



1º Torneio Regional de Esgrima Histórica Riversouth
REGRAS OFICIAIS



**LIGA DE
ESGRIMA
HISTORICA
RIVERSOUTH**



A primeira edição do **Torneio Regional de Esgrima Histórica Riversouth** será hospedada pela **Ordem do Grifo de Fogo - HEMA e HMB** em parceria com o evento **Terra Média CWB**. O torneio se dará nos dias 7 e 8 de Outubro de 2017, em Curitiba - PR.

A **Ordem** foi fundada em 2017 e foca no estudo da escola alemã de esgrima antiga, especificamente a espada longa de **Johannes Liechtenauer** e seus alunos, como **Sigmund Schining ein Ringeck**.

O principal manual seguido é a glossa de **Ringeck do "Zettel"** (pode ser traduzido como poema) de **Liechtenauer**, mas também são utilizados trechos de outros manuais como os de **Von Danzig** e **Fiore dei Liberi**.



A **Liga de Esgrima Histórica Riversouth (LEHR)** é um esforço conjunto para melhor atender às necessidades da comunidade brasileira de **HEMA**.

As atividades consistem em uma série de eventos ligados por sistemas de pontuação e regras padronizados para determinar os esgrimistas com melhor desempenho em cada temporada.

O objetivo é trazer uma oportunidade barata e acessível para esgrimistas regionais se reunirem para treinar e competir várias vezes durante o ano.



LONGSWORD E ONE-HANDED

1

Partidas
Pessoal
Assaltos
Critérios para golpes
Equipamento mínimo necessário

2

Regras gerais
Pontuação
Critérios para pontuação

4

Penalidades (cartões)
Recusa de ponto
Regras gerais de conduta
Técnicas permitidas/não permitidas

5

Ferimentos



LONGSWORD - CORTE

6

Equipamento
Segurança
Posição inicial

7

Pontuação
Padrões de corte

8

Circuitos de provas



HMB: DUELO E FREESTYLE

9

Equipamento mínimo necessário
Regras gerais



Longsword e One-handed

Se esta for sua primeira vez lutando sob regras **Longpoint**, familiarize-se com o documento completo.

As regras aplicam-se às categorias “**Longsword - Aço**”, “**Longsword - Sintética**” e “**One-Handed Sword Livre**” (*Arming Sword/Rapier/Sabre/Lato* e similares).

Aqui estão os pontos-chave para o torneio:

PARTIDAS

Cada partida dura 90 segundos ou 2 minutos nas eliminatórias. O último assalto da partida é sempre de pelo menos 10 segundos - se um assalto terminar com menos de 10 segundos no relógio, 10 segundos são adicionados e “**Last Exchange**” é chamado.

Se a partida terminar em um empate, uma rodada da morte súbita é travada; o primeiro **Clean Hit/Grapple** ganha.

Se um lutador ultrapassa seu oponente em **6 pontos ou mais** depois de um **Clean Hit/Grapple**, a partida termina.

PESSOAL

A equipe de julgamento é composta por dois árbitros e um diretor de arbitragem. **As decisões da arbitragem são absolutas.**

O Diretor consulta os árbitros sobre a pontuação, mas detém a última palavra.

ASSALTOS

Cada assalto é classificado como um dos cinco tipos:

- **Golpe Limpo/Clean Hit:** Um lutador atinge o outro e não é atingido em troca;
- **Retirada falha:** um lutador atinge o outro, mas é atingido em seguida;
- **Grapple:** Um **ring-out, takedown** ou **arremesso**. Após uma contagem verbal de 3, a luta é interrompida;
- **Double-Hit:** Ambos os lutadores se acertam mais ou menos ao mesmo tempo. Um **Double** onde as espadas estão em contato é chamado **FECHADO** e é descartado. Um double onde as espadas não estão em contato é chamado de **ABERTO** e incorre em uma falta;
- **Sem assalto:** caso os lutadores permaneçam inertes por mais de 10 segundos, a partida é interrompida. A conduta reiterada pode acarretar penalidades.

CRITÉRIOS PARA GOLPES

Alvo significa, resumidamente, um golpe na cabeça, pescoço ou torso. **Controle** significa uma das três condições:

1. Um golpe **NO ALVO** enquanto estiver no bind;
2. Um golpe **NO ALVO** enquanto desabilita a outra arma;
3. **Derrubada/imobilização** do oponente com controle, sem ser atingido e mantendo a espada como uma ameaça ao oponente.

Se os juízes decidirem que uma ação de “**controle**” ocorreu, qualquer ataque depois é ignorado.

EQUIPAMENTO MÍNIMO NECESSÁRIO

Todos os lutadores apresentarão seus equipamentos à arbitragem antes do início do torneio para inspeção e aprovação de equipamento. **Se você não tem certeza se seu equipamento está autorizado, consulte organização do torneio.**

As armas e equipamentos **NÃO SERÃO** fornecidos pelo evento. Os participantes devem possuir os seguintes equipamentos:

- **Arma:** os lutadores fornecerão sua própria espada/arma, que será avaliada pela arbitragem considerando durabilidade e segurança. Todos os modelos de espada que não apresentam uma ponteira de segurança integral (botão/ponta enrolada) devem ser equipados com uma ponteira de segurança.

A categoria “**longsword - AÇO**” só admitirá armas do tipo “**Feder**” (*Federschwert*), cujo tamanho/peso limite é de 140cm/2500g;

- **Máscara de esgrima:** em boas condições, sem ferrugem, brechas na malha ou no tecido. A máscara deve cobrir completamente a face do participante. **Elmos históricos** (ou seja, capacetes de aço) serão permitidos mediante inspeção para garantir que atendam aos critérios de segurança (completamente fechados e com malha de aço nos olhos);
- **Proteção do pescoço:** alguma forma de **proteção rígida do pescoço** que cubra a laringe deve ser usada;
- **Luvax:** os lutadores deverão usar luvas **ADEQUADAS** para a prática de esgrima histórica que protejam a mão, os dedos e o pulso. **Manoplas de aço** são aceitáveis, mas o usuário **NÃO poderá utilizar técnicas de ataque com as mãos;**

- **Proteção da virilha:** o uso da proteção rígida na virilha é obrigatório para competidores do sexo masculino;
- **Jaqueta de proteção/gambeson:** os lutadores devem utilizar uma jaqueta acolchoada que cubra completamente o tronco, as costas e braços. São recomendados jaquetas específicas para esgrima histórica ou gambesons históricos. Podem ser usados como proteção complementar **QUAISQUER** tipos de armadura, moderna ou histórica (ex: *Chainmail*, *Plate Armor*, *Armadura de Motocross*, etc);
- **Proteção do cotovelo e joelho:** o uso de proteção rígida do cotovelo e joelho é **OBRIGATÓRIO**. A proteção deve cobrir completamente o joelho e o cotovelo;
- **Calçado:** os lutadores devem usar algum tipo de calçado fechado;
- **Canela:** a proteção rígida para a canela é **apenas obrigatória nas categorias de armas de aço**, mas é recomendado para todos os participantes.

REGRAS GERAIS

As lutas serão regidas por um sistema pirâmidal de avaliação de quatro níveis. Neste sistema, até **quatro (4) pontos** podem ser concedidos em um único assalto. A partida está concluída no final de dois minutos ou quando a pontuação de um dos lutadores ultrapassa o adversário por **seis (6) pontos** após um *Clean Hit* ou *Grapple*.

Cada assalto poderá contabilizar **0, 1, 2 ou 4 pontos**, da seguinte forma:

Pontos	Golpe Limpo	Retirada Falha	Grapple	Double
0	Contato	Contato/ Qualidade	Sem resolução	Aberto/ Fechado
1	Qualidade	Alvo	Ring-out	-
2	Alvo	-	Derrubada/ Arremesso/ Nocaute	-
4	Controle	-	Controle	-

LEMBRETE: um **Double** onde as espadas estão em contato é chamado de "**fechado**" e é desconsiderado. Um **Double** onde as espadas não estão em contato é chamado como "**aberto**" e incorre em falta.

PONTUAÇÃO

Existem **cinco (5)** tipos de permuta possíveis, e a pontuação depende, em grande parte, da discricionariedade da arbitragem. As possibilidades de pontuação para cada assalto são:

1. Golpe Limpo

- A. Apenas contato (0)
- B. Com qualidade (1)
- C. Com alvo (2)
- D. Com controle (4)

2. Retirada falha

- A. Apenas contato (0)
- B. Com qualidade (0)
- C. Com alvo (1)

3. Double-hit

- A. Fechado (0)
- B. Aberto (0) + falta

4. Grapple

- A. Não resolvido (0)
- B. Ring Out (1)
- C. Derrubada/arremesso/nocaute (2)
- D. Controle (4)

5. Sem assalto (0)

CRITÉRIOS PARA PONTUAÇÃO

Golpe Limpo

Os quatro critérios para um toque limpo são **Contato, Qualidade, Alvo e Controle** (da arma do oponente). A obtenção de pontos para cada critério sucessivo depende de ter recebido, também, aquele antes dele na pirâmide. Ex: você não pode receber pontos para **ALVO** se você não recebeu um ponto de **QUALIDADE**.

1. Contato: Qualquer ataque intencional será contabilizado como contato. Contato incidental, ricochetes ou, de outra forma, ataques acidentais **não serão** considerados contato. Os árbitros permitirão que a partida continue até que um contato claro tenha sido feito. O contato sozinho não vale nenhum ponto (0).

2. Qualidade: Para ganhar esse ponto, o golpe deve ter sido executado com suficiente **autoridade, força, estabilidade, equilíbrio e técnica**. Isso não significa que o golpe precisa ser "difícil". Para ganhar esse ponto, o lutador deve estar no controle total de seu movimento, equilibrado ou aterrado, não tropeçar, cair ou lançar-se furiosamente. Esse critério vale um (1) ponto.

2.1 Força suficiente: força suficiente na classificação de qualidade é definida pelos seguintes critérios:

- **Cortes/talhos:** a lâmina deve viajar a aproximadamente 45 graus ou mais e atingir o alvo com intenção óbvia. Golpes leves, que viajam pouca distância, lentos e ataques com o forte ou flat não renderão pontos de qualidade.
- **Estocada:** qualquer toque com a ponta que obviamente faz contato. **Flexionar a lâmina não é necessário.**
- **Fatiar:** os cortes devem ser claramente demonstrados. Pelo menos **metade do comprimento da lâmina** deve deslizar pelo adversário. Os golpes de pressão (**Schnitt**) não ganham a qualidade mas pode ser usado como combo para pontos de controle.

IMPORTANTE!

A arbitragem também irá reter a qualidade para golpes involuntários ou desleixados.

O ponto de qualidade será retido nos casos de:

- Golpes desleixados, selvagens, ou que de outra forma não conseguem mostrar controle, ângulo e alinhamento adequado;
- Golpes executados com o forte (**Starck**) da espada, especialmente durante **Grapple**;
- Golpes fracos feitos cegamente contra um oponente;
- Ataques que raspem a roupa ou a máscara de um oponente, mas não façam contato significativo;
- Golpes feitos a partir de saltos de alto risco, rolos, tropeços, etc.

3. Alvo: esses pontos de bônus são concedidos por ataques à cabeça, pescoço e torso **quando intencionais.**

4. Controle (da arma do oponente): esses pontos de bônus são concedidos quando a ação é executada contra um oponente que não consegue responder **imediatamente** devido a velocidade e/ou técnicas intencionais realizadas pelo lutador. Para receber esse ponto, os juízes devem declarar que o lutador controlou ativamente a capacidade do oponente de responder/defender. A lista de critérios do ponto de controle:

- Estocadas completadas no **Bind** (ex: **Zorn ort, Absetzen** e **Ansetzen** resultando em um **Bind** ou **Mutieren**);

- Cortes concluídos no **Bind** (ex: **Duplieren, Shiehlhaw** vs. **Pflug** ou **Oberhaw, Zwerch** vs. **Oberhaw** ou como um complemento para um **Zwerch**);
- Cortes ou impulsos realizados como resultado de uma ação **Schnitt** ou **Grapping** (ex: envolver o braço/desarmamento, empuxo do cotovelo);
- Arremessar o oponente com a espada apresentada como uma ameaça.

Retirada falha

Uma retirada ruim ou falha (**Abzug**) acontece quando um lutador pouisa um hit bem-sucedido, mas falha em defender-se depois. Em certo sentido, é o oposto do controle.

Uma vez que um golpe é marcado, a arbitragem permitirá que um breve momento ocorra antes que a luta seja interrompida (aproximadamente o tempo necessário para executar um único passo), durante o qual, o outro lutador atingido pode tentar um “ataque de vingança”.

Qualquer lutador que **falha em retirar-se com segurança** após um golpe válido (ou seja, cumprindo os critérios para **Contato**) tem sua pontuação reduzida em um nível (por exemplo, de **Alvo** para **Qualidade**, de **Qualidade** para **Contato**).

Os pontos obtidos de uma **retirada falha** que levam a liderança de qualquer lutador acima de seis pontos **não terminam a partida**. Uma partida só será interrompida (através de pontos) após golpe limpo.

Um lutador que executa com sucesso uma técnica de **Controle** está isento da necessidade de uma **retirada com segurança**.

Double-Hit

Os **Double-Hit** são aqueles que ocorrem quando dois lutadores se atacam ao mesmo tempo, muitas vezes como sua primeira ação. Os **Double-Hit** também incluem sucessos quase simultâneos, como aqueles que desembarcam imediatamente após um sucesso do adversário, mas que foram iniciados ao mesmo tempo que o ataque bem-sucedido. Os **Double-Hit** podem ser **abertos** ou **fechados**, sendo:

- **Double-Hit aberto** significa que as lâminas **não fizeram contato** e os golpes foram entregues “livremente” ao longo de linhas não cruzadas. Também sugere que nenhum lutador fez uma tentativa de defesa;
- **Double-Hit fechado** acontece quando as armas **estão em contato**, mas ambos os golpes conseguiram passar de qualquer maneira, indicando uma defesa ou ataque único sob cobertura.

Apenas **Doubles abertos** serão penalizadas como uma falta contra ambos os lutadores. Os **Doubles fechados** serão descartados como “sem decisão”.

Se **três (3) Doubles Abertos** forem acumulados em uma partida, a partida será interrompida e **ambos os lutadores registrarão uma DERROTA** para essa partida.

Se **três (3)** ou mais duplos abertos forem acumulados em uma partida de eliminação, o vencedor progredirá para a próxima luta, mas seu próximo oponente começará a partida com **2 pontos**. Não há penalidade adicional para **Double-Hit** nas finais.

IMPORTANTE!

Uma **Retirada falha** difere de um **Double-Hit**, o qual requer que ambos os lutadores comprometam a sua defesa para atacar, enquanto que uma **Retirada Falha** começa como um **Clean Hit**, mas o lutador que pontuou deixa sua defesa aberta.

PENALIDADES (CARTÕES)

A arbitragem poderá atribuir **pontos de penalidade** para um concorrente sempre que julgar necessário, da seguinte forma:

Cartão Amarelo: na primeira vez em que um lutador usa uma técnica não permitida, a arbitragem emitirá um aviso de penalidade.

Segundo Cartão Amarelo: se a infração for repetida, a arbitragem aplicará uma penalidade de **três (3) pontos** a serem removidos da pontuação atual do lutador.

Terceiro Cartão Amarelo ou Cartão Vermelho: se a infração for novamente repetida, o competidor **perderá a partida por desclassificação**.

IMPORTANTE!

Se a arbitragem determinar que um competidor usou, de maneira notória e intencional, uma ou mais técnicas desautorizadas, esta poderá aplicar imediatamente a expulsão do torneio (*a.k.a. Black Card*).

RECUSA DE PONTO

Se um lutador recebe pontos, mas não acredita que mereceu tais pontos, ao lutador é permitido recusar os pontos com uma indicação apropriada ao árbitro (quer pelo lutador quanto pelo treinador).

IMPORTANTE!

Um lutador **não pode modificar a decisão dos juízes** de forma alguma, mas pode recusar os pontos. Também **não é permitido que o lutador proteste** contra qualquer ação contra ele, e tentativas de protestar (além de recusar pontos) sucessivas vezes, podem ser consideradas negativas e resultar em **Cartão Amarelo**.

REGRAS GERAIS DE CONDUTA

Espera-se que os competidores se comportem de maneira madura e desportiva durante todo o torneio. **Não serão tolerados insultos, discussões ou qualquer outra conduta negativa entre lutadores, treinadores, árbitros, funcionários ou espectadores por parte de qualquer participante durante o torneio.** Os infratores receberão um aviso administrativo/cartão amarelo, e poderão ser desclassificados.

TÉCNICAS PERMITIDAS/NÃO PERMITIDAS

- O corpo todo é uma área-alvo válida, **exceto a virilha, parte de trás da cabeça (nuca), parte de trás do pescoço e coluna vertebral**. Golpes visando propositalmente áreas proibidas resultarão em advertências ou penalidades;
- A ponta e o gume das armas são superfícies de contato válidas para pontuação. **Golpes com o pomo são permitidos apenas contra a máscara/elmo;**
- Um golpe que ricochetear, escorregar ou de outra forma fizer vários contatos durante um único golpe, **será contabilizado como um único Hit** contra o primeiro alvo atingido;
- Golpes acidentais, que atingem um alvo válido com uma superfície de golpe válida involuntariamente poderão ser contabilizados como um toque limpo, ou pode não ser contabilizado, a critério da arbitragem;
- Os competidores que pisarem completamente fora dos limites da arena **com ambos os pés** por qualquer motivo serão penalizados, sendo atribuído **um (1) ponto** ao oponente. Lutadores que fizerem isso repetidamente de maneira não intencional, ou uma única vez intencionalmente também serão penalizados com um cartão amarelo e uma penalidade adicional de **três (3) pontos**, a critério da arbitragem;
- Somente os chutes “diretos” acima da cintura e abaixo do pescoço são permitidos, contudo, **não contabilizam pontos**. Se o executor for atingido durante um chute, o adversário receberá o bônus de **Controle**;

EQUIPAMENTO

Os participantes **deverão utilizar uma longsword historicamente precisa**. Espadas **não serão fornecidas**, embora os lutadores possam compartilhar ou emprestar entre si.

Para que uma espada seja considerada aceitável pela organização do torneio, os seguintes critérios devem ser atendidos:

- Construção robusta e sólida;
- Grau razoável de precisão histórica (sem espadas de “fantasia”);
- Comprimento da lâmina inferior a 40” (101cm) da guarda (sem **Zweihanders**);
- Espadas européias de dois gumes (não são admitidos **Messers, Great Falchions**, etc);
- A arma deve ter o comprimento mínimo de uma mão e meia, ou seja, apenas espadas longas - **Longswords**).

As espadas que atendem a esses requisitos básicos serão examinadas pela organização do torneio antes da aprovação caso a caso. A decisão da organização é final.

Recomenda-se que a sua espada seja extremamente afiada. Uma espada cega irá forçá-lo a usar força excessiva nos seus cortes e é provável que acarrete penalidades.

IMPORTANTE!

Tenha em mente que **participar neste torneio representa um risco não apenas para o participante, mas para suas espadas**.

É perfeitamente possível que você quebre, dobre ou de qualquer outra forma danifique sua espada e/ou que você sofra lesões como resultado de suas próprias ações ou os de outro participante. **A organização do torneio não é responsável por nenhum dano que ocorra com qualquer espada usada no torneio, nem somos responsáveis por ferimentos que um participante possa sofrer.**

O dano mais provável que a espada poderá sofrer é uma dobra (**bend/warp**). Se isso acontecer, você receberá **dois minutos** para endireitar sua espada e continuar, ou substituí-la por outra aprovada pela equipe do torneio. Se você não conseguir fazer isso, sofrerá uma derrota nessa rodada ou prova.

Como você foi avisado sobre o potencial de danos irreparáveis em sua espada de corte, **participando do torneio você concorda em não responsabilizar a equipe do evento, organizadores, proprietários ou qualquer outra pessoa além de você pelo dano à sua espada.**

SEGURANÇA

Entendemos que a segurança ultrapassa as regras e requer senso comum e respeito pelos perigos inerentes ao corte com uma espada afiada.

Observe as seguintes diretrizes de segurança em todos os momentos. **Uma violação dessas diretrizes pode resultar em uma advertência ou expulsão imediata**, a critério exclusivo da organização do torneio:

- Sempre siga as instruções da equipe do torneio sem hesitação ou questionamento;
- Esteja atento ao seu entorno em todos os momentos.
- Não balance sua espada se houver pessoas perto de você e especialmente atrás de você;
- Não corte do mesmo lado que a sua perna dianteira (se a perna esquerda estiver para a frente, não corte de direita para a esquerda). A única exceção para isso é o **Krumphau**. Isso não aplica-se a cortes de baixo ou cortes horizontais;
- Certifique-se de que as mãos e o punho estão secos antes de efetuar os cortes;
- Não toque nos alvos durante o torneio. A equipe da competição configurará seus alvos e removerá seus detritos;
- A equipe do torneio irá indicar quando você está autorizado a começar a sequência. Não corte antes disso;
- Sempre aproxime-se do alvo pela direção que foi especificada;
- Lembre-se sempre de que você está segurando uma arma mortal que pode facilmente ferir ou matar com o menor descuido;
- Ao cortar, mantenha ambas as mãos no cabo da espada o tempo todo.

POSIÇÃO INICIAL

A rodada acontece da seguinte maneira:

- Cada rodada terá uma posição inicial marcada;
- Quando seu nome for chamado, desloque-se para a posição inicial marcada com sua espada;
- Os juízes perguntarão se você está pronto;
- Se você responder afirmativamente, os juízes instruirão você a começar;

- Quando você terminar sua sequência, diga “feito!” e retire-se da arena;
- Sempre que você estiver caminhando para ou da posição inicial com sua espada, carregue-a com as duas mãos, na frente do corpo apontando para o chão.

PONTUAÇÃO

A pontuação será baseada no percentual. **Uma pontuação perfeita será de 100%** (maior é possível com cortes de bônus) e qualquer falha resultará em penalidades.

A pontuação será cumulativa (sua pontuação será uma média de todas as suas pontuações de cada rodada que você tenha concluído) até a rodada final, momento em que as pontuações serão reiniciadas e cada participante começará em pé de igualdade.

Um corte perfeito é um corte com uma trajetória direta que corta o alvo limpa no ângulo especificado e faz com que a peça cortada caia gentilmente para longe do restante alvo (não vai voar). Qualquer e todos os desvios disto serão penalizados, embora certos cortes (*p. Mittelhau*) não terá penalidades por enviar a peça cortada voando. Além disso, nem todos os critérios de pontuação se aplicam a todos os cortes.

Por exemplo, algumas penalidades de ângulo podem não se aplicar a certos cortes avançados (*p. Krumphau, Schielhau*).

Se você comete vários erros durante um único corte (por exemplo, “escalar” e “grande montanha”), **você será penalizado somente pelo erro que incorre na penalidade mais grave** (no exemplo anterior, você seria penalizado apenas por uma “grande montanha”). **Os seguintes erros incorrem em penalidades:**

- Fazer pedaço do alvo ser arremessado;
- Corte fora de ângulo;
- Corte ralado, desgastado, com farpas ou alvo rasgado;
- Detritos de tatame pulverizados;
- “Montanha” pequena ou grande se forma no ponto do corte (ver a seguir);
- Acertar o chão levemente;
- Arrancar o alvo do suporte;
- Pedaço do alvo resta pendurado;
- Errar o alvo;

- Acertar o chão com força;
- Cortar o suporte;
- Espada presa ou sem corte;
- Corte incorreto (por exemplo, arbitragem pede a execução de *Krumphau*, mas o participante executa *Oberhau* regular);
- Derrubar a espada.

Dependendo da gravidade desses erros, você pode ser eliminado do torneio, a critério discricional da arbitragem.

PADRÕES DE CORTE

Os padrões serão diferentes para cada rodada e, em alguns casos, podem exceder o que é descrito aqui. No entanto, estas são uma boa indicação do que faz um corte aceitável ou inaceitável. **Quaisquer cortes que desviem-se desses padrões sofrerão penalidades:**

1. Todos os cortes diagonais de cima e de baixo devem ser num ângulo de **45 graus**;



2. Os cortes horizontais devem ser num ângulo de **90 graus**;



3. Os cortes **não devem** atingir a área de um corte anterior. Isso é chamado de “montanha”;



Uma “montanha” é ruim porque atingir o alvo em seu corte antigo significa que você tem que cortar muito menos material, o que faz o corte significativamente mais fácil.

Como isso não é desejável (e contra as regras), acertar seu corte antigo, significa você perdeu seu alvo pretendido. Isso inclui o golpe da área de um corte anteriormente falhado;

4. Os cortes **devem ser** apenas retos e não escavados ou escaupelados;



5. Os cortes **não devem** pulverizar pedaços de tatami;

6. Perna dianteira: **NÃO execute cortes diagonais sobre sua perna dianteira** (por exemplo, se a perna direita estiver para a frente, não faça um corte diagonal descendente superior da esquerda para a direita). Se os juízes perceberem que você cortou sua perna, você será advertido. Essa é uma questão de segurança, e as infrações repetidas levam à desqualificação;

7. **Penalidades extremas:** o seguinte implicará penalidades maciças ou desqualificará o participante, a critério dos juízes:

- Quando o golpe atingir com força o chão;
- Quando o golpe atingir com força o suporte do alvo;
- Tropeçar e cair sobre um fragmento de alvo ou outros detritos resultará em uma desqualificação instantânea;
- Qualquer ferimento no competidor ou outros presentes resultará em desqualificação imediata;
- Uma lesão a outros causada por negligência, violação intencional de regras ou violação de instruções dadas pela organização do evento, ou ainda fazendo algo estúpido (ex: brincar com a espada) levará à sua expulsão imediata do evento.

Levantar sua espada de *Langenort* para *von Tag* antes de começar seu corte **não conta** como um movimento preparatório **se e somente se** for uma transição de guarda e não um artifício para impulsionar a espada.

CIRCUITOS DE PROVAS

IMPORTANTE!

Os circuitos de provas serão apresentados **no dia da competição** e incluirão a execução de cortes simples em alvos simulados, como rolos de tatame.

Se você errou um corte, deve prosseguir para o próximo corte. **Você pode tentar novamente**, mas como a pontuação é baseada em penalidades, não há motivo para fazê-lo (você pode incorrer em penalidades se falhar ou cometer mais erros na segunda tentativa), já que você já incorreu em penalidade máxima para esse corte (falha).

IMPORTANTE!

Não importa se seus cortes forem completamente perfeitos. **Se utilizar um movimento preparatório, você receberá uma penalidade de -25% por corte.**



HMB: Duelo & Freestyle

O HMB (**Historical Medieval Battle**) é um combate desportivo **full contact**, em que equipamentos históricos da Idade Média - feitos especialmente e ajustados para atender a esse tipo de competição - são usados, como diferentes tipos de armas e armaduras, dependendo do tipo de batalha.

O conceito de **HMB** inclui todos os tipos de combate **full contact** com o uso dos itens de reconstrução histórica da Idade Média, sendo sempre mantidos em **full contact**, mas são representados por diferentes categorias com várias técnicas autorizadas e proibidas.

O Set de regras escolhido para as categorias “**Duelo - Arma e Escudo**” e “**Freestyle**” será o regulamento **BUHURT - HMB** (set de regras do torneio **Battle of the Nations 2017**). No que forem omissas essas regras, aplicam-se as regras do **Capítulo 1**.

EQUIPAMENTO MÍNIMO NECESSÁRIO

Serão admitidos **quaisquer conjuntos de armaduras históricas**, desde que respeitem os critérios de razoabilidade, temporalidade e precisão histórica.

Ao se inscrever nessas categorias, o competidor deverá enviar à organização do torneio um relatório das armas e armaduras que utilizará para que a comissão valide ou não o equipamento do competidor. As informações deverão ser encaminhadas ao e-mail: **grifosdefogo@gmail.com**.

- A categoria “**Duelo - Arma e Escudo**” admitirá quaisquer tipos de combinações de arma e escudo, desde que historicamente corretas. **Ex:** Espada e escudo, machado e escudo, maça e escudo, etc;
- A categoria “**Freestyle**” admitirá quaisquer armas históricas. **Ex:** Espadas, machados, **polearms**, etc;
- As bordas de **todas as partes** ofensivas de qualquer arma devem ser arredondadas (embotadas) e não devem ter menos de 2 mm de espessura (incluindo qualquer possíveis pontas e entalhes);

REGRAS GERAIS

1. O principal critério da vitória nas categorias regidas pelo sistema de regras **BUHURT - HMB** é uma “remoção” do oponente.

1.1 Nas categorias **buhurt**, um lutador é “removido da batalha”, quando:

A. Ele está “aterrado”, ou seja, ele toca a superfície da arena com o terceiro ponto de apoio (corpo, nádegas, braço, joelho, escudo, etc.). A regra também aplica-se quando um lutador cai junto com um oponente;

B. Suas pernas deixam a área de combate designada ou ele cai, ou é forçado a sair da arena;

C. Um elemento de equipamento de proteção (usado para proteger juntas, cabeça, mãos, virilha, pescoço ou uma área grande), é quebrado ou perdido;

D. Ele toca um lutador caído com seu corpo ou nádegas (ex: cair de costas sobre o oponente caído). Quando o lutador cai sobre seu oponente e o toca com o terceiro ponto de apoio (exceto para o corpo e as nádegas), **apenas o oponente, que está debaixo dele é considerado como caído**;

E. Continua atacando sem uma arma na mão (o escudo não é uma arma);

Se o lutador perder a arma, ele tem o direito de:

- Usar uma arma reserva que ele possa ter;
- Cessar a luta e colocar-se em uma posição ajoelhada;
- Levar um conjunto de armas reserva, que ficará sob os cuidados de sua equipe em uma marca fora dos limites da arena. O lutador, enquanto se desloca para substituir a arma perdida, tem o direito de se proteger de ataques de oponentes, **PORÉM, sem fazer ações de ataque. A contagem do tempo NÃO É PARADA.**

2. Os lutadores com armas de duas mãos devem mantê-lo firmemente pelo menos com uma mão (em vez de ser apoiado por cotovelos ou axilas). Se a arma não for segurada pelo menos com uma mão durante o combate com um rival, **o lutador é considerado desarmado e deve cessar o ataque até que ele tenha uma arma na mão.**

3. As lutas consistem de três rounds com duração de até 01:30 minutos cada.

3.1 O round terminará com a queda de um dos competidores.

3.2 Caso o competidor obtenha duas vitórias seguidas, ele será declarado vitorioso na luta sem necessidade do terceiro *round*.

4. Será admitido qualquer golpe, empurrão, pressão com os braços, as mãos, as pernas, o escudo (parte

plana ou borda), cabeça, ombro, corpo na zona permitida do oponente.

IMPORTANTE!

São **terminantemente PROIBIDAS** quaisquer formas de estocada.

4.1 São proibidos golpes nos pés, na parte de trás dos joelhos, virilha, parte de trás do pescoço, olhos e base do crânio;

4.2 O lutador **pode atacar** com a mão livre, mas somente se ele detiver controle de uma arma em sua outra mão;

4.3 É permitido atacar o oponente até que este caia no chão;

4.4 É permitido segurar peças de partes não-ofensivas das armas ou escudos dos oponentes com mão livre;

4.5 É permitido atacar um adversário que perdeu a arma;

4.1 Técnicas de *wrestling*, arremessar o oponente, saltos, etc **são permitidos**.

5. Todas as **ações proibidas** contra o oponente são violações graves das regras e acarretam sanções que vão de repreensão à desqualificação, **tanto as violações cometidas de forma acidental quanto as propositais**.