

knowsquare .

PREPARADO POR

JUAN REY HERMIDA Y RUTH RONTOMÉ

5 DE ABRIL DE 2011

ESGRIMA – TOMA DE DECISIONES BAJO PRESIÓN

RESUMEN DEL TALLER

knowsquare .

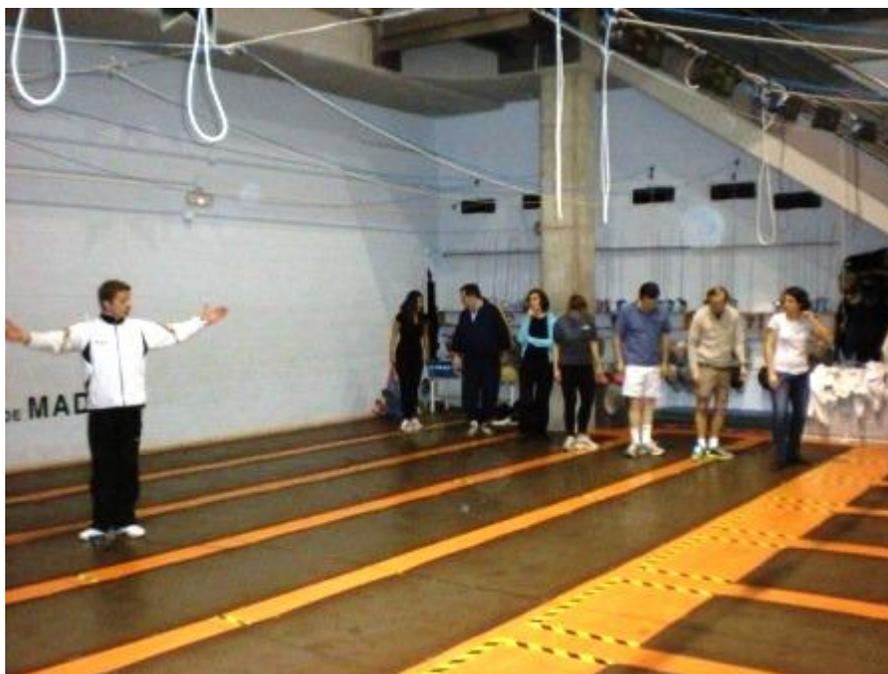
Privado y Confidencial

Prohibida su Distribución sin Autorización Expresa de los
Autores y Know Square SL.

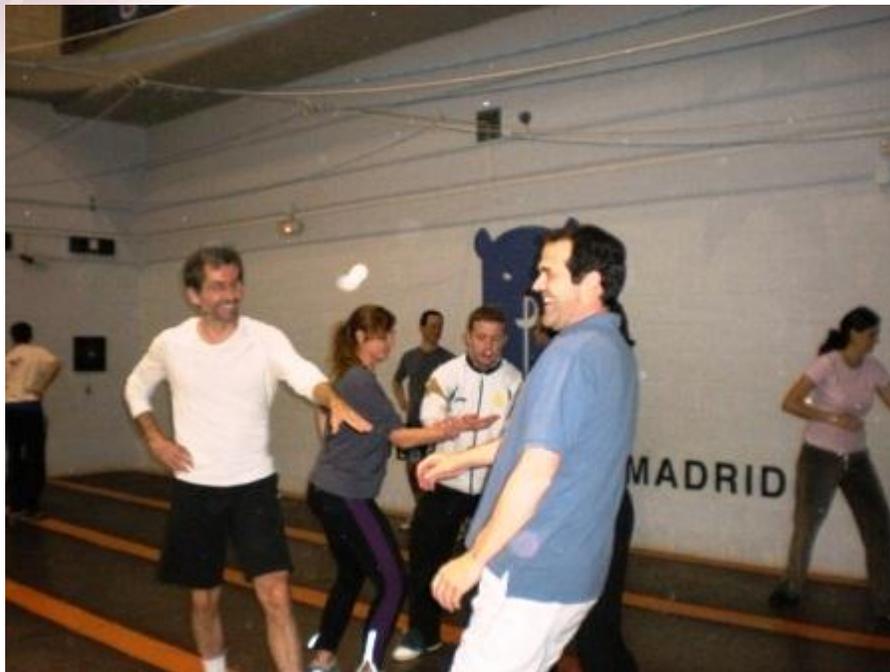
El pasado 9 de marzo Know Square se puso en guardia junto con el Club de Esgrima de Madrid realizando un Taller práctico, que permitió a sus asistentes vivir en primera persona la analogía de la esgrima con el día a día. Esta disciplina comenzó como herramienta para conquistar pero, con el paso del tiempo, la disciplina ha ido evolucionando hasta convertirse en un deporte olímpico, desde las primeras olimpiadas de 1896. La disciplina fue instaurada por el mismo Pierre de Coubertain y se incluye dentro de los deportes de lucha y su objetivo es tocar al rival y no ser tocado por éste.

Tras esta breve explicación de la esgrima, el objetivo marcado para el Taller era claro: aprender a enfrentarnos a una situación nueva y complicada, ya que enfrente teníamos a un rival con una barra de acero en la mano al que había que tocar evitando que nos tocara.

Dice un proverbio chino, que se utiliza mucho en la práctica de este deporte, que: *“el camino más largo comienza con el primer paso”* y los miembros de Know Square, compartimos el principio de que *“menos es más”*. Así que, como nuestro objetivo no era sencillo, guiados por el Maestro de Esgrima Rafael López y ayudados por Alejandro Núñez, nos pusimos en camino para conseguir alcanzar el objetivo dando pequeños pasos.



El primer paso para conseguir llegar al final de nuestro camino fue aprender a “andar” en este deporte: marchar, romper y marcha-fondo. Tras la explicación del maestro, los asistentes al taller asumimos la nueva realidad a la que nos enfrentábamos para lograr el objetivo. Repetimos y asimilamos nuestros primeros pasos y, tras ello, comenzó el primer ejercicio práctico. Éste consistió en ponernos en frente de nuestro rival (una dificultad añadida al empezar a andar), jugar al clásico “calienta-manos”, y ser capaces de desplazarnos con el rival enfrente.



Éste ejercicio permitió, no sólo practicar las acciones aprendidas, sino que además dio la posibilidad a los asistentes de extraer conclusiones prácticas para conseguir el objetivo marcado, ya que el juego con el rival nos mostraba la importancia de mantener la distancia para evitar ser tocado, o la posibilidad de elegir entre correr o andar.

El segundo paso, fue un poco más complicado, ya que había que sumarle al primero, el de aprender a “parar”. Saber parar significa tener una buena defensa lo que implica evitar ser tocados. La acción es importante ya que para poder avanzar mientras nos golpean necesitamos impedir de alguna manera que el contrario consiga su objetivo.



El segundo ejercicio añadía intensidad respecto al anterior, ya que en este caso al rival tenía un arma en la mano. El ejercicio permitió que pudiéramos interiorizar la diferencia entre parar (acción en la cual el contrario intenta tocarnos y nosotros lo impedimos con un arma) y no ser tocado (acción en la que corriendo más que el contrario, conseguimos que su ataque acabe en nada). Ambas acciones son igual de válidas puesto que con ellas se consigue una parte del objetivo marcado: evitar ser tocado. La única diferencia es la respuesta que implica la forma de ejecución del ataque propio, una vez evitado el del contrario.

El tercer y último paso consistía en conseguir tocar al rival. En este paso nos mostraron los distintos blancos en los que se puede tocar al contrario estirando el brazo. Esto es de vital importancia para alzarse con la victoria pues, en este deporte, gana el que más veces toque. Y es que, evitar ser tocado no sirve de mucho para ganar pues sólo puntúa el que ataca.

Tras unos ejercicios de ataque, realizamos el mejor caso práctico que se puede llevar a cabo: un asalto real. En esta actividad pudimos medir la capacidad de interiorizar los ejercicios que habíamos aprendido durante el taller, siendo conscientes de nuestros aciertos y errores en las acciones que decidíamos ejecutar en cada momento del combate. Ya nos encontrábamos frente a nuestro contrario; si no le tocábamos, perdíamos nuestra oportunidad y podríamos además ser tocados. En la esgrima, no hay término medio y así lo vivimos.



En todo torneo siempre hay gente que interioriza las nuevas acciones mejor que otros y, por tanto, en su primera experiencia salen mejor parados que el resto. Fue el caso de Marcelo González, ganador del evento.



Sin embargo, en este Taller, todos nos sentimos vencedores ya que de alguna manera todos conseguimos el objetivo. La mejor prueba de ello, era la cara de felicidad de los participantes tras haber finalizado el Taller.



Ahora, una vez finalizado el Taller y trascurridos unos días, es curioso darse cuenta como, en un breve periodo de tiempo y sin experiencia previa, fuimos capaces de conseguir algo que a priori nos parecería difícilísimo: tocar a un rival que porta una barra de acero sin ser tocado. Todos lo conseguimos gracias a las decisiones que tomamos en el asalto: enfrentándonos al rival, manteniendo la distancia, parando sus ataques, dejándole corto o atacándole.

La esgrima, como la vida, es una continua sucesión de decisiones. La práctica de este deporte nos dio, sin duda, una gran oportunidad de autoconocimiento personal, una posibilidad única de aprender y mejorar de nuestros fallos, y de sentirnos orgullosos de nuestros aciertos.

Ruth Rontomé
Juan Rey Hermida

Nota del Consejo Editorial: Know Square agradece sinceramente la profesionalidad, trato y extraordinario ambiente del Club de Esgrima de Madrid. La dirección del mismo es C/ Goya esquina C/ de la Fuente del Berro, Planta -1. infocem@clubdeesgrimademadrid.com