



# Regulamento

## Espada Roupeira

### Equipamento Ofensivo



**Não são permitidas espadas com lâminas olímpicas.**

São permitidas espadas roupeiras com as seguintes características;

**Peso** – Não devem exceder as 1.280 gr.

**Largura** - 2.5 cm no ricasso.

**Dimensão** - As lâminas de espada roupeira deverão estar compreendidas entre **90cm e 110cm** de comprimento desde as travincas até á ponta.

São aceites as espadas com lâminas dos seguintes armeiros;

- A. Del Tin
- B. Darkwood
- C. Alchem
- D. Hanwei
- E. Castile Armoury
- F. Danelli Armoury
- G. Arms and Armor Practice Rapier

Outros fornecedores poderão ser aceites pela organização **após INSPEÇÃO E TESTE** das respetivas armas.

**A organização reserve-se o direito de recusar lâminas de armeiros não incluídos na lista.**

As espadas roupeiras devem ter a ponta cobertas com capas protetoras e com fita plástica adesiva.

## Vestuário

- I. Não são admitidos pés descalços. Sapatos adequados para a prática HEMA.
- II. Recomenda-se a utilização de vestuário adequado.
- III. Não são permitidas zonas corporais descobertas.

## É expressamente proibido aos participantes:

1. Botas de trabalho.
2. Calças de ganga.
3. Vestuário com insultos raciais, religiosos ou ofensivos, quer expressos quer gráficos.
4. Pornografia quer expressa quer gráfica.
5. Equipamento com cores ou informações sobre violência.
6. Vestuário não apropriado para a prática desportiva.
7. Vestuário camuflado.

**Nota1.** - Lembre-se que é uma competição com armas e existe um alto risco de lesão se os contendores não estiverem devidamente protegidos. Cada participante é responsável por sua própria segurança e você deve certificar-se de que está devidamente protegido, mas também que seu equipamento pode receber golpes. Haverá um inspetor para verificar o equipamento.

**Informação - A HEMA PORTUGAL NÃO EMPRESTA NEM CEDE EQUIPAMENTO DEFENSIVO OU OFENSIVO PELO QUE O EQUIPAMENTO É DA EXCLUSIVA RESPONSABILIDADE DAS EQUIPAS E OU DOS PARTICIPANTES NA COMPETIÇÃO.**

2

## Equipamento de Proteção

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

1. **Proteção da face e cabeça:**
  - a) Mascara de esgrima 1600N com proteção total (face, laterais e posterior).
2. **Proteção das mãos:**
  - a) Obrigatória a utilização de **LUVAS**, acolchoadas e reforçadas sem aberturas entre os dedos.
3. Obrigatória a proteção adequada do peito com peitoral, casaco acolchoado que cubra o tórax e membros superiores sem aberturas nos sovacos.
4. Obrigatória coquilha para homens,
5. Obrigatória proteção peitoral para mulheres.
6. Obrigatórias caneleiras rígidas.
7. Recomenda-se a proteção adicional da garganta.
8. Recomenda-se ombreiras, cotoveleiras e Joelheiras que protejam as articulações e as partes laterais
9. Recomenda-se, proteção acolchoada para o osso do quadril - ancas.

**Guantes de aço não são permitidos.**



## Regulamento Geral

- A competição é aberta para todos os indivíduos com mais de 18 anos.
- **2 Categorias** – FEMININOS – MISTOS.
- FEMININOS – MAIS DE 18 anos
- MISTOS – MAIS DE 18 anos
- 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 excepto se o primeiro golpe atingir a zona coberta pela máscara.

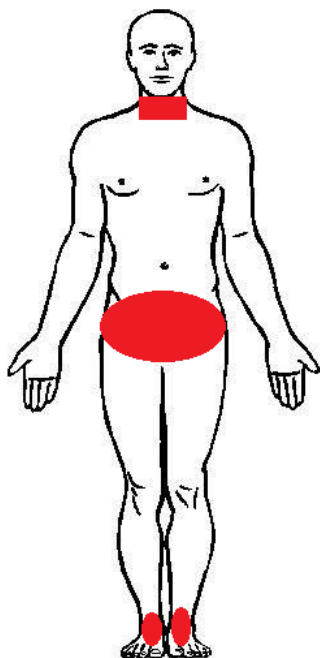
### Juízes, árbitros e júri

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

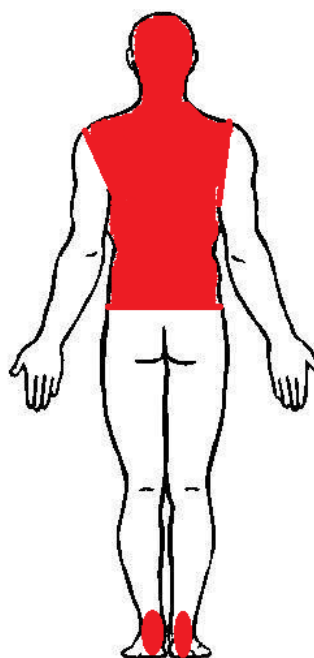
#### Marcam-se pontos quando:

1. Toque, estoque ou corte com a **lâmina** em zonas permitidas.
2. Desarme do oponente com técnica válida.
3. Se o oponente sai da área designada com os **dois pés**.
4. O oponente deixa cair a espada por acção válida do oponente.
5. Por acumulação de faltas pelo oponente.

#### Zonas Válidas (branco)



#### Zonas Não Válidas (vermelho)



### **Técnicas Ilegais – Golpes Diretos**

1. Pomo da espada
2. Quartões da espada
3. Nuca e ou partes posteriores do crânio,
4. Pescoço em especial laringe,
5. Virilha,
6. Coluna vertebral,

### **Técnicas Ilegais - Contactos**

1. Murros,
2. Joelhadas,
3. Cotoveladas,
4. Pontapés ou golpes em rotação,
5. Projeções.

### **Proibição**

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

### **Vitória**

O primeiro contendor a conseguir 10 pontos, o maior número de pontos conseguidos em 3 minutos.

As finais e as meias-finais são disputadas em 4 minutos (2 X 2) com 60 segundos 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 princípio do assalto, o árbitro chama os dois contendores para anunciar o seu nome/ou cor para que a mesa e os juizes tomem conhecimento.

Após a chamada os contendores 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 juizes estão em posição.

O árbitro deverá confirmar se os contendores 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 contendores têm 1 minuto para retificar após o qual estarão desqualificados.

**O árbitro terá 6 vozes**

**Ready – Fight – Stop – Break – Time – Rolling**

**Ready** – Preparado

**Fight** – Combate

**Stop** – Paragem

**Break** – Separação

**Time** – Tempo

**Rolling** – Pedido de acção

**A mesa tem três vozes**

**Stop - Time – Rolling**

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

**Meias-finais e finais** - Um assalto consiste em 10 pontos ou 4 minutos (2 X 2 - o que acontecer primeiro).

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

Após cada ponto é obrigatória a paragem.

Os contragolpes são válidos, excepção se o primeiro atingir a zona coberta pela máscara.

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

O árbitro pronuncia **STOP** sempre que:

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

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



## **Contra Golpes (AFTER BLOW)**

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

***Excepto quando o primeiro GOLPE ATINGE A ÁREA COBERTA PELA MÁSCARA.***

## **Golpes Simultâneos**

Golpes simultâneos dentro do mesmo tempo de acção. **São Válidos e faz-se contagem pela zona atingida.**

## **Golpes Fora de Tempo**

1. - Punido com aviso
2. - Punido com cartão amarelo
3. - Punido com perca de ponto
4. - Punido com perca de 2 pontos
5. - Punido com cartão vermelho.

## **Pontuação**

- a) Perca de espada por acção do oponente – 3 pontos.
- b) Área protegida pela máscara - 3 pontos.
- c) Área designada como peito – 2 pontos.
- d) Braços e mãos – 1 ponto
- e) Coxa e perna – 1 ponto
- f) Saída da área designada com os dois pés – 1 ponto.
- g) Golpes ligeiros ou roçar ou pontos acidentais - 0 pontos

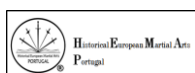
6

## **Penalizações**

- I. Atacar o oponente no chão – cartão vermelho.
- II. Atacar após a voz de break – 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 – cartão amarelo.
- V. Atacar após a voz de STOP (2) – cartão vermelho.
- VI. Atirar o equipamento ao chão – aviso.
- VII. Atirar o equipamento ao chão com intenção de ferir – cartão vermelho.
- VIII. Atacar os juízes – expulsão da competição.

**Tanto o contendor 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 contendor.**

Advertências, penalidades e desqualificações podem ser dadas ao contendor 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 contendor 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.