



Regulamento

Rapieira – AÇO



Campeonato do Mundo de Artes Marciais – 2014
Vagos – Aveiro - Portugal

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 3 armas 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.



Recomenda-se luvas Ensifer e Absolute Force ou equivalentes.

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 caneleiras 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.
- Os assaltos têm duas opções – 10 toques ou 2 minutos.
- As meias-finais e as finais terão 3 minutos com 60 segundos de intervalo, sem limites de toques.
- Contra golpes SÃO VÁLIDOS.

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. Domínio por técnica de chave (imobilização com palmada por desistência).
3. Prisão ou contenção da espada.
4. Desarme do oponente com técnica válida.
5. Se o oponente sai da área designada com os dois pés.
6. O oponente deixa cair a espada.

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

- 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.

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 toques (não há toques consecutivos).

O primeiro contendor a conseguir 10 toques, o maior número de toques conseguidos em 2 minutos.

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

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 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 terá 3 vozes

Ready – Preparado; **Fight** – Combate; **Break** – Alto

A mesa tem duas vozes

Stop – Paragem; **Time** - Tempo

Um assalto consiste em 10 toques ou 2 minutos, o que acontecer primeiro. Após cada toque é obrigatória a paragem.

Um assalto consiste em 10 toques ou 3 minutos (meias finais e finais), o que acontecer primeiro.

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

Após cada toque é obrigatória a paragem.



Os contragolpes são válidos.

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

O árbitro pronuncia **Break** sempre que:

- Qualquer juiz levante a sua bandeira indicando um toque, um toque duplo ou contragolpe ou domínio por parte dos (s) contendores.
- Os contendores devem separar-se e ocupar os respetivos cantos, aguardando a voz de Fight.
- Quando o 10º toque é desferido.
- 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.

- Não há contra golpe sempre que for atingida a zona protegida pela máscara, ponto a favor do atacante.
- 3 Golpes duplos dentro do mesmo assalto implicam a penalização de **um ponto** a favor do oponente.
- 5 Golpes duplos dentro do mesmo assalto implicam a **exclusão da competição**.
- Contragolpes dentro do mesmo tempo implicam anulação de ponto.

Golpes simultâneos

- Golpes que atingem os contendores 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.
- Os juizes deverão levantar as duas bandeiras indicando assim um golpe em simultâneo.

Pontuação

- Perca de espada – 4 pontos.
- Área protegida pela máscara - 2 pontos.
- Imobilização – 2 pontos.
- Saída da área designada com os dois pés – 1 ponto.
- Estocada, corte ou golpe nas áreas permitidas – 1 ponto.
- Golpes ligeiros ou roçar ou toques acidentais - 0 ponto.



- g) Áreas permitidas – área frontal coberta pela máscara, braços, tronco, coxas, pernas.
- h) Áreas proibidas – nuca, área da garganta, costas, área inguinal, pés.
- i) Todos os golpes em áreas permitidas desde o juiz pronunciar FIGHT até BREAK.
- j) Juízes devem levantar a bandeira sempre que considerarem o golpe válido.
- k) As duas bandeiras indicam golpe simultâneo.
- l) As bandeiras cruzadas sobre o peito indicam golpe duplo.
- m) O árbitro deve conferir a pontuação dada pela mesa.

Penalizações

- I. Atacar o oponente no chão – cartão amarelo e perda de 2 pontos.
- II. Atacar após a voz de break – aviso.
- III. Atacar após a voz de voz de break (2) – cartão amarelo e perda 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.

Equipamento Ofensivo

Armas permitida – Espada Rapieira

Definição

A RAPIEIRA é uma espada de lâmina delgada, pontiaguda frequentemente com um punho complexo projetado para proteger a mão. A lâmina é tipicamente uma polegada (2.5 cm) largura e 39 polegadas (1 metro) de comprimento. Uma típica rapieira entre 900 gr e 1,200 gr.

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



As lâminas de rapieira são semelhantes em tamanho, peso e proporção às espadas usadas no período. As pontas devem ser cobertas por uma proteção de plástico termorresistente e fixadas com fita “americana”. As lâminas devem passar por um teste de flexibilidade mínima a ser usado.

Não são permitidas – lâminas de esgrima modernas. São permitidas – lâminas triangulares, mosqueteiras, schlaeger.

As armas serão inspecionadas antes de cada prova. Previamente deve-se fazer uma revisão das armas dos participantes para que se confirme que se encontram dentro dos parâmetros definidos:

- 1) Grau de flexão da lâmina horizontal.
- 2) Superfície de ponta.
- 3) Espessura de gume.
- 4) Peso da arma.
- 5) Ponto de equilíbrio.
- 6) Comprimento da lâmina.

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.

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.

Nota - Lembre-se que é uma competição com espadas de aço e existe um alto risco de lesão se os contendores não estão devidamente protegidos. Cada lutador 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.

