

ESGRIMA

1. Modalidades o disciplinas incluidas en esta guía

Las modalidades incluidas en la presente guía son las siguientes:

1. Esgrima sable
2. Esgrima espada
3. Esgrima florete

2. Federación, unión o asociación internacional

Federación Internacional de Esgrima (FIE)

<http://fie.org>

3. Bibliografía consultada

International Fencing Federation – FIE (2017). Handbook of Regulations. Tomado de <http://static.fie.org/uploads/18/92264-cahier%20des%20charges%20chz%20-%20ANG%20-%20NEW.pdf>

ESGRIMA SABLE / ESPADA / FLORETE

A. Descripción general de deporte

1. Breve descripción de la dinámica del juego

La esgrima deportiva es un deporte de combate en el que se enfrentan dos contrincantes debidamente protegidos que deben intentar tocarse con un arma blanca, en función de la cual se diferencian tres modalidades: sable, espada y florete. La esgrima moderna es un deporte de entretenimiento y competición, pero sigue las reglas y técnicas que se desarrollaron en su origen para un manejo eficiente de la espada en los duelos.¹

FLORETE

Desarrollada como arma de práctica y deportiva, el florete es considerada la básica. Es ligera y flexible y se usa para conseguir tocados embistiendo con su punta roma.² La hoja es rectangular en sección transversal. El área válida de tocado para los floretistas es el torso y la barbilla de la careta, resultando por lo tanto "no válido" el tocado en las extremidades o la cabeza. Los tocados se hacen únicamente de punta igual que con la espada, sin el filo y contrafilo como en el caso del sable.

Los tocados se registran gracias a un peto metalizado, que se une a la red de registro de tocados mediante un pasante especial.³ Además, es un arma de convención, es decir, se asigna prioridad a los ataques, no existiendo en ningún caso un tocado doble.⁴

ESPADA

La espada moderna deriva del espadín francés, el cual a su vez procede de la espada ropera.⁵ Como el florete, es un arma de estocada, pero tiene una cazoleta, releganche o protección de mano de mayor tamaño, además de ser más pesada y de tener una construcción más rígida. La sección de su hoja es de forma triangular. El área válida de ataque se considera a todo el cuerpo.

Los duelos de espada son los más realistas, pues se asemejan más a la esgrima clásica, no tiene reglas convencionales y solo cuenta el orden cronológico entre un tocado y otro, pudiendo existir los tocados dobles.

SABLE

El sable moderno deriva del arma que usaban los soldados de caballería. Tiene un protector en forma de cuenco, que se curva bajo la mano, y una hoja rectangular en sección transversal. No es un arma de estoque, los tocados se pueden conseguir embistiendo con la

¹ Tomado de <http://www.juegosevita.gob.ar/losjuegos/deportes/esgrima.php>

² Tomado de <http://www.cuba.org.ar/esgrima/la-esgrima-en-cuba>

³ Tomado de http://www.teamchile.cl/?page_id=6347

⁴ Tomado de <http://www.cuba.org.ar/esgrima/la-esgrima-en-cuba>

⁵ Tomado de <http://www.esgrimatrescantos.org/esgrima/armas/>

punta o golpeando con el filo o con el contrafilo. Se considera blanco válido el torso, la cabeza y los brazos.

Al igual que el florete es un arma de convención, en la que se asigna prioridad a los ataques, y no existen tocados dobles.⁶



Figura 1
Esgrima⁷

B. Características del área de juego

1. Aspectos generales

La instalación donde tenga lugar la competición deberá cumplir los siguientes requisitos mínimos:

- Cabida para un número mínimo de pistas que permita disputar la primera ronda en dos series.
- Ubicación de la final en un espacio que permita el acceso de público y medios de comunicación.
- Personal necesario para el buen funcionamiento de todos los servicios necesarios durante la competición (megafonía, vestuarios, limpieza, montaje y desmontaje, etc.).
- Espacio habilitado para la ubicación del Directorio Técnico, desde donde pueda verse la sala de competición.
- Botiquín.
- Espacios habilitados para la realización de controles de dopaje, con las características establecidas en la legislación vigente, cuando proceda efectuar los mismos.

⁶ Tomado de <http://www.esgrimatrescantos.org/esgrima/armas/>

⁷ Tomado de <https://www.sport.es/es/noticias/juegos-olimpicos/esgrima-5238803>

2. Dimensiones

La anchura de la pista es de 1,50 a 2 metros. La longitud 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 franquear el límite posterior con los dos pies, una longitud total de 5 metros.

3. Zona de seguridad

Existirán sendos pasillos de seguridad a cada lado de la pista con una dimensión entre 60 y 85 cm.

4. Trazado

El trazado del campo de juego será conforme al DIAGRAMA 01.

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

- 1 línea en el centro que se traza como línea discontinua sobre toda la anchura de la pista.
- 2 líneas de puesta en guardia, a dos metros a cada lado de la línea mediana (deben trazarse a lo ancho de toda la pista).
- 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.

Por otro lado, los dos últimos metros precedentes a estas líneas de límite posterior deben ser claramente distintos -si es posible con un color de pista diferente-, de manera que los tiradores puedan darse cuenta fácilmente de su posición en la pista.

C. Características de la superficie de juego

1. Superficie de juego

El terreno debe presentar una superficie plana y horizontal. No puede favorecer ni perjudicar a ninguno de los dos adversarios, especialmente en lo que concierne a la luz. La parte del terreno destinada al combate se llama pista. Las pruebas, a las tres armas, se realizan sobre las mismas pistas.

2. Pista conductora

Las pistas conductoras están hechas de metal, de enrejados metálicos o de una materia de base conductora. La resistencia óhmica de una pista conductora, de un extremo al otro de la pista, no puede ser superior a 5 ohm.

La pista conductora debe recubrir todo el ancho de la pista, por toda su longitud, incluidas las prolongaciones, a fin de obtener la neutralización de los golpes "a tierra".

Si la pista está situada sobre un podio, la pista conductora debe recubrir todo el ancho de esta. El podio no deberá sobrepasar la altura de 0,50 metros, salvo que el podio sea mas ancho que la pista de esgrima en al menos 25 cm. de cada lado. Cada una de las extremidades del podio estará provista de un plano inclinado en pendiente suave que llegará hasta el suelo.

Teniendo los rulos una longitud de hilo limitada, la pista conductora se confecciona para una longitud de pista de 14 metros; se añaden de 1,50 a 2 metros en cada extremo para permitir al tirador cruzar el límite de romper sobre un terreno igual y unido. La pista conductora tendrá por tanto de 17 a 18 metros de largo.

Las pistas conductoras son situadas preferentemente sobre pistas de madera, con una materia flexible intercalada. Están provistas de un tensor que permite mantenerlas bien tensas.

Las pistas de madera son situadas de 0,12 a 0,15 metros encima del suelo sin ningún plano inclinado lateral. Es deseable tener una banda metálica a ser posible atornillada, que mantendrá la pista sobre toda la longitud de los dos lados de la plancha.

La pintura empleada para trazar las líneas sobre las pistas conductoras debe ser de una composición que no impida la conductibilidad, a fin de que un golpe dado sobre la pista en el sitio de una línea, sea igualmente neutralizado.

Los organizadores deben tener in situ el material que permita reparar inmediatamente la pista. En la extremidad de las pistas conductoras, no habrá ningún rollo o cualquier obstáculo que impida a los tiradores retroceder normalmente.

D. Equipamiento

1. Equipamiento deportivo

FLORETE

Arma

Desarrollada como arma de práctica y deportiva, el florete es considerada la básica. Es ligera y flexible y se usa para conseguir tocados embistiendo con su punta roma. La hoja es rectangular en sección transversal. El área válida de tocado para los floretistas es el torso y la barbilla de la careta, resultando por lo tanto "no válido" el tocado en las extremidades o la cabeza. Los tocados se hacen únicamente de punta igual que con la espada, sin el filo y contrafilo como en el caso del sable.

Los tocados se registran gracias a un peto metalizado, que se une a la red de registro de tocados mediante un pasante especial. Además, es un arma de convención, es decir, se asigna prioridad a los ataques, no existiendo en ningún caso un tocado doble.

Indumentaria

- Pantalón
- Chaqueta eléctrica de florete
- Careta
- Peto
- Coraza (para mujeres y maestro)

ESPADA

Arma

La espada moderna deriva del espadín francés, el cual a su vez procede de la espada ropera. Como el florete, es un arma de estocada, pero tiene una cazoleta, releganche o protección de mano más grande, además de ser más pesada y de tener una construcción más rígida. La sección de su hoja es triangular. El área válida de ataque es todo el cuerpo.

Los duelos de espada son los más realistas, pues se asemejan más a la esgrima clásica, no tiene reglas de convención y solo cuenta el orden cronológico entre un tocado y otro, pudiendo existir los tocados dobles.

Indumentaria

- Pantalón
- Chaqueta
- Careta
- Peto
- Coraza (para mujeres y maestro)

SABLE

Arma

El sable moderno deriva del arma que usaban los soldados de caballería. Tiene un protector en forma de cuenco, que se curva bajo la mano, y una hoja rectangular en sección transversal. Los tocados o puntos se pueden conseguir embistiendo con la punta o golpeando con el filo o con el contrafilo. Se considera blanco válido el torso, la cabeza y los brazos.

Al igual que el florete es un arma de convención, en la que se asigna prioridad a los ataques, y no existen tocados dobles.

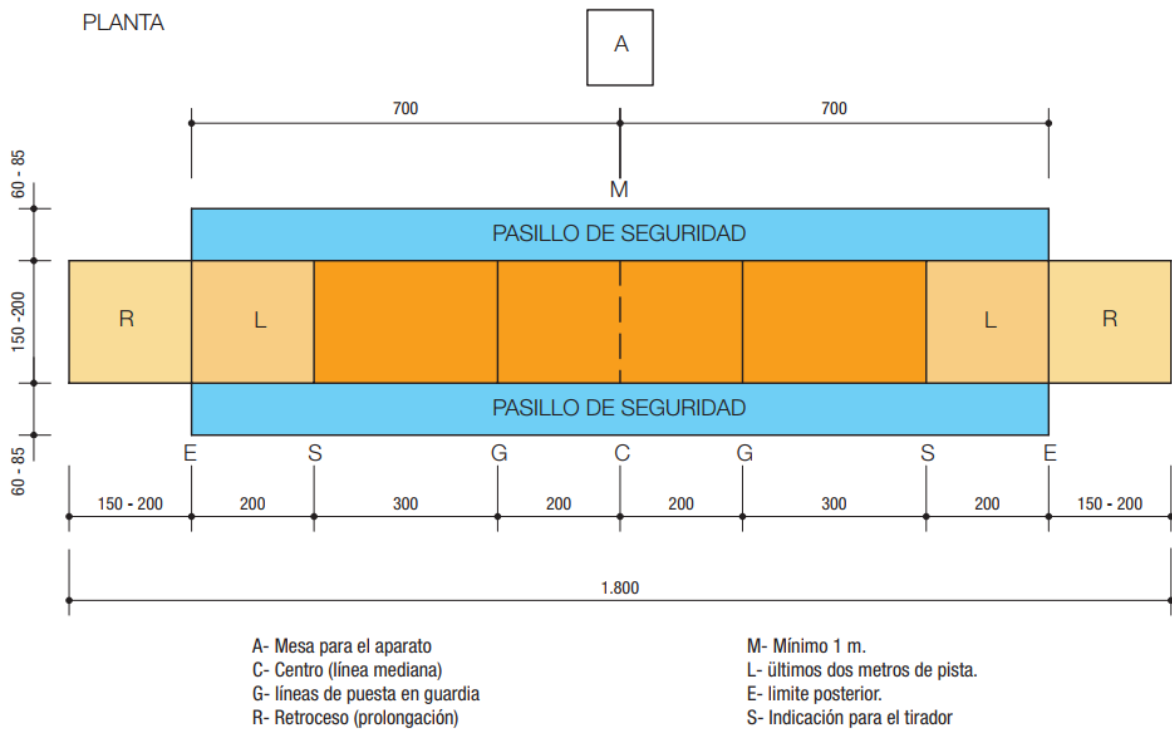
Indumentaria

- Pantalón
- Chaqueta
- Chaqueta eléctrica de sable
- Guante eléctrico de sable
- Careta eléctrica de sable
- Peto
- Coraza (para mujeres y maestro)

CARACTERÍSTICAS DE SEGURIDAD DE LA INDUMENTARIA

- La vestimenta deben asegurar el máximo de protección compatible con la libertad de movimientos indispensable para la práctica de la esgrima.
- No deben de ninguna forma correr el riesgo de molestar o herir al adversario, ni contener ninguna hebilla o abertura en la cual pueda -salvo caso fortuito- engancharse la punta del adversario y de este modo retenerla o desviarla.
- La chaquetilla y el cuello deben estar completamente abotonados o cerrados.
- Debe estar compuesta de una materia suficientemente sólida, estar limpia y en buen estado.
- No presentará una superficie lisa susceptible de hacer deslizar la punta del arresto, el botón o el golpe del adversario.
- Los trajes deben estar realizados completamente de tela resistente. Se tomará una atención particular a la ejecución de las costuras, si las hay, en las axilas.
- Una prenda interior consistente en un peto protector de las partes vitales altas resistente, es igualmente obligatoria.
- La vestimenta de los tiradores puede ser de diferentes colores, pero el tronco debe ser de un solo color, blanco o claro.
- La parte inferior de la chaquetilla debe recubrir el pantalón sobre una altura de al menos 10 cm, estando el esgrimista en la posición de "en guardia".
- La chaquetilla debe obligatoriamente comportar una manga interior que forre la manga hasta la articulación del brazo y el flanco hasta la región de la axila. A espada, el tirador tiene la obligación de llevar una chaquetilla reglamentaria que cubra toda la superficie del tronco.
- El equipamiento de las mujeres debe comportar, además, en la chaquetilla, un protector de pecho de metal o cualquier otra materia rígida.
- El pantalón debe estar atado y fijado debajo de las rodillas.
- Junto con el pantalón, es obligatorio llevar un par de medias. Deben recubrir completamente la pierna justo debajo del pantalón y ser llevadas de manera que no puedan caerse.
- El tirador está autorizado a tener un dobladillo de 10 cm arriba de las medias con los colores del equipo nacional.
- A todas las armas, el manguito del guante debe, en todos los casos, recubrir completamente la mitad del antebrazo armado del tirador para evitar que la hoja del adversario pueda entrar en la manga de la chaquetilla.
- La careta debe estar formada de enrejado en el cual las mallas (espacio entre los hilos) tienen como máximo 2,1 mm y el cual los hilos tienen un diámetro mínimo de 1 mm. La careta debe llevar una fijación de seguridad trasera.
- Las caretas, a todas las armas, deben estar realizadas según las normas de seguridad anexas y llevar la etiqueta de calidad prevista en dichas normas.
- La barbada de la careta debe estar realizada con un tejido resistente a 1600 Newton.

DIAGRAMA 01
TRAZADO DE LA PISTA



Para el florete y la espada eléctrica, la pista metálica debe cubrir todo el ancho de la pista y todo el largo, incluyendo las prolongaciones y el pasillo de seguridad.

SECCIÓN

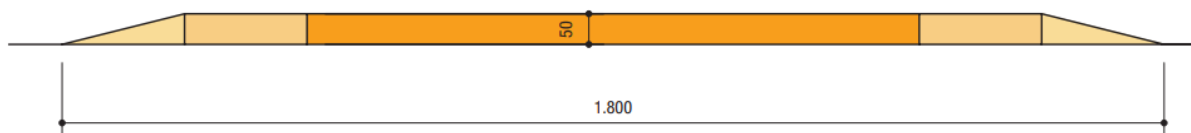


Figura 2⁸

⁸ Tomado de https://www.navarra.es/NR/rdonlyres/D479574B-C413-4050-AE66-1489823DD1DF/123727/Manualdeinstalaciones_opt1.pdf