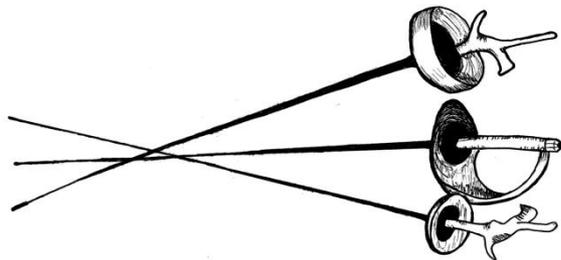
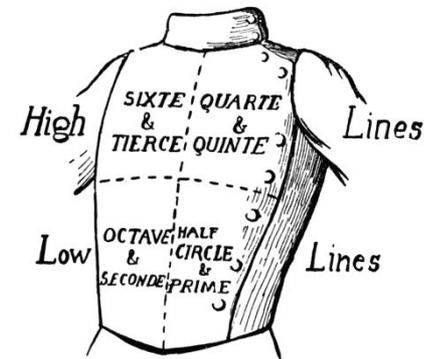


ESGRIMA



EVOLUCIÓN DE ESGRIMA



<https://www.youtube.com/watch?v=FBVeohgleek>

¿QUÉ ES ESGRIMA y QUÉ VALORES ENSEÑA?

un deporte masculino y femenino de tres armas

un deporte olímpico y de combate

objetivo es el de tocar con un arma que es una espada, florete o sable el cuerpo del oponente sin herirlo.

un deporte caballerosos y nobles

ESGRIMA

trabaja la motivación y la competitividad positiva

desarrollo psicológico

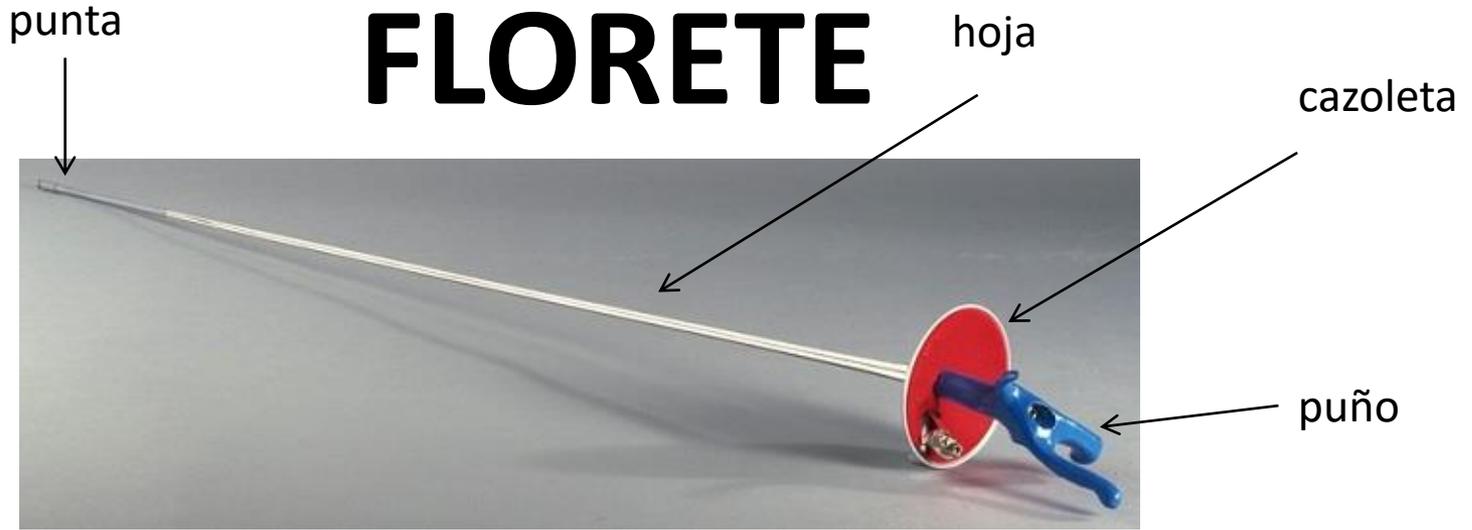
entrena la capacidad de razonar

potencia la velocidad, equilibrio y coordinación

fomenta valores como la disciplina y el respeto dentro y fuera de las pista

mejora la capacidad de adaptación y de concentración

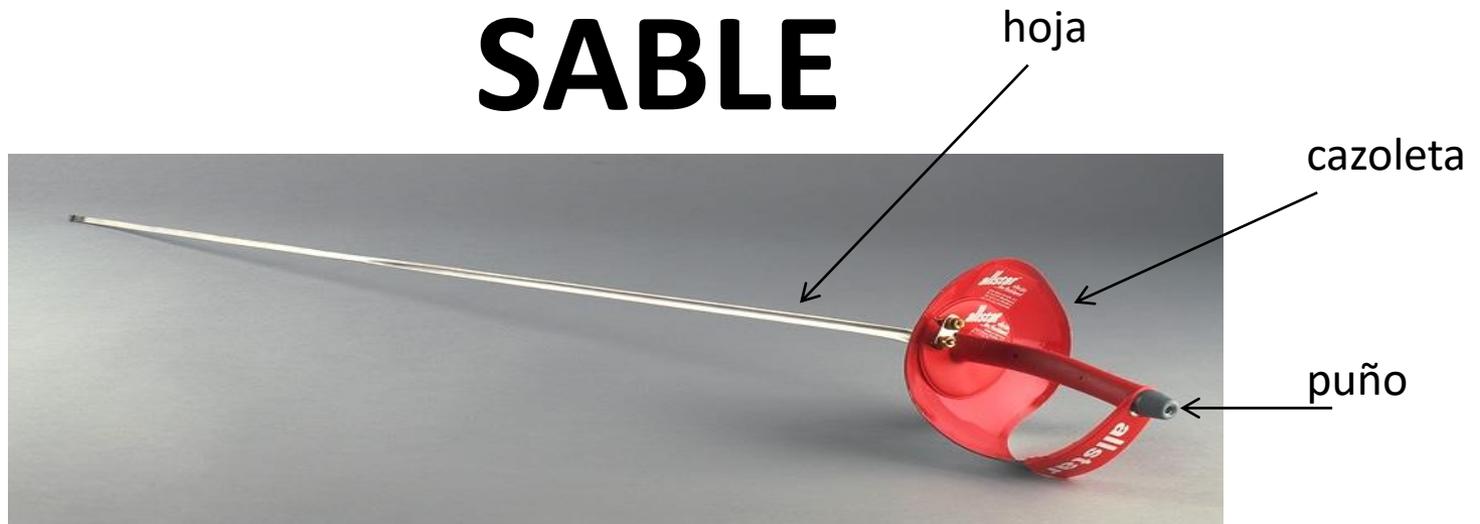
LAS ARMAS



Tocado	Estocada Convención*
Tamaño, sección	110cm, quadrangular. Pasar el peso 500g
Blanco valido	Tronco Blanco no válido marca luz blanca, nada hecho.

LAS ARMAS

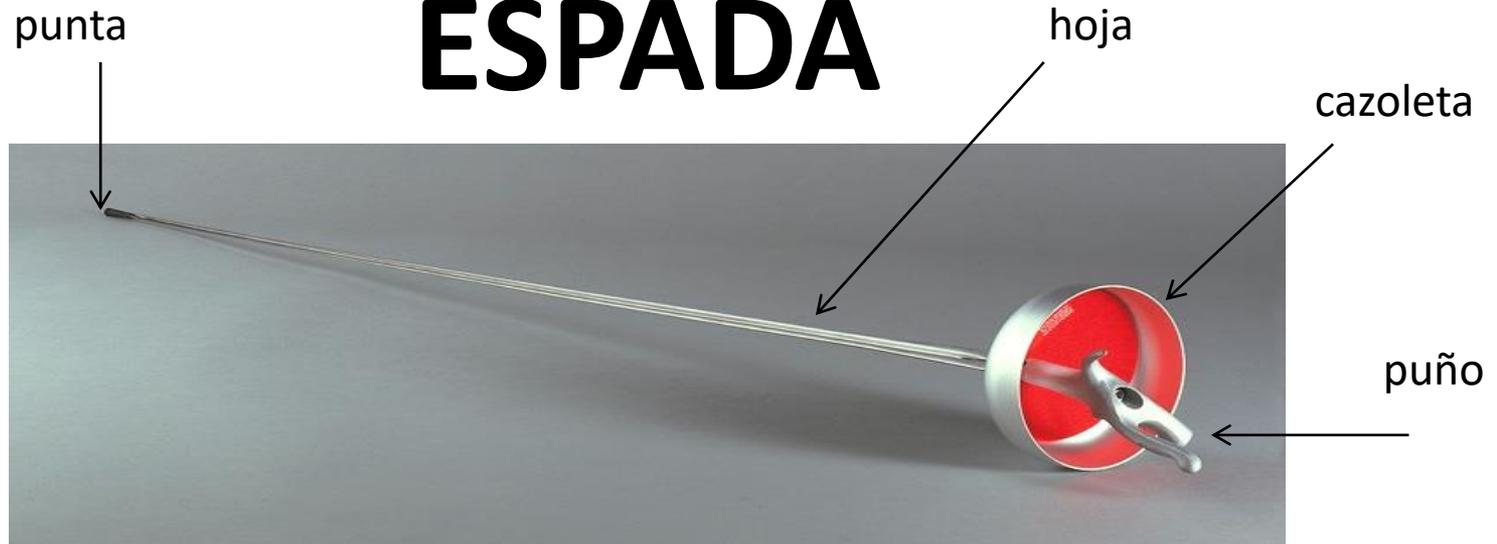
SABLE



Tocado	Estocada y hoja Convención*
Tamaño, sección	105cm, rectangular.
Blanco valido	Caderas arriba. Blanco no valido, no marca. **

LAS ARMAS

ESPADA



Tocado	Estocada
Tamaño, sección	110cm, triangular. Pasar el paso 750g
Blanco valido	Todo el cuerpo

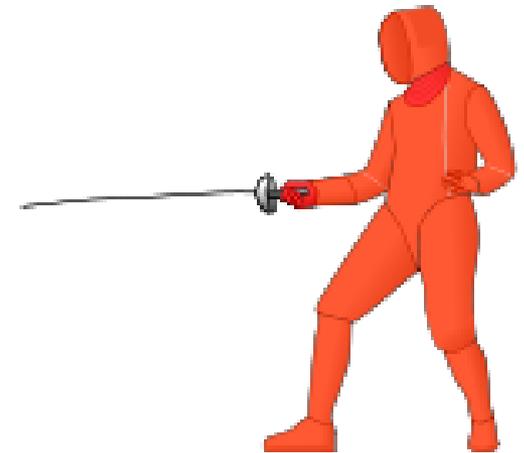
¿DÓNDE VALEN LOS TOCADOS?



FLORETE



SABRE



ESPADA

MATERIAL

FLORECISTA



SABLISTA

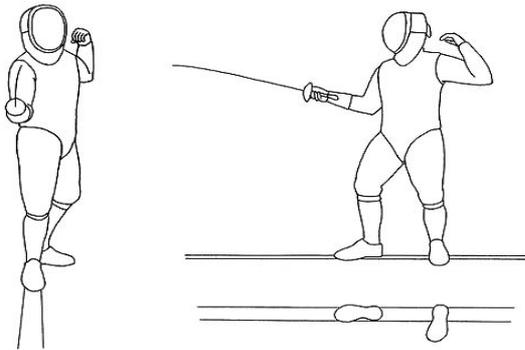


ESPADISTA

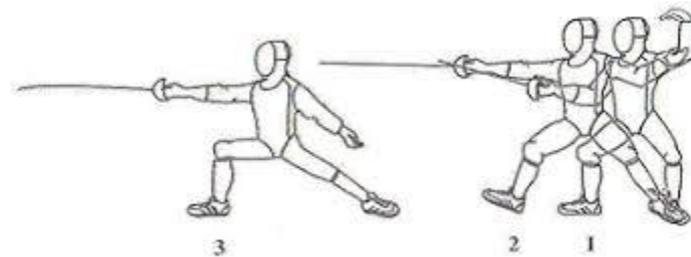
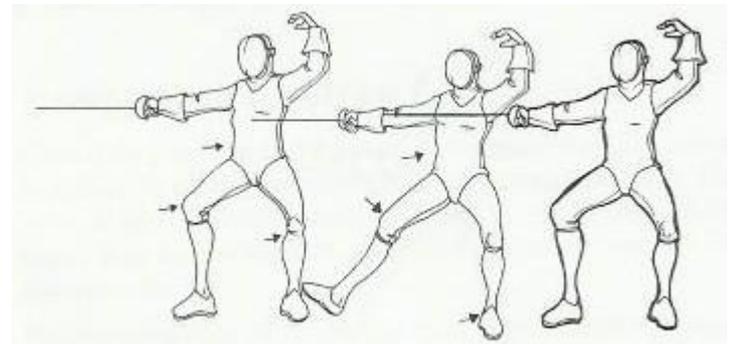


MOVIMIENTOS BÁSICOS

EN GUARDIA

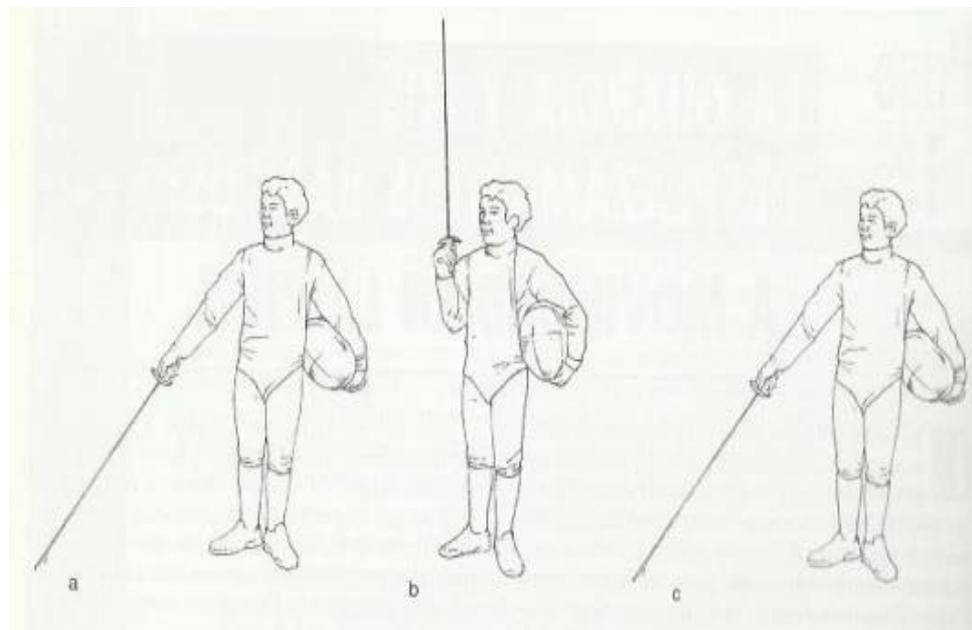


MARCHAS Y ROMPER



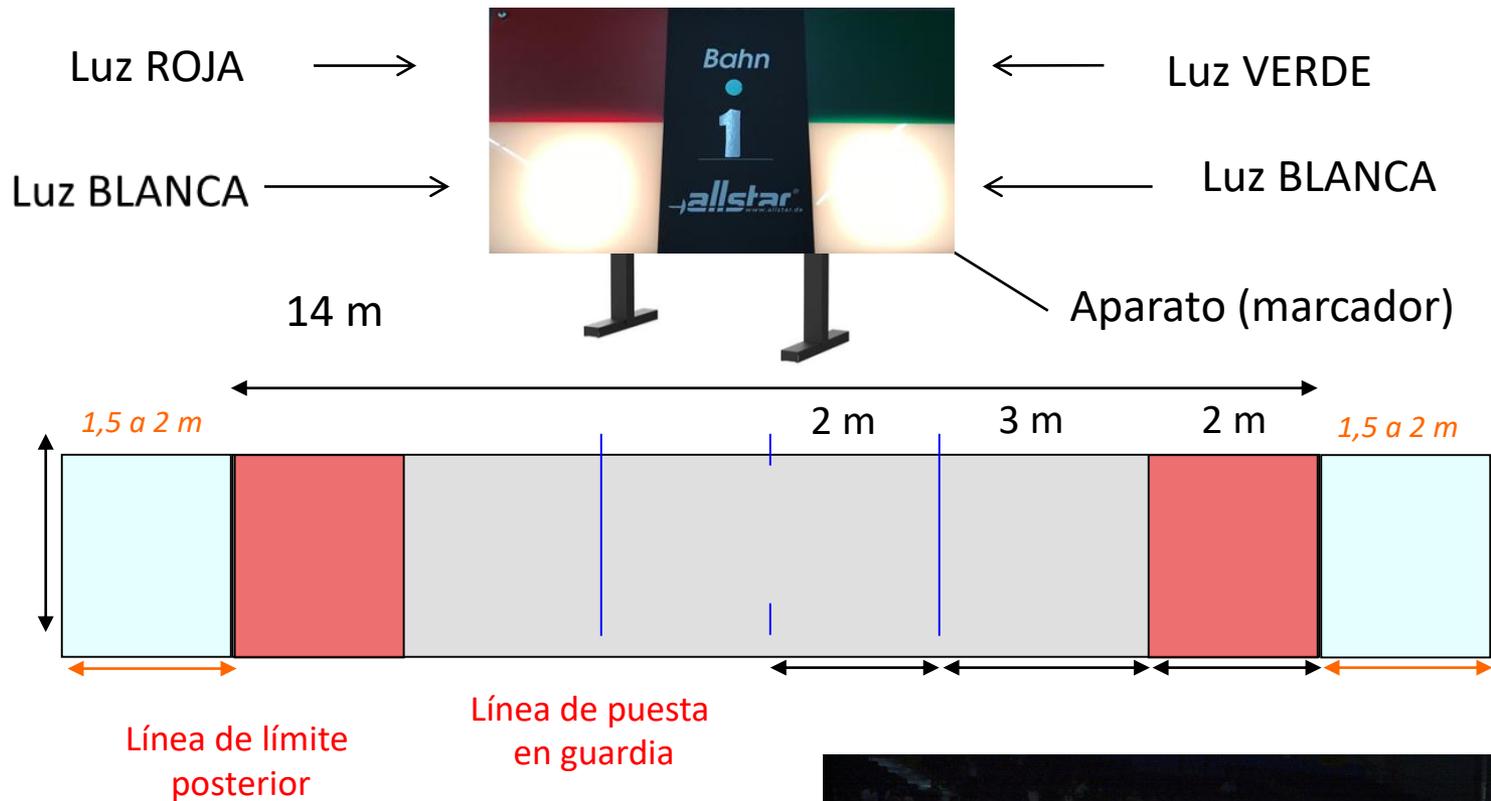
FONDO

ANTES DE EMPEZAR UN ASALTO



El saludo es un gesto de cortesía en la esgrima y se realiza antes y después del asalto. Al inicio del combate se dirige un saludo al adversario, al árbitro y a los asesores.

LA PISTA



ARBITRAJE



Alto !

Para parar el combate antes de un tocado, en razón del esgrimista a la derecha del árbitro.

Tocado!

traataque) a del árbitro.

El esgrimista de la izquierda del árbitro es declarado tocado.

Punto!

Un punto para el esgrimista de la derecha del árbitro.

Puntos !

Un punto a cada tirador

COMPETICIÓN

Fase eliminatoria:

asaltos en poules a 5 tocados; tiempo max. 3 minutos

	Nom	1	2	3	4	V	Td	Tr	Td-Tr	Cls.
1	Jaume	■	V	V ₂	3	2	10	8	2	2
2	Carol	2	■	V ₂	V ₄	2	8	8	0	3
3	Pere	1	2	■	0	0	3	9	-6	4
4	Júlia	V	1	V	■	2	11	7	4	1

1- Jaume



2- Carol



3- Pere



4- Júlia



1- Jaume



3- Pere



2- Carol



4- Júlia



1- Jaume



4- Júlia



3- Pere

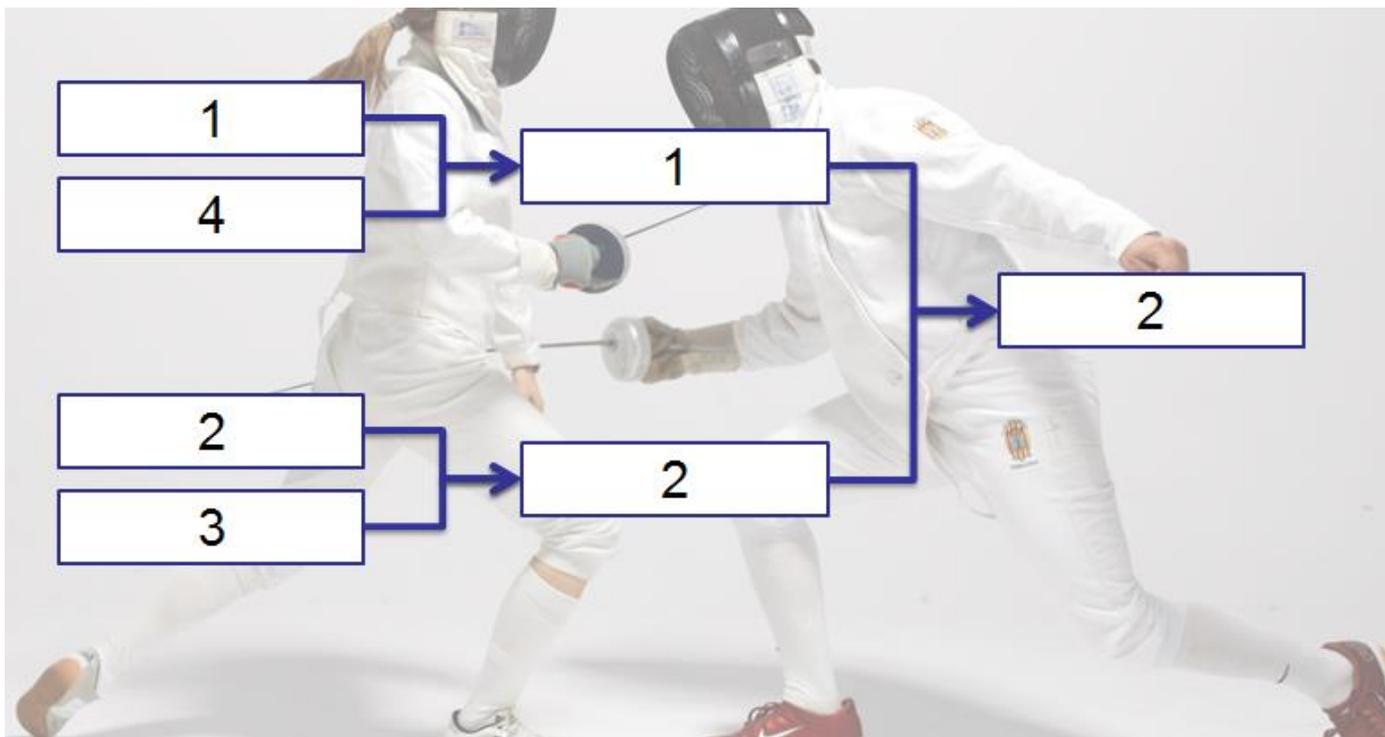


2- Carol



COMPETICIÓN

Fase de eliminación directa:
asaltos a 15 tocados, tiempo max. 3x3 min



Asaltos en cada arma: SABLE



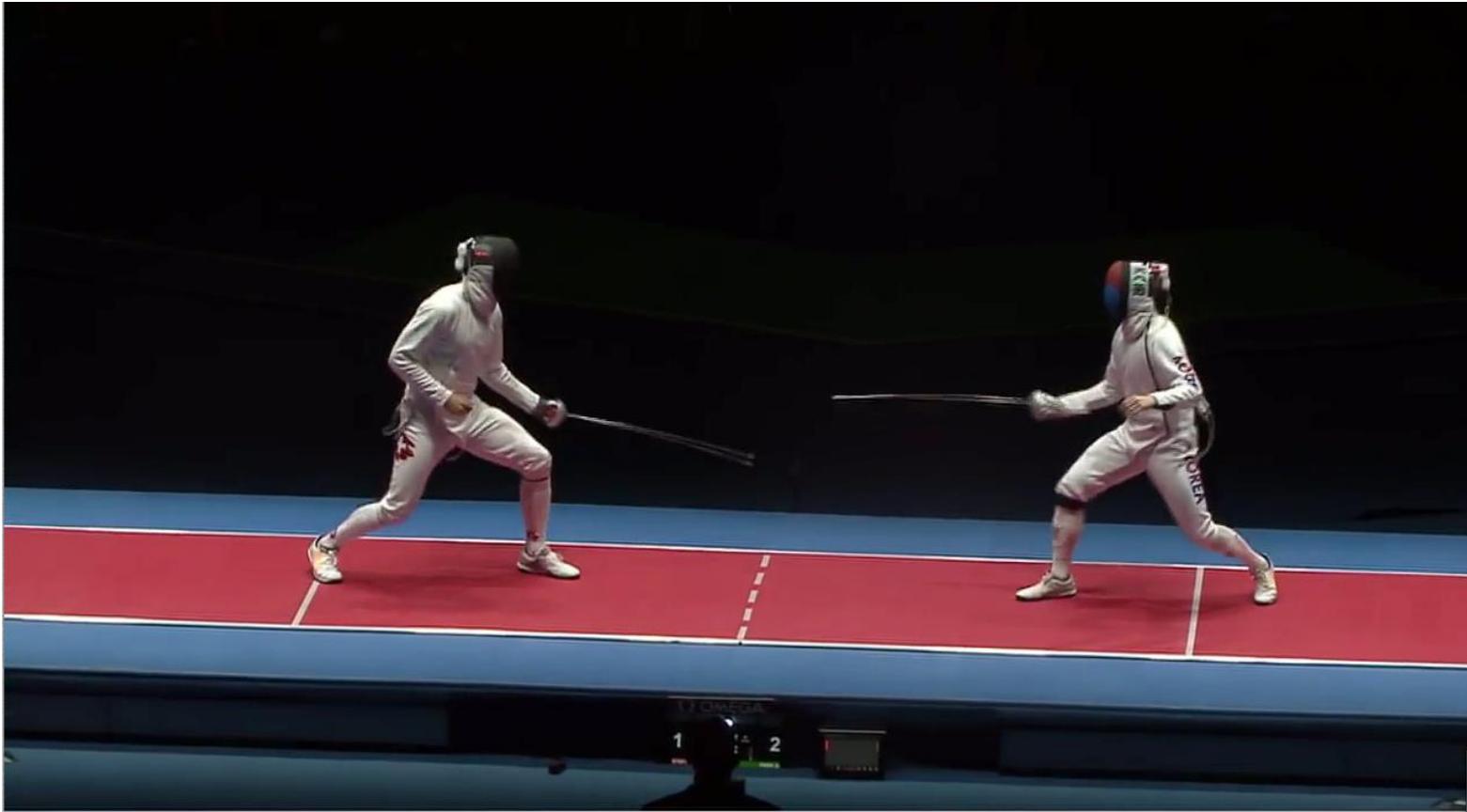
<https://www.youtube.com/watch?v=6WQ85pkIYcc>

FLORETE



<https://www.youtube.com/watch?v=cDU59mUPRIQ>

ESPADA



<https://www.youtube.com/watch?v=ULsFvP83XB4>

Esgrima en futuro



<https://www.youtube.com/watch?v=leOP7rWwBpw&t=11s>



NOMBRE..... APELLIDO.....

www.esgrima.cat

I	C	A	R	E	T	A	A	N	Q	X	S	J	E	T
E	G	O	S	O	R	O	M	P	E	R	K	H	N	F
T	G	P	U	N	T	A	X	A	T	S	I	P	C	L
N	V	C	O	T	A	R	A	P	A	G	R	X	U	E
A	D	E	L	A	N	T	E	I	U	F	Z	L	E	C
S	A	S	A	L	T	O	D	A	A	R	P	Z	N	H
A	M	S	A	R	E	R	N	K	T	C	O	V	T	A
P	W	A	V	Z	A	T	F	U	E	T	F	Q	R	V
D	C	R	R	U	E	I	Z	L	L	S	F	U	O	A
S	R	H	G	C	O	B	D	A	O	A	L	U	I	D
R	E	N	F	C	H	R	I	Y	Z	B	O	F	H	A
M	E	G	R	I	P	A	Z	O	A	L	R	G	J	P
F	R	A	N	C	E	S	H	I	C	E	E	Q	Y	S
O	N	L	R	N	R	O	D	A	R	I	T	A	V	E
T	S	H	B	M	W	G	E	M	Q	U	E	F	G	R

PUNTA
 FLORETE
 ESPADA
 SABLE
 CARETA
 PISTA
 ARBITRO
 CAZOLETA
 FRANCES
 APARATO
 PASANTE
 GUANTE
 TIRADOR
 ENGUARDIA
 ALTO

ADELANTE
 MARCHA
 ROMPER
 FLECHA
 FIE
 ENCUENTRO
 ASALTO

1. Ordena las letras en rojo para encontrar la palabra secreta.



www.esgrima.cat

NOMBRE Y APELLIDO:

ESGRIMA

1. NPUTA _____
2. EAARNDUIG _____
3. LEFHCA _____
4. ONOFD _____
5. EAGTUN _____
6. AETARJT _____
7. EISMARG _____
8. ARRBOIT _____
9. CBELA _____
10. ITCOMEIPCÓN _____
11. TQEAU _____
12. RRMOEP _____
13. ARAPAD _____
14. RRAPODIDI _____
15. NUOPT _____
16. PUÑO _____
17. AOETCLAZ _____
18. TSPAI _____
19. TAPURESES _____
20. QTAJAUE _____

CARETA	PUÑO		
GUANTE	PISTA		
FLORETE	PUNTO		
ESPADA	PUNTA		
SABLE	APARATO		
PASANTE	JAQUETILLA ELECTRICA		