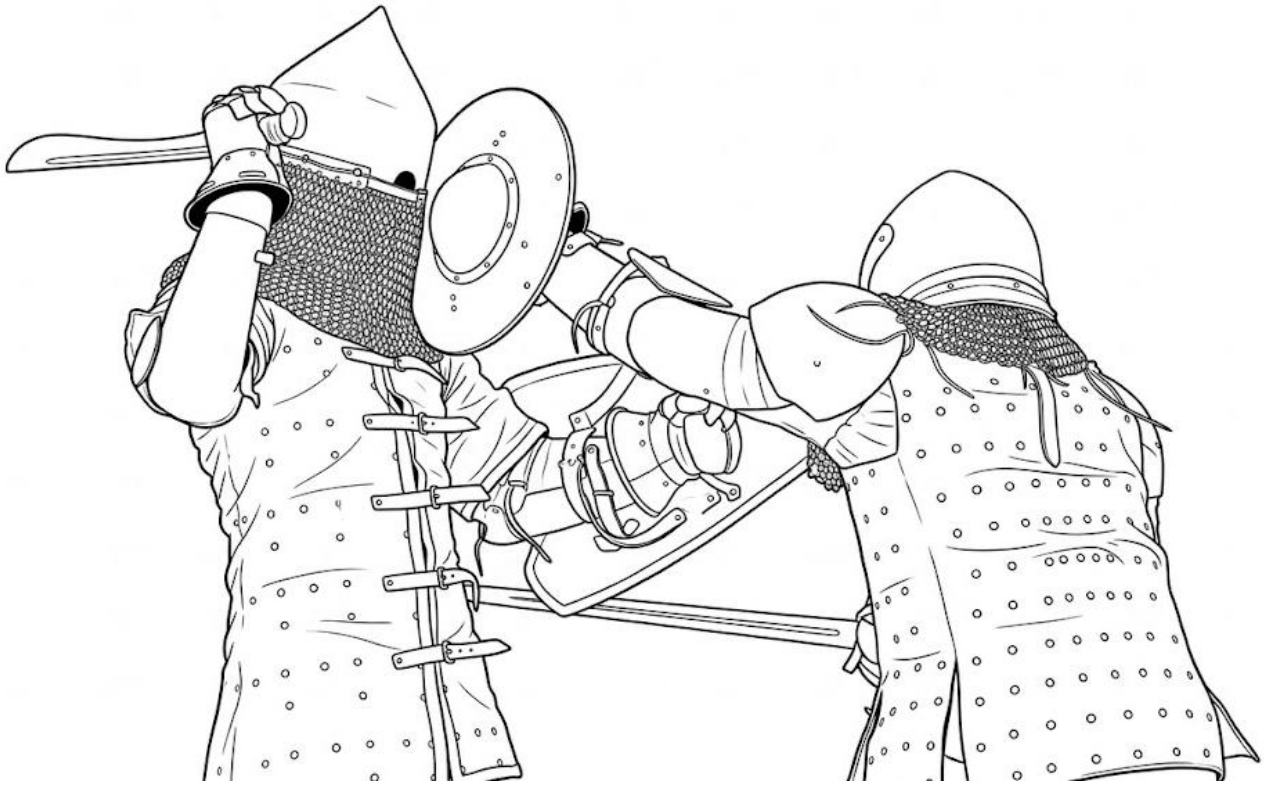
Reglamento de Combates Individuales



Gilda Adventorium

Reglamento de Combates Individuales V 1.1 RL

Duelos

Estructura del Asalto

- El tiempo de combate será de 1 minuto y 30 segundos (90 segundos) de tiempo corrido, a menos que un Marshall indique lo contrario por una interrupción justificada.
- El asalto termina al agotarse el tiempo, rendición, TKO o KO.

- Reglas de Impacto Válido
  - Criterio del Filo. Para que un golpe sea contabilizado, el impacto deberá realizarse con el filo del arma. Los golpes planos o con el pomo no suman puntos.
  - Calidad del Golpe. Los Marshalls solo validarán impactos que sean claros, fuertes y bien dirigidos.
  - No se permiten golpes con el escudo, borquel, asta o pomo.
  - No se permiten derribos ni agarres.
  - Los impactos en las manos tienen no suman puntos.

Desglose de Puntos por Arma

- **Espada y Escudo / Espada y Broquel**
  - 2 Puntos: Cabeza (impacto con el filo).
  - 1 Punto: Torso, brazos y piernas.
  - 0 Puntos: Manos, pies o golpes con el plano de la hoja.

- **Arma de Asta**
  - 2 Puntos: Cabeza (impacto con el filo).
  - 1 Punto: Torso, brazos y piernas.
  - Requisitos Técnicos:
    - Se considera "hoja" toda la longitud del filo.
    - El arma debe estar sujeta con ambas manos al momento del contacto.

- **Espada Larga (Longsword)**
  - 2 Puntos: Cabeza (impacto con el filo).
  - 1 Punto: Torso y brazos.
  - Requisitos Técnicos:
    - La empuñadura debe sostenerse con ambas manos para que el punto sea válido.
    - Las piernas no son zona puntuable en esta categoría.

Tabla de referencia para conteo de Duelos

Zona de Impacto	Espada y Escudo / Broquel	Arma de Asta	Espada Larga
Cabeza	2 pts	2 pts	2 pts
Torso / Brazos	1 pt	1 pt	1 pt
Piernas	1 pt	1 pt	0 pts
Manos	0 pts	0 pts	0 pts



Outrance

Estructura del Asalto

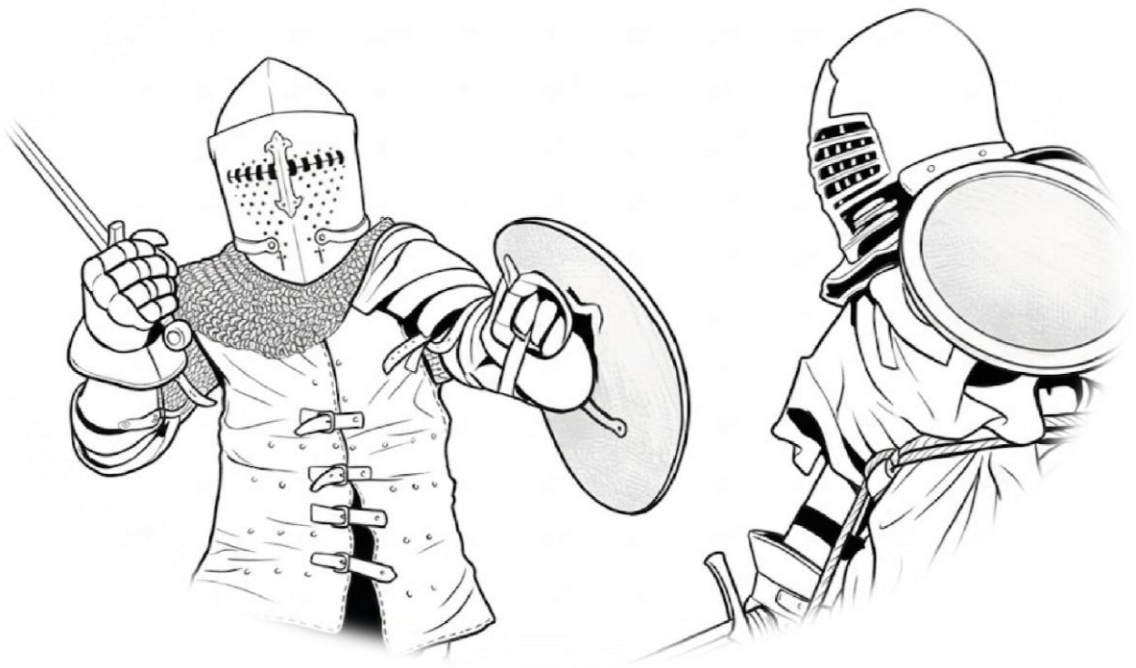
- Duración: 2 asaltos de 1 minuto y 30 segundos (90 segundos) cada uno.
- Descanso: 1 intervalo de 60 segundos entre asaltos.
- Combate en Suelo: Se permite la continuidad del combate en el suelo por un tiempo máximo de 15 segundos.

Técnicas Permitidas y Restricciones

- Ejecución de Golpes: Zonas y Medios: Se permiten golpes con cualquier parte del arma, el escudo y diversas partes del cuerpo (brazos, piernas y cabeza), tanto de pie como en el suelo.
- Criterio del Filo: Al igual que en los duelos, para que el golpe con el arma sume, debe ser con el filo.
- Agarre de Armas
    - Los competidores pueden sujetar su propia arma con ambas manos (excepto por la hoja).
    - Arma del Oponente: Está estrictamente prohibido agarrar el arma o el escudo del oponente.
- Movimientos de Lucha: Permitidos: Se autorizan lanzamientos de lucha, clinches y patadas.

Tabla de referencia de puntuación para Outrance

Acción	Valor	Notas Técnicas
Derribo	3pts	Debe ser controlado
Golpes en el suelo	2pts	Golpes con arma o escudo
Golpe Limpio (Arma)	1 pt	Debe ser con el filo, claro y fuerte.
Golpe con Pierna/Brazo	1 pt	Impacto claro en zona permitida.
Golpe con Escudo	1 pt	Impacto claro y efectivo.
Golpe con la Cabeza	0 pts	Permitido, pero no puntúa.
Impactos en Manos o Pies	0 pts	No suman puntos en ningún caso.



Reglas Generales de Seguridad

- **Zonas de golpeo y maniobras prohibidas:**
    - La nuca
    - La columna vertebral (en toda su extensión vertical)
    - Zona Lumbar
    - Parte trasera de la rodilla (corvas)
    - Ingle
    - Pies
    - Agarres a Cuello
    - Estocadas o ataques con la punta del arma

Situaciones especiales en combates individuales

- **Pérdida de Arma**
  - El Knight Marshall detiene la pelea.
  - Ambos competidores dejan de pelear y mantienen posición.
  - El Marshall más cercano rearma al competidor y reposiciona a ambos.
- **Falla de Arma**
  - El Knight Marshall detendrá la pelea.
  - El Combatiente reemplazará el arma con una proporcionada por el Marshall a través del su Escudero.
  - Si no es posible reemplazarla, la victoria se otorga al oponente por TKO y por falla de arma. Si puntúa.
  - Si se reemplaza, la pelea continúa sin penalización.
- **Falla de Armadura**
  - El Knight Marshall detendrá la pelea
  - Si el competidor intentará arreglar su armadura en 45 segundos con ayuda de su(s) Escudero(s), se le restará 1 punto del asalto y continúa
  - Si no lo logra, se le otorgarán 30 segundos adicionales, con 1 punto más de penalización.
  - Si aun así no logra repararla, su oponente gana por TKO. Si puntúa.
- **Clinch**
  - Si está inactivo por 10 segundos, el Knight Marshall detiene la pelea.
  - Los combatientes se separan y continúan bajo indicación del Marshall más cercano.
- **Caída no intencional fuera o debajo de la liza**
  - El Knight Marshall detiene la pelea
  - Los competidores regresan al centro de la liza.

- El Marshall más cercano reanudará el combate.

- **Technical Nocaut (TKO)**
    - Falla de arma o armadura irreparable en menos de 30 segundos.

- **Nocaut (KO)**
    - Determinación del Knight Marshall o Line Marshall si un competidor no puede defenderse inteligentemente.
    - Se da advertencia verbal y cuenta de 5 segundos.
    - Si sigue sin defenderse inteligentemente, se detiene el combate y se declara KO.
    - Acciones importantes:
        - El Comité de Marshalls y Equipo deberá acercarse al peleador, con la finalidad de tapar el mayor rango visual del público.
        - Se solicitará apoyo del equipo de Sanidad.
        - En caso de ser declarado incompetente para continuar peleando, es cesado de Torneo. Si puntúa.
- **Fin del Asalto**
    - Es declarado por el Kight Marshall. Ocurre cuando un Combatiente no puede continuar por:
        - Falta de arma o falla de armadura que no puede repararse a tiempo.
        - El Combatiente recibide tarjeta roja.
        - El tiempo se agota