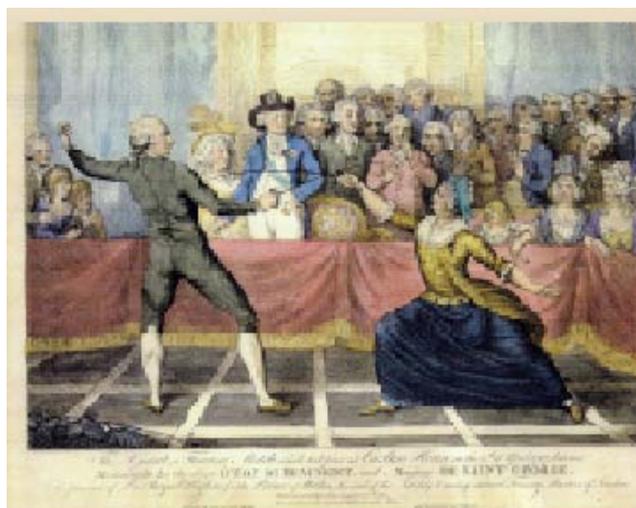


FIGURA 14 - Homem e Mulher em duelo (Fonte: Six, [s.d.], p.6).

No final do século XVIII surge a frase d' armas, devido à criação da máscara, invenção creditada a La Bosiére no ano de 1776. A frase d' armas é uma sequência de ações e golpes, feitas com maior velocidade, sem o perigo de ferir os olhos, graças ao uso da máscara (NAZARETH, 2001; RIBEIRO; CAMPOS, 2007; INSTITUTO COLOMBIANO DEL DEPORTE – COLDEPORTES, 2009).

As armas semi-automáticas também surgem nessa época e o uso de lanças, espadas e cavalos de guerra praticamente desapareceu, no entanto, na Segunda Guerra Mundial, a Polônia utilizou pela última vez uma tropa de cavalaria contra os blindados alemães, cujos soldados além das armas de fogo utilizaram também lanças e sabres (RIBEIRO; CAMPOS, 2007; PILETTI; PILETTI, 1997).



FIGURA 15 - Cavalaria Polonesa armada com lanças e sabres, em treinamento às vésperas da Segunda Guerra Mundial (Fonte: PILETTI; PILETTI, 1997 p.143).

No século XIX, o sabre se populariza entre os militares e torna-se símbolo do oficialato, mas a esgrima perde o caráter bélico, limitando-se apenas ao uso esportivo e também em casos de duelos que ainda persistiam, porém Colares (1998), lembra que a esgrima como técnica individual de combate no meio militar, não se encontra totalmente descartada, tendo em vista a presença das baionetas em nossos modernos fuzis de assalto. Ainda sobre os duelos, como meio de resolver disputas, eles foram declinando a partir da metade do século XIX, e depois, praticamente extintos, devido principalmente ao fato de que em caso de vitória, o duelista poderia ser preso. O princípio do duelo muda, é preferível derrotar o oponente sem matá-lo. Em muitos duelos foi observada a regra do primeiro corte, nesses duelos existia uma espécie de árbitro, chamado de marechal de campo, neles, os duelistas usavam uma camisa branca a fim de facilitar a visualização do sangue, quando ocorria o primeiro corte, decidia-se também o duelo. Alguns terminavam em ferimentos graves nos braços e pernas, além de complicações judiciais para os participantes. Alguns dos últimos registros de duelos são de 1920, realizados para resolver disputas levantadas durante a olimpíada. Em outubro de 1997, mafiosos da região da Calábria, na Itália, foram desafiados publicamente pelo prefeito para um duelo (COLARES, 1998; RIBEIRO; CAMPOS, 2007; ABE -

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE ESGRIMISTAS, [s.d.]; LACAZE 1991, *apud* NAZARETH, 2001).

Com o desenvolvimento das armas de fogo, as espadas perderam espaço nos campos de batalha, com os avanços das leis de direito a fim de preservar a vida, os duelos ficaram passíveis de punição. Ao mesmo tempo regras e equipamentos especiais foram introduzidos no intuito de proteger os esgrimistas. Todos esses fatores contribuíram para que a esgrima fosse instituída como um esporte.



FIGURA 16 - Duelo entre Pini e San Malato, 1904 (Fonte: MARTINELLI, [s.d.], Disponível em: <<http://sites.google.com/site/spadaesgrima/artigos/historia>>).

Os tratados que apareceram entre os séculos XVIII e XIX são mais científicos. La Boessière é o primeiro autor a dar as diretrizes pedagógicas para prescrição de uma lição, com o Tratado de Arte de Armas, de 1818. Entre os técnicos mais reconhecidos estão: La Faugère, Jean-Louis Gouard (*La théorie de l'escrime*, 1845), Bertrand, Camille Prévost (*A teoria da esgrima*, 1886), J. J. Renaud, e outros. O Conde Koenigsmarken, da Polônia, inventou, em 1860, a espada de lâmina estreita, muito semelhante à espada da esgrima conhecida na atualidade. Nos Estados Unidos em 1891, o Dr. Graeme Harmond converte a esgrima em desporto de competição (GOMES, 2000; DUARTE, 2003).



FIGURA 17 – Esgrimistas no século XIX (Fonte: ABE, [s.d.], Disponível em: <http://www.esgrimistas.com.br/ABE/pages/a_esgrima_historia.gsp>).

No final do século XIX a esgrima moderna e desportiva se consolida. Logo durante os primeiros jogos olímpicos, ocorridos em Atenas, em 1896, a esgrima esteve presente, e o próprio Barão Pierre de Coubertein, o idealizador dos jogos olímpicos da atualidade era um praticante de esgrima. Nessa ocasião se jogam as modalidades de florete e sabre, em provas individuais, sendo a esgrima representada por 13 atiradores de 4 países (GOMES, 2000; DUARTE, 2003; RIBEIRO; CAMPOS, 2007; INSTITUTO COLOMBIANO DEL DEPORTE – COLDEPORTES, 2009).

A espada entra nos jogos olímpicos a partir de 1900, em Paris. Também em Paris, só que em 1924, as mulheres participam pela primeira vez, com o florete. A espada feminina entra nos Jogos Olímpicos de 1996 e com o sabre elas participam apenas nas olimpíadas de 2004 (SIX, [s.d.]; GOMES, 2000; DUARTE, 2003; INSTITUTO COLOMBIANO DEL DEPORTE – COLDEPORTES, 2009).

As primeiras federações nacionais de esgrima começam a aparecer a partir de 1906, e na cidade de Paris, em 29 de novembro de 1913 é fundada a Federação Internacional de Esgrima (FIE), com o objetivo de reger as atividades da modalidade, no momento de sua fundação, reunia as Federações da Alemanha, Bélgica, Boêmia (atual República Tcheca), França, Grã-Bretanha, Holanda, Hungria, Itália e Noruega. O primeiro presidente da FIE foi o Sr. Albert Feyerik. Atualmente a sede da FIE se encontra em Lausanne, na Suíça, e seu atual presidente é o Sr. Alisher Usmanov, (RUS). Até o termino dessa pesquisa a FIE contava com 142 federações afiliadas (SIX, [s.d.]; GOMES, 2000; INSTITUTO COLOMBIANO DEL

DEPORTE – COLDEPORTES, 2009; FIE – FEDERATION INTERNATIONALE D'ESCRIME [s.d.]).

O primeiro campeonato mundial aconteceu em 1921, na cidade de Paris, com a espada. O sabre e o florete foram introduzidos nos mundiais de Ostende, 1922 e Budapeste, 1926, respectivamente (COLLI, 2004).

Um dos avanços mais significativos na esgrima ocorreu no século XX, que foi a introdução dos aparelhos elétricos para a detecção do toque, através de registro eletrônico, substituindo dessa forma a antiga votação dos juízes. Tal modificação ocorreu nos Jogos Olímpicos de Berlim em, 1936, para arma de espada. Em 1956 nos Jogos de Helsinki começou-se a utilizar o controle eletrônico também no florete, enquanto que no sabre apenas em 1988 (ABE - ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE ESGRIMISTAS, [s.d.]; RIBEIRO; CAMPOS, 2007; INSTITUTO COLOMBIANO DEL DEPORTE – COLDEPORTES, 2009).



**FIGURA 18 – Esgrimistas modernos (Fonte: GOMES, 2000; Disponível em: <
<http://www.duelistas.pt.vu/>>)**

Desde a criação das primeiras federações e regras internacionais, a esgrima tem estado cada vez mais voltada à meta de promover a educação física e mental de seus participantes. Com a introdução dos aparatos eletrônicos, a modalidade tem

se tornado mais dinâmica, com golpes rápidos e fulminantes, exigindo uma grande preparação física, e transformando-a num esporte de características extremamente combativas, e, ao mesmo tempo em um dos mais modernos e seguros (NAZARETH, 2001; RIBEIRO; CAMPOS, 2007).

CAPÍTULO 3 - A ESGRIMA NO BRASIL

São poucos os registros que falam da chegada da esgrima no Brasil, de acordo com Fontoura dos Anjos (2004, *apud* NAZARETH, 2009), os países que possuem mais tradição na prática de esgrima costumam preservar os documentos que registram essa arte em suas culturas. No Brasil, alguns autores dizem que ela chegou nos séculos XV e XVI, com os primeiros exploradores e colonizadores, como atividade puramente bélica, pois apesar da existência da pólvora, as armas brancas ainda eram utilizadas como armamento de guerra. Nessa época os principais encarregados da defesa do território eram os donos e membros das capitanias hereditárias, e a prática de esgrima era muito limitada, se restringindo à transmissão de rústicas noções. O “Regimento del Rei” trazido por Thomé de Souza, definia a quantidade, os tipos de armamentos e uniformes que as tropas das capitanias deveriam possuir, e, estipulava que os capitães de capitanias deveriam ter em sua posse vinte lanças e quarenta espadas, já os donos de engenhos deveriam ter dez lanças e vinte espadas e dentre as espadas, eram utilizadas a rapieira e a espada de guarda cruz⁶. (COLARES, 1998; NAZARETH, 2001, 2009).

Indícios apontam que na bagagem da corte portuguesa haveriam diversos equipamentos para a prática de esgrima, quando de sua chegada em 1808, pois era comum a prática de esgrima entre os nobres europeus, porém para o Brasil, a vinda da corte pouco contribuiu para que a esgrima se desenvolvesse (FONTOURA DOS ANJOS, 2004 *apud* NAZARETH, 2009).

A esgrima ficaria restrita a seletos grupos de praticantes até a Proclamação da Independência, em 1822. A partir de então começou o período imperial, logo depois com o interesse de Dom Pedro II em estruturar as forças militares, a esgrima juntamente com o hipismo e a ginástica começa a ser desenvolvida nessas instituições (RIBEIRO; CAMPOS, 2007; NAZARETH, 2009).

⁶ Guarda Cruz se refere ao tipo de proteção da mão, que fica entre a lâmina e a empunhadura da arma. Nesse caso possuía o formato de uma cruz. As proteções de mão assumiam diversas formas que variavam conforme sua utilidade. Poderiam ser utilizados como um acessório de agressão contra o adversário ou poderiam até mesmo prender a lâmina do adversário na intenção de desarmá-lo (PROMARD, 1993 *apud* NAZARETH, 2009).



FIGURA 19 - À esquerda Guerreiro Negro e à direita Mestiço (brasileiros), ambos com armas brancas, óleo sobre tela, Albert Eckhout, 1641, Museu Nacional da Dinamarca. (Fonte: SILVA, L.D. 2002, p. 27-28).

Nas tropas do Brasil Império o sabre era a arma mais empregada, principalmente em situações de conflito. Nos treinamentos dos militares outras modalidades de esgrima também eram praticadas como a esgrima a cavalo, a esgrima de baioneta e a esgrima de lança. Havia também uma tática chamada de choque, empregada pela cavalaria e infantaria, em que era necessário o emprego de armas brancas. Colares (1998), diz ainda, que nessa época, as nossas armas de fogo eram de pedrneiras⁷ (anti-carga) e o sistema de carregamento dessas armas era lento e complicado, facilitando a aproximação do inimigo e contribuindo para a manutenção e utilização da esgrima em combate. A necessidade de combate corpo a corpo começou a diminuir somente na segunda metade do século XIX, com a

⁷ Essas armas tinham alimentação manual de munição e foram utilizadas pelos militares brasileiros até aproximadamente 1850 e também na guerra do Paraguai (VAS, 2007 *apud* NAZARETH, 2009).

aquisição de armas de repetição como o fuzil americano Roberts e a clavina Spencer (ESEFEX, 1985 *apud* NAZARETH, 2009; COLARES, 1998; RIBEIRO; CAMPOS, 2007; NAZARETH, 2009).

Ainda durante o Império, a esgrima também se fez presente através dos duelos de honra, como maneira de resolver conflitos pessoais. Esses duelos duravam até que fosse derramada a primeira gota de sangue ou à morte de um dos duelistas. Tais duelos ocorriam principalmente entre os militares e os membros de famílias tradicionais. Figueiredo (2007, *apud* NAZARETH, 2009), nos fala de um duelo que quase aconteceu em 1889, entre Olavo Bilac e Raul Pompéia, o autor de *O Ateneu*. O motivo teria sido porque através das páginas da imprensa teriam surgido entre os dois, desentendimentos e ofensas referentes a opiniões sobre a Proclamação da República. O local do confronto foi um ateliê, no bairro da Lapa, no Rio de Janeiro. A cena foi à seguinte:

[...] cercado pelas esculturas e pinturas dos irmãos Bernardelli, os dois contendores se viram frente a frente, armados de seus floretes. À última hora, no entanto, os padrinhos os convenceram a selar as pazes com um aperto de mão. "O incidente havido entre os srs. drs. Raul Pompéia e Olavo Bilac foi ontem honradamente liquidado para ambos", anunciou um jornal do dia seguinte (FIGUEIREDO, 2007, p. 12 *apud* NAZARETH, 2009 p. 48).

As primeiras iniciativas de ensino da esgrima surgem através das escolas militares, Cantarino Filho (1982, *apud* NAZARETH, 2009) cita como exemplo a Carta Régia de 4 de dezembro de 1810, fundando no Rio de Janeiro, a Academia Militar Real, que mais tarde viria à se tornar a Escola Militar, cujo programa de ensino já constava a instrução de esgrima aos cadetes que por ali passavam. Nessa mesma escola e por meio do Decreto nº 2.116, de março de 1858, a esgrima é introduzida de forma regimentar para os cursos de Infantaria e Cavalaria, também nesse ano, foi instituída uma escola de esgrima no Batalhão de Caçadores de São Paulo (RIBEIRO; CAMPOS, 2007; NAZARETH, 2009).

Na Escola Militar da Marinha, pelo Decreto nº 4.720, de 22 de abril de 1871, a Esgrima, a Natação e a Ginástica passam a ser obrigatórias. Em 1884, pelo Decreto nº 9.611, de 26 de junho, ocorre a fusão entre a Escola da Marinha e o Colégio Naval, que passa a ser definida como Escola Naval, em seu currículo, as disciplinas acima citadas continuam a se manter (NAZARETH, 2009).

Na esfera dos clubes civis, o Clube Ginástico Português fundado em 31 de outubro de 1868, no Rio de Janeiro foi o pioneiro em desenvolver a esgrima no Brasil. Este clube concentrava a nobreza brasileira proveniente de Portugal e oferecia atividades físicas, incluindo a esgrima, de forma permanente. Estava sob o alvará do Rei de Portugal D. Luis I e Decreto da Princesa Isabel, e depois passou a se chamar Real Sociedade Clube Ginástico Português (FONTOURA DOS ANJOS, 2004 *apud* NAZARETH, 2009).

A esgrima começou a ganhar mais visibilidade na sociedade civil como modalidade esportiva após os primeiros Jogos Olímpicos da era moderna, realizados em Atenas, na Grécia, no ano de 1896, na qual estava incluída no programa. Com a I Guerra Mundial e os avanços tecnológicos e transformações nos armamentos como o uso de metralhadoras e pistolas automáticas, a esgrima bélica entra em desuso, ficando reduzida em alguns casos apenas à utilização da baioneta (NAZARETH, 2009).

No Brasil, o relacionamento entre a esgrima e os militares durou mais tempo e contribuiu para que ela se organizasse, pois através deles é que chegam ao Brasil os primeiros Mestres D'armas estrangeiros. De acordo com Marinho (1952), no ano de 1907, a Missão Militar Francesa foi contratada para instruir a Força Pública do Estado de São Paulo, fundando nessa instituição, uma Sala de Armas para o ensino e prática de esgrima, formando em 1909 os primeiros mestres de ginástica e mestres d'armas, do país, e iniciando também um curso de esgrima. Neste local é que teve origem a primeira escola de Educação Física do Brasil, a Escola de Educação Física da Força Pública, hoje conhecida como Escola de Educação Física da Polícia Militar do Estado de São Paulo, criada em 8 de março de 1910. Também em 1910, o Mestre D'armas e suboficial Delphin Balancier, veio para o Brasil, com o objetivo de instruir nossos esgrimistas e prepará-los para serem os primeiros profissionais de ensino de esgrima do país (MARINHO, 1952; RIBEIRO; CAMPOS, 2007; NAZARETH, 2009; GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO, 2010).

No estado de São Paulo, em 1914, é fundada União Paulista de Esgrima UPE, e essa instituição passa a ser a primeira a organizar as ações da modalidade naquele estado. A partir de 1925 ela passa a se chamar Federação Paulista de Esgrima (NAZARETH, 2009).

Em 1921, com a aproximação do Centenário da Independência chega ao Brasil, o militar e mestre d'armas francês Capitão André Gauthier, cuja função seria treinar a equipe que iria representar o Brasil nas Olimpíadas Sul-Americanas que foram realizadas na cidade do Rio de Janeiro, no ano de 1922. Nesse mesmo ano e também no Rio de Janeiro, é criado o Centro Militar de Educação Física, na Vila Militar, estimulando a vinda do mestre d'armas francês Lucien de Merignac, sendo criado no Colégio Militar do Rio de Janeiro, um núcleo de esgrima. Nessa mesma época também veio ao Brasil um mestre d'armas da Itália, o Sr. Giovanni Abita, da Escola Magistrale di Roma para ministrar na Escola da Marinha (RIBEIRO; CAMPOS, 2007; NAZARETH, 2009).

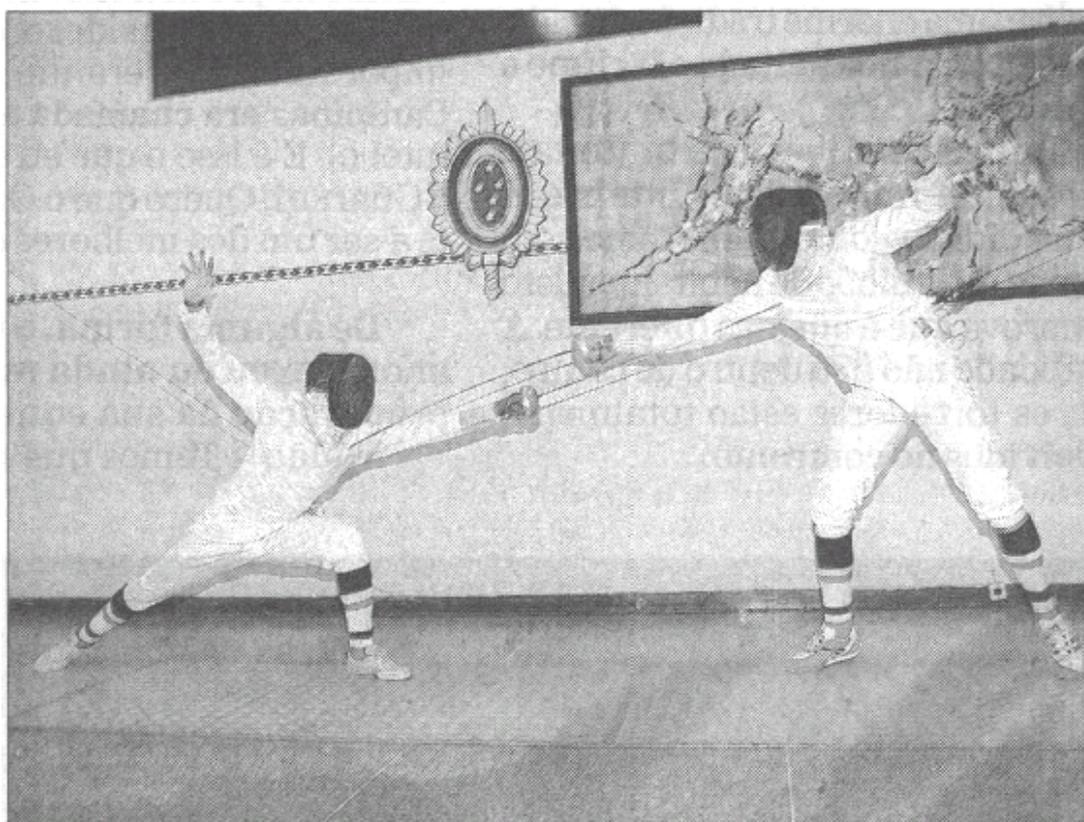


FIGURA 20 – Esgrima praticada por alunos de escola militar (Fonte: CORREIO POPULAR, 2002)

Nas Olimpíadas Sul-Americanas, de 1922, os esgrimistas brasileiros conseguiram bons resultados, contribuindo dessa forma para a divulgação da esgrima no meio civil. Com os Mestres Gauthier e Giovanni Abita, direcionando o ensino da esgrima nacional, entre os anos de 1921 e 1924, a modalidade atingiu um

auge de desenvolvimento. Esse desenvolvimento ocorreu principalmente no meio civil, pois o clube militar por vários motivos começou a perder o interesse, no entanto, vários clubes civis aderiram à prática e muitos militares filiaram-se a esses clubes, para que assim pudessem continuar a prática de esgrima. Dentre os clubes que mais contribuíram para a fomentação da esgrima estão: o Guanabara, o Opera Nazionale Dopolavoro, o Flamengo Futebol Club, América Futebol Club e o Fluminense Futebol Club. O Guanabara foi o primeiro a fundar em suas dependências uma sala de armas, isso sem mencionar o Club Ginástico Português, onde a esgrima estava incluída desde 1868 e o Club de Regatas Boqueirão, desde 1903 (AZEVEDO, 1936; FONTOURA DOS ANJOS, 2004, *apud* NAZARETH, 2009; NAZARETH, 2009).

Em 1927, o Rio de Janeiro estrutura a esgrima no estado e é criada a Federação Carioca de Esgrima. No mesmo ano, a Federação Paulista de Esgrima e a Federação Carioca de Esgrima se unem e com o apoio da Liga de Desportos do Exército e da Marinha é criada a União Brasileira de Esgrima, que mais tarde em 1941, viria a se chamar Confederação Brasileira de Esgrima – CBE, sendo o principal órgão de regulação e direção do esporte no país. Antes, porém, em 1936, a União Brasileira de Esgrima filiou-se à Federação Internacional de Esgrima, possibilitando assim a participação do Brasil nos Jogos Olímpicos de Berlim. Em 1937 o Exército cria por meio da EsEFEx, a Escola de Educação Física do Exército, o primeiro e único Curso de Mestre d'Armas do Brasil, que permanece até os dias de hoje (RIBEIRO; CAMPOS, 2007; LOHMANN e ÁVILA, 2006 *apud* NAZARETH, 2009; FONTOURA DOS ANJOS, 2004, *apud* NAZARETH, 2009; NAZARETH, 2009).



FIGURA 21 - Equipe de esgrima do Flamengo da década de 30 (Fonte: Revista de Educação Física, jun. 1938)

Na atualidade a esgrima de baioneta ainda é empregada na instrução militar, mas a esgrima esportiva ainda é a mais conhecida, sendo muito praticada no meio militar, e de acordo com Colares (1998), foi incluída no Plano de matérias de Educação Física dos colégios militares. Fora do âmbito militar as universidades federais do Rio de Janeiro e do Rio Grande do Sul possuem esgrima em seus currículos (COLARES, 1998).

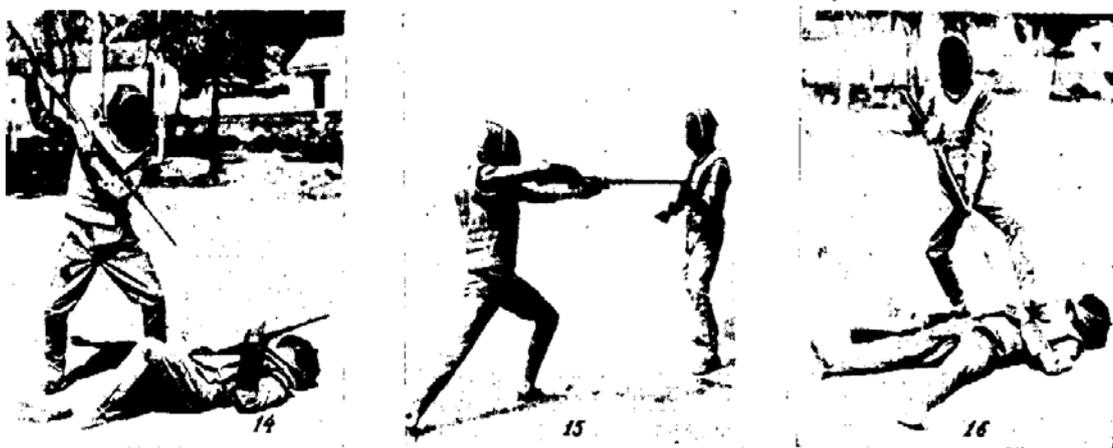


FIGURA 22 - Esgrima de baioneta, os golpes são: 14- Ponta em terra; 15- Parada alta à esquerda; 16 – Arrancamento (Fonte: SANTOS, 1933, p. 2).

No Brasil, a esgrima juntamente com outras modalidades como o Hipismo, a Natação e a Ginástica se desenvolveu vinculada à formação militar e tal situação dificultou durante muito tempo a consolidação da modalidade como esporte de competição, organizado e estruturado, e, mesmo quando a esgrima começou a ser praticada pelos civis, vários fatores contribuíram para que ela fosse praticada por um grupo muito restrito, a uma elite, que teria condições e recursos para frequentar os poucos clubes que promoviam a modalidade. O conjunto desses fatores colaborou para que no Brasil a esgrima tenha uma imagem negativa de que poucas pessoas possuam condições de praticá-la, sendo, portanto, um esporte típico das elites (FONTOURA DOS ANJOS, 2004, *apud* NAZARETH, 2009; NAZARETH, 2009).

Atualmente a esgrima juntamente com o boxe, remo, taekwondo e levantamento de peso receberam um patrocínio da Petrobrás através do Programa Petrobras Esporte & Cidadania o qual investirá um total de R\$ 265 milhões de forma que R\$ 100,5 milhões serão destinados a atletas de alto rendimento, visando a evolução imediata das cinco modalidades, e R\$ 164 milhões na revelação de novos talentos, com a construção de sete Centros de Treinamentos espalhados em diversas regiões do país. Na esgrima a verba estimada para o ano de 2011 é de aproximadamente R\$ 3,4 milhões ao ano, onde serão beneficiados inicialmente 16 atletas em 18 competições internacionais e 10 nacionais (SANTOS, 2011).

Com os investimentos que estão sendo feitos, é provável que a esgrima passe por uma de suas melhores fases de desenvolvimento no Brasil. A imagem negativa de que a esgrima é um esporte típico das elites pode ser facilmente desmistificado à medida que o esporte começar a se popularizar. Com relação aos custos e materiais para a prática, a esgrima de alto nível requer sim equipamentos individuais de custos relativamente altos, porém, se comparado a outros esportes, principalmente com relação ao alto rendimento, esses custos muitas vezes se equiparam. Já para a iniciação, para o desenvolvimento de base é possível fazer bons trabalhos com materiais alternativos e lúdicos. Com relação ao local de prática não há a necessidade de ser em uma pista oficial e com condução elétrica, mas pode ser realizada em praticamente qualquer terreno plano, como quadras, salões e campos, em ambientes fechados ou ao ar livre. Portanto não se justifica o argumento de não ser possível desenvolver um trabalho de iniciação ou de vivência no esporte apenas pela falta de materiais ou de local para a prática.

CAPÍTULO 4 - REGRAS E EQUIPAMENTOS

4.1 – INTRODUÇÃO

Neste capítulo pretendo expor de maneira básica, apenas a título de familiarização, algumas das principais regras e equipamentos utilizados na esgrima moderna.

Os regulamentos das provas são regidos pela Federação Internacional de Esgrima (FIE), e no site da respectiva federação é possível visualizar os manuais completos. Neste trabalho utilizei como principal fonte de consulta o manual de Regulamentos das provas da FIE, edição de agosto de 2008, versão portuguesa, traduzida e adaptada por Fonseca Santos, disponível no site da Federação Portuguesa de Esgrima e o Regulamento Técnico – Generalidades e Normas comuns às três armas, disponível no site da Confederação Brasileira de Esgrima. Ainda foram consultadas as obras de Gomes (2000), Nazareth (2001), além dos sites da Academia Paulista de Esgrima e da Associação Brasileira de Esgrimistas.

4.2 – TERMINOLOGIAS

Na esgrima, o combate amigável entre dois esgrimistas é um assalto, quando o resultado do combate é levado em consideração (competição), a denominação é jogo ou match. O conjunto dos matches entre esgrimistas de duas equipes diferentes se chama encontro. Já as provas são o conjunto de matches (provas individuais) ou dos encontros (provas por equipes), necessários para designar o vencedor da competição. As provas são diferenciadas pelas armas, pelo sexo e idade dos competidores ou pelo fato de serem individuais ou de equipes. O campeonato é uma prova destinada a designar o melhor esgrimista ou a melhor equipe em cada arma, para uma federação, uma região, o mundo e por um período determinado. Os esgrimistas também podem ser chamados de atiradores (FPE – FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE ESGRIMA, 2008; CBE – CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE ESGRIMA, 2009).

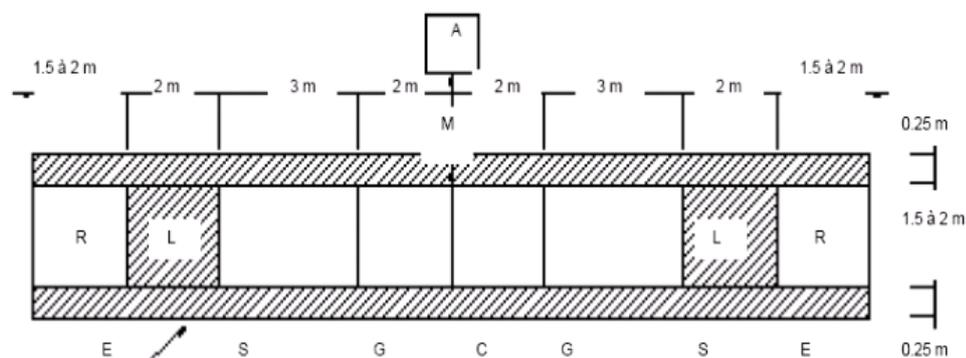
4.3. O TERRENO

O terreno deve ser uma superfície plana e horizontal. Ele não pode dar vantagem ou desvantagem a nenhum dos adversários, principalmente no que diz respeito à iluminação. A parte do terreno destinada ao combate se chama pista. Nas provas oficiais devido ao sistema elétrico de verificação de toques, a pista deve ser metálica e condutora de eletricidade e terá de 1,50 a 2 metros de largura, com comprimento de 14 metros, de tal modo que cada esgrimista, estando colocado a 2 metros da linha mediana, tenha à sua disposição, para romper, sem passar o limite final com os dois pés, um comprimento total de 5 metros. Existem cinco linhas traçadas sobre a pista, de maneira bem visível, perpendiculares ao comprimento da pista, as quais são:

- a) uma linha mediana que deve ser traçada em linha descontínua sobre toda a largura da pista;
- b) duas linhas de entrada em guarda, a dois metros de cada lado da linha mediana (e que devem ser traçadas através de toda a largura da pista);
- c) duas linhas de limite final, que devem ser traçadas através da largura de toda a pista, a uma distância da linha mediana de sete metros;
- d) Além disso, os dois últimos metros que precedem estas linhas de limite final devem ser claramente distinguidos, se possível por uma cor de pista diferente, de modo que os esgrimistas possam perceber facilmente a sua posição sobre a pista (FPE – FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE ESGRIMA, 2008; CBE – CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE ESGRIMA, 2009; NAZARETH, 2001).

Porém como bem lembra Prado (1936) e Nazareth (2001), essas características do terreno se referem às competições oficiais organizadas pela FIE, mas em outros contextos, a esgrima pode ser praticada em quase todos os tipos de terrenos, como salão de danças, quadra de esportes, em campos ao ar livre, e as dimensões podem ser diferentes das oficiais e demarcadas através de tinta ou fita crepe, não justificando, portanto, o argumento de que a esgrima não poderá ser vivenciada devido à falta de recursos ou locais para prática.

PISTA PARA SEMI-FINAIS E FINAIS (altura máxima da pista 50 cm)



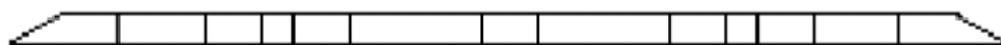
Zona de segurança condutora

A Mesa para o aparelho
C Centro(linha mediana)
G Linha de guarda
R Recuo (prolongamento)

M Mínimo 1m
L Zona de advertência 2m
E Limite à retaguarda
S Indicação dos dois metros para o atirador

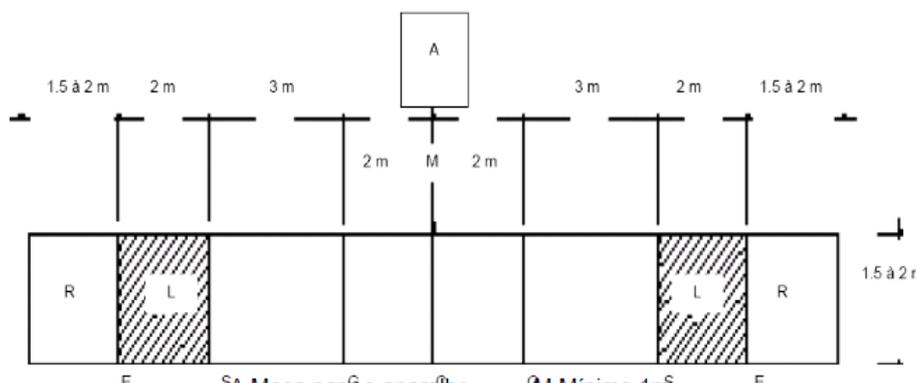
Para o florete e espada, o tapete condutor deve recobrir toda a largura da pista e todo o comprimento e cobrir o prolongamento e a Zona de segurança.

1 2 3 2 1



1 Indicação luminosa dos toques 2 Nome dos atiradores e nacionalidade 3 Placar, cronômetro, etc

PISTAS COMUNS ÀS TRÊS ARMAS



A Mesa para o aparelho
C Centro(linha mediana)
G Linha de guarda
R Recuo (prolongamento)
M Mínimo 1m
L Zona de advertência 2m
E Limite à retaguarda
S Indicação dos dois metros para o atirador

Para o florete e espada, o tapete condutor deve recobrir toda a largura da pista e todo o comprimento e cobrir o prolongamento e a Zona de segurança.

FIGURA 23 – Pistas de esgrima (Fonte: CBE – REGULAMENTO TÉCNICO, 2009)

4.4. OS EQUIPAMENTOS DO ESGRIMISTA: AS ARMAS E O TRAJE

Na esgrima moderna tanto para os homens como para as mulheres, são utilizadas três armas, espada, sabre e florete. Cada arma possui particularidades em termos de formato, técnicas e táticas, assim como existem regras e competições específicas para cada uma (GOMES, 2000; NAZARETH, 2001).

4.4.1 A espada

Na espada são permitidos toques em qualquer parte do corpo, no entanto serão válidos somente os toques de ponta. O primeiro esgrimista que tocar marca ponto. O equipamento utilizado é o traje completo branco, tênis, máscara e espada. O colete não é utilizado porque todos os toques são válidos. Peso máximo: 770g

Comprimento máximo da lâmina: 90 cm

Comprimento máximo total: 110 cm

(GOMES, 2000; APE – ACADEMIA PAULISTA DE ESGRIMA, 2011, CBE – CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE ESGRIMA, 2009).

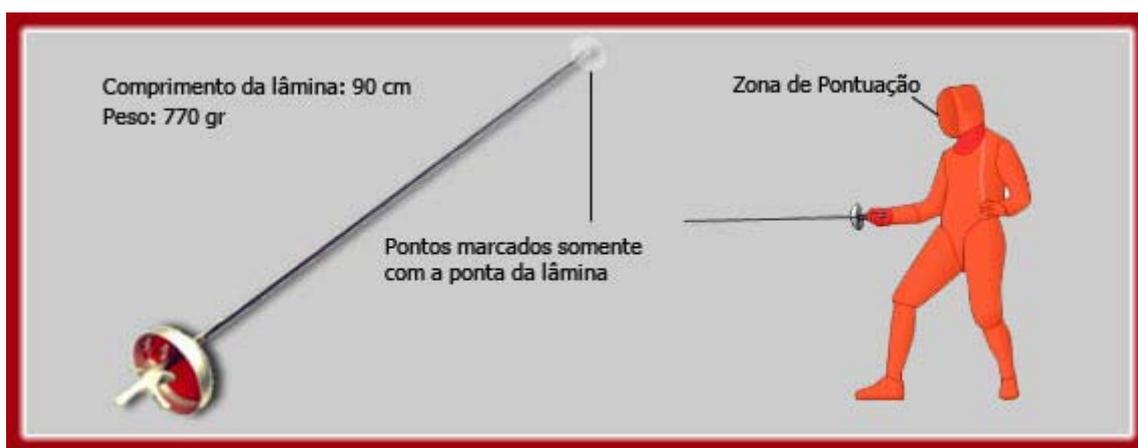


FIGURA 24 - Espada características e zona de pontuação (Fonte: APE, ARMAS E REGRAS, 2011).



FIGURA 25 – Espada (Fonte: GOMES, 2000; Disponível em: < <http://www.duelistas.pt.vu/>>).

4.4.2. O florete

No florete são válidos apenas os toques no tronco, excluindo-se os braços e a cabeça, por isso exige maior precisão nos toques. É uma arma de estoques e a ação ofensiva só pode ser feita pela ponta. O atirador que ataca primeiro tem prioridade sobre o outro, exigindo do mesmo uma resposta. Como não são permitidos toques nas mãos o guarda-mão do florete é um pouco menor. Os esgrimistas utilizam também um colete metálico para distinguir a zona válida e a não válida.

Peso máximo: 500g

Comprimento máximo da lâmina: 90 cm

Comprimento máximo total: 110 cm

(GOMES, 2000; APE – ACADEMIA PAULISTA DE ESGRIMA, 2011, CBE – CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE ESGRIMA, 2009)

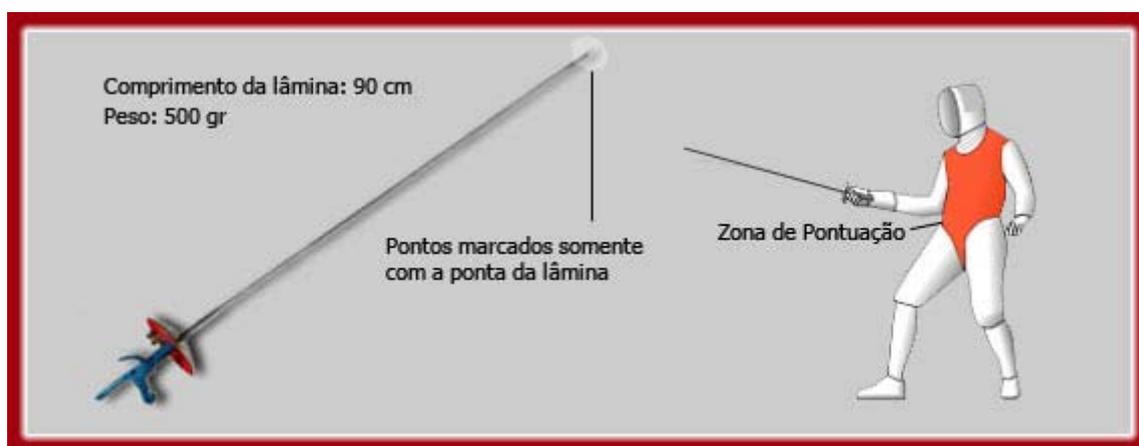


FIGURA 26 - Florete características e zona de pontuação (Fonte: APE, ARMAS E REGRAS, 2011).



FIGURA 27 – Florete (Fonte: GOMES, 2000; Disponível em: < <http://www.duelistas.pt.vu/>>).

4.4.3. O sabre

O sabre é uma arma de estoques, de corte e de contra-corte. Os pontos só serão válidos se tocarem no tronco, braços ou cabeça do adversário. Nessa modalidade usa-se um casaco que cobre os braços, pois os mesmos podem ser possíveis alvos.

Peso máximo: 500g

Comprimento máximo da lâmina: 88 cm

Comprimento máximo total: 105 cm

(GOMES, 2000; APE – ACADEMIA PAULISTA DE ESGRIMA, 2011, CBE – CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE ESGRIMA, 2009)



FIGURA 28– Sabre características e zona de pontuação (Fonte: APE, ARMAS E REGRAS, 2011)



FIGURA 29 – Sabre (Fonte: GOMES, 2000; Disponível em: < <http://www.duelistas.pt.vu/>>).

4.4.4. O traje

O traje também é muito importante na esgrima moderna, pois é um equipamento de proteção do esgrimista. Entre as peças do traje estão: O Colete ou Gilet: feito de algodão e kevlar, um derivado de carbono, usado em coletes à prova de bala, possui fecho éclair, botões ou fitas, diferindo de atirador direito para esquerdo, com botões ou fecho éclair do lado contrário. Uma parte do colete passa entre as pernas e é denominada coxote, também são usados um calção branco e meias brancas e longas. Em treinos pode-se usar um colete com proteção de 350 Newton, no entanto, para participar em provas FIE, é necessária uma proteção de 800 Newton e mais uma proteção interior de 800 Newton somando um total de 1600 Newton. Toda a roupa possui sensores eletrônicos que acusam quando o esgrimista é tocado, e ela costuma ser branca, pois antes de existirem os sensores elétricos, as armas eram mergulhadas em tinta no intuito de serem registrados os golpes e assim facilitar o trabalho dos juízes. A Máscara: É uma grade metálica em aço, com uma aba acolchoada que protege o pescoço e possui uma lingueta que a prende por sobre a cabeça. Atualmente a viseira da máscara é transparente para permitir ver a cara do atirador e possui uma proteção de 1600 Newton, o mínimo para participar em provas da FIE, no entanto para treinamentos pode-se usar máscaras com 800 Newton. As luvas e os sapatos: Na esgrima usa-se luva apenas na mão armada, a outra deve ficar livre para cumprimentar. Não existem tênis ou sapatos específicos para esgrima. (GOMES, 2000; MBPress, [entre 1998 e 2011]).



FIGURA 30 - O Colete, a máscara e a luva (Fonte: Gomes 2000, Disponível em: <<http://www.duelistas.pt.vu/>>; SPOR ESGRIME, Fatos Completos, [s.d.], Disponível em: <<http://circuloesgrimaesa.pt/sporesgrime/FatosCompletos.htm>>)

4.5-REGRAS DE COMBATE

Independente de qual seja a arma, toda ação defensiva deve ser feita apenas por meio da lâmina e do guarda-mão, que podem ser usados separadamente ou em conjunto. A arma deve ser manejada com uma só mão, o atirador não pode mudar de mão durante um combate, a não ser que seja autorizado pelo árbitro por motivo de ferimento na mão ou no braço (FPE – FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE ESGRIMA, 2008; CBE – CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE ESGRIMA, 2009).

O início do jogo deve ser feito no meio da pista, de modo que cada um dos combatentes fique com o pé da frente a dois metros da linha do meio. Após cada toque válido, o combate recomeça no meio da pista. O início do combate é marcado pela voz de comando “Combate”. Nenhum toque dado ou recebido pode ser contado antes desta voz. O fim, ou a interrupção, dum combate é marcado pela voz de comando de “Alto”. Após a voz de “Alto”, o atirador não pode executar uma nova ação, só um golpe já iniciado será válido, tudo o que se passar em seguida não será contabilizado. A voz de “Alto” também deve ser dada se o comportamento dos

atiradores é perigoso, confuso, ou contrário ao regulamento, se um dos atiradores é desarmado, se um dos atiradores sair da pista, ou se, de repente, o atirador se aproxima do público ou do árbitro (FPE – FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE ESGRIMA, 2008; CBE – CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE ESGRIMA, 2009).

Na esgrima também existe combate corpo a corpo, isso acontece quando os dois adversários estão em contato, porém ele não é permitido, neste caso o combate deverá ser parado pelo árbitro. Nas três armas, é proibido originar voluntariamente o corpo a corpo, ou empurrar o seu adversário, para evitar um toque. São permitidas esquivas e deslocamentos, mesmo quando a mão não armada venha a ter contato com o solo. É proibido, durante o combate, dar as costas ao adversário e utilizar a mão e o braço não armados, para exercer ações ofensivas ou defensivas (FPE - FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE ESGRIMA, 2008; CBE – CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE ESGRIMA, 2009).

Quanto à ultrapassagem dos limites, quando o atirador ultrapassa com um ou os dois pés os limites laterais da pista, o árbitro deve imediatamente dar a voz de “Alto”. Se o atirador sair da pista com os dois pés, o árbitro deve anular tudo o que ocorreu após a passagem do limite, exceto o toque recebido pelo atirador que saiu da pista, mesmo depois da ultrapassagem do limite, desde que se trate dum toque simples e imediato. Por outro lado, o toque dado por um atirador, que sai da pista só com um pé, é válido se a ação tiver sido iniciada antes da voz de “Alto”. Quando um dos dois atiradores sai da pista com os dois pés, só o toque dado pelo outro atirador pode ser contado, desse que ele tenha pelo menos um pé dentro da pista, mesmo que haja toque duplo. Se um atirador ultrapassar completamente com os dois pés o limite final da pista, à sua retaguarda, ele é considerado tocado. O esgrimista que ultrapassa o limite lateral com um ou dois pés é penalizado. No retorno à guarda, o seu adversário deve avançar um metro em relação à posição que ocupava no momento da saída e o esgrimista faltoso deve recuar para ficar à distância devida (FPE - FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE ESGRIMA, 2008; CBE – CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE ESGRIMA, 2009).

4.6 – DURAÇÃO DO COMBATE E FORMAS DE PONTUAÇÃO

A duração do combate deve ser entendida como a duração efetiva, ou seja, a soma dos tempos entre as vozes de “Combate” e “Alto”, esse tempo deverá ser controlado pelo árbitro ou por um cronometrista (FPE – FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE ESGRIMA, 2008)

A esgrima pode ser praticada por homens e mulheres em três modalidades: Florete, Espada e Sabre, nas categorias individual e por equipes. A organização, a pontuação e a classificação seguirão critérios diferentes para cada forma de disputa, no entanto os sistemas mais utilizados nas provas oficiais são os sistemas de *poules* e a eliminatória direta (FPE - FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE ESGRIMA, 2008; NAZARETH, 2001; ABE- ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE ESGRIMISTAS, [s.d.]).

No sistema de *poules* os esgrimistas são reunidos em pequenos grupos, normalmente grupos de cinco a oito esgrimistas que jogam entre si, sempre um contra o outro. O jogo ou *match* na *poule* dura três minutos no máximo e termina em cinco toques. O sistema de eliminatória direta dura nove minutos, divididos em três tempos de três minutos de jogo, com um minuto de intervalo entre cada um deles. O vencedor será aquele que atingir o total de quinze toques primeiro, ou quem tiver mais pontos ao final dos três tempos. Nos encontros de equipes serão três minutos para cada jogo (FPE – FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE ESGRIMA, 2008; NAZARETH, 2001; ABE, ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE ESGRIMISTAS, [s.d.]).

4.7 – SISTEMA ELÉTRICO DE VERIFICAÇÃO DE TOQUES

O aparelho de sinalização elétrico foi inventado em 1885, para facilitar o trabalho do árbitro no intuito de identificar os toques dados durante um combate. Existem no aparelho marcador de toques, dois pares de lâmpadas, que acusam os toques separadamente: de um lado ficam as luzes verde e branca, do outro as luzes vermelho e branca, cada par de lâmpadas representa um esgrimista. Quando existe o toque em uma superfície válida, uma das lâmpadas coloridas irá se iluminar, acompanhada de um sinal sonoro, cabendo ao árbitro decidir se o toque realmente foi válido ou não, já a luz branca indica que o toque foi feito em uma superfície que

não é válida, nesse caso o árbitro não deve considerar o ponto (LACAZE, 1991 *apud* NAZARETH, 2001; ABE – ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE ESGRIMISTAS, [s.d.]; NAZARETH, 2001).



FIGURA 31 - Aparelho elétrico de sinalização de toques (Fonte: Arquivo pessoal)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com este trabalho procurei contribuir para que as temáticas lutas e esgrima dentro do contexto histórico fosse questão de pesquisa no meio acadêmico, possibilitando uma maior familiaridade por parte daqueles que se interessam pelo tema e quem sabe servindo de influência para outras pesquisas de mesmo molde.

Considerando que o objetivo principal deste trabalho foi o de compreender como se deu a evolução histórica da esgrima no Brasil e no mundo, podemos chegar às seguintes conclusões: a história da esgrima sempre esteve associada à necessidade de sobreviver diante de outros adversários (humanos ou animais), ao desenvolvimento das guerras, ao contexto sócio-cultural, estando ela diretamente relacionada às lutas, combates e artes-marciais. Com a evolução das técnicas de forja de metais e o desenvolvimento das armas de fogo, as espadas passaram por diversas modificações, conseqüentemente, a esgrima também, e, com o decorrer do tempo perdeu espaço em atividades bélicas, porém isso ajudou para que a esgrima se transformasse em um dos esportes de combate mais modernos e seguros do mundo. Os principais países representantes desta modalidade se encontram no continente europeu, entre eles estão a França, a Itália, a Espanha, a Alemanha, entre outros. No Brasil a esgrima esteve muito tempo vinculada ao meio militar e associada à imagem de modalidade das elites, talvez por isso como podemos perceber não é muito difundida no país, seja nas escolas, universidades ou nos clubes e academias. Porém minha opinião é de que isso não deveria servir de empecilho para o desenvolvimento ou vivência da modalidade visto que é possível praticá-la com materiais alternativos e em diversos locais. Como exemplo, cito o Swordplay e o Larp, tipos de jogos praticados por crianças e adultos onde são simuladas batalhas, em campo aberto, utilizando-se imitações de armas medievais, feitas de plástico e revestidas com espuma. Acredito também na importância em se pesquisar temas relacionados com as lutas, e que essas pesquisas possam servir para desmistificá-las e serem úteis para a difusão das mesmas em nossa sociedade, contribuindo assim para haja uma busca pela prática de exercícios físicos orientados, melhorando assim os aspectos sanitários e sociais.

Com relação à esgrima creio que o tema ainda pode ser muito explorado, pois como acredita o jornalista Richard Cohen (2002, *apud* PENIDO, 2009), “em algum

lugar do nosso inconsciente, ainda reside uma força que no faz vibrar, seja vendo o brilho de uma lâmina de aço ou acompanhando o neon colorido de sabres de luz”.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABE, Associação Brasileira de Esgrimistas. **A história da esgrima**. [s.d.]. Disponível em: < http://www.esgrimistas.com.br/ABE/pages/a_esgrima_historia.gsp> . Acesso em: 12 jan. 2011.

ABE, Associação Brasileira de Esgrimistas. **Regulamento**. [s.d.]. Disponível em: < http://www.esgrimistas.com.br/ABE/pages/a_esgrima_regulamento.gsp>. Acesso em: 23 fev. 2011.

ADÁN, E. L. **El tocado com fondo em la esgrima de alto nivel**. estudio biomecánico del fondo em competición. el golpe recto clásico. (Tesis doctoral). Madrid, 2008. Em espanhol. Disponível em: <http://oa.upm.es/1623/1/ENRIQUE_LOPEZ_ADAN.pdf>. Acesso em: 16 fev. 2011.

ALMEIDA, J. F. **A Bíblia Sagrada**. Revista e Atualizada no Brasil. ISBN 85-311-0002-X. 2. ed. São Paulo: Sociedade Bíblica do Brasil, 1993.

APE, Academia Paulista de Esgrima. **Benefícios**. 2011. Disponível em: < http://academiapaulistadeesgrima.com.br/index.php?option=com_content&view=article&id=54&Itemid=53>. Acesso em: 10 fev. 2011.

APE, Academia Paulista de Esgrima. **Armas e regras**. 2011. Disponível em: < http://www.academiapaulistadeesgrima.com.br/index.php?option=com_content&view=article&id=18&Itemid=55>. Acesso em 24 fev. 2011.

AREIAS, A. L. de. Notas sôbre a história da esgrima. **Revista de Educação Física. Ago. 1935**. Disponível em: <http://revistadeeducacaofisica.com.br/artigos/1935/25_notas.pdf>. Acesso em: 28 jan. 2011.

AROCA, M. E. **Entrenamiento psicológico del tirador**. In: Esgrima. COMITÉ OLÍMPICO ESPAÑOL/ R.F.E.E. Espanha: Izquierdo, 1993. p. 243-244, il. color.

As ATIVIDADES da federação carioca de esgrima. **Revista de Educação Física. jun. 1938**. Disponível em: < http://revistadeeducacaofisica.com.br/artigos/1938/39_asatividades.pdf>. Acesso em: 22 fev. 2011.

AYLWARD, J.D. Domenico Angelo Tremamondo Malevolti. **Circolo scherma fides livorno**. 2011. Disponível em: <<http://www.fideslivorno.it/Angelo-Tremamondo-Malevolti/>>. Acesso em: 25 fev. 2011.

AZEVEDO, W. A Esgrima no Rio de Janeiro. **Revista de Educação Física - EsEFEx, Rio de Janeiro, n. 31, p. 34, 1936**. Disponível em: < http://revistadeeducacaofisica.com.br/artigos/1936/31_aesgrima.pdf>. Acesso em: 18 fev. 2011.

BARBOSA, L. A. **O que as fontes têm a dizer sobre os cavaleiros? Der Arme Heinrich (1195) e o livro da Ordem de Cavalaria (1279-1283):** uma análise da cavalaria perfeita. Monografia para graduação no curso de História. São Luís, 2008. Disponível em: < <http://www.outrostempos.uema.br/curso/monopdf2007.2/6.pdf>>. Acesso em: 9 fev. 2011.

BETTI, M.; ZULIANI, L. R. Educação física escolar: uma proposta de diretrizes pedagógicas. **Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte**, São Paulo, Ano 1, n. 1, 2002. Disponível em: <http://www.mackenzie.br/fileadmin/Graduacao/CCBS/Cursos/Educacao_Fisica/REMEFE-1-1-2002/art6_edfis1n1.pdf>. Acesso em: 24 fev. 2011.

BEKE, Z.; POLGAR, J. **La Metodologia de la esgrima con sable**. Tradução de Eduardo Portela Cruz, Habana: Orbe, 1976.

BOTTENBURG, M.V.; HEILBRON, J. Desportization of fighting contests - the origins and dynamics of no holds barred events and the theory of sportization. **International Review for the Sociology of Sport**, Otago, v. 41, n.3-4, 259-282, 2006.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física**. Brasília: Secretaria de Educação Fundamental, MEC/SEF, 1998. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/fisica.pdf>>. Acesso em: 14 fev. 2011.

BROWN, D.; JOHNSON, A. The social practice of self-defense martial arts: applications for physical education. **Quest**, Champaign, v.52, p.246-59, 2000.

BURKE, D.T.; AL-ADAWI, S.; LEE, Y.T.; AUDETTE, J. Martial arts as sport and therapy. **Journal of Sports Medicine and Physical Fitness**, Torino, v.47, n.1, p.96-102, 2007.

CABRAL, D. C. **Quais eram os principais tipos de gladiador?** Mundo estranho. 2008. Disponível em: < <http://mundoestranho.abril.com.br/historia/quais-eram-principais-tipos-gladiador-467955.shtml>>. Acesso em: 9 fev. 2011.

CÁCERES, F. **História geral**. 4 ed. São Paulo: Moderna, 1996.

CAPINUSSÚ, J. M. Atividade física na idade média: bravura e lealdade acima de tudo. **Revista de Educação Física**, nº131, p. 53-56. Ago. 2005. Disponível em: < <http://www.revistadeeducacaofisica.com.br/artigos/2005.2/ARTIGO%207.pdf>>. Acesso em: 24 fev. 2011.

CANTARINO FILHO, M. **A Educação Física no Estado Novo: história e doutrina brasileira**. 1982. 123f. Dissertação (Mestrado em Educação Física). Faculdade de Educação Física, Universidade de Brasília, Brasília, 1982.

CARUSO, Eduardo. EsPCEX tem um campeão brasileiro juvenil. **Correio Popular**, Campinas, 2002. Disponível em: <<http://cutter.unicamp.br/document/?code=CMUHE042289>>. Acesso em: 20 maio 2011.

CBE, Confederação Brasileira de Esgrima. Regulamento para as provas da FIE, Regulamento técnico, dezembro 2009 – **generalidades e normas comuns às três armas**. 2009. Disponível em: <

<http://www.brasilesgrima.com.br/arquivospdf/RTECHN%20traducao%20ao%20BRA%20v%5B1%5D.2009.12.pdf>>. Acesso em: 21 fev. 2011.

COHEN, R. **By the sword**: a history of gladiators, musketeers, samurai, swashbucklers, and olympic champions. Random House, United States of America, 2002.

COLARES, L. da S. Esgrima – de arte da guerra a esporte, uma passagem pelo exército brasileiro. **Revista de Educação Física**, nº 123, p. 4-8. 2º semestre. 1998. Disponível em: < <http://revistadeeducacaofisica.com.br/artigos/1998/esgrima.pdf>>. Acesso em: 24 fev. 2011.

COLLI, E. **Universo olímpico**: uma enciclopédia das olimpíadas. São Paulo: Códex, 2004.

CORREIA, W. R; FRANCHINI, E. Produção acadêmica em lutas, artes marciais e esportes de combate. **Motriz, Rio Claro**, v.16 n.1 p.01-09, jan./mar. 2010.

COX, J.C. Traditional Asian martial arts training: a review. **Quest**, v. 45, p.366-388, 1993.

DARIDO, S. C; JÚNIOR, O. M. S. **Para ensinar educação física**: possibilidades de intervenção na escola. Campinas: Papyrus, 2007.

DIAS, R. R. A luta e sua importância como atividade física e militar. **Revista de Educação Física**, p. 42-46, 1985. Disponível em: < <http://revistadeeducacaofisica.com.br/artigos/1985/aluta.pdf>>. Acesso em: 16 fev. 2011.

DIAZ, J. A. R. **Fundamentos pedagógicos y fisiológicos del entrenamiento de los esgrimistas**. Habana: Científico-Técnica, 1984

DONNADIEU, J. et al. L. **Escrime**. Collection Connaissance et Technique. (2ª. ed.), Paris: Denoël, 1978.

DRIGO, A. J. OLIVEIRA, P. R., CESANA, J., NOVAES, C. R. B., NETO, S. S. A cultura oriental e o processo de especialização precoce nas artes marciais. **Revista Digital**, Buenos Aires, Año, 10, n. 86, 2005. Disponível em: < <http://www.efdeportes.com/efd86/artm.htm>>. Acesso em: 24 fev. 2008.

DUARTE, O. **História dos esportes**. 4 ed. São Paulo: Senac São Paulo. 2003.

ESCOLA DE EDUCAÇÃO FÍSICA DO EXÉRCITO. **História da Esgrima**. Rio de Janeiro: EsEFEx, [1985].

FERREIRA, A.B. de H. **Minidicionário da língua portuguesa**. 3. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1993. ISBN 85-209-0466-1.

FERREIRA, A. B. de H. **Novo Aurélio século XXI: o dicionário da língua portuguesa**. 3 ed. São Paulo: Nova Fronteira, 1999.

FERREIRA, H. S. As lutas na Educação Física Escolar. **Revista de Educação Física, nº135, p.36-44**. Nov. 2006. Disponível em: <<http://www.revistadeeducacaofisica.com.br/artigos/2006.3/aslutas.pdf>>. Acesso em: 24 fev. 2011.

FETT, C. A.; FETT, Waléria C. R. Filosofia, ciência e a formação do profissional de artes marciais, Motriz, Rio Claro, v.15 n.1 p.173-184, jan./mar. 2009

FIE – **Federation Internationale D' Escrime**. Disponível em: <<http://www.fie.ch/>>. Acesso em 8 jan.2011.

FIE – Federation Internationale D' Escrime. **História de la FIE**. [s.d.]. Disponível em:< <http://www.fie.ch/download/en%20bref/es/historique%20FIE%20esp.pdf>>. Acesso em: 7 fev. 2011.

FIE – Federation Internationale D' Escrime. **La FIE hoy**. [s.d.]. Disponível em:< <http://www.fie.ch/Fencing/FIENow.aspx>>. Acesso em: 7 fev. 2011.

FIGUEIREDO, C. (Org.). **Mestres de armas**: seis histórias sobre duelos. Tradução de Cláudio Figueiredo, Rubens Figueiredo e Samuel Titan Jr. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

FLORI, J. "Cavalaria". In: LE GOFF, Jacques e SCHMIT, Jean-Claude. **Dicionário Temático do Ocidente Medieval**. EDUSC, 2006, p.185-199.

FONTOURA DOS ANJOS, A. M. **A inserção da esgrima no currículo da escola nacional de educação física e desportos (1939-1974)**: Uma perspectiva histórica. 2004. 183f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) - Instituto de Educação Física, Universidade Castelo Branco, Rio de Janeiro, 2004.

FPE – Federação Portuguesa de Esgrima. **Regulamento FIE versão portuguesa**. 2008. Disponível em: < <http://www.fpe.pt/index.php?/por/Regulamento/Regulamento-FIE-Versao-Portuguesa>>. Acesso em: 21 fev. 2011.

FRANCHINI, E.; TAKITO, M.Y.; RODRIGUES, F.B.; MANOEL, E.J. Considerações sobre a inclusão de atividades motoras típicas de artes marciais em um programa de Educação Física. **Proceedings do II Congresso de Iniciação Científica da Escola de Educação Física da Universidade de São Paulo**, 1996. p. 65-69.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 1991.

GOMES, M. A. **Esgrima, Duelistas do 3º Milênio**. 2000. Disponível em: < <http://www.duelistas.pt.vu/>>. Acesso em: 2 fev. 2011.

GOMES, M. S. P. **Procedimentos pedagógicos para o ensino das lutas:** Contextos e possibilidades. 2008. 137f. Dissertação (Mestrado em Educação Física), Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2008. Disponível em: < <http://cutter.unicamp.br/document/?code=000436101&fd=y>>. Acesso em: 15 fev. 2011.

GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO. Secretaria de Segurança Pública. **Diário Oficial – educação física da PM completa um século.** 2010. Disponível em: < <http://www.ssp.sp.gov.br/noticia/lenoticia.aspx?id=19298>>. Acesso em: 17 fev. 2011.

GUARINELLO, N. L. Violência como espetáculo: o pão, o sangue, o circo. **História, São Paulo, v. 26, n. 1, p. 107-114, 2007.** Disponível em:< http://juliano.multiculturas.com/textos/NGuarinello_violencia_espetaculo.pdf>. Acesso em: 28 jan. 2011.

GUIMARÃES, J.M.X. et al. Estudo epidemiológico da violência por arma branca no município de Porto Grande, Amapá. **Ciência & Saúde Coletiva, 10 (2): 441-451, 2005.** Disponível em: < <http://www.scielo.br/pdf/csc/v10n2/a22v10n2.pdf>>. Acesso em: 13 abril 2011.

HACQUARD, G. **Dicionário de mitologia greco e romana.** Rio Tinto: Hachette, 1996.

HENRIQUE II (Rei da França) 1519-1559. Netsaber biografias. 2008. Disponível em:< http://www.netsaber.com.br/biografias/ver_biografia_c_3468.html>. Acesso em: 11 jan. 2011.

HERMIDA, A.J.B. **Compêndio de história geral.** 3. ed. São Paulo: Nacional, 1975.

HIRATA, D. S; DEL VECCHIO, F. B. Preparação física para lutadores de Sanshou: Proposta baseada no sistema de periodização de Tudo O. Bompa. **Movimento & Percepção, Espírito Santo de Pinhal, v. 6, n. 8, 2006.**

IGLESIAS, X. R.; RODRÍGUEZ, F. A. Caracterización de la frecuencia cardíaca y la lactatemia en esgrimistas durante la competición. In: **Apunts**, Barcelona, v. XXXII, p. 21. 31, 1995.

IGLESIAS, X. R. et. al. Valores en guardia. In: **Apunts**, Barcelona, p. 35. 53, (1^a trimestre), 2007.

INSTITUTO COLOMBIANO DEL DEPORTE – COLDEPORTES. **Esgrima espada.** Bogotá, 2009. Disponível em: <http://www.colombiaesgrima.es/uploads/Documentos/Cartilla_Espada.pdf> Acesso em: 27 jan. 2011. Em espanhol.

LACAZE, P. **En garde: Du duel à l'escrime.** Paris: Gallimard, 1991.

LANTZ, J. Family development and the martial arts: a phenomenological study. **Contemporary Family Therapy**, Baltimore, v.24, n.4, p.565-580, 2002.

Léxico, Dicionário de Português on line. Broquel. [s.d.]. Disponível em: <<http://www.lexico.pt/broquel/>>. Acesso em: 25 fev. 2011

Léxico, Dicionário de Português on line. Celada. [s.d.]. Disponível em: <<http://www.lexico.pt/celada/>>. Acesso em: 24 fev. 2011.

LOHMANN, L.; ÁVILA, R. T de. Esgrima. In. L. Da Costa (Org.). **Atlas do Esporte do Brasil**. Rio de Janeiro: Confef, 2006. p. 251 . 252.

MARINHO, I. P. **Formação do pessoal especializado no Brasil e a Escola de Educação Física do Exército**. Revista de Educação Física . EsEFEx. Rio de Janeiro, n. 71, 1952. Disponível em: <<http://revistadeeducacaofisica.com.br/artigos/1952/FORMACAODEPESSOAL.pdf>>. Acesso em: 17 fev. 2011.

MARQUES, A; BERUTTI, F; FARIA, R. **História: os caminhos do homem**. Belo Horizonte: Lê, 1994.

MARTINELLI, H. E. **Apontamentos sobre a história da esgrima**. Academia da Espada. [s.d.]. Disponível em:<<http://sites.google.com/site/spadaesgrima/artigos/historia>>. Acesso em: 29 jan. 2011.

MBPress. **Como funciona a esgrima**. Howstuffworks. como tudo funciona. [entre 1998 e 2011]. Disponível em: <<http://esporte.hsw.uol.com.br/pan-esgrima5.htm>>. Acesso em: 21 fev. 2011.

MELO, V. A. **História da educação física e do esporte no Brasil: panorama e perspectivas**. 2. ed. São Paulo: IBRASA, 1999.

NAZARETH, V. L. **Proposta de ensino básico da esgrima para adolescentes surdos**. Dissertação de Mestrado. Campinas, 2001. Disponível em: <<http://cutter.unicamp.br/document/?code=vtls000243417>>. Acesso em: 9 fev. 2011.

_____. **Esgrima em cadeira de rodas: Pedagogia de ensino a partir das dimensões e contexto da modalidade**. Tese de Doutorado. Campinas, 2009. Disponível em: <<http://cutter.unicamp.br/document/?code=000470848>>. Acesso em: 9 fev. 2011.

OLIVAS, F. P. **Preparar os física del tirador de esgrima**. In: Esgrima. COMITÉ OLÍMPICO ESPAÑOL/ R.F.E.E. Espanha: Izquierdo, 1993. p. 255-292, il. color.

Os MOSQUETEIROS realmente existiram na França? Mundo estranho. 2008. Disponível em: <http://mundoestranho.abril.com.br/historia/pergunta_286409.shtml>. Acesso em 26 jan. 2011.

PADOVANI, U; CASTAGNOLA, L. História da filosofia. 15. ed. São Paulo: Melhoramentos, 1990.

PENIDO, T. **Espada - em guarda!** Aventuras na história . 2009. Disponível em: <<http://historia.abril.com.br/tecnologia/espada-guarda-433838.shtml>>. Acesso em: 22 fev. 2011.

PEÑA, F. O. Preparación física del tirador de esgrima. In: Comité **Olímpico Español e Real Federación Española de Esgrima**. Madrid, 1993. p. 255 . 291.

PETTA, N. L de; OJEDA, E. A. B. **Coleção base: história: uma abordagem integrada**. São Paulo: Moderna, 1999.

PILETTI, N; PILETTI, C. **História e vida: da idade moderna à atualidade**. vol. 4. São Paulo: Ática, 1997.

PRADO, F. S. do. **Pela esgrima**. Revista de Educação Física. out. 1936. Disponível em: <http://revistadeeducacaofisica.com.br/artigos/1936/33_pelaesgrima.pdf>. Acesso em: 21 fev. 2011.

PROMARD, J. **Esgrime de Spectacle**. Paris: Archimbaud, 1993.

RAMOS, J. J. **Os exercícios físicos na história e na arte**. São Paulo: IBRASA, 1982.

REID, H.; MICHAEL, C. **O caminho do guerreiro: o paradoxo das artes marciais**. São Paulo: Pensamento – Cultrix LTDA, 2003.

RIBEIRO, J. C.C; CAMPOS, F.K.D. **História da esgrima, da criação à atualidade**. Revista de Educação Física, n.137, p.65-69, jun. 2007. Disponível em: <http://revistadeeducacaofisica.com.br/artigos/2007.2/137_artigo8_sys.pdf>. Acesso em: 24 fev. 2011.

RIO GRANDE DO SUL 2001. **Instrução Complementar No 008/Ni No075/Bm/Embm/2001**. Secretaria da Justiça e da Segurança, Porto Alegre.

SANTOS, A. **Faculdade de Medicina da Universidade do Porto. medicina legal / tanatologia forense**. [2003-2004]. Disponível em: <<http://medicina.med.up.pt/legal/TanatologiaF.pdf>>. Acesso em 13 abril 2011.

SANTOS, H. **Esgrima moderna**. Revista de Educação Física. jun. 1932. Disponível em: <http://revistadeeducacaofisica.com.br/artigos/1932/2_esgrimamoderna.pdf>. Acesso em: 27 jan. 2011.

_____. A esgrima de baioneta. **Revista de Educação Física**. nov. 1933. Disponível em: <http://revistadeeducacaofisica.com.br/artigos/1933/12_aesgrimadebaioneta.pdf>. Acesso em: 22 fev. 2011.

SANTOS, L. R. dos. **Esgrima anuncia patrocínio histórico com a Petrobrás**. EsgrimaBrasil.com. [2005-2011]. Disponível em: <http://www.esgrimabrasil.com/index.php?option=com_content&view=article&catid=1:

atest-news&id=601:petrobras-anuncia-projeto-esportivo-de-r-265-milhoes-ate-2014>. Acesso em: 15 abril 2011.

SANTOS, R. de O. **Esgrima**. Cola da web. [s.d]. Disponível em: <<http://www.coladaweb.com/educacao-fisica/esgrima>>. Acesso em: 24 fev. 2011.

SAUCEDO, F. **Jerónimo Sánchez Carranza y la Escuela Española de Esgrima** [tesis doctoral]. Madrid: Escuela Técnica Superior de Arquitectura, Universidad Politécnica de Madrid; 1997.

SEED-PR, Secretaria de Estado da Educação. **Educação Física/vários autores**. Curitiba, SEED - PR, 2006. 232 p. ISBN: 85-85380-32-2.

SIDAQUI, R. **Curiosidades Históricas**. São Paulo: IBRASA, 2004.

SILVA, E. L. da; MENEZES, E. M. **Metodologia da pesquisa e elaboração de dissertação**. 3. ed. rev. atual. Florianópolis: Laboratório de ensino a distância da UFSC, 2001. Disponível em: <<http://projetos.inf.ufsc.br/arquivos/Metodologia%20da%20Pesquisa%203a%20edicao.pdf>> Acesso em: 29 maio 2011.

SILVA, F. de A. **História Geral**: 1º grau. 3. ed. rev. e atual. São Paulo: Moderna, 1994.

SILVA, L. D. Para entender o Brasil holandês. **Continente documento**. Recife, nº 1 ano 1, p. 2-29, 2002.

SINCLAIR, A. L. **Medio evo le origini della nobile arte**. FISAS – Federazione Italiana Scherma Antica e Storica. [s.d.]. Disponível em:< <http://www.scherma-antica.org/storia/medioevo.php>>. Acesso em: 29 jan. 2011.

SIX, G. **Historia de la esgrima**. Breve historia de una técnica, de una ciencia, un arte, un deporte y (o) un medio de educación. [s.d.]. Em espanhol. p.1- 8, Disponível em:<<http://www.fie.ch/download/en%20bref/es/Historia%20de%20la%20esgrima.pdf>>. Acesso em 08/01/2011.

SKA, J. L. **Introdução à leitura do pentateuco** - Chaves para a interpretação dos cinco primeiros livros da bíblia. São Paulo: Loyola, 2003.

SKIDMORE, M.J. Oriental contributions to Western popular culture: the martial arts. **Journal of Popular Culture**, Baltimore, v.25, n.1, p.129-148, 1991.

SPOR ESGRIME. **Edições e Representações Desportivas Lda**. Fatos Completos. [s.d.]. Disponível em: <<http://circuloesgrimaesa.pt/sporesgrime/FatosCompletos.htm>>. Acesso em: 21 fev. 2011.

THIRIOUX, P. **Esgrime Moderne**. Paris: Amphora, 1970.

TYSHLER, D. A.; MIDLER, M. P. **La preparación psicológica del esgrimista**. Traduzido por Yolanda Toscano Ferrer, Habana: Orbe, 1980.

VAS, B. B. Aspectos logísticos da Guerra Paraguai (1864 - 1870): Algumas considerações. In: **I Encontro Nacional da Associação Brasileira de Estudos de Defesa**, São Carlos. UFSCar, 2007. p. 1-15.

VASSALO, A. M. **Esgrima em silla de ruedas**. In: Deportes para minusvalidos físico, psíquicos y sensoriales. COMITÉ OLÍMPICO ESPAÑOL. Espanha: Carácter, 1994. p. 196-203, il. Color.

VEYNE, P. **Sexo & poder em Roma**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2008.

YONEZAWA, F. H. Algo se move: um elogio filosófico-ético à prática do combate como arte e educação. **Motriz, Rio Claro, v.16 n.2 p.348-358**, abr./jun. 2010.

Disponível em:

<<http://www.periodicos.rc.biblioteca.unesp.br/index.php/motriz/article/viewFile/1980-6574.2010v16n2p348/2969>>. Acesso em: 24 fev. 2011.

ANEXO – GLOSSÁRIO DE ESGRIMA

LEGENDAS

(F) Florete (E) Espada (S) Sabre (RP) Regulamento para as provas
Todas as explicações são feitas para um esgrimista destro.

ACÇÃO COMPOSTA: Acção executada em vários movimentos.

ACÇÃO SIMPLES: Acção executada em um único movimento, quer directo (na mesma linha), quer indirecto (numa outra linha).

ADVERSÁRIO: Esgrimista em situação de assalto.

A FUNDO: Movimento usado para realizar um ataque.

AJUNTAMENTO: Posição na qual o esgrimista se encontra após ter esticado suas pernas e juntando os pés. O juntamento pode ser feito para trás ou para frente . É utilizado no cumprimento d'armas ou no fim da lição. Na contra ofensiva, por vezes, ele é combinado com um golpe de arresto.

ALTA: As linhas altas são a interna e a externa.

ALVO: Zona a atingir; relativamente á mão do adversário destingue-se uma zona alta e uma zona baixa.

ANÁLISE: Operação intelectual que consiste em decompor oralmente a frase d'armas para determinar qual dos dois esgrimistas é tocado.

ARBITRO: (Ou presidente); Director do combate.

ARRESTO: Acção contra-ofensiva simples . Contra-ataque bem-sucedido feito sobre uma acção de ataque de um adversário , antes de ele ter iniciado o último movimento.

ASSALTO: Face a face entre dois esgrimistas procurando tocar sem ser tocado.

ASSESSOR: Assistente do presidente do juri que vê os toques recebidos pelo atirador colocado de frente para si.

ATIRADOR: Esgrimista pronto a fazer ou fazendo assalto.

ATAQUE: Ação ofensiva inicial executada alongando o braço e com um movimento progressivo (afundo, flecha, etc.). Pode ser simples ou composto, "reforçado" por ações sobre o ferro adversário.

ATAQUE NO ATAQUE: Termo errado, utilizado em vez no contra-ataque.

ATAQUE COMPOSTO: O ataque é composto quando comporta uma ou mais fintas de ataque.

ATAQUE FALSO: Ataque simples ou composto, sem a intenção de tocar, destinado a fazer o adversário reagir para tirar partido de suas reações.

ATAQUE EM MARCHA: Dever-se-ia dizer: "Ataque por marcha e a fundo" ou "por marcha e flecha". Esta expressão decorre da cocisão de certos comandos um-dois em marcha, dobrar em marcha, em vez de: finta de desengajamento em marcha, engane as contras.

ATAQUE SIMPLES: Ação ofensiva, direta ou indireta, executada em um só tempo e coordenada com o a fundo, flecha ou marcha. Ele é *direto* quando executado na mesma linha, golpe direto; *indireto* quando executado de uma linha para outra, seja por baixo ou por cima da lâmina adversária (corte, desengajamento).

AVANÇADAS: (E) (S) Termo que define toda parte situada à frente da cabeça e do tronco (mão, ante-braço, etc.).

BAIXA: As linhas baixas são a interna (de dentro) e externa (de fora).

BALANCEIRO: Extremidade metálica que permite ligar e equilibrar a arma.

BALESTRA: Conjunção de um salto à frente seguido de a fundo.

BANDEIROLA: Termo específico que define a acção ofensiva executada sobre a parte alta oposta ao braço armado.

BARRAGE: Desempate entre dois ou mais atiradores de uma poule.

BATIMENTO: Acção de bater a lâmina adversa.

BOTÃO: Extremidade da lâmina terminando por uma parte mais grossa no florete e espada, na lâmina do sabre é revirada sobre ela mesma. Nas armas elétricas, o botão é chamado cabeça de ponta. A extremidade boleada ou achatada de uma lâmina de esgrima.

BRAÇO ARMADO: Braço portador da arma. Salvo em caso de ferimento constatado, o esgrimista não pode trocar a arma de mão no curso do mesmo match. (RP)

CABEÇA: (S) Parte do alvo constituído pela parte superior da máscara. Dá seu nome ao ataque executado na máscara.

"CAPUZ": O arco de círculo metálico que liga, reforçado, a conquinha à extremidade da empunhadura.

CAVAR: Atacar, responder, contra-atacar cavando, é executar uma ação ofensiva ou contra-ofensiva com um deslocamento exagerado da mão na linha onde termina esta ação.

CEDUTA: (Parada cedendo) Parada utilizada unicamente contra as ofensivas por tomadas de ferro (ataque , respostas). Parar cedendo consiste em desviar para o outro lado a lâmina do adversário arrebatando-a (sem perder o contato) para outra linha diferente daquela onde deveria terminar o ataque.

CHAMADA: Pancada sonora dada com o pé de frente no terreno e que precede ou acompanha os movimentos de ataque.

CHICOTEAR: (da lâmina) Movimento descrito pela parte flexível da extremidade da lâmina, imediatamente após a parada adversária.

CIRCULAR: As paradas circulares são chamadas "contra" e tomam o nome da linha nas quais são executadas. As paradas semi-circulares eram putrora denominadas meio-contras ou meio-círculos.

COBRIR: (se) Garantir-se da ponta ou do corte adversário com ajuda da lâmina, da guarda, ou com um deslocamento do ante-braço ou braço.

COMBATE APROXIMADO: Situação de assalto na qual os esgrimistas ficam a curta distância sem contato corporal.

CONTRA: Parada onde a ponta descreve um movimento circular para buscar a lâmina adversária para a linha oposta a linha ofensiva.

CONTRA-ARRESTO: (E) Contra-ataque executado sobre um contra-ataque adversário.

CONTRA-ATAQUE: Acção contra-ofensiva simples ou composta. Executado as vezes marchando ou recuando, esquivando, ou com meio a fundo.

CONTRA COUPÉ: Neologismo designado o escapar de uma mudança de engajamento do adversário, ou enganar de uma parada circular por um desengajamento.

CONTRA-DESENGAJAMENTO: Escapar de uma mudança de engajamento do adversário por um desengajamento.

CONTRA-OFFENSIVA: Conjunto de ações executadas sobre a ofensiva adversária.

CONTRA-RESPOSTA: Golpe executado após ter parado a resposta adversária . Ela pode ser simples, composta, por tomada de ferro, imediata ou a tempo perdido, executada estando a fundo, a pé firme, recuando, marchando, em flexa, ou com um deslocamento lateral. A segunda contra resposta é o golpe executado após ter parado a contra-resposta adversária.

CONTRA-TEMPO: Ação que consiste em neutralizar um contra-ataque adversário, por meio de uma parada e resposta, ou tomada de ferro.

CONVERSÃO: Ação de girar a mão, passar de supinação à pronação ou vice-versa, tanto na ofensiva ou na defensiva.

CONVITE: Gesto que consiste em se descobrir voluntariamente.

COQUILHA: Parte metálica circular e convexa destinada a proteger a mão.

CORPO A CORPO: Situação na qual os dois esgrimistas se encontram quando há um contato corporal, mesmo passageiro.

CORTE: (1) Ataque simples, passando a arma pela ponta adversária. Pode ser feito deslizando sobre a lâmina adversária. É executado na linha alta ou baixa.

CORTE: (2) Parte fina da lâmina, oposta ao dorso, chamada também de *talho*.

CORTE: (Falso) O 1/3 superior da lâmina oposto ao corte, chamado também de

contra-talho ou *contra-corte*.

CRUZAMENTO: Tomada de ferro onde apoderamos da lâmina adversária numa linha alta, para conduzi-la à linha baixa do mesmo lado. Ele pode ser executado de uma linha baixa à linha alta correspondente.

DEFENSIVA: Conjunto de ações destinadas a "bloquear" a ofensiva adversária, compreendendo: paradas, esquivas, os deslocamentos, etc.

DENTRO: As linhas de dentro, alta e baixa.

DESCENTRAÇÃO: Descentragem do orifício reservado à passagem da espiga da lâmina.

DESENGAJAMENTO: Acção ofensiva simples, que consiste em deixar a linha na qual nos encontramos para tocar em outra. Começando na linha alta o desengajamento é feito por baixo da lâmina adversária; partindo da linha baixa, por cima.

DESENVOLVIMENTO: Extensão do braço armado seguido de a fundo.

DESLIZADA: Acção de deslizar o ferro adversário, alongando o braço para preparar e colocar um ataque.

DESLOCAMENTO: Movimento do atirador ao longo da pista.

DESTAQUE: Ataque simples feito com mudança de linha (pelo caminho mais curto), seguido de uma estocada directa.

DIAGONAL: (Parada) Parada feita de uma linha alta para a linha baixa oposta

DIRETA: (Parada) Parada executada sem sair da linha alta ou baixa com um deslocamento lateral de mão.

DISTÂNCIA: Intervalo que separa dois atiradores.

DOBRAR: (F) (E) Acção de enganar a parada circular.

DOIGTÉ: Qualidade que permite dosear as contrações e relaxamento dos dedos sobre o punho da arma, de forma a maneja-la com maior agilidade e velocidade.

DUPLO: (Golpe) Chamamos de golpe duplo o fato dos dois esgrimistas se tocam juntos. Eles são, no florete e sabre, considerados pela aplicação das convenções. Na espada, ambos são declarados tocados.

ELIMINAÇÃO DIRECTA: Fórmula de competição em que os atiradores são eliminados depois de uma derrota (duas derrotas se houver repescagem).

EM GUARDA: A posição básica de esgrima que permite a um esgrimista atacar ou defender conforme o caso.

EMPUNHADURA ANATÔMICA: Qualquer empunhadura especialmente moldada com apoios colocados para tornar mais fácil o controle da arma.

ENGAJAMENTO: Situação de duas lâminas em contato. Engajar consiste em tomar contato com a lâmina adversária. O duplo engajamento é a sucessão de dois engajamentos ou de duas mudanças de engajamento.

ENGAJAMENTO: (Mudança de) Mudar de engajamento é engajar oposta aquela onde nós estávamos.

ENGANAR: Subtrair a lâmina à parada adversária.

ENVOLVIMENTO: Tomada de ferro pela qual nos apoderamos do ferro adversário em uma linha para conduzi-lo, sem abandonar o contato de lâminas, a esta mesma linha, por um movimento circular de ponta.

ÉPÉE: Espada.

ESCAPAR: Acção ofensiva ou contra-ofensiva consistindo em subtrair a lâmina à iniciativa adversária (ataque ao ferro ou tomada de ferro).

ESCAPAR COM CONTATO: (E) O ferro é deixado em contato com a lâmina adversária para, então, ser subtraído antes do fim da tomada de ferro.

ESCORREGAMENTO: marcha com escorregamento (sem fazer ruido), progressão de todo o pé da frente sobre o solo sem deixa-lo.

ESPADA: Uma das três armas usadas na esgrima moderna; inspirada na tradicional espada de duelo.

ESPIGA: Prolongamento da lâmina que permite a montagem da conquinha, do punho e do pomo.

ESTOCADA: Termo antigo designando um golpe executado pela ponta da arma.

ESQUIVA: Modo de evitarmos um golpe pelo deslocamento rápido do corpo.

FACE: (S) (à direita, à esquerda) Alvo situado da cada lado da mascara.

FERRO: Sinônimo de lâmina.

FERRO: (Ausência de..) Acção que consiste em deixar a lâmina adversária com a qual se estava em contato.

FERRO: (Ataques ao..) Acção executadas sobre a lâmina adversária .Compreendem: a batida, a pressão, e o forçamento.

FERRO: (Através do..) Os golpes ditos "através do ferro" são golpes mal parados, os quais atingem ao mesmo tempo o alvo e a arma. Quando atingem a superfície válida eles são validos.

FERRO: (Tomadas de..) Acções nas quais se apodera da lâmina adversária dominado-a; elas podem ser combinadas com um golpe direto (ataque por tomada de ferro) ou seguidas de um ataque simples ou composto (preparação de ataque).Compreendem: a oposição, o cruzamento, o ligamento e o envolvimeto.

FINTA: Simulação de uma acção ofensiva ou contra-ofensiva, destinada a tirar partido de uma reacção (ou ausência de reacção) do adversário.

FINTA EM TEMPO: (S) Termo italiano, sinônimo de contra-ataque composto.

FLANCO: Alvo situado sob o braço, armado do esgrimista.

FLECHA: (da lâmina) Curvatura regular da lâmina, autorizada nas três armas. No sabre, plano perpendicular aquele do corte.

FLECHA: Progressão ofensiva consistindo em um desequilíbrio do corpo para frente precedido de alongamento do braço e conjugado com uma explosão

alternativa das pernas. Ataque corrido, mais usado na espada e no sabre.

FLORETE: Uma das armas usadas na esgrima moderna; usada como arma de treino nos séculos XVII e XVIII.

FORA: As linhas de fora, alta e baixa.

FORÇAMENTO: Pressão prolongada, brusca e possante, executada deslizando o forte da lâmina.

FÓRMULA: Termo específico a esgrima que determina o desenrolar de uma competição. A fórmula pode ser: por poules, mista, com poules de 4, mista com repescagem, por eliminação direta com ou sem repescagem.

FORTE: Parte mais forte e espessa de uma lâmina, próxima ao copo (coquilha).

FORTE NO FRACO: Propriedade fundamental da defensiva, opor a parte forte da lâmina à parte fraca da lâmina adversária.

FRACA: Parte fina e flexível de uma lâmina.

FRASE D'ARMAS: Seqüência ininterrupta de ações ofensivas, defensivas e contra-ofensivas ao curso do combate.

GOLPE DIRETO: Ataque simples, executado na linha a arma se encontra. É executado em linha aberta.

GOLPE DIRETO DE AUTORIDADE: Golpe direto executado na linha fecha da opondo o forte ao fraco.

GUARDA: Posição tomada pelo esgrimista mais favorável para estar pronto igualmente para a ofensiva, à defensiva ou à contra-ofensiva. Ponta alta ou baixa, porem sempre em direção ao alvo, a guarda pode ser curta ou longa, e sofrer modificações ao curso do combate, conforme a tática escolhida.

IMOBILIDADE: (Ataque da..) Ataque lançado sobre um adversário, a partir de uma atitude imóvel.

"IN QUARTATA": Termo italiano - esquiva realizada escondendo a linha de Quarta e contra atacando.

INTENÇÃO: (Segunda) É chamada a ação pela qual procuramos induzir o adversário ao erro na sua orientação tática.

JULGAMENTO: (do toque) decisão do Presidente de Juri sobre a prioridade, a validade ou anulação do toque.

LADO ABERTO: Na posição de esgrima, o lado do corpo contrário ao da mão armada.

LÂMINA: Chapa delgada de metal, ou de outro material. A lâmina compreende três partes funcionais e a espiga - 1/3 fraco, 1/3 médio, 1/3 forte.

LIGAMENTO: Tomada de ferro aonde nos apoderamos da lâmina adversária para conduzi-la, progressivamente, de uma linha alta para a linha baixa oposta (ou vice-versa).

LINHA: As linhas são porções do alvo consideradas em relação à lâmina do esgrimista. São quatro:

LINHA DE ENGAJAMENTO: A parte do alvo na qual a arma está engajada.

LINHAS ALTAS: Partes do corpo acima da mão armada, quando se está na posição de guarda.

LINHAS BAIXAS: Partes do corpo abaixo da mão armada, quando na posição de guarda.

LINHAS EXTERNAS: Partes do corpo correspondentes ao lado das costas de sua mão armada na posição de guarda.

LINHAS INTERNAS: Partes do corpo do lado da palma da mão armada na posição de guarda

MANGUETA - Alta: Alvo situado em cima do ante-braço armado.

MANGUETA - Baixa: Alvo situado em baixo do ante-braço armado.

MANGUETA - Externa: Alvo situado sobre à direita do ante-braço armado.

MANGUETA - Interna: Alvo situado sobre à esquerda do ante-braco armado.

MÃO: (F) Posição da mão na ofensiva. Outrora, a ofensiva era precisada em função da posição final da mão: dobrar em baixo - mão de segunda; desengaje,

mão de sexta; etc.

MARCHA: A marcha é uma progressão do pé da frente, seguida de uma progressão do pé de trás.

MECANISMO: Conjunto de gestos adquiridos pela repetição do curso do ensinamento ou da prática.

MEDIDA: Distância entre dois adversários quando em combate.

MEIO-CIRCULO: (F) (E) O meio-circulo é uma parada semi-circular que é feita partindo-se da posição de sexta (ou terceira), levando a lâmina adversária para o alto, também chamada de sétima alta.

MEIA-VOLTA: Afastamento exterior do pé de trás que permite, por um deslocamento da superfície válida, evitar o golpe.

MUDA: (lição) Lição dada sem comando oral.

MUDE-BATA: Mudança de engajamento terminando por uma batida sobre a lâmina adversária.

MUDE-DESLIZA: Mudança de engajamento terminando por deslizada.

MUDE-FORCE: Mudança de engajamento terminando por forçamento.

MUDE-PRESSÃO: Mudança de engajamento terminando por pressão sobre a lâmina adversária.

OFENSIVA: Conjunto de ações destinadas a tocar o adversário.

OITAVA: (F) (E) Posição cobrindo a linha de fora, a ponta mais baixa que a mão colocada em supinação.

OPOSIÇÃO: Tomada de ferro na qual nos apoderamos da lâmina adversária, dominando-a progressivamente na mesma linha até o final da ofensiva.

OPOSIÇÃO: (Arresto por..) Acção contra-ofensiva executada fechando a linha onde termina o ataque.

OPOSIÇÃO: (Parada de..) Parada executada sem choque sobre a lâmina adversária com manutenção do contato.

PARADA: Ação defensiva na qual o esgrimista desvia a arma do oponente. A parada dos golpes de ponta é a ação de se garantir de um golpe executado afastando com sua arma o ferro do oponente. A parada dos golpes de corte é a ação de bloquear com sua arma o ferro adversário. As paradas tomam os nomes das posições de esgrima onde são executadas. Quanto a execução podem ser tac, oposição ou cedendo.

PARADAS COMPOSTA ou MIXTA: Termo empregado por certos autores para definir uma sucessão de paradas usadas contra ações ofensivas compostas.

PARADO: (Mal) (S) É dito que um golpe toca ao mesmo tempo o alvo e o ferro adversário. Sinônimo de "*através do ferro*".

PASSO DUPLO: (A frente) Movimento pelo qual avançamos sobre o oponente levando o pé de trás à frente do pé da frente.

PASSO DUPLO: (Atrás) Movimento pelo qual nos afastamos do adversário, levando o pé da frente atrás do pé de trás.

PÉ ELEVADO: (no) Enganar no pé elevado: expressão empregada para designar um engane executado no final do a fundo.

PÉ FIRME: (a) Ataque a pé firme: termo erroneamente usado para designar um ataque efetuado com a fundo. Ao contrário, as paradas, as respostas, as contra-respostas podem ser executadas a pé firme, isto é, sem nenhum deslocamento dos pés.

PISTA: Parte delimitada do terreno na qual se desenvolve o combate.

PLASTRON: Vestimenta protetora a ser usada em competições sob a jaqueta.

POMO: Extremidade metálica que permite fixar o punho e equilibrar a arma. O acabamento mais grosso do punho de uma arma.

POSIÇÕES: (F) (E) As posições são as colocações que a mão pode tomar nas quatro linhas. Estas posições são em número de oito: quatro em supinação (4, 6, 7 e 8) e quatro em pronação (1, 2, 3 e 5)

POSIÇÕES: (S) No sabre, as posições são em número de seis: prima, 2, 3, 4, 5 e sexta.

PREPARAÇÕES: Movimentos da lâmina, do corpo ou das pernas, que precedem a situação que temos a intenção de criar. Assim, existem à ofensiva, à defensiva e à contra-ofensiva.

PRESIDENTE: Árbitro, juiz ou diretor de combate.

PRESSÃO: Apoio lateral executado sobre a lâmina adversária tendo antes tomado contato com ela.

PRIMA: (F) (E) Posição que fecha a linha baixa de dentro (interior).

PRIMA: (S) Posição, ou parada, fechando o lado esquerdo (linha de dentro), ponta mais baixa que a mão, corte voltado à esquerda.

PRIORIDADE: Regras restritivas ao contra-ataque no florete e no sabre.

PRONAÇÃO: Posição da mão armada com os dedos voltados para baixo - normalmente usada quando da defesa das partes baixas da guarda.

PUNHO: Parte de madeira, metal, matéria plástica, destinado a segurar a arma.

QUARTA: (F) (E) Posição cobrindo a linha de dentro (alta), a ponta mais alta que a mão, colocada em supinação.

QUARTA: (S) Posição cobrindo o lado (linha interna) esquerdo, a ponta mais alta que a mão, corte voltado à esquerda, polegar para cima.

QUINTA: (F) (E) Posição que fecha a linha interna alta, mão em pronação, a ponta mais alta que a mão.

QUINTA: (S) Posição que cobre a cabeça e as espaldas, mão à direita, palma voltada para a frente, corte para o alto, a lâmina sensivelmente horizontal.

RECUO: Deslocamento para trás destinado a nos afastar do adversário.

REDOBRAMENTO: Segunda acção ofensiva, simples ou composta, precedida ou não de acção sobre o ferro, executado em a fundo ou em flecha, após um

retorno em guarda.

REMISE: Acção ofensiva simples imediata que se segue a uma primeira acção, sem encolher o braço, depois de uma parada ou recuo do adversário, seja por responder tardiamente, indirectamente ou por acção composta.

REPETIÇÃO: Segunda acção ofensiva. Ela pode ser simples, ou composta ou precedida da acções sobre o ferro do adversário. Ela é executada, geralmente, sobre os adversários que não respondem.

REPRISE (de ataque): Nova acção executada depois de voltar à guarda.

RESPOSTA: Movimento feito por um esgrimista após ter parado com sucesso um ataque do adversário. Pode ser imediata ou a tempo perdido; simples (direta ou indireta) ou composta; por tomada de ferro ou não; executada a pé firme ou coordenada com um deslocamento.

RITMO: (Mudança de..) Variação (aceleração ou desaceleração) do tempo de execução das ações.

SABRE: Uma das três armas usadas na esgrima moderna. Basicamente uma arma de corte e estocada para duelo, desenvolvida a partir de uma espada de cavalaria.

SALTO: Movimento que faz com o corpo e as pernas de um esgrimista sejam colocados a salvo do ataque do adversário.

SALTO ATRÁS: Tipo de salto terminando pela chegada simultânea dos dois pés ao solo.

SALTO À FRENTE: Tipo de salto à frente terminando pela chegada simultânea dos dois pés ao solo.

SANTELLI: (S) Mestre italiano que ensinou na Hungria, criador de um sistema defensivo chamado segundo sistema (segunda, prima e quinta).

SAUDAÇÃO: Gesto de civilidade feito no início e no fim de uma lição ou combate. Este gesto pode ser endereçado ao adversário, ao diretor de combate, à assistência.

SEGUNDA: (F) (E) Posição que fecha a linha de fora (baixa), com a mão em

pronação e mais alta que a ponta.

SEGUNDA: (S) Posição que cobre o lado direito, tomada com a ponta mais baixa do que a mão, polegar à esquerda (para dentro) e o corte voltado para a direita (para fora).

SÉTIMA: (F) (E) Posição que cobre a linha de baixo (de dentro), a ponta mais baixa que a mão (em supinação). Sétima alta ou elevada (ver meio-círculo).

SEXTA: (F) (E) Posição cobrindo a linha de cima, ponta mais alta que a mão colocada em supinação. A guarda de sexta é considerada como a guarda tradicional.

SIMULTÂNEAS: (Ações..) Ações lançadas ao mesmo tempo pelo dois adversários.

SUPERFICIE: (válida) Referente a teoria da esgrima de florete, de sabre e de espada.

SUPINAÇÃO: Posição da mão armada com os dedos virados para cima - normalmente usada quando se está protegendo as partes altas da guarda.

"TAC": Parada de "tac", isto é, afastar a lâmina adversária com uma batida.

TEMPO: (de esgrima) O tempo é, duração de uma ação ofensiva simples. O tempo é e tem sido sempre uma das convenções essenciais da esgrima de florete e no sabre.

TEMPO: (Golpe de..) Antigo termo substituído pela expressão "arresto por oposição".

TEMPO PERDIDO: (A..) Se diz de uma resposta que não é executada imediatamente após a parada. Esta expressão é também empregada para a contra-resposta.

TERÇA: (F) (E) Posição que cobre a linha de cima e de fora, mão em pronação a ponta mais alta que a mão. A guarda de terça foi a única usada até o fim do século XIX.

TERÇA: (S) Posição que cobre o lado direito, tomada com a ponta mais alta que a mão, o corte voltado para a direita, o polegar para cima.

TERÇO: Uma das três partes em que se divide a lâmina: primeiro terço junto à extremidade, segundo terço ou terço médio a meio, e terceiro terço junto do guarda-mão.

TOCAR: Atingir o adversário com a ponta ou com o corte de sua arma. Os combates são avaliados em toques dados e toques recebidos.

TOQUE NÃO VALIDO: Golpe que atinge o adversário fora da superfície válida para certo tipo de arma.

TOQUE VALIDO: Golpe executado sobre uma parte da superfície válida de acordo com as convenções determinadas para cada tipo de arma.

TOMADA DE FERRO: Acções nas quais se apodera da lâmina adversária dominado-a; elas podem ser combinadas com um golpe direto (ataque por toma de ferro) ou seguidas de um ataque simples ou composto (preparação de ataque). Compreendem: a oposição, o cruzamento, o ligamento e o envolvimento.

UM-DOIS: (F) (E) Enunciado abreviado de uma acção composta de uma finta de desengajamento, seguida de enganar de uma parada direta.

UM-DOIS-TRÊS: (F) (E) Enunciado abreviado de uma acção composta de uma finta de desengajamento, seguida de enganar de duas paradas diretas.

VENTRE: (S) Parte baixa esquerda da superfície válida.

VOLTA: Giro completo.

Fonte: GOMES, M. A. **Esgrima, Duelistas do 3º Milênio**. 2000.