

TITULO PRIMERO: REGLAMENTO TECNICO

ÍNDICE DE MATERIAS

GENERALIDADES Y REGLAS COMUNES DE LAS TRES ARMAS

Capítulo 1. APLICABILIDAD DE LAS REGLAS	t.1
Capítulo 2. TERMINOLOGÍA	t.2
	t.3
	t.4
	t.5
	t.6
EXPLICACIÓN DE ALGUNOS TÉRMINOS TÉCNICOS EMPLEADOS MAS FRECUENTEMENTE EN ESGRIMA	
Nota previa	t.7
Tiempo	t.8
Acciones ofensivas y defensivas	t.9
Acciones ofensivas	t.10-13
Acciones defensivas	t.14
Posición "punta en línea"	t.15
Capítulo 3. TERRENO	t.16-19
Capítulo 4. MATERIAL DE LOS TIRADORES (<i>Armas - Equipo, Indumentaria</i>)	
Responsabilidad de los tiradores	t.20
Capítulo 5. COMBATE	
Forma de empuñar el arma	t.21
Puesta en guardia	t.22
Inicio, detención y reanudación del combate	t.23
Combate a corta distancia	t.24
Cuerpo a cuerpo	t.25
Cuerpo a cuerpo y flechas	t.26
Esquives - Desplazamientos y rebasamientos	t.27-28
Sustitución y utilización del brazo y de la mano no armados	t.29-30
Terreno ganado o perdido	t.31-32
Traspaso de los límites	t.33-36
Duración del combate	t.37-44
Accidente - Retiro de un tirador	t.45
Capítulo 6. ARBITRAJE Y JUICIO DE LOS TOCADOS	
Árbitros	t.46-47
Asesores	t.48
Video-consultantes	t.49
Designación de los árbitros y Video-consultantes	
- Pruebas individuales	t.50
- Pruebas por equipos	t.51
- Pruebas de la Copa del Mundo	t.52
Juicio de los tocados	
- Materialidad del tocado	t.53-58
- Validez o prioridad del tocado	t.59
- Recurso al video-arbitraje	t.60-62

FIE

- Gestos del árbitro	t.63
- Material reglamentario y control del material por el árbitro	t.64-69
- Material no reglamentario	t.70-75

FLORETE CONVENCIONES DE COMBATE

Manera de dar los tocos	t.76
Superficie válida	
- Limitación de la superficie válida	t.77
- Tocados en superficie no válida	t.78
- Extensión de la superficie válida	t.79
Juicio del tocado	
- Anulación del tocado	t.80-81
Validez o prioridad del tocado	
- Nota previa	t.82
- Respecto a la frase de armas	t.83-88
- Juicio	t.89

ESPADA CONVENCIONES DEL COMBATE

Manera de dar los tocos	t.90
Superficie Válida	t.91
Juicio del tocado	t.92
- Anulación de tocos	t.93-95

SABLE CONVENCIONES DEL COMBATE

Manera de dar los tocos	t.96
Superficie Válida	t.97-98
Materialidad y anulación del tocado	t.99
Validez o prioridad del tocado	
- Nota previa	t.100
- Respecto de la frase de armas	t.101-105
- Juicio	t.106

CÓDIGO DISCIPLINARIO DE LAS PRUEBAS

Capítulo 1: CAMPO DE APLICACIÓN

A quiénes atañe	t.107
Orden y disciplina	t.108-111
Los tiradores	
- Compromiso de honor	t.112
- Rechazo a enfrentarse con un adversario	t.113
- Presentación a la hora	t.114-120
- Forma de combatir	t.121-127
- Defender su suerte	t.128
El jefe de delegación	t.129
El capitán de equipo	t.130
Los entrenadores, personal para-médico y técnicos	t.131-132
Los espectadores	t.133

Capítulo 2: LAS AUTORIDADES DISCIPLINARIAS Y SU COMPETENCIA

Nota previa	t.134
Organismos de jurisdicción	t.135
Principio de jurisdicción	t.136
Árbitro	t.137-138
El Directorio Técnico	t.139-141
La Comisión Ejecutiva del C.O.I. en los Juegos Olímpicos	t.142
FIE - Mesa directiva, Comisión Disciplinaria, Comité Ejecutivo, el Tribunal Arbitral del Deporte.	t.143

Capítulo 3: LAS SANCIONES

Categorías	t.144-145
Sanciones de combate	t.146-149
Sanciones disciplinarias	t.150-156
Promulgación de las sanciones	t.157

Capítulo 4: LAS SANCIONES Y LAS JURISDICCIONES COMPETENTES

Naturaleza de las sanciones	t.158-163
Competencia	t.164
Faltas del primer grupo	t.165
Faltas del segundo grupo	t.166
Faltas del tercer grupo	t.167-168
Faltas del cuarto grupo	t.169
Las faltas y sus sanciones	t.170

Capítulo 5: PROCEDIMIENTO

Principio	t.171
Reclamaciones y apelaciones	t.172-175
Investigación. Derecho a defensa	t.176
Deliberación	t.177
Reincidencia	t.178

GENERALIDADES Y REGLAS COMUNES DE LAS TRES ARMAS

Capítulo 1

t.1

.....

Capítulo 2

t.2

.....

t.3

.....

t.4

.....

t.5

.....

t.6

.....

EXPLICACIÓN DE ALGUNOS TÉRMINOS TÉCNICOS QUE MÁS A MENUDO SE EMPLEAN EN ESGRIMA

t.7

Cabe destacar que este capítulo no reemplaza ningún tratado de esgrima y que es mencionado aquí en vista de facilitar la comprensión del Reglamento.

Tiempo

t.8

El **tiempo de esgrima** es la duración de la ejecución de una acción simple.

Acciones ofensivas y defensivas

Definición:

t.9

- 1 Las diferentes acciones **ofensivas** son el ataque, la respuesta y la contra respuesta.
 - El **ataque** es la acción ofensiva inicial que se ejecuta extendiendo el brazo y amenazando continuamente la superficie válida del adversario, precediendo el desencadenamiento del a fondo o de la flecha (ref. t.26, t.83 ss y t.101 ss).
 - La **respuesta** es la acción ofensiva del tirador que ha parado el ataque.
 - La **contra respuesta** es la acción ofensiva del tirador que ha parado la respuesta.

- 2 Las diferentes acciones **defensivas** son las paradas.

FIE

- La **parada** es la acción **defensiva** efectuada con el arma para impedir que toque una acción ofensiva.

Explicación:

Acciones ofensivas:

Ataque

t.10

1 La acción es **simple** cuando es ejecutada en un solo movimiento:

- bien sea **directa** (en la misma línea),
- bien sea **indirecta** (en otra línea).

La acción es **compuesta** cuando es ejecutada en varios movimientos.

Respuesta

t.11

La respuesta puede ser **inmediata** o a **tiempo perdido**, dependiendo del hecho y de la rapidez en la ejecución.

Las respuestas son:

1 **Simples directas :**

- Respuesta **derecha**: Respuesta que toca al adversario sin haber dejado la línea en que se ha hecho la parada.
- Respuesta **sobre el hierro**: Respuesta que toca al adversario resbalando sobre el hierro después de la parada.

2 **Simples indirectas:**

- Respuesta **por pase**: Respuesta que toca al adversario en la línea opuesta a la que se ha hecho la parada (pasando por debajo de su hierro, si la parada se ha realizado en una línea alta, y por encima si la parada ha sido en línea baja).
- Respuesta **por cupé**: Respuesta que toca al adversario en la línea opuesta a la que se ha hecho la parada (pasando, en todos los casos, el hierro por delante de la punta del adversario).

3 **Compuestas:**

- Respuesta **con circulado**: Respuesta que toca al adversario en la línea opuesta a aquella en que se ha hecho la parada, pero después de describir una circunferencia completa alrededor del hierro contrario.
- Respuesta **por uno-dos**: Respuesta que toca al adversario en la línea en que se ha hecho la parada, pero después de haber pasado primero por la línea opuesta, pasando por debajo del hierro contrario.

Contraataques

t.12

Los **contraataques** son acciones ofensivas o defensivas-ofensivas ejecutadas durante la ofensiva contraria:

1 **Arresto**: Contraataque ejecutado sobre un ataque.

2 **Arresto por oposición**: Contraataque ejecutado cerrando la línea en la que debe terminar el ataque (rf. t.83, t.84, t.85, t.101ss, y t.102ss)

3 **Arresto con tiempo de esgrima** (rf. t.88, t.105).

Otras acciones ofensivas

t.13

1 **Reposición:**

Acción **ofensiva simple inmediata** que sigue una primera acción, **sin encoger el brazo**, después de una parada o un retroceso del adversario, sea porque éste haya abandonado el hierro sin contestar, o haya contestado tarde, indirectamente o con una acción compuesta.

2 **Redoble:**

Nueva acción, simple o compuesta, sobre un adversario que ha parado sin contestar, o que ha evitado simplemente la primera acción retrocediendo o esquivando.

3 Reanudación de ataque:
Nuevo ataque ejecutado inmediatamente **después de volver a la guardia**.

4 Contratiempo:
 Toda acción realizada por el atacante **sobre un arresto** del adversario.

Acciones defensivas

t.14

Las **paradas** son **simples**, directas, cuando están hechas en la misma línea que el ataque. Son **circulares** (por el contrario) cuando están ejecutadas en la línea opuesta a la del ataque.

Posición "punta en línea"

t.15

La **punta en línea** es una posición particular en la cual el esgrimista mantiene el brazo armado extendido y amenaza continuamente con la punta de su arma la superficie válida de su adversario (rf. t.84.1/2/3, t.89.4.e, t.89.5.a, t.102, t.103.3.e, t.106.4.a/b)

Capítulo 3

TERRENO

t.16

El **terreno** debe representar una superficie plana y horizontal. No puede favorecer ni perjudicar a ninguno de los dos adversarios, especialmente en lo que concierne a la luz.

t.17

- 1 La parte del terreno destinada al combate se llama **la pista**.
- 2 Las pruebas **en las tres armas** se realizan sobre las mismas pistas.

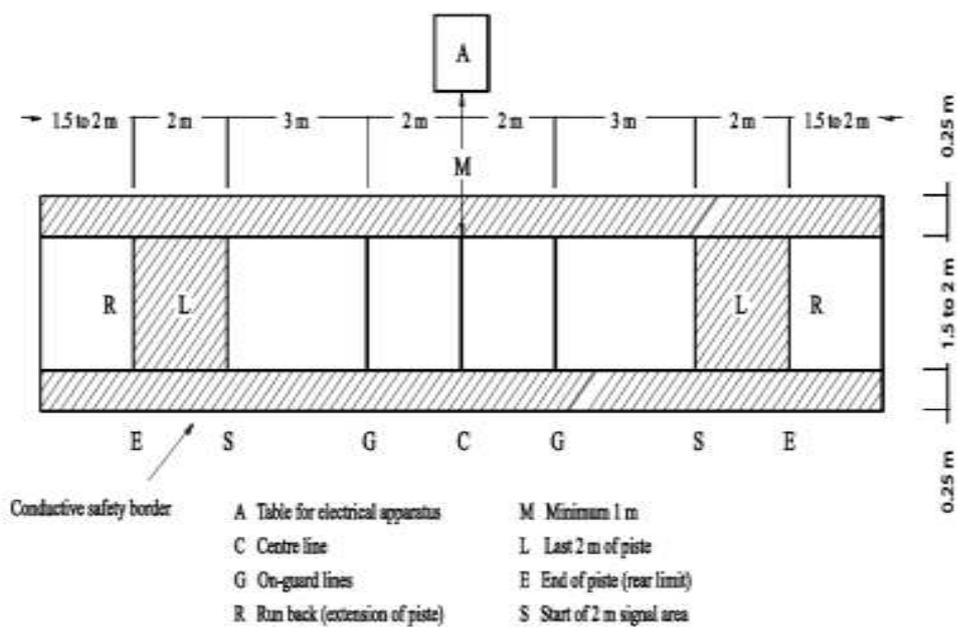
t.18

- 1 El **ancho** de la pista es de 1,50 en 2 metros.
- 2 El **largo** de la pista es de 14 metros, de tal forma que cada tirador, estando situado a 2 metros de la línea del centro, tenga a su disposición, para romper sin traspasar el límite posterior con los dos pies, una longitud total de 5 metros.
- 3 Los **pasillos de seguridad**, indicados en el esquema de las pistas para las finales y semi-finales, no forman parte de la pista.

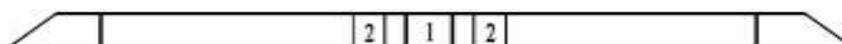
t.19

Sobre la pista se trazan, de forma bien visible, **cinco líneas** perpendiculares a la longitud de la misma, a saber:

- 1 **1 línea** en el centro que se traza como línea discontinua sobre todo el ancho de la pista.
- 2 **2 líneas de puesta en guardia**, a dos metros a cada lado de la línea mediana (deben trazarse a lo ancho de toda la pista).
- 3 **2 líneas de límite posterior**, que deben trazarse a lo ancho de toda la pista, a una distancia de siete metros de la línea del centro.
- 4 Por otro lado, **los dos últimos metros** precedentes a estas líneas de límite posterior, deben ser claramente distinguidos -si es posible por un color de pista diferente-, de manera que los tiradores puedan darse cuenta fácilmente de su posición en la pista (rf. esquema).



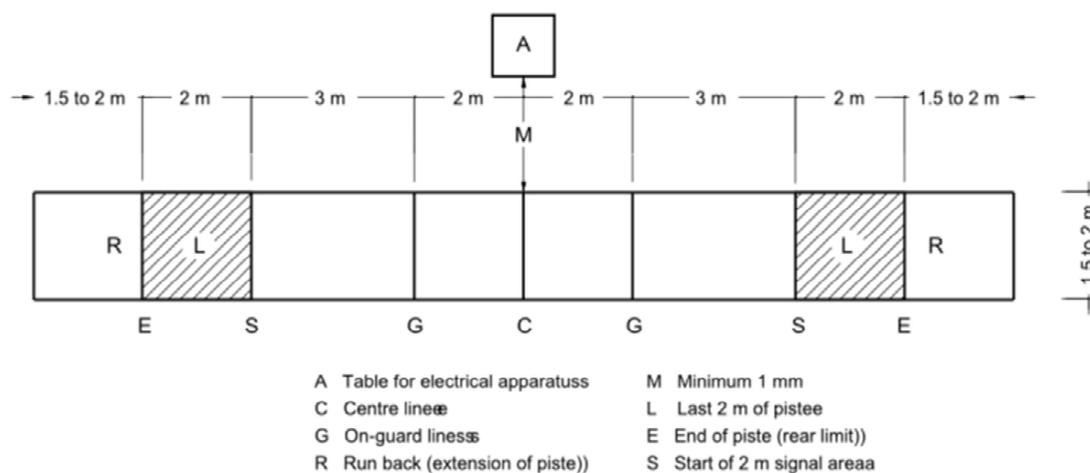
For foil and épée the conductive surface must cover the whole of the length and breadth of the piste, including its extensions (run back) and its safety borders (cf. Article t.13a, m.57)



1 Scoring apparatus 2 Extension lamps

Figure 1 Piste for semi-finals and finals (maximum height 50 cm)

Figure 2 Standard piste for all three weapons



For foil and épée the conductive surface must cover the whole of the length and breadth of the piste, including its extensions (run back) (cf. Article t.13s, m.57)

Capítulo 4

MATERIAL DE LOS TIRADORES (Armas - Equipo, Indumentaria)

Responsabilidad de los tiradores

t.20

- 1 Los tiradores se arman, equipan, visten y combaten bajo **su propia responsabilidad y por su cuenta y riesgo**.
- 2 Todo atleta que se caliente o que se entrene con otro atleta en el lugar de una competencia oficial de la FIE (incluyendo en las salas de entrenamiento ligadas a la competencia) debe obligatoriamente llevar el **uniforme y el material** reglamentarios FIE. Cualquier persona que imparta un curso debe llevar puesto obligatoriamente al menos el peto de Maestro de armas, un guante de esgrima y una careta reglamentarios.
Cualquier atleta que tome una lección debe llevar obligatoriamente una careta y un guante.
El supervisor de la competición o un miembro del Directorio Técnico sancionarán con una tarjeta amarilla a la persona que no respete esta regla, seguida de una tarjeta negra en caso de reincidencia.
- 3 Las **medidas de seguridad** establecidas en el Reglamento y en las normas anexas, así como las de control, decretadas en el presente Reglamento, sólo están para **reforzar** la seguridad de los tiradores, **sin poder garantizarla**, no pudiendo, por consiguiente -cualquiera que sea la forma de su aplicación- entrañar la responsabilidad ni de la FIE, ni de los organizadores de las pruebas, ni de los oficiales, ni del personal encargado de su realización, ni de los autores de un eventual accidente.

Capítulo 5

COMBATE

Forma de empuñar el arma

t.21

- 1 En las tres armas, **la acción defensiva** se ejerce exclusivamente **con el arma**.
- 2 En ausencia de un dispositivo especial o ligadura o una forma especial (ortopédica), el tirador puede **empuñar** libremente **el arma** de la forma que desee, así como modificar la posición de la mano en el transcurso de un match. No obstante, el arma no puede –en forma permanente o temporal, aparente o disfrazada- ser transformada **en arma arrojadiza**; ha de ser manejada sin que la mano suelte la empuñadura y, durante una acción ofensiva, sin resbalar sobre la empuñadura de delante a atrás.
- 3 Cuando exista un **dispositivo especial** o una **ligadura**, o una **forma especial** (ortopédica), el puño deberá ser tenido de modo que la cara superior del pulgar esté orientada en la misma dirección que la parte acanalada de la hoja (al florete y espada), o perpendicularmente al plano de la flexibilidad de la hoja del sable.
- 4 El arma se maneja con **una sola mano**; el tirador no puede cambiar de mano hasta el final del match, a menos que sea autorizado por el árbitro en caso de herida en la mano o en el brazo.

Puesta en guardia *y lugar de los esgrimistas*

t.22

1. **El tirador llamado en primer lugar debe colocarse a la derecha del árbitro, salvo en el caso de un match entre un diestro y un zurdo, si el llamado en primer lugar es el zurdo.**
2. **El equipo que tiene el mayor número de esgrimistas diestros debe ser colocado a la derecha del árbitro. Si los dos equipos tienen el mismo número de esgrimistas diestros y zurdos, el equipo llamado en primer lugar es colocado a la derecha del árbitro.**

3. El árbitro hace colocarse a cada uno de los dos combatientes de modo que el pie adelantado quede **inmediatamente** detrás de la línea de "puesta en guardia".
4. La puesta en guardia al comienzo y las nuevas puestas en guardia se hacen siempre en el centro **del ancho** de la pista.
5. En el momento de la puesta en guardia, en el transcurso del combate, la distancia entre los tiradores debe ser tal, que, en la posición de punta en línea, **las puntas no pueden estar en contacto**
6. Después de **cada tocado** dado como **válido**, los tiradores vuelven a ponerse en guardia **en el centro** de la pista.
7. Si **el tocado no ha sido** ningún **tocado** **blue acordado**, vuelven a ponerse en guardia en el sitio que ocupaban en el momento de interrumpirse el combate.
8. La puesta en guardia al comienzo de **cada período** y del **minuto suplementario** eventual debe hacerse en el centro de la pista.
9. La **nueva puesta en guardia, con la distancia** establecida, no puede tener como consecuencia el colocar más allá de la línea trasera, al combatiente que se encontraba más acá de la misma en el momento de la suspensión del match. Si éste tiene ya un pie más allá de la línea trasera, permanece en su sitio.
10. Si un tirador supera los límites laterales de la pista con uno o ambos pies, debe hacer la puesta en guardia a la distancia correcta, incluso si esto implica que se coloque más allá de la línea trasera y provoque un toque. (cf. t.35, t.146)
11. La guardia es adoptada por los tiradores a la voz de **"En guardia"** dada por el árbitro. Acto seguido el árbitro pregunta: **"¿Listos?"**. Tras la contestación afirmativa, o en la ausencia de contestación negativa, da la señal de combate: **"Adelante"**.
12. Los tiradores deben ponerse **correctamente en guardia** y deben conservar una completa **inmovilidad** hasta la orden de "Adelante" del árbitro.
13. En el florete y el sable, la guardia no puede ser realizada en la **posición en línea**.

Inicio, detención y reanudación del combate

t.23

1. El **inicio del combate** está marcado por la voz de "Adelante." No se cuenta ningún golpe dado o **lanzado antes de dicha voz**.
2. El **final** del combate se determina con la voz de "Alto", salvo en los casos de hechos que modifiquen las condiciones regulares y normales del combate (rf. t.44.1/2).
3. Después de la voz de **"Alto"**, el tirador no puede iniciar ninguna nueva acción; únicamente el golpe lanzado se dará como válido. Todo lo que ocurra a continuación no tiene ya validez (rf. t.44.1/2).
4. Si uno de los tiradores **se detiene** antes de la voz de "Alto" y es tocado, el tocado es válido.
5. La voz de "Alto" se da también si el juego de los tiradores es **peligroso, confusos** o **contrario al Reglamento**, si uno de los tiradores ha sido **desarmado, si se sale completamente de la pista** (rf t.33, t.58).
6. Salvo casos excepcionales, el árbitro no puede autorizar a un tirador a **abandonar la pista**. Si éste lo hiciera sin autorización, sería pasible de las sanciones previstas a los artículos t.158-162, t.165, t.170.

Combate a corta distancia

t.24

El **combate a corta distancia** es autorizado mientras que los tiradores puedan hacer uso normal de sus armas y que el árbitro pueda, en florete y en sable, seguir el desarrollo de la acción.

Cuerpo a cuerpo

t.25

- 1 Hay **cuerpo a cuerpo** cuando los dos adversarios están en contacto; en tal caso, el árbitro detiene el combate (rf. t.26, t.32).
- 2 En **las tres armas**, está prohibido provocar el **cuerpo a cuerpo voluntario** para evitar un tocado, o empujar al adversario. En el caso de cometer dicha falta, el árbitro aplicará al tirador culpable las sanciones previstas por los artículos t.158-162, t.165, t.170, y el tocado, eventualmente dado por el tirador culpable, será anulado.
- 3 El combatiente que, bien por flecha, bien lanzándose resueltamente hacia adelante, ocasione incluso varias veces, el **cuerpo a cuerpo (sin brutalidad ni violencia)** no quebranta las convenciones fundamentales de la esgrima, ni comete irregularidad alguna (rf. t.32).

Cuerpo a cuerpo y flechas

t.26

- 1 No hay que confundir la "flecha que termina sistemáticamente en cuerpo a cuerpo" de la que se trata en este artículo con la "flecha que termina en choque que atropella al adversario" que, en las tres armas, está considerada como acto de **brutalidad voluntario** y sancionado como tal (rf. t.121.2, t.170).
- 2 Por el contrario, la "**flecha** lanzada corriendo incluso más allá del adversario" y **sin cuerpo a cuerpo** no está prohibida; el árbitro no debe dar demasiado pronto la voz de "Alto", para no anular la eventual respuesta; si al ejecutar esta flecha sin haber tocado a su adversario, el tirador se sale de los límites laterales de la pista, debe ser sancionado como precisa el artículo t.35.3.

Esquives - desplazamientos y rebasamientos

t.27

- 1 Los desplazamientos y los esquives están permitidos, incluso aquellos en que la mano no armada o / y la rodilla de la pierna trasera pueden entrar en contacto con el suelo.
- 2 Está prohibido durante el combate **dar el dorso** al adversario. En el caso de cometer esta falta, el árbitro aplicará al tirador culpable las sanciones previstas por los artículos t.158-162, t.165, t.170, y el tocado eventualmente dado por el tirador que comete la infracción será anulado.

t.28

- 1 En el curso de un combate, cuando un tirador **rebase completamente** a su adversario, el árbitro debe dar inmediatamente la voz de "Alto" y poner a los tiradores en el lugar que ocupaban antes del rebasamiento.
- 2 En caso de cambio de tocados **durante el rebasamiento**, el tocado dado inmediatamente es válido; el tocado dado después del rebasamiento es anulado, pero será válido el tocado dado inmediatamente por el tirador que ha sufrido la acción ofensiva, incluso volteándose.
- 3 Cuando, durante un match, un tirador que haya hecho una flecha es señalado como tocado y que rebasa el extremo de la pista con una distancia suficientemente larga como para que provoque **el arrancamiento del rulo** o del cable de este último, el tocado que dicho tirador ha recibido no será anulado (Rf. t.147).

Sustitución y utilización del brazo y de la mano no armados

t.29

- 1 La utilización de la **mano** y del **brazo no armado** está prohibida tanto para realizar una acción ofensiva como defensiva (rf. t.158-162, t.165, t.170). En el caso de cometer tal falta, el tocado dado

por el tirador que la comete será anulado y este último recibirá las sanciones previstas para las faltas del 2º grupo (cartón rojo).

- 2 Si el tirador **reemplaza una superficie válida por una superficie no válida**, o por una cobertura, o por un movimiento anormal, el árbitro le aplicará las sanciones previstas por los artículos t.158-162, t.165, t.170 y el toque eventual dado por el tirador culpable serán anulados.
- 3 Durante la duración del combate, la mano no armada del tirador no debe, en ningún caso, **agarrar una parte cualquiera del equipo eléctrico** (rf. t.158-162, t.165, t.170): el tocado eventualmente dado por el tirador culpable, será anulado.

t.30

- 1 En el caso que el árbitro advierta que, durante un match, uno de los tiradores utilice el brazo y/o la mano no-armada, o proteja o cubre la superficie válida con una parte no válida, podrá solicitar la asistencia de **dos asesores neutros**, que serán designados por el Directorio Técnico.
- 2 Estos asesores, colocados a ambos lados de la pista, **siguen todo el combate** e indicarán levantando la mano al preguntarle al árbitro, el uso del brazo o de la mano no armada, o la protección o la cubierta de la superficie válida por una parte no válida (rf. t.79, t.98, t.158-162, t.165, t.170).
- 3 El árbitro puede igualmente **cambiar de puesto** a los dos tiradores de forma que el que comete esta irregularidad no le vuelva la espalda.

Terreno ganado o perdido

t.31

A la voz de "Alto", **el terreno ganado** queda adquirido hasta que se haya concedido un tocado. Para las nuevas puestas en guardia, cada tirador deberá retroceder una distancia igual para retomar la distancia de puesta en guardia (rf. t.22.3/4).

t.32

Sin embargo, cuando el match haya sido detenido a causa de un **cuerpo a cuerpo**, los tiradores se pondrán en guardia de nuevo, de manera tal que el que sufrió el cuerpo a cuerpo vuelva a ocupar el lugar en que se encontraba; lo mismo ocurre si su adversario le ha realizado una flecha, incluso sin cuerpo a cuerpo.

Traspaso de los límites

Detención del combate

t.33

- 1 Cuando un tirador traspase uno de los límites **laterales** de la pista **con uno o con los dos pies completamente afuera**, el árbitro debe dar inmediatamente la voz de "Alto".
- 2 Si el tirador **traspasa con los dos pies** los límites de la pista, el árbitro debe anular todo lo que ha sucedido después del traspaso de dicho límite, a excepción del tocado recibido por el tirador que haya traspasado el límite, incluso después del haberlo hecho, siempre y cuando se trate de un tocado simple e inmediato.
- 3 En cambio, el tocado dado por el tirador que **sale de la pista sólo con un pie**, es válido si la acción ha sido realizada antes de la voz de "Alto".
- 4 Cuando uno de los tiradores sale de la pista con dos pies, sólo puede ser contabilizado como válido **y en la espada solamente**, el golpe dado por el tirador que quede sobre la pista con, por lo menos un pie, aun cuando hay golpe doble. **Para el florete y el sable hay que aplicar la convención.**

Límites posteriores

t.34

Cuando un tirador traspasa completamente, con los dos pies, el **límite posterior** de la pista, es declarado tocado.

Límites laterales

t.35

- 1 Si un tirador rebasa un límite lateral **con uno o con los dos pies**, retrocede un metro a partir del punto de salida y si sale mientras ataca, debe regresar al lugar en donde empezó su ataque y retroceder todavía un metro (pero cf t.36).
- 2 El **tirador que por aplicación de esta penalización** se encuentre con los dos pies fuera del límite posterior, es declarado tocado.
- 3 El tirador que **para evitar un tocado** traspase uno de los límites laterales con los dos pies, especialmente realizando una flecha, recibirá las sanciones previstas por los artículos t.158-162, t.165, t.170.

Salida accidental

t.36

El tirador que traspase **involuntariamente** uno de los límites a consecuencia de cualquier caso fortuito (por ejemplo, un empujón), no será pasible de ninguna penalización.

Duración del combate

t.37

- 1 Por duración del combate se entiende la **duración efectiva**, es decir, la suma de los intervalos de tiempo entre las voces de “Adelante” y “Alto”.
- 2 La duración del combate está **controlada** por el árbitro o por un cronometrista. Para las finales de las pruebas oficiales de la FIE así como para todos los matches que lleven consigo un cronómetro visible para los espectadores, el cronómetro debe ser colocado de manera que sea visible para los dos tiradores en pista y para el árbitro.
- 3 **Un match o un relevo no puede haber comenzado después del final de este match o de este relevo, conforme al artículo t.122, aún si se cometió un error formal.**

Pruebas individuales

t.38

El match en poules se termina cuando:

1. Uno de los tiradores alcanza el resultado de 5 tocados,
 - a) En este caso, el resultado a apuntar en la hoja de poules será el resultado final del match ($V - n$, n = número de tocados marcados por el tirador perdedor).
 - b) En espada, si los dos tiradores llegan al resultado de 4:4, deben disputar un tocado decisivo, hasta el límite del tiempo previsto. A partir de este momento, los golpes dobles no serán contabilizados (y dejará a los tiradores a su lugar).
- 2 **Tres minutos de tiempo efectivo de combate** transcurren.
 - a) Si llega el final del tiempo y el resultado de los tiradores registra una diferencia de, por lo menos, un tocado, el tirador que tiene el mayor número de tocados es declarado vencedor. El resultado a apuntar en la hoja de poule será el resultado real adquirido en el match ($V N - n$, N = número de tocados dados por el tirador ganador, n = número de tocados dados por el tirador perdedor).
 - b) En caso de igualdad al final del tiempo reglamentario y antes de que sean otorgados unos minutos suplementarios para desempatar los dos tiradores al primer tocado decisivo, el árbitro procederá al sorteo que designará al vencedor del match en caso de que la igualdad persistiera después de estos minutos.

- c) En este caso, el resultado a apuntar en la hoja de poule será resultado real adquirido (V N - n, si un tocado ha estado en el minuto suplementario; V 4 - 4 o V 3 - 3 o V 2 - 2 o V 1 - 1 o V 0 - 0, si el sorteo designa al vencedor).

t.39

- 1 Los matches en eliminación directa tienen lugar en 15 tocados o se terminan cuando pasan los tres períodos de tres minutos, corriendo un minuto de descanso entre los períodos. Por excepción, en el sable, el primer período se terminará pasando los tres minutos, o cuando el resultado de uno de los tiradores alcance 8 tocados.
- 2 **Durante los minutos de pausa**, la persona designada antes del match podrá intervenir cerca de su tirador.
- 3 Un **cronómetro incorporado al aparato** de señalización eléctrica de tocados bloqueará el final de cada período.

t.40

- 1 **El match se termina** cuando:
 - uno de los tiradores alcanza el resultado de **15 tocados**; o bien
 - cuando han pasado **9 minutos de tiempo efectivo de combate**.
- 2 El tirador que marca el mayor número de tocados es declarado vencedor.
- 3 En caso de **igualdad al final del tiempo reglamentario** y antes de que sea otorgado un minuto suplementario para desempatar los dos tiradores al primer tocado decisivo, el árbitro procederá al sorteo que designará al vencedor del match si la igualdad persistiera después de ese minuto.
- 4 En este caso, el resultado a apuntar en la hoja de match será el **resultado real adquirido** en el match.

Pruebas por equipos

t.41

- 1 Los relevos se realizan a cada etapa de **cinco tocados** (5-10-15-20-etc.); **de manera excepcional, un relevo puede terminarse en un marcador superior a 5, 10, 15, etc. si un tirador marca un último tocado válido para su relevo y, al mismo tiempo se le da un tocado de penalización suplementario: en este caso, los dos tocados serán contados**; el tiempo máximo para cada relevo es de **3 minutos**.
- 2 Los dos primeros adversarios tiran hasta que uno de los dos haya alcanzado el resultado de cinco tocados, en el tiempo máximo de 3 minutos.
Los dos adversarios siguientes tiran hasta diez tocados, en el tiempo máximo de 3 minutos, y así sucesivamente con los relevos sucesivos de 5 en 5 tocados.
- 3 Si, al finalizar los 3 minutos, **el resultado previsto para el relevo no ha sido alcanzado**, los dos siguientes relevistas reanudan el resultado donde se ha detenido y tiran hasta el siguiente normalmente previsto, con el tiempo máximo de 3 minutos.
- 4 El **equipo vencedor** es aquel que ha alcanzado, el primer, el resultado máximo de 45 tocados, o aquel que llevó más tocados al final del tiempo reglamentario.
- 5 En caso de **igualdad al final del tiempo reglamentario** para el último relevo, se añadirá un minuto suplementario hasta el primer tocado decisivo. Este tocado decisivo será librado por los dos últimos relevistas. Antes de la reanudación del combate, el árbitro sorteará para determinar quién será el vencedor, en caso de igualdad después del minuto suplementario.

Veteranos

t.42

Los matches en eliminación directa se hacen en diez (10) tocados, o se terminan después de dos períodos de tres minutos, con un minuto de descanso entre los períodos. Sin embargo, en el sable, el primer período finaliza ya sea al término de los tres minutos, ya sea cuando uno de los atletas haya alcanzado cinco tocados.

Cronometría

t.43

- 1 El **tirador** puede preguntar el **tiempo que queda**, cada vez que el match es interrumpido.
- 2 Si un tirador busca abusivamente de **provocar** o **prolongar** las interrupciones de combate, el árbitro, le aplicará las sanciones previstas por los artículos t.158-162, t.165, t.170.

t.44

- 1 Al **terminar el tiempo** reglamentario, el cronómetro debe accionar automáticamente una señal sonora y potente, y cortar automáticamente el funcionamiento del aparato, pero las señales registradas antes del bloqueo del aparato, deben permanecer fijas en él. Desde la percepción de la señal sonora el combate se detiene.
- 2 Si el **cronómetro** no está **acoplado al aparato**, el cronometrista debe gritar "Alto" o accionar una señal sonora, lo que detiene el combate y no es válido ni siquiera el golpe lanzado.
- 3 **El árbitro deberá controlar el cronometraje a lo largo del combate.** En caso de **fallo del cronómetro**, el árbitro deberá evaluar, por sí mismo, el tiempo que queda para tirar. Deberá ser capaz de reiniciar el tiempo manualmente y, si fuese necesario, reajustarlo al mostrado anteriormente hasta la centésima de segundo más próxima.
- 4 Cuando se utiliza un aparato inalámbrico, no se atribuirá ningún tocado registrado después del final del tiempo, aunque una luz esté prendida en el aparato inalámbrico.

Accidente - retiro de un tirador

Traumatismo o calambre, retiro de un tirador

t.45

1. Por traumatismo o calambre u otro incidente médico grave ocurridos durante el combate y debidamente constatados por el delegado de la Comisión Médica de la FIE o, en su ausencia, por el médico de guardia, podrá acordarse una detención de 5 minutos como máximo, contados a partir del dictamen del delegado de la Comisión Médica de la FIE o, en su ausencia, del médico y estrictamente reservados a los cuidados requeridos.
Antes o al culminar esa detención de 5 minutos, si el delegado de la Comisión Médica de la FIE o, en su ausencia, el médico de servicio constata la incapacidad del tirador para retomar el match, él decide el retiro de ese tirador en las pruebas individuales y/o su reemplazo, si es posible, en las pruebas por equipos (rf.o.99.6.a/b).

Cualquier interrupción por lesión o calambre debe ser mencionada en la hoja del match, de poule o de encuentro.

2. En **el transcurso de la misma jornada**, no podrá ser acordada una nueva detención, excepto que sea consecuencia de un traumatismo **o un calambre** o un incidente médico grave distintos al que le precedió.
3. En caso de **pedido de detención injustificada**, debidamente constatada por el Delegado de la Comisión Médica o, en su ausencia, por el médico de servicio, el árbitro aplicará al tirador culpable las sanciones previstas por los artículos **t.150-t.162, t.166, t.170.**
4. En las **pruebas por equipos**, el tirador juzgado por el delegado de la Comisión Médica de la FIE o, en su ausencia, por el médico de servicio como incapaz de reemprender el match, podrá sin embargo, después de la decisión del mismo delegado de la Comisión Médica de la FIE / médico, disputar en la misma jornada los encuentros siguientes.
- 5 El Directorio Técnico puede **modificar el orden de los matches** en las "poules" para asegurar el buen desarrollo de la competición (rf. o.71.1).

Capítulo 6

ARBITRAJE Y JUICIO DE LOS TOCADOS

t.46

- 1 El hecho de aceptar una designación como árbitro o asesor implica **el compromiso de honor** del designado de respetar y de hacer respetar los reglamentos, así como desempeñar sus funciones con la más estricta imparcialidad y la máxima atención.
- 2 Los árbitros **no pueden acumular** sus funciones con ninguna otra actividad en el torneo, tal como miembro del Directorio Técnico, capitán de equipo, delegado oficial de su federación nacional, entrenador, etc.

Árbitros

t.47

- 1 Todo match de esgrima en las competencias oficiales de la FIE está dirigido por un árbitro en posesión de una licencia de árbitro de la FIE válida para la temporada en curso.
- 2 Las **funciones del árbitro** son múltiples:
 - a) Realiza la **llamada** a los tiradores (rf. t.114, t.118, t.119).
 - b) Tiene la **dirección** del match.
 - c) Antes de cada match, el árbitro debe controlar las armas, la vestimenta y el material de los tiradores, según las disposiciones siguientes.
 - d) **Vigila** el funcionamiento regular del aparato. Por iniciativa propia, o por la reclamación de un capitán de equipo o de un tirador, hace realizar las pruebas de verificación y de localización de un defecto ocasionalmente manifestado. Impide a los tiradores entorpecer la búsqueda desenchufando o cambiando intempestivamente su material.
 - e) **Vigila** a los asesores, cronometristas, marcadores, etc.
 - f) Debe colocarse y desplazarse de tal forma que pueda seguir el match, pudiendo constatar el encendido de las lámparas.
 - g) **Sanciona** las faltas (rf. t.164).
 - h) **Otorga** los tocados (rf. t.54 ss).
 - i) **Mantiene** el orden (rf. t.137).
 - j) Cada vez que lo juzgue oportuno, debe consultar a los expertos en materia de señalización eléctrica (rf. o.28).
 - k) El árbitro debe igualmente vigilar **el estado de la pista metálica**; no consentirá que se tire el match o se prosiga si la pista tiene agujeros que puedan perturbar el registro. (Los organizadores deben tomar las medidas necesarias para la reparación o la sustitución rápida de las pistas).

Asesores

t.48

- 1 El árbitro cumple su cometido con la ayuda de un aparato de control automático de tocados y, eventualmente, con la asistencia de **dos asesores** que vigilan la utilización del brazo o de la mano no armada, la sustitución de superficies válidas, los tocados dados en el suelo con la espada, las salidas laterales y traseras de la pista, o toda otra falta definida en el Reglamento (rf. t.170).

- 2 Esta medida es **obligatoria** para todas las **finales** (4) individuales y para **la final** (2) por equipos.
- 3 Los asesores se colocan uno a cada lado del árbitro, de cada lado de la pista; y **siguen el conjunto del combate**.
- 4 Los asesores deben **cambiar de lado** a la mitad del match, después de cada período y después de cada relevo de un encuentro por equipo, de forma que no observen siempre al mismo tirador.

Video arbitraje - consultantes

t.49

Cada vez que se utiliza el video-arbitraje, los consultantes designados estarán encargados de observar el match directamente, después eventualmente en la pantalla video e interactuar con los árbitros, tal y como lo indica el artículo t.60-63 y o.105.

El video-consultante debe:

1. ser un árbitro titular de una licencia FIE válida para la temporada en curso ;
2. haber sido formado para la asistencia en el video ;
3. debe ser de nacionalidad diferente de la de los tiradores en la pista ;
4. debe ser de nacionalidad diferente de la del árbitro principal.

Designación de los árbitros y de los video-consultantes

Pruebas individuales

t.50

- 1 Para la ronda de “poules” y el tablero de eliminación directa preliminar, los **Delegados de Arbitraje** designan a los árbitros por sorteo.
- 2 **Para las “poules”**, el árbitro debe a ser de nacionalidad diferente a la de cada uno de los tiradores de la “poule”.
- 3 Para el **tablero de eliminación directa de cada arma**, los Delegados al Arbitraje establecerán, entre los árbitros presentes, una lista de los mejores árbitros de cada arma, (según las notas que obtuvieron durante la temporada).
Para arbitrar los matches en el orden del tablero, serán designados 4 árbitros por sorteo, entre una lista de 4 a 5 árbitros por lo menos, para cada cuarto del tablero. Deben ser de una nacionalidad diferente de aquella de todos los tiradores que participan en el cuarto de tablero. **Después, los 4 video-consultantes serán designados por sorteo entre una lista de 4 o 5 árbitros al menos.**

En cada etapa del tablero se vuelve a hacer el sorteo.

- 4 Al término de cada ronda, los Delegados de Arbitraje pueden **retirar a uno o varios árbitros** cuyo trabajo no haya sido satisfactorio. Esta decisión debe ser tomada por la mayoría de los delegados a arbitraje presentes. Por otra parte, un árbitro no será cambiado en el transcurso de un match, salvo caso excepcional. En este caso, la decisión motivada se tomará por la mayoría de los Delegados de Arbitraje presentes (regla aplicable igualmente para las pruebas por equipos).
- 5 Para la final de 4, los delegados al arbitraje, desde el fin de los tableros de eliminación directa, sortearán 4 árbitros **entre una lista de 4 a 5 árbitros** por lo menos, que deberán ser de una nacionalidad diferente a cada uno de los tiradores.

15 minutos antes de la final, los delegados de arbitraje sortearán al árbitro de cada match, de **las dos semi-finales** en el siguiente orden: 1 semifinal y 2 semifinal.

En cuanto se terminen las dos semi-finales, los delegados al arbitraje establecerán una lista de 4-5 árbitros y sortearán al árbitro y video-consultante de la final, y (en los JO) al árbitro y al video-consultante del match para el 3er lugar.

- 6 Los sorteos serán efectuados con la ayuda de una computadora, y esto durante toda la competencia, incluyendo la final. El logicial debe registrar todos los sorteos con el fin de que sea posible saber qué árbitros fueron presentados para cada sorteo. El logicial también debe poder indicar después si se reprodujo el sorteo de cualquier vuelta.
- 7 Conforme a los artículos t.50.2 y t.50.3, la designación de los consultantes-video debe efectuarse por sorteo con ayuda de un logicial informático. El nombre y la nacionalidad del consultante-video debe estar escrito también en la hoja de poule o de match, al lado del árbitro.

Pruebas por equipos

t.51

Las mismas reglas del artículo t.50 3), 4), 5), 6), y 7), se aplican para las pruebas por equipos, con dos árbitros por encuentro.

Pruebas de la Copa del Mundo

t.52

Las reglas de los artículos t.50 y t.51 anteriores son aplicadas por el Directorio Técnico, asistido en las finales por el delegado oficial de arbitraje de la FIE.

Juicio de los tocados

Materialidad del tocado

t.53

Las pruebas se juzgan por medio de un **aparato eléctrico** registrador de tocados.

t.54

- 1 La **materialidad del tocado** se constata por medio de las indicaciones del aparato, consultando eventualmente a los asesores (rf. t.48).
- 2 Únicamente **la indicación del aparato de señalización**, puesta de manifiesto con sus propias lámparas o en las de las lámparas de repetición, dan fe para juzgar los golpes. En ningún caso, el árbitro puede declarar a un tirador tocado sin que el aparato haya señalado regularmente el tocado (salvo para los casos previstos en el Reglamento, rf. t.79, y para los tocados de penalización).
- 3 En cambio, el árbitro deberá, en los casos enumerados a cada arma, anular el tocado señalado por el aparato (cf. t.80ss, t.94ss, t.99).

Anulación del tocado

t.55

- 1 El árbitro **no tendrá en cuenta** las señales que resultan de golpes:
 - lanzados **antes de la voz de "Adelante"** o **después de la voz de "Alto"** (rf. t.23.1/3).
 - que toquen a objetos cualesquiera que esté **fuera del adversario** o su material.
2. En el florete, los tocados dados fuera del adversario o de su material no detienen la frase de armas y no anulan los tocados siguientes.
- 3 El tirador que, **voluntariamente**, provoque un tocado una señal colocando su punta sobre el suelo o sobre una superficie cualquiera **fuera de su adversario**, recibirá las sanciones previstas por los artículos **t.158-162, t.165, t.170**.

t.56

El árbitro debe aplicar también las siguientes reglas:

- 1 Sólo puede anularse **el último tocado** que precedió a la comprobación del defecto y sólo si el tirador señalado como tocado es el perjudicado por dicho defecto.

FIE

- 2 La deficiencia debe ser comprobada mediante pruebas realizadas inmediatamente después de la detención del combate, bajo la vigilancia del árbitro y sin cambiar absolutamente nada en el material utilizado.
- 3 el tirador, que sin ser invitado por el árbitro, proceda a **modificaciones o cambios en su material**, antes de que el árbitro haya dado su decisión, pierde todo derecho a la anulación (rf. t.47.2.d);
- 4 si ha habido **reanudación efectiva del combate**, un tirador no puede reclamar la anulación de un tocado señalado contra él antes de dicha reanudación;
- 5 Con estas pruebas, se busca solamente comprobar si hay materialmente posibilidad de un error en el juicio a cause de un defecto. **La localización del defecto** hallado en el material (incluido el de los propios tiradores), no tiene consecuencia para esa eventual anulación;
- 6 no es necesario que **el fallo comprobado se repita en cada prueba**; pero –sin ninguna duda- hace falta que haya sido comprobada por lo menos una vez por el árbitro en persona durante las pruebas llevadas a cabo por él mismo o bajo su vigilancia;
- 7 el hecho de que el tirador señalado como tocado tenga **rota la hoja**, motiva la anulación del tocado dado sobre él por su adversario, a no ser que la rotura de la hoja sobrevenga claramente después del registro del tocado.
- 8 el árbitro debe estar extremadamente atento a los **tocados no señalados**, o **señalados anormalmente** por el aparato. En caso de repetición de estos defectos, el árbitro debe hacer llamar al miembro de la Comisión SEMI presente, o al especialista técnico en funciones, con el objeto de comprobar si el material está conforme con el Reglamento.
- 9 el árbitro deberá vigilar que **nada sea modificado en el equipo** de los tiradores, ni en el conjunto del aparato eléctrico antes del control del experto.

t.57

En todos los casos en que resulte imposible la comprobación debido a un caso fortuito, el tocado será considerado **dudoso** y anulado.

t.58

En aplicación de la regla general (rf. t.23.5), incluso si no se ha registrado ninguna señal, el árbitro **debe detener el combate** desde que este último se vuelve confuso y ya no le resulta posible analizar la frase de armas.

Validez o prioridad del tocado

t.59

- 1 Desde la detención del combate, el árbitro **analiza** brevemente las acciones que componen la última frase de armas.
- 2 Tras la constatación sobre la materialidad del tocado, el árbitro decide, por **aplicación de las reglas**, qué tirador es tocado, si deben ser ambos (para espada) o si ningún tocado es **acordado** (rf. **t.82ss, t.92, t.100**).

Recurso al video-arbitraje

t.60

En individual y por equipos, sólo el tirador en la pista tiene derecho a solicitar un recurso al video-arbitraje.

t.61

- 1 En **individual**, el tirador dispone:
 - en las **poules**, de una sola posibilidad de recurso en cada match
 - en los matches de **eliminación directa**, de dos posibilidades de recurso al arbitraje-video

Si el árbitro le da la razón al tirador que solicitó el arbitraje-video, este último recupera su posibilidad de recurso.

- 2 **En equipos**, los tiradores disponen de un recurso al arbitraje-video por relevos y recuperan este recurso si el árbitro les da la razón.
- 3 Cuando se recurre al video-arbitraje, el árbitro irá hacia el video-consultante, verán juntos el video y después de analizar la acción, el árbitro dará a conocer su decisión final.
- 4 En las finales de los Juegos Olímpicos y en las finales de los campeonatos del mundo seniors, juveniles y cadetes, cualquier repetición de acción que es objeto de una solicitud debe mostrarse en una pantalla visible a los espectadores.

t.62

- 1 El número de repeticiones de la acción está limitado a 4. El árbitro tiene la opción entre el tiempo real y/o la cámara lenta, a cualquier velocidad.
 - 2 En todas las armas y en cualquier momento, el árbitro puede consultar la pantalla, antes de tomar su decisión.
 - 3 Al **final del match** y si los 2 tiradores están **empatados**, para el tocado decisivo, el árbitro debe recurrir obligatoriamente al video-arbitraje, antes de dar su decisión, **excepto en el caso especificado en el art.t.62.2.**
 - 4 En cualquier momento, el video-consultante tiene la posibilidad de pedirle al árbitro que recurra al video-arbitraje.
 - 5 Después del análisis de la acción efectuada por el árbitro con el video-consultante, ya sea:
 - a la iniciativa del árbitro
 - a petición de los atletas
 - en caso de empate antes del tocado decisivo
 - a petición del video-consultante
- la decisión que dio el árbitro es definitiva** y no puede solicitarse ninguna otra verificación de la misma acción.

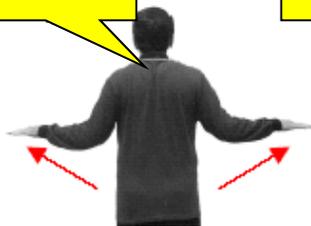
t.63

El árbitro utilizará los siguientes **gestos**:

LOS GESTOS Y LAS PALABRAS DEL ARBITRAGE DE ESGRIMA

CHNIQUE, édition février 2007

En guardia!



Para que los esgrimistas tomen la posición guardia.

¿Listos?



Para saber si los esgrimistas están listos.

Adelante !



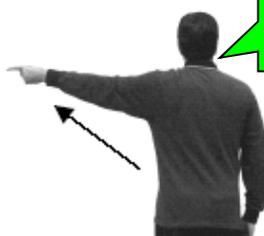
Para empezar y recomenzar el combate.

Alto !



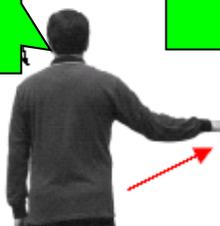
Para parar el combate antes de un tocado, en razón del esgrimista a la derecha del árbitro. **Sin levantar la mano si hay tocado válido o no válido.**

Punta en línea!



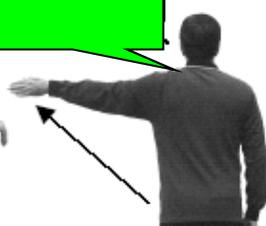
Posición de punta en línea de la derecha hacia el esgrimista de la izquierda.

**Ataque ! /
Detención !/
Contraataque !**



Ataque o Detención (contraataque) del esgrimista de la derecha del árbitro.

Tocado!



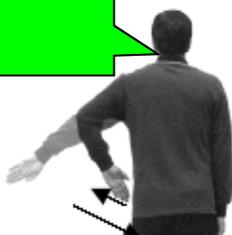
El esgrimista de la izquierda del árbitro es declarado tocado.

Punto!



Un punto para el esgrimista de la derecha del árbitro.

No válido!



Tocado en superficie no válida para el esgrimista de la izquierda del árbitro.

**Parada!
Contra-tiempo!**



Parada o Contra-tiempo ejecutado por el esgrimista de la derecha del árbitro.

Tocados !
Tocados a los 2 tiradores

Puntos !
Un punto a cada tirador

Simultáneos !
Ataques simultáneos

Nada !
Ningún punto o advertencia

No !
Ofensiva del esgrimista a la derecha del árbitro: demasiado corta y que no fue tocado.

No correcto !
Ataque o réplica incorrecta del esgrimista a la derecha del árbitro: recoger el brazo armado o levantar la punta.

Tarjeta amarilla: Advertencia
Tarjeta roja: Un punto en contra
Tarjeta negra: Exclusión

Vencedor (nombre) por (score)
Vencedor: al final del match o del encuentro, el árbitro debe anunciar el vencedor y el score. Los tiradores se ubicarán en el centro de la pista.

Por el mimetismo, el árbitro indica la Falta del esgrimista de la derecha y presenta la Tarjeta correspondiente a la Sanción concernida.

Observaciones:

- 1, El árbitro anuncia sus **decisiones** por las **palabras y los gestos** arriba descritos.
- 2, Siguiendo la frase de armas, el árbitro empleará todavía las siguientes palabras sin hacer gesto: "**¡Respuesta !**", "**¡Contra-respuesta !**".
El gesto "Ataque" será utilizado también para las acciones de "**Remise !**" "**Retoma !**" o "**Redoublement !**".
- 3, Los tiradores pueden solicitar al árbitro, cortésmente, un análisis más completo de una frase de armas.
- 4, Cada gesto debe tener una duración de 1 a 2 segundos, ser expresivo y ejecutado correctamente.
Aquí las acciones son ejecutadas por el esgrimista de la derecha del árbitro.

Material reglamentario y control del material por el árbitro**t.64**

Antes del comienzo de cada poule, de cada encuentro, o de cada match de eliminación directa, el árbitro deberá reunir a los tiradores para comprobar: (rf t.47.2.c)

- 1 En todas las armas, que el material de los tiradores lleve las **etiquetas reglamentarias FIE** (vestimenta y careta).
- 2 En florete, que la chaquetilla eléctrica esté conforme al artículo **m.28** en la posición 'en guardia'.
- 3 En espada, que cada tirador lleve **una chaquetilla reglamentaria** y que las prendas que constituyen su indumentaria no presenten una superficie demasiado lisa.
4. En sable, que la chaquetilla eléctrica esté conforme al artículo **m.34** en la posición 'en guardia'.
- 5 En las tres armas, que todos lleven debajo de su chaquetilla, **un peto protector** reglamentario y resistente a 800 Newton.
- 6 En las tres armas, que el tirador no sea provisto de un **equipo de comunicación electrónica** permitiendo a una persona fuera de la pista comunicar con el tirador durante el combate.

t.65

- 1 En las poules este control se debe hacer en el momento de la presentación en la pista de los tiradores.
- 2 Para los matches en eliminación directa y las finales este control se debe hacer a la zona de control de material.

t.66

- 1 Para los **matches en eliminación directa** y **las finales de los Campeonatos del Mundo y de los Juegos Olímpicos**, y para **las finales de las competiciones de la Copa del Mundo**, los dos tiradores de cada match se presentarán, **30 minutos antes** de su entrada en la pista, a la zona de control de material, situada cerca de la pista. Su material se verificará bajo la responsabilidad de la SEMI (o del experto designado para las finales de la Copa del Mundo). Si se comprueba una anomalía, el material defectuoso se cambiará inmediatamente sin sanción. El Delegado de la SEMI entregará los pasantes, las caretas y las armas controladas al árbitro del match. **10 minutos antes** de la entrada en pista, los tiradores se presentarán al árbitro designado para su match. El árbitro entregará en la zona de entrada a pista, un pasante a cada tirador. Comprobará que los tiradores llevan los petos protectores reglamentarios.

- d) Hasta el momento de entrar en la pista, el árbitro y los tiradores deben **permanecer juntos**, en la zona de entrada. **Un minuto** antes de la entrada en pista, el árbitro entregará un arma a cada tirador para enchufar el pasante en la ficha. Sobre la pista no se realizará ningún control previo.

t.67

Además de las medidas de control anteriormente mencionadas, el árbitro de un match podrá, en todo momento, por iniciativa propia o a petición de un tirador o de un Capitán de equipo, proceder él mismo a este control, o verificar las medidas de control que ya se han realizado, bien hacer efectuar nuevas medidas de control (rf. t.47).

t.68

- 1 En cualquier caso comprobará, antes de cada match, la presencia de la **etiqueta de garantía** sobre la vestimenta, en la hoja y en la careta del tirador, **el aislamiento de los hilos conductores** dentro de la cazoleta y la **presión del muelle (o resortes) de la punta** en florete y espada. El control de aislamiento de los hilos y la presión del muelle se repetirá a cada cambio de arma.
- 2 **La pesa** que sirve para control rf. **m.11.3, m.19.3, m.42.2.d.**
- 3 En la espada, comprobará el **recorrido total** y el **recorrido residual** de la punta de arresto:

- El **recorrido total**, introduciendo entre el envase de la punta de arresto y el botón una lámina de 1,5 mm de espesor.
- El **recorrido residual**, introduciendo entre el envase de la punta de arresto y el botón una lámina de 0,50 mm de espesor, no debiendo provocar la presión sobre la punta de arresto el funcionamiento del aparato. [ref. m.19.4. a, b, m.42.e.](#)

t.69

El **material de reserva** controlado, se depositará por el árbitro, al comienzo del match, cerca de la pista, del lado del tirador en pista.

Material no reglamentario

t.70

Cualquiera que sean las circunstancias en las que un tirador se encuentra sobre la pista provisto de un **material no conforme con el Reglamento (rf m.8, m.9, m.12, m.13, m.16, m.17, m.23) o defectuoso**, [el árbitro confisca y entrega este material](#) para su examen a los especialistas de servicio. El material en cuestión no será vuelto a su propietario hasta que hayan sido tomadas las medidas a las que dé lugar este examen y, llegado el caso, mediante el pago de los gastos ocasionados por las reparaciones. Antes de volver a utilizarlo, dicho material será nuevamente controlado.

t.71

Quando un tirador se presenta en la pista (rf. t.114, t.115):

- bien con **una sola arma** reglamentaria,
 - bien con **un solo pasante** reglamentario,
 - bien con un solo pasante de careta reglamentario,
 - bien con **un arma o pasante que no funcionan**, o que **no son conformes** con los artículos del Reglamento,
 - bien sin **peto protector** (rf. t.64.5),
 - **bien con una chaquetilla** eléctrica que no cubra completamente la superficie válida,
 - con una careta cuyo 2º sistema de seguridad no está fijado firmemente a los dos lados de la careta, o
 - bien con una **indumentaria** no conforme a los reglamentos,
- el árbitro le aplicará las sanciones previstas por los artículos **t.158-t.162, t.165, t.170.**

t.72

Quando, durante un match, se constata una irregularidad en el material, que puede provenir de las **condiciones de combate**: Ejemplos:

- chaquetilla eléctrica que presenta orificios donde los tocados no son señalados como válidos,
 - pasante o arma que no funcionen,
 - presión del muelle (o resorte) que ya no es suficiente,
 - recorridos de la punta de arresto que ya no son conformes,
- el árbitro no aplicará **ni advertencia, ni sanción** y el tocado válido con el arma que se ha vuelto defectuosa será admitido.

En cambio, aún durante el match, un tirador de un arma, en el momento que se declara listo para tirar, no respeta las normas de la curvatura de la hoja (rf. m.8.6, m.16.2, m.23.4) comete una falta de 1er grupo y será sancionado según los artículos t.158-t.162, t.165, t.170.

Del mismo modo, incluso en el transcurso de un match, un esgrimista cuya careta, en el momento en donde se pone en guardia y se declara listo para tirar, no está fijada sólidamente a su cabeza con el 2º sistema de seguridad, comete una falta del 1er grupo y es sancionado según los artículos t.158-t.162, t.165, t.170.

t.73

- 1 Si, en el momento de la presentación en la pista o durante un match, se constata que el material utilizado por el tirador:

FIE

- a) No lleva **marcas del control** previo, el árbitro
 - anulará eventualmente el último tocado dado por el tirador culpable
 - le aplicará las sanciones previstas por los artículos t.158-162, t.165, t.170;
 - b) No es reglamentario en algún lugar en el cual **no es obligatorio el control previo**, el árbitro aplicará al tirador culpable las sanciones previstas por los artículos t.158-162, t.165, t.170;
 - c) Ha sido aprobado por el control previo, **pero es fraudulento**.
 - d) Lleva **marcas** de conformidad del control previo que han sido **imitadas o desplazadas**.
 - e) fue modificado voluntariamente (es decir de otra forma que por accidente o durante el asalto) de tal manera que no habría pasado el control previo;
 - f) Ha sido preparado de tal modo que **no permita el registro** de los tocados o el no funcionamiento del aparato.
 - g) Es provisto de un **equipo de comunicación electrónica** que permita a una persona fuera de la pista, comunicarse con el tirador durante el combate.
 - en cualquiera de los casos c), e), f) y g) el árbitro debe **retirar** inmediatamente el material (arma, pasante, eventualmente chaquetilla eléctrica, careta, etc.) y hacerlo examinar por el experto en servicio.
- 2 Después de conocer **el dictamen del experto** (un miembro de la Comisión S.E.M.I. para las pruebas de esgrima de los Juegos Olímpicos y para los Campeonatos del Mundo) que haya hecho las comprobaciones (rf. m.33 ss), el árbitro aplicará las siguientes **sanciones** sin perjuicio de la aplicación del artículo t.137.2/4 :
- para los casos c), e), f) y g) el árbitro impondrá al tirador culpable las sanciones previstas para las faltas del 4º grupo (véase artículos t.158-162, t.165, t.170).
- 3 Mientras **se espera la decisión del árbitro**, el match es detenido pero los otros matchs de la "poule" pueden continuar.

t.74

Todo tirador debe presentarse en la pista con la indumentaria **reglamentaria** de la siguiente manera:

- 1 **Nombre y nacionalidad** reglamentaria en la espalda de la chaqueta (aplicación todas las competiciones oficiales de la FIE, a todos los estadios de estas competiciones),
 - 2. Uso del uniforme y del **logotipo** (rf. m.25.3), de aplicación como sigue:
 - a) Campeonatos del Mundo **Seniors** y Juniors/Cadetes, todos los match, en "poule", en eliminación directa y en encuentro por equipo;
 - b) **En individual:** Competiciones de la Copa del Mundo Senior, y **Campeonatos de Zona Seniors, todos los match, en poule y en eliminación directa;**
 - c) **Por equipos:** Competiciones de la Copa del Mundo **Seniors y Campeonatos de Zona Seniors, todos los match en todos los encuentros;**
- En caso de violación de los puntos anteriores:
- Para las competiciones mencionadas en los puntos a) y c). anteriores, el árbitro **eliminará** al tirador culpable quien no podrá participar más en la prueba.
 - Para las competiciones mencionadas en el punto ii. anterior, el árbitro sancionará al tirador culpable de una tarjeta roja (Artículos t.158-162, t.165, t.170, 2do. grupo,). En cambio el tirador culpable tiene el derecho de quedar en pista y de tirar el match correspondiente.

Para todas las competencias oficiales de la FIE, todo tirador debe presentarse en la pista con la indumentaria reglamentaria de la siguiente manera:

- 1 **Nombre y nacionalidad** reglamentaria en la espalda de la chaqueta,
- 2 Uso del uniforme y del **logotipo** (rf. m.25.3):

En caso de violación de los puntos anteriores: [el árbitro elimina de la prueba en curso al atleta culpable](#).

Aplicación a partir de la temporada 2019 – 2020.

t.75

1. En caso de no conformidad de las chaquetillas conductoras, el tirador deberá revestir una chaquetilla de reemplazo reglamentaria. Si esta chaquetilla no porta el nombre y nacionalidad del tirador sobre la espalda, el tirador lo justificará en la fase siguiente de la competición (de las poules al tablero de 64, tablero de 32, etc.) para hacerla imprimir. A falta y excepto caso de fuerza mayor, el árbitro eliminará al tirador culpable [para la prueba en curso](#).
2. Si un artículo de la vestimenta de un esgrimista que lleva su nombre y su nacionalidad o su logotipo nacional se vuelve peligroso (desgarre, costura rota), el esgrimista debe ponerse una prenda de repuesto reglamentaria. Si esta nueva prenda no lleva el nombre y nacionalidad o el logotipo nacional, el esgrimista tiene hasta la próxima etapa de la competencia, como se explica en el artículo precedente, para hacerlos imprimir. En caso contrario y excepto por causa de fuerza mayor, el árbitro elimina al esgrimista.

2. Si un artículo de la vestimenta de un esgrimista que lleva su nombre y su nacionalidad o su logotipo nacional se vuelve peligroso (desgarre, costura rota), el esgrimista debe ponerse una prenda de repuesto reglamentaria. Si esta nueva prenda [es no conforme](#) o no lleva el nombre y nacionalidad o el logotipo nacional, el esgrimista tiene hasta la próxima etapa de la competencia para hacerlos imprimir. En caso contrario y excepto por causa de fuerza mayor [se aplican las sanciones enumeradas en t.74](#).

Aplicación a partir de la temporada 2019 – 2020.

FLORETE CONVENCIONES DEL COMBATE

MANERA DE DAR LOS TOCADOS

t.76

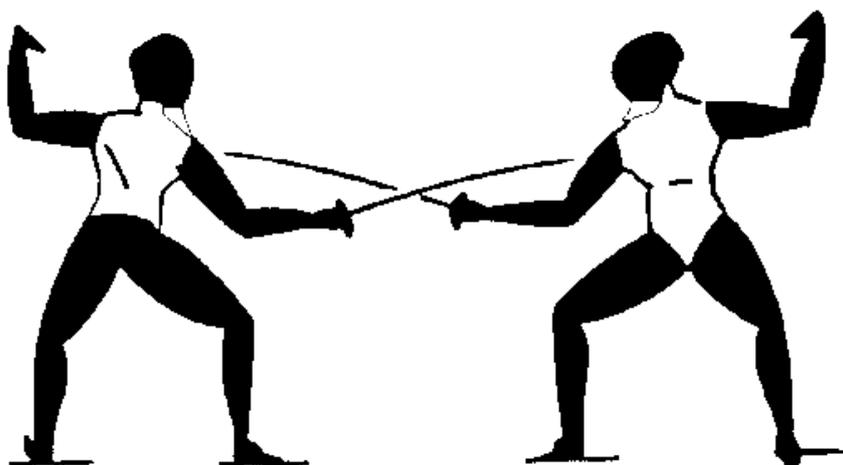
- 1 El florete es un arma **de estoque** solamente. La acción ofensiva de esta arma se ejerce, pues, [únicamente con la punta](#).
- 2 Está totalmente prohibido, durante el combate (entre las voces de "Adelante" y "Alto"), **apoyar** o **arrastrar** la punta del arma sobre la pista eléctrica. También está prohibido, en todo momento, enderezar el arma **sobre la pista eléctrica**. Toda infracción será sancionada según los artículos t.158-162, t.165, t.170.

SUPERFICIE VÁLIDA

Limitación de la superficie válida

t.77

- 1 La **superficie válida** excluye los miembros y la cabeza. Queda limitada al tronco, terminando, hacia arriba, en la parte superior del cuello, hasta seis centímetros por encima del saliente de las clavículas; sobre el costado, llega hasta las costuras de las etapas, que deberán pasar por la cabeza del húmero; hacia abajo, termina en una línea, que pasa horizontalmente por la espalda, por las vértices de las caderas, alcanzando desde ahí en línea recta, el punto de unión de los pliegues de las ingles (rf. esquema).
Incluye también la parte de la barbilla debajo de una línea horizontal entre 1.5 y 2 cm por abajo del mentón que, en cualquier caso, no puede estar más abajo que la línea de los hombros.
- 2 Sólo se cuentan los tocados dados en la **superficie válida**.



MATERIALIDAD DEL TOCADO Superficie válida al florete

Esta figura sólo aparece como muestra.

En caso de duda, la redacción del texto correspondiente tiene prioridad.

Tocados en superficie no válida

t.78

Un tocado dado en **superficie no válida** (bien sea directamente o por efecto de una parada), **de la misma manera que si llega después de una falta de combate o después de una salida lateral de los dos pies**, no se cuenta como tocado válido, pero interrumpe la frase de armas y anula, por lo tanto, todo tocado subsiguiente (rf. t.79).

Extensión de la superficie válida

t.79

- 1 En el florete, está prohibido proteger o sustituir una superficie válida por otra parte del cuerpo, cubriéndola (rf. t.158-162, t.165, t.170): el tocado eventualmente dado por el tirador culpable, será anulado.
- a) Si, durante la frase de armas, hay protección o sustitución de una superficie válida, el tirador culpable recibirá las sanciones previstas para las faltas del 1º grupo (véase también t.29).

- b) Si durante la frase de armas, como consecuencia de protección o sustitución de una superficie válida, se registró correctamente un tocado dado como no válido, el tirador culpable recibirá las sanciones previstas para las faltas del 1º grupo (cf **t.158-162, t.165, t.170**) y el tocado será acordado por el árbitro.
 - c) Sin embargo los golpes dados en una superficie del cuerpo considerada como no válida, se darán como válidos cuando, por una posición anormal, el tirador sustituya una superficie válida por otra no válida.
- 2 El árbitro puede preguntar a los asesores, pero sólo él puede decidir si el tocado es válido o no.

Anulación del tocado

t.80

El árbitro deberá tener en cuenta las **posibles deficiencias del material eléctrico**, en particular:

Debe **anular el tocado que acaba de conceder**, a consecuencia de la aparición de una señal de tocado en superficie válida (lámpara de color), si constata, por las pruebas llevadas a cabo bajo su atenta vigilancia, antes de toda reanudación efectiva del combate, voz de "Adelante" y sin que se haya cambiado nada en el material presente: (rf. t.47.2.d)

- ya sea una **señal de "válido"** sobre el tirador declarado tocado se produzca sin que haya efectivamente tocado válido;

- ya sea que un **tocado "no válido"** dado por el tirador declarado tocado no haya sido registrado por el aparato;

- ya sea que un **tocado "válido"** dado por el tirador declarado tocado, no provoca ninguna señal, ni "válido", ni "no válido";

- ya sea que **las señales provocadas por el tirador declarado tocado** no quedan fijadas en el aparato.

t.81

Por el contrario, cuando el árbitro haya concedido la prioridad al tocado de un tirador, no habrá **lugar a anulación** si se comprueba en las pruebas que un tocado válido dado por el tirador señalado como tocado, queda registrado como no válido o que el arma del tirador señalado como tocado da la señal no válida ininterrumpidamente.

VALIDEZ O PRIORIDAD DEL TOCADO

Nota previa

t.82

Solamente el árbitro debe decidir respecto a la validez o de la prioridad del tocado, aplicando los principios que se citan a continuación que son las convenciones propias del florete.

Respecto a la frase de armas

t.83

- 1 Todo **ataque**, es decir toda acción ofensiva inicial, ejecutada correctamente, debe ser parada o esquivada completamente y la frase de armas debe ser continuada, es decir coordinada (rf. t.9.1).
- 2 Para juzgar la **corrección de un ataque**, hay que considerar que:
 - a) **El ataque simple, directo o indirecto** (rf. t.10) está ejecutado correctamente cuando al extender el brazo, la punta que amenaza una superficie válida, precede a la puesta en marcha del a fondo o de la flecha.
 - b) **El ataque compuesto** (rf. t.10) está correctamente ejecutado, cuando extendiendo el brazo en la presentación de la primera finta, la punta amenaza una superficie válida sin encoger el brazo durante la ejecución de los movimientos sucesivos del ataque y la puesta en marcha del a fondo o de la flecha.

- c) El ataque por “paso y a fondo” o “paso y flecha” está ejecutado correctamente cuando la extensión del brazo precede el final de la marcha y a la salida del a fondo o la flecha.
- d) La acción simple o compuesta, la marcha o las fintas **ejecutadas con el brazo recogido**, no cuentan como un ataque sino como una preparación exponiéndose a la puesta en marcha de la acción ofensiva o defensiva-ofensiva (rf. t.10-11) adversa.

t.84

Para juzgar **la prioridad de un ataque** en el análisis de la frase de armas, hay que observar que:

- 1 Si el ataque parte **cuando el adversario está en posición "punta en línea"** (rf. t.15), el atacante debe apartar previamente el arma de su adversario. Los árbitros deben estar atentos a que un simple frotamiento, no sea considerado como suficiente para apartar el hierro adverso (rf. t.89.5.a).
- 2 Si, buscando el hierro adverso para apartarlo, el atacante no encuentra el hierro (**libramiento**), la prioridad pasa al adversario.
- 3 El *passe-avant* es una preparación y sobre esta preparación tiene la prioridad cualquier ataque simple.

Ataques por choque sobre la hoja

t.85

- 1 Un ataque por choque sobre la hoja está correctamente ejecutado y conserva su prioridad cuando el choque es hecho sobre la parte débil de la hoja adversaria, es decir, los dos tercios de la hoja situada lo más lejos de la cazoleta;
- 2 Si durante un ataque por choque sobre la hoja, este se realiza sobre la parte fuerte de la hoja adversaria, es decir, sobre el tercio de la hoja situada lo más cerca de la cazoleta, el ataque está mal ejecutado y esto da al adversario el derecho a contestar inmediatamente.

t.86

La parada da derecho a la respuesta: la **respuesta simple** puede ser directa o indirecta, pero para anular toda acción subsiguiente del atacante, debe ser ejecutada inmediatamente, sin indecisión o tiempo de detención.

t.87

En un ataque compuesto, si el adversario **encuentra el hierro en una de las fintas**, tiene derecho a la respuesta.

t.88

En los **ataques compuestos**, el adversario tiene el derecho de **arrestar** pero, para ser válido, el arresto debe preceder al final del ataque de un tiempo de esgrima, es decir que el arresto debe tocar antes de que el atacante haya iniciado el último movimiento del final del ataque.

JUICIO DE EL TOCADO

t.89

En aplicación de estas convenciones fundamentales del florete, el árbitro debe juzgar como sigue:

- 1 Cuando, en una frase de armas, dos tiradores se **tocan simultáneamente** se trata de una la acción simultánea, o de un golpe doble.
- 2 La primera se debe a la concepción y a la **acción simultánea** de ataque de los dos tiradores; en este caso, los golpes dados son anulados para los dos tiradores, incluso si uno de ellos ha tocado una superficie no válida.
- 3 Por el contrario, el **golpe doble** es la consecuencia de una acción incorrecta de uno de los tiradores.

En consecuencia, si no hay un tiempo de esgrima entre los dos golpes:

- 4 **El atacado es el único tocado:**

- a) si hace un **golpe de arresto** sobre un ataque simple;
- b) si, en lugar de parar, intenta **esquivar**, pero sin conseguirlo;
- c) si, después de conseguir una parada, tiene un **momento de detención** que da al adversario derecho a reanudar su ataque (reposición, redoble o reanudación de ataque);
- d) si, sobre un ataque compuesto, **hace un arresto** sin tener la ventaja de un tiempo de esgrima;
- e) si, estando en posición de "**punta en línea**" (rf. t.15), después de un batimiento o de una toma de hierro que aparta su arma, tira o vuelve a poner su hierro en posición "punta en línea" en lugar de parar un golpe lanzado directamente por el atacante.

5 El atacante es el único tocado:

- a) si parte cuando **el adversario está en posición "punta en línea"** (rf. t.15), sin apartar el hierro contrario. Los árbitros deben estar atentos a que un simple frotamiento no sea considerado suficiente como para apartar el hierro adverso.
 - b) si busca el hierro, no lo encuentra (**por libramiento**), y continua el ataque;
 - c) si en un ataque compuesto, durante el cual el adversario **ha tomado el hierro**, continúa el ataque mientras el adversario responde inmediatamente;
 - d) si, en un ataque compuesto, tiene **un momento de duda** durante el cual el adversario lanza un golpe de arresto y él continúa su ataque;
 - e) si, en un ataque compuesto, **es arrestado** con un tiempo de esgrima antes de su final;
 - f) si toca por reposición, redoble o reanudación del ataque, sobre una **parada del adversario, seguida de una respuesta inmediata**, simple, ejecutada en un solo tiempo y sin encoger el brazo.
- 6 **Los tiradores son puestos nuevamente en guardia**, cada vez que el árbitro, en un golpe doble, no puede determinar claramente de qué lado se ha cometido la falta.

ESPADA CONVENCIONES DEL COMBATE

MANERA DE DAR LOS TOCADOS

t.90

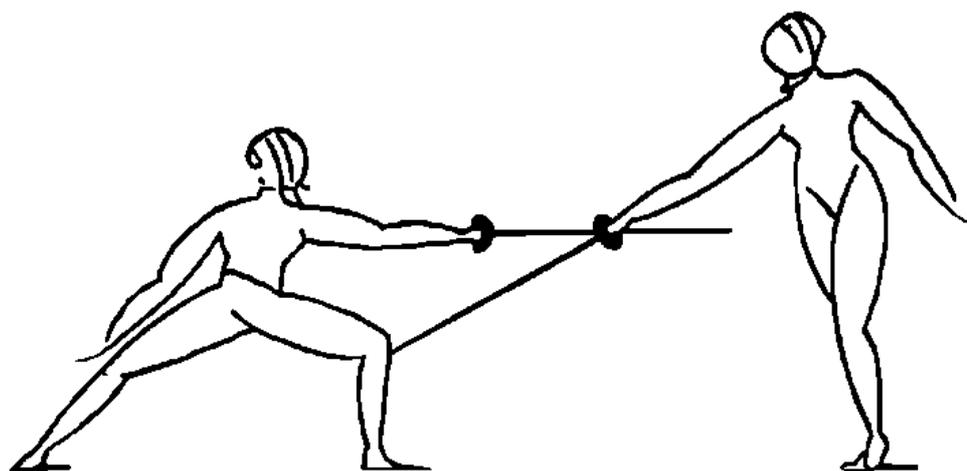
- 1 La espada es un **arma de estoque** solamente. La acción ofensiva de esta arma se ejerce pues **solamente con la punta**.
- 2 Está totalmente prohibido, durante el combate (entre "Adelante" y "Alto"), **apoyar o arrastrar** la punta del arma sobre la pista metálica. Está igualmente prohibido, en todo momento, **enderezar** el arma sobre la pista. Toda infracción será sancionada según los artículos t .158-162, t.165, t.170.

SUPERFICIE VÁLIDA

t.91

La **superficie válida** comprende todo el cuerpo del tirador, incluidos indumentaria y equipamiento.

Por lo tanto, cuenta todo tocado dado, cualquiera que sea la parte del cuerpo (tronco, miembros o cabeza), de la indumentaria o del equipamiento que se haya alcanzado (rf. Esquema 5).



Superficie válida a la espada

Esta figura sólo aparece como muestra.

En caso de duda, la redacción del texto correspondiente tiene prioridad.

JUICIO DEL TOCADO

t.92

Cuando los dos tiradores son tocados, y el aparato registra válidamente estos dos tocados, habrá "**golpe doble**", es decir un tocado para cada uno.

Anulación de tocados

t.93

En su juicio, el árbitro no tendrá en cuenta las señales que resultan de golpes:

- provocados por un **encuentro de botones** de las espadas o por un golpe **que toque el suelo**.

t.94

El árbitro tendrá en cuenta las **eventuales deficiencias** del material eléctrico y anulará el último tocado registrado en los siguientes casos:

- 1 si un golpe **dado en la cazoleta** del tirador señalado como tocado o en **la pista** provoca el funcionamiento del aparato;
- 2 si **un tocado regularmente** ejecutado por el tirador señalado como tocado, no provoca la puesta en marcha del aparato;
- 3 si el aparato **se pone a funcionar intempestivamente** del lado del tirador señalado como tocado, por ejemplo a consecuencia de un batimiento sobre el hierro, de cualquier movimiento del adversario, o debido a cualquier otra causa que no sea un tocado regular;
- 4 si la señal de un tocado dado por el tirador señalado como tocado se encuentra **anulado** por un tocado posterior adverso.
- 5 Casos particulares :

FIE

- Si hay un golpe doble de un tocado válido y otro no válido, tocado fuera del adversario, (rf. t.93.1, o tocado después de haber dejado la pista (rf. t.33 ss), el tocado válido es el único que cuenta.

- Si hay un golpe doble por **un tocado válido y un tocado dudoso** (fallos en el aparato eléctrico) (rf. t.93.1), el tirador que ha dado el tocado válido puede elegir para aceptar el golpe doble o hacerlo anular.

t.95

El árbitro deberá asimismo aplicar las siguientes reglas de anulación de tocados:

- 1 Si los incidentes señalados al artículo t. 94 se producen a consecuencia de haberse **soltado las fichas** de contacto del pasante del tirador, cerca de la mano o en la espalda del tirador, no pueden motivar la anulación del tocado señalado.
No obstante, si el dispositivo de seguridad prescrito por el artículo **m.55.4** no funciona o no existe, debe concederse la anulación en caso de desconexión en la espalda del tirador.
- 2 El hecho de que la espada de un tirador presente, en la cazoleta, en la hoja o en cualquier otra parte, **manchas aislantes** más o menos extensas de óxido, pegamento, pintura o de cualquier materia, donde los tocados contrarios puedan provocar una señal, incluso si el **botón eléctrico está mal fijado** a la punta de la hoja, de manera que se pueda atornilla o destornillar con la mano, no puede ser motivo de la anulación de tocados señalados sobre dicho tirador.
- 3 En caso de que, por un golpe a tierra, un tirador **rompa la pista metálica** y, en el mismo tiempo, se encienda la señal contra el adversario, el tocado debe ser anulado.

SABLE CONVENCIONES DEL COMBATE

MANERA DE DAR LOS TOCADOS

t.96

- 1 El sable es un **arma de punta, de filo y de contrafilo**.
- 2 Todos los golpes dados **con el corte, con el plano o con el lomo** de la hoja se cuentan como tocado (golpes de filo y de contrafilo).
- 3 Está prohibido dar tocados **con la cazoleta**. Todo tocado provocado con la cazoleta, debe ser anulado y el tirador que ha dado esta tocado recibirá las sanciones previstas por los artículos t. t.158-163, t.165, t.170.
- 4 Los golpes **sobre el hierro**, es decir, los que tocan al mismo tiempo el sable del adversario y la parte válida, son válidos siempre que lleguen claramente sobre la superficie válida
- 5 Está prohibido, en todo momento, **enderezar el arma sobre la pista**. Toda infracción será sancionada según los artículos t.158-163 t.165, t.170.

SUPERFICIE VÁLIDA

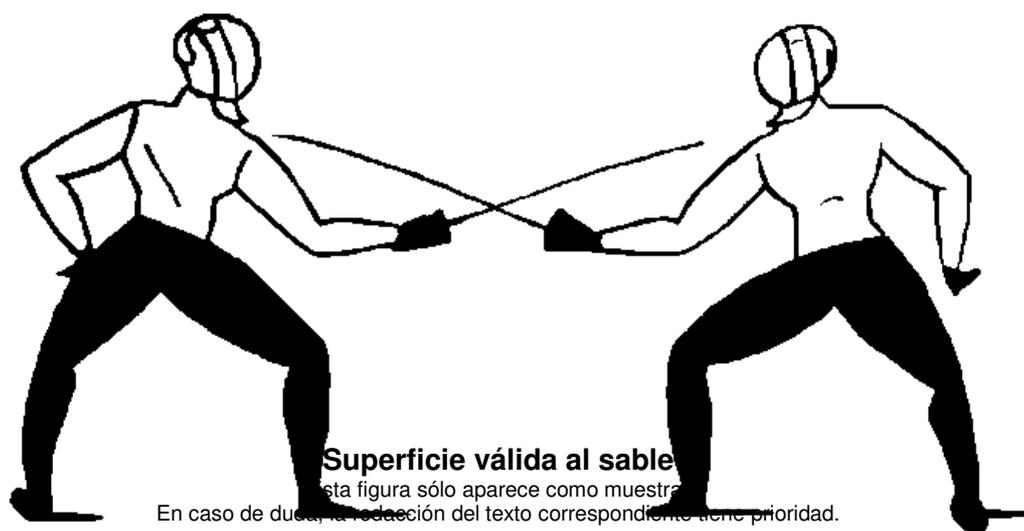
t.97

- 1 Sólo se cuentan los golpes dados en la llamada superficie válida.
La **superficie válida** comprende toda la parte del cuerpo situada por encima de la línea horizontal que pasa alrededor del cuerpo del tirador a la altura de la cresta ilíaca.

- 2 En el sable, está prohibido proteger o sustituir una superficie válida por otra parte del cuerpo, cubriéndola (rf. t.158-162, t.165, t.170): el tocado eventualmente dado por el tirador culpable, será anulado.
 - a) Si, durante la frase de armas, hay protección o sustitución de una superficie válida, el tirador culpable recibirá las sanciones previstas para las faltas del 1º grupo (véase también t.29).
 - b) Si durante la frase de armas, como consecuencia de protección o sustitución de una superficie válida, se registró correctamente un tocado dado como no válido, el tirador culpable recibirá las sanciones previstas para las faltas del 1º grupo (cf t.158-162, t.165, t.170) y el tocado será acordado por el árbitro.

t.98

Un tocado que llega fuera de la superficie válida no se cuenta como tocado; **no es registrado por el aparato**, no detiene la frase de armas y no anula los tocados posteriores. **Sin embargo, un tocado que llega debido a una falta de combate o después de una salida lateral de los dos pies, no es contado como tocado válido, pero detiene la frase de armas y por lo tanto anula cualquier tocado siguiente.**



JUICIO DEL TOCADO

MATERIALIDAD Y ANULACIÓN DEL TOCADO

t.99

- 1 El árbitro debe tener cuenta los **posibles fallos** del material eléctrico, claramente debe **anular el tocado** que acaba de conceder, como consecuencia de una señal de tocado del aparato, si comprueba, mediante las pruebas efectuadas bajo su atenta vigilancia, antes de toda **reanudación efectiva** del combate y sin que nada del material haya sido cambiado en su presencia (rf. t.47.2.d).
 - bien que un **tocado dado** por el tirador declarado tocado, no provoca una señal de tocado,
 - bien que la **señal provocada** por el tirador declarado tocado, no queda fija en el aparato,
 - bien que una **señal "tocado"** sobre el tirador declarado tocado se produce sin que haya habido efectivamente un tocado, o que esta señal se produce por un tocado sobre el arma o sobre una superficie no válida.
- 2 Si el **sable** del tirador declarado tocado no está conforme al artículo **m.24.6/7/8**, (aislamiento del interior y del exterior de la cazoleta, del puño y del pomo), no habrá anulación, incluso si un tocado sobre el arma provoca la señal.

VALIDEZ O PRIORIDAD DEL TOCADO

Nota previa

t.100

Sólo el árbitro debe decidir sobre la validez o prioridad del tocado, en aplicación de los principios siguientes y que son las convenciones propias al sable.

Respeto de la frase de armas

t.101

- 1 Todo **ataque correctamente ejecutado** (rf. t.9) debe ser parado, o completamente esquivado y la frase de armas debe ser continuada.
- 2 El ataque está **correctamente ejecutado** cuando el estiramiento del brazo, amenazando continuamente con la punta o el filo la superficie válida, procede al desencadenamiento del a fondo.
- 3 **El ataque con a fondo está correctamente ejecutado:**
 - a) por un **"ataque simple"** (rf. t.9.1) **cuando el comienzo de la extensión del brazo precede el desencadenamiento** del a fondo y el golpe llegue, a más tardar, cuando el pie delantero toca la pista;
 - b) por un **"ataque compuesto"** (rf. t.10) **cuando el comienzo de la extensión del brazo en la primera finta** (rf. t.103), **precede el desencadenamiento del a fondo y el golpe** llegue, a más tardar, cuando el pie delantero toca **la pista**.
- 4 **El ataque por "paso y a fondo" está correctamente ejecutado:**
 - a) por un **"ataque simple"** (rf. t.9.1) **cuando el comienzo de la extensión del brazo precede** la marcha y el golpe llegue, a más tardar, **cuando el pie delantero toca la pista**;
 - b) por un **"ataque compuesto"** (rf. t.10) cuando el comienzo de la extensión del brazo en la primera finta (rf. t.103) es **seguido por** el paso **y después por el a fondo** y el golpe llegue, a más tardar, **cuando el pie delantero toca la pista**.
- 5 **El paso adelante**, la flecha y todo movimiento hacia **adelante del pie de atrás que sobrepase completamente el pie delantero está prohibido**. Toda infracción aplicará las sanciones previstas **para las faltas del 1º grupo** (véase t.158-162, t.165, t.170). El tocado eventualmente dado por el tirador que comete la falta, será anulado. En cambio, el toque dado correctamente por el adversario será contado.

t.102

Para juzgar de la corrección de un ataque hay que considerar:

- 1 Si el ataque parte **cuando el adversario está en posición "punta en línea"** (rf. t.15), el atacante debe previamente apartar el arma del adversario. Los árbitros deben ser atentos a que un simple frotamiento de hierro no sea considerado como suficiente para apartar el hierro adverso.
- 2 Si, buscando el hierro adverso para apartarlo, no se encuentra (**libramiento**) el derecho de la acción pasa al adversario.
- 3 Si el ataque parte cuando **el adversario no está en posición "punta en línea"**, el ataque puede ser ejecutado por un golpe recto o un pase, o por un "coupé" o bien ser precedido de fintas, (rf. t.103) que obliguen el adversario a realizar una parada.

t.103

- 1 En los **ataques compuestos**, las fintas deben ser ejecutadas correctamente, es decir:

- a) la **finta del golpe de punta**, con el brazo estirado y con la punta amenazando continuamente la superficie válida;
 - b) la **finta del golpe de filo**, con el brazo estirándolo en progresión hacia delante, y la hoja y el brazo haciendo un ángulo obtuso de alrededor de 135°, y el filo amenazando una superficie válida.
- 2 En un ataque compuesto, si el adversario **encuentra el hierro en una de las fintas**, tiene derecho a la respuesta.
 - 3 En un ataque compuesto, el adversario tiene el derecho de arrestar; pero para ser válido, el arresto debe preceder el final del ataque en un tiempo de esgrima, es decir que el **arresto** debe tocar antes que el atacante comience el último movimiento del final del ataque.

t.104

Ataque al hierro por batimiento:

- 1 En un ataque al hierro por batimiento, este ataque está correctamente ejecutado y conserva su prioridad cuando el batimiento es hecho sobre la **parte débil de la hoja adversaria**, es decir sobre los 2/3 de ésta;
- 2 En un ataque al hierro por batimiento, cuando el batimiento es hecho **sobre el fuerte de la hoja adversa**, es decir sobre el 1/3 inferior de ésta, este ataque está mal ejecutado y el batimiento desencadena la prioridad de la respuesta inmediata del adversario.

t.105

- 1 La parada da derecho a la respuesta; la respuesta simple puede ser directa o indirecta, pero para anular toda acción subsiguiente del atacante, debe ser ejecutada inmediatamente, sin indecisión o tiempo de detención.
- 2 Contra **los golpes de filo, contrafilo o plano**, la parada tiene por fin impedir el tocado en la superficie válida hacia el cual se dirigen los golpes adversos, por lo tanto:
 - a) La parada está **correctamente ejecutada** cuando, antes del final de la acción ofensiva, se opone a la llegada del golpe del adversario, cerrando la línea en que la acción ofensiva debe terminar.
 - b) Cuando una parada es correctamente ejecutada, la acción ofensiva del adversario debe ser declarada parada y juzgada como tal por el árbitro, incluso si la extremidad de la hoja ofensiva, alcanza el blanco a consecuencia de su flexibilidad.

Juicio del tocado

t.106

Como aplicación de estas convenciones fundamentales del sable, el árbitro debe juzgar como sigue:

- 1 Cuando, en una frase de armas, los tiradores se tocan simultáneamente se trata de una **acción simultánea** o de **golpe doble**.
La primera es debida a la concepción y a la **acción simultánea** de ataque de los dos tiradores; en este caso, los golpes dados son anulados para los **dos tiradores**.
- 2 El golpe doble, por el contrario, es la consecuencia de una acción claramente incorrecta de uno de los dos tiradores. Por consiguiente, si no hay un tiempo de esgrima entre los dos golpes:
- 3 El atacado es el único tocado:
 - a) si hace un golpe de arresto sobre un ataque simple;
 - b) si, en lugar de parar, intenta esquivar pero sin conseguirlo;
 - c) si después de conseguir una parada, tiene un momento de detención (respuesta a tiempo perdido) que da al adversario el derecho a reanudar su ataque (redoble, reposición o reanudación de ataque);

- d) si, sobre un ataque compuesto, hace **un arresto** sin tener la ventaja de un tiempo de esgrima;
 - e) si, estando en posición "**punta en línea**" (rf. t.15), después de un batimiento o de una toma de hierro que aparta su arma, tira o vuelve a poner su hierro en posición "punta en línea" en lugar de parar un golpe lanzado directamente por el atacante.
- 4 El atacante es el único tocado:**
- a) si el ataque parte cuando **el adversario está en posición "punta en línea"** (rf. t.15) sin apartar el hierro contrario. Los árbitros deben prestar atención a que un simple roce de hierro no sea considerado como suficiente para apartar el hierro adverso.
 - b) si busca el hierro, no lo encuentra (**por libramiento**) y continua el ataque;
 - c) si en un ataque compuesto, durante el cual el adversario **ha encontrado el hierro**, continúa el ataque mientras que el adversario responde inmediatamente;
 - d) si en un ataque compuesto, tiene lugar un **recogimiento del brazo**, o un momento de duda durante el cual el adversario lanza un golpe de arresto o un ataque y él continúa su acción;
 - e) si en un ataque compuesto, **es arrestado** con un tiempo de esgrima antes de su final;
 - f) si toca por reposición, redoble o reanudación del ataque sobre **una parada del adversario**, seguida de una respuesta inmediata, simple, ejecutada en un solo tiempo y sin recoger el brazo;
- 5 Los tiradores son puestos nuevamente en guardia**, cada vez que el árbitro, en un golpe doble, no puede determinar claramente de qué lado se ha cometido la falta.

CÓDIGO DISCIPLINARIO DE LAS PRUEBAS

Capítulo 1

APLICACIÓN

A quiénes atañe

t.107

- 1 Las condiciones del presente Título son aplicables **a todas las personas** que participen o asistan a una **prueba de esgrima, incluidos los espectadores.** (cf. t.109, t.110, t.133).
- 2 A todas esas personas se las denominará "**esgrimistas**" en los artículos siguientes.

Orden y disciplina

t.108

- 1 Los esgrimistas deben **aplicar escrupulosa y lealmente** el Reglamento y los Estatutos de la FIE, las reglas particulares de las pruebas en curso, las reglas tradicionales de cortesanía y de lealtad y acatar las órdenes de los oficiales.
- 2 Se someterán con **orden, disciplina y espíritu deportivo** especialmente a las prescripciones que siguen, toda infracción a estas reglas puede acarrear sanciones tomadas por las autoridades disciplinarias competentes, con o sin advertencia previa, según casos y circunstancias (Rf. t.157 a t.170).

t.109

FIE

Todas las personas que participan o asisten a una prueba de esgrima, deben **respetar el orden y permanecer sin perturbar el buen desarrollo** de la prueba. En el curso de los matchs, nadie está autorizado a **estar cerca de la pista, a dar consejos a los tiradores, a criticar al árbitro** o a los asesores, o molestarles de la forma que sea. Incluso **el capitán de equipo** debe permanecer en el lugar que se le ha asignado y no puede intervenir más que en el caso y en la forma previstos en el artículo t.130 del Reglamento. El árbitro tiene la obligación de parar inmediatamente todo acto que perturbe el buen desarrollo del match (rf. t.137 1/3).

Toda persona que, cualquiera que sea el motivo, amenaza o insulta a un oficial, comete una falta del grupo 4 y es sancionada según el artículo t.169.

t.110

Está prohibido **fumar** en las salas de competición. El hecho de fumar será considerado como perturbar el orden de la prueba (rf. t.111).

Toda infracción será sancionada según los artículos t.158-162, t.167, t.168, t.170.

t.111

El árbitro y (o) el Directorio Técnico, de oficio o por requerimiento de un delegado oficial de la FIE o del Comité Organizador, deciden **la expulsión del lugar de la prueba**, con o sin advertencia, de toda persona que por gestos, actitudes o palabras disturben el orden o el buen desarrollo de la prueba.

Los tiradores

Compromiso de honor

t.112

Por el mero hecho de inscribirse en una prueba de esgrima, los tiradores prestan **compromiso de honor** de respetar el Reglamento y las decisiones de los oficiales, de mostrar deferencia hacia los árbitros y los asesores y de obedecer escrupulosamente las órdenes y requerimientos del árbitro (rf. t.158-162, t.165, t.170).

Rechazo a enfrentarse con un adversario

t.113

- 1 Ningún tirador, individual o por equipos, de una Federación Nacional afiliada puede participar en una prueba oficial si **rechaza enfrentarse** con cualquier otro tirador individual o por equipos), que esté inscripto reglamentariamente. **La violación de esta norma implica las sanciones previstas para las faltas de 4° grupo (véase t.158-162, t.165, t.170).**
- 2 **La FIE** examinará si ha lugar, y en qué medida, tomar una sanción contra la Federación Nacional a la cual pertenece el tirador descalificado, en conformidad con los Estatutos de la FIE, rf. 1.2.4. (rf. t.170).

Presentación a la hora

t.114

Los tiradores deberán **presentarse** completamente equipados con el material conforme al Reglamento (rf. t.64 a t.70), y listos **para tirar, a la hora y al lugar** establecido para el comienzo de cada poule, encuentro o match, o a la hora indicada para la verificación del material antes de su match (rf. t.64-66), asimismo deberán hacerlo en el curso de una prueba a cada requerimiento del árbitro.

t.115

- 1 En el acto de la presentación para tirar un match, el tirador se presentará sobre la pista **completamente listo para tirar**: vestimenta reglamentaria, chaqueta cerrada, pelo correcto, guante y arma llevadas por la mano, armada, el hilo de cuerpo conectado a la ficha del interior de la cazoleta. La máscara debe ser llevada por la mano no armada.
- 2 Antes del comienzo del match, el cabello de los tiradores debe atarse y colocarse bajo de la vestimenta y/o la máscara de manera adecuada a fin:
 - de no cubrir una superficie válida (y en consecuencia impedir un tocado señalado);
 - de no encubrir el nombre y la nacionalidad del tirador;
 - de no deber volverse a soltar durante el match, causando así una interrupción del combate.

En caso de infracción, el árbitro aplicará las sanciones previstas para las faltas del 1º grupo (t.158-162, t.165, t.170).

t.116

En ningún caso, **el vestirse y/o el desvestirse** tendrán lugar en público, excepto en caso de accidente determinado por el médico de servicio o por el delegado de la Comisión Médica. (rf. t.126, t.158-162, t.165, t.170).

t.117

Los tiradores deberán presentarse en la pista, con **dos armas** (una de repuesto), y **dos pasantes** (uno de repuesto) y dos pasantes de careta (uno de repuesto) reglamentarios y en perfecto estado de funcionamiento (rf. t.71, t.158-162, t.165, t.170).

t.118

Antes del principio de la poule, del encuentro por equipos o de los matches en eliminación directa (individual o por equipos):

- 1 Para el tirador o para el equipo que no se presente completo a la llamada del Arbitro, 10 minutos antes de la entrada en pista, a la hora indicada para el inicio de la "poule" o del encuentro por equipos o de los matches en eliminación directa (individual o por equipos cf. t.66.1), el tirador o el equipo serán eliminados.
- 2 **Un equipo** es considerado completo cuando al menos tres tiradores están presentes.
- 3 **Sólo los miembros del equipo** (los tiradores, el capitán de equipo y un entrenador, rf. artículo t.132.1), los cuales tienen que estar **presentes a la primera llamada** del árbitro, 10 minutos antes de la hora indicada para el comienzo de este encuentro **podrán participar en el encuentro**.

t.119

Durante la prueba individual o por equipos, cuando el tirador **no se presenta**, desde la orden del árbitro, sobre la pista, listo para tirar:

- a. el tirador o el compañero de equipo no presente es sancionado por una **tarjeta amarilla**;
- b. una segunda llamada es efectuada, a un minuto de intervalo de la primera llamada, control **de una tarjeta roja** para el tirador o el compañero de equipo no presente;
- c. una tercer y última llamada es efectuada, a un minuto de intervalo de la segunda llamada, control, **de la eliminación de la prueba** para el tirador no presente en la competición individual o para todo el equipo en la competición por equipos;

t.120

Si un tirador **abandona un match** dejando la pista (rf. t.23.6), será penalizado según las sanciones previstas por los artículos t.158-162, t.165, t.170.

Forma de combatir**t.121**

- 1 Los tiradores combatirán **lealmente y siguiendo** estrictamente **las reglas** del presente Reglamento. Toda infracción de estas reglas traerá consigo las sanciones previstas a continuación (rf. t.158-162, t.165, t.170).
- 2 Todo match debe conservar un **carácter cortés y leal**. Todo **acto anormal** (flecha que acaba por choque empujando al adversario, juego desordenado, desplazamientos anormales, golpes dados con brutalidad, **golpes con la cazoleta, tocados dados durante o después de una caída**) o comportamiento antideportivo, están formalmente prohibidos (t.158-162, t.170). En el caso de cometer esta falta, el tocado eventualmente dado por el tirador que la cometa, será anulado.

t.122

Antes del comienzo del match, los dos tiradores deben efectuar **el saludo del esgrimista al tirador adversario**, al árbitro y al público. De la misma manera, cuando se ha dado el último tocado, el match

no termina hasta que los dos tiradores han saludado a su adversario, al árbitro y al público: deben, para ello, estar inmóviles durante la decisión del árbitro, **colocarse en la línea de puesta en guardia** y proceder al saludo del esgrimista y estrechar **la mano** del adversario después de que la decisión esté dada. Si uno o los dos tiradores rechazan el cumplimiento de esta regla, el árbitro le/les aplicará **las sanciones previstas para las faltas del 4º grupo** (cf. t.158-162, t.165, t.170).

t.123

Durante o al final del asalto, aún si el atleta ya salió de la pista, cualquier acto en contra del espíritu deportivo, como aventar violentamente o de manera peligrosa su careta (o cualquier otra parte de su material) será sancionado tal y como se especifica en el artículo t.169 (cf t.108.1, 2 y t.109).

t.124

Falta de voluntad de combatir (No-combatividad)

Hay **no combatividad** cuando transcurre un minuto de combate sin tocado o sin tocado anotado fuera de la superficie válida.

Cuando **uno o** los dos tiradores dan muestras de **no-combatividad**, el árbitro dará inmediatamente la voz de "Alto".

1 Prueba individual: eliminación directa

Cuando hay, por primera vez, un minuto de no-combatividad, el árbitro sanciona a uno o ambos tiradores con una tarjeta amarilla P de la siguiente manera:

- a) Si los dos tiradores están empatados: el árbitro sanciona a ambos tiradores con una tarjeta amarilla P.
- b) Si los dos tiradores no están empatados: el árbitro sanciona con una tarjeta amarilla P al tirador con el marcador más bajo.

Cuando hay, por segunda y tercera vez, un minuto de no-combatividad, el árbitro sanciona a uno o ambos tiradores con una tarjeta roja P de la siguiente manera:

- c) Si los dos tiradores están empatados: el árbitro sanciona con una tarjeta roja P a ambos tiradores.
- d) Si los dos tiradores no están empatados: el árbitro sanciona con una tarjeta roja P al tirador con el marcador más bajo.

Después de la atribución de cualquier tarjeta roja P por rechazo de combatir, los tiradores combaten hasta el final del periodo en el transcurso del cual se atribuyó la tarjeta roja P.

Cuando hay, por cuarta vez, un minuto de no combatividad, uno o los dos tiradores que ya recibió / recibieron dos tarjetas rojas P, recibe(n) una tarjeta negra P.

Si los dos tiradores están empatados y reciben simultáneamente tarjetas negras P, el tirador con la mejor clasificación de la FIE gana el match.

2 Prueba por equipos

Cuando hay, por primera vez, un minuto de no-combatividad, el árbitro sanciona con una tarjeta amarilla P a uno o ambos equipos de la siguiente manera:

- a) Si los dos equipos están empatados: el árbitro sanciona a ambos equipos con una tarjeta amarilla P.
- b) Si los dos equipos no están empatados: el árbitro sanciona con una tarjeta amarilla P al equipo que tiene el marcador más bajo.

Cuando hay por segunda y tercera vez un minuto de no-combatividad, el árbitro sanciona con una tarjeta roja P a uno o ambos equipos de la siguiente manera:

- c) Si los dos equipos están empatados: el árbitro sanciona a ambos equipos con una tarjeta roja P.

d) Si los dos equipos no están empatados: el árbitro sanciona con una tarjeta roja P al equipo que tiene el marcador más bajo.

Después de la atribución de cualquier tarjeta roja P por rechazo de combatir, los tiradores tirarán hasta el final del relevo en el transcurso del cual se atribuyó la tarjeta roja P.

Cuando hay por cuarta vez, un minuto de no-combatividad, uno o los dos equipos que ya haya(n) recibido dos tarjetas rojas P, recibe(n) una tarjeta negra P.

Un equipo que haya recibido una tarjeta negra P puede recurrir al tirador sustituto, si hay uno y si el reemplazo no se ha realizado previamente por razones tácticas o médicas. Si se realiza un reemplazo después de una tarjeta negra P, no se podrá realizar ningún otro reemplazo, aún por razones médicas.

Si no se puede realizar un reemplazo después de recibir una tarjeta negra P (porque no hay ningún tirador sustituto o porque el tirador sustituto ya se había usado anteriormente), el equipo sancionado con una tarjeta negra P pierde el match.

Si los dos equipos están empatados y reciben simultáneamente tarjetas negras P, el equipo con la mejor clasificación de la FIE gana el match.

3 Para las pruebas individuales y por equipos

a) Las tarjetas amarillas P (advertencia) y las tarjetas rojas P (tocado de penalización) recibidas durante un match o un encuentro son válidas solo para el match o el encuentro en curso. Estas sanciones no son transferibles al siguiente match o encuentro.

b) La tarjeta negra P indica una descalificación por no-combatividad repetida. En este caso no se aplica la suspensión de 60 días y el tirador o equipo sancionados mantienen su posición en la clasificación, así como los puntos obtenidos hasta el momento de la descalificación.

c) El árbitro debe registrar estas tarjetas amarillas P, rojas P y negras P por separado en la hoja del match o del encuentro. Las sanciones aplicadas por no-combatividad no son acumulables con otras sanciones recibidas.

d) En las pruebas individuales y por equipos, si al final del tiempo reglamentario los marcadores están empatados, se aplican los artículos t.40.3 y t.41.5.

t.125

El tirador sobre o fuera de la pista debe **conservar su careta** puesta hasta la voz de "Alto" dada por el árbitro. No puede intervenir -en ningún caso- sobre el árbitro antes de su decisión (rf. t.158-162, t.165, t.170).

t.126

.....

t.127

El árbitro, al fin de un match, reunirá a los dos tiradores para señalarles claramente el tanteo que parte transmitir al Directorio Técnico. Debe anunciar claramente: " El Señor X le ganó al Señor Y con el resultado de.... "

Defender su suerte

t.128

Los tiradores **defenderán** deportivamente **sus posibilidades personales** hasta el final de las pruebas con el objeto de tener la mejor clasificación posible, sin dar o pedir un tocado a nadie, (rf. t.158-162, t.169, t.170).

El jefe de delegación

t.129

En cada prueba, los tiradores de una misma nacionalidad, están dirigidos por un **jefe de delegación** (tirador o no), responsable frente al Directorio Técnico y al Comité Organizador de la disciplina, de la conducta y de la actitud deportiva de los tiradores de su delegación.

El capitán de equipo

t.130

En las pruebas por equipos, sólo el capitán de equipo tiene derecho a intervenir ante el árbitro y / o los delegados de arbitraje, para resolver con él/ella todas las cuestiones de orden técnico y formular las reclamaciones. El procedimiento para las reclamaciones es regido por los artículos t.172 - t.175.

Los componentes del equipo que se ajusten **estrictamente a las decisiones** de su capitán, no se considerarán responsables ante los poderes competentes. Sin embargo, serán **personalmente responsables** de todos los actos cometidos por ellos al margen de la intervención de su capitán y de todas las infracciones cometidas por ellos que violen las disposiciones del presente Reglamento.

Los instructores, entrenadores y técnicos

t.131

- 1 En el transcurso de la eliminación directa de las pruebas individuales, **el entrenador de los atletas, los para-médicos y los técnicos** no están autorizados a situarse cerca de sus tiradores; los entrenadores tienen derecho a colocarse en el interior de la zona de competencia en el lugar indicado por los organizadores.
- 2 El árbitro puede autorizar, cada vez que lo considere necesario, a una persona para **asistir** momentáneamente a un tirador.
- 3 Cada nación que tenga un tirador participando efectivamente en la ronda en curso, puede designar un total **dos personas** que tienen el derecho de situarse en las proximidades y en el exterior del recinto de las pistas, cerca de un acceso.
Los organizadores deben prever el lugar de emplazamiento necesario para estas personas.

t.132

A lo largo de las pruebas por equipo, debe tener un lugar reservado a los compañeros de equipo. Sólo el capitán del equipo y un entrenador tienen el derecho de ponerse con los tiradores del equipo en el interior de la **zona de los compañeros de equipo** delimitada.

- 1 A lo largo de los encuentros, los miembros del equipo que no tiran deben **quedar en el interior** de la zona de los compañeros de equipo reservados a su equipo.
- 2 Cuando se realizan las pruebas por equipo, nadie tiene el derecho **de entrar en la zona de pista** sin la autorización del árbitro. En el caso de tal falta, el árbitro aplicará al equipo culpable las sanciones previstas en los artículos t .158-162, t.165, t.170. Tal advertencia es válida para todas las etapas del encuentro: si un tirador comete, a lo largo del mismo encuentro, otra falta del 1er grupo, el árbitro lo sancionará cada vez con una tarjeta roja.

Los espectadores

t.133

Los espectadores están obligados a **no perturbar el buen orden** de las pruebas, a no hacer nada que pueda tener influencia en los tiradores o en el árbitro, y a respetar las decisiones de éste, aún cuando no las aprueben. Deben obedecer las indicaciones que el árbitro estima necesario dar (rf. t.109-110, t.167-168, t.170).

Capítulo 2

LAS AUTORIDADES DISCIPLINARIAS Y SU COMPETENCIA

Nota previa

t.134

Las presentes disposiciones reglamentan la disciplina sobre los lugares de competición. Con arreglo a ella gravitadas de las infracciones comprobadas, no excluyen la aplicación del reglamento disciplinario de la FIE, Capítulo VII de los Estatutos de FIE el cual prevalece sobre estas disposiciones.

ÓRGANOS DE JURISDICCIÓN

t. 135

Las autoridades disciplinarias competentes son las siguientes:

- el árbitro (rf. t.137),
- los delegados de la Comisión de arbitraje
- el Directorio técnico (rf. t.139, o.15 a o.22)
- el supervisor
- la Comisión Ejecutiva del C.O.I. en los Juegos Olímpicos (rf. t.142)
- la Mesa Directiva de la FIE (rf. t.143.1/4, o.12)
- el Comité Ejecutivo de la FIE (Cf. t.143.5).
- la Comisión Disciplinaria de la FIE y su Tribunal,
- la Corte Arbitral del Deporte y el Tribunal Arbitral del Deporte

Ver también el Reglamento Disciplinario de la FIE, Capítulo VII de los Estatutos de la FIE.

Principio de jurisdicción

t.136

- 1 Cualquiera que sea el organismo de jurisdicción que haya tomado una decisión, ésta será susceptible de una eventual "**apelación**" ante una jurisdicción superior, pero sólo de una apelación.
- 2 Ninguna decisión puede ser reformada cuando ha sido tomada "**de hecho**" (rf. t.172).
- 3 Una apelación contra una decisión sólo es **suspensiva** bajo la condición de poder ser juzgada sin demora.

Árbitro

t.137

- 1 El Arbitro tiene a su cargo no solamente la dirección del match, el juicio de los tocados y el control del material, sino también **hacer respetar el orden** en el transcurso de los matches que él arbitra (rf. t.47.2.i).
- 2 Como director del combate y juez de los tocados, puede, de acuerdo con el Reglamento, **penalizar** a los tiradores, ya sea negándose a concederles un tocado realmente dado sobre su adversario, ya sea infligiéndoles un tocado no recibido efectivamente por ellos, ya sea excluyéndoles de la prueba que arbitra. Todo ello, según el caso, con o sin advertencia previa. En esta materia, si ha **juzgado de hecho**, sus decisiones son irrevocables (rf. t.172.).
- 3 En virtud del derecho de jurisdicción que posee sobre todos los esgrimistas que participan o asisten a la prueba que arbitra, puede **proponer** igualmente al Directorio Técnico **la expulsión del lugar** donde se celebra la competición se extiende, a espectadores, entrenadores, para-médicos y otros acompañantes de los tiradores (rf. t.158-162, t.167, t.170).
- 4 Por último, puede **proponer** por fin al Directorio Técnico, cualquier otra sanción que estime merecida, exclusión de toda competición, suspensión o descalificación, (r. t.139.3).

t.138

El Delegado de la Comisión de arbitraje o el Supervisor, si no hay Delegado, es **el organismo de apelación de las decisiones del árbitro**.

El Directorio técnico para las competiciones oficiales de la FIE (Rf. o.15 a o.22).

t.139

FIE

- 1 El Directorio Técnico, los delegados de arbitraje o el supervisor tienen jurisdicción sobre todos los esgrimistas que toman parte o asisten a la competición que dirigen.
- 2 En caso de necesidad, pueden intervenir **espontáneamente** en todos los conflictos.
- 3 Deben hacer respetar igualmente el orden y la disciplina durante la competición y deben sancionar según el reglamento.
- 4 Es responsabilidad del Directorio Técnico transmitir a la **sede de la FIE** la indicación de las sanciones disciplinarias pronunciadas a lo largo de las pruebas como las peticiones eventuales de amonestación, de suspensión, de extensión de penalización, de radiación y los recursos de casación.
- 5 El Directorio Técnico **hace ejecutorias** todas las sanciones pronunciadas en última instancia, o no suspensivas (rf. **t.136**).

t.140

Las decisiones del Directorio Técnico, de los delegados de arbitraje o del supervisor toman espontáneamente o de oficio (en primera instancia) son susceptibles de apelación ante la Comisión Disciplinaria.

t.141

Las decisiones del Directorio Técnico, de los delegados de arbitraje o del supervisor son **ejecutables inmediatamente**; ningún recurso suspende la decisión tomada durante la competición.

LA COMISIÓN EJECUTIVA DEL C.O.I. EN LOS JUEGOS OLÍMPICOS

t.142

La Comisión Ejecutiva del C.O.I. resuelve, en última instancia, todo litigio que se produzca durante los Juegos Olímpicos y que no tenga carácter técnico. Su intervención puede ser de oficio o requerimiento de un Comité Olímpico Nacional, de la FIE, o del Comité Organizador.

FIE - Mesa directiva, Comisión Disciplinaria, Comité Ejecutivo, el Tribunal Arbitral del Deporte.

t.143

- 1 Todas las tareas disciplinarias enviadas por la FIE o por una Federación Nacional, un Directorio Técnico o cualquier otro organismo competente con motivo de una competición oficial de la FIE son dirigidas al **Despacho de la FIE** y ésta las transmite al organismo competente.
- 2 La **Comisión Disciplinaria de la FIE** es el organismo de jurisdicción de la FIE quien delimita los territorios que rigen para la FIE, resuelve todo tema disciplinario y vuelve a enviarlos a la FIE y juzga toda apelación contra las decisiones del Directorio Técnico, del delegado de la Comisión de arbitraje o del supervisor, si no hay delegado.
- 3 El **Tribunal Arbitral del Deporte “TAD”** juzga toda apelación contra una decisión de un Tribunal de la Comisión Disciplinaria.
- 4 En caso de emergencia, **la Mesa directiva de la FIE** puede tomar de las medidas administrativas preliminares de suspensión de la licencia del justiciable en conformidad con el Reglamento Disciplinario.
- 5 El **Comité Ejecutivo** asegura el respeto y la ejecución de las decisiones de la Comisión Disciplinaria.

Ver el Reglamento Disciplinario de la FIE, Capítulo VII de los Estatutos de la FIE.

Capítulo 3

LAS SANCIONES

Categorías

t.144

Existen diferentes **categorías** de sanciones que se aplican a los diferentes tipos de faltas (rf. t.158 ss).

- 1 Las **sanciones de combate**, que se aplican a faltas de combate y que son:
 - la pérdida del terreno,
 - la negativa de homologación de un tocado realmente dado,
 - la atribución de un tocado no recibido efectivamente,
 - la exclusión de la prueba.

- 2 Las **sanciones disciplinarias** que se aplican a faltas cometidas contra el orden, la disciplina o el espíritu deportivo y que son:
 - la atribución de un tocado no recibido efectivamente,
 - la exclusión de la prueba,
 - la exclusión del torneo,
 - la expulsión del lugar de la prueba,
 - la descalificación,
 - la amonestación,
 - la multa,
 - la suspensión temporal,
 - la expulsión.

t.145

- 1 Estas sanciones pueden ser **aplicadas** por las autoridades competentes de una competición por el árbitro y el Directorio Técnico, excepto la expulsión.

- 2 La **suspensión temporal** puede ser aplicada sólo por estas autoridades en caso de negativa de salud (rf. **t.122**, t.170).
Ver el Reglamento Disciplinario de la FIE, Capítulo VII de los Estatutos de la FIE.

Sanciones de combate

Pérdida de terreno (rf. t.35.1)

t.146

.....

Negativa de homologación de un tocado realmente dado

t.147

Incluso habiendo realmente tocado a su adversario en superficie válida, un tirador puede ver **anulado este tocado**, ya sea por no haber sido dado durante el tiempo reservado al combate, ya sea porque estaba fuera de los límites de la pista, ya sea por defectos en el equipo eléctrico, ya sea por realizarse el tocado con violencia, o por cualquier otra causa prevista en el Reglamento (rf. **t.25.2**, **t.28. 2**, **t.29**, **t.33.2/4**, **t.44.2**, **t.73**, **t.80**, **t.89.2**, **t.93.1**, **t.94**, **t.95**, **t.96.3**, **t.99.1-2**, **t.106**, **t.121.2**, **t.137.2**, **t.161**, **t.170**).

Atribución de un tocado no recibido efectivamente

t.148

Un tirador puede **ser penalizado con un tocado** que no haya recibido efectivamente, ya sea por traspasar el límite posterior de la pista (rf. t.34), o a consecuencia de una falta que haya impedido tirar al adversario (flecha con atropello, intervención de la mano no armada, etc.) (rf **t.137.2**, **t.162.1/2**, **t.165**, **t.166**, **t.167.1**, **t.170**).

Exclusión de la prueba

t.149

- 1 El tirador que al combatir comete ciertos **actos de violencia o de venganza** contra su adversario, así como el que **no defiende lealmente su suerte** o **se beneficia de un acuerdo fraudulento** con su adversario, puede ser excluido de la prueba.
- 2 El **tirador excluido** de una prueba no puede continuar tomando parte en esta prueba, incluso si se ha calificado para la fase siguiente; pierde el derecho a su clasificación individual y el conjunto de los tiradores clasificados después de él, sube un lugar en los resultados de las competiciones. Si hay lugar, los dos, terceros son desempatados según su clasificación para la composición del tablero. En todo estado de causa, solo habiendo conseguido los puntos los tiradores pueden subir de a un lugar en los resultados de la competición.

Sanciones disciplinarias

Exclusión de la prueba

t.150

- 1 **La exclusión de una prueba** puede igualmente ser impuesta para una falta disciplinaria (no presentarse en la pista, armas no reglamentarias, comportamiento censurable hacia un oficial, etc.).
- 2 Las consecuencias de esta exclusión para el tirador son las mismas que las que se indican en el artículo **t.149** anterior.

Expulsión del lugar de la prueba o del torneo

t.151

- 1 Un tirador excluido de un torneo no está ya autorizado para participar en ninguna prueba del mismo torneo, ni en la misma arma, ni en otra arma.
- 2 Cuando una **sanción es aplicada a un equipo**, el caso de cada uno de sus miembros debe ser examinado individualmente y un miembro de este equipo podría ser objeto, según el caso, de medidas, disciplinarias diferentes a las aplicadas a los otros (rf. **t.130**).

t.152

Todos los participantes o asistentes no tiradores (entrenadores, personal para-médico, técnicos, acompañantes, oficiales, espectadores), pueden ser sancionados **con una expulsión**, cuya consecuencia es la de prohibirles el acceso al lugar en donde se celebra la prueba o el torneo, mientras dure (rf. **t.133, t.137.3, t.170**). Esta medida no puede dar lugar a reparación a quienquiera que sea.

Descalificación

t.153

- 1 La **descalificación** de un tirador no conlleva forzosamente su suspensión o su eliminación, si ha obrado de buena fe; no obstante, podría formularse una petición de sanción suplementaria contra dicho tirador por intención fraudulenta.
- 2 Un **equipo que haya utilizado a un tirador descalificado**, un equipo, sigue forzosamente la suerte de este tirador y es descalificado igualmente.
- 3 Las consecuencias de esta descalificación son las mismas que para la exclusión de la prueba (rf. artículo **t.149**).

Amonestación

t.154

En el caso que no se justificara una sanción disciplinaria más severa, el tirador o el funcionario pueden ser sancionados por una **amonestación**.

Suspensión temporal

t.155

- 1 Un **tirador suspendido** no puede más tomar parte en ninguna prueba oficial de la FIE durante el tiempo de su suspensión.
- 2 Toda **otra persona suspendida** no podrá ejercer sus funciones en los límites de tiempo y de lugar fijados por esta suspensión.

Expulsión

t.156

La **expulsión** tiene las mismas consecuencias que la suspensión, pero de modo definitivo.

Promulgación de las sanciones

t.157

- 1 El Directorio Técnico tiene la obligación de **comunicar** sin demora a la sede del FIE, **las sanciones** tomadas durante las pruebas y sus motivos (rf. **t.139.4**).
- 2 En los **Juegos Olímpicos**, el Directorio Técnico debe avisar el C.O.I., por vía del Comité Organizador.

Capítulo 4

LAS SANCIONES Y LAS JURISDICCIONES COMPETENTES

Naturaleza de las sanciones

t.158

Existen **tres clases de sanciones** aplicables en los distintos casos que figuran en el tablero del artículo t.170.

Cuando un árbitro debe penalizar a un tirador que comete muchas faltas al mismo tiempo, penalizará -en primer lugar- la falta menos grave.

t.159

Las sanciones son **acumulables y válidas para el match** a excepción de las manifestadas por una **TARJETA NEGRA**, que significa una exclusión de la prueba, suspensión para el resto del torneo y los 60 siguientes días de la temporada activa en curso o a venir o los dos (ref. t.169.2) (1 de septiembre- Campeonatos del Mundo para los Juniors y 1 de septiembre -Campeonatos del Mundo para los Seniors.

t.160

En cambio, un equipo excluido de un torneo a causa de una tarjeta negra dada a uno de sus miembros no es excluido como equipo en las siguientes pruebas, pero no puede seleccionar al tirador sancionado.

t.161

Ciertas faltas pueden llevar consigo **la anulación** del tocado dado por el tirador que comete la falta. En el curso del combate, son anulados sólo los tocados dados en relación con la falta (rf. **t.170**).

t.162

Las **sanciones** son las siguientes:

- 1 **la advertencia**, manifestada por una **TARJETA AMARILLA** con la cual el árbitro señala al tirador que comete la falta. El tirador sabe entonces que una nueva falta de su parte llevará consigo un tocado de penalización.
- 2 **el tocado de penalización**, manifestada por una **TARJETA ROJA** con la cual el árbitro señala al tirador que comete la falta. Un tocado es añadido al tanteo de su adversario y llevará consigo, si se trata del último tocado, la pérdida del match. Además, después de toda **TARJETA ROJA** no puede

haber más que otra **TARJETA ROJA** o una **TARJETA NEGRA** según la naturaleza de la nueva falta (rf. **t.170**).

- 3 **la exclusión de la prueba**, suspensión por el resto del torneo y de los 60 días siguientes de la temporada en curso o por venir, **manifestada** por una TARJETA NEGRA con la cual el árbitro señala a la persona que comete la falta.
- 4 **la expulsión del lugar de la competición (toda persona que perturbe el orden).**

t.163

Todas las advertencias (tarjetas amarillas), tocados de penalización (tarjetas rojas) y exclusiones (tarjetas negras), así como al grupo al que pertenecen, deben ser **mencionados en la hoja** del match, de poule o de encuentro.

Competencia

t.164

Las **faltas y sus sanciones**, que figuran en los diferentes artículos del Reglamento, están resumidas en el tablero del artículo **t.170**; están divididas en cuatro grupos (rf. **t.165 a t.169**). Todas las sanciones son **competencia del árbitro**, siendo posible siempre la intervención de oficio del Directorio Técnico, rf. **t.139.1/2/3**).

Faltas del primer grupo

t.165

En el primer grupo, la primera infracción, sea la falta que sea, es sancionada por la **TARJETA AMARILLA** (advertencia). Si el tirador comete, en el mismo match, la misma u otra falta de este grupo, el árbitro le sanciona, cada vez, con una **TARJETA ROJA** (tocado de penalización). Si el tirador que comete la falta ya ha sido penalizado con una **TARJETA ROJA** por una falta del 2º ó 3º grupo, recibirá una nueva **TARJETA ROJA** desde la primera infracción referida al primer grupo.

Faltas del segundo grupo

t.166

En el segundo grupo, cada falta es sancionada, desde la primera infracción, con una **TARJETA ROJA** (tocado de penalización).

Faltas del tercer grupo

t.167

- 1 En el tercer grupo, una primera infracción es sancionada por la **TARJETA ROJA**, es decir un tocado de penalización (esto, incluso si el tirador que comete la falta ha recibido ya una **TARJETA ROJA** por consecuencia de faltas del 1º ó 2º grupo).
- 2 Si el tirador comete, en el mismo match, la misma u otra falta de este grupo, el árbitro lo sancionará con una **TARJETA NEGRA** (exclusión de la prueba, suspensión para el resto del torneo y los 2 siguientes meses de la estación activa en curso o a venir (1 de octubre- Campeonatos del Mundo para los Juniors y 1 de enero, Campeonatos del Mundo para los Seniors).

t.168

Para cualquier persona que **perturbe el orden fuera de la pista** hay:

- 1 a la **primera infracción**, una advertencia manifestada por una **TARJETA AMARILLA**, válida para toda la competición, que debe ser mencionada en la hoja del match y registrada por el Directorio técnico;
- 2 a la **segunda infracción** en el curso de la misma competencia, la **TARJETA NEGRA**.
- 3 En los casos más graves relativos a las perturbaciones de orden causadas en la pista o fuera de la pista, el árbitro, puede excluir o expulsar **inmediatamente** al que comete la falta.

Faltas del cuarto grupo

t.169

1. En el cuarto grupo, la primera infracción es sancionada con una **TARJETA NEGRA:** Exclusión de la prueba o del torneo, suspensión para el resto del torneo y los 60 días siguientes de la temporada activa en curso o a venir o las dos (1 de septiembre - Campeonatos del Mundo para los Juniors y 1 de septiembre – Campeonatos del Mundo para los seniors). En cambio, un equipo excluido de un torneo, a causa de una tarjeta negra dada a uno de sus miembros, no está excluido como equipo de las pruebas sucesivas pero no puede seleccionar al tirador sancionado.
2. Por otra parte, cualquier tarjeta negra infligida durante una competencia de la FIE o durante una competencia de cualquier confederación que haya suscrito el código disciplinario de la FIE debe ser señalada al cabo de 10 días al Presidente de la FIE, quien evaluará si la gravedad de la infracción cometida justifica el envío del informe redactado por el supervisor de la FIE o por el Directorio Técnico al presidente de la Comisión Jurídica, invitándole a recurrir al Tribunal Disciplinario para determinar si deben imponerse sanciones además de la aplicada durante la competencia.

Las faltas y sus sanciones

t.170

Este cuadro es solo un resumen y no sustituye a los textos de los artículos pertinentes. En caso de duda, es necesario consultar el texto.

FALTAS	ARTICULOS	SANCIONES		
0.1 Ausencia de nombre y nacionalidad en la espalda, ausencia del logotipo nacional o de uniforme nacional cuando sea obligatorio; en los Campeonatos del Mundo, en las Copas del Mundo seniors por equipos y en los Campeonatos de Zona seniors por equipos. Aplicación 2019-2020: Ausencia de nombre y nacionalidad en la espalda. Ausencia del logotipo nacional o del uniforme nacional.	t.74	Eliminación de la competición		
0.2 Ausencia de nombre sobre la espalda a raíz del cambio de chaquetilla no conforme.	t.75			
0.3 No presentación a la primer llamada del árbitro 10' antes de la hora indicada para la entrada en pista para el comienzo de la poule o del encuentro por equipos o para el comienzo de los matches en eliminación directa.	t.118			
0.4 No presentación sobre la pista para tirar a la orden del árbitro, después de tres llamadas con un minuto de intervalo	t.119	1er llamada	2da llamada	3ra llamada Eliminación

1er. Grupo		1er. falta	2da. falta	3er. falta y sig.			
1.1	Abandono de la pista sin autorización	AMARILLA	ROJA	ROJA			
1.2	Cuerpo a cuerpo para evitar un tocado (*)						
1.3	Dar la espalda al adversario (*)						
1.4	Tapamiento/sustitución de la superficie válida (*)						
1.5	Tocar/coger el material electrónico (*)						
1.6	Salida lateral de la pista para evitar un tocado (*)						
1.7	Interrupción abusiva del combate						
1.8	Material y vestimenta no reglamentarios. Incumplimiento de la flecha de la hoja. Ausencia de un arma o de un hilo de cuerpos reglamentarios/de reemplazo						
1.9	Colocar el arma sobre la pista para enderezarla						
1.10	Florete y espada: poner, apoyar o arrastrar la punta sobre la pista metálica						
1.12	Al sable, golpe dado con la cazoleta (*); paso adelante, flecha y todo movimiento adelante cruzando las piernas o los pies (*)						
1.13	Desobediencia						
1.14	Cabellos no adecuados						
1.15	Atropellada, juego desordenado (*); levantamiento máscara antes del mandato de "Alto"; vestirse o desnudarse sobre la pista						
1.16	Desplazamientos anormales (*); golpes efectuados brutalmente o tocados realizados durante y después de una caída (*)						
1.17	Reclamación injustificada: poner en duda una decisión 'de hecho' del árbitro						
1.18	Penetrar en el recinto de la pista sin autorización del árbitro (+)						
1.19	No combatividad (las sanciones infligidas son manifestadas con tarjetas específicas "P" que no se acumulan con otras sanciones)				1a falta	2da y 3ra faltas	4ta falta descalificación
					t.23.6	t.25.2	t.27.2
		t.29.2 ; t.30.1 ; t.79	t.29.3	t.35.3			
		t.43.2	t.71 ; t.72 ; t.73.1.a ; t.117	t.76.2 ; t.90.2 ; t.96.5			
		t.76.2 ; t.90.2	t.96.3 ; t.101.5	t.108 ; t.112			
		t.115.2	t.116 ; t.121.2 ; t.125 ; t.126	t.121.2			
		t.172 ; t.173 ; t.174	t.132.2	t.124			

2do. grupo		1er. falta	2da. falta	3er. falta y sig.
2.1	Utilización del brazo/de la mano no armados (*)	ROJA	ROJA	ROJA
2.2	Demanda de una detención bajo pretexto de un traumatismo/calambre no reconocido			
2.3	Ausencia de marca de control (*)			
2.4	Ausencia de nombre y nacionalidad sobre la espalda, ausencia del logotipo nacional cuando este sea obligatorio; en las competiciones de Copa del Mundo seniors individuales y Campeonatos de Zona seniors individuales. Aplicación 2019-2020: Ausencia de nombre y nacionalidad sobre la espalda, ausencia del logotipo nacional cuando este sea obligatorio; en las competiciones de Copa del Mundo seniors individuales y Campeonatos de Zona seniors individuales.			
2.5	Tocado voluntariamente dado fuera del adversario (*)			
2.6	Acto violento, peligroso o vengativo, golpe con la cazoleta o la empuñadura (*)			
		t.29.1. t.30	t.45.3	t.73.1.a
		t.74	t.55.2	t.121.2 ; t.147 ; t.149.1

FALTAS	ARTICULOS	SANCIONES (tarjetas)
--------	-----------	----------------------

FALTAS	ARTICULOS	SANCIONES (Tarjetas)	
		1ra. vez	2da. vez
3er. grupo			
3.1 Tirador que altere el orden sobre la pista. En los casos más graves, el árbitro puede dar inmediatamente una tarjeta negra (t.168).	t.108.2 ; t.109 ; t.110; t.137.2	ROJA	NEGRA
3.2 Combate no leal (*)	t.121	ROJA	
3.3 Falta referente a la publicidad	Código de publicidad	AMARILLA	NEGRA
3.4 Toda persona que altere el orden fuera de la pista. En los casos más graves, el árbitro puede dar inmediatamente una tarjeta negra (t.168).	t.109 ;t.110 ;t.111 ; t.132.2;t.133; t.137.3/4 ; t.168		
3.5 Calentarse o entrenarse sin llevar el uniforme o sin usar material conforme al Reglamento de la FIE.	t.20.2		
3.6 Comportamiento antideportivo	t. 121.2		

4to. grupo		SANCIONES (tarjetas)
4.1 Tirador provisto de equipo electrónico que permite recibir comunicaciones durante el combate	t. 64.6; t.68 ; t.73.1.g	NEGRA
4.2 Fraude, marcas de aceptación del control imitadas o desplazadas	t.73.1.c/d/e	
4.3 Material arreglado con el fin de permitir a discreción el registro de los tocados o el no funcionamiento del aparato	t.73.1.f; m.5.5.d	
4.4 Negativa de un tirador a enfrentarse con cualquier otro tirador individual o equipo regularmente inscripto	t.113	
4.5 Falta contra el espíritu deportivo	t.121.2; t.122; t.123; t.149.1;	
4.6 Negativa del saludo al adversario, al árbitro y al público antes del comienzo del match o después del último tocado	t.122	
4.7 Favorecer al adversario, aprovechar de la colusión	t,128 ; t.149.1	
4.8 Brutalidad intencional	t.149.1	
4.9 Dopage	o.107	

EXPLICACIONES	
(*)	Anulación del tocado por el tirador que comete la falta.
(+)	TARJETA AMARILLA especial para el equipo entero y válido para toda la duración del encuentro por equipos. Si un atleta comete, durante el mismo encuentro, una falta del 1er grupo, el árbitro sanciona cada vez con una TARJETA ROJA .
TARJETA AMARILLA:	Advertencia válida para el match. Si un tirador comete una falta en el 1er grupo después de haber recibido una TARJETA ROJA - algún título que éste sea - recibe de nuevo una TARJETA ROJA .
TARJETA ROJA:	Tocado de penalización
TARJETA NEGRA:	Exclusión de la prueba, suspensión para el resto del torneo y los 60 días siguientes de la temporada activa en curso o a venir (1er de septiembre–Campeonatos del mundo para los Juniors y 1º de septiembre – Campeonatos del mundo para los seniors).
TARJETA P:	Amarilla P (advertencia), roja P (tocado de penalización), negra P (descalificación). En caso de tarjeta negra P , no se aplica la suspensión de 60 días y el tirador o equipo sancionados mantienen su posición en la clasificación, así como los puntos obtenidos hasta el momento de la descalificación.

Capítulo 5

PROCEDIMIENTO

Principio

t.171

Las diversas sanciones son **pronunciadas por los órganos competentes** que juzgan con equidad, teniendo en cuenta la gravedad de la falta y de las circunstancias en las que ha sido cometida (ver **t.135ss, t.158-162, t.176-178**).

Reclamaciones y apelaciones

Contra una decisión del árbitro

t.172

- 1 Contra una decisión “de hecho” del árbitro, **no se puede presentar** reclamación, salvo en la medida permitida por los artículos o.105 y t.60-t.63 sobre el video-arbitraje (**ref. t.136.1/2 y t.137.2**).
- 2 Si un tirador infringe este principio, **cuestionando una decisión “de hecho”** del árbitro durante el match, será sancionado de acuerdo con las prescripciones del Reglamento (**ref. t.158-t.162, t.165, t.170**). Pero si el árbitro **desconoce una prescripción formal del Reglamento**, o hace una aplicación contraria de la misma, una reclamación por causa de eso es admisible. Una decisión "de hecho" incluye, sin limitación, cualquier decisión tomada por el árbitro después de su análisis de los acontecimientos que se produzcan en la pista, como la validez o la prioridad de un tocado, si un tirador salió lateralmente o al extremo de la pista, o si el comportamiento de una persona constituye una falta del tercer grupo o del cuarto grupo.

t.173

Dicha **reclamación** debe ser hecha:

- 1 por el tirador para las pruebas **individuales**,
- 2 por el tirador o el capitán de equipo para las pruebas **por equipos**, sin ninguna formalidad, pero cortésmente, y ha de ser dirigida **verbalmente inmediatamente** al árbitro y antes de cualquier decisión de tocado ulterior.

t.174

Cuando el árbitro mantenga su opinión, el Delegado de la Comisión de Arbitraje o el Supervisor, si no hay un delegado, tiene competencia para resolver en apelación (rf. t.141). Si tal apelación es juzgada como injustificada, el tirador recibirá las sanciones previstas por los artículos **t.158-162, t.165, t.170**.

Otras reclamaciones y apelaciones

t.175

Las quejas y reclamaciones que no traten sobre la decisión de un árbitro deben formularse **por escrito, sin demora**; se dirigen al Directorio Técnico.

t.176

Si la queja o la reclamación es en contra de una decisión tomada inicialmente por el Directorio Técnico o por un delegado oficial de la FIE, se dirige a la Mesa Directiva de la FIE conforme a los artículos 7.2 de los estatutos y t.140.

Deliberación

t.177

Las decisiones del Directorio Técnico son tomadas por **mayoría de votos**, prevaleciendo el voto del Presidente en caso de empate.

Reincidencia

t.178

- 1 Para las faltas contra el espíritu deportivo, el orden o la disciplina, si ha sido el objeto de una amonestación precedente, de una exclusión, de una descalificación o de una suspensión, hay **reincidencia** cuando un esgrimista comete una nueva falta, que no sea una infracción a las reglas del combate, en un plazo de dos años.
- 2 En caso de reincidencia, **la pena** pronunciada será:
 - a) **la exclusión de la prueba** si la pena precedente ha sido una amonestación.
 - b) **La descalificación del torneo**, si la pena precedente ha sido la exclusión o la descalificación de una prueba.

Ver también el Reglamento Disciplinario de la FIE, Capítulo VII de los Estatutos de la FIE.

ÍNDICE ALFABÉTICO

- Abandono de la pista: t.23, t.170
 Abuso de interrupción del combate: t.43, t.170,
 Accidente: t.45 (ver Reglas de Organización)
 Acción:
 - compuesta: t.10 ss;
 - defensiva (voz "Alto"): t.9, t.14, t.21;
 - directa: t.10 ss;
 - indirecta: t.10ss;
 - ofensiva: t.7, t.18 s;
 - simple: t.8, t.10 ss;
 - simultánea: t.89, t.106,
 Acometida de las fichas: t.67 ss, t.95
 Acompañantes: t.137
 Acto anormal: t.125 ss, t.170,
 Acto vindicativo: t.105, t.170,
 Acto violento: t.149, t.170,
 Adelantamiento del adversario: t.27-28
 Advertencia (penalización): t.158 ss, t.165, t.167, t.170,
 Agarrada de la documentación defectuosa: t.70 ss
 Agarrar la documentación eléctrica con la mano no armada: t.29, t.170,
 Aislamiento en la cazoleta: t.65-66(ver Reglamento del Material)
 Alcohol:(ver Reglamento Antidopaje)
 Alfombra (vigilancia de su estado por el árbitro): t.47, t.83 ss
 Amenaza de la superficie válida: t.9, t.15, t.83 dd, t.101, t.103,
 Análisis de las frases de armas: t.59 ss
 Ancho de la pista: ver "Terreno"
 Anulación de un tocado: voz "Tocado"
 Aparato: t.44, t.47, t.48, t.40s, t.53ss, t.92ss, t.99 (ver Reglamento del Material)
 Apoyar la punta sobre la pista: t.76, t.90, t.170,
 Árbitro:
 - atención: t.106;
 - control de la duración del combate: t.37;
 - control del aparato: t.47, t.56 ss, t.95 ss, t.99;
 - control del equipo: t.47, t.64 ss;
 - designación: t.50;
 - dirección: t.47 ss, t.137 ss;
 - disciplina: t.137 ss;
 - sitio: t.47;
 - Compromiso de honor: t.46;
 - función de juicio: t.54ss, t.51ss, t.99ss, t.137 ss;
 - imparcialidad: t.46;
 - jurisdicción: t.137, t.164, t.172 ss;
 - neutralidad: t.47; t.49
 Arma (ver Reglamento del Material):
 - arma arrojadiza: t.21;
 - espada: t.90 ss;
 - florete: t.76 ss;
 - manera de tener: t.21;
 - recambio: t.70 ss, t.114 ss, t.170;
 - sable: t.96 ss;
 - sobre la pista en buen estado: t.70 ss, t.114 ss, t.170,
 Arrancamiento del enrollador (ver Reglamento del Material): t.27-28
 Arrastrar la punta: t.76, t.90, t.170,
 Asalto: t.3
 Asesores: t.30, t.42, t.47, t.48, t.54, t.79, t.108 ss, t.112, t.
 Ataque:
 - compuesta: t.10 ss;
 - definición: t.9;

- directa: t.10 ss;
- ejecución:
- florete: t.83 ss
- sable: t.101 ss;
- indirecta: t.10 ss;
- simple: t.9, t.83 ss,

Atribución de un tocado: t.148, t.170,

Atropello: t.121 ss, t.170,

Ausencia de las marcas de control del material: t.70 t.170,

Autoridades disciplinarias: t.9135 ss

Autorización de dejar la pista: t.23

Bloqueo del aparato: t.44, t.55 (ver Reglamento del Material)

Brazo:

- alargado, alargándose: t.9, t.15;
- no armado: t.29, t.170,

Brutalidad: t.121 ss, t.170,

Búsqueda del cuerpo a cuerpo: t.25, t.170,

C.I.O.: t.142, t.157, t.175 ss,

Cambio de lado, de los asesores: t.48

Cambio de mano, t.21,

Campeonato: t.7

Capitán de equipo: t.44, t.130 (ver Reglas de Organización),)

Carrera de la punta (ver Reglamento del material): t.64, t.70 ss,

Cartón (amarillo, rojo, negro): ver "Sanciones"

Caso fortuito: t.36, t.56 ss, t.95, t.99,

Cazoleta: t.96, t.170,

Censura: t.154,

Chaqueta (control por el árbitro): t.67 ss, t.71 ss,

Código disciplinario: t.107 ss

Colusión: t.128, t.149, t.170,

Combate: t.21 ss;

- confuso: t.23, t.56 ss;
- cortés: t.3, t.121 ss;
- comienzo, detención: t.23;
- dirección: t.47;
- durada (ver duración);
- fin: t.23;
- incorrecto: t.121 ss, t.170;
- interrupción: ver "Interrupción del combate";
- no leal: t.121 ss, t.170;
- acercado: t.24;
- recuperación: t.23;
- violento: t.23, t.121 ss, t.170,

Comienzo del combate: t.23, t.121 ss,

Comisión Disciplinaria: t.135, t.139 ss, t.143,

Comité ejecutivo: t.142-143,

Comité organizador: t.64 ss, t.111, t.129, t.142, t.157

Compadecida (procedimiento): t.175

Compromiso de honor:

- de los jueces, árbitros y asesores: t.46;
- de los tiradores: t.112

Confuso (juego): t.23, t.56 ss, t.121 ss,

Congreso del FIE: t.136

Consejos a los tiradores: t.108 ss

Contacto sobre puñado (ver Reglamento del Material): t.21

Contacto, arma y chaqueta conductora: t.55, t.170 (ver Reglamento del Material)

Contraataque: t.10 ss

Contra-réplica: t.9

Contrarraya: t.96

FIE

Contra-tiempo: t.10 ss
 Control:
 - del material por el árbitro: t.64 ss, t.137-138,
 Convenciones:
 - de esgrima: t.59 ss;
 - de espada: t.90 ss;
 - del florete: t.79 ss;
 - del sable: t.96 ss
 Cortado: t.10 ss, t.83 ss, t.102,
 Corte, golpe de: t.96, t.105,
 Cortesanía: t.3, t.108 ss, t.111, t.172 ss,
 Crítico de los jueces: t.108 ss
 Cronometrista: t.37, t.44, t.47,
 Cronómetro (ver Reglas de Organización y Reglamento del Material): t.37, t.44,
 Cubierta de la superficie válida: t.29, t.30, t.98, t.170,
 Cuerpo a cuerpo: t.25,
 - con brutalidad: t.26, t.170;
 - ocasional: t.170;
 - simple: t.25;
 - voluntario: t.26, t.170,

 Decisión tomada "de hecho": t.172 ss
 Defectuosidad de la documentación (ver desfallecimiento)
 Defender su suerte: t.128, t.170,
 Defensa, derecho de: t.176
 Dejar la pista:
 - autorización: t.23;
 - prohibición: t.23, t.170,
 Delegado en el arbitraje: t.49, t.51,
 Delegado oficial: t.111
 Delegados de la Comisión Medical: t.45, t.116,
 Delegados de la Comisión SEMI: ver "SEMI"
 Deliberación: t.177-178
 Depósito de garantía: t.136,
 Derecho de defensa: t.176
 Desarme: t.23
 Descalificación: t.113, t.137 ss, t.144, t.153, t.170, t.178
 Desconexión de ficha (ver Reglamento del Material): t.95 ss
 Desempeño: t.10 ss, t.83 ss, t.102,
 Descompostura:
 - del cronómetro: t.44;
 - del material eléctrico: t.47, t.67 ss, t.70 ss, t.81, t.94, t.95, t.99, t.147
 Desfile:
 - compuesta: t.14;
 - definición: t.9;
 - florete: t.86;
 - sable: t.105;
 - simple: t.14
 Designación de los árbitros: ver a "Árbitros"
 Desobediencia: t.108 ss, t.112, t.170,
 Despacho del FIE: t.94, (ver Reglas de Organización)
 Desplazamiento anormal, ver "Combate violento": t.121 ss
 Desvestirse (prohibición de desvestirse sobre la pista): t.121 ss
 Detención del combate: ver "Interrupción"
 Detención, golpe de,: t.10ss, t.88-89, t.103, t.106,
 Diestro: t.22
 Dimensiones de la pista: ver "Terreno"
 Dirección del combate: t.47, t.137 ss,
 Directorio Técnico: t.30, t.45, t.51, t.52, t.111, t.121 ss t.137 ss, t.143, t.157, t.164, t.167-168,
 t.172 ss, t.175, (ver Reglas de Organización)
 Disciplina: t.108 ss, t.129, t.135, t.144, t.170

FIE

Disciplinario: ver "Código disciplinario"
 Dispositivo de seguridad: t.95 ss (ver Reglamento del Material)
 Distancia a la puesta en guardia: t.22
 Dopaje: t.170
 Duración del combate: 37

Efecto suspensivo: t.136, t.139 ss,
 En línea: ver "Punta en línea"
 Encuentro: t.4
 Enderezar el arma sobre la pista: t.65 ss, t.90, t.96, t.170,
 Entrega en guardia: t.31;
 - después de acción simultánea (florete): t.81;
 - después de cuerpo a cuerpo: t.32;
 - a destiempo doble, florete y sable,: t.89, t.106;
 - después de adelantamiento: t.27-28;
 - salida después lateral: t.35;
 - después de un toque: t.22
 Entrega: t.10 ss, t.89, t.106,
 Entrenador: t.107, t.131 ss, t.137 ss, t.152,
 Entrenadores t.107, t.131 ss, t.137 ss, t.152,
 Enturbiar el orden: t.108 ss, t.111, t.133, t.167-168, t.170,
 Equipo (reemplazo de un tirador): t.45 (ver Reglas de Organización)
 Equipo de comunicación electrónica: t.64 ss, t.67 ss, t.70 ss, t.170,
 Equipo de los tiradores: t.20 (ver Reglamento del material)
 Espada: t.59 ss, t.90ss, t.170 (ver Reglamento del material)
 Especialista, personal,: ver a "Perito"
 Espectadores: t.107, t.133, t.137 ss, t.152,
 Espíritu deportivo: t.108 ss, t.145, t.170,
 Estimulantes: (ver Reglamento Antidopaje)
 Estoque, armas de: t.76, t.90, t.96,
 Evitar un toque: t.25, t.35, t.170,
 Exclusión de un tirador: t.114 ss, t.137 ss, t.144, t.149, t.158 ss, t.167-168
 Expulsión: t.111, t.137 ss, t.144, t.152, t.156, t.158 ss, t.167 ss, t.170,
 Extensión:
 - de la superficie válida: t.79
 - de la penalización: t.139 ss

Falsificación de documentación: t.70 ss, t.170,
 Faltas: t.164
 Favorecer a un adversario: t.128, t.170,
 Fichas de acometida: t.66 ss, t.95 ss (ver Reglamento del Material),
 Fin del combate: t.23 (ver "Duración")
 Finales de pruebas (ver Reglas de Organización):
 - asesores: t.48;
 - cronómetro: t.37, t.44;
 - designación de los árbitros: t.49;
 - monitor TV para el árbitro: t.61 ss;
 - presentación de los tiradores al control: t.67 ss
 Finge: t.83 ss, t.87, t.89, t.101,
 Firmas de los tiradores: t.121 ss
 Flecha: t.9, t.27-28, t.32, t.83 ss, t.101, t.121 ss, t.148;
 - arrancamiento del enrollador: t.27-28;
 - adelantamiento del adversario: t.27-28;
 - prohibición al sable: t.101, t.170;
 - para evitar un tocado: t.35, t.170,
 Florete: t.24, t.29, t.64 ss, t.78, t.148, t.170 (ver Reglamento del Material)
 Frase de armas (respeto de ella): t.83 ss, t.101,
 Fraude manifiesto de la documentación: t.70 ss, t.170,
 Funciones del árbitro: ver a "Árbitro"

Ganancia de terreno (ver terreno)

Garantizada (depósito): t.136,
 Girar la espalda al adversario: t.27-28, t.170,
 Golpe:

- a través el hierro: t.96;
- brutal: t.121 ss, t.170;
- de detención (ver "Detención");
- de estoque/ de punta,: t. 76, t.90, t.96;
- de contrarraya: t.96;
- de corte: t.96;
- doble: t.89, t.92, t.94, t.106;
- lanzado (al fin: t.44;
- después de traspasamiento de los límites: t.33;
- después de parada: t.23, t.55, t.93, t.99;
- antes de vais: t.23, t.55, t.93, t.99);
- no válido: t.78, t.79, t.55, t.93;
- pase (sable): t.96

Guardia: ver "Puesta en guardia" y "Entrega en guardia"

Hendidura: t.9, t.83 ss, t.101,

Herida: t.21,

Hilo de cuerpo: t.67 ss, t.95, t.114 ss, t.170 (ver Reglamento del Material),

Hoja (ver Reglamento del Material):

- rota: t.56 ss, t.95 ss, t.99;
- débil de la hoja: t.104;
- fuerte de la hoja: t. 104;
- tareas aisladoras: t.95 ss

Imparcialidad de los jueces, árbitros y asesores: t.42, t.46,

Incorrecto (combate): t.121 ss, t.170,

Incrédula (toque): t.56 ss, t.94, t.95, t.99,

Influencia sobre de las decisiones: t.108 ss, t.133,

Interrupción del combate (t.23, t.25, t.27-28, t.33, t.43, t.44, t.56 ss, t.99):

- abusiva: t.43, t.170;
- accidente: t.45;
- golpe lanzado: t.23, t.44;
- límite trasero: ver "Límite del terreno";
- voluntario: t.23

Intervención del Directorio Técnico: t.164

Investigación preliminar: t. 176

Jueces: ver a "Árbitros" y "Asesores"

Juego:

- confuso: t.123, t.56 ss, t.99;
- peligroso, desordenado: t.23, t.121 ss, t.170,

Juegos olímpicos: t.1, t.49, t.67 ss, t.142, t.157, t.175 (ver Reglas de Organización),

Juicio de los tocados: t.54, t.53, t.92 ss, t.100

Jurisdicción, principio de: t.136, t.171,

Lámparas (ver Reglamento del Material):

- del aparato: t.54;
- de repetición: t.54

Largo de la pista: ver "Terreno"

Lealtad: t.108 ss, t.12 ss, t.149, t.170,

Limitación de la superficie válida: ver "Superficie válida"

Límites del terreno: ver "Terreno", "Traspaso" y "Líneas"

Línea: ver "Punta en línea"

Líneas:

- trasera: t.19;
- medianas: t.18, t.19;
- de puesta en guardia: t.19

Llamada

FIE

- de los tiradores: t.22, t.47, t.114 ss, t.170,
 - de una decisión: t.136, t.17 ss2, t.175,
- Loca llamada: t.136

Manera: de luchar: t.121 ss;

- de llevar los tocados (ver "Tocados");
- de tener el arma: t.21

Mano (jueces): ver a "Asesores"

Mano herida: t.21

Mano no armada: ver "Utilización de la mano no armada"

Mano que tiene el arma: t.21

Marcas de control de la documentación:

- ausencia: t.70 ss, t.170;
- imitadas o trasladadas: t.70 ss, t.170,

Máscara:

- prohibición de quitarla antes de la "Parada": t.121 ss, t.170;
- comprobación de la etiqueta por el árbitro: t.64 ss, t.67 ss,

Match: t.3

Material (ver Reglamento del Material):

- desfallecimientos: ver "Desfallecimientos";
- no reglamentario: t.70, t.170;
- de los tiradores: t.20, t.47, t.64 ss, t.66 ss, t.56 ss, t.95, t.99, t.114 ss,

Materialidad de los tocados: t.53 ss, t.59, t.99,

Médico: t.45

Medidas de seguridad: ver "Seguridad"

Modificación del orden de los matchs:

- del orden de encuentro por equipos: t.114 ss, t.170 (ver Reglas de Organización);
- en caso de accidente: t.45 (ver Reglas de Organización)

Molestar a los jueces, árbitros o asesores.: t.108 ss

Movimiento anormal: t.29, t.98, t.170,

Multa:

- categorías: t.145;

Negativa de homologación de un tocado: t.23, t.25, t.27-28, t.33, t.44, t.55, t.70 ss, t.55, t.89, t.93, t.96, t.106, t.121 ss, t.147, t.1161 ss, t.170

Neutralidad de los jueces: t.39, t.49-50,

No presentación: t.114 ss, t.170,

No-combatividad: t.121 ss

Número de tocados: t.37 (ver Reglas de Organización)

Obediencia: t.108 ss, t.112, t.170

Obligación de aplicar las reglas: t.1

Orden turbado: t.108 ss, t.170,

Órganos disciplinarios: t.135

Ortopédico (puñado): t.21 (ver Reglamento del Material)

Parada: t.23, t.27, t.31, t.33, t.35, t.37, t.44, t.55, t.76, t.90, t.93 ss, t.121 ss, t.170,

Paso adelantado: t.83 ss, t.101, t.170,

Penalidad de un toque: ver "Sanciones"

Pérdida de terreno: ver "Terreno"

Peritos de documentación eléctrica: t.47, t.67 ss, t.95, t.99,

Pista: ver "Terreno"

Poner la punta sobre la alfombra conductora: t.76, t.90, t.170,

Presentación a la hora: t.114 ss, t.170,

Presidente de jurado: ver a "Árbitro"

Prioridad del tocado: t.59, t.83, t.84, t.101,

Procedimiento de control de la documentación por el árbitro: t.67 ss

Procedimiento disciplinario: t.171 ss

Prohibición (t.170):

- acto anormal: t.171;
- apoyar o arrastrar la punta: t.76, t.90;

FIE

- cambiar el arma de mano durante match: t.21;
- llevar la contraria las búsquedas para la detección de una falta de documentación: t.47;
- dar de los consejos, t.108 ss;
- fumar en las salas de competición: t.108 ss;
- invertir la línea de los hombros (florete, t.76);
- poner no en contacto una parte aislada con la chaqueta (florete):
- paso-antes de y flecha al sable: t.101;
- llevar de los golpes con la cazoleta: t.96;
- proteger o sustituir una superficie válida, florete y sable,: t.29;
- dejar la pista sin autorización: t.23;
- enderezar el arma sobre la pista: t.64 ss, t.90, t.96;
- desnudarse sobre la pista: t.121 ss;
- girar la espalda al adversario: t. 27-28;
- utilización de la mano o del brazo no armados: t.29

Promulgación de las sanciones: t.157

Protección de la superficie válida: t.29, t.30, t.170,

Protecciones (control):

- pechera protectora: t.67 ss, t.70 ss;
- bajo-protecciones: t.67 ss

Pruebas (desfallecimiento de la documentación): t.47, t.56 ss, t.95, t.99,

Pruebas: t.1, t.5,

Puesta en guardia:

- después de cuerpo a cuerpo: t.32;
- mandatos: t.22;
- distancia de los tiradores: t.22;
- líneas: t.19;
- colocación: t.22, t.32;
- terreno ganado o perdido: t.31, t.35,

Punta de detención (comprobación de la carrera por el árbitro): t.64 ss, t.70 ss,

Punta en línea: t.15, t.83 ss, t.89, t.102, t.106,

Puñado (ver Reglamento del Material):

- contacto: t.21;
- dispositivo especial: t.21;
- ortopédico: t.21

Quebranto de hoja: t.56 ss, t.95, t.99,

Quitar la máscara antes de la "Parada": t.121 ss, t.170,

Rechazo a enfrentarse con un adversario: t.85

Reclamaciones:

- contra la composición de la primera vuelta: t.175;
- plazos: t.121 ss, t.172 ss, t.175;
- formulada por quien, t.47, t.130, t.172 ss;
- injustificada: t.170, t.122 ss,

Recuperación de ataque: t.10, t.89, t.106,

Recuperación de combate: t.23, t.56 ss, t.95, t.99,

Recurso: ver "Llamada"

Redoble: t.10, t.89, t.106,

Reemplazo de un tirador por accidente: t.33 (ver Reglas de Organización)

Regate: t.27-28, t.89, t.106,

Registro de los toques: t.47, t.56, t.73 (ver Reglamento del Material)

Reincidencia, ver "Sanción": t.178

Réplica:

- a ratos perdidos: t.10;
- compuesta: t.10;
- definición: t.9, t.10;
- directa: t.10, t.86;
- derecho a: t.87, t.103;
- inmediata: t.10;
- indirecta: t.10, t.86;
- simple: t.10, t.86,

FIE

- Respecto de la frase de armas: ver "Frase de armas"
 Responsabilidad de los tiradores: t.20, t.121 ss, t.130,
 Retiro: ver "Abandono"
 Retroceder: ver "Terreno perdido"
 Roce de hierro: t.83 ss, t.89, t.102, t.106,
 Ropa: t.20, t.47, t.67 ss (ver Reglamento del Material),
 Ropas interior protectoras: t.67 ss
 Rotuladores: t.47 (ver Reglas de Organización)
- Sable: t.24, t.25, t.29, t.67 ss, t.96, t.170 (ver Reglamento del Material)
 Salida del terreno: ver "Traspaso de los límites"
 Salvación del esgrimista: t.121 ss, t.170,
 Sanciones:
 - anulación: t.143;
 - confirmación: t.143;
 - de combate: t.146;
 - disciplinarios: t. 150;
 - naturaleza: t.159 ss;
 - procedimiento: t.171ss;
 - promulgación: t.157;
 - tablero: t.170;
 - tipos: t.161 ss
- Seguir la acción: t.24
 Seguridad (dispositivo): t.95 (ver Reglamento del Material)
 Seguridad, medidas de,: t.20
 SEMI: t.67 ss, t.56 ss, t.95, t.99,
 Señales sonoras, acústicos,: t.44 (ver Reglamento del Material)
 Sitio:
 - de entrenadores, personal para-médico y técnicos: t.131-132;
 - de una falta: t.56 ss, t.95, t.99;
 - de los asesores: t.30, t.48;
 - de los tiradores: t.22, t.30,
 Suelo: ver "Terreno"
 Superficie del terreno: ver "Terreno"
 Superficie válida (cubierta y sustitución: t.29, t.30, t.48, t.79, t.98, t.170;
 - definición: t.77ss, t.91, t.97;
 - amenaza: t.9, t.15, t.83 ss);
 - no válido: t.78, t.79, t.98,
 Suspensión de una decisión: t.136
 Suspensión temporal: t.155, t.170, t.178,
 Sustancias prohibidas: (ver Reglamento Antidopaje)
 Sustitución de superficie: ver "Superficie"
- Tac al tac: t.33
 Técnico: t.131-132, t.152,
 Tenida (control de la etiqueta por el árbitro): t.64 ss, t.67 ss, t.70 ss, t.170,
 Terminología: t.3 ss
 Terreno: t.16 ss;
 - dimensiones: t.18;
 - traspaso: ver "Traspaso";
 - ganado: t.31, t.35;
 - líneas de pista: ver "Líneas";
 - límites: t.33 ss;
 - perdido: t.31 ss, t.35, t.146;
 - pista: t.17, t.18, esquema Fig.1;
 - superficie: t.16
- Tiempo de esgrima: t.8, t.10, t.88, t.89, t.103, t.106,
 Tiempo perdido, réplica a,: t.10, t.89, t.106,
 Tiempo:
 - conocer el tiempo: t.43;
 - valorar el tiempo: t.44;

- vencimiento: t.44;
- quedando: t.44

Tierra (jueces): ver a "Asesores"

Tiradores (deberes de ellas): t.112 ss

Toque

- anulación: t.55, t.93 ss, t.99, t.161 ss, t.170;
- al suelo: t.48, t.55, t.93;
- de penalidad: t.158 ss (ver "Negativa de homologación de un tocado");
- pregunta, dato: t.128, t.170;
- incrédula: t.56 ss, t.94, t.95, t.99;
- fuera del adversario: t.55, t.93, t.170;
- juicio: t.46 ss, t.54, t.53, t.92, t.99, t.137-138;
- manera de llevarlas: t.76, t.90, t.96;
- número: t.37;
- simultánea: t.89, t.106,

Torneo: t.6

Traspaso de los límites: t.33:

- Generalidades
- anulación del toque: t.33;
- detención del combate: t.33;
- golpe doble: t.33;
- pérdida de terreno: t.35;
- salida accidental: t.36;
- trasera: t.34;
- accidental: t.36;
- toque: t.34
- lateral: t.35
- accidental: t.36;
- un pie, dos pies,: t.35;
- sanciones: t.170;
- □salida voluntaria: t.35, t.170

Traumatismo: t.45, t.170,

Tribunal Arbitral del Deporte: t.135, t.143,

Utilización de la mano no armada: t.27, t.28, t.48, t.170,

Validez del tocado: t.58, t.82, t.100

Vencimiento del tiempo:

- bloqueo aparato: t.44;
- cronometrista: t.44;
- golpe lanzado: t.44

Video-arbitraje t.59 ss

Violencias: t.121 ss, t.147, t.149, t.170,

Zurdo: t.22