



**REGLAMENTO TÉCNICO DE  
ESGRIMA HISTÓRICA  
DE LA FEDERACIÓN DE ESGRIMA DE  
CASTILLA Y LEÓN (FECYL)**

# REGLAMENTO TÉCNICO DE ESGRIMA HISTÓRICA DE LA FEDERACIÓN DE ESGRIMA DE CASTILLA Y LEÓN (FECYL)

## PREFACIO

## I. ARMAMENTO Y EQUIPO DE LOS TIRADORES

### Capítulo 1

#### ARMAMENTO

Características comunes a todas las armas

Espada Larga  
Espada Ropera  
Daga

### Capítulo 2

#### EQUIPAMIENTO Y VESTIMENTA

Condiciones generales

Protección  
Seguridad  
Control del material de los tiradores  
Características de la vestimenta  
Caretas  
Chaquetilla  
Pantalón  
Guantes o manoplas  
Otras protecciones  
Resumen de material mínimo utilizable en competición según el arma

## II. COMPETICIÓN

### Capítulo 3

#### NORMAS GENERALES

Tipos de Torneo  
Participantes  
Arbitraje  
Autogestión  
Material y equipo  
Armas  
Prohibiciones  
Puntuación  
Puntuaciones según disciplina  
Espada larga  
Ropera  
Penalizaciones

## Capítulo 4

### PROCEDIMIENTO

Principio

Reclamaciones y apelaciones

Contra una decisión del árbitro

Otras reclamaciones y apelaciones

Investigación. Derecho a defensa

Deliberación

Reincidencia

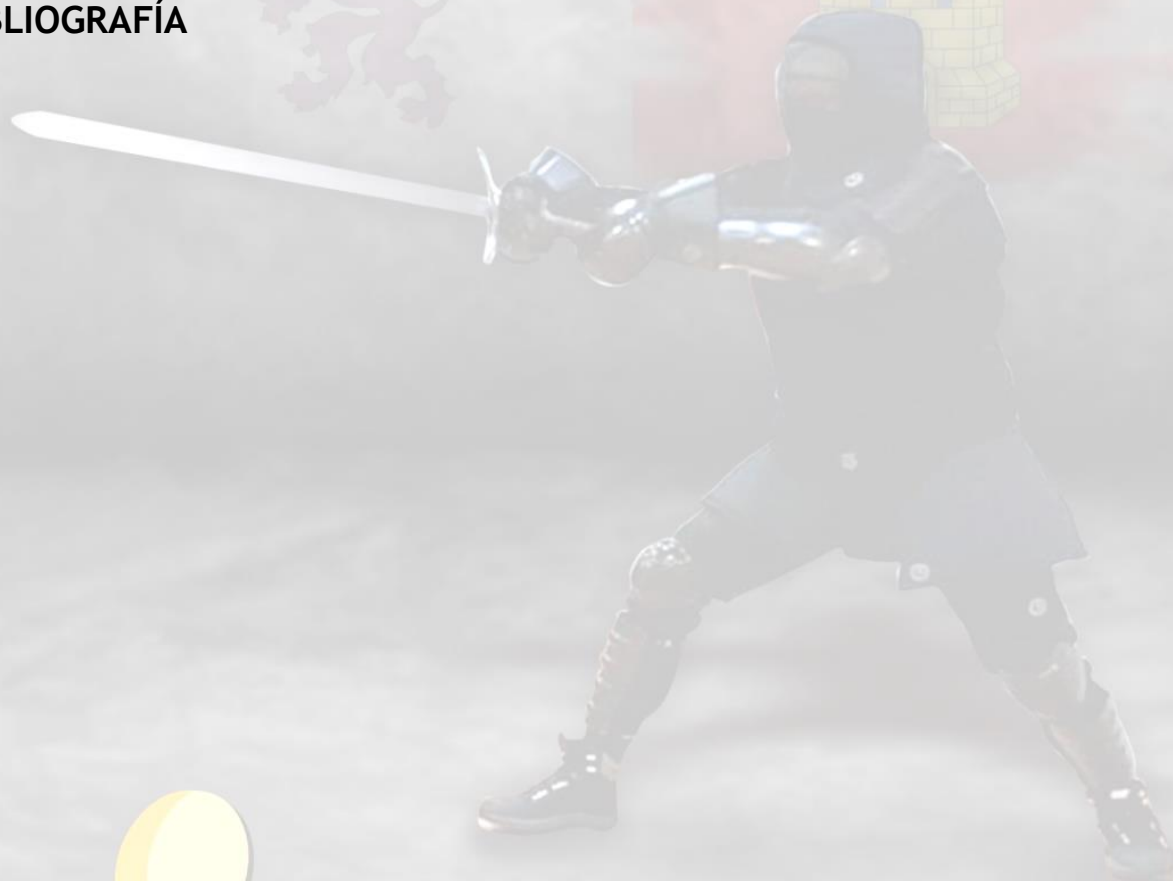
## Capítulo 5

### CONTROLES ANTIDOPAJES

Reglas generales

## Capítulo 6

### BIBLIOGRAFÍA



## PREFACIO

El presente reglamento de Esgrima Histórica nace con la intención de dotar a la vertiente académica de la Esgrima de un manual de competición actual, que lo aúne y acerque a la realidad de las competiciones de **HEMA** (Historical European Martial Arts) que se realizan por todo el continente por diversas asociaciones y federaciones con un amplio bagaje en la disciplina.

Para su realización nos hemos basado en los modelos históricos de armas y en su funcionalidad, así como en los numerosos tratados que describen su uso marcial e incluso competitivo.

Al igual que pasa en otras Artes Marciales mundialmente extendidas, como el Karate, donde hay una vertiente de enseñanza de formas y uso tradicional y otra deportiva bien definida, con campeonatos regionales, estatales y mundiales, nosotros intentamos dotar a la categoría de **HEMA** de un reglamento que nos permita realizar una competición en la que las diversas escuelas de enseñanza y sus tradiciones propias puedan converger con unos puntos comunes que permitan realizar y ensalzar esta disciplina que tiene cada día más adeptos, y para ello hemos tomado como base donde asentarnos los reglamentos de diversas salas y asociaciones de toda España, que por historia y validez consolidada han servido para la realización de diversas e importantes competiciones de **HEMA**.

Desde nuestros clubs tratamos de impulsar la utilización de la enseñanza de la Esgrima Histórica como un recurso didáctico más a la hora de dar a conocer y ayudar a entender nuestro pasado y nuestra historia. Mediante el uso como herramienta de nuestros talleres demostrativos, seminarios y competiciones, el público puede observar en directo diversas artes y oficios, convirtiéndose en parte activa de la experiencia y recibiendo así una idea mucho más precisa de cómo era la época que se trata de explicar.

De este modo implantamos un método de divulgación cultural inédito trasladable a cualquier lugar en forma de seminarios que den a conocer esta disciplina marcial tan nuestra con un fin didáctico y de interacción con el público.

Nuestra base de enseñanza de nuestros clubs gira en torno a diferentes etapas históricas, desde el s. XIII al XVIII, que mostramos mediante objetos réplica de los hallados arqueológicos de esta época, contextualizándolos mediante las explicaciones de nuestros integrantes.

Para entender la disciplina de **HEMA** y poder llevar a cabo nuestra labor de difusión histórica y deportiva distinguimos desde un principio entre recreación, reconstrucción y restauración:

- **Recreamos** aquello de lo que tenemos testimonios, pero no fuentes. Es decir, todo aquello que ha quedado por escrito, pero que no se han hallado muestras arqueológicas que lo afirmen.
- **Reconstruimos** aquello de lo que tenemos fuentes y testimonios. Es decir, todo aquello de lo que se ha hallado documentación y restos arqueológicos.
- **Restauramos y difundimos** el conocimiento de las fuentes que llegan por transmisión directa, huyendo de las interpretaciones culturales actuales.

Así pues, la información que damos a conocer proviene de dos fuentes bien definidas y contrastadas:

- **Los restos arqueológicos** clave, entre los que se incluyen: tallas, beatos, materiales hallados en tumbas, manuales de combate, etc.; nos permiten conocer cómo eran las diversas armas y armaduras de la época, así como los materiales que se utilizaban en su construcción.
- **La Arqueología Experimental** nos permite investigar cómo se usaban en la realidad aquellas armas y armaduras, y poder así dar explicaciones más realistas alejadas de los “mitos y leyendas”.

FEDERACIÓN DE ESGRIMA DE CASTILLA Y LEÓN

Obviamente en todo lo que no se ha podido adaptar al método tradicional en cuanto a medidas de arbitraje, puntuación, seguridad, etc. se ha optado por implementar las medidas recogidas en el reglamento de la Federación Internacional de Esgrima (FIE).

Este reglamento es el compendio realizado por Gonzalo González García, delegado de Esgrima Histórica de la Federación de Esgrima de Castilla y León (FECYL); presidente del Club de Esgrima Histórica “Audacia”, perteneciente a la Federación de Esgrima de Castilla y León (FECYL); y presidente de la Asociación de Recreación Histórica “Caballeros de Ulver” en colaboración directa con Javier Corral Arroyo, presidente del Club Deportivo “Princesa Kristina de Noruega”, perteneciente a la Federación de Esgrima de Castilla y León (FECYL).

Y ha contado, entre otros, con la labor de revisión de:

1. Eliana Campos Díez. Presidenta de la Federación de Esgrima del Principado de Asturias.
2. Rubén Rodríguez Alonso. Delegado de Esgrima Histórica de la Federación de Esgrima del Principado de Asturias, presidente de la asociación cultural “Éstula”, con su sección deportiva denominada “Academia Asturiana de la Espada” (ACADE) e Instructor de “Academia Da Espada”.
3. Antonio Puey Gómez. Presidente y director técnico de la “Academia Da Espada”. Codirector del equipo nacional de HEMA enviado a los Segundos Juegos Europeos de Minsk. Maestro de armas reconocido por la Federación Italiana de Esgrima (FIS) y por la Federación Portuguesa de Artes Marciales “Loan Taho”. Subdirector y tratadista de “AGEA Editora”, perteneciente a la “AGEA”, la federación de investigadores y practicantes de Artes Marciales Históricas Europeas de Galicia.
4. Adrián Alexander Yáñez Cabeza. Técnico nacional de esgrima, árbitro nacional de espada, director técnico internacional de competición y tirador del Club de esgrima “El Duque”, perteneciente a la Federación de Esgrima de Castilla y León (FECYL).
5. Óscar Genovés Pascua. Instructor y responsable de HEMA en los clubs “SAM” de Barcelona y “SAC” de Mataró.
6. Ignacio González García. Presidente del Club Deportivo de Esgrima Histórica “Salvatore Fabris” y organizador de la “Liga Norte”.
7. Alejandro González García. Vicepresidente del Club Deportivo de Esgrima Histórica “Salvatore Fabris” y organizador de la “Liga Norte”.



# I. ARMAMENTO Y EQUIPO DE LOS TIRADORES

## Capítulo 1

### ARMAMENTO

#### Características comunes a todas las armas

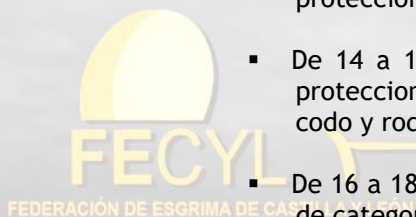
##### Art.1

1. Con el paso del tiempo este manual se irá actualizando según vayamos agregando nuevas disciplinas asociadas al aprendizaje de HEMA o correcciones basadas en la práctica.
2. Actualmente existe la siguiente clasificación de armas:
  - La espada manejada a dos manos. Espada larga (S. XIV-XVI).
  - La espada manejada a una mano. Llamada comúnmente “Espada Ropera” (S. XVI-XVIII).
  - La espada manejada a una mano. Llamada comúnmente “Espada Ropera” (S. XVI-XVIII) y daga.
3. En caso de espada manejada a una mano, la mano libre puede utilizar daga, siempre que en ese momento ambas manos porten armas coetáneas e históricamente correctas.
4. Está prohibido afilar las hojas, arriaces, cazoletas, pomos o cualquier tipo de arista o punta.
5. Todas las armas están autorizadas, con la única condición de que sean conformes al presente reglamento. Queda en potestad del revisor no dar por bueno cualquier equipo que considere peligroso, tanto para el tirador como para su adversario.

#### Descripción general

##### Art.2

1. Toda arma está compuesta de las siguientes partes:
  - El arma estará construida de tal forma que no pueda herir al tirador ni a su adversario, con una hoja flexible, cubierta en su extremo delantero por una protección que impida que se clave.
    - La hoja será metálica o de nylon (o material similar) dependiendo de los rangos de edad marcados:
      - Menores de 14 años: Con simuladores de esgrima tipo Foam. Ropa y protecciones de esgrima deportiva.
      - De 14 a 16 años: Con simuladores de Nylon o material análogo. Ropa y protecciones de esgrima deportiva añadiendo algunas protecciones en codo y rodilla.
      - De 16 a 18 años: A su elección, o simuladores o acero. Ropa y protecciones de categoría HEMA.
      - De 18 años en adelante: Acero. Ropa y protecciones de categoría HEMA.



- Una guarda, fijada entre la hoja y la empuñadura, que sirve para proteger la mano que sujeta el arma.
- Una empuñadura que permite asir el arma.
- Un pomo, parte trasera de la empuñadura que fija el mango sobre la espiga.

## Dimensiones

### Art.3

1. Cada arma tiene su forma y sus medidas propias.
2. La longitud total del arma y la de sus diferentes partes, corresponden a las distancias que separan los planos paralelos entre ellos y perpendiculares al eje de la hoja.
3. Para medir, bien la longitud total del arma, bien la de la hoja, es necesario que esta última no presente curvaturas; durante la medición, la hoja se mantendrá, por tanto, aplastada sobre una superficie plana.

## Empuñadura

### Art.4

1. Cada arma tiene su forma y sus medidas propias.
2. La empuñadura debe ser continuación recta de la hoja, sin formar angulación. Está constituida de forma que no pueda herir al tirador ni a su adversario.
3. Toda empuñadura de espada o daga debe ser recta, no estando permitidas las anatómicas. Pueden estar recubiertas de piel o cualquier otro material que las haga confortables.
4. La empuñadura no puede llevar ningún dispositivo que favorezca el uso del arma como arma arrojada.
5. La empuñadura no puede llevar martingala, ni ningún dispositivo que pueda, de cualquier manera, aumentar la sujeción de la mano o la muñeca del tirador.

## Guarda

### Art.5

1. Cada arma tiene su forma y sus medidas propias.
2. La guarda está compuesta por una guarnición, y/o un arriaz.
3. El arriaz, está formado por dos gavilanes, colocados en el mismo plano que la hoja.



## Espada Larga

Deberá tener todos los componentes de la espada larga: Hoja, arriaz, mango y pomo.

### Peso

#### Art.6

1. El peso total de la espada preparada para ser utilizada no será inferior a 1.300 gr. ni superior a 1800 gr.

### Longitud

#### Art.7

1. La longitud máxima total de la espada larga no superará los 140 cm.

### Hoja

#### Art.8

1. La hoja será de acero flexible, en buen estado, sin bordes cortantes ni óxido.
2. Todas las hojas deberán tener sus puntas protegidas, aunque vengan dobladas hacia dentro, por cualquier elemento que impida que la punta pueda causar heridas y cubiertas posteriormente con cinta adhesiva que impida que dicho elemento protector pueda soltarse de la punta.
3. Su sección puede ser:
  - Con cuatro mesas (perfil en rombo).
  - Ahusada, con bordes redondeados.
  - Aplanada, de sección rectangular, con bordes redondeados.
4. Puede ser lisa o tener acanaladuras.
5. La longitud máxima de la hoja estará entre los 95 y los 105 cm.
6. La anchura máxima de la hoja es de 5 cm.

### Guarda

#### Art.9

1. El arriaz puede ser recto o ligeramente curvado hacia adelante.
2. No puede tener guardamanos, conchas y o cualquier otro elemento de protección, a excepción de un estribo, o anillo que podrá ir situado a la altura de la cruz del arriaz, de forma perpendicular a este, y que protege los nudillos.



## Espada Ropera

Deberá tener todos los componentes de la espada ropera: hoja arriaz, gavilanes, guardamano, mango y pomo.

### Peso

#### Art.10

1. El peso total de la espada preparada para ser utilizada es superior a 800 gr. e inferior a 1.300 gr.

### Longitud

#### Art.11

1. La longitud máxima total de la espada ropera no superará los 130 cm.

### Hoja

#### Art.12

1. La hoja será de acero flexible, en buen estado, sin bordes cortantes ni óxido.
2. Todas las hojas deberán tener sus puntas protegidas, aunque vengan dobladas hacia dentro, por cualquier elemento que impida que la punta pueda causar heridas y cubiertas posteriormente con cinta adhesiva que impida que dicho elemento protector pueda soltarse de la punta.
3. Su sección puede ser, al menos en los tercios medio y débil:
  - Con cuatro mesas (perfil en rombo)
  - Ahusada (Perfil curvo a modo de paréntesis ( ) )
4. En el tercio fuerte, la hoja puede ser, de sección rectangular, y ser lisa o tener acanaladuras.
5. La longitud máxima, medida desde los gavilanes a la punta estará entre los 95 y los 114,5 cm.
6. El ancho máximo de la hoja es de 20 mm.
7. No se admiten hojas de sección cuadrada, ni hojas finas de tipo verduguillo.

### Guarda

#### Art.13

1. La guarda puede ser de lazo, puede llevar una o varias conchas, o ser de taza.
2. Debe ir provista de guardamano y arriaz, que estará formado por dos gavilanes colocados en el mismo plano que la hoja, dispuestos de forma perpendicular a la dirección de la hoja, o el de arriba hacia delante y el de abajo hacia atrás.
3. En espadas roperas existirá un guardamano, con una o varias varillas curvas que, partiendo del arriaz en forma de arco, protegerán los dedos.

FEDERACIÓN DE ESGRIMA DE CASTILLA Y LEÓN

- En las de Lazo, además del guardamano, saldrá del arriaz hacia delante, un entramado de varillas que cubren la mano. Pueden o no llevar estribos, anillos perpendiculares al plano de la hoja, y unidos a esta.
  - En las de Concha llevará una placa metálica añadida a los lazos, que podrá ser o no polilobulada.
  - En las de Taza llevará un casquete semiesférico, aproximadamente, con la convexidad hacia delante, unida al arriaz y guardamano. Podrá ser calada o no.
4. La profundidad de la cazoleta, en las de taza está comprendida entre 6 y 7,5 cm y su diámetro no podrá ser superior a 14 cm.
  5. La excentricidad (distancia entre el centro de la cazoleta y el punto por donde la hoja pasa a través de ella) no está permitida.



**Daga**

Deberá tener todos los componentes de la daga: Hoja, arriaz, guardamanos, mango y pomo.

**Peso****Art.14**

1. El peso total de la daga preparada para ser utilizada no será inferior a 500 gr. ni superior a 800 gr.

**Longitud****Art.15**

1. La longitud máxima total de la daga no superará los 55 cm.

**Hoja****Art.16**

1. La hoja será de acero flexible, en buen estado, sin bordes cortantes ni óxido.
2. Los bordes pueden ser lisos ambos, o uno de ellos presentar aspecto dentado en su tercio fuerte.
3. En la bigotera (zona de la hoja contigua al arriaz) podrán existir dos agujeros o escotaduras.
4. Todas las hojas deberán tener sus puntas protegidas, aunque vengan dobladas hacia dentro, por cualquier elemento que impida que la punta pueda causar heridas y cubiertas posteriormente con cinta adhesiva que impida que dicho elemento protector pueda soltarse de la punta.
5. La longitud máxima de la hoja será 45 cm.

**Guarda****Art.17**

1. La daga podrá llevar solo arriaz, o arriaz y guarnición en forma de vela o concha.
2. La vela será una chapa metálica que partirá del arriaz y se fijará a la empuñadura por delante del pomo. Tendrá forma triangular y estará arqueada, con la misma función que el guardamos.

## Capítulo 2

### EQUIPAMIENTO Y VESTIMENTA

#### Condiciones generales

##### Art.18

1. Será de obligado cumplimiento el uso de calzado y ropa deportiva.
2. En competición no se permite tener ninguna parte del cuerpo al descubierto.
3. El traje común comprende chaqueta, guantes, pantalón y calcetines altos.
4. Los tiradores deberán llevar además una careta protectora, y otros elementos de protección que se describen más adelante.
5. La vestimenta de competición debe estar compuesta de un material suficientemente sólido, estar limpia y en buen estado.
6. La chaquetilla debe estar realizada completamente de tela resistente al menos a 350N.
7. La vestimenta de los tiradores puede ser de diferentes colores.
8. Están permitidos los parches con el nombre del tirador, escudos, blasones, símbolos, etc. relativos al club, sala de armas, país, o la disciplina que se practica.
9. Queda expresamente prohibida la difusión de mensajes ofensivo, racistas, sexistas o que inciten al odio o a la violencia.
10. Queda en potestad del revisor no dar por bueno cualquier equipo que considere peligroso, tanto para el tirador como para su adversario.

#### Protección

##### Art.19

1. El equipo y la ropa deben asegurar el máximo de protección, compatible con la libertad de movimientos indispensables para la práctica de la esgrima.
2. Todas las protecciones deberán estar en buen estado.
3. Queda en potestad del revisor no dar por bueno cualquier equipo que considere peligroso, tanto para el tirador como para su adversario.
4. Quedan totalmente prohibidas las protecciones metálicas, salvo en el caso de la malla de la careta.

#### Seguridad

##### Art.20

1. Los elementos de la vestimenta no deben de ningún modo correr el riesgo de molestar o herir al tirador o a su adversario.
2. La chaqueta y el cuello deben ser totalmente cerrados durante las fases de la competición.

## Control del material de los tiradores

### Art.21

1. En todas las pruebas los tiradores son responsables de su material (armas, equipamiento y vestimenta) en el momento de su presentación sobre la pista.
2. Cada competidor mostrará sus armas y equipamiento obligatorio de protección al árbitro, antes de iniciarse el asalto.
3. Cualquier arma o elemento de protección que se considere defectuoso, será requisado por la organización hasta la finalización de la competición.
4. Si existe ausencia de elementos de protección obligatorios, no se podrá iniciar el asalto hasta que los lleve correctamente colocados. El tiempo máximo para la nueva presentación en la pista, completamente equipado es de 5 minutos, transcurridos los cuales se dará el asalto por perdido (3 a 0).
5. Por cada elemento rechazado o ausente, el tirador sufrirá una penalización de 1 Punto, para ese asalto, pudiendo perderlo antes de empezar por acumulación de sanciones.
6. Cualquier tirador puede solicitar a la organización, antes de comenzar los asaltos, una revisión de su material, que no implicará retención ni sanción alguna, en caso de inconformidades.
7. El material declarado inconforme antes de iniciarse la competición, no podrá ser utilizado en esta. Contravenir esta norma implica la exclusión de la competición.

## Características de la vestimenta

### Careta

#### Art.22

1. Se utilizarán caretas de esgrima deportiva, formadas por un enrejado metálico y una tela resistente al menos a 350N, con un acolchado interior que proteja frente a los golpes.
2. La careta debe llevar una cinta horizontal de seguridad a la parte trasera de la máscara, las dos extremidades del lazo deben ser fijadas firmemente a los lados de la máscara. Este lazo puede ser de materia elástica.
3. Deberá usarse un protector de careta occipital de cuero o material similar, relativamente rígido y acolchado que cubra como mínimo la nuca hasta más abajo de la línea de los hombros
4. Se admite cualquier tipo de personalización de la careta que no ponga en riesgo la integridad física de su portador o del adversario, incluyendo pinturas y/o dibujos en el enrejado que no comprometan su integridad estructural, no alteren su capacidad de protección y no contengan slogans o mensajes obvia y explícitamente ofensivos.

### Chaquetilla

#### Art.23

1. Debe ser de tela resistente al menos a 350N, con un acolchado interior que proteja frente a los golpes.
2. El largo de la chaqueta debe superar, por debajo, la cintura del pantalón, no dejando huecos libres entre ambas piezas de ropa.

### Pantalón

#### Art.24

1. Debe ser de tela resistente al menos de 350N, con un acolchado interior que proteja frente a los golpes.
2. El pantalón debe estar fijado debajo de las rodillas.
3. Junto con el pantalón, es obligatorio llevar un par de calcetines altos que deben cubrir totalmente la pierna hasta debajo del pantalón y ser llevadas de tal modo que no puedan caerse.

### Guantes o manoplas

#### Art.25

1. Se llevarán guantes o manoplas en las dos manos.
2. Deben tapar hasta encima de las muñecas.
3. Dependiendo del arma deben llevarse al menos:
  - Guantes ligeros. De cuero con acolchado interior.
  - Guantes pesados o manoplas. De material rígido, con piezas articuladas y con acolchado interior.

## Otras protecciones

### Art.26

#### Gorjal

1. Es obligatorio el uso de este tipo de protección por debajo de la chaqueta.
2. Protege el cuello y las clavículas.
3. Debe ser de material resistente y estar acolchado.

### Art.27

#### Protector de pecho o busto.

1. Es obligatorio el uso de este tipo de protección por debajo de la chaqueta.
2. Puede proteger, además del pecho o busto, parte del abdomen.
3. Puede ser de plástico o de tela resistente a 800N, con acolchado.

### Art.28

#### Hombreras

1. Es aconsejable el uso de esta protección por encima de la chaqueta.
2. Protege la articulación del hombro.
3. Debe ser de material rígido resistente.

### Art.29

#### Brazo

1. Es aconsejable el uso de protecciones adicionales por encima de la chaqueta.
2. Protege la parte superior del brazo.
3. Debe ser de material rígido resistente.

### Art.30

#### Coderas

1. Es obligatorio el uso de este tipo de protección por encima de la chaqueta.
2. Protege la articulación del codo
3. Debe ser de material rígido resistente y estar acolchado.

FEDERACIÓN DE ESGRIMA DE CASTILLA Y LEÓN

## Art.31

**Brazales**

1. Es aconsejable el uso de esta protección por encima de la chaqueta.
2. Protege la parte del antebrazo.
3. Debe ser de material rígido resistente.

## Art.32

**Coquilla**

1. Es obligatorio la utilización de este tipo de protección genital por debajo del pantalón.
2. Puede ser de plástico o de material resistente con acolchado.

## Art.33

**Faldellín**

1. Es aconsejable el uso de esta protección por encima del pantalón.
2. Debe ser de tela resistente al menos a 350N con acolchado.

## Art.34

**Muslera**

1. Es aconsejable el uso de esta protección por encima del pantalón.
2. Protege la parte superior de la pierna.
3. Debe ser de material rígido resistente.

## Art.35

**Rodilleras**

1. Es obligatorio el uso de este tipo de protección por encima del pantalón
2. Protege la articulación de la rodilla.
3. Debe ser de material rígido y estar acolchado.
4. Pueden ir unidas a las espinilleras.

## Art.36

**Espinilleras**

1. Es obligatorio el uso de esta protección por encima de los calcetines altos.
2. Protege la parte inferior de la pierna.
3. Debe ser de material rígido resistente.



**Resumen de material mínimo utilizable en competición según el arma****Art. 37****1. Protecciones para Espada Larga:**

- Careta de 350N, con protección occipital.
- Gorguera.
- Protector de pecho.
- Chaqueta de 350N.
- Coderas.
- Guantes pesados o manoplas.
- Coquilla.
- Pantalón de 350N mínimo.
- Rodilleras.
- Espinilleras.

**Art. 38****1. Protecciones para Espada Ropera:**

- Careta de 350N, con protección occipital.
- Gorguera.
- Protector de pecho.
- Chaqueta de 350N.
- Coderas.
- Guantes ligeros.
- Coquilla.
- Pantalón de 350N.
- Rodilleras.
- Espinilleras.

## II. COMPETICIÓN

### Capítulo 3

#### NORMAS GENERALES

##### Art.39

1. Es obligatorio estar en posesión de seguro deportivo.

##### Art.40

1. Se organizarán tantos torneos como salas participen.
  - Por ejemplo, si son 4 salas serían 4 torneos al año, cada vez organizado por una sala diferente.
  - Se puede ser sala organizativa o sala participativa o ambas.
  - En caso de ser 4 o más torneos al año, la puntuación final de cada tirador se obtendrá de la suma de los mejores resultados (excluyendo uno, el peor obtenido).
  - Esto resulta ventajoso si por cuestiones personales un tirador no puede acudir a alguno de los torneos, de esta forma no se quedaría descolgado de la liga al tener la opción de puntuar en los demás.
2. Los torneos se realizarán en dos fases. Una primera vuelta de poules y otra de eliminación directa.
  - En la fase de poules
    - Primará realizar menos poules con más participantes con el objeto de que los tiradores realicen un mayor número de combates, por ejemplo, siendo 20 se harán 4 poules de 5 personas y no 5 poules de 4.
    - Cada participante deberá tirar con todos los participantes de su poule.
    - En la modalidad de 16, pasan todos los tiradores a la fase de eliminación.
    - Las poules se confeccionarán a sorteo, pero se intentará que no coincidan tiradores del mismo club.
  - En la fase de eliminación:
    - Se harán los cruces teniendo en cuenta la clasificación. Al primero se le cruzará con el último, al segundo con el penúltimo etc.
    - Los participantes que pasen el corte serán aquellos que mejor clasificados hayan quedado en la fase de poules, en la que los criterios son los siguientes:
      - Mayor número de victorias.
      - Empates.
      - Menor número de derrotas.
      - Mayor número de tocados a favor.

- Menor número de dobles tocados.
  - Menos número de tocados en contra.
  - En caso de empatar en los criterios anteriores, se realizará un combate entre los dos contendientes en caso de que se estén disputando la entrada a la fase eliminatoria.
  - En caso contrario, el orden se establecerá por sorteo.
  - En cada torneo se deberá guardar registro de las puntuaciones de todos los tiradores para tener un resultado global del tirador para poder dirimir posibles empates en la clasificación de la liga.
  - Todos los combates tendrán la misma composición.
    - Serán combates a 3 minutos o a 12 puntos
      - Se avisará a los tiradores cuando lleven 1 minuto de combate y cuando lleguen a 2:30 se les dirá a los tiradores las palabras “último lance” donde ambos contendientes tendrán una última acción con un tiempo límite de 30 segundos no pudiendo exceder 3 minutos la duración total del combate.
      - En cuanto se realice una acción puntuable dentro de esos 30 segundos, se dará el combate por terminado. Esto se hace con el objetivo de que el tirador que vaya perdiendo y que con una acción pueda ganar, no actúe de forma desesperada lanzándose contra el rival.
3. Será proclamado vencedor el primero que obtenga 12 puntos mediante acciones de combate o penalización del adversario, o si se agota el tiempo el que lleve mayor número de puntos.
  4. En caso de que el tiempo termine y no se hayan producido tocados ambos serán considerados empatados, y se anotará en ambos cuadros.
  5. En caso de empate:
    - En la fase de poules, si ambos contendientes tienen la misma puntuación a finalizar el combate se dará por terminado con empate.
    - En la fase de eliminación, si ambos contendientes acaban el combate con la misma puntuación, se pasará al punto de oro en el que el primero de los contendientes que consiga puntuar, gana.
  6. Todos los tiradores deberán estar presentes en las instalaciones del evento 15 minutos antes de la hora de la llamada de su categoría correspondiente. De no estar, serán penalizados con menos 5 puntos.
  7. En caso de no estar presente en el momento de empezar su primer combate de su poule el participante será eliminado.
  8. Los asaltos se desarrollarán en el interior de un cuadrado de 7 por 7. Al inicio del asalto y en cada reanudación del mismo los tiradores se pondrán en las esquinas opuestas del mismo, designadas por el árbitro.
  9. Los tiradores no pueden abandonar el cuadrado o área del asalto sin ser autorizados por el árbitro, excepto por retirada debida a lesión, o tras la proclamación de vencedor de un asalto y siempre tras el preceptivo saludo.

10. Además, se tendrán las siguientes consideraciones:

- Todas las salas de España son bienvenidas a participar en los torneos abiertos.
- Cada tirador debe de tener su propio seguro de accidentes en vigor, el cual lo indicarán en la hoja de inscripción.
- Todos los datos obtenidos se mandarán al HEMA Rating.
- La organización no se hace responsable de la rotura del material de los tiradores.

11. Los torneos otorgarán la siguiente puntuación de cara a la liga:

- 25 puntos para el primero.
- 20 puntos para el segundo.
- 16 puntos para el tercero.
- 13 puntos para el cuarto.
- 11 puntos para el quinto.
- 10 puntos para el sexto.
- 9 puntos para el séptimo.
- 8 puntos para el octavo.
- 7 puntos para el noveno.
- 8 puntos para el décimo.
- 6 puntos para el undécimo.
- 5 puntos para el doceavo.
- 4 puntos para el treceavo.
- 3 puntos para el catorceavo.
- 2 puntos para el quinceavo.
- 1 punto para el dieciseisavo y siguientes
- A todo aquél que participe se le dará un punto.
- A los 8 participantes que caigan en octavos se les repartirán los puestos del noveno al dieciseisavo según su puesto en la fase de clasificación, se hará de igual manera con las 4 personas que caigan en cuartos.

12. Al final del último Torneo se realizará la suma total de los puntos.

FEDERACIÓN DE ESGRIMA DE CASTILLA Y LEÓN

## Tipos de Torneo

### Art.41

1. Espada Larga.
2. Espada Ropera.
3. Espada Ropera y Daga.
4. Disciplinas de exhibición.

### Participantes

### Art.42

1. Los torneos son mixtos si no hay un mínimo de 6 participantes de cada sexo.
2. Menos de 6: Poule única. Sin eliminación directa.
3. 6 o más: Sistema de Poules y eliminación directa.
4. Cada tirador será designado al principio del asalto como tirador rojo o azul.
  - El tirador llamado en primer lugar se colocará a la derecha del árbitro y llevará un brazalete rojo en lugar visible del brazo no armado. El otro tirador llevará un brazalete azul.



## Arbitraje

### Art.43

Los asaltos estarán presididos por un árbitro, que puede ser uno de los tiradores o no, auxiliado por dos Vistas como mínimo, pudiendo ser hasta cuatro Vistas, y un anotador.

#### 1. Árbitro:

- Dirige el asalto.
- Determina cuándo parar o dejar seguir una acción, con ayuda de los Vistas.
- Da la orden de adelante y alto.
- Proclama la puntuación y el resultado.
- Dirime en caso de contradicción entre los Vistas.
- Señala las faltas leves, graves y eliminatorias.
- La decisión del árbitro es inapelable.
- Podrá en todo momento consultar a los propios tiradores.

#### 2. Vistas:

- Todos los combates contarán como mínimo con dos vistas que podrán ser los propios participantes que no estén compitiendo ni haciendo de jueces en ese momento.
- Señalan los posibles tocados o faltas, levantando la mano, e indicando, si el árbitro detiene el asalto y les consulta, el valor del tocado o penalización.
- Pueden pedir detención del asalto si el árbitro no ve una acción, pero no pueden intervenir, ni detener el asalto.
- Sólo apoyan al árbitro.
- Llevan un banderín de color azul en la mano derecha y otro de color rojo en la izquierda, que se corresponden con los brazaletes de los tiradores.
- Cuando aprecian una acción de tocado o una infracción, deben levantar inmediatamente el banderín del color que corresponda al tirador que puntúa o comete infracción.
- Pueden levantar ambas manos, si es necesario.
- La única función de los Vistas es decir lo que han visto al juez, aunque le podrán indicar un tocado para que el juez principal dé el alto.
- Una vez el árbitro haya parado el asalto, indicarán dónde ha sido el tocado con el extremo del banderín del tirador a quien se le otorga el punto sobre su cuerpo.
  - En caso de tocado doble, abrirán sus brazos en cruz.
  - En caso de abstenerse por no haber visto la acción, cruzarán ambos banderines hacia abajo.

FEDERACIÓN DE ESGRIMA DE CASTILLA Y LEÓN

- Para la toma de decisión de los Vistas, estos no podrán, bajo ninguna circunstancia comunicarse entre ellos ni con el árbitro de manera alguna, habiendo de mirar hacia abajo hasta la toma de una decisión. La decisión habrá de tomarse a la mayor brevedad posible, pero no inmediatamente, pudiendo tomarse un tiempo prudencial para la toma de la misma, debiendo abstenerse en caso de duda.
3. Anotador:
- Toma nota, durante el transcurso del asalto del tanteo y posibles sanciones,
  - Controla el tiempo.
  - Gestiona el marcador del combate.
  - Rellena la hoja de poule, las tablas de eliminación directa y llama a los tiradores.
4. Siempre que sea posible el árbitro y vistas y anotador, no serán de la sala o club de los tiradores del asalto.
5. El árbitro y los Vistas vestirán de forma claramente distinta a los participantes a ser posible, para ser fácilmente identificados. Llevarán un peto, chaleco o prenda de color visible (que suministrará la organización del torneo en caso de ser posible).
6. En todos los torneos existirá un directorio técnico, designado para tal fin, y que coordinará la labor de los árbitros, vistas y organización, y velará por el buen desarrollo de la prueba. Será la máxima autoridad técnica en la competición, verificando que se cumplan todos los extremos de este reglamento, y cualquier otro que fuese aprobado. No podrá realizar ninguna otra función.

## Autogestión

### Art.44

1. La organización proveerá a la competición de los árbitros suficientes para el torneo.
2. En caso de que no pudiera ser así, se pasaría al sistema de autogestión con el objetivo de que cada poule sea independiente.
3. Cada poule constará de 1 árbitro y al menos 2 tiradores que harán las veces de Vistas.
4. Ninguno de los Vistas podrá ayudar en las poules en las que participe un miembro de su equipo o sala.
5. Con el objetivo de que cada poule sea independiente, cada poule constará de 3 jueces que se irán turnando la función de árbitro.
6. El primer juez será el juez principal y será árbitro en todos los combates menos en los suyos. En los combates en los que participe el juez número 1, el juez número 2 asumirá el rol de árbitro. Cuando le toque luchar el juez 1 contra el juez 2, el juez número 3 será el árbitro del combate.
7. De esta manera, se evita que, si por ejemplo una persona es juez en la poule nº 2 y participante en la poule nº 4, no se pueda empezar la poule nº 4 hasta que termine la nº 2.
8. Con esta fórmula cada poule es auto gestionable y se pueden hacer tantas poules al mismo tiempo como el lugar del evento lo permita.
9. Esto es, por supuesto, teniendo en cuenta que todos los jueces sean participantes. En caso de que haya jueces que no compitan, ejercerán como tal en todos los combates de las poules y luego en las eliminatorias.

## Art.45

1. El asalto comenzará después de que, tras saludarse ambos contendientes, el árbitro indique: ¡En guardia! ¿Listos? ¡Adelante!

## Art.46

1. Los golpes lanzados antes o sobre la voz de ALTO, son válidos, y por tanto si llegan a tocar en acción simple, puntúan.

## Art.47

1. El árbitro puede dejar continuar el asalto, durante un tiempo de esgrima, si se produce un tocado que no es incapacitante (3 puntos). Admitiéndose como tocado doble si el rival toca en dicho tiempo de esgrima.

## Art.48

1. Si un tirador pierde su arma de manera fortuita, y antes de recuperarla es tocado por el adversario de forma válida, la acción es puntuable.

## Art.49

1. Si se produce un desarme y, en un tiempo de esgrima, el desarmado captura la guarnición rival, no se considerará ninguna acción puntuable.

## Art.50

1. Si un tirador es tocado tras un desarme fortuito, antes de que el árbitro de la voz de ALTO, el tocado es válido.

## Art.51

1. En caso de armas dobles, la pérdida de una de ellas no se considera desarme.

## Art.52

1. Se admite el cambio de mano del arma durante el asalto, sin que ello detenga el tiempo o suponga alteración alguna del desarrollo del mismo.

## Art.53

1. Tras cada detención, el árbitro permitirá que se reanude el combate, si nadie ha alcanzado los 12 puntos, utilizando la misma fórmula: ¡En guardia! ¿Listos? ¡Adelante!

## Art.54

1. En cada reanudación, si se conceden puntos o hay sanción, los tiradores volverán a ponerse en guardia en las esquinas correspondientes del cuadrado.

## Art.55

1. Cuando finalice el combate por tiempo agotado, el árbitro indicará el tanteo y señalará al vencedor, levantando la mano, con la palma hacia arriba, del lado donde se encuentre este tirador.



## Art.56

1. Si durante el desarrollo del combate, el árbitro aprecia claramente una acción de tocado que alcanza un blanco de forma válida, una conclusión, un desarme o una infracción, dará la voz de alto levantando la mano derecha, y el combate se detendrá inmediatamente.

## Art.57

1. El árbitro también detendrá el asalto en caso de no poder continuarse el combate, por trabarse los tiradores, juego confuso, por desarme accidental, doble conclusión, por lesión, o por desperfectos o irregularidades en el equipamiento de los tiradores. En este caso el combate se reanuda en el lugar donde se interrumpió.

## Art.58

1. Tras el alto, a indicación del árbitro los contendientes se sitúan en las esquinas de puesta en guardia, excepto si se declara "Nada hecho" (juego confuso, cuerpo a cuerpo, desarme accidental, conclusión desarmado, doble conclusión), en cuyo caso reanudarán el combate en donde se detuvo, retrocediendo hasta guardar la distancia inicial de 4 m. Ningún tirador puede ser hecho retroceder hasta fuera del cuadrado para ponerse en guardia, pero sí hasta el límite.

## Art.59

1. Si la detención es por tocado, el árbitro señalará al tirador tocado con la mano izquierda y levantará la derecha indicando con los dedos el número de puntos de la acción ofensiva, que se suman al otro tirador.

## Art.60

1. Si es por tocado doble, señalará a cada tirador con una mano, simultáneamente, y a continuación indicará con los dedos en alto los puntos en contra que recibe cada uno.

## Art.61

1. En caso de penalización señala al infractor con el puño izquierdo cerrado uñas abajo, y con la mano derecha indica los puntos de penalización.

## Art.62

1. Tras cada detención e indicación de puntos, el árbitro señala el tanteo del asalto, y lo reanuda si ningún tirador ha llegado a 12 puntos.

## Art.63

1. Si uno de los Vistas aprecia un tocado o infracción, levanta la mano para que el árbitro lo tenga en cuenta. Cuando se detenga el asalto, el árbitro le consultará, pero la decisión será del árbitro, excepto si tres o los cuatro Vistas contradicen al árbitro.

## Art.64

1. Un Vista consultado, puede abstenerse de emitir opinión si no ha visto claramente la acción, cruzando las muñecas ante el pecho, con los puños cerrados.

## Art.65

1. Cuando un tirador logra 12 puntos, el árbitro lo declara vencedor señalando por encima de él, con el brazo extendido y la palma de la mano hacia arriba

## Art.66

1. Tras la proclamación de vencedor, los tiradores se saludan estrechando sus manos desarmadas, saludan al árbitro y abandonan el cuadrado.

## Art 67

1. El árbitro puede estar equipado con una vara que tendrá que ser lo suficientemente larga (se recomienda que sea entre 2 m y 2,5 m) en los arbitrajes para salvaguardar su seguridad cuando tenga que parar los combates.

# ESGRIMA HISTÓRICA

## DE LA FEDERACIÓN DE ESGRIMA DE CASTILLA Y LEÓN (FECYL)



## Material y equipo

### Art.68

1. En lo referente al material y equipo se habrán de cumplir las normas establecidas en los capítulos anteriores:
  - Menores de 14 años: Con simuladores de esgrima tipo Foam. Ropa y protecciones de esgrima deportiva.
  - De 14 a 16 años: Con simuladores de Nylon o material análogo. Ropa y protecciones de esgrima deportiva añadiendo algunas protecciones en codo y rodilla.
  - De 16 a 18 años: A su elección, o simuladores o acero. Ropa y protecciones de categoría HEMA.
  - De 18 años en adelante: Acero. Ropa y protecciones de categoría HEMA.

## Armas

### Art.69

1. Se comprobará el arma por la organización y los jueces (filo y punta, flexibilidad), antes de los asaltos. Deberán cumplir los requisitos especificados en capítulos anteriores de este reglamento.

## Prohibiciones

### Art.70

1. Agarrar el arma del oponente por el tercio débil.
2. Arrancar la careta del oponente.
3. No se permiten acciones si el oponente se queda sin careta o protección occipital.
4. No se permiten acciones si el oponente cae o está en el suelo.
5. El arma no puede ser empleada como objeto arrojado.
6. No se permiten estocadas en salto con los 2 pies separados del suelo.
7. No se permiten puñetazos, codazos, rodillazos y patadas.
8. Realizar cualquier acción de manera intencionada después de la orden de parada del juez principal.



## Puntuación

### Art.71

#### 1. Se puntúa en los siguientes casos:

- Tocado: Un tirador realiza un tajo o estocada, en los blancos permitidos, una acción puntuable al otro tirador, sin que el primero reciba herida alguna.
- Doble tocado: Ambos tiradores realizan entre sí un tocado simultáneamente, pudiendo ser de igual o diferente puntuación entre sí. En este caso se suman los puntos correspondientes a cada herida.
  - Se tendrán en cuenta la zona y la lesividad del golpe y se le otorgará al tirador que haya realizado el golpe más lesivo el punto por dicha acción menos el punto de la acción de su adversario. (Por ejemplo, una estocada al pecho de tres puntos frente a un tajo al brazo no armado, 3-1, se le otorgará al primer tirador 2 puntos).
  - En caso de ser igual la puntuación, 3-3, a ninguno de los contendientes se les dará ningún punto.
  - Ambos contendientes tienen un número limitado de dobles tocados. En la fase de poules el número máximo serán de 3. Si se cumple, ambos contendientes pierden el combate.
  - En la fase eliminatoria, se elimina la restricción de los dobles tocados.
- Doble tocado mortal: Ambos tiradores realizan entre sí un tocado simultáneamente a una zona de máxima lesividad y con la técnica adecuada.
  - No se otorgarán puntos.
- After-blow: Ambos tiradores realizan entre si acciones casi simultáneas que terminan en tocado para ambos. La segunda acción en completarse es el After-blow, lo que se traduce que el segundo en golpear es el que ha realizado el After-blow, independientemente de quién iniciase la acción.
  - Sólo se puntuarán aquellos After-blows que hayan sido lanzados antes de que el árbitro detenga el combate, con intención clara de golpear, movimiento, trayectoria e inercia final correctos.
  - En caso de estocada o corte a la cabeza o al brazo armado no habrá after-blow, ya que sería imposible para el que recibe el golpe generar un golpe después de recibir un tocado en estas zonas.
- Conclusión: Desarme del oponente con técnica válida (agarre de cazoleta, agarre de hoja por el tercio fuerte o atrapar la hoja con el brazo de forma segura).

**Puntuaciones según disciplina:****Art.72****1. Espada larga:**

- Tocado de 1 a 3 puntos (Habrá valoración arbitral de lesividad y técnica para otorgar de 1 a 3 puntos por tocado):
  - Tajo: Cabeza, cuello y tronco con recorrido.
  - Estocada: Cabeza, cuello y tronco.
  - Conclusión: Desarme limpio y control del arma del oponente con técnica válida, bien calculada y acometida, terminada con control total del arma rival.
- Tocado de 1 punto:
  - Tajo, estocada o golpe en las extremidades.
  - Golpes dados con la Espada Larga empuñada a una mano, independientemente del lugar del impacto. Esto se hace para evitar que los tiradores abusen de esta técnica.
  - Golpe controlado con la mano, o pomo de la espada en la careta del oponente.
  - Desarme poco claro o accidental, a uno de los contendientes se le cae la espada o al intentar un desarme queda poco claro, aunque consigue finalmente controlar la hoja tras un forcejeo.
- Tocado de 0 puntos:
  - Golpes con el plano de la hoja, si la ejecución de la técnica es correcta se podrían dar como válidos golpes de este tipo, sobre todo a la cabeza, con la intención de no causar lesión al oponente.
  - Tocados muy leves: estocadas sin flexión de la hoja y golpes sin recorrido en su formación.
- Técnicas ilegales:
  - Zonas prohibidas para el golpeo: Nuca, ingle, espalda y pies.
  - Puñetazos, codazos, rodillazos y patadas.
  - Luxaciones.

## 2. Ropera

- Tocado de 1 a 3 puntos (Habrà valoración arbitral de lesividad y técnica para otorgar de 1 a 3 puntos por tocado):
  - Tajos: Cabeza y cuello con recorrido.
  - Estocadas: Cabeza, cuello y tronco.
  - Conclusión. Desarmes limpio y control del arma del oponente con técnica válida, bien calculada y acometida, terminada con control total del arma rival.
- Tocado de 1 a 2 puntos (Habrà valoración arbitral de lesividad y técnica para otorgar de 1 a 2 puntos por tocado):
  - estocada en la mano armada
- Tocado de 1 punto:
  - Tajo al tronco.
  - Tajo o estocada en la mano no armada
  - Tajo o estocada a las extremidades inferiores.
  - Golpe controlado con la mano en la careta del oponente.
  - Si el oponente sale de la pista con los dos pies por segunda vez (la primera vez recibirá un aviso). Se detendrá el asalto y se reanudará en la posición de puesta en guardia.
  - Caída del oponente al suelo o acción efectuada con cuatro puntos de apoyo (conlleva la anulación del posible tocado del oponente).
  - Desarme poco claro o accidental, a uno de los contendientes se le cae la espada o al intentar un desarme queda poco claro, aunque consigue finalmente controlar la hoja tras un forcejeo.
- Tocado de 0 puntos:
  - Doble tocado mortal 3-3.
  - Doble conclusión.
  - Golpes con el plano de la hoja.
  - Tocados muy leves: estocadas sin flexión de la hoja y golpes sin recorrido en su formación.
- Consideraciones especiales:
  - Se tendrá especial atención en validar los tocados de manera clara:
    - En la estocada, que sean contundente y con flexión de hoja.
    - En los tajos que sean igualmente contundentes, hechos de manera clara que se aprecie por la vista con buen contacto o con sonido por el impacto en el adversario.

- Apartar el arma del adversario estará permitido siempre y cuando se aparte, con la mano abierta y con efectividad, la estocada del rival sin que la punta toque ninguna parte del cuerpo.
- Agarrar la hoja del adversario, por el tercio débil o medio, se considerará como corte a la mano y se aplicará la puntuación correspondiente.
- Utilización del brazo no armado para defender un blanco de mayor valor. Si se pone un blanco de menor puntuación para defender un blanco de mayor puntuación (como poner la mano delante del torso) si hay tocado, se darán los puntos de la zona de mayor puntuación
- Hojas Triplet:
  - Al no tener el mismo poder de corte, no se puntuará más que los tajos en la cabeza-cuello, a los que se les otorgará un máximo de 2 puntos.
  - Las estocadas tendrán una puntuación normal.
  - A la hora de la revisión las hojas Triplet se las pondrá una tira de cinta azul en el tercio fuerte, a las hojas normales cinta roja.
- Técnicas ilegales:
  - Zonas prohibidas para el golpeo: Nuca, ingle, espalda y pies.
  - Golpe descontrolado y potente con la mano, el pomo en la careta del oponente.
  - Golpes directos.
  - Golpe con el guardamano o con los gavilanes del arma.
  - Puñetazos, codazos, rodillazos y patadas.
  - Luxaciones.
  - Proyecciones y derribos.

**Penalizaciones:****Art.73**

## 1. Falta leve: (advertencia). Tarjeta amarilla.

- Presentarse a un asalto faltando algún elemento del material obligatorio o con armas carentes de marcas de control (El tirador/a dispone de 3 minutos para solventar dicha circunstancia. Pasado ese tiempo sin solventar el problema, el tirador/a recibirá una tarjeta roja y con cada minuto extra de retraso recibirá una tarjeta roja más).
- Pasividad.
- Arrojar la equipación al suelo o dejar caer el arma por acción directa de combate.
- Dar la espalda a un oponente antes de la voz de “alto” del árbitro principal.
- Si el oponente sale de la pista con los dos pies por segunda vez (la primera vez recibirá un aviso). Se detendrá el asalto cada y se reanudará en la posición de puesta en guardia.
- Dar instrucciones a un tirador/a durante un asalto (primera vez en el torneo).
- Desobediencia a los árbitros del asalto o protestar verbalmente decisiones arbitrales.
- Hablar durante el asalto, excepto para admitir cortésmente un tocado recibido o responder a una pregunta directa del árbitro.
- Falta de respeto al oponente, público, directorio técnico, árbitros o vistas, cuando no sea considerada una infracción mayor.
- Moverse antes de la voz de adelante o realizar acciones ofensivas después de la voz de alto.
- Celebración ostentosa de tocados.

## 2. Falta grave: 3 puntos en contra. Tarjeta roja.

- Emplear acciones o técnicas ilegales (primera vez en el torneo).
- Incumplimiento de la normativa de competición o de seguridad.
- Repetición de falta leve en el mismo asalto.
- Salir del área de combate para rehuir una acción de combate del adversario.
- Atacar a un tirador rendido, caído o desarmado.
- Golpes vengativos.
- Incumplimiento de las órdenes arbitrales.
- Protestar, airada o gestualmente, las decisiones arbitrales.

FEDERACIÓN DE ESGRIMA DE CASTILLA Y LEÓN



3. Falta muy grave (pérdida del combate y descalificación del torneo. La valoración de la expulsión de la competición debe realizarse por el árbitro, los Vistas y el directorio técnico). Tarjeta negra.

- Negarse a combatir con un adversario
- Denegación voluntaria del saludo al oponente al finalizar el asalto.
- Uso de técnicas ilegales (segunda vez en el torneo).
- Uso de técnicas de esgrima deportiva, no realista o de fantasía.
  - Se considerarán estas técnicas como aquellas que no hayan surgido de la utilización directa de la Esgrima Histórica, en sus diversos manuales y escuelas de entrenamiento, bien sea por la funcionalidad del arma o bien sea por la biomecánica del movimiento con técnicas que desprecian la seguridad de uno mismo o de su oponente.
  - Los jueces tienen derecho a proponer una sanción debido a "esgrima poco realista", en caso de evidente desconocimiento o ignorancia de las reglas más básicas de autodefensa en las que se basa una competición de esgrima histórica.
  - Las situaciones más comunes, enumeradas a continuación, incluyen, pero no se limitan a:
    - Acometer al rival con ataques alocados sin preocuparse por la protección personal, por ejemplo, con tocados rápidos ("flechas") sin crear una oposición, estocadas retorcidas (twisting thrusts) sin hurtar el cuerpo y cortes que terminan con el cuerpo expuesto debido a una fuerza excesiva sin ningún plan estratégico (suertes, burlas y demás).
    - Abordar al oponente repetidamente con ataques peligrosos y continuos, mientras se descuida la defensa propia y el principio de autopreservación.
    - Ejecutar uno o más golpes inmediatamente después de proponer un ataque que haya sido bloqueado o esquivado ("remise"). En otras palabras, hacer caso omiso de la defensa propia frente a un contragolpe del oponente.
    - Mostrar una clara indiferencia hacia la propia defensa cuando se está a punto de ser golpeado, buscando la preparación de un contragolpe con el objetivo de ganar puntos en el combate.
    - Cubrir intencionalmente un objetivo más importante con uno menor (por ejemplo, la mano), para reducir la oportunidad de puntuar del adversario.
    - Dejar pasar intencionadamente un golpe a un objetivo menor, para preparar y dar un golpe posterior contra un objetivo del rival de mayor valor.
    - Buscar intencionadamente un doble golpe para obtener o mantener una ventaja estratégica en puntos.
    - Buscar un doble golpe intencionadamente para anular la puntuación más alta del oponente.
    - Lanzar un golpe al mismo tiempo que el otro tirador con una flagrante indiferencia por el golpe del oponente (por ejemplo, sin hacer ningún intento por controlar su espada o hurtar el cuerpo), para obtener o mantener una ventaja estratégica en términos de puntos.

- No mostrar ninguna intención de variar la combinación de acciones ofensivas, defensivas y contraofensivas durante el combate, asumiendo una actitud completamente pasiva o continuamente agresiva sin cubrirse el cuerpo.
  - Mostrar una ignorancia obvia de la distancia de combate, violando así continuamente (y no ocasionalmente, como ocurriría con fines estratégicos) las reglas básicas de desarrollo de las acciones en las diferentes medidas. Por ejemplo: tocando siempre a corta distancia, lanzándose contra el oponente para impedir sus acciones y golpeando de forma descuidada, o acercándose sin cesar al rival para evitar sus reacciones.
  - Mostrando una ignorancia obvia del manejo del arma específica del torneo, usándola sin cesar de una manera resultante de la experiencia obtenida de otras artes marciales o deportes, o de otras armas o modalidades de la HEMA. Por ejemplo: una espada larga usada como una ropera, o una ropera empleada como un sable o un garrote.
  - La esgrima poco realista es una de las actitudes más desfavorables en la esgrima histórica y será juzgada en el ring bajo la autoridad incontestable de los jueces. Sin embargo, dada la delicada interpretación de estas sanciones, podrá ser propuesta por un solo Juez, pero deberá ser confirmada por al menos la mayoría de los miembros del Tribunal implicado en el combate (incluido el juez que lo propone).
  - En la práctica, se recomienda advertir verbalmente al tirador la primera vez, ofreciendo una explicación de lo que se castiga, y no aplicar la sanción hasta la segunda vez. La sanción tiene como consecuencia la anulación de la acción del atleta y la emisión de una tarjeta roja (pérdida de 2 puntos), que puede sumarse a otras penalizaciones dentro del mismo combate. Dada la imposibilidad de que el tirador infractor alcance una puntuación negativa (por debajo de 0), y dada la gravedad de la falta, en el caso de una tercera penalización por esgrima poco realista se emitirá una tarjeta negra para el infractor (pérdida del combate).
- Falta de control en el combate.
  - Dar instrucciones a un tirador/a durante un asalto. (segunda vez en el torneo).
  - Proferir insultos, menosprecio, agresión o violencia intencionada a cualquier participante, árbitro o público.
  - Dos o más faltas graves.
  - Alterar el orden en la competición,
  - Connivencia con el adversario,
  - Abandonar la zona de combate sin permiso.
  - Cualquier conducta deshonesto no recogida anteriormente, pero que el árbitro principal considere como una conducta inaceptable.

FEDERACIÓN DE ESGRIMA DE CASTILLA Y LEÓN

## Capítulo 4

### PROCEDIMIENTO

#### Principio

##### Art.74

1. 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.

#### Reclamaciones y apelaciones contra una decisión del árbitro

##### Art.75

1. Contra una decisión “de hecho” del árbitro, no se puede interponer reclamación.
2. Si un tirador se enfrenta a este principio, poniendo en duda una decisión “de hecho” del árbitro en el curso de un match, será sancionado según las prescripciones del Reglamento.
3. Si el árbitro desconoce una prescripción formal del Reglamento, o hace una aplicación contraria a éste, puede admitirse una reclamación por ello.
4. Dicha reclamación debe ser hecha:
  - Por el tirador o capitán para las pruebas individuales,
  - 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.
5. Cuando el árbitro mantenga su opinión, el delegado de la Comisión de Arbitraje o el Supervisor, si no hay un delegado, tiene competencia para resolver en apelación (Directorio Técnico).
6. Si tal apelación es juzgada como injustificada, el tirador recibirá las sanciones previstas por los artículos de este reglamento.

#### Otras reclamaciones y apelaciones

##### Art.76

1. Las quejas y reclamaciones que no traten sobre la decisión de un árbitro deben formularse por escrito, sin demora; se dirigen al Directorio Técnico.
2. Si la queja o la reclamación es en contra de una decisión tomada por el Directorio Técnico o por los delegados oficiales de la FIE, se dirige a la Mesa Directiva de la FIE. Aquí la FIE tiene poco que decir, en tal caso la organización del torneo.

#### Investigación. Derecho a defensa

##### Art.77

1. 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.
2. Pasado este plazo, la sanción puede ser pronunciada.

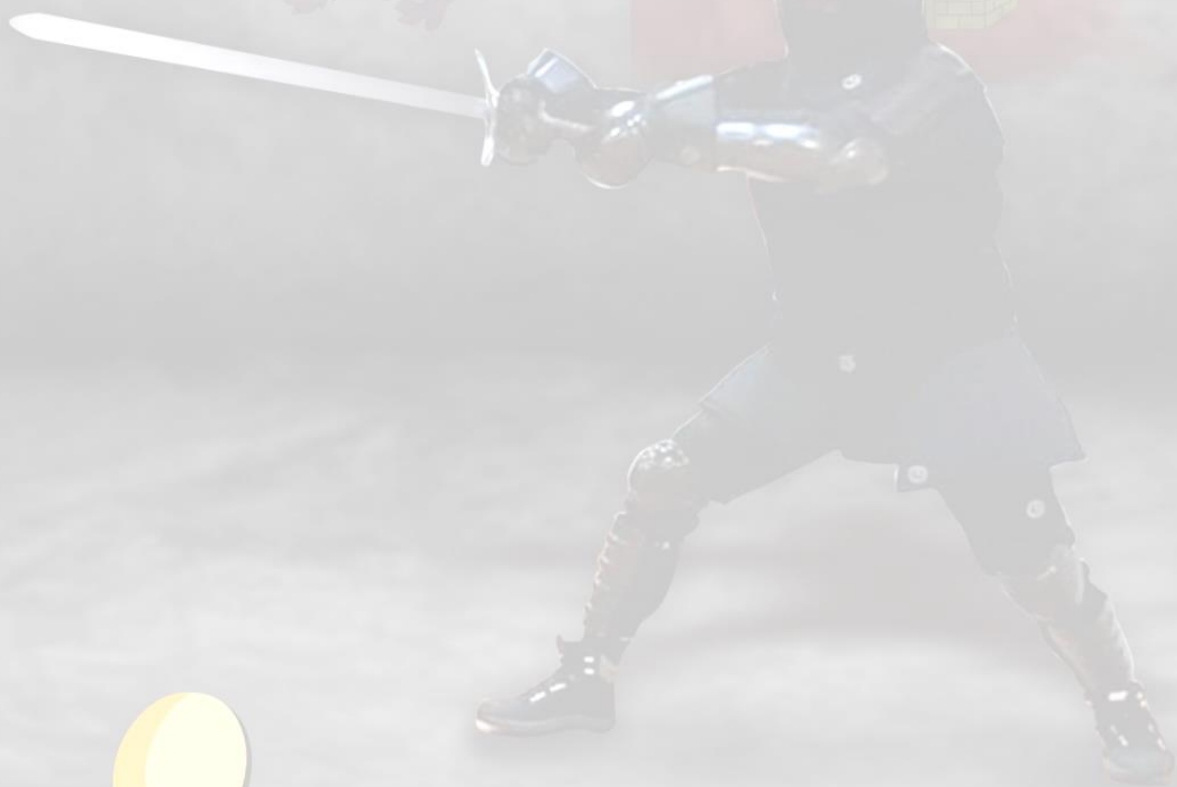
**Deliberación****Art.78**

1. 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****Art.79**

1. Para las faltas contra el espíritu deportivo, el orden o la disciplina, si ha sido el objeto de una 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:
  - la exclusión de la prueba si la pena precedente ha sido una amonestación.
  - La descalificación del torneo, si la pena precedente ha sido la exclusión o la descalificación de una prueba.

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



## Capítulo 5

### CONTROLES ANTIDOPAJES

#### Reglas generales

##### Art.80

1. El dopaje está prohibido por la FIE. Todo incumplimiento de esta regla entraña sanciones disciplinarias.
2. 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.
3. La FIE 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.
4. La FIE se reserva el derecho de efectuar los controles de dopaje durante las competiciones organizadas bajo su control.
5. 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.
6. 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 (REGLAMENTO TÉCNICO, abril 2017).
7. Las sanciones y consecuencias de las sanciones, debido a violaciones de las reglas antidopajes, son éstas previstas por el Reglamento Antidopaje de la FIE.
8. 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 FIE quien tendrá solo el derecho de llevarlas al conocimiento del conjunto de las federaciones.
9. Las infracciones de dopaje cometidas y sancionadas en una de las federaciones miembros de la FIE, son tomadas en cuenta y aplicadas en el conjunto de todos los países miembros del FIE.
10. La modificación del reglamento antidopaje de la FIE releva de la competencia del Comité Ejecutivo.



## Capítulo 6

### BIBLIOGRAFÍA

1. Normativa de la Liga Galega de Esgrima Histórica.
  - El presente reglamento fue aprobado por:
    - Sala Viguesa de Esgrima Antiga (SVEA).
    - 100tolos Esgrima Histórica (100tolos HEMA).
    - Asociación Naronesa de Esgrima Antiga (ANEA).
    - Club Escola Hungaresa de Esgrima-Pontevedra (CEHEPO).
2. Normativa de la Liga Norte.
  - Escritas por Ignacio González García, presidente de la sala de armas Salvatore Fabris y aprobado por:
    - Sala de Armas Salvatore Fabris (SASF).
    - Sala de Armas Fénix (SAF).
    - Club Deportivo Princesa Kristina de Noruega (CDPKN).
3. Normativa del Torneo Princesa Kristina de Noruega (Adscrito a la Liga Norte).
  - Escritas por Javier Corral Arroyo, presidente del Club Deportivo Princesa Kristina de Noruega (CDPKN).
4. Reglamento Técnico de Esgrima (FIE).
5. Reglamento de Esgrima Antigua (RFEE).
6. Normativa del torneo internacional HEMA realizada en los Segundos Juegos Europeos de Minsk.

