

**REGLAMENTO  
DE  
ESGRIMA  
MINIESGRIMA**

## **1. LA MINIESGRIMA**

### **1.1. Espacio de juego**

Las dimensiones mínimas del espacio de juego deben ser de un largo 10 m. y 1,5 m de ancho. En caso de que no se disponga de espacio de juego de estas dimensiones, se podrá autorizar una variación, sobre un máximo de 2m.

Distancia de puesta en guardia en pistas de dimensión mínima: 1,5 m.

### **1.2. Armas**

El arma con que se disputara los asaltos será:

- Categoría M-13: Florete, sable y espada con armas convencionales de tamaño medianas (2). De carácter mixto
- Categoría M-11: florete, sable y espada de plástico con punta de goma. De carácter mixto

### **1.3. Tiempo de juego**

Todos los encuentros se llevarán a cabo preferentemente en un máximo de 3 horas. Para lo que se marcarán suficientes pistas. Cada asalto se desarrollará a 5 tocados o a 2 minutos de tiempo efectivo en ambas categorías.

Los asaltos de eliminación directa, se disputarán a 10 tocados, con 2 tiempos de 2 minutos máximo, en las 2 categorías.

### **1.4. Participantes del encuentro: tiradores, entrenadores y árbitros. Los tiradores y equipos**

- Categoría M-13: Todos los tiradores estarán obligados a vestir con traje específico de esgrima, conforme lo indicado en el Reglamento de Esgrima.
- Categoría M-11: Todos los participantes deberán vestir, ropa deportiva de manga larga, pantalones largos hasta el tobillo y calzado deportivo. Para cada asalto llevarán: guante y careta.

### **1.5. Sistema de puntuación**

Se establecerá un ranking específico para la liga con un sistema de puntos que repartirán entre los tiradores asistentes a cada encuentro de la siguiente forma:

1º clasificado:1 punto  
2º clasificado:2 puntos  
3º clasificado:3 puntos

y así sucesivamente, hasta completar con todos los participantes, el que tenga menos puntos después de la suma de todos los encuentros será el vencedor de la Liga.

Aquellos tiradores que no asistan a un encuentro, sumarán puntos por valor a la totalidad de participantes. más 1 punto. En caso que se incorporen a la liga, una vez comenzada esta, se aplicará el mismo sistema en aquellos encuentros que ya se hayan celebrado.

La clasificación por clubes, se establecerá a partir de los puntos obtenidos por los cuatro mejores clasificados de cada club, en caso de empate, se tendrá en cuenta el siguiente clasificado y así sucesivamente.

Los tres primeros clasificados tanto individual como por equipos, recibirán un trofeo al final del circuito de encuentros, coincidiendo con el fin de la temporada.

### **Los entrenadores**

El entrenador asesora a los tiradores desde el lateral **únicamente en los descansos**, es el responsable de sus tiradores, sin que esto en ningún caso suponga un abuso o distorsión del desarrollo del asalto. Será también el responsable del comportamiento de los tiradores y los acompañantes, y mantendrá una actitud respetuosa hacia el árbitro y todos los participantes en el encuentro. También colaborará con el árbitro en situaciones problemáticas.

### **Árbitros**

Cada club deberá presentar una propuesta de candidatos para arbitrar a lo largo de la liga, formada por árbitros titulados, técnicos y árbitros candidatos no titulados. Esta propuesta de cada club se someterá a la aprobación del Comité de Arbitraje.

Los clubes participantes tienen la obligación de presentar un árbitro por cada 5 tiradores y tramos posteriores.

El club organizador ha de prever la asistencia de árbitros suficientes para completar el nº de pistas existentes, para cumplir el requisito de duración máxima del encuentro.

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 permite 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 del 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 individual. Constará de una primera ronda de clasificación por sistema de poules, en el que no se eliminará a ninguno de los tiradores, a continuación un sistema de eliminación directa.

En categoría M-11: El juego consiste en conseguir 5 tocos o, en caso de no llegar a 5 tocos, conseguir más tocos que el adversario en el tiempo de dos minutos como máximo.

En categoría M-13: El juego consiste en conseguir 5 tocos o, en caso de no llegar a 5 tocos, conseguir más tocos que el adversario en el tiempo de dos minutos como máximo.

Los asaltos desde el cuadro de 16 en el arma de espada tendrá la obligatoriedad de utilizar material eléctrico. En florete y sable semifinales y finales. Así como la indumentaria reglamentaria

### **Manera de dar los tocos**

En los encuentros de florete y espada M-10, para que un toco sea contabilizado, todo golpe debe de ser dado de punta y llegar clara y nítidamente a cualquier parte del cuerpo. No podrán ser válidos los tocos que no produzcan de esta manera. En caso de existir toco por ambas partes, el árbitro decidirá el toco válido de acuerdo al reglamento FIE.

### **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, amarilla, roja o negra.

### **Infracciones: advertir y amonestar**

El árbitro podrá advertir al tirador respecto de determinadas incorrecciones. La reiteración de estas incorrecciones se convertirán 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 match será penalizado con un toco 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 M-10, los reiterados batimientos o paradas violentas 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 corresponden 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.

### **Tarjeta negra**

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.

Conducta antideportiva: Exclusión de los entrenadores, suplentes o acompañantes

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

Cuando los acompañantes (padres, madres, amigos/as. . .) que realicen un comportamiento antideportivo hacia los participantes del juego (jugadores, entrenadores y árbitros) u otros acompañantes, se amonestara a su equipo y dicha amonestación se enviara al o club correspondiente. Cuando un equipo tenga más de dos amonestaciones, el comité de competición estudiará su comportamiento y, en su caso, si se considera conveniente, determinara las sanciones oportunas.