



# **REGLAMENTO DE LA COPA DE ESPAÑA DE ESGRIMA ARTÍSTICA**

## **Artículo 1: Definición de la Esgrima Artística**

La esgrima artística es la esgrima que reúne espectáculo cultura y deporte.

El campeonato está basado sobre un criterio estético de los elementos técnicos y coreografías teatrales.

Reunidas todas, con el fin de competir con una escena aplicando el siguiente reglamento:

La esgrima artística es una disciplina basada en la esgrima, ejecutando coreografías de combate a través de pequeñas escenas teatrales, utilizando armas y técnicas utilizadas en la historia europea y también inscritas dentro de las esferas culturales europeas. La parte principal del combate es la esgrima. El combate implica tener un adversario real o imaginario utilizando armas de estoque o de corte o cualquier otra similar dentro de la forma y uso.

## **Artículo 2 -A quien va dirigido**

A cualquier esgrimista que tenga nivel de avanzado en Esgrima Artística y respete las normas de seguridad.

Ser poseedor de la licencia de la federación Española de esgrima.

Las inscripciones de los participantes serán bajo la responsabilidad de un entrenador cualificado

La Copa de ESPAÑA está abierta a participantes desde los 16 años, con permiso de los padres y acompañados por un tutor responsable del menor; su participación deberá ser supervisada por un entrenador cualificado.

## **Artículo 3: Naturaleza del evento Copa de España**

**La Copa de España de esgrima Artística se desarrolla bajo los auspicios de las Academias de Armas Españolas y de la Real Federación Española de Esgrima.**

Los participantes de la Copa de esgrima Artística es una competición, anual donde se seleccionara a los mejores esgrimistas artísticos.

Los seleccionados tendrán la oportunidad de representar España en el Campeonato del mundo (si lo desean: corriendo los gastos a cargo de cada participantes) bajo los auspicios de academia de Armas Internacional A.A.I que reúne cada 4 años a todos los países del mundo para dar el título de Campeón del mundo de Esgrima Artística.

En caso de renuncia a asistir al campeonato del mundo por los clasificados pasara dicho derecho a los siguientes clasificados.



Real  
Federación  
Española de  
Esgrima



#### **Artículo 4: Las armas utilizadas dentro del campeonato**

Las armas utilizadas, ofensivas y defensivas, deben estar echas de material autentico (por ejemplo sin plásticos o aluminio) y ser coherentes con el periodo elegido (exceptuando la época intemporal)

Las armas no deberán ser en ningún caso ni cortante ni puntiagudas.

#### **Artículo 5: Categorías**

Existen cuatro categorías divididas en “en forma y combate”

**SOLO**: Encadenamiento técnico de combate coreografiado contra uno o más adversarios imaginarios, ejecutado por una sola persona, cronometrada, acompañada con o sin música.

Vestuario y época libre

**CONJUNTO**: combates cronometrados y realizados por un mínimo de 2 personas máximo 8 personas, con el mismo ritmo, con los mismos movimientos, con o sin música, vestuarios y época libre, ejecutado simultáneamente.

#### **COMBATES:**

**DUELOS**: combate cronometrado, y realizado por dos personas, con o sin texto con o sin música, con trajes acorde a la época elegida. Otras personas podrán estar en la escena actuando, pero en ningún caso, harán combates o cogerán armas.

**COMPAÑIA**: cronometrado, y ejecutado por más de dos personas, con o sin texto, con o sin música, armas y vestuario acorde con la época elegida. Varios combates pueden sucederse con varios participantes o pueden ser ejecutados al mismo tiempo entre dos o varios combatientes, otras personas que no combaten pueden actuar en la escena. (Pero les está prohibido participar en los combates bajo descalificación)

#### **Artículo 6: Definición de las épocas**

##### **EPOCAS**

Se dividen en tres grandes épocas:

**A: Antigüedad**: hasta la época medieval (armas aceptadas por ejemplo: lanza, hachas y bastón de combate)

**B: Renacimiento** :( hasta el siglo 19 (armas aceptadas por ejemplo: ropera sable, florete, espada de la corte, bastón)

**C: Intemporal** :(siglo 20, contemporáneo, fantástico, freestyle) se puede elegir las armas libremente.



## **Las categorías de solo y conjunto no tienen periodos históricos definidos.**

El escenario y la puesta en escena deben corresponder al periodo histórico elegido, todo anacronismo entraría dentro de la categoría intemporal. Las armas utilizadas deben corresponder a la época elegida respetando la definición del artículo 4.

### **Artículo 7: Duración de las escenas**

Categoría FORMA (solo y conjunto) el trabajo durara mínimo 1min, máximo 3 min.

Categoría DUELO trabajo durara mínimo 3 min, máximo 5min...

Categoría Compañía trabajo durara mínimo 4 min. y máximo 7 min.

### **Artículo 8 -Valoración de la Actuación**

Todos los combates inscritos deben de tener una duración correspondiente aproximadamente entre un 50% hasta 80% del total del trabajo.

Todos los números deben terminarse por un saludo final que no se contabilizara dentro del adjudicado.

El cronometraje empieza cuando empieza la escena (empieza la música o entra un personaje en la escena)

### **Artículo 9: Los compromisos**

Todas las inscripciones que no estén debidamente cumplimentadas y que no lleguen en la fecha marcada por la organización, serán rechazadas.

Después del registro de la inscripción con toda la información de los números por presentar, no se podrá cambiar ni épocas-categoría o número de participantes .registrados.

El cambio de uno de los participantes deberá ser en caso mayor y justificado.

En caso de litigio, será regido por el directorio técnico (cf. Artículo 21).

### **Artículo 10: Desarrollo de la prueba**

El campeonato se desarrolla en 3 etapas en este orden:

El ensayo:

Cada número tiene el derecho de ensayar para coger referencias sobre el escenario con su escena, para poder ajustar luz, sonido, etc.

El ensayo no es obligatorio pero se deberá avisar de su asistencia o no asistencia, en la inscripción. Los miembros del jurado podrán asistir si lo desean sin aportar notas ni juicios.



Una lista para los ensayos estará disponible para todos los inscritos al campeonato y el tiempo será repartido a las distintas categorías

### **Artículo 11: La competición**

Cada participante representara su número dentro de las condiciones del campeonato (delante del jurado y del público). Dos miembros oficiales nombrados por el organizador y aprobados por la RFEF tendrán la responsabilidad de cronometrar las representaciones así como las escenas de combates. Se penalizara todo el tiempo que se pase del tiempo previsto de la actuación (cf. artículo 17- Penalización) el tiempo esta cronometrado desde el principio hasta el fin.

Para facilitar la comprensión de las escenas interpretadas, los participantes deberán entregar al jurado con las inscripciones una sinopsis de la escena y los diálogos en español.

### **Artículo 12: El Orden de paso de las diferentes categorías**

Los números serán reagrupados por categorías y época.

El orden de paso de las diferentes categorías se efectuara por el siguiente orden:

SOLO

CONJUNTO

- a. duelo antiguo o medieval
- b. grupo antiguo o medieval
- c. duelo renacimiento al siglo 19<sup>o</sup>
- d. grupo renacimiento al siglo 19<sup>o</sup>
- e. duelo intemporal
- f. grupo intemporal

El orden de salida y el tiempo empleado serán fijados por los organizadores y el directorio técnico. Y se anunciaran antes del principio de la actuación

### **Artículo 13: Deliberación del jurado**

El jurado dispondrá de un tiempo de deliberación (máximo 2 minutos) después de cada actuación, después de esta los puntos del jurado serán inscritos sobre un documento previsto para tales eventos y transmitido a los a la persona autorizada de la competición.

El jurado dará el aviso a los técnicos, para que den comienzo el siguiente número.

### **Artículo 14: Presentación sobre la escena y llamada de los candidatos**

En caso que un candidato no se presente en el horario previsto a tiempo, que le habrá sido comunicado anteriormente, será eliminado salvo petición del directorio técnico.



Para competición: cuando un número está en curso por un grupo o una persona, el grupo siguiente espera entre bambalinas y el 3º grupo se prepara en la sala de calentamiento.

Presentación de los candidatos entre bambalinas: si después de 3 llamadas espaciadas de 30 segundos los participantes no se presentan, el número será anulado, salvo en un caso mayor y en acuerdo con el directorio técnico.

Cuando empiece la presentación: si al cabo de 15 segundos después del anuncio oficial por el presentador el número no empieza, tendrá una penalización, como prevé el artículo 17, salvo caso de fuerza mayor y por acuerdo del directorio técnico.

Después de 1 minuto el anunciado será eliminado salvo petición del directorio técnico.

### **Artículo 15: El jurado**

El jurado está compuesto de 3 o 4 jueces, deberán ser jueces técnicos con grandes conocimientos profesionales de la esgrima artística, además 2 o 3 jueces deberán tener grandes conocimientos en teatro o en historia.

Nunca habrá más jueces artísticos que jueces técnicos, pero su número puede ser equivalente.

Los jueces elegirán un presidente del jurado entre ellos.

### **Artículo 16: Puntuación**

Estas penalizaciones serán aplicadas en todas las categorías salvo algún imprevisto del participante, los cronometradores oficiales aplicarán las penalizaciones (ver artículo 16)

En caso de no respetarse la categoría elegida por el o los participantes:

En el caso donde los participantes no respeten las condiciones de las categorías elegidas (artículo 4), serán eliminados por decisión del jurado.

Y en ningún caso podrán volver actuar en otra categoría.

Serán penalizados de 1 a 5 puntos por decisión del jurado y la penalización de cada jurado se sumará.

### **Artículo 17: Otras penalizaciones:**

INFRACCION del PROTOCOLO DE SEGURIDAD:

- a) El arma se suelta y enviada hacia el público o hacia el lado del escenario (en el caso de un desarme) o el arma es proyectada por el pie en dirección al público o el lado del escenario.
- b) Un participante pisa un arma tirada en el suelo.
- c) Pasar la punta del arma por delante de la cara de uno de los participantes (independientemente si está o no en el combate).
- d) Uno de los participantes se cae del escenario.
- e) Combate improvisado.
- f) Cualquier riesgo para la seguridad de los participantes y del público.



Real  
Federación  
Española de  
Esgrima



- g) Comportamiento inapropiado (obscenidades, lenguaje soez, declaraciones políticas...)

Por cada falta a la seguridad, cada miembro del jurado podrá penalizar de 1 a 5 puntos que serán añadidos a otras penalizaciones si se diese el caso.

### **Artículo 18: Igualdad**

Le Directorio Técnico tomará la decisión final en el caso de un empate sin resolver por las condiciones de este artículo.

Los empates serán decididos con los siguientes criterios:

1. Los participantes que no tengan penalizaciones.
2. Los participantes con las mejores notas a nivel de global en su conjunto.
3. Si sigue el empate:
  1. El participante con la mejor nota técnica
  2. El participante con la mejor nota artística
  3. La dirección técnica tendrá la decisión final en el caso de un empate.

### **Artículo 19: En caso de litigio (quejas, reclamaciones y tic...)**

Solo la dirección técnica está autorizada para responder en estos litigios. Todo litigio deberá ser presentado por el responsable acreditado por el club o asociación inscrita el día anterior en la dirección técnica.

La decisión dictada por el directorio técnico, no se podrá recurrir.

### **Artículo 20: La comisión de seguridad**

La comisión está compuesta por dos maestros de armas o equivalentes con una experiencia profesional de la esgrima artística. Esta comisión se encargará del control de Armas verificando los aspectos de seguridad en la esgrima artística, siendo su cometido inspeccionar las armas utilizadas y haciendo respetar las normas de seguridad. Esta comisión es de vital importancia pues debe controlar que las armas sean seguras y auténticas (materiales).

La presencia de un miembro de la comisión seguridad es obligatoria durante de la competición.

. La decisión de descalificar a un participante por incumplimiento de las normas de seguridad sólo puede ser hecha por la Dirección Técnica

Los miembros de esta comisión solo tienen competencia exclusiva técnica y no de jurado. Su responsabilidad es de avisar de las infracciones de las reglas de seguridad al directorio técnico.

### **Artículo 21: Reglas de seguridad.**

Reglas de seguridad que se aplicaran son las del artículo 17 penalizaciones.

### **Artículo 22: Disciplina**



Real  
Federación  
Española de  
Esgrima



Todo participante debe respetar las reglas.

Todo participante debe respetar las reglas de seguridad de la esgrima artística de la Federación Española y de l'AAI .

Para cualquier otra cuestión de seguridad se aplicara, el reglamento Internacional de esgrima Deportiva.

### **Artículo 24: Dopaje**

Consulte el Capítulo 6 y los artículos "T129" del Reglamento Internacional de esgrima Deportiva.

### **Artículo 25: Sanciones**

En caso de no respetar de las reglas de seguridad, o cualquier cosa que perturbe el buen desarrollo de las pruebas, el directorio técnico puede llegar a la anulación de la actuación, en curso.

El directorio técnico puede anular un número que considere muy peligroso para la seguridad de los participantes o para el público.

**L'ACADEMIA DE ARMAS INTERNACIONAL SE RESERVA EL DERECHO DE CAMBIAR LAS REGLAS PRESENTES QUE SERAN PUBLICADAS DE NUEVO.**