

REGRAS PARA AS COMPETIÇÕES

Livro 1. REGRAS TÉCNICAS

TRADUÇÃO DO DOCUMENTO
PUBLICADO PELA FIE
VERSÃO 2021.

Sumário

Capítulo 1. APLICABILIDADE DAS REGRAS	1
EXPLICAÇÃO DE ALGUNS TERMOS TÉCNICOS GERALMENTE EMPREGADOS NOS JULGAMENTOS DA ESGRIMA	1
Capítulo 3. O LOCAL DE JOGO - TERRENO.....	3
Capítulo 4. MATERIAL DOS ESGRIMISTAS	6
(Armamento - Equipamento - Vestimenta).....	6
Responsabilidade dos esgrimistas	6
Capítulo 5. COMBATE	7
Maneira de empunhar a arma.....	7
entrando em guarda e colocação dos esgrimistas.....	7
Início, interrupção e recomeço do combate	8
Combate aproximado	9
Corpo a corpo.....	9
Esquivas – Deslocamentos e ultrapassagens.....	9
Substituição e utilização do braço e da mão não armados.....	10
Terreno ganho ou perdido	11
Transposição dos limites da pista.....	11
Duração do combate.....	12
Acidente ou câimbra – Retirada de um esgrimista.....	15
Capítulo 6. ARBITRAGEM E JULGAMENTO DOS TOQUES	16
Árbitros	16
Assessores	16
Vídeos Consultores.....	17
DESIGNAÇÃO DE ÁRBITROS E VÍDEO CONSULTORES	17
JULGAMENTO DOS TOQUES	19
Material regulamentar e controle do material pelo árbitro	23
Material não regulamentar	25
FLORETE CONVENÇÕES DO COMBATE	28
MODO DE EXECUTAR OS TOQUES	28
SUPERFÍCIE VÁLIDA	28
anulação DO TOQUE.....	29
VALIDADE OU PRIORIDADE DO TOQUE.....	30
JULGAMENTO DE TOQUES.....	31
ESPADA CONVENÇÕES DO COMBATE.....	32
MANEIRA DE EXECUTAR OS TOQUES	32
SUPERFÍCIE VÁLIDA	32
JULGAMENTO DO TOQUE	33

. SABRE CONVENÇÕES DO COMBATE.....	34
MANEIRA DE EXECUTAR OS TOQUES	34
SUPERFÍCIE VÁLIDA	35
JULGAMENTO DO TOQUE	35
VALIDADE OU PRIORIDADE DO TOQUE.....	36
A respeito da frase d'armas	36
CÓDIGO DISCIPLINAR DAS PROVAS.....	39
Capítulo 1. CAMPO DE APLICAÇÃO	39
PESSOAS SUBMETIDAS ÀS REGRAS.....	39
Manutenção da Ordem e disciplina	39
OS COMPETIDORES	40
Capítulo 2. AUTORIDADES DISCIPLINARES E SUA COMPETÊNCIA.....	47
Capítulo 3 AS SANÇÕES	50
Sanções de combate	50
Sanções disciplinares.....	51
Capítulo 4. AS SANÇÕES E AS AUTORIDADES JURÍDICAS COMPETENTES	53
Os tipos (grupos) de sanções.....	53
Faltas do 2º grupo	54
Faltas do 3º grupo	54
Faltas do 4º grupo	55
Capítulo 5. PROCEDIMENTOs.....	58

Livro 1- REGULAMENTO TÉCNICO

REGRAS GERAIS E NORMAS COMUNS ÀS TRÊS ARMAS

CAPÍTULO 1. APLICABILIDADE DAS REGRAS

T.1

....

t.2.

....

t.3

....

t.4

....

t.5

....

t.6

....

EXPLICAÇÃO DE ALGUNS TERMOS TÉCNICOS GERALMENTE EMPREGADOS NOS JULGAMENTOS DA ESGRIMA

t.7

Preâmbulo

Ressalta-se que esta seção não substitui de maneira alguma um tratado de esgrima e só foi incluída para ajudar o leitor a entender as regras

t.8

Tempo de esgrima

O **tempo de esgrima** é a duração da execução de uma ação simples de esgrima

t.9

Ações ofensivas e defensivas

Definição

1. As **ações ofensivas** são o ataque, a resposta e a contra resposta.
 - O **ataque** é a ação ofensiva inicial da frase d'armas sendo executada alongando o braço armado e ameaçando continuamente a superfície válida do adversário, precedendo o desencadeamento do afundo ou da flecha (**cf. t.83, t.84, t.85 e t.101ss**).
 - A **resposta** é a ação ofensiva do esgrimista que parou o ataque.
 - A **contra resposta** é a ação ofensiva do esgrimista que parou a resposta.
2. As **ações defensivas** são as paradas.

A parada é a ação defensiva feita com a arma para impedir que uma ação ofensiva do adversário toque.

Explicação:

Ações ofensivas:

Ataque

t.10

A ação é **simples** quando ela é executada em um só movimento:

- seja **direta** (na mesma linha),
- seja **indireta** (em uma outra linha).

A ação é **composta** quando ela é executada em vários movimentos.

Resposta

t.11

A resposta pode ser **imediate** ou em **tempo perdido**, dependendo de qual ação toma lugar e à qual velocidade em que ela é levada. As respostas são:

1. Simples diretas:

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

2. Simples indiretas:

- **Resposta por desengajamento**: resposta que toca o adversário na linha oposta àquela na qual a parada foi feita (passando por baixo do ferro adversário, se a parada foi executada em linha alta, e por cima do ferro, se a parada foi feita em linha baixa).
- **Resposta por corte**: resposta que toca o adversário na linha oposta àquela na qual a parada foi feita (passando, em todos os casos, a lâmina pela frente da ponta adversária).

3. Compostas:

- **Resposta por dobramento**: resposta que toca o adversário na linha oposta àquela na qual a parada foi feita, mas após ter descrito ao redor do ferro do adversário uma circunferência completa. (contra)
- **Resposta por um-dois**: resposta que toca o adversário na mesma linha aonde a parada foi feita, mas após a lâmina ter estado antes na linha oposta, passando por baixo da lâmina do oponente.

Contra-ataque

t.12

Os **contra-ataques** são as ações ofensivas ou defensivo-ofensivas executadas durante a ofensiva adversária:

1. **Arresto**: Contra-ataque executado sobre um ataque.
2. **Arresto por oposição**: Contra-ataque executado fechando a linha onde deve terminar o ataque (**cf. t.83, t.84, t.85, t.101ss e t.102ss**).
3. **Arresto com tempo de esgrima**: ou seja, "no tempo" (**cf. t.88, t.105**).

Outras ações ofensivas

t.13

1. Remessa

Ação **ofensiva simples imediata** que segue o ataque original, **sem recuo do braço**, após uma parada ou um recuo do adversário, seja porque este

abandonou o ferro sem responder, seja porque respondeu tardiamente ou indiretamente ou composto.

2. Redobramento

Nova ação, simples ou composta, sobre um adversário que parou sem responder, ou que simplesmente evitou a primeira ação por um recuo ou esquiva.

3. Reprise de ataque ou repetição

Novo ataque executado imediatamente após a volta à guarda.

4. Contratempo

Qualquer ação exercida pelo atacante **sobre um arresto** de seu adversário.

t.14

Ações defensivas

As **paradas** são simples, diretas, quando elas são feitas na mesma linha do ataque.

Elas são **circulares** (de contra) quando elas são executadas na linha oposta àquela do ataque.

Posição de "ponta em linha"

t.15

A **ponta em linha** é uma posição particular, na qual o esgrimista mantém o braço armado alongado e ameaça continuamente com a ponta de sua arma a superfície válida de seu adversário. (cf. t.84.1/2/3, t.89.4.e, t.89.5.a, t.102, t.103.3.e, t.106.4.a/b).

CAPÍTULO 3. O LOCAL DE JOGO - TERRENO

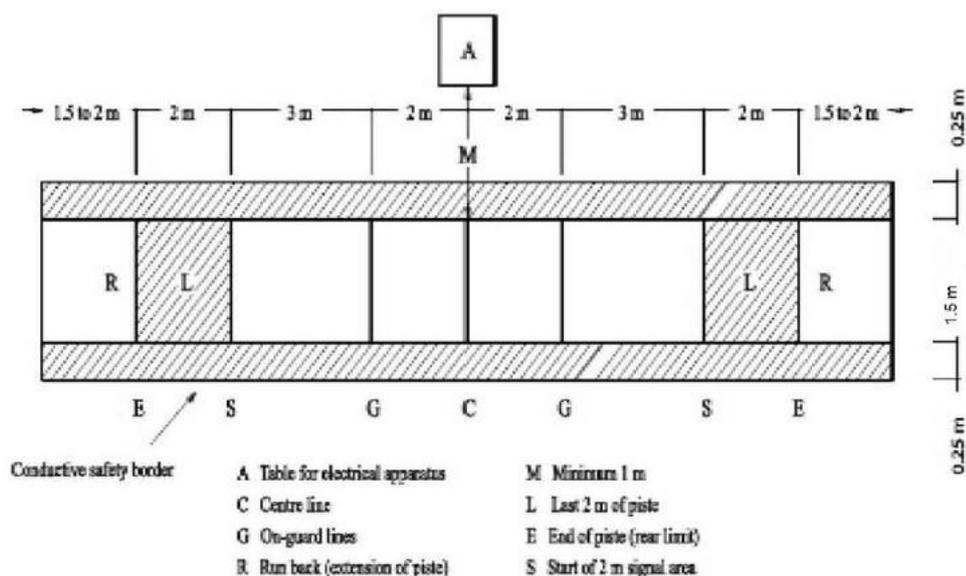
t.16 O terreno deve representar uma superfície plana e horizontal. Ele não pode dar vantagem ou desvantagem a qualquer um dos dois adversários, sobretudo no que diz respeito à iluminação.

t.17

1. A parte do terreno destinada ao combate se chama **pista**.
2. As provas **nas três armas** são disputadas sobre as mesmas pistas.

t.18

1. A área de combate da pista possui 1,50m de largura.
[Aplicação a partir de 1º de janeiro de 2021.](#)



For foil and épée the conductive surface must cover the whole of the length and breadth of the piste, including its extensions (run back) and its safety borders (cf. Article t.18s, m.57)

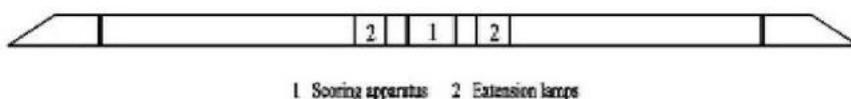
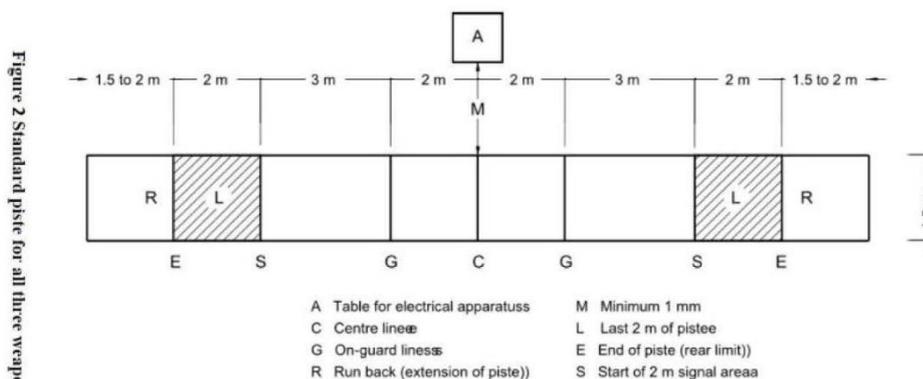


Figure 1 Piste for semi-finals and finals (maximum height 50 cm)



For foil and épée the conductive surface must cover the whole of the length and breadth of the piste, including its extensions (run back) (cf. Article t.18s, m.57)

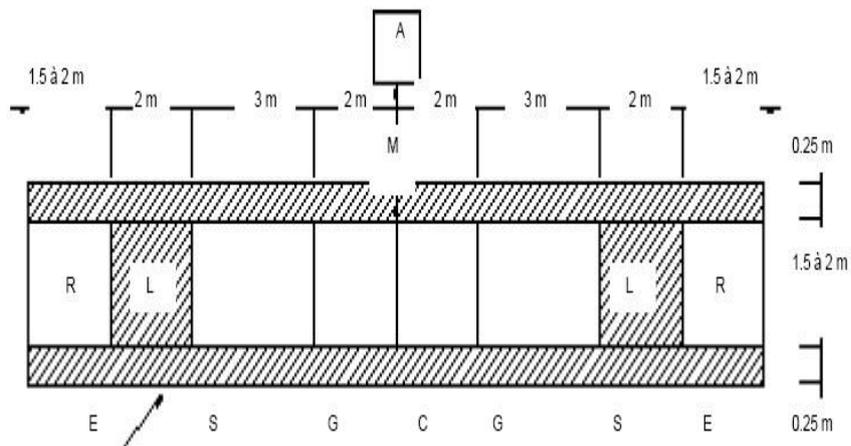
Aplicação :1º de janeiro 2021

1. O **comprimento** da pista é de 14 metros, de tal modo que cada esgrimista, estando colocado a 2 metros da linha central tenha à sua disposição, para recuar uma distância total de 5 metros, sem passar o limite final com os dois pés.
2. As **bordas de segurança** condutoras da pista, indicadas na figura 1 – diagrama da pista para **pules**, **eliminatórias diretas** semifinais e finais, **incluindo as pistas que já possuam bordas de segurança**, não fazem parte da pista.

t.19

São traçadas sobre a pista, de maneira bem visível, **cinco linhas** perpendiculares ao comprimento da pista, a saber:

1. **1 linha central** que deve ser traçada em linha descontínua sobre toda a largura da pista.
2. **2 linhas de guarda**, a dois metros de cada lado da linha central (e que devem ser traçadas continuamente através de toda a largura da pista);
3. **2 linhas de limite final**, que devem ser traçadas através da largura de toda a pista, a uma distância da linha central de sete metros.
4. Além disso, **os dois últimos metros** que precedem estas linhas de limite final devem ser claramente distinguidos – se possível por uma cor de pista diferente –, de modo que os esgrimistas possam perceber facilmente a sua posição sobre a pista (Ver esquema).

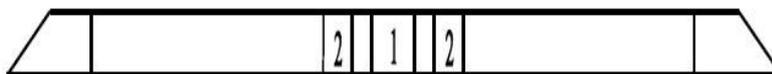


Zona de segurança condutora

A – Mesa para o aparelho
C – Centro (linha mediana)
G – Linha de Guarda

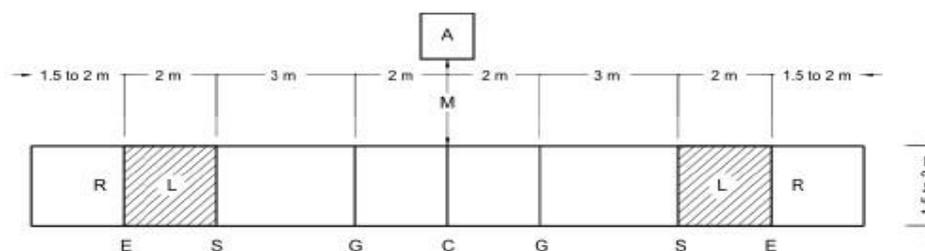
M – Mínimo 1 m
L – Zona de Advertência 2m
E – Limite à retaguarda

Para o florete e espada, o tapete condutor deve recobrir todo o comprimento e largura da pista, incluindo suas extensões (final de pista) e as zonas de segurança (cf. Artigo t13s, m57)



1 - Aparelho marcador de 2 - Lâmpadas de extensão

Figura 1 – pista para semifinais e finais. (Altura máxima de 50cm)



- | | |
|--------------------------------------|--|
| A Mesa para o aparelho elétrico | M Mínimo 1m |
| C Linha de centro | L Últimos 2m da pista |
| G Linhas de Guarda | E Final da Pista (limite final) |
| R Linha de Fundo (extensão da pista) | S Início dos 2m da área de advertência |

Para o florete e espada, o tapete condutor de segurança deve recobrir todo comprimento e largura da pista incluindo suas extensões e a zona de segurança (final de pista) (cf. Artigo t.13s, m.57)

Figura 2 – pista comum às três armas

CAPÍTULO 4. MATERIAL DOS ESGRIMISTAS (ARMAMENTO - EQUIPAMENTO - VESTIMENTA)

RESPONSABILIDADE DOS ESGRIMISTAS

t.20

1. Os esgrimistas se armam, se equipam, se vestem e combatem sob **sua própria responsabilidade e a seus riscos e perigos.**
2. É obrigatório para qualquer esgrimista que se aquece ou treina com outro esgrimista em um local de competição oficial FIE (incluindo as salas de treino ligadas à competição) a **usar as roupas e equipamentos de esgrima** que estejam conformes com o regulamento da FIE.
Qualquer pessoa dando uma aula, deve usar pelo menos um plastron de mestre de esgrima bem como uma luva de esgrima e uma máscara de acordo com o regulamento.
Qualquer esgrimista tendo uma aula deve usar pelo menos máscara e luva.
O supervisor da competição ou um membro do Diretório Técnico deve penalizar qualquer pessoa que não respeite essa regra, com um cartão amarelo, seguido de um cartão preto em caso de infração repetida.
3. As **medidas de segurança** fixadas no Regulamento e nas normas anexas, assim como aquelas de controle, estabelecidas pelo presente Regulamento (Ver Regulamento do Material), são destinadas apenas a **reforçar** a segurança dos atiradores, **sem poder garanti-las**; e não podem, em consequência - qualquer que seja a maneira pela qual elas sejam aplicadas – conduzir à responsabilidade nem da FIE, nem dos organizadores de provas, nem dos oficiais, nem do pessoal encarregado da sua realização, nem dos autores de um eventual acidente.

CAPÍTULO 5. COMBATE

MANEIRA DE EMPUNHAR A ARMA

t.21

1. Nas três armas, a **ação defensiva** se exerce exclusivamente com a arma.
2. Na ausência de um dispositivo especial, ou uma atadura, ou uma forma especial (ortopédico), o esgrimista é livre para **segurar o punho** como ele quiser e ele pode também, no curso do match, modificar a posição da sua mão. Entretanto, a arma não pode - de uma maneira permanente ou temporária, aparente ou velada - ser transformada em **arma de arremesso**; ela deve ser manuseada sem que a mão deixe o punho e, no curso de uma ação ofensiva, sem escorregar sobre o punho, da frente para trás.
3. Quando existe um **dispositivo especial**, ou uma **atadura**, ou uma **forma especial** (ortopédica), o punho da arma deve ser empunhado de maneira que a face superior do polegar seja orientada na mesma direção que a calha da lâmina (do florete ou da espada), ou perpendicularmente ao plano da flexibilidade da lâmina do sabre.
4. A arma é manipulada com **uma única mão**; o esgrimista não pode mudar de mão até o fim do match, a menos que tenha sido autorizado pelo árbitro, no caso de machucado na mão ou no braço.

t.22

ENTRANDO EM GUARDA E COLOCAÇÃO DOS ESGRIMISTAS

1. O **primeiro esgrimista** chamado deve se colocar **à direita** do árbitro, exceto no caso de um match entre um destro e um canhoto, se o primeiro chamado for o canhoto. t.17
2. A equipe que tiver o maior número de esgrimistas destros deve ser colocada à direita do árbitro. Se ambas as equipes tiverem o mesmo número de esgrimistas destros e canhotos, a equipe chamada primeiro deve ser colocada à direita do árbitro.
3. O Árbitro coloca cada um dos dois competidores de forma que o pé da frente de cada um esteja imediatamente atrás da linha de 'guarda'.
4. Os competidores são sempre colocados em guarda, seja no início do combate ou posteriormente, **no centro da largura da pista**.
5. Quando colocados em guarda durante o match, a distância entre os dois competidores deve ser tal que, na posição 'ponta em linha', **as pontas das duas lâminas não possam fazer contato**.

6. Após **cada toque** computado como **válido**, os esgrimistas são recolocados em guarda **no meio** da pista.
7. Se o **toque não for admitido**, eles voltam à guarda no lugar que eles ocupavam no momento da interrupção do combate
8. No início de **cada período** (em um combate de eliminação direta) e em qualquer **minuto adicional** de tempo de esgrima, os esgrimistas são colocados em guarda no meio da pista.

A **recolocação em guarda, na distância**, não pode ter como efeito colocar além da linha final o combatente que se encontrava aquém desta linha, no momento da suspensão do match. Se ele já tem um pé atrás da linha final, ele permanece no mesmo lugar.

9. Se o esgrimista tiver cruzado a linha lateral da pista, com um ou os dois pés, ele deverá ser colocado em guarda na distância correta mesmo que isso signifique que ele seja recolocado atrás da linha final da pista e isso causar um toque a ser dado contra ele. (cf t.35.1, t.146).
10. A guarda é tomada pelos esgrimistas ao comando "**Em guarda**" dado pelo árbitro, após o que o árbitro pergunta: "**Prontos?**". Sobre uma resposta afirmativa, ou na ausência de uma resposta negativa, ele dá o sinal e a voz de combate: "**Combate**"
11. Os esgrimistas devem se colocar **em guarda corretamente** e conservar uma imobilidade completa até o comando de "**Combate**" do árbitro.
12. No florete e no sabre, a guarda não pode ser assumida na **posição ponta em linha**.

t.23

INÍCIO, INTERRUÇÃO E RECOMEÇO DO COMBATE

1. O **início do combate** é marcado pelo comando "Combate". Nenhum movimento feito ou iniciado antes deste comando terá validade.
2. O **fim do combate** é marcado pelo comando de: "Alto", salvo no caso de fatos que modifiquem as condições regulares e normais do combate (Ver também **t.44.1/2**).
3. A partir do comando de "**Alto**", o esgrimista não deve começar a executar uma nova ação: somente o golpe já lançado será válido. Tudo o que se passa a seguir não é absolutamente mais válido (porém **ver t.44.1/2**).
4. Se um dos esgrimistas **para** antes do comando de "Alto" e é tocado, o toque é válido.
5. O comando de "Alto" também é dado se o jogo dos esgrimistas é **perigoso, confuso** ou **contrário ao Regulamento**, se um dos esgrimistas é **desarmado**, se um dos esgrimistas **pisa fora a pista**, (Cf. **t.33, t.58**).

6. Salvo caso excepcional, o árbitro não pode autorizar um esgrimista a **abandonar a pista**. Se ele o fizer sem autorização, ele será passível das sanções previstas nos artigos **t. 158-162, t.165, t.170**

t.24

COMBATE APROXIMADO

O **combate aproximado** é autorizado enquanto os esgrimistas podem se servir corretamente de suas armas e que o árbitro possa, no florete e no sabre, continuar a seguir a frase d'armas.

t.25

CORPO A CORPO

1. O **corpo a corpo** existe quando os dois adversários estão em contato; neste caso, o combate deve ser interrompido pelo árbitro (**Ver t.32 t.26**).
2. **Nas três armas** é proibido ocasionar o **corpo a corpo voluntário** para evitar um toque ou para empurrar seu adversário. No caso de tal falta, o árbitro aplicará ao esgrimista faltoso as sanções previstas nos artigos **t.158-162, t.165, t.170**, e o toque eventualmente executado pelo esgrimista faltoso será anulado.
3. Um esgrimista que, quer por um ataque em flecha ou por avançar vigorosamente, ocasiona, mesmo várias vezes sucessivas um **corpo a corpo (sem brutalidade ou violência)** não transgredir as convenções básicas da esgrima e não comete nenhuma falta (**ver t.32**).

t.26

Corpo a corpo e flecha

Não se pode confundir, a flecha, finalizando sistematicamente em corpo a corpo referida neste artigo, não deve ser confundida com uma flecha resultando em um choque que empurra o oponente, o qual é considerado um ato de **brutalidade voluntária**, que nas três armas e é penalizado como tal (**cf. t.121.2, t.170**)

Entretanto, a **flecha** que é feita correndo, até mesmo ultrapassando o oponente, e **sem corpo a corpo**, não é proibida; o árbitro não deve dar "alto, tão cedo, de forma a não anular uma possível resposta; se ao fazer a flecha correndo sem tocar o adversário, o esgrimista que faz a flecha cruzar os limites laterais da pista, ele deve ser penalizado como descrito no artigo **t.35.3**

t.27.

ESQUIVAS – DESLOCAMENTOS E ULTRAPASSAGENS

1. Os **deslocamentos** e **esquivas** são permitidos, inclusive aqueles nos quais a mão não armada **ou/e o joelho da perna posterior** venham a ter contato com a pista.
2. É proibido, durante o combate, **virar as costas** para o adversário. No caso de tal falta, o árbitro aplicará, ao esgrimista faltoso, as sanções previstas

pelos artigos **f.158-162, f.165, f.170**, e o toque eventualmente executado pelo esgrimista faltoso será anulado.

f.28

1. Ao curso do combate, quando um esgrimista **ultrapassa completamente** seu adversário, o árbitro deve dar imediatamente o comando "Alto" e recolocar os esgrimistas no local que eles ocupavam antes da ultrapassagem.
2. No caso de troca de golpes **no curso de uma ultrapassagem**, o toque dado imediatamente é válido, o toque dado após a ultrapassagem será anulado, mas se ele é dado imediatamente, mesmo ao virar-se, pelo competidor sujeito à ação ofensiva é válido.
3. Quando no curso de um match, um esgrimista que fez uma flecha é sinalizado como tocado e que ele ultrapassa a extremidade da pista de uma distância suficientemente longa para provocar o **rompimento do fio da enroladeira** ou do fio de pista desta, o toque que ele recebeu não será anulado (Cf. **f.147**).

f.29

SUBSTITUIÇÃO E UTILIZAÇÃO DO BRAÇO E DA MÃO NÃO ARMADOS

1. A utilização da **mão** e do **braço não armados** é proibida para executar uma ação ofensiva ou uma ação defensiva (**Cf .158-162, f.165, f.170**). No caso de tal falta, o toque executado pelo esgrimista faltoso será anulado e este último receberá as sanções previstas para as faltas do 2º grupo (cartão vermelho).
2. Se um esgrimista **substitui uma parte não válida de seu alvo por uma parte válida**, seja cobrindo ou por qualquer movimento anormal, o árbitro deve penalizá-lo aplicando as penalidades especificadas nos artigos **f.158-162, f.165, f.170**, e qualquer toque marcado pelo esgrimista em falta é anulado.
3. Durante o combate, o esgrimista não deve, sob nenhuma circunstância, **segurar qualquer parte do equipamento elétrico** com a mão não armada (**ver f.158-162, f.165, f.170**); qualquer toque marcado pelo esgrimista em falta é anulado.

f.30

1. Se durante o curso de um match, o árbitro perceber que um dos esgrimistas faz uso do braço ou (e) da mão não armados, ou protege ou cobre a superfície válida por uma parte não válida, ele pode pedir a assistência de dois **assessores neutros**, que serão designados pelo Diretório Técnico
2. Esses juízes, um de cada lado da pista, **assistirão todos os aspectos do combate** e indicarão, levantando a mão ou quando for solicitado pelo Árbitro, se o braço ou mão não armada tiver sido usado, ou se o esgrimista tenha protegido ou coberto o alvo válido com uma superfície não válida (**ver f.79, f.98, f.158-162, f.165, f.170**).

3. O árbitro pode igualmente **fazer mudar de lugar** os dois esgrimistas, de maneira que aquele que está cometendo tal irregularidade não fique de costas para o árbitro.

TERRENO GANHO OU PERDIDO

t.31

Ao comando de "Alto" o **terreno ganho** fica adquirido até que um toque tenha sido outorgado. No momento das recolocações em guarda, cada esgrimista deverá recuar uma distância igual para retomar a distância de entrada em guarda (**Cf cf. t.22.3/4**).

t.32

Entretanto, quando o "match" tiver sido suspenso em razão de **corpo a corpo**, os esgrimistas serão recolocados em guarda, de tal maneira que aquele que suportou o corpo a corpo permaneça no lugar onde ele estava; sendo o mesmo caso se seu adversário executou **uma flecha**, mesmo sem corpo a corpo.

TRANSPOSIÇÃO DOS LIMITES DA PISTA

t.33

Interrupção do combate

1. Quando um esgrimista **transpõe com um ou dois pés completamente fora de** um dos limites **laterais** da pista, o árbitro deve imediatamente gritar "Alto".
2. Se o esgrimista **sai da pista com os dois pés**, o árbitro deve anular tudo que se passou após a transposição do limite, salvo o toque recebido pelo esgrimista que transpor o limite, mesmo após a transposição, sob condição de que se trate de um toque simples e imediato.
3. Ao contrário, o toque executado pelo esgrimista que **saiu da pista somente com um pé** permanece válido se a ação é lançada antes do comando de "Alto!".
4. Quando **um dos dois esgrimistas** sai da pista com os **dois pés**, somente pode ser computado nestas condições o golpe executado pelo esgrimista que permaneceu na pista com pelo menos um pé, mesmo se tiver ocorrido golpe duplo. Para florete e sabre a convecção deve ser aplicada.

t.34

Limites finais

Quando um esgrimista transpõe completamente, com os dois pés, o **limite final** da pista, ele é declarado tocado.

t.35

Limites laterais

1. O esgrimista que transpõe com um ou dois pés um dos limites laterais, deverá recuar um metro a partir do ponto em que ele saiu de pista; e se ele

sair da pista durante um ataque, ele deverá retomar a posição que ele ocupava quando iniciou seu ataque e depois recuar um metro. (**ver ct f.36**)

2. **Se, após a aplicação desta sanção**, um dos esgrimistas tem os dois pés fora do limite final, ele é declarado tocado.
3. O esgrimista que, **para evitar ser tocado**, transpõe um dos limites laterais com os dois pés – notadamente fazendo uma flecha – receberá as sanções previstas nos artigos **f.158-162, f.165, f.170**.

f.36

Saída acidental

O esgrimista que transpõe **involuntariamente** um dos limites em razão de uma causa acidental (tal como um empurrão), não é passível de nenhuma penalização.

f.37

DURAÇÃO DO COMBATE

1. Para a duração do combate, é preciso entender a **duração efetiva**, isto é, a soma dos tempos decorridos entre os comandos de “Combate” e “Alto”.
2. A duração do combate é **controlada** pelo árbitro ou por um cronometrista. Para as finais das provas oficiais, como para todos os matches que possuem um cronômetro visível para os espectadores, o cronômetro deve ser colocado de tal maneira que ele seja visível pelos dois esgrimistas que estão em pista e pelo árbitro.
3. O mesmo combate ou revezamento não pode ser reiniciado após o término, de acordo com f.122, mesmo que um erro formal tenha sido cometido.

f.38 Nas poules o combate termina quando:

1. Um dos esgrimistas **marca 5 toques**
 - a) Nesse caso, a pontuação registrada na **folha de marcação** é a pontuação final do combate (V – D n, onde n = número de pontos marcados pelo esgrimista perdedor)
 - b) **Na espada**, se os dois esgrimistas chegarem a uma pontuação de 4-4, eles devem jogar para um ponto decisivo, até o limite de tempo. Qualquer golpe duplo não será contado (e os esgrimistas, portanto, permanecerão onde estão na pista).
2. Após **três minutos de tempo de esgrima efetivos**.
 - a) Se, quando **o tempo de combate expirar**, e houver uma diferença de pelo menos um toque entre as pontuações dos dois esgrimistas, o esgrimista que marcou o maior número de pontos é declarado vencedor. A pontuação registrada na **folha de pontos** é o score real alcançado no match (V-n, n = o número de pontos marcados pelo esgrimista perdedor).

- b) **Se, no final do tempo regulamentar, as pontuações forem iguais**, e antes que seja dado um minuto suplementar para desempatar os esgrimistas que jogam por um ponto decisivo, o árbitro realiza um sorteio para decidir quem será o vencedor se as pontuações ainda forem iguais no final deste minuto extra.
- c) Neste caso, a pontuação registrada **na folha de pontos** é sempre o **escore real alcançado no combate**: - VN - n se um ponto decisivo for marcado dentro do tempo limite de jogo; - V4 - 4 ou V3 - 3 ou V2 - 2 ou V1 - 1 ou V0 - 0 se o vencedor for designado por sorteio.

t.39

1. Os **combates de eliminação direta** são de 15 toques ou terminam quando os três períodos de três minutos, com um descanso de um minuto entre cada período, terminem. Como uma exceção, **no sabre**, o primeiro período termina no prazo de três minutos ou quando um dos esgrimistas tenha marcado oito pontos.
2. **Durante os descansos de um minuto**, uma pessoa definida antes do match, pode ter acesso ao esgrimista.
3. **Um relógio, incorporado ao aparelho de pontuação elétrica**, bloqueia este último no final de cada período.

t.40

1. O combate finaliza quando:
 - Um esgrimista completar **15 toques**; ou
 - **9 minutos de tempo de esgrima** tiverem e efetivamente transcorrido
2. O esgrimista que fez o **maior número de pontos** é declarado vencedor
3. Se, **no final do tempo regulamentar, as pontuações forem iguais**, os esgrimistas jogam por um ponto decisivo, com um limite de tempo máximo de um minuto. Antes que o jogo recomece, o árbitro realiza um sorteio para decidir quem será o vencedor se as pontuações ainda forem iguais no final do minuto extra.
4. Neste caso escore registrado na **folha de pontos** será o escore real realizado no combate.

t.41

Provas por equipes

1. Cada "encontro" do combate de revezamento consiste em cinco toques (5, 10, 15, 20, etc.). Excepcionalmente, um revezamento pode terminar em mais de 5, 10, 15 etc., se um esgrimista marcar um último toque válido do revezamento e, ao mesmo tempo, receber um golpe de penalidade adicional: nesse caso, os dois toques serão contados; o tempo máximo para cada encontro é de 3 minutos.

2. Os dois primeiros adversários jogam até que um deles tenha marcado cinco pontos, dentro do tempo **de 3 minutos**.

Os próximos dois opositores jogam até que uma de suas pontuações tenha atingido dez toques, dentro do tempo de 3 minutos, e assim sucessivamente com combates sucessivos, cumulativamente, de 5 em 5 toques.

3. Se, **no final de 3 minutos** do tempo de combate, **a pontuação pretendida para o combate não tiver sido alcançada**, os dois esgrimistas seguintes assumem o escore realizado até o momento e jogam até a pontuação máxima prevista para o combate normal, dentro do limite de tempo de 3 minutos.
4. A **equipe vencedora** é aquela que primeiro atinge a pontuação máxima de 45 toques, ou aquela que marcou o maior número de toques após o término do tempo regulamentar.
5. Em caso de igualdade no final do tempo regulamentar para o último relâs, um minuto suplementar será acrescentado e jogado até o primeiro toque decisivo, este toque decisivo será jogado pelos atletas que jogaram o último relâs. Antes desta reprise de combate o árbitro faz um sorteio de prioridade que determinará o vencedor no caso de igualdade no minuto suplementar.

t.42

Veteranos

Os combates de eliminação direta são de 10 toques ou terminam depois dois períodos de três minutos, com um minuto de descanso entre eles, passam. Como uma exceção, no sabre, o primeiro período termina tanto pela expiração dos três minutos ou quando um dos esgrimistas marcar cinco toques.

t.43

Tempo

1. Os esgrimistas podem perguntar quanto tempo de jogo ainda dispõem, a cada vez que o jogo for interrompido.
2. Qualquer esgrimista que tente indevidamente provocar ou prolongar interrupções no combate é penalizado conforme especificado nos artigos **t.158-162, t.165, t.170**.

t.44

1. Ao término do tempo de combate regulamentar, se o relógio estiver ligado ao aparelho de pontuação (padrão obrigatório para finais de competições oficiais da FIE), ele deve iniciar automaticamente um sinal sonoro potente e cortar automaticamente o aparelho de pontuação, sem cancelar os pontos registrados antes da desconexão. O combate para com o sinal sonoro.
2. Se o **cronometro não estiver acoplado ao aparelho** de pontuação, o cronometrista deve gritar 'alto!' (ou operar um sinal sonoro) que interrompe o combate; neste caso, mesmo um golpe lançado não é válido

3. O árbitro deverá operar o tempo durante o match. Havendo **uma falha no relógio**, o árbitro deverá por si mesmo estimar quanto tempo de combate resta. Ele deverá estar apto a operar o cronometro e modificar manualmente e se necessário, recolocar o tempo precedente com uma precisão de 1/100 de segundo.
4. Quando o aparelho wireless for usado, nenhum toque registrado depois do tempo de jogo, será outorgado, mesmo que a lâmpada se acender no aparelho wireless.

ACIDENTE OU CÂIMBRA – RETIRADA DE UM ESGRIMISTA

t.45

1. Por **traumatismo do esporte, cãimbra ou outro incidente médico grave** ocorridos durante o combate e devidamente constatados pelo delegado da Comissão Médica da FIE ou, na sua ausência, pelo médico de plantão, uma interrupção de no máximo de 5 minutos. **Apenas o médico ou o prestador de serviços médicos pode determinar a duração do tratamento médico requerido, quando for concedido um tempo médico.** O Tempo médico passa a ser contado a partir do momento em que o Delegado da Comissão Médica da FIE, ou na sua ausência o médico de plantão der a sua opinião. **Esse intervalo** é estritamente reservado para o tratamento necessário. Se o Delegado da Comissão Médica da FIE ou na sua ausência o médico de plantão constatar a incapacidade do esgrimista de continuar o match ele decidirá pela retirada do mesmo (provas individuais) e /ou pela sua substituição, se possível, (provas por equipes) **(Cf. 0,99.6 a/b)**

Todas as interrupções por lesões **do esporte**, cãibras ou **incidente médico agudo** devem ser anotadas na folha de pontuação para o combate, pules ou match.

2. Durante **o restante do mesmo dia** não poderá ser concedida ao mesmo esgrimista uma nova interrupção, exceto no caso de outra lesão ou uma cãimbra, ou outro incidente médico agudo diferente do precedente.
3. No caso de **pedido de interrupção** injustificada, devidamente constada pelo Delegado da Comissão Médica ou na sua ausência pelo médico de serviço, o árbitro infligirá ao esgrimista faltoso as sanções previstas pelos artigos t.158-162, t.166, t.170.
4. Nas **provas por equipes**, o esgrimista, julgado incapacitado de continuar o match pelo delegado da Comissão Médica da FIE, ou em sua ausência, pelo médico de plantão, poderá, entretanto, após decisão deste mesmo Delegado da Comissão Médica da FIE/ médico, disputar no mesmo dia os encontros seguintes.
5. O Diretório Técnico pode **modificar a ordem dos matches** das pules para assegurar o desenvolvimento da competição **(Cf. o.71.1)**.

CAPÍTULO 6. ARBITRAGEM E JULGAMENTO DOS TOQUES

t.46

1. O fato de aceitar uma designação como árbitro ou assessor implica na **responsabilidade de honra** da pessoa designada de respeitar e de fazer respeitar os regulamentos, assim como realizar as funções com a mais escrupulosa imparcialidade e com a maior atenção.
2. Os árbitros **não podem acumular** funções com nenhuma outra atividade no torneio, tal qual membro do Diretório Técnico, capitão de equipe, delegado oficial de sua federação nacional, treinador, etc.

t.47

ÁRBITROS

1. Todos os matches de esgrima nas competições oficiais da FIE são dirigidos por um **árbitro** titular de uma licença internacional de árbitro da FIE, válida para a temporada em curso.
2. O árbitro tem múltiplas funções:
 - a) ele faz a **chamada** dos esgrimistas (cf. t.114, t.118, t.119)
 - b) ele tem a **direção** do match.
 - c) antes de cada match, o árbitro deve **verificar** as armas, as vestimentas e o material dos esgrimistas, segundo as disposições abaixo.
 - d) ele **supervisiona** o funcionamento regular do aparelho. De sua própria iniciativa, ou por reclamação de um capitão de equipe ou de um esgrimista, ele faz proceder aos testes de verificação e de localização do defeito eventualmente manifestado. Ele impede os esgrimistas de contrariar as pesquisas desligando ou mudando intempestivamente seu material.
 - e) ele **dirige** os assessores, cronometristas, marcadores, etc.
 - f) ele deve se colocar e se deslocar de maneira a poder **seguir o match**, de modo a poder constatar o acendimento das lâmpadas.
 - g) ele **sanciona** as faltas (Cf. t.164).
 - h) ele **outorga** os toques (Cf. t.54ss).
 - i) ele mantém a ordem (Cf. t137).
 - j) cada vez que o árbitro julgue oportuno, ele deve **consultar** os especialistas em matéria de sinalização elétrica (Cf. o.28).
 - k) O Árbitro também deve supervisionar o estado da pista condutora; ele não deve permitir o início do combate ou a sua continuidade se a pista condutora tiver orifícios que possam afetar o bom registro dos toques.

t.48

ASSESSORES

1. O árbitro cumpre sua missão com o auxílio de um aparelho automático de controle dos toques com, eventualmente, a assistência de **dois assessores** supervisionando a utilização do braço ou da mão não armada, a substituição de superfícies válidas, os toques executados no solo na espada, as saídas laterais e pelo limite final da pista, ou de qualquer outra falta definida neste Regulamento (Ver t.170).

2. Esta medida é **obrigatória** para todas as **finais** (4 esgrimistas) individuais e para **a final** (2 equipes) por equipes.
3. Os assessores são colocados de cada lado do árbitro, de um lado e de outro da pista; eles **seguem o conjunto do combate**.
4. Os assessores devem **mudar de lado** no meio do match, após cada período e após cada relays em um encontro de equipes, de maneira a não observar sempre o mesmo esgrimista.

VÍDEOS CONSULTORES

t.49 Sempre que a arbitragem por meio de vídeo for usada, os consultores designados que irão assistir ao jogo ao vivo e, então, se houver necessidade, assistirão o jogo pelo vídeo e interagirão com o árbitro como especificado em **t. 60-62, o.105**.

O vídeo consultor deve:

1. Ter licença FIE válida para o ano em questão;
2. Ter sido treinado para lidar com o vídeo;
3. Ser de uma nacionalidade diferente dos atletas em pista;
4. Ser de uma nacionalidade diferente do árbitro principal.

DESIGNAÇÃO DE ÁRBITROS E VÍDEO CONSULTORES

t.50

Provas individuais

1. Para o turno de pules e quadro de eliminação direta, os **delegados de arbitragem** designarão os árbitros por sorteio.
2. **Para as pules**, o árbitro deve ser de uma nacionalidade diferente de cada um dos esgrimistas da pule.
3. Para os **quadros de eliminação direta de cada arma**, os delegados de arbitragem estabelecerão, entre os árbitros presentes, uma lista dos melhores árbitros para cada arma (segundo as notas que eles obtiveram durante a temporada).

A fim de arbitrar os matches na ordem do quadro, 4 árbitros serão designados por sorteio, entre 4 a 5 árbitros pelo menos, para cada quarto do quadro de eliminação, **se possível**. Eles devem ser de uma nacionalidade diferente daquela de todos os esgrimistas participantes do quarto do quadro. **Em seguida, os consultores de vídeo serão designados por sorteio entre uma lista de pelo menos 4 a 5 árbitros.**

Serão realizados sorteios pelo computador em cada estágio da tabela, que podem ser modificados pelos Delegados de Arbitragem em caso de problema com o programa de computador, erros cometidos pelo operador do programa e em caso de conflito entre as categorias A ou B (Estatutos da FIE, CAPÍTULO XII - CÓDIGO ÉTICO). Em qualquer caso em que

o sorteio do computador seja modificado, ele deve ser feito com o acordo do Diretório Técnico e assinado pelo Delegado de Arbitragem e pelo Presidente do Diretório Técnico.

Em cada reunião de árbitros antes de qualquer competição, os árbitros deverão declarar seus potenciais conflitos de interesse ao Delegado de Arbitragem ou ao Presidente do Diretório Técnico (para competições juniores). Essas informações devem ser notificadas à FIE pela Comissão de Arbitragem. Delegado ou presidente do Diretório Técnico (para competições juniores).

4. Ao término de cada turno, os delegados de arbitragem podem **retirar um ou vários árbitros** cujo desempenho não tenha sido satisfatório. Esta decisão deve ser tomada pela maioria dos delegados à arbitragem presentes. Ao contrário, um árbitro não será trocado em curso do match, salvo caso excepcional. Neste caso, a decisão motivada será tomada pela maioria dos delegados à arbitragem presentes (regra igualmente aplicável para as provas por equipes).
5. Para **a final de 4**, os delegados de arbitragem, no momento do final dos quadros de eliminação direta, sortearão 4 árbitros entre **4 a 5** árbitros pelo menos, que deverão ser uma nacionalidade diferente daquela de cada um dos esgrimistas.

15 minutos antes da final, os delegados à arbitragem sortearão o árbitro de cada match, ao mesmo tempo, na ordem seguinte: 1ª semifinal, 2ª semifinal.

Assim que as duas semifinais tiverem acabado, os Delegados de Arbitragem irão estabelecer uma lista de 4 a 5 árbitros e sorteá-los para definir o árbitro e o consultor de vídeo para a final como também (nos JO), o árbitro e o consultor de vídeo para a disputa de 3º.

6. Os sorteios serão efetuados com a ajuda do computador para toda a competição até a final. O programa do computador deverá registrar cada sorteio para que seja possível saber quais os árbitros que foram submetidos a cada sorteio. O programa de computador também deve ser capaz de indicar se o sorteio foi posteriormente refeito para qualquer rodada.
7. Em conformidade com os artigos t.50.2 e t.50.3, a designação do consultor de vídeo deverá ser feita através do programa de computador por sorteio. O nome e a nacionalidade do consultor de vídeo deverão ter sido escritos na folha de pule ou match, ao lado do nome do árbitro.

t.51

Provas por equipes

As mesmas regras daquelas do artigo t.50, 3-7 se aplicam para as provas por equipes, com dois árbitros por encontro.

t.52

Provas da Copa do Mundo

As regras dos artigos t.50 e t.51 precedentes são aplicadas pelo Diretório Técnico, assistido para as finais pelo **Delegado de Arbitragem** oficial da FIE.

JULGAMENTO DOS TOQUES

Materialidade do toque

t.53

As competições são julgadas com um **aparelho de sinalização elétrica**.

t.54

1. A **materialidade do toque** é constatada de acordo com as indicações do aparelho, eventualmente, quando necessária com consulta aos assessores (Cf. **t.48**).
2. Somente **a indicação do aparelho sinalizador**, manifestada por suas próprias lâmpadas ou pelas lâmpadas de repetição, tem fé (é válido) para julgar os golpes. Em nenhum caso, o árbitro pode declarar um esgrimista tocado sem que o aparelho tenha regularmente sinalizado o toque (exceto como descrito no Artigo. **t.97** ou para os toques de penalização).
3. Entretanto, o árbitro deverá nos casos enumerados para cada arma, **anular** os toques sinalizados pelo aparelho (**Cf. t.80ss, t.94ss, t.99**).

Anulação do toque

t.55

1. O árbitro desconsiderará os toques que são registrados como resultado das seguintes ações:
 - Ter começado **antes da palavra "combate!"** ou **depois da palavra 'alto!'** (**cf. t.23.1 / 3**);
 - Que tenha sido feito **com qualquer objeto que não o oponente** ou seu equipamento.
2. Um competidor que, intencionalmente, faça com que o aparelho registre um golpe, tocando sua ponta no solo ou em qualquer superfície que não seja de seu oponente será penalizado conforme especificado nos artigos **t.158-162, t.165, t.170**

t.56.

O árbitro deve ainda aplicar as seguintes regras:

1. Só o **último toque** precedente à constatação do defeito pode ser anulado e somente se o esgrimista sinalizado como tocado é prejudicado por este defeito
2. A falha deve ser estabelecida por testes feitos imediatamente após a parada do combate, sob a supervisão do Árbitro e sem alterar qualquer coisa do equipamento em uso.
3. o esgrimista que, sem ter sido convidado pelo árbitro, **proceder a modificações ou trocas de seu material**, antes que o árbitro tenha dado sua decisão perde todo o direito à anulação (Cf. t. 47.2.d);

4. se houve **recomeço efetivo do combate** um esgrimista não pode mais reclamar a anulação de um toque concedido contra ele, antes do dito recomeço do combate;
5. Com esses testes, se está tentando apenas estabelecer se há possibilidade material de um erro no julgamento como resultado de uma falha. **A localização de uma falha** encontrada no equipamento (incluindo o equipamento dos atletas) não tem importância para essa possível anulação;
6. não é necessário **que a falha constatada se repita a cada teste**; mas precisa que ela tenha sido constatada, sem nenhuma dúvida, ao menos uma vez pelo próprio árbitro, ao curso dos testes feitos por ele ou sob sua supervisão;
7. o fato que o esgrimista sinalizado como tocado ter **quebrado sua lâmina** motiva a anulação do toque executado sobre ele por seu adversário, a menos que a quebra da lâmina ocorra nitidamente após o registro do toque;
8. o árbitro deve estar extremamente atento aos **toques não sinalizados, ou sinalizados anormalmente** pelo aparelho. Em caso de repetição destes defeitos, o árbitro deverá pedir ajuda ao Membro da Comissão SEMI presente, ou ao especialista em função, a fim de verificar se o material está conforme ao Regulamento.
9. O Árbitro deve garantir que **nada seja alterado no equipamento dos competidores** ou em todo o aparelho elétrico antes que o especialista realize sua avaliação

t.57

Em todos os casos nos quais a verificação tenha se tornado impossível, em razão de um caso fortuito, o toque será considerado duvidoso e, portanto, anulado.

t.58

Pela aplicação da regra geral (**Cf. t. 23.5**), mesmo se nenhum sinal é registrado, o árbitro deve parar o combate, a partir do momento em que este se torne confuso e que não lhe é mais possível analisar a frase d'armas.

t.59

Validade ou prioridade do toque

1. Quando o combate for interrompido, o Árbitro **analisa** brevemente os movimentos que compuseram a última frase d'armas.
2. Após constatar sobre a materialidade de um toque, o Árbitro decide, **aplicando as regras**, qual esgrimista foi tocado, seja ambos tocados (espada), ou se não houve toque válido (**ver t.82ss, t.92, t.100**)

Recurso de Vídeo arbitragem

t.60

Tanto nos eventos em equipe quanto individuais, apenas o esgrimista em pista tem o direito de requerer a revisão de vídeo.

t.61

1. **Nas provas individuais**, o esgrimista dispõe:
 - nas **pules**, uma só possibilidade de recurso a cada match;

- nos matches em **eliminação direta**, de duas possibilidades de recurso à arbitragem-vídeo.

No caso de concordância pelo árbitro com o esgrimista que apelou pelo vídeo arbitragem, o esgrimista mantém o seu direito de apelação.

2. Em **equipes** os esgrimistas dispõem de um recurso à arbitragem vídeo por relais e eles recuperam este recurso se o árbitro lhes dá razão.
3. Quando um recurso à arbitragem vídeo é pedido, o árbitro se deslocará junto ao árbitro de vídeo, juntos eles reverão o vídeo e após consulta, o árbitro dará sua decisão final.
4. Nas finais dos Jogos Olímpicos e nas finais dos Campeonatos Mundiais Sênior, Júnior e Cadete, as repetições de uma ação sob revisão devem ser mostradas em uma tela para serem visíveis para os espectadores.

t.62

1. Deve haver apenas um máximo de 4 repetições da ação. O árbitro pode escolher rever a ação em tempo real ou em "slow motion", ou em qualquer velocidade que ele desejar.
2. Em todas as armas e em qualquer momento, o árbitro poderá consultar o seu monitor antes de tomar a decisão.
3. No **final do match e se os dois esgrimistas estão em igualdade**, para o toque decisivo, o árbitro deve obrigatoriamente recorrer à vídeo arbitragem antes de tomar sua decisão, exceto nos casos específicos do artigo t.62.2
4. O Árbitro de Vídeo poderá, a qualquer momento, solicitar que o árbitro use a vídeo arbitragem.
5. Uma vez que o árbitro, juntamente com o consultor de vídeo, analisou a ação, se é:
 - Por iniciativa do árbitro
 - Por requerimento do atleta
 - No caso de igualdade, antes do toque decisivo
 - Por requerimento o Consultor de VídeoA decisão dada pelo árbitro é final não cabendo nenhuma outra solicitação de revisão do vídeo para a mesma ação.
6. Cada vez que o árbitro consulta o vídeo, seja por sua própria iniciativa, após um apelo ou por sugestão do árbitro de vídeo, as opiniões do árbitro e do árbitro de vídeo devem ser registradas na folha da partida.

t.63 O árbitro utilizará os seguintes **gestos (figura 3)**:





Notas

- 1) O árbitro analisa o jogo e anuncia suas decisões por meio do significado dos sinais acima.
 - 2) Na sequência da frase d'armas o árbitro usa as seguintes palavras sem fazer gestos: "resposta", "contraresposta", "remessa", reprise", "redobramento"
 - 3) Os esgrimistas podem, educadamente, pedir ao árbitro uma análise mais completa da frase d'armas
 - 4) Cada sinal deve durar 2 segundos, ser expressivo e ser corretamente feito.
- As imagens acima referem-se ao esgrimista à direita do árbitro

Figura 3 - Sinais e Comando do Árbitro

MATERIAL REGULAMENTAR E CONTROLE DO MATERIAL PELO ÁRBITRO

t.64

Antes do início de cada pule, de cada encontro, ou de cada match de eliminação direta, o árbitro deve reunir os esgrimistas a fim de verificar: (Cf. **t.47.2.c**)

1. Em todas as armas, que o material dos esgrimistas porte os **selos regulamentares da FIE**. (vestimenta, máscara).
2. No florete, que o **colete condutor** esteja em conformidade ao artigo **m.28**, com o competidor na posição de guarda.
3. Na espada, que cada um tenha a **jaqueta regulamentar** e que os materiais que constituem sua roupa não apresentem uma superfície demasiado lisa.
4. No sabre, que o colete condutor esteja bem em conformidade ao artigo **m.34** quando o competidor estiver na posição de guarda;
5. Nas três armas que cada um tenha colocado, sob sua jaqueta, um **plastron** protetor regulamentar, resistente em 800 Newtons.
6. Nas três armas, que o esgrimista não esteja munido de **equipamento de comunicação eletrônica** permitindo a comunicação do esgrimista com uma pessoa de fora da pista ao curso do combate.

t.65

1. Nas pules, esta verificação deve ser efetuada no momento da chamada dos esgrimistas.
2. Para os matches em eliminação direta e para as finais, esta verificação deve ser efetuada na sala de chamada.

t.66

1. Para os **matches em eliminação direta** e para **as finais dos Campeonatos Mundiais e dos Jogos Olímpicos** e **para as finais das competições da Copa do Mundo**, os dois esgrimistas de cada match se apresentarão **30 minutos antes** da sua entrada em pista, na zona de controle de material, situada na proximidade da pista. Seu material será verificado sob a responsabilidade da SEMI (ou do especialista designado para as finais da Copa do Mundo). Se uma anomalia for constatada, o material defeituoso será imediatamente trocado, sem sanção. O delegado da SEMI entregará os fios de corpo, as máscaras e as armas controladas ao árbitro do match. **10 minutos antes** da entrada na pista, os esgrimistas se apresentarão ao árbitro designado para seu match. O árbitro entregará, na zona de entrada, um fio de corpo para cada esgrimista. Ele verificará que os esgrimistas vestem as proteções internas regulamentares.
2. Até o momento de entrar na pista, o árbitro e os esgrimistas devem **ficar juntos**, na zona de entrada. Um minuto antes da entrada na pista, o árbitro entregará uma arma para cada esgrimista, para conectar o fio de corpo na tomada. Nenhum controle prévio será efetuado sobre a pista.

t.67

Além das medidas de controle acima mencionadas, o árbitro de um match poderá, a qualquer momento, por sua própria iniciativa ou por solicitação de um esgrimista ou de um capitão de equipe, proceder ele mesmo a este controle, ou verificar as medidas de controle já efetuadas, ou mesmo proceder ou fazer proceder novas medidas de controle (Cf. **t.47**).

t.68

1. Ele constará em todos os casos, antes de cada match, a presença do **selo de garantia** sobre a roupa, sobre a lâmina e sobre a máscara do esgrimista, **o isolamento dos fios condutores** no interior do copo e a **pressão da mola na ponta** no florete e na espada. O controle do isolamento dos fios e da pressão da mola será repetido a cada troca de arma. Nas três armas, ele verificará que o esgrimista não esteja munido com **equipamento de comunicação eletrônica** permitindo à uma pessoa de fora da pista se comunicar com o esgrimista ao curso do combate.
2. Ele usa um peso para verificar a arma, **cf. m.11.3, m.19.3, m.42.2.d.**
3. Na espada, ele checará o **curso total e o curso residual** da ponta de arresto:
 - O **curso total** introduzindo entre a base da ponta de arresto e a cabeça da ponta uma lâmina de 1,5 mm de espessura. Essa lâmina, fornecida pelo Comitê Organizador, pode ter uma tolerância de + ou - 0,05 mm. Ex.: 1,45 mm - 1,55 mm.
 - O **curso residual** introduzindo entre a base da ponta de arresto e a cabeça da ponta uma lâmina de 0,50 mm de espessura, a pressão sobre a ponta de arresto não devendo provocar o desencadeamento do funcionamento do aparelho. Esta lâmina fornecida pelo Comitê Organizador pode ter uma tolerância de + ou - 0,05 mm. Ex.: 0,45 mm - 0,55 mm.

t.69

O **material de reserva controlado** será colocado pelo árbitro, no início do match, perto da pista, do lado do esgrimista em pista.

MATERIAL NÃO REGULAMENTAR

t.70

Quaisquer que sejam as circunstâncias pelas quais um esgrimista se encontra sobre a pista equipado de um **material não conforme ao Regulamento** ou **defeituoso (Cf. m.8, m.9, m.12, m.13, m.16, m.17, m.23)**, o dito material será imediatamente confiscado e confiado para exame aos especialistas em serviço. O material em questão não será devolvido ao seu proprietário, a não ser após a tomada de medidas que deram motivo a este exame e, se for o caso, mediante o pagamento de despesas ocasionadas pelos consertos. Antes da reutilização o material será controlado novamente.

t.71

Quando um esgrimista se apresenta sobre a pista:

- com **uma única arma** regulamentar, (cf. t.114, 115); ou
- com **um único fio de corpo** regulamentar, ou
- com um único **fio de máscara** regulamentar, ou
- com **uma arma ou um fio de corpo não funcionando**, ou **não conforme** com os artigos do Regulamento, ou
- sem **plastron protetor** (Cf. t.64.5), ou
- com um **colete condutor** não recobrimdo completamente a superfície válida, ou

- com uma máscara cujo 2º dispositivo de segurança não esteja firmemente fixado ao corpo da máscara; ou
- com uma roupa não conforme com os regulamentos.

O árbitro lhe infligirá as sanções previstas nos artigos **t.158-162, t.165, t.170 (1º grupo)**

t.72

Quando, ao curso de um match, se constata uma irregularidade no material podendo **advir das condições de combate**:

Exemplos:

- Colete condutor apresentando furos nos quais os toques não são sinalizados como válidos
- Fio de corpo ou arma não funcionando mais,
- Pressão da mola se tornou insuficiente,
- Cursos da ponta de arresto não estando mais conformes,

O árbitro não aplicará **nem advertência, nem sanção** e o toque executado válido com o uso da arma que se tornou defeituosa será concedido.

Entretanto, mesmo ao curso de um match, um esgrimista cuja arma, no momento em que se declara pronto a combater, não respeita as normas da **flecha da lâmina** (Cf. **m.8.6, m.16.2, m.23.4**) comete uma falta do 1º grupo e será sancionado segundo os artigos **t.158-162, t.165, t.170**.

Da mesma forma, mesmo durante o decorrer de um combate, qualquer esgrimista cuja máscara, no momento em que ele se coloca em posição de guarda e se declara pronto para o combate, não esteja solidamente fixada na sua cabeça pelos 2 dispositivos de segurança, comete uma ofensa do primeiro grupo e irá ser penalizado de acordo com os artigos **t.158-t.162, t.165, t.170**.

t.73

1. Se, no momento da apresentação sobre a pista ou ao curso de um match, se constata que o material utilizado pelo esgrimista:
 - a) **não porta as marcas** de controle prévio, o árbitro:
 - Anulará o último toque eventualmente executado pelo esgrimista em falta,
 - Aplicará a este esgrimista as sanções previstas pelos artigos **t.158-162, t.166, t.170**;
 - b) não é regulamentar sobre um ponto **não passível de controle prévio**, o árbitro infligirá ao esgrimista faltoso as sanções previstas pelos artigos **t.158-162, t.166, t.170**
 - c) foi aprovado pelo controle prévio, **porém é fraudulento**.
 - d) porta as **marcas** de aceitação do controle prévio que foram **imitadas ou deslocadas**.
 - e) tenha sido intencionalmente alterada (ou seja, de uma maneira que não seja por causa acidental ou por condições durante o jogo) de modo que não passaria em uma verificação preliminar
 - f) foi alterado de forma alguma para permitir o registro de toques ou o não funcionamento do aparelho **deliberadamente**;

- g)** está munido de **equipamento de comunicação eletrônica** permitindo à uma pessoa fora da pista de se comunicar com o esgrimista ao curso do combate.

Em qualquer um dos casos **c), e), f) e g)**, o árbitro deve imediatamente recolher o material (arma, fio de corpo, eventualmente o colete condutor, máscara, etc.) e o fazer examinar pelo especialista em serviço.

2. Após ter recebido o **parecer do especialista** (um membro da Comissão S.E.M.I. para as provas de esgrima dos Jogos Olímpicos e Campeonatos do Mundo) tendo feito as constatações (Cf. m.33 ss), o árbitro aplicará as **sanções** seguintes sem prejuízo da aplicação do artigo **t. 137.2/4**
 - para os **casos c), f), e) e g)**, o árbitro infligirá ao esgrimista faltoso as sanções previstas **para as faltas do 4º grupo** (cf. artigos **t. 158-162, t.169, t.170**).
3. **Esperando a decisão** do árbitro, o match ficará parado, mas os outros matches da pule podem continuar.

t.74

Todo esgrimista deve se apresentar sobre a pista com uma vestimenta regulamentar da seguinte maneira:

1. **Nome e nacionalidade regulamentar nas costas** jaqueta (aplicação em todas as competições oficiais da FIE, para todos os estágios destas competições).
2. Uso da **vestimenta nacional** (cf. m.25.3) aplicação como segue:
 - a) Campeonatos do Mundo e Campeonatos Mundo Juvenis/Cadetes, todos os matches, nas pules, em eliminações diretas e nos encontros de equipes;
 - b) Competições de Copa do Mundo Sênior individuais e Campeonatos Sênior de Zona, todos os matches, que na poule ou na eliminação direta.
 - c) **Competições da Copa do Mundo por equipes**, todos os matches em todos os encontros;

Em caso de violação das regras acima:

- Para as competições mencionadas nos **pontos a) e c)** acima, o árbitro eliminará o esgrimista faltoso, que não poderá mais participar da prova;
- Para as competições mencionadas no **ponto b)** acima, o árbitro sancionará o esgrimista faltoso com o cartão vermelho (Artigos t. 58-162, t.166, t.170, 2º. grupo). O esgrimista em falta deve, no entanto, ser **autorizado a permanecer em pista** e jogar o combate em questão.

t.75

1. No caso de **não conformidade dos coletes condutores**, o esgrimista deverá vestir um colete de reserva regulamentar. Se este colete não portar o nome e nacionalidade do esgrimista sobre as costas, o esgrimista terá até o estágio seguinte da competição (pules, quadro de 64, quadro de 32, etc.) para fazê-los imprimir.

Não o fazendo e, salvo caso de força maior, o árbitro eliminará o esgrimista faltoso o qual não poderá mais participar da prova.

2. Se um item da vestimenta de um esgrimista com o nome e a nacionalidade ou o logotipo nacional se tornar perigoso (por exemplo, rasgado, rompimento de costura), o esgrimista deve colocar roupas de reposição, que estejam de acordo com as regras. Se esta roupa não tiver o nome e a nacionalidade ou o logotipo nacional, o esgrimista terá até a próxima etapa da competição, conforme detalhado no artigo anterior, para imprimi-lo. Se isso não for feito e, exceto em casos de força maior, serão aplicadas as sanções do artigo t.74

FLORETE CONVENÇÕES DO COMBATE

MODO DE EXECUTAR OS TOQUES

t.76

1. O florete é uma **arma de estocada** somente. A ação ofensiva desta arma se exerce, por conseguinte pela ponta e só pela ponta.
2. É formalmente proibido, durante o combate (entre «Combate» e «Alto»), de **apoiar** ou de **arrastar** a ponta da arma sobre a pista condutora. É igualmente proibido, a qualquer momento (todo o tempo), **apoiar a arma** sobre a pista para **desentortá-la**. Toda infração será sancionada segundo os artigos **t.158-162, t.165, t.170**

SUPERFÍCIE VÁLIDA

t.77

Limitação da superfície válida

1. Somente são contados os toques executados em **superfície dita válida**.
2. A **superfície válida do florete** exclui os membros e a cabeça. Ela é limitada ao tronco, terminando na parte superior da gola, até seis centímetros acima da parte superior das clavículas; sobre o lado, nas costuras das mangas, que deverão passar pela ponta do úmero; para baixo, seguindo uma linha que passa horizontalmente nas costas, pela parte superior dos quadris e que vai encontrar, a partir de lá, por uma linha reta, o ponto de junção das dobras das virilhas (Cf. esquema abaixo). **Ela compreende também a parte da barbela, abaixo de uma linha horizontal entre 1,5 e 2 cm abaixo do queixo que, em todo caso, não pode estar mais abaixo que a linha dos ombros.**

Superfície não válida

t.78

Um toque que chega em **superfície não válida** (seja diretamente ou por efeito da parada) não é computado como toque válido, mas interrompe a frase de armas e anula, por conseguinte, todo toque subsequente (ver **t.79**).

Extensão da superfície válida

t.79

1. No florete, é proibido **proteger** a superfície válida ou **substituir** outra parte do corpo pela área alvo, cobrindo-a (ver t.158-162, t.165, t.170); qualquer toque marcado pelo esgrimista em falta é anulado.
 - a) Se, durante a frase d'armas houver proteção ou substituição de uma superfície válida, o esgrimista em falta será penalizado conforme especificado para as ofensas do 1º Grupo (ver também t.29).
 - b) Se, durante a frase d'armas, como resultado de proteção ou substituição de uma superfície válida, um toque correto seja registrado como não válido, o esgrimista em falta será penalizado conforme especificado para infrações do 1º grupo (**cf t.158-162, t.165, t.170**) e o toque será concedido pelo árbitro.
 - c) Entretanto, os toques chegados sobre uma parte do corpo, dita não válida, são computados válidos quando, por uma **posição anormal**, o esgrimista substituiu esta superfície válida por uma superfície não válida.
2. O árbitro pode questionar os assessores, mas deve decidir **sozinho** se o toque é válido ou não.

ANULAÇÃO DO TOQUE

t.80 O Árbitro deve levar em consideração **possíveis falhas do equipamento elétrico**, em particular:

Ele deve **anular o toque que venha conceder**, em razão do aparecimento de um sinal de toque em superfície válida (lâmpada colorida), se ele constata, por testes efetuados sobre sua supervisão atenta, antes de todo recomeço efetivo do combate (comando "Combate") e sem que nada tenha sido mudado no material em presença (Cf. **t. 47.2/d**):

- Seja que um **sinal "válido"** sobre o esgrimista declarado tocado se produza sem haja efetivamente toque válido;
- Seja que um **toque "não válido"** executado pelo esgrimista declarado tocado não tenha sido registrado pelo aparelho;
- Seja que um **toque "válido"** executado pelo esgrimista declarado tocado não provoque nenhum sinal, nem "válido", nem "não válido";
- Seja que **os sinais provocados pelo esgrimista declarado tocado** não fiquem fixados sobre o aparelho;

t.81

Entretanto, quando o árbitro tiver concedido a prioridade ao toque de um esgrimista, **este não será anulado** se constatado nos testes que um toque válido executado pelo esgrimista declarado tocado é registrado como não válido, ou que a arma do esgrimista declarado tocado dá o sinal não válido permanentemente.

VALIDADE OU PRIORIDADE DO TOQUE

Nota prévia

t.82

O árbitro **sozinho** deve decidir quanto à validade ou à prioridade do toque, aplicando os princípios seguintes e que são as convenções próprias ao florete.

A respeito da frase d'armas

t.83

1. Todo **ataque**, isto é toda ação ofensiva inicial, corretamente executado, deve ser parado ou completamente esquivado e a frase deve ser contínua, isto é, coordenada (Cf. t.9.1).
2. Para julgar quanto à **correção de um ataque**, deve ser considerado que:
 - a) O **ataque simples, direto ou indireto** (Cf. t10) é corretamente executado quando o alongamento do braço, a ponta ameaçando a superfície válida, precede o desencadear do afundo ou da flecha
 - b) O **ataque composto** (Cf. t.10) é corretamente executado quando o braço se alongando na apresentação da primeira finta, a ponta ameaça a superfície válida sem recolher o braço durante a execução dos movimentos sucessivos do ataque e o desencadear do o afundo ou da flecha
 - c) O **ataque por marcha-à-fundo** ou **marcha-flecha** é corretamente executado quando o alongamento do braço precede o fim da marcha e o desencadear do afundo ou da flecha.
 - d) A ação, simples ou composta, a marcha ou as fintas **executadas com o braço recolhido**, não são computadas como ataque, mas como uma preparação expondo ao início da ação ofensiva ou defensiva-ofensiva (Cf. t 10 11) adversa.

t.84

Para julgar quanto à **prioridade de um ataque** na análise da frase d'armas, é preciso observar que:

1. Se o ataque parte quando **o adversário não está em posição "ponta em linha"** (Cf. t.15), ele pode ser executado por um golpe direto, por um desengajamento, por um "corte" ou ainda ser precedido por uma batida, ou por fintas eficazes, obrigando o adversário à parada.
2. Se o ataque parte quando **o adversário está em posição "ponta em linha"** (Cf. t.15), o atacante deve previamente afastar a arma adversária. Os árbitros devem prestar atenção a que um simples roçar (tocar de leve) não seja considerado como suficiente para afastar o ferro do oponente (Cf. t.89.5.a).
3. Se, buscando o ferro adversário para afastá-lo, o atacante não encontra o ferro (**escape**), a prioridade passa ao adversário.
4. O **passo avante** é uma preparação e sobre esta preparação qualquer ataque simples tem prioridade.

t.85 Ataques por batida na lâmina.

1. Em um ataque por batida na lâmina, o ataque é corretamente executado e retêm a prioridade quando a batida é feita na parte fraca da lâmina do oponente. A saber os 2/3 na parte mais afastada do copo de guarda.
2. Em um ataque por batida de lâmina, quando a batida é feita no forte da lâmina do oponente. A saber o 1/3 mais perto do copo de guarda. O ataque é mal executado e a batida dará ao oponente o direito imediato de resposta.

t.86

A parada dá direito à resposta: a **resposta simples** pode ser direta ou indireta, mas para anular qualquer ação subsequente do atacante, ela deve ser executada imediatamente, sem indecisão ou tempo de interrupção.

t.87

Num ataque composto, se o adversário **encontra o ferro em uma das fintas**, ele tem o direito à resposta.

t.88

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

JULGAMENTO DE TOQUES

t.89

Na aplicação destas convenções fundamentais do florete, o árbitro deve julgar como segue:

1. Quando, numa frase de armas, todos dois esgrimistas são **tocados simultaneamente** se tem a ação simultânea ou golpe duplo.
2. A ação simultânea é devida à concepção da **ação simultânea**, ataque dos dois esgrimistas; neste caso, os golpes dados são anulados para os dois esgrimistas mesmo se um dos dois tocou uma superfície não válida.
3. **Toque duplo**, ao contrário, é a consequência de uma ação faltosa de um dos esgrimistas.

Desta forma, se não há um tempo de esgrima entre os dois golpes:

4. Só o atacado é tocado, nas situações:

- a) se ele faz um golpe de **arresto** sobre um ataque simples;
- b) se, em vez de parar, ele tenta **se esquivar**, mas sem conseguir sucesso;
- c) se, após uma parada bem-sucedida, ele faz uma **pausa momentânea** que dá ao adversário o direito de retomar seu ataque (redobramento, remessa ou reprise de ataque);
- d) se, sobre um ataque composto, ele fez um **arresto** sem ter a vantagem de um "tempo de esgrima";
- e) se, estando na posição "**ponta em linha**" (Cf. t.15) após uma batida ou uma tomada de ferro, que afasta sua arma, ele ataca ou recoloca seu ferro em posição "ponta em linha" em vez de parar um golpe diretamente executado pelo atacante.

5. Só o atacante é tocado:

- a) se quando o **adversário está na posição "ponta em linha"** (Cf. t.15), o ataque parte sem afastar o ferro adverso. Os árbitros devem estar atentos para que um simples roçar não seja considerado como suficiente para afastar o ferro adverso.
 - b) se ele procura o ferro, não o encontra (porque o adversário fez um **escape**) e ele continua o ataque;
 - c) se no curso de um ataque composto, ao qual o adversário **encontrou o ferro**, ele continua o ataque enquanto o adversário responde **imediatamente**;
 - d) se, num ataque composto, ele tem um **momento de hesitação**, durante o qual o adversário executa um golpe de arresto e ele continua seu ataque;
 - e) se, em um ataque composto ele é **arrestado** com um tempo de esgrima antes do seu final;
 - f) se ele toca por remessa, redobramento ou reprise de ataque, sobre uma **parada do adversário seguida de uma resposta imediata**, simples, executada em um único tempo e sem recuo do braço.
6. Os esgrimistas **são recolocados em guarda**, cada vez que o árbitro, num toque duplo, não pode julgar nitidamente de que lado está a falta.

ESPADA CONVENÇÕES DO COMBATE

MANEIRA DE EXECUTAR OS TOQUES

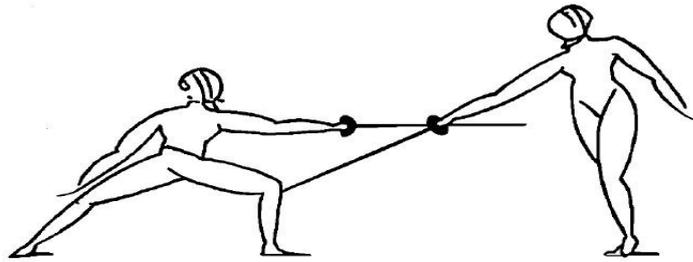
t.90

1. A espada é uma **arma de estoque** somente. A ação ofensiva desta arma se exerce, por conseguinte pela ponta e só pela ponta.
2. É formalmente proibido, durante o combate (entre "Combate" e "Alto"), **apoiar** ou **arrastar** a ponta da arma sobre a pista condutora. Da mesma maneira é proibido a qualquer tempo, de apoiar a arma na pista para **desentortá-la**. Toda infração será sancionada segundo os artigos **t. 158-162, t.165, t.170**

SUPERFÍCIE VÁLIDA

t.91

A **superfície válida** compreende todo o corpo do esgrimista, incluindo suas vestimentas e seu equipamento. Assim, todo o toque que chega conta, qualquer que seja a parte do corpo (tronco, membros ou cabeça), da vestimenta ou do equipamento, como tocado (Ver figura 5)



Surface valable à l'épée / superfície válida na espada

Esse diagrama é somente para orientação.

Em caso de qualquer dúvida, a descrição no texto toma prioridade.

JULGAMENTO DO TOQUE

t.92

Quando os dois esgrimistas são tocados e que o aparelho registra os dois toques como válidos, ocorrerá "**toque duplo**", isto é, um toque para cada um.

Anulação de toques

t.93

No seu julgamento, o Árbitro não levará em consideração os toques registrados como resultado de ações causada pelo **encontro das pontas** das espadas ou por um golpe feito no **solo não isolado**.

t.94

O árbitro deve levar em conta as **falhas eventuais** do material elétrico e anular o último toque registrado nos seguintes casos:

1. se um toque **executado sobre o copo** do esgrimista sinalizado como tocado ou sobre o **tapete condutor** provoca o desencadear do funcionamento do aparelho;
2. se um **toque regular executado** pelo esgrimista sinalizado como tocado não provoca o desencadear do funcionamento do aparelho;
3. se o aparelho **desencadeia a funcionar intempestivo** do lado do esgrimista sinalizado como tocado, por exemplo, em razão de uma batida sobre o ferro, de quaisquer movimentos do adversário, ou em razão de toda outra causa que não seja um toque regular;
4. se o sinal de um toque executado pelo esgrimista sinalizado como tocado **for anulado** por um toque posterior do adversário
5. Casos especiais
 - Se há um toque duplo por **um toque válido e por um toque não válido** (toque fora do adversário Cf. **t.93.1**, toque após ter saído da pista Cf. **t.33ss**), o toque válido é o único considerado.

- Se há um toque duplo por **um toque válido e um toque duvidoso** (falha na aparelhagem elétrica), o esgrimista que executou o toque certo tem a escolha de aceitar o toque duplo ou de anular o mesmo.

t.95

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

1. Se os incidentes mencionados no artigo t.94 ocorrerem em decorrência de o **fio de corpo** do competidor **estar desligado** (seja perto da mão ou nas costas do esgrimista), eles não podem justificar a anulação do toque registrado.
No entanto, se o dispositivo de segurança prescrito no artigo **m.55.4** estiver faltando ou não estiver funcionando, o toque deve ser anulado se o plugue das costas do esgrimista se desconectou.
2. O fato que a espada de um esgrimista apresente, sobre o copo, sobre a lâmina ou em outro local, **manchas isolantes**, mais ou menos extensas, formadas de oxidação, de cola, de tinta ou de um material qualquer, onde os toques adversos podem provocar um sinal, assim como o **botão elétrico mal fixado** sobre a ponta da lâmina, de maneira a permitir que a mesma seja apertada ou solta com a mão, não pode motivar a anulação de toques sinalizados sobre este esgrimista.
3. Se um competidor danifica a pista condutora por um golpe feito no chão e, ao mesmo tempo, o aparelho registra um toque contra o adversário, o toque deve ser anulado.

. SABRE CONVENÇÕES DO COMBATE

MANEIRA DE EXECUTAR OS TOQUES

t.96

1. O sabre é uma arma de estoque, de corte e de contra corte.
2. Todos os golpes executados pelo **corte**, o **pranchado** ou o **contra corte** da lâmina são computados como toque (golpes de corte e de contra corte).
3. É proibido executar **toques com o copo**. Todo o toque provocado por um golpe com o copo deve ser anulado e o esgrimista que executou este toque receberá as sanções previstas pelos artigos **t. 158-163, t.165, t.170**.
4. Os golpes **através do ferro**, isto é que tocam ao mesmo tempo o sabre do adversário e a parte vulnerável, são válidos todas as vezes que eles cheguem nitidamente sobre a superfície válida.
5. É proibido, a qualquer momento (todo o tempo), **colocar a arma sobre a pista para desentortá-la**. Toda infração será sancionada segundo os artigos **t. 158-163, t.165, t.170**.

SUPERFÍCIE VÁLIDA

t.97

1. Somente são contados os toques executados em superfície dita válida. A **superfície válida** comporta toda a parte do corpo situada acima da linha horizontal passando pela parte superior das Crista Ilíaca do esgrimista (ver figura 6).
2. No sabre, é proibido proteger a área válida ou substituir outra parte do corpo pela área válida cobrindo-a (**ver t.158-162, t.165, t.170**); qualquer golpe marcado pelo esgrimista em falta é anulado.
 - a) Se durante a frase d'armas, houver proteção ou substituição da superfície válida, o esgrimista esta falta será penalizada como especificado por faltas do 1º Grupo (cf. também t.29)
 - b) Se, durante a frase de esgrima, como resultado da proteção ou substituição de uma superfície válida, um toque correto é registrado como não válido, o esgrimista em falta será penalizado conforme especificado para infrações do 1º grupo (**cf t.158 -162, t.165, t.170**) e o ponto será concedido.

t.98

Um toque que chega **fora da superfície válida** não é contado como toque; ele não interrompe a frase d'armas e não anula os toques subsequentes.

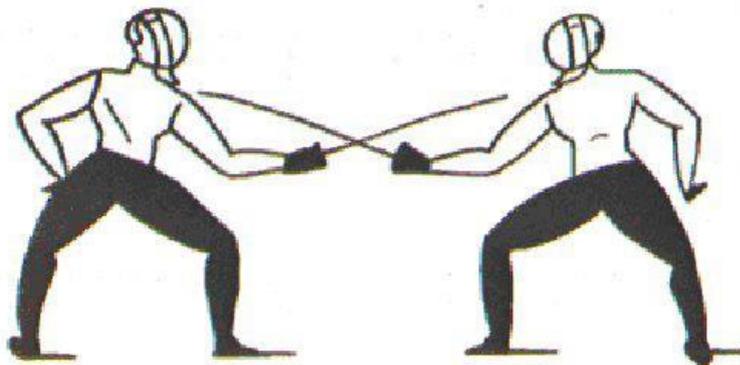


Figura 6 – área válida no Sabre

Esse diagrama é apenas para orientação. Em caso de dúvida, a redação no texto adequado é prioridade

JULGAMENTO DO TOQUE

Materialidade e Anulação do Toque

t.99

1. O Árbitro deve levar em consideração eventuais avarias no equipamento elétrico; em particular, ele deve anular um toque que ele acabou de conceder, de acordo com um sinal do aparelho, se puder ser estabelecido, através de testes realizados sob sua atenta supervisão, antes do combate ter efetivamente reiniciado e sem que tenham sido feitas alterações o **equipamento (ver t.47.2.d)**:
 - a) que **um toque dado**, pelo esgrimista declarado tocado, não seja registrado pelo aparelho;
 - b) que **o sinal provocado**, pelo esgrimista declarado tocado, não fique fixado sobre o aparelho;
 - c) que **um sinal "toque"**, sobre o esgrimista declarado tocado, se produza sem que haja efetivamente um toque, ou que este sinal se desencadeie por um toque sobre a arma ou sobre uma superfície não válida. t.73.
2. se o **sabre** do esgrimista declarado tocado não está conforme ao artigo **m.24.6/7/8** (isolamento do interior e do exterior do copo, da empunhadura e do pomo) não ocorrerá anulação, mesmo se um toque sobre a arma provoca o sinal.

VALIDADE OU PRIORIDADE DO TOQUE

Nota prévia

t.100

O árbitro **sozinho** deve decidir quanto à validade ou à prioridade do toque, aplicando os princípios seguintes e que são as convenções próprias ao sabre.

A RESPEITO DA FRASE D'ARMAS

t.101

1. Todo **ataque corretamente executado** (Cf. t.9.1) deve ser parado, ou completamente esquivado, e a frase d'armas deve ser coordenada.
2. O ataque é **corretamente executado** quando o alongamento do braço, ameaçando continuamente com a ponta, ou com o corte, a superfície válida, precede o desencadear do à fundo.
3. O ataque por à fundo é corretamente executado:
 - a) por um "ataque simples" (Cf. t.9.1) **quando o início do alongamento do braço precede** o desencadeamento do à fundo e que o golpe chegue, ao mais tardar, **quando pé da frente toca a pista;**
 - b) por um « **ataque composto** » (Cf. t.10) **quando o início do alongamento do braço**, por ocasião da primeira finta (Cf. t.103), **precede o desencadeamento do à fundo** e que o golpe chegue, ao mais tardar, quando o pé da frente toque a **pista**.
4. O ataque por marcha- à fundo é corretamente executado:
 - a) por um « **ataque simples** » (t.9.1) quando o **início do alongamento do braço precede a marcha** e que o golpe chegue, ao mais tardar, **quando o pé da frente toque a pista**.

- b) por um "**ataque composto**" (Cf. t.10) quando o início do alongamento do braço, por ocasião da primeira finta, (Cf. t.103) é seguido pela marcha, depois pelo **à fundo** e que o golpe chegue, ao mais tardar, na ocasião em que o pé da frente toque a pista.
5. O passo avante, a flecha e todo movimento para a frente do pé de trás, que ultrapasse completamente o pé da frente, é proibido. Toda infração acarretará as sanções previstas para as faltas do 1º grupo (cf. t.158, t.162 e t.165 e t.170). O toque eventualmente executado pelo esgrimista faltoso será anulado. Entretanto, o toque executado corretamente pelo adversário será computado.

t.102

Para julgar a correção de um ataque é preciso considerar que:

1. Se o ataque parte quando o adversário está em posição "**ponta em linha**" (Cf. t.15), o atacante deve previamente afastar a lâmina do adversário. Os árbitros devem estar atentos a que um simples roçar (tocar de leve) do ferro não seja considerado como suficiente para afastar a lâmina do adversário.
2. Se, buscando o ferro adversário para afastá-lo, o ferro não é encontrado (**escape**), o direito da ação passa ao adversário.
3. Se o ataque parte quando o adversário não está em posição "**ponta em linha**", o ataque pode ser executado por um golpe direto ou desengajamento, ou por um "corte", ou ainda ser precedido por fintas (Cf. t.103), obrigando o adversário ir à parada.

t.103

1. Nos **ataques compostos**, as fintas devem ser apresentadas corretamente, isto é:
 - a) **finta de golpe de ponta**, o braço alongado, a ponta ameaçando continuamente a superfície válida;
 - b) a **finta do golpe de corte**, o braço alongado, a lâmina e o braço fazendo um ângulo obtuso de 135° aproximadamente, o corte ameaçando uma superfície válida.
2. Em um ataque composto, se o adversário **encontra o ferro em uma das fintas**, ele tem direito à resposta.
3. No ataque composto, o adversário tem o direito de **arrestar**; mas para ser válida, o **arresto** deve preceder o último movimento do ataque por um tempo de esgrima, isto é, o arresto deve tocar antes que o atacante tenha começado o último movimento do final do ataque.

t.104

Ataque ao ferro por batida:

1. em um ataque ao ferro por batida, este ataque é corretamente executado e conserva sua prioridade quando a batida é feita **sobre a parte fraca da lâmina adversa**, isto é, sobre os 2/3 superiores da lâmina;
2. em um ataque ao ferro por batida, quando a batida é feita sobre **o forte da lâmina adversa**, isto é, sobre o 1/3 inferior desta, o ataque é mal

executado e a batida desencadeia a prioridade da resposta imediata do adversário.

t.105

1. A parada dá o direito à **resposta**; a resposta simples pode ser direta ou indireta, mas para anular toda ação subsequente do atacante, ela deve ser executada imediatamente, sem hesitação ou tempo de interrupção.
2. Contra os **golpes de corte, contra-corte e de lado**, a parada tem por objetivo impedir o acesso a superfície válida, para a qual os golpes adversos são dirigidos, portanto:
 - a) a parada é **corretamente executada** quando, antes do final da ação ofensiva, ela se opõe à chegada do golpe adverso fechando a linha, na qual esta ação ofensiva deve se terminar;
 - b) quando uma parada é corretamente executada, a ação ofensiva do adversário deve ser declarada parada e julgada como tal pelo árbitro, mesmo se, **em razão de sua flexibilidade**, a extremidade da lâmina ofensiva atinge o alvo visado.

Julgamento dos Toques

t.106

Na aplicação destas convenções fundamentais do sabre, o árbitro deve julgar como segue:

1. Quando em uma frase d'armas, todos dois esgrimistas são tocados simultaneamente se tem uma ação simultânea ou um golpe duplo.

As ações simultâneas são devido à concepção e à execução de um ataque simultâneo pelos dois esgrimistas neste caso, os golpes dados são anulados para os dois esgrimistas.

2. O duplo toque (golpe duplo), ao contrário, é a consequência de uma ação nitidamente faltosa de um dos esgrimistas.
Desta forma, se não há um tempo de esgrima entre os dois golpes:
3. O esgrimista que é atacado, é o único tocado:
 - a) se ele faz um **golpe de arresto** sobre um ataque simples;
 - b) se, em vez de parar ele **tenta se esquivar**, mas sem conseguir sucesso;
 - c) se após uma parada bem-sucedida, **há um momento de interrupção** (resposta a tempo perdido) que dá ao adversário o direito de retomar seu ataque (redobramento, remessa ou reprise);
 - d) se, sobre um ataque composto, ele faz **um arresto** sem ter a vantagem de um tempo de esgrima;
 - e) se, estando em posição "**ponta em linha**" (Cf. t.15), após uma batida ou uma tomada de ferro que afasta sua arma, ele ataca ou recoloca seu ferro em posição "ponta em linha" em vez de parar um golpe diretamente executado pelo atacante.

4. O esgrimista que ataca, é o único tocado:
- a) se o ataque parte quando **o adversário está em posição “ponta em linha” (Cf. t.15)** sem afastar o ferro adversário. Os árbitros devem estar atentos para que um simples roçar de ferro não seja considerado como suficiente para afastar o ferro adverso;
 - b) se ele procura o ferro, não o encontra (porque o adversário fez um **escape**) e continua o ataque;
 - c) se, num ataque composto, ao curso do qual o adversário **encontrou o ferro**, ele continua o ataque enquanto que o adversário responde imediatamente;
 - d) se, em um ataque composto ele **encolhe o braço**, ou tem um momento de **hesitação** durante o qual o adversário executa um golpe de arresto ou um ataque e que ele continua sua ação;
 - e) se em um ataque composto, ele é **arrestado** com um tempo de esgrima antes do seu final;
 - f) se ele toca por remessa, redobramento ou reprise de ataque sobre uma **parada do adversário**, seguida de uma resposta imediata, simples, executada em um só tempo e sem retirada do braço.
5. Quando há um toque duplo (golpe duplo) e o árbitro não pode nitidamente julgar de que lado a falta foi cometida, **ele deverá recolocar os esgrimistas em guarda.**

CÓDIGO DISCIPLINAR DAS PROVAS

CAPÍTULO 1. CAMPO DE APLICAÇÃO

PESSOAS SUBMETIDAS ÀS REGRAS

t.107

1. As prescrições do presente Título são aplicáveis à **todas as pessoas** que participam ou assistem à uma **prova de esgrima, incluindo os espectadores.** (Cf.t.109, t.110, t.133)
2. Nos artigos seguintes, todas essas pessoas são referidas como **esgrimistas.**

MANUTENÇÃO DA ORDEM E DISCIPLINA

t.108

1. Os esgrimistas deverão **aplicar escrupulosamente e fielmente** o Regulamento e o Estatuto da FIE., as regras particulares das provas em curso, as regras tradicionais de cortesia e de lealdade e as injunções dos oficiais.
2. Eles se submeterão, **notadamente**, com **ordem, disciplina e espírito esportivo** às prescrições que seguem, toda infração à estas regras podem ocasionar sanções tomadas pelas autoridades disciplinares competentes após aviso prévio, ou mesmo sem nenhum aviso prévio, segundo os casos e as circunstâncias (**Cf t.158–t.170**).

t.109

Todas as pessoas que participam ou assistem a uma prova de esgrima, devem **respeitar a ordem e ficar sem perturbar o bom desenrolar** da prova. Ao curso dos matches, ninguém está autorizado a **ir próximo à pista, a dar conselhos aos esgrimistas, a criticar o árbitro** ou os assessores, insulta-los ou tentar suborná-los de qualquer maneira que seja. Mesmo **o capitão de equipe** deve permanecer no local que lhe é designado e ele só pode intervir nas situações ou maneiras previstas nos artigos **t.90** do Regulamento. O árbitro tem a obrigação de parar imediatamente todo ato que perturbe o bom desenrolar de um match (**Cf. t. 137.1–3**).

Qualquer pessoa, por qualquer razão, ameaçar ou insultar um oficial, comete uma ofensa do 4º Grupo e é penalizada de acordo com o artigo t.169.

t.110

É proibido **fumar** nas salas de competição. O fato de fumar será considerado como perturbação do bom andamento da prova (**Cf. t.111**). Toda a infração será sancionada segundo os artigos **t. 158-162, t.167, t.168, t.170**.

t.111

O árbitro e (ou) o Diretório Técnico, de ofício ou por solicitação de um delegado oficial da FIE., ou do Comitê Organizador, podem decidir pela **expulsão do local da prova**, com ou sem advertência, qualquer pessoa que por gestos, atitudes ou palavras perturbarem a ordem ou o bom desenrolar da prova.

OS COMPETIDORES

Engajamento de honra

t.112

Pelo simples fato terem se inscrito em uma prova de esgrima, os esgrimistas assumem o **engajamento de honra** de respeitar o Regulamento e as decisões dos oficiais, de ser deferentes com os árbitros e assessores e de obedecer escrupulosamente às ordens e comandos do árbitro (**Cf. t 58-163, t.169, t.170**).

Recusa de enfrentar um adversário

t.113

1. Nenhum esgrimista (individual ou equipes) de uma Federação Nacional afiliada pode participar de provas oficiais se ele se **recusa a enfrentar** qualquer outro esgrimista (individual ou equipes), regularmente inscrito. **A violação desta regra implica nas sanções previstas para as faltas do 4º grupo (cf. t.158-162, t.169, t.170)**

2. **A FIE** examinará se há motivo, e qual a dimensão, para tomar as sanções contra a Federação Nacional à qual pertence o esgrimista desqualificado, conforme as disposições do Estatuto da F.I.E., **Cf. 1.2.4 (Cf. t.170)**

Apresentação no horário

t.114

Os esgrimistas, completamente equipados com o material conforme o Regulamento (Cf. **t.64 a t.70**) e prontos a atirar, deverão **se apresentar na hora e no local** fixados para o início de cada pule, encontro ou match na eliminação direta, ou na hora indicada para a verificação do material antes do seu match (Cf. **t.64-66**), assim como no curso da prova, com como toda vez que o árbitro solicitar.

t.115

1. No momento da apresentação para jogar um match, o esgrimista se apresentará sobre a pista **completamente pronto para esgrimir**: vestimenta regulamentar, jaqueta fechada, luva e arma tidas na mão armada, fio de corpo conectado na tomada de conexão no interior do copo. A máscara deve ser segura pela mão não armada.
2. Antes do início do match, os cabelos dos (as) esgrimistas devem estar amarrados e colocados sob a jaqueta e/ou máscara de maneira adequada a fim de:
 - não cobrir uma superfície válida (e, portanto, impedir um toque de ser assinalado);
 - não encobrir o nome e a nacionalidade do esgrimista;
 - não seja necessário ser recolocado no lugar durante o match, provocando assim uma interrupção do combate.

Em caso de infração, o árbitro infligirá às sanções previstas para as faltas do 1º grupo (**t.158- 162, t.165, t.170**).

t.116

Sob nenhuma circunstância os atletas deverão **se vestir ou despir-se** em público, salvo em caso de acidente determinado pelo médico de serviço ou pelo delegado da Comissão Médica. (**Cf. t.126, t.158-162, t.165, t.170**).

t.117

Os esgrimistas devem se apresentar sobre a pista para disputar seus matches, com **duas armas** (uma de troca), **dois fios de corpo** (um de troca) e **dois fios de máscara (um para troca)** regulamentados e em perfeito estado de funcionamento (**Cf. 71, t.158-162, t.165, t.170**).

t.118

Antes do início da pule, do encontro por equipes ou dos matches em eliminação direta (individual ou por equipe):

1. Quando um esgrimista ou a equipe completa **não se apresentam** ao Árbitro em sua primeira chamada, dez minutos antes do horário indicado

para entrar em pista para o início das pules ou dos encontros por equipe, ou o início dos combates de eliminação direta (cf O artigo **f.66.1**). Quando um atleta ou uma equipe completa **não se apresentam na primeira chamada do árbitro**, o esgrimista ou a equipe em questão **serão eliminados**.

2. **uma equipe** é considerada completa quando no mínimo três esgrimistas estão presentes.
3. Em um encontro poderão participar somente os membros da equipe (os esgrimistas, o capitão da equipe e um treinador, cf. artigo **f.132.1**), que estão **presentes na primeira chamada** do árbitro, 10 minutos antes da hora indicada para o início deste encontro.

Ao curso da prova (individual ou por equipes):

f.119

Durante uma competição, individual ou em equipes, se o esgrimista **não se apresenta**, no momento da chamada do árbitro, sobre a pista, pronto para esgrimir:

- a) o esgrimista ou membro da equipe não presente é sancionado com um **cartão amarelo**;
- b) uma segunda chamada é efetuada, com um minuto de intervalo da primeira chamada, seguida de **um cartão vermelho** para o esgrimista ou membro da equipe não presente;
- c) uma terceira e última chamada é efetuada, com um intervalo de um minuto da segunda chamada, seguida **da eliminação da prova**, para o esgrimista não presente, da competição Individual ou de toda a equipe na competição por equipes;

f.120

Se um esgrimista **abandona um match** deixando a pista (Cf. **f.23.6**), ele será penalizado pelas sanções previstas nos artigos **f.158-162, f.165, f.170**.

Modo de combater

f.121

- 1 Os esgrimistas combaterão com **lealdade** e estritamente **segundo as regras** do presente Regulamento. Toda infração a estas regras ocasionará as sanções previstas mais adiante (**Cf. f.158-162, f.170**).
- 2 Todo o match deve conservar um **caráter cortês e leal**. Todo **ato anormal** (flecha que se termina por choque empurrando o adversário, jogo desordenado, deslocamentos anormais na pista, golpes executados brutalmente, golpes executados com o copo, toque **executado durante ou após uma queda**) ou atitudes antidesportivas é terminantemente proibido (Cf. **f.158-162, f.170**). No caso de tal falta, o toque eventualmente executado pelo esgrimista faltoso será anulado.

f.122

Antes do começo do match, os dois esgrimistas devem efetuar a **saudação do esgrimista** ao esgrimista adversário, ao árbitro e ao público. Do mesmo modo, quando o último toque for executado, o match só está terminado quando os dois esgrimistas saudaram seu adversário, ao árbitro e ao público: para o final, eles devem continuar em pista até a decisão final do árbitro; quando ele der sua decisão final, os esgrimistas deverão **retornar à linha de guarda**, fazer a

saudação final e **apertar a mão** do adversário. Se um ou os dois esgrimistas recusam cumprir esta regra, o árbitro lhe (s) infligirá as sanções previstas para as faltas do 4º grupo (**Cf. t.158-162, t.169, t.170**).

t.123

Durante ou depois do match, mesmo se o esgrimista já tenha saído da pista, qualquer ato contra o espírito esportivo como jogar violentamente ou perigosamente a sua máscara (ou qualquer outra parte do equipamento) será penalizado como especificado no artigo **t.169 (c.f. t.108.1, 2 e t.109)**.

Não Combatividade

t.124

Há não combatividade quando há um minuto de esgrima sem toque ou sem toque fora do alvo.

Quando um ou ambos os esgrimistas deixam clara sua relutância em lutar, o Árbitro imediatamente dá o comando "Alto!"

1. Provas individuais - Eliminação direta

Os cartões P são concedidos a cada esgrimista, separadamente, começando com um cartão P- amarelo, seguido por dois cartões P- vermelhos e, finalmente, por um cartão P- preto.

Quando, pela primeira vez, há um minuto de falta de combatividade, o Árbitro sanciona um ou os dois esgrimistas com um cartão P-amarelo da seguinte maneira:

- a) Se os esgrimistas estão empatados: o árbitro sanciona os dois esgrimistas com um cartão P-amarelo.
- b) Se os esgrimistas não estiverem empatados: o Árbitro sanciona o esgrimista que tiver a pontuação mais baixa com um cartão amarelo P.

Quando, pela segunda e terceira vez, houver um minuto de falta de combatividade, o Árbitro sanciona um ou os dois esgrimistas com um cartão P- vermelho da seguinte maneira:

- a) Se os esgrimistas estão empatados: o árbitro sanciona os dois esgrimistas com um cartão P-vermelho.
- b) Se os esgrimistas não estiverem empatados: o Árbitro sanciona o esgrimista que tiver a pontuação mais baixa com um cartão vermelho P.

Quando, *pela* quarta vez, há relutância em combater, um ou os dois esgrimistas que já receberam dois cartões P-vermelhos recebem um cartão P- preto.

e) Se os esgrimistas receberem cartões P-Black simultaneamente e suas pontuações forem iguais, o esgrimista com maior pontuação inicial na competição, com base no ranking da FIE, vence a luta.

f) Se os esgrimistas receberem cartões P-preto simultaneamente e suas pontuações não forem iguais, o esgrimista com maior pontuação vence a luta.

2. Prova por equipes

Cartões P-amarelo e P-vermelhos são dados a cada equipe, separadamente, começando com um cartão P-amarelo e seguido por dois cartões P-vermelhos. O cartão P-preto é dado ao esgrimista.

Quando, pela primeira vez, houver 1 minuto de não combatividade, o árbitro aplica a uma ou às duas equipes, um cartão P- amarelo, como segue:

- a) Se as equipes estão empatadas: o árbitro aplica um cartão P-amarelo a ambas as equipes.
- b) Se as equipes não estão empatadas: o árbitro aplica um cartão P-amarelo à equipe com o menor score.

Quando, pela segunda e terceira vezes houver 1 minuto de não combatividade, o árbitro aplica a uma ou a ambas as equipes um cartão P-vermelho, como segue:

- c) Se as equipes estão empatadas: o árbitro aplica um cartão P-vermelho a ambas as equipes.
- d) Se as equipes não estão empatadas: o árbitro aplica um cartão P-vermelho à equipe com o menor score.

Quando, pela quarta vez, não houver combatividade, um cartão P-preto é aplicado ao esgrimista na pista de uma ou ambas equipes que já tenham recebido dois cartões P-vermelhos.

- e) Uma equipe, na qual o esgrimista receber um cartão P-preto, pode usar o seu esgrimista reserva, se ela tiver um e se a substituição ainda não tiver sido feita anteriormente, por razões táticas ou médicas. Se uma substituição for feita após o recebimento de um cartão P-preto, nenhuma substituição poderá ser feita, mesmo por razões médicas.

Se nenhuma substituição puder ser feita após o recebimento de um cartão P-preto (porque não há esgrimista reserva ou o esgrimista reserva já foi usado anteriormente), a equipe na qual o esgrimista foi sancionado com um cartão P-preto perde o combate.

Após a substituição de um esgrimista após a aplicação de um cartão P-preto, o revezamento continua. Qualquer outra ocorrência de falta de combatividade resulta em mais um cartão P-preto e a equipe em questão perde o combate.

- f) Se um cartão P-preto for aplicado aos esgrimistas em pista em ambas as equipes simultaneamente e nenhuma das equipes puder fazer a substituição e o score estiver empatado, a equipe com maior score inicial na competição, o qual é baseado no Ranking FIE, ganha o jogo.
- g) Se um cartão P-preto é aplicado aos esgrimistas em pista para ambas as equipes simultaneamente e nenhuma das duas puder fazer a substituição e seus scores não forem iguais, a equipe com maior score ganha jogo

3. Em ambas as competições individual e por equipes

No caso de falta de combatividade, cabe ao árbitro dar a chamada de “alto” como uma decisão de fato (cf. t.136.2)

a) Os cartões P-amarelo (aviso), P-vermelho (punição de 1 toque) e P-preto (possibilidade de perda de um combate ou o jogo) recebidos durante um encontro ou match (durante os 9 revezamentos) são válidos somente para aquele encontro ou combate. Eles não são transferidos para o combate ou match seguinte.

Nenhum cartão P (amarelo, vermelho ou preto) poderá ser aplicado nas competições individuais em 14-14 ou nas provas por equipes em 44-44.

b) Em ambas competições individual e por equipes, esgrimistas e equipes que tenham perdido o combate /match em decorrência de um cartão P-preto, será classificada nos resultados finais da competição como tendo perdido o combate/ match. Elas receberão os pontos correspondentes.

c) Em ambas competições – individual e por equipes, o período/revezamento continua após a aplicação de um cartão P-amarelo ou u cartão P-vermelho.

d) O minuto inicia novamente após cada toque, cada toque não válido, cada toque anulado, cada toque de penalidade e no começo de cada tempo do revezamento.

e) O árbitro deve registrar esses cartões P-amarelo, P-vermelho e P-preto separadamente na folha de anotações de scores. As punições concedidas por não combatividade não são acumulativas com nenhuma outra sanção aplicada.

f) Em ambas competições individual e por equipes, se, no final do tempo regulamentar houver igualdade de pontuação, o artigo t124 não se aplicará e os artigos t.40.3 e t.41.5 serão aplicáveis.

t.125

O esgrimista sobre ou fora da pista deve **conservar sua máscara** até o comando de “Alto” dado pelo árbitro. Ele não pode, em nenhum caso, se direcionar ao árbitro até que o árbitro tenha tomado sua decisão (**Cf. t.158-162, t.165, t.170**).

t.126

.....

t.127

O árbitro, no final do match, reúne os dois esgrimistas a fim de anunciar claramente o score, que ele transmitirá ao diretório técnico. Ele deve anunciar claramente: “o Senhor X ganhou do Senhor Y pelo score de ...”

Defender suas chances

t.128

Os esgrimistas devem defender suas chances esportivamente, até o final das provas, a fim de obter a melhor classificação possível, sem dar ou pedir por toques a quem quer que seja (**Cf. t.158-162, t.169, t.170**).

O chefe de delegação

t.129

Em todas competições, os esgrimistas de uma mesma nacionalidade serão dirigidos por **um chefe de delegação** (atirador ou não), responsável junto ao Diretório técnico e ao Comitê Organizador pela disciplina, pela conduta e atitude esportiva dos atiradores de sua delegação.

O capitão de equipe

t.130

Nas provas por equipe, somente **o capitão da equipe** tem o direito de se aproximar do árbitro e/ou a Delegados de Arbitragem para que possa decidir junto a ele/ela qualquer assunto técnico ou registrar qualquer protesto. O procedimento das reclamações está estabelecido nos artigos t.172-175.

Os membros da equipe que **cumpriram escrupulosamente suas decisões** podem não ser considerados responsáveis pelas autoridades competentes. No entanto, eles são **pessoalmente responsáveis** por quaisquer ações que eles tenham cometido e para as quais o capitão da equipe não tomou autoridade e por qualquer ofensa cometidas por eles em violação ao presente Regulamento.

Os instrutores, treinadores e técnicos

t.131

- 1 Durante a eliminação direta das provas individuais, **os treinadores, equipe médica e técnicos**, não estão autorizados a permanecer junto dos esgrimistas; os **técnicos** podem ficar dentro da área de competição no local indicado pelos organizadores.
- 2 O árbitro pode autorizar, caso julgue necessário, uma pessoa a **se aproximar rapidamente** do esgrimista **para assisti-lo**.
- 3 Cada nação da qual um esgrimista participa efetivamente do torneio em curso, pode designar no máximo **duas pessoas**, que têm o direito de serem posicionadas próximo da pista, do lado de fora dela, no entanto, próximo ao ponto de acesso. Os organizadores devem prever o local necessário para estas pessoas.

t.132

Durante as provas por equipe, deve haver um local reservado para os membros da equipe. Somente o capitão da equipe e um treinador têm direito de se colocar junto aos membros da equipe no interior do **espaço reservado aos membros da equipe**, a qual deve ser claramente delimitada.

- 1 Durante os encontros, os membros da equipe que não estão jogando, deverão **permanecer na área reservada** para sua equipe.
- 2 **Durante** as provas por equipe, ninguém tem o direito de **entrar na zona de pista** sem autorização do árbitro. No caso de ocorrer tal falta, o árbitro infligirá à equipe faltosa as sanções, previstas nos artigos **t.158-162, t.165, t.170**. A advertência infligida à equipe é válida para todos os matches do encontro: se um esgrimista comete, durante o mesmo encontro, uma outra falta do 1º grupo, o árbitro o sanciona cada vez com um cartão vermelho.

Os espectadores

t.133

Os espectadores são obrigados a **não interferir com a boa ordem** de uma competição, a não fazer nada que possa tender a influenciar os esgrimistas ou ao Árbitro e a respeitar as decisões deste último, mesmo quando não concordam com elas. Eles devem obedecer a quaisquer instruções que o Árbitro considere necessárias dar-lhes (Cf. **t.109-110, t.167-168, t.170**).

CAPÍTULO 2. AUTORIDADES DISCIPLINARES E SUA COMPETÊNCIA

Preâmbulo

t.134

As presentes disposições regulam apenas a disciplina sobre os locais de competição. Em função da gravidade das infrações constatadas, elas não excluem a aplicação do regulamento disciplinar da FIE (Capítulo VII do Estatuto da FIE), que completa ou, se for o caso, prevalece sobre estas disposições.

Autoridades de jurisdição

t.135

As autoridades disciplinares competentes são as seguintes:

- o árbitro (Cf. **t.137**),
- o Diretório Técnico (Cf **t.139, o.15 a o.22**),
- o(s) delegado(s) da Comissão de Arbitragem, ou o supervisor se não há um delegado,
- a Comissão Executiva do COI nos Jogos Olímpicos (Cf. **t.142**)
- o Gabinete da FIE. (Cf. **t. t.143.1/4, o.12**)
- O Comitê executivo da F.I.E. (Cf. **t.143.5**).
- a Comissão Disciplinar da FIE e seu Tribunal,
- a Corte Arbitral do Esporte e o Tribunal de Arbitragem do Esporte.

Ver também o Regulamento Disciplinar da FIE (Capítulo VII do Estatuto da FIE).

Princípio da Jurisdição

t.136

- 1 Qualquer que seja a decisão da autoridade jurídica, esta será suscetível de um eventual **recurso**, frente a uma jurisdição superior, mas apenas de um recurso.
- 2 Nenhuma decisão pode ser reformada quando ela foi tomada **de fato** (Cf. **t.172**).
- 3 Uma apelação contra uma decisão só tem efeito **suspensivo** quando ela for julgada imediatamente.

Árbitro

t.137

- 1 O árbitro não é somente responsável pela direção do match, o julgamento dos toques e o controle do material, como é igualmente encarregado de **fazer respeitar a ordem** ao longo dos matches que ele arbitra (Cf.t.47.2.i).
- 2 Na qualidade de diretor do combate e julgar os toques, ele pode, em conformidade com o Regulamento, **penalizar** os esgrimistas, seja recusando de lhes conceder um toque realmente executado sobre seu adversário, seja lhes infligindo um toque não efetivamente recebido por eles, seja excluindo-os da prova que ele arbitra, tudo, de acordo com as circunstâncias, com ou sem advertência. Dessa maneira, e se ele **ulgou de fato**, suas decisões são irrevogáveis (Cf. t.172).
- 3 Em virtude do direito de jurisdição que ele possui sobre todos os esgrimistas que participam ou assistem a prova que ele arbitra, ele pode igualmente **propor** ao Diretório Técnico **a expulsão do local** em que a competição se desenrola, dos espectadores, das pessoas que cuidam do estado físico dos esgrimistas, dos treinadores e outros acompanhantes de atiradores (Cf. t.158-162, t.167, t.168, t.170.).
- 4 Ele pode finalmente **propor** ao Diretório Técnico qualquer outra sanção, que ele creia merecida (exclusão de toda competição, suspensão ou desqualificação) (Cf t.139.3).

t.138

O Delegado da Comissão de Arbitragem ou o Supervisor (se não há delegado) é a **autoridade competente para lidar com o recurso das decisões do árbitro**.

O Diretório Técnico nas competições oficiais da FIE (Cf. o.15–o.22)

t.139

- 1 O **Diretório Técnico, os delegados técnicos ou o supervisor** tem jurisdição sobre todos os esgrimistas que participam ou assistem à competição que ele dirige.
- 2 Em caso de necessidade, ele pode **intervir por sua própria iniciativa** em todos os conflitos.
- 3 Ele deve igualmente fazer respeitar a ordem e a disciplina ao curso da competição e poderá sancionar segundo o regulamento.
- 4 O **Diretório Técnico** é responsável por transmitir diretamente **à sede da FIE** a indicação das sanções disciplinares pronunciadas durante as provas, assim como as solicitações eventuais de repreensão, de suspensão, de extensão de penalidade, da suspensão permanente e dos recursos em cassação.
- 5 O Diretório Técnico **torna passíveis de execução** todas as sanções pronunciadas em última instância, ou não suspensivas (Cf. t.136).

t.140

As decisões disciplinares do Diretório Técnico, delegados técnicos ou supervisores, tomadas espontaneamente ou de ofício (primeira instância), são **suscetíveis de recurso** junto à Comissão Disciplinar da FIE.

t.141

Todas as decisões do Diretório Técnico, Delegados Técnicos ou dos supervisores são **executáveis imediatamente**. Nenhum recurso torna suspensiva a decisão durante a competição.

A Comissão Executiva do COI nos Jogos Olímpicos

t.142

A Comissão Executiva do COI é quem finalmente decide todas as contestações de caráter não técnico que possam surgir durante os Jogos Olímpicos. Ela intervém seja de ofício (por sua própria responsabilidade), seja por solicitação de um Comitê Olímpico Nacional, da FIE ou do Comitê Organizador.

Gabinete da FIE, Comissão Disciplinar, Comitê Executivo, o Tribunal de Arbitragem do Esporte

t.143

- 1 Todas as questões disciplinares referidas à FIE por uma federação nacional, um Diretório Técnico ou qualquer outro órgão competente por ocasião de uma competição oficial FIE é dirigido ao **Gabinete da FIE**. Este último transmite-os à autoridade competente.
- 2 A **Comissão Disciplinar da FIE** é o corpo de jurisdição da FIE que, no limite dos territórios regidos pela FIE, decide todos os assuntos disciplinares enviados à FIE e julga todos recursos contra as decisões tomadas pelo Diretório Técnico, do Delegado da Comissão de Arbitragem ou do Supervisor (se não há delegado).
- 3 O **Tribunal de Arbitragem do Esporte ("TAS")** julga todo o recurso contra uma decisão de um Tribunal da Comissão Disciplinar.
- 4 Em caso de urgência, o **Gabinete da FIE** pode tomar medidas administrativas preliminares para suspensão da licença do acusado, em conformidade com o Regulamento Disciplinar.
- 5 O **Comitê Executivo** garante o respeito à execução das decisões da Comissão Disciplinar.

Ver o Regulamento Disciplinar da FIE (Capítulo VII do Estatuto da FIE)

CAPÍTULO 3 AS SANÇÕES

Categorias

t.144

Há **categorias** distintas de sanções que se aplicam aos diferentes gêneros de faltas (Cf. **t.158ss**).

- 1 As **sanções de combate**, que se aplicam às faltas cometidas enquanto no combate e que são:
 - a perda do terreno (saída de pista);
 - a recusa de homologação de um toque realmente executado,
 - a atribuição de um toque não efetivamente recebido,
 - a exclusão da competição.

- 2 As **sanções disciplinares** que se aplicam às faltas cometidas contra a ordem, a disciplina ou o espírito esportivo e que são:
 - a atribuição de um toque não efetivamente recebido,
 - a exclusão da competição,
 - a exclusão da participação de todo torneio,
 - a expulsão do local da prova,
 - a desqualificação,
 - a repreensão,
 - a multa,
 - a suspensão temporária,
 - a suspensão permanente.

t.145

- 1 Todas estas sanções podem ser **aplicadas** pelas autoridades competentes numa competição, o árbitro e o Diretório Técnico – salvo a suspensão definitiva.
- 2 A **suspensão temporária** pode ser aplicada por estas autoridades, somente no caso de recusa de saudação (Cf. **t.122, t.170**).

Ver o Regulamento Disciplinar da FIE (Capítulo VII do Estatuto da FIE)

SANÇÕES DE COMBATE

t.146

.....

Recusa de homologação de um toque efetivamente executado

t.147

Mesmo que um competidor tenha de fato tocado seu adversário em superfície válida, um esgrimista poderá **ter este toque recusado**, seja porque ele não tenha acontecido durante o período de tempo ao qual o combate é permitido, ou porque o esgrimista tenha cruzado os limites da pista, ou por causa dos defeitos do equipamento elétrico, ou por que este toque é

acompanhado de alguma violência, ou por causa de outras razões conforme previsto no Regulamento. (Ver **t.25.2, t.28.2, t.29, t.33.2/4, t.44.2, t.73, t.80, t.89.2, t.93.1, t.94, t.95, t.96.3, t.99.1–2, t.106, t.121.2, t.137.2, t.161, t.170**).

Atribuição de um toque não recebido efetivamente

t.148

Um esgrimista pode **ser penalizado com um toque** que ele não recebeu efetivamente, seja em razão da saída de pista pelo limite final (Cf. **t.34**), seja em razão de uma falta que tenha impedido o adversário de atirar (flecha com empurrão, uso da mão não armada, etc.) (Cf. **t.137.2, t.162.1/2, t.165, t.166, t.167.1, t.170**).

Exclusão

t.149

1. O esgrimista que comete em combate certos **atos violentos ou vingativos** contra seu adversário, assim como aquele que **não defende suas chances** ou que **se aproveita de um acordo fraudulento** com seu adversário, pode ser excluído da prova.
2. O **esgrimista excluído** de uma prova não pode continuar a tomar parte desta prova, mesmo se ele estiver qualificado para a fase seguinte; ele perde o direito da sua classificação individual e o conjunto de esgrimistas classificados, abaixo dele, sobe um lugar nos resultados da competição. Se necessário, os dois terceiros serão desempatados, segundo o ranking para a composição do quadro. Em qualquer circunstância, somente os esgrimistas que obtiveram pontos por ocasião da competição podem subir um lugar nos resultados da competição.

SANÇÕES DISCIPLINARES

Exclusão da prova

t.150

- 1 A **exclusão de uma prova** pode igualmente ser pronunciada por uma falta disciplinar (não apresentação sobre a pista; armas não conformes; atitude repreensível em relação a um árbitro, etc.)
- 2 As consequências desta exclusão para o esgrimista são as mesmas que foram fixadas pelo artigo **t.149** acima.

Exclusão de participante em todo torneio

t.151

- 1 Um atirador excluído do torneio não será mais admitido para participar de **nenhuma prova** deste torneio, nem na mesma arma, nem em outra arma.
- 2 Quando **uma sanção é aplicada à uma equipe**, o caso de cada um dos membros deve ser examinado individualmente e um membro desta equipe poderia ser objeto, segundo o caso, de medidas disciplinares diferentes das aplicadas aos outros (Cf. **t.130**).

t.152

Todos os participantes ou espectadores não atiradores (treinadores, pessoas que cuidam do estado físico dos esgrimistas, armeiros, acompanhantes,

oficiais, espectadores), **podem ser objeto de uma expulsão**. Esta expulsão tem por consequência lhes proibir o acesso ao local onde se desenrola a prova ou o torneio durante sua duração (Cf. **t.133, t.137, t.170**). Esta medida não pode dar lugar à retratação a quem quer que seja.

Desqualificação

t.153

- 1** A **desqualificação** de um esgrimista atirador (por exemplo, devido ao fato de que ele não corresponde às condições de idade, de qualidade ou outras requeridas para prova), não conduz obrigatoriamente a sua suspensão (temporária) ou suspensão permanente se ele agiu de boa-fé; um pedido de sanção suplementar, por intenção fraudulenta, poderia, entretanto, ser introduzido contra este esgrimista atirador.
- 2** Uma **equipe que tenha utilizado um esgrimista desqualificado** segue, forçosamente, o mesmo destino deste esgrimista e é desqualificada igualmente.
- 3** As consequências desta desqualificação são as mesmas que para a exclusão de prova (Cf. Artigo **t.149**).

Repreensão

t.154

Nos casos em que uma sanção disciplinar mais severa não seja justificada, o esgrimista atirador ou o oficial pode ser sancionado por **repreensão**.

Suspensão temporária

t.155

- 1.** Um esgrimista suspenso não pode mais participar de nenhuma prova oficial da FIE durante o tempo de sua suspensão.
- 2.** Todas as **outras pessoas suspensas** não poderão mais exercer suas funções nos limites de tempo e de local fixados para esta suspensão.

Suspensão permanente

t.156

A **suspensão permanente** implica nas mesmas consequências que a suspensão temporária, mas em caráter definitivo.

Promulgação das sanções

t.157

- 1** O Diretório Técnico deve **comunicar** imediatamente à sede da FIE, **as sanções** tomadas durante a prova e seus motivos (Cf. **t.139.4**).
- 2** Nos **Jogos Olímpicos** o Diretório Técnico deve avisar o COI, via Comitê Organizador.

CAPÍTULO 4. AS SANÇÕES E AS AUTORIDADES JURÍDICAS COMPETENTES

OS TIPOS (GRUPOS) DE SANÇÕES

t.158

Existem **três tipos de sanções** aplicáveis nos casos indicados na tabela do artigo t.170. Se um árbitro for penalizar um esgrimista atirador que comete diversas faltas ao mesmo tempo, ele penalizará inicialmente a falta menos grave.

t.159

As sanções são cumulativas e válidas para o combate, com a exceção daquelas manifestadas por um **CARTÃO PRETO**, que significa uma exclusão da prova, suspensão pelo resto do torneio e durante os próximos 60 dias da temporada em curso ou da próxima ou os dois (Cf t.169.2) (1º de setembro – Campeonato Mundial para os juniores e 1º de setembro – Campeonato Mundial para os seniores).

t.160

Entretanto, uma **equipe** excluída de um torneio por causa de um cartão preto, infligido a um de seus membros não está excluída como equipe das competições seguintes, mas ela não pode selecionar o esgrimista penalizado.

t.161

Certas faltas podem resultar na **anulação de um toque** pelo esgrimista em falta. Durante o match, somente os toques dados na atual circunstância, conectado à alguma falta, pode ser anulado. (Cf. **t.170**).

t.162

As sanções são as seguintes:

- 1 **a advertência**, manifestada por um **CARTÃO AMARELO**, com o qual o árbitro designa o esgrimista faltoso. O esgrimista sabe então que qualquer nova falta de sua parte ocasionará **a atribuição de um toque de penalização**;
- 2 **o toque de penalização**, manifestado com um **CARTÃO VERMELHO**, com o qual o árbitro designa o esgrimista faltoso. Um toque é adicionado ao score de seu adversário e ocasiona, se tratar do último toque, a perda do match. Além disto, todo **CARTÃO VERMELHO** só pode ser seguido de um **CARTÃO VERMELHO** ou de um **CARTÃO PRETO**, segundo a natureza da nova falta (Cf. **t.170**);
- 3 **a exclusão da competição, suspensão pelo resto do torneio e os próximos 60 dias** da temporada em curso, seja ela corrente ou por vir, **manifestada** por um **CARTÃO PRETO**, com o qual o árbitro designa a pessoa faltosa.
- 4 a expulsão do lugar da competição (qualquer pessoa perturbando a ordem).

t.163

Toda advertência (cartões amarelos), toques de penalização (cartões vermelhos) e exclusões (cartões pretos), assim com o grupo ao qual eles

pertencem, devem ser **mencionados na folha** de match, de pule ou de encontro.

Competência

t.164

As **faltas e suas sanções**, figurando nos diferentes artigos do Regulamento, estão resumidas no quadro do artigo **t.170**; elas são divididas em quatro grupos (Cf. **t.165** a **t.169**). Todas as sanções são de **competência do árbitro**, com a intervenção de ofício do Diretório Técnico sendo sempre possível. (Cf. **t.139 1-3**).

Faltas do 1º grupo

t.165

No primeiro grupo, a primeira infração, qualquer que seja a falta, é sancionada pelo **CARTÃO AMARELO** (advertência). Se o esgrimista atirador comete, no mesmo match, a mesma ou uma outra falta deste grupo, o árbitro o sanciona, cada vez, com um **CARTÃO VERMELHO** (toque de penalização). Se o esgrimista faltoso já foi penalizado com um CARTÃO VERMELHO, devido à uma falta do segundo ou terceiro grupo, ele recebe um novo CARTÃO VERMELHO, no momento da primeira falta do primeiro grupo.

FALTAS DO 2º GRUPO

t.166

No segundo grupo, cada falta é sancionada desde a primeira infração, por um **CARTÃO VERMELHO** (toque de penalização).

FALTAS DO 3º GRUPO

t.167

1. No terceiro grupo, uma primeira infração é sancionada por um **CARTÃO VERMELHO**, isto é, um toque de penalização (isto, mesmo se o esgrimista faltoso já recebeu um CARTÃO VERMELHO, em razão de faltas do primeiro ou segundo grupo).
2. **Se** o esgrimista comete, num mesmo match a mesma falta ou uma outra deste grupo, o árbitro o sanciona com um **CARTÃO PRETO**: exclusão da prova, suspensão pelo resto do torneio e durante os 2 meses seguintes da temporada em curso ou da próxima (1º de outubro – Campeonato Mundial para os juniores e 1º de janeiro – Campeonato Mundial para os seniores)

t.168

Qualquer pessoa perturbando a ordem **fora da pista** recebe:

1. na primeira infração, uma advertência manifestada por um **CARTÃO AMARELO**, válido para toda a competição, que deve ser mencionado na folha do match e registrada pelo Diretório Técnico;
2. na segunda infração, durante a mesma competição, o **CARTÃO PRETO**.

3. nos casos mais graves referentes a perturbações ocorridas sobre a pista ou fora da pista, o árbitro pode excluir ou expulsar **imediatamente** o faltoso.

FALTAS DO 4º GRUPO

t.169

- 1 No quarto grupo, a primeira infração é sancionada pelo **CARTÃO PRETO**: exclusão da prova ou do torneio, suspensão pelo resto do torneio e durante os 60 dias seguintes da temporada em curso ou na próxima (1º de setembro – Campeonato Mundial para os juniores e 1º de setembro – Campeonato Mundial para os seniores), ou ambos. Entretanto, uma equipe excluída de um torneio por causa de um cartão preto aplicado a um de seus membros, não fica excluída como equipe das provas seguintes, mas ela não pode selecionar o esgrimista penalizado.
2. Além disso, qualquer cartão preto concedido em uma competição da FIE ou em uma competição organizada por qualquer Confederação que subscreveu o código disciplinar da FIE deve ser reportado dentro de 10 dias ao Presidente da FIE, para que ele avalie se a gravidade da infração cometida justifica o envio do relatório feito pelo supervisor da FIE ou pelo Diretório Técnico para o presidente da Comissão Jurídica, solicitando-lhe que estabeleça um Tribunal Disciplinar para determinar se as penas adicionais devem ser impostas

As faltas e suas sanções

t.170

Este quadro destina-se a ser um resumo conveniente: não é um substituto para os textos completos dos artigos correspondentes que devem ser consultados em qualquer caso de dúvida.

	FALTAS	ARTIGOS	SANÇÕES		
1	Ausência do nome e nacionalidade nas costas, ausência do uniforme ou logotipo nacional. Aplicável a partir da temporada 2019-2020	t.74	Eliminação da competição		
2	Ausência do nome nas costas devido à troca de jaqueta não conforme	t.75			
3	Não apresentação na primeira chamada pelo árbitro, 10 minutos depois da hora indicada para o início da pule e do encontro de equipes ou para o início dos matches em eliminação direta	t.118			
4	Não apresentação sobre a pista pronto para atirar quando ordenado pelo árbitro, após três chamadas com 1 minuto de intervalo	t.119	1ª chamada	2ª chamada	3ª chamada eliminação
5	Não combatividade: as sanções impostas são exibidas pelos cartões P específicos, que não são acumulativas com qualquer outra sanção imposta	t.124	1ª vez P-amarelo	2ª e 3ª vez P-vermelho	A partir da 4ª vez - Penalização

	1º GRUPO	ARTIGO	1ª OFENSA	2ª OFENSA	3ª OFENSA E SUBSEQ.
1.1	Deixar a pista sem permissão	t.23.6	AMARELO	VERMELHO	VERMELHO
1.2	Corpo a corpo para evitar ser tocado *	t.25.2			
1.3	Virar as costas para o oponente *	t.27.2 t.29.2			
1.4	Cobrir/ substituir uma superfície válida *	;t.30.1 ;			
1.5	Tocar/ segurar o equipamento elétrico*	t.29.3			
1.6	Cruzar o limite lateral da pista para evitar ser tocado*	t.35.3			
1.7	Interrupção do combate sem motivo válido	t.43.2			
1.8	Roupa/equipamento não conforme. Curvatura da lâmina excedendo o permitido. Ausência de uma arma ou de um fio de corpo regulamentar para troca	t.73.1.a, t.117 t.70.2 ;			
1.9	Colocar a arma sobre a pista condutora para desentortá-la	t.90.2 ;			
1.10	No florete e na Espada, apoiar e/ou arrastar a ponta da arma sobre a pista condutora	t.76.2 ; t.90.2			
1.12	No Sabre, toques executado com o copo*, qualquer movimento para frente cruzando as pernas ou os pés *	t.96.3 ; t.101.5			
1.13	Recusar se a obedecer o árbitro	t.108, t.112			
1.14	Cabelos não conformes com a regra	t.115.2			
1.15	Empurrar, jogo desordenado *; tirar a máscara antes do árbitro gritar "Alto!"; se vestir ou despir-se na pista	t.121.2, t.125,t.126			
1.16	Movimentos irregulares na pista*; toques feitos com violência ou durante ou após ter caído.	t.121.2			
1.17	Apelo injustificado,lançando duvida sobre a decisão do árbitro em um ponto ou um fato	t.172, t.173, t.174			
1.18	Entrar na zona de pista sem a autorização do árbitro +	t.132.2			

	2º GRUPO	ARTIGO	1ª OFENSA	2ª OFENSA	3ª OFENSA E SUBSEQ.
2.1	Uso as mão/ braço não armado*	t.29, t.30	VERMELHO	VERMELHO	VERMELHO
2.2	Solicitar uma interrupção sob pretexto de um traumatismo/cãimbra não reconhecido pelo médico	t.45.3			
2.3	Ausência da marca de controle das armas*	t.73.1a			
2.4	Ausência do nome e a nacionalidade nas costas, ausência das cores da nacionalidade do atleta quando obrigatório, nas provas de Copa do Mundo individuais Senior e Campeonatos de Zona Individual Senior	t.74			
2.5	Toque intencional executado fora do adversário*	t.55.2			
2.6	Ação perigosa, violenta ou vingativa, lançada com o copo ou o pomo *	t.121.2, t.147, t.149.1			

3º GRUPO		ARTIGO	1ª OFENSA	2ª OFENSA
3.1	Esgrimista perturbando a ordem quando em pista. Nos casos mais sérios, o árbitro pode premia-lo com um cartão preto imediatamente (t.118.4).	t.108.2 ; t.109 ; t.110, t.137.2	VERMELHO	PRETO
3.2	Combate desonesto	t.121		
3.3	Ofensa contra o Código de Publicidade	código de publicidade	AMARELO	
3.4	Qualquer pessoa que não esteja em pista perturbando a boa ordem. Nos casos mais sérios, o árbitro pode premia-lo com o cartão preto imediatamente (t.118.4.)	t.109.1, t.110, t.111, t.132.2, t.133, t.137.3/4, t.168		
3.5	Aquecer ou treinar sem as roupas de esgrima ou equipamento conformes com o regulamento da FIE	t.20.2		
3.6	Atitude anti-desportiva	t.121.2		

4º GRUPO		ARTIGO	PENALIDADE (CARTÃO)
4.1	O esgrimista equipado com equipamentos de comunicação eletrônico permitindo o receber comunicação durante o match	t.64.8, t.68, t.73.1g	PRETO
4.2	Equipamentos fraudulento, marcas de controle que são imitadas ou transferidas	t.73,1.c-d-e	
4.3	Equipamentos alterados para permitir o registro dos toques ou o não funcionamento do aparelho	t.73.1.f,m.5.5.d	
4.4	Recusa de um esgrimista a combater com outro competidor (individual ou equipe) devidamente inscrito na competição	t.113	
4.5	Ofensa contra o espírito esportivo	t.121.2, t.122, t.123, t.149.1	
4.6	Recusa de um esgrimista de fazer a saudação ao seu oponente, ao árbitro e aos espectadores antes do começo e do final do combate	t.122	
4.7	Lucrando com conluio, favorecendo o oponente	t.128, t.149.1	
4.8	Brutalidade Intencional	t.149.1	
4.9	Doping	o.107	

ESCLARECIMENTOS	
*	Anulação de qualquer toque dado pelo esgrimista mediante uma falta
+	CARTÃO AMARELO especial para a equipe inteira válido para todo encontro da equipe. Se, durante o mesmo encontro, o esgrimista cometer uma ofensa de primeiro grupo, o árbitro penaliza com um cartão vermelho a cada vez.
CARTÃO AMARELO	Advertência válida para o match (seja para um ou para vários assaltos). Se o esgrimista cometer uma ofensa do 1º grupo depois de ter sido penalizado com um cartão vermelho, seja por qualquer motivo, ele recebe outro cartão vermelho.
CARTÃO VERMELHO	Toque de penalidade
CARTÃO PRETO	Exclusão da competição, suspensão do restante do torneio e para os próximos 60 dias da temporada ativa (1º de setembro Campeonatos Mundiais Juniors e 1º de setembro - Campeonatos Mundiais seniors), quer sejam atuais ou futuros.
CARTÕES P (t.124)	P- amarelo (advertência), P-vermelho (toque de penalidade), P-preto (possível perda do encontro ou match) Em ambas competições, individual ou por equipes, esgrimistas e equipes que tiverem perdido o encontro/match em decorrência de um cartão P-preto, será classificada nos resultados finais como tendo perdido o encontro/match. Elas recebem os pontos correspondentes.

CAPÍTULO 5. PROCEDIMENTOS

Princípios básicos

t.171

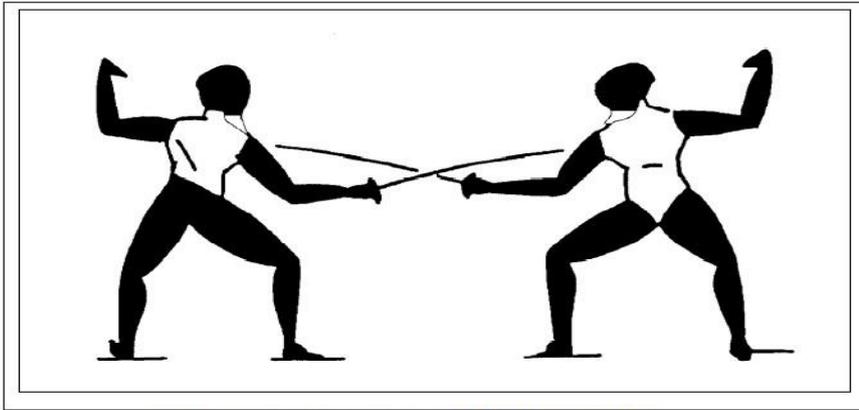
As diversas sanções **são pronunciadas pelos órgãos competentes** que julgam em equidade, tendo em conta a gravidade da falta e das circunstâncias nas quais ela foi cometida (**ver t.135ss, t.158-162, t.176-178**).

Protestos e Apelação

Contra uma decisão do árbitro

t.172

- Não pode ser interposta reclamação** contra qualquer decisão do árbitro a respeito de um ponto de fato, **exceto as permitidas nos artigos o.105, t.60-t.63, para vídeo referência** (cf. t.136.1/2, t.137.2).



Surface valable au fleuret (dès janvier 2009)

Esse diagrama é somente para orientação.

Em caso de qualquer dúvida, a descrição no texto toma prioridade

2. Se um esgrimista infringe este princípio, **colocando em dúvida uma decisão do árbitro sobre um “ponto de fato”** durante o desenvolvimento do match, ele será penalizado segundo as regras (Cf. **t.158-162, t.165, t.170**). Mas se o árbitro **não conhece uma prescrição formal do Regulamento**, ou faz uma aplicação contrária a esta, uma reclamação pode ser interposta.

Uma decisão sob um ponto de fato inclui, mas não está limitado a qualquer decisão do árbitro analisando o que aconteceu na pista, como a validade ou a prioridade de um toque, se um esgrimista saiu pela lateral ou final da pista ou se o comportamento de uma pessoa é uma falta do Grupo 3 ou Grupo 4.

t.173

Esta reclamação deve ser feita:

- 1 pelo esgrimista nas provas **individuais**.
- 2 pelo esgrimista ou o capitão da equipe para as provas **por equipes**, sem nenhuma formalidade, mas com cortesia, e deve ser dirigida **verbalmente** ao árbitro **imediatamente** e antes de qualquer decisão de toque posterior.

t.174

Se o árbitro persiste em sua opinião, o Delegado da Comissão de Arbitragem ou o Supervisor (se não existe um delegado) tem a qualidade para decidir em recurso (Cf. **t.141**). Se tal **recurso é considerado injustificado**, o esgrimista receberá as sanções previstas pelos artigos **t.158-162, t.165, t.170**.

Outras reclamações e recursos

t.175

As reclamações e protestos que não se relacionadas a uma decisão do árbitro, devem ser formuladas, **por escrito, sem demora**; elas devem ser dirigidas ao Diretório Técnico.

t.176

Se uma reclamação ou protesto contesta a decisão tomada inicialmente pelo Diretório Técnico ou o Delegado Oficial da FIE, deverá ser enviada para o Gabinete da FIE, de acordo com os artigos 7.2 dos Estatutos e t.140.

Deliberação

t.177

As decisões do Diretório Técnico são tomadas pela **maioria dos votos**, sendo o voto do seu Presidente preponderante em caso de empate.

Reincidência

t.178

- 1 Para ofensas cometidas contra** o espírito desportivo, contra a ordem ou contra a disciplina, o esgrimista é dito como reincidente se ele cometer uma nova ofensa, além da violação das regras que governam o match, no intervalo de dois anos em que está sendo censurado ou subjugado para exclusão, desqualificação ou suspensão.
- 2 Em caso de reincidência, a pena** pronunciada será:
 - a) **A exclusão da prova** se a pena precedente foi uma punição.
 - b) **A desqualificação do torneio**, se a pena precedente foi a exclusão ou a desqualificação de uma prova.

Ver também o Regulamento Disciplinar da FIE (Capítulo VII do Estatuto da FIE)