



AJUNTAMENT DE VALENCIA
REGIDORIA D'ESPORTS I TEMPS LLIURE



FUNDACIÓ
DEPORTIVA
MUNICIPAL
VALENCIA

REGLAMENTO DE ESGRIMA

En este libro se describe las diferentes normativas relacionadas con la esgrima en los Juegos Deportivos Municipales. Estas normativas constituyen una progresión en el aprendizaje de este deporte. La adaptación de las normas de juego se ha organizado, dispuesto y modificado respecto a su estructura formal (espacio y subespacios de juegos, arma, tiempos de juego, objetivo del juego, participantes...) y su estructura funcional (tipo de defensa, tipo de ataque...) en base a las características de aprendizaje y morfológica de los participantes por categorías (edad y género) y del propio deporte. Con ello se busca que el aprendizaje del propio deporte sea progresivo y adecuado, para que la evolución de cada niño/a sea la apropiada y no produzca en él efectos contraproducentes desde el punto de vista deportivo, educativo y de salud.

La esgrima se disputa entre dos tiradores cuyo objetivo es conseguir hacer un determinado número de tocados superior al adversario. En competición se utilizan diferentes implementos. En el caso de la categoría benjamín se utiliza un arma adaptada, y a partir de alevines se utiliza tanto la espada como el florete.

Las normativas que se describen son las de miniesgrima, y esgrima absoluta. La primera se describe con profundidad y se presenta las diferentes modificaciones del propio juego realizadas. La esgrima absoluta se emplea a partir de infantiles. La miniesgrima está orientada para la categoría benjamín y alevín, y a partir de la infantil se emplea el reglamento de la Federación Internacional de Esgrima. Las disposiciones del presente reglamento son obligatorias para las pruebas de los Juegos Deportivos Municipales de la ciudad de Valencia, y en todo lo no contemplado en este reglamento se aplicará el reglamento deportivo de la Federación de Esgrima de la Comunidad Valenciana.

Aún siendo la competición la principal motivación en la práctica de cualquier deporte, el aspecto educativo y pedagógico a estas edades juega un papel decisivo.

En la miniesgrima se tiene que buscar como objetivo principal el respeto a los demás y a las reglas libremente aceptadas, desarrollar el juego limpio y el trabajo en equipo y encamina a todos los que participan a practicar la esgrima en la vida adulta; porque lo que nos interesa es educar a personas las cuales disfruten y practiquen esgrima.

Por todo ello, la Fundación Deportiva Municipal de Valencia, ha considerado conveniente editar unidos los reglamentos adaptados de miniesgrima y esgrima, con el fin de que los participantes y todos los agentes implicados en los Juegos Deportivos Municipales, profesorado de Educación Física, AMPAS, entrenadores, etc., tengan en un sólo documento los distintos pasos y adaptaciones que se van realizando desde la miniesgrima hasta la categoría senior.

1. LA MINIESGRIMA

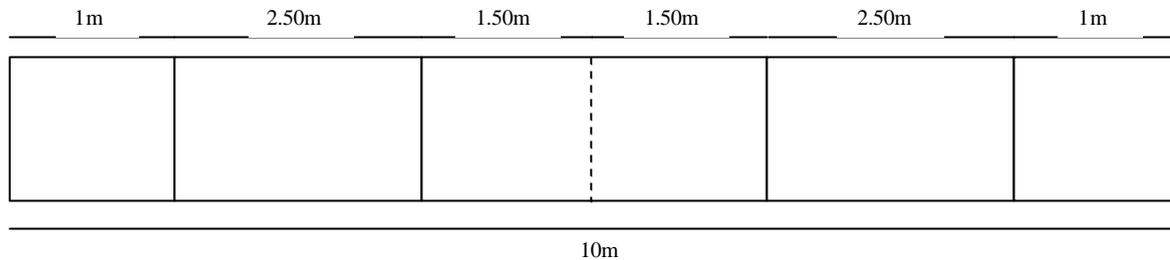
1.1. Espacio de juego

El espacio de juego destinado a realizar asaltos se llama pista. Las dimensiones del espacio de juego deben ser 10m de largo y 1,5 o 2m de ancho. Véase dibujo XIII.1.

En el caso de que no se disponga de espacio de juego de estas dimensiones, se podrá autorizar una variación, en más o menos, sobre un máximo de 2m.



Dibujo XIII.1. Espacio y subespacios de juego.



1.2. Arma

El arma con que se disputará los asaltos será en categoría benjamín un florete adaptado (ver dibujo XIII.2), de material plástico semirígido, y con una punta no lesiva provista de un botón que señalice el tocado mediante un pitido. Tendrá puño francés.

Para la categoría alevín se utilizará el florete y la espada (ver dibujo XIII.3).

Dibujo XIII.2. Arma de miniesgrima: categoría benjamín (FECV, 2004)



Dibujo XIII.3. Espada y Florete: categoría alevín (FECV, 2004).



1.3. Tiempos de juego

Todos los encuentros se llevarán a cabo en un máximo de 2 horas.

Cada asalto se desarrollará a 4 tocos o 1 minuto de tiempo efectivo, en categoría benjamín, y a 5 tocos o a 2 minutos de tiempo efectivo en categoría alevín.

Se disputarán un mínimo de 6 asaltos en todos los encuentros por equipos.

En un torneo se competirá dos encuentros como mínimo.

1.4. Participantes del juego: jugadores, entrenadores y árbitros

Los jugadores y equipos

Según la inscripción el representante de cada entidad formará tantos equipos de 3 como le sea posible hasta un máximo de 5 equipos. En su caso podrá inscribir un tirador reserva en cada equipo.

Los equipos serán mixtos, y la competición es por equipos y no individual.

Como mínimo, se deberá participar con un equipo de tres tiradores.

Cada encuentro se llevará a cabo bajo el modelo de poule de componentes según el modelo adjunto en el anexo I.

Se podrá realizar un cambio por encuentro.

Todos los participantes deberán vestir, al menos, pantalones deportivos largos hasta el tobillo y calzado deportivo.

Para cada asalto llevarán como mínimo: guante, careta y chaquetilla blanca en buen estado.

Los entrenadores

Cada equipo tiene un entrenador que es el educador y director del equipo. Además, puede haber un ayudante de entrenador.

El entrenador asesora a los tiradores desde la banda, es el responsable de las sustituciones de los jugadores. Será también el responsable del comportamiento de los jugadores, los suplentes o los acompañantes, y mantendrá una actitud respetuosa hacia todos los participantes en el encuentro. También colaborará con el árbitro en situaciones problemáticas y estará asistido por el capitán del equipo.

Árbitros

El torneo será dirigido por un directorio técnico, que será designado por la Federación de Esgrima de la Comunidad Valenciana, y estará compuesto por una persona responsable del sistema informático y un delegado de arbitraje, como mínimo.

Este directorio técnico designará un árbitro para cada encuentro, de entre los árbitros o acompañantes de las entidades participantes.

El árbitro deberá comportarse como un educador. Antes de aplicar cualquier sanción debe explicar el porque de la misma. Como norma general deberá advertir verbalmente al tirador antes que amonestar.

El árbitro exigirá que los tiradores se saluden entre ellos, al árbitro y al público antes y después de cada asalto. Nunca se permitirá ningún gesto antideportivo.

Los árbitros son los responsables de la señalización de las faltas e incorrecciones, de conceder o anular los tocados y de administrar las penalizaciones de acuerdo con las presentes reglas. También es el responsable de la acta del encuentro. Llevará el registro cronológico de la puntuación, y es el responsable de controlar el tiempo de juego y los asaltos.

1.5. Objetivo del juego

El sistema de competición es por equipos, de modo que las victorias en los encuentros sumarán un punto para las entidades representadas.

El encuentro será ganado por el equipo que consiga 5 victorias.

Los puntos sumarán en una clasificación de entidades participantes.

En categoría benjamín: El juego consiste en conseguir 4 tocados o, en caso de no llegar a 4 tocados, conseguir más tocados que el adversario en el tiempo de un minuto como máximo.

En categoría alevín: El juego consiste en conseguir 5 tocados o, en caso de no llegar a 5 tocados, conseguir más tocados que el adversario en el tiempo de dos minutos como máximo.

1.6. Acciones motrices del juego

El manejo del arma:

Los tiradores deberán mantener la empuñadura de manera que el dedo gordo y el índice estén constantemente en contacto con la cazoleta.

Manera de dar los tocados

En benjamines para que un tocado sea contabilizado, todo golpe de la punta debe llegar clara y nítidamente. No podrán ser válidos los tocados que no produzcan el pitido del arma utilizada. En esta categoría valdrá todo el cuerpo.

En alevines, en el arma de florete únicamente serán válidos los tocados registrados en el tronco y en caso de existir tocado por ambas partes, el árbitro decidirá el tocado válido de acuerdo al reglamento FIE. En la espada será válido todo tocado realizado sobre el cuerpo del contrario y su indumentaria.

Acciones no permitidas.

No estarán permitidas las siguientes acciones:

- Flecha
- Cambio de guardia
- Correr
- Cuerpo a cuerpo

1.7. Incorrecciones de la acción de juego

Una incorrección es una infracción de las reglas de juego por la cual el árbitro podrá advertir al tirador infractor, o amonestarlo. Las amonestaciones se penalizarán con tarjeta azul, amarilla, roja o negra.

Infracciones: advertir y amonestar

El árbitro podrá advertir al tirador respecto de determinadas incorrecciones. La reiteración de estas incorrecciones se convertirá en una amonestación, la cual será sancionada con tarjeta azul, amarilla o roja.

Tarjeta azul

Una tarjeta azul se utiliza para señalar una infracción, o la reiteración de éstas.

El tirador que sea amonestado con tres tarjetas azules en un mismo encuentro será penalizado con un tocado en contra.

Se penalizará con tarjeta azul:

- No mantener la empuñadura correctamente, con el dedo gordo y el índice en constante contacto con la cazoleta.

- La flecha

- El cambio de guardia

- Correr

- Cuerpo a cuerpo

Solamente en categoría alevín, la reiterada toma de hierro de cualquiera de los tiradores, será amonestado con una tarjeta azul.

Tarjeta amarilla

Una tarjeta amarilla se utiliza para señalar una infracción leve, o la reiteración de éstas.

Cada dos tarjetas amarillas corresponde a una roja (un tocado en contra).

Se penalizará con una tarjeta amarilla la utilización del brazo no armado.

Tarjeta roja

Una tarjeta roja corresponde a un tocado en contra.

Conducta antideportiva: amonestación o exclusión de los entrenadores, suplentes o acompañantes

El entrenador, el ayudante del entrenador o los acompañantes no pueden dirigirse de forma irrespetuosa a los árbitros, a los componentes del Directorio Técnico, ni a los adversarios.

Tampoco podrán demostrar con palabras o actos, su disconformidad con las decisiones del árbitro. Infringir de forma persistente, las reglas del juego. Ser culpable de conducta incorrecta, indisciplinada o antideportiva.

Cuando los acompañantes (padres, madres, amigos/as...) realicen un comportamiento antideportivo hacia los participantes del juego (jugadores, entrenadores y árbitros) u otros acompañantes, se amonestará a su equipo y dicha amonestación se enviará al centro educativo, asociación o club correspondiente. Cuando un equipo tenga más de tres amonestaciones, el comité de competición y disciplina deportiva de los Juegos Deportivos Municipales estudiará su comportamiento y, en su caso, si se considera conveniente, determinará las sanciones oportunas.

2. ADAPTACIONES PARA LA CATEGORÍA INFANTIL, CADETE Y JUVENIL EN LA ESGRIMA

2.1. Espacio de juego

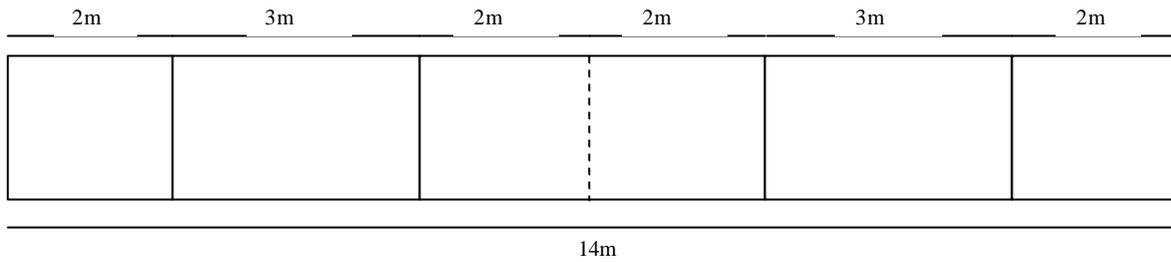
El espacio de juego destinado a realizar asaltos se llama pista.

Las dimensiones del espacio de juego deben ser 14m de largo y 1,5 o 2m de ancho. Véase dibujo XIII.4.



En el caso de que no se disponga de espacio de juego de estas dimensiones, se podrá autorizar una variación, en más o menos, sobre un máximo de 2m.

Dibujo XIII.4. Espacio y subespacios de juego en la esgrima (pista de juego).



2.2. Arma

Las armas con que se disputarán los asaltos serán el florete y la espada (ver dibujo XIII.5. y XIII.6.).

Dibujo XIII.5. Arma de juego. Florete (FECV, 2004).



Dibujo XIII.6. Arma juego. Espada (FECV, 2004).



2.3. Tiempos de juego

Todos los encuentros se llevarán a cabo en un máximo de 4 horas. Si la competición no terminase en las 4 horas siguientes al comienzo de esta, se daría por terminada al finalizar la ronda de eliminación directa que se estuviese disputando, tomándose como clasificación de los vencedores en los asaltos de esta ronda la de salida de las poules.

Cada asalto se desarrollará a 5 tocos o 2 minutos de tiempo efectivo, en la ronda de poules, y a 12 tocos o 2 tiempos de 3 minutos de tiempo efectivo en en la ronda de eliminación directa.

2.4. Participantes del juego: jugadores, entrenadores y árbitros

Los jugadores y equipos

Un mismo tirador no podrá tomar parte en dos competiciones que se lleven a cabo el mismo día

Todos los participantes deberán vestir, al menos, pantalones deportivos largos hasta los tobillos y calzado deportivo.

Para cada asalto llevarán como mínimo: guante, careta y chaquetilla blanca en buen estado.

Los entrenadores

El entrenador será el responsable del comportamiento de los tiradores y acompañantes, y mantendrá una actitud respetuosa hacia todos los participantes en el encuentro. Colaborará con el árbitro en situaciones problemáticas.

Árbitros

El torneo será dirigido por un directorio técnico, que será designado por la Federación, y estará compuesto por una persona responsable del sistema informático y un delegado de arbitraje, como mínimo.

Este directorio técnico designará el árbitro, para cada encuentro, de entre los árbitros disponibles o de entre los acompañantes de las entidades participantes.

El árbitro deberá comportarse como un educador. Antes de aplicar cualquier sanción debe explicar el porque de la misma. Como norma general deberá advertir verbalmente al tirador antes que amonestarle.

El árbitro exigirá que los tiradores se saluden entre ellos, al árbitro y al público antes y después de cada asalto. Nunca se permitirá ningún gesto antideportivo.

Los árbitros son los responsables de la señalización de las faltas e incorrecciones, de conceder o anular los tocos y de administrar las penalizaciones de acuerdo con las presentes reglas. También es el responsable de la acta del encuentro. Llevará el registro cronológico de la puntuación, y es el responsable de controlar el tiempo de juego y los asaltos.

2.5. Objetivo del juego

Las competiciones constarán de una fase de rondas de poules sin eliminación, y un tablón de eliminación directa. El número de rondas de poules lo determinará el directorio técnico de la competición.

Se compite por armas y categorías, son 4 competiciones, separados chicas y chicos, de la siguiente manera:

- Espada femenina.
- Espada masculina.



- Florete femenino.
- Florete masculino.

Los tiradores tomarán en el momento de la formación de las poules, un número de serie según su clasificación en el ranking general de los Juegos Deportivos Municipales de su modalidad.

En la ronda de poules, el objetivo es conseguir en un asalto 5 tocados o, en caso de no llegar a 5 tocados, conseguir más tocados que el adversario en el tiempo de dos minutos como máximo.

Cuando se disputa la ronda de eliminación directa el objetivo es conseguir en un asalto 12 tocados o, en caso de no llegar a 12 tocados, conseguir más tocados que el adversario en los dos tiempos de tres minutos como máximo, existiendo un descanso de 1 minuto entre tiempos.

2.6. Acciones motrices del juego

El manejo del arma:

Los tiradores deberán mantener la empuñadura de manera que el dedo gordo y el índice estén constantemente en contacto con la cazoleta.

Tocado en florete y en espada:

En el arma de florete únicamente serán válidos los tocados registrados en el tronco y en caso de existir tocado por ambas partes, el árbitro decidirá el tocado válido de acuerdo al reglamento FIE. En la espada será válido todo tocado realizado sobre el cuerpo del contrario y su indumentaria

Acciones no permitidas.

No estarán permitidas las siguientes acciones:

- Flecha
- Cambio de guardia
- Correr
- Cuerpo a cuerpo

2.7. Incorrecciones de la acción de juego

Una incorrección es una infracción de las reglas de Juego por la cual el árbitro podrá advertir al tirador infractor, o amonestarlo. Las amonestaciones se penalizarán con tarjeta, amarilla, roja o negra.

Infracciones: advertir y amonestar

El árbitro podrá advertir al tirador respecto de determinadas incorrecciones. La reiteración de estas incorrecciones se convertirá en una amonestación, la cual será sancionada con tarjeta amarilla o roja.

Tarjeta amarilla

Una tarjeta amarilla se utiliza para señalar una infracción leve, o la reiteración de éstas.

Cada dos tarjetas amarillas corresponde a una roja (un tocado en contra).

Se penalizará con una tarjeta amarilla la utilización del brazo no armado.

Tarjeta roja

Una tarjeta roja corresponde a un tocado en contra.

Conducta antideportiva: Amonestación o exclusión de los entrenadores, suplentes o acompañantes

El entrenador, el ayudante del entrenador o los acompañantes no pueden dirigirse de forma irrespetuosa a los árbitros, a los componentes del Directorio Técnico, ni a los adversarios.

Tampoco podrán demostrar con palabras o actos, su disconformidad con las decisiones del árbitro. Infringir de forma persistente, las reglas del Juego. Ser culpable de conducta incorrecta, indisciplinada o antideportiva.

Cuando los acompañantes (padres, madres, amigos/as...) realicen un comportamiento antideportivo hacia los participantes del juego (jugadores, entrenadores y árbitros) u otros acompañantes, se amonestará a su equipo y dicha amonestación se enviará al centro educativo, asociación o club correspondiente. Cuando un equipo tenga más de tres amonestaciones, el comité de competición y disciplina deportiva de los Juegos Deportivos Municipales estudiará su comportamiento y, en su caso, si se considera conveniente, determinará las sanciones oportunas.

3. ESTRUCTURA PROGRESIVA DE ADAPTACIONES EN ESGRIMA

ESTRUCTURA DE JUEGO	JJDDMM València (Miniesgrima: benjamín y alevín)	ESGRIMA: infantil, cadete y juvenil
Espacio y subespacios de juego (terreno de juego)	Pista de 10m	Pista de 14m
Armas	Benjamín: arma de plástico con sensor Alevín: florete y espada	Florete y Espada
Tiempos de juego	Benjamín: 1 minuto. Alevín: 2 minutos	2 minutos poule 2 tiempos de 3 minutos en eliminación directa
Participación	Equipos	Individual
Sustitución	Sí	No
Árbitro	Árbitro/s o árbitro colaborador	Árbitro/s o árbitro colaborador
Objetivos del juego	4 tocos en benjamín o 5 en alevín, o más que el contrario en el tiempo establecido	5 tocos o más que el contrario en el tiempo establecido para las poules. 12 tocos o más que el contrario en el tiempo establecido para la eliminación directa



Acciones motrices o tocado	Benjamín: golpe de la punta del arma, en todo el cuerpo. Alevín. Florete: tocado válido en el tronco. Espada: válido en cuerpo e indumentaria	Florete: tocado válido en el tronco. En espada en cuerpo e indumentaria.
Incorrecciones	Correr, Flecha, Toma de hierro, Cuerpo a cuerpo, Cambio de guardia	Correr, Flecha, Toma de hierro, Cuerpo a cuerpo, Cambio de guardia

ANEXOS – Hoja de Asaltos por equipos

Componentes		
Equipo A	Tirador 1	
	Tirador 2	
	Tirador 3	
	Reserva	
Equipo B	Tirador 1	
	Tirador 2	
	Tirador 3	
	Reserva	

Sustituciones			
Equipo A	Nº Asalto		Tirador Sustituido
Equipo B	Nº Asalto		Tirador Sustituido



	A1	A2	A3	B1	B2	B3
A1						
A2						
A3						
B1						
B2						
B3						

Orden de Asaltos		
Asalto 1	A2	B1
Asalto 2	A3	B2
Asalto 3	A1	B3
Asalto 4	A3	B1
Asalto 5	A2	B3
Asalto 6	A1	B2
Asalto 7	A3	B3
Asalto 8	A3	B2
Asalto 9	A1	B1

Resultado	