



## Extracto del reglamento de Esgrima-Espuma

### EL JUEGO

Tiene como objetivo tocar el cuerpo del adversario sin ser tocado. Para ello os proponemos un material alternativo que simulan sable y florete, como por ejemplo, sablespuma y espada foam.

### TERRENO DE JUEGO

Debe ser una superficie lisa y llana. Pueden variar sus dimensiones, adaptándose a todo tipo de instalaciones. Para la iniciación basta con un cuadrado de 7 metros de lado, con unas líneas de puesta "en guardia", centradas dentro del cuadrado y separadas 2 metros entre sí. Si se traza una diagonal en el centro, cada lado tiene que tener como mínimo las siguientes medidas:

Centro 1 metro; la línea de "en guardia" debe ser de 3 mts; la línea de advertencia fin de pista medirá 1 mts. Normalmente se añade un pequeño espacio al final. El ancho será de 1.5 mts.

### JUGADORES

Los participantes, también llamados tiradores, pueden competir por equipos o individualmente todos contra todos.

### JUEZ

Dirige el duelo. Puede realizar el arbitraje uno de los compañeros, mientras espera que le toque su turno.

- Mandará a los tiradores ponerse en la línea de puesta en guardia con la voz de "*en guardia*".
- Preguntará a los tiradores si están preparados con la voz de "*¿listos?*", a lo que los tiradores deberán responder "*sí*" o "*no*".
- Una vez que los dos tiradores han respondido afirmativamente, o transcurrido unos segundos sin que haya respuesta, el juez dará la voz de "*adelante*".
- Parará el combate a la voz de "*alto*" ante una infracción, tocado o fin de combate.

### SALUDO

Se realiza con un movimiento como si se desenfundara la espada. Estirando el brazo con la palma de la mano hacia arriba, saludar llevando la mano a la frente, al adversario, al juez y al público. Después, realizar una "Z" con la punta al aire y enfundar imaginariamente el arma.

### DURACIÓN

Los asaltos serán a 5 tocados o al mejor en 3 minutos. De tal forma que si se agota el tiempo el resultado que se anota es el que había en el momento de finalizar. En caso de empate se continúa hasta que haya un tocado.



## **TANTEO**

Anotación de resultados: En la competición individual de “todos contra todos”, se recogen los resultados en un cuadrante que confronta a todos los tiradores.

Tocado válido en Sablespuma:

- La superficie en la que se puede tocar, es todo el cuerpo del contrario.
- Se permite dar los tocados con la punta, el filo y el contrafilo del sable.

Tocado válido en Floretespuma:

- Cuando el arma realiza una flexión al contactar con el cuerpo del adversario en el tronco (no válido brazos, pies, ni cabeza).

## **OTRAS REGLAS**

Detención del combate:

- Después de cada tocado para decidir el tirador tocado. El tocado válido es el que llega primero. Se pondrán en la línea de puesta “en guardia” y reanudarán el asalto.
- Cuando un tirador sobrepasa con los dos pies la línea lateral, es sancionado con 1 metro de retroceso.
- Cuando un tirador sobrepasa con los dos pies la línea de fondo de la pista es sancionado con un “tocado”.

Está prohibido:

- Dar la espalda al contrario.
- Tocar o agarrar la espada del contrario.
- Dar latigazos con el arma sobre el contrario.
- No reconocer el tocado admitido por el arbitro.

Reglas de cortesía:

- Al inicio del asalto los dos tiradores se saludarán con el arma, así como al juez y al público.
- Tirar correctamente y lealmente.
- Anunciar los tocados recibidos en caso de estar sin jurado.
- Al final del asalto los tiradores, además de saludarse con el arma, darán la mano, no armada, al adversario.