



JUEGOS DEPORTIVOS MUNICIPALES

2025/2026

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	1
2. OBJETIVOS Y FINALIDAD DEL PROGRAMA	2
3. CRITERIOS DE PARTICIPACIÓN	3
3.1 CUOTA DE PARTICIPACIÓN	3
3.2 CATEGORÍAS Y EQUIVALENCIAS	3
3.3 REQUISITOS DE PARTICIPACIÓN.....	4
3.4 CONSIDERACIONES GENERALES.....	4
4. SISTEMA DE COMPETICIÓN	5
4.1 INSCRIPCIONES	5
4.2 SISTEMAS DE PARTICIPACIÓN	5
4.3 ESTRUCTURA DE LA COMPETICIÓN POR CATEGORÍAS.....	5
4.4 MATERIAL Y CONDICIONES TÉCNICAS	6
4.5 DURACIÓN MÁXIMA DE LAS JORNADAS.....	6
5. CALENDARIO Y HORARIOS	7
6. CLASIFICACIÓN, TROFEOS Y MEDALLAS	8
6.1. SISTEMA DE CLASIFICACIÓN.....	8
6.2. SISTEMA DE PUNTUACIÓN	9
6.3 PUBLICACIÓN DE RESULTADOS.....	9
6.4 TROFEOS, MEDALLAS Y RECONOCIMIENTOS	10
7. SECRETARÍA TÉCNICA	11
7.1 DESIGNACIÓN Y FUNCIONES GENERALES	11
7.2 FUNCIONES PRINCIPALES	11
7.3 PROCEDIMIENTO DE INSCRIPCIÓN Y CONTROL ADMINISTRATIVO	12
7.4 COORDINACIÓN CON LA FUNDACIÓN DEPORTIVA MUNICIPAL	13
7.5 MATERIAL Y RECURSOS TÉCNICOS	13
8. PRESUPUESTO	14
8.1 CONSIDERACIONES GENERALES.....	14
8.2 GASTOS ESTIMADOS.....	14
8.3 FUENTES DE FINANCIACIÓN PREVISTAS	15
8.4 NOTA ACLARATORIA	15
ANEXO 1	16
SISTEMA COMPETICIÓN TÉCNICA	16

1. INTRODUCCIÓN

Los Juegos Deportivos Municipales de Esgrima representan una iniciativa en colaboración con las Escuelas Deportivas Municipales, cuyo propósito principal es fomentar el deporte de base y la participación de los jóvenes en un entorno educativo, formativo y saludable.

Esta propuesta se concibe como una plataforma de aprendizaje y crecimiento que complementa el trabajo diario realizado en las escuelas y clubes, ofreciendo a los deportistas la oportunidad de poner en práctica sus habilidades técnicas, adquirir experiencia competitiva y reforzar los valores propios del deporte.

A diferencia de otros programas o circuitos autonómicos de carácter más competitivo, los JDM ponen el acento en la formación integral, el espíritu participativo y la convivencia deportiva, buscando generar un espacio inclusivo donde el disfrute, la mejora personal y el respeto sean los pilares fundamentales. Del mismo modo, el proyecto aspira a fortalecer los lazos entre las entidades deportivas y la Federación, creando una red colaborativa que consolide la esgrima como un deporte accesible, sostenible y con proyección.



2. OBJETIVOS Y FINALIDAD DEL PROGRAMA

El programa tiene como finalidad promover la práctica de la esgrima, impulsando la participación de niños, niñas y jóvenes en una experiencia formativa, segura y motivadora.

Entre sus objetivos específicos destacan los siguientes:

1. **Fomentar el deporte de base y la participación inclusiva.** Facilitar el acceso a la práctica de la esgrima a todos los niveles, especialmente entre quienes se inician en el deporte.
2. **Apoyar el trabajo de las Escuelas Deportivas Municipales.** Complementar su labor formativa mediante jornadas de encuentro, competición y aprendizaje compartido.
3. **Desarrollar valores deportivos y personales.** Promover el compañerismo, la disciplina, el respeto y la superación personal a través de la práctica de la esgrima.
4. **Consolidar una red de colaboración entre clubes y Federación.** Favorecer la coordinación entre las distintas entidades deportivas y la FECV, fortaleciendo la estructura de base.
5. **Garantizar la seguridad y el bienestar de los participantes.** Asegurar que todas las actividades se desarrollen bajo condiciones adecuadas de seguridad, respeto y equidad.
6. **Contribuir a la difusión y promoción de la esgrima.** Dar visibilidad a este deporte dentro del ámbito escolar y municipal, generando una cultura deportiva estable y duradera.

3. CRITERIOS DE PARTICIPACIÓN

Podrán participar todas aquellas Escuelas Deportivas Municipales del municipio de Valencia, así como las entidades deportivas que desarrollen programas de promoción de la esgrima en Valencia o en los municipios adyacentes.

Las entidades no pertenecientes al municipio de Valencia deberán **solicitar autorización a la FECV** para poder participar en la competición. En estos casos, cada entidad podrá inscribir un máximo de diez tiradores por categoría.

3.1 Cuota de participación

La cuota de participación para toda la temporada será de:

- **11 € por participante** para las entidades dentro del municipio de Valencia.
- **16 € por participante** para las entidades de municipios externos.

Dicha cuota da derecho a la participación en todas las jornadas programadas del calendario oficial de los JDM.

3.2 Categorías y equivalencias

Debido a que las divisiones de edad en esgrima difieren del sistema general de los JDM, se establece la siguiente tabla de equivalencias:

CATEGORÍA FECV	EQUIVALENCIA JDM	AÑO DE NACIMIENTO	SISTEMA DE COMPETICIÓN
M-9	BENJAMÍN	2018-2017	Competición técnica
M-11	ALEVÍN	2016-2015	Participación mixta/técnica
M-13	-	2014-2013	Mixta*
M-15	INFANTIL	2012-2011	Mixta*
M-17	CADETE	2010-2009	Femenina y mixta*
M-17 + 1	JUVENIL	2008	Participan con M17 salvo premiación separada

(*) La participación podrá ser mixta **EN TODAS LAS CATEGORÍAS**, siempre y cuando los/las participantes tengan la edad correspondiente. Excepcionalmente, por razones de promoción, oportunidad deportiva **y para garantizar el buen desarrollo de la competición**, podrán establecerse categorías femeninas.

En las categorías con participación mixta, las tiradoras podrán elegir si desean competir en la categoría femenina o en la mixta. Ambas se desarrollarán simultáneamente durante la misma jornada, **asegurando así una organización adecuada.**

3.3 Requisitos de participación

Los requisitos mínimos para poder participar en los JDM de esgrima serán los siguientes:

- **Categorías M9 y M11:** Participación libre, sin necesidad de licencia autonómica. Podrán inscribirse también en la categoría inmediatamente superior.
- **Categoría M13:** Podrán participar quienes no hayan realizado más de una competición nacional en la temporada anterior.
- **Categorías M15, M17 y M17+1:** No podrán participar deportistas que hayan competido en pruebas nacionales de la temporada vigente o anterior.

Asimismo, todos los participantes podrán competir en su categoría inmediatamente superior, respetando siempre las restricciones específicas de cada grupo de edad.

3.4 Consideraciones generales

- Las inscripciones deberán realizarse a través de las entidades registradas, dentro de los plazos establecidos por la FECV.
- Todos los deportistas deberán contar con autorización familiar o del centro deportivo para su participación.
- Será obligatorio el uso de equipamiento reglamentario conforme a la normativa técnica de la Federación.
- La participación implica la aceptación íntegra de las bases de la competición y de los reglamentos de la FECV y los Juegos Deportivos Municipales.

4. SISTEMA DE COMPETICIÓN

4.1 Inscripciones

Las inscripciones a las competencias deberán formalizarse antes del lunes previo a la jornada, a las 13:00 horas, por parte de la persona responsable de la actividad en cada entidad participante.

4.2 Sistemas de participación

Los torneos se organizarán conforme a dos sistemas de competición diferenciados, en función de la categoría:

- **Competición clásica:** categorías M11, M13, M15, M17 y M17+1.
- **Sistema de competición técnica:** categorías M9, M11 y M13 (ver **Anexo 1** para desarrollo y normativa específica).

4.3 Estructura de la competición por categorías

A) Categorías M11 y M13

Estas categorías tendrán carácter **formativo y mixto**, con el objetivo principal de fomentar la participación y la adquisición de experiencia competitiva.

- Se realizarán **dos vueltas de poules** (grupos) con encuentros a **cinco tocados**, preferentemente formadas por **7 u 8 tiradores/as**.
- Cuando el número de participantes lo permita, se procurará una **distribución por edades**.
- Al finalizar las poules, **no se establecerá clasificación final**.
- Los participantes recibirán un **reconocimiento de participación** (medalla o diploma).

B) Categorías M15, M17 y M17+1 (Competición Clásica)

Se desarrollarán por género (femenino y mixto), pudiendo agruparse si no se alcanza el número mínimo necesario para la realización de la prueba. En estos casos, la competición se celebrará de forma mixta, manteniendo la oficialidad y validez de los resultados, aunque la entrega de premios podrá realizarse por separado.

- **Participación mínima:**
 - Competición mixta: **8 inscritos y 6 presentes.**
 - Competición femenina: **8 inscritas y 6 presentes.**

Estructura de la competición:

- Una **vuelta de poules** con asaltos a **5 tocados o 3 minutos** por combate.
- Se realizará una **clasificación general** conforme a los parámetros oficiales de la **FIE** (Federación Internacional de Esgrima).
- No habrá eliminaciones directas en la fase de poules.
- Posteriormente, se desarrollará un **tablón eliminatorio directo** hasta determinar al vencedor.

Duración de los matches:

- **Poules:** 1 tiempo de 3 minutos y/o 5 tocados.
- **Eliminatorias:** 2 tiempos de 3 minutos con 1 minuto de descanso entre ellos y/o 12 tocados.

4.4 Material y condiciones técnicas

- Todas las competiciones se desarrollarán, en primera instancia, con material eléctrico en las tres armas (florete, espada y sable).
- Podrán realizarse ajustes en el formato en función del número de participantes o de la disponibilidad de material.
- La FECV aportará el material eléctrico necesario en la medida de sus posibilidades logísticas.

4.5 Duración máxima de las jornadas

Por motivos organizativos y de seguridad, ninguna competición podrá superar las cuatro horas de duración total. En caso de alcanzarse dicho límite, se finalizará la ronda en curso, y la clasificación final se determinará en función del orden de salida de la última poule disputada.

5. CALENDARIO Y HORARIOS

Los horarios y estructuras de las jornadas podrán verse modificados en función del número de participantes inscritos en cada categoría.

Las instalaciones donde se celebren las competiciones deberán permitir el montaje de entre 10 y 12 pistas de esgrima, en función de la afluencia de deportistas prevista para cada prueba. Todas las jornadas se desarrollarán durante fines de semana en la ciudad de Valencia, concretamente en el: Polideportivo Municipal de Benimaclet, Calle Daniel Balaciart nº 10, Valencia

Las jornadas se celebrarán según el siguiente calendario:

JORNADA 1	JORNADA 2	JORNADA 3
31 - 1 ENERO FEBRERO	21 - 22 MARZO MARZO	30 - 31 MAYO MAYO

El horario de competición se establecerá procurando favorecer la participación en varias categorías dentro del mismo fin de semana, facilitando así la asistencia de clubes y deportistas.

- Los horarios podrán ser modificados por la organización según las necesidades técnicas o el número de participantes.
- Cualquier modificación será notificada con antelación por la Secretaría Técnica.
- Los clubes y técnicos deberán presentarse al menos 30 minutos antes del inicio de su primera prueba.
- La duración máxima de cada jornada será de cuatro horas, de acuerdo con lo establecido en el punto 4 del presente documento.

6. CLASIFICACIÓN, TROFEOS Y MEDALLAS

6.1. Sistema de clasificación

El sistema de clasificación tiene como finalidad reconocer el esfuerzo deportivo, fomentar la participación continuada y promover una competición equilibrada y educativa entre las distintas categorías.

Se establecerán los siguientes tipos de clasificación:

A) Categorías M11 y M13

- No se establecerá clasificación individual ni por equipos.
- La participación en estas categorías tendrá carácter formativo, por lo que todas las actuaciones se considerarán equivalentes a efectos de participación.
- La asistencia de deportistas en estas categorías sumará puntos para la clasificación por entidades, incentivando la implicación de las escuelas deportivas municipales.

B) Categorías M15, M17 y M17+1

Se realizarán las siguientes clasificaciones:

1. **Clasificación general individual por arma y torneo.** Cada jornada generará una clasificación por separado en las armas de espada, sable y florete.
2. **Clasificación general acumulada.** Se elaborará una clasificación final de temporada resultante de la suma de los puntos obtenidos en las tres jornadas oficiales.
3. **Clasificación por entidades.** Se establecerá una clasificación conjunta por Escuelas Deportivas Municipales y clubes participantes, basada en la suma de los puntos obtenidos por sus deportistas a lo largo de todas las jornadas.

6.2. Sistema de puntuación

Las competiciones individuales de las categorías M15, M17 y M17+1 puntuarán conforme al siguiente baremo oficial:

Posición	Puntuación
1.º Clasificado/a	32 puntos
2.º Clasificado/a	26 puntos
3.º Clasificado/a	20 puntos
5.º al 8.º Clasificado/a	14 puntos
9.º al 16.º Clasificado/a	8 puntos
17.º al 32.º Clasificado/a	4 puntos

Nota: La puntuación de cada deportista se asignará únicamente cuando haya completado al menos un asalto válido en la competición. En caso de empate en la clasificación acumulada, prevalecerá el mejor resultado obtenido en una jornada; si el empate persistiera, se aplicará el mayor número de participaciones registradas durante la temporada.

6.3 Publicación de resultados

Con el objetivo de fomentar la transparencia y el seguimiento de la competición, FECV publicará las clasificaciones actualizadas de las categorías M15, M17 y M17+1 tras cada jornada en su página web oficial y canales de comunicación federativos.

Las clasificaciones incluirán tanto los resultados individuales como la clasificación general por entidades.

6.4 Trofeos, medallas y reconocimientos

- Todos los/as participantes de las categorías M9, M11 y M13 recibirán un diploma o medalla de participación, en reconocimiento a su esfuerzo y compromiso deportivo.
- Se entregarán trofeos y medallas a los tres primeros clasificados de cada categoría y arma en las competencias M15, M17 y M20.
- La clasificación final será reconocida con un trofeo institucional que premie la labor formativa y el trabajo.
- La entrega de trofeos y medallas se realizará al término de la última jornada del calendario, en un acto conjunto de clausura de los Juegos Deportivos Municipales de Esgrima.

7. SECRETARÍA TÉCNICA

7.1 Designación y funciones generales

La FECV designará una persona responsable de la Secretaría Técnica de los Juegos Deportivos Municipales de Esgrima de la ciudad de Valencia, que actuará como enlace directo entre la organización, las entidades participantes y la Fundación Deportiva Municipal de Valencia (FDM).

La Secretaría Técnica en coordinación con la FECV, designará el número de árbitros necesarios para cada jornada. De entre ellos, se nombrará un directorio técnico de competición, compuesto por un máximo de tres miembros, de acuerdo con lo establecido en el Reglamento Adaptado de los Juegos Deportivos Municipales de Valencia.

La Secretaría Técnica será la encargada de la coordinación, supervisión y control administrativo de todas las fases del programa, garantizando el correcto desarrollo de las competiciones y el cumplimiento de la normativa vigente.

7.2 Funciones principales

Corresponden a la Secretaría Técnica las siguientes funciones:

- **Coordinar la organización** y logística de cada una de las jornadas incluidas en el calendario oficial.
- **Designar el directorio técnico** de competición (hasta un máximo de tres miembros) en cada jornada.
- **Designar y coordinar al equipo arbitral**, garantizando la presencia de jueces suficientes para el correcto desarrollo de las pruebas.
- **Velar por el cumplimiento del reglamento** y la seguridad durante las competiciones.
- **Supervisar las inscripciones** de las entidades participantes, verificando la documentación presentada y los requisitos establecidos por la FECV y la FDM.

- **Controlar el número máximo de equipos por técnico** y la validez de las titulaciones de los entrenadores responsables.
- **Elaborar y actualizar los listados oficiales de participantes**, así como las clasificaciones parciales y finales.
- **Gestionar la comunicación institucional** con la Fundación Deportiva Municipal, transmitiendo informes, incidencias y resultados.
- **Redactar la Memoria Anual** de los Juegos Deportivos Municipales de Esgrima, que recogerá la evaluación técnica, la participación y las propuestas de mejora.
- **Coordinar la difusión de resultados** y clasificaciones en la web de la FECV y otros canales oficiales.
- **Custodiar y gestionar el material deportivo**, asegurando la disponibilidad y el correcto mantenimiento del equipamiento necesario para el desarrollo de las jornadas.
- Cualquier otra función que derive del normal desarrollo de las actividades de los **Juegos Deportivos Municipales de la ciudad de Valencia**.

7.3 Procedimiento de inscripción y control administrativo

Los clubes deberán **inscribirse a través de la plataforma habilitada**, siendo la Secretaría Técnica la responsable de la recepción, revisión y validación de las inscripciones. Para ello, deberá asegurarse de que la documentación requerida esté completa y actualizada, incluyendo:

- Datos personales completos del/de la tirador/a (nombre, apellidos, fotografía y DNI).
- Justificante del pago de la cuota correspondiente.
- Titulación del técnico responsable del grupo con certificado negativo de antecedentes por delitos sexuales.

No se permitirá la participación de ningún equipo o deportista que no haya completado la documentación obligatoria. Cada técnico podrá inscribir un máximo de cuatro equipos por categoría y género, según lo dispuesto en las bases del programa.

Asimismo, la Secretaría Técnica llevará un **registro centralizado** de las inscripciones, resultados y clasificaciones, que servirá como base para la elaboración de la **Memoria Final del Programa**.

7.4 Coordinación con la Fundación Deportiva Municipal

La Secretaría Técnica mantendrá una comunicación permanente con la FDM, para garantizar la correcta ejecución del programa y la alineación con los objetivos generales de los JDM.

Entre sus responsabilidades se incluyen:

- Remitir a la FDM los informes técnicos y de participación de cada jornada.
- Coordinar los aspectos logísticos, administrativos y de seguridad en las instalaciones deportivas municipales.
- Informar sobre incidencias, resultados y propuestas de mejora.

7.5 Material y recursos técnicos

La FECV pondrá a disposición de las actividades de los JDM todos los materiales de esgrima necesarios para el desarrollo de las competiciones (pistas, aparatos eléctricos, material auxiliar, etc.), dentro de las posibilidades logísticas y técnicas de la organización.

Asimismo, se asegurará el correcto montaje, mantenimiento y desmontaje de las instalaciones antes y después de cada jornada.

8. PRESUPUESTO

8.1 Consideraciones generales

El presente presupuesto refleja la planificación económica prevista para el desarrollo de las actividades correspondientes a los Juegos Deportivos Municipales de Esgrima 2025/2026, organizados por la Federación de Esgrima de la Comunidad Valenciana (FECV) en coordinación con la Fundación Deportiva Municipal (FDM).

Su finalidad es estimar los recursos materiales, humanos y técnicos necesarios para la correcta ejecución de las tres jornadas programadas en el calendario oficial, así como establecer la estructura de costes y fuentes de financiación previstas.

8.2 Gastos estimados

Los gastos previstos para la temporada 2025/2026 se estiman en base a la experiencia de ediciones anteriores y a las necesidades logísticas y técnicas del programa:

CONCEPTO	CANTIDAD ESTIMADA	PRECIO UNITARIO €	TOTAL ESTIMADO €
<i>Coordinación general</i>	1	1.200€	1.200€
<i>Directorio técnico</i>	15	80€	1.200€
<i>Arbitrajes</i>	45	50€	2.250€
<i>Material técnico y eléctrico (mantenimiento, transporte, reparación)</i>	1	-	2.500€
<i>Limpieza y mantenimiento de instalaciones</i>	6	50	300€
TOTAL GASTOS ESTIMADOS			7.450€

*Estas cifras son orientativas y podrán ajustarse según el número real de jornadas, participantes o recursos necesarios durante la ejecución del programa.

8.3 Fuentes de financiación previstas

Las fuentes de financiación se estructuran del modo siguiente:

CONCEPTO	OBSERVACIONES
Cuotas de inscripción	Se determinarán en función del número final de participantes y entidades inscritas
<i>Subvención Fundación Deportiva Municipal (FDM)</i>	Pendiente de resolución y cuantía definitiva
Aportación Federación de Esgrima (FECV)	Pendiente de resolución y cuantía definitiva

8.4 Nota aclaratoria

El presente presupuesto tiene carácter estimativo y orientativo. Los ingresos reales se concretarán y justificarán una vez finalizadas las competiciones, dentro de la Memoria Económica Final de la temporada 2025/2026, que será presentada a la Fundación Deportiva Municipal de Valencia junto con los informes técnicos correspondientes.

ANEXO 1

SISTEMA COMPETICIÓN TÉCNICA

OBJETIVO GENERAL

El sistema de competición técnica tiene como finalidad fomentar el aprendizaje técnico y táctico de la esgrima en edades de iniciación, priorizando la calidad del gesto, la comprensión del juego y la participación cooperativa sobre el resultado competitivo.

Se aplica a las categorías M9, M11 y M13, y constituye una herramienta pedagógica complementaria a las competiciones clásicas, favoreciendo la formación integral del joven tirador o tiradora, se realizaría de manera individual (en grupo).

La prueba está concebida para su desarrollo tanto individual como grupal, pudiendo realizar varias demostraciones al mismo tiempo y no durando más de 10 min cada prueba.

La prueba técnica se desarrolla de forma gradual en tanto que M9 tiene tres pruebas, M11 tiene dos pruebas y una competición y M13 tiene una prueba y dos competiciones (Véase calendario).

ESTRUCTURA GENERAL DE LA PRUEBA

Cada jornada técnica constará de tres fases evaluables, con una duración aproximada de 10 minutos por grupo.

- **Programa obligatorio**

Se sorteará un conjunto de ejercicios básicos que todos los tiradores deberán ejecutar de forma simultánea bajo la dirección del técnico de su escuela.

Los ejercicios valorarán: guardia, desplazamientos, ataque simple, defensa básica y control de distancia.

- **Programa libre**

Cada grupo o escuela diseñará una breve secuencia libre que integre acciones técnicas conocidas.

Se valorarán la creatividad, la coordinación y la correcta ejecución de las acciones.

- **Pregunta teórica**

Cada tirador responderá una pregunta sencilla relacionada con su nivel. Se busca reforzar la comprensión reglamentaria y el vocabulario técnico.

NIVELES Y EDADES



PUNTUACIÓN

PROGRAMA OBLIGATORIO

ASPECTO	OBSERVACIONES	PUNTOS
GUARDIA Y POSTURA	Estabilidad y alineación	0-2
DESPLAZAMIENTO	Coordinación pies-brazo	0-2
EJECUCIÓN TÉCNICA	Claridad de ataque o defensa	0-3
RITMO Y CONTROL	Fluidez de la secuencia	0-2
ACTITUD Y SALUDO	Concentración y respeto	0-1
TOTAL		10 PUNTOS

PROGRAMA LIBRE

ASPECTO	OBSERVACIONES	PUNTOS
ORIGINALIDAD	Combinaciones propias y dinámicas	0-3
EJECUCIÓN TÉCNICA	Limpieza, control del arma y desplazamiento	0-3
COORDINACIÓN	Fluidez de la secuencia	0-2
ACTITUD Y PRESENCIA	Concentración, saludo y respeto	0-2
TOTAL		10 PUNTOS

PREGUNTA TEÓRICA

Valoración: de 0 a 10 puntos según precisión, comprensión y actitud.

PUNTUACIÓN GLOBAL

PRUEBA	PUNTUACIÓN MÁXIMA	PESO
PROGRAMA OBLIGATORIO	10	40%
PROGRAMA LIBRE	10	40%
PREGUNTA TEÓRICA	10	20%
TOTAL GENRAL	30	100%

ESPADA

Color	Técnica	Táctica	Reglamento/Arbitraje
Yellow	<p>Guardia Desplazamientos básicos (marchar romper y fondo)</p>		<p>Pista de esgrima ¿Qué es un tocado? Formas de poner un tocado.</p>
Orange	<p>Guardia Desplazamientos básicos (marchar romper y fondo) Marchar y fondo Salto adelante y atrás</p>	<p>Observación del adversario.</p>	<p>Normas básicas de arbitraje en el entrenamiento.</p>
Brown	<p>Desplazamientos básicos (marchar romper y fondo) Guardia de espada. El salto adelanta y atrás. Vuelta a la guardia hacia adelante. Ataque simple directo (<i>Líneas Altas</i>) Ataque simple indirecto (<i>Líneas Altas</i>) Contrataque simple directo (<i>Líneas Altas</i>) Batimento de 4º</p>	<p>Autoconocimiento.</p>	<p>Estructura de una competición. Poules Directas Cupo de arbitraje de asaltos mínimo permitido.</p>
Green	<p>Desplazamientos básicos (marchar romper y fondo) Marchar Fondo Guardia de espada. El salto adelante y atrás. Ataque simple directo (<i>Líneas Altas</i>) Ataque simple directo (<i>Avanzadas</i>) Ataque simple indirecto (<i>Líneas Altas</i>) Contrataque simple directo (<i>Líneas Altas</i>) Contrataque simple directo (<i>Líneas Avanzadas</i>) Batimento de 4º Posiciones principales de 6º 8º Ataque simple directo con oposición de 6º</p>		<p>Cumplimiento de una hoja de resultados. Funcionamiento del material. Manejo del peso y la galga.</p>

FLORETE

Color	Técnica	Táctica	Reglamento/Arbitraje
■	Guardia Las líneas Desplazamientos básicos (marchar romper y fondo)	Definición del atacante y el defensor	Pista de esgrima ¿Qué es un tocado? Formas de poner un tocado.
■	Guardia Desplazamientos básicos (marchar romper y fondo) Marchar y fondo Salto adelante y atrás Parada en distancia	Observación del adversario. Estudio de la dinámica del tirados ofensivo/ defensivo/ contraofensivo.	Normas básicas de arbitraje en el entrenamiento.
■	Desplazamientos básicos (marchar romper y fondo) Marchar Fondo Guardia de florete. El salto adelanta y atrás. Ataque simple directo (Líneas Altas) Ataque simple indirecto (Líneas Altas) Parada simple 4º respuesta directa (Líneas Altas) Batimento de 4º	Autoconocimiento. Valoración y estudio propio del tirados ofensivo, defensivo y contraofensivo.	Estructura de una competición. Poules. Directas. Cupo de arbitraje de asaltos mínimo permitido. Poules. Directas.
■	Desplazamientos básicos (marchar romper y fondo) Marchar Fondo Guardia de florete. El salto adelanta y atrás. Ataque simple directo (Líneas Altas) Ataque simple indirecto (Líneas Altas) Parada simple 4º respuesta directa (Líneas Altas) Batimento de 4º Posiciones principales de 6º 8º	La 2º intención.	Cumplimiento de una hoja de resultados. Funcionamiento del material. Manejo del peso y la galga.

SABLE

Color	Técnica	Táctica	Reglamento/Arbitraje
■	Guardia Desplazamientos básicos (marchar romper y fondo)	Definición del atacante y el defensor	Pista de esgrima ¿Qué es un tocado? Formas de poner un tocado.
■	Guardia Desplazamientos básicos (marchar romper y fondo) Marchar y fondo Salto adelante y atrás	Observación del adversario.	Normas básicas de arbitraje en el entrenamiento. Cupo de arbitraje de asaltos mínimo permitido.
■	Desplazamientos básicos (marchar romper y fondo) Guardia del sable. El salto adelanta y atrás. Los tocados (cabeza flanco y travesón) Ataque simple directo a cabeza Parada en distancia. Sistema de parada de base. Respuesta simple directa.	Autoconocimiento. Valoración y estudio propio del tirados ofensivo, defensivo y contraofensivo. El centro de pista.	Estructura de una competición. Poules. Directas. Cupo de arbitraje de asaltos mínimo permitido. Poules. Directas.
■	Desplazamientos básicos (marchar romper y fondo) Guardia del sable. El salto adelanta y atrás. Los tocados (cabeza flanco y travesón) Ataque simple a la avanzada. Parada en distancia. Sistema de parada de base. Respuesta simple directa. Batir en ataque.		Cumplimiento de una hoja de resultados. Funcionamiento del material.