



# Reglas edición 2017

Preámbulo :

1. Equipamiento
2. Disciplina et comportamiento
3. Arbitraje de los duelos
4. Puntos
5. Faltas
6. Se acabo y exclusión
7. Formulas

## Preámbulo

El presente documento le da las reglas por el torneo organizada por el Ost du Griffon Noir Toulouse AMHE, así será el Open AMHE Toulouse 3. Estas reglas cuadran el torneo y los dueles, de manera a securizar los duelistas, fervorizar el buen juego, y penalizar la violencia.

Cada duelista inscrito (quien à dado el formular acompañado de la liquidación), se supone por su inscripción a respetar estas reglas y el cuerpo arbitral, sino se verá excluido del torneo por los organizadores, quienes tienen poder de sanción.

Los torneos ponen en competición duelista mejores, con equipamiento correspondiente à la práctica de los AMHE. Los torneos no hacen distinción entre los hombres y las mujeres. El ganador del torneo espada larga gana el precio de espada larga et el de espada bocel gana el de espada bocel, por fin el de ropera, espada de lado, con daga, capa ganara el precio de LABAT. (El dualista tendrá que escoger el opcional antes de comenzar el torneo y tendrá que guardar su opcional hasta el final.

**El OPEN 3 no es esgrima deportiva, tan poco esgrima artística, tan poco Pas de armas, tan poco Béhourd. El torneo es una competición de artes marciales histórico y europeo.**

**El OPEN 3 da la posibilidad de probar su técnica, el físico, su inteligencia y su conocimiento de los AMHE. Todo comportamiento violento y irrespectuoso será sancionado.**

**Este torneo sigue los principios puestos por la FFAMHE y la IFHEMA.**

### 1. Equipamiento

Su equipamiento debe ser en estado bueno (sin herrumbre sobre las mascarar, los huecos sobre los guantes y la chaquetas serán prohibido. Por respecto por los demás, sus vestidos serán decentes, correcta y ordenada.

Las armas serán vista por el grupo organizador y los árbitros al comenzar, y podran una marca especial por firma una arma valida. Los árbitros verificaran el equipamiento antes de cada duelos.

**Equipamiento obligatorio** sino será excluido el duelista :

- Mascara de esgrima en buen estado con la indicación a minimales de 350 néwtones.
- Sobre Mascara protejando el cuello.
- Gorguera, protejando el cuello.
- Chaqueta AMHE en buen estado.
- Guantes con refuerzos.
- Protección pelviana, y protecciones pechos por las mujeres.
- Zapatos de deportes que no marcen el suelo.
- Pantalones. No se podrá ver a partes desnudas.

### Equipenamiento de precauciones:

- Sobreprotecciones brazos, codo.
- Sobreprotecciones rodillas.
- Protecciones muslo.
- Plastrón por los hombros.
- Protección pelviana por las mujeres.

### Armas :

- Espada larga como las cortas, rapera y daga, **en metal** no affutadas, sin punta recta, **sufistamente flexible**.
- **Sobre la punta de las espadas poner cuero o plásticos es una obligación.**
- Los lados de las espadas no deben tener asperita o huecos.
- Los lados del bocel no deben ser peligrosos.
- Longitud máxima de una espada larga **140 cm.**
- Longitud máxima de una espada cortas (por el espada y bocel) **115 cm.**
- Longitud máxima de la *lama* por las raperas **115 cm.**
- Longitud máxima de una daga **50 cm.**
- Diámetro máxima de un bocel **35 cm.**

Anotar que cada equipenamiento de partes de protecciones de metal, o todo equipenamiento medieval de metal (salvo las espadas y el bocel), será prohibido.

Los duelistas pueden prestar equipenamiento entre ellos. La organización del torneo no puede ser tenido por responsable de materiales perdido, quebrado o hospitalización de duelistas.

## 2. Disciplina y comportamiento

Es un torneo cortés y amable, el fair-play, la amistad son de misa en los artes marciales históricos y europeos. El espíritu de competición no debe alterar el espíritu del torneo. La organización tiene todo poder para excluir a un duelista, un público o un coach jugado violento o al comportamiento perturbador durante el torneo. Toda insultos o gestos mal apropiado será una ofensiva que dará una exclusión directamente del torneo.

**La tirada de arma o de bocel será prohibido. La bajada de la máscara, el estoque voluntario sobre el cuello o la espalda o en las partes genitales será prohibida.**

**El duelo será sur sin exageración de fuerza el combate cuerpo a cuerpo será maitrisando y sin violencia. Las llaves sobre las articulaciones, patadas, golpes de cabezas o golpe con el bocel se podrán hacer pero no contarán en los puntos. Un golpe violento y peligroso no será válido y podrá ser un motivo de exclusión del torneo.**

Los duelistas devoren saludarse al principio y al final de cada duelo. Durante el combate los duelistas deben callarse. (Entre del « Allez » y el « Halte »). Tienen derecho de contestar a una decisión del grupo arbitrales simplemente al árbitro principal y eso dos veces durante el duelo completo (ver más

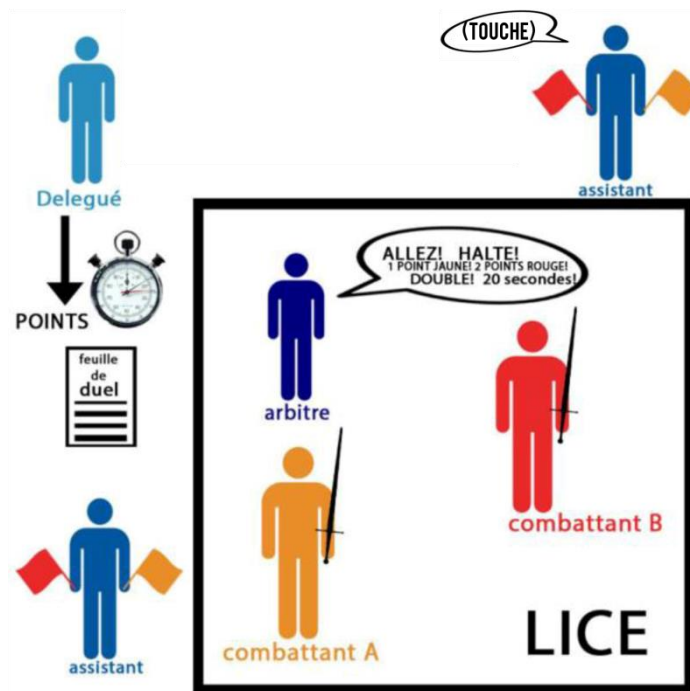
tarde). Un duelista que dice que fue tocado es una prueba de fair-play y no es una contestación. Se precisa que los asistentes (entrenador o publico) no es autorizado a comunicar o hablar a los arbitres, eso será también un motivo de exclusión.

Cada falta a la regla como un duelista que no se pare después del alta del árbitro tendrá un advertencia oral antes de una exclusión.

### 3. Arbitraje de los duelos

El torneo normado « lise » será marcado y únicamente el árbitro principal y los duelistas pueden ser dentro de la arena.

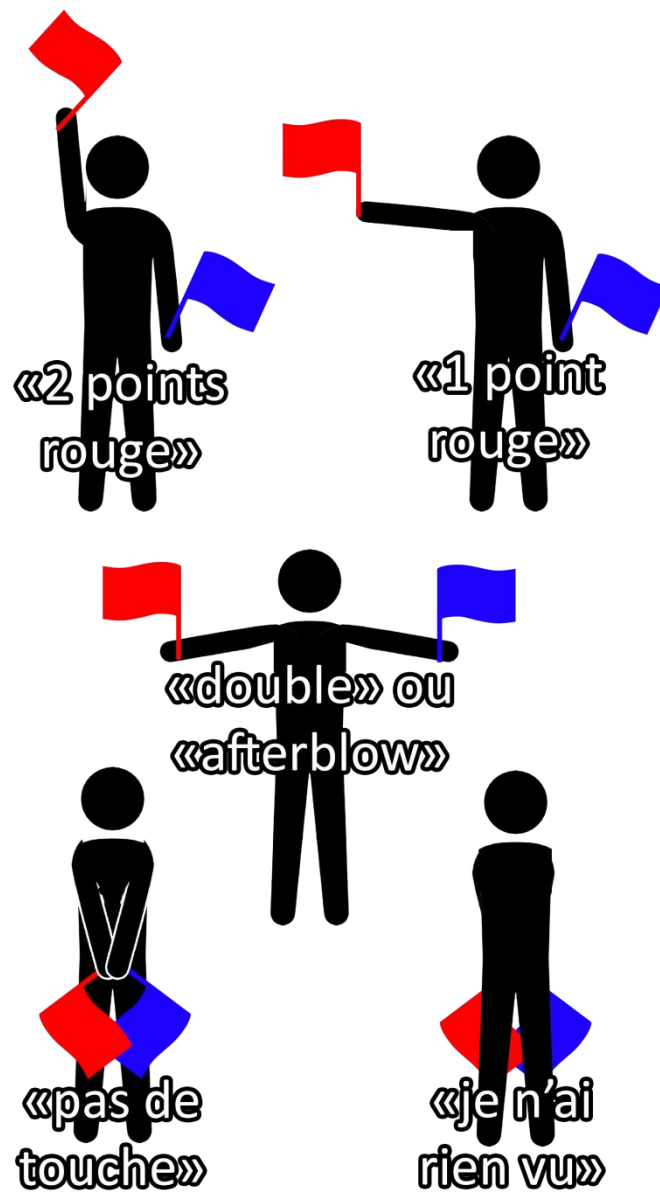
Los asistentes arbitrales deben poder caminar al rededor de la arena así que publico o los coach deben dejar un espacio suficiente largo para los arbitrales.



Los arbitrales van por grupo de tres: un árbitro principal y dos asistentes, el todo completado por un asistente de la hoja del duelo y uno quien se ocupa del tiempo (ver tiempo muerto o fuera de tiempo). Los asistentes tienen una bandera de colores para indicar el tocado de los duelistas:

- La bandera arriba por una tacada a dos puntos (ver más abajo el descriptivo de los puntos)
- Bandera horizontalmente por una tocada a un punto
- Las dos banderas levantadas horizontalmente por una doble tocada o un afterblow
- Las dos banderas cruzadas delante significa que el tocado no fue valido

- Las dos banderas cruzadas por detrás significa que el árbitro no ha visto nada o no es seguro de lo que él ha visto.



Los asistentes no deben hablar salvo si el arbitro principal quiere saber precisamente lo que los asistentes vieron. Sin embargo si un árbitro es seguro que el vio un punto el asistente puede decir « touche » (sin gritarlo), el árbitro puede decidir de parar el duelo o no.

El árbitro principal tiene autoridad sobre todo el duelo. El da el sígnale de comenzar diciendo “allez” y para el duelo con un “halte”. Si al final de un “halte” los asistentes y el árbitro principal no son en capacidad de dar un juez justo pueden en una última solución preguntar a los duelistas lo que ha pasado. Sin embargo debe ser excepcional.

Los grupos arbitrales pueden ser duelistas pero nunca debran arbitrar en su propia lice de combate.

#### 4. Puntos

#### 4.1 Tocar un punto

Un duelista toca un punto sobre una tocada verdadera y no una tocada floa. Una tocada valida debe ser voluntaria por toda la parte de la espada salvo el “flat” o los quillones.

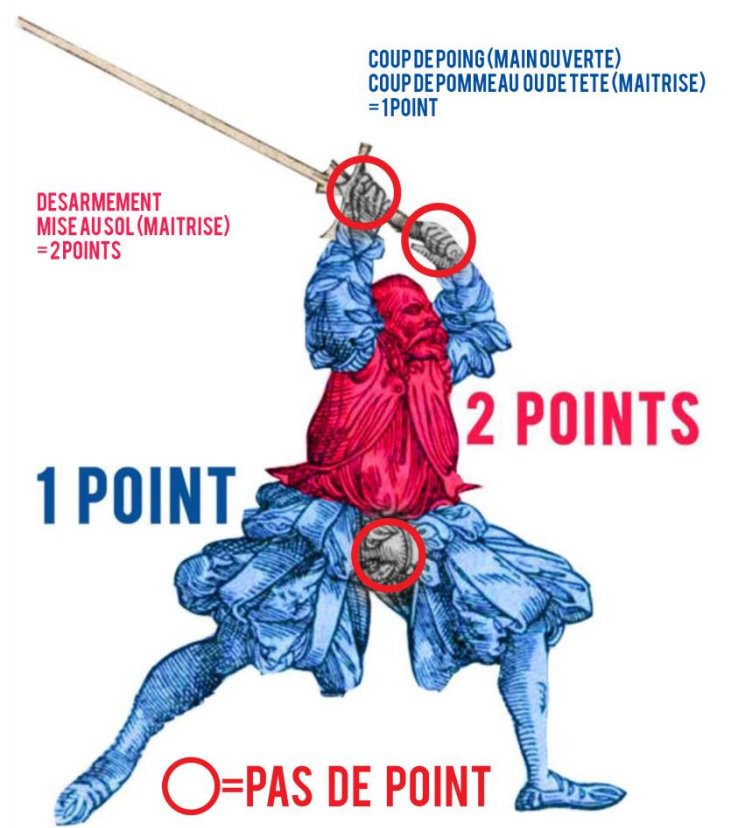
Se puede tomar dos puntos (2 puntos) únicamente si la tocada se hace por la cabeza o el cuerpo (de la cintura al cuello).

Se toca un punto (1point) si tocas las piernas o los brazos. Los pies, las manos o la pelvi no es un punto valido.

Si puedes dar à dos tocadas consecutivas en dos zona diferentes pero en un solo movimiento solo la zona que da los mas de puntos será válida.

No se puede tener mas de dos puntos en un ataque (hasta 3 en una mancha)

**Las técnicas en combate cerco** son posible, como el desarmamiento, tienen que ser controlada y hecho sin violencia. Esos gesto técnicos balaran 2 puntos. El golpe de pomo vale por un punto.



#### 4.2 Mancha y cuenta de los puntos

Cada duelo se pasa en manchas. Una mancha es ganada al primer que llega a 2 puntos.

Durante las quilificaciones, cada duelo se pasa en 3 manchas.

Durante las fases de finales, cada duelista que no gana será eliminado, y el primer que gana 3 manchas gana el duelo. (así que se puede ir hasta 5 manchas.

Durante cada duelo los duelistas pueden pedir un tiempo de descanso de 30 segundos, limitado a uno por duelo y por duelistas.

Durante las fases de finales y por los duelos que hacen más de 3 manchas, se puede pedir un segundo tiempo de descanso. Pero nunca se podrá reclamar ese tiempo durante la primera mancha.

El árbitro principal puede hacer para los duelistas cuando quieran.

Los árbitros de la mesa anotan los puntos, el que tiene lo más de mancha en caso de igualdad. En fase final el que tiene la más grande diferencia entre puntos puestos y recibidos, gana.

Las manchas son simplemente escritas por tener un orden de duelos, eso es simplemente por tener una clasificación general del torneo.

## **5. Faltas**

### 5.1 Definiciones:

LA DOBLE: es cuando los dos duelistas arman al mismo tiempo y sin pensar en protéjanse.

EL AFTER BLOW: está considerado como afterblow o golpe de después, un golpe que se recibe y que el otro tenía su brazo armado y que se tocan los dos.

ENTONCES: no será considerado como afterblow un golpe recibido y que el otro arma después y toca. Las acciones no son jugadas al mismo tiempo.

Hors- temps o fura del tiempo: El árbitro puede decidir, si él ve que el duelo no se pasa nada decir hors temps y un tiempo de 20 segundo será puesto. Si al final de estos 20 minutos, el duelo será considerado como La doble o afterblow

### 5.2 Faltas:

Por cada duelo, la primera falta (doble o afterblow) será simplemente dicha oralmente.

La segunda vez que se pasa una falta (por doble o afterblow) la mancha se para y no será atribuida.

En fase de calificación si una mancha es anulada por falta de doble o afterblow, el total de mancha será entonces de menos una y eso cada vez que se pasa el doble o afterblow. Caso particular si al final

de dobles o afterblow excesiva y que los duelistas son sin ganador, entonces los duelista tiene hasta 5 minutos por poner el punto de la victoria.

## **6. Exclusiones y incapacidad**

Toda exclusión del torneo hace una victoria al otro duelista de 3 manchas a cero. Un duelista que sale por ir a la enfermería y que nos es por violencia del otro duelista, se podrá hacer devolver el dinero de la inscripción del torneo.

*Traducción: Paolo Dahan para el OGN.*