





FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE ESGRIMA  
(F. I. E.)

REGULAMENTO PARA AS PROVAS

ABREVIACÕES UTILIZADAS

Cf. (seguido de uma cifra(número)) = refira-se ao artigo nº  
s (depois de um número) = e o artigo seguinte.  
ss (idem) = e os artigos seguintes.

NUMERAÇÃO DOS ARTIGOS

Os artigos são numerados título por título, sem continuidade de um título para outro; o numero das centenas correspondem ao número do título:

- O Título Primeiro (Generalidades) começa no artigo 001.
- O Título Segundo (Florete) começa no artigo 201.
- O Título Terceiro (Espada) começa no artigo 301.
- O Título Quarto (Sabre) começa no artigo 401.
- O Título Quinto (Organização) começa no artigo 501.
- O título Sexto (Código disciplinar) começa no artigo 601.
- O Título Sétimo (Material) começa no artigo 701.

REGULAMENTO PARA AS PROVAS

A ninguém é lícito ignorar os regulamentos

TÍTULO PRIMEIRO

GENERALIDADES E REGRAS COMUNS ÀS TRÊS ARMAS

CAPÍTULO I - HISTÓRICO

O Regulamento da F.I.E. foi adotado por unanimidade pelo Congresso Internacional dos Comitês Olímpicos Nacionais, celebrado em Paris em junho de 1914 para todas as provas dos Jogos Olímpicos. Foi codificado pela primeira vez em 1914, pelo Marquês de Chasseloup-Laubat e o Sr. Paul Anspach, e editado em 1919, sob o nome de "Regulamentos para as Provas."

Foi modificado pelos diversos Congressos da F.I.E.; o de 1931 decidiu coordená-lo novamente; o de 1954, decidiu reagrupar seu conteúdo sob o nome de "Regulamento técnico"; o de 1958, resolveu revisar a redação e retomar o título "Regulamento para as Provas."

CAPÍTULO II - APLICABILIDADE DAS REGRAS

§ 1. Aplicação Obrigatória das Regras.

- 1 As disposições do presente regulamento são obrigatórias, sem variação para as "provas oficiais da F.I.E.", isto é:
  - os Campeonatos Mundiais
  - as competições de esgrima dos Jogos Olímpicos
  - os Certames dos Jovens



(Cf. 17, 45, 56, 58 s, 201, 227, 301, 304, 322, 403, 502 ss, 513, 517 ss, 525, 535 s, 561 s, 614, 622, 708, 715.)

O presente regulamento deve também ser seguido em cada competição internacional, qualquer que seja a sua natureza, salvo "excepções previamente anunciadas."

§ 2. Derrogação das regras.

- 2 Estas excepções devem ser homologadas pela federação nacional do país ao qual pertence o Comitê Organizador e devem ser levadas ao conhecimento dos interessados no momento em que se anuncia a competição. (Cf. 1).

CAPÍTULO III - TERMINOLOGIA

A. - PRESIDENTE

- 3 Em todo o texto do presente Regulamento, a palavra "Presidente" significará: "Presidente de Juri" ou "Diretor de Combate."

B. - COMPETIÇÕES

- 4 § 1. Assalto e Encontro.

- 4 O combate cortês entre dois esgrimistas (ou tirador) é um "assalto"; quando já se tiver o resultado numérico deste combate (competição) passará a chamar-se "Encontro" (Match).

§ 2. Duelo.

- 5 O conjunto dos encontros entre esgrimistas de dois grupos ou duas equipes diferentes se denomina "duelo".

§ 3. Prova.

- 6 É o conjunto dos encontros (provas individuais) ou dos duelos (provas por equipes) necessários para designar o vencedor da competição.

As provas diferenciam-se pelas armas, pelo sexo dos competidores, por sua idade, por sua condição social (militares, estudantes, etc.) e pelo fato de serem individuais ou por equipes.

As provas são chamadas "por eliminação direta" já que os concorrentes são eliminados desde a sua primeira derrota (Cf. 532 ss, 555 ss); já uma "pule" é o agrupamento de vários concorrentes (ou de todos os concorrentes) que são antepostos sucessivamente uns aos outros para que seja estabelecida a sua respectiva classificação (Cf. 524 ss, 535 ss)

§ 4. Campeonato.

- 7 Nome dado a uma prova destinada a designar o melhor esgrimista ou a melhor equipe em cada arma, para uma associação, para uma região e por um tempo determinado.

§ 5. Torneio.

- 8 Nome dado ao conjunto das provas disputadas no mesmo local, na mesma época e na mesma ocasião.

C. EXPLICAÇÕES DE ALGUNS TÊRMINOS TÉCNICOS EMPREGADOS MAIS SEGUIDAMENTE NAS COMPETIÇÕES DE ESGRIMA. (Cumprir frizar que, naturalmente, este capítulo não substitui um tratado de esgrima e que não foi inserido aqui senão para facilitar a compreensão do Regulamento)



= 3 =

## § 1. Tempo.

9 O tempo na esgrima é a duração da execução de uma ação simples.

## § 2. Ações Ofensivas.

10 a) Ataque ou resposta:

Simple: em um movimento;

    direto (na mesma linha);

    ou indireto (em outra linha);

Compôsto: em vários movimentos.

b) Resposta:

    Imediata ou com perda de tempo:

        questão de fato e de rapidez de execução.

Exemplos:

1ª Respostas simples diretas:

Resposta direita: resposta que toca o adversário sem ter saído da linha ou a parada foi feita.

Resposta sôbre o ferro: resposta que toca o adversário ao deslizar sôbre a lâmina após a parada.

2ª Respostas simples indiretas:

Resposta por desempenho: resposta que toca o adversário na linha oposta àquela em que a parada foi feita (passando por baixo de sua lâmina, se a parada se deu em linha alta, e por cima da lâmina se a parada teve lugar em linha baixa).

Resposta dançada: resposta que toca o adversário na linha oposta àquela em que a parada foi feita (passando, em todos os casos, a lâmina na frente da ponta adversária).

3ª Respostas compostas:

Resposta em dobrado: resposta que toca o adversário na linha oposta àquela em que foi feita a parada, mas depois de haver descrito uma circunferência completa em torno da lâmina adversária.

Resposta por um-dois: resposta que toca o adversário na linha em que a parada foi feita, mas depois de ter estado antes na linha oposta, passando por baixo de seu aço (Lâmina).

Etc., etc.

## § 3. Contra-ataques.

12 a) Arresto: contra-ataque em cima de um ataque.

b) Chama-se "golpe de tempo" por ser executado através do fechamento da linha em que deve terminar o ataque.

## § 4. Variedades de ações ofensivas.

13 A) Reposição: ação ofensiva simples imediata que se segue a uma primeira ação, sem retração do braço, depois de uma parada ou uma retração do adversário, quer este tenha abandonado a lâmina sem resposta ou tenha respondido tardiamente, ou indiretamente ou de forma composta.

b) Redobrada: nova ação, simples ou composta, sôbre um adversário que parou sem responder, ou que simplesmente evitou a primeira ação por uma retração ou esquiva.



Repetição de ataque: novo ataque executado imediatamente após a volta à guarda.

d) Contra-Tempo: toda ação exercida pelo atacante sobre um arresto de seu adversário.

#### CAPÍTULO IV - TERRENO

(Cf. 201 ss, 301 ss, 401 ss.)

- 14 O terreno deve apresentar uma superfície plana. Não pode dar vantagem nem desvantagem a um ou outro dos dois adversários, especialmente no que se refere a declive e iluminação.

Ao anunciar um torneio, os organizadores deverão sempre indicar a natureza do terreno sobre o qual as provas serão disputadas. Deverão, principalmente, especificar se serão realizadas ao ar livre.

- 15 A parte do terreno destinada ao combate denomina-se pista. A pista é de terra, de madeira, de linóleo, de borracha, de plástico, etc.

O comprimento da pista varia segundo a arma (Cf. 202, 302, 402).

Além do comprimento previsto para cada arma, a pista deve praticamente ser aumentada de 1,50 m a 2 m em cada extremidade, a fim de permitir que o esgrimista que ultrapasse o limite, continue pisando em terreno igual e único.

Se, por motivos práticos, a pista não tiver as medidas regulamentares, seu comprimento não pode, em nenhum caso, ser inferior a 13 metros, incluindo os prolongamentos acima referidos. (Cf. esquema da pag. ).

#### CAPÍTULO V - MATERIAL DO ESGRIMISTA

(Armamento = Equipamento = Vestimentas)

(Cf. 205 ss, 306 ss, 404 ss.)

##### § 1. Responsabilidade

- 16 Os esgrimistas se armam, se equipam, se vestem e combatem sob sua própria responsabilidade e às suas expensas.

Somente os esgrimistas podem ser responsabilizados, em todos os sentidos, pelos acidentes dos quais são autores ou vítimas.

As medidas de segurança, da mesma forma como as de controle, constantes deste Regulamento, não servem senão para reforçar a segurança dos esgrimistas, sem poder garantir absolutamente, não podendo, consequentemente - seja qual for a maneira de sua aplicação - implicar em responsabilidade para a F.I.E., nem para os organizadores das provas, nem para os funcionários encarregados de sua realização, nem para os autores de um eventual acidente.

##### § 2. Controle do material dos esgrimistas.

(Cf. 53.)

A. - Órgãos de controle.



- 5 -

- 17 A Diretoria técnica (ou na falta desta o Comitê organizador) poderá designar um ou vários comissários especiais, encarregados do controle das armas, do equipamento e dos trajes dos esgrimistas (medida obrigatória para as provas oficiais da F.I.E.).

O controle poderá sempre ser supervisionado pelos membros da Comissão de Sinalização Elétrica e do Material da F.I.E.

- 18 As peças do material que tiverem sido controladas desta forma, serão marcadas com um sinal distintivo; um esgrimista não poderá, sob pena de sanções (Cf. 21 ss), utilizar uma peça de material que não tenha essa marca do controle.

- 19 Além das medidas de controle acima mencionadas, o Presidente de um encontro poderá, a qualquer momento, por iniciativa própria ou a pedido de um esgrimista ou de um capitão de equipe, proceder ele próprio ao controle, verificar as medidas de controle já efetuadas e até mesmo tomar ou mandar tomar novas medidas de controle.

Deverá verificar, em todo caso, antes de cada encontro, a pressão da mola do botão das armas elétricas. Para o "peso" que serve de controle, ver descrição no título VII<sup>o</sup> (Cf. 733/4.).

B. - Material de controle.

- 20 A fim de permitir aos controladores o bom desempenho de sua missão, os organizadores deverão colocar à sua disposição o material (moldes, pesos, balanças, aparelhos elétricos de medição, etc.).

§ 3. Material não regulamentar.

(Cf. 18, 648.)

- 21 a) Sejam quais forem as circunstâncias sob as quais um esgrimista se encontrar na pista, munido de material não conforme com o regulamento, ou defeituoso, dito material será apreendido e não será restituído ao esgrimista senão depois da prova ou depois de haver sido colocado em ordem, à custa do competidor, e submetido a novo controle.

b) Quando é constatada uma irregularidade no material:

1<sup>o</sup> Caso o esgrimista não possa ser considerado responsável (controle ainda não efetuado, armas que não funcionam, avaria durante o encontro, irregularidade súbita, etc.), o presidente concederá ao concorrente o tempo estritamente necessário para que se apresente devidamente de acordo na pista, mas não lhe infligirá nem sanção e nem mesmo advertência.

2<sup>o</sup> Caso o esgrimista possa ser considerado responsável:

- na primeira infração, o Presidente concederá ao concorrente o tempo estritamente necessário para que se apresente regularmente na pista e lhe fará uma advertência;

- em caso de reincidência da mesma falta, no decurso da mesma reunião ou competição, o esgrimista será excluído da citada reunião ou competição.



c) Se o Presidente constata (Cf. 19) que o esgrimista está empregando material falsificado, o citado esgrimista será, desde a primeira constatação, excluído definitivamente da prova e, eventualmente, de todo o torneio, sem prejuízo da aplicação de outras sanções disciplinares previstas no Título VI<sup>o</sup>.

d) Fora das sanções acima, as regras relativas ao julgamento, para cada arma, especificam todos os casos de anulação de toques que possam surgir durante um encontro. (Cf. 231, 326).

#### § 4. Características comuns a todas as armas.

22 Todas as armas são autorizadas, bastando que satisfaçam a condição de conformidade com o regulamento.

A arma é feita de maneira a não poder, normalmente, ferir nem o esgrimista e nem seu adversário.

##### A. - Descrição geral:

23 Toda arma é composta das seguintes partes:

1. Uma lâmina de aço flexível, terminada na sua extremidade anterior em um botão e na sua extremidade posterior pela sêda (esta incluída no punho quando da fabricação da arma).

2. Um punho, no qual a sêda é fixada por uma porca de aperto ou de outra forma e que permite à mão do esgrimista segurar a arma. Poderá ser constituído de uma ou mais peças; no último caso, decompõe-se em meada (que a mão segura normalmente) e botão do punho da espada (parte trazeira do punho que aperta a meada sobre a sêda).

3. Uma concha metálica, fixa - a parte convexa para frente - entre a lâmina e o punho, e que serve para proteger a mão que segura a arma. A concha poderá conter um estofamento (Cf. 26/2, 712) para amortecer os choques; conterà, além disto, nas armas elétricas, uma tomada de corrente para ligação do fio.

##### B. - Dimensões:

(Cf. 205, 306, 404)

Cada arma tem sua forma e suas medidas próprias.

24 1. O comprimento da lâmina compreende o botão, bem como toda a peça ajustada ante a convexidade da concha, seja fixa ou não a esta.

2. O comprimento total da arma e o de suas diversas partes correspondem às distâncias que separam os planos paralelos entre si e perpendiculares ao eixo da lâmina; estes planos estão situados:

a) na extremidade anterior da arma;

b) no ponto em que a lâmina sai da superfície anterior e convexa da concha;

c) na parte posterior da citada concha;

d) entre a mecha e o botão do punho da espada;

e) na extremidade posterior do punho.

3. O comprimento total da arma é a distância entre os planos a) e e);



- 7 -

o comprimento da lâmina, entre a) e b); o comprimento do punho entre b) e e) e a profundidade da concha, entre b) e c).

4. O comprimento máximo total da arma é inferior aos maiores comprimentos permitidos da lâmina e do punho juntos, devendo estes dois comprimentos, por conseguinte, compensar-se para formar o comprimento total da arma.

5. Para medir o comprimento total da arma ou da lâmina, é preciso que esta última não apresente curvatura; durante a medição será, pois, mantida deitada sobre uma superfície plana.

6. Entre os planos d) e e) não podem ficar senão o botão do punho ou a porca de apêrto.

#### C. - Punho

25 1. Para todas as armas o comprimento máximo do punho é de 23,5 cm. entre os planos b) e e) e de 18 cm. entre os planos b) e d).

2. O punho deverá passar pelo molde pelo qual passa a concha. É feito de modo a não poder ferir, normalmente, nem o esgrimista e nem seu adversário.

3. Todo sistema de punho é autorizado, uma vez que satisfaça ao Regulamento que tem por objetivo colocar em pé de igualdade os diversos tipos de armas.

4. O punho não pode ter nenhum dispositivo que favoreça o uso da arma como arma de arremesso.

5. O punho não pode conter nenhum dispositivo que possa acrescentar ou aumentar, de qualquer maneira, a proteção que a concha visa dar à mão ou ao punho do esgrimista; é expressamente proibida a quilha de madeira que ultrapassa a concha.

6. Se o punho (ou a luva) compreender um dispositivo ou vínculo que fixa a mão sobre o punho, esse dispositivo deverá satisfazer as duas condições seguintes:

1º Determinar e fixar uma única posição da mão sobre o punho;

2º Uma vez que a mão ocupe, sobre o punho, esta posição única, a extremidade do polegar, completamente espichado, não poderá estar a uma distância de mais de 2 centímetros da face interior da concha.

#### D. - Concha:

(Cf. 208, 310, 407)

26 1. A face convexa da concha tem uma forma às vezes lisa e pouco brilhante, feita de maneira a não arrestar nem prender a ponta da arma adversária. As bordas não podem ter relêvo.

2. O estofamento da parte interna da concha tem uma espessura inferior a 2 centímetros e não é disposto de modo a aumentar a proteção que a concha dá à mão.

#### E. - Botão e pontas de arresto:

(Cf. 210, 311, 406, 719, 733)

Ver em cada arma.

#### § 5. Condições gerais do equipamento e vestimentas.

27 1. O esgrimista tem o máximo de proteção compatível com a liberdade



de movimento, indispensável para a esgrima.

Tanto para os homens como para as mulheres, a parte inferior da veste, cortada horizontalmente à altura da cintura, deve cobrir o culette a uma altura de pelo menos 10 cm quando o ou a esgrimista estão na posição "em guarda."

O equipamento feminino deve incluir um protetor de peito, de metal ou outro material rígido. (Cf. 215 s.)

Na espada, o esgrimista tem a obrigação de usar um protetor de cânhamo, como descrito no artigo 315.

2. O adversário não pode ser incomodado nem ferido pelo equipamento, que não pode apresentar o risco de arrestar ou desviar a arma do adversário; não pode, conseqüentemente, ter fivela ou abertura em que - por acaso - se possa prender a ponta adversária.

3. O julgamento dos golpes deve ser facilitado tanto quanto possível; a substância que constitui o equipamento também não deverá ter uma superfície lisa suscetível de fazer deslizar a ponta, o botão ou o golpe do adversário (Cf. 313).

4. Toda a vestimenta, inclusive a barbela e as partes exteriores da máscara, devem ser brancas (ou de cor muito clara).

5. Devem ser feitos de um material suficientemente sólido, bem como encontrar-se em bom estado.

A máscara, principalmente, deverá ser feita de arame, com malhas (espaço entre os fios) máximas de 2,1 mm e com fios de um mínimo de diâmetro de 1 mm antes da estanhadura (esta deverá ser levada a cabo depois que a máscara já foi armada).

## CAPÍTULO VI - COMBATE

§ 1. Maneira de combater.

(Cf. 16).

28 Os adversários combatem por sua vontade e sob sua responsabilidade e riscos, com a única condição de obedecerem as regras fundamentais da esgrima.

São permitidos, principalmente, as esquivas e deslocamentos de corpo, afastamentos, voltas, etc.

Cada assalto ou match deverá conservar sempre os característicos de um combate cortês e leal. Todo ato violento (golpe que acaba em cheque e abala o adversário, golpes desferidos brutalmente, ou golpes de sabre desferidos propositadamente contra as partes do corpo consideradas não válidas, etc) é formalmente proibido. (Cf. 645).

§ 2. Clareza do golpe (toque).

29 Nas três armas, todo golpe de ponta deverá chegar francamente e nitidamente, para contar como um toque.

§ 3. Maneira de segurar a arma.

30 Nas três armas, a ação defensiva é exercida exclusivamente com a ajuda da concha e da lâmina, usadas ou em conjunto ou separadamente.



Na falta de um dispositivo especial ou acessório, o esgrimista tem a liberdade de manter a ponta como ele desejar e poderá também, no decorrer de um assalto, modificar a posição de sua mão.

Mas a arma não pode - de maneira permanente ou temporária, aparente ou disfarçada - ser transformada em arma de lançamento; deve ser manejada sem que a mão solte o punho e, durante uma ação ofensiva, sem deslizar sobre o punho, da frente para trás.

A arma é manejada por uma só mão; o esgrimista não pode mudar de mão até o fim do assalto, a menos que seja especialmente autorizado pelo Presidente, em caso de ferimento na mão ou no braço. O uso da mão e do braço não armados é proibido para qualquer ação, seja ofensiva ou defensiva. A sanção desta interdição é a pena de um toque depois de uma advertência prévia, no decurso de um assalto.

#### § 4. Colocar em guarda.

- 31 O esgrimista chamado em primeiro lugar, deve colocar-se à direita do Presidente, a não ser no caso da luta entre um direito e um canhoto e o primeiro chamado é o canhoto.

O Presidente fará com que cada um dos combatentes se coloque de tal forma que o pé da frente esteja a dois metros da linha média da pista (ainda atrás da linha de "posição de guarda").

A posição de guarda no início e as voltas à guarda são assumidas sempre no meio da largura da pista.

A guarda é assumida pelos esgrimistas ao comando de "Em guarda", dado pelo Presidente. Após o que o Presidente pergunta: "Estais prontos?" À resposta afirmativa dos dois combatentes, ele dá então o sinal de combate: "Ide."

#### § 5. Início, paralização e reinício do combate.

- 32 1. Desde que tenha sido dado o sinal "Ide", os combatentes podem começar as ações ofensivas. Qualquer golpe dado ou recebido antes dessa ordem não é computado.

2. O fim do combate é assinalado pela ordem de "Alto", a não ser nos casos de fatos que modificam as condições regulares e normais de combate (Cf. também 47).

Desde a ordem de "alto", o esgrimista não pode empreender nova ação; somente o golpe já lançado continua válido. Tudo o que se passa posteriormente não tem valor.

Se um dos esgrimistas para antes da ordem de "alto" e fôr tocado, o toque é válido.

A ordem de "alto" é dada não só nos casos previstos pelo Regulamento, mas também se as ações dos esgrimistas forem perigosas, confusas ou contrárias aos Regulamentos, se um dos esgrimistas sai completamente da pista ou se, ao atacar, ele se aproxima do público ou do júri. (Cf. 231-7).

3. Depois de cada toque considerado como válido, os esgrimistas voltam à posição de guarda no meio da pista. Se o toque não foi admitido, serão postos em guarda no lugar que ocupavam ao ser interrompido o com



bate. (Sempre, Cf. 226, 321, 415).

Nos combates de vários toques, os esgrimistas mudam de lado: ao ar livre, em cada toque;

em recinto fechado, depois que um dos competidores tenha recebido a metade do número máximo de toques que ele pode receber.

Entretanto, com aparelho elétrico, os esgrimistas não mudam de lugar durante o encontro (Cf. durante 557).

4. A não ser em caso excepcional, o Presidente não pode autorizar um esgrimista a abandonar a pista. Se este o fizer sem autorização, estará sujeito às sanções previstas no artigo 654.

#### § 6. Combate próximo.

- 33 O combate próximo é autorizado sempre que os competidores possam servir-se normalmente de suas armas e que o Presidente possa acompanhar a ação.

#### § 7. Corpo a Corpo.

- 34 O corpo a corpo existe sempre que dois combatentes fiquem em contato; no caso o combate é paralizado pelo Presidente (Cf. 37).

#### § 8. Esquivas e movimentos de torção.

- 35 Os deslocamentos, esquivas, voltas e meia-voltas são permitidos e compreendem as esquivas em que a mão não armada pode entrar em contato com o chão.

Mas os "movimentos de torção" não tem valor, isto é, em caso de movimento de torção materialmente efetuado, os esgrimistas são recolocados nos lugares que ocupavam no momento do início da execução de dito movimento (Cf. nota de 318).

#### § 9. Terreno ganho ou perdido.

- 36 O terreno ganho permanece ganho até que seja consignado um toque. Depois de reassumida a posição em guarda, cada esgrimista terá que recuar uma distância igual para reiniciar a medida.

- 37 Enquanto isso:

a) Logo que um encontro tenha sido suspenso em virtude de corpo a corpo, os competidores serão recolocados em posição de guarda, de tal modo que aquele que suportou o corpo a corpo se encontra novamente no mesmo local em que estava; será a mesma coisa se seu adversário lhe houver aplicado um flechazo, mesmo sem corpo a corpo.

b) A recolocação em guarda não pode ter o efeito de colocar no outro lado da linha divisória o combatente que se encontra ultrapassado no momento da suspensão do encontro.

c) A recolocação em guarda não poderá provocar perda de terreno para o combatente que se encontra além de sua linha de advertência no momento da suspensão do combate.

#### § 10. Transposição dos limites.

- a) Suspensão do combate:



- 38 Logo que um dos combatentes ultrapassa os dois pés por uma das linhas limítrofes da pista, o Presidente deve imediatamente gritar: "Alto" e anular tudo o que tiver acontecido após a transposição desse limite, salvo o toque recebido pelo esgrimista que houver ultrapassado o limite, mesmo depois dessa transposição, com a condição de tratar-se de um toque de "taco a taco".
- Quando um dos dois esgrimistas sai da pista, somente pode ser contado o golpe acertado nessas condições pelo esgrimista que ficou na pista, mesmo se houver golpe duplo, salvo os casos previstos no artigo 42.
- b) Limites trazeiros e limites de advertência:
- 39 Quando um esgrimista chega pela última vez, com o pé trazeiro, à sua linha de advertência, o Presidente dá a voz de "Alto" e adverte esse combatente a respeito do terreno que lhe resta antes de ultrapassar o limite extremo da pista. Repete essa advertência cada vez que o esgrimista tenha avançado dois metros (isto é, praticamente, em pista regulamentar, cada vez que volte a chegar, com seu pé dianteiro, à sua linha de guarda). Os esgrimistas não são advertidos de nenhum outro ponto da pista.
- 40 O combatente que, depois da advertência, ultrapassa - isto é, sai com os dois pés - a linha trazeira, é considerado como tocado. Por outro lado, se o esgrimista ultrapassa o limite trazeiro sem ter sido advertido, será recolocado em guarda na linha de advertência.
- 41 O terreno deverá ser rendido tantas vezes quantas necessário fôr para que os esgrimistas sejam beneficiados por todo o comprimento regulamentar para desfazer. (Interpretação a título de exemplo: quando A perde uma vez o terreno; em seguida B igualmente perde o terreno, na realidade A reconquistou aquilo que havia perdido e os dois esgrimistas são julgados como tendo, nesse momento, o inteiro comprimento de seu terreno, perquanto o combate se disputa todo o tempo sobre o comprimento total da pista.) Mas não serão advertidos senão no momento em que atingirem a linha de advertência pela última vez. (Cf. 302, 402)
- 42 Se depois de haver ultrapassado a linha trazeira, o esgrimista atacado para e responde "taco a taco", arresta ou executa um golpe de tempo, o toque assim dado será válido. Esta disposição não será aplicável ao esgrimista que ultrapassa pela última vez o limite trazeiro da pista. (Cf. 38).
- c) Limites laterais:
- 43 O combatente que ultrapassar, com os dois pés, um dos limites laterais está sujeito a penalidades. Ao recolocar-se em guarda, seu adversário será avançado, por benefício, ao lugar que ocupava no momento da ação, de um metro no flerete e de dois metros na espada e no sabre. O combatente, que por esta penalidade é colocado dois pés antes do limite trazeiro, é considerado como tocado, sob a condição de que já tenha sido prevenido na sua linha de advertência.
- O esgrimista que, para evitar um toque, ultrapassar com os dois pés um dos limites - especialmente ao fazer uma flecha - será, depois de uma primeira advertência, dada no decurso do mesmo encontro, penalizado com



um toque (Cf. 638).

d) Saída accidental:

44. O combatente que sair por um dos limites com os dois pés em consequência de um "caso fortuito" (tal como um empurrão), não é passível de qualquer punição.

§ 11. Duração do combate.

45. Por duração do combate é preciso entender a duração efetiva, isto é, a soma dos intervalos de tempo durante os quais os esgrimistas combatem ou podem combater, abstração feita às deliberações do júri e outras paralizações.

A duração do combate é controlada exatamente por um cronometrista designado pelo Comitê organizador (medida obrigatória para as provas oficiais da F.I.E. (Cf. 59).

A duração do combate efetivo é de 5 minutos na espada em um toque e, em todas as armas, em 4 toques; é de 6 minutos em todas as armas em cinco toques.

46. O Presidente (advertido pelo cronometrista) suspende o combate e previne os esgrimistas um minuto antes do término do tempo concedido ao combate efetivo. Em caso de interrupção prolongada, os esgrimistas poderão ao se recolocarem em guarda, perguntar qual o tempo que resta para a disputa.

47. Ao expirar o tempo, o cronometrista deve gritar "Alto" (ou acionar um aparelho sonoro), suspendendo o combate. (Cf. 32-2).

48. O presidente pode, no decurso do combate, sancionar uma advertência, depois de um toque e até mesmo excluir o esgrimista que procura abusivamente provocar ou prolongar as interrupções do combate.

49. Se o fim do tempo chega antes do término do assalto, procede-se como estipulado para cada arma (Cf. 226, 321, 414).

§ 12. Acidente - Indisposição - Retirada de um esgrimista.

50. Se um esgrimista é vítima de um acidente devidamente constatado, o Presidente pode conceder-lhe um único intervalo de no máximo 20 minutos, para que volte a colocar-se em estado de combate. (Para a aplicação dos artigos 50 e 51, a caimbra deve ser considerada como uma indisposição e não como um acidente e seguido das disposições do artigo 51).

51. Em caso de uma ou mais indisposições devidamente constatadas, o presidente pode conceder, uma só vez, um intervalo de 10 minutos no máximo no decurso do mesmo encontro (equipes), a mesma contendente (individual) ou a final por eliminação direta entre os 16 últimos esgrimistas. (Ver observação entre parêntesis no artigo 50).

52. O presidente pode, soberanamente, exigir a retirada de um esgrimista cuja deficiência (inaptidão) física for flagrante.

## CAPITULO VII - DIREÇÃO DO COMBATE

### E JULGAMENTO DOS TOQUES

A. Oficiais.

§ 1. Presidente.



53 Todo combate de esgrima é dirigido por um Presidente, cujas funções são múltiplas:

- a) tem a direção do encontro (Cf. 63);
- b) controla o material (Cf. 19);
- c) supervisiona seus assistentes (assessores, juizes de terra (linha) cronometristas, marcadores, etc.)
- d) mantém a ordem (Cf. 615);
- e) sanciona as faltas (Cf. 615);
- f) concede os toques (Cf. 67, 69, 75).

§ 2. Juri, Assessores e Juizes de Linha.

54 O Presidente cumpre sua missão de juiz dos toques ou com a assistência de quatro assessores ou com a ajuda de um aparelho de controle automático dos toques, eventualmente com a assistência de dois juizes de linha neste último caso.

O Presidente e os assessores (ou os juizes de linha) formam o "juri".

55 Ao aceitar sua participação em um juri, cada um dos membros assume com isto o compromisso de honra de respeitar e fazer respeitar os regulamentos, bem como desempenhar suas funções com a mais escrupulosa imparcialidade e a mais perfeita das atenções.

56 Todos os membros do Juri devem ser amadores, mesmo em se tratando de uma prova internacional; para as provas oficiais da F.I.E., devem, além disto, ter licença.

57 São designados pela Diretoria técnica (ou na falta desta pelo Comitê organizador), que faz escolhas neutras dentro do possível e designa um presidente escolhido entre os presidentes internacionais reconhecidos pela F.I.E. (Cf. 511).

58 Para as finais individuais que compreendam pelo menos oito esgrimistas, haverá, sempre que possível, dois juris completos (ou dois presidentes julgando com cada aparelho). (Medida obrigatória para as provas oficiais da F.I.E.) (Cf. 513).

§ 3. Pessoal auxiliar.

1º Marcadores e cronometristas.

59 Os Organizadores designarão, sempre que isto lhes seja possível, e sob sua inteira responsabilidade, os marcadores encarregados do preenchimento das folhas de competição e das tabelas e um cronometrista encarregado de controlar o tempo de duração dos encontros. (Cf. 45, ss.). (Medida obrigatória para as provas oficiais da F.I.E.)

2º Pessoal especializado.

60 Mesmo que o julgamento se faça com a ajuda de um aparelho de controle dos toques, o Comitê organizador designará ainda:

- a) um prepôsto para o aparelho;

O comitê organizador deverá escolher pessoas qualificadas, que devem seguir atentamente o funcionamento dos aparelhos, a fim de poderem prestar contas ao Presidente de tudo quanto fôr assinalado por seu aparelho e poderem adverti-lo, mesmo no decurso de um combate, de qualquer anor-



malidade.

No decorrer do combate, o prepôsto junto ao aparelho não pode tocá-lo. Ao ser suspenso o combate, êle rearma o aparelho mediante decisão do Presidente ou em virtude do ensaio das armas pelos esgrimistas; mas não pode nunca, em caso nenhum - depois de uma fase do combate que proveceu um sinal - anular o mesmo antes que o presidente se tenha pronunciado.

b) um ou vários peritos:

Para cada torneio, o Comitê organizador deve designar peritos competentes em matéria de sinalização elétrica. Esses peritos ficarão sob a supervisão da Diretoria técnica.

Os peritos podem ser consultados, separada ou conjuntamente, pelos Presidentes ou a Diretoria técnica sobre quaisquer questões relativas à sinalização elétrica.

Os membros presentes da Comissão de Sinalização Elétrica e do Material da F.I.E., são qualificados "ex-ofício" para preencher o papel de peritos.

c) Reparadores:

O Comitê organizador deve, para cada torneio internacional, contar com a presença de reparadores competentes para remediar as avarias que sobrevenham, durante as provas, no equipamento elétrico pessoal dos esgrimistas e eventualmente no resto da aparelhagem elétrica.

B. - JULGAMENTO POR UM JURI.

§ 1. Funções do Presidente.

61 O presidente deverá manter-se a uma distância da pista que lhe permita seguir perfeitamente as jogadas dos esgrimistas, com os quais deve deslocar-se.

Ele dirige o combate de conformidade com o estipulado no regulamento. (Cf. 227 ss, 322 ss, 415 ss).

§ 2. Colocação do Juri.

62 Dois assessores se colocam em cada lado da pista, respectivamente à esquerda e à direita do Presidente, um pouco atrás dos esgrimistas. Os dois juizes colocados à direita do presidente supervisionam e constatarem especialmente a materialidade dos toques que o esgrimista pode receber quando colocado à esquerda do Presidente.

Simetricamente, os dois juizes colocados à esquerda do Presidente, supervisionam e constatarem especialmente a materialidade dos toques recebidos pelo esgrimista colocado à direita do Presidente. (Cf. sempre 69/40).

§ 3. Julgamento.

a) Procedimento

63) O Presidente, único encarregado da direção dos combates, dá as ordens. Entretanto um outro membro do juri pode dar a ordem de "Alto", mas somente em caso de presunção de acidente.

Da mesma forma o cronometrista suspende o combate ao gritar "Alto" ao expirar o tempo.



- 64 Sempre que um assessor notar a materialidade de um toque (válido ou não) sobre o esgrimista que está observando especialmente, deverá levantar a mão a fim de advertir o Presidente.
- 65 Todas as operações de julgamento se fazem em voz alta e sem que os membros do juri saiam de seus lugares.
- 66 O juri não fica comprometido pelo anúncio de um toque, mesmo regularmente feito, por um esgrimista (Cf. 606).
- 67 O juri julga antecipadamente sobre a materialidade de ou dos toques. A seguir o Presidente decide sozinho qual o esgrimista tocado, pela aplicação das regras convencionais a cada arma.
- b) Materialidade do toque.
- 68 No momento da suspensão do combate, o Presidente expõe rapidamente quais as ações da última etapa antes do "Alto" (formalidade não obrigatória na espada).
- A seguir interroga os dois assessores que observam o mesmo esgrimista para saber se na opinião deles cada uma das ações assim analisadas por ele, provocou um toque sobre o citado esgrimista; depois procede da mesma forma com os dois outros assessores para o outro esgrimista. (Formalidades obrigatórias nas três armas.)
- Os assessores interrogados devem responder de uma das formas seguintes: "sim", "sim, mas em superfície não válida", "não" ou "abstenção". O Presidente vota por último.
- 69 Então o Presidente faz a contagem dos votos emitidos de cada lado, a opinião de cada assessor valendo um voto, o pronunciamento do Presidente valendo um voto e meio; as abstenções não entram na contagem:
- 1º Se os assessores do mesmo lado são de opinião positiva e conforme (sejam dois "sim", dois "não" ou dois "sim, mas em superfície não válida") sua decisão é aceita.
- 2º Se um dos assessores tem uma opinião positiva e o outro se abstém, o Presidente pode decidir sozinho, considerando-se seu voto como preponderante; se ele também se abster, a decisão de juiz de voto positivo é aceita.
- 3º Se os dois assessores são de opinião firme mas contrária, ou se todos os dois se abstém, o Presidente pode julgar como achar conveniente (Exemplos: I. - O juiz A diz "não"; o juiz B diz "toque demasiado baixo" mesmo se o Presidente achar o toque bom, o conjunto de julgamento equivalerá a "não"; mas neste exemplo, como um juiz e o Presidente estimam que mesmo assim houve contato do botão com o adversário, depois da decisão "não" deve-se anular toda a sequência. II. - O juiz A diz "sim"; o juiz B diz "no braço", o Presidente se abstém; ele não pode proclamar "toque" por ter dúvidas sobre "o lugar"; mas como os dois juizes estão de acordo, dizendo que houve contato do botão com o adversário, após a decisão "não, deve-se anular toda a sequência.); se ele também se abstém o toque é considerado como duvidoso (cf. 5º).
- 4º No caso da abstenção dupla, o Presidente pode, excepcionalmente, interrogar os dois outros assessores, se achar que esses estavam melhor



colocados para ver o toque - por exemplo quando um dos combatentes flechou e ultrapassou seu adversário e recebe d'êste uma resposta sôbre as costas. (Cf. 318 e nota).

5º Um toque cuja materialidade é duvidosa nunca é contado em detrimento daquele que o tiver recebido; mas, por outro lado, todo toque ulterior ou simultâneo na mesma fase pelo esgrimista beneficiado com a dúvida, também é anulado; quando ao golpe sofrido ulteriormente pelo esgrimista que houver sofrido o golpe duvidoso, é preciso distinguir:

I. - Se o toque nôve (recarga, redobrada ou resposta) é dado por um esgrimista que sofreu o toque duvidoso, sem que tenha havido toque sofrido por seu adversário, êste nôve toque deverá ser validade.

II.- Mas se a dúvida se refere ao lugar ou colocação do toque (um "sim" e um "sim, mas em superfície não válida), não poderá mais ser computado nenhum toque desta fase das armas.

III- A mesma coisa se dá se, entre o toque duvidoso e o nôve toque sofrido pelo mesmo esgrimista, seu adversário também sofreu um toque anulado em virtude de dúvida.

c) Validade ou prioridade do toque.

70 Após a decisão do juri sôbre a materialidade do toque, o presidente, julgando sôzinho e mediante aplicação das regras convencionais de cada arma, decide qual o esgrimista deverá ser declarado tocado, se todos os dois (espada) ou se nenhum toque válido deve ser computado. (Cf. 232 ss, 329 ss, 416 ss).

C. - JULGAMENTO COM AUXÍLIO DE UM APARELHO DE CONTRÔLE AUTOMÁTICO.

§ 1. Direção do combate.

71 1. O combate é dirigido pelo presidente, que deve deslocar-se de maneira a poder seguir o combate, especialmente levando em consideração a iluminação.

2. No início de cada encontro e a cada mudança de arma, o Presidente deve verificar, com o auxílio de um pêso especial (Cf. 19 e 733) a resistência do molejo (elasticidade) da ponta.

3. O Presidente supervisiona o funcionamento regular do aparelho. Sob sua própria iniciativa ou em consequência de uma reclamação de um esgrimista, fará realizar testes de verificação e de localização do defeito eventualmente encontrado. Impede que os esgrimistas dificultem as pesquisas pelo desmembramento ou mudança intempestiva de seu equipamento (material).

4. Se houver juizes de linha, são colocados em cada lado do presidente e de um e outro lado da pista, observando o conjunto do combate.

5. Cada vez que o presidente o julgar oportuno, deverá consultar os peritos em matéria de sinalização elétrica (Cf. 60 b).

§ 2. Julgamento

a) Materialidade do toque.

72 A materialidade do toque é constatada de acôrdo com as indicações de



aparelho, eventualmente com consulta dos juizes de linha. (Cf. 74).  
Sõmente a indicaçãõ de aparelho de sinalizaçãõ faz fê para o julgamen-  
te dos golpes. Em nenhum caso o Presidente pode declarar um esgrimista  
tocado sem que o aparelho tenha regularmente sinalizado o toque (salvo  
a título de sançãõ nos casos previstos nos regulamentos). (Cf. 228 e  
626).

- 73 Per outro lado, o Presidente deverá, nos casos enumerados em cada arma,  
anular um toque sinalizado pelo aparelho (Cf. 231, 326).
- 74 Sõmente os dois juizes de linha, que têm um voto cada um, e o Presiden-  
te que tem um voto e meio, decidem se o toque chegou à terra ou não.  
Se não puderem definir-se majoritariamente pela afirmativa (3 absten-  
ções, ou os 2 juizes de opiniões contrárias e o presidente abstinente)  
o toque deverá ser considerado como duvidoso e anulado (Cf. 69-5º). Em  
nenhum caso o Presidente poderá levar em consideraçãõ a opiniãõ de ou-  
tras pessoas.

b) Validade ou prioridade do toque.

- 75 Apõs sua decisãõ sãbre a materialidade do toque, o Presidente declara,  
mediante aplicaçãõ das regras convencionais de cada arma, qual o esgri-  
mista que deverá ser declarado como tocado, se todos os dois (espada)  
ou se não existe nenhum toque vãlido. (Cf. 232 ss, 329 ss, 416 ss).



TÍTULO SEGUNDO : F L O R E T E

X.X.X.X.X.X.X.

CAPÍTULO 1º - HISTÓRICO

O Regulamento do flerete foi adotado em 12 de junho de 1914, pela Comissão de Flerete da F.I.E., reunida em Paris sob a presidência do general G. Ettore, representante da Federação Italiana de Esgrima, redator do projeto.

Reproduzia, nas suas partes essenciais, o regulamento redigido por Camille Prévost, presidente da Academia de Armas, e presidente da Seção Técnica de Flerete da F.N.E. da França. Está igualmente de acordo com o regulamento redigido pelo marquês de Chasseloup-Laubat para as Armas da França, com os diversos regulamentos anteriores, internacionais, das diversas nações afiliadas à F.I.E. e com os regulamentos franco-italianos.

O Regulamento atual nada mais faz que complementar aquele de 1914. O regulamento que rege as provas de flerete realizadas com a ajuda de um aparelho de controle automático dos toques, foi adotado em 1957.

CAPÍTULO II - TERRENO

(Cf. 14 ss.)

- 201 As provas de flerete são disputadas em recinto fechado, em pista de madeira, linóleo, cortiça, berracha, plástico, etc.  
 Para as provas disputadas com ajuda de um aparelho elétrico de controle, a pista e seus prolongamentos são inteiramente recobertos com tela metálica, a fim de ser obtida a neutralização dos golpes "à terra".  
 (Obrigatório para as provas oficiais da F.I.E.)
- 202 A largura da pista é de 1.80 a 2 metros.  
 O comprimento da pista é de 12 metros, de tal maneira que cada combatente, estando colocado a 2 metros da linha do meio, tenha à sua disposição para a investida, sem ultrapassar o limite dos dois pés, um comprimento total de 4 metros.
- 203 São traçadas sobre a pista, de maneira bem visível, sete linhas perpendiculares ao comprimento da pista, a saber:  
 1 linha média (que pode ser substituída por um ponto central ou por uma marca especial na beira da pista);  
 2 linhas de posição de guarda, a dois metros de cada lado da linha mediana (e que devem ser traçadas através de toda a pista);  
 2 linhas de limite trazeiro, que devem ser traçadas por sobre toda a pista, a uma distância, se possível, de seis metros da linha média, mas que pode ser menor se não se dispõe de terreno suficiente, sem no entanto ser inferior a cinco metros (Cf. 15);  
 2 linhas de advertência, traçadas a um metro antes de cada limite trazeiro (e que não precisam ter extensão maior que 30 centímetros de cada lado da pista).
- 204 A mesa sobre a qual está colocado o aparelho de controle automático dos toques, deve estar a uma distância de 1 metro da pista, em frente à li-



nha média e o presidente deve cuidar que seu isolamento seja respeitado tanto pelo pessoal auxiliar como pelos esgrimistas e espectadores. Em princípio, a mesma mesa não pode ser usada pelos marcadores, cronometristas, etc.

CAPÍTULO III - MATERIAL DOS FLORETISTAS  
(Armamento - Equipamento - Vestimenta)

A. - ARMAMENTO (Cf. 22 ss).

§ 1. Características de todos os floretes.

a) Pêso.

205 O pêso total do florete prestes a ser utilizado é inferior a 500 gramas, tudo incluído.

b) Comprimento.

206 O comprimento total máximo do florete é de 110 centímetros.

c) Lâmina.

207 A lâmina é de aço; seu corte é retangular; ela pode ser muito flexível sem que por isso seja fustigante.

O comprimento máximo da lâmina é de 90 centímetros.

d) Concha. (Cf. 26).

208 A concha deve poder passar por um tubo cilíndrico reto de 12 centímetros de diâmetro por 15 centímetros de comprimento (padrão.)

A excentração é proibida, o que significa que a lâmina deve passar pelo centro da concha.

e) Martingale (Garrama)

209 Quando o florete não está preso à mão por um sistema de fixação ou pelo fio do aparelho, é obrigatória a existência de um atilho (Garrama).

f) Botões e pontas.

210 Na falta de um botão de marcação elétrica (ou outro modelo previamente aceite), o florete deve ser "abotoado", isto é, a placa metálica que termina a lâmina deve ser enrolada em fio encapado, de plástico ou de outro material não metálico.

§ 2. Características especiais do florete elétrico.

211 Além das condições de construção especiais, mencionadas no Título VII<sup>o</sup> (Cf. 702, 718), o material elétrico dos floretistas deve obedecer às seguintes condições:

a) Ponta de arêsto.

A pressão que é preciso exercer sobre a ponta de arêsto para que esta faça funcionar o aparelho sinalizador, deve ser superior a 500 gramas, isto é, a elasticidade do botão deve poder repelir este pêso. (Cf. 719)

O curso da ponta de arêsto, necessário para provocar o sinal, pode ser infinitamente pequeno; o curso total é no máximo de um milímetro.

b) isolamento.

O corpo do botão, com exceção das partes eventualmente isoladas, e a lâmina do florete sobre um comprimento de 15 cm. a partir do botão, da mesma forma que o punho ou a extremidade do punho, devem ser inteiramente recobertos de material isolante (Chatterton, adesivo escocês, ou mesmo verniz).



## B. - EQUIPAMENTO.

§ 1. Características gerais do equipamento de todos os fleretistas.

## a) Máscara.

212 No florete, a máscara tem uma forma tal que sua parte inferior não esteja a mais de dois centímetros sob o queixo. (Cf. 27).

A barbela não pode descer mais de dois centímetros para baixo de pescoço, medidos quando o esgrimista ocupa a posição "em guarda", e em nenhum caso pode baixar mais que as pontas das clavículas.

## b) Luva.

213 A luva pode ser levemente ferrada.

§ 2. Características do equipamento necessário para esgrimir com o aparelho de controle elétrico dos toques.

## Linha de corpo e estaças de ramificação.

214 A linha (fio) de corpo (material de propriedade do esgrimista) termina em cada extremidade por uma estaça de ramificação.

Para o lado do enrolador, uma estaça de ramificação de três fusos deve corresponder às condições de fabricação e de montagem especificadas no Título VII<sup>o</sup> (Cf. 712, 717)

Para o lado do florete, no interior da concha, a escolha do sistema é livre, mas todo sistema escolhido deverá, em todo caso, corresponder às condições dos artigos 712 e 717.

## c. - VESTIMENTA

§ 1. Características dos trajes dos fleretistas.

215 A vestimenta dos esgrimistas compreende o culote fechado sob os joelhos ou a saia-culote e, na veste, uma tela de proteção de metal ou outro material rígido. (Cf. 27).

§ 2. Características das vestimentas necessárias para esgrimir com um aparelho de controle elétrico dos toques.

## a) Protetor sob o braço.

216 A veste deve, obrigatoriamente, ser completada por um protetor dobrável para baixo do braço, no dobrar da manga na cava do braço e o flanco na região das axilas.

## b) Couraça metálica.

217 A superfície condutora da couraça metálica deve cobrir inteiramente, e sem emissão, toda a superfície válida do esgrimista, tanto quando ele se encontra na posição "em guarda", como na posição de "finta." O colarinho metalizado deve ter uma altura mínima de três centímetros. O tecido deverá corresponder às condições de verificação impostas. (Cf. 723).

A forma da couraça para o lado de baixo deverá ser tal que, entre a ponta situada na junção das virilhas e as duas pontas correspondentes às pontas superiores dos quadris (alto do quadril) a couraça tenha linha reta, depois se transforma em chata, com a banda de tecido metálico passando entre as pernas. Esta banda não deve ter menos de três centímetros de largura. (Cf. Esquema pag. 92)



## CAPÍTULO IV - CONVENÇÕES DO COMBATE DE FLORETE

## A. MANEIRA DE APLICAR OS TOQUES.

218 O florete é somente uma arma de estocada. A ação ofensiva desta arma é exercida, portanto, pela ponta e somente pela ponta.

## B. SUPERFÍCIE VÁLIDA.

## § 1. Limitação da superfície válida.

219 No florete, não são contados senão os toques aplicados na superfície dita válida.

220 A superfície, no florete feminino e masculino, exclui os membros e a cabeça. Limita-se ao tronco, detendo-se para o lado de cima no pescoço, a seis centímetros acima do vértice das clavículas; sobre o lado nas costuras das mangas, que deverão passar pela ponta do úmero; para o lado de baixo, seguindo uma linha que passa horizontalmente nas costas, pela ponta superior do ilíe (parte superior dos quadris) e juntando-se por uma linha reta ao ponto de junção das pregas das virilhas.

221 A barbela da máscara não faz parte da superfície válida (Cf. 212. Cf. esquema da pag. ).

## § 2. Extensão da superfície válida.

222 Todavia os golpes que atingem superfície não válida são considerados válidos se, por uma posição anormal, o esgrimista substituiu esta superfície não válida pela superfície válida.

## § 3. Superfície não válida.

223 Um toque que atinge superfície não válida (seja diretamente ou por efeito da esquiva), não é contado como toque válido, mas suspende a condição de combate e anula, assim, todos os toques subsequentes.

## C.- CORPO A CORPO E FLEXÕES.

224 Quando, no florete, um esgrimista provoca intencionalmente ou sistematicamente, o corpo a corpo (mesmo sem brutalidade ou violência), deverá ser sancionado com um toque, depois de advertência feita no decorrer do mesmo encontro (Cf. nota de 318).

## D.- NÚMERO DE TOQUES - DURAÇÃO DO COMBATE.

225 No florete os encontros são de 5 toques para homens e 4 toques para mulheres, com uma duração respectiva de 6 e 5 minutos por encontro; na eliminação direta, duas rodadas de 5 e 4 toques e eventualmente uma "negra."

226 Quando chega o fim do tempo sem que o encontro tenha terminado:

a) se um dos adversários recebeu mais toques que o outro, concede-se a ele o número de toques necessário para chegar ao máximo, adicionando-se para o outro o mesmo número de toques;

b) se os dois adversários estão iguais, considera-se que ambos receberam o número máximo de toques menos um e eles disputam um toque final sem limite de tempo. São colocados em guarda no lugar que ocupavam ao ser interrompido o combate. (Cf. 32.)



## E. - JULGAMENTO DO TOQUE NO FLORETE.

- 227 As provas de florete são julgadas com o auxílio de um aparelho elétrico registrador dos toques. Esta medida é obrigatória para as competições oficiais da F.I.E. Para as outras competições, os organizadores tem a obrigação de anunciar, antes da competição, se será julgada por um júri. (Cf. 1).
- I. - Materialidade do toque.
- § 1. Com júri.  
(Ver artigos 62 ss).
- § 2. Com aparelho elétrico.
- 228 1. Para julgar a materialidade do toque, faz fé apenas a indicação do aparelho de controle. O Presidente não pode, em caso nenhum, declarar um combatente tocado sem que o aparelho tenha registrado regularmente o toque (a não ser nos casos de sanção previstos nos regulamentos) (Cf. 72, 625).
- 229 Nota para a utilização do aparelho:
- a) se os dois sinais (o branco e o colorido) se iluminam do mesmo lado, é sinal de que o toque válido se seguiu ao toque não válido;
- b) Fora disto, o aparelho não indica se houve prioridade cronométrica entre dois ou mais toques assinalados simultaneamente.
- 230 2. O Presidente não levará em consideração sinais resultantes de golpes - lançados antes do "Ide" ou depois do "Alto" (Cf. 32).  
- que tocam o chão (quando não há tapete metálico ou fora deste), ou que tocam objetos que não tenham ligação com o adversário.
- 231 3. O Presidente deverá, por outro lado, levar em conta as falhas eventuais do material elétrico, especialmente:
- a) Deve anular o toque que acaba de conceder, após o aparecimento de um sinal de toque em lugar válido (lâmpada colorida), se constatar, por meio de testes feitos sob sua supervisão atenta, antes do reinício efetivo do combate (O fato do presidente haver dado o sinal de "Ide" e mesmo que um certo tempo tenha decorrido desde esse momento, não significa forçosamente "reinício efetivo de combate" se os esgrimistas ficam em uma atitude passiva. Para que tenha havido reinício de combate, é preciso que os dois esgrimistas de fato se tenham engalfinhado em um passe de armas, que tenha tido possibilidade de modificar o material utilizado) e sem que qualquer coisa tenha sido mudada do material presente,  
- que um sinal "válido" sobre o esgrimista declarado tocado se produz sem que na verdade tenha havido um toque válido;  
- que um toque "não válido" dado pelo esgrimista tocado não foi registrado no aparelho;  
- que um toque "válido" dado pelo combatente declarado tocado não provoca nenhum sinal, nem "válido" e nem "não válido";  
- que os sinais provocados pelo esgrimista considerado tocado não ficam fixos no aparelho.
- b) Por outro lado, quando o Presidente houver concedido a prioridade ao toque de um combatente, não haverá lugar para a anulação se for constatado posteriormente que um toque válido, desfechado pelo outro comba-



tente está registrado como não válido ou que a arma do esgrimista considerado tocado dá sinal permanente não válido.

4. O presidente deve ainda aplicar as seguintes regras:

a) somente o último toque que precede à constatação de defeito pode ser anulado;

b) o combatente que, sem ter sido convidado pelo Presidente, fez modificações ou trocas em seu material, antes que o presidente tenha dado sua decisão, perde todo o direito à anulação. (Cf. 71/3);

c) se houve reinício efetivo do combate (Cf. nota do artigo 231) o esgrimista não pode mais reclamar a anulação de um toque concedido contra ele antes desse reinício;

d) a colocação do defeito encontrado na aparelhagem (inclusive no material dos próprios combatentes), não tem significado para esta anulação eventual;

e) não é necessário que o defeito constatado se repita em cada teste; mas é preciso que tenha sido constatado, sem nenhuma dúvida, pelo menos uma vez pelo próprio Presidente, no decurso dos testes feitos por ele ou sob sua direção;

f) Somente o fato de quebrar-se a lâmina do combatente declarado tocado, não é suficiente para anular esse toque.

5. Em todos os casos em que a verificação se torna impossível em virtude da ocorrência de um caso fortuito, o toque será considerado "duvidoso."

6. Se os sinais são indicados simultaneamente nos dois lados sobre o aparelho e o Presidente não pode estabelecer, com certeza, a prioridade, deverá ordenar volta "à guarda".

7. Em cumprimento da regra geral (Cf. 32), mesmo se nenhum sinal estiver registrado, o Presidente deve suspender o combate desde que este se torne confuso, não mais sendo possível analisar os passes de armas.

8. O Presidente deve igualmente supervisionar o estado do tapete metálico; não deve admitir que o encontro seja disputado ou continuado se o tapete tiver rugas capazes de atrapalhar a marcação. (Os organizadores deverão tomar as medidas necessárias para permitir o conserto ou substituição rápida dos tapetes metálicos).

II. - Validade ou prioridade do toque.

§ 1. Nota Prévia.

232 Seja qual for a maneira pela qual o Presidente pode tomar uma decisão sobre a materialidade do toque (com assistência de um Juri ou auxílio de um aparelho de controle automático dos toques), cabe-lhe decidir sozinho sobre a validade ou a prioridade do toque, mediante aplicação dos princípios que seguem e que são as convenções próprias para o florete.

§ 2. A respeito do passe de armas.

233 a) Todo ataque corretamente executado, deve ser parado ou esquivado completamente, seguindo-se o passe de armas.

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

1. se o ataque começa quando o adversário está "em linha" (isto é "com



o braço estendido e a ponta ameaçando uma superfície válida") o atacante deve antes afastar a arma do adversário (Os Presidentes devem prestar atenção para que um simples atrito não seja considerado como suficiente para afastar a lâmina adversária);

2. se o ataque inicia quando o adversário não está em linha, o ataque pode ser desfechado ou por um golpe direto ou por desempenho, ou por um corte, ou ainda precedido de fintas eficazes que obriguem o adversário à esquiva;

3. se, ao procurar o ferro adversário para afastá-lo, a lâmina não é encontrada (esquiva ou fuga) o direito da ação passa para o adversário

234 b) A esquiva dá direito à resposta: a resposta simples pode ser direta ou indireta, mas para anular toda a ação subsequente do atacante, deve ser executada imediatamente, sem indecisão ou parada.

235 c) Em um ataque composto, se o adversário encontra a lâmina em uma das fintas, terá direito à resposta.

236 d) Nos ataques compostos, o adversário tem o direito de parar; mas para que seja válido, a parada 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.

### § 3. Julgamento.

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

Quando em um passe de armas, os esgrimistas são ambos tocados simultaneamente, ter-se-á ou a "ação simultânea" ou o "golpe duplo."

A primeira deve-se à concepção e à ação simultânea de ataque dos dois esgrimistas; neste caso, os golpes dados são anulados para os dois esgrimistas, mesmo se um deles houver tocado uma superfície não válida. O golpe duplo, ao contrário, é a consequência de uma ação deficiente de um dos combatentes.

Conseqüentemente, se não houver um tempo de esgrima entre os dois golpes:

1. Apenas o atacado é tocado,

a) se der um golpe de arresto sobre um ataque simples;

b) se, em lugar de parar, ele resolve esquivar-se mas sem ser bem sucedido;

c) se, depois de uma parada bem sucedida, houver um momento de arresto que dá ao adversário o direito de reiniciar seu ataque (redobrada, volta ou reinício de ataque);

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

e) se, estando em linha (braço estendido e ponta ameaçando uma superfície válida), depois de um cheque ou pegada de lâmina, que afasta sua arma, ele atira ou coloca sua arma em linha em lugar de paralizar um golpe desfechado por seu adversário diretamente.

2. Somente o atacante é tocado,

a) se iniciar quando o adversário está em linha (braço estendido



- 25 -

e ponta que ameaça uma superfície válida) sem afastar o ferro adversário (Os presidentes devem prestar atenção para que um simples esbarrão das lâminas não seja considerado como suficiente para afastar a lâmina do adversário);

b) se ele procura o ferro, não o encontra (porque foi esquivado ou fintado) e continua o ataque;

c) se, durante um ataque composto, no decurso do qual o adversário encontrou o ferro, ele continua o ataque, enquanto o adversário responde imediatamente;

d) se, em um ataque composto, ele tiver um momento de hesitação durante o qual o adversário aplica um golpe de arresto, e que ele continua seu ataque;

e) se, em um ataque composto, ele é arrestado com um tempo de esgrima, antes de seu final;

f) se toca, por retôrno, redobrada ou retomada de ataque, face a uma esquiva do adversário, seguida de uma resposta imediata, simples, executada em um só tempo e sem retração do braço.

3. Os combatentes são recolocados "em guarda" cada vez que o Presidente, em um golpe duplo, não pode julgar nitidamente de que lado está a falta.



## TÍTULO TERCEIRO: ESPADA

.x.x.x.x.x.x.x.x.x.x.x.x.x.

Observação com referência à presente codificação das regras de espada: Quaisquer diferenças existentes entre o regulamento que se refere ao emprego do aparelho de sinalização elétrica e o da espada não eletrificada, estão assinaladas em caracteres itálicos nesta codificação.

x.x.x.x.x.x.x.x.x.x.x.x.x

## CAPÍTULO I - HISTÓRICO

O regulamento da espada, de 1914, deu precisão e complementou todos os regulamentos anteriores à constituição da F.I.E., sucessivamente adotados depois de 1892, tanto na França como no exterior, especialmente aqueles que haviam sido adotados por:

O Comitê permanente nomeado pela Sociedade de Esgrima com Espada, de Paris; a Academia de Espada, a Sociedade de Treinamento de Esgrima e Pistola e as Armas da França;

O Comitê Internacional de 1905, sob reserva das leis de cada país no que se refere à aplicação ao duelo;

A União das Sociedades Francêses de Esportes Atléticos (U.S.F.S.A.);

O Comitê Nacional de Esportes da França;

O Comitê Olímpico Francês;

Os Comitês de organização dos torneios de Nice e da Côte de Azur, de Ostende, etc.

O Regulamento atual não mudou senão em detalhes os princípios admitidos em 1914.

As regras que regem as provas de espada realizadas com aparelho de controle automático dos toques foram adotadas em 1936.

## CAPÍTULO II - TERRENO

(Cf. 14 ss.)

301 As provas de espada podem ser disputadas em recinto fechado, ou ao ar livre. As provas oficiais da F.I.E. não podem ser disputadas senão em recinto fechado.

302 A largura da pista é de 1,80 a 2 metros.

O comprimento da pista é de 14 metros, mas o terreno será distribuído a cada esgrimista de maneira tal que, estando a dois metros da linha média, tenha à sua disposição para as investidas de um comprimento total de 10 metros, sem ultrapassar o limite dos dois pés. (Cf. 15).

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

1 linha mediana (que pode ser substituída por um ponto central ou por uma marca especial na beira da pista);

2 linhas de posição de guarda, a dois metros de cada lado da linha mediana (e que devem ser traçadas através de toda a pista);

2 linhas de limite trazeiro, que devem ser traçadas através de toda a pista, a uma distância de sete metros da linha mediana; essa distância poderá ser menor se não houver disponibilidade suficiente de terreno; esta distância, entretanto, não poderá ser inferior a cinco metros.

(Cf. 15).



2 linhas de advertência, traçadas dois metros antes de cada limite trazeiro (e que podem ser traçadas sobre uma extensão de apenas 30 cm. de cada lado da pista).

- 304 Para as provas julgadas com o auxílio de um aparelho elétrico de controle dos toques, a pista e seus prolongamentos são inteiramente recobertos de tela metálica, a fim de ser obtida a neutralização dos golpes desferidos "à terra" (Obrigatório para as provas oficiais da F.I.E.).
- 305 A mesa sobre a qual está colocado o aparelho de controle dos toques, deve estar a aproximadamente um metro da pista, frente à linha média, e o Presidente deve prestar atenção para que seu isolamento seja respeitado tanto pelos auxiliares como pelos combatentes e espectadores. Em princípio, a mesma mesa não pode ser utilizada pelos marcadores, cronometristas, etc.

### CAPÍTULO III - Material dos Espadistas

(Armamento - Equipamento - Vestimenta)

(Cf. 16 ss.).

#### A. ARMAMENTO.

##### § 1. Características gerais da espada.

###### a) Pêso.

- 306 O pêso total da espada, pronta para uso, é, tudo incluído, inferior a 770 gramas.

###### b) Comprimento

- 307 O comprimento total máximo da espada é de 110 centímetros.

##### § 2. Lâmina.

- 308 A lâmina é de aço; sua seção (corte) é triangular; não corta nem açoita; não é muito rígida; é tão reta quanto possível; ela é montada com o corte para baixo; Aflecha sempre é inferior a 1 centímetro; não é admitida senão no sentido vertical.

O comprimento máximo da lâmina é de 90 centímetros.

A largura máxima de qualquer uma das três faces da lâmina é de 24 milímetros.

##### § 3. Martingale (Gamarra)

- 309 Quando a espada não está ligada à mão do combatente por um sistema de conexão ou pelo fio de corpo, é obrigatória a existência de uma barbeta.

##### § 4. Concha.

- 310 A concha, cuja borda deve ser circular, deve passar através de um cilindro de 13,5 cm de diâmetro por 15 cm de comprimento (molde).

A profundidade da concha (distância entre os planos b) e c) é compreendida entre 3 e 5,5 cm.

A excentração (distância entre o centro da concha e o ponto em que a lâmina passa por ela) é autorizada se não for além de 3,5 cm.

##### § Ponta de arresto e Botão.

###### a) Para espada elétrica.

- 311 1. O botão deve ser fixado sobre a ponta da lâmina, respeitadas as condições estipuladas no Título VII<sup>o</sup> (Cf. 734).



2. O botão elétrico termina por uma ponta de arremete que deve corresponder às condições fixadas no Título VII<sup>o</sup> (Cf. 733).

3. É proibido afiar a ou as pontas de arremete.

4. A pressão necessária para que a ponta de arremete faça funcionar o aparelho de sinalização deve ser superior a 750 gramas, isto é, o molejo (elasticidade) da ponta (do botão) deve repelir esse peso.

5. O curso da ponta de arremete, necessário para provocar o sinal (chamado curso de iluminação) não pode ser inferior a um milimetro. O curso suplementar da ponta de arremete não pode ser superior a meio milimetro.

b) para espada ordinária.

312

1. Se a ponta de arremete estiver fixada à lâmina por parafusos, deverá corresponder às condições exigidas para as espadas elétricas (Cf. 733).

2. Caso contrário, deverá ser fixada à lâmina por fio encerrado e, neste caso, suas pontas, que devem ser paralelas, não podem ultrapassar o fio em mais de 2 mm.

B. EQUIPAMENTO.

§ 1. Máscara.

313

A máscara não pode ser coberta, no todo ou em parte, por material que possa fazer deslizar a ponta (couro, plástico, etc.) (Cf. 27).

§ 2. Fio de corpo.

314

O fio de corpo (material próprio do esgrimista), termina, em cada extremidade, por uma estaca de ramificação.

Para o lado do enrolador, a estaca macho tem três fusos, devendo corresponder às condições de fabricação e de montagem especificadas no Título VII<sup>o</sup> (Cf. 731).

Para o lado da espada, no interior da concha, recomenda-se o uso das mesmas estacas de ramificação. Entretanto, admite-se outros sistemas, desde que estejam de conformidade com as condições do artigo 712.

C. VESTIMENTAS

315

A veste, que deve cobrir toda a parte anterior do tronco, deve ser completada com um protetor do braço dobrando a manga até a costura do braço e o flango, na região das axilas.

Por outro lado, é obrigatório o uso de um colete de tecido de linho.

Deve:

1<sup>o</sup> ter no mínimo duas espessuras;

2<sup>o</sup> compreender uma altura de manga;

3<sup>o</sup> estar costurado à veste e inteiramente costurado;

4<sup>o</sup> apresentar as melhores garantias de solidez (Cf. 27).

#### CAPÍTULO V - CONVENÇÕES DO COMBATE COM ESPADA

A. MANEIRA DE DESFERIR OS TOQUES.

316

A espada é uma arma apenas de estocada. A ação ofensiva desta arma é pois exercida com a ponta, e somente pela ponta.

B. SUPERFÍCIE VÁLIDA.

317

Na espada, a superfície válida compreende todo o corpo do esgrimista, incluídos seus trajes e equipamento.



Assim, cada toque chegado conta, seja qual fôr a parte do corpo (tronco, membros ou cabeça), da vestimenta, ou do equipamento atingida. (Cf. esquema pag. )

C. - CORPO A CORPO E FLECHAÇOS.

- 318 Na espada, o combatente que, seja através de flechaços ou por se portar resolutamente na frente, provoca várias vezes seguidas o corpo a corpo, (sem brutalidade nem violência) não transgride as convenções fundamentais da esgrima e nem comete qualquer irregularidade. (É preciso não confundir o "flechaço que termina sistematicamente em corpo a corpo" a que se refere este artigo, com "o flechaço que termina em cheque e desequilibra o adversário" o qual, nas três armas, é considerado como ato de brutalidade voluntária e castigável comental. Por outro lado, o "flechaço levado ao encontro ou mesmo para além do adversário" e sem corpo a corpo não é proibido: o Presidente não deve gritar "alto" cedo demais para não anular a resposta eventual; se ao desferir o flechaço sem haver tocado o adversário, o combatente ultrapassa sistematicamente os limites laterais da pista, deverá ser punido como indicado abaixo (Cf. 28)).

D. - NÚMERO DE TOQUES - DURAÇÃO DO COMBATE

- 319 Os combates de espada são desenrolados em 5 toques, com uma duração de seis minutos por "match"; na eliminação direta, dois assaltos de 5 toques e uma "negra" eventual.
- 320 Se, em consequência de um golpe duplo, os dois combatentes chegam ao número previsto de toques, deverão disputar um ou vários toques suplementares até chegarem a um resultado e sem limite de tempo. Todo novo golpe duplo será anulado (e os esgrimistas serão deixados em seus lugares). O resultado, nesse caso, será marcado com o máximo de toques para cada combatente (por exemplo em 5 toques o resultado marcado na folha de registro será D/5 e V/5).
- 321 Se o fim do tempo chega antes do término do combate:
- a) em um toque, os adversários são considerados tocados, ambos, e cada um tem uma falta;
  - b) em vários toques:
    - se um dos adversários recebeu mais toques que o outro, concede-se a ele o número de toques necessários para chegar ao máximo, adicionando-se para o outro o mesmo número de toques;
    - se os dois adversários estão iguais, com o mesmo número de toque (ou sem toques), considera-se que ambos receberam o número máximo de toques. São colocados em "guarda" no lugar que ocupavam ao ser interrompido o combate e o encontro continuará como previsto no artigo 320.

E. - JULGAMENTO DO TOQUE NA ESPADA.

- 322 As provas de espada são julgadas com o auxílio de um aparelho elétrico registrador de toques (medida obrigatória para as provas oficiais da F. I.E.).

I. - Materialidade do toque.



§. 1. Regra fundamental.

323 Para julgar a materialidade do toque, faz fé apenas a indicação do aparelho de controle. O Presidente não pode, em caso nenhum, declarar o combatente tocado sem que o aparelho tenha registrado regularmente o toque (a não ser nos casos de sanção previstos nos regulamentos).

§ 2. Anulação de toques.

324 1. No seu julgamento, o Presidente não considera os sinais resultantes de golpes:

- lançados antes de "avançar" ou após o "Alto";
- provocados por um choque de botões de espadas ou por um golpe que toca o chão (sempre que não exista um tapete metálico ou por causa deste) ou toca objetos que estejam fora do adversário, incluído seu equipamento (Cumpra lembrar que sempre que existam juizes de linha para formar um júri com o Presidente, e que não possam pronunciar-se com certeza (três abstenções ou duas opiniões contrárias e abstenção do Presidente), sobre a chegada do toque ao solo, o toque deverá ser considerado como duvidoso e anulado (Cf. 69-5º, 331)).

325 O esgrimista que, intencionalmente, provocar um toque colocando sua ponta sobre uma superfície fora de seu adversário, será punido com um toque, depois de advertido uma vez no decorso do mesmo encontro ou combate.

326 2. O presidente deverá, por outro lado, levar em conta as falhas eventuais do material elétrico e anular o último toque registrado, nos casos seguintes:

a) Se um golpe desferido sobre a concha de um esgrimista assinalado como tocado ou sobre o tapete metálico, provoca o funcionamento do aparelho;

b) se um toque irregular executado pelo esgrimista dado como tocado não provocar o funcionamento do aparelho;

c) se o aparelho dispara intempestivamente do lado do esgrimista dado como tocado, por exemplo depois de um choque das lâminas, de qualquer movimentos do adversário, de vibrações do solo que transmitem ao aparelho central ou depois de uma outra causa qualquer, diversa de um toque regular;

d) se o sinal de um toque executado pelo esgrimista assinalado como tocado:

- não impede o sinal de um toque adversário posterior, executado após um tempo superior ao necessário para o golpe duplo;

- ou se acha anulado por um toque adversário posterior.

327 3. O Presidente deve ainda aplicar as seguintes regras de anulação dos toques:

a) Somente o último toque que antecede a constatação do defeito pode ser anulado e somente se o esgrimista assinalado como tocado estiver prejudicado pelo defeito.

b) O defeito deve ser constatado através de testes efetuados imediatamente após a suspensão do combate, sob a supervisão do Presidente e sem qualquer modificação do material usado.



- 31 -

e) Com êsses testes nã se deve tentar reconstituir o que realmente aconteceu no decorrer do combate, mas sim constatar apenas se existe possibilidade material de um êrro de julgamento, em virtude de um defeito. A localizaçã dêsse defeito no conjunto da aparelhagem elétrica, incluindo o equipamento pessoal de um ou outro dos esgrimistas, é sem importância para o julgamento.

d) O esgrimista que, sem haver sido convidado pelo Presidente (sem ter licença do Presidente) faz modificações ou trocas de seu material, antes que a decisão de julgamento tenha sido dada, perde seu direito à anulaçã. Da mesma forma, após recolocaçã "em guarda" e após o reinício efetivo de combate (O fato da recolocaçã em guarda e a ordem de "Ide", ou mesmo uma atitude passiva dos dois esgrimistas, observadas após a voz de comando, nã significam um reinício efetivo de combate. É preciso, para que tenha havido efetivamente um reinício de combate, que os dois esgrimistas se tenham empenhado realmente em um passe de arma que poderá ter modificado o material utilizado.) um esgrimista nã pode mais reclamar a anulaçã de um toque assinalado contra êle antes do reinício de combate. (Cf. 71/2).

e) Nã é necessário, para a anulaçã de um toque, que o defeito constatado se repita a cada golpe, mas é necessário que seja constatado sem nenhuma dúvida, ao menos uma vez, pelo Presidente.

f) Se os incidentes mencionados no artigo 326 ocorrem em consequência de desligamento dos bastões de contãto de fio de corpo de esgrimista (seja perto da mã ou nas costas do combatente), nã podem motivar a anulaçã de toque assinalado.

Entretante, se o dispositivo de segurança, prescrito pelo artigo 710 nã funciona ou nã existe, a anulaçã deverá ser concedida mesmo no caso de desligamento nas costas do esgrimista.

g) O fato da espada de um dos esgrimistas apresentar, sôbre a concha, sôbre a lâmina ou em outro lugar, manchas isolantes mais ou menos extensas, formadas por oxidaçã, cola, tinta ou outra coisa qualquer, em que os toques adversários possam provocar um sinal, nã pode motivar a anulaçã de toques marcados contra êsse esgrimista.

h) O fato de ter o combatente assinalado como tocado quebrado a sua lâmina nã pode, per si só, motivar a anulaçã de toque. Entretante, se o Presidente decide que a quebra da lâmina ocorreu claramente antes do toque marcado, êste será anulado. Deverã ser verificado concomitantemente se nã existe coincidência com um defeito da aparelhagem elétrica o que poderá dar origem à anulaçã de toque. (Cf. 327).

i) No caso em que, por um golpe ao chã rasga o tapete metálico e ao mesmo tempo se acende o sinal de lado do adversário, o toque deverá ser anulado.

j) Em todos os casos em que a verificaçã se torne impossível, em virtude de um caso fortuito, o toque será considerado duvidoso e anulado. (Cf. 331).



metálicos; não deverá admitir que o combate se realize ou continue, se o tapete tiver rugas ou dobras capazes de atrapalhar o registro. (os organizadores deverão tomar medidas para possibilitar o rápido conserto ou substituição dos tapetes metálicos.)

II. - Validade ou prioridade do toque.

§ 1. PRINCÍPIO.

329 Na espada, quando os dois esgrimistas são tocados, será admitida uma certa prioridade somente no caso de ser possível constatar uma diferença apreciável de tempo entre os toques; na falta dessa diferença, haverá "golpe duplo", isto é um toque para cada um.

§ 2. JULGAMENTO.

330 1. Quando, em um passe de armas, os esgrimistas são tocados simultaneamente, ou com uma diferença de tempo inferior a um intervalo compreendido entre  $1/20$  e  $1/25$  de segundo, haverá golpe duplo e os dois combatentes são considerados tocados. Se, em um toque marcado como golpe duplo pelo aparelho, houver um toque parcial válido e outra parte tocada fora do adversário (Cf. 324), será marcado na ficha somente o toque válido.

Nos julgamentos com aparelho de sinalização, este fará fé, com a condição de que esteja regulado entre os limites de tempo acima mencionados.

Nos julgamentos sem aparelho de sinalização elétrica, o Presidente decide sozinho se houve ou não diferença de tempo, dando lugar à prioridade ou ao golpe duplo. Se não houver opinião, deverá conceder golpe duplo.

331 2. Nos casos em que o presidente achar que houve golpe duplo, mas em que deve anular esse golpe duplo porque o toque desferido sobre o combatente que lidera no encontro é duvidoso, enquanto o desferido sobre seu adversário é certo, o esgrimista que lidera terá opção de escolher o golpe duplo duvidoso ou aceitar sua anulação.

Exemplo: A tem vantagem 4-2 sobre B. Então o aparelho assinala golpe duplo (A será vencedor) 5-3; mas é constatado um defeito que vem em desvantagem apenas de A; A tem o direito de reclamar esse golpe duplo.



TÍTULO QUARTO: SABRE

x.x.x.x.x.x.x.x.x.x.x.x.

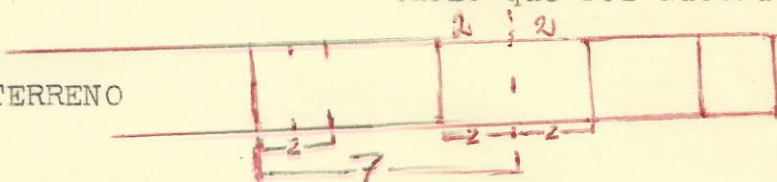
CAPÍTULO I - HISTÓRICO

O Regulamento de sabre da F.I.E. reproduz em suas partes essenciais o regulamento que foi adotado nos Jogos Olímpicos de Londres, em 1908 e de Estocolmo, 1912. Está também de conformidade com os princípios do regulamento de Ostende e do regulamento húngaro, tendo sido adotado em 12 de junho de 1914 pela Comissão de Sabre da F.I.E., reunida em Paris sob a presidência do Dr. Bela Nagy, presidente em exercício da Federação de Esgrima da Hungria, redatora do projeto.

O Regulamento atual apenas completa e precisa aquele que foi adotado em 1914.

CAPÍTULO II - TERRENO

(Cf. 14 ss).



401 As provas oficiais de sabre da F.I.E. são disputadas em recinto fechado, sobre pistas de linóleo, de cortiça, de borracha, de plástico, etc.

402 A largura da pista é de 1,80 a 2 metros.

O comprimento da pista é de 14 metros, mas o terreno será distribuído a cada esgrimista de maneira tal que, estando a dois metros da linha média, tenha à sua disposição para as investidas, um comprimento total de 10 metros, sem ultrapassar o limite dos dois pés. (Cf. 15).

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

1 linha mediana (que pode ser substituída por um ponto central ou por uma marca especial na beira da pista);

2 linhas de posição de guarda, a dois metros de cada lado da linha mediana (e que devem ser traçadas através de toda a pista);

2 linhas de limite trazeiro, que devem ser traçadas através de toda a pista, a uma distância de sete metros da linha mediana; essa distância poderá ser menor se não houver disponibilidade suficiente de terreno; essa distância, entretanto, não poderá ser inferior a cinco metros. (Cf. 15).

2 linhas de advertência, traçadas dois metros antes de cada limite trazeiro (e que podem ser traçadas sobre uma extensão de apenas 30 cm de cada lado da pista).

CAPÍTULO III - MATERIAL DOS ESGRIMISTAS

(Armamento - Equipamento - Vestimenta)

Cf. 16 ss.).

A. - ARMAMENTO.

§ 1. Características de todos os sabres.

a) Comprimento.

404 O comprimento total máximo de sabre é de 105 centímetros.

b) Pêso.

405 O pêso total de sabre, prestes a ser utilizado, tudo incluído, deve ser inferior a 500 gramas.



## § 2. Lâmina.

406 A lâmina é de aço e de secção quase triangular.

Ela tem um comprimento máximo de 88 centímetros; a largura mínima da lâmina deve estar no botão e deve ser de 4 milímetros; sua espessura, igualmente imediatamente abaixo do botão, deve ter no mínimo 1,2 milímetros. Sua extremidade é arredondada em forma de botão. (É admissível que a extremidade da lâmina seja formada por uma dobra do próprio aço). As lâminas demasiado rígidas ou demasiado flexíveis são proibidas. O mesmo ocorre com sabres de formas extraordinárias. Se a lâmina apresentar uma curvatura, esta deverá ser sensível, contínua e apresentar uma superfície inferior a 4 centímetros. São proibidas as lâminas cuja extremidade faça um gancho ou que se dobrem no sentido do corte.

## § 3. Concha.

(Cf. 26.)

407 A concha é simples, de uma só dobra e exteriormente lisa. Apresenta uma forma convexa contínua, sem rebordos nem rugas. Deve passar através de um molde retangular de 15 x 14 cm de secção, por uma altura de 15 cm.

## B. - EQUIPAMENTO E VESTIMENTA.

- 408
1. No sabre, as máscaras bem ferradas serão de tela metálica resistente e providas de barbelas bem compridas e resistentes (Cf. 27).
  2. O punho ou empunhadura (capa) da luva não pode ser de couro envernizado ou endurecido, ou de qualquer outro material que possa provocar deslizamento da lâmina.
  3. O protetor do cotovelo pode ser de couro duro.
  4. A parte inferior da veste deve recobrir o culote por no mínimo 10 cm, quando o esgrimista estiver em posição "de guarda".

## CAPÍTULO IV - CONVENÇÕES DO COMBATE COM SABRE

## A. - Maneira de desferir os toques.

409 O sabre é uma arma de estocada, de corte e contra-corte.

a) O golpe desferido por todo o fado de corte, é chamado "golpe de corte"; o desferido pelo primeiro terço do dorso da lâmina é denominado "golpe de contra-corte". Qualquer golpe desferido com o restante da arma - com excepção da ponta - não será contado.

b) Os golpes de ponta que deslizam sobre a superfície válida e roçam o corpo do adversário com o corte ou contra-corte (golpes passados), não são contados, mesmo como golpes certantes.

c) Os golpes através do aço, isto é, que tocam ao mesmo tempo a parte vulnerável e o sabre do adversário, são válidos sempre que chegarem nitidamente de corte ou contra-corte sobre a superfície válida.

## B. SUPERFÍCIE VÁLIDA.

## § 1. Limitação da superfície válida

410 No sabre não são contados senão os golpes desferidos em superfície válida.

A superfície válida comporta toda parte do corpo situada acima da li-

ZONA DE TOQUE





nha horizontal que passa pela ponta da dobra formada pelas cochas e pelo tronco do esgrimista na posição "de guarda". (Cf. esquema pag. )

§ 2. Superfície não válida.

- 411 Um toque que atinge superfície não válida (Seja diretamente ou por efeito da investida) não é contado como toque válido, mas provoca a suspensão do passe de armas, anulando assim qualquer toque subsequente.

C. - CORPO A CORPO E FLEXÕES

- 412 Quando, no sabre, um combatente causa intencional ou sistematicamente o corpo a corpo (mesmo sem brutalidade ou violência) deverá ser punido com um toque, depois de já haver sido advertido no decurso do mesmo encontro.

D. - NÚMERO DE TOQUES E DURAÇÃO DO COMBATE.

- 413 No sabre os encontros são de 5 toques, com uma duração de seis minutos por match; na eliminação direta, dois matches de cinco toques e "negra" eventual.

- 414 Se o tempo expira antes que o encontro tenha terminado:

a) Se um dos adversários recebeu mais toques que o outro, concede-se a ele o número de toques necessário para chegar ao máximo, adicionando-se para o outro o mesmo número de toques;

b) Se os dois adversários estão iguais, presume-se que todos os dois tenham recebido o número máximo de toques, menos um, e eles disputam um toque final sem limite de tempo. São recolocados em guarda no lugar que ocupavam à interrupção do combate.

E. - JULGAMENTO DO TOQUE NO SABRE

- 415 Todas as provas de sabre são julgadas por um júri (Cf. 62 ss).

I. Materialidade do toque.

(Ver no título primeiro os artigos 68 ss).

II. - Validade ou prioridade do toque

§ 1. Nota Prévia.

- 416 Quando o presidente, auxiliado por seus assessores, tomou uma decisão sobre a materialidade do toque, pertence a ele decidir a seguir, sozinho, sobre a validade ou prioridade do toque, mediante aplicação dos princípios que se seguem e que são convenções próprias das provas de sabre.

§ 2. A respeito da fase de armas.

- 417 a) Todo ataque corretamente executado deve ser parado ou esquivado completamente, devendo ser seguida a fase de armas.

- 418 Para julgar a correção de um ataque, é preciso considerar:

1. se o ataque começa quando o adversário está "em linha" (isto é "com o braço estendido e a ponta ameaçando uma superfície válida") o atacante deverá previamente afastar a arma do adversário (Os Presidentes devem prestar atenção para que um simples raspão dos aços não seja considerado como suficiente para afastar a lâmina adversária);

2. se o ataque é iniciado quando o adversário não está em linha, o ataque poderá ser desferido ou por um golpe direto ou por um desloca-



mente ou por uma finta, ou precedido de desvios eficazes que obriguem o adversário evitar o golpe;

3. se, ao procurar a lâmina adversária para afastá-la, a lâmina não é encontrada (erro ou esquivas), o direito de ação passa ao adversário;

419 b) A parada dá direito à resposta: a resposta simples pode ser direta ou indireta, mas para anular toda ação subsequente do atacante, deve ser executada imediatamente, sem hesitação, ou paralização.

420 c) em um ataque composto, se o adversário encontra a lâmina em uma das fintas, terá direito à resposta.

421 d) Nos ataques compostos, o adversário tem o direito de arresto; mas para que seja válido, o arresto deverá preceder a final do ataque de um "tempo de esgrima", isto é, que o arresto deve tocar antes que o atacante tenha começado o último movimento da final do ataque.

### § 3. Julgamento.

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

1º Quando, em uma fase de armas, ambos os combatentes são tocados simultaneamente, ter-se-á a ação simultânea ou o golpe duplo. O primeiro é devido à concepção e à ação simultâneas do ataque dos dois esgrimistas; neste caso, os golpes dados são anulados para os dois combatentes, mesmo sem um dos dois houver tocado uma superfície não válida.

2º O golpe duplo, pelo contrário, é a consequência de uma ação nitidamente defeituosa de um dos esgrimistas.

Consequentemente, se não houver tempo de esgrima entre os dois golpes:

1. Somente o atacado é tocado,

a) se aplicar um golpe de arresto sobre um ataque simples;  
b) se, em lugar de parar, tenta esquivar-se sem o conseguir;  
c) se, depois de uma parada bem sucedida, houver um momento de paralização que dá ao adversário o direito de retomar seu ataque (redobrada, retomada ou reprise de ataque);

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

e) se, estando em linha (braço estendido e ponta ameaçando uma superfície válida), após um cheque ou golpe de lâminas, que afasta a sua arma, ele avança ou coloca sua arma em linha em vez de parar um golpe diretamente desferido pelo atacante.

2. Somente o atacante é tocado,

a) se inicia seu ataque quando o adversário está em linha (braço estendido e ponta que ameaça uma superfície válida) sem afastar a lâmina adversária (Os Presidentes devem prestar atenção para que um simples raspão de lâminas não seja considerado como suficiente para afastar a arma adversária);

b) se ele procura a lâmina, não a encontra (porque errou ou houve esquivas) e continua o ataque;

c) se, em um ataque composto, no curso do qual o adversário tocou a lâmina, ele continua o ataque enquanto o adversário responde ime-



diatamente;

d) se, em um ataque compôsto, êle tiver um momento de hesitação, durante o qual o adversário desfere um golpe de arresto, e êle continua seu ataque;

e) se, em um ataque compôsto, êle é parado com um tempo de esgrima, antes de sua final;

f) se êle toca por retôrno, redobramento ou reprise de ataque sôbre uma parada de adversário, seguida de uma resposta imediata, simples, executada em um só tempo e sem retração de braço.

3. Os esgrimistas são repostos em "guarda" cada vez que o Presidente, em um golpe duplo, não consegue julgar nitidamente de que lado ocorreu a falta.



- TÍTULO QUINTO -  
ORGANIZAÇÃO DAS PROVAS  
X.X.X.X.X.X.X.X.

CAPÍTULO I - Órgãos de Direção e de Contrôlo.

§ 1. Comité Organizador.

(Cf. 616.).

501 O Comité Organizador é o conjunto de pessoas que têm a missão de organizar um torneio.

§ 2. Bureau da F.I.E.

(Cf. 621.).

502 Nos Campeonatos do Mundo e Olímpicos, o Bureau da F.I.E. exerce controle sobre as operações do Directório técnico, como descrito no artigo 562.

§ 3. Directório Técnico.

(Cf. 617.).

503 a) A organização técnica das provas é confiada a um Directório técnico (medida obrigatória para as provas oficiais da F.I.E.) que é composto por sete membros para os Jogos Olímpicos e cinco membros para os Campeonatos Mundiais. O Directório técnico compreende dois membros do país organizador, preferindo-se os outros de outros países.

b) Nas outras provas oficiais da F.I.E., e sempre que possível em todas as provas internacionais, poderá ser suficiente um Directório técnico de três membros de países diferentes, dos quais um do país em que se disputa a prova.

c) Para as provas oficiais da F.I.E., os directórios técnicos são designados pelo Bureau da F.I.E., em comum acordo com a Federação organizadora nacional.

d) Para os Jogos Olímpicos, o acordo deverá ser feito com o Comité de Organização das provas de esgrima, designado pelo Comité Olímpico do país organizador dos jogos.

e) Os membros do Directório técnico não podem acumular suas funções com qualquer outra atividade no torneio, tal como membro do Juri de Apelações, capitão de equipe, delegado oficial de sua federação nacional, esgrimista, etc. Poderão excepcionalmente ser designados como Presidentes ou assessores. Terão em suas atribuições a estrita mas completa organização das provas e a obrigação de fazer respeitar o Regulamento, dos quais não poderão afastar-se a não ser nos casos em que sua aplicação se torna absolutamente impossível.

§ 4. Juri de Apelação.

(Cf. 618.).

a) Designação.

504 Em cada prova internacional, da qual participarem representantes de 2 ou mais países, deverá ser formado um Juri de Apelação internacional. Nas provas oficiais da F.I.E., os membros do Juri de Apelação devem ser designados, por escrito, por sua Federação nacional e mais tardar até a véspera do torneio.



Os membros não podem participar das deliberações quando estiverem envolvidos em causa própria ou por força de suas funções. É proibida sua substituição por um substituto em caso de impedimento; nenhum membro do Juri de Apelações pode receber procuração de voto em nome de um colega ausente.

b) Presidência.

505 Por direito é presidido pelo delegado do Bureau da F.I.E., que não vota senão para desempatar, em caso de necessidade. Na falta de um membro do Bureau, o Juri de Apelações nomeia seu próprio presidente, entre seus membros. Neste caso, ele vota sempre e se houver empate na votação, o seu é preponderante.

c) Competência.

506 O Juri de Apelações não pode, sob nenhum pretexto decidir o que será anulado nos regulamentos da F.I.E., mesmo que tenha o consentimento dos interessados (Cf. 503/e); não conhece senão as queixas e reclamações que lhe são submetidas sob o Regulamento.

d) Reuniões.

507 Os membros do Juri de Apelações, presentes no momento de uma reclamação, são convocados pelo Diretório técnico ou eventualmente pelo Comitê Organizador; mas se a decisão não é urgente, o Juri de Apelações pode ser reunido ulteriormente. Neste caso, os membros do Juri de Apelações devem indicar ao Comitê Organizador a possibilidade de serem encontrados com urgência, quando não estiverem presentes.

e) Nos Jogos Olímpicos.

508 Nos Jogos Olímpicos, o Juri de Apelações decidirá após consulta. Sua decisão é definitiva, salvo nos litígios de caráter não técnico, que são destrinchados, em última instância, pela comissão executiva do Comitê Olímpico Internacional, que pode intervir, seja de ofício ou mediante requisição de Uma Federação Olímpica Nacional, da F.I.E., ou do Comitê Organizador (artigo 39 das Regras Gerais dos Jogos Olímpicos edição 1958) (Cf. 619).

f) Garantia.

509 Submetendo uma reclamação de surpresa ao Juri de Apelações, o apelante deverá depositar uma garantia de dez mil francos franceses ou seu equivalente, que poderão ser confiscados em benefício da F.I.E., no todo ou em parte, por "apelo faltoso". (Cf. 614).

§ 5. Juri de Terreno.

(Qualificado simplesmente como "Juri" no Regulamento).

510 Todos os membros do juri são designados de conformidade com os artigos 56 ss., 618.

511 Os Diretórios técnicos podem (a qualquer momento e sem precisar indicar motivos para a sua decisão) modificar a composição do Juri, especialmente para os encontros com barreiras. (Cf. 314).

512) Em caso de urgência, o Bureau da F.I.E. pode nomear juizes para determinadas provas.

513 Para as finais individuais, compreendendo pelo menos oito esgrimistas, haverá dois Juris completos (ou dois presidentes julgando com aparelho



(Medida obrigatória para as provas oficiais da F.I.E.) (Cf. 58).

§ 6. Pessoal auxiliar

- 514 O pessoal auxiliar, que assegura a regularidade das provas, compreende:
- a) Os Marcadores (que preenchem as folhas de competição em que são inscritos, toquem per toque, os resultados de cada match, e fazem na pedra de resultados as inscrições necessárias) (Cf. 59).
  - b) O Cronometrista (que controla a duração de cada match, de conformidade com os artigos 45 ss., 59).
  - c) O Preposto do Aparelho Elétrico (que se ocupa do aparelho) (Cf. 60a)
  - d) Os Peritos (que podem ser consultados pelo presidente do Juri a respeito de qualquer questão relativa ao aparelho de controle elétrico) (Cf. 60 b);
  - e) O Reparador (que se encontra presente para remediar as avarias que venham a ocorrer com o equipamento elétrico) (Cf. 60 e).

CAPÍTULO II - Inscrição nas Provas.

- 515 Nas provas internacionais, os compromissos devem ser transmitidos aos organizadores pela Federação Nacional do concorrente (ou a associação nacional que houver concedido licença ao concorrente, quando se trata de um esgrimista que não reside em seu país natal).
- 516 Ficam proibidas, a todos os membros de federações afiliadas à F.I.E., as provas organizadas por uma sociedade ou personalidade não afiliada à Federação de esgrima de seu país, se essas provas não houverem sido expressamente autorizadas pela dita Federação.

CAPÍTULO III - Controle prévio nas provas.

(Ver artigos 17 ss.).

CAPÍTULO IV - ORDEM DAS PROVAS

(Para as provas oficiais da F.I.E., ver Regulamentos Especiais).

- 517 O Regulamento compreende provas para mulheres e para homens,
- a) por equipes,
  - b) individuais.
- Nos torneios internacionais, as provas serão disputadas na seguinte ordem: flôrrete, espada e sabre.
- Para uma mesma arma, as provas "por equipes" serão realizadas antes das provas "individuais."
- 518 Os organizadores tomarão providências para evitar um esforço demasiado dos integrantes das equipes e para terminar um gênero de prova antes de começar outro.
- 519 O programa horário deverá ser regulado de tal forma, que nenhum esgrimista seja obrigado a participar efetivamente de provas durante mais de 12 horas sobre 24. Em todo caso, nenhuma competição ou encontro poderá começar após a meia-noite, nem em momentos em que se possa prever com certeza que terminará muito depois da meia-noite.
- 520 Quando um torneio compreende várias provas individuais em sucessão imediata, os esgrimistas que houverem participado na final de uma prova, serão dispensados da primeira rodada das eliminatórias da prova seguinte se não tiverem tido as suas 24 horas de repouso.



- 521 Aquelles esgrimistas que houverem efetivamente participado de uma equipe, em uma final de equipes, em qualquer arma, serão dispensados da rodada eliminatória da prova individual dessa mesma arma se esta prova se realizar logo após a prova por equipes e eles não tiverem tido 24 horas de repouso.

#### CAPÍTULO V - PROVAS POR EQUIPES

##### § 1. Fórmulas de Organização.

- 522 As provas internacionais per equipe são admitidas para as três armas: florete, espada e sabre para homens (masculino), bem como florete para damas (feminino).
- 523 Os encontros são disputados de tal maneira que cada integrante de uma equipe enfrenta todos os esgrimistas da equipe adversária, segundo uma ordem pré-determinada. (Cf. 526).
- 524 Para a composição dos encontros per equipes (Cf. 6), Os Diretórios técnicos estabelecerão os líderes de séries, sem se basearem unicamente nos resultados da rodada anterior (como exige pelo artigo 537 para as individuais), mas reunindo todos os dados que possam influenciar a força respectiva das equipes.

##### § 2. Composição das equipes.

- 525 Nas provas oficiais da F.I.E.M as equipes são compostas por quatro a seis esgrimistas, dos quais quatro são designados pelo capitão da equipe para cada combate.
- O capitão de cada equipe pode, para cada encontro, escolher a ordem pela qual seus comandados são inseridos.

##### § 3. Ordem dos "matches" (Encontros)

- 526 Os esgrimistas das duas equipes devem enfrentar-se na seguinte ordem:

3-8	6-3	1-6	5-1
4-6	8-1	3-5	6-2
1-7	5-4	2-8	7-3
2-5	7-2	4-7	8-4

##### § 4. Classificação das equipes.

- 527 A classificação das equipes é estabelecida da seguinte maneira:

a) Combate de uma equipe contra outra equipe.

- 528 A equipe vitoriosa é aquela em que os esgrimistas obtiveram o maior número de vitórias individuais.

Em caso de igualdade de vitórias individuais, aquela que recebeu menor número de toques; se houver igualdade de vitórias individuais e de toques recebidos, o encontro é "nulo."

Cada vitória de uma equipe sobre uma outra lhe valerá dois pontos. Cada encontro "nulo" vale um ponto para cada uma das duas equipes. Cada derrota conta como zero.

b) Classificação entre várias equipes que integram uma mesma rodada.

- 529 A classificação geral é obtida pela totalização dos pontos, sendo a vitoriosa aquela equipe que obtiver o maior total de pontos, e assim por diante.

Em caso de igualdade de pontos entre duas ou mais equipes de uma mes-



ma rodada, a classificação será estabelecida entre elas pelo número de vitórias individuais totalizadas no conjunto da rodada.

Em caso de igualdade de vitórias individuais, será vitoriosa a equipe cujos integrantes tiverem recebido a menor soma de toques na rodada. Finalmente, em caso de igualdade de toques recebidos, será vitoriosa a equipe cujos integrantes houverem desferido, no conjunto do encontro o maior número de golpes. (toques).

Caso esse número de pontos de equipes, de vitórias individuais, de toques recebidos e de toques dados totalizados fôr o mesmo para duas ou mais equipes, estas serão classificadas ex-aequo.

Havendo necessidade de dividir as equipes, será disputada uma eliminatória e isto imediatamente após a prova primitiva e no mesmo dia; excepcionalmente, por motivo do comprimento das provas, essa eliminatória poderá ser transferida para um outro momento.

Pode-se ver, conseqüentemente, que mesmo que uma equipe já tenha conquistado uma vitória sobre outra equipe, antes que todos os seus integrantes tenham enfrentado todos os combatentes adversários, é indispensável a continuação dos combates, com a mesma atenção e as mesmas garantias de sinceridade. (Cf. 607).

Quando o resultado final de um encontro estiver definitivamente decidido, o Diretório técnico está autorizado a não mais fazer disputar os encontros (eventualmente mesmo os "matches") faltantes, suspendendo conseqüentemente a rodada "por resultado adquirido."

c) Retirada (abandono) de um integrante de equipe no decurso do encontro.

530 Quando, em uma equipe, um dos integrantes se retira no decorrer de um encontro - sem prejuízo das eventuais sanções disciplinares - levar-se-á em conta os resultados obtidos por êle até o momento de sua retirada, e paratodos os encontros ulteriores que deverá ainda sustentar, lhe são assinaladas derrotas, isto é, todos os seus adversários ulteriores são considerados como vencedores, sem que êle lhes tenha acertado um simples toque sequer.

Entretanto, quando um esgrimista é "obrigado" a se retirar no decurso de um encontro, em virtude de um acidente ou em consequência de um caso de força maior, devidamente constatado pelo Presidente do Juri, seu capitão poderá exigir do Diretório técnico, ou na falta dêste do Comitê Organizador, autorização para que um suplente continue o encontro a partir do ponto em que o esgrimista que foi obrigado a se retirar o deixou, mesmo que o combate já tenha sido iniciado.

Mas um esgrimista assim substituído não mais poderá retomar seu lugar na equipe no decorrer da mesma rodada, nem da seguinte, na mesma jornada.

d) Equipe que não termina uma prova.

531 I. - Quando, por uma razão qualquer, uma equipe não termina uma prova começada, o Diretório técnico segue as normas determinadas para o caso em que o concorrente não termina uma prova nos combates individuais, sendo cada equipe considerada, globalmente, como um só represen-



tante (concorrente). (ver artigo 545 ss.).

II. - Quando uma equipe declara "forfait" ela é considerada:

1ª Como não tendo terminado a prova começada, se já combateu contra uma outra na rodada (ver I. anterior);

2ª Como não se tendo apresentado na prova, se fôr seu primeiro encontro na rodada.

§ 5. Provas de equipes por eliminação direta.

a) Princípio:

532 Para a organização de provas de equipes por eliminação direta, as regras aplicáveis são as mesmas como para as individuais, sendo cada equipe considerada como um indivíduo (Cf. 555 ss).

b) Fórmula dos combates:

533 Cada combate é disputado sob as mesmas regras válidas para os encontros entre duas equipes em rodada (Cf. 522 ss).

c) Eliminatórias:

534 No caso de duas equipes não chegarem a uma definição (mesmo número de vitórias individuais e mesmo total de toques), no encontro, êste deverá ser recomeçado; a composição das equipes e a ordem dos esgrimistas poderá ser modificada segundo vontade dos capitães de equipe. O regulamento da prova poderá conter previsão para outra fórmula de desempate, para o caso em que o tempo não permita o reinício total do encontro "nulo" (por exemplo, o resultado neste caso poderá ser computado igual ao do último combate do encontro, esgrimista nº 4 contra o esgrimista nº 8).

## CAPÍTULO VI - PROVAS INDIVIDUAIS.

A. - POR AGRUPAMENTO.

§ 1. Provas oficiais da F.I.E.

535 Estas provas devem ser disputadas seguindo o sistema dos agrupamentos eliminatórios, seguidos de uma rodada final. (Cf. 6).

§ 2. Número de esgrimistas por agrupamento.

536 a) Em um toque (espada), os agrupamentos compreendem, em princípio, um mínimo de dez esgrimistas;

b) Em vários toques, poderão ser em número menor, mas não inferior a seis;

c) Entretanto as finais dos campeonatos do Mundo e Olímpicos compreenderão no mínimo oito.

§ 3. Composição dos agrupamentos.

537 Na primeira rodada, o princípio dos líderes de série deverá ser observado. O Diretório técnico julga soberanamente quais os esgrimistas a classificar como "líderes de série."

O princípio dos "líderes de série" não deve ser interpretado no singular; poderá pois haver, em cada agrupamento, primeiros, segundos e terceiros cabeças de série, etc.

Nas rodadas seguintes, cada agrupamento conterá, sempre que possível, o mesmo número de esgrimistas que foram classificados em primeiro, segundo e terceiro, etc., lugares na rodada precedente, evitando-se sempre que possível, que os esgrimistas que se achavam no mesmo agru-



pamento, se encontrem novamente no mesmo agrupamento na rodada imediatamente posterior.

Em todos os graus eliminatórios, os representantes de um mesmo país serão repartidos, da melhor forma possível, em todos os agrupamentos de uma mesma rodada. Quando as possibilidades são inúmeras, costuma-se tirar a sorte.

O princípio da nacionalidade prima aquele dos "líderes de série." Em cada agrupamento, será feito um sorteio para estabelecer o número de ordem dos esgrimistas (ver sempre o artigo 539 s).

§ 4. Ordem dos encontros (matches).

538 Em cada agrupamento, a ordem dos encontros é a seguinte:

<u>Grupos de cinco</u>	<u>Grupos de seis</u>	<u>Grupos de sete</u>	<u>Grupos de oito</u>	<u>Grupos de nove</u>	<u>grupos de dez</u>
1-2	1-4	1-4	2-3	7-5	1-9 3-1 1-6 2-6
3-4	2-5	2-5	1-5	3-6	2-8 2-4 2-7 3-7
5-1	3-6	3-6	7-4	2-8	3-7 5-9 3-8 4-8
2-3	5-1	7-1	6-8	5-4	4-6 8-6 4-9 9-5
5-4	4-2	5-4	1-2	6-1	1-5 7-1 5-10 1-2
1-3	3-1	2-3	3-4	3-7	2-9 4-3 7-1 3-4
2-5	6-2	6-7	5-6	4-8	8-3 5-2 8-2 6-7
4-1	5-3	5-1	8-7	2-6	7-4 6-9 9-3 8-9
3-5	6-4	4-3	4-1	3-5	6-5 8-7 10-4 5-1
4-2	1-2	6-2	5-2	1-7	1-2 4-1 6-5 2-3
	3-4	5-7	8-3	4-6	9-3 5-3 1-8 6-10
	5-6	3-1	6-7	8-5	8-4 6-2 2-9 7-8
	2-3	4-6	4-2	7-2	7-5 9-7 3-10 4-5
	1-6	7-2	8-1	1-3	6-1 1-8 4-6 10-9
	4-5	3-5			3-2 4-5 5-7 3-1
		1-6			9-4 3-6 9-1 2-4
		2-4			5-8 2-7 10-2 6-8
		7-3			7-6 9-8 6-3 7-9
		6-5			7-4 5-2
		1-2			8-5 8-10
		4-7			10-1 1-4
					5-3
					9-6
					7-10

539 Quando um agrupamento contém vários esgrimistas de um mesmo país:

- a) Se não constituírem a maioria, deverão enfrentar-se entre si antes de enfrentar combatentes de outra nacionalidade;
- b) se constituírem uma maioria, o Diretório técnico poderá estabelecer uma ordem de encontros especial, afastando-se o menos possível do princípio do § a) a fim de evitar uma fadiga demasiada ou interrupções longas demais para os esgrimistas que constituem a minoria;
- c) sempre que houver combatentes apátridas em um agrupamento, deverão combater em primeiro lugar contra os esgrimistas de sua nacionalidade de origem, depois que estes tiverem combatido entre si, e a se-



guir contra os combatentes do país do qual receberam licença.

- 540 No caso da interrupção de um encontro por um caso fortuito, com o risco de que esta interrupção se prolongue, o Presidente poderá (com o consentimento do Diretório técnico e eventualmente do Comitê organizador) modificar a ordem dos encontros a fim de possibilitar a continuação da prova.

§ 5. Classificação.

- 541 Em cada agrupamento será o número de vitórias que determina a classificação. Se houver igualdade de vitórias entre dois ou mais concorrentes a classificação será determinada pelo número de toques recebidos; se houver paridade de vitórias e de toques recebidos, pelo número de toques dados; se houver paridade de vitórias e de toques recebidos e dados, os esgrimistas são ex-aequo; se houver necessidade de dividi-los (desempate) eles disputarão uma eliminatória (Cf. 543 s.).

Quando existir igualdade de vitórias no agrupamento final, mas somente para o primeiro lugar (para os três primeiros lugares nos Jogos Olímpicos), a classificação se realizará sempre por encontros eliminatórios (Cf. 543). Este agrupamento de eliminação decide igualmente a classificação final de todos os esgrimistas que dele participarem.

Se, no decurso desta eliminatória, dois ou mais esgrimistas tiverem o mesmo número de vitórias, há duas alternativas a considerar: somente para o primeiro lugar, será recomeçada a eliminatória até que um dos combatentes tenha um número de vitórias superior ao dos outros; para os outros lugares, pelo contrário (inclusive os 2º e 3º lugares nos Jogos Olímpicos) os toques somados do conjunto de agrupamento primitivo e da ou das eliminatórias sucessivas, serão computados para a classificação.

§ 6. Passagem ao grau superior (qualificação).

- 542 a) Em um toque (espada): pelo menos 50% dos participantes do agrupamento passarão para grau superior.

b) Quando na espada, em um toque, não é possível realizar agrupamentos de pelo menos dez combatentes, no mínimo 50% serão conservados e pelo menos três esgrimistas.

c) em vários toques (3 armas): ao menos 33% e no mínimo três esgrimistas.

d) Para que um esgrimista passe ao grau superior sem eliminatória, é preciso que exista uma diferença numérica de vitórias entre ele e os combatentes eliminados. No caso de igualdade de vitórias, depois de uma rodada eliminatória, a classificação é determinada pelos toques recebidos (e eventualmente dados) no decorrer da rodada normal, somados aos toques recebidos (e eventualmente dados) no curso da eliminatória.

§ 7. Eliminatórias (Barrages)

- 543 A classificação dos esgrimistas em eliminatória se faz após novos encontros, que são disputados segundo o regulamento do agrupamento primitivo.

Nas provas individuais, as eliminatórias devem ser disputadas imediatamente após a rodada primitiva. (Cf. 511).



544 Quando 3 concorrentes estão em eliminatória (barrage), a ordem dos combates é a seguinte:

Para o primeiro combate, será feito um sorteio, a menos que tenha dois esgrimistas de uma mesma nacionalidade, etc. (Cf. 539 ss).

Em seguida é preciso distinguir:

a) Se fôr em disputa do primeiro lugar da final, ou para a qualificação, e dois de três esgrimistas puderem passar ao grau superior, a ordem deverá ser a seguinte:

1º combate: esgrimista A contra esgrimista B

2º combate: esgrimista C contra o vencido do primeiro combate

3º combate: esgrimista C contra o vencedor do primeiro combate. (Entretanto se se trata de eliminatória de qualificação e C já venceu seu primeiro combate, êste terceiro combate é inútil).

b) Se fôr pela qualificação e somente um esgrimista puder passar ao grau superior, a ordem é a seguinte:

1º combate: esgrimista A contra esgrimista B

2º combate: esgrimista C contra o vencedor do primeiro encontro

3º combate: inútil se C sofreu derrota; caso contrário, será C contra o perdedor do primeiro combate.

§ 8. Concorrente que não termina uma prova.

a) Postulados de base:

545 1. Ninguém pode ser prejudicado pelo fato de não ter podido disputar um ou mais dos encontros regularmente previstos.

2. Ninguém pode tirar proveito do fato de não ter enfrentado todos os candidatos (adversários) com os quais normalmente deveria ter disputado combates.

b) Caso em que somente um concorrente abandona;

546 Quando, seja qual fôr a causa, um concorrente, individual ou equipe) não termina uma prova iniciada, o Diretório técnico - sem prejuízo das sanções disciplinares que eventualmente poderão ser tomadas - deverá agir segundo as prescrições abaixo:

Medidas Prévias:

547 1º Quando um concorrente (individual ou equipe) no decorrer de uma prova (agrupamento) não termina um dos combates (ou encontros) previstos, mas já iniciada a rodada, e se nesse combate ou encontro houver vantagem de seu adversário, considera-se êsse combate (ou encontro) e unicamente êsse, como disputado até o fim (todos os toques restantes deverão ser creditados ao concorrente que não abandona a luta). Em todos os outros casos, o combate (ou encontro) será considerado como não disputado.

548 2º Quando o concorrente que se retira não houver obtido nenhuma vitória antes de sua retirada, será considerado como não tendo combatido.

Exêmplos:

1. Disputa por equipes: encontro entre a equipe X e a equipe Z. Total dos combates 16. Quando o score está em: X 9 vitórias (ou até mesmo apenas 6 vitórias); Z 2 vitórias, e a equipe Z abandona a luta; o es-



core oficial dêsse encontro será X 14 vitórias, Z 2 vitórias. Mas se no combate o escore estivesse 5-5 ou mesmo 3-2 em favor de Z, que se retira, é anulado o todo.

2. Rodada individual em 5 toques. O combate entre A e B foi começado; quando o escore está 3-2 em favor de B, A é obrigado a se retirar; neste assalto B será vencedor com o escore oficial 5-2. Mas se o escore estivesse 3-3 ou 3-2 em favor de A, que se retira, o combate seria anulado.

Primeira regra.

549 Quando a prova (rodada) está completamente terminada (com exceção dos encontros do concorrente que não termina) o Diretório técnico estabelece duas tabelas completas de classificação, por vitórias, com determinação exata dos lugares (segundo as regras gerais: eliminatória para os primeiros lugares da final ou pelos esgrimistas que possam ser eliminados; computação dos toques recebidos e dados para os outros lugares, etc.)

Primeira tabela. - A. Classificação que compreende unicamente os concorrentes que houverem disputado todos os encontros previstos na rodada.

Segunda tabela. - B. Classificação que compreende unicamente os concorrentes que não tenham enfrentado o concorrente que abandonou a luta.

Segunda regra.

550 A ordem de classificação dos concorrentes de uma mesma tabela é definitiva entre eles.

Terceira regra.

551 1. Para a final.

Para o primeiro lugar, é preciso sempre disputar a eliminatória entre o combatente de melhor colocação da tabela B e o de melhor classificação da tabela A, no caso em que este último tenha o mesmo número de vitórias ou uma mais que o esgrimista da tabela B.

Sucessivamente, pela atribuição de cada lugar definitivo e sob a reserva de que a classificação de cada tabela é definitiva para os concorrentes dessa tabela, o concorrente que é - ou que fica - o melhor colocado na tabela B disputará uma eliminatória com o concorrente que é - ou que fica - o melhor classificado na tabela A e cujo total de vitórias seja igual ao seu ou igual ao seu aumentado de uma; enquanto isso, não será efetuada essa eliminatória quando o número de toques recebidos e eventualmente dados é tal que, se a prova houvesse terminado regularmente, o combatente da tabela B não teria podido superar na classificação o esgrimista da tabela A, mesmo se houvesse ganho por decisão o encontro não disputado, ou então não pudesse ter sido superado pelo citado combatente, mesmo se houvesse perdido por decisão o encontro não disputado.

Exemplo:

Rodada de espada; 3 toques; 10 esgrimistas.

TABELA A



- 48 -

- 1º G... vitórias, 7; toques recebidos, 14;  
 2º H... Vitórias, 5; toques recebidos, 18;  
 3º K... vitórias 3 ; toques recebidos, 22; dados, 15;  
 4º L... vitórias, 1;

## TABELA B

- 1º V... vitórias, 6; toques recebidos, 10;  
 2º X... vitórias, 6; toques recebidos, 10;  
 3º Y... vitórias, 4; toques recebidos, 19;  
 4º Z... vitórias, 3; toques recebidos, 19; dados, 15;  
 5º R... vitórias, 3; toques recebidos, 21.

Na tabela B: V é o melhor colocado porque ganhou a eliminatória que teve que disputar com X sob a primeira regra. Desta forma, V lutará com G, que é o melhor colocado da tabela A.

Caso G vença: 1º G; 2º V; 3º X.

Caso V vença: 1º V e agora X, que continua o melhor colocado da tabela B e que poderia, vencendo o encontro não disputado, obter um total de vitórias não inferior ao de G, e ultrapassá-lo na classificação, luta com G pelos segundo e terceiro lugares.

Não haverá nenhuma eliminatória entre H e Y porque Y já tem um número de toques superior ao de H, de sorte que não o poderia ter ultrapassado mesmo vencendo o encontro não disputado.

Assim, 4º H e 5º Y.

Também não haverá eliminatória entre K e Z, porque K tem um número de toques tal que não poderia jamais ter superado Z, mesmo se este houvesse perdido, por decisão, a partida não disputada. Com efeito, neste caso, Z e K teriam, ambos, recebido 22 toques, mas Z já deu um toque de vantagem, que lhe permitirá sobrepujar K.

O 6º será, pois, Z; entretanto será sempre necessário recorrer à eliminatória para a disputa do sétimo lugar entre K e R, pois o número de seus toques respectivos não é tal que o resultado eventual do encontro não disputado por R se tornasse insignificante para a sua respectiva classificação.

O nono lugar será dado a L.

## 2. Para as eliminatórias.

Sob a reserva de que a classificação de cada tabela será definitiva para os concorrentes dessa tabela, procede-se como para a final com a derrogação de que não proceder-se-á qualquer disputa eliminatória entre concorrentes de tabelas diferentes, cuja classificação, em todo caso, assegura passagem ao grau superior.

Exemplo:

Agrupamento de 12 esgrimistas, dos quais 6 passam à rodada seguinte.

## TABELA A

- |                    |                    |
|--------------------|--------------------|
| 1º A... 9 vitórias | 4º D... 6 vitórias |
| 2º B... 7 vitórias | 5º E... 2 vitórias |
| 3º C... 6 vitórias | 6º F... 1 vitória. |



TABELA B

1º G... 8 vitórias

4º K... 6 vitórias

2º H... 8 vitórias

5º L... 1 vitória.

3º I... 6 vitórias

E, L, F. são eliminados.

A, G, H., B continuam qualificados. Mas B, embora com a qualificação assegurada, deverá disputar com I (vencedor de K após roda de fogo) porque I tem o direito de tentar sua sorte contra todos os adversários possíveis.

Caso I vença, K deverá disputar a roda de fogo com B e se ganhar também, A, B, G, H, I, K serão os qualificados.

Se, ao contrário, B vencer I, C (vencedor por eliminatória de D) deverá disputar com I; conforme sejam C ou I os vencedores, o vencido disputará a classificação com D ou com K, pelo 6º lugar.

Se B vence contra K, K deverá disputar o 6º lugar com C.

Quarta regra.

552 O concorrente (individual ou equipe) que houver sido obrigado a abandonar em virtude de um caso de força maior, devidamente reconhecido pelo Presidente, tem direito à classificação que lhe fôr assegurada pelo número de pontos efetivos; mas no caso de haver necessidade de uma rodada de fogo com um ou outro de seus adversários, perderá o benefício de poder disputar essa rodada. Nos outros casos de abandono, perde todo direito a qualquer classificação, sem prejuízo de eventuais sanções disciplinares.

c) Caso em que mais de um concorrentes não terminam uma prova (Cf. 545):

553 Para a aplicação dos postulados de base a este caso (Cf. 545 ss), junta-se às regras precedentes os seguintes corolários:

1. Quando mais de um concorrentes não terminam um encontro, desde que este tenha sido completamente terminado, o Diretório técnico estabelece as seguintes tabelas de classificação (sendo definitiva a ordem de classificação dos concorrentes de uma mesma tabela):

Tabela A, compreendendo unicamente os concorrentes que tenham disputado todos os encontros da rodada;

Tabela B, compreendendo unicamente os concorrentes que tenham disputado todos os encontros previstos, menos um;

Tabela C, compreendendo unicamente os concorrentes que tenham disputado todos os encontros previstos, menos dois;

E assim por diante.

2. Todo esgrimista que não tenha disputado um ou mais encontros, deverá disputar a rodada de fogo com os combatentes melhor colocados das outras tabelas com os quais eventualmente esteja em igualdade numérica, ou pequena vantagem, no tocante a vitórias (salvo o caso em que, como dito na 3ª regra antecedente, o número de toques recebidos e dados torne inútil a rodada de fogo).

3. Para o primeiro lugar da final, tendo cada tabela a sua classificação definitiva, procura-se, em primeiro lugar, saber qual o melhor



classificado de cadatabela no que se refere ao número de vitórias efetivas.

Se fôr o esgrimista da tabela A, deverá disputar uma rodada de fôgo com o melhor da tabela B se êste tiver o mesmo número de vitórias ou menos uma e com o melhor classificado da tabela C que tenha o mesmo número de vitórias ou uma ou duas menos que êle, bem como com o melhor colocado da tabela D que tenha o mesmo número de vitórias ou duas ou três menos, etc.

Se fôr um esgrimista da tabela, deverá disputar uma eliminatória com o esgrimista da tabela D que tenha o mesmo número de vitórias ou uma menos que êle e com o esgrimista da tabela B que não tenha mais que uma vitória a menos que êle.

E assim por diante.

O vencedor desta rodada de fôgo será o primeiro da final: a classificação dos outros participantes da rodada de fogo será definitiva entre êles na base desta rodada, mas outros esgrimistas poderão ser intercalados entre êles.

4. Para os outros lugares da final, todo combatente que não tenha disputado uma ou mais lutas da final disputará uma rodada de fôgo com os integrantes das outras tabelas com os quais eventualmente teria empatado em número de vitórias (salvo no caso em que o número de toques recebidos e dados, dos diferentes concorrentes em questão, seja de molde a tornar inútil uma rodada de fôgo).

5. Nas eliminatórias, para passar ao grau superior, depois de haver sido constatado quais os esgrimistas promovidos com certeza e os que certamente não serão promovidos, será realizada uma rodada de fôgo entre todos aqueles que, em face do número de vitórias efetivas ou possíveis, sejam suscetíveis de passagem ao grau seguinte.

Exêmplo: TABELA I (Que se segue).

Para o primeiro lugar: a) rodada preliminar entre I e T para determinar quem disputará com M pelo primeiro lugar. Estes três esgrimistas, de acôrdo com os resultados entre êles, serão respectivamente o 1º, 2º e 3º colocados.

Para o quarto lugar, rodada de fôgo entre N e O (o melhor colocado da Tabela C).

Caso N vença, será o 4º, seguido de O e P. Se O ganhar, será o 4º e N e P disputarão entre si o 5º e 6º lugares.

Q será o 7º e R 8º; a computação dos toques evita a rodada de fôgo. Se U com suas três vitórias tivesse direito a uma classificação (abandono em virtude de um ferimento, por exêmplo), seria classificado imediatamente após P; êste na realidade é considerado vencedor de U em encontro disputado (U não pode disputar rodada de fôgo), e teria assim uma vitória mais que U.

Outro exêmplo: TABELA II (Que se segue)

Para o primeiro lugar: rodada de fogo entre T e M, que determinará o primeiro e segundo lugares (pois se M for batido por T, terá uma tal vantagem de toques sobre Q, que será classificado antes dêste sem necessidade de disputa).



Para os lugares seguintes: 1. Disputa entre O, Q, N (melhor colocado que R).

1ª hipótese: Resultado da rodada de fôgo: Q, N, O; respectivamente classificados em 3º, 4º e 5º lugares, enquanto R e S disputam o 6º e 7º.

2ª hipótese: Resultado da rodada de fôgo N, Q, O. O 3º será N, mas R disputará com Q pelo 4º e 5º; O será o 6º e S 7º.

3ª hipótese: Resultado da rodada de fôgo: O, Q, N; o 3º será O; disputa entre S e Q pelo 4º e 5º lugares; N será 6º e R 7º.

4ª hipótese: Resultado da rodada de fôgo: O, N, O, Q; o 3º será O. S disputa com N. Se S ganha, será o 4º; n 5º; Q e R disputam o 6º e 7º. Se N ganha, fica com o 4º posto; Q e R disputam o 5º lugar e o vencido disputa com S o 6º e 7º.

EXEMPLO: TABELA I - Agrupamento em 5 toques, 10 esgrimistas



OUTRO EXEMPLO: TABELA II

Agrupamento em 5 toques, 9 esgrimistas



## B. - POR ELIMINAÇÃO DIRETA.

## § 1. Aplicação.

554 As disposições gerais do Regulamento são aplicáveis sem qualquer exceção, sempre que não sejam contrárias às especificadas no presente subtítulo B.

## § 2. Formula dos combates e número de toques.

555 Nas três armas, cada encontro individual é disputado em dois combates de cinco toques efetivos (4 para mulheres), com "negra" se necessário.

## § 3. Duração dos combates.

556 Seis minutos por "manche". Para mulheres a duração do "manche" será de cinco minutos.

Os Manches (assaltos) serão separados por um repouso de dois minutos, obrigatório, e os combatentes mudarão de lado.

Se, em qualquer dos três assaltos, os combatentes estiverem em igualdade de condições ao término do tempo regulamentar, haverá uma prorrogação, sem limite de tempo, até que se chegue a um resultado.

## § 4. Organização das provas.

## a) Fórmula integral:

557 O Diretório técnico organiza uma primeira rodada eliminatória dentro do princípio de "cabeças" de série e das nacionalidades e eximindo desta primeira rodada o número de esgrimistas (líderes de série) necessário para chegar a ter, após esta primeira rodada, um número de esgrimistas que seja uma potência de 2 (4-8-16-32-64-128, etc., esgrimistas). A fórmula para obter o número de esgrimistas dispensados da primeira rodada é:

$$E = 2 N - P$$

em que P é o número de esgrimistas inscritos e N o número de esgrimistas que é preciso conservar para que se obtenha a tabela (ou sejam, 4, 8, 16, 32, etc.).

A tabela da eliminação direta é então estabelecida sob observação do princípio dos líderes de série, que serão classificados pela ordem de mérito nos lugares 1, 2, 3 e 4, etc., seguindo as tabelas do artigo 561.

## b) Fórmula mista

558 O Diretório técnico organiza uma ou mais rodadas de agrupamentos eliminatórios, para chegar a um número de combatentes que seja potência de 2.

Neste caso, os primeiros de cada agrupamento são "cabeças de série" e classificados, mediante sorteio, nos lugares 1 e 2 da tabela ou (1,2, 3,4), etc.

Os segundos nos lugares 3-4 ou (5,6,7,8) etc.

A mesma coisa para selecionar o terceiro e quarto de cada agrupamento. A classificação dos esgrimistas nestes agrupamentos eliminatórios é obtida inicialmente mediante contagem do número de vitórias e, subsidiariamente, mediante contagem do número de toques recebidos e dados. A rodada de fôgo é obrigatória em caso de igualdade de vitórias e de toques dados e recebidos. (Cf. 541).



O Diretório técnico deverá cuidar, sempre que possível, que os esgrimistas de mesma nacionalidade sejam distribuídos pela tabela de maneira a se enfrentarem o mais tarde possível.

Os combates serão chamados sempre na ordem constante da tabela, começando do alto e terminando embaixo.

A fim de ganhar tempo, os organizadores poderão fazer disputar vários combates ao mesmo tempo, sobre várias pistas, mas os combatentes deverão sempre ser chamados na mesma ordem.

Um repouso de um quarto de hora deverá ser sempre concedido entre dois combates, de um mesmo esgrimista.

§ 5. Classificação.

559 A classificação geral é obtida da seguinte maneira:

1º o vencedor da final

2º o perdedor da final.

Para os lugares seguintes, quando não é necessário disputar desempates os dois perdedores de semi-finais são classificados 3º ex-aequo; os quatro perdedores das quartas de final são 5º ex-aequo; os 8 perdedores das oitavas de final são 9º ex-aequo, etc.

Se houver necessidade de desempate, haverá rodada de fôgo entre os dois perdedores das semi-finais para atribuição do 3º e 4º lugares, rodada por eliminação direta entre os perdedores das quartas de final para atribuição dos 5º, 6º, 7º e 8º lugares, etc.

560 § 6. Tabela de

8 esgrimistas	16 esgrimistas	32 esgrimistas
1) - )	1) - )	1) - )
8) - ) - )	16) - ) - )	32) - ) - )
5) - ) - )	9) - ) - )	17) - ) - )
4) - ) - )	8) - ) - )	16) - ) - )
<hr/>	5) - ) - )	9) - ) - )
3) - ) - )	12) - ) - )	24) - ) - )
6) - ) - )	13) - ) - )	25) - ) - )
7) - ) - )	4) - ) - )	8) - ) - )
2) - ) - )	<hr/>	5) - ) - )
	3) - ) - )	28) - ) - )
	14) - ) - )	21) - ) - )
	11) - ) - )	12) - ) - )
	6) - ) - )	13) - ) - )
	7) - ) - )	20) - ) - )
	10) - ) - )	29) - ) - )
	15) - ) - )	4) - ) - )
	2) - ) - )	<hr/>
		3) - ) - )
		30) - ) - )
		19) - ) - )
		14) - ) - )
		11) - ) - )
		22) - ) - )
		27) - ) - )
		6) - ) - )
		7) - ) - )
		26) - ) - )
		23) - ) - )
		10) - ) - )
		15) - ) - )
		18) - ) - )
		31) - ) - )
		2) - ) - )

N.B. - Nestas tabelas padrão os números 1, 2, 3, etc., designam os lugares que devem ser atribuídos aos "líderes" de série por ordem-mérito.



CAPÍTULO VII - REGRAS ESPECIAIS PARA  
O CAMPEONATO DO MUNDO

(O capítulo VII, inserido de memória neste Regulamento Técnico, tem seu texto original no livro dos Estatutos da F.I.E. Sua redação depende da "Comissão dos Estatutos".

Em caso de erros materiais ou de diferenças nos textos, fará fé o texto do livro dos Estatutos).

A. - CAMPEONATOS INDIVIDUAIS.

§ 1. Campeonato anual.

561 Em consequência das decisões tomadas pelos congressos realizados em Antuérpia 1920, em Haia 1927, em Amsterdam 1928, em Bruxelas 1937, em Antuérpia 1939 e Bruxelas 1947, disputam-se anualmente, sob o patrocínio da F.I.E., campeonatos oficiais individuais de florete, espada e sabre para homens e de florete para mulheres, denominados Campeonatos Mundiais (até 1936 eram chamados Campeonatos da Europa). Nos anos dos Jogos Olímpicos estas provas não podem ser disputadas por duplicarem o Campeonato Olímpico Mundial.

§ 2. Candidaturas.

562 Cada ano as candidaturas para a organização dos Campeonatos Mundiais do ano seguinte devem ser enviadas ao escritório da F.I.E. para serem inscritas na ordem do dia do Congresso Ordinário anual, dentro dos prazos previstos pelos Estatutos para inscrição nessa ordem do dia. (Cf. Livro dos Estatutos). O Congresso designará a Federação à qual será confiada a Organização dos campeonatos no ano seguinte, marcando a data e o lugar em que serão disputados.

No caso em que, por falta de candidaturas, o Congresso não tiver podido designar uma Federação para a organização dos Campeonatos Mundiais do ano seguinte, o Escritório da F.I.E. poderá designar uma Federação para a organização desses campeonatos, isto se receber uma ou mais candidaturas após o Congresso, mas antes de 31 de dezembro do ano do Congresso.

§ 3. Inscrições.

563 As inscrições são limitadas a seis esgrimistas de uma mesma nacionalidade para cada competição. Os países que desejarem enviar esgrimistas aos Campeonatos Mundiais deverão avisar a Federação encarregada da organização um mês e meio antes do início das provas. Oito dias antes do início, o número e os nomes dos participantes devem ter sido enviados ao país organizador. Mudanças de nomes, devidas a motivos de força maior não podem ser feitas senão na véspera da competição.

B. - CAMPEONATOS POR EQUIPES.

§ 1. Simultaneidade.

564 A federação à qual houver sido confiada a organização dos campeonatos individuais, deverá fazer disputar, ao mesmo tempo e nas mesmas localidades e praças, os campeonatos por equipes, nas três armas para homens e florete para mulheres.



(O título de campeão das provas por equipes não poderá ser outorgado a menos que haja um mínimo de cinco equipes participantes das provas masculinas e quatro equipes participantes para as provas femininas.).

§ 2. Inscrições.

565 As inscrições são limitadas a uma equipe por país e para cada arma, cada equipe compreendendo de 4 a seis esgrimistas da mesma nacionalidade, dos quais quatro são designados, para cada um dos encontros, pelo capitão da equipe.

Os nomes dos seis integrantes da equipe serão anunciados na véspera das provas e não poderão sofrer a menor modificação.

Os países que desejarem inscrever uma ou várias equipes nos Campeonatos Mundiais, devem avisar a Federação encarregada da organização um mês e meio antes do início dos Campeonatos, confirmando oito dias antes dessa mesma data o número das equipes com cuja participação poderá efetivamente contar.

Os organizadores deverão, pelo menos um mês antes dos Campeonatos, informar ao Escritório da F.I.E. quais os países cuja participação foi anunciada para cada uma das provas por equipe.

C. - DISPOSIÇÕES COMUNS.

§ 1. Participantes.

566 Os Campeonatos Mundiais são abertos a todas as federações ou associações nacionais filiadas à F.I.E.

§ 2. Regulamentos da F.I.E.

567 Os Regulamentos da F.I.E. serão estritamente observados nestas competições.

Entretanto, para as provas por equipes, o Diretório técnico está autorizado, caso o julgar de utilidade, especialmente para permitir um desenrolar mais rápido e conforme aos horários previstos, a organizar por eliminação direta o fim destas competições (no máximo para as últimas 8 equipes ainda em competição). Fica entendido que nenhuma equipe poderá ser eliminada sem ter tomado parte em pelo menos dois encontros de equipes.

§ 3. Ordem das competições.

568 As provas são disputadas na seguinte ordem:

1º e 2º dias: Florete masculino individual

3º e 4º dias: Florete feminino individual

4º e 5º dias: Florete masculino equipes

5º e 6º dias: Florete feminino equipes

7º e 8º dias: Espada individual

9º e 10º dia: Sabre individual

10º e 11º dia: Espada equipes

12º e 12º dia: Sabre equipes

§ 4. Diretório Técnico.

569 A direção técnica dos campeonatos é assumida por um Diretório de cinco membros, de nacionalidades diferentes, incluindo dois representantes do país organizador.

§ 5. Contrôles da F.I.E.



570 Visando garantir a observação dos Regulamentos, o Presidente e um dos membros do Bureau da F.I.E. têm o direito de assistir a todas as reuniões do Diretório técnico, reuniões sobre as quais obrigatoriamente deverão ser avisados pelo Diretório técnico. Por outro lado, se o Juri de Apelações for convocado a reunião, é presidido por direito pelo Presidente da F.I.E. ou por um delegado do Bureau da F.I.E. (na falta deste, ver Cf. 505).

§ 6. Número de toques.

571 O número de toques, nas três armas, nos Campeonatos Mundiais, é o seguinte:

Mulheres (florete) : 4 toques efetivos

Homens (florete, espada, sabre): 5 toques efetivos

D. - JOGOS OLÍMPICOS.

572 O Regulamento dos Campeonatos Mundiais é aplicável aos Jogos Olímpicos salvo nos casos (pontos) contrários às Regras Olímpicas. (Na data da promulgação do presente Regulamento, as inscrições nos Jogos Olímpicos para as provas individuais, estão limitadas a três esgrimistas de uma mesma nacionalidade para cada prova, em lugar dos seis permitidos para os Campeonatos Mundiais. Por outro lado, o total das esgrimistas e dos esgrimistas inscritos por um mesmo país, não deverá ultrapassar 21).

#### CAPÍTULO VIII - REGULAMENTO

##### DO CRITÉRIO MUNDIAL DA JUVENTUDE

(O capítulo VIII, inserido de memória neste Regulamento Técnico, tem seu texto original no livro dos Estatutos da F.I.E. Sua redação depende da "Comissão dos Estatutos". Em caso de erros materiais ou diferenças nos textos, fará fé o texto do livro dos Estatutos).

§ 1. Critério anual.

573 Em virtude das decisões tomadas pelos congressos realizados em Paris (1949), Paris (1951), Veneza (1955), Paris (1959), é disputado anualmente, sob os auspícios da F.I.E., um Critério Mundial da Juventude, compreendendo provas individuais de florete, espada e sabre para homens e florete para mulheres.

§ 2. Candidaturas.

574 Cada ano as candidaturas para a organização do Critério Mundial da Juventude deverão ser enviadas ao Escritório da F.I.E. para serem inscritas na ordem do dia do Congresso ordinário anual, dentro dos prazos previstos pelos Estatutos para inscrições nessa ordem do dia. (Cf. livro dos Estatutos).

O Congresso designará a Federação à qual será confiada, no ano seguinte, a organização desse Critério, marcando a data e o lugar em que será disputado.

Em princípio, o Critério Mundial da Juventude se realiza na semana antes da Páscoa.

No caso de falta de candidatura, ou desclassificação da entidade encarregada da organização, serão aplicadas as mesmas regras existentes para os Campeonatos Mundiais (Cf. 562, §§ 3 e 4).

§ 3. Inscrições.



575 As inscrições são limitadas a três esgrimistas de uma mesma nacionalidade, para cada prova.

Os países que desejarem enviar combatentes ao Critério Mundial da Juventude, deverão avisar a federação encarregada da organização um mês e meio antes do início das competições.

Oito dias antes do início, o número e os nomes dos participantes de cada país deverão ter sido enviados ao país organizador. As modificações de nomes, devido a motivos de força maior, não poderão ser feitas senão até a véspera das provas.

§ 4. Idade dos participantes.

576 Os participantes deverão ter no máximo 20 anos, em 1º de janeiro do ano em que se disputa o Critério Mundial.



## TÍTULO SEXTO: CÓDIGO DISCIPLINAR DAS PROVAS

## CAPÍTULO 1º - CAMPO DE APLICAÇÃO

§ 1. Os que são submissos.

601

As prescrições do presente título são aplicáveis a todas as pessoas que participam ou assistem uma prova internacional de esgrima, seja qual fôr o papel que tiverem de desempenhar (organizadores, funcionários, membros dos juris, pessoal auxiliar, capitães de equipes, esgrimistas, bedéis, espectadores, etc.), sejam amadores ou não e seja qual fôr a sua nacionalidade.

Todas estas pessoas são denominadas "esgrimistas" nos artigos que se seguem.

§ 2. Ordem e disciplina.

602

Os esgrimistas deverão aplicar escrupulosamente e lealmente o Regulamento da F.I.E., as regras particulares das provas em curso, as regras tradicionais de cortesia e de lealdade, bem como as injunções das autoridades.

Submeter-se-ão especialmente, com ordem, disciplina e espírito esportivo, às prescrições que se seguem, sendo que qualquer infração destas regras poderá dar margem a sanções tomadas pelas autoridades disciplinares competentes, depois ou mesmo sem advertência, segundo o caso e as circunstâncias.

§ 3. Os esgrimistas.

603

a) Compromisso de honra:

Únicamente pelo fato de se terem inscrito em uma competição de esgrima os esgrimistas assumem o compromisso de honra de respeitar os regulamentos e as decisões dos juizes, de respeitarem os membros do Juri e de obedecerem escrupulosamente às ordens e comandos do Presidente do Juri.

b) Apresentação na hora.

604

Os esgrimistas deverão apresentar-se, completamente equipados e prontos para combater, não só na hora e lugares fixados antecipadamente para cada agrupamento ou encontro, mas igualmente no decurso das provas, a cada ordem expressa do Presidente. (Cf. 31, 654).

c) Maneira de combater.

605

Os esgrimistas combaterão lealmente e seguindo estritamente as regras editadas nos capítulos que tratam das convenções do combate em geral (Cf. 28) e em cada arma em particular (Cf. 218, 316, 409), sendo que qualquer infração destas regras dará margem às sanções previstas a seguir.

d) Anúncio de um toque.

606

Todo esgrimista tem a liberdade de anunciar, em voz alta, um toque recebido no momento em que o recebeu. Mas o Juri não fica comprometido pelo anúncio desse toque e ainda poderá deliberar sobre o mesmo. Mas, por outro lado, fica expressamente vedado aos esgrimistas anunciar um toque recebido, ou fazer quaisquer gestos ou comunicações - a não ser o anúncio do toque como é permitido - que possam influenciar as decisões do Juri depois da decisão do Presidente.



e) Defesa de chance.

607 Os esgrimistas dispensarão o mesmo vigor e a mesma atenção a cada encontro; deverão defender esportivamente as suas chances pessoais até o fim das provas, a fim de obterem a melhor classificação possível, sem dar ou exigir qualquer toque inexistente (Cf. 643 s).

f) "Doping" .

608 O "doping" é o emprêgo de todo estimulante de uso anormal com o fito de tornar o rendimento atlético de um concorrente maior que o normal. Fica formalmente proibido o "doping" de qualquer esgrimista durante ou antes de uma prova.

Todo esgrimista que agir conscientemente nesse sentido, ou que conscientemente prestar sua ajuda em tal prática, será imediatamente desclassificado, suspenso ou excluído do torneio, sem prejuízo das suspensões ou sanções ulteriores.

A Federação Médico-Esportiva Internacional assim definiu o "Doping": toda substância tomada ou todo processo aplicado "no dia da competição e suscetível de aumentar artificialmente ou fraudulentamente o valor real do atleta. Não deve, por outro lado, ser considerado como "Doping" tudo aquilo que, durante o treinamento, não visar senão restabelecer o equilíbrio fisiológico.

Achou também que enumerar as substâncias cujo uso é proibido oferece pouco interesse; a federação estudou as substâncias, os regimes, as práticas suscetíveis de melhorar o rendimento dos atletas deixando-os no melhor equilíbrio fisiológico, na melhor "forma" possível.

Todo regime que melhore, de maneira durável a forma e o rendimento, é lícito. Mas inúmeras substâncias dão um estímulo momentâneo e um estado de euforia muito passageiro: estas deverão ser proibidas; e cita: a estricnina, a cafeína, a cocaína, a digitalina, a esparteína, atropina, veratrina, eserina, Joimbine, nitro-glicerina, morfina e derivados, assim como outros preparos opiáceos, de sais arsenicos, cânfora e compostos, etc, dezenas e dezenas de outras substâncias que se encontram em uma multidão de especialidades à base de coca, kola, cafeína, heroína, coramina, efedrina e, especialmente, benzedrina, pervitina, etc.

§ 4. O capitão de equipe.

609 Em cada competição internacional, os concorrentes de uma mesma nacionalidade são dirigidos por um capitão de equipe (esgrimista ou não), responsável ante o Comité Organizador pela disciplina, conduta e atitude esportiva dos esgrimistas de sua equipe.

Os capitães de equipe somente têm o direito de intervir junto ao Comité Organizador, Juris, etc., para regularizar com estes todas as questões de ordem técnica, formular reclamações ou observações.

Os integrantes de equipes que agem estritamente de acordo com suas decisões, não poderão ser responsabilizados ante os poderes competentes. Entretanto serão pessoalmente responsáveis por todos os atos por eles cometidos independente da intervenção de seus capitães, e por todas as infrações cometidas por eles em violação dos dispositivos do presente Regulamento.



§ 5. Os membros do Juri.

610

Os membros do Juri devem cumprir as suas funções não só com uma imparcialidade absoluta, mas também com a mais escrupulosa atenção. O Diretório técnico (ou o Comitê Organizador) tem o dever de substituir imediatamente um Presidente ou um membro do Juri, mesmo convencido de sua perfeita boa fé, quando achar que tal substituição é necessária, seja por razões técnicas ou para manter a boa ordem das provas.

§ 6. Os treinadores, cuidadores e técnicos.

611

Os treinadores, cuidadores e técnicos (amadores ou não), podem ser autorizados a se colocarem, durante o desenrolar das provas, junto às suas equipes ou combatentes individuais. Mas terão a obrigação de cumprir estritamente a sua missão, sem qualquer outra intervenção no desenrolar das provas. Não poderão apresentar-se na pista para prestar assistência médica ou técnica a um combatente sem a competente autorização do Presidente.

§ 7. Os espectadores.

612

Os espectadores têm a obrigação de não perturbar a boa ordem das provas de não fazer qualquer coisa que possa influenciar os esgrimistas ou o Juri, e de respeitar as decisões do Juri, mesmo que não as aprovem. Devem obedecer às indicações que o presidente julgar necessário dar.

## CAPÍTULO II - AS AUTORIDADES DISCIPLINARES E SUA COMPETÊNCIA

§ 1. Órgãos de jurisdição.

613

A ordem e a disciplina das provas de esgrima repousa, em graus diferentes, entre as mãos das seguintes pessoas ou órgãos:

- O Presidente do Juri (Cf. 615);
- O Comitê Organizador (Cf. 616);
- O Diretório Técnico (Cf. 617);
- O Juri de Apelação (Cf. 618 ss.);
- A Comissão executiva do C.I.O nos Jogos Olímpicos (Cf. 508 e 619);
- A Federação nacional (Cf. 620);
- O Bureau da F.I.E. (Cf. 621);
- O Congresso da F.I.E. (Cf. 622).

§ 2. Princípio de Jurisdição.

614

a) Seja qual for o órgão de jurisdição que tenha tomado uma decisão, esta será suscetível de um "apêlo" eventual ante uma jurisdição superior, mas somente um apêlo.

b) Toda decisão em apêlo, dará interinamente direito a um recurso "de cassação" ante o Congresso da F.I.E. (sempre que se trate de uma prova oficial da F.I.E.), ou ante o Bureau da F.I.E. (para qualquer outra prova internacional).

c) Nenhuma decisão poderá ser reformada uma vez tomada "de verdade."

d) Um apêlo contra uma decisão não é suspensivo, senão sob a condição de poder ser julgado sem demora. Os recursos de cassação, entretanto, não são suspensivos, salvo nos casos em que a jurisdição que a houver tomado (a sanção) aceite suspendê-la.



e) Tódo recurso em apêlo deverá ser acompanhado do depósito de uma garantia de dez mil francos francêses ou seu equivalente, e tódo recurso em cassação de um depósito de vinte mil francos francêses ou seu equivalente; essas quantias poderão ser confiscadas em proveito da F. I.E. em caso de rejeição do recurso por "apêlo indevido"; esta decisão será tomada pela jurisdição que tiver que pronunciar-se quanto ao recurso. Mas os apêlos contra as decisões do Presidente do Juri não dão lugar aos depósitos acima mencionados.

§ 3. Presidente do Juri.

615 a) O Presidente do Juri não somente tem a seu encargo a direção do combate, o julgamento dos toques e o contróle do material, mas é encarregado igualmente da polícia das provas que êle supervisiona e preside (Cf. 53).

b) Como diretor do combate e juiz dos toques, poderá, de conformidade com o Regulamento, penalizar os esgrimistas, seja recusando a concessão de um toque realmente desferido sôbre o adversário ou lhes infligindo um toque não efetivamente recebido por êles, ou excluindo-os da prova que preside, sempre de acôrdo com o caso depois de uma advertência ou sem esta. Nesta matéria, se houver julgado de fâto, suas decisões são irrevogáveis.

c) Em virtude do direito de jurisdição que êle possui, sôbre todos os esgrimistas que participam ou assistem a prova por êle presidida, poderá igualmente ordenar a expulsão, do lugar em que se desenrola a competição, de expectadores, cuidadores, treinadores e outros acompanhantes dos esgrimistas.

d) Pode, enfim, propor à Diretoria técnica (ou na falta desta ao Comitê Organizador) quaisquer outras sanções que julgar meritórias (exclusão de toda a competição, suspensão ou desclassificação).

e) A Diretoria técnica (ou na falta desta o Comitê organizador) é o órgão de apêlo das decisões do Presidente do Juri. (Cf. 617).

§ 4. O Comitê Organizador.

(Cf. 501.)

616 Em matéria disciplinar, o Comitê Organizador não tem competência senão quando não houver Diretoria técnica e que de fâto funcione; neste caso deverá submeter-se a todas as obrigações atinentes à Diretoria técnica (Cf. 617).

§ 5. A Diretoria Técnica.

(Cf. 503)

617 a) A Diretoria técnica tem jurisdição sôbre todos os esgrimistas que tomam parte ou assistem à competição por ela dirigida.

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

Poderá pronunciar, seja de ofício ou por proposição de um Presidente de Juri, todas sanções previstas no desenrolar da prova.

b) Constitui a jurisdição de apêlo das decisões dos Presidentes de Juri. Neste caso, sempre, e se não fôr internacional (cf. 503), deverá ter em seu seio um representante de cada país participante da competição.



c) As decisões da Diretoria técnica são suscetíveis de apêlo ante o Juri de Apelações (Cf. 618 ss), salvo que elas já tenham sido tomadas na categoria de apêlo e que não possam dar lugar a um recurso de cassação. (Cf. 614).

d) A diretoria técnica tem a obrigação de constituir ela própria, conforme o caso, o Juri de apelações, resolvendo as queixas, reclamações ou exigências que lhe são encaminhadas nas formas previstas.

e) Transmite, por outro lado, diretamente ao Bureau da F.I.E., as exigências de suspensão, de extensão de penalidade, de radiação ou de desclassificação, bem como os recursos eventuais em cassação.

f) A diretoria torna executivas todas as sanções pronunciadas em última instância, ou não suspensivas. (Cf. 614).

#### § 6. O Juri de Apelações.

(Cf. 504).

618 a) O Juri de Apelações deverá ser reunido sem demora pela Diretoria técnica (eventualmente pelo Comitê Organizador), seja de ofício ou por apêlo de um capitão de equipe, de um delegado oficial de federação interessada, de um Presidente de Juri ou de um delegado do Bureau da F. I.E. (Cf. 50).

b) As decisões do Juri de Apelações, sendo tomadas sempre em caráter de apêlo, não são suscetíveis senão de um recurso em cassação ante o Bureau ou o Congresso da F.I.E. (Cf. 614).

#### § 7. A Comissão Executiva do C.I.O. nos Jogos Olímpicos.

619 A Comissão Executiva do C.I.O. decide, em última instância, todo litígio que ocorra no decurso dos Jogos Olímpicos e que não tenha caráter técnico. Intervirá de ofício ou a pedido de um Comitê Olímpico Nacional, da F.I.E., ou do Comitê Organizador (art. 39 do Regulamento Geral dos Jogos Olímpicos, edição 1958). (Cf. 508).

#### § 8. Federação (Associação) Nacional.

620 a) A Federação nacional é competente para todas as competições de esgrima organizadas em seu território; terá jurisdição, por seus órgãos disciplinares regulares, sobre todos os esgrimistas que aí residirem, mesmo transitariamente.

b) Poderá pronunciar, nos limites de seu território, todas as sanções previstas.

c) Poderá propôr ao Bureau da F.I.E. a extensão das sanções por ela adotadas para além dos seus limites territoriais.

e) Quando se trata de um esgrimista estrangeiro, que normalmente não se encontra sob sua jurisdição, a Federação nacional não poderá pronunciar a sanção senão depois de consulta com a Federação à qual pertence o interessado. Esta deverá dar sua decisão no espaço de um mês, não incluídos os tempos normais de transmissão. Se a decisão não fôr dada até expirar esse prazo, a sanção será considerada pronunciada. Em caso de desacôrdo entre duas Federações, os autos do caso (dossier) são enviados ao Bureau da F.I.E.

#### § 9. Bureau da F. I. E.

(Cf. 502)

621 a) O Bureau da F.I.E., dentro dos limites dos territórios regidos pe



la F.I.E., é competente para quaisquer casos que lhes sejam enviados por uma Federação Nacional, um Juri de Apelações ou uma Diretoria técnica de um torneio internacional.

b) Ele é essencialmente o órgão encarregado de julgar "em cassação" todos os recursos impetrados contra decisões dadas em apêlo no decorrer de competições internacionais que não as provas oficiais da F.I.E.

c) O Bureau da F.I.E. pode pronunciar todas as sanções previstas; pode confirmar, agravar ou anular as sanções computadas (pronunciadas) pelos órgãos inferiores.

§ 10. Congresso da F.I.E.

622 O Congresso da F.I.E. tem os mesmos direitos que o Bureau, mais especialmente no que concerne as provas oficiais da F.I.E.

### CAPÍTULO III - AS SANÇÕES

§ 1. Categorias.

623 Há duas categorias distintas de sanções aplicáveis aos dois gêneros de faltas (Cf. 635).

1º As sanções de combate, aplicáveis às faltas de combate, e que são:

- a perda de terreno,
- a recusa de homologação de um toque realmente desferido,
- a atribuição de um toque não recebido efetivamente,
- a exclusão da prova.

2º As sanções disciplinares que se aplicam às faltas cometidas contra a ordem, a disciplina ou o espírito esportivo, e que são:

- a exclusão da prova,
- a exclusão do torneio,
- a suspensão temporária
- a eliminação (cancelamento),
- a desclassificação,
- a expulsão do lugar da prova.

§ 2. Sanções de combate.

a) Perda de terreno (Cf. 43):

624 O esgrimista que houver saído lateralmente da prancha, poderá ser punido com uma perda de terreno, que é de um metro no florete e de dois metros no sabre e na espada.

b) Recusa de homologação de um toque realmente desferido:

625 Mesmo tendo tocado seu adversário em lugar válido, o esgrimista poderá ver esse toque recusado, seja por não ter sido desferido durante o tempo reservado ao combate, ou porque ele saiu dos limites da pista, ou por defeito na aparelhagem elétrica, ou porque o toque foi acompanhado de violência, ou por quaisquer outras causas previstas pelo Regulamento.

c) Atribuição de um toque não recebido efetivamente:

626 Um esgrimista poderá ver-se punido com um toque não recebido efetivamente, seja em consequência do término do tempo (punição para os dois esgrimistas), ou em virtude de uma saída da pista pelo limite trazeiro, ou em virtude de uma falta que tenha impedido o adversário de esgrimir (flexão desequilibrada, corpo a corpo intencional no florete e



no sabre, intervenção da mão não armada, etc). (Cf. 30, 40, 49, 72, 224, 226, 321, 412, 414, 639 ss.).

d) Exclusão da prova:

627

O esgrimista que cometer, no combate, certas violências ou atos vingativos com relação ao seu adversário, da mesma forma que aquele que não defende lealmente sua chance ou que tira proveito de um acôrdo fraudulento com seu adversário, poderá ver-se excluído da prova.

O esgrimista excluído de uma prova, não poderá continuar tomando parte naquela prova, mesmo que já esteja classificado para o grau seguinte. Em equipe, esta sanção não implica forçosamente na desclassificação da equipe, mas todos os toques que ainda possam ser desferidos no encontro em andamento, da mesma forma que todos os toques dos encontros ainda a disputar por êsse esgrimista, serão computados a débito do mesmo. O Presidente decidirá se o esgrimista é excluído unicamente do encontro em curso, ou se será proposta à Diretoria técnica a sua exclusão de todos os encontros que a sua equipe ainda poderá ter que disputar (caso em que êle poderia, para êstes outros encontros, ser substituído por um esgrimista de reserva.). (Cf. 616).

§ 3. Sanções disciplinares.

e) Exclusão da prova.

628

A exclusão de uma prova pode também ser pronunciada por uma falta disciplinar (não apresentação na prancha, armas não regulamentares, atitude repreensível ante um juiz, etc).

As consequências dessa exclusão para o esgrimista são as mesmas que as fixadas pelo sub-ítem d) do § 2 que precede.

f) Exclusão do torneio:

629

Um esgrimista excluído do torneio não mais poderá participar de qualquer prova daquele torneio, nem na mesma arma e nem em qualquer outra arma.

Quando uma sanção é aplicada a uma equipe, o caso de cada um de seus membros deve ser examinado individualmente e um membro daquela equipe poderá ser objeto, segundo o caso, de medidas disciplinares diferentes das aplicadas aos outros. (Cf. 609).

g) Suspensão:

630

Um esgrimista suspenso não mais poderá tomar parte de qualquer prova internacional, enquanto durar a sua suspensão.

Qualquer outra pessoa suspensa não mais poderá exercer suas funções dentro dos limites de tempo e lugar fixados por essa suspensão.

h) Eliminação.

631

A eliminação comporta as mesmas consequências que a suspensão, mas a título definitivo (salvo medidas excepcionais de clemência, previstas no artigo 665 que segue.).

i) Desclassificação:

632

A desclassificação de um esgrimista (por exêmplo por não-amadorismo, ou porque êle não corresponde às condições de idade, de qualidade ou outras da prova), não implica forçosamente em sua suspensão ou eliminação, se êle agir de boa fé; um pedido de sanção suplementar, por intenção fraudulenta, sempre poderá ser formulado contra êsse esgrimista.



Uma equipe que tenha utilizado um esgrimista desclassificado, seguirá forçosamente a sorte deste esgrimista, sendo também desclassificada. Se a desclassificação ocorre no decurso de um agrupamento ou de um encontro, o esgrimista e, eventualmente a equipe, serão considerados como tendo abandonado a prova. (Cf. 545 ss).

Se ocorre após a prova, o esgrimista (ou eventualmente a equipe) é eliminado da classificação, sendo todos os outros mantidos dentro de sua respectiva classificação, e o efeito dessa eliminação não terá efeito retroativo sobre as provas anteriores de qualificação.

j) Expulsão da prova ou do torneio:

633 Todos os participantes ou assistentes não esgrimistas (treinadores, cuidadores, técnicos, acompanhantes, autoridades, espectadores), poderão ser objeto de uma expulsão, que terá por consequência interditar-lhes o acesso ao lugar em que se desenrola a prova ou o torneio, durante a sua duração.

Esta medida não pode dar lugar a indenização a quem quer que seja.

§ 4. Promulgação das sanções.

634 O Comitê organizador tem a obrigação de informar, sem demora, a sua decisão à Federação nacional à qual pertença o esgrimista, a qual assegura o registro da sanção e notifica imediatamente o Bureau da F.I.E. Este também registra a decisão e garante a publicação no Jornal Oficial.

Nos Jogos Olímpicos, onde a F.I.E. assume o rol de Comitê organizador, o Bureau deve avisar o Comitê dos Jogos.

#### CAPÍTULO IV - AS FALTAS, SUAS SANÇÕES E AS JURISDIÇÕES COMPETENTES.

§ 1. Observação prévia.

635 De um modo geral, este capítulo nada mais faz que recapitular e coordenar as medidas disciplinares mencionadas nos diferentes títulos precedentes. Em caso de divergência entre os artigos que seguem e um dos artigos que precedem, este último fará fé.

As faltas são classificadas em "faltas de combate" e "faltas contra a ordem, a disciplina e o espírito esportivo."

As referências voltam aos artigos que versaram sobre essas faltas e suas sanções nos títulos precedentes.

Com cada falta é dada a indicação da sanção a que dá origem, bem como da autoridade disciplinar competente.

§ 2. Advertência.

636 Quando uma falta não é sancionada senão depois de uma advertência, esta deverá ter sido feita ao esgrimista faltoso no decurso do mesmo combate, do mesmo agrupamento, do mesmo encontro ou dos 15 últimos combates de eliminação direta (ver cada caso).

§ 3. Faltas de combate.

a) Competência:

637 Todas as faltas de combate são da competência do Presidente do Juri.

b) Faltas relativas ao terreno:

1. Por saída lateral ocasional, simultaneamente:



- perda de terreno (florete, um metro; sabre e espada dois metros), sem advertência (Cf. 43);
  - a anulação de qualquer toque desferido pelo esgrimista saído e que tenha atingido o adversário quando ele já havia saído, bem como de todo toque lançado contra esse combatente depois de sua saída (salvo na resposta do taca a taca); sem advertência (Cf. 38).
- 638 2. Por saídas laterais para evitar um toque:
- punição de um toque após advertência no decorrer do mesmo combate (Cf. 43).
3. Por saída atrás:
- punição de um toque, após advertência na linha de advertência (Cf. 39 s).
- c) Falta s relativas à duração do combate:
- 639 1. Por toque lançado antes do "Ide" ou depois de "Alto." (Cf. 32):
- anulação do toque, sem advertência.
2. Por término de limite de duração do encontro:
- acresce-se a cada um dos esgrimistas um certo número de toques, depois de uma advertência a um minuto do término (Cf. 49).
3. Por provocar ou prolongar abusivamente os arastos (suspensões) do combate:
- punição de um toque, após advertência no decorrer do mesmo encontro; exclusão em caso de reincidência (Cf. 48).
- d) Por uso da mão não armada:
- 640 - punição de um toque, após advertência no curso do mesmo combate. (Cf. 30).
- e) Por procurar corpo a corpo no florete e sabre:
- 641 - punição de um toque, depois de advertência no decorrer do mesmo encontro. (Cf. 224, 412).
- f) Por combate não leal e/ou incorreto:
- 642 - exclusão do torneio, após advertência no curso de um mesmo agrupamento ou encontro (Cf. 28).
- g) Por procurar favorecer um adversário:
- 643 - exclusão da prova, após advertência no decorrer do mesmo combate. (Cf. 607)
- h) Por tirar proveito de um conluio com um adversário:
- 644 - exclusão, após advertência no decorrer do mesmo combate (Cf. 607).
- i) Por violência e brutalidade:
- 645 1. Por ter causado danos a seu adversário, ao Juri ou aos espectadores, em virtude de um jogo desordenado e de deslocamentos anormais:
- exclusão da prova, após advertência no decorrer do mesmo agrupamento ou encontro.
2. Por ter provocado o corpo a corpo por brutalidade intencional (mesmo na espada), por golpe desferido no adversário com o punho, a sela ou a concha no curso de um combate chegado (aproximado):
- exclusão após advertência no curso do mesmo agrupamento ou encontro (Cf. 605).
3. Por uma flexão que desequilibra o adversário:
- depois de uma primeira advertência, no curso do mesmo agrupamento



ou encontro, anulação do toque assim desferido; após reincidência, exclusão. (Cf. 605).

4. Por haver cometido um ato vingativo contra seu adversário (golpe brutal ou golpe intencional de sabre em parte não válida):

- exclusão da prova após advertência, ou mesmo sem advertência, à iniciativa do Presidente.

j) Por indisposição (inclusive câimbras):

646 - retirada da prova após uma demora de 10 minutos, no máximo, já concedida no curso do mesmo encontro, agrupamento ou dos 15 últimos combates de eliminação direta (Cf. 51).

k) Por acidente:

647 1. Retirada da prova após uma suspensão de 20 minutos;  
2. Retirada da prova para o combatente cuja incapacidade física é flagrante (Cf. 126).

§ 4. Faltas contra o espírito esportivo.

a) Não conformidade do material do esgrimista com o regulamento:

648 1. Em todos os casos:  
- Apreensão do material defeituoso (Cf. 21).  
2. Quando o defeito não pode ter ocorrido normalmente após o controle (arma sem a marca de controle ou modificada após o controle, etc):  
- exclusão, após uma advertência no curso do mesmo agrupamento ou encontro (Cf. 21).  
3. Quando houve uma falsificação evidente na arma:  
- exclusão definitiva da prova ou mesmo do torneio (Cf. 21), sem prejuízo de sanções mais importantes.

b) Não observância dos regulamentos das provas:

649 Quando um esgrimista não está de acordo com os Regulamentos da Prova, por exemplo assumindo uma qualidade que não a sua:  
- a Diretoria técnica poderá desclassificá-lo.

c) Desobediência às regras do amadorismo:

650 Um esgrimista convicto de haver faltado às regras do amadorismo, poderá ser desclassificado como amador pelo Bureau da F.I.E., seja de ofício ou por proposta da Diretoria técnica, ou ainda em virtude de queixa de um adversário (nos Jogos Olímpicos, pela Comissão executiva do C.I.O.).

d) Por estar "dopado":

651 Por contravenção das Regras sobre o "doping" (Cf. 608 ss):  
- exclusão do torneio, pela Diretoria técnica; e eventualmente suspensão pelo Bureau da F.I.E., seja de ofício ou por proposta da Diretoria técnica ou do Juri de apelações.

e) Parcialidade dos juizes:

652 Por haver sido convicto de julgamento intencionalmente parcial:  
- desclassificação como juiz para todo o torneio, pronunciada pela Diretoria técnica com eventual prolongação dessa pena por muito tempo ou definitivamente pelo Bureau da F.I.E., seja de ofício ou por proposta da Diretoria técnica ou do Juri de Apelações.

f) Por qualquer outra falta contra o espírito esportivo:



653 - exclusão da prova ou do Torneio (pela Diretoria técnica), suspensão ou eliminação (cancelamento) (pelo Bureau da F.I.E.).

§ 5. Faltas contra a ordem.

a) Por não apresentação no horário:

654 Para o esgrimista ou a equipe que não se apresenta (ou se a equipe está incompleta) quando do chamado feito pelo Presidente na hora indicada para o início do agrupamento ou encontro:

- Dupla repetição do chamado com um minuto de intervalo, seguido de exclusão da prova pelo Presidente, se o esgrimista ou a equipe completa não se apresentarem por ocasião do terceiro chamado.

No decurso da prova (individual ou por equipes), quando o esgrimista foi avisado de que chega a sua vez de combater, se não se apresenta no momento da primeira convocação pelo Presidente:

- exclusão da prova pelo mesmo.

Da mesma forma, se um esgrimista abandona um encontro saindo da pista:

- exclusão da prova pelo Presidente, que imediatamente pronunciará a injunção.

Estas exclusões poderão ser seguidas de outras sanções a pedido do Presidente ou da Diretoria técnica.

b) Para qualquer esgrimista que perturbar a ordem:

655 Para todo esgrimista que, por gesto, atitude ou palavra perturbar a ordem:

- exclusão da prova e eventualmente expulsão do lugar em que esta se disputa, pelo presidente, após ou mesmo sem advertência, sem que isto impeça outras sanções eventuais.

c) Espectador ou acompanhante que perturbar a ordem:

656 Para todo espectador, treinador, cuidador, técnico ou outro acompanhante que perturbar a ordem:

- expulsão do lugar em que se disputa a prova, pelo presidente ou a Diretoria técnica, ou o Comitê Organizador, depois ou mesmo sem advertência.

§ 6. Faltas contra a disciplina.

657 Para toda falta contra a disciplina (recusa de obediência às ordens do Presidente do Juri ou de outras autoridades, etc):

- exclusão da prova ou do torneio, pela Diretoria técnica ou suspensão e mesmo eliminação pelo Bureau da F.I.E.

#### CAPÍTULO V - PROCEDIMENTO

§ 1. Princípio.

658 As diversas sanções são pronunciadas pelos órgãos competentes que julgam em equidade, sem serem ligadas por uma forma regulamentar qualquer, levando em conta a gravidade da falta e as circunstâncias em que a mesma foi cometida.

§ 2. Reclamações e apêlos.

a) Contra uma decisão do Presidente:

659 Contra as decisões do Presidente, sobre a materialidade e a validade de um toque, não poderão ser feitas reclamações. Mas se o Presidente desconhecer uma prescrição formal do Regulamento ou fizer uma aplicação contrária a este, poderá ser formulada uma reclamação contra isto.



Esta reclamação deve ser feita pelo esgrimista ou pelo capitão da equipe, sem qualquer formalidade, mas cortesmente, e deverá ser endereçada verbalmente ao Presidente, imediatamente e antes de qualquer decisão de toque ulterior.

Se o Presidente persistir em sua opinião, poderá decidir por apêlo: a Diretoria técnica (ou o Comitê organizador). (Cf. 615).

b) Outras reclamações e apêlos:

660 As queixas e reclamações devem ser formuladas por escrito, no prazo máximo de uma hora depois do fato incriminatório; são endereçadas à Diretoria técnica ou ao Comitê Organizador.

§ 3. Sindicância - Direito de defesa.

661 Nenhuma sanção poderá ser pronunciada senão depois de um inquerito no qual os interessados são chamados para darem suas explicações, seja verbalmente ou por escrito, dentro de um prazo a combinar, apropriado às circunstâncias de tempo e de lugar. Passado esse prazo, a sanção poderá ser pronunciada.

§ 4. Deliberação.

662 As decisões de todos os órgãos de jurisdição são tomadas com a maioria dos votos, o voto do Presidente sendo preponderante em caso de empate.

§ 5. Sursis.

663 Se o interessado não sofreu anteriormente uma penalidade de desclassificação ou de suspensão, por um mesmo incidente ou um fato sensivelmente análogo, com ou sem sursis, o órgão que pronuncia a sanção poderá na mesma decisão, pronunciar o sursis cuja duração é o dôbro daquela da suspensão pronunciada.

Se, durante o prazo de sursis, a começar da decisão da sanção, o interessado não incorre em nenhuma nova penalidade, a sanção inicial é anulada. Caso contrário, a primeira sanção se torna efetiva e é acrescida pela nova.

§ 6. Reincidência.

664 Existirá reincidência quando um esgrimista cometer uma nova falta, diversa de uma infração das regras de combate:

em um prazo de dois anos, se anteriormente já foi objeto de culpa ou de uma advertência;

no prazo de cinco anos, se anteriormente foi objeto de suspensão, de uma exclusão ou de uma desclassificação.

Em caso de reincidência, a pena pronunciada será no mínimo:

a) a exclusão da prova (esgrimistas), suspensão do torneio (autoridades - oficiais), expulsão (espectadores), se a pena precedente foi uma advertência ou repreensão;

b) a desclassificação do torneio, se a pena precedente foi a exclusão da prova;

c) a suspensão por um período dobrado do precedente, ou a eliminação se a pena precedente foi a suspensão (esgrimistas ou autoridades).

§ 7. Perdão, remissão e comutação de pena.

665 Excepcionalmente o Bureau e o Congresso da F.I.E., da mesma forma que uma Federação nacional poderão, após deliberação especial, pronunciar em benefício de um esgrimista que houverem punido, o perdão, remissão



do restante da pena ou uma comutação de pena.



## TÍTULO SÉTIMO:

## MATERIAL DE CONTRÔLE AUTOMÁTICO DOS TOQUES

.x.x.x.x.x.x.x.x.

CAPÍTULO I - REGRAS QUE SE APLICAM A TODO MATERIAL  
DE CONTRÔLE DOS TOQUES

## § 1. Tipos autorizados.

701

Até nove ordens, somente serão autorizados os aparelhos elétricos com fio e com sinalização luminosa principal e sinais acústicos auxiliares; isto exclui os aparelhos de onda sem fio e aparelhos baseados unicamente em sinais acústicos.

## § 2. Composição do material.

702

Todo material de sinalização elétrica dos toques compreende:

a) O material fornecido pelos organizadores de uma prova, a saber:

1º O aparelho central de registro, com lâmpadas de chamamento externas (Cf. 709, 713 ss, 724 ss);

2º Os enroladores, com cabos e estacas de fixação; (Cf. 710, 717, 731);

3º O tapete metálico que neutraliza os toques desferidos contra o chão (Cf. 711);

4º A fonte de corrente (acumuladores) (Cf. 716, 730).

b) O material fornecido pelos próprios esgrimistas:

1º a arma, munida no interior da concha de uma estaca de fixação e na extremidade da lâmina de um botão especial de marcação. (Cf. 712, 718 ss, 732 ss);

2º o fio de corpo, com estacas de fixação ao enrolador e à arma (Cf. 712/2);

3º a couraça metálica (somente para o florete) (Cf. 723).

## § 3. Aprovação dos tipos de aparelhos.

703

Os aparelhos sinalizadores destinados a uma prova oficial, deverão ter sido aprovados pela Comissão S.E. & M. da F.I.E.

Em vista desta aprovação, os aparelhos propostos deverão ser apresentados completos, com enroladores, conexões, etc, ao exame da Comissão citada, nas condições de lugar e de data a combinar com esta Comissão pelo menos seis meses antes da data da prova.

Os aparelhos devem ser acompanhados de um esquema detalhado de sua construção.

704

A aprovação é dada pela utilização em uma prova oficial bem determinada. A Comissão aceita sempre benévola e dentro da medida de suas possibilidades, examinar protótipos de aparelhos apresentados por seus construtores, mesmo se não previstos para uma prova oficial próxima.

705

A aprovação não é dada senão a um tipo bem determinado de aparelho, de acordo com o esquema fornecido e que não seja construído, de maneira geral, por um ou outro dos construtores. Estes poderão apenas indicar na sua publicidade o fato de que o tipo de aparelho oferecido à venda foi utilizado para esta ou aquela prova oficial (se for o caso); mas deverão garantir, por sua vez, a conformidade de seu aparelho com o tipo aprovado.



706 A aprovação de um aparelho pela comissão não implica em que sua aprovação (ver § 4), seja uma garantia contra eventuais defeitos de fabricação (vícios).

707 Todas as despesas causadas à Comissão pelo exame dos aparelhos, correm por conta dos interessados.

§ 4. Contrôles dos aparelhos antes de cada prova.

708 Antes de cada prova oficial da F.I.E., deverão ser comprovados por um delegado da S.E. M. da F.I.E. o bom funcionamento dos aparelhos que serão utilizados e sua conformidade com o tipo aprovado; isto independentemente da aprovação do tipo de aparelho mencionado no parágrafo 3 acima. (Cf. 705).

Os aparelhos deverão ser colocados à disposição desse delegado pelo menos 48 horas antes do início da prova.

§ 5. Condições que todo material elétrico deve preencher.

a) Aparelho central (Cf. 713 ss, 724 ss).

709 1. O aparelho não pode permitir o registro de um toque desferido sobre o tapete metálico ou sobre as partes metálicas da arma, nem impedir o registro de um toque desferido simultaneamente pelo adversário.

2. O aparelho não poderá ter dispositivo que permita ao Presidente interromper seu funcionamento durante o combate.

3. Os toques são registrados por sinais luminosos. As lâmpadas de sinalização são colocadas no alto do aparelho, a fim de serem visíveis tanto para o Presidente e os esgrimistas, como para o encarregado do aparelho. Para a sua colocação, deverão indicar nitidamente de que lado foi desferido o toque. É recomendado que se preveja a possibilidade de incluir lâmpadas de repetição no exterior do aparelho, a fim de aumentar a visibilidade dos sinais. Entretanto, somente as lâmpadas do aparelho fazem fé se houver divergência com as lâmpadas de repetição.

4. Os sinais, uma vez iluminados, devem permanecer fixos até o rearrumamento do aparelho, sem qualquer tendência a se apagarem ou cintilarem em consequência de toques subsequentes ou de trepidações.

5. Os sinais luminosos são acompanhados de sinais acústicos (ver em cada arma) (Cf. 713/3, 729).

6. Os botões de comando devem estar no alto ou na frente do aparelho.

7. Os aparelhos são alimentados de corrente por acumuladores, sem qualquer conexão com a rede elétrica geral.

b) Enroladores, cabos e estacas de fixação. (Cf. 717, 731).

710 1. A resistência máxima de cada um dos fios do enrolador, de fuso em fuso, é de 3 ohms.

2. Mesmo quando o enrolador está em plena rotação, não pode ser tolerada qualquer interrupção de corrente (contato). Para isto os anéis de contato terão enceradores duplos. Para passar pela massa do enrolador, será escolhido o condutor ligado à massa da arma.

3. Os enroladores devem permitir um desenrolamento de 18 a 20 metros de cabo sem cansaço da mola.

4. A estaca fêmea do fio de enrolamento destinada a receber a estaca macho do fio de corpo nas costas do esgrimista, deve ter um dispositivo de segurança que obedeça às seguintes condições:



- impossibilidade de fixação se a fixação não fôr feita corretamente
- impossibilidade de separação durante o combate;
- possibilidade para o esgrimista de verificar se as duas condições precedentes foram cumpridas.

5. A resistência de cada um dos três fios dos cabos de conexão não poderá exceder 2,5 ohms.

6. As estacas que servem para prender o fio de corpo no fio do enrolador e os cabos de conexão sobre o enrolador e sobre o aparelho, compreendem três fusos de 4 mm. de diâmetro, colocados em linha reta. Os fusos exteriores devem estar espaçados respectivamente de 15 e 20 mm do fuso central. O fio de corpo e os cabos de conexão têm peças macho, enquanto o enrolador e o aparelho têm peças fêmeas das estacas.

c) Tapete metálico.

711

1. Os tapetes condutores são feitos de uma fina malha metálica, geralmente de cobre. (utiliza-se habitualmente malhas recusadas pelas fábricas de papel e que se pode adquirir ao peso do cobre.).

2. O tapete metálico condutor deve recobrir toda a largura da pista, sobre todo o seu comprimento, incluídos os prolongamentos.

3. Como os enroladores em um comprimento limitado de fio, os tapetes metálicos são estabelecidos para um comprimento de pista de 14 metros, de maneira a dar aos esgrimistas, na espada, exatamente duas vezes o terreno; aumenta-se 1,50 a 2 metros, em cada extremidade, para o recuo dos esgrimistas. Desta maneira, o tapete metálico terá de 17 a 18 metros de comprimento.

4. Os tapetes metálicos são colocados de preferência sobre pistas de madeira, com intercalação de um material macio. (Flexível). São munidos de um distensor, que permita mantê-los bem estendidos.

5. A pintura usada para traçar as linhas nas pistas metálicas deve ser de uma composição que não impeça a condutibilidade, a fim de que um golpe desferido sobre o tapete, sobre uma linha, seja também neutralizado.

6. Os organizadores deverão ter à mão um material de costura, que permita reparar imediatamente qualquer furo que venha a ser feito no tapete.

d) Armas (Cf. 718 ss, 732 ss).

712

1. No interior da concha será encontrada uma almofada suficientemente larga para proteger os fios elétricos dos dedos do esgrimista. A disposição dos órgãos de conexão deve ser tal que seja impossível para o combatente provocar rompimentos ou contatos no decurso do combate.

2. No interior da concha é livre o sistema de fixação, desde que satisfaça as seguintes condições:

- deverá haver facilidade de conetar e desligar;
- deverá permitir verificações com a ajuda de um instrumento simples tais como um canivete ou uma moeda;
- deverá permitir a fácil aplicação da ponta adversa contra a parte unida à massa;
- deverá ser munido de um dispositivo de segurança que impeça a desconexão no decurso do combate.



- deverá assegurar o contáto dos condutores elétricos de forma absoluta: um rompimento, mesmo momentâneo, enquanto houver a conexão, deve ser impossível.

3. As resistências ôhmicas a obedecer para as armas são dadas sob cada arma.

As pessoas que querem montar armas elétricas, sem possuir os meios de proceder às verificações elétricas, são avisadas de que os limites de resistência dos circuitos indicados para cada arma são escolhidos de maneira a permitir que qualquer montador, que dê um mínimo de atenção ao seu trabalho, os atinja.

Recomenda-se:

- desoxidar bem a superfície externa da concha e as superfícies de contáto no interior da mesma;
- não estragar o isolamento dos fios, especialmente nos lugares em que passam pelas ranhuras cruzadas na lâmina até o botão e à concha.
- evitar acumulação de cola nas ranhuras da lâmina.

## CAPÍTULO II

### CONDIÇÕES ESPECIAIS QUE DEVEM SER PREENCHIDAS PELAS DIVERSAS PARTES DO MATERIAL ELÉTRICO DO FLORETE

A. - Material fixo.

§ 1. Aparelho central.

(Cf. 709).

a) Princípios.

713

1. Os aparelhos funcionam por ruptura de corrente no circuito do florete, isto é, uma corrente que circula permanentemente no circuito do florete, é cortada por ocasião do toque.

2. Os aparelhos darão um sinal vermelho à esquerda e um sinal verde à direita para os toques em superfície válida; o sinal será branco dos dois lados para toques em superfície não válida.

3. Os sinais acústicos darão um tinido breve ou um som contínuo, automaticamente limitado a uma duração de dois segundos, qualquer um dos dois ocorrendo ao mesmo tempo que cada sinal ótico. O som será o mesmo para os dois lados.

4. Depois de haver assinalado um toque não válido, os aparelhos deverão ainda assinalar um toque válido que se produza do mesmo lado.

5. Por outro lado, após o sinal de um toque em superfície válida, os aparelhos não mais assinalarão um toque que chegar em seguida, do mesmo lado, em superfície não válida.

6. Não indicarão a precedência de um toque marcado sobre um dos esgrimistas como produto de um toque assinalado sobre o outro combatente.

7. Pelo contrário, depois de um certo tempo "X" (que não tem proveito com o "tempo de esgrima", base de julgamento segundo as convenções do florete), a partir do primeiro sinal dado pelo aparelho, este último deverá bloquear-se contra qualquer sinal de toque ulterior. O aparelho central deve permitir a regulagem do tempo "X" entre 1 e 2 segundos. Até nova ordem, os aparelhos serão regulados nos tempos de 2 segundos.



b) Sensibilidade e regularidade.

714

1. Qualquer toque que provocar uma ruptura de corrente de uma duração superior a 10 milisegundos, deverá produzir um sinal, sejam quais forem as resistências dos circuitos exteriores do aparelho.

2. O disparo do sinal válido deve ser assegurado nas seguintes condições:

Resistência do circuito de retorno pela couraça adversária	Duração de ruptura pela qual deve ser assegurado o sinal
com 10 ohms .....	por 5 milisegundos
" 100 " .....	" 10 "
" 250 " .....	sem limite

3. O disparo do sinal "não válido" deve ser assegurado por uma duração de interrupção de 10 milisegundos, quando as resistências externas são normais, isto é, 10 ohms.

4. O aparelho deve poder suportar, sem disparar o sinal "não válido" um aumento da resistência no circuito fechado dos floretes, até 200 ohms.

5. Mesmo se a resistência do circuito da massa do florete aumentar até 30 ohms, não pode ocorrer nenhum dos fenômenos irregulares seguintes:

- que os toques da concha sejam assinalados;
- que seja possível fazer registrar um toque pelo simples contato do chato do florete ou da ponta (sem rompimento) com a couraça de um ou outro dos combatentes.

6. Se um defeito de isolamento em um dos esgrimistas provoca uma fuga de corrente entre sua arma e sua couraça metálica, correspondente a uma resistência de 500 ohms, o aparelho deve ser capaz de registrar normalmente os toques trocados.

7. Um programa-tipo de experiência dos aparelhos ~~XXXX~~ nas condições variadas pode ser fornecido a pedido pela Comissão de sinalização elétrica e do material da F.I.E.

8. O Congresso da F.I.E. autorizou essa Comissão a modificar ou completar as prescrições acima, cada vez que os progressos técnicos permitirem a construção de aparelhos que possam assegurar um melhor funcionamento da sinalização elétrica do florete.

c) Lâmpadas de repetição.

715

As lâmpadas de repetição colocadas no exterior do aparelho são obrigatórias para as provas oficiais da F.I.E. As lâmpadas ficarão a uma altura média de 1,80 m acima da pista. As duas lâmpadas de um mesmo grupo não podem ser espaçadas mais de 15 centímetros e os grupos serão colocados a uma distância de pelo menos 50 centímetros um do outro.

d) Fonte de corrente (Cf. 730)

716

Os aparelhos devem ser baseados em uma tensão de 12 volts ou, em caso de separação da alimentação dos dois lados, 2 x 12 volts ou, eventualmente, 2 x 6 volts (a separação da alimentação é recomendada; é de natureza a facilitar a resolução de numerosos problemas encontrados na construção de aparelhos de florete).



2. A alimentação é normalmente fornecida por acumuladores. A tomada de corrente no aparelho, prevista para esta alimentação, deve ser construída de maneira a impossibilitar a ligação, por engano, do aparelho na rede elétrica geral.

3. Os aparelhos podem ter lâmpadas de segurança, para mostrar que os floretes estão ligados. Estas lâmpadas serão incolores.

§ 2. Enroladores, cabos e estacas de conexão.

(Cf. 710)

717 No florete, a ligação dos diversos elementos sobre os três fusos dos enroladores é a seguinte:

- fuso de 15 mm: na couraça metálica
- fuso do meio : no fio do florete
- fuso de 20mm : na massa do florete e no tapete metálico.

B. ARMAS (Cf. 712).

§ 1. Princípio.

718 O florete tem um só fio elétrico colocado em uma ranhura entalhada ao longo da lâmina e que liga permanentemente a ponta de arresto ao fuso correspondente, no interior da concha. Quando em repouso, a ponta de arresto está igualmente em contáto com a massa de florete. Quando há um toque, êste contáto deverá interromper-se.

§ 2. Pontas de arresto e botões

(Os pequenos entalhes prismáticos anteriormente autorizados são proibidos. Os construtores que desejarem ter a certeza de que a sua ponta será admitida, poderão dirigir-se à Comissão S.E.M. juntando um modelo da ponta e um plano detalhado de sua forma. Modelos especiais de experiência poderão sempre ser autorizados pela Comissão, que determinará as condições de seu uso).

719 1. O diâmetro da ponta de arresto está compreendido entre 5,5 e 7 mm; o diâmetro do corpo do botão, inclusive o isolante externo, não poderá ser inferior ao da ponta de arresto em mais de 0,3 mm.

2. A ponta deverá ser talhada em um corpo semi-esférico prolongado de uma parte cilíndrica do mesmo raio, tendo um comprimento mínimo de 1/5 desse raio. Neste corpo deverão ser talhadas ranhuras anulares, formadas de planos perpendiculares ao eixo da ponta e de cônes co-axiais; o número destas pequenas ranhuras será no mínimo quatro. É proibido afiar especialmente os arrestos.

3. A pressão a exercer sobre a ponta de arresto, necessária para interromper o contáto e fazer funcionar o aparelho sinalizador, deverá ser superior a 500 gramas, isto é, que êste pêso deverá ser repellido pela mola do botão.

4. O curso da ponta de arresto, necessário para provocar o funcionamento do aparelho sinalizador, curso dito de "iluminação", poderá ser infinitamente pequeno; o curso total da ponta de arresto é no máximo de um milímetro.

5. A ponta de arresto deverá ser mantida no botão e no mínimo dois pontos igualmente espaçados.

§ 3. Fixação do botão.



720 Se o encaixe do botão não se encontra em um mesmo plano com a lâmina, ou não permite conservar a plancha na ponta desta, deverá ser fixado por parafusamento na ponta da lâmina decapada e filetada, respeitando as seguintes condições:

1. Somente a fixação por metal sobre metal é normalmente autorizada. Entretanto a fixação por um material isolante, que ofereça uma grande resistência mecânica, poderá ser autorizada após aceitação pela comissão S.E.M.

2. Toda operação de solda ou fixação a fogo, que possa afetar a tempera da lâmina é proibida. Somente é autorizada uma solda em estanho muito mole, feita com ferro de soldar e servindo somente para evitar o aparafusamento.

3. Antes da filetagem, a ponta da lâmina não pode, em nenhum lugar, apresentar um diâmetro inferior a 3 mm., e isto, sem qualquer guarnição, é estritamente proibido.

4. Para um botão de aço a filetagem terá um diâmetro de núcleo de no mínimo 2,38 mm (Filete SI 3 x 0,50). A filetagem deverá ser executada muito cerrada. O comprimento da filetagem não pode ser inferior a 5 mm.

5. Para um botão de uma liga, o caso deverá ser submetido à Comissão S.E.M.

6. No lugar em que o fio passa no botão, a largura da ranhura não pode exceder 0,5 mm e sua profundidade não pode exceder 0,6 mm, medidos sobre o diâmetro do núcleo da filetagem, de maneira a debilitar o menos possível a secção.

7. Somente os membros da Comissão S.E.M. ou da Diretoria técnica podem exigir a verificação dos pontos precedentes.

§ 4. Isolamento do botão e da lâmina.

721 O corpo do botão e a lâmina do florete, até um comprimento de 15 cm. do botão, da mesma forma que o punho na extremidade trazeira da empunhadura, serão inteiramente cobertos de matéria isolante (fita isolante, fita durex ou até mesmo verniz).

O invólucro que embainha a base do botão e que suporta a ponta de arresto, deverá ser de um diâmetro menor que o da cabeça isolada da ponta de arresto, a fim de não poder produzir um contato acidental com a couraça metálica por ocasião de um toque.

§ Lâminas entalhadas.

722 O emprego de lâminas que permitam a passagem do fio em seu interior, não pode ser autorizado senão quando as lâminas correspondem a todas as condições do Regulamento. (Cf. 207).

### C. COURAÇAS METÁLICAS E MÁSCARAS.

723 1. As couraças metálicas devem cobrir inteiramente, e sem omissão, a superfície válida do esgrimista. Dados precisos sobre as dimensões são dados no Título II (Cf. 217 ss).

2. <sup>o tecido</sup> A lâmina utilizado deve ser tecido de fios metálicos nos dois sentidos; do ponto de vista da condutibilidade, deverá satisfazer as seguintes condições:



a) a resistência elétrica, medida de um ponto de contato qualquer até o fuso correspondente do fio de corpo, não poderá ser superior a 1 ohm;

b) a lâmina será experimentada com a ajuda de um peso de 500 gramas, terminando por uma ponta semi-esférica com um raio de 4 mm. Este peso, colocado sobre a ponta, deve garantir o contato de modo contínuo, com uma resistência de no máximo 1,5 ohm;

c) em nenhum caso poderão ser permitidos buracos, manchas de oxidação ou outras, que possam impedir o registro de um toque válido.

3. As máscaras não poderão estabelecer contato elétrico com o tecido das couraças.

4. É recomendado, a fim de evitar desarranjos em caso de forte sudoreação do esgrimista, que se isole o interior das couraças e das máscaras com um material absorvente e impermeável.

### CAPÍTULO III

#### CONDIÇÕES ESPECIAIS A SEREM OBEDECIDAS PELAS DIVERSAS PARTES DO MATERIAL ELÉTRICO NA ESPADA

##### A. - MATERIAL FIXO

##### § 1. Aparelho central.

(Cf. 709).

##### a) Princípio.

724 O aparelho funciona ao ser posto em contato com os fios do circuito das espadas, estabelecendo a corrente.

##### b) Regulagem.

725 O aparelho somente deverá registrar o toque chegado em primeiro lugar. Se o intervalo entre dois toques for inferior a 40 milissegundos, o aparelho deve registrar toque duplo (iluminação simultânea das duas lâmpadas). Acima de 50 milissegundos, o aparelho deve sinalizar toque simples (iluminação de uma lâmpada só). A tolerância necessária para a regulagem do aparelho situa-se entre esses dois limites.

##### c) Sensibilidade.

726 A resistência exterior estando normal, isto é 10 ohms, o funcionamento dos sinais deverá ser garantido por uma duração de contato de 10 milissegundos. Para uma resistência exterior excepcional de 30 ohms, deverá ainda ser garantida, mas sem precisão quanto à duração do contato.

##### d) Oposição.

727 A oposição contra golpes à massa (concha ou tapete metálico) deve ser garantida mesmo com uma resistência de 30 ohms no circuito da massa.

##### e) Sinais luminosos.

728 1. Os sinais luminosos compreenderão pelo menos duas lâmpadas por lado, dispostas de maneira a que o não funcionamento de uma não impeça a iluminação da outra, nem ocasione uma sobrecarga demasiado grande para esta.

2. As lâmpadas de sinalização devem dar um sinal vermelho à esquerda do aparelho e verde à direita.

3. O aparelho deverá comportar uma lâmpada de vigilância para mostrar



que o aparelho está ligado. Esta lâmpada será incolor.

4. O aparelho poderá ter lâmpadas indicativas de evasão para a massa. Estas lâmpadas terão uma cor laranja.

5. As lâmpadas indicadoras dos toques normalmente são cobertas por viseiras translúcidas. Entretanto deverá ser possível levantar essas viseiras e usar as lâmpadas nuas, se as condições luminosas do ambiente tornarem isto preferível (locais ensolarados ou ao ar livre).

f) sinais acústicos.

729 O som do aparelho deve ser potente. O aparelho poderá ter um dispositivo que permita pará-lo antes do rearmamento.

g) Fontes de corrente.

730 1. Os aparelhos devem ser baseados em uma tensão de 12 volts. A toma de corrente no aparelho, para esta tensão, é construída de modo a não permitir a ligação, por engano, à rede geral de eletricidade.

2. Se o aparelho é construído para funcionar com pilhas secas, deverá ser equipado com um voltmetro ou outro dispositivo que permita controlar, a qualquer momento, a carga das pilhas. Mas os aparelhos devem sempre ser munidos de tomadas de corrente conforme prescrição acima, para permitir sua alimentação por acumuladores.

§ 2. Enroladores, cabos e estacas de ligação.

(Cf. 710).

731 Na espada, a ligação dos diversos elementos aos três fusos dos enroladores e cabos é a seguinte:

- fuso de 15 mm: àquele dos fios da espada que está ligado mais diretamente à ponta de arresto;
- fuso do meio: ao outro fio da espada;
- fuso de 20 mm: à massa da espada e ao tapete metálico.

B. - ARMAS.

§ 1. Princípio.

732 A espada tem, colado na ranhura da lâmina, dois fios elétricos que ligam, como dito acima, o botão a dois dos fusos de ligação no interior da concha e constituindo o circuito ativo da espada. A massa da espada é ligada ao terceiro fuso de ligação da espada.

§ Pontas de arresto e botões.

(Cf. 311).

733 1. A ponta de arresto é cilíndrica. Seu diâmetro ~~XX~~ é situado entre 6,5 e 8,0 mm e não pode exceder o do embasamento do botão em mais de 0,3 mm.

2. A ponta deve ser talhada em um corpo semi-esférico, prolongado de uma parte cilíndrica do mesmo raio e com um comprimento de 1/5 desse raio. Os dentes devem ser formados por ranhuras anulares formadas de planos perpendiculares ao eixo da ponta e cônes co-axiais. O número dessas ranhuras é no mínimo de quatro. Outras ranhuras prismáticas e à secção triangular, poderão ser entalhadas perpendicularmente às ranhuras anulares, para formar dentes. Não foi fixado o número desses entalhes.

3. A pressão a exercer sobre a ponta de arresto, necessária para es-



tabelecer a corrente do circuito e disparar assim o aparelho, deve ser superior a 750 gramas, isto é, este peso deverá ser repellido pela mola do botão.

4. O peso utilizado para o controle das espadas dos esgrimistas na pista, é constituído por um cilindro de metal entalhado, sobre um lado de seu comprimento, com um buraco paralelo às suas beiradas; este buraco, no qual são introduzidas as pontas da lâmina, deverá ser munido de uma bainha isolante, para que sua parte metálica não arrisque estabelecer um contato com a massa da espada e falsifique assim os resultados do controle.

5. O curso da ponta, necessário para estabelecer a corrente do circuito da espada e disparar desta forma o aparelho, chamado curso de iluminação, não pode ser inferior a 1 mm. O curso residual da ponta de arresto não pode ser superior a 0,5 mm (disposição tão importante como a do curso de iluminação).

6. As pontas de arresto devem ser mantidas no botão e em outros dois pontos igualmente espaçados.

### § 3. Fixação do botão.

734 Se o embasamento do botão não está em linha com a lâmina, deverá ser fixado na ponta da lâmina por parafusos, respeitadas as condições seguintes:

1. Somente é autorizada a fixação por metal sobre metal, na ponta da lâmina. A fixação, com material isolante (fibra ou outro) é proibida.

2. Toda operação de solda que possa afetar a tempera da lâmina é proibida. Somente é permitida uma solda em estanho muito mole, feita com ferro de soldar e que sirva apenas para segurar os parafusos.

3. Antes da filetagem, a ponta da lâmina não poderá apresentar, em nenhum lugar, um diâmetro inferior a 3,5 mm, e isto sem qualquer guarda, procedimento estritamente proibido.

4. O diâmetro do núcleo de filetagem na ponta da lâmina não pode ser inferior a 2,7 mm (filete SI 3,5 x 0,6). A filetagem deverá ser executada muito cerrada.

5. A filetagem na ponta da lâmina deverá ter um comprimento mínimo de 6 mm e deve ser coberta inteiramente pelo corpo do botão.

6. A ranhura necessária para a passagem dos fios ao botão, deve ser feita de modo a enfraquecer o menos possível o corte.

7. Somente os membros da comissão S.E.M. ou da diretoria técnica podem exigir a verificação dos pontos acima.







