

# ESGRIMA



La esgrima es un deporte de combate en el que se enfrentan dos contrincantes debidamente protegidos que deben intentar tocarse con un arma blanca, en función de la cual se diferencian tres modalidades: sable, espada y florete

## EQUIPAMIENTO

**Máscara**  
Los tiradores llevan una máscara que cubre la cabeza y el cuello. La máscara tiene al frente una fina malla metálica para proteger la cara y tela gruesa en la zona del cuello

**Chaqueta**  
En esgrima se viste una chaqueta de manga larga de algodón y kevlar además de una protección interior

**Hoja flexible**  
Fabricada con acero templado, su forma y rigidez varía según el tipo de arma

**Pantalones**  
Se llevan pantalones del mismo material que la chaquilla de largo medio (por debajo de las rodillas)

**Zapatos**  
Deben ser livianos con muy buen agarre

**La punta**  
En espada y florete, la punta posee un interruptor de presión que completa el circuito eléctrico y permite registrar los tocados

**Cable al aparato de tanteo electrónico**  
Tiene una longitud de 18 a 20 m. y es retractil para que no estorbe los movimientos en la pista

## ARMAS

Florete	Espada	Sable
Blanco: Sólo el torso	Blanco: Todo el cuerpo	Blanco: Torsio, cabeza y brazo
Largo de hoja: 90 cm	Largo de hoja: 110 cm	Largo de hoja: 88 cm
Peso: 500 g	Peso: 770 g	Peso: 500 g
Puntos anotados: Solo con la punta de la hoja	Puntos anotados: Solo con la punta de la hoja	Puntos anotados: Con punta, filo y contrafilo de la hoja

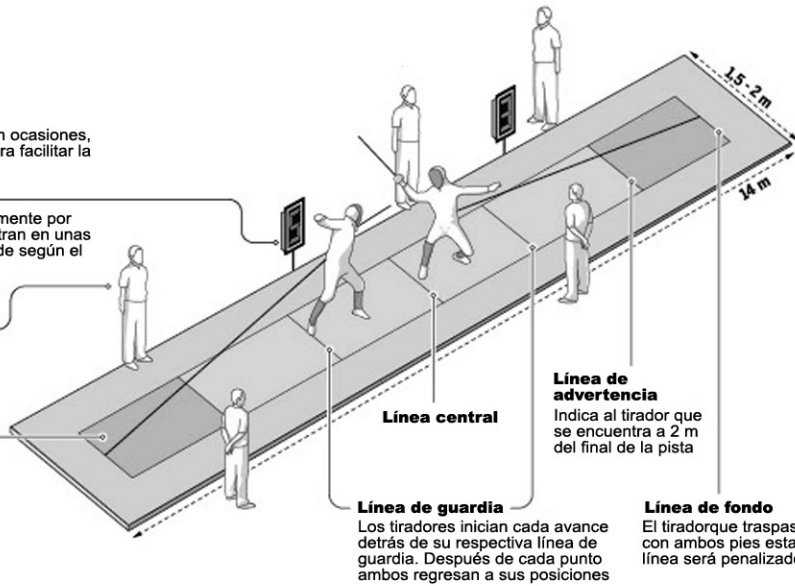
## LA PISTA

**La pista**  
Las competiciones se llevan a cabo, en ocasiones, sobre una plataforma sobreelevada para facilitar la visión del combate

**Aparato de tanteo electrónico**  
Marca los toques registrados electricamente por las armas. Los tantos válidos se muestran en unas pantallas que encienden luz roja o verde según el contrincante

**Árbitro y jueces**  
Las faltas y los tocados válidos son controladas por un árbitro, asistido por jueces de pista

La superficie de la pista debe ser antideslizante y conductiva, de modo que al estar conectada al aparato de registro electrónico neutralice cualquier toque al piso.



## POSICIONES BÁSICAS Y LÍNEAS



## REGLAS BÁSICAS

La duración del combate efectivo es la siguiente:

**En "poules"**  
5 tocados en un máximo de 3 minutos

**En eliminación directa**

15 tocados en un máximo de 9 minutos

3 periodos de 3 minutos con un minuto de pausa entre cada periodo. En caso de concluir el tiempo, gana el que más tocados lleve

**Por equipos**

3 minutos para cada relevo

## MOVIMIENTOS DE ATAQUE



## EL SALUDO

Los tiradores están obligados a saludar al comenzar y al concluir el asalto