

## ÍNDICE DE MATERIAS

### GENERALIDADES Y REGLAS COMUNES A LAS TRES ARMAS

<b>Capítulo 1. APLICABILIDAD DE LAS REGLAS</b>	<b>t.1</b>
<b>Capítulo 2. TERMINOLOGÍA</b>	<b>t.2</b>
	t.3
	t.4
	t.5
	t.6
<b>EXPLICACIÓN DE ALGUNOS TÉRMINOS TÉCNICOS</b>	
Precisión	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
<b>Capítulo 3. TERRENO</b>	<b>t.16-19</b>
<b>Capítulo 4. MATERIAL DE LOS ESGRIMISTAS (Armas - Equipo, Uniforme)</b>	
<b>Responsabilidad de los esgrimistas</b>	<b>t.20</b>
<b>Capítulo 5. COMBATE</b>	
Forma de empuñar el arma	t.21
Puesta en guardia	t.22
Inicio, detención y reanudación del combate	t.23
Combate cercano	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, de los matches	t.37-44
Accidentes - Retiro de un esgrimista	t.45
<b>Capítulo 6. ARBITRAJE Y JUICIO DE LOS TOCADOS</b>	
Árbitros	t.46-47
Asesores	t.48
Video-consultante	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
- 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 DEL COMBATE

MANERA DE DAR LOS TOCADOS t.76

SUPERFICIE VÁLIDA

- Limitación de la superficie válida t.77

- 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

- Respeto de la frase de armas t.83-88

- Juicio t.89

### ESPADA.CONVENCIONES DEL COMBATE

MANERA DE DAR LOS TOCADOS t.90

SUPERFICIE VÁLIDA t.91

JUICIO DEL TOCADO t.92

ANULACIÓN DE TOCADOS t.93-95

### SABLE.CONVENCIONES DEL COMBATE

MANERA DE DAR LOS TOCADOS t.96

SUPERFICIE VÁLIDA t.97-98

JUICIO DEL TOCADO

MATERIALIDAD Y ANULACIÓN DEL TOCADO t.99

VALIDEZ O PRIORIDAD DEL TOCADO

- Nota previa t.100

- Respeto 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 esgrimistas

- Compromiso de honor t.112

- Rechazo a enfrentarse con un adversario t.113

- Presentación a tiempo t.114-120

- Forma de combatir t.121-127

- Defender su oportunidad 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

**FIE**

El Directorio técnico en las competencias oficiales de la FIE	t.139-141
La Comisión Ejecutiva del COI en los Juegos Olímpicos	t.142
FIE - Mesa directiva, Comisión Disciplinaria, Comité Ejecutivo, TAD	t.143
.	
<b>Capítulo 3: LAS SANCIONES</b>	
Categorías	t.144-145
Sanciones de combate	t.146-149
Sanciones disciplinarias	t.150-156
Promulgación de las sanciones	t.157
<b>Capítulo 4: LAS SANCIONES Y LAS JURISDICCIONES COMPETENTES</b>	
Naturaleza de las sanciones	t.158-163
Competencia	t.164
Faltas del 1er grupo	t.165
Faltas del 2do grupo	t.166
Faltas del 3er grupo	t.167-168
Faltas del 4to grupo	t.169
Las faltas y sus sanciones	t.170
<b>Capítulo 5: PROCEDIMIENTO</b>	
Principio	t.171
Reclamaciones y apelaciones	t.172-175
Investigación. Derecho de defensa	t.176
Deliberación	t.177
Reincidencia	t.178

## TITULO PRIMERO : REGLAMENTO TECNICO GENERALIDADES Y REGLAS COMUNES A LAS TRES ARMAS

t.1

.....

t.2

.....

t.3

.....

t.4

.....

t.5

.....

t.6

.....

### EXPLICACIÓN DE ALGUNOS TÉRMINOS TÉCNICOS EMPLEADOS A MENUDO EN LOS JUICIOS DE ESGRIMA

#### *Precisión*

t.7

Este capítulo no reemplaza un tratado de esgrima y es colocado aquí con vista a facilitar la comprensión del Reglamento.

#### *Tiempo*

t.8

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

#### *Acciones ofensivas y defensivas*

t.9

#### **Definición:**

- 1 Las diferentes acciones **ofensivas** son el ataque, la respuesta y la contra respuesta.
  - El **ataque** es la acción ofensiva inicial ejecutada 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 esgrimista que ha parado el ataque.
  - La **contra respuesta** es la acción ofensiva del esgrimista que ha parado la respuesta.
- 2 Las diferentes acciones **defensivas** son las paradas.
  - La **parada** es la acción defensiva efectuada con el arma para impedir una acción ofensiva de tocar.

#### *Explicación:*

#### *Acciones ofensivas:*

##### **Ataque**

t.10

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

FIE

- ya sea **directa** (en la misma línea),
  - ya 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**, es una cuestión de hecho y de rapidez de ejecución. Las respuestas son:

- 1 **Simple directas :**
  - Respuesta **derecha**: respuesta que toca al adversario sin haber dejado la línea en donde se ha hecho la parada.
  - Respuesta **sobre el hierro**: respuesta que toca al adversario resbalando sobre el hierro después de la parada.
- 2 **Simple indirectas:**
  - Respuesta **por pase**: respuesta que toca al adversario en la línea opuesta a aquella en donde se ha hecho la parada (pasando por debajo de su hierro, si la parada tuvo lugar en línea alta y por encima, si la parada tuvo lugar en línea baja).
  - Respuesta **por coupé**: respuesta que toca al adversario en la línea opuesta a aquella en donde 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 donde se ha hecho la parada, pero después de haber efectuado una circunferencia completa alrededor del hierro contrario.
  - Respuesta **por uno-dos**: respuesta que toca al adversario en la línea en donde se ha hecho la parada, pero después de haber pasado primero por la línea opuesta, pasando por debajo de su hierro .

## 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 donde se debe terminar el ataque (ref. t.83, t.84, t.85, t.101ss, y t.102ss).
- 3 **Arresto con tiempo de esgrima** (ref. 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, ya sea porque éste ha abandonado el hierro sin contestar, ya sea porque ha contestado tarde o 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 con un retroceso o esquivé.
- 3 **Reanudación de ataque**:  
**Nuevo ataque** ejecutado inmediatamente **después de volver a la guardia**.
- 4 **Contratiempo**:  
Toda acción realizada por el atacante **en un arresto** de su adversario.

## Acciones defensivas

**t.14**

Las **paradas** son **simples**, directas, cuando están hechas en la misma línea que el ataque.  
Son **circulares** (en contra) cuando son 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 (ref. 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 uno u otro de los dos adversarios, sobre todo en lo que concierne la luz.

#### t.17

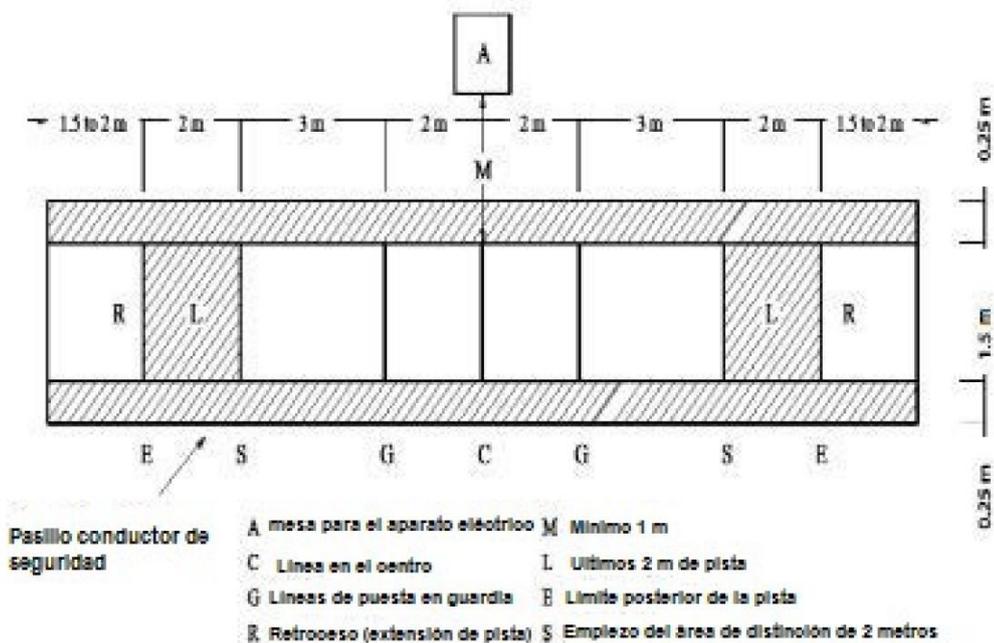
- 1 La parte del terreno destinada al combate se llama **la pista**.
- 2 Las pruebas **en las tres armas** son disputadas en las mismas pistas.

#### t.18

- 1 El **ancho** de la pista es de 1,50 a 2 metros.

- 
- 1 El **ancho del área de combate** de la pista es de 1.50 metros.

**Aplicación:** 1 enero del 2021.



Para el florete y la espada, la alfombra conductora debe cubrir todo el ancho de la pista y toda su longitud, incluyendo las extensiones y las franjas de seguridad (ref. artículos t18s, m57)

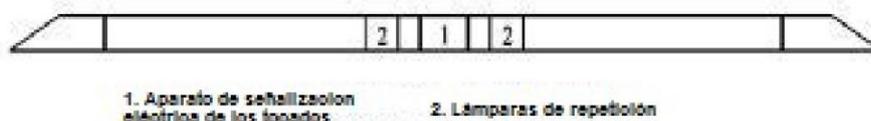
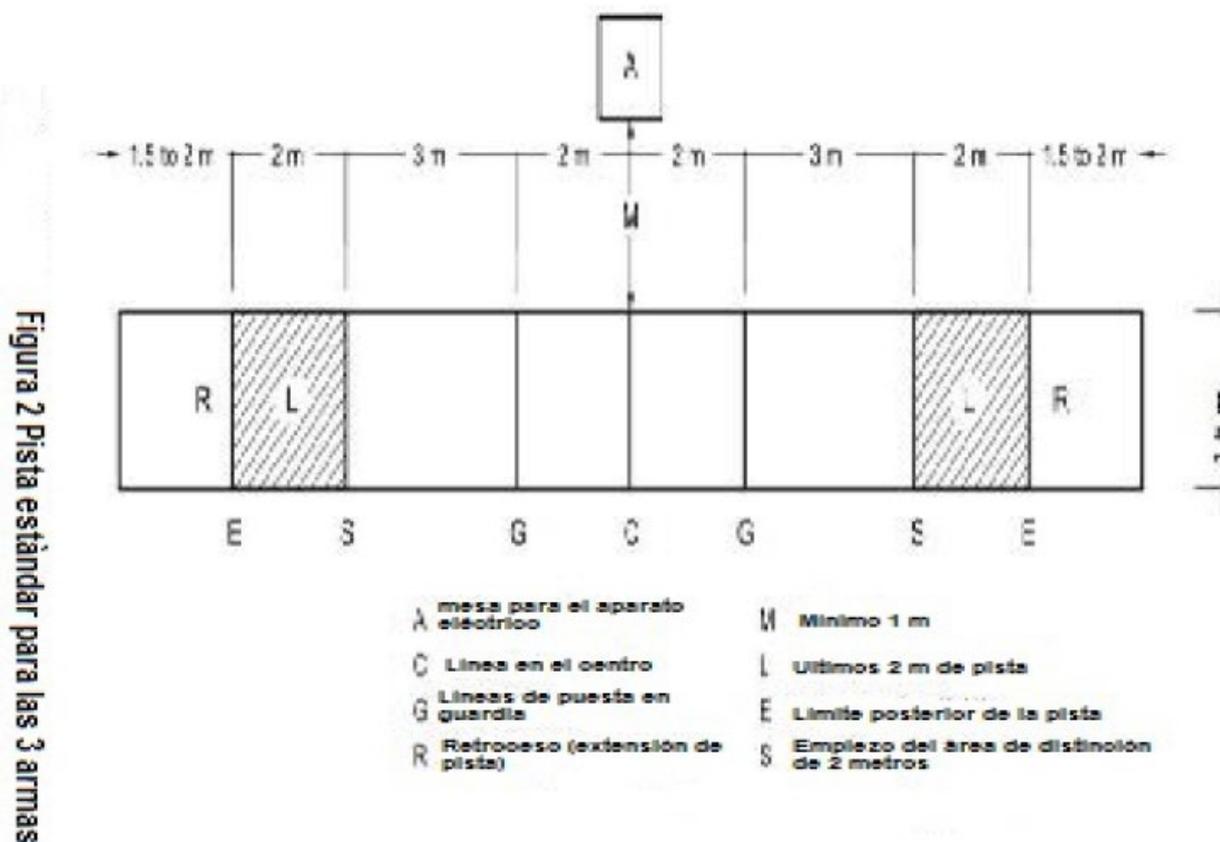


Figura 1 Pista para las semi - finales y finales (altura máxima 60 cm)



Para el florete y la espada, la alfombra conductora debe cubrir todo el ancho de la pista y toda su longitud, incluyendo las extensiones y las franjas de seguridad (ref. artículos t18s, m57)

**Aplicación:** 1 enero del 2021.

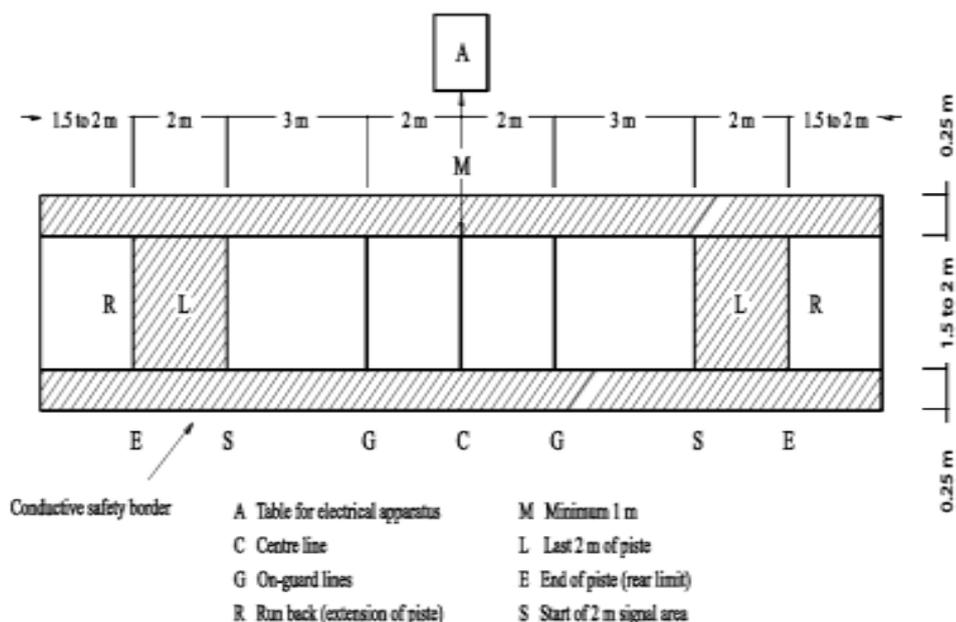
- 2 El **largo** de la pista es de 14 metros, de tal forma que cada esgrimista, estando situado a 2 metros de la línea del centro, tenga a su disposición, para romper sin traspasar el límite posterior con los dos pies, una longitud total de 5 metros.
- 3 Los **pasillos de seguridad**, indicados en el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

**t.19**

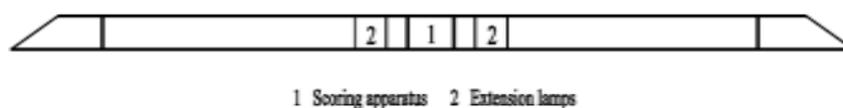
Sobre la pista se trazan, de forma bien visible, **cinco líneas** perpendiculares a la longitud de la pista, a saber:

- 1 **una línea en el centro** que debe trazarse como línea discontinua sobre todo el ancho de la pista.
- 2 **dos líneas de puesta en guardia**, a dos metros de cada lado de la línea mediana (y que deben trazarse a través de toda la pista).

- 3 **dos líneas de límite posterior**, que deben trazarse a través de toda la pista, a una distancia de la línea del centro de siete metros.
- 4 Por otro lado, **los dos últimos metros** precedentes a estas líneas de límite posterior deben ser claramente distinguidos -si es posible con un color de pista diferente-, de manera que los esgrimistas puedan distinguir fácilmente su posición en la pista (ref. esquema).

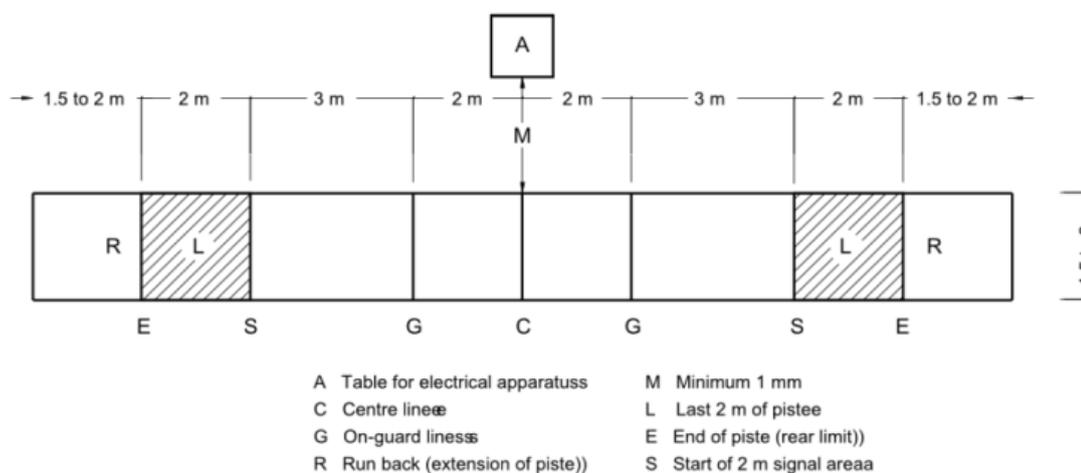


For foil and épée the conductive surface must cover the whole of the length and breadth of the piste, including its extensions (run back) and its safety borders (cf. Article t.13s, m.57)



**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)

Para el florete y la espada, la alfombra conductora debe cubrir todo el ancho de la pista y toda su longitud, incluyendo las extensiones y las franjas de seguridad.

## Capítulo 4

### MATERIAL DE LOS ESGRIMISTAS (Armas – Equipo - Uniforme)

#### t.20

- 1 Los esgrimistas se arman, se equipan, se visten y combaten bajo **su propia responsabilidad y bajo su propio riesgo**.
- 2 Todo atleta que se caliente o 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 imparte la lección debe llevar puesto obligatoriamente al menos el peto de Maestro de armas, un guante de esgrima y una careta reglamentarios.  
Cualquier atleta que toma la lección debe llevar obligatoriamente una careta y un guante.  
El supervisor de la competencia o un miembro del Directorio técnico sancionará 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 (Ref. Reglamento del material), sólo están destinadas a **reforzar** la seguridad de los esgrimistas, **sin poder garantizarla** y no pueden, por consiguiente - cualquiera que sea la forma en como son aplicadas- implicar la responsabilidad ni de la FIE, ni de los organizadores de pruebas, ni de los oficiales, ni del personal encargados 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 de un cierre o de una forma especial (ortopédica), el esgrimista es libre de **empuñar el arma** como quiere y también puede, en el transcurso de un match, modificar la posición de su mano. No obstante, el arma no puede –en forma permanente o temporal, aparente o disfrazada- ser transformada **en arma arrojadiza**; debe ser manejada sin que la mano suelte la empuñadura y, durante una acción ofensiva, sin resbalar sobre la empuñadura de adelante hacia atrás.
- 3 Cuando existe un **dispositivo especial** o un **cierre** o una **forma especial** (ortopédica), el mango debe ser agarrado de tal modo que el lado superior del pulgar esté orientado en la misma dirección que la parte acanalada de la hoja (del florete o de la espada), o perpendicularmente al plano de la flexibilidad de la hoja del sable.
- 4 El arma se maneja con **una sola mano**; el esgrimista no puede cambiar de mano antes del final del match, a menos que sea autorizado por el árbitro, en caso de lesión en la mano o en el brazo.

#### Puesta en guardia y lugar de los esgrimistas

#### t.22

- 1 El esgrimista **llamado primero** debe colocarse **a la derecha** del árbitro, salvo en el caso de un match entre un diestro y un zurdo, si el primer llamado 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 primero es colocado a la derecha del árbitro.**
- 3 El árbitro hace colocar a cada uno de los dos combatientes de modo que el pie delantero quede inmediatamente detrás de la línea de "puesta en guardia".
- 4 La puesta en guardia al comienzo y las puestas en guardia siguientes se hacen siempre **en medio del ancho** de la pista.
- 5 Durante la puesta en guardia, en el transcurso del combate, la distancia entre los esgrimistas debe ser tal que, en la posición punta en línea, **las puntas no pueden estar en contacto**
- 6 Después de **cada tocado** contado como **válido**, los esgrimistas vuelven a ponerse en guardia **en el centro** de la pista.
- 7 Si ningún tocado fue acordado, vuelven a ponerse en guardia en el lugar que ocupaban en la interrupción del 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 El **reposicionamiento en guardia, a la distancia**, no puede tener como consecuencia el colocar más allá de la línea trasera, al combatiente que se encontraba abajo de esta línea al momento de la suspensión del match. Si ya tiene un pie más allá de la línea trasera, permanece en su sitio.
- 10 Si un esgrimista rebasa los límites laterales de la pista con uno o con los dos pies, debe ser puesto en guardia en la distancia correcta, incluso si esto implica que se coloque más allá de la línea trasera y sea castigado con un tocado. (ref. t.35, t.146).
- 11 La guardia es tomada por los esgrimistas a la orden de "**En guardia**" dada por el árbitro, después de que el árbitro pregunta: "**¿están listos?**". En una respuesta afirmativa o en la ausencia de una respuesta negativa, da la señal de combate: "**Adelante**".
- 12 Los esgrimistas deben ponerse **correctamente en guardia** y conservar una completa **inmovilidad** hasta la orden de "Adelante" del árbitro.
- 13 En el florete y en 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 orden de "Adelante." No se cuenta ningún golpe lanzado o dado antes de dicha orden.
- 2 El **final del combate** se determina con la orden de "Alto", salvo en los casos de hechos que modifican las condiciones regulares y normales del combate (ref. **t.44.1/2**).
- 3 Desde la orden de "**Alto**", el esgrimista no puede iniciar una nueva acción: únicamente el golpe ya lanzado permanece válido. Todo lo que ocurre después ya no es absolutamente más válido (ref. **t.44.1/2**).
- 4 Si uno de los esgrimistas **se detiene** antes de la orden de "Alto" y es tocado, el tocado es válido.
- 5 La orden de "Alto" se da también si el juego de los tiradores es **peligroso, confuso** o **contrario al Reglamento**, si uno de los esgrimistas está **desarmado**, **si uno de los esgrimistas sale de la pista** (ref **t.33, t.58**).

- 6 Salvo caso excepcional, el árbitro no puede autorizar a un esgrimista a **abandonar la pista**. Si éste lo hiciera sin autorización, estaría sujeto a las sanciones previstas en los artículos **t.158-162, t.165, t.170**.

### **Combate cercano**

#### **t.24**

El **combate cercano** es autorizado mientras los esgrimistas puedan utilizar normalmente su arma y que el árbitro pueda, en el florete y en el sable, seguir viendo la acción.

### **Cuerpo a cuerpo**

#### **t.25**

- 1 El **cuerpo a cuerpo existe** cuando los dos adversarios están en contacto; en este caso, el combate es detenido por el árbitro (**ref. t.26, t.32**).
- 2 **En las tres armas**, está prohibido provocar el **cuerpo a cuerpo voluntario** para evitar un tocado o empujar a su adversario. En el caso de dicha falta, el árbitro aplicará al esgrimista culpable las sanciones previstas por los artículos **t.158-162, t.165, t.170** y el tocado eventual dado por el esgrimista culpable, será anulado.
- 3 El combatiente que, ya sea con una flecha, ya sea dirigiéndose resueltamente hacia adelante, aún varias veces seguidas, ocasiona el **cuerpo a cuerpo (sin brutalidad ni violencia)** no quebranta las convenciones fundamentales de la esgrima y no comete ninguna irregularidad (**ref. 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 con un choque empujando al adversario" que, en las tres armas, está considerada como acto de **brutalidad voluntario** y sancionado como tal (**ref. 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 la orden de "Alto" demasiado pronto, para no anular la eventual respuesta; si ejecutando esta flecha sin haber tocado a su adversario, el esgrimista rebasa los límites laterales de la pista, debe ser sancionado como se precisa en el artículo **t.35.3**.

### **Esquives - desplazamientos y rebasamientos**

#### **t.27**

- 1 Los **desplazamientos** y **esquives** están permitidos, incluso aquellos en donde 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 la espada** al adversario. En el caso de dicha falta, el árbitro aplica al esgrimista culpable las sanciones previstas por los artículos **t.158-162, t.165 y t.170** y el tocado eventualmente dado por el esgrimista culpable es anulado.

#### **t.28**

- 1 En el transcurso del combate, cuando un esgrimista **rebasa completamente** a su adversario, el árbitro debe dar inmediatamente la orden de "Alto" y colocar a los esgrimistas en el lugar que ocupaban antes del rebasamiento.
- 2 En caso de intercambio de tocados **durante el rebasamiento**, el tocado dado inmediatamente es válido; el tocado dado después del rebasamiento es anulado, pero es válido el que es dado inmediatamente, incluso volteándose, por el esgrimista, que sufrió la acción ofensiva.
- 3 Cuando, durante un match, un esgrimista que haya hecho una flecha es señalado como tocado y que rebasa el extremo de la pista con una distancia suficientemente larga como para provocar **el arrancamiento del carrete** o del cable de pista de este, el tocado que recibió no es anulado (**Ref. 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 armados** está prohibida para realizar ya sea una acción ofensiva, ya sea una acción defensiva (ref. **t.158-162, t.165, t.170**). En el caso de dicha falta, el tocado dado por el esgrimista culpable es anulado y este último recibe las sanciones previstas para las faltas del 2° grupo (tarjeta roja).
- 2 Si el esgrimista **reemplaza una superficie válida por una superficie no válida**, ya sea con una cobertura, ya sea con un movimiento anormal, el árbitro le aplica las sanciones previstas por los artículos **t.158-162, t.165, t.170** y el tocado eventual dado por el esgrimista culpable es anulado.
- 3 Durante la duración del combate, la mano no armada del esgrimista no debe, en ningún caso, **agarrar una parte cualquiera del equipo eléctrico** (ref. **t.158-162, t.165, t.170**): el tocado eventualmente dado por el esgrimista culpable es anulado.

#### **t.30**

- 1 En el caso que el árbitro remarque que durante un match, uno de los esgrimistas hace uso del brazo o (y) de la mano no-armadosf o protege o cubre la superficie válida con una parte no válida, puedesolicitar la asistencia de dos **asesores neutros**, que serán designados por el Directorio técnico.
- 2 Estos asesores, colocados de un lado y del otro de la pista, siguen todo **el conjunto del combate** e indican, levantando la mano o por interrogación del árbitro, el uso del brazo o de la mano no armados o la protección o la cobertura de la superficie válida por una parte no válida (ref. **t.79, t.98, t.158-162, t.165, t.170**).
- 3 El árbitro puede igualmente hacer **cambiar de lugar** a los dos esgrimistas de forma que el que comete esta irregularidad no le dé la espalda.

### ***Terreno ganado o perdido***

#### **t.31**

A la orden de "Alto", **el terreno ganado** queda adquirido hasta que se haya concedido un tocado. Durante las puestas en guardia, cada esgrimista debe retroceder una distancia igual para retomar la distancia de puesta en guardia (ref. **t.22.3/4**).

#### **t.32**

Sin embargo, cuando el match ha sido suspendido a causa de un **cuerpo a cuerpo**, los esgrimistas son puestos en guardia de nuevo, de tal manera que el que soportó el cuerpo a cuerpo se encuentra en el lugar en donde estaba; lo mismo ocurre si su adversario le ha aplicado **una flecha**, incluso sin cuerpo a cuerpo.

### ***Traspaso de los límites***

#### **Detención del combate**

#### **t.33**

- 1 Cuando un esgrimista **traspasa** uno de los límites **laterales** de la pista **con uno o con los dos pies completamente afuera**, el árbitro debe dar inmediatamente la orden de "Alto".
- 2 Si el esgrimista **sale de la pista con los dos pies**, el árbitro debe anular todo lo que ha sucedido después del traspaso del límite, a excepción del tocado recibido por el esgrimista que ha traspasado el límite, incluso después del traspaso, a condición de que se trate de un tocado simple e inmediato.
- 3 Sin embargo, el tocado dado por el esgrimista que **sale de la pista sólo con un pie**, permanece válido si la acción es lanzada antes de la orden de "Alto".
- 4 Cuando uno de los dos esgrimistas sale de la pista con dos pies, sólo puede ser contabilizado en estas condiciones y en la espada solamente, el golpe dado por el esgrimista que se quedó en la pista

con por lo menos un pie, aún si hay golpe doble. Para el florete y el sable hay que aplicar la convención.

### Límites posteriores

#### t.34

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

### Límites laterales

#### t.35

- 1 Si un esgrimista 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 después retroceder todavía un metro (pero cf t.36).
- 2 Si, **después de la aplicación de esta sanción**, uno de los esgrimistas tiene los dos pies fuera del límite posterior, es declarado tocado.
- 3 El esgrimista que **para evitar ser tocado** traspasa uno de los límites laterales con los dos pies, especialmente realizando una flecha, recibe las sanciones previstas por los artículos **t.158-162, t.165, t.170**.

### Salida accidental

#### t.36

El esgrimista que traspasa **involuntariamente** uno de los límites por causa de cualquier caso fortuito (como un empujón), no está sujeto a ninguna sanción.

### Duración del combate, de los matches

#### t.37

- 1 Por duración del combate, hay que entender la **duración efectiva**, es decir, la suma de los tiempos transcurridos entre "Adelante" y "Alto".
- 2 La duración del combate es **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 incluyen un cronómetro visible para los espectadores, el cronómetro debe ser colocado de tal manera que sea visible para los dos esgrimistas en pista y para el árbitro.
- 3 Un match o un relevo no pueden haber comenzado después del final de este match o de este relevo, conforme al artículo t.122, aún si se cometió un error formal.

#### t.38

El **match** en poules se **termina** cuando:

- 1 Uno de los esgrimistas alcanza el **resultado de 5 tocados**,
  - a) En este caso, **el resultado a anotar** en la hoja de poule será el resultado final del match ( $V - n$ ,  $n =$  número de tocados marcados por el esgrimista perdedor).
  - b) **En la espada**, si los dos esgrimistas 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 ya no son contabilizados (y los esgrimistas son dejados en su lugar).
- 2 **3 minutos de tiempo efectivo de combate** transcurren.
  - a) Si **llega el final del tiempo** y el resultado de los esgrimistas registra una diferencia de por lo menos un tocado, el esgrimista que haya dado el mayor número de tocados es declarado vencedor. El resultado a apuntar en la hoja de poule es el **resultado real adquirido** en el match ( $V N - n$ ,  $N =$

número de tocos dados por el esgrimista ganador,  $n$  = número de tocos dados por el esgrimista perdedor).

- b) En caso de **igualdad al final del tiempo reglamentario** y antes de que se otorgue un minuto suplementario para desempatar a los dos esgrimistas al primer toco decisivo, el árbitro procede al sorteo que designará al vencedor del match si la igualdad debiera persistir después de este minuto.
- c) En este caso, el resultado a apuntar en la hoja de poule será siempre el **resultado real adquirido** ( $V N - n$ ), si un toco es dado 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 tocos o se terminan cuando transcurren los tres períodos de tres minutos, con un minuto de descanso entre los períodos. Por excepción, **en el sable**, el primer período se termina ya sea al final de los tres minutos, ya sea cuando el resultado de uno de los esgrimistas ha alcanzado 8 tocos.
- 2 **Durante los minutos de pausa**, la persona designada antes del match puede intervenir cerca de su esgrimista.
- 3 Un **cronómetro incorporado al aparato** de señalización eléctrica de tocos bloquea este al final de cada período.

### t.40

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

### Competencias por equipos

### t.41

- 1 Los relevos se realizan en cada etapa de **cinco tocos** (5-10-15-20-etc.); de manera excepcional, un relevo puede terminarse en un marcador superior a 5, 10, 15, etc. si un esgrimista marca un último toco válido para su relevo y, al mismo tiempo, se le da un toco de penalización suplementario: en este caso, los dos tocos serán contados; el tiempo máximo para cada relevo es de **3 minutos**.
- 2 Los dos primeros adversarios combaten hasta que uno de los dos haya alcanzado el resultado de cinco tocos, en el tiempo máximo de 3 minutos.  
Los dos adversarios siguientes combaten hasta diez tocos, en el tiempo máximo de 3 minutos y así en adelante con los relevos sucesivos de 5 en 5 tocos.
- 3 Si, al finalizar el tiempo de 3 minutos, **el resultado previsto para el relevo no ha sido alcanzado**, los dos siguientes relevos retoman el resultado en donde se detuvo y combaten hasta el siguiente relevo normalmente previsto, con el tiempo máximo de 3 minutos.
- 4 El **equipo vencedor** es aquel que ha alcanzado, primero, el resultado máximo de 45 tocos o el que dio más tocos al final del tiempo reglamentario.
- 5 En caso de **igualdad al final del tiempo reglamentario** para el último relevo, se agrega un minuto suplementario hasta el primer toco decisivo, este toco decisivo es disputado por los dos últimos relevos. Antes de la reanudación del combate, el árbitro hace un sorteo 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) tocos o se terminan después de dos periodos de tres minutos, con un minuto de descanso entre los periodos. Sin embargo, en el sable, el primer periodo finaliza ya sea al término de los tres minutos, ya sea cuando uno de los esgrimistas ha alcanzado cinco tocos.

**Cronometraje****t.43**

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

**t.44**

- 1 Al **término del 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. En cuanto se perciba 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 ni siquiera el golpe lanzado es válido.
- 3 **El árbitro también funge como cronometrista a lo largo del match**. En caso de **fallo del cronómetro**, el árbitro debe evaluar el mismo el tiempo que queda para combatir. Debe estar en medida de modificarlo manualmente y, eventualmente regresar al tiempo precedente, con una precisión de 1/100<sup>ma</sup> de segundo.
- 4 Cuando se utiliza un aparato inalámbrico, no debe atribuirse ningún toco registrado después del final del tiempo, aunque una luz esté prendida en el aparato inalámbrico.

**Accidente - retiro de un esgrimista****Traumatismo o calambre, retiro de un esgrimista****t.45**

- 1 Por **lesión / traumatismo deportivo 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, se puede acordar una detención de 5 minutos máximo. **Sólo el médico y/o el proveedor médico de guardia puede determinar la duración del tratamiento requerido cuando se concede un tiempo muerto por razones médicas**. Esta detención debe ser contada a partir del dictamen del delegado de la Comisión Médica de la FIE o, en su ausencia, del médico. **Esta detención está estrictamente reservada a los cuidados requeridos**. Antes o al término de esta detención de 5 minutos, si el delegado de la Comisión Médica de la FIE o, en su ausencia, el médico de guardia constata la incapacidad del esgrimista para retomar el match, él decide el retiro de este esgrimista en las pruebas individuales y/o su reemplazo, si es posible, en las pruebas por equipos (ref.o.99.6.a/b).

Cualquier interrupción por **traumatismo deportivo, calambre o cualquier otro incidente médico grave** debe ser mencionada en la hoja de match, de poule o de encuentro.

- 2 En **el transcurso de la misma jornada**, solo puede ser acordada una nueva detención si es consecuencia de un traumatismo **o un calambre** o un incidente médico grave distintos al precedente.
- 3 En caso de **petición de detención injustificada**, debidamente constatada por el delegado de la Comisión Médica o, en su ausencia, por el médico de guardia, el árbitro aplica al esgrimista culpable las sanciones previstas por los artículos **t.158-t.162, t.165, t.170**.
- 4 En las **pruebas por equipos**, el esgrimista considerado por el delegado de la Comisión Médica de la FIE o, en su ausencia, por el médico de guardia, como incapaz de retomar un match, puede sin

embargo, después de la decisión de este 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** de las “poules” para asegurar el desarrollo correcto de la competencia (ref. **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** de la persona designada 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 el **llamado** a los esgrimistas (ref. **t.114, t.118, t.119**).
  - b) Tiene la **dirección** del match.
  - c) Antes de cada match, el árbitro debe **controlar** las armas, el uniforme y el material de los esgrimistas, según las disposiciones siguientes.
  - d) **Vigila** el funcionamiento normal del aparato. Por iniciativa propia o por reclamación de un capitán de equipo o de un esgrimista, hace realizar las pruebas de verificación y de localización del defecto eventualmente manifestado. Impide a los esgrimistas entorpecer las investigaciones desenchufando o cambiando intempestivamente su material.
  - e) **Dirige** a los asesores, cronometristas, marcadores, etc.
  - f) Debe colocarse y desplazarse de tal forma que pueda **seguir el match**, siempre pudiendo constatar el encendido de las luces.
  - g) **Sanciona** las faltas (ref. **t.164**).
  - h) **Otorga** los tocados (ref. **t.54 ss**).
  - i) **Mantiene** el orden (ref. **t.137**).
  - j) Cada vez que el árbitro lo juzgue oportuno, debe **consultar** a los expertos en materia de señalización eléctrica (ref. **o.28**).
  - k) El árbitro debe igualmente vigilar **el estado de la pista conductora**; no admite que el match se dispute o se prosiga si la alfombra tiene agujeros que puedan perturbar el registro.

#### Asesores

**t.48**

- 1 El árbitro cumple su misión con la ayuda de un aparato de control automático de los tocados y, eventualmente, con la asistencia de **dos asesores** que vigilan la utilización del brazo o de la mano no armados, la sustitución de superficies válidas, los tocados dados en el suelo con la espada, las salidas laterales y traseras de la pista o cualquier otra falta definida en el Reglamento (ref. **t.170**).
- 2 Esta medida es **obligatoria** para todas las **finales** (4) individuales y para **la final** (2) por equipos.
- 3 Los asesores son colocados de 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 equipos, de manera que no observen siempre al mismo esgrimista.

**Video - consultante**

**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 como lo indica el artículo t.60-62, 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 con el video,
3. ser de una nacionalidad diferente de la de los esgrimistas en pista ;
4. ser de una 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, los **delegados al arbitraje** designan a los árbitros por sorteo.
- 2 **Para las poules**, el árbitro debe ser de una nacionalidad diferente de la de cada uno de los esgrimistas de la poule.
- 3 Para los **tableros de eliminación directa de cada arma**, los delegados al arbitraje establecen, 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, son designados 4 árbitros por sorteo, de **una lista de 4 a 5** árbitros por lo menos, para cada cuarto del tablero. Deben ser de una nacionalidad diferente de la de todos los esgrimistas que participan en el cuarto de tablero, **si es posible. Después, los 4 video-consultantes son designados por sorteo de una lista de 4 a 5 árbitros al menos.**

**En cada etapa del tablero se vuelve a hacer el sorteo con la computadora, pero puede ser modificado por parte de los delegados al arbitraje en caso de problema con el programa informático, errores cometidos por el operador del programa informático y en caso de conflictos de categoría A o B (Estatutos de la FIE, CAPÍTULO XII - CÓDIGO DE ÉTICA). En todos los casos en los que el sorteo con la computadora es modificado, la modificación debe ser efectuada obligatoriamente con el acuerdo del Directorio técnico y firmada por el delegado del arbitraje y por el Presidente del Directorio técnico.**

En cada reunión de los árbitros antes de una competencia, se pedirá a los árbitros que declaren sus posibles conflictos de intereses al delegado de arbitraje o el presidente del Directorio técnico (para

las competencias juniors). Esta información debe ser notificada a la FIE por el delegado de arbitraje o el presidente del Directorio técnico (para las competencias juniors).

- 4 Al término de cada ronda, los delegados al 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 al arbitraje presentes. Sin embargo, 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 al 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, se sortean 4 árbitros **de una lista de 4 a 5 árbitros** por lo menos, que deben ser de una nacionalidad diferente de la de cada uno de los esgrimistas.

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

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

- 6 Los sorteos son efectuados con la ayuda de una computadora y esto durante toda la competencia, incluyendo la final. El software debe registrar todos los sorteos con el fin de que sea posible saber qué árbitros fueron presentados para cada sorteo. El software también debe poder indicar más tarde si se volvió a efectuar el sorteo de cualquier ronda..
- 7 Conforme a los artículos t.50.2 y t.50.3, la designación de los video-consultantes debe efectuarse por sorteo con la ayuda de un software informático. El nombre y la nacionalidad del video-consultante deben estar escritos también en la hoja de poule o de match, al lado de los 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 al arbitraje oficial de la FIE.

### Juicio de los tocados

#### Materialidad del tocado

#### t.53

Las pruebas se juzgan con ayuda de un **aparato eléctrico** registrador de tocados.

#### t.54

- 1 La **materialidad del tocado** se constata según las indicaciones del aparato, eventualmente con una consulta a los asesores (ref. **t.48**).
- 2 Únicamente **la indicación del aparato de señalización**, manifestada con sus propias luces o en las luces de repetición, dan fe para juzgar los tocados. En ningún caso, el árbitro puede declarar a un esgrimista tocado sin que el aparato haya señalado regularmente el tocado (salvo para los casos previstos en el Reglamento, ref. **t.79**, y para los tocados de penalización).
- 3 En cambio, el árbitro, en los casos enumerados en cada arma, debe **anular** un tocado señalado por el aparato (ref. **t.80ss, t.94ss, t.99**).

#### Anulación del tocado

#### t.55

FIE

- 1 El árbitro **no toma en cuenta** las señales que resultan de golpes:
  - lanzados **antes del "Adelante"** o **después del "Alto"** (ref. **t.23.1/3**).
  - que toquen los objetos cualesquiera que sean **fuera del adversario** o su material.
- 2 El esgrimista que **voluntariamente** provoque una señal colocando su punta en el suelo o en una superficie cualquiera **fuera de su adversario**, recibe las sanciones previstas por los artículos **t.158-162, t.165, t.170**.

#### t.56

El árbitro debe aplicar todavía las siguientes reglas:

- 1 Sólo puede anularse **el último tocado** previo a la constatación del defecto y sólo si el esgrimista señalado como tocado es el perjudicado por dicho defecto.
- 2 el **defecto** debe ser comprobado 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 esgrimista que, sin haber sido invitado por el árbitro, procedió a **modificaciones o cambios en su material**, antes de que el árbitro haya dado su decisión, pierde todo derecho a la anulación (ref. t.47.2.d);
- 4 si ha habido **reanudación efectiva del combate**, un esgrimista no puede reclamar la anulación de un tocado acordado en su contra antes de dicha reanudación;
- 5 con estas pruebas, se busca solamente comprobar si hay **materialmente la posibilidad** de un error en el juicio a causa de un defecto. **La localización del defecto** hallado en el material (incluyendo el material de los propios esgrimistas), no tiene consecuencia para esta eventual anulación;
- 6 no es necesario que **el defecto constatado se repita en cada prueba**; pero sin duda alguna es necesario que haya sido constatado al menos una vez por el árbitro en persona, durante las pruebas efectuadas por él mismo o bajo su dirección;
- 7 el hecho de que el esgrimista señalado como tocado parezca haber **roto su hoja**, motiva la anulación del tocado que recibió por parte de su adversario, a menos que la ruptura de la hoja ocurra 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 función con el objeto de comprobar si el material está conforme con el Reglamento.
- 9 el árbitro debe vigilar que **nada sea modificado en el equipo** de los esgrimistas, ni en el conjunto del material eléctrico antes del control del experto.

#### t.57

En todos los casos en donde la verificación resulte imposible debido a un caso fortuito, el tocado es considerado **dudoso** y anulado.

#### t.58

En aplicación de la regla general (ref. **t.23.5**), incluso si no se ha registrado ninguna señal, el árbitro debe detener el **combate** en cuanto este último se vuelva **confuso** y que ya no le resulte 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 de la materialidad del tocado, el árbitro decide, por **aplicación de las reglas**, qué tirador es tocado, si deben ser ambos (para la espada) o si ningún tocado es acordado (ref. **t.82ss, t.92, t.100**).

### Recurso al video-arbitraje

#### t.60

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

#### t.61

- 1 En **individual**, el esgrimista dispone:
- en las **poules**, de una sola posibilidad de recurso en cada match
  - en los matches en **eliminación directa**, de dos posibilidades de recurso al video-arbitraje
- Si **el árbitro da la razón al esgrimista** que solicitó el video-arbitraje, este último recupera su posibilidad de recurso.
- 2 En **equipos**, los esgrimistas disponen de un recurso al video-arbitraje por relevos y recuperan este recurso si el árbitro les da la razón.
- 3 Cuando se recurre al video-arbitraje, el árbitro se dirige hacia el video-consultante, ven juntos el video y después de analizar la acción, el árbitro da 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 la acción que es objeto de la apelación debe ser mostrada en una pantalla visible para el público.

#### 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 esgrimistas están **empatados**, para el tocado decisivo, el árbitro debe recurrir obligatoriamente al video-arbitraje, aún antes de dar su decisión.
- 4 En cualquier momento, el video-consultante tiene la posibilidad de pedir al árbitro recurrir 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 esgrimistas
  - en caso de empate antes del tocado decisivo
  - a petición del video-consultante

la decisión comunicada por el árbitro es definitiva y no puede solicitarse ninguna otra verificación de la misma acción.

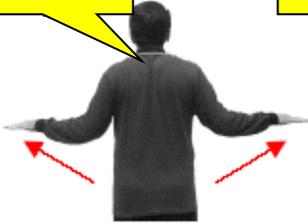
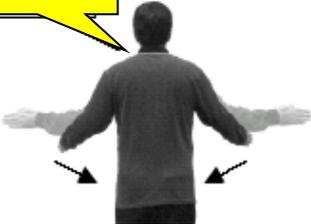
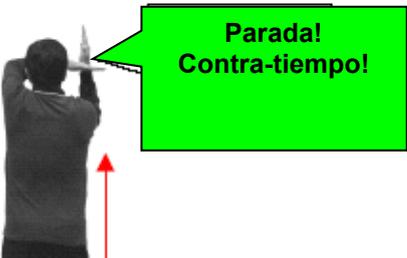
- 6 Cada vez que el árbitro consulta el video, ya sea por su propia iniciativa, después de un llamado o por sugerencia del video-consultante, las opiniones del árbitro y del video-consultante son registradas en la hoja del match.

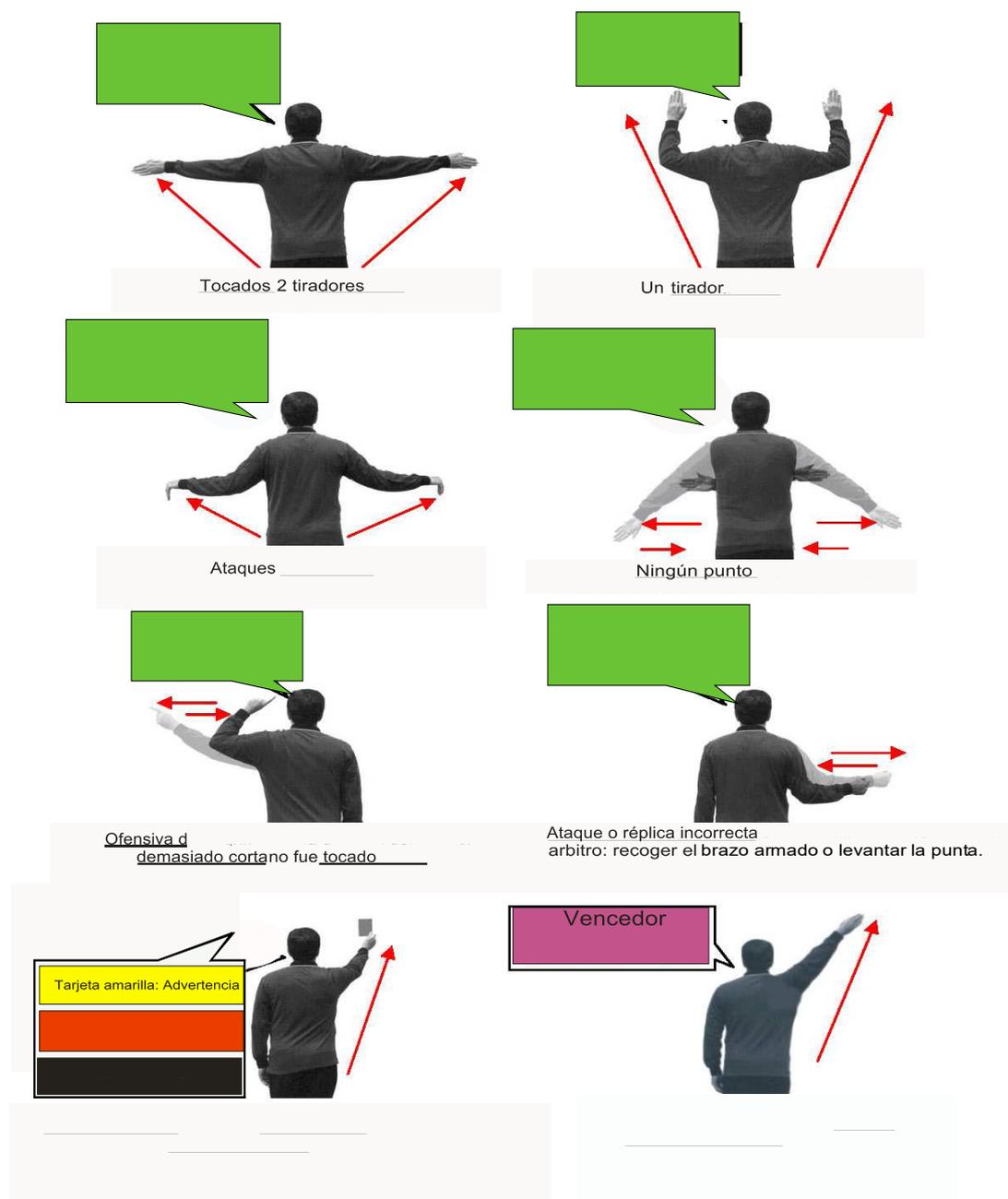
**t.63**

El árbitro utiliza los siguientes **gestos**:

PARTE 1-GENERALIDADES Y REGLAS COMUNES A LAS TRES ARMAS

LOS GESTOS Y LAS PALABRAS DEL ARBITRAGE DE ESGRIMA

 <p><b>En guardia!</b></p> <p>Para que los esgrimistas <u>tomen la posición</u> de guardia.</p>	 <p><b>¿Listos?</b></p> <p>Para <u>saber si</u> los esgrimistas están listos.</p>	 <p><b>Adelante !</b></p> <p>Para <u>empezar y recomenzar</u> el combate.</p>
 <p><b>Alto !</b></p> <p>Para <u>parar el combate</u> antes de un <u>tocado</u>, en razón del esgrimista a la derecha del árbitro. <b>Sin levantar la mano si hay tocado válido o no válido.</b></p>	 <p><b>Punta en línea!</b></p> <p>Posición de <u>punta en línea</u> de la derecha hacia el esgrimista de la izquierda.</p>	
 <p><b>Ataque ! / Detención ! / Contraataque !</b></p> <p><u>Ataque o Detención</u> (contraataque) del esgrimista a la derecha del árbitro.</p>	 <p><b>Tocado!</b></p> <p>El esgrimista a la izquierda del árbitro es <u>declarado tocado</u>.</p>	 <p><b>Punto!</b></p> <p><u>Un punto</u> para el esgrimista a la derecha del árbitro.</p>
 <p><b>No válido!</b></p> <p><u>Tocado en superficie no válida</u> para el esgrimista a la izquierda del árbitro.</p>	 <p><b>Parada! Contra-tiempo!</b></p> <p><u>Parada o Contra-tiempo</u> ejecutado por el esgrimista a la derecha del árbitro.</p>	



**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 debe reunir a los esgrimistas para verificar: (ref **t.47.2.c**)

- 1 En todas las armas, que el material de los esgrimistas lleve las **etiquetas reglamentarias FIE** (uniforme, careta).
- 2 En florete, que la **chaquetilla eléctrica** esté conforme con el artículo **m.28** en la posición en guardia.
- 3 En espada, que cada uno lleve **una chaquetilla reglamentaria** y que los materiales que constituyen su uniforme no presenten una superficie demasiado lisa.
4. En sable, que la **chaquetilla eléctrica** esté conforme con el artículo **m.34** en la posición en guardia.
- 5 En las tres armas, que cada uno lleve debajo de su chaquetilla, **un peto protector** reglamentario resistente a 800 Newton.
- 6 En las tres armas, que el esgrimista no esté provisto de un **equipo de comunicación electrónico** que permita a una persona fuera de la pista comunicar con el esgrimista durante el combate.

#### **t.65**

- 1 En las poules, este control se debe hacer al momento del llamado de los esgrimistas.
- 2 Para los matches en eliminación directa y las finales, este control se debe efectuar en la sala de llamado.

#### **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 competencias de la Copa del mundo**, los dos esgrimistas de cada match se presentarán, **30 minutos antes** de su entrada en la pista, en la zona de control del material, situada cerca de la pista. Su material es verificado bajo la responsabilidad de la SEMI (o del experto designado para las finales de la Copa del mundo). Si se constata una anomalía, el material defectuoso se cambia inmediatamente sin sanción. El delegado de la SEMI entrega los pasantes, las caretas y las armas controladas al árbitro del match. **10 minutos antes** de la entrada en pista, los esgrimistas se presentan al árbitro designado para su match. El árbitro entrega en la zona de entrada, un pasante a cada esgrimista. Verifica que los esgrimistas lleven las subprotecciones reglamentarias.
- 2 Hasta el momento de entrar en la pista, el árbitro y los esgrimistas deben **permanecer juntos** en la zona de entrada. **Un minuto** antes de la entrada en pista, el árbitro entrega un arma a cada esgrimista para enchufar el pasante en la ficha. Ningún control previo se realiza en la pista.

#### **t.67**

**Además de las medidas de control arriba** mencionadas, el árbitro de un match puede, en cualquier momento, por iniciativa propia o a petición de un esgrimista o de un capitán de equipo, ya sea proceder él mismo a este control, ya sea verificar las medidas de control que ya se realizaron, ya sea proceder o hacer proceder a nuevas medidas de control (ref. **t.47**).

#### **t.68**

- 1 En cualquier caso constata, antes de cada match, la presencia de la **etiqueta de garantía** en el uniforme, en la hoja y en la careta del esgrimista, **el aislamiento de los pasantes** dentro de la cazoleta y la **presión del resorte de la punta** en el florete y la espada. El control del aislamiento de los pasantes y de la presión del resorte se repite en cada cambio de arma.

- 2 Utiliza un calibre para el control del arma: ref. **m.11.3, m.19.3, m.42.2.d.**
- 3 Para la espada, verifica el **recorrido total** y el **recorrido residual** de la punta de arresto:
- El **recorrido total**, introduciendo entre la base de la punta de arresto y el botón una laminilla de 1,5 mm de espesor.
  - El **recorrido residual**, introduciendo entre la base de la punta de arresto y el botón una laminilla de 0,50 mm de espesor, la presión sobre la punta de arresto no debe provocar el encendido del aparato. ref. m.19.4. a, b, m.42.e.

**t.69**

El **material de reserva controlado**, es depositado por el árbitro, al comienzo del match, cerca de la pista, del lado del esgrimista en pista.

**Material no reglamentario**

**t.70**

Cualquiera que sean las circunstancias en las que un esgrimista se encuentra en la pista, provisto de **material no conforme con el Reglamento** (ref **m.8, m.9, m.12, m.13, m.16, m.17, m.23**) o **defectuoso**, el árbitro confisca y entrega este material para examen a los especialistas en función. El material en cuestión no se entrega a su propietario hasta después de tomar las medidas a las que dé lugar este examen y, si es el caso, mediante el pago de los gastos ocasionados por las reparaciones. Antes de volver a utilizarlo, el material es controlado de nuevo.

**t.71**

Cuando un esgrimista se presenta en la pista:

- ya sea con **una sola arma** reglamentaria (ref. t.114, t.115):
- ya sea con **un solo pasante** reglamentario,
- ya sea con **un solo pasante de careta** reglamentario,
- ya sea con **un arma o pasante que no funcionan, o no conformes** con los artículos del Reglamento,
- ya sea sin **peto protector** (ref. **t.64.5**),
- **ya sea con una chaquetilla eléctrica** que no cubra completamente la superficie válida,
- **ya sea** con una careta cuyo 2º sistema de seguridad no está fijado firmemente a los dos lados de la careta, o
- ya sea con un **uniforme** no conforme con los reglamentos,

el árbitro le aplica las sanciones previstas por los artículos **t.158-t.162, t.165, t.170.**

**t.72**

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

Ejemplos:

- chaquetilla eléctrica que presenta orificios en donde los tocados no son señalados válidos,
- pasante o arma que ya no funcionan,
- presión del resorte que se volvió insuficiente,
- recorridos de la punta de arresto que ya no están conformes, el árbitro no aplica **ni advertencia, ni sanción** y el tocado dado válidamente con el arma que se ha vuelto defectuosa es acordado.

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

Del mismo modo, e incluso en el transcurso de un match, un esgrimista cuya careta, en el momento en que se pone en guardia y se declara listo para combatir, 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 esgrimista:
  - a) No lleva las **marcas del control** previo, el árbitro
    - anula el último tocado eventualmente dado por el esgrimista culpable
    - le aplica las sanciones previstas por los artículos **t.158-162, t.166, t.170;**
  - b) No es reglamentario en algún **punto no sujeto al control previo**, el árbitro aplica al esgrimista culpable las sanciones previstas por los artículos **t.158-162, t.166, t.170;**
  - c) Ha sido aprobado por el control previo, **pero es fraudulento.**
  - d) Lleva **marcas** de aceptación del control previo que han sido **imitadas o desplazadas.**
  - e) Ha sido modificado voluntariamente (es decir de otra forma que por accidente o durante el asalto) de tal manera que no habría aprobado el control previo;
  - f) Ha sido preparado de tal modo que **permita registrar a discreción** los tocados o el no funcionamiento del aparato.
  - g) Está provisto de un **equipo de comunicación electrónico** que permita a una persona fuera de la pista, comunicarse con el esgrimista durante el combate.

En uno u otro de estos casos c, e, f, g el árbitro debe retirar inmediatamente el material (arma, pasante, eventualmente la chaquetilla eléctrica, careta, peto protector, chaquetilla, pantalón, etc.) y hacerlo examinar por el experto en función.

- 2 Después de haber tomado **el dictamen del experto** (un miembro de la Comisión SEMI para las pruebas de esgrima de los Juegos Olímpicos y para los campeonatos del mundo) que haya hecho las constataciones (ref. m.33 ss), el árbitro aplica las siguientes **sanciones** sin perjuicio de la aplicación del artículo **t.137.2/4** :
  - para los casos **c, e, f, g** el árbitro infligirá al esgrimista culpable las sanciones previstas **para las faltas del 4º grupo (ref. artículos t.158-162, t.169, t.170).**
- 3 Mientras **se espera la decisión** del árbitro, el match es detenido, pero los otros matches de la poule pueden continuar.

**t.74**

**Para todas las competencias oficiales de la FIE, todo esgrimista debe presentarse en la pista con un uniforme reglamentario de la siguiente manera:**

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

En caso de violación de los puntos anteriores: el árbitro elimina de la prueba en curso al esgrimista culpable.

**t.75**

- 1 En caso de no conformidad de las chaquetillas conductoras, el esgrimista debe usar una chaquetilla de reemplazo reglamentaria. Si esta chaquetilla no lleva el nombre y nacionalidad del esgrimista en la espalda, el esgrimista tiene hasta la fase siguiente de la competencia (de las

poules al tablero de 64, tablero de 32, etc.) para hacerlos imprimir. En su defecto y excepto en caso de fuerza mayor, el árbitro elimina al esgrimista 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 está 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.

## FLORETE CONVENCIONES DEL COMBATE

### **MANERA DE DAR LOS TOCADOS**

#### **t.76**

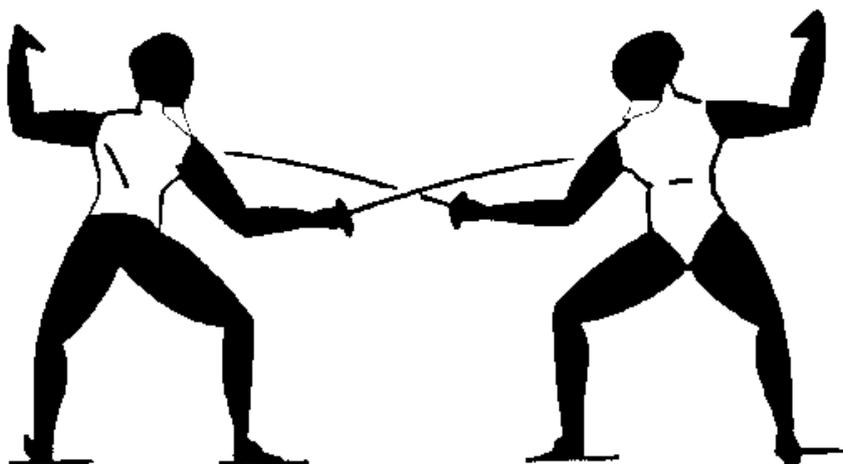
- 1 El florete es un arma **de estoque** solamente. La acción ofensiva de esta arma se ejerce, pues, únicamente con la punta.
- 2 Está formalmente prohibido, durante el combate (entre "Adelante" y "Alto"), **apoyar** o **arrastrar** la punta del arma en la pista conductora. También está prohibido, en todo momento, poner el arma en la pista para **enderezarla**. Toda infracción es 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. Está limitada al tronco, terminando, hacia arriba, en la parte superior del cuello, hasta seis centímetros por encima de la parte superior de las clavículas; sobre el costado, en las costuras de las mangas, que deben pasar por la punta del húmero; hacia abajo, siguiendo una línea que pasa horizontalmente por la espalda, por las vértices de las caderas y que alcanza desde ahí por una línea recta, el punto de unión de los pliegues de las ingles (ref. esquema).  
**Incluye también la parte de la barbilla, debajo de una línea horizontal entre 1.5 y 2 cm por debajo de la barba que, en cualquier caso, no puede estar más abajo que la línea de los hombros.**
- 2 No se cuentan más que los tocados dados en la **superficie válida**.



### Superficie válida en el florete

La figura de arriba sólo aparece como indicación. En caso de duda, la redacción del texto pertinente tiene prioridad.

#### **Superficie no válida**

**t.78**

Un tocado que llega a una **superficie no válida** (ya sea directamente o por el efecto de la parada), de la misma manera que llega debido a una falta de combate o después de una salida lateral con los dos pies, no se cuenta como tocado válido, pero detiene la frase de armas y anula, por lo tanto, cualquier tocado subsiguiente (ref. **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 (ref. t.158-162, t.165, t.170): el tocado eventualmente dado por el esgrimista culpable, será anulado.
  - a) Si, durante la frase de armas, hay protección o sustitución de una superficie válida, el esgrimista culpable recibirá las sanciones previstas para las faltas del 1<sup>er</sup> grupo ( ref. también t.29).
  - b) Si durante la frase de armas, como consecuencia de protección o sustitución de una superficie válida, un tocado correctamente dado se registró como no válido, el esgrimista culpable recibirá las sanciones previstas para las faltas del 1<sup>er</sup> grupo (cf **t.158-162, t.165, t.170**) y el tocado será acordado por el árbitro.
  - c) Sin embargo los tocados dados en una parte del cuerpo considerada como no válida, son contados como válidos cuando, por una **posición anormal**, el esgrimista sustituyó esta superficie no válida por la superficie válida.
- 2 El árbitro puede preguntar a los asesores, pero él **solo** debe decidir si el tocado es válido o no.

#### **ANULACIÓN DEL TOCADO**

**t.80**

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

Debe **anular el tocado que acaba de conceder**, después de la aparición de una señal de tocado en superficie válida (luz de color), si constata, con las pruebas efectuadas bajo su atenta vigilancia, antes

de toda reanudación efectiva del combate (orden "Adelante") y sin que nada se haya cambiado en su presencia en el material (ref. **t.47.2.d**)

- ya sea que una **señal "válida"** en el esgrimista declarado tocado se produzca sin que haya efectivamente tocado válido;

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

- ya sea que un **tocado "válida"** dado por el esgrimista declarado tocado no provoque ninguna señal, ni "válida", ni "no válida";

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

### t.81

Por el contrario, cuando el árbitro ha concedido la prioridad al tocado de un esgrimista, **no hay necesidad de anulación** si se comprueba en las pruebas que un tocado válido dado por el esgrimista declarado tocado, es registrado como no válido o que el arma del esgrimista declarado tocado da la señal no válida en permanencia.

## VALIDEZ O PRIORIDAD DEL TOCADO

### Nota previa

### t.82

El árbitro **solo** debe decidir respecto a la validez o a la prioridad del tocado, aplicando los principios que siguen y que son las convenciones específicas del florete.

### Respeto de 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 (ref. **t.9.1**).
- 2 Para juzgar la **corrección de un ataque**, hay que considerar que:
  - a) **El ataque simple, directo o indirecto** (ref. **t.10**) es ejecutado correctamente cuando al extender el brazo, la punta que amenaza la superficie válida, precede el inicio del a fondo o de la flecha.
  - b) **El ataque compuesto** (ref. **t.10**) es correctamente ejecutado, cuando extendiendo el brazo en la presentación de la primera finta, la punta amenaza la superficie válida sin encoger el brazo durante la ejecución de los movimientos sucesivos del ataque y el inicio del a fondo o de la flecha.
  - c) **El ataque por paso y a fondo o paso y flecha** es ejecutado correctamente cuando la extensión del brazo precede el final de la marcha y el inicio del a fondo o de la flecha.
  - d) La acción simple o compuesta, la marcha o las fintas **ejecutadas con el brazo encogido**, no son contadas como un ataque sino como una preparación exponiendo al esgrimista al inicio de la acción ofensiva o defensiva-ofensiva (ref. **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"** (ref. **t.15**), el atacante debe apartar previamente el arma adversa. Los árbitros deben estar atentos a que un simple frotamiento no sea considerado como suficiente para apartar el hierro adverso (ref. **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 cualquier ataque simple tiene la prioridad.

**t.85**

**Ataques por choque en la hoja**

- 1 Un ataque por choque en la hoja es correctamente ejecutado y conserva su prioridad cuando el choque es hecho en la parte débil de la hoja adversa, es decir, los dos tercios de la hoja situada lo más lejos de la cazoleta;
- 2 Si durante un ataque por choque en la hoja, el choque se realiza en la parte fuerte de la hoja adversa, 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 cualquier 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 el 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 DEL TOCADO**

**t.89**

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

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

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** en un ataque simple;
  - b) si, en lugar de parar, intenta **esquivar**, pero sin conseguirlo;
  - c) si, después de una parada exitosa, tiene un **momento de detención** que da al adversario el derecho a retomar su ataque (redoble, reposición, o reanudación de ataque);
  - d) si, en un ataque compuesto, **hace un arresto** sin tener la ventaja de un tiempo de esgrima;

- e) si, estando en **posición de "punta en línea"** (ref. **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, cuando **el adversario está en posición "punta en línea"** (ref. **t.15**), el ataque parte sin apartar el hierro contrario. Los árbitros deben estar atentos a que un simple frotamiento no sea considerado como suficiente para apartar el hierro adverso.
- b) si busca el hierro, no lo encuentra (porque **es librado**), y continua el ataque;
- c) si en un ataque compuesto, durante el cual el adversario **encontró el hierro**, continúa el ataque mientras que el adversario responde inmediatamente;
- d) si, en un ataque compuesto, tiene **un momento de vacilación** 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, en una **parada del adversario, seguida de una respuesta inmediata**, simple, ejecutada en un solo tiempo y sin encoger el brazo.

- 6 Los esgrimistas son puestos nuevamente en guardia**, cada vez que el árbitro, en un golpe doble, no puede juzgar claramente de qué lado está la falta.

## ESPADA CONVENCIONES DEL COMBATE

### **MANERA DE DAR LOS TOCADOS**

**t.90**

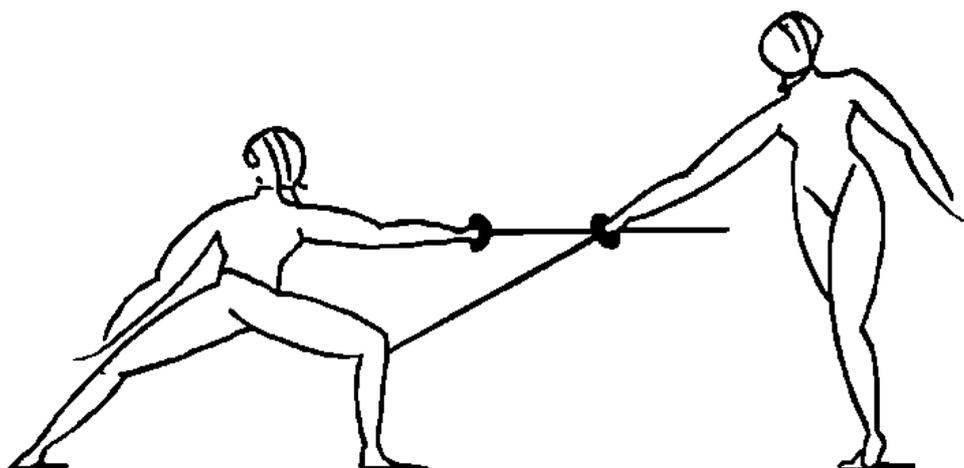
- 1 La espada es un **arma de estoque** solamente. La acción ofensiva de esta arma se ejerce pues solamente con la punta.
- 2 Está formalmente prohibido, durante el combate (entre "Adelante" y "Alto"), **apoyar o arrastrar** la punta del arma en la pista conductora. Está igualmente prohibido, en todo momento, poner el arma en la pista para **enderezarla**. 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 esgrimista, incluyendo su uniforme y su equipo.

Por lo tanto, cuenta cualquier tocado dado, cualquiera que sea la parte alcanzada del cuerpo (tronco, miembros o cabeza), del uniforme o del equipo (ref. Esquema ).



### Superficie válida en la espada

La figura de arriba sólo aparece como indicación.  
En caso de duda, la redacción del texto correspondiente tiene prioridad.

## JUICIO DEL TOCADO

**t.92**

Cuando los dos esgrimistas son tocados y que 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 toma en cuenta las señales que resultan de golpes provocados por un **encuentro de las puntas** de espadas o por un golpe **que toque el suelo no aislado**.

**t.94**

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

- 1 si un golpe **dado en la cazoleta** del esgrimista señalado como tocado o en **la alfombra conductora** provoca la puesta en marcha del aparato;
- 2 si **un tocado regular** ejecutado por el esgrimista señalado como tocado no provoca la puesta en marcha del aparato;
- 3 si el aparato **se pone en marcha intempestivamente** del lado del esgrimista señalado como tocado, por ejemplo después de un batimiento del hierro, de varios movimientos del adversario o debido a cualquier otra causa que no sea un tocado regular;
- 4 si la señal de un tocado ejecutado por el esgrimista señalado como tocado **se encuentra anulado** por un tocado posterior adverso.
- 5 Casos particulares:
  - Si hay golpe doble por **un tocado válido y un tocado no válido** (tocado fuera del adversario, ref. **t.93.1**, tocado después de haber dejado la pista, ref. **t.33 ss**), el tocado válido es el único retenido.
  - Si hay un golpe doble por **algún tocado y un tocado dudoso** (fallos en el equipo eléctrico ref. t.93.1), el esgrimista que ha ejecutado algún tocado tiene la opción de aceptar el golpe doble o hacerlo anular.

**t.95**

El árbitro debe todavía aplicar las siguientes reglas de anulación de tocados:

- 1 Si los incidentes señalados en el artículo **t. 94** se producen a consecuencia del **desengancho de las fichas** de contacto del pasante del esgrimista (ya sea cerca de la mano, ya sea en la espalda del esgrimista), 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 esgrimista.
- 2 El hecho de que la espada de un esgrimista presente en la cazoleta, en la hoja o en cualquier otra parte, **manchas aislantes** más o menos extensas, formadas de óxido, de pegamento, de pintura o de cualquier materia, en donde los tocados contrarios puedan provocar una señal, lo mismo si el **botón eléctrico mal fijado** en la punta de la hoja, de manera que permita atornillarlo o destornillarlo con la mano, no puede motivar la anulación de tocados señalados sobre dicho esgrimista.
- 3 En caso de que, por un golpe a tierra, un esgrimista **desgarre la alfombra conductora** y que al mismo tiempo se encienda la señal de su lado, el tocado debe ser anulado.

## SABLE CONVENCIONES DEL COMBATE

### **MANERA DE DAR LOS TOCADOS**

**t.96**

- 1 El sable es un **arma de estoque, de filo y de contrafilo**.
- 2 Todos los golpes dados con **el filo**, el **plano** o el **dorso** 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 esgrimista que ha dado esta tocado recibirá las sanciones previstas por los artículos **t.158-163, t.165, t.170**.
- 4 Los golpes **a través del hierro**, es decir, que tocan al mismo tiempo el sable del adversario y la parte vulnerable, son válidos siempre que lleguen claramente sobre la superficie válida
- 5 Está prohibido, en todo momento, **poner el arma en la pista para enderezarla**. Toda infracción será sancionada según los artículos **t.158-163 t.165, t.170**.

### **SUPERFICIE VÁLIDA**

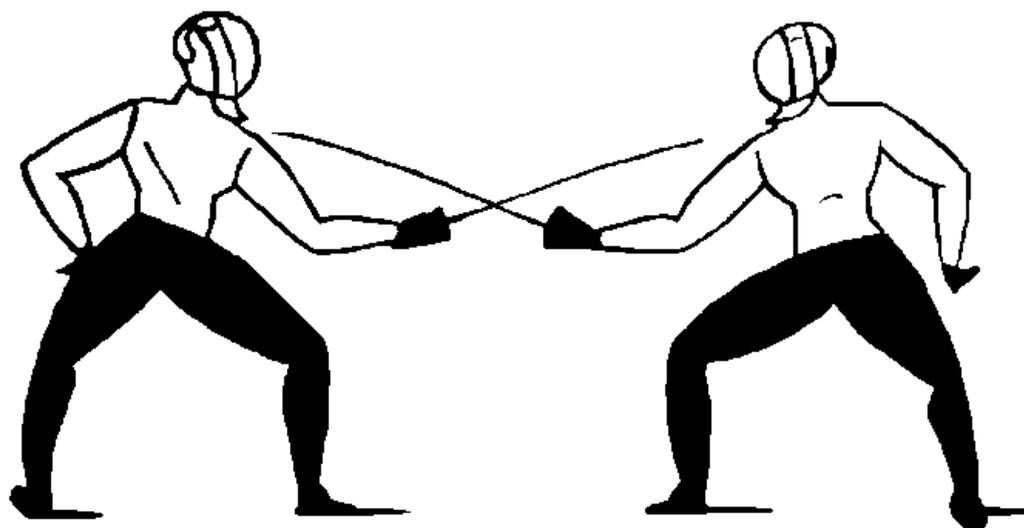
**t.97**

- 1 Sólo se cuentan los tocados dados en la llamada superficie válida.  
La **superficie válida** incluye toda la parte del cuerpo situada por encima de la línea horizontal que pasa alrededor del cuerpo del esgrimista 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. El tocado eventualmente dado por el esgrimista culpable, será anulado. (ref. t.158-162, t.165, t.170)
- a) Si, durante la frase de armas, hay protección o sustitución de una superficie válida, el esgrimista culpable recibirá las sanciones previstas para las faltas del 1° grupo (ref. también t.29).

- b) Si durante la frase de armas, como consecuencia de protección o sustitución de una superficie válida, un tocado correctamente dado se registró como no válido, el esgrimista culpable recibirá las sanciones previstas para las faltas del 1<sup>er</sup> 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 con los dos pies, no es contado como tocado válido, pero detiene la frase de armas y por lo tanto anula cualquier tocado siguiente.



**Superficie válida en el sable**

La figura de arriba sólo aparece como indicación.  
En caso de duda, la redacción del texto correspondiente tiene prioridad.

**JUICIO DEL TOCADO**

**MATERIALIDAD Y ANULACIÓN DEL TOCADO**

**t.99**

- 1 El árbitro debe tener en cuenta los **posibles fallos** del material eléctrico, obviamente debe **anular el tocado** que acaba de conceder, como consecuencia de una señal de tocado del aparato, si lo constata, 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 (ref. t.47.2.d):
  - ya sea que un **tocado dado** por el esgrimista declarado tocado, no provoca una señal “tocado”,
  - ya sea que la **señal provocada** por el esgrimista declarado tocado, no queda fija en el aparato,
  - ya sea que una **señal “tocado”** en el tirador declarado tocado se produzca sin que haya habido efectivamente un tocado o que esta señal se ponga en marcha por un tocado en el arma o en una superficie no válida.
- 2 Si el **sable** del esgrimista declarado tocado **no está conforme** con el artículo m.24.6/7/8, (aislamiento del interior y del exterior de la cazoleta, de la empuñadura y del pomo), no habrá anulación, incluso si un tocado en el arma provoca la señal.

**VALIDEZ O PRIORIDAD DEL TOCADO**

**Nota previa**

**t.100**

El árbitro solo debe decidir sobre la validez o la prioridad del tocado, aplicando los principios siguientes y que son las convenciones específicas al sable.

**Respeto de la frase de armas**

**t.101**

- 1 Cualquier **ataque correctamente ejecutado** (ref. **t.9.1**) 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 con el filo la superficie válida, precede el desencadenamiento del a fondo.
- 3 **El ataque por a fondo está correctamente ejecutado:**
  - a) por un **"ataque simple"** (ref. **t.9.1**) **cuando el comienzo de la extensión del brazo precede el desencadenamiento** del a fondo y que 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, durante la primera finta** (ref. **t.103**), **precede el desencadenamiento del a fondo y que** 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"** (ref. **t.9.1**) **cuando el comienzo de la extensión del brazo precede la marcha y que** el golpe llegue, a más tardar, **cuando el pie delantero toca la pista;**
  - b) por un **"ataque compuesto"** (ref. **t.10**) **cuando el comienzo de la extensión del brazo durante la primera finta** (ref. **t.103**) **es seguido por el paso, después por el a fondo y que** 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 conllevará las sanciones previstas **para las faltas del 1<sup>er</sup> grupo** (ref. **t.158-162, t.165 y t.170**). El tocado eventualmente dado por el esgrimista que comete la falta es anulado. En cambio, el tocado dado correctamente por el adversario es contado.

**t.102**

Para juzgar la corrección de un ataque hay que considerar:

- 1 Si el ataque parte **cuando el adversario está en posición "punta en línea"** (ref. **t.15**), el atacante debe previamente apartar el arma del adversario. Los árbitros deben estar 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, el hierro no se encuentra (**libramiento**), el derecho a 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 derecho o por un pase, o por un "coupé" o bien ser precedido de fintas, (ref. **t.103**) que obliguen al adversario a la parada.

**t.103**

- 1 En los **ataques compuestos**, las fintas deben ser ejecutadas correctamente, es decir:
  - a) la **finta del golpe de punta**, el brazo estirado, la punta amenazando continuamente la superficie válida;

FIE

- b) la **finta del golpe de filo**, el brazo estirado, la hoja y el brazo haciendo un ángulo obtuso de 135° aproximadamente, 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 de 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 adversa**, es decir sobre los 2/3 superiores 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 y plano**, la parada tiene por objetivo prohibir el acceso a la superficie válida hacia la 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 la que la acción ofensiva debe terminarse.
  - 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 **a consecuencia de su flexibilidad**, la extremidad de la hoja ofensiva alcanza el blanco.

#### Juicio

#### t.106

En aplicación de estas convenciones fundamentales del sable, el árbitro debe juzgar así:

- 1 Cuando, en una frase de armas, los esgrimistas se tocan simultáneamente se trata ya sea de la **acción simultánea**, ya sea de **golpe doble**.  
La primera es debida a la concepción y a la acción simultánea de ataque de los dos esgrimistas; en este caso, los golpes dados son anulados para los dos esgrimistas.
- 2 El golpe doble, por el contrario, es la consecuencia de una acción claramente incorrecta de uno de los dos esgrimistas. 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** en un ataque simple;
  - b) si, en lugar de parar, intenta **esquivar**, pero sin conseguirlo;
  - c) si después de lograr 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);
  - d) si, en un ataque compuesto, hace **un arresto** sin tener la ventaja de un tiempo de esgrima;

- e) si, estando en posición "**punta en línea**" (ref. **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"** (ref. **t.15**) sin apartar el hierro contrario. Los árbitros deben estar atentos 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 continúa 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, hay un **recogimiento del brazo**, o un **momento de duda** durante el cual el adversario lanza un golpe de arresto o un ataque y que 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 de ataque en **una parada del adversario**, seguida de una respuesta inmediata, simple, ejecutada en un solo tiempo y sin recoger el brazo;

- 5 Los esgrimistas son puestos nuevamente en guardia**, cada vez que el árbitro, en un golpe doble, no puede juzgar claramente de qué lado está la falta.

## CÓDIGO DISCIPLINARIO DE LAS PRUEBAS

### Capítulo 1

#### CAMPO DE APLICACIÓN

##### *A quiénes atañe*

##### **t.107**

- 1** Las condiciones del presente título son aplicables **a todas las personas** que participan o asisten a una **prueba de esgrima, incluyendo 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 escrupulosamente y lealmente** el Reglamento y los Estatutos de la FIE, las reglas particulares de las pruebas en curso, las reglas tradicionales de cortesía y de lealtad y las órdenes de los oficiales.
- 2** Se someten especialmente con **orden, disciplina y espíritu deportivo** a las prescripciones que siguen, cualquier infracción a estas reglas puede acarrear sanciones tomadas por las autoridades disciplinarias competentes, después o incluso sin advertencia, según los casos y las circunstancias (Ref. **t.158 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 transcurso de los matches, nadie está autorizado a **ir cerca de la pista**, a **dar consejos a los esgrimistas**, a **criticar al árbitro** o a los asesores, o a molestarlos 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 detener inmediatamente todo acto que perturbe el buen desarrollo del match (ref. **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 competencia. El hecho de fumar es considerado como perturbar el orden de la prueba (ref. **t.111**).

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

#### **t.111**

El árbitro y (o) el Directorio técnico, automáticamente o por requerimiento de un delegado oficial de la FIE o del comité organizador, deciden sobre **la expulsión del lugar de la prueba**, con o sin advertencia, de toda persona que con gestos, actitudes o palabras perturben el orden o el buen desarrollo de la prueba.

### **Los esgrimistas**

#### **Compromiso de honor**

#### **t.112**

Por el solo hecho de inscribirse en una prueba de esgrima, los esgrimistas **se comprometen con el honor** a 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 (ref. **t.158-163, t.169, t.170**).

#### **Rechazo a enfrentarse con un adversario**

#### **t.113**

- 1 Ningún esgrimista (individual o equipos) de una federación nacional afiliada puede participar en las pruebas oficiales si rechaza enfrentarse con cualquier otro tirador (individual o equipos), que esté inscrito normalmente.

**La violación de esta norma implica las sanciones previstas para las faltas del 4º grupo (ref, t.158-162, t.169, t.170).**

- 2 **La FIE** examinará si es necesario, y en qué medida, aplicar una sanción contra la federación nacional a la cual pertenece el esgrimista descalificado, en conformidad con las disposiciones de los Estatutos de la FIE, ref. 1.2.4. (ref. **t.170**).

#### **Presentación a tiempo**

#### **t.114**

Los esgrimistas **deben presentarse** completamente equipados con un material conforme al Reglamento (ref. **t.64 a t.70**), y listos para combatir, **a la hora y en el lugar** establecidos para el comienzo de cada poule, encuentro o match o a la hora indicada para la verificación del material antes de su match (ref. **t.64-66**), así como en el transcurso de una prueba a cada requerimiento del árbitro.

#### **t.115**

- 1 Al momento de la presentación para competir en un match, el esgrimista se presentará en la pista **completamente listo para combatir**: uniforme reglamentario, chaqueta cerrada, guante y arma agarradas con la mano armada, el pasante conectado a la ficha del interior de la cazoleta. Única excepción para la careta que debe ser agarrada con la mano no armada.

- 2 Antes del comienzo del match, el cabello de los (las) esgrimistas deben estar atados y colocados bajo el uniforme y/o la careta de manera adecuada con el fin:

- de no cubrir una superficie válida (y en consecuencia impedir marcar un tocado);
- de no cubrir el nombre y la nacionalidad del esgrimista;
- de no tener que volver a ser colocado en su lugar durante el match, causando así una interrupción del combate.

En caso de infracción, el árbitro aplica las sanciones previstas para las faltas del 1<sup>er</sup> grupo (t.158-162, t.165 y t.170).

#### t.116

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

#### t.117

Los esgrimistas deben presentarse en la pista, para disputar sus matches, con **dos armas** (una de repuesto), **dos pasantes** (uno de repuesto) y dos pasantes de careta (uno de repuesto) reglamentarios y en perfecto estado de funcionamiento (ref. **t.71, t.158-162, t.165, t.170**).

#### t.118

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

- 1 10 minutos antes de la entrada en pista, a la hora indicada para el inicio de la "poule" o del encuentro por equipos o para el comienzo de los matches en eliminación directa (ref. **t.66.1**), cuando un esgrimista o el equipo completo **no se presenta a la primera llamada del árbitro**, el esgrimista o el equipo **será eliminado**.
- 2 **Un equipo** es considerado completo cuando al menos tres esgrimistas están presentes.
- 3 Sólo los miembros del equipo (los esgrimistas, el capitán de equipo y un entrenador, ref. artículo **t.132.1**), que están **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 por equipos.

#### t.119 En el transcurso de la prueba individual o por equipos:

Durante la prueba (individual o por equipos), cuando el esgrimista **no se presenta**, desde la orden del árbitro, en la pista, listo para combatir:

- a. el esgrimista o el compañero de equipo no presente es sancionado con una **tarjeta amarilla**;
- b. **se efectúa** una segunda llamada, a un minuto de intervalo de la primera llamada, seguido de una **tarjeta roja** para el esgrimista o el compañero de equipo no presente;
- c. **se efectúa** una tercera y última llamada, a un minuto de intervalo de la segunda llamada, seguida **de la eliminación de la prueba** para el esgrimista presente en la competencia individual o para todo el equipo en la competencia por equipos;

#### t.120

Si un esgrimista **abandona un match** dejando la pista (ref. **t.23.6**), es castigado según las sanciones previstas por los artículos **t.158-162, t.165, t.170**.

#### **Forma de combatir**

#### t.121

- 1 Los esgrimistas combatirán **lealmente** y estrictamente **siguiendo las reglas** del presente Reglamento. aCualquier infracción a estas reglas implicará las sanciones previstas a continuación (ref. **t.158-162, t.165, t.170**).

- 2 Todo match debe conservar un **carácter cortés y leal**. Todo **acto anormal** (flecha que se termina con un choque empujando al adversario, juego desordenado, desplazamientos anormales, golpes dados brutalmente, golpes dados con la cazoleta, tocado dado **durante o después de una caída**) o comportamiento antideportivo, están formalmente prohibidos (ref. **t.158-162, t.170**). En el caso de dicha falta, el tocado eventualmente dado por el esgrimista culpable, será anulado.

#### t.122

Antes del comienzo del match, los dos esgrimistas deben efectuar **el saludo del esgrimista al esgrimista adversario**, al árbitro y al público. Lo mismo cuando se ha dado el último tocado, el match no termina hasta que los dos esgrimistas hayan 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 en cuanto se da la decisión. Si uno o los dos esgrimistas rechazan cumplir con esta regla, el árbitro le / les aplica **las sanciones previstas para las faltas del 4º grupo** (cf. **t.158-162, t.169, t.170**).

#### t.123

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

#### t.124

*Los textos en azul fueron presentados en verde y azul al Congreso de la FIE 2019.*

### 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 esgrimistas dan muestras de **no-combatividad**, el árbitro dará inmediatamente la voz de "Alto".

### 1 Prueba individual – Eliminación directa

*Las tarjetas P se atribuyen a cada esgrimista por separado comenzando con una tarjeta amarilla P, seguida de dos tarjetas rojas P y al final de una tarjeta negra P.*

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

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

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

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

Cuando hay, *a partir de la* cuarta vez, un minuto de no-combatividad, uno o los dos esgrimistas que ya recibió / recibieron dos tarjetas rojas P, recibe(n) una tarjeta negra P.

e) Si los esgrimistas reciben simultáneamente tarjetas negras P y que sus resultados están empatados, el esgrimista que tiene la mejor clasificación inicial en la competencia, la cual se basa en la clasificación de la FIE, gana el match.

f) Si los esgrimistas reciben simultáneamente tarjetas negras P y que sus resultados no están empatados, el esgrimista que tiene el mejor resultado gana el match.

## 2 Prueba por equipos

Las tarjetas amarillas P y las tarjetas rojas P se atribuyen a cada equipo por separado, comenzando con una tarjeta amarilla P, seguida de dos tarjetas rojas P. La tarjeta negra P se atribuye al esgrimista.

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 resultado 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 resultado más bajo.

Cuando hay a partir de la cuarta vez, un minuto de no-combatividad, se atribuye una tarjeta negra P al esgrimista en la pista de uno o de los dos equipos que ya haya(n) recibido dos tarjetas rojas P.

e) Un equipo en el cual un esgrimista haya recibido una tarjeta negra P puede recurrir al esgrimista 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 esgrimista sustituto o porque el esgrimista sustituto ya se había usado anteriormente), el equipo en el cual un esgrimista fue sancionado con una tarjeta negra P pierde el encuentro.

Después del reemplazo de un esgrimista tras la atribución de una tarjeta negra P, el relevo en cuestión continúa. Otra reincidencia de no-combatividad conlleva otra tarjeta negra P y el equipo en cuestión pierde el encuentro.

f) Si se atribuye una tarjeta negra P a los esgrimistas en pista de los dos equipos simultáneamente y que ninguno de los dos equipos puede realizar un reemplazo, y que sus resultados están empatados, el equipo con la mejor clasificación inicial en la competencia, la cual se basa en la clasificación de la FIE, gana el encuentro.

g) Si se atribuye una tarjeta negra P a los esgrimistas en pista de los dos equipos simultáneamente y ninguno de los dos equipos puede realizar un reemplazo, y sus resultados no están empatados, el equipo con el mejor resultado gana el encuentro.

## 3. Para las pruebas individuales y por equipos

En el caso de no-combatividad, le corresponde al árbitro dar la voz de «Alto» como una decisión “de hecho” (cf.t.136.2).

a) Las tarjetas amarillas P (advertencia), las tarjetas rojas P (tocado de penalización) y las tarjetas negras P (eventualmente pérdida del match o del encuentro) recibidas durante un match o un encuentro (en el

transcurso de los 9 relevos) son válidas solo para el match o el encuentro en cuestión. Estas no son transferibles al siguiente match o encuentro.

Ninguna tarjeta P (amarilla, roja, negra) puede ser atribuida en individual a 14:14 o por equipos a 44:44.

b) En las pruebas individuales y por equipos, los esgrimistas /equipos que pierdan el match / encuentro después de la atribución de una tarjeta negra P, se clasificarán en los resultados finales de la competencia como si hubieran perdido el match / encuentro. Recibirán los puntos correspondientes.

c) En las pruebas individuales y por equipos, el periodo / relevo continúa después de la atribución de una tarjeta amarilla P o de una tarjeta roja P.

d) El minuto debe comenzar nuevamente después de cada tocado, cada tocado dado fuera de la superficie válida, cada tocado anulado, cada tocado de penalización y al comienzo de cada periodo o relevo.

e) 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.

f) En las pruebas individuales y por equipos, si al final del tiempo reglamentario los resultados están empatados, no se aplica el artículo t.124 y se aplican los artículos t.40.3 y t.41.5.

#### t.125

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

#### t.126

.....

#### t.127

El árbitro, al final de un asalto, reúne a los dos esgrimistas para señalarles claramente el resultado que va a transmitir al Directorio técnico. Debe anunciar claramente: " El señor X le ganó al señor Y con el resultado de.... "

#### *Defender su oportunidad*

#### t.128

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

#### *El jefe de delegación*

#### t.129

En cada prueba, los esgrimistas de una misma nacionalidad, son dirigidos por **un jefe de delegación** (esgrimista o no), responsable frente al Directorio técnico y al comité organizador de la disciplina, de la conducta y de la actitud deportiva de los esgrimistas 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 al 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 miembros del equipo que respetaron **estrictamente sus decisiones**, pueden no ser considerados como responsables ante los poderes competentes. Sin embargo, permanecen **personalmente responsables** de todos los actos cometidos por ellos fuera de la intervención de su

capitán y de todas las infracciones cometidas por ellos que violen las disposiciones del presente Reglamento.

### **Los entrenadores, para-médicos y técnicos**

#### **t.131**

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

#### **t.132**

Durante las pruebas por equipo, debe haber un lugar reservado para los miembros del equipo. Sólo el capitán del equipo y un entrenador tienen el derecho de colocarse con los esgrimistas del equipo en el interior de la **zona de los compañeros de equipo**, que debe estar bien delimitada.

- 1 Durante los encuentros, los miembros del equipo que no combaten deben **quedarse en el interior** de la zona de los compañeros de equipo reservada a su equipo.
- 2 Durante las pruebas por equipo, nadie tiene derecho **a 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**. La advertencia aplicada al equipo es válida para todos los relevos del encuentro: si un esgrimista comete, durante el mismo encuentro, otra falta del 1er grupo, el árbitro lo sanciona 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 influenciar a los esgrimistas o al árbitro y a respetar las decisiones de éste, aún cuando no las aprueben. Deben obedecer las indicaciones que el árbitro considera necesario dar (ref. **t.109-110, t.167-168, t.170**).

## **Capítulo 2**

### **LAS AUTORIDADES DISCIPLINARIAS Y SU COMPETENCIA**

#### **Nota previa**

#### **t.134**

Las presentes disposiciones solo regulan la disciplina en los lugares de competencia. En función de la gravedad de las infracciones constatadas, no excluyen la aplicación del Reglamento Disciplinario de la FIE (capítulo VII de los Estatutos de la FIE) que completa o, si es necesario, prevalece sobre estas disposiciones.

#### **Organismos de jurisdicción**

#### **t. 135**

**Las autoridades disciplinarias competentes son las siguientes:**

- el árbitro (ref. **t.137**),
- el (los) delegado(s) de la Comisión de Arbitraje

- el Directorio técnico (ref. t.139, o.15 a o.22)
- el supervisor
- la Comisión Ejecutiva del COI en los Juegos Olímpicos (ref. 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 estará sujeta a una eventual "**apelación**" ante una jurisdicción superior, pero sólo de una apelación.
- 2 Ninguna decisión puede ser modificada cuando ha sido tomada "**de hecho**" (ref. t.172).
- 3 Una apelación contra una decisión sólo es **suspensiva** a condición de poder ser juzgada sin demora.

### **Árbitro**

#### **t.137**

- 1 El árbitro tiene dentro de sus atributos no solamente la dirección del match, el juicio de los tocados y el control del material, sino también está encargado de **hacer respetar el orden** en el transcurso de los matches que él arbitra (ref. t.47.2.i).
- 2 Como director del combate y juez de los tocados, puede, de acuerdo con el Reglamento, **sancionar** a los esgrimistas, ya sea negándose a concederles un tocado realmente dado sobre su adversario, ya sea infligiéndoles un tocado no recibido efectivamente por ellos, ya sea excluyéndolos de la prueba que arbitra, todo ello, según los casos, después o sin advertencia. En esta materia y si ha **juzgado de hecho**, sus decisiones son irrevocables (ref. 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** en donde se celebra la competencia, de los espectadores, entrenadores y otros acompañantes de los esgrimistas (ref. t.158-162, t.167, t.168, t.170).
- 4 Por último, puede **proponer** al Directorio técnico, cualquier otra sanción que considere merecida, (exclusión de toda la competencia, suspensión o descalificación, (ref. 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 en las competencias oficiales de la FIE (Ref. o.15 a o.22).**

#### **t.139**

- 1 El Directorio técnico, los delegados al arbitraje o el supervisor tienen la jurisdicción sobre todos los esgrimistas que toman parte o asisten a la competencia que dirigen.
- 2 En caso de necesidad, pueden intervenir **espontáneamente** en todos los conflictos.
- 3 También deben hacer respetar el orden y la disciplina durante la competencia y pueden sancionar según el reglamento.
- 4 Es responsabilidad del Directorio técnico transmitir a la **sede de la FIE** la indicación de las sanciones disciplinarias pronunciadas durante las pruebas, así como las peticiones eventuales de amonestación, de suspensión, de extensión de sanción, de radiación y los recursos de casación.

- 5 El Directorio técnico **hace ejecutorias** todas las sanciones pronunciadas en última instancia, o no suspensivas (ref. t.136).

**t.140**

Las decisiones disciplinarias del Directorio técnico, de los delegados al arbitraje o del supervisor tomadas espontáneamente o de oficio (primera instancia) pueden estar sujetas a apelación ante la Comisión Disciplinaria de la FIE.

**t.141**

Todas las decisiones del Directorio técnico, de los delegados al arbitraje o del supervisor son **ejecutables inmediatamente**; ningún recurso suspende la decisión tomada durante la competencia.

***La Comisión Ejecutiva del COI en los Juegos Olímpicos***

**t.142**

**La Comisión Ejecutiva del COI** decide, en última instancia, cualquier litigio que se produzca durante los Juegos Olímpicos y que no tenga un carácter técnico. Interviene ya sea de oficio, ya sea por 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 Todos los asuntos disciplinarios enviados a la FIE por una federación nacional, un Directorio técnico o cualquier otro organismo competente durante una competencia oficial de la FIE son dirigidos a la **Mesa directiva de la FIE**. Esta los transmite al organismo competente.
- 2 La **Comisión Disciplinaria de la FIE** es el organismo de jurisdicción de la FIE que, en el límite de los territorios regidos por la FIE, decide todos los asuntos disciplinarios reenviados a la FIE y juzga cualquier apelación en contra de 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 cualquier apelación contra una decisión de un Tribunal de la Comisión Disciplinaria.
- 4 En caso de urgencia, 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** garantiza 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 (ref. t.158 ss).

- 1 Las **sanciones de combate**, que se aplican a las faltas de combate y que son:
  - la pérdida del terreno,
  - el rechazo 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 las 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** Todas estas sanciones pueden ser **aplicadas** por las autoridades competentes de una competencia - el árbitro y el Directorio técnico - excepto la expulsión.
- 2** La **suspensión temporal** puede ser aplicada por estas autoridades solamente en caso de rechazo de saludo (ref. **t.122**, t.170).

Ver el Reglamento Disciplinario de la FIE (capítulo VII de los Estatutos de la FIE).

#### t.146

.....

#### Rechazo de homologación de un tocado realmente dado

#### t.147

Incluso habiendo realmente tocado a su adversario en superficie válida, un esgrimista puede **verse rechazar este tocado**, ya sea por que no fue dado durante el tiempo reservado al combate, ya sea porque había salido de los límites de la pista, ya sea debido a defectos en el equipo eléctrico, ya sea porque este tocado fue realizado con violencia, ya sea por cualquier otra causa prevista en el Reglamento (ref. **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 esgrimista puede **verse sancionado con un tocado** que no haya recibido efectivamente, ya sea por salida de la pista por el límite posterior (ref. **t.34**), ya sea como consecuencia de una falta que haya impedido combatir al adversario (flecha con atropello, intervención de la mano no armada, etc.) (ref **t.137.2**, **t.162.1/2**, **t.165**, **t.166**, **t.167.1**, **t.170**).

#### Exclusión

#### t.149

- 1** El esgrimista que al combatir comete ciertos **actos de violencia o de venganza** en contra de su adversario, así como el que **no defiende lealmente su oportunidad** o **se beneficia de un acuerdo fraudulento** con su adversario, puede ser excluido de la prueba.
- 2** El **esgrimista excluido** de una prueba ya no puede seguir a participando en esta prueba, incluso si se ha calificado para la fase siguiente; pierde el derecho a su clasificación individual y el conjunto de los esgrimistas clasificados después de él, sube un lugar en los resultados de las competencias. Si es necesario, los dos, terceros son desempatados según su clasificación para la composición del tablero. En cualquier circunstancia, solo los esgrimistas que hayan obtenido puntos durante la competencia, pueden subir un lugar en los resultados de la competencia.

#### **Sanciones disciplinarias**

## Exclusión de la prueba

### t.150

- 1 **La exclusión de una prueba** puede igualmente ser pronunciada por una falta disciplinaria (no presentación en la pista, armas no reglamentarias, comportamiento reprensible hacia un oficial, etc.).
- 2 Las consecuencias de esta exclusión para el esgrimista son las mismas que las que fueron fijadas en el artículo **t.149** anterior.

## Expulsión del lugar de la prueba o del torneo

### t.151

- 1 Un esgrimista excluido de un torneo ya no estará autorizado a participar en ninguna prueba de este 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 sujeto, según el caso, a medidas disciplinarias diferentes a las aplicadas a los otros (ref. **t.130**).

### t.152

Todos los participantes o asistentes no esgrimistas (entrenadores, para-médicos, técnicos, acompañantes, oficiales, espectadores), pueden ser sujetos a **una expulsión**, que tiene como consecuencia prohibirles el acceso al lugar en donde se desarrolla la prueba o el torneo, mientras dure (ref. **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 esgrimista no conlleva forzosamente su suspensión o su eliminación, si ha actuado de buena fe; no obstante, podría formularse una petición de sanción suplementaria por intención fraudulenta en contra de este esgrimista .
- 2 Un **equipo que haya utilizado a un esgrimista descalificado**, sigue forzosamente la vía de este esgrimista y es descalificado igualmente.
- 3 Las consecuencias de esta descalificación son las mismas que para la exclusión de la prueba (ref. artículo **t.149 arriba mencionado**).

## Amonestación

### t.154

En los casos que no justificarían una sanción disciplinaria más severa, el esgrimista o el oficial puede ser sancionado con una **amonestación**.

## Suspensión temporal

### t.155

- 1 Un **esgrimista suspendido** ya no puede tomar parte en ninguna prueba oficial de la FIE durante el tiempo de su suspensión.
- 2 Cualquier **otra persona suspendida** ya no puede 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 de la FIE, **las sanciones** tomadas durante la prueba y sus motivos (ref. **t.139.4**).
- 2 En los **Juegos Olímpicos**, el Directorio técnico debe avisar al COI., a través 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 casos que figuran en el tablero del artículo t.170. Cuando un árbitro debe sancionar a un esgrimista que comete varias faltas al mismo tiempo, sanciona primero la falta menos grave.

##### **t.159**

Las sanciones son **acumulables y válidas para el match**, a excepción de las manifestadas con una **TARJETA NEGRA**, que significa una exclusión de la prueba, suspensión para el resto del torneo y los 60 días siguientes 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 aplicada a uno de sus miembros, no es excluido como equipo de las pruebas siguientes, pero no puede seleccionar al esgrimista sancionado.

##### **t.161**

Ciertas faltas pueden implicar **la anulación** del tocado dado por el esgrimista culpable. En el curso del combate, son anulados sólo los tocados dados en relación con la falta (ref. **t.170**).

##### **t.162**

Las **sanciones** son las siguientes:

- 1 **la advertencia**, manifestada con una **TARJETA AMARILLA** con la cual el árbitro designa al esgrimista culpable. El esgrimista sabe entonces que cualquier nueva falta de su parte implicará un tocado de penalización.
- 2 **el tocado de penalización**, manifestado con una **TARJETA ROJA** con la cual el árbitro designa al esgrimista culpable. Un tocado es añadido al resultado de su adversario y ocasiona, si se trata del último tocado, la pérdida del match. Además, cualquier **TARJETA ROJA** solo puede ser seguida por otra **TARJETA ROJA** o por una **TARJETA NEGRA**, según la naturaleza de la nueva falta (ref. **t.170**).
- 3 **la exclusión de la prueba**, suspensión para el resto del torneo y para los 60 días siguientes de la temporada activa en curso o por venir, **manifestada** con una **TARJETA NEGRA** con la cual el árbitro designa al culpable.
- 4 **la expulsión del lugar de la competencia (toda persona que perturbe el orden).**

##### **t.163**

Todas las advertencias (tarjetas amarillas), tocados de penalización (tarjetas rojas) y exclusiones (tarjetas negras), así como el grupo al que pertenecen, deben ser **mencionadas 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 (ref. **t.165 a t.169**). Todas las sanciones son de la **incumbencia del árbitro**, siendo posible siempre la intervención de oficio del Directorio técnico, (ref. **t.139. 1/2/3**).

## Faltas del primer grupo

### t.165

En el 1<sup>er</sup> grupo, la primera infracción, cualquiera que sea la falta, es sancionada con la **TARJETA AMARILLA** (advertencia). Si el esgrimista comete, en el mismo match, la misma u otra falta de este grupo, el árbitro lo sanciona, cada vez, con una **TARJETA ROJA** (tocado de penalización). Si el esgrimista culpable ya ha sido sancionado con una **TARJETA ROJA** por una falta del 2<sup>o</sup> o 3<sup>er</sup> grupo, recibe una nueva **TARJETA ROJA** desde la primera infracción que concierne el 1<sup>er</sup> grupo.

## Faltas del 2<sup>do</sup> grupo

### t.166

En el 2<sup>do</sup> grupo, cada falta es sancionada, desde la primera infracción, con una **TARJETA ROJA** (tocado de penalización).

## Faltas del 3<sup>er</sup> grupo

### t.167

- 1 En el 3<sup>er</sup> grupo, una primera infracción es sancionada con la **TARJETA ROJA**, es decir un tocado de penalización (esto, incluso si el esgrimista culpable ya ha recibido una **TARJETA ROJA** por faltas del 1<sup>er</sup> ó 2<sup>o</sup> grupo).
- 2 Si el esgrimista comete, en el mismo match, la misma falta u otra de este grupo, el árbitro lo sanciona con una **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 (1<sup>o</sup> de octubre- campeonatos del mundo para los juniors y 1<sup>o</sup> 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 con una **TARJETA AMARILLA**, válida para toda la competencia, 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 causadas en la pista y fuera de la pista, el árbitro puede excluir o expulsar **inmediatamente** al culpable.

## Faltas del 4<sup>to</sup> grupo

### t.169

1. En el 4<sup>to</sup> 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<sup>o</sup> de septiembre - campeonatos del mundo para los juniors y 1<sup>o</sup> de septiembre – campeonatos del mundo para los seniors). En cambio, un equipo excluido de un torneo, a causa de una tarjeta negra aplicada a uno de sus miembros, no es sin embargo excluido como equipo de las pruebas siguientes pero no puede seleccionar al esgrimista sancionado.

2. Por otra parte, cualquier tarjeta negra infligida durante una competencia de la FIE o en una competencia de cualquier confederación que haya adherido al Código Disciplinario de la FIE, debe ser señalada en los 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, invitándolo 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 oficial del artículo.

t.170 (1 de 2)

Las faltas y sus sanciones

Reglamento técnico

FALTAS	ARTICULOS	SANCIONES		
0.1 Ausencia de nombre y <b>nacionalidad</b> en la espalda. Ausencia del <b>logotipo nacional</b> o del uniforme nacional.	t.74	Eliminación de la competencia		
0.2 Ausencia de nombre en la espalda después del cambio de chaquetilla no conforme.	t.75			
0.3 No presentación a la primera llamada del árbitro 10 min. 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 en la pista listo para combatir a la orden del árbitro, después de tres llamadas con un minuto de intervalo	t.119	1ra llamada	2da llamada	3ra llamada Eliminación
0.5 No combatividad (las sanciones infligidas son manifestadas con tarjetas específicas "P" que no se acumulan con otras sanciones)	t.124	1a vez Amarilla P	2da y 3ra vez Roja P	A partir de la 4ta vez Penalización

1er Grupo		1ra falta	2da falta	3ra 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	Cobertura / sustitución de la superficie válida (*)			
1.5	Tocar / agarrar el material eléctrico (*)			
1.6	Salida lateral de la pista para evitar un tocado (*)			
1.7	Interrupción abusiva del combate			
1.8	Material y uniforme no reglamentarios. Incumplimiento de las normas de la flecha de la hoja. Ausencia de un arma o de un pasante reglamentarios / de reemplazo			
1.9	Colocar el arma sobre la pista para enderezarla			
1.10	En el florete y en la espada: apoyar o arrastrar la punta sobre la pista conductora			
1.12	En el sable, golpe dado con la cazoleta (*); paso adelante, flecha y cualquier movimiento adelante cruzando las piernas o los pies (*)			
1.13	Rechazo de obedecer			
1.14	Cabellos no adecuados			
1.15	Atropellamiento, juego desordenado (*); quitar la careta antes de la orden "ALTO"; vestirse y desvestirse en la pista			
1.16	Desplazamientos anormales (*); golpes efectuados brutalmente o tocado realizado durante y después de una caída (*)			
1.17	Reclamación injustificada: poner en duda una decisión 'de hecho' del árbitro			
1.18	Penetrar en la zona de pista sin autorización del árbitro (+)			

2do grupo		1ra falta	2da falta	3ra 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				
2.5	Tocado voluntariamente dado fuera del adversario (*)			
2.6	Acto violento, peligroso o vengativo, golpe con la cazoleta o el pomo (*)			

FALTAS		ARTICULOS	SANCIONES (tarjetas)	
<b>3er grupo</b>			1ra. vez	2da. vez
3,1	Esgrimista que altere el orden en 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
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	NEGRA	
3,5	Calentarse o entrenarse sin llevar el uniforme o sin usar equipo conforme con el Reglamento de la FIE	t.20.2		
3,6	Comportamiento antideportivo	t. 121.2		

4to grupo		SANCIONES (tarjetas)	
4,1	Esgrimista 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	Rechazo de un esgrimista para enfrentarse con cualquier otro esgrimista (individual o equipos) regularmente inscrito	t.113	
4,5	Falta en contra del espíritu deportivo	t.121.2; t.122; t.123; t.149.1;	
4,6	Rechazo de saludar 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 la colusión	t.128 ; t.149.1	
4,8	Brutalidad intencional	t.149.1	
4,9	Dopaje	o.107	

EXPLICACIONES	
(*)	Anulación del tocado dado por el esgrimista culpable
(+)	TARJETA AMARILLA especial para todo el equipo y válida para toda la duración del encuentro por equipos. Si un atleta comete, durante el mismo encuentro, una falta del 1er grupo, el árbitro sanciona al esgrimista cada vez con una TARJETA ROJA.
TARJETA AMARILLA:	Advertencia válida para el match. Si un esgrimista comete una falta del 1er grupo después de haber recibido una TARJETA ROJA - por cualquier motivo que sea - recibe de nuevo una TARJETA ROJA.
TARJETA ROJA:	Tocado de penalización
TARJETA NEGRA:	Exclusión de la prueba, suspensión para el resto del toreo y los 60 días siguientes de la temporada activa en curso o a venir (1° de septiembre- campeonatos del mundo para los juniors y 1° de septiembre - campeonatos del mundo para los seniors).
TARJETAS P (t.124):	Amarilla P (advertencia), roja P (tocado de penalización), negra P (posible pérdida del match o del encuentro). En las pruebas individuales y por equipos, los esgrimistas /equipos que pierdan el match / encuentro después de la atribución de una tarjeta negra P, se clasificarán en los resultados finales de la competencia como si hubieran perdido el match / encuentro. Recibirán los puntos correspondientes.

## 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 cualquier 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 esgrimista 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 a este, 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 esgrimista salió lateralmente o al extremo de la pista, o si el comportamiento de una persona constituye una falta del 3<sup>er</sup> grupo o del 4<sup>to</sup> grupo.

##### t.173

Dicha **reclamación** debe ser hecha:

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

##### t.174

Cuando el árbitro persiste en su opinión, el delegado de la Comisión de Arbitraje o el supervisor (si no hay un delegado) tiene competencia para decidir en apelación (ref. t.141). Si dicha apelación es juzgada como injustificada, el esgrimista recibe 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 conciernen la decisión de un árbitro deben formularse **por escrito, sin demora**; son dirigidas 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 FIE, es dirigida 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 precedentemente ha sido objeto de una amonestación, 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,  
 Cortesía: 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)

**FIE**

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