

REGLAMENTO TECNICO DE ESGRIMA

■ MODIFICACIONES REALIZADAS EN AGOSTO 2008

ÍNDICE DE MATERIAS

REGLAMENTO TÉCNICO GENERALIDADES Y REGLAS COMUNES A LAS TRES ARMAS

Capítulo 1. APLICABILIDAD DE LAS REGLAS

Capítulo 2. TERMINOLOGÍA

COMPETICIONES

Asalto y match

Encuentro

Prueba

Campeonato

EXPLICACIÓN DE ALGUNOS TÉRMINOS TÉCNICOS EMPLEADOS MAS

FRECUENTEMENTE EN

ESGRIMA

Tiempo

Acciones ofensivas y defensivas

Explicación

Acciones defensivas

Posición "punta en línea"

Capítulo 3. TERRENO

Capítulo 4. MATERIAL DE LOS TIRADORES (Armas – Equipo – Indumentaria)

Capítulo 5. COMBATE

Forma de empuñar el arma

Puesta en guardia

Inicio, detención y reanudación del combate

Combate a corta distancia

Cuerpo a cuerpo

Esquives - Desplazamientos y rebasamientos

Sustitución y utilización del brazo y de la mano no armados

Terreno ganado o perdido

Traspaso de los límites

- Detención del combate

- Límites posteriores

- Límites laterales

- Salida accidental

Duración del combate

Accidente - Retiro de un tirador

Capítulo 6. ARBITRAJE Y JUICIO DE LOS TOCADOS

Árbitros

Asesores

Designación de los árbitros

- Juegos Olímpicos y Campeonatos del Mundo

- Pruebas individuales

- Pruebas por equipos

- Pruebas de la Copa del Mundo

Juicio de los tocados

- Materialidad del tocado

- Validez o prioridad del tocado

Material reglamentario y control del material por el árbitro

Material no reglamentario

FLORETE. Convenciones del Combate

Manera de dar los tocos

Superficie válida

- Limitación de la superficie válida
- Superficie no válida
- Extensión de la superficie válida

Juicio del tocado

- Materialidad del tocado
- Anulación del tocado
- Validez o prioridad del tocado
- Nota previa
- Respecto a la frase de armas
- Juicio

ESPADA. Convenciones del Combate

Manera de dar los tocos

Superficie Válida

Cuerpo a Cuerpo y Flechas

Juicio del tocado

- Regla fundamental
- Anulación de tocos

SABLE. Convenciones del Combate

Manera de dar los tocos

Superficie Válida

Juicio del tocado

- Materialidad y Anulación del tocado
- Validez o prioridad del tocado
- Nota previa
- Respecto de la frase de armas
- Juicio

CÓDIGO DISCIPLINARIO DE LAS PRUEBAS

Capítulo 1: Campo de aplicación

A quiénes atañe

Orden y disciplina

Los tiradores

- Compromiso de honor
- Rechazo a enfrentarse con un adversario
- Presentación a la hora
- Forma de combatir
- Defender su suerte

El jefe de delegación

El capitán de equipo

Los árbitros y los asesores

Los entrenadores, personal para-médico y técnicos

Los espectadores

Capítulo 2: Las Autoridades Disciplinarias y su Competencia

Organismos de jurisdicción

Principio de jurisdicción

Árbitro

El Directorio Técnico (rf. o.56 a o.62)

La Comisión Ejecutiva del C.O.I. en los Juegos Olímpicos

El Comité Ejecutivo de la F.I.E.

El Congreso de la F.I.E.

Capítulo 3: Las Sanciones

Categorías

Sanciones de combate

- Pérdida de terreno (rf. t.28)
- Negativa de homologación de un tocado realmente dado
- Atribución de un tocado no recibido efectivamente

- Exclusión de la prueba

Sanciones disciplinarias

- Exclusión de la prueba

- Exclusión del torneo

- Expulsión del lugar de la prueba o del torneo

- Descalificación

- Amonestación

- Suspensión temporal

- Exclusión

Promulgación de las sanciones

Capítulo 4: Las Sanciones y las Jurisdicciones Competentes

Naturaleza de las sanciones

Competencia

Faltas del primer grupo

Faltas del segundo grupo

Faltas del tercer grupo

Faltas del cuarto grupo

Las faltas y sus sanciones

Capítulo 5: Procedimiento

Principio

Reclamaciones y apelaciones

- Contra una decisión del árbitro
- Otras reclamaciones y apelaciones

Investigación. Derecho a defensa

Deliberación

Reincidencia

Capítulo 6: Antidopaje

Reglas Generales

Índice Alfabético

REGLAMENTO TÉCNICO

GENERALIDADES Y REGLAS COMUNES DE LAS TRES ARMAS

Capítulo 1

APLICABILIDAD DE LAS REGLAS

t.1

Las disposiciones del presente Reglamento son obligatorias, sin variaciones, para las "Pruebas oficiales de la F.I.E.", es decir :

- los Campeonatos del Mundo de todas las categorías,
- las pruebas de esgrima de los Juegos Olímpicos,
- las competiciones de la Copa del Mundo.
- Los Campeonatos de zona.

Capítulo 2

TERMINOLOGÍA

COMPETICIONES

Asalto y Match

t.2

El combate amistoso entre dos esgrimistas (o tiradores), se llama "**asalto**"; cuando tiene en cuenta el resultado de este combate (competición) se le llama "**match**"

Encuentro

t.3

El conjunto de los match entre tiradores de **dos equipos** diferentes se llama "**encuentro**".

Prueba

t.4

1 Es el **conjunto de los match** (pruebas individuales) o de los **encuentros** (pruebas por equipos) necesarios para designar al vencedor de la competencia.

2 Las pruebas **se distinguen** por las armas, por el sexo de los competidores, por su edad, y por el hecho de disputarse individualmente o por equipos.

Campeonato

t.5

Nombre dado a una prueba **destinada a designar al mejor tirador o al mejor equipo** en cada arma, de una federación, una región, o del mundo y **por una duración determinada**.

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

Tiempo

t.6

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

Acciones ofensivas y defensivas

t.7

Definición:

1 Las diferentes acciones **ofensivas** son el ataque, la respuesta y la contra respuesta.

- El **ataque** es la acción ofensiva inicial que se ejecuta extendiendo el brazo y amenazando continuamente la superficie válida del adversario, precediendo el desencadenamiento del a fondo o de la flecha (ref. t.56 ss y t.75 ss).

- La **respuesta** es la acción ofensiva del tirador que ha parado el ataque.

- La **contrarrespuesta** es la acción ofensiva del tirador 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 que toque una acción ofensiva.

Explicación

t.8

Acciones ofensivas :

1 Ataque

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

bien sea **directa** (en la misma línea),

bien sea **indirecta** (en otra línea).

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

2 Respuesta

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

Las respuestas son:

a) **Simple directas :**

○ Respuesta **derecha**: Respuesta que toca al adversario sin haber dejado la línea en que se ha hecho la parada.

○ Respuesta **sobre el hierro**: Respuesta que toca al adversario resbalando sobre el hierro después de la parada.

b) **Simple indirectas :**

○ Respuesta **por pase**: Respuesta que toca al adversario en la línea opuesta a la que se ha hecho la parada (pasando por debajo de su hierro, si la parada se ha realizado en una línea alta, y por encima si la parada ha sido en línea baja).

○ Respuesta **por cupé**: Respuesta que toca al adversario en la línea opuesta a la que se ha hecho la parada (pasando, en todos los casos, el hierro por delante de la punta del adversario).

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

c) **Respuestas compuestas:**

○ Respuesta **por doblar**: Respuesta que toca al adversario en la línea opuesta a aquella en que se ha hecho la parada, pero después de describir una circunferencia completa alrededor del hierro contrario.

○ Respuesta **por uno-dos**: Respuesta que toca al adversario en la línea en que se ha hecho la parada, pero después de haber pasado primero por la línea opuesta, pasando por debajo del hierro contrario.

3 Contraataques

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

- a) **Arresto:** Contraataque ejecutado sobre un ataque.
- b) **Arresto por oposición:** Contraataque ejecutado cerrando la línea en la que debe terminar el ataque (rf. t.56 ss, t.64 ss y t.76 ss)
- c) **Arresto con tiempo de esgrima** (rf. t.59, t.79).

4 Otras acciones ofensivas

- a) **Reposición:** Acción **ofensiva simple inmediata** que sigue una primera acción, **sin encoger el brazo**, después de una parada o un retroceso del adversario, sea porque éste haya abandonado el hierro sin contestar, o haya contestado tarde, indirectamente o con una acción compuesta.
- b) **Redoble: Nueva acción**, simple o compuesta, sobre un adversario que ha parado sin contestar, o que ha evitado simplemente la primera acción retrocediendo o esquivando.
- c) **Reanudación de ataque: Nuevo ataque** ejecutado inmediatamente **después de volver a la guardia**.
- d) **Contratiempo:** Toda acción realizada por el atacante **sobre un arresto** del adversario.

Acciones defensivas

t.9

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

Posición "punta en línea"

t.10

La **punta en línea** es una posición particular en la cual el esgrimista mantiene el brazo armado extendido y amenaza continuamente con la punta de su arma la superficie válida de su adversario (rf. t.56.3.a/b, t.60.4.e, t.60.5.a;76; t.80.4.a/b).

TERRENO

t.11

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

t.12

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

t.13

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

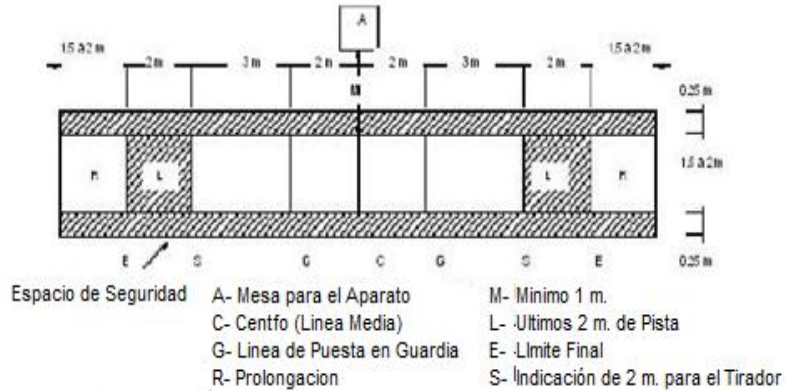
2 El **largo** de la pista es de 14 metros, de tal forma que cada tirador, estando situado a 2 metros de la línea del centro, tenga a su disposición, para romper sin traspasar el límite posterior con los dos pies, una longitud total de 5 metros.

t.14

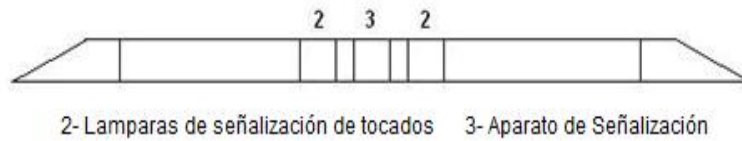
Sobre la pista se trazan, de forma bien visible, **cinco líneas** perpendiculares a la longitud de la misma, a saber:

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

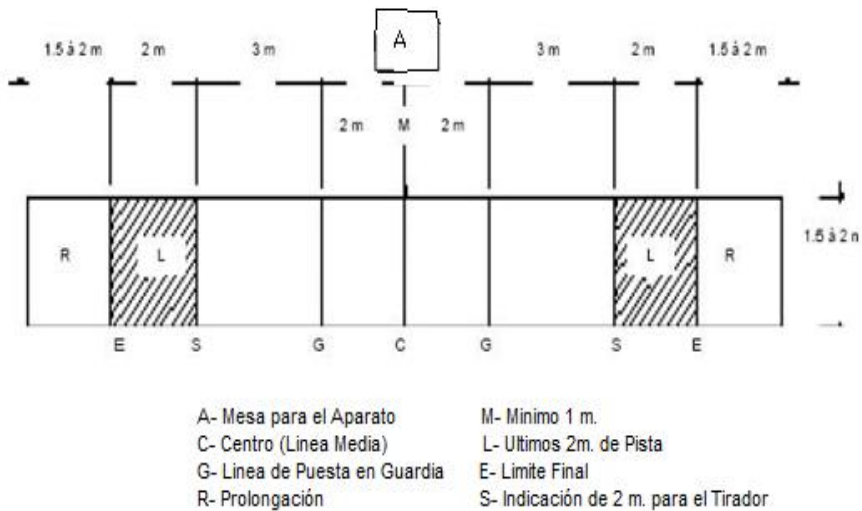
PISTA PARA SEMI-FINAL Y FINAL (Altura maxima de la pista 50 cm.



Para el Florete y la Espada, la Superficie Conductora debe cubrir todo el Largo y Ancho, incluido las Prolongaciones y los Espacios de Seguridad



PISTA NORMAL PARA LAS TRES ARMAS



Para el Florete y la Espada, La Superficie Conductora debe cubrir todo el Largo y Ancho, incluido las Prolongaciones y los Espacios de Seguridad

Capítulo 4

MATERIAL DE LOS TIRADORES

(Armas - Equipo, Indumentaria)

t.15

1 Los tiradores se arman, equipan, visten y combaten bajo **su propia Responsabilidad y por su cuenta y riesgo.**

2 Las **medidas de seguridad** establecidas en el Reglamento y en las normas anexas así como las de control, decretadas en el presente Reglamento, sólo están para **reforzar** la seguridad de los tiradores, **sin** poder **garantizarla**, no pudiendo, por consiguiente - cualquiera que sea la forma de su aplicación- entrañar la responsabilidad ni de la F.I.E., ni de los organizadores de las pruebas, ni de los oficiales, ni del personal encargado de su realización, ni de los autores de un Eventual accidente

Capítulo 5

COMBATE

Forma de empuñar el arma

t.16

1 En las tres armas, **la acción defensiva** se ejerce exclusivamente con la ayuda de la cazoleta y de la hoja empleadas separadas o conjuntamente.

2 En ausencia de un dispositivo especial o ligadura o una forma especial (ortopédica), el tirador puede **empuñar** libremente **el arma** de la forma que desee, así como modificar la posición de la mano en el transcurso de un match. No obstante, el arma no puede –en forma permanente o temporal, aparente o disfrazada- ser transformada **en arma arrojadiza**; ha de ser manejada sin que la mano suelte la empuñadura y, durante una acción ofensiva, sin resbalar sobre la empuñadura de delante a atrás.

3 Cuando exista un **dispositivo especial** o una **ligadura**, o una **forma especial** (ortopédica), el puño deberá ser tenido de modo que la cara superior del pulgar esté orientada en el misma dirección que la parte acanalada de la hoja (al florete y espada), o perpendicularmente al plano de la flexibilidad de la hoja del sable.

4 El arma se maneja con **una sola mano**; el tirador no puede cambiar de mano hasta el final del match, a menos que sea autorizado por el árbitro en caso de herida en la mano o en el brazo.

Puesta en guardia

t.17

- 1 El tirador **llamado** en **primer** lugar debe colocarse **a la derecha** del Árbitro, salvo en el caso de un match entre un diestro y un zurdo, si el llamado en primer lugar es el zurdo.
- 2 El Árbitro hace colocarse a cada uno de los dos combatientes de modo que el pie adelantado quede a 2 metros de la línea del centro de la pista (por lo tanto, detrás de la línea de "puesta en guardia").
- 3 La puesta en guardia al comienzo y las nuevas puestas en guardia se hacen siempre **en el centro del ancho** de la pista.
- 4 En el momento de la puesta en guardia, en el transcurso del combate, la distancia entre los tiradores debe ser tal, que en la posición de en guardia, brazo extendido, hoja en línea, **las puntas no pueden estar en contacto**.
- 5 Después **de cada tocado** dado como **válido**, los tiradores vuelven a ponerse en guardia **en el centro** de la pista.
- 6 Si el **tocado no ha sido acordado**, vuelven a ponerse en guardia en el sitio que ocupaban en el momento de interrumpirse el combate.
- 7 La puesta en guardia al comienzo de **cada período** y del **minuto suplementario** eventual debe hacerse en el centro de la pista.
- 8 La **nueva puesta en guardia, con la distancia** establecida, no puede tener como consecuencia el colocar más allá de la línea trasera, al combatiente que se encontraba más acá de la misma en el momento de la suspensión del match. Si éste tiene ya un pie más allá de la línea trasera, permanece en su sitio.
- 9 La nueva puesta en guardia con la distancia establecida, por **salida lateral**, puede colocar al combatiente que ha cometido la falta más de la línea trasera y, por ello, recibe un tocado.
- 10 La guardia es adoptada por los tiradores a la voz de "**En guardia**" dada por el afirmativa, o en la ausencia de contestación negativa, da la señal de combate: "**Adelante**".
- 11 Los tiradores deben ponerse **correctamente en guardia** y deben conservar una completa **inmovilidad** hasta la orden de "Adelante" del árbitro. Al florete y al sable, la guardia no puede ser realizada en la **posición en línea**.

Inicio, detención y reanudación del combate

t.18

- 1 El **inicio del combate** está marcado por la voz de "Adelante." No se cuenta ningún golpe dado o **lanzado antes de dicha voz**.
- 2 El **final** del combate se determina con la voz de "Alto", salvo en los casos de hechos que modifiquen las condiciones regulares y normales del combate (rf. t.32. ½).

3 Después de la voz de "**Alto**", el tirador no puede iniciar ninguna nueva acción; únicamente el golpe lanzado se dará como válido. Todo lo que ocurra a continuación no tiene ya validez (rf. t.32.1/2).

4 Si uno de los tiradores **se detiene** antes de la voz de "Alto" y es tocado, el tocado es válido.

5 La voz de "Alto" se da también si el juego de los tiradores es **peligroso, confuso o contrario al Reglamento**, si uno de los tiradores ha sido **desarmado**, si se sale **completamente de la pista**, o si, al desplazarse se acerca peligrosamente al público o al árbitro (rf. t.26, t.54.5, t.73.4).

6 Salvo casos excepcionales, el árbitro no puede autorizar a un tirador a **abandonar la pista**. Si éste lo hiciera sin autorización, sería pasible de las sanciones previstas a los artículos t.114, t.116, t.120.

Combate a corta distancia

t.19

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

Cuerpo a cuerpo

1 Hay **cuerpo a cuerpo** cuando los dos adversarios están en contacto; en tal caso, el árbitro detiene el combate (rf. t.25; t.63.1/2/3).

2 En florete y en **sable**, está prohibido provocar el **cuerpo a cuerpo** (incluso sin brutalidad ni violencia). En el caso de cometer dicha falta, el árbitro aplicará al tirador culpable las sanciones previstas por los artículos t.114, t.116, t.120, y el tocado eventualmente dado por el tirador culpable, será anulado.

3 **En las tres armas**, está prohibido provocar el **cuerpo a cuerpo voluntario** para evitar un tocado, o empujar al adversario. En el caso de cometer dicha falta, el árbitro aplicará al tirador culpable las sanciones previstas por los artículos t.114, t.116, t.120, y el tocado eventualmente dado por el tirador culpable, será anulado.

Esquives - Desplazamientos y rebasamientos

t.21

1 Los **desplazamientos** y los **esquives** están permitidos, incluso aquellas en que la mano no armada puede entrar en contacto con el suelo.

2 Está prohibido durante el combate **dar el dorso** al adversario. En el caso de cometer esta falta, el árbitro aplicará al tirador culpable las sanciones previstas por los artículos t.114, t.116, t.120, y el tocado eventualmente dado por el tirador que comete la infracción será anulado.

3 En el curso de un combate, cuando un tirador **rebase** a su adversario, el árbitro debe dar inmediatamente la voz de "Alto" y poner a los tiradores en el lugar que ocupaban antes del rebasamiento.

4 En caso de cambio de tocados **durante el rebasamiento**, el tocado dado inmediatamente es válido; el tocado dado después del rebasamiento es anulado, pero será válido el tocado dado inmediatamente por el tirador que ha sufrido la acción ofensiva, incluso volviéndose.

5 Cuando, durante un match, un tirador que haya hecho una flecha es señalado como tocado y que rebasa el extremo de la pista con una distancia suficientemente larga como para que provoque **el arrancamiento del rulo** o del cable de este último, el tocado que dicho tirador ha recibido no será anulado (Rf. t.103).

Sustitución y utilización del brazo y de la mano no armados

t.22

1 La utilización de la **mano** y del **brazo no armado** está prohibida tanto para realizar una acción ofensiva como defensiva (rf. t.114, t.116, t.120). En el caso de cometer tal falta, el tocado dado por el tirador que la comete será anulado y este último recibirá las sanciones previstas para las faltas del 2º grupo (cartón rojo).

2 Al florete y al sable, está prohibido **proteger** o **sustituir** una superficie válida por otra parte del cuerpo, ya sea por cobertura o por movimiento anormal (rf . t.114, t.116, t.120): el tocado eventualmente dado por el tirador culpable, será anulado.

a) **Si, durante la frase de armas, hay protección o sustitución de una superficie válida, el tirador culpable recibirá las sanciones previstas para las faltas del 1º grupo (véase también t.49.1, t.72.2).**

b) **Si durante la frase de armas, como consecuencia de protección o sustitución de una superficie válida, se registró correctamente un tocado dado como no válido, el tirador culpable recibirá las sanciones previstas para las faltas del 1º grupo (véase también t.49.1, t.72.2) y el tocado será otorgado por el árbitro.**

3 Durante la duración del combate, la mano no armada del tirador no debe, en ningún caso, **agarrar una parte cualquiera del equipo eléctrico** (rf. t.114, t.116, t.120): el tocado eventualmente dado por el tirador culpable, será anulado.

t.23

1 En el caso que el árbitro advierta que, durante un match, uno de los tiradores que utilice el **brazo y/o la mano no-armada, o protege o cubre la superficie válida con una parte no válida, podrá solicitar la asistencia de dos asesores, a ser posible neutrales, que serán designados por el Directorio Técnico.**

2 Estos asesores colocados a ambos lados de la pista **durante el match**, vigilarán cada uno a un tirador e indicarán levantando la mano al preguntarle al árbitro, el uso del brazo o de la mano no armado, o la protección o la cubierta de la superficie válida por una parte no válida (rf. t.49, t.114, t.116, t.120).

3 El árbitro puede igualmente **cambiar de puesto** a los dos tiradores de forma que el que comete esta irregularidad no le vuelva la espalda.

Terreno ganado o perdido

t.24

A la voz de “Alto”, **el terreno ganado** queda adquirido hasta que se haya concedido un tocado. Para las nuevas puestas en guardia, cada tirador deberá retroceder una distancia igual para retomar la distancia de puesta en guardia (rf. t.17.3/4).

t.25

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

Traspaso de los límites

Detención del combate

t.26

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

t.27

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

Límites laterales

t.28

- 1 Si un tirador traspasa con un solo pie los **límites laterales** es penalizado. Al ponerse nuevamente en guardia, su adversario avanzará un metro con relación al lugar que ocupaba en el momento de la acción, debiendo retroceder el tirador penalizado para guardar la distancia necesaria.

2 El tirador que por aplicación de esta penalización se encuentre con los dos pies fuera del límite posterior, es declarado tocado.

3 El tirador que para evitar un tocado traspase uno de los límites laterales con los dos pies, especialmente realizando una flecha, recibirá las sanciones previstas por los artículos t.114, t.116, t.120.

Salida accidental

t.29

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

Duración del combate

t.30

1 Por duración del combate se entiende la **duración efectiva**, es decir, la suma de los intervalos de tiempo entre las voces de “Adelante” y “Alto”.

2 La duración del combate está **controlada** por el árbitro o por un cronometrador. Para las finales de las pruebas oficiales de la F.I.E. así como para todos los match que lleven consigo un cronómetro visible para los espectadores, el cronómetro debe ser colocado de manera que sea visible para los dos tiradores en pista y para el árbitro.

3 La **duración** del combate efectivo es :

- **en poules**: 5 tocados, máximo 3 minutos

- **en eliminación directa**: 15 tocados, máximo 9 minutos divididos en 3 períodos de 3 minutos, con un minuto de pausa entre dos períodos.

- **por equipos**: 3 minutos para cada relevo.

t.31

1 El **tirador** puede preguntar el **tiempo que queda**, cada vez que el match es interrumpido.

2 Si un tirador busca abusivamente de **provocar** o **prolongar** las interrupciones de combate, el árbitro, le aplicará las sanciones previstas por los artículos t.114, t.116, t.120.

t.32

1 Al **terminar el tiempo** reglamentario, si el cronómetro está acoplado al aparato (norma obligatoria para todas las finales de las pruebas oficiales de la F.I.E.), debe accionar automáticamente una señal sonora y potente, y cortar automáticamente el

funcionamiento del aparato, pero las señales registradas antes del bloqueo del aparato, debe permanecer fijas en él. Desde la percepción de la señal sonora el combate se detiene.

2 Si el **cronómetro** no está **acoplado al aparato**, el cronometrador debe gritar "**Alto**" o accionar una señal sonora, lo que detiene el combate y no es válido ni siquiera el golpe lanzado.

3 En caso de **fallo del cronómetro** o **del cronometrador**, el árbitro deberá evaluar, por sí mismo, el tiempo que queda para tirar.

Accidente - Retiro de un tirador

t.33

Traumatismo o calambre, retiro de un tirador

1 Por **traumatismo o calambre** ocurridos durante el combate y debidamente constatados por el delegado de la Comisión Médica o el médico de guardia, podrá concederse una detención de 10 minutos como máximo, contadas a partir del dictamen del médico y estrictamente reservados a los cuidados **del traumatismo o del calambre** por los cuales el match ha sido interrumpido. Antes o al culminar esa detención de 10 minutos, si el médico constata la incapacidad del tirador quién debe reiniciar el match, él decide el retiro de ese tirador en las pruebas individuales y/o su reemplazo, si es posible, en las pruebas por equipos (rf.o.44.11.a/b).

2 En el transcurso de la misma jornada, no podrá ser acordada una nueva detención, excepto que sea consecuencia de un **traumatismo o un calambre** distintos al que le precedió.

3 En caso de **pedido de detención injustificada**, debidamente constatada por el Delegado de la Comisión Médica o el médico de servicio, el árbitro aplicará al tirador que la realice las sanciones previstas por los artículos t.114, t.117, t.120.

4 En las **pruebas por equipos**, el tirador, juzgado por el médico de servicio como incapaz de reemprender el match, podrá sin embargo, después de la decisión del mismo médico, disputar en la misma jornada los encuentros siguientes.

5 El Directorio Técnico puede **modificar el orden de los matches** en las "poules" para asegurar el buen desarrollo de la competición (rf. t.16.1).

Capítulo 6

ARBITRAJE Y JUICIO DE LOS TOCADOS

t.34

1 El hecho de aceptar una designación como árbitro o asesor implica **el compromiso de honor** del designado de respetar y de hacer respetar los reglamentos, así como desempeñar sus funciones con la más estricta imparcialidad y la máxima atención.

2 Los árbitros **no pueden acumular** sus funciones con ninguna otra actividad en el torneo, tal como miembro del Directorio Técnico, capitán de equipo, delegado oficial de su federación nacional, entrenador, etc.

Árbitros

t.35

1 Todo match de esgrima está dirigido por un árbitro en posesión de su licencia de arbitro nacional o internacional. Por razones prácticas, los árbitros de categoría nacional candidatos son los que han pagado y anunciado su candidatura a los exámenes de arbitraje de la FIE y son autorizados a arbitrar las competiciones de la copa del Mundo Junior.

2 Las funciones del árbitro son múltiples :

a) Realiza la **llamada** a los tiradores (rf. t.86.1; t86.5/6).

b) Tiene la **dirección** del match.

c) Antes de cada match, el árbitro debe controlar las armas, la vestimenta y el material de los tiradores, según las disposiciones siguientes.

d) **Vigila** el funcionamiento regular del aparato. Por iniciativa propia, o por la reclamación de un capitán de equipo o de un tirador, hace realizar las pruebas de verificación y de localización de un defecto ocasionalmente manifestado. Impide a los tiradores entorpecer la búsqueda desenchufando o cambiando intempestivamente su material.

e) **Vigila** a los asesores, cronometrador, marcadores, etc...

f) Debe colocarse y desplazarse de tal forma que pueda seguir el match, pudiendo constatar el encendido de las lámparas.

g) **Sanciona** las faltas (rf. t.96.2).

h) **Otorga** los tocados (rf. t.40 ss).

i) **Mantiene** el orden (rf. t.96.1/2/3/4).

j) Cada vez que lo juzgue oportuno, debe consultar a los expertos en materia de señalización eléctrica (rf. t.o7).

Asesores

t.36

- 1 El árbitro cumple su cometido con la ayuda de un aparato de control automático de tocados y, eventualmente, con la asistencia de **dos asesores** que vigilan la utilización del brazo o de la mano no armado, la sustitución de superficies válidas, los tocados dados en el suelo con la espada, las salidas laterales y traseras de la pista, o toda otra falta definida en el Reglamento (rf. t.120).
- 2 Esta medida es **obligatoria** para todas las **finales** (4 o 8) individuales y para la **final** (2) por equipos.
- 3 Los asesores se colocan uno a cada lado del árbitro, de cada lado de la pista; y **siguen el conjunto del combate**.
- 4 Los asesores deben **cambiar de lado** a la mitad del match, después de cada periodo y después de cada relevo de un encuentro por equipo, de forma que no observen siempre al mismo tirador.

Designación de los árbitros

Juegos Olímpicos y Campeonatos del Mundo

t.37

Pruebas individuales

- 1 Para la ronda de “poules” y el cuadro de eliminación directa preliminar, los **Delegados de Arbitraje** designan a los árbitros por sorteo.
- 2 **Para las “poules”**, el árbitro debe a ser de nacionalidad diferente a la de cada uno de los tiradores de la “poule”.
- 3 Para el **cuadro de eliminación directa de cada arma**, los Delegados al Arbitraje establecerán, entre los árbitros presentes, una lista de los mejores árbitros de cada arma, teniendo en cuenta su nacionalidad.
Para arbitrar los match en el orden del cuadro serán designados 4 árbitros por sorteo, entre 7 a 8 árbitros por lo menos, para cada cuarto del cuadro. Deben ser de una nacionalidad diferente de aquella de todos los tiradores que participan en el cuarto de cuadro. Con la progresión del cuadro, los árbitros serán intercambiados según un orden establecido de antemano.
- 4 Al término de cada ronda, los Delegados de Arbitraje pueden **retirar a uno o varios árbitros** cuyo trabajo no haya sido satisfactorio. Esta decisión debe ser tomada por la mayoría de los delegados a arbitraje presentes. Por otra parte, un árbitro no será cambiado en el transcurso de un match, salvo caso excepcional. En este caso, la decisión motivada se tomará por la mayoría de los Delegados de Arbitraje presentes (regla aplicable igualmente para las pruebas por equipos).
- 5 Para la **final de 4**, los Delegados al Arbitraje, desde el fin de los cuadros de eliminación directa, tirarán la suerte 4 árbitros entre 7 a 8 árbitros por lo menos,

quienes deberán ser de una nacionalidad diferente a cada uno de los tiradores. 10 minutos antes de la final, los delegados de arbitraje sortearán al árbitro de cada match en tiempo, en el siguiente orden,: 1 semifinal, 2 semifinal, final, y, a los J.O., 3 lugar.

Los sorteos serán efectuados por medio del ordenador para las “poules” y hasta el cuadro de eliminación directa de 64 y manualmente desde el cuadro de eliminación directa de 64.

Pruebas por equipos

t.38 Las mismas reglas del artículo t.37 3), 4) 5) y 6), se aplican para las pruebas por equipos, con dos árbitros por encuentro.

Pruebas de la Copa del Mundo

t.39 Las reglas de los artículos t.37 y t.38 anteriores son aplicadas por el Directorio Técnico, asistido para las finales por **el observador** oficial del F.I.E.

Juicio de los tocados

Materialidad del tocado

t.40

1 La **materialidad del tocado** se constata por medio de las indicaciones del aparato, consultando eventualmente a los asesores (rf. t.36).

2 Únicamente **la indicación del aparato de señalización**, puesta de manifiesto con sus propias lámparas o en las de las lámparas de repetición, da fe para juzgar los tocados. En ningún caso, el árbitro puede declarar a un tirador tocado sin que el aparato haya señalado regularmente el tocado (salvo para los casos previstos en el Reglamento, rf. t.49.1, y para los tocados de penalización).

t.41

En cambio, el árbitro deberá, en los casos enumerados a cada arma, anular el tocado señalado por el aparato (rf. t.53 ss, t.66 ss, t.73).

Validez o prioridad del tocado

t.42

1 Desde la detención del combate, el árbitro **analiza** brevemente las acciones que componen la última frase de armas.

2 Para las **finales**, el árbitro podrá ayudarse con un monitor de televisión, con el fin de controlar su decisión en caso de duda.

3 Tras la constatación sobre la materialidad del tocado, el árbitro decide, por **aplicación de las reglas**, qué tirador es tocado, si deben ser ambos (para espada) o si ningún tocado es adjudicado (rf. t.55ss, t.64 ss, t.74 ss).

4 El árbitro utilizará los siguientes **gestos**:

GENERALIDADES Y REGLAS COMUNES A LAS TRES ARMAS

**LOS GESTOS Y LAS PALABRAS EN EL ARBITRAJE DE
ESGRIMA**

REGLEMENT TECHNIQUE, édition février 2007

¡ EN GUARDIA !



PARA QUE LOS ESGRIMISTAS SE PONGAN EN LA POSICION DE GUARDIA

¿ LISTOS ?



PARA SABER SI LOS ESGRIMISTAS ESTAN PREPARADOS

¡ ADELANTE !



PARA COMENZAR Y REINICIAR EL ASALTO

¡ ALTO !



PARA DETENER EL ASALTO POR UN TOCADO A FAVOR DEL ESGRIMISTA DE LA DERECHA

PUNTA EN LINEA !



POSICION DE PUNTA DE PUNTA EN LINEA DE LA DERECHA CONTRA EL ESGRIMISTA DE LA IZQUIERDA

¡ ATAQUE ! /
¡ ARRESTO ! /
¡ CONTRA-ATAQUE !



ATAQUE O ARRESTO (CONTRA-ATAQUE) DEL ESGRIMISTA A LA DERECHA DEL ARBITRO

¡ TOCADO !



EL ESGRIMISTA A LA IZQUIERDA DEL ARBITRO ES DECLARADO TOCADO

¡ PUNTO !



1 PUNTA PARA EL ESGRIMISTA A LA DERECHA DEL ARBITRO

¡ NO VALIDO !

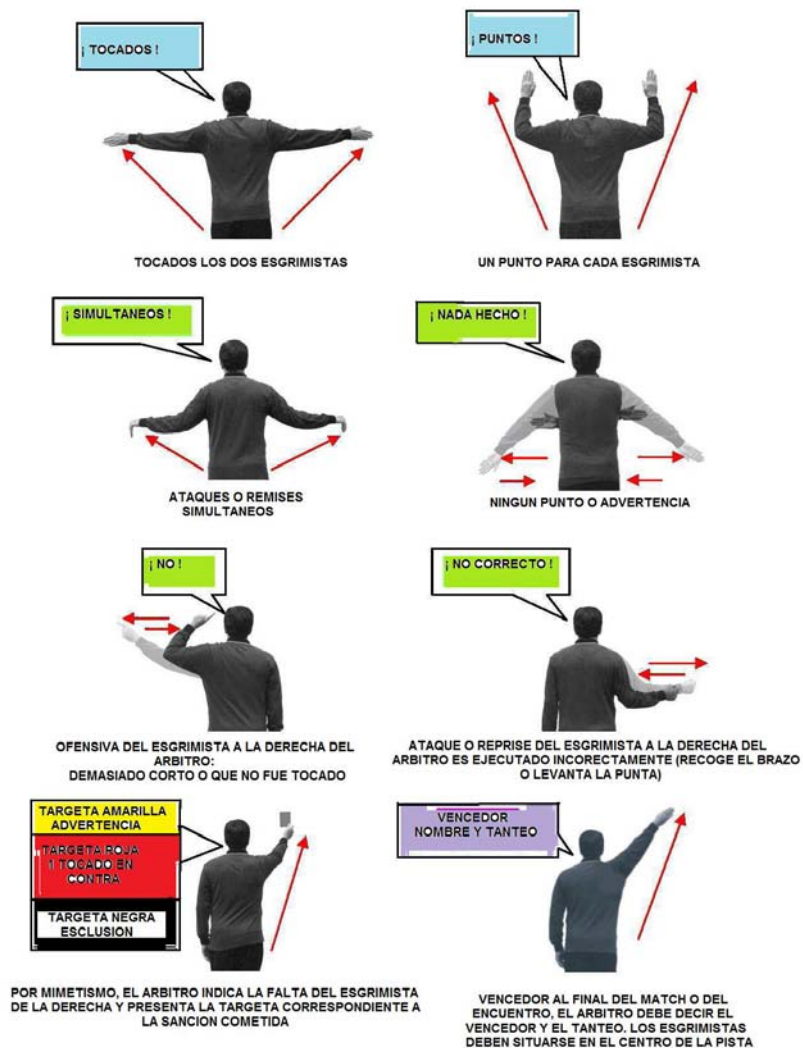


TOCADO EN SUPERFICIE NO VALIDA DEL ESGRIMISTA A LA IZQUIERDA DEL ARBITRO

¡ PARADA ! /
¡ CONTRA-TIEMPO !



PARADA O CONTRA-TIEMPO DEL ESGRIMISTA A LA DERECHA DEL ARBITRO



OBSERVACIONES:

- 1º) EL ANUNCIA SUS DECISIONES ATRAVES DE LOS GESTOS Y LAS PALABRAS ARRIBA INDICADAS.
- 2º) SIGUIENDO LA FRASE DE ARMAS, EL ARBITRO EMPLEARA TODAVIA LAS SIGUIENTES PALABRAS SI HACER GESTOS: "¡RESPUESTA!", "¡CONTRA-RESPUESTA!".
- 3º) LOS ESGRIMISTAS PUEDEN SOLICITARLE AL ARBITRO, CORTESMENTE, UNA ESPLICACION MAS DETALLADA DE LA FRASE DE ARMAS.
- 4º) CADA GESTO DEBE DE TENER UNA DURACION DE 1 A 2 SEGUNDOS, SER EXPRESIVO Y EJECUTADO CORRECTAMENTE. EN LOS EJEMPLOS LAS ACCIONES SON EJECUTADAS POR EL ESGRIMISTA A LA DERECHA DEL ARBITRO.

Material reglamentario y control del material por el árbitro

t.43

1 **Antes del comienzo** de cada poule, de cada encuentro, o de cada match de eliminación directa, el árbitro deberá reunir a los tiradores para comprobar: (rf t.35.2.c)

a) En todas las armas, que el material de los tiradores lleve las **etiquetas reglamentarias FIE** (vestimenta y careta).

b) En florete, que la **chaquetilla eléctrica** esté conforme al artículo **m.28** en las diferentes posiciones de pie, en guardia y en fondo.

c) En espada, que cada tirador lleve **una chaquetilla reglamentaria** y que las prendas que constituyen su indumentaria no presenten una superficie demasiado lisa.

d) En sable, que la **chaquetilla eléctrica** esté conforme al artículo **m.34** en las diferentes posiciones de pie, en guardia y en fondo.

e) En las tres armas, que todos lleven debajo de su chaquetilla, **un peto protector** reglamentario y resistente a 800 Newton.

f) En las tres armas, que el tirador no este provisto de un **equipo de comunicación electrónica** permitiendo a una persona fuera de la pista comunicar con el tirador durante el combate.

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

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

4 Los organizadores de competiciones preverán un **espacio de espera donde sea posible el calentamiento** de los tiradores durante este procedimiento de control.

t.44

1 Además de las medidas de control anteriormente mencionadas, el árbitro de un match podrá, en todo momento, por iniciativa propia o a petición de un tirador o de un Capitán de equipo, proceder él mismo a este control, o verificar las medidas de control que ya se han realizado, bien hacer efectuar nuevas medidas de control (rf. t.35).

2 En cualquier caso comprobará, antes de cada match, la presencia de la **etiqueta de garantía** sobre la vestimenta, en la hoja y en la careta del tirador, **el aislamiento de los hilos conductores** dentro de la cazoleta y la **presión del muelle (o resortes) de la punta** en florete y espada. El control de aislamiento de los hilos conductores y la presión del muelle se repetirá a cada cambio de arma. En las tres armas, comprobará que el tirador no esté provisto de **equipo de comunicación electrónica** que permita a una persona fuera de la pista de comunicar con el tirador durante el asalto.

3 En la espada, comprobará el **recorrido total** y el **recorrido residual** de la punta de arresto:

e) El **recorrido total**, introduciendo entre el envase de la punta de arresto y el botón una lámina de 1,5 mm de espesor. Esta lámina proporcionada por el Comité Organizador, puede tener una tolerancia de + o - 0,05 mm. Ej: 1,45 mm – 1,55 mm.

f) El **recorrido residual**, introduciendo entre el envase de la punta de arresto y el botón un lámina de 0,50 mm de espesor, no debiendo provocar la presión sobre la punta de arresto el funcionamiento del aparato. Esta lámina proporcionada por el Comité Organizador puede tener una tolerancia de + o - 0,05 mm. Ej: 0,45 mm – 0,55 mm.

4 **La pesa** que sirve para control rf. m..11.3, m.19.3, m.42.2.d.

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

Material no reglamentario

t.45

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

1 Cuando un tirador se presenta en la pista (rf. t.86.1/2):
- bien con **una sola arma** reglamentaria,
- bien con **un solo pasante** reglamentario,

- bien con **un arma o pasante que no funcionan**, o que **no son conformes** con los artículos del Reglamento,
- bien sin **peto protector** (rf. t.43.1.e),
- **bien con una chaquetilla** eléctrica que no cubra completamente la superficie válida,
- bien con una **indumentaria** no conforme a los reglamentos. El árbitro le aplicará las sanciones previstas por los artículos t.114, t.116, 0 (**1er Grupo**).

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

En cambio, si durante un mismo match, en el momento que un tirador se declara listo para tirar, y su arma no respeta las normas de la curvatura de la hoja (rf. m.8.6, m.16.2, m.23.4) comete una falta de 1er grupo y será sancionado según los artículos t.114, t.116 y t.120.

3

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

- i) No lleva **marcas del control** previo, el árbitro anulará eventualmente el último tocado dado por el tirador culpable y le aplicará las sanciones previstas por los artículos t.114, t.117, t.120;
- ii) No es reglamentario en algún lugar en el cual **no es obligatorio el control previo**, el árbitro aplicará al tirador culpable las sanciones previstas por los artículos t.114, t.116, t.120;
- iii) Ha sido aprobado por el control previo, pero presenta irregularidades susceptibles de proceder de **modificaciones voluntarias**.
- iii)** Ha sido aprobado por el control previo, **pero es fraudulento**.
- iv) Lleva **marcas** de conformidad del control previo que han sido **imitadas o desplazadas**.
- v) Ha sido preparado de tal modo que **no permita el registro** de los tocados o el no funcionamiento del aparato.
- vi) Es provisto de un **equipo de comunicación electrónica** que permita a una persona fuera de la pista, comunicarse con el tirador durante el combate.

En cualquiera de los casos iii), iv), v) y vi), el árbitro debe **retirar** inmediatamente el material (arma, pasante, eventualmente chaquetilla eléctrica, careta, etc.) y hacerlo examinar por el experto en servicio.

b) Después de conocer **el dictamen del experto** (un miembro de la Comisión S.E.M.I. para las pruebas de esgrima de los Juegos Olímpicos y para los Campeonatos del Mundo) que haya hecho las comprobaciones (rf. m.33 ss), el árbitro aplicará las siguientes **sanciones** sin perjuicio de la aplicación del artículo t.96.2/4 :

- para los casos **iii, iv**, v) y vi), el árbitro impondrá al tirador culpable las sanciones previstas **para las faltas del 4° grupo** (véase artículos t.114, t.119, t.1209.

c) Mientras **se espera la decisión del árbitro**, el match es detenido pero los otros matches de la “poule” pueden continuar.

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

- a)** Nombre y nacionalidad reglamentaria en la espalda de la chaqueta(aplicación todas las competencias oficiales de la FIE, a todos los estadios de estas competencias),
- b)** Uso del uniforme nacional (rf. m.25.3), de aplicación como sigue :
 - i.** Campeonatos del Mundo y Campeonatos del Mundo Juniors/Cadets, todos los match, en “poule”, en eliminación directa y en encuentros por equipos;
 - ii.** Competiciones de la Copa del Mundo Senior individual, todos los match de la eliminación directa desde el cuadro de 64;
 - iii.** Competiciones de la Copa del Mundo por equipos, todos los match en todos los encuentros;

En caso de incumplimiento de los puntos anteriores:

Para las competencias mencionadas en los puntos i. y iii. anteriores, el árbitro eliminará al tirador culpable quien no podrá participar más en la prueba.

Para las competencias mencionadas en el punto ii. anterior, el árbitro sancionará al tirador culpable de una tarjeta roja (Artículos t.114, t.117, t.120, 2do. grupo,). En cambio el tirador culpable tiene el derecho de quedar en pista y de tirar el match correspondiente.

La misma sanción es igualmente aplicable para ausencia de nombre y de nacionalidad reglamentaria sobre la espalda de la chaqueta en las competencias de la Copa del mundo Junior y en las competencias de la Copa del Mundo Senior individual antes del cuadro de 64, y en los Campeonatos de zona.

5 En caso de no conformidad de la chaquetilla electrica, el tirador deberá reemplazarla por una reglamentaria. Si esta chaquetilla no lleva el nombre y nacionalidad del tirador sobre la espalda, el tirador lo solucionar en la fase siguiente de la competición (de las poules al cuadro de 64, cuadro de 32, etc.) para hacerla imprimir. A falta y excepto caso de fuerza mayor, el árbitro eliminará al tirador culpable que no podrá participar más en la prueba.

FLORETE

CONVENCIONES DEL COMBATE

MANERA DE DAR LOS TOCADOS

t.46

1 El florete es un arma de **estocada** solamente. La acción ofensiva de esta arma se ejerce, pues, con la punta y solamente con ella.

2 Está totalmente prohibido, durante el combate (entre las voces de "**Adelante**" y "**Alto**"), **apoyar** o **arrastrar** la punta del arma sobre la pista eléctrica. También está prohibido, en todo momento, enderezar el arma **sobre la pista eléctrica**. Toda infracción será sancionada según los artículos t.114, t.116, t.120.

SUPERFICIE VÁLIDA

Limitación de la superficie válida

t.47

1 Sólo se cuentan los tocados dados en la llamada **superficie válida**.

2 La **superficie válida** excluye los miembros y la cabeza. Queda limitada al tronco, terminando, hacia arriba, en la parte superior del cuello, hasta seis centímetros por encima del saliente de las clavículas; sobre el costado, llega hasta las costuras de las mangas, que deberán pasar por la cabeza del húmero; hacia abajo, termina en una línea, que pasa horizontalmente por la espalda, por las vértices de las caderas, alcanzando desde ahí en línea recta, el punto de unión de los pliegues de las ingles (rf. esquema).

Aplicación 1 de enero de 2009 (seniors) y octubre 2009 (juniors)

2 La **superficie válida** excluye los miembros y la cabeza. Queda limitada al tronco, terminando, hacia arriba, en la parte superior del cuello, hasta seis centímetros por encima del saliente de las clavículas; sobre el costado, llega hasta las costuras de las mangas, que deberán pasar por la cabeza del húmero; hacia abajo, siguiendo una línea, que pasa horizontalmente por la espalda, por los vértices de las caderas, y que alcanza desde ahí en línea recta, el punto de unión de los pliegues de las ingles (ver esquema **que debe modificarse**). **Incluye también la parte del barbada en una línea horizontal entre 1,5 y 2 cm debajo del mentón que, en todo caso, no puede ser más baja que la línea de los hombros.**

Superficie no válida

t.48

Un tocado dado en **superficie no válida** (bien sea directamente o por efecto de una parada), no se cuenta como tocado válido, pero interrumpe la frase de armas y anula, por lo tanto, todo tocado subsiguiente (rf. t.49).

t.49

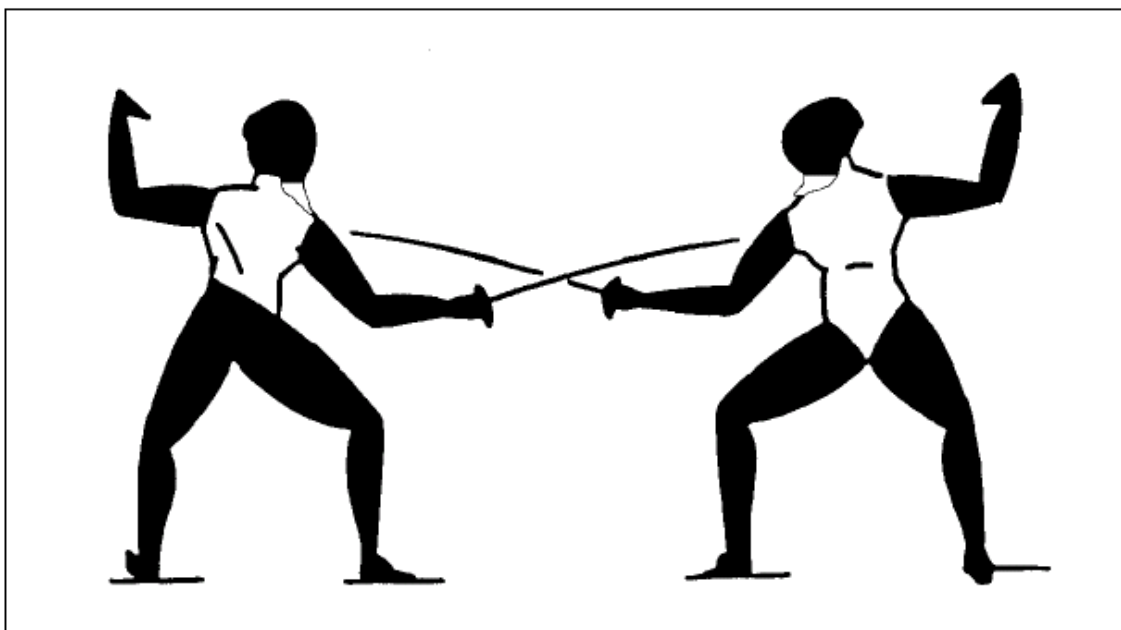
- 1 Sin embargo los golpes dados en una superficie del cuerpo considerada como no válida, se darán como válidos cuando, por una **posición anormal**, el tirador sustituya una superficie válida por otra no válida.
- 2 El árbitro puede preguntar a los asesores, pero sólo él puede decidir si el tocado es válido o no.

JUICIO DEL TOCADO**t.50**

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

MATERIALIDAD DEL TOCADO**t.51**

Para **juzgar la materialidad del tocado**, sólo da fe la indicación del aparato de señalización. El árbitro no puede declarar a un tirador tocado, sin que el aparato haya registrado regularmente el tocado (excepto en los casos previstos por el Reglamento, rf. **t.49.1** y para los tocados de penalización).

**Superficie válida al florete (a partir de enero 2009)****t.52**

Para la utilización del aparato, se debe destacar que:

- a) Si ha sido dado un **tocado no válido**, el aparato no registrará un eventual tocado en el mismo lado.

b) El aparato no indica si ha habido prioridad cronométrica entre dos o varios tocados simultáneamente.

ANULACIÓN DEL TOCADO

t.53

1 El árbitro **no tendrá en cuenta** las señales que resultan de golpes:

- lanzados **antes de la voz de "Adelante"** o **después de la voz de "Alto"** (rf. t.18.1/3).

- que toquen a objetos cualesquiera que esté **fuera del adversario** o su material (rf. t.41).

2 El tirador que, **voluntariamente**, provoque un tocado una señal colocando su punta sobre el suelo o sobre una superficie cualquiera **fuera de su adversario**, recibirá las sanciones previstas por los artículos t.114, t.117, t.120.

3 Está prohibido al tirador poner una parte no aislada de su arma en contacto con su chaquetilla eléctrica con la intención de bloquear el aparato y evitar, de este modo, ser tocado. Si esta falta se comete, el árbitro aplicará al tirador culpable las sanciones previstas por los artículos t.114, t.116, t.120. El tocado eventualmente dado por el tirador culpable será anulado.

t.54

1 Por el contrario, el árbitro deberá tener en cuenta las **posibles deficiencias del material eléctrico**, en particular:

a) Debe **anular el tocado que acaba de conceder**, a consecuencia de la aparición de una señal de tocado en superficie válida (lámpara de color), si constata, por las pruebas llevadas a cabo bajo su atenta vigilancia, antes de toda reanudación efectiva del combate, voz de "Adelante" y sin que se haya cambiado nada en el material presente: (rf. t.35.2.d).

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

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

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

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

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

c) Si el **material** de un tirador **no está conforme** a los artículos **m.27** y **m.28.3**, la anulación no será aplicable en el caso en que una señal sea provocada por un tocado en superficie no válida.

2 El árbitro debe aplicar también las siguientes reglas :

a) Sólo puede anularse **el último tocado** que precedió a la comprobación del defecto;

b) el tirador, que sin ser invitado por el árbitro, proceda a **modificaciones o cambios en su material**, antes de que el árbitro haya dado su decisión, pierde todo derecho a la anulación (rf. t.35.2.d);

c) si ha habido **reanudación efectiva del combate**, un tirador no puede reclamar la anulación de un tocado señalado contra él antes de dicha reanudación;

d) **la localización del defecto** hallado en el material (incluido el de los propios tiradores), no tiene consecuencia para esa eventual anulación;

e) no es necesario que **el fallo comprobado se repita en cada prueba**; pero –sin ninguna duda- hace falta que haya sido comprobada por lo menos una vez por el árbitro en persona durante las pruebas llevadas a cabo por él mismo o bajo su vigilancia;

f) el hecho de que el tirador señalado como tocado tenga **rota la hoja**, motiva la anulación del tocado dado sobre él por su adversario, a no ser que la rotura de la hoja sobrevenga claramente después del registro del tocado.

g) el árbitro debe estar extremadamente atento a los **tocados no señalados**, o **señalados anormalmente** por el aparato. En caso de repetición de estos defectos, el árbitro debe hacer llamar al miembro de la Comisión SEMI presente, o al especialista técnico en funciones, con el objeto de comprobar si el material está conforme con el Reglamento.

h) el árbitro deberá vigilar que **nada sea modificado en el equipo** de los tiradores, ni en el conjunto del aparato eléctrico antes del control del experto.

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

4 Si aparecen simultáneamente **señales de ambos lados del aparato** y el árbitro no puede establecer con certeza la prioridad, debe volver a poner en guardia a los tiradores.

5 En aplicación de la regla general (rf. t.18.5), incluso si no se ha registrado ninguna señal, el árbitro debe detener el combate desde que este último se vuelve confuso y ya no le resulta posible analizar la frase de armas.

6 El árbitro debe igualmente vigilar **el estado de la pista metálica**; no consentirá que se tire el match o se prosiga si la pista tiene agujeros que puedan perturbar el registro. (Los organizadores deben tomar las medidas necesarias para la reparación o la sustitución rápida de las pistas).

VALIDEZ O PRIORIDAD DEL TOCADO

Nota previa

t.55

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

Respecto a la frase de armas

t.56

1 Todo **ataque**, es decir toda acción ofensiva inicial, ejecutada correctamente, debe ser parada o esquivada completamente y la frase de armas debe ser continuada, es decir coordinada (rf. t.7.1).

2 Para juzgar la **corrección de un ataque**, hay que considerar que:

a) El ataque simple, directo o indirecto (rf. t.8.1) está ejecutado correctamente cuando al extender el brazo, la punta que amenaza una superficie válida, precede a la puesta en marcha del a fondo o de la flecha.

b) El ataque compuesto (rf.t.8.1) está correctamente ejecutado, cuando extendiendo el brazo en la presentación de la primera finta, la punta amenaza una superficie válida sin encoger el brazo durante la ejecución de los movimientos sucesivos del ataque y la puesta en marcha del a fondo o de la flecha.

c) El ataque por “paso y a fondo” o “paso y flecha” está ejecutado correctamente cuando la extensión del brazo precede el final de la marcha y a la salida del a fondo o la flecha.

d) La acción simple o compuesta, la marcha o las fintas ejecutadas con el brazo recogido, no cuentan como un ataque sino como una preparación exponiéndose a la puesta en marcha de la acción ofensiva o defensiva-ofensiva (rf. t.8.1/3) adversa.

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

a) Si el ataque parte cuando el adversario no está en posición "punta en línea" (rf.t.10), puede ser ejecutado por un golpe recto, o por pase, o por un cupé, o bien ser precedido por un batimiento o de fintas eficaces que obliga al adversario a la parada.

b) Si el ataque parte cuando el adversario está en posición "punta en línea" (rf.t.10), el atacante debe apartar previamente el arma de su adversario. Los árbitros deben estar atentos a que un simple frotamiento, no sea considerado como suficiente para apartar el hierro adverso (rf. t.60.5.a).

c) Si, buscando el hierro adverso para apartarlo, el atacante no encuentra el hierro (libramiento), la prioridad pasa al adversario.

d) El cambio de guardia (movimiento por el cuál se avanza hacia el adversario llevando el pie de atrás a sobrepasar al de adelante) es una preparación y sobre esta preparación tiene la prioridad cualquier ataque simple.

t.57

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

t.58

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

t.59

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

Juicio**t.60**

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

Cuando, en una frase de armas, dos tiradores se **tocan simultáneamente** se trata de una la acción simultánea, o de un golpe doble.

2 La primera se debe a la concepción y a la **acción simultánea** de ataque de los dos tiradores; en este caso, los golpes dados son anulados para los dos tiradores, incluso si uno de ellos ha tocado una superficie no válida.

3 Por el contrario, el **golpe doble** es la consecuencia de una acción incorrecta de uno de los tiradores. En consecuencia, si no hay un tiempo de esgrima entre los dos golpes:

4 El atacado es el único tocado:

a) si hace un **golpe de arresto** sobre un ataque simple;

b) si, en lugar de parar, intenta **esquivar**, pero sin conseguirlo;

c) si, después de conseguir una parada, tiene un **momento de detención** que da al adversario derecho a reanudar su ataque (reposición, redoble o reanudación de ataque);

d) si, sobre un ataque compuesto, **hace un arresto** sin tener la ventaja de un tiempo de esgrima;

e) si, estando en posición de "**punta en línea**" (rf. t.10), después de un batimiento o de una toma de hierro que aparta su arma, tira o vuelve a poner su hierro en posición "punta en línea" en lugar de parar un golpe lanzado directamente por el atacante.

5 El atacante es el único tocado:

- a) si parte cuando **el adversario está en posición "punta en línea"** (rf. t.10), sin apartar el hierro contrario. Los árbitros deben estar atentos a que un simple frotamiento no sea considerado suficiente como para apartar el hierro adverso.
- b) si busca el hierro, no lo encuentra (**por libramiento**), y continua el ataque;
- c) si en un ataque compuesto, durante el cual el adversario **ha tomado el hierro**, continúa el ataque mientras el adversario responde inmediatamente;
- d) si, en un ataque compuesto, tiene **un momento de duda** durante el cual el adversario lanza un golpe de arresto y él continúa su ataque;
- e) si, en un ataque compuesto, **es arrestado** con un tiempo de esgrima antes de su final;
- f) si toca por reposición, redoble o reanudación del ataque, sobre una **parada del adversario, seguida de una respuesta inmediata**, simple, ejecutada en un solo tiempo y sin encoger el brazo.

6 Los tiradores son puestos nuevamente en guardia, cada vez que el árbitro, en un golpe doble, no puede determinar claramente de qué lado se ha cometido la falta.

Uno de los casos más difíciles de juzgar se presenta cuando hay un golpe de arresto que permite dudar si hay una ventaja suficiente sobre el final de un ataque compuesto. Por lo general, en este caso, el golpe doble es la consecuencia de una falta simultánea de los ambos tiradores, la cual justifica que se les vuelva a poner en guardia (falta del atacante, a consecuencia de indecisión, de lentitud o de fintas, insuficientemente eficaces, falta del atacado debido a tardanza o lentitud en el golpe de arresto).

ESPADA

CONVENCIONES DEL COMBATE

MANERA DE DAR LOS TOCADOS

t.61

1 La espada es un **arma de estocada** solamente. La acción ofensiva de este arma se ejerce pues con la punta y sólo con ella.

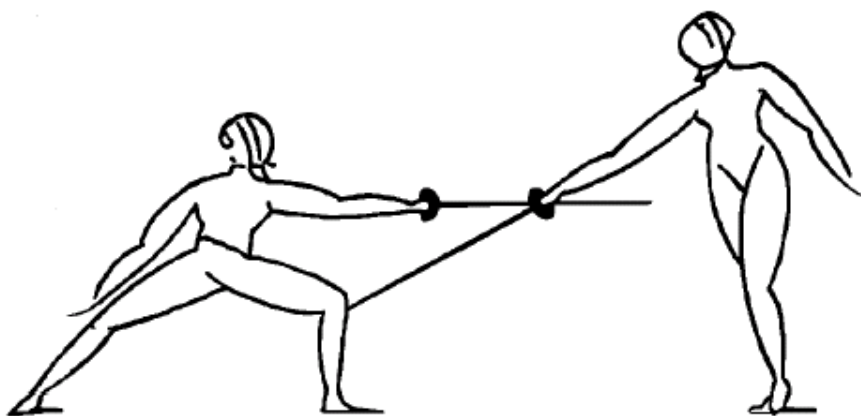
2 Está totalmente prohibido, durante el combate (entre "Adelante" y "Alto"), **apoyar o arrastrar** la punta del arma sobre la pista metálica. Está igualmente prohibido, en todo momento, **enderezar** el arma sobre la pista. Toda infracción será sancionada según los artículos t.114, t.116, t.120.

SUPERFICIE VÁLIDA

t.62

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

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



Superficie válida a la espada

CUERPO A CUERPO Y FLECHAS

t.63

1 El combatiente que, bien por flecha, bien lanzándose resueltamente hacia adelante, ocasione incluso varias veces, el **cuerpo a cuerpo (sin brutalidad ni violencia)** no quebranta las convenciones fundamentales de la esgrima, ni comete irregularidad alguna (rf. t.20.1/3, t.25).

2 El tirador que ocasione el cuerpo a cuerpo voluntario para evitar un tocado, o empuje a su adversario, recibe las sanciones previstas por los artículos t.114, t.116, t.120.

3 No hay que confundir la "flecha que termina sistemáticamente en cuerpo a cuerpo" de la que se trata en este artículo con la "flecha que termina en choque que atropella al adversario" que, en las tres armas, está considerada como acto de **brutalidad voluntario** y sancionado como tal (rf. t.87.2, t.120).

4 Por el contrario, la "**flecha** lanzada corriendo incluso más allá del adversario" y **sin cuerpo a cuerpo** no está prohibida; el árbitro no debe dar demasiado pronto la voz de "Alto", para no anular la eventual respuesta; si al ejecutar esta flecha sin haber tocado a su adversario, el tirador se sale de los límites laterales de la pista, debe ser sancionado como precisa el artículo t.28.3.

JUICIO DEL TOCADO

t.64

1 Las pruebas de espada son juzgadas con la ayuda de un **aparato eléctrico** registrador de tocados.

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

Regla fundamental

t.65

Para juzgar la materialidad del tocado, **sólo la indicación del aparato** de control da fe. En ningún caso, el árbitro puede declarar a un tirador tocado, sin que el aparato haya registrado regularmente el tocado, salvo los tocados de penalidad.

Anulación de tocados

t.66

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

a) dados antes de la voz de "**Adelante**" o después de la de "**Alto**" (rf. t.18.1/3);

b) provocados por un **encuentro de botones** de las espadas o por un golpe **que toque el suelo**;

c) o que toque en cualquier objeto **fuera del adversario**, incluido su equipamiento (rf. t.36.1, t.67.e).

2 El tirador que, **voluntariamente**, provoque un tocado colocando su punta sobre una superficie cualquiera, **fuera de su adversario** recibirá las sanciones previstas por los artículos t.114, t.117, t.120.

t.67

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

a) si un golpe **dado en la cazoleta** del tirador señalado como tocado o en **la pista** provoca el funcionamiento del aparato;

b) si **un tocado regularmente** ejecutado por el tirador señalado como tocado, no provoca la puesta en marcha del aparato;

c) si el aparato **se pone a funcionar intempestivamente** del lado del tirador señalado como tocado, por ejemplo a consecuencia de un batimiento sobre el hierro, de cualquier movimiento del adversario, o debido a cualquier otra causa que no sea un tocado regular ;

d) si la señal de un tocado dado por el tirador señalado como tocado se encuentra anulado por un tocado posterior adverso.

e) Caso particular :

Si hay un golpe doble de un tocado válido y otro no válido (tocado fuera del adversario, rf. t.66, o tocado después de haber dejado la pista rf. t.26 ss, el tocado válido es el único que cuenta.

Si hay un golpe doble por **un tocado válido y un tocado dudoso** (fallos en el aparato eléctrico) rf. t.66, el tirador que ha dado el tocado válido puede elegir para aceptar el golpe doble o hacerlo anular.

t.68

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

a) Solamente puede ser anulado **el último tocado** precedente a la comprobación del defecto y sólo si el tirador señalado como tocado es el perjudicado por dicho defecto.

b) **La deficiencia** debe ser comprobada mediante pruebas realizadas inmediatamente después de la detención del combate, bajo la vigilancia del árbitro y sin cambiar absolutamente nada en el material utilizado.

c) Con estas pruebas, se busca solamente comprobar si hay **materialmente posibilidad** de un error en el juicio a cause de un defecto. **La localización de este defecto** en el conjunto del material eléctrico, incluido el equipo personal de uno u otro de los tiradores, carece de importancia para el juicio.

d) El tirador que, sin ser invitado por el árbitro, procede **a modificaciones o cambios** de su material, antes de que se haya dado el resultado del juicio, pierde su derecho a la anulación (rf. t.35.2.d). Asimismo, después de una nueva puesta en guardia y después de una reanudación efectiva del combate, un tirador no puede ya reclamar la anulación de un tocado señalado sobre él, antes de dicha reanudación.

e) Para la anulación de un tocado, no es necesario que la **deficiencia comprobada se repita** a cada golpe, pero sí que sea comprobada sin duda alguna, por lo menos una vez por el árbitro.

f) Si los incidentes señalados al artículo t. 67 se producen a consecuencia de haberse **soltado las fichas** de contacto del pasante del tirador, cerca de la mano o en la espalda del tirador, no pueden motivar la anulación del tocado señalado.

No obstante, si el dispositivo de seguridad prescrito por el artículo **m.55.4** no funciona no existe, debe concederse la anulación en caso de desconexión en la espalda del tirador.

g) El hecho de que la espada de un tirador presente, en la cazoleta, en la hoja o en cualquier otra parte, **manchas aislantes** más o menos extensas de óxido, pegamento, pintura o de cualquier materia, donde los tocados contrarios puedan provocar una señal, incluso si el **botón eléctrico está mal fijado** a la punta de la hoja, de manera que se pueda atornilla o destornillar con la mano, no puede ser motivo de la anulación de tocados señalados sobre dicho tirador.

h) El hecho de que el tirador señalado como tocado haya **roto su hoja** motiva la anulación del tocado dado por su adversario sobre él, a menos que la rotura de la hoja se produzca claramente después de haberse registrado el tocado.

i) En caso de que, por un golpe a tierra, un tirador **rompa la pista metálica** y, en el mismo tiempo, se encienda la señal del lado del adversario, el tocado debe ser anulado.

j) En todos los casos en que la comprobación no sea posible a consecuencia de un caso fortuito, el tocado será considerado **dudoso** y será anulado, rf. t.67.e.

k) El árbitro debe estar extremadamente atento a los tocados **no señalados o señalados de un modo anormal** por el aparato. En caso de repetirse estas deficiencias, el árbitro deberá recurrir a los miembros de la Comisión SEMI presentes o al experto técnico en funciones, a fin de verificar si el material está conforme con el Reglamento.

El árbitro vigilará que **no haya ninguna modificación** ni en el equipo del tirador, ni en el aparato eléctrico antes del control del experto.

t.69

Por otra parte, el árbitro deberá vigilar **el estado de la pista metálica**, no consentirá que se tire el match o continúe si la pista tiene agujeros susceptibles de perturbar el registro o provocar accidentes. (Los organizadores deberán tomar las medidas necesarias para permitir la reparación o sustitución de las pistas metálicas).

SABLE

CONVENCIONES DEL COMBATE

A) MANERA DE DAR LOS TOCADOS

t.70

- 1 El sable es un **arma de punta de filo y de contrafilo**.
- 2 Todos los golpes dado **con el corte, con el plano o con el lomo** de la hoja se cuentan como tocado (golpes de filo y de contrafilo).
- 3 Está prohibido dar **golpes con la cazoleta**. Todo tocado provocado por un golpe con la cazoleta, debe ser anulado y el tirador que ha dado esta tocado recibirá las sanciones previstas por los artículos t.114, t.116, t.120.
- 4 Los golpes de punta que **resbalen** sobre la superficie válida o los golpes que **rocen** el cuerpo del adversario (golpes pasados) no se tienen en cuenta.
- 5 Los golpes **sobre el hierro**, es decir, los que tocan al mismo tiempo el sable del adversario y la parte válida, son válidos siempre que lleguen claramente sobre la superficie válida.
- 6 Está prohibido, en todo momento, **enderezar el arma sobre la pista**. Toda infracción será sancionada según los artículos t.114, t.116, t.120.

SUPERFICIE VÁLIDA

t.71

Sólo se cuentan los golpes dados en la llamada superficie válida. La **superficie válida** comprende toda la parte del cuerpo situada por encima de la línea horizontal que pasa por los vértices de los ángulos formados por los muslos y el tronco del tirador en la posición de "en guardia" (rf. esquema).

t.72

- 1 Un tocado que llega **fuera de la superficie válida** no se cuenta como tocado; no detiene la frase de armas y no anula los tocados posteriores.
- 2 Si el tirador **reemplaza una superficie válida por una superficie no válida**, o por una cobertura, o por un movimiento anormal, el árbitro le aplicará las sanciones previstas por los artículos t.114, t.116, t.120 y el toque eventual dado por el tirador culpable serán anulados.

JUICIO DEL TOCADO

MATERIALIDAD Y ANULACIÓN DEL TOCADO

t.73

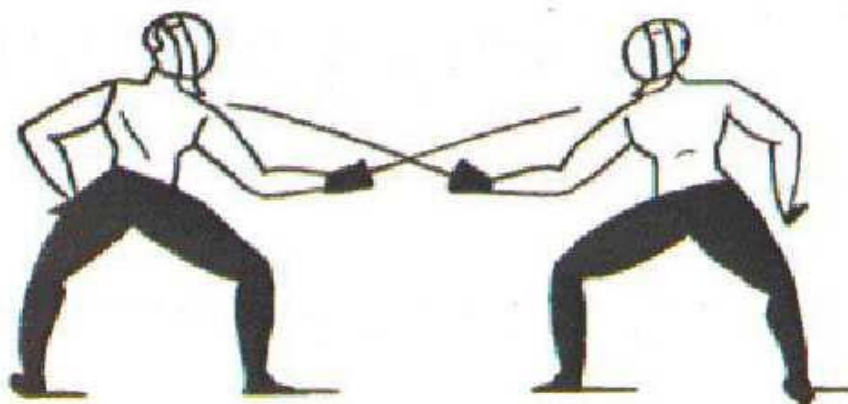
Las pruebas de sable son juzgadas por medio de un aparato eléctrico registrador de tocados.

1 Para la materialidad del tocado solo la indicación del aparato da fe. El árbitro no puede declarar a un tirador tocado, sin que el aparato haya registrado regularmente el tocado, a excepción de los tocados de penalización. No se tendrán en cuenta los tocados realizados antes del “Adelante” ni después del “Alto” (rf. t.18.1/3).

2 El árbitro debe tener cuenta los **posibles fallos** del material eléctrico, claramente debe **anular el tocado** que acaba de conceder, como consecuencia de una señal de tocado del aparato, si comprueba, mediante las pruebas efectuadas bajo su atenta vigilancia, antes de toda **reanudación efectiva** del combate y sin que nada del material haya sido cambiado en su presencia (rf. t.35.2.d).

- bien que un **tocado dado** por el tirador declarado tocado, no provoca una señal de tocado,
- bien que la **señal provocada** por el tirador declarado tocado, no queda fija en el aparato,
- bien que una **señal “tocado”** sobre el tirador declarado tocado se produce sin que haya habido efectivamente un tocado, o que esta señal se produce por un tocado sobre el arma o sobre una superficie no válida.

3 Si el **sable** del tirador declarado tocado no está conforme al artículo **m.24.6/7/8**, (aislamiento del interior y del exterior de la cazoleta, del puño y del pomo), no habrá anulación, incluso si un tocado sobre el arma provoca la señal. El árbitro debe, además, aplicar las siguientes reglas:



Superficie válida al sable

- a) Sólo puede ser anulado el **último tocado** precedente a la comprobación del defecto;
- b) el tirador que, sin haber sido invitado por el árbitro, procede a **modificar o cambiar** su material, antes de que el árbitro haya dado su decisión, pierde todo el derecho a la anulación (rf. t.35.2.d.);
- c) si ha habido **reanudación efectiva** del combate, un tirador no puede reclamar la anulación de un tocado dado contra él antes de la mencionada reanudación del combate;
- d) **la localización del defecto** en el conjunto del material eléctrico (incluido el material de los propios tiradores), no tiene consecuencia para esta eventual anulación;
- e) no es necesario que la deficiencia comprobada **se repita en cada prueba**; pero sí que sea constatada, sin ninguna duda, al menos una vez por el propio árbitro a lo largo de las pruebas realizadas por él o bajo su dirección;
- f) el hecho de que el tirador señalado como tocado haya **roto su hoja**, motiva la anulación de tocado dado sobre él por su adversario, a no ser que la rotura de la hoja sobrevenga claramente después de registrarse el tocado;
- g) el árbitro debe estar **extremadamente atento a los tocados no señalados, o señalados anormalmente** por el aparato. En caso de repetirse estas deficiencias, el árbitro deberá llamar al Miembro de la Comisión SEMI presente, o al experto técnico en funciones, con el fin de verificar si el material está conforme con el Reglamento.
- h) En todos los casos en que la comprobación sea imposible a consecuencia de un caso fortuito, el tocado se considerará como **dudoso** y será anulado.
- i) Si hay **señales en ambos lados del aparato**, el árbitro aplicará la regla del artículo t.80.
- j) En aplicación de la regla general (rf). t.18.5), incluso si no se ha registrado ninguna señal, el árbitro debe detener **el combate** antes que éste se vuelva **confuso** y no le sea posible analizar la frase de armas.

VALIDEZ O PRIORIDAD DEL TOCADO

Nota previa

t.74

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

Respeto de la frase de armas

t.75

1 Todo **ataque correctamente ejecutado** (rf. t.7) debe ser parado, o completamente

esquivado y la frase de armas debe ser continuada.

2 El ataque está **correctamente ejecutado** cuando el estiramiento del brazo, amenazando continuamente con la punta o el filo la superficie válida, procede al desencadenamiento del a fondo.

3 El ataque con a fondo está **correctamente ejecutado**:

a) por un "ataque simple" (rf. t.8.1) **cuando el comienzo de la extensión del brazo precede el desencadenamiento** del a fondo y el golpe llegue, a más tardar, cuando el pie delantero toca la pista;

b) por un "ataque compuesto" (rf. t.8.1) **cuando el comienzo de la extensión del brazo** en la primer finta (rf. t.77.1), **precede el desencadenamiento del a fondo y el** golpe llegue, a más tardar, cuando el pie delantero toca **la pista**.

4 El ataque por "paso y a fondo" está **correctamente ejecutado**:

a) por un "ataque simple" (rf. t.8.1) **cuando el comienzo de la extensión del brazo precede** la marcha y el golpe llegue, a más tardar, **cuando el pie delantero toca la pista**;

b) por un "ataque compuesto" (rf. t.8.1) cuando el comienzo de la extensión del brazo en la primer finta (rf. t.77.1) es **seguido por** el paso **y después por el a fondo y** el golpe llegue, a más tardar, **cuando el pie delantero toca la pista**.

5 El paso adelante, la flecha y todo movimiento hacia **adelante del pie de atrás que sobrepase completamente el pie delantero está prohibido**. Toda infracción aplicará las sanciones previstas **para las faltas del 1° grupo** (véase t.114, t.116 y t.120). El tocado eventualmente dado por el tirador que comete la falta, será anulado. En cambio el toque dado correctamente por el adversario será contado.

t.76

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

- a) Si el ataque parte **cuando el adversario está en posición "punta en línea"** (rf. t.10), 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 aparta el hierro adverso.
- b) Si, buscando el hierro adverso para apartarlo, no se encuentra **(libramiento)** el derecho de la acción pasa al adversario.
- c) Si el ataque parte cuando **el adversario no está en posición "punta en línea"** el ataque puede ser ejecutado por un golpe recto o un pase, o por un "coupe" o bien estar precedido de fintas (rf. t.77.1), que obliguen el adversario a realizar una parada.

t.77

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

- a) la **finta del golpe de punta**, con el brazo estirado y con la punta amenazando continuamente la superficie válida;
- b) la **finta del golpe de filo**, con el brazo estirándolo en progresión hacia delante, y la hoja y el brazo haciendo un ángulo obtuso de alrededor de 135°, y el filo amenazando una superficie válida.

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

3 En un ataque compuesto, el adversario tiene el derecho de arrestar; pero para ser válido, el arresto debe preceder el final del ataque en un tiempo de esgrima, es decir que el **arresto** debe tocar antes que el atacante de comienzo del último movimiento del final de ataque.

t.78

Ataque al hierro por batimiento:

- a) En un ataque al hierro por batimiento, este ataque está correctamente ejecutado y conserva su prioridad cuando el batimiento es hecho sobre la **parete débil de la hoja adversaria**, es decir sobre los 2/3 de ésta;
- b) 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.79

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

2 Contra **los golpes de filo, contrafilo o plano**, la parada tiene por fin impedir el tocado en la superficie válida hacia el cual se dirigen los golpes adversos, por lo tanto:

- a) La parada está **correctamente ejecutada** cuando, antes del final de la acción ofensiva, se opone a la llegada del golpe del adversario, cerrando la línea en que la acción ofensiva debe terminar.
- b) Cuando una parada es correctamente ejecutada, la acción ofensiva del adversario debe ser declarada parada y juzgada como tal por el árbitro, incluso si la extremidad de la hoja ofensiva, alcanza el blanco a consecuencia de su flexibilidad.

Juicio

t.80

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

1 Cuando, en una frase de armas, los tiradores se tocan simultáneamente se trata de una **acción simultánea** o de **golpe doble**.

La primera es debido a la concepción y a la **acción simultánea** de ataque de los dos tiradores; en este caso, los golpes dados son anulados para los **dos tiradores**.

2 El golpe doble, por el contrario, es la consecuencia de una acción claramente incorrecta de uno de los dos tiradores. Por consiguiente, si no hay un tiempo de esgrima entre los golpes:

3 El atacado es el único tocado:

- a) si hace un **golpe de arresto** sobre un ataque simple;
- b) si, en lugar de parar, intenta **esquivar** pero sin conseguirlo;
- c) si después de conseguir una parada, tiene un **momento de detención** (respuesta a tiempo perdido) que da al adversario el derecho a reanudar su ataque (redoble, reposición o reanudación de ataque);
- d) si, sobre un ataque compuesto, hace un **arresto** sin tener la ventaja de un tiempo de esgrima;
- e) si, estando en posición "**punta en línea**" (rf. t.10), 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.

El atacante es el único tocado:

- a) si el ataque parte cuando **el adversario está en posición "punta en línea"** (rf. t.10) sin apartar el hierro contrario. Los árbitros deben prestar atención a que un simple roce de hierro no sea considerado como suficiente para apartar el hierro adversario.
- b) si busca el hierro, no lo encuentra (**por libramiento**) y continua el ataque;
- c) si en un ataque compuesto, durante el cual el adversario **ha encontrado el hierro**, continúa el ataque mientras que el adversario responde inmediatamente;
- d) si en un ataque compuesto, tiene lugar un **recogimiento del brazo**, o un momento de duda durante el cual el adversario lanza un golpe de arresto o un ataque y él continúa su acción;
- e) si en un ataque compuesto, **es arrestado** con un tiempo de esgrima antes de su final;
- f) si toca por reposición, redoble o reanudación del ataque sobre **una parada del adversario**, seguida de una respuesta inmediata, simple, ejecutada en un solo tiempo y sin recoger el brazo;

5 Los tiradores son puestos nuevamente en guardia, cada vez que el árbitro, en un golpe doble, no puede determinar claramente de qué lado se ha cometido la falta. Uno de los casos más difíciles a juzgar se presenta cuando hay un golpe de arresto que que hace dudar si hay una ventaja suficiente sobre el final de un ataque compuesto.

Por lo general, en este caso, el golpe doble es consecuencia de una falta simultánea de los dos tiradores, la cual justifica que se les vuelva a poner en guardia: Falta del atacante a consecuencia de indecisión, de lentitud, o de fintas insuficientemente eficaces, atacado a causa de retraso o lentitud en el golpe de arresto.

CÓDIGO DISCIPLINARIO DE LAS PRUEBAS

Capítulo 1

CAMPO DE APLICACIÓN

A quiénes atañe

t.81

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

Orden y disciplina

t.82

- 1 Los esgrimistas deben **aplicar escrupulosa y lealmente** el Reglamento y los Estatutos de la F.I.E., las reglas particulares de las pruebas en curso, las reglas tradicionales de cortesanía y de lealtad y acatar las órdenes de los oficiales.
- 2 Se someterán con **orden, disciplina y espíritu deportivo** especialmente a las prescripciones que siguen, toda infracción a estas reglas puede acarrear sanciones tomadas por las autoridades disciplinarias competentes, con o sin advertencia previa, según casos y circunstancias (Rf. t.113 a t.120).
- 3 Todas las personas que participan o asisten a una prueba de esgrima, deben **respetar el orden y permanecer sin perturbar el buen desarrollo** de la prueba. En el curso de los matches, nadie está autorizado a **estar cerca de la pista, a dar consejos a los tiradores, a criticar al árbitro** o a los asesores, insultarles, o molestar 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.90 del Reglamento. El árbitro tiene la obligación de parar inmediatamente todo acto que perturbe el buen desarrollo del match (rf. t.96 1/3).
- 4 Está prohibido **fumar** en las salas de competición. El hecho de fumar será considerado como perturbar el orden de la prueba (rf. t.83). Toda infracción será sancionada según los artículos t.114, t.118, t.120.

t.83

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

Los tiradores

Compromiso de honor

t.84

Por el mero hecho de inscribirse en una prueba de esgrima, los tiradores prestan **compromiso de honor** de respetar el Reglamento y las decisiones de los oficiales, de mostrar deferencia hacia los árbitros y los asesores y de obedecer escrupulosamente las órdenes y requerimientos del árbitro (rf. t.114, t.116, t.120).

Rechazo a enfrentarse con un adversario

t.85

1 Ningún tirador, individual o por equipos, de una Federación Nacional afiliada puede participar en una prueba oficial si **rechaza enfrentarse** con cualquier otro tirador individual o por equipos), que esté inscripto reglamentariamente. **La violación de esta norma implica las sanciones previstas para las faltas de 4° grupo (véase t.114, t.119, t.120).**

2 La FIE examinará si ha lugar, y en qué medida, tomar una sanción contra la Federación Nacional a la cual pertenece el tirador descalificado, en conformidad con los estatutos de la F.I.E., rf. 1.2.4. (rf. t.120).

Presentación a la hora

t.86

1 Los tiradores deberán **presentarse** completamente equipados con el material conforme al Reglamento (rf. t.43 a t.45), y listos **para tirar, a la hora y al lugar** establecido para el comienzo de cada poule, encuentro o match, o a la hora indicada para la verificación del material antes de su match (rf). t.43.1/2/3), asimismo deberán hacerlo en el curso de una prueba a cada requerimiento del árbitro.

2 En el acto de la presentación para tirar un match, el tirador se presentará sobre la pista **completamente listo para tirar**: vestimenta reglamentaria, chaqueta cerrada, pelo correcto, guante y arma llevadas por la mano, armada, el hilo de cuerpo conectado al enchufe del interior de la cazoleta. Única excepción para la careta que debe ser en la mano no armada.

Antes del comienzo del match, el cabello de los tiradores debe atarse y colocarse debajo de la vestimenta y/o la máscara de manera adecuada a fin:

- de no cubrir una superficie válida (y en consecuencia impedir un toque señalado);
- de no encubrir el nombre y la nacionalidad del tirador;
- de no volver a soltar durante el match, causando así una interrupción del combate.

En caso de infracción, el árbitro aplicará las sanciones previstas para las faltas del 1° grupo (t.114, t.116 y t.120).

3 En ningún caso, **el vestirse y/o el desvestirse** tendrán lugar en público, excepto en caso de accidente determinado por el médico de servicio o por el delegado de la Comisión Médica. (rf. t.87.8, t.114, t.116, t.120).

4 Los tiradores deberán presentarse sobre la pista, con **dos armas** (una de recambio) y **dos pasantes** (uno de recambio) reglamentarios y en perfecto estado de funcionamiento (rf. t.45.1, t.114, t.116, t.120).

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

i) Para el tirador o para el equipo que no se presente completo a la llamada del Árbitro 10 minutos antes de la entrada en pista, a la hora indicada para el inicio de la "poule" o del encuentro por equipos o de los matches en eliminación directa (individual o por equipos), el tirador o el equipo serán eliminado.

ii) **Un equipo** es considerado completo cuando al menos tres tiradores están presentes.

iii) Al encuentro podrán participar sólo los miembros del equipo, los tiradores, el capitán de equipo y un entrenador, (rf. artículo t.92.4), los cuáles tienen que estar **presentes a la primera llamada** del árbitro, 10 minutos antes de la hora indicada para el comienzo de este encuentro.

6 Durante la prueba individual o por equipos:

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

- el tirador o el compañero de equipo no presente es sancionado por una **tarjeta amarilla**;
- Una segunda llamada se realiza se realiza, con un minuto de intervalo de la primera llamada, sancionando **con una tarjeta roja** para el tirador o el compañero de equipo no presente;
- una tercer y última llamada es realizada, a un minuto de intervalo de la segunda llamada, sancionando, **con la eliminación de la prueba** para el tirador no presente en la competición individual o para todo el equipo en la competición por equipos;

7 Si un tirador **abandona un match** dejando la pista (rf. t.18.6), será penalizado según las sanciones previstas por los artículos t.114, t.116, t.120.

Forma de combatir

t.87

1 Los tiradores combatirán **lealmente** y **siguiendo** estrictamente **las reglas** del presente Reglamento. Toda infracción de estas reglas traerá consigo las sanciones previstas a continuación (rf. t.114 a t.120).

2 Todo match debe conservar un **carácter cortés y leal**. Todo **acto anormal** (flecha que acaba por choque empujando al adversario, juego desordenado, desplazamientos anormales, golpes dados con brutalidad, **tocados dados durante o después de una**

caída), está formalmente prohibido (rf. t.114 a t.120). En el caso de cometer esta falta, el tocado eventualmente dado por el tirador que la cometa, será anulado.

3 Antes del comienzo del match, los dos tiradores deben efectuar **el saludo del esgrimista al tirador adversario**, al árbitro y al público. De la misma manera, cuando se ha dado el último tocado, el match no termina hasta que los dos tiradores han saludado a su adversario, al árbitro y al público: deben, para ello, estar inmóviles durante la decisión del árbitro, **colocarse en la línea de puesta en guardia** y proceder al saludo del esgrimista y estrechar **la mano** del adversario después de que la decisión del árbitro sea firme. Si uno de los dos tiradores rechaza el cumplimiento de esta regla, el árbitro le/les aplicará **las sanciones previstas para las faltas del 4º grupo (véase t.114)** ,

4 Cuando dos tiradores dan muestras de **no-combatividad manifiesta**, el árbitro dará inmediatamente la voz de “Alto”.

5 Prueba individual

a) Si cuando en las primeras dos mangas, los dos tiradores dan muestras de no combatividad manifiesta* durante un match en eliminación directa, el árbitro aplicará una advertencia (tarjeta amarilla) a cada uno de los dos tiradores y pasará a la siguiente manga, sin el minuto de descanso.

b) Si la falta se repite, el árbitro aplicará, cada vez, un tocado de penalización (tarjeta roja) a cada uno de los dos tiradores y pasará a la siguiente manga, sin el minuto de descanso.

c) Cuando los dos tiradores dan pruebas de no-combatividad manifiesta* durante la **tercera manga** de un match en eliminación directa:

i) si la falta no se ha producido durante las mangas anteriores, el árbitro aplicará cada uno de los dos tiradores una advertencia (tarjeta amarilla), y procederá de oficio al último minuto de combate;

ii) si la falta se ha producido ya durante las mangas anteriores, el árbitro aplicará un tocado de penalización (tarjeta roja) a cada uno de los dos tiradores, y procederá de oficio al último minuto del combate.

Este último minuto que se habrá de tiraren toda su totalidad, será decisivo y precedido de un sorteo para determinar al vencedor en caso de igualdad de tanteo al fin del minuto.

6 Prueba por equipos

a) Cuando los dos equipos dan pruebas de no-combatividad manifiesta* durante un encuentro por equipos, el árbitro aplicará una advertencia (tarjeta amarilla) a cada uno de los dos equipos y pasará al siguiente relevo.

b) Si la falta se repite, el árbitro aplicará, a cada vez, un tocado de penalización (tarjeta roja) a cada uno de los dos equipos y pasará al siguiente relevo, y así hasta el último relevo.

c) Cuando los dos equipos dan pruebas de no-combatividad manifiesta* durante el último relevo:

i) si la falta no se ha producido durante los relevos anteriores, el árbitro aplicará a cada uno de los dos equipos una advertencia (tarjeta amarilla), y procederá de oficio a un último minuto de combate;

ii) si la falta se ha producido ya durante los relevos anteriores, el árbitro aplicará un tocado de penalización (tarjeta roja) a cada uno de los dos equipos, de oficio al último minuto de combate.

Este último minuto que se habrá librado totalmente, será decisivo y será precedido por un sorteo para determinar al vencedor en caso de igualdad de tanteo al fin del minuto.

No-combatividad manifiesta*

Si dos de los criterios son reunidos más abajo, hay no combatividad :

1. criterio de tiempo: un minuto de combate sin tocado
2. ausencia de contacto del hierro
3. distancia excesiva (superior a la distancia de un "paso y a fondo")

7 El tirador sobre o fuera de la pista debe **conservar su careta** puesta hasta la voz de "Alto" dada por el árbitro. No puede intervenir -en ningún caso- sobre el árbitro antes de su decisión (rf. t.114, t.116, t.120).

8 Los tiradores no podrán, en ningún caso, **desvestirse** en la pista, ni siquiera para cambiar su pasante, (rf. t.114, t.116, t.120).

9 El árbitro, al final de un match, reunirá a los dos tiradores para decirles claramente el tanteo que transmitira al Directorio Técnico. Debe anunciar claramente: " Señor X ha ganado sobre Señor Y. Por el tanteo de... "

Defender su suerte

t.88

Los tiradores **defenderán deportivamente** sus posibilidades personales hasta el final de las pruebas con el objeto de tener la mejor clasificación posible, sin dar o pedir ningún tocado a nadie, (rf. t.114, t.119, t.120).

El jefe de delegación

t.89

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

El capitán de equipo

t.90

1 En las pruebas por equipos, sólo el capitán de equipo tiene derecho a colocarse con su equipo en el interior del recinto y de intervenir ante el Presidente del Directorio Técnico, etc, para resolver con ellos todas las cuestiones de orden técnico y formular las reclamaciones.

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

Los árbitros y los asesores

t.91

Deben cumplir sus funciones, no sólo con una **imparcialidad absoluta**, sino también con la **atención más escrupulosa** (rf. t.34.1).

Los entrenadores, personal para-médico y técnicos

t.92

1 Los **entrenadores, para-médicos y técnicos** no están autorizados a situarse cerca de sus tiradores en el transcurso de las pruebas.

2 El árbitro puede autorizar, cada vez que lo considere necesario, a una persona para **asistir** momentáneamente a un tirador.

3 Cada nación que tenga un tirador participando efectivamente en la ronda en curso, puede designar un total **dos personas** que tienen el derecho de situarse en las proximidades y en el exterior del recinto de las pistas, cerca de un acceso. Los organizadores deben prever el lugar de emplazamiento necesario para estas personas.

4 A lo largo de las pruebas por equipo, debe tener un lugar reservado para miembros del equipo. Sólo el capitán del equipo y un entrenador tienen el derecho de ponerse con los tiradores del equipo en el **interior de la zona** para los miembros del equipo, delimitada con una línea amarilla por tierra o por otro sistema. Debe tener 9 m² mínimo y debe estar situada a una distancia entre 2 y 6 m a cada extremidad y fuera de la zona de pista que mide 18x8 m.

5 A lo largo de los encuentros, los compañeros del equipo que no tiran deben **estar en el interior** de la zona de los miembros del equipo reservada ellos (el equipo).

6 Cuando se realizan las pruebas por equipo, nadie tiene el 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.114, t.116 y t.120. Tal advertencia es válida para todas las mangas del encuentro: si un tirador comete, a lo largo del mismo encuentro, otra falta del 1er grupo, el árbitro lo sancionará cada vez con una tarjeta roja.

Los espectadores

t.93

Los espectadores están obligados a **no perturbar el buen orden** de las pruebas, a no hacer nada que pueda tener influencia en los tiradores o en el Árbitro, y a respetar las decisiones de éste, aún cuando no las aprueben. Deben obedecer las indicaciones que el árbitro estima necesario dar (rf. t.82.3/4, t.118, t.120).

Capítulo 2

LAS AUTORIDADES DISCIPLINARIAS Y SU COMPETENCIA

Las presentes disposiciones regulan la disciplina sobre los lugares de competición. En función de la gravedad de las infracciones comprobadas, no excluyen la aplicación del reglamento disciplinario de la F.I.E., Capítulo VII de los Estatutos de FIE el cual prevalece sobre estas disposiciones.

Organismos de jurisdicción

t.94

Las autoridades disciplinarias competentes son las siguientes :

- el árbitro (rf. t.96),
 - el Directorio Técnico (rf. t.97, o.56 a o.62),
 - los Delegados de la Comisión de Arbitraje, o el supervisor si no hay un delegado,
 - la Comisión Ejecutiva del C.I.O. a los Juegos Olímpicos (rf. t.98)
 - el Buró de la F.I.E. (rf. t.99.1/4, t.127.h, o.63,)
 - el Comité Ejecutivo del F.I.E. (Cf. t.99.5).
 - 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 del Estatuto de la FIE.

Principio de jurisdicción

t.95

- 1 Cualquiera que sea el organismo de jurisdicción que haya tomado una decisión, ésta será susceptible de una eventual "**apelación**" ante una jurisdicción superior, pero sólo de una apelación.
- 2 Ninguna decisión puede ser reformada cuando ha sido tomada "**de hecho**" (rf. t.122.1/2).
- 3 Una apelación contra una decisión sólo es **suspensiva** bajo la condición de poder ser juzgada sin demora.
- 4 Todo recurso de apelación deberá ser acompañado del **depósito de una garantía** de 80\$ U.S.A. o de su contravalor; este valor podrá ser confiscado total o parcialmente, en beneficio de la F.I.E., en caso de desestimación del recurso por "apelación sin fundamento" ; esta decisión será tomada por la jurisdicción que debe pronunciarse sobre el recurso. Sin embargo, las apelaciones contra las decisiones del árbitro no dan lugar a los depósitos antes mencionados (rf. t.122).

Árbitro

- 1 El Arbitro tiene a su cargo no solamente la dirección del match, el juicio de los tocados y el control del material, sino también **hacer respetar el orden** en el transcurso de los matches que él arbitra (rf. t.35.2.i).
- 2 Como director del combate y juez de los tocados, puede, de acuerdo con el Reglamento, **penalizar** a los tiradores, ya sea negándose a concederles un tocado realmente dado sobre su adversario, ya sea infligiéndoles un tocado no recibido

efectivamente por ellos, ya sea excluyéndolos de la prueba que arbitra. Todo ello, según el caso, con o sin advertencia previa. En esta materia, si ha **juzgado de hecho**, sus decisiones son irrevocables (rf. t.122.1/2).

3 En virtud del derecho de jurisdicción que posee sobre todos los esgrimistas que participan o asisten a la prueba que arbitra, puede **proponer** igualmente al Directorio Técnico **la expulsión del lugar** donde se celebra la competición, se extiende, a espectadores, entrenadores, para-médicos y otros acompañantes de los tiradores (rf. t.114, t.118, t.120).

4 Por último, puede **proponer** al Directorio Técnico, cualquier otra sanción que estime merecida, exclusión de toda competición, suspensión o descalificación, (r. t.97.3).

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

El Directorio técnico para las competiciones oficiales de la FIE (Rf. o.56 a o.62).

t.97

1 El **Directorio Técnico** tiene jurisdicción sobre todos los esgrimistas quienes toman parte o asisten a la competición que dirige.

2 En caso de necesidad, puede intervenir espontáneamente en todos los conflictos.

3 Debe hacer respetar igualmente el orden y la disciplina durante la competición y debe sancionar según el reglamento.

4 **Transmite**, además, directamente **a la sede de la F.I.E.** las indicaciones de las sanciones disciplinarias pronunciadas a lo largo de las pruebas como las peticiones eventuales de amonestación, de suspensión, de extensión de penalización, de radiación y los recursos de casación.

5 El Directorio Técnico **hace ejecutorias** todas las sanciones pronunciadas en última instancia, o no suspensivas (rf. t.95).

6 Las decisiones que el Directorio Técnico toma espontáneamente o de oficio (en primera instancia) **son susceptibles de apelación** ante la Comisión Disciplinaria.

7 Las decisiones del Directorio Técnico son **ejecutables inmediatamente**; ningún recurso suspende la decisión tomada durante la competición.

La Comisión Ejecutiva del C.O.I. en los Juegos Olímpicos

t.98

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

FIE. Despacho, Comisión Disciplinaria, Comité Ejecutivo, el Tribunal Arbitral del Deporte.

t.99

1 Todas las tareas disciplinarias enviadas por la FIE o por una Federación Nacional, un Directorio Técnico o cualquier otro organismo competente con motivo de una competición oficial de la FIE son dirigidas al **Buró de la FIE** y ésta las transmite al organismo competente.

2 La **Comisión Disciplinaria de la FIE** es el organismo de jurisdicción de la FIE quien delimita los territorios que rigen para la FIE, resuelve todo tema disciplinario y vuelve a enviarlos a la FIE y juzga toda apelación contra las decisiones del Directorio Técnico, del delegado de la Comisión de arbitraje o del supervisor, si no hay delegado.

3 El **Tribunal Arbitral del Deporte "TAD"** juzga toda apelación contra una decisión de un Tribunal de la Comisión Disciplinaria.

4 En caso de emergencia, el **Buró de la FIE** puede tomar las medidas administrativas de suspensión de la licencia del justiciable en conformidad con el Reglamento Disciplinario.

5 El **Comité Ejecutivo** asegura el respeto y la ejecución de las decisiones de la Comisión Disciplinaria.

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

Capítulo 3

LAS SANCIONES

Categorías

t.100

Existen diferentes **categorías** de sanciones que se aplican a los diferentes tipos de faltas (rf. t.114 ss).

1 Las sanciones de combate, que se aplican a faltas de combate y que son:

- la pérdida del terreno,
- la negativa de homologación de un tocado realmente dado,
- la atribución de un tocado no recibido efectivamente,
- la exclusión de la prueba.

2 Las sanciones disciplinarias que se aplican a faltas cometidas contra el orden, la disciplina o el espíritu deportivo y que son:

- la atribución de un tocado no recibido efectivamente,
- la exclusión de la prueba,
- la exclusión del torneo,
- la expulsión del lugar de la prueba,
- la descalificación,
- la amonestación,
- la multa,
- la suspensión temporal,
- la expulsión.

t.101

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

2 La **suspensión temporal** puede ser aplicada sólo por estas autoridades en caso de negativa de saludo (rf. t.87.3, t.120).

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

Sanciones de combate

Pérdida de terreno (rf. t.28.1)

t.102

El tirador que ha **salido lateralmente** de la pista con uno de los dos pies es sancionado con una pérdida de terreno de un metro.

Negativa de homologación de un tocado realmente dado

t.103

Incluso habiendo realmente tocado a su adversario en superficie válida, un tirador puede ver **anulado este tocado**, ya sea por no haber sido dado durante el tiempo reservado al combate, ya sea porque estaba fuera de los límites de la pista, ya sea por

defectos en el equipo eléctrico, ya sea por realizarse el tocado con violencia, o por cualquier otra causa prevista en el Reglamento (rf. t.18.1/3, t.20.2/3, t.21.2/4, t.22, t.26.2/4, t.32.2, t.41.2, t.45.3.2, t.53.3, t.60.2/6, t.66.1, t.67, t.68, t.70.3, t.73.1/2/4, t.80, t.87.2, t.96.2, t.114.2, t.120).

Atribución de un tocado no recibido efectivamente

t.104

Un tirador puede **ser penalizado con un tocado** que no haya recibido efectivamente, ya sea por traspasar el límite posterior de la pista (rf. t.27), o a consecuencia de una falta que haya impedido responder al adversario (flecha con atropello, cuerpo a cuerpo intencionado en florete y en sable, intervención de la mano no armada, etc.) (rf. t.96.2, t.114.3.a/b, t.116, t.117, t.118.1, t.120).

Exclusión de la prueba

t.105

1 El tirador que al combatir comete ciertos **actos de violencia o de venganza** contra su adversario, así como el que **no defiende lealmente su suerte o se beneficia de un acuerdo fraudulento** con su adversario, puede ser excluido de la prueba.

2 El **tirador excluido** de una prueba no puede continuar tomando parte en esta prueba, incluso si se ha calificado para la fase siguiente; pierde el derecho a su clasificación individual y el conjunto de los tiradores clasificados después de él, sube un lugar en los resultados de las competiciones. Llegando el caso los dos, terceros deberán desempatar según su clasificación para la composición del cuadro. En todo estado de causa, solo habiendo conseguido los puntos los tiradores pueden subir de a un lugar en los resultados de la competición.

Sanciones disciplinarias

Exclusión de la prueba

t.106

1 La **exclusión de una prueba** puede igualmente ser impuesta para una falta disciplinaria (no presentarse en la pista, armas no reglamentarias, comportamiento censurable hacia un juez, etc.).

2 Las consecuencias de esta exclusión para el tirador son las mismas que las que se indican en el artículo t.105 anterior.

Exclusión del torneo

t.107

1 "**Torneo**" es el nombre dado al conjunto de pruebas individuales y por equipos que se tiran en el mismo recinto, en la misma época y a la misma ocasión.

2 Un tirador excluido de un torneo no está ya autorizado para participar en **ninguna prueba** del mismo torneo, ni en la misma arma, ni en otra arma.

3 Cuando una **sanción es aplicada a un equipo**, el caso de cada uno de sus miembros debe ser examinado individualmente y un miembro de este equipo podría

ser objeto, según el caso, de medidas, disciplinarias diferentes a las aplicadas a los otros (rf. t.90.2).

Expulsión del lugar de la prueba o del torneo

t.108

Todos los participantes o asistentes no tiradores (entrenadores, personal para-médico, técnicos, acompañantes, oficiales, espectadores), pueden ser sancionados **con una expulsión**, cuya consecuencia es la de prohibirles el acceso al lugar en donde se celebra la prueba o el torneo, mientras dure (rf. t.93, t.96.3, t.120). Esta medida no puede dar lugar a reparación a quienquiera que sea.

Descalificación

t.109

1 La **descalificación** de un tirador (por ejemplo, por no responder a las condiciones requeridas de edad, de calidad u otras condiciones de la prueba) no entraña forzosamente su suspensión o su eliminación, si ha obrado de buena fe; no obstante podría formularse una petición de sanción suplementaria contra dicho tirador por intención fraudulenta.

2 Un **equipo que haya utilizado a un tirador descalificado**, un equipo, sigue forzosamente la suerte de este tirador y es descalificado igualmente.

3 Las consecuencias de esta descalificación son las mismas que para la exclusión de la prueba (rf. artículo t.105).

Amonestación

t.110

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

Suspensión temporal

t.111

1 Un **tirador suspendido** no puede tomar parte en ninguna prueba oficial de la F.I.E. durante el tiempo de su suspensión.

2 Toda **otra persona suspendida** no podrá ejercer sus funciones en los límites de tiempo y de lugar fijados por esta suspensión.

Expulsión

t.112

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

Promulgación de las sanciones

t.113

1 El Directorio Técnico tiene la obligación de **comunicar** sin demora a la sede de la F.I.E., **las sanciones** tomadas durante las pruebas y sus motivos (rf. t.97.5).

2 En los **Juegos Olímpicos**, el Directorio Técnico debe avisar el C.O.I., por vía del Comité Organizador.

Capítulo 4

LAS SANCIONES Y LAS JURISDICCIONES COMPETENTES

Naturaleza de las sanciones

t.114

- 1 Existen **tres clases de sanciones** aplicables en los distintos casos que figuran en el cuadro del artículo t.120.
Cuando un árbitro debe penalizar a un tirador quien comete muchas faltas al mismo tiempo, penalizará -en primer lugar- la falta menos grave.
- 2 Las sanciones son **acumulables y válidas para el match** a excepción de las manifestadas por una **TARJETA NEGRA**, que significa una exclusión de la prueba, suspensión para el resto del torneo y los 2 siguientes meses de la estación activa en curso o a venir (1 de octubre), Campeonatos del Mundo para los Juniors y 1 de enero, Campeonatos del Mundo para los Seniors. En cambio, un equipo excluido de un torneo a causa de un cartón negro dado a uno de sus miembros no es excluido en las siguientes pruebas, pero no puede seleccionar al tirador sancionado.
Ciertas faltas pueden llevar consigo la anulación del tocado dado por el tirador que comete la falta. En el curso del combate, son anuladas sólo los tocados dados en unión con la falta (rf. t.120).
- 3 Las **sanciones** son las siguientes:
 - a) **la advertencia**, manifestada por una TARJETA AMARILLA con la cual el árbitro señala al tirador que comete la falta. El tirador sabe entonces que una nueva falta de su parte llevará consigo un tocado de penalización.
 - b) **el tocado de penalización**, manifestada por una TARJETA ROJA con la cual el árbitro señala al tirador que comete la falta. Un tocado es añadido al tanteo de su adversario y llevará consigo, si se trata del último tocado, la pérdida del match. Además, después de toda TARJETA ROJA no puede haber más que otra TARJETA ROJA o una TARJETA NEGRA según la naturaleza de la nueva falta (rf. t.120).
 - c) la exclusión de la prueba, suspensión por el resto del torneo y de los 2 siguientes meses de la temporada en curso o por venir, **manifestada** por una TARJETA NEGRA con la cual el árbitro señala a la persona que comete la falta.
 - d) **la expulsión del lugar de la competición (toda persona que perturbe el orden).**
- 4 Todas las advertencias (tarjetas amarillas), tocados de penalización (tarjetas rojas) y exclusiones (tarjetas negras), así como al grupo a que pertenecen, deben ser **mencionados en la hoja** del match, de poule o de encuentro.

Competencia

t.115

Las **faltas y sus sanciones**, que figuran en los diferentes artículos del Reglamento, están resumidas en el cuadro del artículo t.120; están divididas en cuatro grupos (rf. t.116 a t.119). Todas las sanciones son **competencia del árbitro**, siendo posible siempre la intervención de oficio del Directorio Técnico, rf. t.97.1/2/3).

Faltas del primer grupo

t.116

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

Faltas del segundo grupo

t.117

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

Faltas del tercer grupo

t.118

1 En el tercer grupo, una primera infracción es sancionada por la **TARJETA ROJA**, es decir un tocado de penalización (esto, incluso si el tirador que comete la falta ha recibido ya una TARJETA ROJA por consecuencia de faltas del 1º ó 2º grupo).

2 Si el tirador comete, en el mismo match, la misma u otra falta de este grupo, el árbitro lo sancionará con una **TARJETA NEGRA** (exclusión de la prueba, suspensión para el resto del torneo y los 2 siguientes meses de la estación activa en curso o a venir (1 de octubre). Campeonatos del Mundo para los Juniors y 1 de enero, Campeonatos del Mundo para los Seniors).

3 Para toda persona que **perturbe el orden fuera de la pista** habrá:

- a) La **primera infracción**, una advertencia manifestada por una **TARJETA AMARILLA**, válida para toda la competición, que debe ser mencionada en la hoja del match y registrada por el Directorio técnico;
- b) a la **segunda infracción** en el curso de la misma competencia, la **TARJETA NEGRA y/o** expulsión del lugar de la competencia.

4 En los casos más graves referidos a las perturbaciones de orden causadas en la pista o fuera de la pista, el árbitro, puede excluir o expulsar **inmediatamente** al que comete la falta.

Faltas del cuarto grupo

t.119

En el cuarto grupo, la primera infracción es sancionada por la **TARJETA NEGRA** (exclusión de la prueba o del torneo, suspensión para el resto del torneo y los 2 siguientes meses de la estación activa en curso o a venir (1 de octubre). Campeonatos del Mundo para los Juniors y 1 de enero, Campeonatos del Mundo para los Señors). En cambio, un equipo excluido de un torneo, a causa de una TARJETA NEGRA dada a uno de sus miembros, no está excluido como equipo de las pruebas sucesivas pero no puede seleccionar al tirador sancionado.

Las faltas y sus sanciones

t.120

FALTAS		ARTICULOS	SANCIONES		
0.1	Ausencia de nombre sobre la espalda, ausencia de vestimenta nacional cuando sea obligatoria; en los Campeonatos del Mundo y en las Copas del Mundo por equipos	t.45.4 a), b) i y iii	Eliminación de la competición		
0.2	Ausencia de nombre sobre la espalda a raíz del cambio de chaquetilla eléctrica no conforme	t.45.5			
0.3	No presentación a la primera llamada del árbitro 10' antes de la hora indicada para la entrada en pista para el comienzo de la poule o del encuentro por equipos o para el comienzo o para el comienzo de los matches de eliminación directa.	t.86.5			
0.4	No presentación sobre la pista para tirar a la orden del árbitro, después de tres llamadas con un minuto de intervalo	t.86.6	1ª Llamada	2ª Llamada	3ª Llamada Eliminación

1 er. Grupo		1ª Falta	2ª Falta	3ª Falta y siguientes
1.1	Abandono de la pista sin autorización	t.18.6		
1.2	Cuerpo a cuerpo simple (florrete y sable) (*)	t.20.2	T	T
1.3	Cuerpo a cuerpo para evitar un tocado (*)	t.20.3; t.63.2	A	A
1.4	Dar la espalda al adversario (*)	t.21.2	R	R
1.5	Sustitución de la superficie válida (*)	t.22.2; t.49.1; t.72.2	J	J
1.6	Tocar el material eléctrico (*)	t.22.3	E	E
1.7	Salida lateral de la pista para evitar un tocado	t.28.3	T	T
1.8	Interrupción abusiva del combate	t.31.2	A	A
1.9	Material y vestimenta no reglamentaria, incumplimiento de la flecha de la hoja. Ausencia de un arma o de un pasante reglamentario sustitución	t.45.1/2/3.a)ii; t.86.4		
1.10	Enderezar el arma sobre la pista	t.46.2; t.61.2; t.70.6	A	
1.11	Florete y Espada: poner, apoyar o arrastrar la punta sobre punta metálica	t.46.2; t.61.2	M A	R R
1.12	Contacto del arma con la chaquetilla eléctrica (*)	t.53.3	R	O O
1.13	Al Sable, golpe dado con la cazoleta (*); paso adelante, flecha y todo movimiento adelante cruzando las piernas o los pies	t.70.3; t.75.5	I L	J A
1.14	Desobediencia	t.82.2; t.84	L	
1.15	Cabellos no adecuados	t.86.2	A	

1.16	Atropella, juego desordenado (*); levantamiento de careta antes de la voz de "Alto"; desnudarse sobre la pista	t.86.3; t.87.2/7/8			
1.17	Desplazamientos anormales (*); golpes efectuados brutalmente o tocados realizados durante y después de una caída	t.87.2			
1.18	No-conformidad	t.87.4/5/6			
1.19	Reclamación injustificada	t.122.2/4			

2do. Grupo		1ª Falta	2ª Falta	3ª Falta y siguientes
2.1	Utilización del brazo/de la mano no armado (*)	t.22.1	T.	T.
2.2	Demandar una detención bajo pretexto de un traumatismo/ /Calambre no reconocido	t.33.3		
2.3	Ausencias de marcas de control (*)	t.45.3.a).i		
2.4	Ausencias del nombre sobre la espalda, ausencia de vestimenta, cuando está se obligatoria: Copas y Campeonatos del Mundo	t.45.4.a),b)ii	R	R
2.5	Tocado dado voluntariamente fuera del adversario	t.53.2; t.66.2	O	O
2.6	Acto violento, peligroso o vengativo, golpe dado con la cazoleta o la empuñadura	t.87.2; t.103; t.105.1	J	J
			A	A

FALTAS	ARTICULOS	SANCIONES
--------	-----------	-----------

3er. Grupo		1ª vez	2ª vez
3.1	Tirador que altera el orden sobre la pista	t.82.3; t.83; t.96.2	ROJA o (2)
3.2	Combate no leal (*)	t.87.1	NEGRA
3.3	Falta referente a la publicidad	Código de Publicidad	
3.4	Toda persona que altere el orden fuera de la pista	t.96.3; t.118; t.118.4	AMARILLA (3)
			NEGRA (1)

4 to. Grupo	
-------------	--

4.1	Tirador provisto de equipo electrónico que permite recibir comunicaciones durante el asalto	t.43.1.f; t.44.2; t.45.3.a)vi	NEGRA
4.2	Fraude, marcas de control de material falsificadas	t.45.3.a)iii/iv	
4.3	Material manipulado para impedir registrar los tocos o el no funcionamiento del aparato	t.45.3.a)v	
4.4	Negativa de un Esgrimista a enfrentarse con otro Esgrimista (equipos o individual) legalmente inscrito	t.85.1	
4.5	Falta contra el Espiritu Deportivo	t.87.2; t.105.1	
4.6	Negativa del saludo al adversario, al árbitro o al público antes del comienzo del match o después del último tocado	t.87.3	
4.7	Favorecer al adversario, Aprovecharse de la connivencia	t.88; t.105.1	
4.8	Brutalidad (*)	t.105.1	
4.9	Dopage	t.127	

NOTAS

Anulación del tocado dado por el tirador que comete la Falta	(*)
Advertencia válida para el match. Si un tirador comete una falta del 1er. Grupo después de haber recibido una TARJETA ROJA , recibe una nueva TARJETA ROJA	TARJETA AMARILLA
TOCADO DE PENALIZACIÓN	TARJETA ROJA
Exclusión de la competición , suspensión para el resto del torneo y los 2 siguientes meses de la temporada o la proxima (1º de octubre- Cto. del Mundo para los juniors y 1º de enero - Campeonato del Mundo para los seniors). Un tirador solo recibe una TARJETA NEGRA del 3er. Grupo si ha cometido antes, una falta de este mismo grupo (sancionada con una TARJETA ROJA).	NEGRA
(1) DEL LUGAR DE LA COMPETICIÓN (2) EN LOS CASOS MÁS GRAVES, EL ÁRBITRO PUEDE EXCLUIR (Tarjeta Negra) INMEDIATAMENTE AL CULPABLE (2) EN LOS CASOS MÁS GRAVES, EL ÁRBITRO PUEDE EXCLUIR (Tarjeta Negra) y/o EXPULSAR INMEDIATAMENTE AL CULPABLE	(1), (2), (3)

Capítulo 5

PROCEDIMIENTO

Principio

t.121

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.94 ss, t.114 ss, t.124, t.125, t.126).

Reclamaciones y apelaciones

Contra una decisión del árbitro

t.122

1 Contra una decisión “de hecho” del árbitro, **no puede interponer** reclamación (rf. t.95.1/2/4 t.96.2).

2 Si un tirador se enfrenta a este principio, **poniendo en duda una decisión “de echo”** del árbitro en el curso de un match, será sancionado según las prescripciones del Reglamento (rf. t.114, t.116, t.120). Pero si el árbitro **desconoce una prescripción formal del Reglamento**, o hace una aplicación contraria a éste, puede admitirse una reclamación por ello.

3 Dicha **reclamación** debe ser hecha :

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

4 Cuando el árbitro mantenga su opinión, el Delegado de la Comisión de Árbitraje o el Supervisor, si no hay un delegado, tiene competencia para resolver en apelación (rf. .97). Si tal apelación es juzgada como injustificada, el tirador recibirá las sanciones previstas por los artículos t.114, t.116, t.120.

Otras reclamaciones y apelaciones

t.123

1 Las quejas y reclamaciones deben formularse **por escrito, sin demora**; se dirigen al Directorio Técnico.

2 Las reclamaciones relacionadas con **la composición de la primera vuelta** en los Campeonatos del Mundo y en los Juegos Olímpicos sólo se admitirán hasta las **19 hs.** de la víspera de la prueba (rf. o.10).

Investigación. Derecho a defensa

t.124

Una sanción puede ser pronunciada sólo a continuación de una investigación en la que los interesados son llamados a dar sus explicaciones, ya sea verbalmente o por escrito, dentro de un plazo conveniente, de acuerdo con las circunstancias de tiempo y de lugar. Pasado este plazo, la sanción puede ser pronunciada.

Deliberación

t.125

Las decisiones de todos los organismos de jurisdicción de las competiciones son tomadas por **mayoría de votos**, prevaleciendo el voto del Presidente en caso de empate.

Reincidencia

t.126

1 Para las faltas contra el espíritu deportivo, el orden o la disciplina, si ha sido el objeto de un amonestación precedente, de una exclusión, de una descalificación o de una suspensión, hay **reincidencia** cuando un esgrimista comete una nueva falta, que no sea una infracción a las reglas del combate, en un plazo de dos años.

2 En caso de reincidencia, **la pena** pronunciada será:

- a) **la exclusión de la prueba** si la pena precedente ha sido una amonestación.
- b) **La descalificación del torneo**, si la pena precedente ha sido la exclusión o a descalificación de una prueba.

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

Capítulo 6

CONTROLES ANTIDOPAJES

REGLAS GENERALES

t.127

- a) El dopaje está prohibido por la FIE. Todo incumplimiento de esta regla entraña sanciones disciplinarias.
- b) El dopaje es definido como una o muchas violaciones de las reglas antidopajes tal como las enunciadas en el **artículo 2.1 al artículo 2.8 del Reglamento antidopaje de la FIE**.
- c) La F.I.E. se ha adherido al **Código Mundial Antidopaje del AMA**. El Reglamento antidopaje de la FIE, basado en los 'Modelos de las buenas prácticas' del AMA y adopta en totalidad 'Las disposiciones obligatorias' de este documento. La FIE adopta en totalidad el documento "Clases de sustancias y métodos prohibidos" del AMA.
- d) La F.I.E. se reserva el derecho de efectuar los **controles de dopaje durante las competiciones** organizadas bajo su control.
- e) Los atletas que participan en las competiciones de la FIE se empeñan en hacer respetar el Reglamento antidopaje de la FIE, no utilizar sustancias prohibidas, ni

métodos prohibidos y aceptar someterse a todo control tanto a lo largo de las competiciones como fuera de ellas.

f) Todas las **modalidades** concernientes a los controles de dopaje de las competiciones oficiales de la FIE, y otras figuran en los artículos del Reglamento antidopaje de la FIE.

g) Las **sanciones** y consecuencias de las sanciones, debido a violaciones de las reglas antidopajes, éstas previstas por el Reglamento Antidopaje de la FIE.

h) Los esgrimistas que hayan transgredido este Reglamento antidopaje serán sometidos a los **procedimientos previstos por el Reglamento Antidopaje**. La publicación de los resultados de los controles y de las decisiones, en cuanto a las sanciones, serán hechas por el Despacho de la F.I.E. quien tendrá solo el derecho de llevarlas al conocimiento del conjunto de las federaciones.

i) Las infracciones de dopaje cometidas y sancionadas en una de las **federaciones miembros** de la F.I.E., son tomadas en cuenta y aplicadas en el conjunto de todos los países miembros del F.I.E.

j) La **modificación del reglamento antidopaje** de la FIE releva de la competencia del Comité Ejecutivo.

ÍNDICE ALFABÉTICO

- Abandono de la pista: t.18, t.86, t.120,
- Abuso de interrupción del combate: t.31, t.120,
- Accidente: t.33 (ver Reglas de Organización)
- Acción:
 - compuesta: t.8;
 - defensiva (voz "Alto"): t.7, t.9, t.16;
 - directa: t.8;
 - indirecta: t.8;
 - ofensiva: t.7, t.8;
 - simple: t.6, t.8;
 - simultánea: t.60, t.80,

- Acometida de las fichas: t.44, t.68,
- Acompañantes: t.96
- Acto anormal: t.87, t.120,
- Acto vindicativo: t.105, t.120,
- Acto violento: t.105, t.120,
- Adelantamiento del adversario: t.21
- Advertencia (penalización): t.114, t.116, t.118, t.120,
- Agarrada de la documentación defectuosa: t.45
- Agarrar la documentación eléctrica con la mano no armada: t.22, t.120,

- Aislamiento en la cazoleta: t.43 (ver Reglamento del Material)
- Alcohol:(ver Reglamento Antidopaje)
- Alfombra (vigilancia de su estado por el árbitro): t.54, t.69,
- Amenaza de la superficie válida: t.7, t.10, t.56, t.75, t.77,
- Análisis de las frases de armas: t.42
- Ancho de la pista: ver "Terreno"
- Anulación de un tocado: voz "Tocado"
- Aparato: t.32, t.35, t.36, t.40s, t.50ss, t.64ss, t.73 (ver Reglamento del Material)
- Apoyar la punta sobre la pista: t.46, t.61, t.120,
- Árbitro:
 - atención: t.91;
 - control de la duración del combate: t.30;
 - control del aparato: t.35, t.54, t.68, t.73;
 - control del equipo: t.35, t.43ss;
 - designación: t.37ss;
 - dirección: t.35ss, t.96;
 - disciplina: t.96;
 - sitio: t.35;
 - Compromiso de honor: t.34;
 - función de juicio: t.40ss, t.51ss, t.65ss, t.73ss, t.96;
 - imparcialidad: t.91;
 - jurisdicción: t.96, t.115, t.122;
 - neutralidad: t.37s; rol: t.35
- Arma (ver Reglamento del Material):
 - arma arrojadiza: t.16;
 - espada: t.61ss;
 - florete: t.46ss;
 - manera de tener: t.16;
 - recambio: t.45, t.86, t.120;
 - sable: t.70ss;
 - sobre la pista en buen estado: t.45, t.86, t.120,
- Arrancamiento del enrollador (ver Reglamento del Material): t.21
- Arrastrar la punta: t.46, t.61, t.120,
- Asalto: t.2
- Asesores: t.23, t.35, t.36, t.40, t.49, t.82, t.84, t.91,,
- Ataque:
 - compuesta: t.8;
 - definición: t.7;
 - directa: t.8;
 - ejecución:
 - ☞ florete: t.56ss
 - ☞ sable: t.75ss;
 - indirecta: t.8;
 - simple: t.7, t.56,
- Atribución de un tocado: t.104, t.120,
- Atropello: t.87, t.120,
- Ausencia de las marcas de control del material: t.45, t.120,
- Autoridades disciplinarias: t.94ss
- Autorización de dejar la pista: t.18

- Bloqueo del aparato: t.32, t.53 (ver Reglamento del Material)
- Brazo: alargado, alargándose: t.7, t.10; no armado: t.22, t.120,
- Brutalidad: t.63, t.87, t.120,
- Búsqueda del cuerpo a cuerpo: t.20, t.63, t.120,
- C.I.O.: t.98, t.113, t.129ss,
- Cambio de lado, de los asesores,: t.36
- Cambio de mano, t.16,
- Campeonato: t.5
- Capitán de equipo: t.82, t.90 (ver Reglas de Organización,)
- Carrera de la punta (ver Reglamento del material): t.43, t.45,
- Cartón (amarillo, rojo, negro): ver "Sanciones"
- Caso fortuito: t.29, t.54, t.68, t.73,
- Cazoleta: t.70, t.120,
- Censura: t.110, t.127,
- Chaqueta (control por el árbitro): t.44, t.45,
- Código disciplinario: t.81ss
- Colusión: t.88, t.105, t.120,
- Combate: t.16ss;
 - confuso: t.18, t.54;
 - cortés: t.2, t.87;
 - comienzo, detención: t.18;
 - dirección: t.35;
 - durada (ver duración);
 - fin: t.18;
 - incorrecto: t.87, t.120;
 - interrupción: ver "Interrupción del combate";
 - no leal: t.87, t.120;
 - acercado: t.19;
 - recuperación: t.18;
 - violento: t.18, t.87, t.120,
- Comienzo del combate: t.18
- Comienzo del combate: t.18, t.87,
- Comisión Disciplinaria: t.94,t.97, t.99,
- Comité ejecutivo: t.99, t.128,
- Comité organizador: t.43, t.83, t.89, t.98, t.113,,
- Compadecida (procedimiento): t.123
- Compromiso de honor:
 - de los jueces, árbitros y asesores: t.34;
 - de los tiradores: t.84
- Confuso (juego): t.18, t.54, t.87,
- Congreso del F.I.E.: t.95
- Conmutación de pena: t.128
- Consejos a los tiradores: t.82
- Contacto sobre puñado (ver Reglamento del Material): t.16
- Contacto, arma y chaqueta conductora,: t.53, t.120 (ver Reglamento del Material)
- Contraataque: t.8
- Contra-réplica: t.7
- Contrarraya: t.70
- Contra-tiempo: t.8
- Control:

- del material por el árbitro: t.43ss, t.96,
- de antidopaje: t.127
- Convenciones:
 - de esgrima: t.42;
 - de espada: t.61ss;
 - del florete: t.46ss;
 - del sable: t.70ss
- Cortado: t.8, t.56, t.76,
- Corte, golpe de,: t.70, t.79,
- Cortesanía: t.2, t.82, t.87, t.122,
- Crítico de los jueces: t.82
- Cronometrista: t.30, t.32, t.35,
- Cronómetro (ver Reglas de Organización y Reglamento del Material): t.30, t.32,
- Cubierta de la superficie válida: t.22, t.23, t.72, t.120,
- Cuerpo a cuerpo: t.20,
 - con brutalidad: t.20, t.120;
 - espada: t.63;
 - ocasional: t.120;
 - simple: t.20;
 - voluntario: t.20, t.63, t.120,
- Decisión tomada “de hecho”: t.122
- Defectuosidad de la documentación (ver desfallecimiento)
- Defender su suerte: t.88, t.120,
- Defensa, derecho de,: t.124
- Dejar la pista:
 - autorización: t.18;
 - prohibición: t.18, t.120,
- Delegado en el arbitraje: t.37, t.38,
- Delegado oficial: t.83
- Delegados de la Comisión Medical: t.33, t.129,
- Delegados de la Comisión SEMI: ver "SEMI"
- Deliberación: t.125, t.128,
- Depósito de garantía: t.95,
- Derecho de defensa: t.124
- Desarme: t.18
- Descalificación: t.85, t.96, t.100, t.109, t.120, t.126,,
- Desconexión de ficha (ver Reglamento del Material): t.68
- Desempeño: t.8, t.56, t.76,
- Descompostura:
 - del cronómetro: t.32;
 - del material eléctrico: t.35, t.44, t.45, t.54, t.67, t.68, t.73, t.103,,
- Desfile:
 - compuesta: t.9;
 - definición: t.7;
 - florete: t.57;
 - sable: t.79;
 - simple: t.9

- Designación de los árbitros: ver a "Árbitros"
- Desobediencia: t.82, t.84, t.120,
- Despacho del F.I.E.: t.94, (ver Reglas de Organización)
- Desplazamiento anormal, ver "Combate violento"): t.87
- Desvestirse (prohibición de desvestirse sobre la pista): t.87
- Detención del combate: ver "Interrupción"
- Detención, golpe de,: t.8, t.59, t.60, t.77, t.80,
- Diestro: t.17
- Dimensiones de la pista: ver "Terreno"
- Dirección del combate: t.35, t.96,
- Directorio Técnico: t.23, t.33, t.38, t.39, t.83, t.87, t.96, t.97, t.99, t.113, t.115, t.118, t.122, t.123, (ver Reglas de Organización)
- Disciplina: t.82, t.89, t.94, t.100, t.120,,
- Disciplinario: ver "Código disciplinario"
- Dispositivo de seguridad: t.68 (ver Reglamento del Material)
- Distancia a la puesta en guardia: t.17
- Dopaje: t.120, t.127,
- Duración del combate: t.30
- Efecto suspensivo: t.95, t.97,
- En línea: ver "Punta en línea"
- Encuentro: t.3
- Enderezar el arma sobre la pista: t.43, t.61, t.70, t.120,
- Entrega en guardia: t.24;
 - después de acción simultánea (florete): t.54;
 - después de cuerpo a cuerpo: t.25;
 - a destiempo doble, florete y sable,: t.60, t.80;
 - después de adelantamiento: t.21;
 - salida después lateral: t.28;
 - después de un toque: t.17

- Entrega: t.8, t.60, t.80,
- Entrenador: t.81, t.92, t.96, t.108,
- Entrenadores: t.81, t.92, t.96, t.108,
- Enturbiar el orden: t.82, t.83, t.93, t.118, t.120,
- Equipo (reemplazo de un tirador): t.33 (ver Reglas de Organización))
- Equipo de comunicación electrónica: t.43, t.44, t.45, t.120,
- Equipo de los tiradores: t.15 (ver Reglamento del material)
- Espada: t.42ss, t.61ss, t.120 (ver Reglamento del material)
- Especialista, personal,: ver a "Perito"
- Espectadores: t.81, t.93, t.96, t.108,
- Espíritu deportivo: t.82, t.101, t.120, t.127,
- Estimulantes: (ver Reglamento Antidopaje)
- Estoque, armas de,: t.46, t.61, t.70,
- Evitar un toque: t.20, t.28, t.63, t.120,
- Exclusión de un tirador: t.86s, t.96, t.100, t.105ss, t.114, t.118ss,,
- Expulsión: t.83, t.96, t.100, t.108, t.112, t.114, t.118, t.120, t.127,
- Extensión: de la superficie válida: t.49:
 - de la penalización: t.97

- Falsificación de documentación: t.45, t.120,

- Faltas: t.115ss
- Favorecer a un adversario: t.88, t.120,
- Fichas de acometida: t.44, t.68 (ver Reglamento del Material),
- Fin del combate: t.18 (ver "Duración")
- Finales de pruebas (ver Reglas de Organización):
 - asesores: t.36;
 - cronómetro: t.30, t.32;
 - designación de los árbitros: t.37;
 - monitor TV para el árbitro: t.42;
 - presentación de los tiradores al control: t.44

- Finge: t.56, t.58, t.60, t.75ss,
- Firmas de los tiradores: t.87
- Flecha: t.7, t.21, t.25, t.56, t.63, t.75, t.87, t.104;
 - arrancamiento del enrollador: t.21;
 - adelantamiento del adversario: t.21;
 - prohibición al sable: t.75, t.120;
 - para evitar un tocado: t.28, t.120,

- Florete: t.19s, t.22, t.43s, t.46ss, t.104, t.120 (ver Reglamento del Material)
- Frase de armas (respeto de ella): t.56ss, t.75ss,
- Fraude manifiesto de la documentación: t.45, t.120,
- Funciones del árbitro: ver a "Árbitro"
- Ganancia de terreno (ver terreno)
- Garantizada (depósito): t.95,
- Girar la espalda al adversario: t.21, t.120,
- Golpe:
 - a través el hierro: t.70;
 - brutal: t.87, t.120;
 - de detención (ver "Detención");
 - de estoque/ de punta,: t.46, t.61, t.70;
 - de contrarraya: t.70;
 - de corte: t.70;
 - doble: t.60, t.64, t.67, t.80;
 - lanzado (al fin: t.32;
 - después de traspasamiento de los límites: t.26;
 - después de parada: t.18, t.53, t.66, t.73;
 - antes de vais: t.18, t.53, t.66, t.73);
 - no válido: t.48, t.49, t.53, t.66;
 - pase (sable): t.70

- Guardia: ver "Puesta en guardia" y "Entrega en guardia"
- Hendidura: t.7, t.56, t.75,
- Herida: t.16, t.129,
- Hilo de cuerpo: t.44s, t.68, t.86s, t.120 (ver Reglamento del Material),
- Hoja (ver Reglamento del Material):
 - rota: t.54 t.68, t.73;
 - débil de la hoja: t.78;
 - fuerte de la hoja: t. 78;
 - tareas aisladoras: t.68

- Imparcialidad de los jueces, árbitros y asesores,: t.34, t.91,

- Incorrecto (combate): t.87, t.120,
- Incrédula (toque): t.54, t.67, t.68, t.73,
- Influencia sobre de las decisiones: t.82, t.93,
- Interrupción del combate (t.18, t.20, t.21, t.26, t.31, t.32, t.54, t.73,,):
 - abusiva: t.31, t.120;
 - accidente: t.33;
 - golpe lanzado: t.18, t.32;
 - límite trasera: ver "Límite del terreno";
 - voluntario: t. 18

- Intervención del Directorio Técnico: t.115
- Inversión de la línea de los hombros (florete): t.46
- Investigación preliminar: t. 124
- Jueces: ver a "Árbitros" y "Asesores"
- Juego:
 - confuso: t.18, t.54, t.73;
 - peligroso, desordenado: t.18, t.87, t.120,

- Juegos olímpicos: t.1, t.37s t.44s, t.98, t.113, t.123 (ver Reglas de Organización),
- Juicio de los tocados: t.40ss, t.50ss, t.64ss, t.73ss,
- Jurisdicción, principio de,: t.95, t.121,
- Lámparas (ver Reglamento del Material):
 - del aparato: t.40;
 - de repetición: t.40

- Largo de la pista: ver "Terreno"
- Lealtad: t.82, t.87, t.105, t.120,
- Limitación de la superficie válida: ver "Superficie válida"
- Límites del terreno: ver "Terreno", "Traspaso" y "Líneas"
- Línea: ver "Punta en línea"
- Líneas:
 - trasera: t.14;
 - medianas: t.13, t.14;
 - de puesta en guardia: t.14

- Llamada de los tiradores: t.17, t.35, t.86, t.120,
 - - de una decisión: t.95ss, t.122, t.123,

- Loca llamada: t.95
- Manera: de luchar: t.87;
 - de llevar los tocados (ver "Tocados");
 - de tener el arma: t.16
- Mano (jueces): ver a "Asesores"
- Mano herida: t.16
- Mano no armada: ver "Utilización de la mano no armada"
- Mano que tiene el arma: t.16
- Marcas de control de la documentación:
 - ausencia: t.45, t.120;
 - imitadas o trasladadas: t.45, t.120,

- Máscara:
 - prohibición de quitarla antes de la "Parada": t.87, t.120;

- comprobación de la etiqueta por el árbitro: t.43, t.44,
- Match: t.2
- Material (ver Reglamento del Material):
 - desfallecimientos: ver "Desfallecimientos";
 - no reglamentario: t.45, t.120;
 - de los tiradores: t.15, t.35, t.43, t.44, t.54, t.68, t.73, t.86,
- Materialidad de los tocados: t.40ss, t.51, t.65, t.73,
- Médico: t.33
- Medidas de seguridad: ver "Seguridad"
- Modificación del orden de los matchs:
 - del orden de encuentro por equipos: t.86, t.120 (ver Reglas de Organización);
 - en caso de accidente: t.33 (ver Reglas de Organización)
- Molestar a los jueces, árbitros o asesores,: t.82
- Movimiento anormal: t.22, t.72, t.120,
- Multa:
 - categorías: t.101;
 - dopaje: t.127 (ver Reglamento Antidopaje)
- Negativa de homologación de un tocado: t.18, t.20 a t.22, t.26ss, t.32, t.41, t.45s, t.53s, t.60, t.66ss, t.70, t.80, t.87, t.103, t.114, t.120,
- Neutralidad de los jueces: t.23, t.37s,
- No presentación: t.86, t.120,
- No-combatividad: t.87
- Número de tocados: t.30 (ver Reglas de Organización)
- Obediencia: t.82, t.84, t.120,
- Obligación de aplicar las reglas: t.1
- Orden turbado: t.82ss, t.120,
- Órganos disciplinarios: t.94ss
- Ortopédico (puñado): t.16 (ver Reglamento del Material)
- Parada: t.18, t.21, t.24, t.26, t.28, t.30, t.32, t.46, t.53, t.61, t.63, t.66, t.87, t.120,
- Paso adelantado: t.56, t.75, t.120,
- Penalidad de un toque: ver "Sanciones"
- Pérdida de terreno: ver "Terreno"
- Peritos de documentación eléctrica: t.35, t.44s, t.68, t.73,
- Pista: ver "Terreno"
- Poner la punta sobre la alfombra conductora: t.46, t.61, t.120,
- Presentación a la hora: t.86, t.120,
- Presidente de jurado: ver a "Árbitro"
- Prioridad del tocado: t.42, t.52, t.54ss, t.74ss,
- Procedimiento de control de la documentación por el árbitro: t.44
- Procedimiento disciplinario: t.121ss
- Prohibición (t.120):
 - acto anormal: t.87;
 - apoyar o arrastrar la punta: t.46, t.61;
 - cambiar el arma de mano durante match: t.16;
 - llevar la contraria las búsquedas para la detección de una falta de documentación: t.35;
 - dar de los consejos, t.82;

- dopaje: t.127;
 - fumar en las salas de competición: t.82;
 - invertir la línea de los hombros (florete, t.46);
 - poner no en contacto una parte aislada con la chaqueta (florete): t.53;
 - paso-antes de y flecha al sable: t.75;
 - llevar de los golpes con la cazoleta: t.70;
 - proteger o sustituir una superficie válida, florete y sable,: t.22;
 - dejar la pista sin autorización: t.18;
 - enderezar el arma sobre la pista: t.43, t.61, t.70;
 - desnudarse sobre la pista: t.87;
 - girar la espalda al adversario: t. 21;
 - utilización de la mano o del brazo no armados: t.22
-
- Promulgación de las sanciones: t.113
 - Protección de la superficie válida: t.22, t.23, t.120,
 - Protecciones (control):
 - pechera protectora: t.44, t.45;
 - bajo-protecciones: t.44
-
- Pruebas (desfallecimiento de la documentación): t.35, t.54, t.68, t.73,
 - Pruebas: t.1, t.4,
 - Puesta en guardia:
 - después de cuerpo a cuerpo: t.25;
 - mandatos: t.17;
 - distancia de los tiradores: t.17;
 - líneas: t.14;
 - colocación: t.17, t.25;
 - terreno ganado o perdido: t.24, t.28,
-
- Punta de detención (comprobación de la carrera por el árbitro): t.43, t.45,
 - Punta en línea: t.10, t.56, t.60, t.76, t.80,
 - Puñado (ver Reglamento del Material):
 - contacto: t.16;
 - dispositivo especial: t.16;
 - ortopédico: t.16
-
- Quebranto de hoja: t.54, t.68, t.73,
 - Quitar la máscara antes de la "Parada": t.87, t.120,
 - Rechazo a enfrentarse con un adversario: t.85
 - Reclamaciones:
 - contra la composición de la primera vuelta: t.123;
 - plazos: t.87, t.122, t.123;
 - formulada por quien, t.35, t.90, t.122;
 - injustificada: t.120, t.122,
-
- Recuperación de ataque: t.8, t.60, t.80,
 - Recuperación de combate: t.18, t.54, t.68, t.73,
 - Recurso: ver "Llamada"
 - Redoble: t.8, t.60, t.80,
 - Reemplazo de un tirador por accidente: t.33 (ver Reglas de Organización)
 - Regate: t.21, t.60, t.80,
 - Registro de los toques: t.51, t.65, t.73 (ver Reglamento del Material)

- Reincidencia, ver "Sanción": t.127
- Réplica:
 - a ratos perdidos: t.8;
 - compuesta: t.8;
 - definición: t.7, t.8;
 - directa: t.8, t.57;
 - derecho a: t.58, t.77;
 - inmediata: t.8;
 - indirecta: t.8, t.57;
 - simple: t.8, t.57,

- Respecto de la frase de armas: ver "Frase de armas"
- Responsabilidad de los tiradores: t.15, t.87, t.90,
- Retiro: ver "Abandono"
- Retroceder: ver "Terreno perdido"
- Roce de hierro: t.56, t.60, t.76, t.80,
- Ropa: t.15, t.35, t.44 (ver Reglamento del Material),
- Ropas interior protectoras: t.44
- Rotuladores: t.35 (ver Reglas de Organización)
- Sable: t.19, t.20, t.22, t.44, t.70ss, t.120 (ver Reglamento del Material)
- Salida del terreno: ver "Traspaso de los límites"
- Salvación del esgrimista: t.87, t.120,
- Sanciones:
 - anulación: t.99;
 - confirmación: t.99;
 - de combate: t.102ss;
 - disciplinarios: t.106ss;
 - dopaje: Anexo 1;
 - naturaleza: t.114;
 - procedimiento: t.121ss;
 - promulgación: t.113;
 - cuadro: t.120;
 - tipos: t.114ss

- Seguir la acción: t.19
- Seguridad (dispositivo): t.68 (ver Reglamento del Material)
- Seguridad, medidas de,: t.15
- SEMI: t.44, t.54, t.68, t.73,
- Señales sonoras, acústicos,: t.32 (ver Reglamento del Material)
- Sitio:
 - de entrenadores, personal para-médico y técnicos: t.92;
 - de una falta: t.54, t.68, t.73;
 - de los asesores: t.23, t.36;
 - de los tiradores: t.17, t.23,

- Suelo: ver "Terreno"
- Superficie del terreno: ver "Terreno"
- Superficie válida (cubierta y sustitución: t.22, t.23, t.36, t.49, t.72, t.120);
 - definición: t.47ss, t.62, t.71s;
 - amenaza: t.7, t.10, t.56);
 - no válido: t.48, t.49, t.72,

- Suspensión de una decisión: t.95
- Suspensión temporal: t.111, t.120, t.126,
- Sustancias prohibidas: (ver Reglamento Antidopaje)
- Sustitución de superficie: ver "Superficie"
- Tac al tac: t.26
- Técnico: t.92, t.108,
- Tenida (control de la etiqueta por el árbitro): t.43, t.44, t.45, t.120,
- Terminología: t.2ss
- Terreno: t.11ss;
 - dimensiones: t.13;
 - traspaso: ver "Traspaso";
 - ganado: t.24, t.28;
 - líneas de pista: ver "Líneas";
 - límites: t.26ss;
 - perdido: t.24ss, t.28, t.102;
 - pista: t.12, t.13, esquema Fig.1;
 - superficie: t.11

- Tiempo de esgrima: t.6, t.8, t.59, t.60, t.77, t.80,
- Tiempo perdido, réplica a,: t.8, t.60, t.80,
- Tiempo:
 - conocer el tiempo: t.31;
 - valorar el tiempo: t.32;
 - vencimiento: t.32;
 - quedando: t.32

- Tierra (jueces): ver a "Asesores"
- Tiradores (deberes de ellas): t.84ss
- Toque
 - anulación: t.53ss, t.66ss, t.73ss, t.114, t.120;
 - al suelo: t.36, t.53, t.66;
 - de penalidad: t.114ss (ver "Negativa de homologación de un tocado");
 - pregunta, dato: t.88, t.120;
 - incrédula: t.54, t.67, t.68, t.73;
 - fuera del adversario: t.53, t.66, t.120;
 - juicio: t.34ss, t.40ss, t.50ss, t.64ss, t.73ss, t.96;
 - manera de llevarlas: t.46, t.61, t.70;
 - número: t.30; simultánea: t.60, t.80,

- Torneo: t.107
- Traspaso de los límites: t.26:
 - Generalidades
 - ✂ anulación del toque: t.26;
 - ✂ detención del combate: t.26;
 - ✂ golpe doble: t.26;
 - ✂ pérdida de terreno: t.28;
 - ✂ salida accidental: t.29;
 - ✂ trasera: t.27;
 - ✂ accidental: t.29;
 - ✂ toque: t.27
 - lateral: t.28
 - ✂ accidental: t.29;

- ⌘ un pie, dos pies,: t.28;
- ⌘ sanciones: t.120;
- ⌘ salida voluntaria: t.28, t.120

- Traumatismo: t.33, t.120,
- Tribunal Arbitral del Deporte: t.94, t.99,
- Utilización de la mano no armada: t.22, t.23, t.36, t.120,
- Validez del tocado: t.42, t.51ss, t.65ss, t.74ss,
- Vencimiento del tiempo:
 - bloqueo aparato: t.32;
 - cronometrista: t.32;
 - golpe lanzado: t.32

- Violencias: t.87, t.103, t.105, t.120,
- Zurdo: t.17