

## Regras

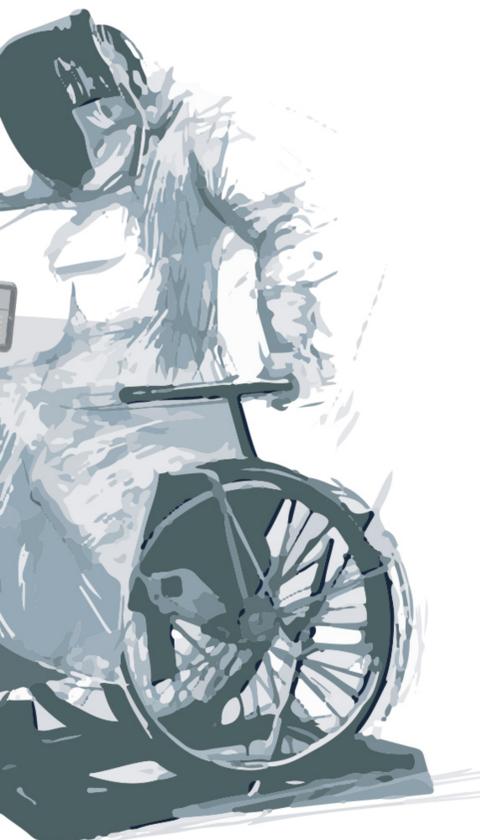
Na paraesgrima apenas pessoas com deficiência locomotora podem competir. As cadeiras são fixadas em trilhos na pista de competição, que mede 4m de comprimento, por 1,5m de largura, com piso antiderrapante.

Os esgrimistas são proibidos de movimentar a cadeira. Caso isso aconteça a competição é suspensa e retornada após o retorno para a posição adequada.

Nas competições individuais, durante a primeira rodada, que tem no máximo quatro minutos, vence o competidor que fizer cinco pontos primeiro.

As etapas seguintes são três tempos de três minutos, cada um deles com intervalo de um minuto. Ganha aquele que marcar 15 pontos ou tiver a maior pontuação ao término dos combates. Se houver empate há prorrogação com golden score.

Em competições por equipe vence quem marcar 45 pontos ao final do combate.



### POULES - Classificatórias



1 tempo de 3 minutos  
ou 5 Pontos

### ELIMINATÓRIAS



3 tempos de 3 minutos  
ou 15 Pontos

### EQUIPES



9 tempos de 3 minutos  
ou 45 Pontos

ADFP  
CICLO PARALÍMPICO  
**PARAESGRIMA**

REALIZAÇÃO



PATROCÍNIO



INCENTIVO



APOIO



PARAESGRIMA

# O QUE É A ESGRIMA EM CADEIRA DE RODAS

## HISTÓRIA

Destinada a atletas com deficiência locomotora, a esgrima adaptada surgiu em 1953 e foi aplicada originalmente pelo médico alemão Ludwig Guttmann, o pai do movimento paralímpico.

A modalidade, uma das mais tradicionais, é disputada desde a primeira edição dos Jogos Paralímpicos, em Roma 1960.

Praticado por pessoas com amputações, lesão medular ou paralisia cerebral, a esgrima em cadeira de rodas é um esporte rápido e tenso, onde os atletas devem usar sua inteligência e raciocínio estratégico para vencer seu adversário, julgando o momento e a quantidade de ataques assim como de movimentos defensivos.



## Classificação

A classificação agrupa, em categorias, atletas com limitações de atividade similar, para que dessa forma possam competir em condições de igualdade.

Os atletas são avaliados a partir de testes de extensão da musculatura dorsal, da avaliação do equilíbrio lateral com membros superiores abduzidos, com e sem a arma, da extensão da musculatura dorsal com as mãos atrás do pescoço, entre outros.

No caso de lesões cerebrais ou mesmo em caso de dúvida, é necessário completar a avaliação observando o atleta no momento do confronto.

## Categorias

As competições do esporte são feitas basicamente em três categorias, diferenciando-se, sobretudo, pelo tipo de arma usada.

**Florete** (competidores do sexo masculino e feminino): os toques válidos são aqueles feitos no tronco do adversário, desde que usando a ponta do florete.



**Sabre** (competidores do sexo masculino): os toques válidos podem ser feitos em qualquer parte do corpo do adversário. Aqui, além da ponta, os competidores podem usar a própria lâmina para fazer o toque.



**Espada** (competidores do sexo masculino e feminino): a zona de toque válido compreende toda a parte do corpo acima do quadril. Para serem válidos, os toques, obrigatoriamente, devem ser feitos com a ponta da espada.



## Equipamentos Obrigatórios

Ainda que as armas usadas nas competições não sejam letais, é necessário que os atletas usem uma série de equipamentos para se proteger. Portanto, o uso de máscara, luvas protetoras e jaquetas é imprescindível.

Nos duelos de florete é necessário usar uma proteção para as rodas das cadeiras.

Já nas competições com espada é obrigatório o uso de uma cobertura metálica para proteger as pernas dos atletas e as rodas das cadeiras.

