Deportes Olímpicos: Esgrima

El objetivo de la esgrima es tocar al oponente con el arma evitando ser tocado. La espada más rápida ataca en un abrir y cerrar de ojos.

Dos competidores, cada uno con un arma en la mano, se enfrentan para tocar a su oponente en una zona determinada del cuerpo. Hay tres categorías diferentes: la de florete, espada y sable. Las armas, la zona del cuerpo objetivo y las reglas básicas difieren entre estas categorías. La superficie sobre la que se desarrolla la competición es conocida como pista.

La esgrima ha tomado parte en todos los Juegos Olímpicos modernos desde 1896, conocidos como los Juegos de la I Olimpiada, en las categorías de florete y sable masculino individual. En los Juegos de París de 1924 se añadió el florete individual femenino; en los Juegos de Atlanta de 1996, la espada individual femenina; y en los Juegos de Atenas de 2004, el sable individual femenino. En Tokio 2021 se celebrarán oficialmente los 12 eventos (florete/espada/sable, mujeres/hombres, individual/equipo).

Programa de la competición:

- Florete individual (Hombres/Mujeres)
- Espada individual (Hombres/Mujeres)
- Sable individual (Hombres/Mujeres)
- Florete por equipos (Hombres/Mujeres)
- Espada por equipos (Hombres/Mujeres)
- Sable por equipos (Hombres/Mujeres)

Los eventos individuales de florete y espada se disputan durante tres períodos de tres minutos (hasta que se acabe el tiempo), y se convierte en ganador el primero en alcanzar 15 puntos o quien tenga más puntos después de que se completen

las tres rondas. En el caso de un empate, el partido va a muerte súbita, es decir, una extensión de tiempo. En sable se compite en dos períodos con una pausa que tiene lugar cuando uno de los esgrimistas alcanza los ocho puntos.

Los torneos por equipos se forman con tres miembros (y un reserva) y se compite en un formato de todos contra todos con cada atleta combatiendo contra otro rival. Esto significa que se realizan un total de nueve series de rondas de tres minutos (cada una con un máximo de cinco puntos), y se declara ganadora a aquella selección que consiga 45 puntos o que tenga la puntuación más alta después de nueve rondas.

Esencia del deporte

El atractivo de la esgrima reside en el intercambio táctico entre dos atletas con movimientos precisos y duelos que cambian rápidamente. El espléndido manejo de las espadas a corta distancia por parte de los deportistas es un momento emocionante de cualquier combate. Los combates dinámicos de los esgrimistas, iluminados con un foco mientras están rodeados por una atmósfera oscura, llenan el lugar de acción y de una deportiva intensidad.

Una de las principales diferencias entre el florete, la espada y el sable es el área objetivo. La zona de toque para el florete es el torso, incluyendo la espalda; para la espada es todo el cuerpo, y el sable incluye el torso, la cabeza y los brazos. Para contar los toques se utilizan máquinas de puntuación electrónicas. Cuando las áreas objetivo son golpeadas, las luces verdes y/o rojas se encienden, según si el esgrimista se encuentra en el lado derecho o izquierdo de la pista. **En el florete, si un toque cae “fuera de objetivo” (no en el área válida del torso), una luz blanca indica el toque nulo.**

Para el florete y el sable, hay una regla conocida como “prioridad del tocado”. Una de las formas de realizar un golpe

con prioridad es enderezar el brazo, amenazar la zona objetivo con la punta del arma, e iniciar la acción de ataque. Si el otro esgrimista esquiva la ofensiva, gana “la validez o la prioridad del tocado” y a menudo lanza un contraataque o respuesta inmediata.

Mientras que el florete y el sable tienen la regla de la prioridad, la espada no, y atrae a los espectadores con una elegante sencillez. Se concede un punto cuando cualquier parte de la hoja toca al oponente. Si los dos esgrimistas golpean al mismo tiempo, ambos reciben puntos. Dado que todo el cuerpo es un objetivo válido, los combates muestran una variedad de acciones, ya que los esgrimistas atacan partes inesperadas del cuerpo de su oponente, hasta los dedos de los pies.

Además, mientras que los toques con florete y espada se realizan con las hojas de las armas, los toques que se cuentan como válidos en el sable se pueden hacer con el filo de corte (aunque las cuchillas no son afiladas), el anverso o el dorso. El atractivo del sable se realza con acciones de toque dinámicas, mientras que el del florete y de la espada se ensalzan gracias a movimientos dirigidos con precisión.

Hay atletas altos que ganan desde la larga distancia, mientras que hay otros que utilizan la velocidad y el tiempo como su punto técnicamente fuerte. En otros casos, los esgrimistas se alzan con la victoria gracias a un estilo tradicional, mientras que otros exhiben un estilo innovador.

Panorama para los Juegos de Tokio 2021

La esgrima del siglo XXI, aunque no haya olvidado sus profundas raíces del origen de la competición Olímpica, es moderna y universal. Sigue abrazando a las tradiciones, como la terminología europea (a menudo francesa) o el honorable respeto entre los

atletas, pero los esgrimistas de todo el mundo compiten hoy en día en una deslumbrante y futurista exhibición de tecnología con una moderna puesta en escena.

La esgrima es realmente global. Se originó y desarrolló en Europa, pero actualmente, además de este continente, hay una competitividad feroz en Asia, Oceanía, América y África. 157 federaciones nacionales son miembros de la Federación Internacional de Esgrima, por lo que se pueden ver campeones procedentes de prácticamente cualquier rincón del planeta. Esta universalidad se ha hecho aún más evidente con los Juegos Olímpicos realizados en países como China (Pekín 2008) y Brasil (Río 2016), y con los Campeonatos Mundiales de los últimos diez años, en los que atletas de todas las partes del mundo han ganado medallas y han escrito nuevos capítulos en la historia de la esgrima y el deporte.

La puesta en escena de la esgrima es una delicia tecnológica, y se basa en una iluminación futurista, sistemas de puntuación inalámbricos, repetición de vídeo instantánea y la posibilidad de disfrutar del deporte en línea desde cualquier lugar. Las instalaciones de esgrima son algunas de las que cuentan con más alta tecnología de todos los eventos Olímpicos, lo que ofrece a aficionados y competidores por igual una experiencia única en la que el pasado y el futuro confluyen en la búsqueda de la medalla de oro Olímpica.

Tokio 2020 manifestará que la esgrima es una combinación de tradición, innovación y diversidad, ya que 12 nuevas selecciones, con sus respectivos participantes, harán historia Olímpica. La esgrima lidera al deporte en el siglo XXI en la combinación de un legado histórico y un futuro espectacular de vanguardia.