

Escola de Educação Física do Exército

Regulamento da Federação Internacional de Esgrima

(F. I. E.)



Tradução do original francês,
atualizado em 1933, a cargo da
Secção de Esgrima da E. E. F. E.



EDIÇÃO DA REVISTA DE EDUCAÇÃO FÍSICA

- 1936 -

Federação Internacional de Esgrima

Regulamento para as Provas

Nenhum esgrimista deve ignorar os regulamentos



ADVERTÊNCIA PRÉVIA

APLICAÇÃO DOS REGULAMENTOS

Salvo exceções, os presentes regulamentos devem ser aplicados em todos os encontros internacionais, de qualquer natureza que eles sejam.

CAPÍTULO I

ORGANIZAÇÃO DOS TORNEIOS

I — DISPOSIÇÕES GERAIS

1 — As disposições do presente capítulo são obrigatórias para:

— Os Jogos Olímpicos;

— Os Campeonatos do Mundo;

— As provas nacionais e internacionais que obtenham o patrocínio da F. I. E.

Em todas estas provas, a organização técnica deve ser obrigatoriamente confiada a um Diretório Técnico, composto por cinco membros representantes de países diversos, e dos quais um deve ser do país onde se disputam as provas. Os membros do D. T. (Diretório Técnico) não podem exercer nenhuma outra atividade no torneio, tais como a de membro do Juri de Apelação, capitão de equipe, delegado oficial de sua federação, atirador, etc. Excepcionalmente, podem ser designados como presidente de Juri ou vogais de uma prova.

2 — Em todos os outros encontros (torneios, desafios, etc.), o C. O., (Comité Organizador) tem a liberdade de organizar um regulamento especial ou fazer exceções às disposições do presente capítulo. Um regulamento especial deve ser completo em todo sentido. Deverá ser homologado pela Federação do País do qual dependa o C. O., e dado ao conhecimento dos interessados desde o momento do início das provas. Faltando um regulamento especial ou de exceção, as disposições do presente regulamento devem ser observadas.

3 — Os presentes regulamentos não prevêem mais do que as provas de combate nas três armas, descritas no capítulo II. Contudo, permitem-se juntar às referidas provas, as chamadas provas académicas ou de belas armas, com a condição de que seja estabelecido um regulamento especial conforme o artigo anterior, N.º 2.

4 — Nos torneios internacionais, as provas serão realizadas na ordem seguinte: florete, espada e sabre.

Em cada arma, as provas de equipe realizar-se-ão antes das provas individuais da mesma arma.

5 — Quando um torneio compreende várias provas individuais que tenham lugar imediata e sucessivamente, os atiradores que participaram da final de uma prova, sempre que não tenham tido 24 horas de repouso, não deverão tomar parte na primeira eliminatória da prova seguinte.

6 — Os regulamentos estabelecem:

- b) Provas individuais
 - a) Provas de equipes;
- Para mulheres e homens

II — PROVAS POR EQUIPES

Nos concursos internacionais por equipes, são admitidas as três armas: espada, florete e sabre.

Os encontros se realizam de maneira que cada atirador de uma equipe jogue com todos os atiradores da equipe adversária, segundo uma ordem previamente estabelecida.

Os capitães de cada equipe podem, em cada encontro, modificar:

1º — A composição de sua equipe entre os atiradores regularmente inscritos como efetivos ou reservas.

2º — A ordem de inscrição para cada encontro dos componentes de sua equipe.

Os encontros terão sempre lugar por equipes e não por poules individuais. Qualquer que seja o número das equipes inscritas, cada uma delas enfrenta sucessivamente todas as demais. Quando o número das equipes é igual ou superior a 6, é permitido dividi-las em dois ou mais grupos, aos quais se aplicará o sistema das poules individuais (eliminatórias, semi-finais e finais). Cada equipe é considerada como uma entidade, ficando entendido que os encontros terão sempre lugar por equipes completas e não por poules individuais.

A classificação dos encontros por equipes se estabelece da seguinte maneira:

Cada vitória individual vale 2 pontos; cada encontro nulo, 1 ponto; cada derrota 0 (zero). Soma-se o número de pontos individuais de todos os atiradores de uma equipe sobre todos os atiradores de equipe adversária. Será declarada vencedora a equipe cujos atiradores tenham obtido o maior número de pontos individuais.

Quando as equipes têm o mesmo número de pontos individuais, verifica-se a soma dos toques recebidos pelo conjunto dos atiradores de cada equipe nos diversos assaltos e será declarada vencedora a equipe cujos atiradores tenham recebido menor número de toques.

No caso de igualdade de pontos individuais e de golpes recebidos o encontro estará empatado.

A cada vitória de uma equipe sobre outra, correspondem dois pontos de equipe.

A cada encontro empatado, corresponde um ponto para cada uma das equipes.

A cada derrota corresponde 0 (zero).

A classificação geral se obtém pela soma total dos pontos de cada equipe, sendo declarada vencedora a equipe que obteve o maior número de pontos, e assim sucessivamente.

Em caso de igualdade de pontos entre duas ou mais equipes, estas voltarão a ter encontro de desempate.

Si, depois de uma rodada de desempate, continuar a igualdade de pontos, a classificação se fará pela soma dos pontos individuais obtidos durante as rodadas.

Si o número de pontos de equipe e de pontos individuais somados é o mesmo para duas ou mais equipes:

a) Em caso de assalto em um toque, essas equipes são consideradas empatadas.

b) Pelo contrário, si os encontros se realizaram em vários toques e diversas equipes têm igual número de pontos de equipe e o mesmo número de pontos individuais, somar-se-á, então, o número de golpes recebidos por cada um dos atiradores de cada equipe e será vencedora aquela que no conjunto recebeu menor número de toques. Finalmente, em caso de igualdade de toques recebidos, se somará, então, eventualmente, o número de toques dados por cada um dos integrantes das equipes, e será declarada vencedora a equipe que, no conjunto, deu o maior número de toques. Si o número de pontos de equipes, de pontos individuais, de golpes recebidos e de golpes dados, somados, é o mesmo para duas ou mais equipes, estas são consideradas empatadas em igualdade de condições.

Vemos, em consequência, que mesmo quando uma equipe possa se considerar vitoriosa antes de terminados os assaltos, deverá continuar os mesmos com toda atenção e sinceridade, porque, do contrário, sofrerá as consequências de uma modificação de sua ordem na classificação geral das equipes participantes.

Na final de uma prova por equipe, o **primeiro lugar** na classificação se concederá somente quando haja diferença de pontos. Em igualdade de pontos, **sempre** e para poder ocupar o primeiro lugar na classificação, é necessário o desempate entre as equipes que tenham igualdade de pontos.

Quando um dos integrantes de uma equipe se retira no decorrer de um assalto, se levará em conta sua atuação até o momento em que se retirou e se lhe computarão como derrotas todos os assaltos posteriores em que deveria participar, isto é, que todos os seus adversários posteriores sejam considerados como vencedores sem ter recebido toque de sua parte.

Contudo, quando o integrante de uma equipe se vê obrigado a retirar-se no decorrer de um assalto, por acidente ou por motivo de força maior, devidamente constatado pelo presidente do Juri, o capitão da equipe pode solicitar ao D. T., ou, em sua falta, ao C. O., autorização para que um reserva continue os assaltos do ponto em que o integrante se retirou.

Quando, por uma razão qualquer, uma equipe não termina uma prova iniciada, duas soluções são possíveis:

1 — Anular o resultado de todos os assaltos em que tomou parte esta equipe, isto é: considerar como não existentes os assaltos nos quais tomou parte a equipe que se retirou.

2 — Admitir como válidos os resultados em que já tenha tomado parte a equipe que se retira e considerar que os atiradores desta equipe são sempre tocados em todos os assaltos em que ainda deveriam tomar parte desde o momento em que se retira.

Nenhuma destas soluções é absolutamente satisfatória, nem em teoria nem na prática. O Diretório Técnico ou, em sua falta, o C. O., cada vez que este caso se apresente, examinará minuciosamente a súmula de classificação e a composição das provas; e escolherá em seguida qual das duas soluções produz a menor alteração possível na classificação.

Em florete, sabre e espada a vários toques, as equipes deverão ser de 4 atiradores, sem contar as reservas, com o fim de permitir a concorrência de todos os países.

Nos concursos de equipes em espada a um toque, as equipes serão de 5 atiradores ou mais e duas reservas.

III — PROVAS INDIVIDUAIS

As provas individuais dos Jogos Olímpicos, dos Campeonatos da Europa e dos Torneios colocados sob o patrocínio da F. I. E., devem ser disputados empregando o sistema das poules eliminatórias seguidas de uma poule final.

Número de atiradores numa poule

ESPADA — A um golpe, as poules compreendem, em princípio, um mínimo de 10 atiradores.

A vários golpes, podem compreender um número menor, mas pelo menos 6.

FLORETE E SABRE — Pelo menos 6.

Passam ao grau superior

ESPADA — A um golpe, pelo menos 50%.

A vários golpes, pelo menos 33%.

Quando em espada, a um golpe, não é possível fazer poules de 10 atiradores pelo menos, mais de 50% serão classificados e elevados, isto é, nunca menos de três atiradores.

FLORETE e SABRE — Pelo menos 33% e nunca menos de 3 atiradores.

Para que um atirador passe para o grau superior, é necessário que tenha uma diferença de pontos sobre os atiradores eliminados.

Si, depois de uma poule de desempate, os atiradores estão ainda em igualdade de pontos, a classificação entre eles se estabelecerá pelo número total de golpes recebidos — eventualmente, pelo número total de golpes dados — no transcurso da poule normal, somados aos golpes recebidos e eventualmente dados, no transcurso de desempate.

Número de golpes nas três armas, nos jogos olímpicos e campeonatos da Europa

ESPADA — Três golpes efetivos (melhor de 5)

FLORETE e SABRE — Cinco golpes efetivos (melhor de 9)

Composição das poules

Nas poules seguintes, cada uma terá, enquanto for possível, o mesmo número de pio das cabeças de série não deve interpretar-se no singular: pode ter 1, 2, 3, etc., cabeças de série em cada poule).

Nas poules seguintes, cada uma terá, enquanto for possível, o mesmo número de atiradores que se classificaram em primeiros, segundos, terceiros, etc., na poule anterior.

Em todas as poules eliminatórias, os representantes de um mesmo país serão repartidos da melhor maneira possível em todas as poules da mesma rodada. Em caso de haver várias possibilidades, será de rigor o sorteio.

O princípio da nacionalidade primária sobre o das cabeças de série.

Em cada poule, sortear-se-ão os números de ordem dos atiradores.

Ordem dos assaltos

A ordem dos assaltos está regulamentada por uma tabela fixa previamente estabelecida.

Quando uma poule reúne vários atiradores de um mesmo país, esses atiradores devem atirar entre eles antes de enfrentar os participantes de outra nacionalidade.

Mas quando (como por exemplo, em uma final) os atiradores de um só país formam a maioria, estabelecer-se-á um quadro (ou lista) distinto, para evitar a fadiga excessiva ou longas interrupções.

Classificação

Cada vitória vale dois pontos; cada encontro nulo, um ponto; cada derrota 0 (zero). A classificação em cada poule se obtém pelo número de pontos. No caso de provas a vários golpes, existindo igualdade de pontos entre dois ou mais concorrentes,

a classificação será determinada pelo número de toques recebidos. Havendo igualdade de pontos e golpes recebidos, a classificação se faz pelo número de toques dados; havendo igualdade de pontos e golpes, os atiradores se consideram empatados.

A classificação dos atiradores empatados se efetua pela continuação de novos assaltos, que se realizarão segundo o regulamento da poule primitiva, entre os atiradores que hajam obtido o mesmo resultado.

Nas poules finais e unicamente para o primeiro lugar, havendo igualdade de pontos, deverá sempre fazer-se um novo assalto, até o desempate, seguindo o regulamento da poule primitiva, sem levar em consideração o número de golpes recebidos ou dados.

Quando três ou mais atiradores voltam a atirar pelo primeiro lugar, esta poule de desempate decide igualmente a classificação final dos atiradores que não lograram o primeiro lugar. Mas se estes atiradores tiverem o mesmo número de pontos no desempate, serão então computados os golpes para a classificação.

Participantes que não terminam uma prova

Quando, por qualquer circunstância, um participante não termina uma prova iniciada, duas soluções são possíveis:

1 — Anular o resultado de todos os assaltos nos quais tomou parte esse concorrente, isto é, considerar como inexistentes os encontros em que haja tomado parte e aqueles em que deveria ter participado.

2 — Admitir como adquiridos os resultados dos assaltos em que tomou parte o concorrente que abandona, e considerar que este atirador foi sempre tocado em todos os assaltos que ainda deveria disputar.

Nenhuma destas soluções resulta absolutamente satisfatória, seja na teoria como na prática. O Diretório Técnico ou, em sua falta, o C. O., cada vez que este caso se apresenta, deve examinar cuidadosamente as súmulas dos cálculos e o desenvolvimento das provas; escolhe, então, entre ambas as soluções, a que pareça que produza a menor alteração na classificação, sobretudo no que concerne aos primeiros.

Devido a um caso de força maior, reconhecido pelo presidente do Juri, si um atirador se retira quando seus assaltos já lhe dão um direito adquirido, seja a um prêmio ou a uma classificação para a rodada seguinte, este direito deve, em princípio, ser respeitado e sua classificação mantida.

CAPÍTULO II

ARMAS, EQUIPAMENTO E INDUMENTÁRIA

1 — Disposições gerais

Sob sua própria responsabilidade e seus riscos e perigos, os atiradores se armam, se equipam e se vestem, sob a única condição de que as armas, o equipamento e a indumentária estejam de acordo com as prescrições dos presentes regulamentos.

Os atiradores são pois, responsáveis para todos os efeitos, pelos acidentes em que eles possam ser autores ou vítimas. O Diretório Técnico ou, em sua falta, o C. O., designará um Comissário especial encarregado do controle das armas, do equipamento e da indumentária.

Este Comissário tem autorização para regeitar toda arma que não esteja de acordo com os regulamentos. Tem, por outro lado, autorização para excluir todo atirador cujo equipamento e traje lhe pareçam insuficientes.

ESPADA

Todas as espadas são autorizadas, sob a única condição de estarem de acordo com o regulamento.

A arma será constituída de tal modo que não possa ferir nem ao atirador nem ao adversário.

O peso total da espada, pronta para ser utilizada, deve ser, tudo incluído, inferior a 770 gramas.

O comprimento máximo da arma é a distância que separa dois planos paralelos entre si e perpendiculares ao eixo da lâmina reta. O primeiro destes planos passa pelo ponto mais avançado da arma, isto é, pela extremidade dianteira, seja a ponta do botão coberta de fio, seja a ponta de arresto. O segundo destes planos passa pelo ponto mais posterior da arma, isto é, pela extremidade posterior da porca, si existe, ou do extremo da guarnição da espada, si não houver parafuso nem pomo. O comprimento total da arma deve ser inferior a 1.100 milímetros.

1 — Lâmina — A lâmina é triangular; não deve cortar, nem curvar, nem ser muito rígida; deve ser o mais possível reta e montada com a face mais larga para cima. A flecha deve ser sempre inferior a 10 milímetros e só será permitida no sentido vertical.

O comprimento da lâmina é a distância que separa dois planos paralelos entre si e perpendiculares ao eixo da lâmina. O primeiro destes planos passa pela extremidade anterior ou terminal da lâmina, isto é, pela extremidade anterior da ponta; do botão coberto de fio ou da ponta de arresto, quando houver. O segundo destes planos passa pelo ponto em que o eixo da lâmina encontra a superfície dianteira ou convexa do copo. O comprimento máximo da lâmina deve ser inferior a 900 milímetros.

A largura máxima de qualquer das três faces da lâmina deve ser inferior a 24 milímetros e a lâmina não deve apresentar saliências bruscas.

2 — Armação — A armação é o conjunto que compreende a espiga da lâmina, o copo, a almofada, o punho, isto é, a parte que geralmente é destinada a ser empunhada, o pomo, a porca e a ligadura ou martingal.

A armação não deve ter, em nenhum ponto, diâmetro superior ao do copo; é constituída de modo que não possa ferir nem ao atirador nem ao adversário.

A armação completa deve passar livremente pelo orifício do aparelho de verificação, que é um cilindro oco de 135 milímetros de diâmetro e 5 a 50 milímetros de comprimento. No orifício onde passa o copo; toda a armação deve passar também. Nesta passagem, o eixo da lâmina não precisa ter uma direção determinada.

A descentração é a mais curta distância entre a paralela ao eixo da lâmina passando pelo centro do copo e o ponto do talão da lâmina mais próximo possível da dita paralela.

A descentração será inferior a 35 milímetros.

Praticamente, é suficiente verificar que a distância entre o centro do copo e o ponto do talão mais próximo do dito centro, seja inferior a 35 milímetros.

São autorizados, separada ou conjuntamente, à vontade, riscos e perigos do combatente, todos os sistemas possíveis e imagináveis de armações, com ou sem barras transversais, barras longitudinais, relevos, asas, moscas, ranhuras, argolas, pomos, porcas, impressões para as mãos, empunhaduras moldadas de acôrdo com a forma da mão, etc., sempre que satisfaçam as condições do regulamento, que têm por finalidade colocar nas mesmas condições de absoluta igualdade os diversos tipos de armas, e impeçam ao atirador cometer as seguintes irregularidades:

Transformar a espada — de maneira permanente ou temporária, aparente ou simulada — em uma espécie de arma de choque;

Aumentar indevidamente — de maneira aparente ou simulada, permanente ou temporária — o comprimento efetivo da arma mais do que o determinado pela empunhadura usada normalmente, isto é, perto da face interna do copo.

Dar à mão e ao punho do atirador, mediante um dispositivo qualquer, uma proteção superior à que normalmente presta o copo — descentrado ou não — com o diâmetro e a profundidade regulamentares máximos.

3 — Copo — O copo é a única parte da armação que protege normalmente a mão e o punho do atirador. Tem uma face anterior convexa ou cônica, cuja forma e superfície, ao mesmo tempo lisa e pouco brilhante, serão de modo que não possam impedir ou agarrar a ponta da arma do adversário.

Não pode ter bordó em relevo.

O diâmetro do copo deve ser inferior a 135 milímetros.

A flecha ou a profundidade do copo deve estar compreendida entre 30 e 55 milímetros.

4 — Almofada — A almofada da face interna do copo deve ter uma espessura inferior a 20 milímetros e estar disposta de forma a não aumentar a proteção que o copo dá à mão.

5 — Empunhadura, punho e pomo — O comprimento da empunhadura é o desenvolvimento das faces da empunhadura, ou das arestas da empunhadura, cujo comprimento se aproxima visivelmente do comprimento do eixo da empunhadura — entre os dois pontos seguintes:

O primeiro é o ponto de intersecção do eixo da empunhadura com a face interna ou posterior do copo.

O segundo é o ponto mais posterior do eixo da empunhadura, isto é, o ponto mais posterior do eixo da porca, si houver, ou o ponto mais posterior do pomo, si não existe porca, ou o mais posterior do eixo do punho, si não há porca, nem pomo.

O comprimento do punho da empunhadura é o desenvolvimento das faces do punho ou das arestas do punho, cujo comprimento se aproxima visivelmente, o mais possível, do comprimento do eixo do punho entre os dois pontos seguintes:

O primeiro é o ponto de intersecção do eixo do punho com a face interna ou posterior do copo.

O segundo é o ponto mais posterior do eixo do punho.

Afim de pôr, na medida do possível, em absoluta igualdade de condições os diversos dispositivos de armações, empunhaduras e punhos, como também as várias escolas e métodos de esgrima, ficam autorizados todos os sistemas e dispositivos de empunhaduras e punhos, enquanto reúnam as condições e restrições seguintes:

1) — A empunhadura deve ter, tudo compreendido, um comprimento inferior a 232 milímetros, contados a partir da face posterior do copo.

2) — A parte da empunhadura que possui uma superfície rugosa e uma forma adaptada à mão do atirador, dando-lhe sólida preensão, deve ter um comprimento total inferior a 180 milímetros, contados a partir da face posterior do copo. Correntemente, estes 180 milímetros compreendem somente o punho da empunhadura, isto é, a única parte da armação que geralmente é sustentada pela mão, enquanto que o pomo, que normalmente tem por fim o equilíbrio e não o alongamento efetivo da arma, deve ter uma forma e uma superfície que não ofereça apóio à mão do atirador.

Mas os citados 180 milímetros podem, à vontade do atirador, compreender, no caso de um punho curto, o conjunto da empunhadura e do pomo, quando este último tem uma forma e uma superfície que permitam uma sólida preensão. Por exemplo: é permitida uma armação constituída por um punho de 158 milímetros e um pomo de 20 milímetros, tendo uma superfície rugosa e uma forma que permitam ao atirador pegar solidamente, posto que o conjunto assim constituído tem um comprimento inferior a 180 milímetros.

3) Qualquer parte — si existir — da empunhadura, cuja distância à face posterior do copo esteja compreendida entre 180 e 232 milímetros, não possuirá nem

forma nem superfície que permita segura-la fácil e sólidamente nos dedos ou no côncavo da mão, pois esta parte tem, como único objetivo, o equilíbrio da arma.

4) A armação não deve ter nenhum dispositivo que permita ao atirador deslizar a mão, antes ou durante um golpe lançado, sobre a empunhadura, para tornar a tomá-la em seguida pela extremidade posterior.

5) — A armação não terá nenhum dispositivo que possa aumentar, de qualquer forma, a proteção que o copo dá à mão ou ao punho do atirador. O travessão que excede o copo é terminantemente proibido.

Demais, si a armação compreende um dispositivo ou um conjunto de dispositivos empregados conjuntamente — que determinem e fixem a adaptação da mão sobre a empunhadura — esse dispositivo ou esse conjunto de dispositivos devem satisfazer as duas condições seguintes:

a) — O dispositivo (ou conjunto de dispositivos) determina e fixa uma só e única adaptação da mão sobre a empunhadura.

b) — Quando a mão ocupa sobre a empunhadura a única colocação determinada pelo conjunto de dispositivos, a extremidade de polegar completamente estendido deve estar a uma distância da face interna do copo, inferior a 20 milímetros. É semelhante a um dispositivo que determine e fixe uma só colocação da mão sobre a empunhadura:

a) Uma empunhadura bastante rugosa para impedir a mão de deslizar sobre ela;

b) Uma empunhadura coberta de breu ou de um corpo análogo;

c) Uma luva cuja parte externa seja coberta de breu ou de um corpo análogo;

d) Todo dispositivo, tal como bolso, rodete, etc., que permita a mão empunhar bem a arma ou acrescentar, com relação a uma luva comum, a potência de firmeza da arma.

6 — Ligaduras e martingais — O martingal é obrigatório (1). Todas as disposições de martingais e ligaduras — empregadas separada ou conjuntamente — são autorizadas sempre que satisfaçam as restrições acima mencionadas e que podem resumir-se nas condições seguintes:

1 — Forçar a mão do atirador a permanecer próxima ao copo de modo que a extremidade do polegar completamente alongado fique a uma distância inferior a 20 milímetros da face posterior do copo.

2 — Não formar laços nos quais possa enganchar-se a espada adversária.

3 — Não proteger nem a mão nem o punho, nem ser constituídas por substância susceptível de fazer resvalar a ponta adversária.

7 — Pontas de arresto, botões e matérias corantes — Todos os sistemas de pontas de arresto de ramos múltiplos e de matérias corantes são permitidos, desde que satisfaçam as condições seguintes (2):

Sob a ponta de arresto, existe sempre um botão metálico que vem com a lâmina: sua face dianteira é plana; sua secção tem pelo menos 5 milímetros de lado, si é quadrada, e 6 milímetros de diâmetro, si é redonda. O comprimento total da ponta de arresto, isto é, com o seu suporte, deve ser inferior a 20 milímetros.

(1) — Quando a mão não está especialmente fixada ao punho por um dispositivo de ligadura especial, a arma deve ser mantida livremente na mão por um cordão, de maneira a impedir que, em caso de desarmamento, possa ferir qualquer dos atiradores.

(2) — Quando não se emprega a espada elétrica, a ponta empregada é do modelo "Sazie" de três garras.

O comprimento das pontas deve ser inferior a 5 milímetros.

O comprimento efetivo das pontas deve ser inferior a 2 milímetros.

As pontas têm suas faces exteriores paralelas; o diâmetro do cilindro circunscrito pelas pontas está compreendido entre 6 e 8 milímetros.

Afim de que as pontas múltiplas não cortem a roupa do adversário, deve haver entre as partes efetivas de duas pontas consecutivas, um espaço vazio que represente, pelo menos, duas vezes o volume da parte efetiva de uma das pontas; e, entre duas pontas consecutivas, este espaço vazio deve ser cheio de fio com breu ou por um corpo macio formando tampão.

FLORETE

As especificações para o florete são as mesmas que as precedentemente enunciadas para a espada, substituindo-se a palavra "florete" por "espada", com as únicas diferenças seguintes:

O peso total do florete, pronto para ser utilizado, deve ser, tudo compreendido, inferior a 500 gramas.

1 — Lâmina — A lâmina, cuja secção é retangular ou quadrada, pode ser muito flexível sem ser, entretanto, demasiado arqueante.

2 — Armação — É proibida a descentração.

3 — Copo — O diâmetro máximo do copo deve ser inferior a 120 milímetros. Quer dizer: o copo passa através de um orifício circular de 120 milímetros de diâmetro.

O copo pode ser substituído por uma dupla argola, com a condição de que a face anterior seja coberta de couro e que o conjunto assim formado seja constituído de modo, que a ponta adversária não possa enganchar-se nela.

4 — Ligaduras e martingais — As ligaduras do punho e da mão do atirador, como a empunhadura de sua arma, mediante ajuda de uma longa cinta, são autorizadas.

Em sua falta, o martingal é obrigatório.

5 — Pontas de arresto, botões e matérias corantes — Salvo prévias especificações em contrário, o florete não deve ser provido de ponta de arresto. A ponta da lâmina deverá ser coberta. São admitidos todos os sistemas de botões marcadores, com a única condição de que estes sistemas estejam nitidamente especificados de ante-mão e colocados de modo que os toques, ao chegarem nitidamente, deixem uma marca, enquanto que os golpes de prancha não deixam nenhuma.

SABRE

As especificações para o sabre são as mesmas que as enunciadas para a espada, substituindo a palavra "espada" por "sabre", com as diferenças seguintes:

O peso total do sabre, pronto para ser utilizado, deve ser, tudo compreendido, inferior a 500 gramas e superior a 325.

O comprimento máximo da arma deve ser inferior a 1050 milímetros.

1 — Lâmina — A lâmina deve ter um comprimento máximo de 880 milímetros e uma largura mínima de 5 milímetros junto ao botão. Sua espessura, logo abaixo do botão, deve ser de 1,2 milímetros no mínimo. Sua extremidade deve ser arredondada. As lâminas demasiado rígidas ou arqueantes são proibidas, do mesmo modo que os sabres de forma incomum. Por conseguinte, a curvatura deve ser sensível, contínua e apresentar uma flecha inferior a 40 milímetros. São proibidas as lâminas cuja extremidade forme gancho ou que se dobre no sentido do corte.

2 — **Copo** — O copo deve ser liso, cheio, e de uma única curvatura. Deve apresentar uma forma convexa contínua, sem rebordos, nem orifícios grandes para que a ponta adversária não possa enganchar-se neles.

Seu comprimento, no sentido do fio, deve ser de 150 milímetros no máximo, e tros. Em outros termos, o copo inteiro deve poder passar por uma abertura retangular de 150 milímetros por 140 milímetros, ficando o dorso da lâmina paralelo aos lados de 150 milímetros.

* * *

Tanto o equipamento, como a indumentária, deverão satisfazer as condições seguintes:

3 — EQUIPAMENTO E INDUMENTÁRIA

1 — O atirador terá o máximo de proteção, compatível com a liberdade de movimentos, indispensável para fazer esgrima.

2 — O adversário não deve ser incomodado, nem ferido pelo equipamento; a arma do adversário não deve ser retida, nem desviada pelo equipamento, o qual, em consequência, não deve ter nem laços ou fivelas, nem aberturas, nos quais — salvo caso fortuito — possa enganchar-se a ponta adversária.

3 — O modo de julgar os golpes deve ser facilitado o mais possível (3); as substâncias que constituem o equipamento não devem apresentar uma superfície lisa, suscetível de fazer deslizar a ponta de arresto, o botão ou o golpe do adversário. Também fica proibido o uso de panos como a seda.

Toda a indumentária deve ser branca (tanto para as mulheres como para os homens) e de um pano suficientemente rijo. O habadouro da máscara, tanto na espada como no sabre, as partes da máscara suscetíveis de estar em contacto com a arma adversária (tela de arame, reforços, correíame) e a parte exterior da viseira, a que está sempre situada na parte interior da tela de arame, deverão ser igualmente de cor branca ou de cor crua muito clara. Pelo contrário, a face interior da tela de arame, dos reforços, dos correíames, do babadouro e da viseira, podem ser de qualquer cor.

5 — No florete, a máscara deverá ser de forma que sua parte inferior não esteja a mais de 2 centímetros abaixo do queixo.

No sabre, as máscaras devem ser bem recheiadas, resistentes e providas de babadouros bastante grandes e sólidos para impedir qualquer acidente, e a tela deve ser metálica.

6 — No florete, a luva deve ser ligeiramente acolchoada; ficam proibidas as grandes luvas formando escudos, e os canhões demasiadamente largos, de forma a poderem fazer pregas.

No sabre, o punho ou o canhão da luva não deve ser nem de couro envernizado, nem endurecido, para não provocar o deslize da lâmina.

7 — No sabre, a cotoveleira pode ser de couro endurecido.

8 — Em florete, como em espada, as mulheres podem usar a mesma indumentária que os homens ou culotes bufantes fechados abaixo dos joelhos.

CAPÍTULO III

TERRENO

O terreno deve apresentar uma boa superfície. Não deve favorecer, nem prejudicar qualquer dos adversários, sobretudo no que concerne a declive e luz.

A parte do terreno destinada ao combate se chama **campo**.

(3) Recomenda-se que, em florete e em sabre, as roupas dos esgrimistas sejam feitas de modo a cobrir inteiramente as superfícies válidas

Em espada, sempre que as condições meteorológicas o permitam, as provas devem ser disputadas ao ar livre, sobre o solo (areia, terra batida, etc.).

Em florete e em sabre as provas oficiais devem disputar-se sobre pista de linoleum ou de cortiça.

Ao anunciarem um torneio, os organizadores deverão indicar sempre a natureza do terreno sobre o qual as provas serão disputadas.

Espada

A largura do campo deve ser de 1,80 a 2,00 metros.

O comprimento do campo deve ser de 34 metros, de modo que cada combatente, ao ser colocado a dois metros da linha média, tenha a sua disposição para bater, um comprimento total de 4 metros, cujo limite se contará ao ser franqueado com ambos os pés.

E' mister traçar sobre o campo 7 linhas transversais e paralelas entre si: a mediana no centro, as duas linhas de posição em guarda, situadas a 2 metros da primeira e as linhas de advertência a 3 metros e a 1 metro do limite posterior do terreno.

Florete

A largura do campo deve ser de 1,80 a 2,00 metros.

O comprimento do campo deve ser de 12 metros, de modo que cada combatente, ao ser colocado a 2 metros da linha média, tenha a sua disposição, para bater, um comprimento total de 4 metros, cujo limite se contará ao ser franqueado com ambos os pés.

Deverão traçar-se sobre o campo as mesmas linhas transversais, tal como já explicámos para a espada, com exceção de que haverá uma única linha de advertência, que estará a 1 metro da extremidade do campo.

Sabre

A largura do campo deve ser de 1,80 a 2,00 metros.

O comprimento do campo deve ser de 24 metros, de modo que cada combatente, ao ser colocado a 2 metros da linha mediana, tenha a sua disposição, para bater, um comprimento total de 10 metros, cujo limite se contará ao ser franqueado com ambos os pés.

Deverão traçar-se sobre o campo as mesmas linhas transversais, como em florete.

Para que atirador possa franquear o limite de retrocesso sobre terreno igual e contínuo, o comprimento do terreno deverá ser, praticamente aumentado de 2 metros para cada extremidade.

Quando o comprimento do campo for inferior às dimensões mencionadas, será devolvida ao atirador a parte do terreno que faltar, de modo que cada um disponha, no total, do comprimento regulamentar do campo. Ter-se-á cuidado, quando o terreno for ultrapassado pela ultima vez, de que o atirador disponha do maior comprimento possível do campo. Por exemplo: si, em espada, o campo é de 30 metros, cada atirador tem atrás de si somente 13 metros em lugar de 15. Devolver-se-á, então, o terreno, quando êle haja retrocedido os 2 primeiros metros, de modo que êle disponha, para terminar, do comprimento máximo de 13 metros, que permite êsse terreno. (O método até agora empregado é inapropriado de forma inversa).

Em qualquer caso o comprimento do campo não deverá ser inferior a 10 metros.

CAPÍTULO IV DO COMBATE

O presidente do Juri, só elle, é o encarregado da direção dos combates; elle é o único a dar as vozes de comando. Contudo, outro membro do Juri pode dar a voz de "Alto!", mas unicamente no caso de acidente presumido. Salvo neste caso, os outros juizes não podem fazer mais do que prevenir ao presidente do Juri, quando virem ou acreditarem ver um toque.

1 — Posição de guarda

O presidente do Juri fará sortear os lugares e fará colocar cada um dos atiradores, de modo que o pé da frente esteja a 2 metros da linha média do campo.

A posição de guarda inicial e as subseqüentes, se tomarão sempre no centro da largura do campo.

A guarda é tomada pelos atiradores á voz de comando "Em Guarda!" dada pelo Presidente, que depois perguntará:

"Estão prontos?"

Depois da resposta afirmativa de ambos os combatentes, dará o sinal de combate:

"Começar!"

2 — Combate

Desde que o sinal "Começar" foi dado, os combatentes podem iniciar a offensiva. Todo golpe lançado ou levado antes desta ordem, não será tomado em consideração.

Os adversários combatem por livre arbítrio e sujeitos aos riscos e perigos, sob a única condição de observarem as regras fundamentais da esgrima.

O começo do combate será marcado pela ordem do "Começar" e o final ou a interrupção, pela de "Alto", salvo no caso em que os fatos modifiquem as condições regulares e normais do combate (ver capítulo VI).

Dada a ordem de "Alto", o atirador não pode entabolar nova ação; somente o golpe já lançado é válido. Tudo que succeder depois não será em absoluto válido.

Si um dos atiradores se detiver antes da ordem de "Alto" e for tocado, será o golpe válido. Contudo, excepcionalmente, si houver parado de boa fé e si for passado um intervalo de tempo sufficiente sem que se produza alguma ação, o presidente do Juri decide si o golpe é ou não válido.

A voz de "Alto" se dará não somente quando o combate tenha terminado normalmente, mas também si o jogo dos atiradores é perigoso ou contrário aos regulamentos, si um dos atiradores abandona completamente o campo, ou si, ao recuar, se aproxima do público ou do Juri.

Depois de cada golpe considerado válido, os atiradores voltam a se colocar em guarda no meio do campo. Si o golpe não foi contado pelo Juri, voltarão a ocupar os lugares em que estavam no momento da interrupção, conservando assim o terreno conquistado. A volta á guarda e o combate seguirão as condições acima mencionadas. Nos assaltos a vários golpes, os atiradores trocam de lugar:

— ao ar livre, em cada golpe;

— em sala, quando um dos atiradores recebeu a metade do número máximo de golpes que possa receber.

3 — Combate aproximado

O combate aproximado existe quando os adversários têm os copos em contacto, ou quando o copo de um dêles toca uma parte qualquer dos membros ou do corpo do outro, ou quando os braços ou as pernas dos dois adversários se tocam, ou quando os troncos dos dois adversários estão momentaneamente em contacto.

O combate aproximado continua e é submetido às regras gerais anteriormente enunciadas; é permitido, enquanto conservar o caráter de combate regular com arma e só com arma, manejada por uma só mão, tal como foi descrito precedentemente.

4 — Corpo a corpo

O corpo a corpo se dá quando os dois adversários, depois de haverem livrado um combate aproximado ou depois de haverem passado, ainda que muito rapidamente, por uma das fases do combate aproximado, se chocam, ficam nitidamente em contacto por vontade, seja de um ou de ambos, sem poderem desprender nem utilizar suas armas de acôrdo com as estipulações que definem e regulamentam o combate com a arma, manejado por uma das mãos. O prolongamento do corpo a corpo é proibido; quando o corpo a corpo se tenha produzido nitidamente, será interrompido pelo presidente do Juri.

Em espada, o combatente que, levando-se resolutamente para frente, ocasiona várias vezes seguidas o corpo a corpo, não viola as conveniências fundamentais da esgrima, nem comete nenhuma irregularidade.

Quando, em florete e em sabre, um atirador provoca sistematicamente o corpo a corpo, deve ser punido com um toque, mediante prévia advertência. (4).

Esta disposição deve ser aplicada igualmente às flechas que terminam sistematicamente em corpo a corpo.

5 — Movimentos giratórios

Espada

Os movimentos giratórios são autorizados com a condição de serem executados sem atropelar o adversário. São contados si já foram executados em mais da metade, no momento em que o presidente do Juri der a voz de "Alto".

Florete e Sabre

Os deslocamentos, esquivas, voltas, meias voltas são permitidos; mas os movimentos giratórios são proibidos; isto é, no caso do movimento giratório, materialmente executado, não é permitido que os atiradores voltem a se colocar nos lugares que ocupavam no momento em que começou o citado movimento giratório.

6 — Terreno ganho ou perdido

O terreno ganho fica adquirido até que o encontro chegue a um resultado: as voltas de posição em guarda se efetuam, pois, na proximidade do eixo longi-

(4) -- Para que se possa aplicar uma nova penalidade por uma infração de reincidência, e preciso que haja uma advertência previa, dada no decorrer do assalto em que a nova infração é cometida.

As sanções para os casos de corpo a corpo por brutalidade voluntária são tratados em capítulo especial.

tudinal, de modo que cada um dos combatentes perca ou ganhe o mesmo comprimento do campo.

Entretanto:

a) quando o assalto tiver sido suspenso por motivo de corpo a corpo, os atiradores voltarão à posição de guarda, de modo que aquele que sofreu o corpo a corpo se encontre no lugar onde estava.

b) na volta à posição de guarda, não se pode colocar mais além da linha de advertência o combatente que se encontre do lado desta linha no momento da suspensão do encontro.

c) a volta à guarda não pode fazer perder terreno ao combatente que se encontra além de sua linha de advertência no momento da suspensão do encontro.

d) no caso do movimento giratório válidamente executado e adquirido com espada, os combatentes voltam a se colocar em guarda sobre as linhas de posição de guarda, com inversão de lugares.

7 — Transposição de limites

Cada vez que um atirador chega com o pé posterior ao seu limite de advertência, o presidente dá ordem de "Alto" e adverte a este atirador a cerca do terreno que lhe fica antes de ultrapassar o limite extremo do campo.

Os atiradores não são advertidos em nenhum outro lugar do campo.

O combatente que, em seguida franqueia, isto é, ultrapassa com ambos os pés o limite posterior pela última vez, no sentido do comprimento do campo, é considerado tocado. Contudo, si o atirador transpõe o limite posterior sem ter sido advertido, volta a se colocar em guarda a um metro da linha de advertência.

O combatente que, ao retroceder, franqueia com ambos os pés, uma das linhas laterais, não é considerado tocado; volta a se colocar em guarda na proximidade do eixo longitudinal, com uma penalidade que consiste na perda de 1 metro de terreno. O combatente que, em face da aplicação desta penalidade, ficar com ambos os pés fora do limite longitudinal do terreno, é considerado tocado.

O combatente que franqueia com ambos os pés um dos limites do campo, girando ou perseguindo seu adversário ou por causa fortuita, tal como um atropelamento, não é considerado tocado, nem é passível de pena.

8 — Assaltos e descansos

A duração dos assaltos e dos descansos deve ser cronometrada exatamente. Nos jogos olímpicos e nos campeonatos do mundo, o D. T. designará os cronometristas que atuarão em todas as provas.

Por duração de um assalto se entende a duração efetiva, isto é, a soma dos intervalos de tempo durante os quais os atiradores combatem ou podem combater, fazendo abstração das deliberações do Juri e de outras paradas.

A duração dos assaltos será observada da seguinte maneira: provas em um toque, 5 minutos de combate efetivo; provas em 3 toques, 10 minutos e em 5 toques, 15 minutos no conjunto de toques.

Nenhum descanso será concedido constituindo descansos suficientes as normais deliberações do Juri.

O presidente do Juri previne aos atiradores dois minutos e um minuto antes da expiração do tempo fixado para o combate efetivo.

Quando, ao expirar o tempo fixado para um só golpe (espada), nenhum dos atiradores foi tocado, cada um d'êles é considerado tocado e se lhe atribue uma derrota (zero pontos).

Nas três armas, quando ao expirar o tempo fixado para vários golpes, nenhum

dos atiradores recebeu o número máximo de golpes previstos para ser batido, se juntará ao número de golpes efetivamente recebidos por cada atirador, a diferença entre o número máximo de golpes regulamentares previstos e o número de golpes efetivamente recebidos pelo atirador que mais haja recebido. Este atirador será proclamado como o que recebeu o número máximo de golpes regulamentares previstos; o outro atirador será proclamado vencedor, tendo, como descarte de golpes, o descarte dos golpes efetivamente trocados entre eles.

Si, no fim do tempo fixado para uma prova a vários toques, nenhum dos atiradores houver recebido o número máximo de golpes regulamentarmente previstos, e ambos tiveram o mesmo número de golpes efetivamente recebidos:

a) No florete e no sabre, faz-se disputar entre os dois atiradores um toque decisivo sem limite de tempo, e a contagem do assalto, qualquer que seja o número de toques, que os atiradores já tenham recebido, será sempre de 5x4 (1936).

b) Em espada, considera-se uma derrota (zero pontos) para cada atirador, dando a cada um o número máximo de toques regulamentarmente previsto (5).

c) Si um atirador estiver indisposto ou si for vítima de um acidente devidamente constatado, o presidente do Juri poderá conceder-lhe o tempo necessário para pôr-se em condições de continuar o combate.

CAPÍTULO V

JULGAMENTO DOS GOLPES

I — MÉTODO PARA JULGAR

1) O Juri se compõe de um presidente e 4 vogais que deverão ser sempre amadores e licenciados, quando se tratar de provas oficiais da F. I. E.

Para as finais das provas individuais de florete e de sabre nos Jogos Olímpicos e Campeonatos do Mundo, o Juri é composto de 5 presidentes de Juris Officiais que presidem continuamente um assalto, mudando de lugar, girando no sentido dos ponteiros de um relógio, de maneira que ocupem, um após outro, os diferentes lugares do juiz (6).

2) Ao aceitar a atuação em um Juri, cada um dos membros toma por este fato o compromisso de honra de respeitar e fazer respeitar os regulamentos e desempenhar suas funções com a mais escrupulosa imparcialidade e com a mais firme atenção.

O presidente, colocado tanto quanto possível a uma distância de mais ou menos 4 metros do campo e a igual distância dos dois adversários, observa muito especialmente o conjunto dos jogos e das frases d'armas.

Os dois vogais colocados à direita do presidente observam e constataam especialmente a materialidade dos toques que possa receber o atirador colocado à esquerda do presidente.

Simetricamente, os dois vogais colocados à esquerda do presidente observam e constataam especialmente a materialidade dos toques que possa receber o atirador colocado à direita do presidente.

(5) — Não há, pois, encontros nulos. Somente em espada contar-se-a um ponto para cada atirador no caso em que, antes da terminação do tempo regulamentar, os dois adversários cheguem, por um golpe duplo, a receber, ambos, o número máximo de toques.

(6) Esta regra é recomendada para todos os torneios desde que a permitam as possibilidades materiais.

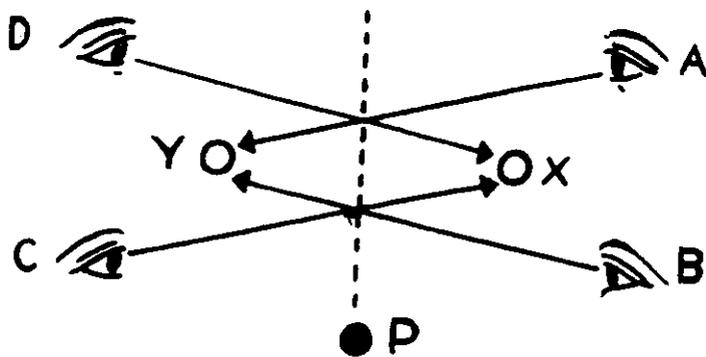
3) Os vogais, ao serem interrogados, respondem sobre a materialidade dos golpes com **sim**, **não** ou **abstenho-me** (O Congresso de 1932 decidiu que as expressões "muito ligeiro", "apenas", "roçado", "muito ferro", "muito baixo", significam "não". Exemplo: o vogal A disse "não"; o vogal B disse "tocado muito baixo"; ainda quando o presidente considere "toque bom", o conjunto do Juri significa "não"; mas neste exemplo, como um vogal e o presidente consideram que houve contudo contacto do botão com o adversário, depois da decisão "não" deve anular-se o resto da frase d'armas.

As abstenções não entram nos cálculos para o cálculo da maioria.

Em caso de votação, cada vogal dispõe de um voto; o voto do presidente conta por um voto e meio; o presidente vota por último. O presidente e os vogais votam do lugar que ocupam e em voz alta.

4) O julgamento se produz da seguinte forma:

a) — Em primeiro lugar, o presidente pergunta aos 4 vogais — formalidade obrigatória — si o atirador que a eles corresponde observar especialmente, foi tocado numa superfície válida; ele pode, eventualmente, fazer precisar em que



momento da ação contrária e em que parte do corpo. Si os dois vogais que observam um atirador estão de acôrdo, o presidente deve aceitar o juízo destes.

Si um dos vogais tem uma opinião positiva e o outro se abstém, o presidente dá sua opinião, que sempre é a que prevalece; se o presidente não tem opinião, a do vogal que se pronunciou, é que é a admitida.

Si um dos vogais tem uma opinião positiva e o outro se abstém, o presidente absterem, o presidente decide segundo sua própria observação; si o presidente não tem opinião, o golpe é duvidoso.

Quando um golpe é duvidoso, não será considerado em detrimento daquele contra o qual foi atirado o golpe; mas o benefício desta disposição, concedida a um combatente, anula todo golpe posteriormente levado por esse combatente na mesma frase d'armas; não anula o redobramento ou a contra-resposta que toca esse combatente depois do golpe duvidoso.

b) — Para julgar a correção de um golpe de florete ou sabre e a prioridade de um golpe de espada, o presidente decide unicamente de acôrdo com as regras e convenções de cada arma.

Não havendo opiniões, em florete e em sabre, tornarão os atiradores a se colocar em guarda; na espada, se deverá declarar golpe duplo, isto é, um toque para cada um.

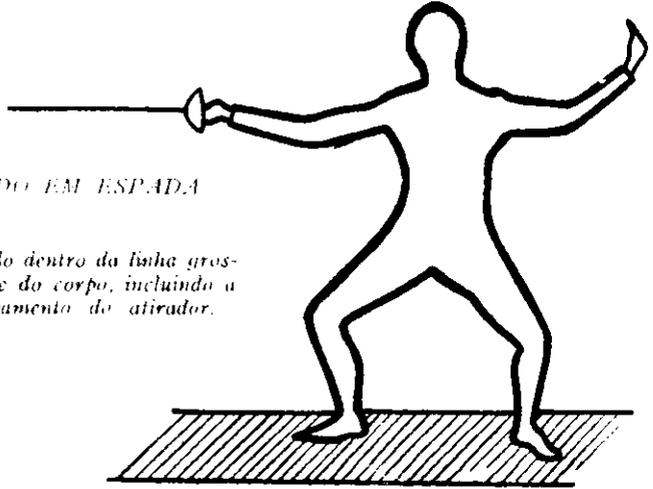
5) Ficará revogado o precedentemente enunciado nas provas de espada (por equipas e individuais) nos Jogos Olímpicos, nos Campeonatos do Mundo e nos Torneios organizados sob o patrocínio da F. I. E., quando se atira com o aparelho registrador elétrico.

II — SUPERFÍCIE VÁLIDA

1 — Espada

O atirador é inteiramente vulnerável sem exceção alguma.

Assim, todo golpe que chegar é contado como toque, qualquer que seja a parte do corpo (tronco, membros ou cabeça), da vestimenta ou do equipamento.

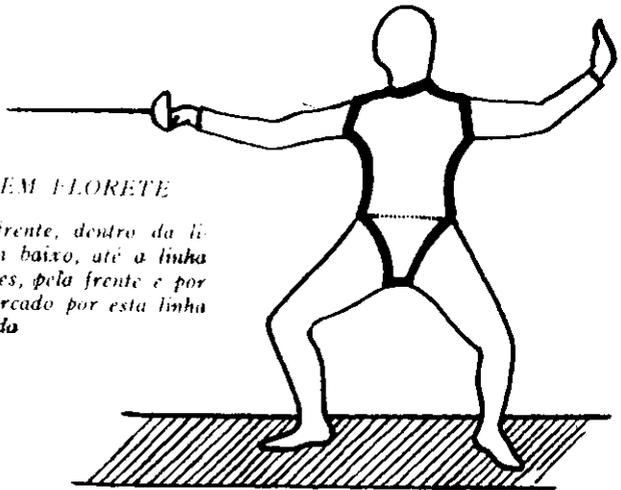


BRANCO VÁLIDO EM ESPADA

Compreende tudo incluído dentro da linha grossa, isto é, qualquer parte do corpo, incluindo a indumentária e equipamento do atirador.

2 — Florete

A superfície válida é todo o tórax e está compreendida desde a parte superior do pescoço, até as pregas das virilhas e, por trás, até uma horizontal que passe pelo bordo dos ossos ilíacos, com exclusão dos braços até os ombros. As costuras da blusa devem passar pela cabeça do úmero. Para as mulheres, a superfície válida compreende todo o tórax, pela frente e por trás, até por cima da horizontal que passa pelo bordo de ambos os ossos ilíacos.

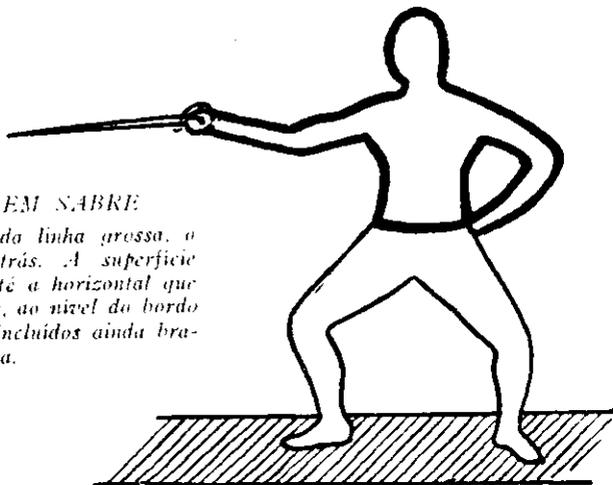


BRANCO VÁLIDO EM FLORETE

Esta compreendido, pela frente, dentro da linha grossa e, por trás, em baixo, até a linha pontilhada. Para as mulheres, pela frente e por trás, o limite inferior é marcado por esta linha pontilhada

3 — Sabre

A superfície válida comporta toda a parte do corpo situada acima da linha horizontal que passa pela dobra formada pelas coxas e pelo tronco do atirador na posição de guarda.



BRANCO VÁLIDO EM SABRE

Está compreendido dentro da linha grossa, o mesmo pela frente e por trás. A superfície compreende todo o tórax até a horizontal que passa pela frente e por trás, ao nível do bordo de ambos os ossos ilíacos, incluídos ainda braços e cabeça.

4 — Extensão eventual da parte válida em florete e em sabre

Contudo os golpes chegados a uma parte do corpo considerada não válida são contados, toda vez que, intencionalmente ou por uma posição anormal, o atirador substitua uma superfície válida por uma não válida:

a) Quando o atirador cobriu de uma maneira permanente ou temporária, isto é, protegeu a superfície válida com uma parte do corpo considerada não válida:

b) Quando, em consequência de um deslocamento, recebeu sobre uma dessas partes, normalmente não válida, um golpe que, sem esse deslocamento, teria alcançado a superfície válida, isto é, quando por um movimento perfeitamente regular em si, ele substituiu uma parte válida por uma não válida.

As esquivas da esgrima italiana, "passata di sotto", "inquantata", etc., são formalmente autorizadas e a mão desarmada pode, então, tomar contacto com o solo.

Mas deve ficar bem entendido que no caso da esquiva por baixo, chamada "passata di sotto", o atirador que, em florete, recebe na cabeça o golpe que sem isso teria chegado a uma superfície válida, é considerado como tocado por um golpe válido, porque ao fazer isto e como consequência da esquiva, recebeu sobre uma superfície geralmente não válida um golpe que, sem a dita esquiva, teria chegado a uma parte válida; em outros termos, o atirador, em consequência desta esquiva, substituiu uma parte válida por outra não válida.

Ao contrário, no caso da esquiva para fora, "inquantata", o atirador que, em florete, é tocado na máscara ou que, em florete ou em sabre, é tocado nas pernas, não é considerado como tocado, por isso que si não houvesse executado tal esquiva, o golpe não teria alcançado uma parte válida; em outros termos: não substituiu uma parte válida por outra não válida mas somente deslocou uma parte não válida o que não é precisamente o mesmo.

III — REGRAS GERAIS E CONVENÇÕES DA ESRIMA

A — Regras gerais

1) Todo assalto conserva o caráter de um combate cortês e leal.

Todo ato violento (tal como golpes executados brutalmente ou golpes de sabre voluntariamente executados sobre partes do corpo consideradas não válidas) é formalmente proibido.

São autorizados todos os sistemas e formas de combate, permanência no lugar e deslocamento do corpo, esquivas, voltas, etc.

2) A espada e o florete são armas somente de toque. A ação ofensiva dessas armas se exerce pela ponta e somente pela ponta.

3) O sabre é uma arma de toque, de gume e de contra-gume e, por conseguinte, os golpes de ponta e de corte são igualmente válidos, qualquer que seja o lugar da superfície válida que alcancem.

4) Todo golpe de ponta em espada, em florete e em sabre, deve chegar franca e nitidamente, para ser considerado como toque.

Os roçamentos da ponta não são, pois, considerados como golpes válidos e não anulam os que vêm logo após.

5) No sabre:

a) O golpe dado por qualquer parte do corte, é chamado golpe de gume; o que é dado pelo primeiro terço do dorso é chamado golpe de contra-gume. Salvo os golpes de ponta, nenhum outro executado com o resto da arma ou com a face lateral (pranchada), será considerado válido.

b) Os golpes de ponta que deslisam sobre a superfície válida e roçam o corpo do adversário com o gume ou contra-gume (golpe passado) não se contam, nem são considerados como golpes de corte.

c) Os golpes sobre ferro, isto é, que tocam ao mesmo tempo a superfície vulnerável e o sabre do adversário, são válidos toda vez que cheguem nitidamente de corte sobre a superfície válida.

6) — Nas três armas, a ação defensiva se exerce exclusivamente com a ajuda do copo e da lâmina empregados, seja separada ou conjuntamente.

7) A arma não deve — de maneira permanente ou temporária, aparente ou simulada — ser transformada em arma de choque; deve ser manejada sem que a mão deixe a empunhadura e sobre ela deslize; a mão deverá apertar a empunhadura com os primeiros dedos, com a ajuda de um dispositivo especial.

8) A arma deve ser manejada por uma única mão e pela mesma até o final do assalto, salvo si for especialmente autorizado pelo presidente do Juri, no caso de ferimento da mão ou do braço. O uso da mão e do braço não armado é proibido, seja para realizar uma ação defensiva, seja para executar uma ação ofensiva.

B — Convenções

ESPADA

A espada é uma arma de combate; em consequência, quando dois atiradores forem tocados, admitir-se-á a procura da prioridade somente no caso em que seja possível constatar uma diferença de tempo apreciável nos golpes.

São autorizados todos os sistemas e modos de combater, perfilar-se, afastamentos e deslocamentos do corpo, esquivas e voltas, sob as seguintes restrições:

1 — A espada é uma arma somente de toque. A ação ofensiva da espada é exercida pela ponta, e somente pela ponta.

A ação defensiva da espada se exerce exclusivamente com a ajuda do copo e da lâmina, empregados seja separada ou conjuntamente.

2 — A espada não pode — de maneira permanente ou temporária, aparente ou simulada — ser transformada em arma de choque; deve ser manejada sem que a mão abandone a empunhadura e sobre ela deslize, a mão deverá apertar a empunhadura com os dedos com o auxílio de um dispositivo especial.

3 — A espada deve ser manejada por uma só mão, e pela mesma até o final do assalto, a menos que seja autorizada pelo Juri no caso de ferida na mão ou no braço. O uso do braço e da mão não armados é proibido, seja para exercer uma ação ofensiva, seja para exercer uma ação defensiva. A mão não armada pode chegar a tomar contacto com o sólo.

4 — O combate a espada é um combate cortês e leal.

FLORETE E SABRE

A esgrima de florete e sabre é uma esgrima convencional. As convenções são:

1 — Limitação da superfície válida

a) — Superfície válida: vêr capítulo V.

Contudo, os golpes sobre uma superfície considerada não válida são contados toda vez que intencionalmente ou por uma posição anormal, o atirador substitua uma superfície válida por outra não válida.

b) — Todo golpe levado por um dos atiradores numa parte do corpo onde os golpes não são válidos, interrompe a frase d'armas e anula todo golpe que vier depois.

Si um golpe dirigido a uma parte do corpo onde são considerados válidos, é parado mas que em consequência da parada chegue a uma parte do corpo considerada não válida, este golpe não detém a frase d'armas e a continuação do combate não será anulada.

2 — Sobre a frase de esgrima de ambos os atiradores

A) — Todo ataque corretamente executado deve ser parado ou completamente esquivado e a frase d'armas deve ser continuada. Aquele que se afasta desta regra fundamental, o faz por seus riscos e perigos. Em particular, as esquivas da esgrima italiana, "passata di sotto", "inquartata", etc. são devidamente autorizadas e a mão desarmada pode chegar a tomar contacto com o sólo.

Mas fica bem entendido que, no caso da esquiva por baixo, chamada "passata di sotto", o atirador que, em florete, recebe na cabeça o golpe, que sem isso teria chegado a parte válida, é considerado tocado por um golpe válido, por isso que, efetivamente, em consequência da esquiva, ele recebeu numa superfície geralmente não válida, um golpe que, sem essa esquiva, atingiria uma parte válida. Em outros termos: o atirador, em consequência desta esquiva substituiu uma parte válida por uma não válida.

Ao contrário, no caso da esquiva para fora, "inquartata", o atirador que em florete for tocado na máscara ou que, em florete e em sabre for tocado nas pernas, não é considerado como tocado, por isso que, si não houvesse executado tal esquiva, o golpe não teria alcançado uma parte válida. Noutros termos: ele não substituiu uma parte válida por outra não válida, somente deslocou uma parte não válida, o que não é precisamente o mesmo.

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

1 — Si o ataque parte quando o adversário está em linha (isto é, com o braço estendido e a ponta ameaçando uma superfície válida), o atacante deve começar a ação afastando a arma do adversário.

2 — Si, ao procurar o ferro adversário para afastá-lo, o ferro não é encontrado (desengajamento) o direito da ação passa ao adversário.

3 — Si o ataque parte quando o adversário faz um convite, ou se encontra com seu ferro em posição de engajamento, o ataque deve ser levado ou por um golpe direto ou por um desengajamento ou ainda precedido de "fintas" eficazes que obriguem o adversário a ir à parada.

B) — A parada dá direito a resposta: a resposta simples pode ser direta ou indireta; mas para anular toda ação subsequente do atacante, ela deve ser executada imediatamente, sem indecisão ou tempo perdido.

C) — Si, num ataque composto, mesmo corretamente executado, o adversário encontra o ferro em uma das fintas, tem direito à resposta.

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

3 — *Modo de julgar o golpe em florete e em sabre*

Como explicações e aplicações das convenções, é conveniente precisar alguns pontos:

Quando, numa frase d'armas, ambos os atiradores são tocados simultaneamente, temos ou a ação simultânea (tempo comum), ou o golpe duplo (encontro).

A primeira, que é devida à concepção e à ação simultânea de ataque de ambos os atiradores, pode não ser considerada como uma falta; neste caso, os golpes dados são anulados para ambos os atiradores, ainda que um deles haja tocado numa superfície não válida.

O golpe duplo, pelo contrário, é a consequência de uma ação nitidamente equívoca de um dos atiradores; em consequência, este golpe duplo será considerado contrário ao único atirador que se fez culpado.

Portanto, no caso de golpe duplo e se não houver um tempo de esgrima entre os dois golpes:

O atacado é considerado como único tocado:

a) Si executa um golpe de arresto sobre um ataque simples;

b) Si, em lugar de parar, procura esquivar ("passata di sotto", "inquantata", etc.), porém sem consegui-lo;

c) Si, depois de lograr uma parada, há um momento de detenção que dá ao adversário o direito de reiniciar o seu ataque (repetição, redobramento ou insistência);

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

e) Si estando em linha (braço estendido ameaçando uma superfície válida) depois de uma batida ou tomada de ferro que afasta sua arma, êle atira ou dispõe o ferro em linha, em lugar de parar um golpe diretamente lançado pelo atacante.

O atacante é considerado como único tocado:

a) Si ataca quando o adversário está em linha (braço estendido e ponta ameaçando uma superfície válida), sem afastar o ferro adversário;

b) Si procura o ferro, não o encontra (desengajamento), e continua o ataque;

c) Si, num ataque composto, deixa encontrar o ferro e continua o ataque, enquanto que o adversário responde imediatamente;

d) Si, num ataque composto, há um momento de hesitação durante o qual o adversário faz um arresto, enquanto que ele continua seu ataque. E' o caso de ataques em contra-tempo, que não encontram o ferro adversário.

e) Si, num ataque composto, for arrestado com um tempo de esgrima antes de seu final;

é executado nos ataques em marcha quando o atacante oferece uma linha descoberta.

3 — O **golpe de tempo** é um contra-ataque simples ou composto sobre um ataque composto interceptando a linha (onde deve terminar o ataque, de maneira que a final do adversário dê numa linha fechada, isto é, seja levada para fora da parte vulnerável), resultando tocar o adversário.

4 — O **contra-arresto ou contra-tempo** consiste em provocar ao adversário um tempo sobre o qual se ampara o ferro do adversário, procedendo, em seguida, a um contra-ataque.

5 — A **"rémise"** é a continuação imediata de um ataque por golpe direto depois de uma parada do adversário, quando este tenha abandonado o ferro sem responder, quando a resposta seja composta ou tardia (é então um contra-ataque sobre a resposta).

6 — O **redobramento** é um novo ataque na mesma ou em outra linha sobre um adversário que tenha parado e deixe a linha fechada sem responder ou evitou o primeiro ataque por uma retirada. O redobramento da resposta se faz da mesma maneira quando o adversário evitou a resposta e não contra-respondeu.

7 — A **"réprise" de ataque** é um novo ataque simples ou composto executado imediatamente depois da final de uma frase d'armas, qualquer que ela seja.

CAPÍTULO VI

ORDEM

Art. 1º — Em cada prova internacional, os concorrentes de uma mesma nacionalidade são dirigidos por um capitão de equipe (atirador ou não) responsável perante o C. O. pela disciplina, conduta e atitude desportiva dos atiradores. Os integrantes da equipe lhe devem uma obediência absoluta, sob pena de sanções eventuais da Federação Nacional. O capitão da equipe é o único que tem direito de se dirigir ao C. O., Juri, etc., para regular com eles todas as questões de ordem técnica, formular reclamações ou observações. Os integrantes da equipe executarão estritamente suas ordens — sempre que elas não constituam uma violação das disposições dos regulamentos para as provas;

Nenhuma responsabilidade direta perante os poderes competentes lhes cabe. Contudo eles serão considerados responsáveis pessoalmente por todos os atos que cometam sem a intervenção de seu capitão e por todas as infrações que violem as disposições dos presentes Regulamentos.

Art. 2º — Os combatentes obedecem escrupulosamente a voz de comando do presidente do Juri de terreno; eles combatem somente com a arma; não exercem nenhuma ação ofensiva antes da voz de "alto", ou depois de haver notado que o adversário está absolutamente impossibilitado de defender-se, em consequência de um fato que modifica profundamente as condições normais e iniciais do combate: desarme, queda involuntária, quebra da lâmina, babadouro que se levanta, máscara que cai, etc.

Todo o golpe ou estocada dado por um combatente a seu adversário depois da voz de "alto", ou depois de algum fato que modifique as condições regulares e normais do combate, não é válido, si entre a voz de "alto" ou o fato em questão, e o golpe ou estocada dado, se passou um intervalo de tempo suficiente para permitir ao combatente tomar conhecimento do acidente sucedido a seu adversário e reter seu golpe ou estocada.

Todo atirador pode anunciar em voz alta um toque recebido no momento em que o recebe. É terminantemente proibido aos atiradores anunciar um golpe recebido depois da decisão do presidente do Juri.

São igualmente proibidos todos os gestos ou comunicações, salvo o anúncio do golpe como é permitido — que possam influenciar sobre as decisões dos juizes.

O presidente advertirá o atirador que não combata de maneira leal e correta, e, em caso de reincidência, pode determinar a sua exclusão do torneio.

Art. 3º — Pelo único fato de tomar parte numa prova, o atirador assume o compromisso de honra de respeitar o Regulamento e as decisões dos juizes, de ser deferente com o juri, de dispensar o mesmo vigor e a mesma atenção a cada assalto, e de defender sua atuação pessoal de maneira desportiva até o final das provas, sem comunicar ou perguntar sobre seu golpe a quem quer que seja, de modo a obter a melhor classificação possível, salvo impossibilidade material ou física devidamente constatada pelo presidente do Juri.

O presidente do Juri tem autorização para excluir todo atirador que, depois de uma primeira advertência, procura de maneira manifesta favorecer o jôgo de seu adversário. Deverá atuar igualmente contra este último, si ambos estão de acôrdo.

O presidente do Juri tem autorização para excluir um atirador que, depois da primeira advertência, continua, por seu jôgo, por seus movimentos ou por seus deslocamentos, causando incômodos ao seu adversário, ao Juri e aos espectadores.

O presidente do Juri é autorizado a excluir um atirador que, depois da primeira advertência, comete um ato vingativo (tal como um golpe brutalmente dado ou um golpe de sabre voluntariamente aplicado em partes do corpo não válidas).

O presidente do Juri é autorizado a excluir um atirador que, depois de uma primeira advertência, provoque o corpo a corpo por brutalidade voluntária, se atire violentamente sobre seu adversário ou, num combate aproximado, o golpeie voluntariamente com sua guarda, seu copo ou sua empunhadura.

Art. 4º — À hora indicada, o presidente do Juri designado pelo C. O., ou pelo D. T., chamará os atiradores ou equipes que devem atirar perante êle. Si, na primeira chamada, um atirador ou uma equipe não se apresenta, ou si a equipe está incompleta, a chamada será repetida duas vezes com um minuto de intervalo. O atirador ou a equipe que, na terceira chamada, não estiver efetivamente presente, será irrevogavelmente excluído da prova em curso, sem que seja admitida qualquer apelação contra esta medida.

No decorrer de uma prova, cada assalto será anunciado claramente com antecipação, afim de dar aos atiradores o tempo de preparar-se.

Si, depois desta advertência, o atirador a quem cabe atirar, não se apresenta na primeira chamada do presidente do Juri, será irrevogavelmente excluído da prova em curso.

Igualmente, o atirador que não termina um assalto abandonando o campo, será irrevogavelmente excluído da prova em curso, si não se apresentar à primeira chamada do presidente do Juri, devendo esta chamada ser feita sem demora.

Em caso de força maior reconhecida — por exemplo, quebra da lâmina, desarranjo produzido na indumentária, acidente, indisposição, etc. — o presidente do Juri é autorizado a acordar o intervalo necessário antes de fazer a chamada.

Quando numa equipe um integrante se retira na ocasião de um encontro, poderá ser passível de desqualificação.

Art. 5º — Os espectadores não devem prejudicar a boa ordem das provas, nem fazer nada que possa propender a influenciar os atiradores ou o Juri. Devem respeitar as disposições do Juri, ainda quando não as aprovem. Devem obedecer as indicações que o presidente do Juri julga necessário dar.

No caso de algum atirador não cumprir êstes requisitos, o presidente do Juri pode exigir a sua expulsão, sem que esta medida dê direito a reparação a quem quer que seja.

Art. 6º — O C. O., ou o Diretório Técnico, tem o dever de substituir imediatamente um presidente de Juri ou um membro do Juri de terreno, quando julgue que, por uma razão qualquer, esta substituição é necessária, seja por motivos técnicos, seja para manter a boa ordem das provas.

CAPÍTULO VII

DISCIPLINA

A — DISPOSIÇÃO PRELIMINAR

Art. 1º — As prescrições do presente capítulo se aplicam a todas as pessoas que participam ou assistam a uma prova de esgrima internacional (organizadores, oficiais, capitães de equipes, atiradores, espectadores, assistentes, etc., amadores ou não, de todas as nacionalidades).

Estas pessoas são denominadas "esgrimistas", nos artigos que se seguem.

B — CLASSIFICAÇÃO DAS FALTAS

Art. 2º — Os atos que entram nas categorias seguintes são reputados faltas e punidos segundo sua gravidade:

- a) Infrações aos regulamentos técnicos de combate;
- b) Infrações aos regulamentos e às decisões dos "comitês" organizadores ou da F. I. E.;
- c) Falta de respeito para com os membros do Juri e suas decisões;
- d) Manifestações de qualquer forma, que possam comprometer a boa ordem e a disciplina das provas ou acarretar prejuízos aos interesses da esgrima.

C — NATUREZA DAS SANÇÕES

Art. 3º — As penalidades aplicadas contra as faltas acima mencionadas são as seguintes:

- a) Aplicam-se aos atiradores, aos capitães de equipes ou às equipes:

No decorrer dos assaltos {
Advertência
Exclusão do assalto
Desqualificação do torneio

Depois dos assaltos {
Suspensão {
Radiação {
Sanções pronunciadas pela Federação Nacional ou pela sede da F. I. E., cada uma dentro de suas atribuições. (Ver arts. 15 e 16).

- b) Aplicam-se aos delegados:

No decorrer dos assaltos {
Repreensão
Suspensão do torneio

Depois dos assaltos {
Ampliação da suspensão {
Radiação {
Federação Nacional ou sede da F. I. E. (Ver arts. 15 e 16).

c) Aplicam-se aos espectadores ou assistentes (os espectadores ou assistentes que fazem parte duma das categorias a) ou b) são submetidos às sanções previstas nesses parágrafos).

No decorrer dos assaltos { Advertência
Expulsão

Art. 4º — A exclusão de uma prova significa que a pessoa ou equipe excluída não pode continuar tomando parte nela, qualquer que seja a classificação obtida.

Art. 5º — A desqualificação de um torneio significa que a equipe ou o atirador desqualificado é eliminado definitivamente do torneio em curso, isto é, da prova em curso e de todas as provas subsequentes do mesmo torneio.

Art. 6º — Quando uma sanção foi aplicada a uma equipe, o caso de cada um dos membros desta equipe deve ser examinado individualmente e os membros desta equipe podem ser objeto, segundo os casos, de sanções diferentes (ver capítulo VI, art. 1º).

Art. 7º — A expulsão significa que a pessoa expulsa não terá mais direito a assistir o torneio em curso.

Art. 8º — A suspensão significa que a pessoa suspensa não terá mais o direito de exercer suas funções, nos limites do tempo e espaço fixados pela decisão.

Art. 9º — A radiação comporta as mesmas conseqüências que a suspensão; mas ela é definitiva, salvo medida de benevolência excepcional prevista no art. 4º.

Art. 10º — O C. O. deve informar, sem demora, sua decisão à associação nacional de que depende, a qual confirmará a aplicação da sanção e comunicará imediatamente à sede da F. I. E. Esta registra igualmente a decisão e assegura a publicação no jornal oficial.

Art. 11º — Nos Jogos Olímpicos, nos quais a F. I. E. assume o papel do C. O., a sede deve dar ciência disso ao Comité dos Jogos Olímpicos.

D — JURISDIÇÃO

Art. 12º — O direito de reconhecer as faltas previstas linhas acima e de pronunciar as sanções que elas comportam, é atribuído:

Ao Presidente do Juri do terreno;

Ao Juri de Apelação;

Aos Comitês Organizadores;

As Federações Nacionais;

A sede da F. I. E.;

Ao Congresso da F. I. E.

Para os Jogos Olímpicos, Campeonatos Mundiais e Torneios sob o patrocínio da F. I. E.: ao Diretório Técnico.

Para os Jogos Olímpicos: ao Juri de Honra, nas condições indicadas no art. 16.

Art. 13º — As infrações aos regulamentos técnicos de combate são punidas pelo presidente do Juri de terreno, de acôrdo com as disposições dos regulamentos para as provas.

O presidente do Juri de terreno tem jurisdição sobre todos os esgrimistas que participam ou assistam a prova que êle arbitra; pode, prescindindo de seus superiores, pronunciar a advertência, a exclusão (contra os atiradores) e a expulsão (contra os espectadores e auxiliares). Suas decisões são inapeláveis. Propõe ao C. O. ou ao D. T. toda outra sanção que julgar útil.

Art. 14º — o Juri de Apelação tem jurisdição sôbre todos os esgrimistas que tomam parte ou assistam ao torneio.

Os membros do Juri de Apelação devem ser designados por suas respectivas Federações, o mais tardar, na véspera do torneio; não podem funcionar quando devam ser julgados pessoalmente ou por suas funções.

O Juri de Apelação deve ser reunido sem demora por ordem do C. O. ou do D. T., por sua própria iniciativa, por solicitação dos capitães de equipes, dos delegados oficiais das Federações interessadas, dos presidentes dos Juris de terreno, ou do Delegado da Secretaria da F. I. E.

Pode pronunciar todas as sanções previstas no art. 3º para o desenvolvimento das provas. Pode propor diretamente à sede da F. I. E. uma suspensão, a ampliação de uma suspensão pronunciada ou uma radiação.

Art. 15º — O C. O., e eventualmente o D. T., têm jurisdição sôbre todos os esgrimistas que tomem parte ou assistam o torneio que eles organizem ou dirijam. Pode pronunciar todas as sanções previstas no art. 3º para o desenvolvimento das provas. Recolhem, sendo necessário, do Juri de Apelação, as queixas e reclamações que lhes são dirigidas. Podem intervir em todos os conflitos, seja a pedido do Juri de Apelação, seja espontâneamente, no caso de absoluta necessidade.

O D. T. transmite diretamente à sede da F. I. E., os pedidos de suspensão, de ampliação de suspensão e de radiação. Não havendo D. T., o C. O. transmite êsses pedidos à sua Federação Nacional.

O C. O. desempenha o papel de Juri de Apelação quando êste não pode ser constituído.

É obrigado a fazer executar imediatamente toda sanção pronunciada.

Art. 16º — O Juri de Honra nos Jogos Olímpicos é constituído pela Comissão Executiva Internacional Olímpica, funciona de acôrdo com as disposições das Regras Gerais aplicáveis à celebração dêsses jogos.

Art. 17º — A Federação Nacional é competente para todas as manifestações de esgrima organizadas em seu território; tem jurisdição, por seus órgãos disciplinares regulares, sôbre todos os esgrimistas que ali residem, ainda que seja de modo passageiro. Pode pronunciar, no limite de seu território, todas as sanções previstas no art. 3º. Pode propor à sede da F. I. E. a extensão fora de seu território, de sanções tomadas por ela. Delibera, baseada nas queixas que lhes são dirigidas por via regulamentar; tem o direito de avocação direta, qualquer que seja a magnitude do assunto, para toda falta prevista no art. 2º, cometida dentro do seu território.

Quando se trata de um esgrimista estrangeiro que não está normalmente sob sua jurisdição, a Federação não pode pronunciar a sanção, si não trouxer aviso da Federação Nacional a que pertence normalmente o interessado. Esta última deve dar sua opinião no fim de um mês não se compreendendo neste lapso o tempo necessário para que as comunicações cheguem ao destino. Si a resposta não for dada na terminação dêste prazo, a sanção é pronunciada. No caso de desacôrdo entre as duas Federações, o expediente do assunto é levado á sede da F. I. E.

Art. 18º — A sede da F. I. E., nos limites dos territórios regidos pela F. I. E., é competente em todo o assunto que lhe é remetido por uma Federação Nacional, um Juri de Apelação ou o D. T. de um torneio internacional.

A sede da F. I. E. pode pronunciar todas as sanções previstas no art. 3º; pode confirmar, agravar ou anular as sanções pronunciadas pelas organizações inferiores.

As partes interessadas terão sempre direito a defender-se verbalmente ou por escrito, no prazo que lhe for fixado pela sede.

Art. 19º — O Congresso da F. I. E. tem os mesmos direitos que a sede. Pode encarregar-se de um assunto, seja por conta da sede, seja por um dos grupos filiados.

E — PROCEDIMENTO

Art. 20º — As diferentes sanções são pronunciadas pelos órgãos competentes que julgam com equidade, sem estar ligadas por uma forma regulamentar qualquer, avaliando a gravidade da falta e as circunstâncias em que foi cometida.

Contudo, deve reger-se, tanto quanto possível, pelos princípios seguintes:

a) As queixas e reclamações devem ser formuladas por escrito, no prazo máximo de uma hora após o fato; devem ser dirigidas ao C. O. e eventualmente ao D. T.;

b) Nenhuma sanção pode ser pronunciada, sinão depois de uma investigação, na qual os interessados são chamados a dar suas explicações verbais ou por escrito, num prazo convenionado, de acordo com as circunstâncias de tempo e de lugar. Passado este prazo, a sanção pode ser pronunciada;

c) As decisões do Juri de Apelação serão tomadas por maioria de votos, sendo preponderante o voto do Presidente, em caso de empate;

d) A apelação de uma sanção, tanto quanto possível, não significa a suspensão da mesma.

F — SUSPENSÃO

Art. 21º — Si o interessado não sofreu anteriormente uma penalidade de desqualificação ou de suspensão, por um mesmo fato ou por um fato sensivelmente análogo, com ou sem suspensão, o órgão que pronuncia a sanção pode, na mesma decisão, pronunciar a suspensão cuja duração é o dôbro da suspensão pronunciada.

Si, durante o prazo da suspensão, a partir da decisão que pronuncia a sanção, o interessado não incorre em nenhuma nova penalidade, a sanção inicial é anulada. Em caso contrário, a primeira sanção se torna efetiva e se soma à nova.

G — REINCIDÊNCIA

Art. 22º — Há reincidência quando um esgrimista comete uma nova falta, além de uma infração às regras técnicas de combate: num prazo de dois anos, si foi objeto precedentemente de uma censura ou de uma advertência; num prazo de cinco anos, si foi objeto precedentemente de uma suspensão, de uma exclusão ou de uma desqualificação.

Art. 23º — Em caso de reincidência, a pena pronunciada será pelo menos de:

a) exclusão do torneio (atiradores), suspensão do torneio (delegados), expulsão (espectadores), si a pena precedente foi uma advertência ou repreensão;

b) desqualificação do torneio, si a pena precedente foi uma exclusão da prova.

c) suspensão por um tempo duplo da precedente ou a radiação, si a pena precedente foi uma suspensão (atiradores e delegados).

H — PERDÃO, ANULAÇÃO E COMUTAÇÃO DE PENAS

Art. 24º — Excepcionalmente, a sede e o Congresso da F. I. E. e bem assim uma Federação Nacional, podem, por deliberação especial, conceder perdão a um esgrimista que hajam punido, anular o resto da pena ou comutá-la.

REGULAMENTO ESPECIAL PARA O EMPRÉGO DO QUADRO REGISTRADÔR ELÉTRICO

- 1 — Sômente a indicação do quadro dá autoridade para julgar os golpes.
- 2 — O presidente dirige o combate; vela pelo seu correto desenvolvimento; interrompe-o por motivos resultantes da aplicação do regulamento ou do material elétrico.
- 3 — No momento em que aparece um dos números, o presidente deve verificar si o golpe não foi produzido por um golpe à terra, um encontro de botões ou por um golpe dado pelo corpo na mascara do atirador; depois desta constatação, anuncia que o atirador foi tocado.
- 4 — Todo golpe dado sôbre o terreno e registrado pelo quadro marcador, anula os golpes subseqüentes. Quando um golpe registrado como duplo no quadro, é provocado por um golpe válido e por um golpe não válido, só se levará em conta o golpe válido.
- 5 — Si o presidente julga que um dos atiradores impede o normal desenvolvimento do combate, fazendo marcar continuamente o aparelho com golpes à terra, deverá, com advertência prévia, declarar tocado o dito atirador.
- 6 — Se um dos atiradores nota que o aparelho não funciona, pode pedir ao presidente para verificar seu funcionamento; mas si tal pedido se faz a meúdo e sem causa justificada pelo mesmo atirador, o presidente poderá com uma advertência prévia, declarar tocado êsse atirador.
- 7 — Em nenhum caso um desarranjo do aparelho pode autorizar o presidente a declarar tocado um atirador sem que o aparelho tenha registrado o golpe; pelo contrario, o presidente deve anular um golpe registrado no quadro "cada vez que constate que o atirador tocado pôde ser vitima de um defeito de funcionamento do aparelho". Não é considerado como defeito de funcionamento o deslocamento dos ganchos de contacto.
- 8 — Si um atirador pede, o presidente deve fazer sortear os lugares; êstes serão conservados até o final do assalto, a menos que o presidente julgue necessario tomar outra decisão.
- 9 — Cada atirador é responsavel por seu equipamento elétrico e não pode em nenhum caso duvidar dos resultados do assalto, seu defeituoso funcionamento (Ver capítulo II — 1).
- 10 — Para o "golpe duplo" o aparelho deve ser regulado o mais próximo do décimo de segundo, que permite a construção do aparelho e não deve ser tocado durante o assalto.
- 11 — O regulamento da F. I. E., fica em vigor para todos os pontos que não estão em contradição com o presente regulamento.

Obs. — Não são especialmente applicáveis com o aparelho elétrico: a) ligaduras e mantingais; b) ponta de arresto; c) troca de lugar (a inversão de lugares traz o movimento giratório); composição do Juri, etc.