



Regulamento

1

Espada Roupeira e Adaga de Mão Esquerda



Equipamento Ofensivo

Não são permitidas espadas com lâminas olímpicas.

- 1) **Peso** – Não devem exceder as 1.280 gr.
- 2) **Comprimento** - As lâminas de espada roupeira deverão estar compreendidas entre **90cm e 110cm** de comprimento desde as travincas até á ponta.
- 3) **Largura** - 2.5 cm no ricasso.
- 4) **Comprimento das adagas** - A lâmina das adagas não poderão exceder os **45cm** de comprimento.
- 5) **Peso da Adagas** – Não devem exceder 700 gr.
- 6) As adagas com laminas flexíveis e ou lâmina dupla não são aceites.
- 7) As espadas roupeiras e as adagas devem ter as pontas cobertas com capas protetoras e com fita plástica adesiva. A perca das protecções implica paragem obrigatória do assalto e anula o ponto.
- 8) Não são permitidas armas afiadas na arena da competição em nenhum momento.

São aceites as lâminas de espadas e adagas dos seguintes armeiros;

A. Del Tin



Espada Rapier e Adaga – AÇO – Regulamento

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

Outros fornecedores poderão ser aceites após INSPECÇÃO E TESTE das respetivas armas.

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

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.

Vestuário

- I. Não são admitidos pés descalços. Deverão ser usados 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.

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 1.600N 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 toques ou 3 minutos.
- As meias-finais e as finais terão 4 minutos (2 X 2) com 60 segundos de intervalo, sem limites de toques.
- Contra golpes **SÃO VÁLIDOS**. Exceção se o primeiro golpe atinge a zona protegida pela máscara.

Juízes, árbitros e júri

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

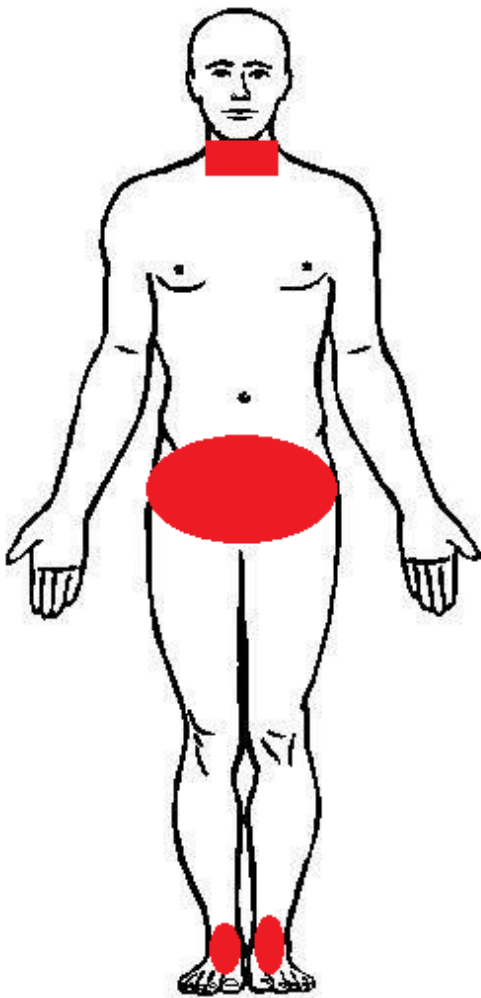
Marcam-se pontos quando:

1. Toque, estoque ou corte com a lâmina da espada em zonas permitidas.
2. Toque, estoque ou corte com a lâmina da adaga em zonas permitidas.
3. Desarme do oponente com técnica válida.
4. Se o oponente sai da área designada com os **dois pés**.

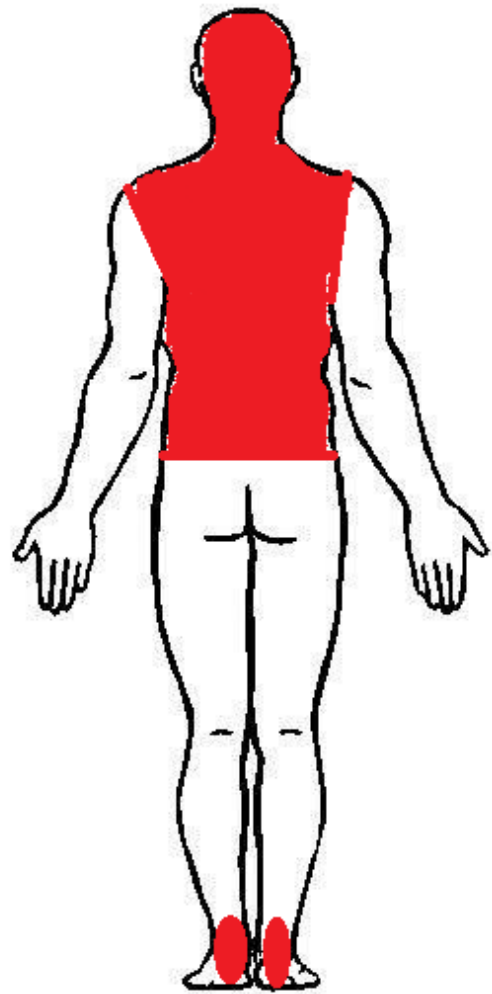


5. O oponente deixa cair a espada.
6. O oponente deixa cair a adaga.
7. Por acumulação de faltas pelo oponente.

Zonas Válidas (branco)



Zonas Não Válidas (vermelho)



Técnicas Ilegais – Golpes Diretos

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

Técnicas Ilegais - Contacto

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 ação é permitida com o oponente no solo.
4. Uma mão deve ser **SEMPRE** mantida no punho da espada.
5. Uma mão deve ser **SEMPRE** mantida no punho da adaga.

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 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 contendores para anunciar o seu nome/ou cor para que a mesa e os juízes 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 juízes 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 tem 6 votes

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 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.

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 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 toque é desferido.
- 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 quanto o primeiro golpe atingir a zona coberta pela máscara.**

Golpes Simultâneos

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

Golpes Duplos

São golpes executados pelas duas armas dentro do mesmo tempo – **São Válidos.**

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 e ou adaga por acção do oponente – eliminação.
- 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 toques acidentais - 0 pontos

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.