



LA SENDA DEL GLADIADOR

REGLAMENTO DEPORTIVO DE ESGRIMA JEDI CHILE
SEGÚN REGLAMENTACIÓN INTERNACIONAL ASL-FFE

AUTORES:

PADAWAN PATRICIO VERACRUZ
CABALLERO SEBASTIAN LUNA
CABALLERO FELIPE MUÑOZ

REVISIÓN:

MAESTRO RODRIGO CORTES

APROBACIÓN:

ALTO CONSEJO

DICIEMBRE 2023

CONTENIDOS

1. TERMINOLOGÍA.....	2
1.1. SPARRING.....	2
1.2. LOS PROTAGONISTAS.....	2
1.3. EL COMBATE.....	2
1.4. REGLAS.....	3
1.5. DESPLAZAMIENTO.....	3
1.6. ACCIONES OFENSIVAS.....	4
1.7. ACCIONES DEFENSIVAS.....	5
1.8. PREPARACIONES (MOVIMIENTOS PREVIO A LA OFENSIVA).....	5
1.9. BLANCOS.....	5
2. IMPLEMENTOS.....	5
2.1. LA ARENA.....	6
3. IMPLEMENTOS.....	8
3.1. LAS ARMAS.....	8
3.1.1. LONGITUD Y ESPESOR DEL BLADE.....	8
3.1.2. PUNTAS.....	9
4. EQUIPO Y SEGURIDAD:.....	9
4.1. CONSIDERACIONES GENERALES.....	9
4.2. LISTA DE PROTECCIONES.....	10
4.3. CONTROL DE EQUIPO.....	12
5. COMBATES.....	13
5.1. PAUTAS GENERALES.....	13
5.2. COMO SOSTENER LA EMPUÑADURA.....	13
5.3. PUESTA EN GUARDIA.....	13
5.4. COMENZAR, INTERRUMPIR Y REANUDAR UN COMBATE.....	14
5.5. DURACIÓN DEL COMBATE.....	14
5.6. COMBATE ESTRECHO.....	15
5.7. COMBATE CUERPO A CUERPO.....	15
5.8. ESQUIVAR Y MOVERSE.....	15
5.8.1. SUSTITUCIÓN DE LA MANO Y BRAZO DE ESPADA.....	15
5.8.2. TRASPASANDO LAS DELIMITACIONES.....	16
6. TOCADOS Y ADJUDICACIÓN DE PUNTOS.....	16
6.1. ÁREAS DE BLANCO.....	16
ÁREA 1: MUÑECA, MANOS, DEDOS Y ARMA RIVAL.....	16
6.2. OBTENCIÓN DE LOS PUNTOS.....	18
6.2.1. PRINCIPIO DE “ARMADO DE ASALTO”.....	18
6.2.2. PRINCIPIO DE “ARMADO SIMPLE”.....	19
6.2.3. PRINCIPIO DE PROTECCIÓN.....	19
6.2.4. “SALVO” O PRINCIPIO DE TOCADOS SUCESIVOS.....	19
6.2.5. PRINCIPIO DE ACTIVACIÓN DE SABLE DE LUZ.....	20
6.2.6. REGLAS DE PRIORIDAD Y EJEMPLOS.....	20
6.3. MUERTE SÚBITA.....	26
6.4. ¿CUANDO APLICA MUERTE SÚBITA?.....	26
6.4.1. SITUACIÓN 1: FIN DEL TIEMPO REGLAMENTARIO.....	26
6.4.2. SITUACIÓN 2: EL RETADOR.....	27

1. TERMINOLOGÍA

Por consenso, el combate de sable LED incluye el combate con cualquier "arma LED" validada por la ASL-FFE en el presente reglamento.

1.1. SPARRING

1.2. LOS PROTAGONISTAS

- **El Árbitro o árbitro principal:** Supervisan el combate, declaran tocados, castigan faltas y mantienen el orden.
- **El Juez:** Ayudan al árbitro principal. Dependiendo de su función, la función de los jueces es determinar la validez y materialización de los tocados, o actualizar los puntajes y / o el momento de pelear.
- **Los tiradores:** Luchan con los sables de luz.

1.3. EL COMBATE

- **La Arena:** El área delimitada donde tiene lugar el combate.
- **Brazo de espada:** El brazo usado para empuñar el arma. En el caso de un arma de dos manos, ambos brazos se consideran brazo de espada.
- **Duelo:** La confrontación entre dos tiradores.
- **Duelo estrecho:** Una situación de combate cuando ambos tiradores se encuentran a muy poca distancia el uno del otro, sin contacto físico directo.
- **Cuerpo a Cuerpo:** Combate la situación resultante de un contacto físico directo, aunque breve, entre los tiradores.
- **Duelo:** Un encuentro entre dos tiradores cuyo objetivo es tocar al oponente para ganar puntos.
- **Estocada:** Un golpe con la punta del Blade del sable de luz, en un movimiento punzante. En el combate de sables de luz competitivo, las estocadas.
- **Tocado:** Un golpe por parte del agente con una sección (excluyendo estocada) o el borde del blade del sable de luz. Durante un combate o un duelo, un tocado validado por el árbitro cuenta como un punto.
- **Frase de Armas:** Una sucesión de acciones que comienza con un ataque prioritario y termina con un tocado.
- **Punto:** Una unidad atribuida a un tirador cuando su tocado es validado por el árbitro. Según el área y la forma en que se dio el tocado, el punto puede tener un valor de 1, 3 o 5.
- **Saludo:** El gesto cortés realizado al comienzo y al final de un combate o lección.
- **Salvo:** Una secuencia de ataques sucesivos, realizados sin pausa entre cada movimiento, solo retirando el brazo de espada antes de cada golpe, realizados después de una acción ofensiva exitosa y correctamente ejecutada. Para lanzar un salvo, el tirador debe tener

prioridad. El salvo se interrumpe automáticamente si el tirador defensor se defiende con éxito o esquivo parcialmente.

- **Corte:** Un golpe con el filo del Blade, o uno de los Blades, de un Sable de luz.

1.4. REGLAS

- **Comandos:** Acción verbal mediante la cual el árbitro principal da a conocer sus órdenes, anuncia acciones de combate y revela su juicio a los tiradores y al público.
- **Ataques simultáneos:** Cuando dos ataques prioritarios son lanzados simultáneamente por ambos tiradores. En ese caso, no se puntúa.
- **Advertencia:** Es un recordatorio dado por el árbitro principal a uno de los tiradores tras una infracción del reglamento.
- **Coup double o tocado mutuo:** Un coup double ocurre cuando ambos tiradores se golpean al mismo tiempo, sin haber lanzado sus ataques a la vez. Se revuelven aplicando prioridad.
- **Falta:** Incumplimiento de las reglas, por una acción inapropiada o peligrosa cometida por un tirador y castigada por el árbitro principal. Una falta puede ser intencional o accidental.
- **Falta técnica:** Es una falta de comportamiento de un tirador, como forzar el cuerpo a cuerpo para evitar un tocado, un ataque simultáneo, un contraataque, una respuesta sin protección previa, una salida del área de combate, el uso del brazo o de la mano no armada, o una estocada en objetivos prohibidos. Dependiendo de la falta técnica, se puede imponer una sanción al tirador infractor.
- **Prioridad:** Es el resultado de la aplicación de la convención que define la asignación de puntos cuando los dos tiradores realizan tocados de manera simultánea.
- **Juicio de tocados:** Decisión del árbitro principal con respecto a la prioridad, la validez o la invalidez de un tocado.
- **Análisis:** Es la descomposición cronológica de la frase de armas.
- **Convención:** Son las reglas de combate que definen las acciones prioritarias.
- **Punto:** Es una unidad que se asigna a un tirador cuando su toca es validada por el árbitro principal. Dependiendo del objetivo tocado y de la forma en que se ha dado la toca, el punto puede tener un valor de 1, 3 o 5.
- **Sanción:** En caso de infracción de las reglas de combate, el árbitro inflige una sanción al tirador infractor.
- **Salida:** El hecho de salir del área de combate o arena.

1.5. DESPLAZAMIENTO

- **Salto adelante/atrás:** Desplazamiento con la llegada simultánea de ambos pies al suelo.
- **Fondo:** Desplazamiento que consiste en extender la pierna trasera combinado con una proyección de la pierna delantera
- **Guardia:** La posición de equilibrio más favorable que asume el tirador tanto para ofensiva como defensiva.

- **Romper:** Movimiento hacia atrás donde la pierna trasera se mueve primero. El resto del cuerpo sigue y se reagrupa al final del movimiento.
- **Marchar:** Movimiento hacia adelante donde la pierna delantera se mueve primero. El resto del cuerpo sigue y se reagrupa al final del movimiento.
- **Salto:** Avance rápido de un paso completo mientras se cambia la posición de guardia.
- **Salto Atrás:** Retirada rápida de un paso completo al cambiar de posición de guardia.
- **Paso Resbalado:** Paso adelante o atrás donde juntando los pies, deslizándose en el suelo, antes de asumir nuevamente una posición de guardia.
- **Paso cruzado atrás:** Desplazamiento hacia atrás. El pie delantero se mueve detrás del pie trasero, antes de asumir una posición de guardia nuevamente.
- **Paso cruzado adelante:** Desplazamiento hacia adelante. El pie trasero se mueve delante del pie delantero, antes de asumir una posición de guardia nuevamente.
- **Vuelta atrás:** Movimiento circular. El tirador gira mientras se retira, deslizando los pies por el suelo. También se puede realizar con un salto.
- **Vuelta adelante:** Movimiento circular. El tirador gira mientras avanza, deslizando sus pies en el suelo. También se puede realizar con un salto.

1.6. ACCIONES OFENSIVAS

- **Asalto:** Acción ofensiva realizada por un tirador. El ataque se materializa por el movimiento del blade en la dirección del área de blanco del oponente.
- **Ataque compuesto:** Un ataque que incorpora una o varias fintas ofensivas. En este caso, las fintas ofensivas son ataques simples simulados, destinados a desencadenar una reacción defensiva del adversario, con la intención de aprovecharla.
- **Ataque prioritario:** Una acción ofensiva prioritaria definida por el movimiento del blade en la dirección del área de blanco del adversario. Es obligatorio armarse antes de atacar.
- **Ataque Secundario:** Nueva acción ofensiva, realizada después del ataque prioritario con un simple retroceso del brazo de la espada, sin que ninguno de los tiradores haya realizado una retirada antes. Por lo general, se logra en un oponente que no responde, o que responde fuera de tiempo.
- **Ataque Simple:** Se dice que un ataque es simple cuando se ejecuta en un solo gesto. Puede ser directo si se ejecuta en una trayectoria continua, o indirecto si se ejecuta en un gesto que incluye un cambio de trayectoria.
- **Contragolpe:** Un ataque realizado durante el ataque prioritario de tu oponente.
- **Floritura/spin:** Una maniobra circular horizontal o vertical del Blade en el eje de la muñeca o el codo.
- **Ofensiva:** Acción de un tirador que tiene prioridad (o la recupera) con el fin de tocar al adversario.
- **Respuesta:** Una ofensiva inmediatamente después de una acción defensiva

1.7. ACCIONES DEFENSIVAS

- **Esquive:** Maniobra evasiva de cuerpo para evitar un tocado. Puede ser parcial o total.
- **Esquive parcial:** Evasión de un tocado moviendo la extremidad amenazada o el torso fuera del camino, y / o moviendo solo uno de sus pies.
- **Esquive Total:** Evitar un tocado usando todo el cuerpo, moviendo ambos pies.
- **Parada:** Acción defensiva realizada con la propia espada, contra la del oponente, pensada para frenar el ataque.
- **Protección:** Cualquier acción realizada para prevenir un tocado de la ofensiva rival. Puede ser en cualquiera de las formas arriba enumeradas.

1.8. PREPARACIONES (MOVIMIENTOS PREVIO A LA OFENSIVA)

- **Armado de asalto:** Movimiento preciso que consiste llevar el brazo de la espada y el arma completa más allá del eje vertebral, antes de golpear al objetivo.
- **Armado simple:** Movimiento preciso que consiste en retroceder la punta del blade más allá del eje vertebral, antes de golpear el objetivo.
- **Pulso:** Golpe preciso y controlado contra el blade del oponente, para apartarlo ligeramente.
- **Atajo:** Tomar el control de la espada de su oponente, usando la suya para controlarla.
- **Finta:** Acción ofensiva o defensiva simulada.
- **Desvío:** Acción destinada a mover la espada del oponente ejerciendo una presión continua, poderosa y repentina contra ella, mientras deslizas tu propia espada contra la suya hacia la sección fuerte.

1.9. BLANCOS

- **Áreas de blanco:** Porciones del cuerpo. Por lo general, el cuerpo se divide en tres áreas:
 - **Área 1:** las manos y guarnición del sable LED;
 - **Área 2:** los miembros superiores y los miembros inferiores;
 - **Área 3:** la cabeza y el torso (también llamadas áreas vitales). Cada área de ataque corresponde a un cierto número de puntos cuando es tocada.

2. IMPLEMENTOS

- **Sable Láser Dual:** Un sable LED cuyo mango está equipado con emisores de hoja en ambos extremos.
- **Guarda/Tsuba:** Parte del sable diseñado para evitar que el blade del oponente se deslice hacia el mango del arma y las manos del portador. Dependiendo de las reglas de combate, la guarda puede considerarse un área objetivo.
- **Switch:** Botón utilizado para encender sistema LED del sable láser de práctica.

- **Blade:** La característica más importante del arma. Está hecho de policarbonato. El blade es la parte del arma que va desde los emisores del sable láser LED hasta la punta del blade.
 - La corona (sección débil) es la sección de ataque principal del blade; Es el primer tercio del blade, comenzando desde la punta.
 - La cromósfera (sección media), es la sección de conexión primaria del blade; Es el segundo tercio del blade.
 - La fotósfera (sección fuerte), es la sección principal de paradas del blade. Es el último tercio y la base del blade, conectada al emisor.
- **Blades laterales:** blades más pequeños, perpendiculares al principal. También sirven como guarda ventilada (Crossguard).
- **Lanza láser:** Un arma con un blade relativamente corto, montada en un mango más largo (con una longitud alrededor o ligeramente superior a un metro).
- **Empuñadura:** Parte del arma diseñada para manipularlo. La mano dominante se coloca más arriba en el mango, cerca del emisor. La mano izquierda se coloca más abajo en el mango, cerca del pomo.
- **Pomo:** La parte de la guarnición más alejada del emisor.
- **Sable láser:** Arma ficcional originalmente representada en la saga cinematográfica Star Wars. La empuñadura genera una hoja láser hecha de pura energía. Se usa de la misma manera que una espada convencional, y puede cortar casi cualquier cosa: piedra, metal, armadura.
- **Sable de guarda cruzada ventilada (crossguard):** Variante equipada con un guarda cruzado hecho de un material resistente al láser. Este tipo particular de sable generalmente presenta también hojas laterales más pequeñas.
- **Sable Corto (Shoto):** Sable LED corto (hoja 60 cm o menos) diseñado para ser manejado con una sola mano o usada como arma secundaria. Kodachi para Blades de 1" y Shoto para Blades de 7/8".
- **Tonfa Láser:** Sable LED corto con un solo blade, equipado con un mango lateral perpendicular que permite empuñarlo como una tonfa. Algunas variantes de la tonfa láser tienen una segunda hoja de longitud variable en el otro extremo del mango.

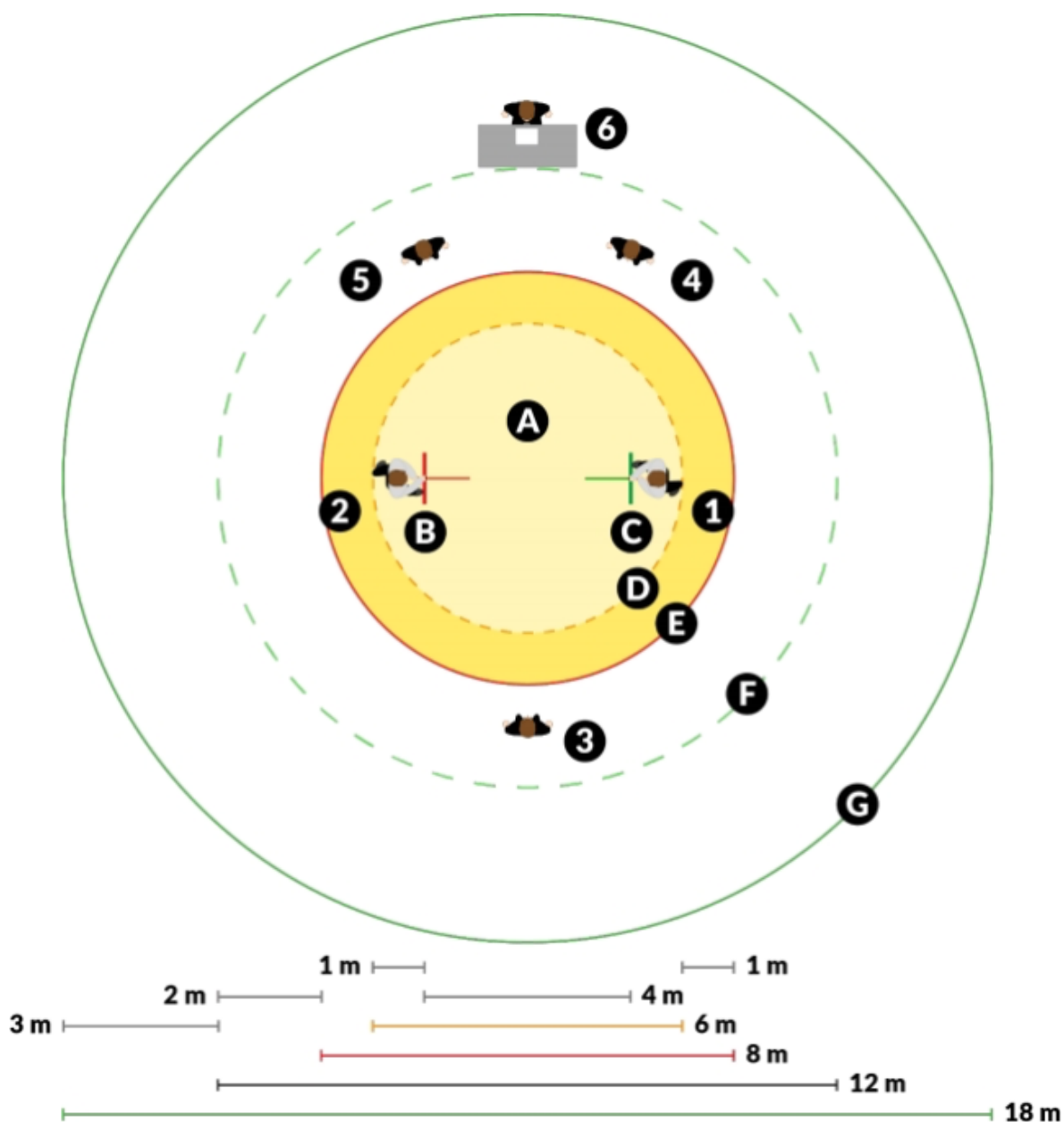
2.1. LA ARENA

El área de combate, tanto para combates individuales como para combates en equipo, se llama "arena de combate".

Está delimitado por un círculo de 8 metros de diámetro, trazado en una línea continua de un solo color. Este círculo se llama el "límite de salida de arena".

En el centro de esta área, se traza un segundo círculo interior de 6 metros de diámetro en una línea achurada de un solo color. Esta línea de puntos se llama el "límite de compromiso".

Se trazan dos líneas largas de 1 metro dentro de la arena, una frente a la otra, a 2 metros del centro de la arena, por lo que están separadas entre sí por 4 metros. Estas son las "líneas de guardia".



- 1) Tirador verde
- 2) Tirador rojo.
- 3) Juez principal.
- 4) Juez asignado para tirador verde.
- 5) Juez asignado para tirador rojo.
- 6) Juez asignado para supervisor tiempo y puntaje.
- A. Área diseñada para combates individuales y equipos, llamada "arena de combate".
- B. Línea de guardia verde.
- C. Línea de guardia roja
- D. Límite de asalto (o límite de salida para tiradores menores de 15 años).
- E. Límite de salida del terreno
- F. Límite del área reservada para árbitros y jueces.
- G. Perímetro seguro para la audiencia.

3. IMPLEMENTOS

3.1. LAS ARMAS

El "sable" se refiere al arma que produce una o más hojas de energía. Se compone de varias partes: un emisor, una empuñadura, un interruptor, un pomo y, a veces, una guarda.

El "blade" se refiere al tubo de policarbonato iluminado por un LED que va desde el emisor del sable hasta la punta de su tapa. La tapa es la punta de policarbonato o acrílico del blade. Debe ser redondeado. El mango del sable LED debe estar hecho de una aleación metálica desprovista de cualquier decoración.

El sable láser se refiere al objeto conformado por empuñadura y blade. La longitud total del sable se mide desde la punta del pomo hasta la punta del blade. No puede medir menos de 100 cm (incluido) o más de 110 cm (excluido).

3.1.1. LONGITUD Y ESPESOR DEL BLADE

El único tipo de hoja de policarbonato autorizada durante las competiciones es el tipo de mid-grade de 2mm. El diámetro exterior recomendado de los blades es 1", o 2.54 cm. Dependiendo del fabricante, este diámetro puede variar en +/- 0.05 cm. En consecuencia, el grosor autorizado varía entre 2,4 cm y 2,6 cm.

El espesor interno recomendado del tubo de policarbonato es de 2mm. Dependiendo del fabricante, este grosor puede variar en +/- 0.2mm. En consecuencia, el grosor interior autorizado varía entre 1,8 mm (incluido) y 2,2 mm (incluido).

La longitud estándar de los blades de policarbonato es de 32" = 81,28 cm. Dependiendo del fabricante, esto puede variar en +/- 2 cm. En consecuencia, la longitud autorizada varía entre 79 cm y 84 cm.

Longitud del sable LED: entre 100 cm (incluido) y 110 cm (excluido). Esta longitud se mide desde la punta del blade hasta la punta del pomo. El sable LED solo se compone de una blade, un emisor, un mango, un interruptor (algunos modelos de sable LED pueden estar equipados con varios botones y / o un puerto de carga) y un pomo. El mango del sable se considera parte del área objetivo 1, alrededor de los botones.

ADVERTENCIA

Si el diámetro de su Blade es inferior a 1" (2.54 cm) o está hecho de policarbonato de menos de 1.8 mm de grosor, su blade corre el riesgo de sufrir daños irreversibles contra los Blades del diámetro recomendado. Podría romperse y podría ser eliminado si no puede reemplazarlo.

En caso de dudas sobre la calidad de los blades de grado medio, la organización responsable de organizar la competencia prestará blades aprobadas.

3.1.2. PUNTAS

Puntas redondas son obligatorias en toda la competencia.

3.1.2.1.1. FORMAS DE COMBATE

CATEGORÍA	TIPO DE BLADE	TAMAÑO DE BLADE	TOCADOS Y DURACIÓN DE COMBATE	BLANCOS AUTORIZADOS	DIMENSIONES DE ARENA
Full	2 mm	32" – 36"	15 puntos (3 minutos)	Todos	8 m de diámetro
Soft	2 mm	32" – 36"	15 puntos (3 minutos)	Desde pies a cuello (excepto cabeza)	8 m de diámetro

4. EQUIPO Y SEGURIDAD:

4.1. CONSIDERACIONES GENERALES

Cada tirador debe usar el equipo de protección aprobado por la ASL en este documento.

Al comienzo de cada combate, el árbitro principal o uno de sus jueces entregará a cada tirador un brazalete o cinturón, uno rojo y uno verde. Los tiradores deben usarlo alrededor de su cintura o en su brazo, en el lado que está frente al árbitro principal. (Para ser incluido en las reglas de arbitraje).

Durante un combate entre dos tiradores, el primer protagonista convocado tendrá lugar en el lado derecho del árbitro principal y usará un cinturón verde o brazalete. El segundo protagonista tendrá lugar en el lado izquierdo del árbitro principal y usará un cinturón rojo o brazalete.

*** Se permiten trajes de cosplay, siempre que permitan que el tirador use el equipo de protección aprobado y no incluya partes rígidas que puedan usarse como instrumentos contundentes. Las capas están prohibidas por razones obvias de seguridad. Los organizadores se reservan el derecho de rechazar prendas que consideren potencialmente peligrosas para el usuario o sus adversarios.**

Para garantizar la seguridad de los tiradores, el siguiente equipo es obligatorio, tanto en condiciones de club como de competencia:

PRACTICA INFORMAL	PRACTICA COMPETITIVA CATEGORIA MID-GRADE (2 mm)
<ul style="list-style-type: none"> • Chaqueta GI (se recomienda tela de grano de arroz para amortiguar) • Guantes de Kevlar • Guantes de HEMA o Hockey Patín (altamente sugeridos) • Careta de 350N (obligatorio) • Rodillera y Coderas tipo "Skate" • Copa protectora (obligatorio), • Protector pectoral (obligatorio) • Cubre mentón (opcional) 	<ul style="list-style-type: none"> • Gi o chaqueta Cosplay* • Se recomienda botas • Careta de esgrima de 350N • Cubre nuca o cubre cuello (recomendado) • Guantes de HEMA o Hockey • Pechera de hockey • Rodilleras y coderas. • Copa protectora y cubre pecho • Protección de cuello, gorjales (recomendado) • Cubre mentón y antebrazo flexible (opcional)

4.2. LISTA DE PROTECCIONES

A continuación, encontrará la lista de las diferentes piezas de equipo de protección aprobadas por la ASL-FFE para combates individuales. (FOTOS NO CONTRACTUALES)



Gi tipo Judo, sambo o jiu-jitsu; tela de grano de arroz (para mejor amortiguación de los golpes):



Careta de esgrima de 350N:



Cubre careta, cubre sien o cubre cuello:



Pechera de Hockey y hombreras (Junior y Adulto)



Guantes protectores para HEMA:



Cubre garganta/Gorjal:



Rodilleras para HEMA:



Coderas para HEMA:



Codera y rodilleras para Skate (adulto y junior)



Protección Inguinal



Zapatos de caña alta, con suela flexible (botas de esgrima, lucha libre o boxeo)



Cubre pecho para mujer.

4.3. CONTROL DE EQUIPO

Los tiradores arman, equipan, visten y luchan bajo su propia responsabilidad personal, y son conscientes de todos los riesgos involucrados.

Cualquier tirador que calienta o entrena con otro en el sitio de una competencia oficial de ASL-FFE (incluidas las salas de entrenamiento vinculadas a la competencia), en toda circunstancia debe usar el atuendo apropiado y portar el equipamiento reglamentario.

Los controles de equipo se pueden organizar de vez en cuando (con marcas para demostrar que el control ha realizado). En ausencia de controles de equipo, corresponde al árbitro verificar el equipo de los tiradores y castigar con una tarjeta amarilla a cualquiera que no cumpla con estas reglas. Cualquier otra falta le otorgará a la parte infractora una tarjeta negra. La dirección técnica goza de las mismas prerrogativas.

Las medidas de seguridad determinadas en estas normas y reglamentos tienen por objeto garantizar la seguridad de los tiradores, pero no pueden garantizarlo por completo. En consecuencia, estas reglas no pueden implicar, independientemente de cómo se apliquen, la responsabilidad de la ASL-FFE, los organizadores de un evento, los funcionarios ni los autores de un hipotético accidente.

Cosplay está permitido en combate competitivo, bajo condiciones (ver p. 13 – 5.1 Pautas generales).

5. COMBATES

5.1. PAUTAS GENERALES

Las competiciones de duelo, o competiciones de "combate individual", consisten en enfrentamientos

sucesivos entre parejas de tiradores equipados con armas y equipo similares. Al final de la competencia, se establece un ranking de los participantes. El objetivo es darle un tocado al tirador rival, usando el borde de la espada del sable LED, evitando ser golpeado y permanecer dentro de la arena.

5.2. COMO SOSTENER LA EMPUÑADURA

El arma puede ser manejada con una mano o con dos manos. Los tiradores pueden cambiar de manos durante el curso de un combate.

Los tiradores pueden sostener el mango como quieran. Pueden, durante el transcurso de un combate, modificar su agarre de empuñadura como deseen. Sin embargo, la mano dominante nunca debe colocarse cerca del pomo al tocar a su oponente, para obtener el máximo alcance. En tal caso, el tocado se consideraría inválido.

Además, el arma nunca debe usarse, permanente o temporalmente, como arma de proyectil, ya sea de manera obvia o disfrazada. El tirador debe mantener al menos una mano en el mango en todo momento, y las manos no pueden deslizarse hacia arriba o hacia abajo en el mango durante una acción ofensiva.

5.3. PUESTA EN GUARDIA

Al asumir la posición de guardia, los tiradores tomarán sus lugares en la arena de combate, justo detrás de sus respectivas "líneas de guardia" y antes del "límite de enfrentamiento", por lo que están parados diametralmente opuestos entre sí, a cada lado de la arena. El centro.

Esta posición de guardia es válida para el inicio del combate, y cada vez que el árbitro pide a los tiradores que reasuman la posición de guardia.

Los tiradores deben asumir la posición de guardia siempre que el árbitro anuncie "En guardia". Deben permanecer perfectamente quietos hasta que el árbitro les ordene a "¡Combatir!".

5.4. COMENZAR, INTERRUPIR Y REANUDAR UN COMBATE

El combate comienza a las órdenes de "¡Combate!". Ningún tocado iniciado antes de que se emita esta orden se contará. Comenzar a pelear antes de este comando se castiga con una penalización de tercera categoría.

Las interrupciones y el final del combate están marcados por el comando "¡Alto!", Excepto en los casos en que se alteran las condiciones normales y habituales para el combate. Seguir luchando después de este comando se castiga con una penalización de tercera categoría.

Tan pronto como se emita la orden del "¡Alto!", los tiradores no pueden iniciar ninguna acción nueva. Solo un golpe que ya se lanzó se considerará válida. Ninguna otra acción puede considerarse válida.

Si un tirador deja de pelear antes de la orden "¡Alto!" y es tocado, este tocado es válido

La orden de "¡Alto!" también se puede emitir si el área de los tiradores se considera peligrosa, descuidada o contraria a las reglas de combate, si uno de los tiradores está desarmado, si uno de los tiradores sale de la arena de combate, o si, al retirarse, uno de ellos se acerca demasiado al público o al árbitro. Excepto en circunstancias excepcionales, el árbitro no puede autorizar a un tirador a salir de la arena de combate. Una salida sin la debida autorización se castiga con las sanciones correspondientes.

5.5. DURACIÓN DEL COMBATE

Esta expresión se refiere a la duración efectiva del combate, es decir, el tiempo total transcurrido entre la orden "¡Combate!" y "¡Alto!"

La duración del combate es controlada por un juez equipado con un cronómetro o tablet que corra la aplicación iOS o Android específicamente diseñada para cronometrar combates individuales competitivos en un escenario de campeonato. La duración del combate se fija en 3 minutos. El tiempo se realizará en tiempo real y sin pausas.

Para el combate individual, el tiempo de descanso entre dos combates debe ser al menos el doble de la duración del último combate, excepto para los juniors, que siempre descansarán 10 minutos entre dos combates.

El cronómetro comenzará a la orden de combatir.

Se puede interrumpir, según una decisión del árbitro principal. Comenzará de nuevo en la próxima orden. Al final de la duración reglamentada, el juez responsable del tiempo debe anunciar "¡Tiempo!" en voz alta e inteligible para notificar al árbitro principal. El árbitro principal debe anunciar en voz alta "¡Alto!" para detener el combate. Cualquier acción en curso debe ser interrumpida. Cada vez

que se interrumpe el combate, los tiradores pueden preguntar cuánto tiempo ha durado el combate hasta ahora.

Si un tirador intenta provocar o prolongar las interrupciones de manera excesiva, el árbitro infringirá las sanciones descritas en este documento. En el caso de un mal funcionamiento del cronómetro o un error del juez a cargo de mantener el tiempo, el árbitro principal tendrá que evaluar la duración restante del combate.

5.6. COMBATE ESTRECHO

Se permite el combate a corto rango, siempre que los tiradores puedan usar sus armas de manera adecuada, y el árbitro pueda continuar siguiendo la acción.

5.7. COMBATE CUERPO A CUERPO

Hay cuerpo a cuerpo cuando los cuerpos de ambos tiradores entran en contacto físico entre sí. En tal caso, el árbitro detendrá el combate.

Está prohibido iniciar voluntariamente cuerpo a cuerpo para negar un tocado o desestabilizar al oponente. En el caso de tal falta, el árbitro debe infligir las sanciones apropiadas al infractor, y cualquier tocado hipotético que hicieron se considerará inválido.

5.8. ESQUIVAR Y MOVERSE

Es posible esquivar y moverse, incluidos los movimientos que llevarían al suelo la mano no dominante o la rodilla.

5.8.1. SUSTITUCIÓN DE LA MANO Y BRAZO DE ESPADA

El uso del brazo o la mano sin espada está prohibido en cualquier acción ofensiva o defensiva, excepto en el caso de que el tirador posea un objeto que le permita bloquear el tocado de su oponente. En el caso de tal falta, el tocado hecho por el tirador ofensor será cancelado y recibirán la penalidad apropiada.

Está prohibido sustituir un área objetivo por otra (moviendo su cuerpo para que el golpe golpee otra área objetivo que no sea la que apunta el adversario) para minimizar los puntos anotados por el oponente. Si el tirador ofensor realiza un tocado, será cancelado.

5.8.2. TRASPASANDO LAS DELIMITACIONES

Cuando un tirador cruza el límite llamado "límite de salida de la arena", con ambos pies completamente fuera y en el suelo, el árbitro principal debe emitir inmediatamente el "¡Alto!". Se considera que el tirador ha salido de la arena de combate.

Si el tirador sale completamente de la arena de combate, el árbitro cancela cualquier acción realizada después de cruzar el límite, con la excepción de un tocado recibido por el tirador que ha cruzado el límite, con la condición de que el tocado sea inmediato, y que el ataque se lanzó antes de que se cruzara el límite.

Si un tirador cruza el límite con ambos pies en el suelo exterior, el árbitro interrumpe el combate y declara que el tirador ha sido tocado: se otorgan 3 puntos a su oponente.

Cruzar un límite involuntariamente, como resultado de una acción accidental (como tambalearse e), no conllevará sanciones.

6. TOCADOS Y ADJUDICACIÓN DE PUNTOS

Las reglas sobre cómo tocar al adversario están codificadas; las diferentes áreas objetivo valen diferentes números de puntos.

6.1. ÁREAS DE BLANCO

Las áreas objetivo son las áreas donde un tirador puede tocar a su adversario para ganar puntos, durante un combate. Todo el cuerpo está preocupado

ÁREA 1: MUÑECA, MANOS, DEDOS y ARMA RIVAL

La muñeca, dedos, manos y el arma oponente pueden ser objeto de tocado.

Se permiten tocados verticales, horizontales y oblicuos (hacia arriba o hacia abajo) en la muñeca, la mano, los dedos y, en general, en todo el guante protector, así como en la protección, el mango, el pomo o el emisor del sable adversario.

Se prohíbe la estocada.

Número de puntos recibidos: **1 punto.**

ÁREA 2: EXTREMIDADES SUPERIORES E INFERIORES

"Extremidades superiores" son tanto el brazo hábil como el secundario.

Se permiten tocados verticales, horizontales y oblicuos (hacia arriba o hacia abajo) desde la parte inferior del hombro hasta el antebrazo.

"Extremidades inferiores" se refiere a ambas piernas, la que corresponde al brazo de la espada y la que corresponde al brazo sin espada.

Se permiten tocados verticales, horizontales y oblicuos (hacia arriba o hacia abajo) desde la parte superior del muslo hasta el pie.

Se prohíbe la estocada.

Número de puntos recibidos: **3 puntos.**

ÁREA 3: CABEZA Y TORSO

Se permiten tocados verticales, horizontales y oblicuos (hacia arriba o hacia abajo) desde la base del cuello hasta la parte superior de la cabeza.

Se permiten tocados verticales, horizontales y oblicuos (hacia arriba o hacia abajo) desde la parte superior del hombro hasta la base del cuello, desde el plexo solar hasta la ingle y desde la axila hasta la cadera inferior.

Los tocados por estocada están prohibidos.

Número de puntos otorgados: **5 puntos.**

Area	Are de tocado	Objetivos	Puntos otorgados por ataque a una o dos manos, con armado de asalto o armado simple.
Area 1	Mano hábil	Muñeca, mano, dedos	1
Area 1	Mano secundaria	Muñeca, mano y dedos	1
Area 1	Arna	Empuñadura, emisor o pomo del sable	1
Area 2	Brazo (extremidad superior)	Desde hombro al antebrazo	3
Area 2	Extremidad inferior hábil.	Desde muslo superior a pie	3
Area 2	Extremidad inferior secundaria	Desde muslo superior a pie	3
Area 3	Cabeza	Desde la base del cuello a el área occipital	5
Area 3	Torso	Desde hombro superior hasta base del cuello, Desde brazo hasta entrepierna y desde axila a cadera inferior	5

6.2. OBTENCIÓN DE LOS PUNTOS

Los combates de sable LED están sustentados en cinco principios:

6.2.1. PRINCIPIO DE “ARMADO DE ASALTO”

El armado de asalto es un gesto que activa el diálogo de armas y precede a un ataque con el objetivo de tocar al adversario. Consiste en retirar el brazo hábil más allá del eje vertebral, antes de golpear el objetivo. Este gesto puede ejecutarse en el acto, mientras se mueve, gira o rota.

Para que el armado del asalto sea válido, debe cumplir con los siguientes requisitos:

- La punta del blade debe pasar atrás antes de dirigirse al objetivo.
- Todo el arma y la mano que la sostiene deben retroceder más allá del eje vertical en un movimiento de retirada, antes de golpear al objetivo.
- El gesto debe realizarse sin pausa, desde el retroceso del arma hasta el final y el regreso del blade hacia el adversario.

El "armado insuficiente" constituye una falta técnica. No implica una penalización, pero se considerará un ataque no armado.

6.2.2. PRINCIPIO DE “ARMADO SIMPLE”

El armado simple es un gesto realizado durante un diálogo de armas y precede a un ataque con el objetivo de tocar al adversario. Consiste en retrasar el blade, cuya punta debe retroceder más allá del eje vertebral, antes de golpear el objetivo. Este gesto puede ejecutarse en un movimiento acto, mientras se mueve, gira o rota.

Para que el armado simple sea válido, debe cumplir con los siguientes requisitos:

- La punta del blade **debe** retroceder más allá del eje vertical en un movimiento de retirada, antes de golpear al objetivo.

El "*armado insuficiente*" constituye una falta técnica. No causa una penalización, pero se considerará un ataque no armado.

6.2.3. PRINCIPIO DE PROTECCIÓN

Un tirador que lanza una acción ofensiva ejecutada correctamente tiene prioridad en el ataque.

El tirador atacado debe reaccionar con una acción defensiva (parar o esquivar, total o parcialmente), antes de responder al ataque, si quiere que se cuente el tocado posterior. Antes de responder a un ataque, los tiradores están obligados a intentar proteger su integridad física.

El contragolpe está prohibido

6.2.4. “SALVO” O PRINCIPIO DE TOCADOS SUCESIVOS

Un tirador que ejecutada correctamente una ofensiva y logra tocar a su adversario de forma válida, puede seguir con una salvo, que consiste en varios ataques sucesivos, tocados con armado simple

y sin pausa entre los diferentes movimientos. (ver TABLA 3: TABLA DE FLUJO DE DUELO CON SABLE LED - SALVO)

Para realizar un salvo, el tirador debe tener prioridad y haber tocado a su adversario de forma válida.

El árbitro debe tener cuidado de no interrumpir el combate tan pronto como se haga el primer tocado válido, ya que podría ser seguido por una salvo.

El objetivo es permitir que el atacante golpee un área objetivo vital (5 puntos). Al final del salvo, el árbitro solo contará el blanco tocado que valga la mejor puntuación. Los otros blancos tocados no contarán.

El tirador que defiende contra una salvo no debe intentar un contragolpe, (ver PRINCIPIO DE PROTECCIÓN). Lo que deben hacer es intentar evitar que el atacante realice un ataque que valga más puntos que el ataque inicial. Una acción defensiva exitosa interrumpe el salvo.

6.2.5. PRINCIPIO DE ACTIVACIÓN DE SABLE DE LUZ

Para que un tocado sea válido, el sable LED del atacante debe estar activado. Esto significa que el LED de color dentro del tubo debe estar encendido, y el color debe ser claramente visible para el árbitro principal, los jueces y el adversario.

Si el blade del sable LED no se activa al atacar, cualquier tocado será cancelado por el árbitro principal.

Del mismo modo, para que una parada sea válida, la espada del sable LED del defensor debe estar activada. Esto significa que el LED de color dentro del tubo debe estar encendido, y el color debe ser claramente visible para el árbitro principal, los jueces y el adversario.

Si el sable LED no está activado al momento de realizar una parada, se considerará un tocado válido para el atacante y se otorgarán los puntos correspondientes

En caso de malfunción del sistema LED, el juez principal solicitará un cambio de baterías o arma. Si pese al cambio, el LED no enciende, se da el combate por perdido a causa de malfunción del arma.

6.2.6. REGLAS DE PRIORIDAD Y EJEMPLOS

Para ser validado y contado por el árbitro, se debe realizar un tocado de acuerdo con las reglas de prioridad, establecidas en la TABLA 4: DIAGRAMA DE APLICACIÓN DE PRIORIDAD.

Un diálogo de armas comienza con un ataque prioritario y termina con un tocado. Consultar TABLA 1: DIAGRAMA DE DUELO CON SABLE LED – PRIORIDAD EN DIALOGO DE ARMAS)

El ataque prioritario, es decir, el ataque precedido por un movimiento de armado, le da prioridad al tirador; su oponente debe entonces protegerse deteniendo o esquivando el ataque prioritario antes de responder de inmediato (ver TABLA 2: DIAGRAMA DE DUELO CON SABLE LED - PROTECCIÓN).

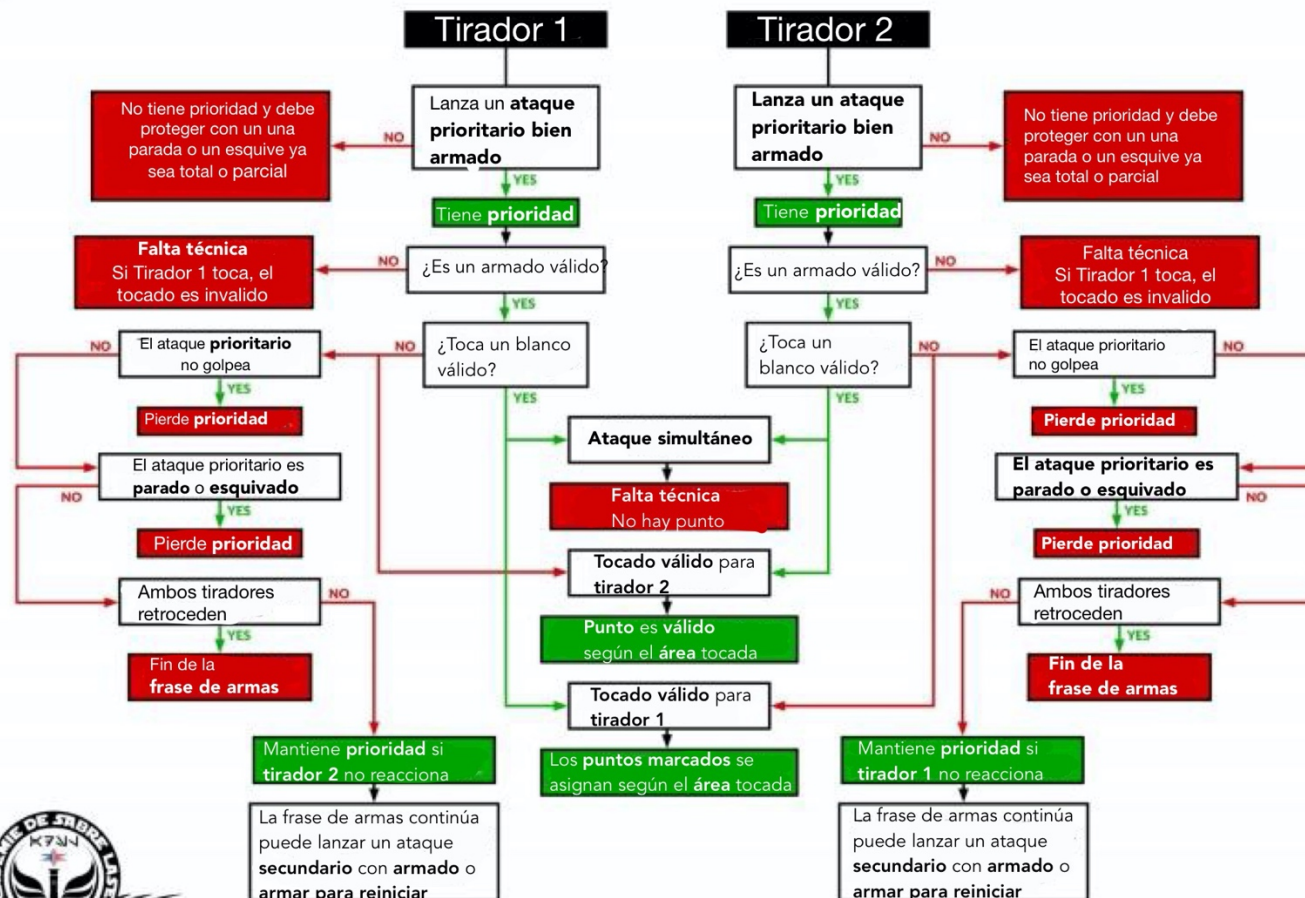
Durante el combate, los ataques de estocada y los contragolpes están prohibidos.

En el caso de un mal funcionamiento del LED del sable I, el árbitro principal puede preguntar al tirador propietario del arma si desea cambiar las baterías de su arma, o si desea cambiar las armas por otro sable LED de la misma categoría. Si, a pesar de los cambios, el LED del sable LED no se enciende, el tirador tendrá que perder debido al mal funcionamiento del arma.

6.2.6.1. TABLA 1: DIAGRAMA DE DUELO CON SABLE LED – PRIORIDAD DE FRASE DE ARMAS



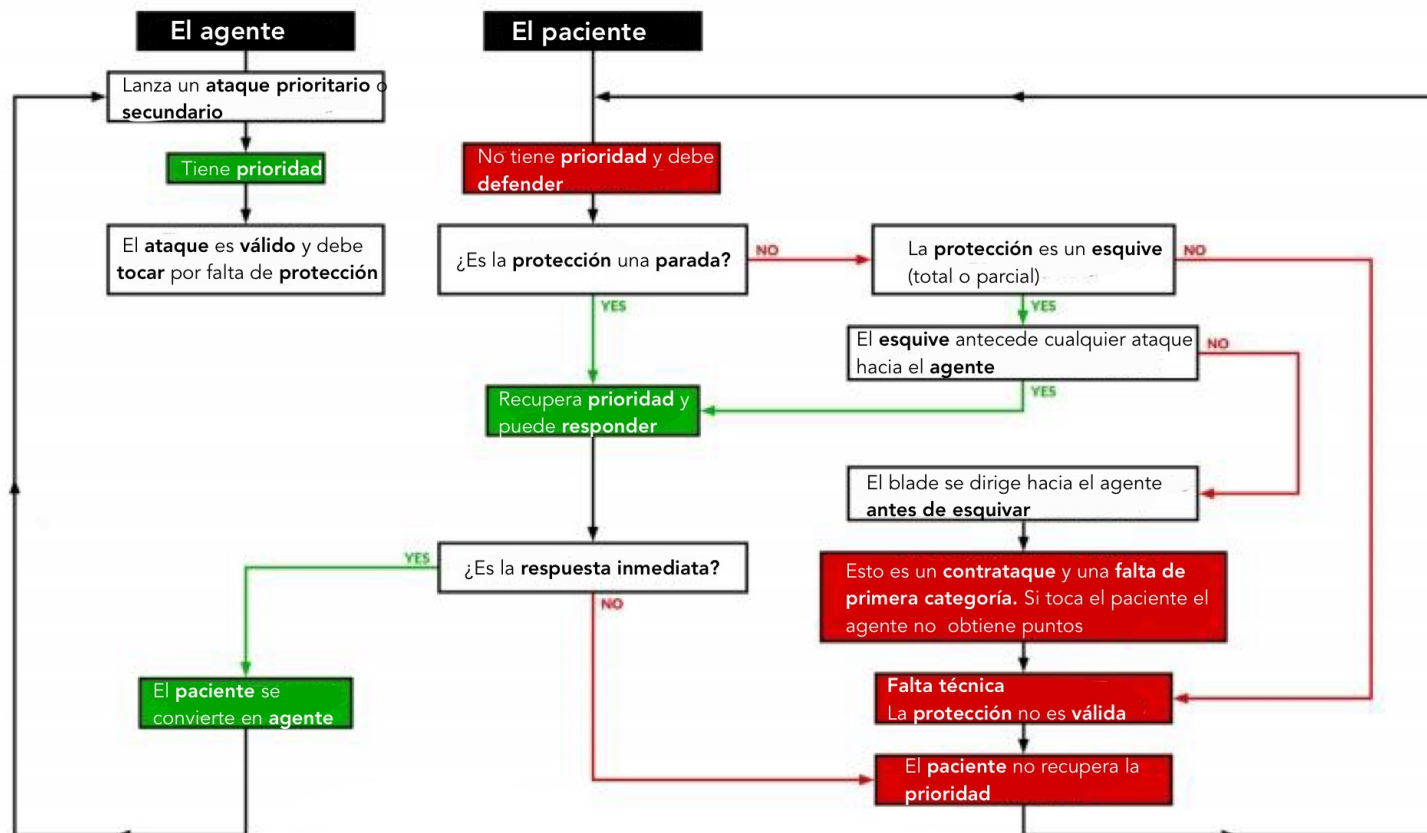
Diagrama de flujo - prioridad de frase de armas



6.2.6.2. TABLA 2: DIAGRAMA DE DUELO CON SABLE LED - PROTECCIÓN



Diagrama de flujo para Sparring - Protección



Notas:

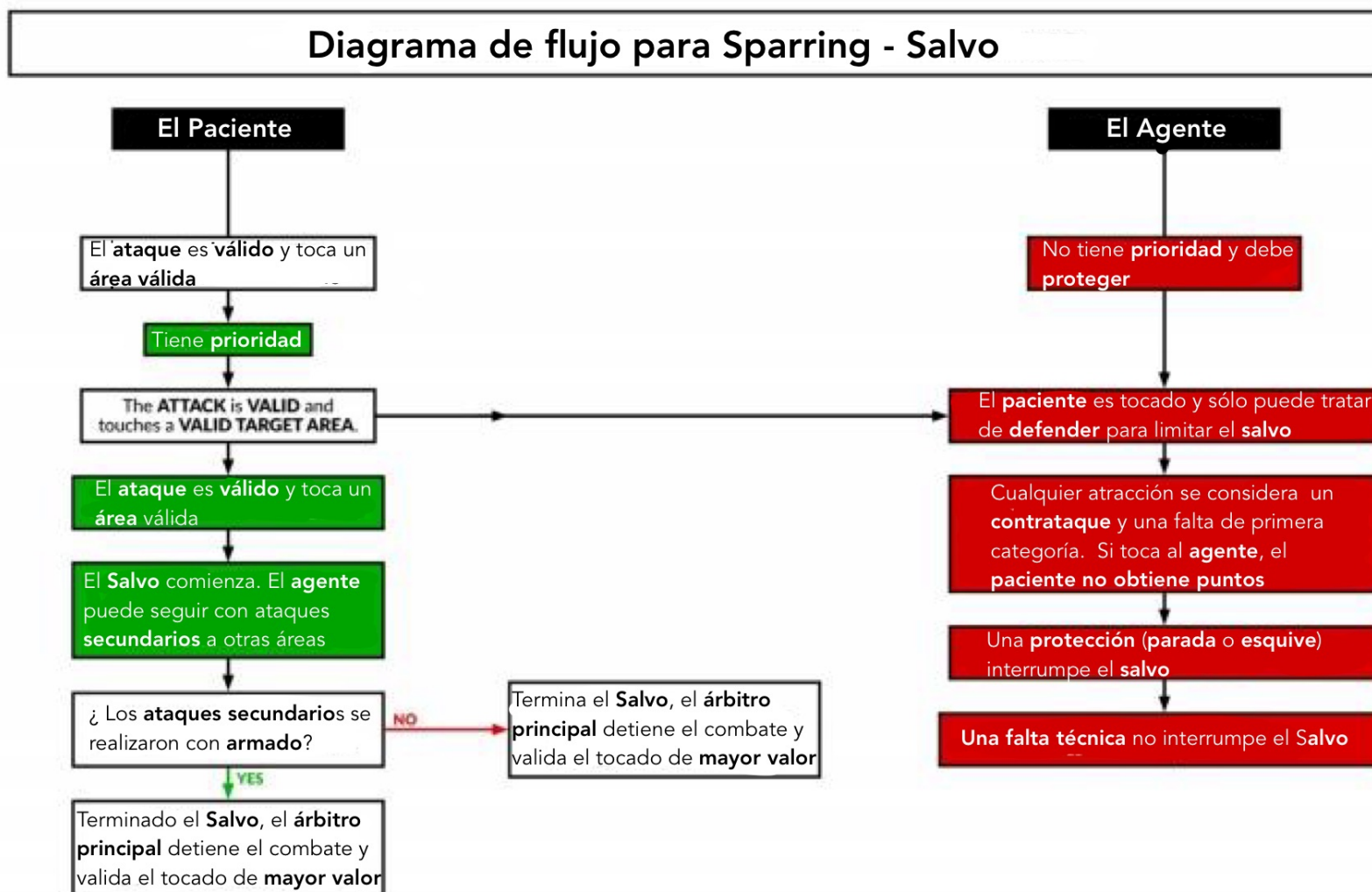
- El **ataque prioritario** puede ser precedido por una variedad de movimientos de sable (floritura, fin, etc...)
- Para que el **ataque prioritario** sea válido, debe siempre ser precedido por un **armado de asalto**.
- Los **ataques secundarios** pueden realizarse por **armado de asalto** o por un **armado simple**.
- Los **ataques** pueden ser **simples** o **compuestos**.



©2018 Académie de Sabre Laser et Fédération Française d'Escrime. Tous droits réservés. Sous licence Creative Commons 4.0 International : Attribution – Partage dans les Mêmes Conditions



6.2.6.3. TABLA 3: DIAGRAMA DE DUELO CON SABLE LED – SALVO



6.2.6.4. TABLA 4: EJEMPLO DE APLICACIÓN DE PRIORIDAD

Caso	Acción	A	B	Tocado	Puntos	Comentarios
1	1	Ataque (sin armado)		A	Ninguno	A comete falta ya que el ataque prioritario debe ser armado.
2	1	Ataque inicial	Ataque	A+B	Ninguno	Ataques simultáneos.
3	1	Ataque (sin armado)	Ataque (sin armado)	A+B	Ninguno	Ambos cometen falta ya que el ataque prioritario debe ser armado.
4	1	Ataque prioritario	Ataque (sin armado)	A+B	A	B comete una falta.
5	1	At. prioritario		A+B	A	Coup Doublé (Tocado mutuo) A tiene prioridad al lanzar primero el ataque. B comete falta ya que debió protegerse para obtener prioridad antes de responder. B realiza un contragolpe, lo cual está prohibido.
	2		Ataque prioritario			
6	1	At. prioritario		B	Ninguno	B comete falta, la respuesta debe ser inmediata. El ataque prioritario finaliza cuando el tirador rompe (A y B). B debió realizar un ataque prioritario.
	2		Protección			
		Romper	Retroceso			
	4		Respuesta			
7	1	At. prioritario		A+B o A solo o B solo	Ninguno	B comete falta, la respuesta debe ejecutarse inmediatamente. A comete falta, El ataque prioritario finaliza cuando el tirador rompe (A y B). A y B debieron realizar un ataque prioritario.
	2		Protección			
		Romper	Retroceso			
		Ataque secundario	Respuesta			
8	1	At. prioritario		A+B o A solo.	A	B comete falta, la respuesta debe ser inmediata. El ataque prioritario finaliza cuando el tirador rompe (A y B). A anota porque recuperó prioridad con un ataque prioritario.
	2		Protección			
		Romper	Romper			
	4	At.prioritario	Respuesta			
9	1	At. prioritario		B	Ninguno	B comete falta, la respuesta debe ser inmediata. El ataque prioritario termina cuando los tiradores rompen. (A y B)
	2		Protección			
		Romper	Romper			
	4	At.prioritario	Respuesta			
10	1	Ataque (sin armado)		A+B	B	A comete falta ya que no armó su ataque.
	2		At. prioritario			

11	1	Ataque (sin armado)	At. prioritario	A+B	B	A comete falta ya que no armó su ataque.
	1	At. prioritario		A+B o	B	B toma prioridad, gracias a su protección. A comete una falta. A Debió protegerse de la respuesta de B para recuperar prioridad y realizar un ataque propio.
	2		Protección			
12	3	Ataque secundario	Respuesta	B solo		
	1	At. Prioritario		A	Ninguno	A comete falta. B toma prioridad gracias a su defensa. A Debió protegerse de la respuesta de B para recuperar prioridad y realizar un ataque propio.
	2		Protección			
13	3	Ataque secundario	Respuesta.			

6.3. MUERTE SÚBITA

Muerte súbita se usa para resolver una partida entre 2 tiradores en ciertos puntos de un duelo.

Las únicas áreas objetivo válidas en este caso son las áreas vitales del tirador, representadas por el área número 3 (cabeza y torso).

El primer tirador que consiga un tocado en la zona vital de su adversario gana el partido, y el puntaje final en el blade del partido tendrá en cuenta este último tocado.

Ninguna de las otras áreas otorga puntos, pero se pueden usar para mantener la prioridad y para activar un salvo, ya que el defensor no puede responder, sino solo defender.

Los puntos de penalización otorgados durante la muerte súbita son válidos y se contarán en el puntaje final

6.4. ¿CUANDO APLICA MUERTE SÚBITA?

6.4.1. SITUACIÓN 1: FIN DEL TIEMPO REGLAMENTARIO

Si ambos tiradores tienen un puntaje idéntico al final del tiempo reglamentario, el árbitro interrumpirá el combate y anunciará el comienzo de una pelea a muerte súbita.

El duelo continuará durante 30 segundos.

Si ningún tirador logra un tocado al final del tiempo adicional, el árbitro sorteará utilizando la aplicación de arbitraje para determinar el ganador del partido.

El puntaje final en la planilla del duelo indicará al tirador victorioso, con el número de puntos que tenían antes de la Muerte Súbita.

6.4.2. SITUACIÓN 2: EL RETADOR

Cuando un tirador anota más de 10 puntos y está a punto de ganar, aún es posible que el retador (el lado perdedor actual) cambie el rumbo del combate provocando una Muerte Súbita.

Para hacerlo, deben intentar alcanzar 10 puntos antes de la victoria de su oponente.

Si logran hacer esto, el árbitro declarará que el partido ha cambiado a las reglas de Muerte Súbita. El duelo continuará, hasta el final del tiempo reglamentario (y el final del tiempo adicional, si surge el caso).

Si ningún tirador logra tocar un tocado al final del tiempo adicional, el árbitro sorteará utilizando la aplicación de arbitraje para determinar el ganador del partido. El puntaje final en el blade del partido indicará qué tirador ganó el partido, con el número de puntos que tenían antes de la Muerte Súbita.