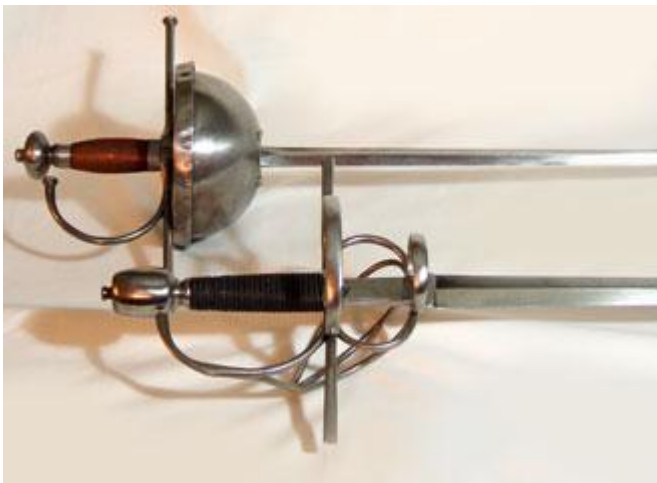




ESPADA RAPIER LÂMINA DESPORTIVA



Equipamento Ofensivo

Espada Tipo Rapier

Definição

A Espada Roupeira ou RAPIER é uma espada de lâmina delgada, pontiaguda frequentemente com um punho complexo projetado para proteger a mão. A lâmina é tipicamente com 2.5 cm largura e 900cm de comprimento.

Para a competição, somente espada rapieiras são permitidas, e devem ser provenientes de armeiros reconhecidos.

As pontas devem ser cobertas por uma proteção de plástico termorresistente e fixadas com fita autocolante.

REGULAMENTO H.E.M.A

Espada Rapier Desportiva - 2016

As lâminas devem passar por um teste de flexibilidade mínima.

Só são permitidas – Lâminas DESPORTIVAS triangulares até 100cm, com um peso máximo de 800 gramas.

Equipamento Defensivo

Nota - Todo o equipamento está sujeito a inspeções de segurança - Antes de entrar na área de competição.

Proteção da face e cabeça;

Máscara de esgrima recomendada 1600N – Aceitável 350N com proteção total com face, laterais e posterior.

Proteção das mãos;

Obrigatória a utilização de **LUVAS**, acolchoadas, e reforçadas sem aberturas entre os dedos.

Proteção do Peito;

Obrigatória, a proteção adequada do peito com peitoral, casaco acolchoado que cubra o tórax e membros superiores sem aberturas nos sovacos.

Proteção Geral;

Obrigatória Coquilha para homens.

Obrigatória caneleira rígidas.

Recomenda-se a proteção adicional da garganta.

Recomenda-se ombreiras, cotoveleiras e caneleiras que protejam as articulações e as artes laterais.

Recomenda-se proteção acolchoada para o osso do quadril - ancas.

Luvras de aço não são permitidas.



Regulamento Geral

- A competição é aberta às seguintes categorias:
- Infantis Mistos – De 8 até 12 anos
- Cadetes Mistos – De 12 a 14 anos
- Juniores Mistos – De 14 a 17 anos
- Seniores Senhoras – Mais de 18 anos
- Seniores Homens – Mais de 18 anos
- As Senhoras podem competir nos seniores HOMENS.
- Os assaltos têm duas opções – 10 pontos ou 3 minutos.
- As meias-finais e as finais terão 4 minutos (2 X 2) com 60 segundos de intervalo, sem limites de pontos.
- Contra golpes **SÃO VÁLIDOS**. Exceção se o primeiro golpe atinge a zona protegida pela máscara.

Vestuário

- I. Sapatos adequados para a prática de desporto em recintos fechados.
- II. Não são admitidos pés descalços.
- III. Recomenda-se a utilização de vestuário adequado.
- IV. Sendo uma competição aberta a todos os países, é requerido o respeito pelos presentes, assim:

É expressamente proibido aos contendores:

1. Botas de trabalho.
2. Calças de ganga.
3. Camisolas com insultos raciais, religiosos ou ofensivos, quer expressos, quer gráficos.
4. Pornografia, quer expressa, quer gráfica.
5. Recomenda-se equipamento com as cores ou informações sobre prática desportiva.
6. Não são permitidos equipamentos ou vestuário camuflados

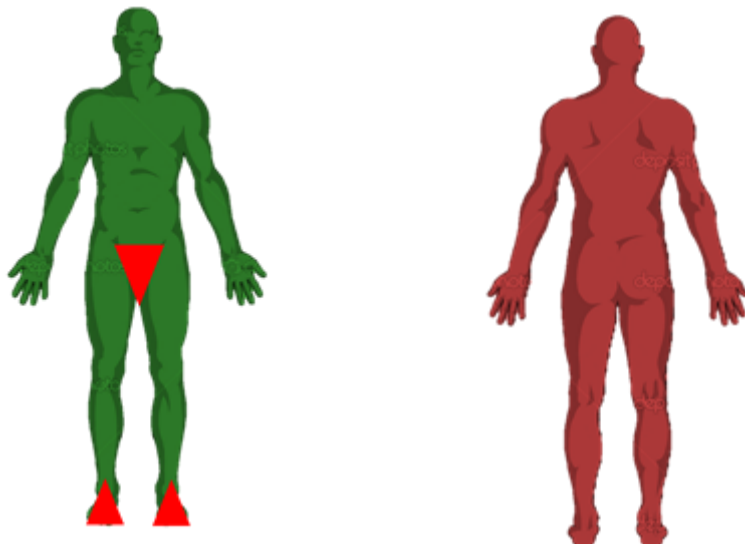
Juízes, árbitros e júri

1 Árbitro e 3 juízes estarão presentes em campo. Existe um MARSHALL para recurso.

Marcam-se pontos quando:

1. Pontos, esportos ou corte com a lâmina em zonas marcadas a verde.
2. Se o oponente sai da área designada com os dois pés.
4. Se o oponente deixar cair a espada.

2



Não são consideradas válidas as seguintes técnicas para obtenção de pontos:

- Pontos, esportos ou corte com a lâmina em zonas marcadas a vermelho.
- Cotovelos
- Joelhos
- Projeções
- Pontapés

Técnicas Ilegais

- A. Golpes à nuca e partes posteriores do crânio.
- B. Pescoço, laringe.
- C. Virilha.
- D. Isquiotibiais.
- E. Coluna vertebral.
- F. Murros.
- G. Joelhadas.
- H. Cotoveladas.
- I. Pontapés ou golpes em rotação.
- J. Projeções.

5

REGULAMENTO H.E.M.A

Espada Rapier Desportiva - 2016

Proibição

1. Arrancar a máscara do oponente.
2. Nenhuma ação é permitida se o oponente ficar sem máscara.
3. Uma mão deve ser SEMPRE mantida no punho da espada.

Vitória

É obrigatória a paragem entre dois pontos (não há pontos consecutivos).

O primeiro atleta a conseguir 10 pontos, o maior número de pontos conseguidos em 2 minutos.

As finais e as meias-finais são disputadas em 3 minutos com 60 segundo de intervalo sem limites de pontos.

Se nas meias-finais ou finais houver empate, a vitória é decidida pelo sistema de morte súbita.

Início

No principio do assalto, o árbitro chama os dois atletas para anunciar o seu nome/ou cor
Para que a mesa e os juízes tomem conhecimento.

Após a chamada os atletas têm 1 minuto para se apresentarem.

A mesa deverá confirmar que está pronta para tomar nota de tempo e ações disciplinares. O árbitro deverá confirmar se os juízes estão em posição.

O árbitro deverá confirmar se os atletas estão preparados, verificando:

- I. Equipamento de proteção.
- II. Estado das armas.
- III. Comprimento das lâminas.
- IV. Peso das armas.
- V. Se não houver conformidade, os atletas têm 1 minuto para retificar após o qual estarão desqualificados.
- VI. **O árbitro terá 5 vozes**
- VII. **Ready – Fight – Stop – Break – Time**
- VIII. **A mesa tem duas vozes**
- IX. **Stop - Time** - Um assalto consiste em 10 pontos ou 2 minutos, o que acontecer primeiro. Após cada pontos é obrigatória a paragem.

A mesa tem duas vozes

Stop – Paragem; **Time** - Tempo

Um assalto consiste em 10 pontos ou 3 minutos, o que acontecer primeiro. Após cada pontos é obrigatória a paragem.

Um assalto consiste em 10 pontos ou 4 minutos (meias finais e finais), o que acontecer primeiro.

As meias-finais e finais obrigam a 60 segundos de paragem.

Após cada pontos é obrigatória a paragem. Os contragolpes são válidos.

Um assalto é o período que se inicia com FIGHT é interrompido com STOP e termina com TIME ou Com lançamento do testemunho – **saco vermelho para o ringue.**

O árbitro pronuncia **STOP** sempre que:

- a. Qualquer juiz levante a sua bandeira indicando um pontos, um pontos duplo ou contragolpe ou domínio por parte dos (s) atletas.
- b. Os atletas devem separar-se e ocupar os respetivos cantos, aguardando a voz de Fight.
- c. Quando o 10º ponto é desferido.
- d. Quando a mesa pronuncia “time” .

A mesa deve anunciar a contagem final em voz clara e audível.

Contra golpes e Golpes duplos

Contra golpe é a resposta ao ataque aonde o oponente responde dentro do tempo.

Golpes duplos são referidos como mais do que um golpe em simultâneo dentro do mesmo tempo.

- A. **3** Golpes fora de tempo dentro do mesmo assalto implicam a penalização de **um ponto** a favor do oponente.
- B. **5** Golpes fora de tempo dentro do mesmo assalto implicam a **exclusão da competição.**

Golpes Simultâneos

- A. Golpes que atingem os atletas em simultâneo, dentro do mesmo tempo e ou com uma diferença igual ou inferior a um segundo, são considerados como nulos para efeitos de contagem.
- B. Golpes simultâneos 2 pontos á máscara 1 ponto ao corpo.
- C. Golpes que atingem as mesmas zonas de contagem é considerada como ponto nulo.
- D. Os juízes deverão levantar as duas bandeiras indicando golpe em simultâneo, cabe ao juiz principal atribuir a pontuação.

Pontuação

- 1 - Perca de espada por Ação do oponente – 3 pontos
- 2 - Área protegida pela máscara - 3 pontos.
- 3 - Saída da área designada com os dois pés – 1 ponto.
- 4 - Estocada, corte ou golpe nas áreas permitidas – 1 ponto.
- 5 - Golpes ligeiros ou roçar ou pontos acidentais - 0 ponto.
- 6 - Áreas permitidas – área frontal coberta pela máscara, braços, tronco, coxas, pernas.
- 7 - Áreas proibidas – nuca, área da garganta, costas, área inguinal, pés.
- 8 - Todos os golpes em áreas permitidas desde o juiz pronunciar FIGHT até BREAK.
- 9 - Juízes devem levantar a bandeira sempre que considerarem o golpe válido.
- 10 - As duas bandeiras indicam golpe simultâneo.
- 11 - As bandeiras cruzadas sobre o peito indicam golpe duplo.
- 12 - O árbitro deve conferir a pontuação dada pela mesa.

Penalizações

- I. Atacar o oponente no chão – cartão vermelho e expulsão.
- II. Atacar após a voz de break e ou stop – aviso.
- III. Atacar após a voz de voz de break (2) – cartão amarelo e perca de dois pontos.
- IV. Atacar após a voz de STOP (2) – cartão vermelho.
- V. Atirar o equipamento ao chão – aviso.
- VI. Atirar o equipamento ao chão com intenção de ferir – cartão vermelho.
- VII. Atacar os juízes – expulsão da competição.
- VIII. **Não é permitida a ENTRADA de elementos estranhos sem permissão da EQUIPA DE ARBITRAGEM e implica a desqualificação do ATLETA.**

Nota Final

Tanto o atleta, como a sua equipa estão incluídos no sistema de penalizações, podendo o árbitro decidir da permanência ou desqualificação pelo comportamento do treinador, ou outro membro da equipa do atleta ou a totalidade da equipa.

Advertências, penalidades e desqualificações podem ser dadas ao atleta sempre que quebrar ou não cumprir as regras definidas.

Procedimento - Aviso – Perca de ponto - Cartão amarelo – Cartão vermelho – Desqualificação – Expulsão da competição. No entanto é possível ao árbitro saltar etapas e expulsar imediatamente o atleta se a ação for maliciosa e intencional. Na realidade, cabe ao árbitro decidir sobre uma ação apropriada. Também é possível para o árbitro entregar vários avisos se ele/ela julgar as transgressões.