

REGLAS BÁSICAS

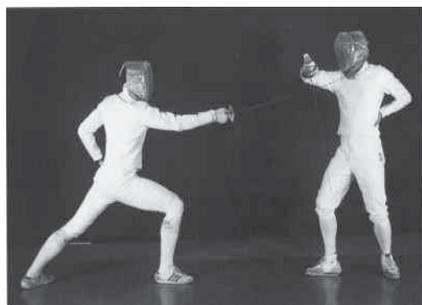
Para conocer un poco de este deporte es necesario analizar ciertas cuestiones relacionadas a las normas que lo rigen:

El objetivo

Se da del combate entre dos adversarios. Ambos intentan tocar con su arma al contrario en las zonas de tocado para ganar el asalto.

Puede ser una competición individual y por equipos con libertad para usar cada una de las tres clases de armas. Las categorías masculinas incluyen espada, florete y sable, mientras que las mujeres compiten con las primeras dos.

SE DA DEL COMBATE ENTRE DOS ADVERSARIOS. AMBOS INTENTAN TOCAR CON SU ARMA AL CONTRARIO EN LAS ZONAS DE TOCADO PARA GANAR EL ASALTO.



LA POSICIÓN ES CON UN PIE ADELANTADO SOBRE EL OTRO, CON EL BRAZO LIBRE HACIA ATRÁS Y EL RESTANTE CON EL ARMA HACIA EL Oponente.

El combate

Para empezar el asalto el juez ordena: "En guardia" y los esgrimistas se colocan en la línea que está situada a 2 metros de la central. La posición es con un pie adelantado sobre el otro, con el brazo libre hacia atrás y el restante con el arma hacia el oponente. El árbitro da la orden de comenzar y los combatientes intentan tocarse sin salirse de la pista.

El resultado

Los combates individuales se dan en tres periodos de tres minutos cada uno separados por uno de descanso. Gana el primero que alcanza la cifra de 15 tocados o el que lleve más si es que el tiempo se acaba antes.

En la modalidad de equipos, cada miembro lucha contra los otros tres del equipo contrario. El primer asalto termina cuando uno de ellos llega a 5 tocados, el segundo a los diez, y así hasta los 45, o nueve asaltos.



Empates

Si después de los nueve minutos hay empate se disputa un minuto extra. Para evitar que ninguno ataque se echa al azar antes de empezar la prórroga quien gana si no hay más tocados.

El tocado

A través de luces se registran con el sistema electrónico los tocados. En espada y sable un esgrimista tiene la luz roja y el otro la verde.

El árbitro detiene el asalto cada vez que se enciende una luz y después se vuelve a reanudar desde la posición de "guardia".

CUANDO SE PRODUCE UN TOCADO SE ILUMINA LA LUZ CORRESPONDIENTE AL COMBATIENTE TOCADO Y EN EL FLORETE UNA LUZ BLANCA SE ILUMINA AL TOCAR FUERA DEL ÁREA PERMITIDA.

Detalle de la cazoleta y empuñadura de una espada deportiva eléctrica.



Detalle de la punta, un simple botón al final de un palo.



El marcador. Básicamente dos luces, una roja y otra verde, que se encienden para indicar quién se lleva el punto.



Penalizaciones

En el hipotético caso de pararse un asalto los combatientes se colocan en el mismo punto donde estaban, a excepción de cuando se penaliza un metro (por ejemplo por salirse de las líneas laterales). Se da un tocado de castigo si se ponen ambos pies tras la línea de límite de la pista o por infracciones importantes y violentas.

Las infracciones se representan con una tarjeta amarilla y en el caso del tocado de castigo se muestra de color rojo.

Para penalizaciones más duras se muestra una tarjeta negra que significa expulsión.



Tipos de armas:

El florete

Es el arma más ligera de las tres. Para conseguir el tocado hay que tocar con la punta el torso del contrario con una presión que exceda de 500 gramos. Cabe aclarar que sólo el atacante puede puntuar, a menos que el defensor contraataque.

La espada

Se logra hacer un punto haciendo una presión superior a 750 gramos. La diana es todo el cuerpo incluyendo los pies y la máscara. Ambos contendientes pueden sumar en caso de doble tocado si ocurre con una diferencia inferior a 0.04 segundos.

El sable

Al tener contacto con la punta se suman anotaciones. El área válida es la parte superior del cuerpo incluyendo los brazos.



La vestimenta

Los esgrimistas deben llevar muchos objetos de protección debido a que la actividad es muy delicada: chaqueta de torso y brazos, careta para la cara, guante para la mano y zapatos especiales.





PISTA DE ESGRIMA.

La pista

Tiene 14 metros de longitud por 1,5 metros de ancha y se encuentra dividida por líneas laterales y de fondo, con una central que la reparte en dos zonas iguales. La línea de en guardia está a dos metros de ella a cada lado.

Los límites de aviso están a dos metros del final de la pista y hay una zona de seguridad a lo largo de ambos lados donde los tocados no surten efecto.

Un cordón eléctrico va desde el arma hasta un aparato situado al final de la pista para testificar las puntuaciones.

Otras reglas a tener en cuenta:

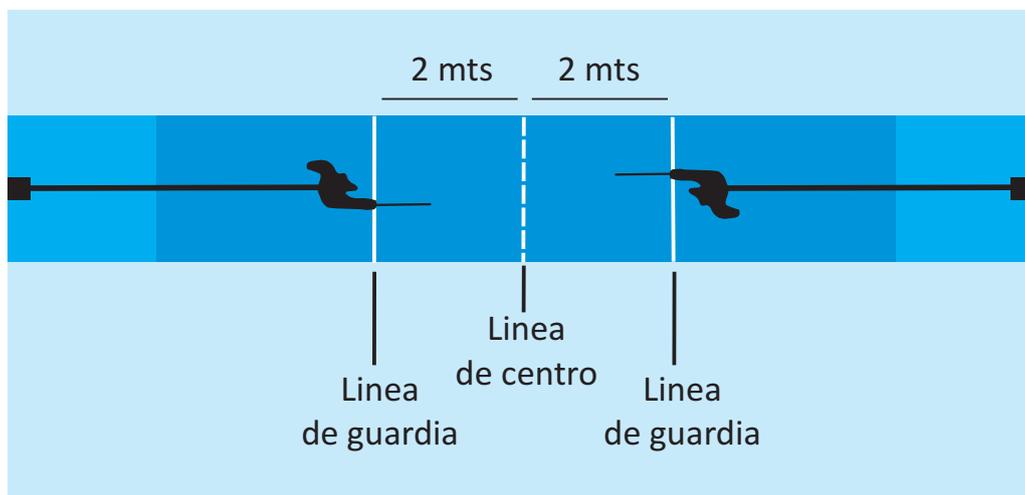
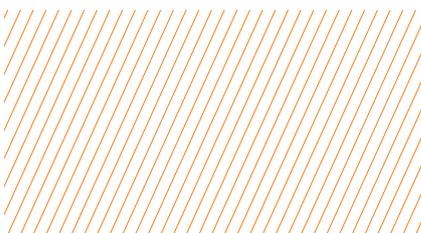
- Es obligatorio que antes y después de cada asalto los competidores se saluden entre sí, como también al árbitro y a los asistentes.
- No se puede cambiar el arma de mano durante el combate.
- Un tocado es válido si la acción arrancó antes de que el árbitro dé la orden de parar.



PISTA:

Sobre la pista están trazadas cinco líneas perpendiculares a la longitud de la misma.

SOBRE LA PISTA ESTÁN TRAZADAS CINCO LÍNEAS PERPENDICULARES A LA LONGITUD DE LA MISMA.



EL TERRENO. La parte del terreno destinada al combate se llama pedana o pista, la cual puede ser de madera, corcho, goma, metal, etc.

Para las competencias oficiales, la pista debe estar cubierta totalmente de una malla metálica, con el objeto de neutralizar los toques a tierra.