

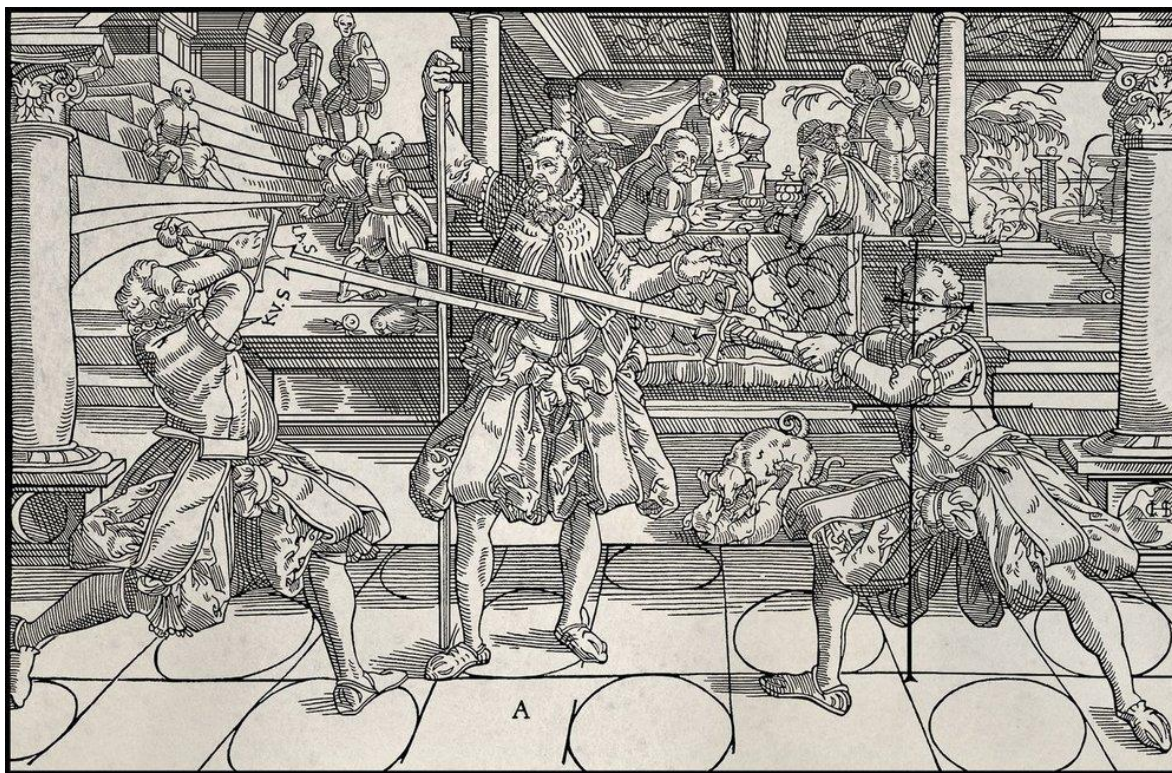
ESGRIMA HISTÓRICA VALDIVIA

## ESPADA LARGA (NIVEL BÁSICO)

Guía práctica de aprendizaje, según la tradición del Kunst des Fechtens

*Daniel Cristi Santander*

*Andres Halabi Díaz*



Compendio de conocimientos mínimos para el manejo de la espada en el combate sin armadura, según la tradición alemana. Contiene, entre otros elementos: Postura básica, tipos de desplazamiento, sujeción del arma, guardias principales, formas de ataque, bloqueos, distancia y los tiempos del duelo.

## **INFORMACIÓN PRELIMINAR**

---

El material presentado a continuación es un compilado de estudio de distintos manuales de esgrima histórica según la tradición alemana, presentándose los contenidos que se consideran imprescindibles para el conocimiento básico y medular de la esgrima histórica, tanto a nivel teórico como práctico. Varios elementos de los manuales fueron reservados para estudiantes más avanzados, y por lo tanto están contenidos en otras guías de estudio.

El documento aquí escrito está modelado para presentar un programa de esgrima básica orientado a construir un modelo “común”, en base al cual se construirán los conocimientos más típicos del Kunst des Fechtens y otras escuelas de esgrima en el trabajo de nuestro grupo. Este modelo de trabajo se construye bajo la premisa de que los contenidos de los manuales están escritos para personas con conocimientos previos, y por lo tanto, para entender las sutilezas y ventajas del sistema de combate debe tenerse una base común desde la cual trabajar.

Por último, se recuerda que las interpretaciones expresadas aquí corresponden al estudio de los instructores de Esgrima Histórica Valdivia sobre los documentos, y no son necesariamente representativas del conocimiento expresado en los manuales. Para quienes deseen una interpretación diferente u otra perspectiva de trabajo, se recomienda leer las fuentes primarias o consultar directamente a otras agrupaciones por sus interpretaciones o modelos de trabajo.

## **CONTENIDOS**

---

### **LAS BASES DEL SISTEMA**

El Kunst des Fechtens.....	3
Los Fechtbuch.....	4
Maestros del KDF.....	5
Subdisciplinas del KDF.....	5
Las Artes Marciales Históricas Europeas.....	6

### **LAS BASES DEL ARMA**

La Espada Larga.....	8
Componentes de la espada.....	8
Sujetando la espada.....	9
Guía para el movimiento de la espada.....	10

### **BASES TEÓRICAS**

Estructura básica y postura corporal.....	10
Desplazamiento corporal, pasos básicos y juego de pies.....	13
Vier Leger.....	15
Drei Wunder.....	21
Línea, distancia y tempo.....	24
Vier Blossen.....	27
Bloqueos y Respuesta.....	28

### **BASES DEL DUELO**

Introducción al Duelo: Zuffechten, Krieg y Abzug.....	30
Introducción a los Meisterhau.....	34
Guía de práctica.....	37

## EL KUNST DES FECHTENS

---

Las Artes Marciales son tan antiguas como la historia misma, y, como todas las sociedades, se desarrollaron conforme a la construcción histórica, social y cultural, así como de las armas y sistemas de combate más afines o característicos a estos grupos humanos, en constante construcción de organizaciones más complejas.

Es así como, y al igual que otras sociedades medievales, el Sacro Imperio Romano Germánico, inmerso constantemente en guerras, batallas y duelos se vio en la necesidad de crear un sistema de combate propio y uniforme, que pudiera ser aplicable tanto a macro como micro escala. Si esto llegó o no a cumplirse de forma uniforme no lo sabemos, ya que los documentos no son lo suficientemente claros, pero sí sabemos que se creó un sistema de élite para los nobles y caballeros, que les hizo entender el combate de forma extraordinaria y les permitió destacarse de las bases instintivas o comunes que pudieran existir en aquel entonces, dejando además, como nunca antes en la historia registrada (que sepamos) documentos escritos que nos permiten entender la violencia y el combate desde una nueva perspectiva. Este sistema sería conocido por nosotros como *Kunst des Fechtens*.

El término *Kunst des Fechtens* significa “El arte del Combate” (en traducción literal hoy en día, significa ya “El Arte de la Esgrima”) y es anacrónico a su propio tiempo, pero viene en gran medida a ayudar a sintetizar casi todo el sistema alemán de combate desde finales de la Edad Media y principios del Renacimiento, exceptuando únicamente documentos puntuales, donde todavía se investiga su conexión con este sistema que fue enseñado a lo largo de todo el Sacro Imperio Romano Germánico, con especial énfasis en los territorios del sur, en ciudades como Frankfurt, Ausburg y Nüremberg, desde principios del siglo XIV hasta inicios del siglo XVII, dejando atrás un legado de tres siglos ininterrumpidos de documentos, maestros, armas y disciplinas.

Se considera que el fundador de este sistema es el **Gran Maestro Johannes Lichtenauer**, cuyas enseñanzas se sitúan aproximadamente durante el Siglo XIV. El mito en torno a su persona establece que el **Maestro Liechtenauer** habría viajado por el territorio del Imperio y de Europa observando y aprendiendo todo el conocimiento posible concerniente a su época respecto a la esgrima, directamente observando a los buenos y malos esgrimistas y diseñando así un sistema que pudiera superarlos a ambos; sin embargo, los detalles específicos de este enigmático individuo todavía eluden a los investigadores, y no ha sobrevivido ningún manual escrito directamente por él. Pese a esto, su obra, su persona y sus enseñanzas son citadas constantemente por otros maestros de esgrima en sus manuales y tratados,

demostrando una poderosa influencia en todos los escritos posteriores a su vida. Sus enseñanzas se encuentran comprimidas en el “Zettel” o “Recital”: Un poema en glosa encriptada que hace referencia directa al sistema alemán y al cómo debe un caballero o noble desempeñarse en el combate a través de este sistema, del cual los maestros considerados sus discípulos trabajan la interpretación de su trabajo en segmentos más útiles para el lector menos experimentado, pero igualmente versado en el arte de la esgrima.



*Gran Maestro Johannes Liechtenauer*

## **LOS “FECHTBUCH”**

El Kunst des Fechtens se expresa a través de los “Fechtbuch” o “Libros de Combate”, que dependiendo de su complejidad podían corresponder a manuales (el autor escribe desde un desconocimiento total del lector) o tratados (el autor escribe asumiendo cierta experiencia previa por parte del lector) sobre distintas disciplinas y armas, dentro de las cuales podemos destacar tres modalidades disciplinarias: El Blossfechten (combate a pie, sin armadura), el Harnischfechten (combate a pie, con armadura) y el Rossfechten (combate a caballo, con armadura).

Por otro lado, las subdisciplinas clásicas mostradas en el Kunst des Fechtens incluyen la Daga, el Krieg Messer (cuchillo de guerra), el Broquel, el Bastón, la Lanza, la Poleaxe y el Ringen (lucha cuerpo a cuerpo); sin embargo, el arma principal por la que brilla esta tradición es la espada larga, como base pedagógica para enseñar todas las otras armas.

La llegada más violenta de la pólvora, el cambio de las tácticas bélicas, la renovación del repertorio armamentístico y el gradual pero eventual rechazo de las prácticas medievales acaban por desintegrar lentamente el uso del Kunst des Fechtens, al punto que en sus últimos cien años se inicia un proceso de deportivización que le permite continuar la práctica del combate. Sin embargo, esta medida igualmente

termina fracasando, dejando esta arte marcial sin maestros que continúen el linaje técnico. Debido a estos factores, para el estudio de esta Arte Marcial los grupos de esgrima histórica nos centramos en el análisis, estudio e interpretación de manuales escritos por los maestros del *Kunst des Fechtens* en su tiempo, los cuales han sobrevivido hasta el día de hoy.

## **MAESTROS DEL KUNST DES FECHTENS**

Algunos de los maestros alemanes de estudio más común son:

- **Hanko Döbringer:** Sacerdote al que se le atribuye el manual más antiguo de la tradición alemana. Considerado también uno de los aprendices directos del Gran Maestro Liechtenauer.
- **Sigmund Ringeck:** Maestro de esgrima considerado discípulo directo de Liechtenauer, con el tratado antiguo mejor explicado, y en consecuencia también uno de los más estudiados.
- **Hans Talhoffer:** Maestro de esgrima que extrae la esencia del Kunst des Fechtens para aplicarla en duelos judiciales a muerte.
- **Johannes Leküchner:** Sacerdote que diseña y crea un documento para el manejo del Messer inspirado en el sistema de Liechtenauer.
- **Joachim Meyer:** Considerado como el último de los maestros de la tradición alemana, crea un manual en el cual condensar el conocimiento acumulado de la tradición alemana.
- **Ott Jud:** Judío converso, Maestro de Lucha que diseña las bases del Ringen como disciplina defensiva y deportiva.
- **Fabian von Auerswald:** Maestro de Lucha referente para entender y aplicar el ringen como elemento deportivo.

## **SUBDISCIPLINAS DEL KUNST DES FECHTENS**

**Langschwert:** La espada larga alemana. Era el arma más básica para las distintas enseñanzas, considerada clave para entender las bases de la esgrima.

**Scheibendolch:** Daga rondel. Era usada como arma secundaria. Aplicada principalmente contra armaduras o para la defensa personal.

**Messer:** Significa “Cuchillo”. Un arma de uso militar y civil, considerada un prototipo, biomecánicamente similar al Falchion o al machete.

**Buckler:** En español conocido como broquel. Pequeño escudo redondo usado para deflectar golpes y trabar los brazos del oponente. Es usado en conjunto con una espada corta o un Messer.

**Ringen:** Violento sistema de combate cuerpo a cuerpo, consistente en llaves, palancas y quiebres de articulaciones, combinable con el uso de todas las armas anteriores.

**Halben Stangen:** Bastón largo similar al Quarterstaff, usado para la defensa personal y para aprender las nociones básicas de las armas de asta.

**Mordax/Hellebarde:** También conocida como Poleaxe o Alabarda, son armas de asta diseñadas para el combate con armadura. El nombre variaba dependiendo de las piezas a utilizar en la cabeza, que podían alternarse entre pica, hacha, martillo, gancho, púa, etc.

**Rappier:** Arma alemana similar en uso al Sidesword o “Spada da Latto”. Arma de transición entre la edad media tardía y el renacimiento. Se utilizaba sola o en conjunto con una daga o capa.

## **LAS ARTES MARCIALES HISTÓRICAS EUROPEAS**

Las Artes Marciales Históricas Europeas (en adelante, HEMA, por sus siglas en inglés) son un trabajo multidisciplinario por estudiar, reconstruir y poner nuevamente en práctica las disciplinas legadas por los antiguos maestros a través de los documentos escritos por ellos o sus discípulos. Dentro de HEMA encontramos distintas escuelas y tradiciones englobadas que pueden cubrir un amplio rango espacio-temporal: Dependiendo de las fuentes escritas, esto puede cubrir desde finales de la Edad Media hasta finales del siglo XIX, involucrando a países como España, Inglaterra, Francia, Alemania, Italia, Polonia, Suecia, entre otros; enseñando una diversidad de armas desde la espada medieval hasta la bayoneta. El trabajo de HEMA, paralelo al punto medular de práctica histórica, consiste también en asegurar una práctica progresiva y segura para sus practicantes.

La diferencia con el término “esgrima histórica” (más comúnmente usado por el habla española) es que HEMA abarca más disciplinas que solamente la espada. El término esgrima histórica ha adquirido más fuerza en los países de habla hispana debido a que el principal enfoque de los grupos es el trabajo de espada por sobre otras variantes que son más trabajadas en los otros países de práctica. No obstante, usualmente se usa como un término equivalente al de HEMA, considerando, no obstante, ciertas especificaciones que le diferencian de la esgrima escénica y la recreación histórica.

HEMA no se asocia con las prácticas ausentes de documentos, por lo que elementos como la esgrima o combate “instintivos”, o cualquier otro trabajo con armas antiguas



que se encuentre ausente de documentos, no pueden entrar en esta categoría. Debido a esto, usualmente hay agrupaciones que trabajan un arma o período histórico en particular que se encuentran con este problema, como la esgrima vikinga, la esgrima romana, entre otras (egipcia, griega, celta, etc.). Algunos de estos grupos logran compensar este problema con la revisión de fuentes secundarias y diversos estudios arqueológicos, literarios (crónicas, sagas, registros históricos) e incluso visuales (pinturas, dibujos, grabados o tapices) que sean del período o representativos de éste. Junto a todo esto, también se puede hacer la extrapolación y adaptación de documentos más modernos, tratando de encontrarles sentido con una lógica más antigua y especializada en el arma correspondiente. Si uno de estos grupos no trabaja estos elementos, no debiera pretender utilizar el término de HEMA o de “esgrima histórica” en su trabajo.

La diferencia de HEMA con otras artes marciales es que el trabajo de base tiene una gran plasticidad y adaptabilidad, dada su naturaleza esencialmente autodidacta. Para una misma técnica o documento, hay un abanico amplio de interpretaciones y reinterpretaciones, siendo algunas más efectivas que otras. Debido a esto es que usualmente los instructores o responsables a cargo generan directrices u orientaciones que se encargan de guiar este flujo de interpretaciones hacia los objetivos individuales de cada grupo. En base a estos objetivos, los potenciales roles dentro de HEMA pueden ser (pero no se limitan a estos) la práctica reconstructiva, la investigación académica, la participación en torneos deportivos, el trabajo físico, la exhibición pública y la enseñanza, entre otros.

Es importante destacar que NO EXISTEN MAESTROS VIVOS de esta tradición. Si bien hay individuos con mayores grados de experiencia, es más correcto hablar de un especialista que de un Maestro propiamente tal. **Quien se proclame a sí mismo un Maestro en HEMA, sea cual sea la disciplina, miente.** Debido a esto, quienes enseñan hoy en día aceptan solamente el título de *instructores* o *profesores*, ya que su trabajo es tan autodidacta como el de quienes llevan más años practicando y trabajando; siendo la diferencia importante el conocimiento y familiaridad con los documentos, la organización, el orden, el manejo de grupo y la imposición de seguridad y control de la fuerza los factores clave para diferenciarlos de otros grupos o individuos.

Algunas disciplinas “primas” de HEMA son:

**HMB (Historical Medieval Battle):** Formato deportivo de combate con armaduras completas de metal. Se trabaja en arena por puntos, ya sea en equipos o en formato individual 1v1. Dado que este formato no trabaja con un formato documentado de



combate, no debe confundirse con el “combate con arnés” (Harnischfechten) que mantiene la idea de HEMA de utilizar documentos históricos y reducir el combate a presionar las zonas vitales y desprotegidas de la armadura.

**Esgrima escénica:** Formato recreativo de combate correspondiente al trabajo de actores, que “simulan” un duelo mortal. Los elementos históricos son opcionales y a veces incluso ornamentales, dándose prioridad al desarrollo de la trama, la representación visual y de las motivaciones detrás del duelo en sí.

**Recreación Histórica:** Expresión cultural que busca representar visualmente todas las características religiosas, culturales, sociales y de vestimenta de un grupo humano específico, de una región específica y de un período específico de tiempo. En caso de ser la recreación histórica de un grupo bélico, el combate es usualmente improvisado o adaptado para mayores efectos dramáticos; por lo que los elementos históricos específicos del combate son opcionales. Cuando no existen documentos con los cuales trabajar, la mayoría de los grupos de recreación histórica suelen desarrollar un formato de combate “instintivo” con el cual guiarse de forma unitaria.

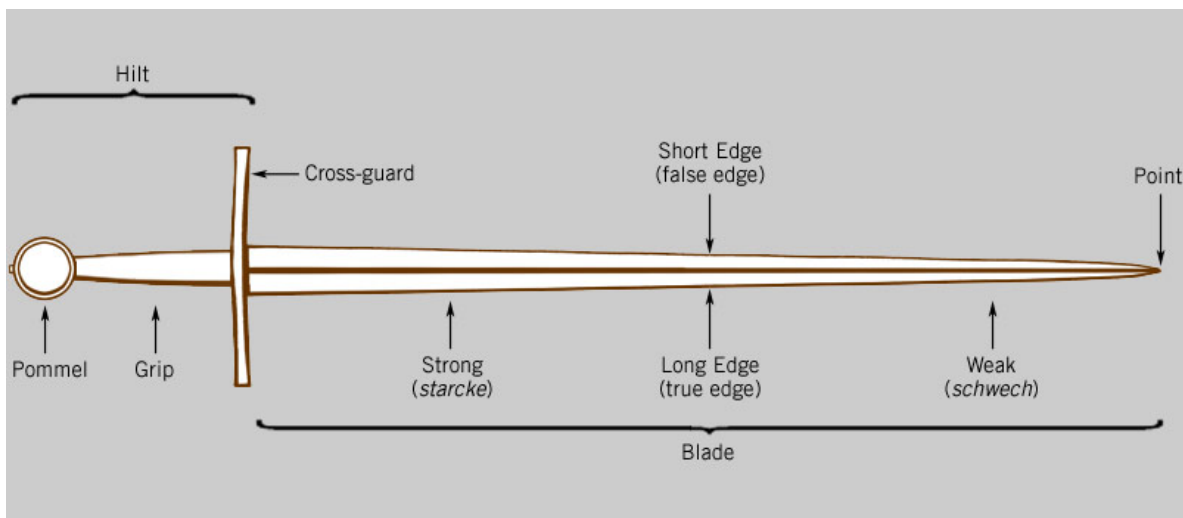
Como observación final, cabe destacar que HEMA es potencialmente compatible con los elementos anteriores; pero para ello debe hacerse una importante diferenciación del tipo de trabajo, y el uso de los documentos se verá limitado a las necesidades de cada uno de estos formatos.

## **LA ESPADA LARGA**

La espada larga (*Langschwert* en alemán) posee, históricamente, diversas características que le daban cierto largo, ancho y peso; dado que no existía la producción en serie típica de la revolución industrial, existiendo así un universo de variaciones delimitadas a la experiencia y habilidad del herrero que las construyera. Un consenso común delimita la espada larga entre 1.20 a 1.30 cms. de largo, con un peso entre 1.5 hasta 2 kgs.

## **COMPONENTES DE LA ESPADA LARGA**

Como todas las armas, la espada larga posee características que le hacen diferente a otras armas de la Edad Media tardía, habiendo sido una evolución natural en uso y requerimiento de los caballeros para el combate bélico y el duelo; quienes desdeñaron el uso del escudo en favor de un arma que pudieran usar de manera más cómoda para el ataque y la defensa de forma simultánea.

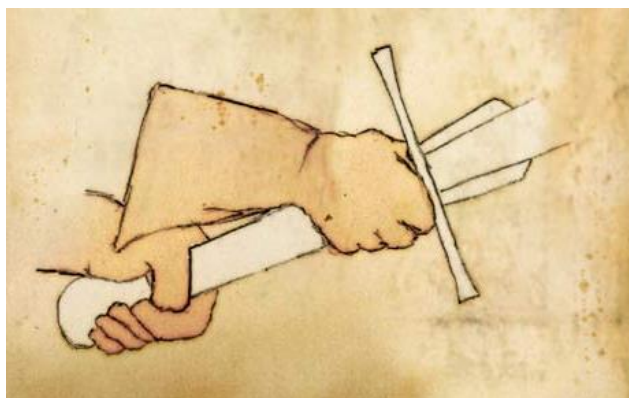


De izquierda a derecha, los componentes de la espada son:

- La **empuñadura**, consistente en: Pomo, mango y guarda en cruz.
- La **hoja**, consistente en: Fuerte, débil, filo, contrafilo y punta.

### SUJETANDO LA ESPADA

A continuación se describe el cómo tomar correctamente la espada. A medida que se vaya progresando en la práctica y el estudio de la esgrima aparecerán ciertas variaciones y diferencias de interpretación, pero por el momento estas instrucciones serán más que suficientes (y recomendadas) para el nivel básico.



1. Toma la espada con tu mano derecha por el mango, justo bajo la guarda.
2. Cierra tus dedos sobre la empuñadura y aprieta suavemente, pero con firmeza. Tu pulgar se posiciona sobre los otros dedos de forma similar a cuando se empuña la mano. A este tipo de agarre se le llama "de martillo".
3. Alinea el filo de tu espada con la segunda fila de nudillos de tu mano derecha, y el contrafilo con la unión entre el pulgar y el índice.

4. Sostén con tu mano izquierda arriba del pomo de la espada, procurando mantener un puño de distancia entre tu mano izquierda y tu mano derecha para efectos de palanca.

**Nota:** Estas son las instrucciones para diestros. Para zurdos, esta información debe ser invertida.

Si tomas la espada correctamente podrás diferenciar ambos filos: El que está con tus dedos apuntando a tu oponente es llamado el filo verdadero (o simplemente filo). El que está apuntando hacia ti y está sujetado por la unión entre tu pulgar y tu índice es el filo falso (o contrafilo). Entender esto es vital para los movimientos básicos, y luego las técnicas avanzadas.

## **GUÍA PARA EL MOVIMIENTO DE LA ESPADA**

Si bien la biomecánica específica para cada movimiento será dada en detalle en los capítulos siguientes, hay ciertas reglas o patrones comunes al momento de trabajar la espada larga y los dos brazos en conjunto.

1. La mano derecha debe mantenerse siempre en la posición en la que está. Ésta es la que le da firmeza y dirección a la espada, especialmente al alinear el filo.
2. La mano izquierda se puede mover/ajustar según la necesidad del momento. Ésta es la que le da movilidad, fuerza y maniobrabilidad a la espada.
3. **No es recomendable soltar la espada al estar a distancia, con ninguna de las manos.**

## **ESTRUCTURA BÁSICA Y POSTURA CORPORAL**

### **Concepto de estructura**

La estructura, conceptualmente hablando, es la capacidad del cuerpo de ajustarse y alinearse a sí mismo de manera de que todo movimiento o quietud sea estable, ya sea en el sentido de realizar fuerza o de resistirla: Un cuerpo correctamente estructurado en el uso de la espada podrá moverse sin caer, mantener el equilibrio aún en la proyección de cortes y estocadas, usar todo el cuerpo al momento de realizar ataques, y ser capaz de resistir las fuerzas que actúen sobre el cuerpo, especialmente en contextos como el de la lucha en la espada. La estructura, como veremos más adelante, puede quebrarse; pero un esgrimista atento a las presiones del cuerpo puede utilizar este quiebre a favor, o volver a estabilizarse a sí mismo fácilmente.

## **Cómo estructurar el cuerpo**

Dependiendo del arma a utilizar, el cuerpo debe estructurarse para resistir la presión primero en uno o ambos brazos, y el resto del cuerpo debe ajustarse por medio de un torso recto o alineado, los pies separados o juntos y las rodillas flectadas para que la tensión termine en la planta del pie atrasado. El cuerpo debe ser capaz de resistir la tensión frontal, de tal manera que el cuerpo no colapse hacia ningún lado (codo, hombro, torso, etc) o se precipite hacia atrás. La contra-resistencia también es detrimental: Si la persona que realiza esta tensión retira súbitamente el factor de tensión y el cuerpo, en consecuencia, termina proyectado hacia adelante, también debe realizarse un ajuste estructural.

El cuerpo de cada individuo debe ajustarse a estos parámetros y ser capaz de mejorar. Esto no se logrará en cinco minutos ni en un año o dos. Es la práctica constante la que ayudará a entender o perfeccionar este punto.

## **Nociones generales de postura corporal**

La postura, por otro lado, es una noción más general en la cual el cuerpo se distribuye para emplear el movimiento del cuerpo con un arma o sistema específico, y si bien cumple sus propios roles en el desempeño del combate, se sirve directamente de la estructura para una mayor estabilidad, rendimiento, movilidad y fuerza en el combate. Se recomienda, en consecuencia, una postura lo más estructurada posible, aunque este factor puede variar entre combatientes, guardia y combate.

En base a lo anterior, en general nuestra postura para combatir con la espada larga debe ser firme, estable, capaz y resistente. Al mismo tiempo, debe ser lo más cómoda posible para poder manejarse explosivamente en combate.

Las siguientes instrucciones sirven para posicionar el cuerpo en la postura más comúnmente empleada en espada larga:

1. Ambos pies se posicionan a la altura de los hombros, paralelos entre sí. Los hombros deben estar relajados y la espalda derecha.
2. Flecta las rodillas y da un paso con el pie derecho hacia atrás, asegurándote de que la pierna esté ligeramente flectada y que el talón no quede levantado.
3. Gira hacia afuera el pie derecho, aproximadamente a 45°. En terrenos irregulares o de manera opcional, la pierna atrasada debe estar más flectada, la cadera un poco más abajo y el pie atrasado rotado en 90°.

4. Asegúrate de que el peso del cuerpo quede distribuido uniformemente en ambas piernas para así mantener la postura por periodos prolongados de tiempo.
5. La rodilla de la pierna izquierda no debería pasar más allá de la punta del pie.
6. Ajusta el torso para que los hombros queden orientados lo más posible hacia adelante.
7. Repite los pasos anteriores con el pie opuesto y luego prueba a cambiar la posición de los pies manteniendo la postura, sin levantar o encoger el cuerpo.



### **Recomendaciones para mejorar/ajustar la postura**

La postura aquí descrita es la más básica para combatir con espada larga y otras armas. En el contexto del combate siempre se pueden hacer ajustes según la necesidad del esgrimista, sin embargo, es altamente recomendable mantener estas nociones generales la postura básica, principalmente para tener un buen desempeño y evitar lesiones.

A continuación, algunas recomendaciones en caso de que se quiera modificar esta postura:

- La postura siempre debe resultar cómoda y entregar firmeza en los pies. Puedes probar la firmeza de tu postura pidiéndole a un compañero que te empuje ligeramente por todos tus flancos, ajustando la postura según necesidad para lograr siempre la mejor estabilidad posible.
- Recuerda mantener las piernas separadas entre sí tanto a lo largo como a lo ancho para mantener la mejor estabilidad y movilidad tridimensional.
- La flexión de las rodillas no debe ser ni mucha ni muy poca. Intenta mantener los muslos a 45° en relación de la línea del suelo. Puedes subir o bajar más según comodidad y necesidad, pero intenta siempre mantener tus muslos en el rango

de 35° a 60° respecto al suelo. De la misma forma, las rodillas nunca deben pasar la punta de los pies.

- Recuerda mantener el peso distribuido en ambas piernas. No es recomendable cargar todo el peso atrás ni tener todo el peso adelante, pues esto lleva a falta de firmeza en la postura y a problemas indeseados si no se entiende la distribución del peso en el desplazamiento.
- El pie adelantado debe estar apuntando en línea recta respecto al oponente, asumiendo que este se encuentre frente al esgrimista.
- Debe evitarse a toda costa la posición de rodilla colapsada, consistente en tener la rodilla de la pierna adelantada hundida hacia adentro, problema usualmente común en esgrimistas con caderas anchas. Para prevenir esto, la punta de los pies debe estar unos 10° hacia afuera.

## **DESPLAZAMIENTO CORPORAL, PASOS BÁSICOS Y JUEGO DE PIES**

### **Movilización de la estructura**

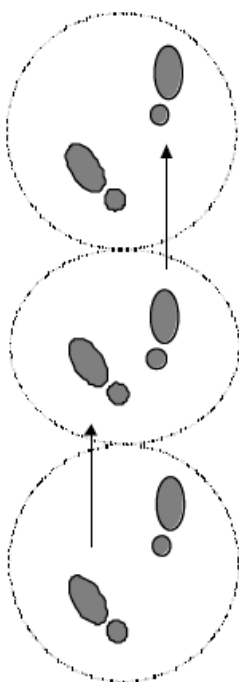
Desde la postura inicial, el cuerpo debe moverse de tal manera que la estructura corporal se mantenga presente en todo momento. Al mismo tiempo, para entrar en la distancia de ataque, o para defenderse correctamente, debe mantenerse un margen de distancia respecto al oponente. Para lograr ambos elementos es que existe el desplazamiento, por medio del “paso”.

Los pasos básicos de la esgrima con espada larga son dos: el *paso simple* y el *paso largo*. Estos se realizan principalmente con el empeine y no con el talón, moviéndose a ras de suelo y por medio de la línea del cuerpo. A continuación se describe detalladamente como deberían realizarse.

**Importante:** Antes de aprender los pasos se recomienda encarecidamente practicar la postura hasta que se sienta firme, segura y cómoda. Recuerda también siempre preocuparte de mantener la estructura, tal como se detalla arriba.

### **Paso simple**

La forma más simple de desplazamiento dentro de la esgrima. Este paso, aunque de poco avance, se usa para cerrar distancia de forma segura, sin necesidad de cambiar de lado dominante o la dirección de las guardias, como se explicará más adelante. Adicionalmente, mantiene un buen control del peso y el potencial de dirigir ataques más estratégicos cuando se combina con un buen juego de pies y un trabajo táctico apropiado.



Partiendo por mover el pie que tengamos más cercano a la posición deseada se seguirá el movimiento con el cuerpo y se terminará con un arrastre del pie más alejado, manteniendo nuestra posición original, sin hundir ni levantar el cuerpo.

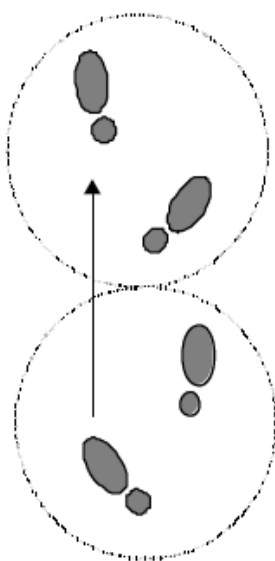
La transición debe ser rápida, teniéndose cuidado de no sobreextender la pierna adelantada al momento de realizar el desplazamiento, para así evitar una pérdida de equilibrio explotable por el oponente.

La versatilidad de este desplazamiento es que permite avanzar en cualquier dirección con relativa facilidad, siempre y cuando lideremos el movimiento con el pie correcto.

Debe recordarse en todo momento mantener la altura correcta, la separación de las piernas y la alineación de la rodilla y la punta del pie.

## Paso largo

La forma de desplazamiento por excelencia en el primer cierre de distancias, utilizada cuando se realiza un corte y/o cuando se quiere cambiar de guardia. Este corte se enfoca en la explosividad y en la fuerza, buscando limitar la velocidad de reacción del oponente y obligarle a tomar una acción defensiva.



Desde postura, se avanza a ras de suelo con el pie atrasado en línea recta hasta alcanzar a cubrir la misma distancia que había respecto al pie adelantado.

Mientras el pie atrasado avanza y reemplaza en su posición al pie adelantado, este último debe comenzar a rotar para formar un ángulo de 45° grados, tomando así la posición de pie atrasado.

El movimiento debe ser explosivo, cuidando de no cargar en exceso el peso hacia adelante, debido al riesgo de perder el equilibrio. A diferencia del paso simple, reestructurar el cuerpo requiere más práctica con este desplazamiento. Así mismo, el cuerpo no debe hundirse ni levantarse al desplazar.

En formatos más avanzados, es posible redireccionar el desplazamiento del cuerpo en diagonal o hacia el costado.



## Introducción al juego de pies

El juego de pies (“Footwork” en inglés) es un elemento clave para un correcto desempeño en el aspecto combativo de cualquier arte marcial. **Donde se muevan los pies, se moverá también el resto del cuerpo**, por lo que es vital concentrarse en este aspecto para dominar la esgrima, independiente del arma a emplear.

El juego de pies consiste en la combinación de pasos y desplazamientos que permitan un buen dominio del espacio y la distancia, así como de los ángulos desde los cuales realizar ataques efectivos y que sean capaces de conectar directamente o vulnerar la defensa del oponente. La velocidad y la explosividad en el juego de pies son sumamente importantes, ya que permitirán entrar y salir de la distancia de ataque con mayor facilidad, así como a obligar al oponente a reaccionar dentro de un tiempo de reacción mucho menor.

Por ahora, para esta guía básica basta decir que conseguir un buen juego de pies requiere un trabajo físico enfocado en la fluidez de movimiento, ejercicios de piernas orientados a la explosividad, y la práctica constante de los desplazamientos en constante combinación, con y sin espada.

## VIER LEGER

Además de la postura y la estructura, el esgrimista debe ser simultáneamente capaz de proteger su cuerpo con la espada y generar una amenaza hacia el oponente que impida que este le ataque ciegamente y sin pensar en las consecuencias. Debido a esto, para el contexto de duelo se diseñaron varios tipos de guardias que generaban protección de las zonas de ataque que pudiera atacar el oponente, y al mismo tiempo abrían la posibilidad de distintas maniobras de ataque, ya fueran de iniciativa, de defensa, o como respuesta al ataque del oponente.

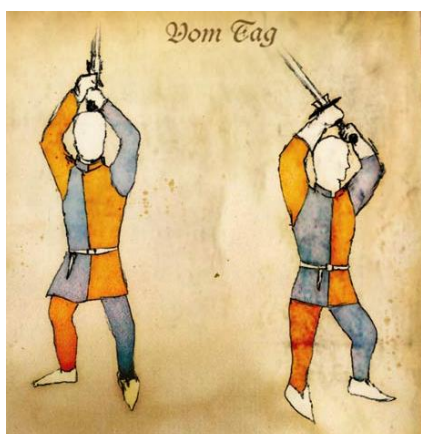
El exceso de guardias, sin embargo, es un problema que abordan en sus escritos los manuales históricos. Debido a esto, el sistema de Liechtenauer reconoce sólo cuatro guardias principales a emplear en el duelo, recomendando desdeñar todas las otras. Estas guardias son **Vom Tag (Día)**, **Alber (Tonto)**, **Pflug (Arado)** y **Ochs (Buey)**. Más adelante en el tiempo, otros maestros desarrollarían guardias “secundarias”, que describen como posiciones estacionarias o temporales para realizar ataques o maniobras avanzadas y no para iniciar un duelo. Para efectos de este documento, de estas guardias secundarias sólo presentaremos **Langenort (Punta Larga)**.



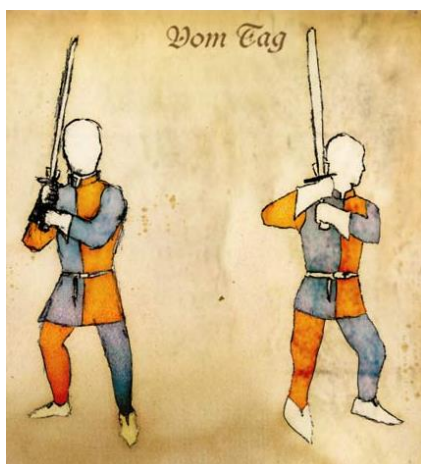
*Vier Leger o Las Cuatro Guardias*

## Vom Tag (Día)

Esta guardia tiene tres variantes: **Alto-Centrado**, **Derecho** e **Izquierdo**.



El **Vom Tag Alto-Centrado** requiere ponerse en postura adelantando cualquiera de las piernas y levantar la espada por sobre la cabeza, relajando los hombros, abriendo las axilas, manteniendo el pomo a la vista y que la espada se encuentre apuntando al cielo, con una angulación de aproximadamente 45° respecto al nivel del suelo.



Para hacer el **Vom Tag Derecho**, desde la postura y con la pierna izquierda adelantada, se apoya la espada en el hombro derecho (contrafilo o plano), y la punta apuntando hacia el cielo. Alternativamente, la empuñadura puede estar levantada a la altura del rostro. Para el **Vom Tag Izquierdo** se invierte la posición: Se adelanta la pierna derecha en la postura y la espada se apoya en el hombro derecho.

La utilidad de esta guardia respecto a las otras es su gran versatilidad pedagógica (el **Vom Tag Derecho** es la guardia *de facto* utilizada en ejercicios, entrenamientos, técnicas y combates) y la capacidad de proyectar con la mayor facilidad, potencia y velocidad los cortes descendentes. Por otra parte, el **Vom Tag Alto-Centrado** es una buena guardia de intimidación y de presión psicológica para un oponente que no sabe qué esperar de su adversario, y desde la cual a su vez también pueden realizarse varias maniobras y técnicas no esperadas a primera vista.

La debilidad del **Vom Tag** radica en su uso prolongado, la presión de las estocadas que obligan a la defensa y el potencial quiebre de la guardia atacando la apertura superior expuesta. En el **Vom Tag Alto-Centrado**, además de esto, quedan vulnerables los antebrazos.

### Alber (Tonto)

La “Guardia del Tonto” es el opuesto al **Vom Tag Alto-Centrado**, con la punta hacia abajo y cualquiera de las piernas adelantadas. La diferencia está en que la pierna que el esgrimista adelante será la que determine hacia dónde se dirigirán los movimientos del esgrimista, y por ende su estrategia.



Para realizar **Alber**, se debe sostener la empuñadura de la espada a la altura de la cadera, con los brazos relajados, la espada centrada y la punta suspendida a algunos centímetros del suelo. Otra forma de entender y realizar la guardia es bajando los brazos desde el **Vom Tag Alto-Centrado** hacia el suelo.

Desde **Alber** se protegen las aperturas bajas y se realizan cortes de tipo ascendente; pero la mayor importancia de esta guardia está en el potencial estratégico: **Alber** se utiliza como provocación al ataque del oponente, bajo lo cual el esgrimista apunta a dominar el tiempo de reacción adecuado para realizar una defensa apropiada (*Versetzen*), una finta (*Feller*), un esquivo con respuesta (*Nachreissen*) o un bloqueo que produzca la lucha en la espada (*Ring am Schwert*).

La desventaja de **Alber** radica en su comodidad, ya que es la guardia más sencilla de hacer, por lo que se convierte en un punto de apoyo para esgrimistas inexpertos,

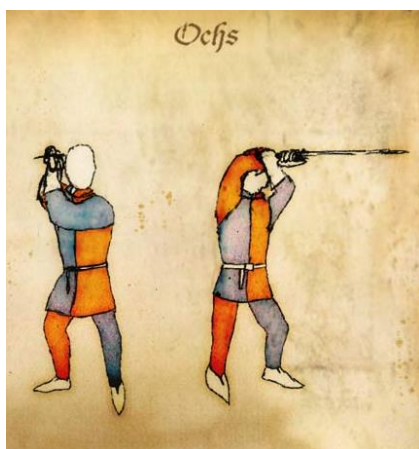
con fuerza insuficiente para mantener la espada en suspensión o con los brazos agotados, lo que les vuelve incapaces de defenderse de forma apropiada. En combinación con lo anterior, otro problema gravísimo es su uso sin estrategia: Así, las aperturas altas (principalmente la cabeza) quedan vulnerables ante un oponente experimentado, y la incapacidad del esgrimista de dominar el tiempo de reacción terminan resultando catastróficos para quienes no dominan conceptos más avanzados de distancia y tiempo. **Si no hay una estrategia de por medio, Alber no debe ser utilizada.**

## Ochs (Buey)

La “Guardia del Buey” es una guardia de punta, que al sujetar la espada desde una posición alta, permite tanto ataques como bloqueos desde y hacia las aperturas superiores, así como amenazar al oponente de forma directa con la punta. Se usa desde la derecha y desde la izquierda, y requiere un tipo de agarre especial de la hoja, llamado “agarre de pulgar”, que genera mejor estabilidad y manejo de la guardia.



*Agarre de pulgar*



Desde la postura con pierna izquierda adelantada, se parte por poner el pulgar en el plano de la espada. Luego se levanta la empuñadura hacia el costado derecho, por sobre la cabeza y se posiciona de la hoja de forma horizontal y paralela al suelo, con el pulgar sujetando la hoja desde abajo. Desde este lado, los brazos quedarán cruzados, por lo que hacer el **Ochs** desde el lado izquierdo dejará los brazos abiertos. La punta siempre debe apuntar a la cabeza o al cuello del oponente.

Desde **Ochs** se pueden realizar varias acciones, lo que la convierte en una buena guardia ofensiva: Estocadas largas, estocadas desde la guardia, y cortes diagonales

(*Oberhau*) y horizontales, cambiando de un **Ochs** al otro. Estas ventajas, sin embargo, no le quitan su potencial defensivo: Bloquear en esta guardia genera la ventaja de contraatacar inmediatamente con la punta, y también puede proteger completamente al esgrimista en la apertura superior atacada, de realizarse esta guardia correctamente.

Las desventajas de **Ochs** usualmente se deben a no utilizar su potencial correctamente, al esperar demasiado tiempo en lugar de tomar la iniciativa; posicionarse mal en la guardia (usualmente una empuñadura muy baja o punta fuera de línea), arriesgándose a un ataque que vulnere la defensa de la guardia y haga daño al esgrimista; o cometer errores explotables en la ofensiva que dejen expuesto al esgrimista al momento de intentar tomar la iniciativa. Por otra parte, la apertura superior opuesta a la guardia puede ser muy vulnerable si no se tiene cuidado o si se toma un rol muy pasivo con la guardia, por lo que se recomienda utilizar esta guardia de una forma agresiva, pero que cuide el cierre de la línea, el control de la fuerza, la presencia de la punta y la estructuración del ataque.

## Pflug (Arado)

La “Guardia del Arado” es la segunda guardia de punta, que sostiene la espada a la altura de la cadera y se convierte en un punto más o menos neutro desde el cual proteger tanto las aperturas altas como bajas sin mucho esfuerzo, además de favorecer las estocadas. Se puede usar tanto desde la derecha como desde la izquierda. El agarre de pulgar es opcional, pero recomendado.



Para realizar el **Pflug** en el lado derecho, hay que adelantar la pierna izquierda, llevar la empuñadura hacia el costado derecho a la altura de la cadera, apoyando opcionalmente el pomo en la cadera. La punta debe amenazar la cabeza o cuello del oponente, y estar posicionada aproximadamente a 45° con respecto al suelo. Los brazos desde el lado derecho quedarán cruzados, y desde el lado izquierdo (con la pierna opuesta adelantada) quedarán abiertos, igual que en **Ochs**. Además, el agarre de pulgar, en caso de utilizarse, permite una transición más rápida hacia esta guardia (el pulgar siempre debe estar hacia adentro, independiente de dónde esté el **Pflug** posicionado).



Desde **Pflug** salen principalmente estocadas, dirigidas al torso o a la cabeza; los cortes, por otro lado, pasan a un plano secundario debido a la necesidad de más movimientos previos, pero se pueden lograr cortes más inmediatos utilizando el contrafilo o cortes ascendentes con el filo. Además, con un agarre de pulgar, las transiciones a **Ochs** son más rápidas, y permiten un gran juego de cambios de guardia con las cuales generar presión por medio de la presencia de la punta en las estocadas. Dentro del rango defensivo, puede utilizarse para proteger las aperturas bajas y para bloquear en punta.

La falla del **Pflug** yace en su corto alcance: Si bien puede rápidamente poner la espada en frente para obstaculizar el avance de un oponente, el oponente que logre enlazar y cerrar la línea del esgrimista le pondrá en serios aprietos, especialmente en caso de que se esté buscando la lucha en la espada. Por otro lado, la preferencia de esta guardia por las estocadas le hace más fácil de predecir, ya que un movimiento de corte desde **Pflug** generará una apertura explotable por el oponente, y una estocada mal realizada le permitirá al oponente estocar más rápido o atacar con un corte al cerrar la línea. En consecuencia, la combinación de **Pflug** con **Ochs** es recomendada para aumentar las variaciones y reducir las limitaciones de trabajar únicamente con **Pflug**.

## Langenort (Punta Larga)

La “Guardia de Punta Larga” es una guardia secundaria, utilizada para calcular la distancia respecto al oponente, proteger al esgrimista al poner la espada frente al oponente con la punta en línea, y ser el punto intermedio de los cortes descendentes y en la posición a la que van a parar las estocadas.



Desde la postura, con cualquiera de las piernas adelantadas, los brazos se estiran (pero sin llegar a trabar el codo), con el filo vertical y perpendicular al suelo. La punta amenaza el cuello o la cabeza. La muñeca, por su parte, debe evitar una posición “quebrada” (estirada por completo), ya que esto provoca lesiones a mediano o corto plazo; esto, en consecuencia, recorta un poco el alcance de la guardia, pero a favor de mayor potencia estructural y rendimiento en general.

Desde **Langenort** se puede hacer poco, al menos a nivel básico: Permite entender la extensión de la espada, generar amenaza con la punta, y repele a los esgrimistas

inexpertos que se enfocan en golpear la espada en lugar de apuntar al cuerpo, ya sea devolviendo instantáneamente la punta hacia el centro después de golpear la espada, o esquivando el ataque completamente con la punta para asegurar una entrada inmediata al cuerpo. Estocar a alguien desde **Langenort** también es bastante difícil debido al riesgo de sufrir un ataque doble, donde ambos esgrimistas resultan lastimados.

Precisamente debido a lo anterior, las desventajas desde esta guardia son variadas, debido a no tener conocimiento pleno de su potencial. Al carecer de potencia por sí sola para realizar cortes o estocadas, necesita apoyarse en las guardias primarias y requiere el movimiento de todo el cuerpo. Adicionalmente, un oponente que enlace la espada tendrá mayores facilidades para entrar en un rango de ataque efectivo, inhabilitando rápidamente al esgrimista, que verá su espada atrapada en el enlace o en una potencial sujeción de la hoja. Entender, por lo tanto, el cómo utilizar el **Langenort** requiere mayor experiencia en combate y un manejo técnico avanzado.

## DREI WUNDER

En el *Blossfechten*, la forma que la espada larga tiene de realizar la ofensiva consta de tres tipos básicos de ataque, conocidos como las “Tres Heridas” o “*Drei Wunder*”. Estas son las **estocadas**, los **cortes o golpes cortantes**<sup>1</sup>, y las **rebanadas o cortes por arrastre**<sup>2</sup>. La capacidad de estos ataques por sí mismos es limitada, pero usarlos en distintas combinaciones e intercambiarlos entre sí en la ofensiva es una de las grandes ventajas del *Kunst des Fechtens* como sistema, y una de las razones por las que una presión ofensiva bien realizada puede derrotar a un esgrimista experimentado, que se limite únicamente a la defensa.

Algunos consejos preliminares:

- Todos los ataques van dirigidos al cuerpo, no a la espada.
- Los brazos deben estar estirados para el mayor alcance posible.
- Es importante no cargar el cuerpo hacia adelante en el ataque, teniendo siempre cuidado de las distancias.

---

<sup>1</sup> En español, la palabra más utilizada es “golpe”, en el sentido de proyectar la hoja de manera similar al golpe de un hacha; pero también se utilizan términos como Tajo o Cuchillada. En esta guía se usará preferentemente el término “corte” para este tipo de heridas.

<sup>2</sup> Debido a la dificultad en el léxico hispano para diferenciar entre un corte por fuerza (en inglés “cut”) y un corte por arrastre (en inglés “slice”), usaremos preferentemente el término “rebanada”, aunque carezca de la exactitud suficiente.



- Todos los ataques van seguidos del movimiento del cuerpo completo, y deben involucrar también un buen desplazamiento estructural para darle potencia y efectividad a los movimientos de la espada.
- Los ataques deben seguir la premisa del “tiempo verdadero”: Debe acompañarse el ataque con el paso, viajando la espada una fracción de segundo antes que el cuerpo. No se debe dar primero el paso y luego golpear, ni golpear y avanzar simultáneamente.
- Todos los ataques se realizan con el débil de la hoja o con la punta.

## Estocada (Stechen)

Las estocadas son las proyecciones de la punta de la espada hacia el cuerpo del oponente, poniendo énfasis en la cara y en la caja torácica, debido a la intención original de producir un daño mortal para el oponente.

La estocada puede subdividirse en dos formas distintas, determinadas por el tipo de desplazamiento de los pies: la estocada corta y la estocada larga.



Para realizar una estocada corta, simplemente debes realizar un paso simple desde la postura y estirar la punta de la espada hacia el oponente con fuerza, volviendo rápidamente la empuñadura hacia la guardia para recuperar la defensa. Esta estocada puede ser muy rápida, y usualmente se utiliza para mantener a raya a un oponente que se acerca demasiado y con

la intención de aplicar cortes o lucha. Su desventaja es que carece del rango suficiente, por lo que a menudo se emplean más las variaciones de la estocada larga.



Para realizar la estocada larga se estiran completamente los brazos hacia adelante, empleando el paso largo para entrar a distancia o para mantenerla, en caso de desplazar el cuerpo hacia atrás. Como esta acción usualmente se utiliza para iniciar la ofensiva, no sólo se carga más peso en la pierna adelantada, sino que también se

convierte en el punto de partida para combinaciones de ataques, ya que una

estocada por sí sola, como cualquier otra maniobra de ataque, puede ser repelida si actúa sólo por sí misma.

## Rebanada (Schnitten)

Los cortes por arrastre o rebanadas se producen cuando un corte o una estocada fallaron en su intención, o no tuvieron la fuerza suficiente para hacer daño por sí mismas. Son, en consecuencia, deslizamientos del filo o contrafilo de la hoja cuando esta se encuentra en un punto vulnerable, apretando firmemente uno de estos filos contra el cuerpo del oponente, y empujando con fuerza hacia adelante o hacia atrás para realizar la herida. Debe mantenerse la presión de la espada en la zona vulnerable, y luego deslizar, guiando el movimiento con los codos. La acción es similar, en términos de biomecánica, a pelar una manzana.



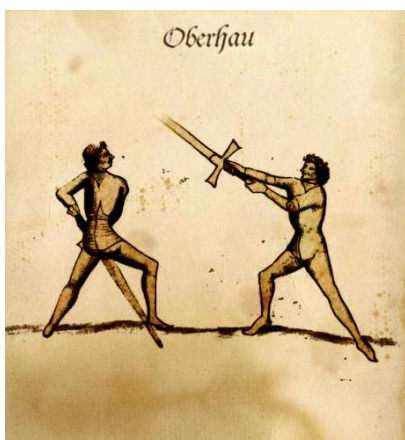
*En esta ilustración, la rebanada se produce al presionar la espada contra el cuello*

## Corte (Hauen)

Los golpes cortantes, cortes o tajos, son los ataques más usados en la espada larga, en los cuales se proyecta uno de los filos contra una apertura, de forma biomecánicamente similar a cortar con un hacha. En la proyección del corte se usa la fuerza de ambos brazos de manera coordinada: La palanca se hace con la mano izquierda para impactar el oponente, por medio de la dirección y alineación correcta con la mano derecha, pasando por **Langenort** a la mitad de tu ataque. Al finalizarse un corte, haya sido efectivo o no, se debe realizar una recuperación cambiando hacia una guardia, para evitar respuestas del oponente y poder atacar desde otro ángulo o apertura favorables. Se recomiendan los cortes diagonales por sobre los directamente verticales u horizontales, y todos los cortes deben ir acompañados necesariamente con un paso.

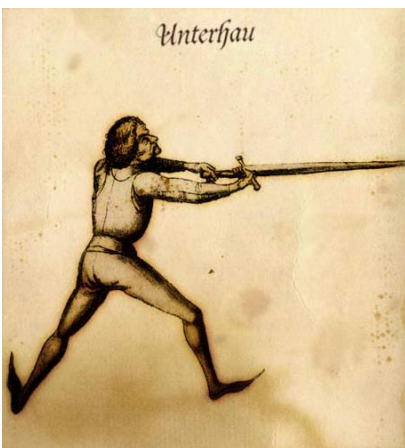
Dentro de los cortes se distinguen tres tipos: *Oberhau* y *Unterhau*, pudiendo realizarse a “línea completa” (el corte sigue su trayectoria completa hacia un punto opuesto) o a “media línea” (el corte se detiene a la mitad, manteniendo la presencia de la punta al frente). A continuación se detallan los cortes y su correcta biomecánica.

### **Oberhauen (Cortes descendentes)**



Los *Oberhau* son cortes que se realizan de manera descendente, ya sea en vertical o en diagonal. Para realizar cualquiera de los *Oberhau* se debe proyectar la espada hacia la cabeza, el cuello o el hombro, seguido inmediatamente de un paso largo. Normalmente se utiliza la guardia **Vom Tag** en cualquiera de sus tres variantes para preparar este corte, siendo históricamente el corte más usado y letal, y usualmente determinante para terminar los combates.

### **Unterhauen (Cortes ascendentes)**



Los *Unterhau* son cortes que se realizan de manera ascendente, exclusivamente en diagonal. Para realizar un *Unterhau* se debe proyectar el filo hacia el muslo, la cadera o la cintura, seguido de un paso largo. Este corte tiene menor alcance que el *Oberhau*, menos potencia y no pueden extenderse los brazos completamente; sin embargo, bien aplicado, puede convertirse en una maniobra difícil de predecir o el punto de partida para estrategias avanzadas. Debido a la naturaleza del *Unterhau*, **Alber** y sus variantes son capaces de realizar el *Unterhau* con mayor facilidad, pero hacer un corte ascendente es posible con cualquiera de las cuatro guardias. No se recomienda iniciar un ataque con un *Unterhau*.

### **LÍNEA, DISTANCIA Y TIEMPO**

Las distancias en la esgrima son vitales para atacar o defender correctamente: Las técnicas a emplear, las distintas estrategias y los pasos con los que mover el cuerpo dependen del *Mensur*. El *Kunst des Fechtens* cuenta con cuatro tipos de distancias de combate: Amplia, Media, Cercana y Cerrada. Estas distancias se miden a través del

paso largo, y se caracterizan por las acciones realizables dentro de aquel rango de distancia.

Cabe destacar que estas distancias se aprenden sólo por medio de la práctica del desplazamiento y el corte, orientados a sacar el mayor provecho de la extensión del cuerpo y el enlace de las espadas. Por otro lado, estas distancias son sólo referenciales: Un desplazamiento hacia adelante o hacia atrás de parte de cualquiera de los dos esgrimistas puede cambiar radicalmente el escenario para ambos, por lo que debe prestarse atención a la estrategia. Adicionalmente, los esgrimistas de nivel básico encontrarán diferencias de percepción respecto a su oponente en términos de altura, desplazamiento y acción (una estocada, por ejemplo, cubre más terreno que un corte), por lo que siempre deben de prestar atención a la distancia antes de arriesgarse a un combate a ciegas que sólo lleve a intercambios inútiles, caracterizados por dobles o ataques vengativos.

**Weitemensur (Distancia amplia):** En esta distancia se requieren dos pasos largos para alcanzar al oponente con la espada. A menudo se utiliza en fintas o para cambiar de guardia de forma relativamente segura.

**Mittelmensur (Distancia media):** Esta distancia requiere un solo paso para alcanzar al oponente con la espada. Es la distancia más empleada por los maestros para iniciar un combate por medio de cortes o estocadas dirigidas directamente al cuerpo del oponente, y debido a esto es la distancia más difícil de dominar.

**Nahemensur (Distancia cercana):** En esta distancia ambos combatientes están a la misma distancia de herirse el uno al otro con sus espadas, sin necesidad de moverse por medio de un paso. En caso de haber un enlace de las hojas, esta es la distancia en la cual se produce el enlace (*Bind*) y las técnicas derivadas del enlace (*Handtarbeit*).

**Engemensur (Distancia cerrada):** En la distancia cerrada el combate se reduce a la lucha, ya que ambos combatientes están tan juntos que sus espadas son incapaces de moverse libremente para herir al oponente, razón por la cual se aplica la lucha en la espada (*Ringen am schwert*) para golpear con el pomo, inmovilizar el brazo de la espada del oponente, desarmar, sujetar la hoja del oponente, golpear, patear, proyectar o derribar, entre otras alternativas. Se recomienda evitar esta distancia en caso de inexperiencia.

## Kampflinie (Línea de combate)

El concepto de línea de combate es desarrollado en otras teorías, desarrolladas de forma posterior al período escrito; sin embargo, se vuelve necesaria para comprender las nociones básicas y avanzadas del combate con la espada larga alemana.

La línea de combate se compone de dos elementos referenciales claves para dominar el combate contra el oponente: La **línea del cuerpo** y la **línea de la espada**. La combinación de ambos elementos constituye las bases de la esgrima avanzada, por lo que deben mecanizarse lo más temprano posible.

La **línea del cuerpo** consiste en una línea recta imaginaria que se traza entre el oponente y el esgrimista. Aquí, la orientación del cuerpo es clave para el desarrollo del combate. El cuerpo del esgrimista debe estar orientado hacia el oponente para mantenerse “en línea”, y en caso contrario se dice que el esgrimista está desalineado respecto a su oponente. Pisar fuera de la línea del oponente para sacar una ventaja táctica es un punto clave de la esgrima avanzada, ya que usualmente el control de la línea del cuerpo corresponde a un trabajo mucho más básico, en lo que respecta a la espada larga. Estar desalineado NUNCA representa una ventaja, ni siquiera táctica.



*Esgrimistas en guardia. Ambos se encuentran en línea respecto al otro*

La **línea de la espada**, por otra parte, es la trayectoria de la hoja respecto al oponente, donde el punto decisivo de referencia es la presencia de la punta. Para dominar esta línea se requieren dos factores cruciales: Cerrar la potencial línea de ataque del oponente por medio del enlace, y controlar el débil de la espada del oponente en el enlace por medio del fuerte. Esto puede lograrse por medio del ataque o la defensa, en un solo movimiento o en dos, con o sin desplazamiento mientras se cumplan las reglas anteriores. El cierre de línea convencional usualmente termina en una estocada si el oponente no es capaz de reaccionar a tiempo, pero con la trayectoria y



alineación correctas, el cierre de línea también puede acabar en un corte, que en la tradición alemana corresponde a los Cortes Maestros (*Meisterhau*).



*Estocada con cierre de línea*

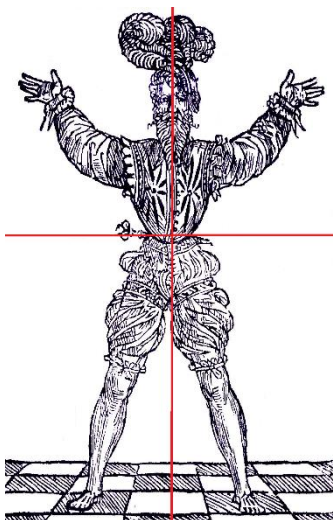
## Tempo

El concepto de “Tempo” también pertenece a teorías posteriores al medioevo, pero se vuelve necesario para entender el combate de forma eficiente. El concepto más básico de “Tempo” corresponde a una acción o movimiento del cuerpo y de la espada dentro de un marco reducido de tiempo. Por ejemplo, una estocada, un corte, o un bloqueo se realizan cada uno dentro de un tempo, mientras que un bloqueo y una respuesta demoran dos tempos, uno por cada acción.

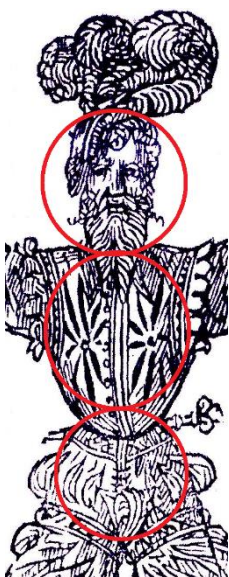
Los movimientos más avanzados, como los *Meisterhau*, intentan realizarse en un solo tempo; mientras que las otras técnicas de esgrima del sistema alemán requieren más de un tempo. El ataque vengativo o “Afterblow” también puede producirse dentro de un Tempo posterior a un ataque exitoso, razón por la cual el esgrimista siempre debe tener en cuenta la retirada (*Abzug*) después de un ataque.

## VIER BLOSSEN

De acuerdo a la teoría del *Kunst des Fechtens*, el cuerpo se divide en cuatro aperturas por medio de dos líneas que se intersectan. Esta división es arbitraria y usualmente dependía de la visión e intencionalidad de cada maestro. Debido a las diferencias de visión de cada maestro y al progreso de la teoría de la esgrima, algunos maestros incluso agregan líneas nuevas o modifican su ubicación. La mejor manera de abordar este punto es comprendiendo que estas líneas son sólo guías referenciales para entender mejor las mecánicas del sistema de combate.



La línea vertical se traza desde la mitad de la cabeza hacia abajo; la línea horizontal, por otra parte, se traza a la altura de la cintura. Esta división permite entender la dirección de los cortes y las potenciales zonas de ataque en ambas direcciones, junto con mostrar qué partes del cuerpo quedan protegidas por determinadas guardias, para emplear más fácilmente las tácticas de ataque en contra del oponente.



Para las estocadas, por otra parte, las aperturas funcionan de otra manera, enfocándose en las zonas vitales del cuerpo más que en las extremidades: La cabeza completa corresponde a las estocadas altas, el torso (específicamente la caja torácica) corresponde a las estocadas medias, y el abdomen y bajo vientre a las estocadas bajas. No obstante lo anterior, esto también dependerá de la altura del oponente y el alcance de los brazos (por ejemplo, si el esgrimista es muy bajo, puede dar una estocada a una apertura media desde una guardia alta como **Ochs**, que le permita estocar con seguridad al protegerle de un corte descendente de un oponente más alto que él).

## **BLOQUEOS Y RESPUESTA**

Los bloqueos (a veces también conocidos como “paradas”) son acciones defensivas destinadas a frenar los ataques del oponente con el fuerte de la espada propia. El uso del filo o contrafilo en el bloqueo dependerá de la posición a emplear. Si bien aprender a bloquear es una parte importante en el aprendizaje de cualquier sistema de esgrima, los maestros alemanes recomiendan en sus tratados el no centrarse en una esgrima defensiva, debido al riesgo de resultar dañado en el proceso. El **Gran Maestro Liechtenauer** declara en el **Zettel** que quién se dedique a la defensa sin responder siempre resultará lastimado. Pese a lo anterior, se nos hace necesario el aprender ciertas posiciones defensivas para favorecer un trabajo básico apropiado,



así como entender las ventajas tácticas de la esgrima avanzada planteada en el sistema alemán.

Para realizar un bloqueo exitoso, se deben tener en cuenta los siguientes elementos:

- Retroceder con el desplazamiento (paso simple o largo) para mantener la distancia respecto al oponente y así evitar una situación de lucha.
- Interceptar el débil de la espada del oponente con el fuerte del filo de la espada, cuidando de no atrapar la punta, bajo riesgo de resbalarse y romper el enlace.
- Angular la espada, de manera que aún un corte demasiado potente pueda ser detenido sin riesgo de un quiebre del bloqueo.
- Desde un buen bloqueo se produce un enlace (*Bind*) desde el cual se puede realizar un *Versetzen*.



*Bloqueo exitoso del esgrimista azul, usando el Fuerte de la Hoja*

Todo bloqueo debiera ir siempre acompañado de un *Riposte* o *Respuesta*: Un ataque inmediatamente posterior al bloqueo, manteniendo o rompiendo el enlace, que se dirige a la apertura más cercana del oponente con la intención de que el esgrimista recupere la ofensiva y paralelamente obligue al oponente a defenderse, bajo el riesgo de sufrir una herida en caso contrario. Las respuestas más sencillas están orientadas a devolver un ataque (corte o estocada) cuando el oponente se repliega a guardia después de un ataque, o cuando éste trata de realizar un nuevo corte en otra apertura, en cuyo caso un corte bien calculado y más rápido a una apertura del oponente permitirá quitarle la iniciativa. Sin embargo, el sistema alemán cuenta con los *Versetzen* (quiebre): Una serie de técnicas que permiten dominar el combate en dos tempos, o incluso en uno sólo. Veremos en detalle algunas de ellas en las siguientes secciones.

## INTRODUCCIÓN AL DUELO: ZUFECHTEN, KRIEG Y ABZUG

La esgrima tiene una serie de conceptos y mecánicas que suelen ser divergentes respecto al arma y sistema, razón por la cual la mejor forma de ver su aplicación, validez y efectividad es a través de la experiencia en combate. No obstante, nos es imposible realizar un duelo a primera sangre o a muerte, como era la intención de los maestros en sus manuales, por lo que debemos conformarnos con el “sparring” o combate de práctica, que adapta las condiciones del duelo histórico a un formato controlado, normado y con garantías de protección para evitar lesiones o accidentes que puedan poner en serio riesgo la salud y/o la vida de los combatientes. Como sistema, el *Kunst des Fechtens* consigue adaptarse de manera bastante íntegra al sparring, debido a la aplicación de cierta etiqueta derivada de los últimos años de la tradición alemana medieval como práctica deportiva.

Derivado del manejo correcto de las distancias, el duelo en la tradición alemana consiste en tres fases: *Zufechten* (Inicio), *Krieg* (Guerra) y *Abzug* (Retirada); que corresponden respectivamente al primer acercamiento al oponente desde una guardia específica, el encuentro de las espadas, con los intercambios que correspondan; y la retirada, después de herir al oponente, de regreso hacia una posición defensiva que prevenga un ataque vengativo.

### **Herir desde Zufechten: Nachreissen y Fintas**

El *Zufechten* es la primera fase del duelo, en el cual los oponentes se encuentran en una de las *Vier Leger* y en *Weite Mensur* el uno respecto al otro (¡Si ambos dan un paso largo desde *Weite Mensur*, estarán a distancia de corte!). *Zufechten* debe ser el tiempo en el cual el esgrimista está a punto de iniciar el combate (por esto la distancia), está protegiendo una o más aperturas propias y está buscando aperturas en la defensa contraria. En este tiempo es vital saber reconocer a tiempo una apertura explotable en la defensa del contrario y medir correctamente la distancia para no fallar el primer ataque. **Este tiempo debe ser lo más breve posible para evitar que el oponente tome la iniciativa.** Paralelamente, no debe olvidarse que la intencionalidad del primer ataque no debe perderse, aunque el ataque falle (¡Cada ataque debe realizarse como si fuera el último!). La principal intención del *Zufechten* es capturar la iniciativa y obligar al oponente a defenderse.

Una estrategia para tomar/quitar la iniciativa en *Zufechten*, a menudo empleada en la esgrima básica, consiste en aprovechar los errores del oponente. Para esto se emplean dos tipos acercamientos: El *Nachreissen* (levantar después) y las *Fintas*.

El *Nachreissen* se deriva del manejo correcto de las distancias, y consiste en calcular el alcance del ataque del oponente para esquivarlo, sin atacar. Una vez que el ataque enemigo ha cruzado la línea, el esgrimista tiene un tempo completo para realizar un ataque contra su oponente, obligándolo a intentar esquivar el ataque o a defenderse, ganándose así la iniciativa. Esta maniobra se recomienda contra esgrimistas que aplican un exceso de fuerza en sus ataques y no toman en cuenta el movimiento de sus pies al avanzar.



*El esgrimista de la derecha falla su ataque, ganando su oponente el Nachreissen*

Las fintas, por otra parte, son ataques (cortes o estocadas) que sirven para desviar la atención de un esgrimista oponente, dirigiendo inicialmente un corte en falso hacia una apertura con el objetivo de “forzar” la defensa del oponente, abriendo así la verdadera entrada a explotar, obligando al oponente a defenderse y perder la iniciativa. Este tipo de ataques debe controlar correctamente el desplazamiento del cuerpo para ser efectivo, donde el primer paso usualmente es más corto para favorecer la explosividad del segundo. Por otra parte, las fintas son más efectivas cuando son dirigidas a oponentes que se dedican exclusivamente a la defensa por medio del bloqueo, o para quienes se enfocan en la espada del oponente en lugar de sus aperturas.



*El esgrimista de la izquierda hace una finta, cambiando del Oberhau derecho al izquierdo*

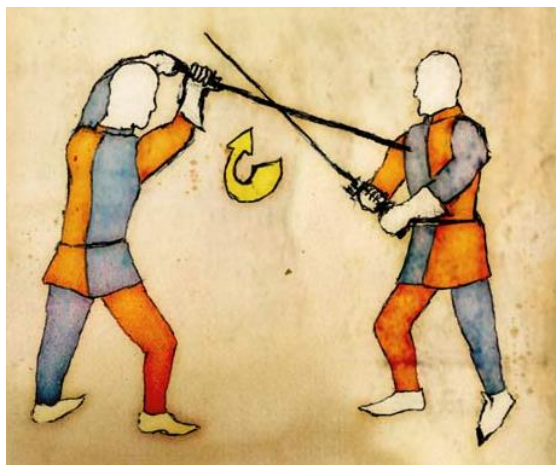
Es importante observar que, en ambas estrategias, se requiere un juego de pies ya desarrollado y un movimiento fluido y con explosividad que evite que el oponente sea capaz de leer las acciones del esgrimista. Si estas estrategias fallan, se corre el riesgo de perder la iniciativa o de estar en posición desventajosa respecto al oponente y su ataque, pudiendo el esgrimista resultar herido en el proceso. Un manejo prudente y cuidadoso de estas estrategias en el combate podrá disminuir los riesgos.

## **Herir desde Krieg: El enlace (Bind) y el Handarbeit**

*Krieg* es la segunda fase del duelo, que se produce en el momento en que las espadas chocan entre sí, formando un enlace (*Bind*). Este enlace se produce cuando el esgrimista o el oponente realizan un bloqueo, o como consecuencia de atacar ambos al mismo tiempo. En esta fase del duelo quien haya tomado la iniciativa debe ser capaz de mantenerla y presionar a su contrario, y quien haya perdido la iniciativa debe renunciar a “mantenerse a la defensiva” e intentar “invertir” los tiempos para recuperar la iniciativa y conseguir herir a su oponente. Debe recordarse que el *Krieg* sólo se inicia al momento que las espadas se enlazan; ya que si el oponente esquiva el ataque desde *Zufechten* no se habrá capturado la iniciativa, y si el ataque desde *Zufechten* llega a herir directamente, *Krieg* puede pasarse por alto al no haber defensa del contrario.

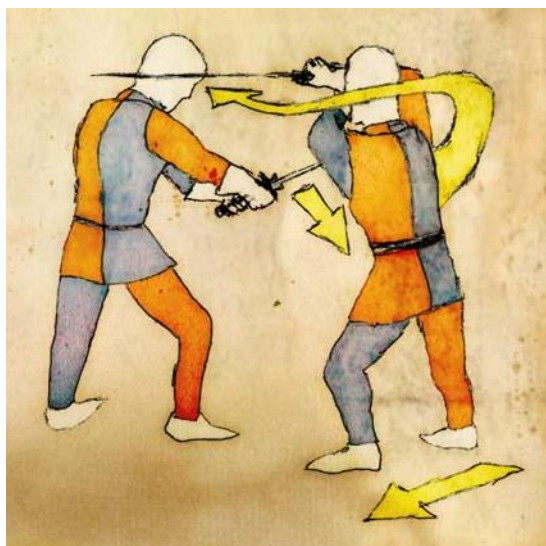
Para esta fase del duelo, la tradición alemana tiene una serie de técnicas conocidas como los *Handarbeit* (técnicas de mano), dentro de las cuales hay un conjunto de técnicas defensivas y ofensivas orientadas a mantener o recuperar la iniciativa manteniendo el enlace o rompiéndolo. a través del quiebre de la ofensiva enemiga (*Versetzen*), el bloqueo en punta (*Absetzen*), el desarme, el atropello para buscar la lucha en la espada (*Durchlauffen*), entre otras maniobras. Explicaremos dos maniobras básicas: *Winden* y *Abnehmen*.

El *Winden* o “giro de hoja”, es una maniobra ofensiva/defensiva a emplear para transformar un corte fallido en una estocada, utilizando el enlace de la espada. Este movimiento es una excelente maniobra de contraataque al momento de bloquear un ataque del oponente que carece de fuerza para desplazar o busca instantáneamente romper el enlace. Desde *Bind*, controlando con el *Fuerte* el *Débil* de la espada oponente, basta con girar la hoja hacia el **Ochs** opuesto al corte o bloqueo y avanzando al mismo tiempo con un paso simple para realizar una estocada hacia la cara o el pecho, cerrando la línea de ataque del oponente y cubriendo su distancia de retirada.



*El esgrimista de la izquierda gira la hoja para estocar a su oponente*

El *Abnehmen* o “despegar” es una técnica ofensiva/defensiva utilizada para romper el enlace cuando el oponente aplica demasiada fuerza en un corte, o al momento de intentar mantener control del enlace al desplazar la hoja del esgrimista. Desde *Bind*, se dibuja un arco con la empuñadura de la espada para que la hoja del oponente resbale debido al exceso de fuerza. Inmediatamente después, se realiza un *Oberhau* en la dirección contraria al bloqueo o el corte realizado.



*“Cediendo” a la presión de la espada, el esgrimista de la derecha ejecuta un Abnehmen*

### **Abzug: La retirada**

El *Abzug* es el cierre del combate, sólo accesible para el esgrimista que logra herir exitosamente a su oponente, ya sea por medio del uso del *Krieg* o al herir al oponente directamente desde *Zufechten*. Una vez lograda la herida, el esgrimista debe replegarse a una posición defensiva para evitar un “golpe de venganza”, ya que el

esgrimista contrario todavía tiene un tiempo completo para herir de vuelta a quien le atacó, lo que puede resultar letal para el esgrimista que sacó ventaja de su técnica. Desde *Abzug*, se puede reiniciar el combate de vuelta a *Zufechten* cuantas veces sea necesario (en contexto de sparring o torneo), pero originalmente se continuaba hasta que el oponente estuviera muerto o incapacitado. Una excepción a lo anterior vendría a ser la “regla de la cabeza”, que consiste en que un corte o estocada a la cabeza producirían la muerte instantánea del oponente, negándole completamente la posibilidad de una respuesta impulsada por la adrenalina. Como recomendación, se sugiere que el *Abzug* se produzca cerrando la mayor línea potencial de ataque (aperturas altas) o incluso batiendo hacia un lado la espada del oponente, para quitarle la posibilidad de respuesta dentro de su propio tiempo.

Pese a que no es necesario, es posible herir desde *abzug*: En un movimiento de retirada ante un ataque frustrado, o como respuesta ante la toma de iniciativa del adversario, se puede mantener la distancia desplazando el cuerpo hacia atrás y cortando hacia alguna zona expuesta como las manos, permitiendo al esgrimista ser capaz de herir mientras se retira. No obstante, todavía se debe tener cuidado de un ataque vengativo de parte del oponente, por lo que es recomendado continuar retrocediendo mientras realiza esta maniobra, sea o no exitosa.

## INTRODUCCIÓN A LOS MEISTERHAU

Llamados primero “Cortes Escondidos” y después conocidos como “Cortes Maestros”, los *Meisterhau* son cortes realizados desde *Zufechten*, gatillados bajo situaciones específicas que pueden terminar en la derrota o la muerte del oponente por medio de un solo golpe.

*Zornhau* (Corte de la Ira): Un *Oberhau* más potente y estructurado realizado con la empuñadura de la espada reposando en el hombro (*Zornhut*). Este corte va enfocado en desplazar forzosamente la espada del oponente.





*Krumphau* (Corte Torcido): Un corte angulado y con el cuerpo fuera de la línea de combate, destinado a cortar las manos del oponente o rechazar su espada, en reacción a una estocada o un *Oberhau*. El movimiento de corte es similar al de un limpiaparabrisas.

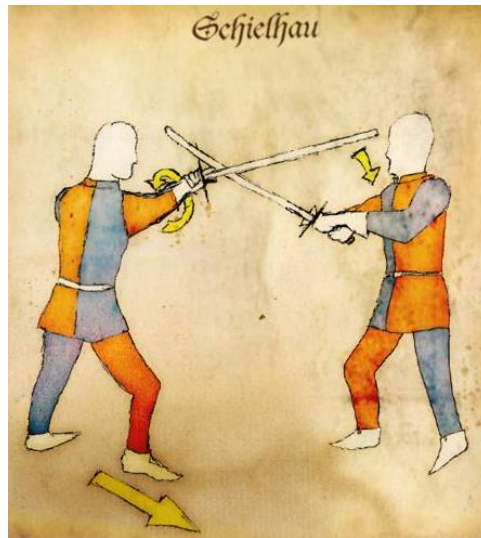


*Zwerchhau* (Corte Cruzado): Un corte horizontal realizado con **Ochs**. Este corte se deshace de cualquier ataque descendente, sea su trayectoria vertical o diagonal. También suprime la fuerza del corte oponente, cerrando la línea de la espada.



*Schielhau* (Corte Entornado): Un *Oberhau* realizado con el contrafilo, que daña el hombro cuando suprime cortes con exceso de fuerza, o anula estocadas que siguen un patrón predecible. También, por medio del enlace, elimina la distancia entre un oponente que amenaza con su punta, desplazando su espada hacia un costado, cerrando la línea de la espada y dañando la garganta con una estocada.





*Scheitelhau* (Corte a la coronilla): Un corte vertical destinado a aplicar principios geométricos de alcance (*Überlaufen*) para anular la aparente ventaja de un *Oberhau* hacia las piernas.



## **APLICACIÓN PRÁCTICA**

Es importante poner en práctica lo que se aprende e intentar el perfeccionamiento, partiendo desde la autoevaluación y autocrítica como elementos centrales para mejorar día a día en el arte de la espada. Lo anterior, no obstante, no significa despreciar la experiencia de otros como los instructores o esgrimistas más experimentados, quienes te pueden ayudar a corregir errores que quizás no has notado o no sabes cómo arreglar. Por lo tanto, es importante el trabajo individual y el grupal; pero el énfasis debe estar en el primero cuando se trata de aprender y reforzar las bases de la esgrima. A continuación, dejamos una guía práctica para poder ensayar los contenidos planteados en este documento.

### **Ejercicios de desplazamiento**

Para mejorar la mecánica del desplazamiento del cuerpo de manera estructurada, se dejan estos ejercicios básicos de juego de pies. Se recomienda no usar espada, trabajando estos movimientos lenta y metódicamente primero, poniendo énfasis en la autocorrección. La velocidad debe incrementarse gradualmente, hasta que el movimiento sea rápido, fluido y natural sin comprometer la estructura corporal.

#### **EJERCICIO 1**

- Posiciona el cuerpo en la postura, con el pie izquierdo adelantado
- Paso simple hacia el frente o hacia derecha/izquierda
- Paso largo hacia adelante
- Repite

#### **EJERCICIO 2**

- Pon el cuerpo en postura, con el pie izquierdo adelantado
- Paso simple, dos veces en la misma dirección (adelante, derecha o izquierda)
- Paso largo hacia adelante
- Repite

#### **EJERCICIO 3**

- Pon el cuerpo en postura, con el pie izquierdo o derecho adelantado
- Dos pasos largos, hacia adelante
- Paso simple (adelante, derecha o izquierda)
- Repite hasta cubrir la distancia, luego cambia la pierna adelantada

## Ejercicios de guardias

La transición consciente y estratégica de una guardia a otra permite ahorrar tiempo en el Zufechten y en la defensa del cuerpo, acelerando el razonamiento táctico en combate y disminuyendo el margen de error en la ejecución de las guardias, sacando la mejor ventaja de cada posición. Estos ejercicios deben realizarse en movimiento, usando el paso largo y el paso simple para avanzar, retroceder y combinar ambos desplazamientos.

### EJERCICIO 1

- Parte con **Vom Tag Alto-Centrado**, adelantando la pierna izquierda
- Avanza hacia **Alber** con un paso largo
- Avanza hacia **Pflug Izquierdo** con un paso simple
- Avanza hacia **Ochs Izquierdo** con un paso simple
- Repite, ahora con la pierna opuesta adelantada

### EJERCICIO 2

- Parte con **Vom Tag Derecho**
- Avanza hacia **Alber** con un paso largo
- Avanza hacia **Pflug Derecho** con un paso largo
- Avanza hacia **Ochs Izquierdo** con un paso largo
- Repite, ahora desde **Vom Tag Izquierdo**

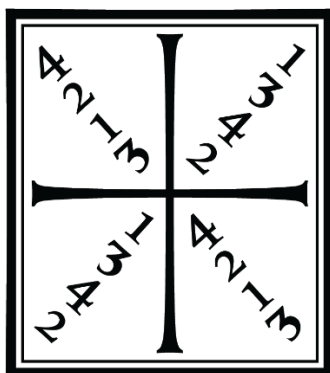
### EJERCICIO 3

- Parte con **Vom Tag Derecho**
- Avanza hacia **Ochs Izquierdo** con un paso largo
- Avanza hacia **Pflug Derecho** con un paso largo
- Avanza hacia **Alber** con un paso largo, asegurándote de que sea la pierna derecha la que esté adelantada
- Avanza hacia **Vom Tag Izquierdo** con un paso simple
- Avanza hacia **Alber** con un paso largo, asegurándote de que sea la pierna izquierda la que esté adelantada
- Avanza hacia **Ochs Derecho** con un paso simple
- Avanza hacia **Pflug Izquierdo** con un paso largo
- Avanza hacia **Vom Tag Derecho** con un paso largo
- Repite el ejercicio, ahora desde **Vom Tag Izquierdo**

## Ejercicios de Corte: El cuadrado de Meyer

Practicar los cortes es uno de los elementos más importantes en todo sistema de esgrima: Permite perfeccionar la alineación del filo, fortalece la musculatura que se emplea en el manejo de la espada, permite comprender y dominar el peso del arma, y genera memoria muscular beneficiosa para el combate.

En base a lo anterior, la mejor opción de práctica de corte para la espada larga es el ejercicio histórico propuesto por el **Maestro Joachim Meyer**, que consiste en trabajar un patrón de cortes en movimiento, el cual permite simultáneamente coordinar el desplazamiento, cortes (*Oberhau* y *Unterhau*), alineación del filo y potencia. Para alumnos más avanzados también aporta explosividad, fluidez, coordinación y control de la fuerza. Se recomienda partir con cortes de línea completa y luego, con suficiente práctica, comenzar a cortar a media línea, recordando siempre detener la punta en la mitad del cuadrado. Se lee desde afuera hacia adentro siguiendo primero el orden de los números antes de avanzar a la siguiente secuencia.



*El Cuadrado de Meyer*

### PRIMERA SECUENCIA - INICIO

- Parte en **Vom Tag Derecho**
- Oberhau derecho con paso largo
- Unterhau izquierdo con paso largo
- Unterhau derecho con paso largo
- Oberhau izquierdo con paso largo

### SEGUNDA SECUENCIA - CONTINUACIÓN

- Unterhau derecho con paso largo
- Oberhau izquierdo con paso largo
- Oberhau derecho con paso largo
- Unterhau izquierdo con paso largo

### TERCERA SECUENCIA - CONTINUACIÓN

- Oberhau izquierdo, con paso simple
- Unterhau derecho con paso largo
- Unterhau izquierdo con paso largo
- Oberhau derecho con paso largo

### CUARTA SECUENCIA - TÉRMINO

- Unterhau izquierdo con paso largo
- Oberhau derecho con paso largo
- Oberhau izquierdo con paso largo
- Unterhau derecho con paso largo

**Reinicio:** Para pasar directamente de la última secuencia a la primera desde aquí, se da un paso simple en lugar de un paso largo para el oberhau de la primera secuencia, siguiendo todo lo demás sin cambios.

### Ejercicios con compañero

Si bien los ejercicios en solitario son valiosos para aprender las mecánicas básicas de la espada larga, practicar con un compañero genera tremendas ventajas en comparación, ya que expande el rango de aprendizaje y la memorización de las técnicas bajo la idea del mutuo beneficio.

Los siguientes ejercicios están diseñados para dos roles, Atacante (A) y Defensor (D), respectivamente; los que deben intercambiarse al final de cada secuencia. Se recomienda el uso de equipo protector mínimo (careta de esgrima, guantes) para poder maximizar la efectividad de estos ejercicios.

#### EJERCICIO 1

##### (A) en Vom Tag Derecho

Oberhau der.

Bloqueo, Oberhau der.

Bloqueo

##### (D) en Vom Tag Derecho

Bloqueo, Oberhau izq.

Bloqueo, Finta de Unterhau izq.

Cambio a Oberhau der.

*Cambio de roles*

## EJERCICIO 2

### (A) en Vom Tag Derecho

Finta de Oberhau der. a izq.

Nachreissen, Oberhau izq.

Bloqueo, Winden y estocada a rostro

### (D) en Pflug Izquierdo

Bloqueo, Unterhau der.

Bloqueo, Abnehmen, Oberhau der.

*Cambio de roles*

## EJERCICIO 3

### (A) en Pflug Derecho

Unterhau der. a los brazos

Bloqueo, Unterhau izq.

Bloqueo

### (D) en Vom Tag Alto-Centrado

Nachreissen, Oberhau der.

Nachreissen, Finta de Oberhau der.

Cambio a Oberhau izq.

*Cambio de roles*

## EJERCICIO 4

### (A) en Pflug Izquierdo

Finta de Unterhau izq. a Oberhau der.

Bloqueo, Abnehmen, Oberhau der.

Desviando en retroceso, Unterhau izq. a los brazos, en Abzug

### (D) en Pflug Derecho

Bloqueo, Abnehmen, Oberhau izq.

Bloqueo, Winden, estocada a rostro

*Cambio de roles*

## EJERCICIO 5

### (A) en Alber (pie izq. adelantado)

Estocada a rostro

Desvío en retroceso, Abnehmen, Oberhau izq.

Bloqueo

### (D) en Pflug Derecho

Bloqueo, Winden, estocada a rostro

Bloqueo, Abnehmen, Oberhau der.

Abnehmen avanzando, golpe de pomo al rostro

*Cambio de roles*

## EJERCICIO 6

### (A) en Ochs derecho

Finta de estocada der a Ober izq.

Bloqueo, Winden, estocada al rostro

Verkehrler a codo der.

### (D) en Vom Tag Derecho

Bloqueo, Abnehmen, Oberhau der.

Desvío en avance, golpe de pomo por debajo

“Barrera” por izq. del oponente

*Cambio de roles*