



Regulamento das provas da FIE – edição Agosto 2008

REGULAMENTO DE PROVAS

Tradução e Adaptação

Fonseca Santos/FPE



INTRODUÇÃO

i.1 Histórico

1. O Regulamento da FIE foi aceite por unanimidade no Congresso Internacional dos Comitês Olímpicos Nacionais que teve lugar em Paris em Junho de 1914 para todas as provas dos Jogos Olímpicos. Ele foi codificado pela primeira vez em 1914 pelo Marquês de Chasseloup-Loubat e M. Paul Anspach e editado em 1919, sob o nome de ‘Regulamento das Provas’

2. Ele foi modificado pelos diferentes congressos da FIE; o de 1931 decidiu coordená-lo de novo; o de 1954 de reagrupar as matérias sob o nome de ‘Regulamento Técnico’; o de 1958 de rejuvenescer a redacção e de retomar o título de ‘Regulamento das Provas’

3. As modificações decididas nos congressos que tiveram lugar entre 1964 e 1972 foram integradas na nova edição completada e refundida em 1972. As modificações decididas nos congressos entre 1973 e 1983 inclusivè, foram integradas numa edição refundida em 1983. As modificações decididas posteriormente foram integradas numa edição reestruturada em 1997.

i.2 O florete

1. O Regulamento do Florete foi adoptado em 12 de Junho de 1914, pela comissão de florete da FIE, reunida em Paris sob a presidência do General G. Ettore, representante da federação Italiana de Esgrima, redactor do projecto

2. Ele reproduzia nas suas partes essenciais o Regulamento redigido por M. Camille Prévost, Presidente da Academia de Armas e Presidente da secção Técnica do Florete FNE de França. Ele estava também conforme com o regulamento redigido pelo Marquês de Chasseloup-Laubat para as Armas de França, com os diversos regulamentos anteriores internacionais das diferentes nações filiadas na FIE e com os Regulamentos franco-italianos.

3. As regras que dirigem as provas de florete disputadas com a ajuda dum aparelho de controlo eléctrico de toques, foram adoptadas em 1957, e modificadas depois por congressos posteriores a esta data.

i.3 A espada

1. O regulamento de espada de 1914 tornou claros e completou todos os Regulamentos de espada anteriores à constituição da FIE, sucessivamente adoptados desde 1892, tanto em França como no estrangeiro, nomeadamente os que tinham sido adoptados por:

2. O Comité permanente nomeado pela sociedade de Esgrima de Espada de Paris; a Academia de Espada, a Sociedade de treino de esgrima e de pistola e as Armas de França



Regulamento das provas da FIE – edição Agosto 2008

O Comité internacional de 1905, sob reserva das leis de cada país no que respeita a aplicação ao duelo;

A União das Sociedades Francesas dos Desportos Atlético (USFSA)

O Comité National des Sports de France

O Comité Olímpico Francês

Os Comités Organizadores dos Torneios de Nice e da Cote d'Azur, de Ostende, etc.

3. As regras que regem as provas de espada disputadas com a ajuda de marcador eléctrico de toques, foram adoptadas em 1936 e modificadas por diferentes congressos posteriores

4. O congresso de 1984 adoptou a introdução da espada feminina, o de 1987 decidiu organizar os Campeonatos do Mundo de espada feminina a partir de 1989.

i.4 O Sabre

1 O Regulamento de Sabre da FIE reproduz nas suas partes essenciais o Regulamento nos Jogos Olímpicos de Londres de 1908 e de Estocolmo de 1912.

2. Ele está também de acordo com o regulamento de Ostende e o regulamento húngaro, e foi adoptado em 12 de Junho de 1914 pela comissão de Sabre da FIE, reunida em Paris sob a presidência do Dr. Bela Nagy, Presidente-gerente da Federação de Esgrima da Hungria, redactor do projecto.

3. As regras que regem as provas de sabre disputadas com a ajuda dum aparelho eléctrico marcador de toques, foram adoptadas em 1988.

i.5 Campeonatos do Mundo

1. Em seguida às decisões tomadas pelos congressos de Antuérpia (1920, 1939), de Haia (1927), de Amesterdão (1928), de Bruxelas (1937, 1947), de Madrid (1962), de Paris (1987), da cidade do Cabo (1997), de Neuchâtel (1998) e Lousana (1999), serão disputados anualmente, sob os auspícios da FIE, Campeonatos Oficiais Masculinos e Femininos, individuais e por equipas, ao florete, à espada e ao sabre, denominados Campeonatos do Mundo (chamados até 1936 de Campeonatos da Europa)

2. Em seguida às decisões tomadas pelos congressos de Paris (1949, 1951, 1959), de Veneza (1955), de Gdansk (1963), de Paris (1987), de Neuchâtel (1998) e de Lousana (1999) serão disputados anualmente, sob os auspícios da FIE, Campeonatos do Mundo Juniores, compreendendo provas individuais e por equipas masculinas e femininas, ao florete, à espada e ao sabre.

3. Em seguida às decisões tomadas pelo congresso de Neuchâtel (1998), os Campeonatos do mundo de Cadetes compreenderão provas individuais masculinas e femininas ao florete, à espada e ao sabre.



Regulamento das provas da FIE – edição Agosto 2008



TITULO PRIMEIRO: REGULAMENTO TÉCNICO

GENERALIDADES COMUNS ÀS 3 ARMAS

CAPÍTULO 1

CAMPO DE APLICAÇÃO

t.1. As disposições do presente Regulamento são obrigatórias *ne varietur* para as provas oficiais da FIE, isto é :

- Campeonatos do Mundo de todas as categorias
- Provas de Esgrima dos Jogos Olímpicos
- Competições da Taça do Mundo
- Campeonatos de Zona

CAPÍTULO 2

TERMINOLOGIA

COMPETIÇÕES

.

Assalto e jogo

t.2. O combate amigável entre 2 esgrimistas ou atiradores é um ‘assalto’; quando o resultado deste combate (competição) é tido em conta deve ser-lhe dada a designação de ‘jogo’ (match).

Encontro

t.3. O conjunto dos jogos entre os atiradores de 2 equipas chama-se ‘encontro’

Prova

t.4.

1. É o conjunto dos jogos (provas individuais) ou dos encontros (provas de equipas) necessários para designar o vencedor duma competição.

2. As provas diferenciam-se pelas armas, pelo sexo dos competidores, pela sua idade ou pelo facto de serem individuais ou de equipas.



Campeonato

t.5. Nome dado a uma prova destinada a designar o melhor atirador ou a melhor equipa cada arma, para uma federação, uma região ou o mundo, e por um tempo determinado.

EXPLICAÇÕES SOBRE ALGUNS TERMOS TÉCNICOS USADOS FREQUENTEMENTE NAS DECISÕES EM ESGIMA (1)

Tempo

t.6

Um tempo de esgrima é a duração duma acção simples

Acções ofensivas e defensivas

t.7

Definição

1. As diferentes acções ofensivas são o ataque, a resposta e a contra-resposta
 - O ataque é a acção ofensiva inicial alongando o braço e ameaçando continuamente a superfície válida do adversário, precedendo o desencadear do a fundo ou da flecha (cf. t.56 ss, t. 75ss)
 - A resposta é a acção ofensiva do atirador que parou o ataque
 - A contra-resposta é a acção ofensiva do atirador que parou a resposta
2. As diferentes acções defensivas são as paradas.
 - A parada é a acção defensiva feita, com a arma, para impedir uma acção ofensiva de tocar.

Explicação

t.8

Acções ofensivas

1. Ataque

A acção é simples quando efectuada num único movimento:

Seja directa (na mesma linha)

Seja indirecta (noutra linha)

A acção é composta, quando é executada em vários movimentos.

2. Resposta

A resposta pode ser imediata ou em tempo perdido, isto é uma questão de facto e de rapidez de execução.

As respostas são

a) Simples directas

- resposta direita : resposta que toca o adversário sem ter deixado a linha em que a parada foi feita
- resposta sobre o ferro: resposta que toca o adversário deslizando sobre o ferro após a parada

b) Simples indirectas

- resposta por destaque : resposta que toca o adversário na linha oposta àquela em que a parada foi feita (passando o seu ferro por baixo, se a parada foi feita na linha alta, ou por cima se a parada foi feita na linha baixa)
- resposta por corte : resposta que toca o adversário na linha oposta àquela em que a parada foi feita (passando em todos os casos o seu ferro pela frente da ponta do adversário)

c) Compostas

- resposta por dobre : resposta que toca o adversário na linha oposta àquela em que a



- parada foi feita, mas depois de ter descrito com o seu ferro uma circunferencia completa à volta do ferro do adversário
- resposta por um-dois : resposta que toca o adversário na linha em que a parada foi feita, mas depois de ter estado primeiro na linha oposta, passando o seu ferro por baixo do do adversário

3. Contra-ataque

Os contra-ataques são acções ofensivas ou defensivas-ofensivas executadas durante a ofensiva do adversário.

(1) É necessário esclarecer que este capítulo não substitui um tratado de esgrima e a sua colocação aqui só tem em vista a compreensão do Regulamento

- a) **Arresto:** contra-ataque efectuado sobre um ataque
- b) **Arresto com oposição:** contra-ataque executado fechando a linha em que deveria terminar o ataque (cf. t.56ss, t.64ss e t.76ss)
- c) **Arresto com tempo de esgrima** (cf. t.59 e t.79)

4. Outras acções ofensivas

a) Remise (ou remise imediata)

Acção ofensiva simples imediata, que se segue a uma primeira acção, sem encolher o braço, após uma parada ou um recuo do adversário, seja porque o adversário tenha perdido o contacto com o ferro sem responder, seja porque a resposta foi tardia, indirecta ou composta

b) Redoublement (ou remise)

Nova acção, simples ou composta, sobre um adversário que parou sem responder, ou que evitou a primeira acção recuando ou esquivando

c) Retoma do ataque

Novo ataque executado imediatamente após regresso à guarda

d) Contra-tempo

Qualquer acção exercida pelo atacante sobre um arresto do seu adversário.

t.9

Acções defensivas

As paradas são simples, directas, quando são feitas na mesma linha do ataque. Elas são circulares (em oposição) quando são executadas na linha oposta á do ataque

t.10

Posição ponta em linha

A posição ponta em linha é uma posição particular na qual o atirador mantém o braço armado e ameaça continuamente com a ponta da sua arma a superfície válida do seu adversário (cf. t.56.3.a/b/c; t.60.4.e; t.60.5.a; t.76; t.80.3.e, t.80.4.a/b).



CAPÍTULO 3

TERRENO

t.11

O terreno deve ser constituído por uma superfície plana e horizontal. Ele não pode beneficiar ou prejudicar qualquer dos adversários, sobretudo no que diz respeito à iluminação.

t.12

1. A parte do terreno destinado ao combate chama-se pista
2. As provas às 3 armas são disputadas sobre as mesmas pistas

t.13

1. A largura da pista é de 1,5 m a 2 m.
2. O comprimento da pista é de 14 m, de tal maneira que cada atirador, estando a 2 m da linha média, disponha de 5 m antes de ultrapassar a linha de saída da pista

t.14

Deve ser traçado na pista, de maneira bem visível, 5 linhas perpendiculares ao eixo da mesma, a saber :

- a) A linha média, a toda a largura da pista, em traço descontínuo
- b) 2 Linhas de ‘em guarda’, a 2 m de cada lado da linha média, a toda a largura da pista
- c) 2 Linhas de limite á rectaguarda, ou de fim da pista, a um distancia de 7 m da linha média e a toda a largura da pista.
- d) Além disto, os 2 últimos metros antes do fim da pista devem ser claramente assinalados, se possível com uma cor diferente, de modo que os atiradores possam notar claramente qual é a sua posição na pista.



Regulamento das provas da FIE – edição Agosto 2008

PISTA PARA MEIAS FINAIS E FINAIS (altura max. da pista 50 cm)



Regulamento das provas da FIE – edição Agosto 2008
PISTA NORMAL PARA AS 3 ARMAS

A Mesa para o aparelho	M mínimo 1m
C Centro (linha mediana)	L últimos 2 m da pista
G Linhas de pôr em guarda	E limite do fim da pista
R rcuo (prolongamento	S indicação dos 2 m para o atirador

Para o florete e a espada, a pista condutora deve cobrir toda a largura da pista e todo o seu comprimento, incluindo os prolongamentos e os corredores de segurança



CAPÍTULO 4-

MATERIAL DOS ATIRADORES (Armamento – Equipamento- Vestuário)

t.15

1. Os atiradores armam-se, equipam-se, vestem-se e combatem á sua própria responsabilidade, incluindo riscos e perigos
2. As medidas de segurança prescritas no Regulamento e nas normas anexas, bem como as de controlo, editadas no presente Regulamento (cf. Regulamento do Material), não se destinam senão a reforçar a segurança dos atiradores, sem poder garanti-la, e não podem por consequência – qualquer que seja a maneira como são aplicadas – induzir responsabilidades nem à FIE, nem aos organizadores das provas, nem aos oficiais, nem ao pessoal encarregado da sua execução, nem aos autores dum eventual acidente.

CAPÍTULO 5

COMBATE

t.16

Maneira de segurar a arma

1. Nas 3 armas, a acção defensiva exerce-se exclusivamente por meio da lâmina e do guarda-mão, empregados separadamente ou em conjunto
- 2, Na ausência dum dispositivo especial, ou duma martingala ou dum punho de forma especial (ortopédica), o atirador pode segurar no punho como quiser, e pode também, no decorrer dum combate, modificar a posição da mão. Contudo, a arma não pode nunca – duma forma permanente ou temporária, aparente ou disfarçada – ser transformada em arma de arremesso; ela deve ser manejada sem que a mão largue o punho e, no decurso duma acção ofensiva, sem que a mão deslize da frente para trás
- 3, Quando existe um dispositivo especial, ou uma martingala ou um punho de forma especial (ortopédica), o punho deve ser segurado de tal forma que a face superior do polegar esteja orientada na mesma direcção que a ranhura da lâmina (do florete ou da espada), ou perpendicularmente ao plano de flexibilidade da lâmina do sabre.
4. A arma é manejada com uma só mão; o atirador não pode mudar de mão durante um combate, a não que seja autorizado pelo árbitro por motivo de ferimento na mão ou no braço

t.17

Pôr-se em guarda

1. O atirador chamado em primeiro lugar deve colocar-se á direita do árbitro, salvo no caso dum combate entre um dextro e um esquerdino, se o primeiro a ser chamado for o esquerdino.
2. O árbitro manda colocar cada um dos combatentes de modo que o pé da frente fique a 2 m da linha do meio, ou seja atrás da linha de guarda.



3. O pôr-se em guarda no início e nas continuações do combate deve ser sempre feito no meio da largura da pista.
4. Quando do pôr-se em guarda, no decurso do combate, a distancia entre os atiradores deve ser tal que, na posição de ponta em linha, as pontas não se possam tocar.
5. Após cada toque válido, o combate recomeça no meio da pista
6. Se o toque não for considerado válido, o combate recomeça no local onde se encontravam os atiradores antes da interrupção.
7. O pôr-se em guarda no início de cada periodo e do eventual minuto suplementar deve ser feito no meio da pista.
8. O pôr-se em guarda, á distância correcta, não pode causar a saída do atirador que estava do lado de dentro da linha final no momento da suspensão do combate. Se ele já tiver um pé para lá da linha, fica aonde estiver.
9. O regresso à guarda, à distância correcta, por saída lateral pode colocar o atirador em falta para lá da linha de saída e implicar a marcação dum toque.
10. O pôr-se em guarda é executado pelos atiradores à voz de comando do árbitro de **‘En garde’**, após o que este pergunta: **‘Êtes vous prêts?’** . Em seguida a uma resposta afirmativa, ou na ausência de resposta negativa, o árbitro dá a voz de **‘Allez’** para início ou recomeço do combate.
11. Os atiradores devem estar na guarda correctamente e manter uma imobilidade total até à voz de ‘Aller’ dada pelo árbitro.
12. No florete e no sabre ao pôr-se em guarda não pode ser na posição de em linha

t.18

Início, paragem e continuação do combate

1. O início do combate é marcado pela voz de comando ‘Allez’. Nenhum toque dado ou recebido pode ser contado antes desta voz.
2. O fim, ou a interrupção, dum combate é marcado pela voz de comando de **‘Halte!’**, Excepto as situações de facto que modificam as condições normais e regulares do combate (cf. também t.32.1/2).
3. Após a voz de ‘halte’, o atirador não pode encetar uma nova acção: só um golpe (coup) já iniciado é válido. Tudo o que se passar em seguida não é de todo válido (mas cf. t.32.1/2)
4. Se um atirador pára antes da voz de ‘halte’ e é tocado, o toque é válido,
5. A voz de ‘halte’ deve também ser dada se o comportamento dos atiradores é perigoso, confuso, ou contrário ao regulamento, se um dos atiradores é desarmado, se um dos atiradores sair da pista, ou se, de rompante, o atirador se aproxima do público ou do árbitro (cf. t.26, t.54.5, t.73.4.j).
6. Salvo caso excepcional, o árbitro não pode deixar o atirador sair da pista. Se este o fizer sem autorização, ficará sujeito às sanções previstas nos artigos t.114, t.116, t.120



t.19

Combate próximo (combat rapproché)

O combate próximo é autorizado enquanto os atiradores se puderem servir normalmente das suas armas e enquanto o árbitro puder, no caso do florete e do sabre, seguir as acções

t.20

Corpo a corpo (corps à corps)

1. Existe corpo a corpo quando os 2 adversários estão em contacto; neste caso o combate é parado pelo árbitro (cf. t.25 , t.63.1/2/3).

2.No florete e no sabre é proibido provocar o corpo a corpo (mesmo sem brutalidade nem violência). Na ocorrência desse tipo de falta, o árbitro infligirá ao atirador faltoso as sanções previstas nos artigos t.114, t.116, t.120, e o toque eventualmente dado pelo atirador faltoso é anulado

3. Nas 3 armas, é proibido originar voluntariamente o corpo a corpo, ou empurrar o seu adversário, para evitar um toque. Neste tipo de falta, o árbitro infligirá ao atirador faltoso as sanções previstas nos artigos t.114, t.116, t.120, e o toque eventualmente dado pelo atirador faltoso é anulado

t.21

Esquivas – Deslocações – Passagens

1. São permitidas esquivas e deslocações, mesmo aquelas em que a mão não armada venha a ter contacto com o solo.

2. É proibido, durante o combate, voltar as costas ao adversário.

No caso de ocorrer esta falta, o árbitro infligirá ao respectivo atirador as sanções previstas nos artigos t.114 , t.116 , t.120 , e o toque eventualmente dado .pelo atirador em falta será anulado.

3. No decurso do combate, quando um atirador passa pelo outro, o árbitro deve dar imediatamente a voz de ‘halte’ e re-posicionar os atiradores no lugar em que estavam antes da passagem.

4. No caso de ocorrerem toques do decurso da passagem, o toque dado imediatamente antes é válido; o toque dado depois da passagem é anulado, mas um toque dado imediatamente, mesmo voltando-se, pelo atirador que sofreu a acção ofensiva é válido.

5. Quando, no decorrer dum combate, um atirador que faz uma flecha é assinalado como tocado, e que na continuação da mesma ultrapassa o final da pista numa distancia tal que provoca a ruptura do fio do enrolador ou do fio de pista deste, o toque que recebeu não é anulado (cf. t.103)

Substituição e utilização do braço e da mão não armados

t.22

1. A utilização da mão e do braço não armados, seja para exercer uma acção ofensiva, seja para exercer uma acção defensiva, é proibida (cf. t.114, t.117, t.120). No caso deste tipo de falta, o toque dado pelo atirador faltoso será anulado e o mesmo receberá a sanção prevista para as faltas do 2º grupo (cartão vermelho).

2. No florete e no sabre, é proibido proteger ou substituir uma superfície válida por outra parte do corpo, seja por cobertura seja por um movimento anormal (cf. t.114, t.116, t.120). No caso deste tipo de falta, o toque eventualmente dado pelo atirador faltoso será anulado.



a) Se durante a frase de armas, houver protecção ou substituição duma superfície válida, o atirador faltoso receberá as sanções previstas para as faltas do 1º grupo (cf. também t.49.1, t.72.2)

b) Se durante a frase de armas, em consequência de protecção ou de substituição duma superfície válida, um toque correctamente dado for registado como não válido o atirador faltoso receberá as sanções previstas para as faltas do 1ª grupo (cf. também t.49.1, t.72.2) e o toque será considerado válido pelo árbitro.

3. Durante o combate, a mão não armada do atirador não deve em caso algum agarrar uma parte, qualquer que ele seja, do equipamento eléctrico (cf. t.114, t.116, t.120). No caso deste tipo de falta, o toque eventualmente dado pelo atirador faltoso será anulado.

.23

1. Nos casos em que o árbitro, no decurso dum combate, se apercebe que um dos atiradores usa o braço e (ou) a mão não armados, ou protege ou cobre a zona válida com uma parte não válida, pode pedir a presença de 2 assessores neutros, os quais serão designados pelo Directório Técnico

2. Estes assessores, colocados dum e doutro lado da pista, seguem o desenrolar do combate, no seu conjunto, e assinalam levantando a mão, ou sob pergunta do árbitro, a utilização do braço e da mão não armados ou a cobertura da zona válida por uma parte não válida (cf. t.49, t.114, t.116, t.120)

3. O árbitro pode igualmente fazer trocar de lugar os atiradores de forma a que o atirador que comete aquele tipo de irregularidades não fique de costas para o árbitro.

Terreno ganho ou perdido

t.24

À voz de ‘halte’ o terreno ganho por atirador permanece como tal até que seja dado um toque válido. Nos regressos à guarda, cada atirador deve recuar igual distância de forma a os 2 ficarem à distância do pôr-se em guarda (cf. t.17.3/4)

t.25

No entanto, quando o jogo tenha sido suspenso devido a corpo a corpo, os atiradores pôr-se-ão em guarda de forma que o atirador que tenha sido vítima do corpo a corpo fique exactamente no lugar onde estava; o mesmo acontece se o seu adversário fez uma flecha, mesmo que desta não tenha resultado corpo a corpo.

Ultrapassagem dos limites

t.26

Paragem do combate

1. Quando atirador ultrapassa com um ou os 2 pés os limites laterais da pista, o árbitro deve imediatamente dar a voz de ‘halte’

2. Se o atirador sai da pista com os 2 pés, o árbitro deve anular tudo o que ocorreu após a passagem do limite, excepto o toque recebido pelo atirador que saíu da pista, mesmo depois da ultrapassagem do limite, desde que se trate dum toque simples e imediato.



Regulamento das provas da FIE – edição Agosto 2008

3. Por outro lado, o toque dado por um atirador, que sai da pista só com um pé, é válido se a acção tiver sido iniciada antes da voz de ‘halte’

4. Quando um dos 2 atiradores sai da pista com os 2 pés, nestas condições só o toque dado pelo outro atirador pode ser contado, se este tiver pelo menos um pé dentro da pista, mesmo que haja toque duplo.

t.27

Limites finais

Se um atirador ultrapassar completamente com os 2 pés o limite final da pista, à sua rectaguarda, ele é considerado tocado

t.28

Limites laterais

1. O atirador que ultrapassa o limite lateral com 1 ou 2 pés é penalizado. No retorno à guarda, o seu adversário avança 1 metro em relação à posição que ocupava no momento da saída ; o atirador faltoso deve recuar para ficar à distância devida.

2. Se em consequencia da aplicação desta sanção, um dos atiradores ficar com os 2 pés fora do limite final da pista, ele será penalizado com um toque.

3. O atirador que evitar ser tocado, ultrapassa os limites laterais da pista com os 2 pés – nomeadamente fazendo uma flecha – será penalizado com as sanções prevista nos artigos t.114 , t.116 , t.120

t.29

Saída accidental

O atirador que ultrapassar involuntariamente um dos limites da pista no seguimento dum caso fortuito (por exemplo por ter sido empurrado), não sofre qualquer penalização.

Duração do combate

t.30

1. Por duração do combate deve entender-se a duração efectiva, ou seja a soma dos tempos entre as vozes de ‘allez’ e ‘halte’.

2. A duração dum combate é controlada pelo árbitro ou por um cronometrista. Nas finais das provas oficiais da FIE, bem como em todos os combates em que exista um cronómetro visível pelos espectadores, aquele deve estar colocado de forma a que possa ser visto pelos 2 atiradores e pelo árbitro.

3. A duração efectiva do combate é :

- nas poules : 5 toques, no máximo de 3 minutos
- na eliminação directa . 15 toques, no máximo de 9 minutos divididos por 3 periodos de 3 minutos com um intervalo de 1 minuto entre dois periodos
- nos encontros de equipas : 3 minutos para cada jogo.

t.31

1. Um atirador pode perguntar o tempo de cada vez que o combate é interrompido



Regulamento das provas da FIE – edição Agosto 2008

2. Se um atirador procura abusivamente provocar ou prolongar interrupções do combate, o árbitro deve infligir-lhe as sanções previstas pelos artigos t.114, t.116, t.120

t.32

1. No final do tempo regulamentar, se o cronómetro for parado pelo aparelho (norma obrigatória para todas as finais das provas oficiais da FIE) então deve ser desencadeado um sinal sonoro forte e ser parado automaticamente o funcionamento do aparelho. Porém os sinais registados antes da paragem do aparelho devem manter-se fixos no mesmo. O combate é parado após a audição do sinal sonoro.

2. Se o cronómetro não é parado pelo aparelho, o cronometrista deve gritar ‘halte’ ou accionar um sinal sonoro, o que faz parar o combate e invalidar qualquer toque subsequente, mesmo resultante duma acção já desencadeada.

3. Em caso de falha do cronómetro ou de falta do cronometrista, o árbitro deverá avaliar por si próprio o tempo que falta jogar.

Acidente – Retirada dum atirador

t.33 Traumatismo ou câibra; retirada dum atirador

1. Devido a um traumatismo ou a câibras ocorridos no decurso dum combate e devidamente verificado pelo delegado da Comissão Médica ou pelo médico de serviço, poderá ser concedida uma paragem máxima de 10 minutos, contados a partir da opinião dada pelo médico, exclusivamente reservada para os cuidados do caso que deu origem à interrupção.. No final, ou durante, este período de 10 minutos se o médico verificar a incapacidade do atirador para recomençar o combate, aquele decide a retirada deste atirador das provas individuais ou a sua substituição, se possível, nas provas de equipas (cf. o.44.11.a/b)

2. No seguimento da mesma jornada, não poderá ser concedido a um atirador novo período de 10 minutos a não ser em consequência de outro traumatismo ou câibra diferentes

3. Em caso de pedido de paragem injustificado, devidamente verificado pelo delegado da Comissão Médica ou pelo médico de serviço, o árbitro infligirá ao atirador faltoso as sanções previstas pelos artigos t.114 , t.117 , t.120 ,

4. Nas provas de equipas, o atirador julgado incapaz pelo médico de serviço para continuar um jogo, poderá, no entanto, mediante decisão do mesmo médico, disputar na mesma jornada os encontros seguintes.

5. O Directório Técnico pode modificar a ordem dos jogos das pules para assegurar o bom andamento da competição (cf. o.16.1).



Capítulo 6

ARBITRAGEM E JULGAMENTO DOS TOQUES

t.34.

1.O facto de aceitar uma nomeação para árbitro ou assessor, implica da pessoa em causa o compromisso de honra de respeitar e fazer respeitar os regulamentos, assim como de desempenhar as suas funções com a mais escrupulosa imparcialidade e com o máximo de atenção possível.

2.Os árbitros não podem acumular as suas funções com qualquer outra actividade no torneio, como por exemplo Director Técnico, Capitão da Equipa, Delegado Oficial da sua federação nacional, Treinador, etc.

Árbitros

t.35.

1. Todos os assaltos de esgrima são dirigidos por um árbitro, titular de uma licença de arbitro F.I.E. válida para a época em questão. Por razões de ordem prática, os árbitros de categoria nacional que sejam candidatos, e tenham pago e anunciado a sua candidatura, aos exames da FIE, estão autorizados a arbitrar competições da Taça do Mundo Junior.

2.As funções do árbitro são múltiplas:

- a) Ele chama os atiradores para a pista (cf. T.86.1; t.85.5/6)
- b) Dirige o combate
- c) Antes de qualquer combate, o árbitro deve controlar as armas, o vestuário e o material dos atiradores, de acordo com o que a seguir se diz
- d) Vigia o funcionamento, correcto, do aparelho. Por sua própria iniciativa, ou por reclamação dum capitão de equipa ou dum atirador, ele manda proceder a ensaios de verificação e de localização duma falha que eventualmente tenha ocorrido. Ele impede que os atiradores contrariem as pesquisas desligando-se ou mudando intempestivamente de material
- e) Dirige os assessores, cronometristas, marcadores, etc.
- f) Deve colocar-se e movimentar-se de modo a seguir o assalto e em simultâneo observar o acendimento das luzes
- g) Sanciona as faltas (cf. t.96.2)
- h) Marca os toques (cf. t.40ss)
- i) Mantém a ordem (cf. t.96.1/2/3/4)
- j) Sempre que ache oportuno, o árbitro deve consultar os especialistas em matéria de sinalização eléctrica (cf. o.8) .

Assessores

t.36.

1. O árbitro desempenha a sua missão com a ajuda dum aparelho de controlo automático de toques e com a assistência , eventualmente, de 2 assessores vigiando a utilização do braço ou da mão não armados, a substituição das superfícies válidas, os toques dados no chão com a espada, as saídas laterais ou traseiras da pista, ou qualquer outra falta definida neste Regulamento (cf. t.120).

2. Esta assistência é obrigatória para todas as finais (4 ou 8) individuais e para a final (2) de equipas.



3. Os assessores são colocado um de cada lado do árbitro e dum e doutro lado da pista e acompanham o desenrolar do combate.
4. Os assessores devem mudar de lugar no meio do assalto, depois de cada periodo e depois de cada jogo dum encontro de equipas, de forma a não observar sempre o mesmo atirador.

Nomeação dos árbitros

Jogos Olímpicos e Campeonatos do Mundo

t.37

Provas Individuais

1. Para a fase de poules e para o quadro preliminar, os Delegados para a Arbitragem escolherão os árbitros por tiragem à sorte.

2. Para as poules o árbitro deverá ser de nacionalidade diferente da dos atiradores dessas mesmas poules.

3. Para os quadros de eliminação directa de cada arma, os delegados de arbitragem estabelecem entre os árbitros presentes uma lista dos melhores árbitros de cada arma (notas obtidas durante a temporada)

A fim de arbitrar os assaltos pela ordem do quadro, serão designados 4 árbitros através de sorteio, de entre 7 ou 8 árbitros pelo menos, por cada quarto do quadro. Estes deverão ser de nacionalidade diferente dos atiradores que estão nesse quarto de quadro.

À medida que o quadro vai avançando, os árbitros serão trocados por uma ordem previamente estabelecida.

4. No fim de cada volta, os delegados de arbitragem podem retirar um ou mais árbitros cuja prestação não tenha sido satisfatória. Esta decisão deverá ser tomada pela maioria dos delegados de arbitragem presentes. Durante um assalto um árbitro não deverá ser trocado, salvo casos excepcionais. Neste caso a decisão será tomada pela maioria dos delegados de arbitragem presentes (esta regra aplica-se igualmente em provas de equipas).

5. Para a final de quatro, os delegados de arbitragem sortearão 4 árbitros a partir do final do quadro de eliminação directa, de um leque de 7 ou 8 árbitros existentes, que deverão ser de nacionalidade diferente de cada um dos atiradores.

Dez minutos antes da final os delegados de arbitragem tirarão através de sorteio um árbitro para cada assalto ao mesmo tempo, pela seguinte ordem, 1ª meia-final, 2ª meia-final, final, e nos Jogos Olímpicos 3º lugar.

6. Os sorteios serão efectuados através de computador, para as poules e para o quadro de eliminação directa de 64. E a partir do quadro de eliminação directa de 64 será feita manualmente.

Provas de equipas

t.38

As mesmas regras do artigo t.37 3), 4), 5) e 6) aplicam-se às provas por equipas, com dois árbitros por encontro.



Provas da Taça do mundo

t.39

As regras dos artigos t.37 e t.38 são aplicadas pelo Directório Técnico, assistido nas finais pelo supervisor oficial da FIE.

Julgamento dos toques

Materialidade do toque

t.40

1. A materialidade do toque é verificada pelas indicações do aparelho, eventualmente com consulta aos assessores (cf. t.36).
2. Somente a indicação do aparelho sinalizador, manifestada através das lâmpadas próprias ou das lâmpadas de repetição faz fé para julgar os toques. Em caso algum pode o árbitro declarar um atirador tocado sem que o aparelho tenha regulamentarmente assinalado o toque (salvo os casos previstos no Regulamento, cf. t.49.1 e toques de penalização.)

t.41

Por outro lado, o árbitro deverá anular um toque assinalado nos casos previstos para cada arma, cf. t.53ss, t.66ss. e t.73.

Validade ou prioridade dum toque

t.42

1. A seguir à interrupção do combate, o árbitro analisa brevemente as acções, fazendo a composição da última frase de armas
2. Para as finais, o árbitro poderá servir-se dum monitor de televisão, a fim de confirmar a sua decisão, se houver dúvidas.
3. Depois de verificada a materialidade do toque, o árbitro decide, pela aplicação das regras, qual o atirador tocado, ou se devem ser os 2 (no caso da espada) ou se nenhum (cf t.55ss, t.64ss, t.74ss)
4. O árbitro utilizará os seguintes gestos:



Regulamento das provas da FIE – edição Agosto 2008



Regulamento das provas da FIE – edição Agosto 2008



Material regulamentar e controlo do material pelo árbitro

t.43

1. Antes do início de cada pule, de cada encontro, ou de cada jogo de eliminação directa, o árbitro deve reunir com os atiradores a fim de verificar (cf.t.35.2.c) :

- a)** Em qualquer arma, se o material dos atiradores tem as marcações regulamentares da FIE (fato e máscara)
- b)** No florete, se o gilê eléctrico está totalmente de acordo com o artigo m.28 nas diferentes posições, de pé, em guarda e a fundo (de “fente”)
- c)** Na espada, se cada um usa um fato regulamentar cujos materiais de confecção não são demasiado lisos.
- d)** No sabre se o gilê eléctrico está totalmente de acordo com o artigo m.34 nas diferentes posições, de pé, em guarda e a fundo (de “fente”)
- e)** Em qualquer arma, se cada um usa por baixo do gilê uma protecção interior resistente a 800 Newton .
- f)** Em qualquer arma, se cada atirador não está munido dum equipamento electrónico de comunicação que permita a alguém fora da pista comunicar com aquele no decurso do combate. Nas poules esta verificação deverá ser feita, quando for feita a chamada dos atiradores.

2. Para os jogos de eliminação directa e as finais dos Campeonatos do Mundo e dos Jogos Olímpicos, e para as finais das competições da Taça do Mundo, os 2 atiradores de cada jogo dirigir-se-ão, 30 minutos antes da entrada em pista, à zona de controlo de material, situada na proximidade da pista. O material será verificado sob a responsabilidade do SEMI (ou do especialista designado no caso das finais da Taça do Mundo). Se se observar uma qualquer anomalia, o material defeituoso deve ser imediatamente trocado, sem penalização. O delegado do SEMI enviará os fios de corpo, as máscaras e as armas controlados ao árbitro do combate. Dez minutos antes da entrada em pista, os atiradores apresentar-se-ão ao árbitro designado para o seu jogo. O árbitro entregará, na zona de entrada, um fio de corpo a cada atirador. Ele verificará se os atiradores trazem as sub-protecções regulamentares.

3. Até ao momento de entrada em pista, o árbitro e os atiradores devem permanecer juntos, na zona de entrada. Um minuto antes da entrada em pista o árbitro dará uma arma a cada atirador, para ligar o fio de corpo á arma. Na pista não será efectuado nenhum controlo preliminar.

4. A organização providenciará que o lugar de espera, enquanto duram estes procedi- mentos de controlo, tenha espaço para o aquecimento dos atiradores .

t.44

1. Alem das medidas de controlo acima mencionadas, o árbitro do combate poderá, em qualquer altura, por sua iniciativa ou a pedido dum atirador ou dum capitão de equipa, proceder ele próprio ao controlo, verificar as medidas de controlo já efectuadas, ou mandar proceder a novas medidas de controlo (cf. t.35)

2. Ele verificará em qualquer caso, antes de cada jogo, a existencia do selo de garantia no fato, na lâmina e na máscara do atirador, o isolamento dos fios condutores no interior do guarda-mão, e a



pressão da mola da ponta no florete e na espada. O controlo do isolamento dos fios e da pressão da mola será repetido em caso de mudança de arma.

Em qualquer arma, assegurar-se-á que cada atirador não está munido dum equipamento electrónico de comunicação que permita a alguém fora da pista comunicar com aquele no decurso do combate.

3. Na espada, ele verificará o curso total e o curso residual da ponta de toque:

- O curso total por meio da introdução duma lamela de 1,5 mm de espessura (bitola) entre o corpo da ponta e o botão . Esta bitola, fornecida pelo Comité Organizador, pode ter uma tolerância de +/- 0,05 mm . Ex.: 1,45 – 1,55 mm
- O curso residual por meio da introdução duma lamela de 0,50 mm de espessura (bitola) entre o corpo da ponta e o botão, a qual não deve permitir a aparição do sinal de toque mesmo carregando o botão da ponta . Esta bitola, fornecida pelo Comité Organizador, pode ter uma tolerância de +/- 0,05 mm . Ex.: 0,45 – 0,55 mm

4. Os pesos usados no controlo devem estar de acordo com os artigos m.11.3, m.19.3, m.42.2.d

5. O material de reserva já controlado será colocado, antes do início do jogo, perto da pista, do lado do atirador a que pertence

Material não regulamentar

t.45

Quaisquer que sejam as circunstâncias que originem o caso dum atirador se encontrar na pista munido de material não conforme com o Regulamento (cf. m.8, m.9, m.12, m.16, m.17, m.23) ou defeituoso, o dito material será imediatamente apreendido e entregue para exame aos especialistas de serviço. O material em questão não voltará a ser entregue ao seu proprietário senão depois de tomadas as medidas ditadas por aquele exame e, se for caso disso, mediante o pagamento dos custos de reparação. Antes da re-utilização, o material deve ser controlado de novo,

1. Quando um atirador se apresenta na pista (cf. t.86.1/2)

- seja apenas com uma arma regulamentar
- seja apenas com um fio de corpo regulamentar
- seja com uma arma ou um fio de corpo que não funcionam, ou que não estão conformes com os artigos do Regulamento
- seja sem a protecção interior (cf. t.43.1.e acima escrito)
- seja com um gilê eléctrico não cobrindo completamente a superfície válida,
- seja com um fato não conforme com os artigos do Regulamento

o árbitro aplicar-lhe-á as sanções previstas nos artigos t.114 , t.116 , t.120 (1º grupo)

2. Quando, no decurso dum jogo, se verifica uma irregularidade resultante do desenrolar do combate , como por exemplo

- gilê eléctrico com buracos onde os toques não são assinalados como válidos
- arma ou fio de corpo que já não funcionam,
- pressão da mola tornada insuficiente
- cursos da ponta já não conformes,

o árbitro não fará nenhuma advertência nem infligirá sanção e o toque dado pela arma que ficou defeituosa será considerado válido .



Por outro lado, mesmo no decorrer dum jogo, o atirador cuja arma, no momentto em que ele se declara ‘pronto’, não respeita as normas relativas à flecha das lâminas (cf. m.8.6, m.16.2 , m.23.4) comete uma falta do 1º grupo , será sancionado de acordo com os artigos t.114 , t.116 , t.120

3.

a) Se, no instante em que se apresenta na pista, ou no decorrer dum combate, se verificar que o material usado pelo atirador

i) não tem as marcas do controlo preliminar, o árbitro

- anulará o último toque eventualmente dado pelo atirador faltoso
- aplicar-lhe-á as sanções previstas pelos artigos t.114 , t.117 , t.120

ii) não é regulamentar num ponto não passível de controlo preliminar

- aplicar-lhe-á as sanções previstas pelos artigos t.114 , t.116 , t.120

iii) foi aprovado pelo controlo preliminar **mas é fraudulento**

iv) apresenta marcas de aceitação pelo controlo preliminar que foram imitadas ou deslocadas

v) foi preparado de forma a permitir, à vontade, o registo dos toques ou o não funcionamento do aparelho

vi) está munido dum equipamento electrónico de comunicação que permita a alguém fora da pista comunicar com aquele no decurso do combate .

o árbitro , em qualquer dos caso **iii)** , **iv)** , **v)** e **vi)** , deve apreender o material (arma, fio de corpo, gilê eléctrico, máscara, etc) e entregá-lo para exame aos especialistas de serviço.

b) Depois de ouvir a opinião do especialista (um membro da comissão SEMI no caso dos Campeonatos do Mundo e dos Jogos Olímpicos) que fez as verificações (cf. m.33ss), o árbitro infligirá ao atirador faltoso, sem prejuízo da aplicação do artigo t.96.2/4:

- para os casos **iii)** , **iv)** , **v)** e **vi)** as sanções previstas para as faltas do 4º grupo (artigos t.114 , t.118 , t.120,)

c) Enquanto se aguarda a decisão do árbitro, o combate é interrompido, mas os outros jogos da pule podem continuar

4. Todos os atiradores devem apresentar-se na pista com um fato regulamentar tendo:

a) Nome e nacionalidade regulamentar nas costas do gilê (em todas as fases de todas as competições da FIE)

b) Apresentação dos fatos das equipas nacionais (cf. m.25.3) nos seguintes casos:

i) Pules, eliminação directa e encontros de equipas dos Campeonatos do Mundo de Juniores e Cadetes

ii) Todos os comabates de eliminação directa , a partir do Q.64 inclusivé, das provas da Taça do Mundo individual

iii) Todos os jogos de todos os encontros das provas da Taça do Mundo equipas.



Em caso de violação dos pontos acima:

Nas competições referidas em i) e iii), o árbitro eliminará o atirador faltoso que não poderá participar mais na prova.

Nas competições referidas em ii) o árbitro sancionará o atirador faltoso com um cartão vermelho (cf. t.114, t.117, t.120, 2º grupo). Porém o atirador pode continuar em pista e disputar o combate em causa.

Esta mesma sanção é igualmente aplicável nos casos de ausência do nome e da nacionalidade regulamentar nas costas do gilê nas competições da Taça do Mundo Junior e fases até ao Q.64 das competições da Taça do Mundo Senior, e em Campeonatos de Zona. **5.** Em caso de não conformidade dos gilês eléctricos, o atirador deverá vestir um gilê de substituição regulamentar. Se este gilê não tiver o nome e a nacionalidade do atirador nas costas, o atirador terá oportunidade até ao passo seguinte da competição (das pules ao Q.64, do Q.64 ao Q.32, etc.) para mandar fazer a respectiva impressão. Em regra e salvo caso de força maior, o árbitro eliminará o atirador que permanecer em falta, o qual não poderá continuar a participar na prova.



FLORETE CONVENÇÕES DE COMBATE

MANEIRA DE DAR OS TOQUES

t.46

1. O florete é uma arma unicamente de estoque. A acção ofensiva desta arma exerce-se portanto **somente** através da ponta.

2. É formalmente interdito, durante o combate (entre Allez e Halte), apoiar ou arrastar a ponta da arma na parte condutora da pista. É igualmente interdito, em qualquer altura, colocar a arma sobre a pista para a endireitar. Estas infracções são sancionadas de acordo com os artigos t.114, t.116, t.120.

SUPERFÍCIE VÁLIDA

Limitação da superfície válida

t.47~

1. Só são contados os toques na superfície dita válida.

2. A superfície válida exclui os membros e a cabeça. Ela está limitada ao tronco, terminando, em cima, na parte superior do pescoço, até 6 cm acima da parte superior das clavículas; ao lado nas costuras das mangas as quais devem passar pela ponta do úmero; em baixo numa linha que passa horizontalmente nas costas, pelos altos das ancas e que, na frente, vem ao encontro, através duma linha direita, do ponto de encontro das dobras das virilhas (cf. esquema)

Aplicação a partir do 1º de Janeiro de 2009

2. A superfície válida exclui os membros e a cabeça. Ela está limitada ao tronco, terminando, em cima, na parte superior do pescoço, até 6 cm acima da parte superior das clavículas ; ao lado nas costuras das mangas as quais devem passar pela ponta do úmero ; em baixo numa linha que passa horizontalmente nas costas, pelos altos das ancas e que, na frente, vem ao encontro, através duma linha direita, do ponto de encontro das dobras das virilhas (cf. esquema **em baixo, a modificar**). **Ela compreende também a parte da babete abaixo duma linha horizontal entre 1,5 e 2 cm a baixo do queixo, o qual em qualquer hipótese , não pode estar mais baixa que a linha dos ombros.**

Superfície não válida

t.48

Um toque dado numa superfície não válida (seja directamente, seja por efeito duma parada) não é considerado toque válido, mas pára o desenrolar da frase de armas e anula todos os toques subsequentes (cf. t.49)

Extensão da superfície válida

t.49



Regulamento das provas da FIE – edição Agosto 2008

1. No entanto os toques sobre uma superfície não válida são considerados válidos quando, devido a uma posição anormal, o atirador tenha substituído a superfície válida por aquela superfície não válida.

2. O árbitro pode pedir opinião aos assessores, mas deverá decidir sozinho se o toque é válido ou não

JULGAMENTO DOS TOQUES

t.50

As provas são julgadas por meio dum aparelho eléctrico registador dos toques.

MATERIALIDADE DOS TOQUES

t.51

Para julgar a materialidade dum toque, somente conta a indicação do aparelho registador. O árbitro não pode declarar um atirador tocado sem que o aparelho tenha regulamentarmente registado o toque (excepto nos casos previstos pelo Regulamento cf. t.49.1 e toques de penalização)



Superfície válida no florete (a **partir de Janeiro 2009**)

t.52

De notar, quanto à utilização do aparelho, que

- a) Se for dado um toque não válido, o aparelho não registará no seguimento um toque válido dado pelo mesmo atirador.
- b) O aparelho não indica se houve prioridade cronométrica entre dois ou mais toques que ele assinalar simultaneamente.

ANULAÇÃO DUM TOQUE

t.53

1. O árbitro não tomará em conta os sinais dos toques dados

- antes do Allez ou depois do Halte (cf. t.18.1/3)
- tocando qualquer superfície fora do seu adversário ou do seu material

2. O atirador que voluntariamente provoque um sinal apoiando a ponta da arma no solo ou numa superfície fora do seu adversário, será punido com as sanções previstas nos art. T.114 , t.117 , t.120.

3. É interdito aos atiradores de pôr uma parte não isolada da sua arma em contacto com o seu gilê eléctrico com a intenção de bloquear o aparelho e evitar assim de receber um toque. Se uma tal falta for cometida, o árbitro aplicará ao atirador faltoso as sanções previstas nos art. T.114, t.116, t.120. O toque eventualmente dado pelo faltoso será anulado.

t.54

1. Por outro lado, o árbitro deverá ter em conta as possíveis falhas no material eléctrico nomeadamente :

- a) Ele deve anular o toque que tiver considerado, no seguimento do aparecimento dum sinal de toque em superfície válida (lâmpada colorida), se verificar, através de ensaios efectuados sob a sua observação atenta, antes do recomeço do combate (voz de Allez) e sem que nada tenha sido alterado no material em presença (cf. t.35.2.d):
 - seja o aparecimento dum sinal válido no atirador declarado tocado sem que tenha tido lugar um toque realmente válido
 - seja que um toque não-válido dado pelo atirador declarado tocado não apareça registado no aparelho
 - seja que um toque válido dado pelo atirador declarado tocado não provoca qualquer tipo de sinal no aparelho
 - seja que os sinais provocados pelo atirador declarado tocado, não se fixam no aparelho



Regulamento das provas da FIE – edição Agosto 2008

- b) No entanto se o árbitro tiver assinalado a prioridade a um toque dum atirador, não haverá lugar para anulação do toque mesmo que se verifique através de ensaios que um toque válido dado pelo atirador declarado tocado seja registado como não-válido ou que a arma do atirador declarado tocado acuse permanentemente toque válido
 - c) Se o material dum atirador não estiver cf. os art. m 27 e m. 28.3., a anulação não será aplicável no caso em que um sinal é provocado por um toque em superfície não válida.
2. O árbitro deve ainda aplicar as regras seguintes:
- a) Somente o ultimo toque dado antes da verificação do defeito pode ser anulado
 - b) O atirador que sem para isso tenha sido convidado pelo árbitro, tiver procedido
 - c) Se tiver havido recomeço do combate, um atirador já não pode reclamar a anulação do toque recebido antes do recomeço
 - d) A localização do defeito encontrado na aparelhagem (incluindo o material dos próprios atiradores) é irrelevante para uma eventual anulação;
 - e) Não é necessário que o defeito se repita em todos os ensaios, mas é necessário que ele tenha sido verificado sem qualquer dúvida pelo menos uma vez pelo próprio árbitro., ou sob a sua direcção
 - f) O facto de um atirador assinalado como tocado ter partido a lâmina motiva a anulação do toque dado pelo seu adversário, a menos que a quebra da lâmina tenha acontecido claramente depois do toque ter sido assinalado.
 - g) O árbitro deve estar particularmente atento aos toques não assinalados, ou, assinalados anormalmente pelo aparelho. Em caso de repetição destes defeitos, o árbitro deverá chamar o membro da comissão SEMI presente, ou o especialista técnico em funções, a fim de verificar se o material está conforme o Regulamento.
 - h) O árbitro deverá zelar para que nada seja modificado, quer no equipamento dos atiradores, quer no conjunto da aparelhagem eléctrica, antes do controlo do especialista.
3. Em todos os casos em que a verificação seja impossível por motivos fortuitos, o toque será considerado como duvidoso e anulado.
4. Se as luzes se acendem simultaneamente nos dois lados do aparelho e o árbitro não consegue definir com certeza a prioridade, deve recolocar os atiradores em guarda.
5. Aplicando a regra geral (cf. t.18.5), mesmo que não haja registo de toque, o árbitro deve interromper o combate se este se tornar confuso e deixar de ser possível analisar a frase de armas.
6. O árbitro deve igualmente observar o estado da pista condutora: ele não deve permitir que o combate comece ou continue se a pista tiver buracos susceptíveis de perturbar o registo dos toques. (Os organizadores deverão tomar as medidas necessárias para fazer a reparação ou a substituição rápida das pistas).

VALIDADE OU PRIORIDADE DUM TOQUE

Nota preliminar

t.55

O árbitro deve decidir sozinho no que respeita a validade ou a prioridade, aplicando os princípios que se seguem e que são as convenções próprias do florete



Respeito pela frase de armas

t.56

1. Todos os ataques, isto é, todas as acções ofensivas iniciais, correctamente executados, devem ser parados ou completamente esquivados e a frase deve ser seguida, isto é coordenado (cf. t.7.1)

2. Para julgar da correcção dum ataque, é preciso considerar que

- a) O ataque simples, directo ou indirecto, (cf. t.8.1) é correctamente executado quando o alongamento do braço, com a ponta a ameaçar a superfície válida, precede o desencadear do a fundo ou da flecha.
- b) O ataque composto (cf. t.8.1) é correctamente executado quando o braço ao alongar-se na execução da primeira finta, a ponta ameaça a superfície válida, e sem encolher o braço durante a execução dos movimentos sucessivos do ataque, desencadeia o a fundo final ou a flecha
- c) O ataque por marcha-a fundo ou marcha flecha é correctamente executado quando o alongamento do braço precede o fim da marcha e o desencadear do a fundo ou da flecha.
- d) A acção, simples ou composta, a marcha ou as fintas executadas com o braço encolhido, não consideradas ataque mas preparação para o ataque, permitindo uma acção ofensiva ou defensiva-ofensiva (cf. t.8.1/3) do adversário

3. Para julgar a prioridade dum ataque na análise da frase de armas, é preciso observar que

- a) Se o ataque parte quando o adversário não está de ‘ponta em linha’ (cf. t.10), ele pode ser dado directamente, ou por destaque ou por corte, ou ainda ser precedido dum batimento, ou de fintas eficazes obrigando o adversário a parar
- b) Se o ataque parte quando o adversário está de ‘ponta em linha’ (cf. t.10), o atacante deve previamente afastar a arma do adversário. Os árbitros devem estar atentos ao facto de que uma simples roçadela ou toque de leve não sejam considerados suficientes para afastar o ferro do adversário (cf. t.60.5.a)
- c) Se ao procurar o ferro do adversário, o atacante não o encontra porque aquele o furtou ao contacto (‘dérobement’), a prioridade passa para o adversário.
- d) O passo em frente (‘passe-avant’) é uma preparação e sobre esta preparação qualquer ataque simples tem prioridade.

t.57

A parada dá direito à resposta: a resposta simples pode ser directa ou indirecta, mas para anular qualquer acção subsequente do atacante, ela deve ser executada imediatamente sem indecisão ou tempo de espera

t.58

Num ataque composto, se o adversário encontra o ferro numa das fintas, este adquire o direito de resposta.

t.59

Nos ataques compostos, o adversário tem o direito de arrestar, mas para o arresto ser válido ele deve preceder o final do ataque dm tempo d esgrima, isto é, o arresto deve tocar antes que o atacante tenha começado o último movimento do final do ataque



Julgamento

t.60

1. Na aplicação destas convenções fundamentais do florete, o árbitro deve julgar da seguinte maneira:

Quando numa frase de armas, os dois atiradores são tocados simultaneamente, pode ter acontecido uma acção simultânea ou golpe duplo.

2. A acção simultânea é devida à concepção e acção simultâneas de ataque dos dois atiradores; neste caso os toques dados são anulados, mesmo que um atirador tenha dado o toque numa zona não válida.

3. O golpe duplo, pelo contrário, é a consequência duma acção faltosa dum dos atiradores. Em consequência, se não houver um tempo de esgrima entre os 2 toques:

4. O atacado é tocado :

a) Se fizer um arresto sobre um ataque simples:

b) Se em vez de parar, tenta uma esquivas sem o conseguir

d) Se, sobre um ataque composto faz um arresto sem ganhar um tempo de esgrima;

e) Se, estando na posição de 'ponta em linha' (cf. t.10) , depois dum batimento ou duma tomada de ferro , ele estende o braço ou repõe o ferro na posição 'ponta em linha' em vez de parar um golpe dado directamente pelo atacante

5. O atacante é tocado:

a) Se, quando o adversário está na posição de 'ponta em linha' sem afastar o ferro adverso

Os árbitros devem estar atentos ao facto de que uma simples roçadela ou um toque de leve não sejam considerados suficientes para afastar o ferro do adversário (cf. t.60.5.a)

b) Se ele procura o ferro, não o encontra porque o adversário lho furta, e continua o ataque

c) Se, num ataque composto, no decurso do qual encontra o ferro adverso, ele continua o ataque enquanto que o adversário responde imediatamente

d) Se, num ataque composto, tiver um momento de hesitação, durante o qual o adversário faz um arresto e apesar disso continuar o ataque

e) Se, num ataque composto,, ele é arrestado um tempo de esgrima antes da sua finalização

f) Se ele toca por remise, redoublement, ou retoma de ataque, sobre uma parada do adversário seguida de resposta imediata, simples, executado num só tempo e sem recuo do braço.

6. Os atiradores são novamente postos em guarda, de cada vez que o árbitro num 'coup double' não consegue determinar claramente de quem é a falta.

Um dos casos mais difíceis de julgar é o caso em que é lançada uma acção de arresto que suscita dúvidas sobre se foi executada com ganho de tempo suficiente sobre a finalização dum ataque composto.

Em geral nestes casos, o 'coup double' é consequência duma falta simultânea dos dois atiradores, o justifica a ordem de voltar à guarda: falta do atacante, por motivos de indecisão, lentidão ou fintas insuficientemente eficazes; falta do atacado por motivo de atraso ou lentidão na acção de arresto.



Regulamento das provas da FIE – edição Agosto 2008



ESPADA CONVENÇÕES DE COMBATE

A) MANEIRA DE DAR OS TOQUES

t.61

A espada é somente uma arma de estoque. A acção ofensiva da arma exerce-se portanto através da ponta, e só através desta.

É formalmente proibido, durante o combate (entre ‘Allez’ e ‘Halte’) de apoiar ou arrastar a ponta da arma na parte condutora da pista. É igualmente proibido, em qualquer altura, de apoiar a arma na pista para a corrigir.

Este tipo de faltas são sancionados cf. t.114, t.116, t.120

B) SUPERFÍCIE VÁLIDA

t.62

A superfície válida compreende todo o corpo do atirador, incluindo o vestuário e o equipamento.

Assim todos os toques contam, qualquer que seja a parte do corpo, do vestuário, ou do equipamento que tenha sido atingida (o) (ver esquema).



C) CORPO A CORPO E FLECHAS

t.63

1. O atirador que, seja por flecha, seja por avançar, ocasiona, mesmo várias vezes seguidas, o corpo a corpo (sem violência nem brutalidade) não transgride as convenções fundamentais da esgrima de espada e não comete nenhuma irregularidade (cf. t.120.1/3, t.125).

2. O atirador que ocasiona o corpo a corpo voluntariamente para evitar um toque, ou que desequilibra o seu adversário é punido com as sanções previstas em t.114, t.116, t.120

3. É preciso não confundir a ‘flecha que termina sistematicamente no corpo a corpo’, que é objecto deste artigo, com a ‘flecha que termina por choque e empurra o adversário’ a qual, nas 3 armas, é considerada como acto de brutalidade voluntária e sancionada de acordo com t.87.2 e t.120

4. Pelo contrário, a flecha mesmo ultrapassando o adversário durante a corrida e sem corpo a corpo, não é proibida, e o árbitro não deve dar a voz de ‘Halte’ demasiado cedo para não ter que anular uma eventual resposta. Se ao executar esta flecha, sem conseguir tocar o adversário, o seu autor ultrapassa os limites laterais da pista, este deve ser sancionado de acordo com o artigo t.28.3

JULGAMENTO DO TOQUE

t.64

1. As provas de espada são julgadas com o recurso a um aparelho eléctrico registador dos toques.

2. Quando os 2 atiradores são tocados e o aparelho regista os 2 toques numa forma válida haverá ‘coup double’, ou seja um toque para cada um.

Regra fundamental

t.65

Para julgar a materialidade do toque, só faz fé a indicação do aparelho de controlo. O árbitro não pode declarar um atirador tocado sem que o aparelho tenha registado numa forma regulamentar o toque (salvo os toques de penalização)

Anulação dos toques

t.66

1. No seu julgamento, o árbitro não terá em conta os sinais resultantes de golpes

- lançados antes da voz de ‘Allez’ ou depois da voz de ‘Halte’ (cf. t.18.1/3)

- provocados por um encontro de pontas ou por um toque no chão (fora da pista)

- tocando em objectos exteriores ao adversário (cf. t.36.1, t.67.e)

2. O atirador que, voluntariamente, provoque um toque colocando a sua ponta sobre uma superfície qualquer exterior ao adversário receberá as sanções previstas nos artigos t.114, t.117, t.120

t.67

O árbitro deve ter em conta as eventuais falhas do material eléctrico e anular o último toque registado nos casos seguintes



- a) se um toque dado no guarda-mão do atirador assinalado como tocado ou na parte condutora da pista provoca o aparecimento de sinalização no aparelho;
- b) se um toque regularmente executado pelo atirador assinalado como tocado não provoca o aparecimento de sinalização no aparelho;
- c) se o aparelho sinaliza toques intempestivamente, do lado do atirador tocado, como por exemplo por batimento no ferro, por quaisquer movimentos do adversário, ou por qualquer outra causa que não seja um toque regular;
- d) se um toque dado pelo atirador assinalado como tocado fôr anulado por um toque adverso posterior.

e) Caso particular :

Se um toque duplo fôr resultante dum toque válido e dum toque não válido (toque fora do adversário, cf. t.66.1, toque depois de ter saído da pista, cf. t.26ss, só o toque válido conta
Se um toque duplo fôr resultante dum toque certo e dum toque duvidoso (falha da aparelhagem eléctrica) o atirador que deu o toque certo tem o direito de escolher entre aceitar o toque duplo ou fazê-lo anular

t.68

O árbitro deve ainda aplicar as seguintes regras de anulação de toques

- a) Apenas o último toque precedendo a verificação da falha pode ser anulado e sòmente se o atirador tocado fôr o prejudicado pela mesma falha
- b) A falha deve ser confirmada por ensaios efectuados imediatamente a seguir à interrupção do combate, sob a fiscalização do árbitro e sem alterar nada no material usado
- c) Através daqueles ensaios procurar-se-á verificar se existe materialmente a possibilidade dum erro de julgamento proveniente da falha. A localização desta falha no conjunto da aparelhagem eléctrica, incluindo o equipamento pessoal dos 2 atiradores, é irrelevante para o julgamento
- d) **O** atirador que, sem para tal ser convidado pelo árbitro, procede a modificações ou mudanças no seu material, antes de ser conhecido o resultado do julgamento, perde o direito à anulação do toque (cf. t.35.2.d). Semelhantemente, depois do regresso à guarda e depois do recomeço efectivo do combate, um atirador já não pode reclamar a anulação dum toque anterior
- e) Não é necessário, para anular um toque, que a falha verificada se repita em cada toque seguinte, mas é necessário que ela seja verificada sem qualquer margem para dúvida pelo menos uma vez pelo árbitro.
- f) Se os incidentes assinalados no artigo t.67 têm lugar em resultado do desligar das fichas do fio de corpo (seja a que está junto à mão, seja a das costas) então não haverá anulação do toque.

Todavia, se o dispositivo de segurança prescrito no artigo m.55.4 não funciona ou não existe, na ligação situada nas costas do atirador, a anulação deve ser concedida.

- g) O facto da espada dum atirador apresentar no guarda-mão, na lâmina, ou noutro lugar, zonas isolantes causadas por cola, ferrugem, pintura ou qualquer outro material isolante onde os toques do adversário podem dar sinalização no aparelho, ou o facto de o botão



estar mal fixado à ponta da lâmina, permitindo que se desenrosque e ou enrosque à mão, não podem motivar a anulação do toque recebido pelo mesmo atirador

h) O facto dum atirador, assinalado como tocado, ter partido a lâmina dá origem à anulação do toque recebido, a menos que a quebra da lâmina tenha ocorrido nitidamente depois de recebido o toque.

i) No caso em que, devido a um toque no chão, o atirador rompe a superfície condutora e ao mesmo tempo o aparelho assinala toque dado, este deve ser anulado.

j) Em todos os casos em que a verificação se tenha tornado impossível no seguimento dum caso fortuito, o toque deve ser considerado como duvidoso e anulado (ver também T.67.e)

k) O árbitro deve estar particularmente atento aos toques não assinados ou assinalados anormalmente pelo aparelho. Em caso de repetição destes defeitos, o árbitro deverá chamar os representantes da SEMI que estejam presentes, ou o especialista de serviço, a fim de verificar se o material está de acordo com o Regulamento.

O árbitro deve zelar para que nada seja modificado, nem no equipamento do atirador, nem na aparelhagem eléctrica, antes do controlo do especialista.

t.69

O árbitro deverá também ir observando o estado do tapete condutor e não deverá permitir que o combate se inicie ou continue se o tapete apresentar buracos capazes de perturbar o registo dos toques ou de causar acidentes. (Os organizadores deverão tomar as medidas necessárias para reparar ou substituir os tapetes condutores).



SABRE

CONVENÇÕES DE COMBATE

MANEIRA DE DAR OS TOQUES

t.70

- 1 O sabre é uma arma de estoque, de gume e de contra-gume.
2. Todos os golpes dados pelo cortante, pela zona plana ou pela parte oposta ao cortante considerados toque (gume e contra-gume)
3. É proibido dar golpes com o guarda-mão. Todos os toques provocados por um golpe com o guarda-mão devgem ser anulados e o atirador que deu tais golpes deve receber as sanções previstas nos art. T.114 , t.116 ,e t.120
4. Os golpes de ponta que deslizam sobre a superfície válida ou os golpes que apenas afloram o corpo do adversário (golpes que passam) não contam.
5. Os golpes ‘através do ferro’, isto é, os golpes que tocam ao mesmo tempo o sabre do adversário e a parte vulnerável, são válidos todas as vezes que eles atingem claramente a superfície válida
6. É proibido, em qualquer altura, de colocar a arma sobre a pista para a endireitar. Estas infracções são punidas de acordo com os art. T.116, t.118 e t.120

SUPERFÍCIE VÁLIDA

t.71

Só são considerados os toques dados na superfície válida.
A superfície válida compreende todas as partes do corpo situadas acima da linha horizontal passando pela parte de cima das virilhas e pelo ronco do atirador na posição de ‘em guarda’ (cf. esquema)

t.72

1. Um toque dado fora da superfície válida não é contado como toque, e ele não faz parar a frase de armas e não anula os toques subsequentes.
2. Se o atirador substitui uma superfície válida por uma superfície não válida, seja por uma cobertura, seja por um movimento anormal, o árbitro aplicar-lhe-á as sanções previstas pelos art. T.116, t.118 e t.120, e o toque eventualmente dado pelo atirador faltoso é anulado

JULGAMENTO DO TOQUE

Materialidade e anulação do toque

t.73

As provas de sabre são julgadas com a ajuda dum aparelho eléctrico registador dos toques



1. Para julgar a materialidade do toque só faz fé a indicação do aparelho eléctrico. O árbitro não pode declarar um atirador tocado sem que o aparelho tenha registado o toque, com a excepção dos toques de penalização. O árbitro não pode considerar os toques dados antes da voz de ‘Allez’ nem os dados depois da voz de ‘Halte’ (cf. t.18.1/3)

2. O árbitro deve ter em conta as possíveis falhas do material eléctrico, nomeadamente ele deve anular um toque que acaba de validar, no seguimento dum sinal dado pelo aparelho, se ele verificar por meio de ensaios efectuados sob a sua supervisão directa, antes de qualquer retoma efectiva do combate, e sem que nada tenha sido alterado no material (cf. t.35.2d) :

- quando um toque dado pelo atirador tocado não provoca o sinal de toque
- quando o sinal provocado pelo atirador declarado tocado não se fixa no aparelho,
- quando um sinal de toque no atirador declarado tocado aparece sem que haja verdadeiramente um toque, ou que este sinal é desencadeado por um na arma ou sobre uma superfície não válida.

3. Se o sabre do atirador declarado tocado não está conforme com o art. m.24.6/7/8 (isolamento do interior e do exterior do guarda-mão, do punho ou do balanceiro) não haverá lugar à anulação do toque, mesmo se um toque na arma provoca o sinal de toque

4. O árbitro deve ainda aplicar as regras seguintes:



SUPERFÍCIE VÁLIDA NO SABRE

- a) Somente o último toque precedendo a verificação dum defeito pode ser anulado
- b) O atirador que sem ser convidado pelo árbitro, proceder a modificações ou a mudanças no seu material, antes da decisão do árbitro, perde o direito à anulação (cf. t.35.2.d)
- c) se houver um recomeço efectivo do combate, um atirador deixa de poder reclamar a anulação do toque sofrido antes do recomeço do combate
- d) A localização do defeito encontrado na aparelhagem (compreendendo o material dos próprios atiradores) não tem importância para uma eventual anulação.
- e) Não é necessário que o defeito se repita em todos os ensaios, mas é necessário que ele tenha sido verificado sem qualquer dúvida pelo menos uma vez pelo próprio árbitro., ou sob a sua direcção
- f) O facto de um atirador assinalado como tocado ter partido a lâmina motiva a anulação do toque dado pelo seu adversário, a menos que a quebra da lâmina tenha acontecido claramente depois do toque ter sido assinalado.
- g) O árbitro deve estar particularmente atento aos toques não assinalados, ou , assinalados anormalmente pelo aparelho. Em caso de repetição destes defeitos, o árbitro deverá chamar o membro da comissão SEMI presente, ou o especialista técnico em funções, a fim de verificar se o material está conforme o Regulamento.
- h) Em todos os casos em que a verificação seja impossível por motivos fortuitos, o toque será considerado como duvidoso e anulado.
- i) Se as luzes se acendem simultaneamente nos dois lados do aparelho o árbitro deve aplicar as regras do art. 80.
- J). Aplicando a regra geral (cf. t.18.5), mesmo que não haja registo de toque, o árbitro deve interromper o combate se este se tornar confuso e deixar de ser possível analisar a frase de armas.

VALIDADE OU PRIORIDADE DUM TOQUE

Nota preliminar

t.74

Só o árbitro pode decidir no que respeita à validade ou prioridade dum toque, aplicando os princípios que se seguem e que são as convenções próprias do sabre

Respeito pela frase de armas

t.75

1. Todos os ataques correctamente executados (cf. t.7) devem ser parados ou completamente esquivados, e a frase de armas deve prosseguir
2. Um ataque é correctamente executado quando o alongamento do braço, ameaçando continuamente com a ponta ou o gume a superfície válida, precede o desencadear do a fundo



3, O ataque por a fundo é correctamente executado:

- a) no caso dum ataque simples (cf. t.8.1) quando o início do alongamento do braço precede o desencadear do a fundo e que o golpe chega o mais tardar quando que o pé da frente toca na pista
- b) no caso dum ataque composto (cf. t.8.1) quando o início do alongamento do braço, na altura da primeira finta (cf. t.77.1) precede o desencadear do a fundo e que o golpe chega o o mais tardar quando o pé da frente toca na pista

4.O ataque por marcha-a fundo é correctamente executado :

- a) no caso dum ataque simples (cf. t.8.1) quando o início do alongamento do braço precede a marcha e que o golpe chega o mais tardar quando o pé da frente toca na pista

- b) no caso dum ataque composto (cf. t.8.1) quando o início do alongamento do braço, na altura da primeira finta (cf. t.77.1) é seguido pela marcha, depois pelo a fundo e que o golpe chega o mais tardar quando o pé da frente toca na pista

5. O passo em frente, a flecha e todos os movimentos para a frente em que o pé detrás ultrapasse completamente o pé da frente, são proibidos. Estas infracções implicam as sanções previstas para as faltas do 1º grupo (cf. t.114 , t.116 e t.120). O toque eventualmente dado pelo atirador faltoso será anulado. Pelo contrário, o toque dado correctamente pelo adversário será validado.

t.76

Para julgar a correcção dum ataque é preciso considerar:

- a) Se o ataque parte quando o adversário está em posição de ponta em linha (cf. t.10) , o atacante deve previamente afastar a arma do adversário. Os árbitros devem estar com atenção ao facto de que uma simples esfregadela do ferro não deve ser considerada como suficiente para afastar o dito
- b) Se ao procurar o ferro para o afastar, o atacante não encontra o ferro (o que se chama furtar o ferro ou ‘derobement’), a prioridade da acção passa para o adversário
- c) Se o ataque parte quando o adversário não está de ponta em linha, o ataque pode ser feito seja por um golpe directo, seja por destaque, seja por corte, ou ainda precedido de fintas (cf. t.77.1) obrigando o adversário a ir à parada

t.77

1.Nos ataques compostos, as fintas devem ser feitas correctamente, isto é

- a) na finta de golpe de ponta, o braço deve estar alongado e a ponta a ameaçar continuamente a superfície válida

- b) nas fintas de golpes de corte, o braço deve estar alongado, a lâmina e o braço devem fazer um ângulo obtuso de aproximadamente 135º e o gume ameaçar continuamente uma superfície válida.

2.Num ataque composto, se o adversário encontra o ferro do atacante numa das fintas, passa a ter direito de resposta

3. Num ataque composto, o adversário tem o direito de arrestas, mas para ser válido, o arresto deve preceder o final do ataque dum tempo de esgrima, ou seja, o arresto deve tocar antes que o atacante inicie o último movimento da finalização do ataque.

t.78

Ataque ao ferro por batimento



a) Num ataque ao ferro por batimento, este ataque é considerado correctamente executado e conserva a prioridade, quando o batimento é feito sobre a parte fraca da lâmina do adversário, isto nos 2/3 superiores daquela

b) Num ataque ao ferro por batimento, quando o batimento é feito na parte forte da lâmina adversa, isto é no terço inferior daquela, o ataque é considerado mal executado e o batimento dá origem imediata à prioridade de resposta do adversário.

t.79

1. A parada dá direito à resposta; a resposta simples pode ser directa ou indirecta, mas para anular toda a acção subsequente do atacante, ela deve ser executada imediatamente sem indecisão ou tempo de paragem.

2. Contra os golpes de gume, de contra gume ou de chapa, a parada tem por fim evitar o toque na superfície válida, contra a qual os golpes adversos são dirigidos, portanto

a) a parada é feita correctamente quando, antes do final da acção ofensiva, ela se opõe ao golpe adverso fechando a linha na qual esta acção ofensiva deveria terminar.

b) Quando a parada é correctamente executada, a acção ofensiva do adversário deve ser considerada ‘parada’ e julgada como tal pelo árbitro, mesmo se, em resultado da sua flexibilidade, a extremidade da lâmina atacante atinge o alvo visado.

Julgamento

t.80

Aplicando estas convenções fundamentais do sabre, o árbitro deve julgar como se segue

1. Quando numa frase de armas, os dois atiradores são tocados simultaneamente, O primeiro caso é devido à concepção e à acção de ataque dos dois atiradores, o que origina a anulação dos toques dados por ambos os atiradores.

2. O golpe duplo, pelo contrário, é a consequência duma acção faltosa dum dos atiradores. Por conseguinte, se não tiver havido um tempo de esgrima entre os dois toques:

3. Só o atacado é considerado tocado

a) se ele fez um arresto sobre um ataque simples;

b) se, em vez de parar tenta esquivar-se sem o conseguir;

c) se, após uma parada feita com sucesso, ele tem um momento de paragem (resposta com tempo perdido) que confere ao adversário o direito de retomar o ataque (redoublement, remise ou retoma);

d) se, sobre um ataque composto, ele faz um arresto sem ter a vantagem dum tempo de esgrima;

e) se, estando em posição de ponta em linha, depois dum batimento ou duma tomada de ferro, que afaste a sua arma, ele volta colocar o ferro na posição de ponta em linha, em vez de parar um golpe directo do adversário.

4. Só o atacante é considerado tocado:



- a)** se o ataque parte quando o adversário está na posição de ‘ponta em linha’ (c f. t.10) sem afastar o ferro adverso. Os árbitros devem estar com atenção ao facto de que uma simples esfregadela do ferro não deve ser considerada como suficiente para afastar o dito
- b)** se ele procura o ferro, não o encontra (porque é ‘derobé’ isto é porque o adversário lhe furta o ferro) e continua o ataque
- c)** se durante um ataque composto, no decorrer do qual encontra o ferro do adversário, continua o ataque enquanto que este responde imediatamente.
- d)** se, durante um ataque composto, houver um encolher do braço ou um momento de hesitação durante o qual o adversário faz um arresto ou um ataque, e o atacante continua a sua acção
- e)** se, durante um ataque composto, ele é arrestado um tempo de esgrima antes da finalização
- f)** se ele toca por redoublement, remise ou retoma do ataque a obre uma parada do adversário seguida de resposta imediata, simples, executada num só tempo e sem encolher o braço.

5. Os atiradores são repostos em guarda de cada vez que o árbitro a seguir a um golpe duplo não consegue distinguir de quem é a falta.

Um dos casos mais difíceis de julgar acontecem quando se verifica um arresto que deixa dúvidas sobre se foi feito com antecedência suficiente sobre a finalização dum ataque composto. Em geral, neste caso, o golpe duplo é consequência duma falta simultânea dos dois atiradores que justifica a volta à guarda. Falta do atacante por indecisão, lentidão ou fintas pouco eficazes, falta do atacado por demora ou lentidão no arresto



CÓDIGO DISCIPLINAR DAS PROVAS

CAPÍTULO 1

CAMPO DE APLICAÇÃO

Quem está sujeito

t.81

1. As prescrições do presente Título são aplicáveis a todas as pessoas que participam ou assistem a uma prova internacional de esgrima, incluindo os espectadores
2. Todas as pessoas são denominadas 'esgrimistas' nos artigos seguintes

Ordem e disciplina

t.82

1. Os esgrimistas deverão cumprir escrupulosa e lealmente o Regulamento e os Estatutos da FIE, as regras particulares das provas em curso, as regras tradicionais da cortesia e da lealdade e as imposições dos oficiais.
2. Eles submeter-se-ão, especialmente, com ordem, disciplina e espírito desportivo às prescrições que se seguem, podendo qualquer infracção a estas regras acarretar sanções por parte das autoridades disciplinares competentes, depois de ou mesmo sem advertência conforme os casos e as circunstâncias (cf. t.113 a t.120).
3. Todas as pessoas que assistem ou participam numa prova de esgrima, devem respeitar a ordem e comportar-se de forma a não perturbar o normal desenrolar da prova. Durante os combates, ninguém está autorizado a aproximar-se da pista, a dar conselhos aos ariradores, a criticar o árbitro ou os assessores, muito menos a injuriá-los ou a importuná-los seja de que maneira fôr. Mesmo o capitão da equipa deve permanecer no lugar que lhe estiver destinado e não pode intervir senão nos casos e da maneira previstos no artigo t.90 do Regulamento . O árbitro tem a obrigação de parar imediatamente qualquer acto perturbador do bom andamento dum combate (cf. t.96.1/3)
4. É proibido fumar nas salas de competição. O acto de fumar será considerado como perturbador da ordem da prova (cf. t.83).
As infracções serão sancionadas de acordo com os artigos t.114, t.118, t.120

t.83

O árbitro e (ou) o Directório Técnico, por iniciativa própria ou a pedido do delegado oficial da FIE, ou o Comité Organizador, decidem, com ou sem advertência, sobre a expulsão do local da prova de qualquer pessoa que, por gestos, atitudes ou palavras, perturbar a ordem e o bom andamento da prova.

Os atiradores

Compromisso de honra

t.84



Pelo simples facto de se inscreverem numa prova de esgrima, os atiradores assumem o compromisso de honra de respeitar o Regulamento e as decisões dos oficiais, de serem deferentes para com os árbitros e os assessores e de obedecer escrupulosamente às ordens do árbitro (cf. t.114 , t.116 , t.120).

Recusa de defrontar um adversário

t.85

1. Nenhum atirador (individual ou por equipas) numa Federação Nacional pode entrar em provas oficiais se se recusar a defrontar quem quer que seja (individual ou por equipas) regularmente inscrito. A violação desta regra acarreta as sanções previstas para as faltas do 4º grupo (cf. t.114 , t.119 e t.120)

2. A FIE decidirá se haverá lugar, e em que medida, para aplicar uma sanção contra a Federação nacional a que pertence o atleta desqualificado, nos termos dos Estatutos da FIE cf. 1.2.4 (cf. t.120)

Apresentação á hora marcada

t.86

1. Os atiradores completamente equipados com material conforme o Regulamento (cf. t.43 a t.45) e prontos a atirar, deverão apresentar-se à hora e no local marcados para o início de cada pule, encontro ou jogo, ou à hora indicada para o controlo do material antes do seu combate (cf. t.43,1/2/3), ou ainda no decurso da prova cada vez que o árbitro o imponha.

2. No momento da sua apresentação para disputar um combate, o atirador deve apresentar-se na pista totalmente pronto a jogar: fato regulamentar, gilete fechado, luva e arma na mão armada, fio de corpo ligado à arma. Única excepção para a máscara que deve estar segura pela mão não armada.

Antes do assalto começar, os cabelos dos atiradores (atiradoras) devem estar postos de maneira adequada a fim de:

De não cobrir uma superfície válida (impedindo um toque que poderá ser válido)

De não cobrir o nome e a nacionalidade do atirador

De evitar que tenham de ser arrançados durante o combate provocando interrupções do mesmo.

Em caso de infracção, o árbitro dará as sanções previstas para as faltas do 1º grupo (t114,t116,e t120)

3. Em caso algum o vestir e o despir poderão ter lugar em público, salvo, em caso de acidente, se tal for determinado pelo médico de serviço, ou pelo delegado da Comissão Medica (cf. t.87.8, t.114, t.120)

4. Os atiradores devem apresentar-se na pista, para disputar os combates, com 2 armas (uma de reserva) e 2 fios de corpo (um de reserva) regulamentares e em perfeito estado de funcionamento, cf t.45.1 , t.114 , t.116 , t.120 .

5. Antes do início numa pule, dum encontro de equipas ou dos jogos de eliminação directa (individuais ou por equipas) deverá observar-se o seguinte :



- i) 10 minutos antes da hora indicada para a entrada em pista para o início da prova, ou do encontro de equipas, ou dos jogos de eliminação directa (cf. t.43.2), quando um atirador ou a equipa completa não se apresentam à primeira chamada do árbitro, o atirador ou a equipa será eliminado(a)
- ii) Uma equipa é considerada completa quando apresenta pelo menos 3 atiradores
- iii) Num encontro só pode estar presente a equipagem (os atiradores, o capitão da equipa e um treinador , cf. artigo t.92.4) que esteve presente na primeira chamada do árbitro, 10 minutos antes da hora marcada para o encontro

6. No decurso da prova individual ou por equipas

No decurso da prova individual ou por equipas, quando o atirador não se apresenta, à chamada do árbitro, na pista pronto a atirar:

- o atirador não presente é punido com um cartão amarelo ;
- um minuto depois o árbitro faz nova chamada, seguida dum cartão vermelho para o atirador não presente;
- um minuto depois é efectuada uma terceira e última chamada e caso o atirador não esteja presente, isso acarreta a eliminação daquele numa prova individual ou da equipa no caso duma prova de equipas

7. Se um atirador abandona o combate saindo da pista (cf. t.18/6), ele será penalizado com as sanções previstas em t.114, t.116, t.120

Maneira de combater

t.87

1. Os atiradores combaterão lealmente e estritamente de acordo com as regras deste Regulamento. Todas as infrações darão lugar às sanções previstas a seguir (cf. t.114 a t.120).
 2. Todos os combates devem manter um carácter cortez e leal. Todos os procedimentos anormais (flecha que termina empurrando o adversário, jogo desordenado, golpes dados com brutalidade, toques dados durante ou após uma queda) são formalmente interditos (cf. t.114 a t.120). Em caso de semelhante falta, o toque eventualmente dado pelo atirador faltoso será anulado.
 3. Antes do começo do combate, os 2 atiradores devem fazer a saudação esgrimística, ao seu adversário, ao árbitro e ao público. Do mesmo modo, após o último toque tenha sido dado, o combate só termina depois de os 2 atiradores terem saudado o adversário, o árbitro e o público: eles devem , com efeito, colocar-se na linha de pôr em guarda fazer a saudação esgrimística e apertar com a mão não armada a do seu adversário logo que for dada a decisão. Se um dos adversários recusar cumprir esta regra, o árbitro infligir-lhe-á as decisões previstas para o 4º grupo (cf. t.114 , t.119 , t.120) .
-
4. Quando os 2 atiradores manifestamente dão provas de não-combatividade, o árbitro dará imediatamente a voz de ‘halte’.

5. Prova individual

a) Se durante os 2 primeiros tempos, dum combate de eliminação directa, os 2 atiradores manifestamente dão provas de não-combatividade, o árbitro aplicará um cartão amarelo a cada um dos atiradores e passará à parte seguinte sem o minuto de intervalo



b) Da segunda vez numa prova de eliminação directa, o árbitro aplicará um cartão vermelho a cada um dos atiradores e passará à parte seguinte sem o minuto de intervalo

c) Se a não combatividade ocorrer no 3º tempo da eliminação directa:

i) Se não tiver havido não combatividade nos períodos anteriores, o árbitro interrompe o assalto mostrando cartão amarelo aos 2 atiradores, e passa obrigatoriamente para um minuto final

ii) Se já tiver havido sanções nos períodos anteriores, o árbitro interrompe o assalto, mostrando cartão vermelho, aos 2 atiradores, e passa obrigatoriamente para um minuto final

Este minuto final, que será disputado na totalidade, será decisivo e precedido da tiragem à sorte para determinar quem será o vencedor em caso de igualdade no fim do minuto.

6. Prova por equipas

Quando as 2 equipas dão mostra de não-combatividade manifesta

a) Da primeira vez no decurso do encontro, o árbitro aplicará um cartão amarelo a cada uma das equipas e passará ao jogo seguinte

b) Da segunda vez no decurso do encontro, o árbitro aplicará um cartão vermelho a cada uma das equipas e passará ao jogo seguinte. E assim sucessivamente até ao último jogo.

c) Se as 2 equipas dão provas de não combatividade manifesta no último jogo

i) se a falta não ocorreu previamente em qualquer dos jogos, o árbitro fará uma advertência (cartão amarelo) às 2 equipas e passará obrigatoriamente ao último minuto do encontro;

ii) se a falta já ocorreu previamente no decorrer do encontro, o árbitro aplicará um cartão vermelho de penalização às 2 equipas e passará obrigatoriamente ao último minuto do encontro

Este último minuto, que será totalmente jogado, será precedido duma tiragem à sorte para decidir quem vencerá o encontro em caso de igualdade no final do minuto

Não combatividade manifesta

Haverá não combatividade se ocorrerem simultaneamente 2 dos critérios seguintes

1. critério de tempo : 1 minuto de combate sem toque
2. ausência de contacto entre os ferros
3. distância excessiva (superior à distância duma marcha- a fundo)

7. O atirador, dentro ou fora da pista, deve conservar posta a sua máscara até à voz de ‘halte!’ dada pelo árbitro. Ele não pode em caso algum intervir junto do árbitro antes da decisão deste (cf. t.114, t.116, t.120)



8. Os atiradores não podem em caso algum despir-se na pista, mesmo para mudar o fio de corpo (cf. t.114 , t.116 , t.120)

9. O árbitro, no fim do combate, reúne os 2 atiradores a fim de lhes dizer claramente qual é o resultado que vai comunicar ao directório técnico. Ele deve anunciar claramente : ‘O senhor X ganhou ao senhor Y pelo resultado de’

Defender o resultado

t.88

Todos os atiradores devem defender desportivamente as suas possibilidades pessoais até ao fim da prova a fim de obter a melhor classificação possível, sem pedir nem oferecer um toque a quem quer que seja (cf. t.114, t.119, t.120)

O chefe de delegação

t.89

Em cada prova, os atiradores duma mesma nacionalidade são dirigidos por um chefe de delegação (atirador ou não), responsável face ao Directório Técnico e ao Comité Organizador pela disciplina, conduta e atitude desportiva dos atiradores da sua delegação.

O capitão de equipa

t.90

1. Nas provas de equipas, somente o capitão da equipa tem direito de estar com a sua equipa no interior do recinto e de intervir junto do presidente do directório técnico, etc. para regular com eles todas as questões de ordem técnica e apresentar reclamações

2. Os membros da equipa que acatarem estritamente as suas decisões, não serão responsabilizados faces aos poderes instituídos. Porém, eles serão sempre responsáveis pessoalmente por todos os actos’, por si cometidos, que violem as disposições deste Regulamento

Os árbitros e os assessores

t.91

Eles deverão cumprir a sua missão, não só com imparcialidade absoluta mas também com a mais escrupulosa atenção (cf. t.34.1)

Os treinadores, preparadores e técnicos

t.92

1. Os treinadores, preparadores e técnicos não são autorizados, no decorrer das provas, a permanecer juntos dos seus atiradores no recinto da competição.

2. O árbitro pode autorizar, sempre que julgue necessário, uma pessoa a prestar momentaneamente assistência a um atirador.

3. Cada nação, cujo atirador participa efectivamente na volta em curso, pode designar no máximo 2 pessoas com direito a permanecer na proximidade, mas no exterior do recinto das pistas, perto dum acesso. Os organizadores devem prever o local necessário para estas pessoas.



Regulamento das provas da FIE – edição Agosto 2008

4. Durante as provas por equipas, deve haver um local destinado aos atiradores. Somente o capitão da equipa e um treinador têm o direito de estar na zona reservada aos atiradores a qual deve ser claramente delimitada por linha amarela no pavimento ou por outro sistema. A zona deve ter pelo menos 9 m² de área e estar situada a uma distância entre 2 e 6 m de cada extremidade da zona de pista, a qual por sua vez ocupa um espaço de 18x8 m
5. Durante o encontro, os membros das equipas que não estão a atirar devem permanecer dentro da zona reservada para a sua equipa.
6. Durante as provas de equipas, ninguém pode entrar na zona de pista sem autorização do árbitro. No caso de acontecer tal falta, o árbitro infligirá à equipa faltosa as sanções previstas nos artigos t.114, t.116, t.120. O cartão amarelo aplicado a uma equipa é válido para todos os jogos do encontro: se um atirador comete, no decorrer do mesmo encontro, uma outra falta do 1º grupo, o árbitro infligirá sempre e de cada vez a pena de cartão vermelho.

Os espectadores

t.93

Os espectadores não podem perturbar a boa ordem das provas nem fazer qualquer coisa que possa tender a influenciar os atiradores ou o árbitro, e devem respeitar as decisões deste mesmo que as não aprovem. Eles devem obedecer às indicações que o árbitro considere necessário dar (cf. t.82.3/4, t.118, t.120)



Capítulo 2

AS AUTORIDADES DISCIPLINARES E AS SUAS COMPETÊNCIAS

As presentes disposições regulamentam apenas a disciplina nos locais de competição. Em função da gravidade das infracções verificadas, estas não excluem a aplicação do regulamento disciplinar da FIE (Capítulo VII dos Estatutos da FIE) , que completa ou, dado o caso, prevalece sobre estas disposições.

Organismos de jurisdição

t.94

As autoridades disciplinares competentes são as seguintes:

- o árbitro (cf. t.96)
- o directório técnico (cf. t.97 , o.56 a o.62)
- o(s) delegado(s) da comissão de arbitragem, ou o supervisor se não houver delegado
- a comissão executiva do C.O.I. nos Jogos Olímpicos (cf. t.98)
- o burô da FIE (cf. t.99.1/4 , t.127.h , o.63)
- o comité executivo da FIE (cf. t.99.5)
- a comissão disciplinar da FIE e o seu tribunal
- a cour arbitral du sport e o tribunal arbitral du sport

Ver também o regulamento disciplinar da FIE (Capítulo VII dos Estatutos da FIE)

Princípio de jurisdição

t.95

1. Qualquer que seja o organismo jurisdicional que tenha tomado uma decisão, esta é susceptível de eventual recurso para uma jurisdição superior, mas dum recurso apenas
 2. Qualquer decisão não poderá ser alterada depois de passada à prática (cf. t.122.1/2)
 3. Um recurso contra uma decisão não tem efeitos suspensivos, excepto quando puder ser julgado sem demora
 4. Todos os recursos devem ser acompanhados dum depósito de garantia de 80\$ USA, ou dum valor equivalente; este montante poderá ser confiscado em proveito da FIE , no todo ou em parte, em caso do recurso ser considerado ‘mal fundamentado’ (fol appel) ; esta decisão será tomada pelo órgão jurisdicional que deve dar o parecer sobre o recurso.
- No entanto, todos os recursos contra decisões do árbitro não exigem o depósito de garantia acima mencionado (cf. t.122)

Árbitro

t.96

1. O árbitro detém não só a competência para dirigir o combate, julgar os toques e controlar o material, mas também a competência para fazer respeitar a ordem no decurso do combate (cf. t.35.2.i)
2. Enquanto director do combate e juiz dos toques, ele pode em conformidade com o Regulamento, penalizar os atiradores, seja recusando conceder-lhes um toque realmente dado ao adversário, seja infligindo-lhes um toque realmente não recebido por eles, seja



Regulamento das provas da FIE – edição Agosto 2008

excluindo-os da prova que ele arbitra, com ou sem aviso prévio, conforme os casos . Nesta matéria, se se tratar de questão de facto, as suas decisões são irrevogáveis (cf. t.122.1/2)

3. Em consequência do direito de jurisdição que ele tem sobre todos os esgrimistas participando ou assistindo à prova que arbitra, ele pode igualmente propôr ao Directório técnico a expulsão do local da prova dos espectadores, preparadores, treinadores e outros acompanhantes dos atiradores (cf. t.114 , t.118 , t.120)

4. Ele pode, finalmente, propôr ao Directório Técnico, qualquer outra sanção que ache merecida (exclusão total da competição, suspensão ou desqualificação) (cf. t.97.3)

5. O Delegado da Comissão de Arbitragem, ou o Supervisor (se não houver Delegado) é o órgão de recurso das decisões do árbitro.

O Directório Técnico nas competições oficiais da FIE (cf. o.56 a o.62)

t.97

1. O Directório Técnico tem jurisdição sobre todos os esgrimistas **que** tomam parte ou que assistem à competição que dirige.

2. Em caso de necessidade, pode intervir espontaneamente em todos os conflitos.

3. O DT deve igualmente fazer respeitar a ordem e a disciplina durante a competição e poderá aplicar sanções de acordo com o Regulamento

4. O DT, além disso, transmite directamente para a sede da FIE a indicação das sanções disciplinares pronunciadas durante as provas, bem como os eventuais pedidos de censura, de suspensão, de aumento da pena , de irradiação e os recursos de anulação

5. O DT torna executórias todas as sanções pronunciadas em última instância, ou não suspensivas (cf. t.95)

6. As decisões do DT tomadas espontaneamente, ou por dever de ofício (primeira instancia) são susceptíveis de recurso para a Comissão Disciplinar.

7. Todas as decisões do DT são executórias imediatamente; nenhum recurso suspende a decisão no decorrer da competição.

A Comissão Executiva do COI nos Jogos Olímpicos

t.98

A Comissão Executiva do COI resolve, em última instância, todos os litígios que ocorram no decorrer dos JO e não tenham um carácter técnico. Ela intervém seja por direito próprio, seja a pedido dum Comité Olímpico Nacional, seja da FIE, ou seja do Comité Organizador

FIE – Bureau, Comissão Disciplinar, Comité Executivo, Tribunal Arbitral do Desporto

t.99

1. Todos os casos disciplinares enviados à FIE, por uma Federação Nacional, um Directório Técnico ou qualquer organismo competente por ocasião duma competição oficial da FIE, são dirigidos ao Bureau da FIE. Este transmite-os ao organismo competente.

2. A comissão disciplinar da FIE é o organismo jurisdicional da FIE que, dentro do limite dos territórios regidos pela FIE, resolve todos os assuntos disciplinares enviados à FIE e julga todos os



Regulamento das provas da FIE – edição Agosto 2008

recursos contra decisões dos Directórios Técnicos, dos delegados das comissões de arbitragem, ou do supervisor se não houver delegado.

3. O Tribunal Arbitral do Desporto julga os recursos contra uma decisão dum Tribunal da Comissão Disciplinar.

4. Em caso de urgência, o Bureau da FIE pode tomar medidas administrativas de suspensão da licença do arguido, em conformidade com o Regulamento Disciplinar

5. O Comité Executivo tem o encargo de assegurar a execução das decisões da Comissão Disciplinar.

(Ver o Regulamento Disciplinar da FIE , Capítulo VII dos Estatutos da FIE)

Capítulo 3

AS SANÇÕES

Categorias

t.100

Há diferentes categorias de sanções com aplicação aos diferentes tipos de faltas (cf. t.114ss)

1. Sanções de combate, aplicadas às faltas cometidas em combate, e que são

- perda de terreno
- recusa de homologação dum toque dado
- atribuição dum toque não recebido efectivamente
- exclusão da prova

2. Sanções disciplinares, aplicáveis às faltas cometidas contra a ordem, a disciplina ou o espírito desportivo, e que são

- atribuição dum toque não recebido efectivamente
- exclusão da prova
- exclusão do torneio
- expulsão do local da prova
- desqualificação
- repreensão
- multa
- suspensão temporária
- irradiação

t.101

1. Todas as sanções acima mencionadas, excepto a irradiação, podem ser aplicadas pelas autoridades competentes numa competição – o árbitro e o DT

2. A suspensão temporária só pode ser aplicada por aquelas autoridades em caso de recusa de saudação (cf. t.87.3, t.120)



Ver o Regulamento Disciplinar da FIE (Capítulo VII dos Estatutos da FIE)

Sanções de combate

Perda de terreno (cf. t.128.1)

t.102

O atirador que saia lateralmente da pista, com um ou os 2 pés, é penalizado com a perda de terreno de 1 metro

Recusa de homologação dum toque dado

t.103

Ainda que tendo tocado o adversário numa superfície válida, um atirador pode perder este toque, seja porque ele não foi dado durante o tempo destinado ao combate, seja porque saíu dos limites da pista, seja por deficiência da aparelhagem eléctrica, seja porque o toque foi acompanhado de violência, seja por qualquer outra causa prevista pelo

Regulamento

(cf. t.18.1/3 , t.20.2/3 , t.21.2/4 , t.22 , t.26.2/4 , t.32.2 , t.41.2 , t.45.3.2 , t.53.3 , t.60.2/6 , t.66.1 , t.67 , t.68 , t.70.3 , t.73.1/2/4 , t.80 , t.87.2 , t.96.2 , t.114.2 , t.120)

Atribuição dum toque efectivamente não recebido

t.104

Um atirador pode ser penalizado com um toque que efectivamente não recebeu, seja porque saíu da pista pelo limite final (cf. t.27), seja no seguimento duma falta ue impediu o adversário de atirar (flecha com empurrão, corpo a corpo no florete e no sabre, intervenção da mão não armada, etc.) (cf. t.96.2 , t.114.3.a/b , t.116 , t.117 , t.118.1, t.120)

Exclusão

t.105

1. O atirador que cometer durante o combate, certos actos violentos ou de vingança para com o seu adversário, e também aquele que não defende lealmente a sua sorte ou que se aproveita dum acordo fraudulento com o seu adversário, pode ser excluído da prova.

2. O atirador excluído duma prova não pode continuar a tomar parte nessa prova, mesmo que se tenha qualificado para a fase seguinte; ele perde o direito à sua classificação individual e , em consequência, os atiradores classificados depois dele sobem um lugar na sua classificação para a composição do Quadro : Se fôr caso disso, os dois terceiros são desemparelhados segundo a sua classificação para a composição do Quadro. Em qualquer situação, somente os atiradores que tenham obtido pontos durante a competição podem subir um lugar nos resultados da mesma.

Sanções disciplinares

Exclusão da prova

t.106

1. A exclusão duma prova pode ser igualmente aplicada por motivo duma falta disciplinar (não comparência na pista, armas não conformes, atitude repreensível para com um juiz, etc.)

2. As consequências para o atirador desta exclusão são as mesmas que foram fixadas acima no artigo t.105

Exclusão do torneio

t.107



1. Torneio é o nome dado ao conjunto das provas individuais e por equipas que têm lugar no mesmo local, na mesma época e na mesma ocasião.
2. Um atirador excluído dum torneio não poderá tomar parte em mais nenhuma prova desse torneio, nem na mesma arma nem em qualquer das outras.
3. Quando uma sanção é aplicada a uma equipa, a situação de cada um dos elementos deve ser examinada individualmente e um membro desta equipa pode ser objecto, segundo os casos, de medidas disciplinares diferentes das aplicadas aos outros membros
(cf. t.90.2)

Expulsão do local da prova ou do torneio

t.108

Todos os participantes ou assistentes que não sejam atiradores (treinadores, preparadores, técnicos, acompanhantes, oficiais, espectadores) podem ser objecto de expulsão, que terá como consequência a interdição de acesso ao local da prova ou do torneio, durante a sua duração (cf. t.93, t.96.3, t.120). Esta medida não pode dar lugar a reparação (réparation) a quem quer que seja.

Desclassificação

t.109

1. A desqualificação dum atirador (por exemplo, por que ele não corresponde aos requisitos de idade, de qualidade, ou outros, da prova), não induz forçosamente a sua suspensão ou irradiação, se não houver má-fé ; todavia um pedido de sanção suplementar por intenção fraudulenta, pode ser apresentado contra este atirador.

2. Uma equipa que utilize um atirador desqualificado, tem a sorte deste, ou seja a desqualificação.
3. As consequências desta desqualificação são as mesmas ue para a exclusão da prova (cf. t.105)

Repreensão

t.110

Nos casos em que não se justifique uma sanção disciplinar mais severa, o atirador, ou oficial, pode ser sancionado com uma repreensão.

Susensão temporária

t.111

1. Um atirador suspenso não pode tomar parte em nenhma prova oficial da Fie durante o tempo de suspensão.
2. Qualquer outra pessoa suspensa não poderá exercer as suas funções dentro dos limites de tempo e de local fixados para a suspensão.

Irradiação

t.112

A irradiação tem as mesma onsequencias que a suspensão, mas a título definitivo.

Promulgação das sanções

t.113

1. O Directório Técnico tem obrigação de comunicar, sem demora à sede da FIE, ss sanções decididas durante a prova e os seus motivos (cf. t.97.5).



2. Nos Jogos Olímpicos, o DT deve avisar o COI via Comité Organizador.

Capítulo 4

AS SANÇÕES E AS JURISDIÇÕES COMPETENTES

Natureza das sanções

t.114

1. Existem 3 espécies de sanções aplicáveis aos casos figurando no quadro do artigo t.120 Quando um árbitro tiver de penalizar um atirador que comete várias faltas ao mesmo tempo, ele penalizará em primeiro lugar a falta menos grave.

2. As sanções são acumuláveis e válidas durante o combate, excepto no caso do CARTÃO PRETO, que significa a exclusão da prova, suspensão para o resto do torneio e para os 2 meses seguintes da época em curso ou seguinte (ou seja, no caso dos Juniores do 1º de Outubro até aos Campeonatos do Mundo de Juniores, e no caso dos Seniores do 1º de Janeiro aos Campeonatos do Mundo de Seniores).

Por outro lado, uma equipa excluída dum torneio por motivo de ter sido aplicado um cartão preto a um dos seus membros não é excluída, como equipa, das provas seguintes mas não poderá seleccionar o atirador sancionado.

Alguns faltas podem dar origem à anulação do toque dado pelo atirador faltoso. No decorrer do combate, só são anulados os toques relacionados com a falta (cf. t.120)

3. As sanções são as seguintes

a) Advertência, manifestada pela apresentação dum CARTÃO AMARELO ao atirador faltoso. O atirador fica a saber que uma nova falta da sua parte acarreta um toque de penalização.

b) Um toque de penalização, manifestado pela apresentação dum CARTÃO VERMELHO ao atirador faltoso. Isto significa que é adicionado um toque à pontuação do seu adversário e que, no caso de ser o último toque do combate, acarreta a perda do combate. Além disso, um cartão vermelho só pode ser seguido doutro cartão vermelho ou dum cartão preto, de acordo com a natureza da falta (cf. t.120)

Aplicação na época 2008-2009

c) A exclusão da prova, a suspensão para o resto do torneio e para os 2 meses seguintes da época em curso ou da seguinte é manifestada pela exibição dum cartão preto ao atirador faltoso

d) A expulsão do local da competição (para qualquer pessoa que perturbe a ordem)

4. Todas as apresentações de cartões, bem como o grupo a que pertencem, devem ser mencionadas na folha do combate, da pule, ou encontro

Competência

t.115

As faltas e as suas sanções que figuram nos diferentes artigos do Regulamento, estão resumidas no quadro do artigo t.120; elas estão divididas em 4 grupos (cf. t.116 a t.119)



Regulamento das provas da FIE – edição Agosto 2008

Todas as sanções são da competência do árbitro, sendo sempre possível, por direito próprio, a intervenção do Directório Técnico (cf. t.97.1/2/3).

Faltas do 1º grupo

t.116

No 1º grupo, a primeira infracção, qualquer que seja a falta, é sancionada com o CARTÃO AMARELO (advertência). Se o atirador cometer, no mesmo combate, a mesma ou outra falta deste grupo, o árbitro sancioná-la-á sempre com o CARTÃO VERMELHO (toque de penalização). Se o atirador faltoso já tiver sido penalizado com um cartão vermelho por ter cometido uma falta do 2º ou do 3º grupo recebe novo CARTÃO VERMELHO, mesmo que a falta seja do 1º grupo.

Faltas do 2º grupo

t.117

As faltas do 2º grupo são todas sancionadas com CARTÃO VERMELHO (toque de penalização)

Faltas do 3º grupo

t.118

1. No 3º grupo, a primeira infracção é castigada com CARTÃO VERMELHO (toque de penalização), mesmo se o atirador já recebeu um cartão vermelho resultante de faltas do 1º ou do 2º grupo
 2. Se o atirador comete, no mesmo combate, a mesma falta ou outra deste grupo, o árbitro deve aplicar-lhe o CARTÃO PRETO: exclusão da prova, suspensão para o resto do torneio e para os 2 meses seguintes da época em curso ou seguinte (ou seja, no caso dos Juniores do 1º de Outubro até aos Campeonatos do Mundo de Juniores, e no caso dos Seniores do 1º de Janeiro aos Campeonatos do Mundo de Seniores).
 3. Para qualquer pessoa perturbando a ordem de fora da pista, tem lugar
 - a) na primeira infracção, uma advertência manifestada por CARTÃO AMARELO, válida para toda a competição, que deve ser mencionada na folha de prova e registada pelo Directório Técnico;
 - b) na segunda infracção, no decorrer da mesma competição, CARTÃO PRETO e/ou expulsão do local da competição
-

4. Nos casos mais graves dzendo respeito a perturbações causadas na pista ou fora da pista, o árbitro pode excluir ou expulsar imediatamenteo faltoso

Faltas do 4º grupo

t.119

No 4º grupo, a primeira infracção é logo sanconada com o CARTÃO PRETO. Exclusão da prova, suspensão para o resto do torneio e para os 2 meses seguintes da época em curso ou seguinte (ou seja, no caso dos Juniores do 1º de Outubro até aos Campeonatos do Mundo de Juniores, e no caso dos Seniores do 1º de Janeiro aos Campeonatos do Mundo de Seniores). Por outro lado, uma equipa excluída dum torneio por motivo de ter sido aplicado um cartão preto a um dos seus membros não é excluída, como equipa, das provas seguintes mas não poderá seleccionar o atirador sancionado.



As faltas e as suas sanções

t.120 Faltas e Sanções 2007 Regulamento Técnico

Traduzido e adaptado por Miguel Machado/FPE

Faltas	Artigos	Sanções		
Falta do nome nas costas, falta de fato nacional quando obrigatório para os Campeonatos do Mundo e Taças do Mundo por equipas	t.45.4 a), b) e iii	Eliminação da competição		
Não apresentação à primeira chamada do árbitro 10m antes da hora indicada para a entrada em pista para o início da poule ou encontro de equipas ou início dos assaltos de eliminação directa	t.86.5			
Não apresentação na pista pronto a jogar junto do árbitro, após três chamadas com um minuto de intervalo	t.86.6	1 ^a Chamada	2 ^a chamada	3 ^a chama da Elimina ção



Regulamento das provas da FIE – edição Agosto 2008

1º Grupo		1ª Falta	2ª Falta	3ª Falta
Abandono da pista sem autorização	t.18.6	AMARELO	VERMELHO	VERMELHO
Corpo a Corpo simples (florete e sabre) *	t.20.2			
Corpo a Corpo para evitar um toque *	t.20.3, t.63.2			
Virar as costas ao adversário *	t.21.2			
Cobertura, substituição da superfície válida *	t.22.2, t.49.1, t.72.2			
Tocar/manipular no material eléctrico*	t.22.3			
Saída lateral da pista para evitar um toque	t.28.3			
Interrupção abusiva do combate	t.31.2			
Material e fato não conforme. Falta de uma arma ou fio de corpo regulamentar para troca	t.45.1, t.45.3.a)ii,t.86.4			
Apoiar a lâmina na pista para a endireitar	t.46.2/3, t.61.2/3,t.70.6			
No florete e na espada, apoiar e arrastar a ponta sobre o tapete condutor	t.46.2/3, t.61.2.3			
Contacto da arma com o colete condutor *	t.53.3			
No sabre, golpe dado com a coqui *, duplo passo, flecha ou todos os movimentos em frente em que se cruze os pés *	t.70.3,t.75.5			
Recusa de obediência	t.82.2, t.84			
Encontrão, jogo desordenado *, tirar a máscara antes da voz de alto, despir o fato na pista	t.86.3, t.87.2/7/8			
Deslocamentos anormais *, Golpe dado brutalmente ou em queda *	t.87.2			
Reclamação injustificada	t.122.2/4			
2º Grupo		1ª Falta	2ª Falta	3ª Falta
Pedido de paragem sob pretexto de um traumatismo não reconhecido	t.33.3	VERMELHO	VERMELHO	VERMELHO
Utilização do braço/ da mão não armada *	t.22.1			
Falta de marca de controlo *	t.45.3.a).i			
Falta de nome nas costas, falta de fato nacional desde que obrigatório (competições da Taça do Mundo individual, Campeonatos de zona)	t.45.4			
Toque dado voluntariamente fora do adversário	t.53.2,t.66.2			
Acto violento ou vingativo, golpe dado com a coqui ou o punho *	t.87.2, t.103, t.105.1			



Regulamento das provas da FIE – edição Agosto 2008

Faltas	Artigos	Sanções (Cartões)	
3º Grupo		1ª Vez	2ª Vez
Irregularidades susceptíveis de resultar em modificações voluntárias	t.45.3.a) iii	VERMELHO	PRETO
Atirador perturbador da ordem na pista (2)	t.82.3, t.83, t.96.2		
Combate não leal *	t.87.1		
Falta em relação à publicidade	Código da Publicidade		
Todas as pessoas perturbadoras fora da pista	t.82.3/4, t.83, t.96.3, t.118.3, t.118.4	AMARELO	Repetição da falta VERMELHO
Falta de combatividade	t.87.4/5/6	1ª Vez AMARELO	

4º Grupo		Sanções (Cartões)
Atirador munido de um equipamento electrónico que permita receber comunicações durante os combates	t.43.1.f; t.44.2; t.45.3.a).vi	PRETO
Marcas aceites do controlo imitadas ou deslocadas, fraude manifesta	t.45.3.a) iv) v) vi)	
Recusa de um atirador de fazer um encontro não importa com quem (individual ou equipas) regularmente inscritos	t.85.1	
Falta contra o espírito desportivo	t.87.2, t.105.1	
Recusa de saudar o adversário antes do início do assalto e após o último toque.	t.87.3	
Favorecer o adversário, aproveitar-se da colusão	t.88, t.105.1	
Brutalidade intencional *	t.105.1	
Dopping	t.127	



Regulamento das provas da FIE – edição Agosto 2008

EXPLICAÇÕES	
(*)	Anulação do toque dado pelo atirador faltoso
CARTÃO AMARELO:	Advertência válida para o jogo. Se um atirador comete uma falta do 1º Grupo depois de receber um CARTÃO VERMELHO – em qualquer caso que seja – ele recebe um CARTÃO VERMELHO
CARTÃO VERMELHO:	Toque de Penalização
CARTÃO PRETO:	<p>Exclusão da prova, suspensão para o resto do torneio e para os 2 meses seguintes da época desportiva activa em curso ou a vir (1º Outubro – Campeonato do Mundo para os juniores e 1º Janeiro – Campeonato do Mundo para os seniores)</p> <p>Um atirador não recebe um CARTÃO PRETO do 3º grupo a não ser que ele tenha cometido anteriormente uma falta desse mesmo grupo (sancionada por um CARTÃO VERMELHO)</p>
EXPULSÃO (1), (2):	(1) do local da competição
	(2) nos casos mais graves, o árbitro pode excluir ou expulsar imediatamente o faltoso



Capítulo 5

PROCEDIMENTOS

Princípio

t.121

As diversas sanções são pronunciadas pelos órgãos pelos órgãos competentes que julgam com equidade tendo em conta a gravidade das faltas e as circunstâncias em que foram cometidas (ver t.94 ss, t.114 ss, t.124, t.125, t.126)

Reclamações

Contra uma decisão do árbitro

t.122

1. Contra qualquer decisão ‘de facto’ do árbitro não pode ser apresentada nenhuma reclamação (cf. t.95.1/2/4 , t.96.2)
2. Se um atirador põe em causa este princípio, pondo em dúvida uma decisão ‘de **facto**’ do árbitro no decurso dum combate, ele será sancionado de acordo com as prescrições do Regulamento (cf. t.114, t.116, t.120). Mas se o árbitro desconhece uma prescrição formal do Regulamento, ou faz uma interpretação contrária a aquela, uma reclamação deste é aceitável

3 Esta reclamação deve ser feita:

- a) pelo atirador no caso das provas individuais
- b) pelo atirador ou pelo capitão da equipa no caso das provas de equipas sem qualquer formalidade, mas numa forma cortês e deve ser dirigida verbalmente ao árbitro imediatamente e antes de qualquer ulterior decisão de toque

4 **Quando** o árbitro persiste na sua opinião, o Delegado da Comissão de Arbitragem ou o Supervisor (se não houver Delegado) tem competência para resolver o apelo (cf. t.97). Se o apelo for julgado injustificado, o atirador será sancionado de acordo com o previsto Nos artigos t.114, t.116, t.120)

Outras reclamações e apelos

t.123

1 As queixas e reclamações devem ser formuladas por escrito, sem demora e dirigidas ao Directório Técnico

2 As reclamações relativas à composição da primeira volta do Campeonato do Mundo ou dos Jogos Olímpicos só podem ser entregues até às 19 h da véspera da prova (cf.o.10)

Inquérito. Direito de defesa

t.124

Uma sanção não pode ser aplicada a não ser no seguimento dum inquérito no qual os interessados são chamados a fornecer as suas explicações seja verbalmente, seja por



escrito dentro dum prazo razoável, apropriado às circunstâncias de tempo e de lugar. Passado este prazo a sanção pode ser decidida e pronunciada

Deliberação

t.125

As decisões dos órgãos de jurisdição das competições são tomadas por maioria de votos, tendo o presidente voto de qualidade em caso de igualdade

Reincidência

t.126

1 No caso das faltas contra o espírito desportivo, a ordem e a disciplina, se tiver havido anteriormente uma repreensão, uma exclusão, uma desqualificação ou uma suspensão, considera-se que há recidiva quando um esgrimista comete uma nova falta, que não seja infracção às regras de combate, num espaço de tempo de 2 anos

2 Em caso de reincidência, a pena a aplicar será:

- a)** a exclusão da prova, se a sanção anterior tiver sido uma repreensão
- b)** a desqualificação do torneio, se a sanção anterior tiver sido a exclusão ou a desqualificação duma prova

Ver também o Regulamento disciplinar da FIE (Capítulo VII dos Estatutos da FIE)

Capítulo 6

CONTROLO ANTI-DOPING

REGRAS GERAIS

t.127

- a)** O doping é proibido pela FIE. Todas as infracções a esta regra dão origem a sanções disciplinares.
- b)** O doping é definido como uma ou mais violações das regras anti-doping tal como estão definidas nos artigos 2.1 a 2.8 do Regulamento Anti-Doping da FIE
- c)** A FIE aderiu ao Código Mundial Anti-Doping da AMA. O Regulamento anti-doping da FIE é baseado nos Modelos de boas práticas da AMA e adopta na totalidade ‘As disposições Obrigatórias’ deste documento. A FIE adopta na totalidade o documento ‘Classes de substâncias e métodos interditos’ da AMA
- d)** A FIE reserva-se o direito de efectuar os controlos anti-doping no decurso das competições – isto é , na ocasião das competições organizadas sob o seu controlo – e também fora das competições.



Regulamento das provas da FIE – edição Agosto 2008

- e) Os atletas que participam nas competições da FIE comprometem-se a respeitar o Regulamento Anti-doping **FIE**, ou seja a não utilizar nem substâncias nem métodos interditos e a aceitarem submeter-se ao controlo anti doping durante e fora das competições.
- f) Todas as modalidades de controlo anti-doping durante e fora das competições oficiais da FIE figuram nos artigos do Regulamento Anti-doping da FIE
- g) As sanções e consequências das sanções à violação das regras anti-doping são as previstas no Regulamento anti-doping da FIE
- h) Os esgrimistas que tiverem transgredido este regulamento anti-doping serão sujeitos aos procedimentos previstos no regulamento anti-doping. A publicação dos resultados dos controlos e das decisões quanto às sanções será feita pelo Bureau da FIE que será a única entidade a ter autoridade para o fazer junto do conjunto das Federações
- i) As infracções de doping cometidas e sancionadas numa das Federações membros da FIE são tomadas em conta e aplicadas no conjunto de todos os países membros da FIE
- j) **A modificação do regulamento anti-doping é da competência do Comité Executivo**



ÍNDICE ALFABÉTICO

- Abandono da pista - t.18, t.86, t.120
- autorização t.18
 - interdição t.18, t.120
- Ausência de marcas de controlo de material – t.45, t.120
- Abuso de interrupção do combate – t.31, t.120
- Acidente – t.33 (VER REGRAS DE ORGANIZAÇÃO)
- Acompanhantes – t.96
- Acto anormal – t.87, t.120
- Acto vingativo – t.105, t.120
- Acto violento – t.105, t.120
- Acção
- composta t.8
 - defensiva (Parada) t.7, t.9, t.16
 - directa t.8
 - indirecta t.8
 - ofensiva t.7, t.8
 - simples t.6, t.8
 - simultânea t.60 t.80
- Agarrar o material eléctrico com a mão não armada t.22, t.120
- Álcool (VER REGULAMENTO ANTI DOPING)
- Ameaça da superfície válida t.7, t.10, t.56, t.75, t.77
- Análise das frases de armas – t.42
- Anulação dum toque : ver TOQUE
- Aparelho – t.32, t.35, t.36, t.40s, t.50ss, t.64ss, t.73 (VER Regulamento do Material)
- Apelo
- dos atiradores t.17, t.35, t.86, t.120
 - duma decisão t.95ss, t.122, t.123
- Apoiar a ponta sobre a pista – t.46, t.61, t.120
- Apresentação à hora t.86, t.120
- Árbitro
- atenção t.91
 - controlo da duração do combate t.30
 - controlo do aparelho t.35, t.54, t. 68, t.73
 - controlo do equipamento t.35, t.43ss
 - designação t.37ss
 - direcção t.35ss, t.96
 - disciplina t.96
 - colocação, lugar t.35
 - compromisso de honra t.34
 - função de julgamento t.40ss, t.51ss, t.65ss, t.73ss.t.96
 - imparcialidade t.91
 - jurisdição t.96, t.115, t.122
 - neutralidade t.37s
 - funções t.35
- Arma (VER REGULAMENTO DO MATERIAL)
- arma de arremesso t.16
 - espada t.61ss
 - florete t.46ss



Regulamento das provas da FIE – edição Agosto 2008

- maneira de segurar t.16
- troca t.45, t.86, t.120
- sabre t.70ss
- na pista em bom estado t.45, t.86, t.120
- Arrancamento do enrolador (ver Regulamento do Material) t.21
- Arrastar a ponta t.45, t.61, t.120
- Arresto (golpe de) – t.8, t.59, t.60, t.77, t.80
- Assalto – t.2
- Assessores – T.23, t.35, t.36, t.40, t.49, t.82, t.84, t.91
- Assinatura dos atiradores t.87
- Ataque
 - composto
 - definição t.7
 - directo t.8
 - execução Florete t.56ss
 - Sabre t.75ss
 - indirecto t.8
 - simples t.7, t.56
- Atiradores (deveres dos) T.84ss
- Atribuição dum toque – t.104, t.120
- Autorização para abandonar a pista
- Autoridades disciplinares – t.94ss
- Advertência (penalização) – t.114, t.116, t.118, t.120
- Blocagem do aparelho – t.32, t.53 (ver Regulamento do Material)
- Braço –
 - estendido, alongando-se t.7, t.10
 - não armado t.22, t.120
- Brutalidade – t.53, t.87, t.120
- Bureau da FIE – t.94 (ver Regras de Organização)
- Capitão de equipa – t.82, t.90 (ver Regras de organização)
- Cartão (amarelo, vermelho, preto) ver SANÇÕES
- Caso fortuito – t.29, t.54 , t.68, t.73
- Campeonato – t.5
- Cronómetro – t.30, t.32 (ver Regras de Organização e do Material)
- Cronometrista – t.30, t.32, t.35
- COI – t.98, t.113, t.129ss
- Código disciplinar – t.81ss
- Colocação, Posição ou lugar (EMPLACEMENT)
 - de treinadores, preparadores e técnicos) t.92
 - dum defeito t.54, t.68, t.73
 - dos assessores t.23, t.36
 - dos atiradores t.17, t.23
- Conluio – t.88, t.105, t.120
- Combate – t.16ss
 - confuso t.18, t.54
 - cortês – t.2, t.87
 - início, paragem t.18
 - direcção t.35
 - duração (ver duração)



Regulamento das provas da FIE – edição Agosto 2008

- fim t.18
- incorrecto t.87, t.120
- interrupção (ver interrupção do combate)
- desleal t.87, t.120
- próximo t.19
- recomeço t.18
 - violento t.18, t.87, t.120
- Comité executivo t.99, t.128
- Comité organizador t.43, t.83, t.89, t.98, t.113
- Começo do combate t.18, t.87
- Comissão disciplinar t.94, t.97, t.99
- Comprimento da pista : ver Terreno
- Compromisso de honra (ENGAGEMENT D'HONNEUR)
 - dos juízes (árbitros e assessores) t.34
 - dos atiradores t.84
- Comutação de pena t.128
- Confuso (jogo) t.18, t.54, t.87
- Congresso da FIE t.95
- Conselhos aos atiradores t.82
- Contacto (arma e gilê eléctrico) t.53, t.120 (ver regulamento do material)
- Contra-ataque t.8
- Contra-resposta t.7

- Contra-gume t.70
- Contra tempo t.8
- Controlo
 - do material pelo árbitro t.43ss, t.96
 - de anti-doping t.127
- Convenções
 - de esgrima t.42
 - de espada t.61ss
 - de florete t.46ss
 - de sabre t.70ss
- Coquilha (guarda mão) golpes com a coquilha no sabre t. 70, t. 120
- Corpo a corpo t.120
 - com brutalidade t.20, t.120
 - na espada t.63
 - ocasional t. 120
 - simples t.20
 - voluntário t.20, t.63, t.120
- abre) t.70
- Corte t.8, t.56, t.76
- Curso da ponta (ver Regulamento do material) t.43, t.45
- Cortesia t.2, t.82, t.87, t.122
- Cobertura da superfícies válida t.22, t.23, t.72, t.120
- Crítica dos juízes t.82

- Desligamento da ficha (ver Regulamento do Material) t.68
- Decisão de facto t.122
- Defeitos do material (ver Falha)
- Defender o resultado t.88, t.120



Regulamento das provas da FIE – edição Agosto 2008

Defesa (direito de) t.124
Destaque t.8, t.56, t.76
Delegados da Comissão médica t. 33, t.129
Delegados da Comissão SEMI (ver SEMI)
Delegado para a Arbitragem t.37, t.38
Delegado oficial t.83
Deliberação t.125, t.128
Deslocamento anormal (ver combate violento) t.87
Depósito de garantia t.95
Desarmamento t.18
Despir-se (proibição de despir-se na pista) t.87
Designação dos árbitros : ver Árbitros

Dimensões da pista (ver Terreno)
Direcção do combate t.35, t.96
Directório Técnico T.23, t.33, t.38, t.39, t.83, t.87t.96, t.97, t.99, t.113, t.115, t.118, t.122, t.123 (ver Regras de

Organização)

Disciplinar (ver Código Disciplinar)
Disciplina t.82, t.89, t.94, t.100, t.120
Dispositivo de segurança t.68 (ver Código de Material)
Desqualificação t. 85, t.96, t.100, t.109, t.120, t.126
Distancia ao por-se em guarda t.17
Doping t.120, t.127
Duvidoso (toque) t.54, t.67, t.68, t.73
Direito de defesa t.124
Dextro (atirador)t.17
Duração do combate t.30

Efeito suspensivo t.95, t.97
Encontrão (bousculade) t.87, t.120
Encontro t.3
Esfregadela ou roçadela do ferro t.56, t.66, t.76, t.80
Em linha : ver ponta em linha
Endireitar a arma na pista t.43, t.62, t.70, t.120
Espada t. 42ss, t.61ss, t.120 (ver regulamento do material)
Equipa (substituição dum atirador) t.33 (ver regras de organização)
Equipamento de comunicação electrónica t.43, t.44, t.45, t.120
Equipamento dos atiradores t.15 (ver regulamento do material)
Espírito desportivo t.82, t.101, t.120, t.127
Esquiva t. 21, t.60, t.80
Esquerdino t.17
Ensaaios (falhas de material) t.35, t.54, t.68, t.73
Estoque (armas de) t.46, t.61, t.70
Evitar um toque t.20, t. 28, t.63, t.120
Exclusão dum atirador t. 86s, t.96, t.100, t.105, t.114, t.117ss
Especialistas em material eléctrico t.35, t.44s, t.68, t.73
Espectador t.81, t.93, t.96, t.108
Estimulantes : ver regulamento anti-doping



Regulamento das provas da FIE – edição Agosto 2008

Expiração (FIM) do tempo

- blocagem do aparelho t.32
- cronometrista t.32
- golpe lançado t.32

Expulsão t.83, t.96, t.100, t.114, t.118, t.120

Extensão

- da superfície válida t.49
- da penalização t.97

Falha (DEFAILLANCE)

- do cronómetro t.32
- do material eléctrico t.35, t.44, t.45 t.54, t.67, t.68, t.73, t.103

Falsificação do material t.45, t.120

Faltas t.115ss

Favorecer um adversário t.88, t.120

Ferimento (blessure) t.16, t.129

Fintas t.56, t.58, t.60, t.75ss

Fundo (a) t.7, t.56, t.75

Fichas de ligação t.44, t.68 (ver regulamento do material)

Fio de corpo t.44s, t.68, t.86s, t.120 (ver regulamento do material)

Fim do combate t.18 (ver duração)

Finais das provas (ver Regras de Organização)

- assessores t.36
- cronómetro t.30, t.32
- designação dos árbitros t.37
- monitor de TV para o árbitro t.42
- apresentação dos atiradores ao controlo t.44

Flecha t.7, t.21, t.25, t.56, t.63, t.75, t.85, t.104

- arrancamento do enrolador t.21
- ultrapassagem do adversário t.21
- proibição no sabre t.75, t.120
- para evitar um toque t.28, t.120

Florete t.19s, t.22, t. 43s, t.46ss , t.104, t.120 (ver regulamento do material)

Frase de armas (respeito pela) t.56ss, t.75ss

Funções do árbitro : ver árbitro

Furtar o ferro ao contacto (DEROBEMENT) t.56, t.76

Fraude manifesta no material t.45, t.120

Ganho de terreno (ver terreno)

Garantia (depósito) t.95

Golpe (COUP)

- através do ferro t.70.5
- brutal t.87, t.120
- de arresto (ver Arresto)
- de estoque (de ponta) t.46, t.61, t.70
- de contra gume t.70
- de gume t. 70
- duplo t.60, t.64, t.67, t.80
- lançado
 - + no fim t.32
 - + depois de ultrapassados os limites t.26



Regulamento das provas da FIE – edição Agosto 2008

- + depois de ‘halte’ t.18, t.53, t.66, t.73
- + antes de ‘allez’ t.18, t.53, t.66, t.73
- não válido t. t.48, t.49, t.53, t.66
- passado (s)

Guarda : ver por-se em guarda e voltar à guarda

Gume (golpe de) t.70, t.79

Halte t.18, t.21, t.24, t.26, t.28, t.30, t.32, t.46, t.53, t.61, t.63, t.66, t.87, t.120

Imparcialidade dos juizes (árbitros e assessors) t.34, t.91

Importunar os juízes (árbitros ou assessores) t.82

Incorrecto (combate) t.87, t.120

Influência sobre as decisões t.82, t.93

Inquérito (ENQUETE) preliminar t.124

Interdição t.120

- acto anormal t.87
- apoiar ou arrastar a ponta t.46, t.61
- mudar a arma de mão durante um combate t. 18
- contrariar as pesquisas para a detecção dum defeito no material t.35
- dar conselhos t.82
- doping t.127
- fumar nas salas de competição t.82
- inverter a linha das espáduas (florete) t.46
- pôr em contacto uma parte não isolada com o gilê (florete) t.53
- passo em frente e flecha no sabre t.75
- dar golpes com a coquilha t.70
- proteger ou substituir uma superfície válida (florete e sabre) t.22
- sair da pista sem autorização t.18
- endireitar a arma na pista t.43, t.61, t.70
- despir-se na pista t.87
- voltar as costas ao adversário t.21
- utilização da mão ou do braço não armados t.22

Interrupção do combate t.18, t.20, t.21, t.26, t.31, t.32, t.54, t.55

- abusiva t.31, t.120
- acidente t.33
- golpe lançado t.18, t.32
- limite de fim de pista (ver limite do terreno)
- voluntária t.18

Intervenção do directório técnico t.115

Inversão da linha das espáduas (florete) t.46

Irradiação t.112, t.127

Isolamento da coquilha t.43 (ver regulamento do material)

Jogo

- confuso t.18, t.54, t.73
- perigoso, desordenado t.18, t.87, t.120

Jogos Olímpicos t.1, t.37s, t.44s, t.98, t.113, t.123 (ver regulamento de organização)

Julgamento dos toques t.40ss, t.50ss, t.64ss, t.73ss

Juízes (ver árbitros e assessores)

Jurisdição (princípio de) t.95, t.121



Regulamento das provas da FIE – edição Agosto 2008

Lâmina (ver regulamento do material)

- partida t.54, t.68, t.73
- a parte fraca da lâmina t.78

- a parte forte da lâmina t.78
- manchas isolantes t.68

Lâmpadas (ver regulamento do material)

- do aparelho t.40
- de repetição t.40

Largura da pista (ver Terreno)

Ligação das fichas (branchement) t.44, t.68

Linha : ver ponta em linha

Linhas

- de fim de pista t.14
- mediana t.13, t.14
- de pôr-se em guarda t.14

Limitação da superfície válida : ver superfície válida

Limites do Terreno : ver Terreno, ultrapassagem do Terreno e Linhas

Lealdade t.82, t.87, t.105, t.120

Mão (juízes de) : ver assessores

Mão ferida t.16

Mão segurando a arma t.16

Mão não armada (ver Utilização da mão não armada)

Maneira

- de combater t.87
- de dar os toques (ver Toques)
- de segurar a arma t.16

Marcas de controlo de material

- ausência t.45, t.120
- imitadas ou deslocadas t.45, t.120

Marcadores t.35 (ver regras de organização)

Martingala (ver regulamento do Material) t.16

Máscara

- interdição de retirar antes de ‘halte’ t.87, t.120
- verificação da marca regulamentar pelo árbitro t.43, t.44

Match t.2

Materialidade dos toques t.40ss, t.51, t.65, t.73

Material (ver regulamento do material)

- falhas : ver falhas
- não regulamentar t.45, t.120
- dos atiradores t.15, t.35, t.43, t.44, t.54, t.68, t.73, t.86

Médico t.33

Medidas de segurança : ver segurança

Modificação da ordem dos combates

- da ordem dum encontro de equipas t.86, t.120 (ver regras de organização)
- em caso de acidente t.33 (ver regras de organização)

Movimento anormal .t.22, t.72, t.120

Multa

- categorias - t.101
- doping – t.127 (VER REGULAMENTO ANTI-DOPING)



Regulamento das provas da FIE – edição Agosto 2008

Neutralidade dos juízes t.23, t.37s

Número de toques t.30 (ver regras de organização)

Não combatividade t.87

Não apresentação t.86, t.120

Obediência t.82, t. 84, t.120

Obrigações de aplicar as regras t.1

Ordem perturbada t.82ss, t.120

Órgãos disciplinares t.94ss

Ortopédico (punho) t.16 (ver regulamento do material)

Parada

- composta t.9

- definição t.7

- florete t.57

- sabre t.79

- simples t.9

Paragem do combate (ver Interrupção)

Passo em frente t.56, t.75, t.120

Penalização dum toque : ver sanções

Perda de terreno : ver terreno

Perturbar a ordem t.82, t.83, t.93, t.118, t.120

Pista : ver terreno

Pista condutora (monitorização pelo árbitro) t.54, t.69

Pôr-se em guarda

- depois dum corpo a corpo t.25

- comando t.17

- distância entre os atiradores t.17

- linhas t.14

- colocação t.17, t.25

- terreno ganho ou perdido t.24, t.28

Protecções interiores t.44

Punho (ver regulamento do material)

- martingala t.16

- dispositivo especial t.16

- ortopédico t.16

Ponta (verificação do curso pelo árbitro) t.43, t.45

Ponta em linha t.10, t.56, t.60, t.76, t.80

Posar a ponta sobre a pista condutora T.46, t.61, t.120

Preparadores T.81, t.92, t.96, t.108

Presidente de júri (ver árbitro)

Prioridade do toque t.42, t.52, t.54ss, t.74ss

Procedimento de controlo por parte do árbitro t.44

Procedimento disciplinar t.t.121ss

Procura ou provocação do corpo a corpo t.20, t.63 ,t.120

Promulgação das sanções t.113

Protecção da zona válida t.22, t.23, t.120

Protecção (controlo)

- protecção interior t.44 t., t.45

- sob –protecções t.44



Regulamento das provas da FIE – edição Agosto 2008

Quebra da lâmina (bris) t.5 , t.68, t.73

Queixa (procedimento) t.123

Reincidência (ver sanções) t.127

Recurso mal fundamentado t.95

Reclamações

- contra a composição da 1ª volta t.123
- atrasos t.87, t.122, t.123
- formuladas por quem t. t.35, t.90, t.122
- injustificada t.120, t.122

Recolha do material defeituoso t.45

Recurso : ver apelo

Recuar : ver terreno perdido

Recusa de homologação dum toque t.18, t.20, t.21, t.22,

Registo (ENREGISTREMENT) dos toques t.51, t.65, t.73 (ver Regulamento do Material)

Remise (redoublement)t.8, t.60, t.80

Remise imediata t.8, t.60, t.80

Repreensão – t.110, t.127

Retoma do ataque t.8, t.60, t.80

Retoma do combate t.18, t.54, t.68, t.73

Respeito pela frase de armas (ver frase de armas)

Recusa de combater com um adversário t.85

Responsabilidade dos atiradores t.15, t.87, t.90

Retirada : ver abandono

Resposta

- em tempo perdido t.8
- composta t.8
- definição t.7, t.8
- directa t.8, t.57
- direito à t.58, t.77
- imediata t.8
- indirecta t.8, t.57
- simples t.8, t.57

Sabre t.19, t.20, t.22, t.44 , t.70ss, t.120 (ver regulamento do material)

Saudação de esgrimista t.87, t.120

Sanções

- anulação t.99
- confirmação t.99
- de combate t.102ss
- disciplinares t.106ss
- doping : anexo 1
- natureza das t.114
- procedimento t.121ss
- promulgação t.113
- tabela t.120
- tipos t.114ss



Regulamento das provas da FIE – edição Agosto 2008

Solo (ver terreno)

Saída do terreno : ver ultrapassagem dos limites

Segurança (medidas de) t.15

Segurança (dispositivo de) t.68 (ver regulamento do material)

Seguir a acção t.19

SEMI t.44, t.54, t.68, t.73

Sinais sonoros (acústicos) t.32 (ver regulamento do material)

Substituição dum atirador por acidente t.33 (ver regras de organização)

Substancias proibidas : ver regulamento anti-doping

Substituição de superfície : ver superfície

Superfície

- válida

- + cobertura e substituição t.22, t.23, t.36, t.49, t.72, t.120

- + definição t.47ss, t.62, t.71s

- + ameaça à t.7, t.10, t.56

- não válida t.48, t.49 , t.72

Superfície do terreno : ver terreno

Suspensão duma decisão t.95

Suspensão temporária t.111, t.120, t.126

Taco a taco t.26

Técnico t.92, t.108

Tempo

- ter conhecimento do tempo t.31

- avaliar o tempo t.32

- expiração do t.32

- restante t.32

Tempo de esgrima t.6, t.8, t.59, t.60, t.77, t.80

Tempo perdido (resposta em) t.8, t.60, t.80

Terminologia t.2ss

Terreno t.11ss

- dimensões t.13

- ultrapassagem : ver ultrapassagem

- ganho t.24, t.28

- linhas de pista : ver linhas

- perdido t.24ss, t.28, t.102

- pista t.12, t.13, esquema fig. 1

- superfície t.11

Terra (juízes de) : ver assessores

Tirar a máscara antes de 'halte' t.87, t.120

Toques

- anulação t.53ss, t.66ss, t.73ss, t.114, t.120

- no solo t.35, t.53, t.66

- de penalização t. 114ss (ver recusa de homologação dum toque)

- pedido, dado t.88, t.120

- duvidoso t. 54, t.67, t.68, t.73

- fora do adversário t.53, t.66, t.120

- julgamento do t.34ss, t.40ss, t.50ss, t.64ss, t.73ss, t.96

- maneira de dar t.46, t.61, t.70

- número

- simultâneo t.60, t.80



Regulamento das provas da FIE – edição Agosto 2008

Torneio t.107

Traumatismo t.33, t.120

Treinador (ENTRAINEUR) T.81, t.92, t.96, t.108

Tribunal Arbitral dos desportos t.94, t.99

Ultrapassagem (DEPASSEMENT) do adversário t. 21

Ultrapassagem dos limites t.26

- generalidades

- + anulação do toque t.26

- + paragem do combate t. t.26

- + golpe duplo t.26

- + perda de terreno t.28

- + saída accidental t.29

- de fim da pista t.27

- +accidental t.29

- + toque t.27

- laterais t.28

- + accidental t.29

- + um pé , 2 pés t.28

- +sanções t.120

- + saída voluntária t.28, t.120

Utilização da mão não armada t.22, t.23, t.36, t.120

Validade do toque t.42, t.51ss, t.65ss, t.74ss

Vestuário (controlo da marca pelo árbitro t.43, t.44, t.45, t.120

Vestuário t.15, t.35, t.44 (ver regulamento do material

Violências t.87,t.103, t.105, t.120

Voltar as costas ao adversário t.21, t.120

Voltar à guarda

- depois duma acção simultânea ao florete t.54

- depois dum corpo a corpo t.25

- depois dum golpe duplo (florete e sabre) t.60, t.80

- depois duma ultrapassagem t.21

- depois duma saída lateral t.28

- depois dum toque t.17



ÍNDICE GERAL DAS MATÉRIAS

GENERALIDADES E REGRAS COMUNS ÀS TRÊS ARMAS	1
Capítulo 1 . APLICABILIDADE DAS REGRAS	1
Capítulo 2. TERMINOLOGIA	
COMPETIÇÕES	1
Assalto e jogo	1
Encontro	1
Prova	1
Campeonato	1
EXPLICAÇÃO DE ALGUNS TERMOS TÉCNICOS EMPREGUES NA MAIOR PARTE DAS VEZES NAS DECISÕES DE ESGRIMA	2
Tempo	2
Acções ofensivas e defensivas	2
Explicação	2
Acções defensivas	3
Posição ‘ponta em linha’	3
Capítulo 3 . TERRENO	3
Capítulo 4 . MATERIAL DOS ATIRADORES (armamento-equipamento.vestuário)	6
Capítulo 5 . COMBATE	6
Maneira de segurar a arma	6
Pôr-se em guarda	6
Início, paragem e recomeço do combate	7
Combate próximo	7
Corpo a corpo	7
Esquivas – Deslocamentos e ultrapassagens (depassements)	8
Substituição e utilização do braço e da mão não armados	8
Terreno ganho ou perdido	9
Ultrapassagem dos limites	9
- paragem do combate	9
- limites à rectaguarda	9
- limites laterais	9
- Saída accidental	10
Duração do combate	10
Acidente – retirada dum atirador	10
Capítulo 6 . ARBITRAGEM E JULGAMENTO DOS TOQUES	11
Árbitros	11
Assessores	11
Designação dos árbitros	12
- Jogos Olímpicos e Campeonatos do mundo	12
- Provas individuais	12
- Provas de equipas	12
- Provas da Taça do mundo	13
Julgamento dos toques	13
- materialidade do toque	13
- validade ou prioridade do toque	13
Material regulamentar e controlo do material pelo árbitro	16
Material não regulamentar	17



Regulamento das provas da FIE – edição Agosto 2008

FLORETE. CONVENÇÕES DE COMBATE	20
MANEIRA DE DAR OS TOQUES	20
SUPERFÍCIE VÁLIDA	20
Limitação da superfície válida	20
Superfície não válida	20
Extensão da superfície válida	20
JULGAMENTO DO TOQUE	21
Materialidade do	22
Anulação do toque	23
Validade ou prioridade do toque	23
Nota preliminar	23
Respeito pela frase de armas	23
Julgamento	24
ESPADA – CONVENÇÕES DE COMBATE	26
MANEIRA DE DAR OS TOQUES	26
Superfície válida	26
Corpo a corpo e flechas	26
Julgamento Do toque	27
Regra fundamental	27
Anulação dos toques	27
SABRE – CONVENÇÕES DE COMBATE	29
MANEIRA DE DAR OS TOQUES	29
SUPERFÍCIE VÁLIDA	29
Julgamento do toque	29
Materialidade e anulação do toque	29
Validade ou prioridade do toque	31
Nota preliminar	31
Respeito pela frase de armas	31
Julgamento	33
CÓDIGO DISCIPLINAR DAS PROVAS	34
Capítulo 1 . Campo de Aplicação	34
A quem se aplica	34
Ordem e disciplina	34
Atiradores	34
- Compromisso de honra	34
- Recusa de enfrentar um adversário	35
- Apresentação a horas certas	35
- Maneira de combater	36
- Defender a sua sorte (as suas possibilidades)	36
O chefe d e delegação	38
O capitão da equipa	38
Os árbitros e os assessores	38
Os treinadores, preparadores e técnicos	38
Os espectadores	38
Capítulo 2 . As autoridades disciplinares e a sua competência	38
Organismos de jurisdição	38



Regulamento das provas da FIE – edição Agosto 2008

Princípio de jurisdição	39
Árbitro	39
O Directório Técnico (cf. o.56 a o.62)	40
A Comissão Executiva do COI nos Jogos Olímpicos	40
Comité Executivo da FIE	40
Congresso da FIE	erro
Capítulo 3. As Sanções	41
Categorias	41
Sanções de combate	41
- perda de terreno (cf. t.28)	41
- recusa de homologação dum toque efectivamente dado	40
- atribuição dum toque efectivamente não	41
- exclusão da prova	42
Sanções disciplinares	42
- exclusão da prova	42
- exclusão do torneio	42
- expulsão do local da prova ou do torneio	42
- desqualificação	42
- repreensão	43
- suspensão temporária	43
- irradiação	43
Promulgação das sanções	43
Capítulo 4 . AS SANÇÕES E AS JURISDIÇÕES COMPETENTES	43
Natureza das sanções	43
Competência	44
Faltas do 1º Grupo	44
Faltas do 2º Grupo	44
Faltas do 3º Grupo	44
Faltas do 4º Grupo	45
As faltas e as suas sanções	45
Capítulo 5. PROCEDIMENTOS	47
Princípio	47
Reclamações e apelos	47
- contra uma decisão do árbitro	47
- outras reclamações e apelos	47
Inquérito. Direito de defesa	47
Deliberação	48
Reincidência	48
Capítulo 6. ANTI-DOPING	
REGRAS GERAIS	48
ÍNDICE ALFABÉTICO	50
ÍNDICE GERAL DAS MATÉRIAS	60



Regulamento das provas da FIE – edição Agosto 2008