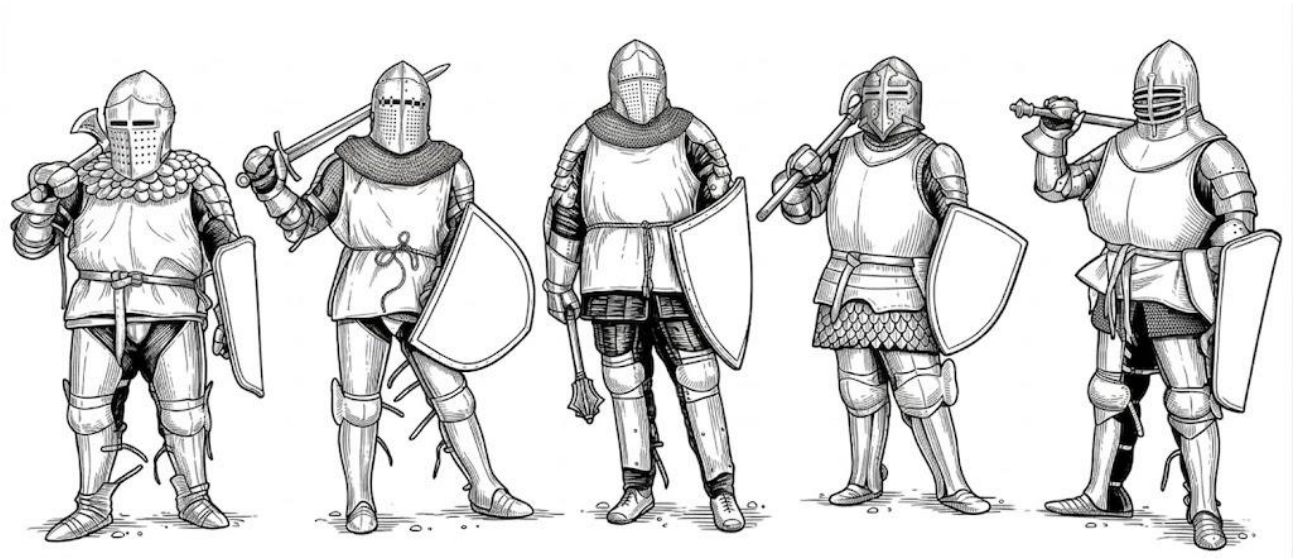
Reglamento de Buhurt



Gilda Adventorium

Reglamento de Combates Grupales V 1.1 RL

Categorías de combate grupal

Categorías Base

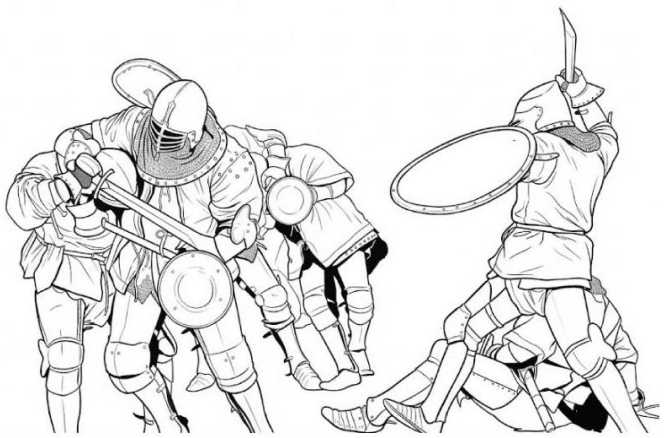
- 3 vs. 3 Masculino.
- 3 vs. 3 Femenino.
- 3 vs. 3 Mixto.
- Parejas (Dúos Mixtos): Formato de 2 vs. 2 mixto.

Combate Masivo

Dependiendo de la convocatoria del Torneo, la capacidad de la liza y el número de Clubes y Equipos inscritos, las categorías podrán ampliarse a los siguientes formatos:

- **Batalla de Escuadras:**
  - 5 vs 5 (hasta 2 Refuerzo por Asalto y hasta 2 Escuderos en la liza).
  - 7 vs 7 (hasta 3 Refuerzos por Asalto y hasta 2 Escuderos en la liza).

- **Batallas Masivas:**
  - 12 vs 12 (hasta 5 Refuerzos por Asalto y hasta 4 escuderos en la liza).
  - 15 vs 15 (hasta 6 Refuerzos por Asalto y hasta 4 escuderos en la liza).
  - 20 vs 20 (hasta 8 Refuerzos por Asalto y hasta 6 escuderos en la liza).

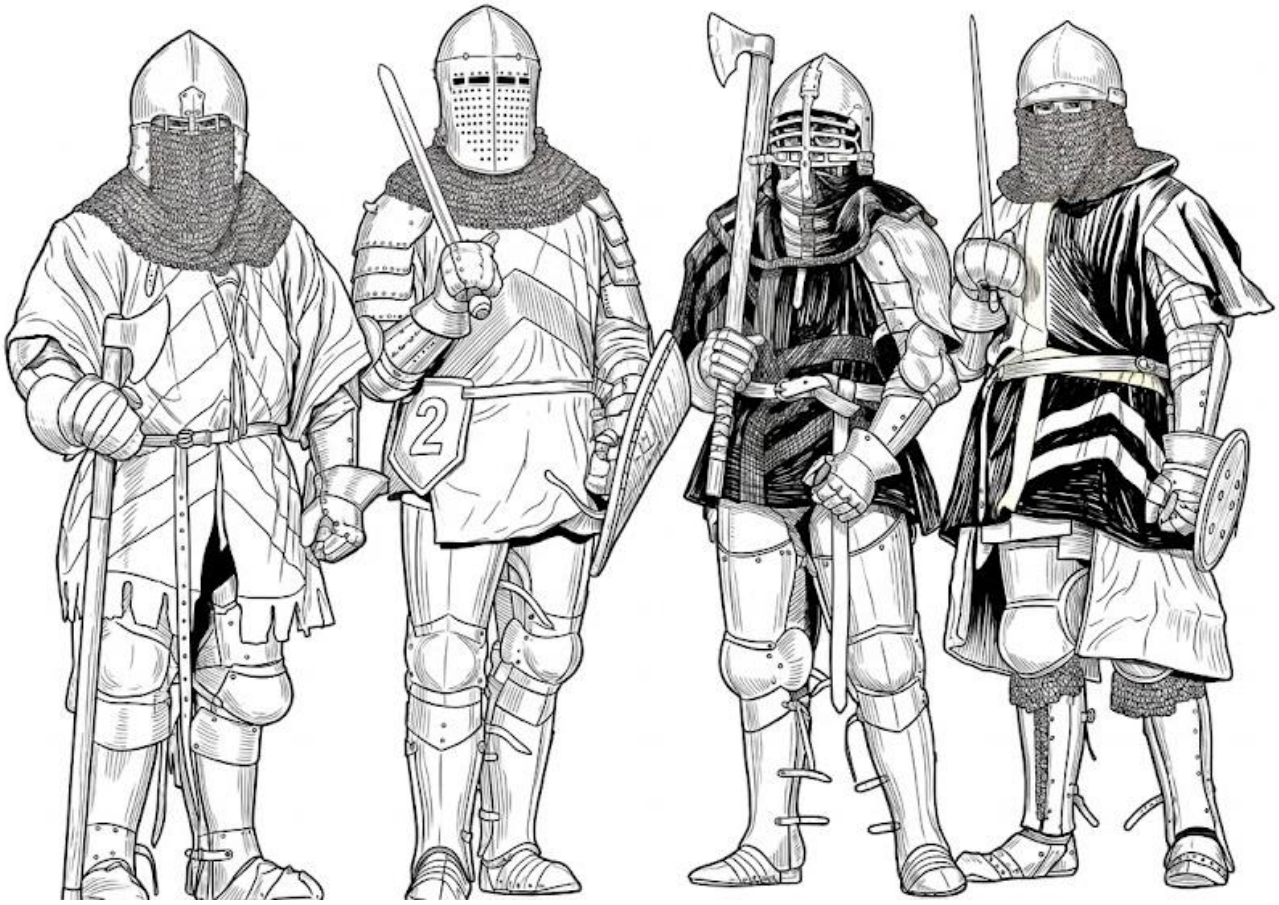


Formato de combate

- Combate: El enfrentamiento consta de 2 Asaltos sin límite de tiempo.
- Finalización del Asalto: Será indicado por el Comité de Marshalls. Los Combatientes de pie deberán detener toda acción, en caso de continuar con acciones, se aplicará una sanción asignada por el Kignt Marshall. Un Asalto se dará por concluido cuando se cumpla cualquiera de las siguientes condiciones:
    - Superioridad Numérica: Un equipo obtiene una ventaja de 3 a 1.
    - Rendición: El equipo oponente presenta una rendición voluntaria o manifiesta incapacidad de continuar.
    - Victoria Total: Cuando todos los miembros de un equipo son eliminados durante el Asalto.
- Descanso: Entre cada Asalto se otorgará un tiempo de 90 segundos destinado a la hidratación, revisión técnica de armaduras y ajustes estratégicos.
- Será declarado vencedor del Combate el equipo que logre ganar dos asaltos.
    - Procedimiento de desempate: En caso de empate tras los dos asaltos reglamentarios, se disputará un asalto adicional libre de tiempo (Asalto de Desempate) para definir al ganador.
        - En caso de Empate durante el Asalto de Desempate, de brindarán 2 minutos de descanso.
        - Se realizará un Asalto de Desempate de Categoría Individual y por el Combatiente acordado entre Capitanes y aceptado por el Kight Marshall.

Reglas generales y de seguridad

- Zonas de golpe y maniobras prohibidas:
    - Nuca.
    - Columna vertebral en extensión vertical.
    - Zona posterior a las rodillas (corvas).
    - Ingle.
    - Pies.
    - Agarres al cuello
    - Estocadas y ataques con la punta de un arma
- Derribo, “Regla de los 3 Puntos”: Se considerará que un Combatiente ha sido derribado y queda fuera de combate si llega a tocar el suelo con un tercer punto de apoyo (una rodilla, una mano, filo de arma o escudo).
- Fallas de armadura: La pérdida o rotura de cualquier pieza de la armadura del Combatiente, anula su capacidad de combate durante e Asalto, quien deberá retirarse inmediatamente esto auxiliado por los Marshalls más cercanos que detendrán el combate en esa zona de la liza hasta que el Combatiente con Falla de Armadura esté fuera de esta.
- En caso de pérdida del arma, el Combatiente podrá defenderse desarmado o solicitar un arma de reemplazo a su(s) Escudero(s). No podrá intentar o ejecutar derribos mientras se encuentre desarmado o avanzar hacia el lado contrario del propio en la liza.
- El Combatiente podrá ingresar a la liza con un Arma Secundaria con el método de sujeción seguro autorizado.
- Tras un derribo, el Combatiente no podrá reincorporarse hasta finalizar el Asalto, salvo por riesgo de seguridad. De ser necesario, el Marshall más cercano detendrá el combate en la zona de riesgo y solo se reanudará cuando el caído esté fuera de la liza.
- En caso de detectarse un Nócaut (KO), el Marshall más cercano deberá:
    - Detener el combate.
    - El Comité de Marshalls y staff deberá acercarse al peleador, con la finalidad de tapar el mayor rango visual del público y solicitar apoyo del equipo de sanidad.



Gilda Adventorium

Reglamento de Combates Grupales V 1.1 RL