

Liga Norte de Esgrima Histórica.

1º Torneo de esgrima histórica de Santurtzi

1. Objetivo

El objetivo es fomentar el intercambio de conocimientos de las diferentes salas y tiradores por medio de torneos, cuya finalidad es el aprendizaje y perfeccionamiento de todos los tiradores.

2. Formato

Se organizarán tantos torneos como salas participen. Por ejemplo, si son 4 salas serían 4 torneos al año, cada vez organizado por una sala diferente.

Se puede ser sala organizativa o sala participativa o ambas

En caso de ser 4 o más torneos al año, la puntuación final de cada tirador se obtendrá de la suma de los 3 mejores resultados (excluyendo el peor obtenido). Esto resulta ventajoso si por cuestiones personales si un tirador no puede acudir a alguno de los torneos, de esta forma no se quedaría descolgado de la liga al tener la opción de puntuar en los demás.

Cada tirador debe de tener su propio seguro de accidentes en vigor, el cual lo indicarán en la hoja de inscripción.

Todos los datos obtenidos se mandarán al HEMA Rating.

La organización no se hace responsable de la rotura del material de los tiradores.

Todas las salas de España son bienvenidas a participar en estos torneos.

Puntuación.

25 puntos para el primero.	7 puntos para el noveno.
20 puntos para el segundo.	6 puntos para el décimo.
16 puntos para el tercero.	5 puntos para el undécimo.
13 puntos para el cuarto.	4 puntos para el doceavo.
11 puntos para el quinto.	3 puntos para el treceavo.
10 puntos para el sexto.	2 puntos para el catorceavo.
9 puntos para el séptimo.	1 punto para el quinceavo.
8 puntos para el octavo.	1 punto para el dieciseisavo y siguientes

A todo aquél que participe se le dará un punto.

A los 8 participantes que caigan en octavos se les repartirán los puestos del noveno al dieciseisavo según su puesto en las poules, se hará de igual manera con las 4 personas que caigan en cuartos.

Al final del último Torneo se realizará la suma total de los puntos.

3. Disciplinas

Las dos disciplinas principales serán ropera y espada larga, aunque se podrán incluir más. Los únicos requisitos serán que debe haber un mínimo de 12 participantes por disciplina, en los que haya como mínimo participando dos clubes diferentes.

4. Sobre el torneo

Todos los participantes del torneo se comprometen a acatar las reglas del torneo y a los jueces que las harán valer bajo pena de expulsión del torneo. Los torneos serán para mayores de 18 años con el seguro de accidentes en vigor. Las categorías serán unisex.

El torneo consistirá en dos fases: una fase de poules a una única vuelta y otra fase eliminatoria a la que pasarán los 16 participantes del torneo que hayan quedado mejor clasificados.

Las poules serán publicadas como mínimo dos días antes del inicio del torneo.

Todos los tiradores deberán estar presentes en las instalaciones del evento 15 minutos antes de la hora de la llamada de su categoría correspondiente. De no estar, serán penalizados con menos 5 puntos.

En caso de no estar presente en el momento de empezar su primer combate de su poule el participante será eliminado.

Las dimensiones de la pista serán un cuadrado de 7 por 7

Con el objetivo de que cada poule sea independiente, cada poule constará de 3 jueces que se irán turnando la función de árbitro.

El primer juez será el juez principal y será árbitro en todos los combates menos en los suyos. En los combates en los que participe el juez número 1, el juez número 2 asumirá el rol de árbitro. Cuando le toque luchar el juez 1 contra el juez 2, el juez número 3 será el árbitro del combate.

De esta manera, se evita que si por ejemplo una persona es juez en la poule nº2 y participante en la poule nº4, no se pueda empezar la poule nº4 hasta que termine la nº 2.

Con esta fórmula cada poule es autogestionable y se pueden hacer tantas poules al mismo tiempo como el lugar del evento lo permita.

Esto es, por supuesto, teniendo en cuenta que todos los jueces sean participantes. En caso de que haya jueces que no compitan, ejercerán como tal en todos los combates de las poules y luego en las eliminatorias.

Cada tirador será designado al principio del asalto como tirador rojo o azul.

Todos los combates contarán como mínimo con dos vistas que serán los propios participantes que no estén compitiendo ni haciendo de jueces en ese momento.

La decisión de juez es inapelable.

El Juez principal indicará el inicio y final del combate, y dará el alto cuando lo crea necesario

El juez principal es el único con potestad para otorgar puntos.

Se podrá consultar a los propios tiradores.

La única función de los vistas es decir lo que han visto al juez, aunque le podrán indicar un tocado para que el juez principal de el alto.

Una vez el árbitro haya parado el asalto, indicarán donde ha sido el tocado con el extremo del banderín del tirador a quien se le otorga el punto sobre su cuerpo. En caso de tocado doble, abrirán sus brazos en cruz. En caso de abstenerse por no haber visto la acción, cruzarán ambos banderines hacia abajo.

Para la toma de decisión de las vistas, estos no podrán, bajo ninguna circunstancia comunicarse entre ellos ni con el árbitro de manera alguna, habiendo de mirar hacia abajo hasta la toma de una decisión. La decisión habrá de tomarse a la mayor brevedad posible, pero no inmediatamente

pudiendo tomarse un tiempo prudencial para la toma de la misma, debiendo abstenerse en caso de duda

En la fase de poules primará realizar menos poules con mas participantes con el objeto de que los tiradores realicen un mayor número de combates, por ejemplo siendo 20 se harán 4 poules de 5 personas y no 5 poules de 4.

Cada participante deberá tirar con todos los participantes de su poule.

En la modalidad de 16, pasan todos los tiradores a la fase de eliminación.

Las poules se confeccionarán a sorteo, pero se intentará que no coincidan tiradores del mismo club .

En la fase de eliminación se harán los cruces teniendo en cuenta la clasificación. Al primero se le cruzará con el último, al segundo con el penúltimo etc.

Los participantes que pasen el corte serán aquellos que mejor clasificados hayan quedado en la fase de poules, en la que los criterios son los siguientes:

1. Mayor número de victorias
2. Empates
3. Menor número de derrotas
4. Mayor número de tocados a favor
5. Dobles tocados
6. Menos número de tocados en contra

En caso de empatar en los criterios anteriores, se realizará un combate entre los dos contendientes en caso de que se estén disputando la entrada a la fase eliminatoria.

En caso contrario, el orden se establecerá por sorteo.

En cada torneo de liga se deberá guardar registro de las puntuaciones de todos los tiradores para tener un resultado global del tirador para poder dirimir posibles empates en la clasificación de la liga.

Todos los combates tendrán la misma composición. Serán combates a 2 minutos o a 12 puntos y se avisará a los tiradores cuando lleven 1 minuto de combate y cuando lleguen a 1:30 se les dirá a los tiradores las palabras “último lance” donde ambos contendientes tendrán una última acción con un tiempo límite de 30 segundos no pudiendo exceder 2 minutos la duración total del combate. En cuanto se realice una acción puntuable dentro de esos 30 segundos, se dará el combate por terminado.

Esto se hace con el objetivo de que el tirador que vaya perdiendo y que con una acción pueda ganar, no actúe de forma desesperada lanzándose contra el rival.

Cada punto se otorgará teniendo en cuenta la zona, el tipo de impacto y el recorrido o lesividad del golpe. Los puntos se reparten de esta manera:

- Tres puntos se le concederán a una herida mortal o incapacitante.
- Dos puntos a una herida moderada, pero que podría permitir al tirador seguir el combate.
- Un punto a una herida leve.
- Cero puntos a un tajo o estocada sin flexión o recorrido que no supondría un impedimento para seguir el combate.

A continuación, se describe por zona el máximo número de puntos que se le pueden dar a un tirador por golpe. Para ello, el árbitro deberá valorar la fuerza, el ángulo y la flexión de la espada y otorgar los puntos dependiendo de la zona. Por lo tanto habrá valoración en los tocados

- Ropera:

3 puntos en la cabeza o cuello por tajo o estocada.

3 puntos en el torso por estocada.

2 puntos por tajo o estocada en mano armada.

1 punto por tajo en el torso.

1 punto por tajo o estocada a la mano no armada

1 punto por tajo o estocada a la pierna

- Consideraciones especiales en ropera:

Se otorgará 3 puntos por desarme.

1 punto por golpe marcado con la palma a la careta.

Apartar con la mano no armada estará permitido siempre y cuando se aparte perfectamente la estocada del rival sin que la punta toque ninguna parte del cuerpo.

La mano no armada no es un escudo. En caso de que se estoque a la mano no armada, pero detrás se encuentre el torso o cara, se otorgará la puntuación correspondiente a torso o cara respectivamente

El golpe con el pomo en la careta del adversario de forma controlada otorgará 1 punto.

- Hojas triplet

Al no tener filo, no se puntuará más que los tajos en la cabeza-cuello, a los que se les otorgará un máximo de 2 puntos. Las estocadas tendrán una puntuación normal. A la hora de la revisión las hojas triplet se las pondrá una tira de cinta azul en el tercio fuerte, a las hojas normales cinta roja.

- Mano y media:

3 puntos por tajo, golpe o estocada a la cabeza.

3 puntos por estocada o por golpe al torso.

2 puntos por tajo al torso

1 puntos por golpe,tajo o estocada a las manos o brazos.

1 puntos por golpe,tajo o estocada a las piernas.

A continuación explicamos la definición de tajo: todo golpe que no tiene suficiente recorrido pero hay movimiento de corte(hacia delante o hacia detrás) o una estocada fallida pero hay contacto y corte

- Consideraciones especiales en espada larga:

Se otorgará 3 puntos por desarme.

1 punto por golpe marcado con la palma a la careta.

Tajos o estocadas a una mano con la mano y media puntuaran un punto independientemente de la zona, esto se hace para evitar que los competidores abusen de esta técnica.

El golpe con el pomo en la careta del adversario de forma controlada valdrá 1 punto.

- Zonas prohibidas:
Son zonas prohibidas nuca ,ingle, espalda y pies.

- Acciones ilegales:
Golpe descontrolado y potente con el puño o la mano.
Proyecciones y derribos.
Golpe con los gavilanes de la arma.
Golpes a la ingle, espalda, pies.
Patadas, puñetazos, codazos y rodillazos.
Lanzar el arma como objeto arrojado.
Realizar cualquier acción de manera intencionada después de la orden de parada del juez principal.
Se debe de parar el combate automáticamente si uno de los tiradores pierde alguna de sus protecciones. Así mismo, también si el arma pierde el abotonamiento o se rompe el arma.
Cualquier ataque realizado en salto hacia el adversario, ya que el que salta hacia el oponente puede ser gravemente herido si el oponente extiende su espada

- Sanciones

Falta leve: (advertencia). Desobediencia a los jueces del asalto.
No saludar al oponente al inicio de cada asalto y al finalizar el combate.

Falta grave: 3 puntos en contra.
Repetición de falta leve en el mismo asalto.
Atacar a un rival rendido.
Uso de técnicas ilegales.
Continuar una vez dada la voz de alto intencional o reiteradamente
Golpes vengativos.

Falta muy grave: perdida del combate y descalificación del torneo.
Uso de técnicas ilegales por segunda vez en el torneo.
Insultos, menosprecio, agresión o violencia intencionada.
Cualquier conducta deshonesto no recogida anteriormente, pero que el juez principal considere como una conducta inaceptable.

- Dobles tocados y afterblow:

En el caso de doble tocado, se tendrán en cuenta la zona y la lesividad del golpe y se le otorgará al tirador que haya realizado el golpe más lesivo el punto por dicha acción menos el punto de la acción de su adversario .
Por ejemplo, una estocada al pecho de tres puntos frente a un tajo al brazo no armado, 3-1, se le otorgará al primer tirador 2 puntos.

En caso de ser igual la puntuación, 3-3, a ninguno de los contendientes se les dará ningún punto.

Ambos contendientes tienen un número limitado de dobles tocados. En la fase de poules el número máximo serán de 4. Si se cumple, ambos contendientes pierden el combate. En la fase eliminatoria, se elimina la restricción de los dobles tocados.

- afterblow:

El afterblow son dos acciones casi simultáneas que terminan en tocado para los dos adversarios. La segunda acción en completarse es el afterblow, lo que se traduce en que el segundo en golpear es el que ha realizado el afterblow, independientemente de quien iniciase la acción

La puntuación será de acuerdo a la zona golpeada y a la lesividad del golpe, pero se restará un punto. Puede darse el caso de no recibir punto alguno.

En caso de estocada o tajo a la cabeza o al brazo armado no habrá afterblow, ya que sería imposible para el que recibe el golpe generar un golpe después de un golpe a la cabeza o al brazo armado

- Empate:

En la fase de poules, si ambos contendientes tienen la misma puntuación a finalizar el combate se dará por terminado con empate.

En la fase de eliminación, si ambos contendientes acaban el combate con la misma puntuación, se pasará al punto de oro en el que el primero de los contendientes que consiga puntuar, gana.

- Penalizaciones y descalificaciones:

Si uno de los contendientes se sale de la zona de combate con los dos pies se le dará un aviso a partir de la segunda vez se le amonestará con un punto.

Las acciones realizadas con los dos pies fuera no tendrán validez.

Todas las acciones realizadas después del alto dado por los jueces no tendrán validez.

Toda acción realizada con un pie fuera de la pista tanto a favor como en contra será válida.

5 Armas y protecciones:

Todas las armas deberán ser armas negras

Espada larga:

- La espada larga deberá tener su peso comprendido entre los 1400gr y los 1900 gramos.
- Deberá tener todos los componentes de la espada larga: pomo, mango, arriaz y hoja.
- La longitud de la hoja deberá estar comprendida entre los 90cm y los 105 cm.
- Las espadas deberán encontrarse en buen estado, sin rebabas ni óxido.
- Todas las manos y media, aunque tengan la punta doblada, deberán estar abotonadas .

Ropera:

- El peso de la espada ropera deberá estar comprendido entre los 850gr y los 1200gr.
- Deberá tener todos los componentes de la espada ropera: pomo, mango, arriaz, gabilanes y

- hoja.
- La longitud de la hoja deberá estar comprendida entre los 90cm y los 105cm.
- Debe estar en buen estado sin rebabas ni oxido.
- Las hojas permitidas son las de uso civil, no hojas militares.

La revisión de armas se llevará a cabo antes de empezar el torneo y una vez pasada la revisión la organización pondrá cinta adhesiva de un color característico.

En caso de que alguna espada no pase la revisión, la organización intentará prestar un arma válida al tirador.

Será obligatorio el uso de ropa deportiva.

No se permitirán zonas corporales descubiertas.

Quedan prohibidas las protecciones metálicas, salvo el caso de la malla de la careta.

Queda expresamente prohibida la difusión de mensajes racistas, sexistas el que inciten al odio o a la violencia.

El siguiente apartado describe el mínimo de protecciones que se deberá llevar para participar en cada modalidad, aunque puede llevar más siempre y cuando no sean protecciones metálicas, o que puedan dañar al adversario

- Protecciones para espada larga:
Todas las protecciones deberán estar en buen estado.
Caretas 350 con protección occipital.
Gorguera.
Protector de pecho.
Chaqueta de 350 Newtons tipo Axel Peterson o similar.
Coquilla.
Guantes pesados para mano y media.
Espinilleras.

- Protecciones de ropera:
Todas las protecciones deberán estar en buen estado
Caretas de 350 Newtons.
Gorguera.
Protector de pecho.
Chaqueta de 350 Newtons tipo Axel Peterson o similar.
Guantes ligeros de cuero.
Coquilla.
Espinilleras.

Queda en potestad del revisor no dar por bueno cualquier equipo que considere peligroso tanto para el usuario como para su adversario.