

Normativa y reglamento de la IMCF V.01.14.1

Seguridad, Honor, deportividad y juego limpio son las características de la IMCF. Se espera que todos los competidores se comporten con respeto por el bienestar del resto de combatientes. Este deporte tiene sus riesgos inherentes y es deber del personal de árbitros hacer cumplir lo siguiente para mantener un nivel de seguridad en este feroz pero honorable contexto .

"Bienvenido a la familia"

1. EQUIPACIÓN

1.1.- Armadura

1.1.1.- La armadura de un luchador se compone de 3 capas básicas:

1.1.2.- Armadura primaria: cabeza, cuello, torso, brazos, piernas y manos tienen que estar protegidas por acero y debe ser una réplica de una pieza histórica original.

a. Cascos y yelmos: (grosos mínimos para cada material).

i) Acero inoxidable: 2.0 mm (2014-2015). (En 2016 se establecerá un estándar de 2mm).

ii) Acero endurecido: 1.8mm (2014-2015). (En 2016 se establecerá un estándar de 2.2 mm).

iii) Acero dulce (ST3): 2.0 mm (2014-2015). (En 2016 se establecerá un estándar de 2.5 mm).

iv) Los visores nunca podrán tener un grosor inferior a 1,5mm sea cual sea el tipo de acero empleado en su fabricación.

b. El torso y las extremidades.

i) 1mm de acero dulce ST3 como mínimo.

ii) 0.8 mm de acero inoxidable o endurecido.

iii) Las partes del cuerpo como cuello, hombros (parte superior y trasera), columna vertebral (incluyendo la zona lumbar y además los glúteos), pecho, codos y rodillas han de estar cubiertos por piezas de acero sólido, cuero o madera que formen parte de la armadura (la cota de malla o el gambesón doble no son suficientes).

c. Manos

i) Las manos del combatiente han de estar protegidas por guanteletes hechos de placas de acero o de cota de malla remachada. Si la protección es solamente de cota de maya, se precisará de un acolchado compacto de no menos de 5mm debajo.

ii) Los guanteletes deberán estar hechos de materiales que cuenten con análogos históricos documentados.

iii) Los guanteletes deben estar en consonancia con la forma y funciones de la época y región que pretenden recrear.

iv) Los guanteletes han de cubrir todas las zonas expuestas de la muñeca.

v) Los guanteletes deberán proteger todos los dedos de ambas manos.

1.1.3.- Armadura secundaria- Gambeson, chaqueta de armar, malla como suplemento o en huecos sin armadura, zapatos etc.... Los elementos tienen que coincidir en estética con sus análogos históricos

1.1.4.- Capa privada: La protección suplementaria oculta como protectores modernos de ingle (coquilla), o protector moderno de rodilla, etc. puede llevarse para aumentar la seguridad. Los protectores modernos deberán estar completamente ocultos para no romper con la estética medieval.

1.1.5.- Yelmos/cascos: No se permiten yelmos con la cara descubierta. El uso limitado de barras protectoras está permitido siempre que estén ocultas y no sean evidentes en la apariencia del combatiente.

1.1.6.- Las protecciones de puño ruso no están permitidas en las competiciones oficiales de IMCF.

1.2 Armas

Especificaciones del armamento / lista de requisitos:

1.2.1.- Todas las armas utilizadas en IMCF combate deben ser análogas de las históricas (Originales). El arma usada también debe encontrarse en el mismo período de tiempo y en la región como la armadura del usuario.

1.2.2.- Todas las armas que se utilizan en combate medieval deben tener un borde o filo de impacto con un espesor mínimo de 2 mm. Este filo debe ser redondeado para que no posea ángulos agudos. Todos los filos de impacto no deben tener ralladuras, mellas, superficies irregulares o astillas.

1.2.3.- Los bordes redondeados de las Armas se dividen generalmente en dos categorías: los filos y contra filos.

1.2.4.- Para espadas y mazas, el fin del tercio débil o “punta” debe tener un radio de 35 mm (3,5 cm) o más, hasta el borde recto. Los bordes redondeados de una espada que no estén destinados a golpear deberán tener una curva mínima coincidente al contorno de un círculo con un radio de 10mm (1 Cm.)

1.2.5.- Para todas las hachas y armas de asta, los límites de los filos deben tener un mínimo de la curva que coincida con el contorno de un círculo con un radio de 50 mm (5 cm) o más, hasta un borde recto. Todos los bordes redondeados que no participen del filo del arma deben tener un mínimo de la curva del contorno que coincida con un círculo con un radio de 15 mm (1,5 cm) o más, hasta un borde recto o en el caso del filo .

1.2.6.- A continuación se pueden encontrar los requisitos de pesos para los tipos específicos de armas. Cualquier tipo de arma que no se mencionan aquí no está permitido para el uso en combate dentro de la IMCF. Cualquier arma que no cumpla con estos requisitos mínimos y máximos sobre pesos y longitudes, no están permitidas para el uso en combate dentro de la IMCF.

1.2.7.- Espadas

- a. Espadas de una mano (incluido el falchion): longitud máxima de 110 cm, con un peso de hasta 1900 g.
- b. Longsword: longitud entre 100 y 140 cm, con un peso de hasta 2600 g.
- c. Espadas de 2 manos: de una longitud mínima de 140 cm, y con un peso de hasta 3500 g.

1.2.8.- Hachas y Armas de asta

- a. Todos los filos o áreas de impacto de las hachas o armas de asta tendrán una longitud mínima de 7 cm.

- b. Hacha de mano: longitud máxima de 100 cm, con un peso de hasta 1300 g
- c. Hachas con asta y armas de asta cortas: longitud entre 100 y 140 cm, con un peso de hasta 2500 g
- d. Armas de asta de dos manos: longitud mínima de 140 cm, con un peso de hasta 3000 g
- e. Los mangos han de ser de madera

1.2.9.- Mazas

- a. Mazas: peso de hasta 1000 g. Sólo están permitidos los mangos de madera.

1.2.10.- ¡Importante!: Los martillos y las hachas enastadas (terminadas en martillo) están prohibidas en las competiciones de la IMCF.

1.3.- Escudos

Todos los escudos de madera, mimbre, cuero o metal deberán hacerse sólo basados en análogos históricos fiables y correspondientes a la forma del original en sus tres planos. Un escudo puede sólo ser usado con una armadura de la misma época y región.

Los bordes de los escudos de madera, mimbre, o cuero han de ser romos, de 2mm; o más gruesos si se trata de cuero, cuero crudo (sin curtir), o 3 ó más capas de tela unidas con pegamento.

Los bordes de los escudos de metal deberán tener un borde redondeado o laminado con un grosor mínimo de 4mm. El peso de cualquier escudo deberá ser inferior a 5kg (11.03 libras).

Los agarres de metal no están permitidos en los escudos, salvo aquellos centrales y pequeños de los broqueles.

2.- TÉCNICAS DE LUCHA PERMITIDAS EN EL CUERPO A CUERPO (MELEE)

3vs3; 5vs5; 16vs16 Melees; “Kill the king”, u otras modalidades de competición.

2.1.- Las modalidades de competición arriba mencionadas quedan reguladas por la siguiente lista de técnicas autorizadas por la IMCF:

Se permite/permiten:

2.1.1.- Puñetazos y golpes con un arma de filo, los golpes de pomo o golpes de escudo, tan sólo en la “zona de golpe permitida” del oponente.

2.1.2.- ¡Importante!: La “zona de golpe permitida” excluye los pies, las corvas, la ingle, la nuca y el cuello.

2.1.3.- - ¡Importante!: Los movimientos dirigidos a golpear con el mango o la empuñadura de un arma enastada o de una espada, respectivamente, se consideran “Pommeling” (golpear con el pomo).

2.1.4.- Golpes a los oponente que han perdido el equilibrio hasta que caigan al suelo.

2.1.5.- Empujones o golpes con la cabeza, los hombros, los codos, las rodillas, y el cuerpo entero.

2.1.6.- Agarrar partes no implicadas en el combate de armas o escudos de los oponentes con la mano que nos queda libre.

2.1.7.- Atacar con la mano libre: golpes, agarrar y hacer presión sobre las áreas permitidas.

2.1.8.- ¡Importante!: El luchador puede golpear con su mano libre, pero sólo si lleva un arma en la otra.

2.1.9.- Ataques a un oponente que ha perdido su arma.

2.1.10.- Patadas en las rodillas.

2.1.11.- Técnicas de lucha libre, placaje o derribo, “Back heels” (golpear con el talón dirigiendo el movimiento del golpe por detrás del individuo), etc.

2.1.12.- ¡Importante!: Están prohibidos los agarres dolorosos, técnicas de asfixia, suplex, o llaves similares dirigidas a la cabeza del oponente, como “El martinete” o “Piledriver”, “Tombstone”, y la lucha en el suelo.

2.1.13.- Poner zancadillas.

2.1.14.- Presas al cuerpo del oponente con armas desde frente, desde detrás y lateralmente pero sin hacer presión en el cuello.

2.1.15.- ¡Importante! cualquier agarre o presa con presión directa en el cuello está prohibida (Sección 3, técnicas prohibidas/Melee).

2.1.16.- Trabrar con el escudo, bloquear las manos del oponente con el escudo y colocar el borde del escudo bajo una mano armada.

2.1.17.- Golpear con el borde del escudo o su plano en zonas de golpeo legales.

2.1.18.- Los oponentes son eliminados cuando tienen 3 puntos de su cuerpo en contacto con el suelo o se rinden.

Las piernas se consideran que están siempre en contacto con el suelo y se contabilizan como dos puntos de contacto básicos. Tocarse el suelo con un arma, escudo o tercera parte del cuerpo se considera un tercer punto de contacto con el suelo.

3.- TÉCNICAS PROHIBIDAS DE COMBATE EN MELÉ

(3vs3; 5 vs 5;16 vs 16; "Kill the King" u otras competiciones)

3.1.- El uso de cualquier golpe o acción prohibida contra un oponente constituye una infracción seria del reglamento. Las sanciones por infringir el reglamento pueden incluir advertencia verbal o descalificación. Las sanciones pueden aplicarse ya sea la infracción accidental o a propósito.

3.1.1.- Estocar está totalmente prohibido y recibe una sanción inmediata.

3.1.2.- Cualquier estocada con un arma en cualquier lugar del cuerpo del oponente.(Cuando se usan hachas o armas de asta como alabardas, bardiches o archas, arrebatar/anular un arma a un oponente no se considera estocada)

3.1.3.- Golpear con un arma, escudo o brazos en una zona no legal de golpeo.

3.1.4.- Las zonas ilegales para golpear incluyen: pie, parte trasera de la rodilla (corva), ingle, base del cráneo (parte trasera del cuello).

3.1.5.- Golpes de arma, escudo, piernas, pies o brazos detrás de la rodilla.

3.1.6.- Cualquier golpe vertical con armas o escudo verticalmente a la columna vertebral.

3.1.7.- Patadas a los lados de la rodilla.

3.1.8.- Torcer o girar una articulación en contra de su movimiento natural o presas dolorosas.

3.1.9.- Presionar o enganchar la base del yelmo con una mano así como acciones enfocadas a torcer el cuello ejerciendo presión en el borde del yelmo.

3.1.10.- Intentos deliberados para quitar cualquier elemento de protección del oponente.

3.1.11.- Golpes con la guarnición del arma (ej. gavilanes de una espada) dirigidos a la cara del oponente si sobresalen más de 3 cm (1.18") una vez esta empuñado por el guantelete o manopla de combate o existe una elongación similar en la guarnición.

3.1.12.- Cualquier presa o agarre, técnica de asfixia con armas o manos sobre el cuello.

3.1.13.- Cualquier golpe a un luchador tumbado o de rodillas.

3.1.14.- Cualquier golpe a la cabeza o al cuello cuando el rival se encuentre con una inclinación de 50° o más por cualquier razón.

3.1.15.- ¡Importante!: cuando el oponente se encuentre en una postura con un inclinación de 50° o más, está permitido golpear el cuerpo, dar puñetazos, empujar o dar con el talón, pero no está permitido golpear de ningún modo cabeza o cuello.

3.1.16.- Los luchadores han de controlar su armas, pues sacudir éstas de forma incontrolada supone un peligro tanto para luchadores y árbitros, por lo que está prohibido.

3.1.17.- Ataques a un luchador que ha levantado la mano con la palma abierta.

3.1.18.- ¡Importante!: Levantar la mano con la palma abierta es una señal de abandono voluntario de la batalla. Si se levanta la mano con la palma abierta y la rodilla está apoyada en el suelo (si se tiene la oportunidad), el luchador se considerará automáticamente fuera del combate, y no podrá reincorporarse más tarde.

3.1.19.- Una presa inactiva que dure más de 5 segundos:

En este caso el árbitro de campo puede separar a los luchadores implicados en la presa con la orden de: "Break!", mientras sostiene la bandera amarilla entre los yelmos de ambos oponentes. Después de esto, los luchadores deberán de detener el combate y alejarse 2 pasos el uno del otro, rompiendo de esta manera la presa. Una orden adicional: "To the fight!" dada por el árbitro que ha detenido la presa sirve como señal complementaria para indicar que la batalla continúa, y es indicativa para los luchadores implicados en la presa.

3.1.20.- ¡Importante!: Las órdenes concretas "Break!" y "Fight!" están dirigidas solamente a los luchadores de la presa. Después de dar la orden de "Fight!", un luchador puede continuar la batalla contra su oponente o atacar a otro distinto.

3.1.21.- Cualquier acción de ataque o bloqueo sin armas en las manos.

3.1.22.- El luchador que está fuera de combate (debido a derribo o decisión del árbitro), pero está en la liza, tiene completamente prohibido ponerse de pie antes de que el "Knight marshal" ordene "All rise!". Si el luchador está fuera de combate por caída, pérdida de equipación, voluntariamente, o por decisión del "Knight marshal", deberá tomar asiento en un sitio cómodo o tumbarse en la liza y esperar a que acabe la ronda, sin interferir en la batalla. La posición a adoptar, cómoda para el luchador, indicará que éste no está herido.

3.1.23.- Sujetarse a la barrera con las manos o engancharse a ella con los brazos está prohibido.

3.1.24.- Los puños rusos no están permitidos en las competiciones oficiales de la IMCF.

4.- ACCIONES DISCIPLINARIAS

4.1.- Amonestación verbal

La amonestación verbal es una sanción que se aplica al luchador por leve incumplimiento de las reglas. El objetivo es dirigir la atención del luchador a sus acciones, y no queda registrada.

4.2.- Amonestación

La amonestación consiste en la entrega de una tarjeta amarilla al luchador que viole las reglas, y éstas sí quedan registradas en las actas. Dicha tarjeta amarilla influye en la puntuación tanto del luchador como del equipo, y sólo puede ser dada por el “Head Marshal” del torneo.

Se le puede sacar tarjeta amarilla a un luchador en los casos siguientes:

4.2.1.- Por realizar acciones no permitidas usando técnicas prohibidas.

4.2.2.- Por levantarse y ponerse de pie después de caerse en la liza antes de la orden “All rise!”.

4.2.3.- Por comportamientos antideportivos, groserías, lenguaje soez, gritos a los árbitros, oponentes o espectadores.

4.2.4.- Por empezar el combate antes de la orden “Fight!”.

4.2.5.- Por continuar el ataque después de la orden “Stop fight!” teniendo una bandera amarilla colgando delante de la cara.

4.2.6.- Por ignorar las órdenes del Knight Marshal o del árbitro de campo.

4.2.7.- Por continuar luchando sin un elemento importante de la equipación primaria.

4.2.8.- Por todos los incumplimientos mencionados arriba el luchador puede obtener una o dos tarjetas amarillas por cada transgresión, dependiendo de la seriedad de la misma, y de la decisión del “head marshal”.

4.2.9.- Si un luchador obtiene dos tarjetas amarillas, éste sale de la competición. Dos tarjetas amarillas son equivalentes a una tarjeta roja.

4.3.- Descalificación

La descalificación (la tarjeta roja) es la sanción que se aplica a un luchador cuando transgrede las normas seriamente o de forma recurrente (2 tarjetas amarillas), lo cual quedará registrado en las actas. Una vez que se le saca tarjeta roja, el luchador queda excluido de la competición y ha de ser reemplazado por un luchador sustituto del equipo. SÓLO el “Head Marshal” del torneo puede descalificar a un luchador.

4.3.1.- Bases para la descalificación:

4.3.2.- La violación sistemática de las reglas, cuando se le sacan dos tarjetas amarillas a un luchador durante la competición.

4.3.3.- Herir a un oponente usando una técnica de combate prohibida.

4.3.4.- Mostrar discrepancias de forma grosera y sistemática con los árbitros, realizar solicitudes sin fundamento en contra de las decisiones de los mismos, insultar a los oponentes o tener comportamientos irrespetuosos hacia éstos, así como hacia otros integrantes de la competición.

4.2.5.- La descalificación de un luchador afecta a la puntuación de un equipo en el combate en el cual al luchador le han sacado tarjeta roja (o dos amarillas).

- ¡Importante!: El término “equipo” en este caso hace referencia al equipo específico que participa en una modalidad competitiva concreta en ese momento; por ejemplo, 5 integrantes ó 16 integrantes de un equipo. El recibir estas tarjetas o ser descalificado no afectará al equipo combinado, equipo nacional, o equipo de club, pero sí a aquel que fue amonestado en un momento particular en el campo.

4.4.- Descalificación de un equipo

En el caso que dos luchadores de un mismo equipo sean descalificados (Obtienen 2 tarjetas rojas) y cualquier luchador del equipo obtiene un aviso (tarjeta amarilla) el Knight Marshal del torneo puede descalificar el equipo completo.

4.1.1.- La descalificación de un equipo es la sanción aplicada al equipo completo por los siguientes motivos:

- a. El equipo recibe más de dos tarjetas rojas dentro de un evento + una advertencia a un luchador del equipo.
- b. El equipo y su capitán discuten las decisiones de los árbitros, insultan a los oponentes o tienen una actitud irrespetuosa hacia ellos u otros grupos de la competición.

5.- PRESENTAR UNA APELACIÓN

5.1.1.- En caso de desacuerdo bien razonado con la decisión de los árbitros y del Knight Marshal (responsable de árbitros), el capitán o un representante oficial nombrado (por escrito) podrán hacer la reclamación.

5.1.2.- Sólo puede presentarse una reclamación en casos en los que el error cambie el desenlace del torneo.

5.1.3.- La apelación ha de ser presentada por escrito por el jefe de reclamaciones de la organización nacional a uno de los Knight Marshal del torneo.

5.1.4.- Cualquier apelación ha de presentarse por escrito antes del final del día en el que el incidente ocurra.

5.1.5.- La reclamación ha de ser considerada por un consejo de todos los Knight Marshal de los torneos. En una reunión presidida por el Senior Marshal, el veredicto ha de ser publicado antes del comienzo del torneo del día siguiente a cuando se realizó la reclamación.

La decisión del consejo ha de estar basado en los vídeos del combate, y su decisión implica tanto si la apelación era correcta, como si justifica algún cambio en lo que pasó. Esto significa que una reclamación perfectamente presentada y correcta puede no surtir efecto si el consejo determina que no cambia el desenlace del torneo.

5.1.6.- Una reclamación podría tener como resultado:

- a. Eliminación de una tarjeta roja
- b. Eliminación de una tarjeta amarilla
- c. Dar una tarjeta roja
- d. Dar una tarjeta amarilla
- e. Reconsiderar la puntuación del asalto.
- f. En circunstancias más extremas, cuando el error cambia drásticamente el resultado del torneo, se puede repetir un asalto.

5.1.7.- El consejo de Knight Marshals constituye la máxima autoridad en cuanto a la resolución de las reclamaciones y su decisión es definitiva.

6.- CATEGORÍA DE MELÉ 16 vs 16

6.1.- La categoría de Melés 16 vs.16 se define conforme a las reglas de IMCF, teniendo en cuenta el número de luchadores puestos en el terreno de combate.

6.1.1.- No hay categoría por pesos en la melé 16 vs.16.

6.1.2.- El cuerpo de árbitros incluye el Knight Marshal (árbitro jefe), Field Marshals (asistentes) compuesto por 4 personas, un anotador de puntos (Score Keeper) y tantos jueces de línea como sea apropiado.

-¡Importante! En caso de cualquier desacuerdo para decidir una votación pertenece al Knight Marshal la decisión.

6.2.- Las melés 16 vs. 16 son llevadas a cabo en una liza delimitada de las siguientes características:

- Largo: de 15 a 40 m (50 pies a 130 pies)

- Ancho: de 7 a 20m (23 pies a 65 pies)

- La altura de la barrera varía de 1.0 a 1.5 metros.

6.2.1.- Las melés de 16 vs 16 pueden ser realizadas por grupos de luchadores de 16 a 21 personas. Solo 16 luchadores por equipo pueden estar en el terreno de combate a la vez, dejando a los 5 restantes reservas fuera de la barrera para distribuir las armas de reserva a los luchadores que están en el interior combatiendo.

6.2.2.- Los luchadores que están de reserva pueden sustituir a luchadores que han combatido en una ronda previa si es necesario.

6.3.- Principios para la realización de las Melés de 16vs16

6.3.1.- Los enfrentamientos se ganan al vencer en 2 de las 3 rondas. El equipo que derriba a todos los contrincantes del equipo contrario gana una ronda.

6.3.2.- Cada ronda no durará más de 8 minutos y al final de este periodo de tiempo, el equipo con más luchadores en pie capaces de continuar la melé gana la ronda. Si tienen el mismo número de luchadores en pie, tendrán que repetir la ronda.

6.3.3.- Los puntos para cada ronda se anotan con una calificación de 1 punto para cada luchador que quede en pie cuando el Knight Marshal ordene “Stop fight!”.

6.3.4.- ¡Importante!: Cuando se para una Melee y hay, por ejemplo, 4 luchadores vs 1 luchador, o 5 luchadores vs 1 luchador; se anota una puntuación de 4-0 y 5-0 para cada victoria, respectivamente.

6.3.5.- La victoria del combate es el factor determinante para el avance a través de las distintas fases del torneo. El número de asaltos ganados y las puntuaciones de éstos son datos adicionales para establecer un ranking y determinar la puntuación global.

6.3.6.- Los puntos para las estadísticas de los luchadores se dan en la categoría de Melee 16vs16.

6.4.- Normativa para las Melés de 16vs16

6.4.1.- El Knight Marshal (árbitro jefe) invita a ambos equipos a la liza, y pide a otros dos equipos que se preparen para el combate.

6.4.2.- Los dos equipos invitados para la próxima Melee se situarán en un lugar designado para ello cerca de la liza, donde se someterán a una inspección histórica, estética y técnica de su equipamiento. Las funciones de Comité histórico y técnico del evento son asumidas por los árbitros y por el Knight Marshal.

a. Los equipos invitados deben aparecer en la liza en un minuto.

b. El Knight Marshal podría pedir a los luchadores que entren en la liza con los yelmos quitados o con los visores de éstos subidos. Después de la verificación de la identidad de los luchadores tras la comprobación de la lista de participantes inscritos, se les dará a éstos 60 segundos para que se coloquen los yelmos y se preparen para la Melee. Los segundos luchadores en entrar, que están tras la barrera de la liza, podrían ayudar a los

luchadores a colocarse el yelmo. Los luchadores no abandonarán la liza antes del comienzo de la Melee. Esta medida es necesaria para evitar que se den sustituciones.

c. Si los luchadores aparecen en la liza más de 3 minutos después de haber sido invitados a ella, o llegan sin estar preparados, el equipo adversario es premiado con una “victoria técnica”.

6.4.3.- El Knight Marshal es quien confirma que árbitros Marshal y luchadores están listos.

6.4.4.- El Knight Marshal señala el inicio de la Melee dando la orden: “Fight!”.

6.4.5.- Los árbitros (Linesmen) o los árbitros Marshal encargados de la observación por video tienen adjudicadas la observación de la Melee en su sector concreto de la liza, aunque están detrás de la barrera. Éstos anotan las infracciones que observan, pero no interfieren con el curso de la Melee salvo por motivos de seguridad.

6.4.6.- Los árbitros de campo observan la Melee en la liza, moviéndose a lo largo de ésta, y controlan el cumplimiento de las reglas. Estos árbitros pueden reincorporar a la Melee a aquellos luchadores que están fuera de la misma por incumplimiento de las normas, así como separar las presas inactivas que duren más de 10 segundos.

6.4.7.- El Knight Marshal observa el transcurso general del combate y establece la interacción de los equipos y de los luchadores en la liza.

6.4.8.- El asalto ha de terminar después de que el Knight Marshal ordene “Stop fight!”.

6.4.9.- Al final de cada asalto, los luchadores deben de quedar incorporados, o bien en el suelo, dependiendo de cuál fuera su posición cuando el Knight Marshal ordenara “Stop fight!”, de manera que ese asalto ya puede ser puntuado.

6.4.10.- A la orden “All rise!” por parte del Knight Marshal los luchadores regresan a su posición original en la liza.

6.4.11.- Los árbitros de campo se acercan a los equipos y les preguntan si tienen algo que alegar con respecto a sus oponentes o al comité de árbitros. En este momento, el Capitán del equipo podría solicitar un recurso por una buena causa.

6.4.12.- Los árbitros de campo se dirigen al Knight Marshal para informarle de las transgresiones de las reglas observadas. Basándose en las actas de los árbitros de campo (y si es necesario, de las de los árbitros asignados a la observación del video), así como en las propias observaciones del Knight Marshal, éste decide el resultado de cada asalto. Después de eso, el Knight Marshal considera las quejas (si hay alguna), y anuncia el resultado del asalto, y realiza las Amonestaciones verbales o las tarjetas amarillas o rojas si corresponde.

6.4.13.- El “Score Keeper” (árbitro que anota las puntuaciones) ha de registrar los siguientes resultados de cada asalto:

a. Victoria del asalto

b. Puntuación del asalto (el número de luchadores de ambos equipos que permanecen en la Melee al final de cada asalto).

c. Cualquier acción disciplinaria que se lleve a cabo durante el asalto.

6.4.14.- El Knight Marshal anuncia el siguiente asalto. El segundo, y tercer asalto (en caso de un empate), se celebrarán según el sistema arriba descrito.

6.4.15.- Tras ganar dos asaltos seguidos, se anuncia el ganador del combate.

7.- CATEGORÍA DE MELEE 5vs5

7.1.- Las Melees 5vs5 se celebran según las reglas de la IMCF, teniendo en cuenta el número que luchadores que salen de la acción.

7.1.1.- No se establecen categorías por peso en las Melees 5vs5.

7.1.2.- El comité de árbitros incluye al Knight Marshal (Árbitro jefe), los “Field marshals” (4 personas), y un “Score Keeper”, así como tantos árbitros como se consideren oportunos.

- ¡Importante!: En caso de desacuerdo, el voto decisivo corresponde al Knight Marshal.

7.2.- Las Melees 5vs5 se llevan a cabo en una liza de las siguientes dimensiones:

a. Longitud: de 15 a 40 m (de 50 ft a 130 ft)

b. Anchura: de 7 a 20 m (de 23 ft a 65 ft)

c. La altura de los lados de la liza varía de 1.0 a 1.5 m

7.2.1.- Para la Categoría “Melees en grupo” en 5vs5 se establece que el grupo está formado por 5-8 luchadores (5 activos y 3 en la reserva), pero no podrán participar más de 5 luchadores de un mismo grupo en una Melee que se celebre en la liza al mismo tiempo. Los luchadores de la reserva deberán permanecer fuera de la barrera de la liza y disponibles para poder proporcionar armas o piezas de armadura a los 5 luchadores activos que están en la liza.

7.2.1.- Los 3 luchadores de la reserva podrán sustituir a los luchadores activos con la frecuencia que se desee, así como sustituir cualquier número de luchadores entre asaltos o combates.

a. ¡Importante!: Los luchadores de la reserva no pueden participar en la Melee como miembros de otros equipos de 5 miembros.

7.3.- Principios para el desarrollo de las Melés de 5vs5

7.3.1.- El combate dura hasta que se ganan dos asaltos. El combate podría, por ello, estar compuesto de 2, 3 ó más asaltos (si un número determinado de asaltos queda en empate). El equipo que derrota a todos los adversarios primero gana el asalto.

7.3.2.- Cada asalto no dura más de 8 minutos y al final de éste el equipo que cuente con más luchadores en disposición de continuar en la Melee gana el asalto. Si el número de luchadores en este estado es el mismo, los equipos tienen que volver a luchar.

7.3.3.- Los puntos para ganar un asalto se anotan con una puntuación de 1 punto por cada luchador que esté de pie.

7.3.4.- ¡Importante!: Cuando se detiene la Melee y en la liza tenemos 4vs1 ó 5vs1 luchadores, la victoria se puntúa con 4-0 y 5-0, respectivamente.

7.3.5.- La victoria del combate es la puntuación clave para el avance en torneo. El número de victorias en los asaltos y las puntuaciones en ellas son datos adicionales para el ranking y la determinación de la puntuación global, así como puntuaciones individuales de cada luchador.

7.4.- Normativa para las Melés de 5vs5

7.4.1 El Knight Marshal (árbitro jefe) invita a los dos equipos a la liza, y a continuación pide a otros dos equipos que se preparen para el combate.

7.4.2.- Los dos equipos requeridos para la siguiente Melé deberán situarse en un lugar cercano a la liza, donde se les someterá a una inspección histórica, estética y técnica de su equipamiento previa al combate. Las funciones de comité histórico-técnico del evento son asignadas a los árbitros y al Knight Marshal.

a. Los equipos invitados a la liza han de aparecer en éstas en un minuto.

7.4.3.- El Knight Marshal podría pedir a los luchadores que entren en las lizas con los yelmos quitados. Después de verificar las identidades de los luchadores mediante la comprobación de las listas de participantes inscritos, se les dará 60 segundos para que se coloquen los yelmos y se preparen para el cuerpo a cuerpo. Los segundos equipos, los que permanecen a la espera, y que se sitúan detrás de las barreras de la liza, podrían ayudar a los luchadores a colocarse los yelmos. Los luchadores no deberán abandonar las lizas antes del inicio de la Melé. Esta medida es necesaria para evitar sustituciones de luchadores.

7.4.4.- Si los luchadores aparecen en las lizas 3 minutos después de haberseles invitado a entrar en la misma, o llegan sin estar preparados, al equipo contrario se le otorga la “Victoria técnica”.

7.4.5.- El Knight Marshal confirma que árbitros y luchadores estén preparados.

7.4.6.- El Knight Marshal indica el inicio de la Melé, dando la orden: “To the fight!”.

7.4.7.- Los árbitros (Linesmen) o los árbitros Marshal encargados de la observación por video tienen adjudicadas la observación de la Melee en su sector concreto de la liza, aunque están detrás de la barrera. Éstos anotan las infracciones que observan, pero no interfieren con el curso de la Melee salvo por motivos de seguridad que han de ser resueltas en el momento.

7.4.8.- Los árbitros de campo observan la Melee en la liza, moviéndose a lo largo de ésta, y controlan el cumplimiento de las reglas. Estos árbitros pueden reincorporar a la Melee a aquellos luchadores que están fuera de la misma por incumplimiento de las normas, así como separar las presas inactivas que duren más de 10 segundos.

a. El Knight Marshal observa el transcurso general del combate y establece la interacción de los equipos y de los luchadores en la liza.

b. El asalto ha de terminar después de que el Knight Marshal ordene “Stop fight!”.

c. Al final de cada asalto, los luchadores deben de quedar incorporados, o bien en el suelo, dependiendo de cuál fuera su posición cuando el Knight Marshal ordenara “Stop fight!”, de manera que ese asalto ya puede ser puntuado.

d. A la orden “All rise!” por parte del “Knight Marshal” los luchadores regresan a su posición original en la liza.

e. Los árbitros de campo se acercan a los equipos y les preguntan si tienen algo que alegar con respecto a sus oponentes o al comité de árbitros. En este momento, el Capitán del equipo podría solicitar un recurso por una buena causa.

f. Los árbitros de campo se dirigen al Knight Marshal para informarle de las transgresiones de las reglas observadas. Basándose en las actas de los árbitros de campo (y si es necesario, de las de los árbitros asignados a la observación del video), así como en las propias observaciones del Knight Marshal, éste decide el resultado de cada asalto. Después de eso, el Knight Marshal considera las quejas (si hay alguna), y anuncia el resultado del asalto, y realiza las Amonestaciones verbales o las tarjetas amarillas o rojas si corresponde.

g. El “Score Keeper” (árbitro que anota las puntuaciones) ha de registrar los siguientes resultados de cada asalto:

1. Después de cada asalto, se anotan: la victoria en el asalto, y puntuación del asalto (el número de luchadores del equipo luchador que quedan en la Melé al final de esa ronda).

2. Las acciones disciplinarias serán anotadas en las puntuaciones de los luchadores así como en las actas y en el ranking del equipo.

h. El Knight Marshal anuncia el siguiente asalto. El segundo, y tercer asalto (en caso de un empate), se celebrarán según el sistema arriba descrito.

i. Tras ganar dos asaltos seguidos, se anuncia el ganador del combate.

La victoria en un asalto es el factor primario determinante para el avance y la posición en el torneo. El resto de puntos para los equipos o para luchadores se usan sólo en caso de empate, o para el ranking por países.

8.- CATEGORÍA DE MELÉ 3 vs 3

8.1.- La Melé 3vs3 se lleva a cabo de acuerdo con las normas de la IMCF, teniendo en cuenta el número de combatientes fuera de combate.

8.1.1.- No hay categorías de peso en la categoría de 3 vs 3 Cuerpo a Cuerpo.

8.1.2.- El comité de árbitros está conformado por, el Knight Marshal o árbitro central, árbitros de campo (4 hombres), y un anotador (Score Keeper) , y el mayor número de jueces de línea , según corresponda.

- ¡Importante! En caso de cualquier desacuerdo o para decidir sobre una votación, la última palabra pertenece al Knight Marshal.

8.2.- Las Melés se llevarán a cabo en un terreno de las siguientes dimensiones:

a. Longitud: de 15 a 40 metros (50 pies a 130 pies).

c. b. Ancho de 7 a 20 metros (23 pies a 65 pies).

La altura de los lados de las listas es de 1,0 a 1,5 m; 50 pies a 130 pies de largo por 23 pies a 65 pies. La altura de los lados es de 40 a 60 pulgadas.

8.2.1.- El grupo de luchadores en la categoría de 3 vs 3 se compone de 3 a 5 luchadores (combatientes 3 activos y 2 de reserva), pero no más de 3 luchadores de cada grupo podrán participar en un combate cuerpo a cuerpo a la vez. Los competidores de reserva deberán permanecer fuera de la liza y encontrarse disponibles para proporcionar armas o armaduras de repuesto para los 3 luchadores activos dentro de la liza.

8.2.2.- Los 2 luchadores reserva pueden sustituir a los competidores activos con cualquier frecuencia entre las rondas y rondas.

8.2.3.- Los luchadores de la reserva no pueden participar en otras Melés formando otros equipos de 5 miembros.

8.3.- Principios para el desarrollo de las Melés 3vs3

8.3.1.- El cuerpo a cuerpo dura hasta que se consigan dos victorias, la contienda puede tener 2, 3 o más rondas (si el número de asaltos no ganados por algún resulta en empate). El equipo que derrota a todos los combatientes opuestos primero, obtiene una victoria en la ronda.

8.3.2.- Cada ronda dura máximo 8 minutos y al final de este tiempo el equipo con la mayoría de los combatientes capaces de continuar el combate cuerpo a cuerpo gana la ronda. Si el número de combatientes es igual, los equipos tienen que volver a luchar en cuerpo a cuerpo.

8.3.2.- Los puntos para ganar una ronda se califican a razón de 1 punto por cada luchador de pie sobre sus pies.

8.3.3.- Cuando se para el combate cuerpo a cuerpo y hay 3 vs 1 combatientes en el recinto de combate , la victoria estará calificada como 3-1.

8.3.4.- Una victoria en la ronda es el aspecto principal que puntúa para el avance en el torneo . El número de victorias en las rondas y las puntuaciones en ellas son datos adicionales sobre la clasificación y la determinación del punto en general, así como la tabla de puntos de los combatientes individuales.

8.4.- Reglamento para las Melés 3 vs 3

8.4.1.- El Knight Marshal (árbitro principal) invita a dos equipos al recinto de combate y a continuación, avisa a otros dos equipos para prepararse para el combate.

8.4.2.- Dos equipos llamados para el próximo combate se colocarán en un lugar especial cerca del recinto de combate, en las que van a someterse a una pre - inspección de combate histórico, estético y técnico de los equipos. Las funciones del comité histórico y técnico del evento se llevan a cabo por los árbitros y Knight Marshal.

a. Los equipos llamados deben aparecer en el recinto de combate en 1 minuto.

b. ¡Importante!: El Knight Marshal puede pedir a los luchadores que entren en la liza con los yelmos quitados. Después de la verificación de identidad de los combatientes a través de la lista de los participantes inscritos, se les dará 60 segundos para ponerse sus cascos y para prepararse para el combate.

Los otros luchadores que están detrás de la barrera del recinto de combate, pueden ayudar a los combatientes a ponerse sus cascos. Los luchadores no pueden salir del recinto de combate antes del inicio de la melé. Esta medida es necesaria para evitar la posibilidad de la sustitución de luchadores una vez que han sido correctamente identificados.

c. Si los luchadores aparecen en el recinto de combate después de 3 minutos una vez que han sido llamados o vienen sin preparación, el equipo contrario recibe una "victoria técnica".

8.4.3.- El Knight Marshal confirma que tanto árbitros como luchadores estén preparados.

8.4.4.- El Knight Marshal señala el inicio de la Melé, dando la orden: "To the fight!".

8.4.5.- Los árbitros encargados del control por video, observan la Melé en sus sectores correspondientes de la liza estando detrás de su barrera, anotando las infracciones que vean, pero no pueden interferir en el transcurso del combate salvo por razones de seguridad.

8.4.6.- Los árbitros de campo (field referees) pueden permitir la vuelta a la Melé de luchadores que hayan salido de ésta por incumplimiento de las normas, así como separar presas inactivas que duren más de 10 segundos.

a. El Knight Marshal observa el curso general de la lucha y evalúa la interacción de los equipos y los combatientes en el combate.

d. La ronda debe terminar después de la orden del Knighth Marshal "Stop fight!" ("¡Parad el combate!")

c. Al final de la ronda, los combatientes deben permanecer de pie o en el suelo, ya que estaban bajo la orden de "Stop Fight" para revisar la puntuación de la ronda.

d. A la señal del Knight Marshal, los combatientes vuelven a sus posiciones originales en el recinto de combate.

e. Los árbitros de campo (fiel referees) se acercan a los equipos y preguntaran si tienen cualquier reclamación contra los oponentes o la plantilla de árbitros. En este momento, los equipos pueden invocar el proceso de apelación si así lo desean.

f. Los árbitros de campo (field referees) irán al Knight Marshal y le darán el informe relativo a las infracciones observadas. Basándose en los informes de los árbitros de campo (si es necesario, los informes de los jueces de línea o árbitros que se ocupan de la observación de vídeo), así como las propias observaciones del Knight Marshal, el Knight Marshal decide sobre el resultado de la ronda. Después de eso, el Knight Marshal considera las protestas y anuncia el resultado de la ronda o cuerpo a cuerpo. Les dará a los luchadores advertencias orales o las tarjetas amarillas o rojas, si es necesario.

g. El Score Keeper (persona encargada de anotar los puntos) tiene que registrar los resultados en las calificaciones.

1. Después de cada ronda, la victoria del asalto, puntuación en el asalto (el número de luchadores del equipo ganador que quedan en pie al final del asalto).

2. Las acciones reglamentarias se harán constar en la calificación de los combatientes, así como el registro de puntuaciones y la clasificación del equipo.

h. El Knight Marshal anuncia la segunda ronda. La segunda y la tercera ronda (en caso de empate), se llevan a cabo de acuerdo con la disposición anterior.

i. Después de conseguir dos victorias en las rondas, el ganador de la ronda se anunciará.

La victoria en la ronda es el principal factor determinante para el avance y la colocación en el torneo.

El resto de puntos para los equipos o luchadores individuales sólo se utilizan en el caso de empate, o por ranking nacional de clasificación de puntos.

9.- DUELOS: COMPETICIONES INDIVIDUALES

Las competiciones masculinas y femeninas se regulan por las mismas normas y convenciones, pero competirán por separado en función del sexo.

9.1.- Espada y Escudo

9.1.1.- Tres Rondas por combate.

9.1.2.- 60 segundos por ronda.

9.1.3.- 60 segundos de descanso entre cada ronda.

9.1.4.- Puntúan los golpes.

a. Cada golpe de arma = 1 punto.

b. Desarmar = 1 punto.

c. Caídas = 1 punto.

9.1.5.- Cada ronda es ganada por el competidor que tenga el mayor número de puntos en la ronda.

9.1.6.- Cada combate es ganado por el competidor que gana la mayor cantidad de rondas ganadas.

9.1.7.- Si un participante gana las dos primeras rondas el combate ha terminado 2-0.

9.1.8.- Detalles:

a. Empujar con escudo está permitido.

b. Golpes de escudo a las extremidades y al torso con la parte frontal del escudo o borde está permitido.

c. Se prohíben golpes de escudo dirigidos a la cara con un escudo.

d. Proyecciones y presas están prohibidos.

- e. Patadas están prohibidas.
- f. Las golpes a las manos valen 0 puntos (manos se miden a 2 pulgadas o 5 cm por encima de la muñeca).
- g. Los golpes están prohibidos en la ingle y los pies.
- h. Se prohíben los golpes detrás de la rodilla.
- i. Se separarán las presas después de 3 segundos.

9.1.9.- Equipo

a. Espadas

1. Longitud de armas totales incluyendo pomo, de punta a pomo, 75cm a 110cm de longitud.
2. Peso total de 1200g a 1900 g.

b. Escudos

1. Todos los escudos de madera, mimbre, cuero o metal sólo se efectuarán sobre la base de los análogos históricos fiables y corresponden a la forma del análogo en los tres planos del espacio. Un escudo sólo se puede utilizar con un conjunto de armadura de la misma época y región.

2. Los bordes de los escudos de madera, mimbre o cuero deben ser reforzados con cuero de 2 mm o más grueso, cuero crudo o tres capas como mínimo de tela unidas con pegamento.

3. Los bordes de escudos metálicos tendrán contorno redondeado, con un espesor mínimo de 4 mm de diámetro.

4. El peso de cualquier escudo deberá ser inferior a 5 kg = 11,03 libras

5. Asas de metal no están permitidas en los escudos a excepción de pequeños escudos de agarre central comúnmente conocidos como broqueles.

6. Longitud máxima del escudo para no mayor a 75 cm

7. Anchura máxima no mayor a los 60 cm

8. Los escudos redondos no pueden exceder de 65 cm de diámetro.

9. Los escudos se medirán a través de su superficie convexa.

9.2.- Espada Larga (Longsword)

9.2.1.- Tres rondas por combate.

9.2.2.- 60 segundos por ronda.

9.2.3.- 60 segundos de descanso entre cada ronda.

9.2.4.- Golpes contabilizados.

a. Cada golpe exitoso de hoja = 1 punto.

b. Golpe de pomo = 1 punto.

c. Desarme = 1 punto.

d. Caídas = 1 punto.

9.2.5.- Cada ronda es ganada por el competidor que tenga el mayor número de puntos en la ronda.

9.2.6.- Cada combate es ganado por el competidor que gana la mayor cantidad de rondas.

9.2.7.- Si un participante gana las dos primeras rondas el combate ha terminado 2-0.

Detalles:

a. Se permite empujar.

b. Se permiten los golpes con el pomo de la espada.

- c . Los golpes a las manos valen 0 puntos (manos se miden a 2 pulgadas o 5 cm por encima de la muñeca).
- d . Está prohibido golpear en los pies.
- e . Sólo los golpes realizados con las dos manos en el arma contarán.
- f . Se prohíben los golpes detrás de la rodilla.
- g . Los golpes están prohibidos en la ingle.
- h . Agarrar a un oponente o su arma está prohibido.
- i . Golpes de puño permitidos = 0 puntos.
- k . Patadas permitidas = 0 puntos.
- l . Las presas se separarán después de 3 segundos.

9.2.9.- Equipo

- a. Espadas
 - 1 . Longitudes de armas totales incluyendo pomo, (de punta a pomo), 120 - 140 cm.
 - 2 . Peso total de las armas 1700 g - 2600g.

9.3.- Armas enastadas

- 9.3.1.- Tres rondas por partido
- 9.3.2.- 60 segundos por ronda.
- 9.3.3.- 60 segundos de descanso entre cada ronda.
- a. Cada golpe exitoso = 1 punto.
- b. Caídas = 1 punto.
- c. Desarmar = 2 puntos.
- d. Golpe de mango permitido = 0 puntos.
- e. Golpe de culata permitido = 1 punto.
- 9.3.5.- Cada ronda es ganada por el competidor que tenga el mayor número de puntos en la ronda.
- 9.3.6.- Cada Combate es ganado por el competidor que gana la mayor cantidad de rondas.
- 9.3.7.- Si un competidor gana las dos primeras rondas el partido ha terminado 2-0.

9.3.8.- Detalles:

- a. Empujar con arma está permitido.
- b. Sólo los golpes con las dos manos en el arma contarán.
- c . Los Golpes en las manos puntúan 0 puntos (manos se miden a 2 pulgadas por encima de la muñeca).
- d . Los golpes en la ingle y los pies están prohibidos.
- e . Se prohíben los golpes detrás de la rodilla.
- f . Agarrar al oponente o su arma está prohibido.
- g . Los golpes están prohibidos en el plano horizontal del cuello.
- h . Golpes de puño permitidos: 0 puntos.
- i . Patadas permitidas: 0 puntos.
- j . Las presas se separarán después de 3 segundos.

9.3.9.- Equipamiento

a. Arma enastada

1. Longitud total del arma incluida la cabeza, 170cm a 200cm de largo.
2. Peso total 2 kg a 2.5 kg mango de madera incluido.
3. Puede usarse cualquier cabeza (por ejemplo, de alabarda) que cumpla los parámetros de legalidad de IMCF.

10.- DEFINICIONES

Golpe: se definen como impactos claros con la parte destinada a golpear en el arma (No cuentan golpes no efectuados de plano o impactos poco claros).

Desarme: Un luchador pierde su arma por cualquier motivo durante el combate.

Caer: Un luchador pierde el equilibrio y toca el suelo con un tercer punto de apoyo por cualquier motivo durante la competición.

“Pommeling”: Golpe realizado con el pomo de una espada o la culata de un arma enastada.

