

# **ESGRIMA EN SILLA DE RUEDAS**

---

**Reglamento del Manual del IPC**

**Versión 01/01/2004**

**CAPÍTULO 17– ESGRIMA EN SILLA DE RUEDAS****REGLAS OFICIALES PARA ESGRIMA DEL COMITÉ INTERNACIONAL DE ESGRIMA EN SILLA DE RUEDAS DE LA FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE DEPORTES EN SILLA DE REUDAS “STOKE MANDEVILLE”****ÍNDICE**

	<u>Página</u>
Nota histórica	1
Regla 1	2
Regla 2	7
Regla 3	7
Libro 1	8
Capítulo 3	8
Capítulo 4	9
	9
Capítulo 5	10
Capítulo 6	11
Segunda Parte	11
Tercera Parte	12
Cuarta Parte	13
Libro 2	14
	14
	14
Anexo A	16

## **NOTA HISTÓRICA**

A principios de los años 70, Leslie Veal redactó por primera vez el reglamento oficial de esgrima en silla de ruedas para el subcomité de esgrima de la ISMGF, del que fue presidente hasta 1984. Este reglamento es afín a la traducción inglesa del de la F.I.E. publicado por la A.F.A. de Gran Bretaña. Donde no exista modificación, se deberán aplicar las reglas de la F.I.E.

Las reglas han sido modificadas y actualizadas:

En 1988 por Theo Van Leeuwen (presidente desde 1984 hasta 1992), Brian Dickinson y Vittorio Loi.

Theo Van Leeuwen (presidente desde 1984 hasta 1992), Brian Dickinson y Vittorio Loi modificaron y actualizaron el reglamento en 1988. En 2001 el reglamento fue modificado por Alberto Martínez Vassallo, (presidente desde 1993) Brian Dickinson y Vittorio Loi.

La F.I.E. y la IWFC hacen correcciones al reglamento anualmente. Estos cambios se suelen anunciar durante el verano de cada año y promulgarse el siguiente enero.

## REGLAS OFICIALES PARA ESGRIMA DEL COMITÉ INTERNACIONAL DE ESGRIMA EN SILLA DE RUEDAS

### REGLA 1 CLASIFICACIÓN

**1.1** En los Juegos Paralímpicos de Seúl '88 se introdujo un nuevo sistema de clasificación para esgrima en silla de ruedas. La versión final era un resumen del sistema ya propuesto por la alemana Rita Strohm en los campeonatos europeos de Glasgow en 1987, que fue modificado parcialmente más tarde. Este sistema trata con todos los efectos de una clasificación integrada, que permite que deportistas con diferentes discapacidades (amputaciones, polio, paralíticos cerebrales, parapléjicos, etc.) tengan la oportunidad de competir juntos.

**1.2** Las pruebas funcionales, que se realizarán en la silla de ruedas, consisten en una evaluación de la habilidad de extensión e inclinación lateral del tronco en distintas posiciones, con o sin uso de arma. Los movimientos evaluados en las pruebas deben ser técnicos como por ejemplo: fondos, inclinaciones laterales repentinas del tronco con un arma en la mano, con extensiones simultáneas del codo, o tantos movimientos rápidos del tronco hacia su posición original (o inclinación desde la parte opuesta) como sean necesarios para evitar los ataques del adversario y mantener la distancia. Puntuación durante las pruebas:

0 puntos: Sin funcionalidad, no se puede realizar el movimiento.

1 punto: Ejecución muy pobre, movimiento mínimo.

2 puntos: Ejecución pobre, movimiento limpio.

3 puntos: Ejecución normal.

#### Prueba n°1:

Consiste en una evaluación de la extensión de la musculatura dorsal. El deportista se sienta echado hacia delante en la silla de ruedas e intenta volver a la posición normal, contrayendo los músculos dorsales y manteniendo las extremidades superiores hacia atrás.

#### Prueba n°2:

Es una evaluación del equilibrio lateral con los brazos en abducción. El deportista tiene que mover su centro de gravedad lateralmente a derecha e izquierda para observar si existe pérdida de equilibrio. La función del músculo lateral del tronco y de los abdominales oblicuos, así como la de los músculos lumbares, se puede evaluar también con esta prueba.

Prueba nº3:

Similar a la primera prueba. Evalúa la extensión del tronco, pero en especial la de los músculos lumbares. El ejercicio se efectúa con las manos detrás de la nuca, excluyendo así la inercia del movimiento de las extremidades superiores (bruscamente retroflexivo en la prueba nº 1) y la ayuda de los músculos superiores de la espalda.

Prueba nº4:

Similar a la segunda prueba, pero presenta mayores dificultades ya que se debe ejecutar sujetando un arma, cuyo peso reduce significativamente la posibilidad de inclinación lateral del tronco sin pérdida de equilibrio.

Resulta esencial que durante la ejecución de las pruebas nº2 y nº4 el miembro del lado contrario (en el lado hacia el que no se mueva el deportista) no sujete ni la silla ni la llanta, ni que el brazo descansa para que no se desacredite la validez del ejercicio.

Para deportistas con paraplejia o polio la fuerza muscular se puntúa de 0 a 5 siguiendo los mismos criterios que la ISMWSF y la ISOD. Se realizarán las mismas pruebas que para la ISMWSF añadiendo aducción de los hombros, resistencia de los dedos pulgares, rotación de rodilla y cadera, supinación inferior del pie sin abrir los dedos.

**1.3** Para deportistas con espasticidad, disfonía o atetosis, se otorgan las siguientes puntuaciones por cada acción controlada:

- 1 punto: Sin movimiento funcional, coordinación motora mínima o inexistente.
- 2 puntos: Secuencia de movimiento muy lenta y dificultosa. Si se efectúan repeticiones rápidas, no sobrepasará el 25% de la amplitud normal del movimiento.
- 3 puntos: Al igual que en el caso anterior, pero con una amplitud del 50%.
- 4 puntos: Leve descoordinación de movimiento y/o no más del 75% de la amplitud normal del movimiento.
- 5 puntos: Coordinación motora normal.

**1.4** En caso de lesiones de origen ortopédico, y por lo tanto con problemas de anquilosis o incluso una patología latente en una reducción de la amplitud de movimiento, la puntuación (de 0 a 5) se otorga de la siguiente manera:

- 0 puntos: Sin amplitud de movimiento.

- 1 punto: Amplitud de movimiento mínima.
- 2 puntos:  $\frac{1}{4}$  de la amplitud de movimiento normal.
- 3 puntos:  $\frac{1}{2}$  de la amplitud de movimiento normal.
- 4 puntos:  $\frac{3}{4}$  de la amplitud de movimiento normal.
- 5 puntos: Amplitud de movimiento normal.

**1.5** Después de efectuar la evaluación analítica y las pruebas funcionales, se clasifica al deportista dentro de las siguientes categorías:

**Clase 1A:** Deportistas sin equilibrio en silla de ruedas, con el brazo que sujeta el arma afectado. Extensión del codo deficiente contra la gravedad y sin función residual de la mano lo que hará necesario que se sujete el arma con un vendaje. Esta categoría es comparable a la antigua ISMGF 1ª o tetrapléjicos con lesiones en la columna a nivel C5 / C6.

**Clase 1B:** Deportistas sin equilibrio en silla de ruedas, con el brazo que sujeta el arma afectado. Extensión funcional del codo pero sin flexión funcional de los dedos. El arma debe sujetarse con un vendaje. Comparable a tetrapléjicos completos con lesiones C7 / C8 o lesiones superiores incompletas.

**Clase 2:** Deportistas con bastante equilibrio en silla de ruedas y el brazo que sujeta el arma normal, parapléjicos tipo D1-D9 (el deportista no ha superado los 4 puntos entre las pruebas n°1 y n°2) o tetrapléjicos incompletos con el brazo que sujeta el arma mínimamente afectado y con buen equilibrio en silla de ruedas.

**Clase 3:** Deportistas con buen equilibrio en silla de ruedas, sin posibilidad de utilizar las piernas, y con el brazo que sujeta el arma normal; esto es parapléjicos con lesiones desde D10 hasta L2 (pruebas funcionales n1° y n2° positivas, con una puntuación entre 5 y 9). Pueden ser incluidos en esta categoría personas con amputación doble por encima de la rodilla con muñones cortos, o lesiones incompletas por encima de D10, o minusvalías equiparables, siempre y cuando las piernas puedan ayudar a mantener el equilibrio.

**Clase 4:** Deportistas con buen equilibrio en silla de ruedas con posibilidad de utilizar los miembros inferiores como ayuda y con el brazo que sujeta el arma normal; esto es, personas con lesiones por debajo de L4 o minusvalías equiparables (pruebas n°3 y n°4 positivas, con una puntuación de, al menos, 5).

Discapacidad mínima: Deportistas con discapacidad en las extremidades inferiores equiparables a una amputación por debajo de la rodilla.

En caso de lesión cerebral o incluso en caso de duda, será necesaria la evaluación del deportista durante la práctica de la esgrima. La participación de los propios deportistas en el proceso de clasificación será de gran importancia, como quedo demostrado con la inclusión de la firma de un deportista (o técnico) dentro del ámbito de la comisión de evaluación.

## **1.6 Categorías**

Habrán tres categorías para cada prueba individual (A, B y C).

Categoría A: antiguas clases 3 y 4.

Categoría B: antigua clase 2.

Categoría C: antiguas clases 1A - 1B.

## **1.7 Subcomité Médico del Comité de Esgrima en Silla de Ruedas**

1. El subcomité médico estará compuesto por tres (3) miembros:
  - Médico.
  - Fisioterapeuta.
  - Esgrimista/Técnico, Maître des Armes.
2. La decisión de la clasificación la tomarán al menos dos (2) miembros.
3. Se realizarán todas las disposiciones necesarias para la clasificación.

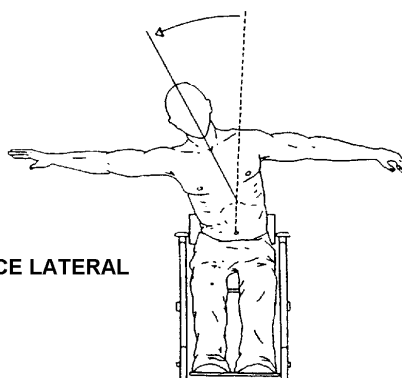
## **1.8 Tarjeta de Identificación**

Todos los tiradores en silla de ruedas tendrán una tarjeta de identificación con los siguientes datos:

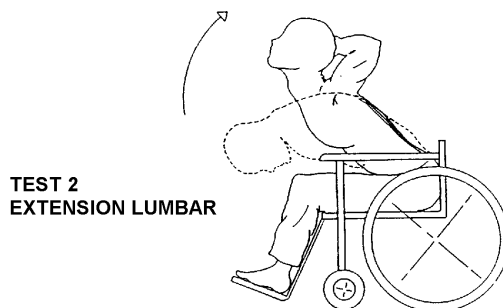
Nombre  
Foto  
País  
Categoría



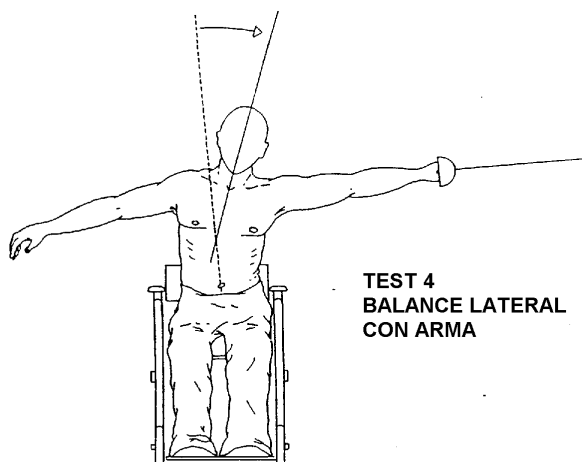
**TEST 1**  
**EXTENSION HACIA ARRIBA**



**TEST 2**  
**BALANCE LATERAL**



**TEST 2**  
**EXTENSION LUMBAR**



**TEST 4**  
**BALANCE LATERAL**  
**CON ARMA**

---

**REGLA 2 RECLAMACIONES**

- 2.1** Reclamación médica: Si un deportista no está de acuerdo con la decisión del subcomité médico de esgrima en silla de ruedas podrá presentar una reclamación por escrito ante al Comité de Esgrima en silla de ruedas.
- 2.2** Decisión final: El Comité de Esgrima en silla de ruedas consultará al subcomité médico y al tirador que haya presentado la reclamación. El deportista tendrá la posibilidad de llevar un asesor relacionado con la reclamación bajo estudio.
- 2.3** Tras la vista, el Comité de Esgrima en silla de ruedas tomará una decisión definitiva. El tirador que haya presentado la reclamación recibirá la resolución por escrito.

**REGLA 3 ORGANIZACIÓN**

- 3.1** Podrán participar en una competición de esgrima en silla de ruedas deportistas con las siguientes discapacidades: Lesión de la columna vertebral, amputaciones, parálisis cerebral, y “les autres” etc.
- 3.2** Deberá ser clasificado por el Comité de Clasificación del Comité de Esgrima en silla de ruedas.
- 3.3** Recibirá una tarjeta de identificación que deberá mostrar en las competiciones de Esgrima en silla de ruedas.
- 3.4** Después de la Clasificación el Comité de Esgrima en Silla de ruedas emitirá una Tarjeta de Identificación. Esta tarjeta deberá ser mostrada en todas las pruebas celebradas bajo los auspicios del Comité de Esgrima en silla de ruedas.

---

## LIBRO 1

### MODIFICACIONES DEL REGLAMENTO DE LA FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE ESCRIMA (PARA SER APLICADAS A LA ESCRIMA EN SILLA DE RUEDAS)

#### Nadie podrá alegar desconocimiento de las Reglas

**NOTA:**

Estas modificaciones deben leerse conjuntamente con la versión inglesa del reglamento de la F.I.E. (2000). Los números de párrafo que aparecen en este texto corresponden con los del reglamento de la F.I.E. Allí donde no haya modificaciones de las Reglas de la F.I.E. deberán aplicarse esas reglas.

Estas reglas son obligatorias para las competiciones oficiales de las pruebas de Esgrima en Silla de ruedas Internacional de la ISMWSF.

#### CAPITULO 3- La pista

##### La fijación de esgrima

Nota: Véase el anexo con el diagrama y los fabricantes

- 1) La fijación fija la silla de ruedas en una posición estable, asegurando todas las ruedas de la silla a la fijación.
- 2) Las sillas de ruedas se colocarán en un ángulo de 110° (+/- 2°) con respecto a la barra central.
- 3) Las ruedas interiores delanteras deberán tocar el eje central en posición hacia delante y todas las ruedas deberán descansar sobre la base de la fijación.
- 4) La pista tendrá un fácil ajuste de las medidas, permitiendo adaptar las tres armas y distintas longitudes de brazo.
- 5) Será fácilmente ajustable para las distintas anchuras de las sillas; si la silla de ruedas no ajusta en la fijación deberá ser sustituida por una que encaje correctamente.
- 6) El aparato también deberá estar construido de tal manera que la distancia, el ángulo y el ancho de la silla de ruedas no varíen durante el asalto.
- 7) Todas las fijaciones oficiales de las sillas de ruedas tienen que ser aprobadas por la IWFC.

**CAPITULO 4-Equipamiento del tirador.****Armas, equipación, uniformes**

**t.15** Nota: Desde enero de 2002 se aplicarán las “Reglas de Material” de la FIE

Deberá llevarse un peto de protección interior.

“Para los tiradores que tengan una pérdida importante de agarre o control del arma con la mano, el tirador con la autoridad de dos clasificadores de la IWFC ligará el arma a la mano del brazo armado. El ligamento deberá cubrir y cerrar la apertura de la manga del brazo del arma y proporcionar una protección satisfactoria a la mano del arma (m25/m33).

Cualquier esgrimista que no vista de forma reglamentaria no podrá participar en ninguna competición oficial.

**18. LA SILLA DE RUEDAS.**

- 1** La silla de ruedas forma parte del equipamiento de esgrima y debe permitir el “control del arma”. La parte de atrás de la silla, el cojín, la fijación, el reposabrazos y las ruedas serán etiquetadas con un número a juego marcado por el controlador. El material de la silla de ruedas no será rígido.
- 2** El respaldo de la silla debe tener como mínimo 15 cm de altura desde el asiento o cojín cuando el tirador este sentado sobre él, y un ángulo de 90° a la horizontal (+2°). Para los tiradores en silla de ruedas que tenga una necesidad física para el respaldo y el material sea cambiado desde los 90° a la horizontal (+2°) es decisión del controlador de silla de ruedas y un clasificador.
- 3** No tendrá apoyabrazos en el lado del arma.
- 4** El apoyabrazos del lado opuesto al del arma tendrá como mínimo 10 cm de altura desde el asiento o el cojín cuando el tirador esté sentado. El apoyabrazos deberá estar correctamente fijado y asegurado a la silla (no se examinarán las cintas que se utilicen para asegurar el apoyabrazos).
- 5** La silla de ruedas deberá estar totalmente aislada, revestimiento de protección duradera permanente o mediante el uso de un revestimiento desmontable. Cuando se use un revestimiento debe ser de construcción resistente y estar firmemente fijado.
- 6** El cojín no es obligatorio. Si se utiliza cojín deberá ser de las mismas dimensiones que el asiento, con un máximo grosor de 10 cm, plano y sin forma de cuña, y el controlador debe poder doblarlos de esquina a esquina. También se controlará el cojín medico autorizado por el clasificador.

- 7 La altura máxima de la silla de ruedas debe ser de 53 cm medida desde el suelo hasta el área plana del riel del asiento.
- 8 La inclinación de las ruedas deberá ajustarse a la fijación oficial de esgrima en silla de ruedas. Véase 5 “La fijación de esgrima.
- 9 Esta permitido amarrar al tirador a la silla de ruedas.

## **CAPITULO 5-El asalto**

### **Posición de en guardia**

- t.17** “Los competidores siempre se ponen en guardia en posición vertical ya sea al comienzo del asalto o posteriormente, sentándose en el centro del ancho de sus sillas de ruedas. El brazo armado no debe estar extendido, las hojas no deben de estar en contacto y la punta de sus armas no debe sobrepasar la cazoleta del oponente.

Si algún competidor sistemática o deliberadamente se anticipa a la orden de comienzo (“Allez”), el árbitro podrá amonestarle con tarjeta amarilla la primera vez (en cualquier asalto) y después penalizarle con tarjeta roja por cada repetición subsiguiente de la infracción en el mismo asalto. Véase t.114, t.116, t.120.

Para todas las armas, los tiradores que intenten ponerse en guardia en posiciones incompatibles, y no sea posible corregirlo, el árbitro deberá asegurarse, dos veces, que los dos competidores levanten sus armas para que no haya contacto. Se ocupará también de que ningún esgrimista tenga ventaja sobre el otro al aplicar esta regla (por ejemplo, el adelantar en demasía la posición del arma)”.

Cuando los pies de un tirador abandonen el reposapiés de la silla de ruedas o use el suelo para conseguir ventaja, el árbitro le amonestará con una tarjeta amarilla la primera vez y le penalizara con una tarjeta roja por cada repetición subsiguiente de la misma falta durante el mismo asalto. Véase t.28, t.114, t.116, t.120

Cuando un tirador pierde el equilibrio o cambia su posición sentado, la silla se desengancha, se sueltan los clips de tierra, o existe peligro para los tiradores, el árbitro o los espectadores el árbitro dará la voz de “alto”. Véase t.29.

Siempre que el asalto vaya a reiniciarse, los tiradores se pondrán en guardia en posición vertical en el centro del ancho de sus sillas.

Los tiradores no podrán abandonar el asiento de su silla de ruedas. El tirador que abandone su asiento será amonestado con una tarjeta amarilla y penalizado con una tarjeta roja por cada repetición de la infracción durante ese asalto. Véase t.28, t.114, t.116, t.120.

El árbitro nombrará dos árbitros para observar que los tiradores cumplan esta norma.

“Cuando un tirador pierde el equilibrio en el ataque el árbitro debe inmediatamente detener el asalto. Cualquier tocado en contra del esgrimista desequilibrado conseguido justo antes del desequilibrio o un tocado inmediato durante éste, contará como válido.”

“Si la silla de un esgrimista se estropea el árbitro le dejará el tiempo estrictamente necesario para repararla o cambiarla. En caso de que se presente alguna enfermedad asociada con la discapacidad, como por ejemplo un espasmo muscular involuntario, el árbitro puede conceder, sin ninguna restricción, el tiempo necesario para la recuperación. El árbitro utilizará su criterio para que ningún esgrimista se aproveche de esta regla.”

Para pedir la atención del árbitro el tirador deberá levantar el brazo no armado.

## **CAPITULO 6- Arbitraje y jueces de tocados**

Sólo podrán officiar árbitros con titulación de la IWFC para actuar como tales.

- t.34** El asalto es dirigido por el árbitro, que puede estar sentado, y que debe estar en una posición para poder seguir las frases de esgrima a la vez que poder ver el señalizador de tocados.

### **SEGUNDA PARTE:** **FLORETE**

#### **Las convenciones de esgrima**

“Para establecer la distancia de combate correcta, los esgrimistas deberán sentarse en posición vertical en el centro de la medida del ancho de sus sillas. Un esgrimista doblará el codo en ángulo recto, apuntándolo directamente hacia su oponente. La punta del florete del contrincante, cuando el brazo está totalmente extendido, debe alcanzar un punto verticalmente superior al interior del antebrazo cercano al codo. Cada tirador debe probar la distancia. En caso de brazos con distinta longitud, la distancia será la del tirador con el brazo más corto. Este último tirador podrá elegir una distancia mayor, pero nunca sobrepasará la medida del tirador con el brazo más largo. En caso de no llegar a un acuerdo sobre la distancia, el árbitro deberá intervenir y tomará una decisión final.

Los tiradores con restricciones más severas en el movimiento determinarán la distancia de combate en un punto 10 cm más allá del interior del antebrazo. En caso de no llegar a un acuerdo sobre la distancia, el árbitro deberá intervenir y tomará una decisión definitiva.

Una vez ambos tiradores hayan acordado la distancia de combate, esta distancia no podrá cambiarse.

### **TERCERA PARTE:** **ESPADA**

#### **Las convenciones de Esgrima**

“Para establecer la distancia de combate correcta, los tiradores deberán sentarse en posición vertical en el centro del ancho de sus sillas, uno con su brazo extendido y su espada apuntando hacia su oponente que deberá tener su brazo que sujeta el arma doblado, y el codo apuntando hacia el contrincante. La punta de la espada debe alcanzar justo el codo. Cada tirador debe probar la distancia por turno. En caso de brazos con distinta longitud, la distancia será la del esgrimista con el brazo más corto. Este último podrá elegir una distancia mayor, pero nunca sobrepasará la medida del brazo más largo. El árbitro supervisará el ajuste de la pista para conseguir la distancia apropiada. En caso de no llegar a un acuerdo sobre la distancia, el árbitro deberá intervenir y tomará una decisión definitiva (véase el artículo 31).”

Aquellos tiradores con movimiento severamente restringido determinarán la distancia alcanzando un punto que esté a 10 centímetros más allá del codo. En caso de no llegar a un acuerdo sobre la distancia, el árbitro deberá intervenir y tomará una decisión definitiva.

Una vez ambos tiradores hayan acordado la distancia de combate, esta distancia no podrá cambiarse.

“La organización deberá proporcionar una protección metalizada para las áreas no válidas (de las piernas de los esgrimistas, de la silla y del cojín). Esta protección también “hará tierra” con el señalizador de tocados. No debe ocultar ninguna parte del blanco y debe de estar firmemente atada. El árbitro deberá ver sin dificultad los clips que estén colocados en las protecciones. Si los clips se cayeran, el árbitro deberá parar el asalto y anular cualquier tocado contra el esgrimista al que se le ha caído el clip, o cualquier doble tocado. Sin embargo, en caso de doble tocado, será el esgrimista al que se le ha caído el clip podrá elegir si es válido o se anula (Véase t.67 e).

### **El blanco para la modalidad de Espada**

“El blanco en la modalidad de espada es toda la parte superior del cuerpo del adversario. Comprende cualquier parte del cuerpo por encima de una línea horizontal entre la parte superior del pliegue que forman los muslos y el tronco del tirador en la posición de “en guardia”. Cualquier parte de la silla o del cojín que estén por encima de esta línea se considerará como blanco.”

Un tocado que se marque en las partes de la silla por debajo del límite del blanco, o en la fijación/protección metalizada deberá anularse”.

### **CUARTA PARTE:** **LAS CONVENCIONES DE SABLE**

“Para establecer la distancia de combate correcta, los tiradores deberán sentarse en posición vertical en el centro del ancho de sus sillas, uno con su brazo extendido y su sable apuntando hacia su oponente que deberá tener su brazo que sujete el arma doblado, y el codo apuntando hacia el contrincante. Cada tirador debe probar la distancia por turno. En caso de brazos con distinta longitud, la distancia será la del esgrimista con el brazo más corto. Este último podrá elegir una distancia mayor, pero nunca sobrepasará la medida del brazo más largo. El árbitro supervisará el ajuste de la pista para conseguir la distancia apropiada. En caso de no llegar a un acuerdo sobre la distancia, el árbitro deberá intervenir y tomará una decisión que será definitiva.

Aquellos tiradores con movimiento severamente restringido determinarán la distancia alcanzando un punto que esté a 10 centímetros más allá del codo. En caso de no llegar a un acuerdo sobre la distancia, el árbitro deberá intervenir y tomará una decisión que será definitiva.

Una vez ambos tiradores hayan acordado la distancia de combate, esta distancia no podrá cambiarse.

Tras la orden de “en guardia” los esgrimistas deberán adoptar una posición de guardia que satisfaga los siguientes requisitos:

- (a) Las armas no deben estar en contacto.
- (b) La punta del arma de un competidor no debe estar más allá de la punta del arma de su adversario. El árbitro supervisará que ninguno de los competidores adquiera ventaja. (véase t.17).

---

## **LIBRO 2** **REGLAS DE ORGANIZACIÓN**

“El Comité Internacional de Esgrima en silla de ruedas de la ISMWSF controla las actividades del “Directoire technique” (directorio técnico) en los Juegos Paralímpicos, en los Campeonatos del Mundo, en la Copa del Mundo, en Campeonatos Regionales y en los Juegos de la ISMWSF.”

**0.14** Para el orden alternativo de los asaltos, consúltese el Anexo A

### **REGLAS PARA LA ESGRIMA EN SILLA DE RUEDAS INTERNACIONAL**

**N.B.:** La inclusión de los competidores dentro de cada categoría es estrictamente según la decisión de los clasificadores oficiales que hayan evaluado y clasificado a cada competidor antes de la competición. Ningún competidor será incluido en una categoría superior a la especificada por esas autoridades.

Durante los asaltos los tiradores deberán quitarse las prótesis de piernas.

Esta regla será revisada después de los Juegos Paralímpicos de 2004

Un tirador de la categoría B podrá decidir participar en la categoría A siempre y cuando indique su decisión en la inscripción y compita solamente en esa categoría durante todas las pruebas de esgrima de ese torneo. No se concederán puntos de ranking en su categoría a aquellos tiradores que compitan en una categoría distinta a la de su clasificación.

Ningún tirador será inscrito en más de dos modalidades diferentes en un mismo campeonato, tanto en individual como por equipos.

En Campeonatos del Mundo y Regionales las inscripciones estarán limitadas a cuatro (4) tiradores por país en cada prueba.

En los Juegos Paralímpicos las inscripciones estarán limitadas a tres (3) tiradores por país en cada prueba.

En la Copa del Mundo no existen estos límites.

### **COMPETICIONES POR EQUIPOS**

Los campeonatos por equipos en las tres modalidades en hombres y mujeres, se desarrollarán en el mismo tiempo y lugar que los campeonatos individuales y se celebrarán cuando exista un mínimo de tres equipos de tres países diferentes.

---

0.42 AÑADIR “Cada equipo de tres deberá tener al menos una categoría “B”o “C”. La distancia de combate será como la Categoría “A” o “B”.

Véase Anexo “Organización de Campeonatos”

## ANEXO A

## ORDEN ALTERNATIVO DE LOS ASALTOS

## GRUPOS EN 1 (UNA) PISTA

Grupo de 3	Grupo de 4	Grupo de 5
1-2	1-2	1-2 1-3
2-3	2-3	2-3 3-5
3-1	3-4	3-4 5-2
	4-1	4-5 2-4

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

Grupo de 9	Grupo de 10
2-3 6-4	9-10 5-2
3-4 4-8	2-3 2-1
1-4 8-5	1-3 1-10
1-5 5-3	1-8 10-8
5-2 3-6	8-2 8-6
2-6 6-9	2-6 6-4
6-7 9-4	6-3 4-3
7-8 4-7	3-7 3-9
8-9 7-1	7-5 9-1
9-3 1-8	5-10 1-5
3-1 8-2	10-4 5-8
1-2 9-2	4-9 8-7
2-4 9-5	9-2 7-10

4-5 5-7	2-7 10-2
5-6 7-2	1-7 2-4
6-8	1-6 4-5
8-3	6-10 5-6
3-7	10-3 6-9
7-9	3-8 9-8
9-1	8-4 6-7
1-6	4-7 4-1
	7-9 3-5
	9-5

**GRUPOS EN 2 (DOS) PISTA**

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

Grupo de 9		Grupo de 10	
1-5	9-3	7-3	2-9
6-1	4-9	8-5	10-2
2-6	8-4	4-8	3-10
7-2	3-8	6-4	9-3
1-7	3-4	5-6	1-9
1-2	4-6	7-5	8-1
2-5	6-8	4-7	8-2
5-7	1-8	4-9	2-6
7-9	1-3	9-5	1-6

9-2	3-5	5-10	1-7
2-4	5-6	10-4	2-7
4-7	6-9	6-9	2-3
7-8	1-9	9-8	3-4
8-2	1-4	8-7	4-5
2-3	4-5	7-10	5-1
3-6	5-8	10-6	1-2
6-7	8-9	6-8	4-2
3-7	9-5	8-10	4-1
		10-9	1-3
		9-7	3-5
		7-6	5-2
		6-3	10-1
		3-8	

**EQUIPOS EN 1 (UNA) PISTA**

Equipos en una (1) Pista		
Equipo de 3	Equipo de 4	Equipo de 5
1-4	3-8	5-8 1-8
4-2	8-4	1-10 8-4
2-5	4-7	1-7 4-7
5-3	7-2	7-2 7-3
3-6	2-6	2-8 3-10
6-1	6-1	8-3 10-2
1-5	1-5	3-9 2-6
3-4	5-3	9-4 6-3
2-6	3-7	10-4 9-1
	7-1	10-5 9-5
	1-8	5-6 5-7
	8-2	6-1 6-4
	2-5	9-2
	5-4	
	6-4	
	3-6	

