

Einhorn

Algemene Regelset 2026

Samenvatting :

- *Het toernooi bestaat uit 2 poulefases, eliminaties en finales.*
- *Poule gevechten duren 3 minuten per gevecht.*
- *Worstelen is toegestaan*
- *Alleen clean hits worden geteld, als er in een tempo een naslag getroffen wordt dan is er geen score. Bij twijfel is de naslag binnen tempo.*
- *Double hits kunnen resulteren in een double hit optelling per match. Wanneer er 3 double hits geteld worden in een match zal de match overgaan naar sudden death, tenzij het puntenverschil 6 is of hoger.*
- *Tijdens het vechten toon je respect aan je tegenstander, de rechter en de jury. Ongepast gedrag wordt niet getolereerd.*

Legenda:

- 1. Deelname**
- 2. Structuur toernooi**
- 3. Duur gevecht**
- 4. Scoring**
- 5. Double hits**
- 6. Toegestane handelingen**
- 7. Niet toegestane handelingen**
- 8. Ring out**
- 9. Overtredingen**
- 10. Verboden doelwitten**
- 11. Coaching**
- 12. Gear/bescherming voorwaarden**
- 13. Finales**

1. Deelname

- a. Dit toernooi is open voor alle deelnemers vanaf 18 jaar.

2. Structuur toernooi

- a. Het toernooi heeft twee poulefases, een eliminatie fase en de finales.
- b. De tweede poulefase wordt verdeeld in 2 divisies per hoe er in de eerste pouleronde gevochten is.
- c. In de eliminatie fase eindigt het toernooi voor je wanneer je een gevecht verliest.
- d. In de finales wordt er gevochten voor brons, zilver en goud in divisie 1 en divisie 2.

3. Duur gevecht

- a. De gevechten duren 3 minuten.
- b. Het is niet de bedoeling dat er tijdens het gevecht gepauzeerd wordt: De klok blijft draaien. Bij uitzondering van:
 - i. Lange bespreking
 - ii. Medische veiligheidsredenen.
 - iii. Uitrusting (loszittende) veiligheidsredenen.
- c. Alleen de rechter kan deze "time-out" aanvragen. De rechter is hier compleet vrij in.
- d. Er is geen maximaal puntenaantal of uitwisselingen.
- e. In de laatste tien seconden wordt 'last exchange' omgeroepen door de tafel, deze wordt bevestigd door de rechter. Daarna zal er nog één laatste uitwisseling plaatsvinden. Wanneer deze in een derde dubbel eindigt, zal de match naar sudden death gaan tenzij het puntenverschil minstens 6 is.

4. Scoring

- a. Er zal op elk veld een jury en een rechter aanwezig zijn om de scores te bepalen.
- b. De rechter fungeert als beslissende factor en besluit uiteindelijk de score. De Jury helpt de rechter door aan te geven wat de jury gezien heeft.
- c. Op het moment dat de rechter een punt ziet, zal de rechter dit aangeven door luid en duidelijk "stop" of "halt" te roepen. Vervolgens zal de rechter de jury vragen om door middel van vlaggen aan te geven wat ze hebben gezien.
- d. Puntentelling:

- i. 2 punten voor een slag of steek op het hoofd (de nek telt ook als hoofdzone).
 - ii. 2 punten voor een steek op de torso.
 - iii. 1 punt voor een slag op de torso of slag/steek op de armen en benen.
 - iv. 1 punt voor ring-out. (zie ook: Toegestane handelingen)
- e. De semafoor: vlag omhoog is 2 punten, vlag opzij is 1 punt, vlag recht naar beneden is 'geen punt'. Beide vlaggen recht naar beneden is 'nog geen oordeel'. Vlag schuin omhoog voor het lichaam is 'geen kwaliteit'. Vlaggen gekruist voor het lichaam, naar beneden wijzend is 'onduidelijk'.
- f. Aan het einde van elk poulegevecht worden matchpunten toegekend op basis van het resultaat van het gevecht. Deelnemers krijgen 1 punt voor winst, een halve punt voor gelijkspel, en 0 punten voor verlies. De eindscore wordt gedeeld door het aantal gevechten. Aan het einde van de poulefase worden alle deelnemers in een ranglijst geplaatst op basis van behaalde matchpunten.
- g. Clean score: De vechters die goed presteren door clean (treffen zonder getroffen te worden) te vechten worden beloond met een hoge clean score. Deze wordt bepaald door het aantal geldige treffers die de vechter plaatst, te delen door het aantal uitwisselingen. Deze score wordt het hele toernooi bijgehouden. Wie op het einde van het toernooi de hoogste clean score heeft, wordt beloond met de schoonheidsprijs.
- h. Indien er bij het bepalen van de poule ranglijst twee of meer deelnemers een gelijke hoeveelheid matchpunten hebben, zal er in eerste instantie gekeken worden naar de clean score van beide vechters.
- i. Indien tijdens het vechten de achterkant van het lichaam getoond wordt door je tegenstander en je laat zien dat je de tegenstander geraakt kon hebben, krijg je de volle punten toegekend. Hierbij dien je je slag/steek in te houden en dat gedeelte van het lichaam niet te raken.

5. Double hits

- a. Een double hit is gedefinieerd als één tempo waarbinnen beide deelnemers een scorende handeling verrichten.
- b. Het toekennen van double hits heeft tot doel het afstraffen van een stijl van vechten waarbij er niet gelet wordt op de eigen verdediging. Als het de rechter duidelijk is dat de deelnemer wel een oprechte poging doet zichzelf gedekt te houden, maar desondanks een double hit ontstaat, kan de rechter besluiten om de double hit niet toe te kennen. Het toekennen van een double hit is een laatste middel, en gebeurt slechts in extreme gevallen van vechten, waarbij overduidelijk sprake is van gebrek aan zelfbehoud door (een van) beide deelnemer(s).
- c. De punten worden bij de double hit niet toegekend aan beide deelnemers.
- d. Double hits kunnen resulteren in een double hit optelling per match. Wanneer er 3 double hits geteld worden in een match zal de match overgaan naar sudden death, tenzij het punten verschil 6 is of hoger. Dan zal de match weer hervatten.

6. Toegestane handelingen

- a. De enige toegestane scorende handelingen met wapen zijn de volgende: Steek met de punt, slag of snee met de snijkant. Een stoot met de pommel op het masker is alleen een scorende handeling als uitgevoerd vanuit een dominante positie, met controle. Er moet te allen tijde minstens één hand op de grip of de pommel van het wapen zijn om een scorende handeling uit te kunnen voeren.
- b. Worstelen is toegestaan, mits worpen met controle uitgevoerd worden. Worstelen kan resulteren in punten als er een scorende handeling met het zwaard wordt uitgevoerd.
- c. Mocht een van beide deelnemers het wapen verliezen, dan wel door het opzettelijk of per ongeluk te laten vallen, dan wel door een ontwapening, zal de rechter de uitwisseling door laten gaan tot er gescoord wordt.
- d. Als een worsteling volgens de rechter te lang duurt zonder dat er kwalitatief goede scorende handelingen plaatsvinden, staat het de rechter vrij om het gevecht stop te zetten en opnieuw te starten.
- e. De aanvallen dienen met een juiste hoeveelheid intentie en intensiteit te worden uitgevoerd. Alleen contact maken is niet voldoende. Bij gebrekkig contact, slechte edge alignment, slagen met het plat, onvoldoende doorzetten van een steek enzovoort, zal 'geen kwaliteit' worden gegeven en derhalve geen punten.

De drempel voor een kwalitatieve treffer ligt hoger bij de volgende aanvallen:

- i. Aanvallen gericht naar de handen.
- ii. Aanvallen uitgevoerd met één hand

Het is de juryleden toegestaan om het vlagsignaal 'geen kwaliteit' te geven zonder de uitwisseling stil te leggen. Zie hiervoor de eerder genoemde semafoor.

- f. Het is de deelnemer toegestaan om met de rechter te spreken. Dit gebeurt nadat de deelnemer buiten een actieve gevechtssituatie om de hand opsteekt, en de rechter naar de deelnemer toe loopt om het gesprek aan te gaan. Tijdens een overleg tussen vechter en rechter dient de rechter een time-out af te roepen. De uiteindelijke beslissing van de rechter, na het eerder genoemde gesprek tussen deelnemer en rechter, is definitief. Aanhoudend protest kan tot overtredingen of diskwalificatie leiden. Het is de deelnemer enkel en alleen toegestaan om met de rechter in gesprek te gaan om de volgende redenen:
 - i. De deelnemer denkt dat er verkeerd geteld is in het uitdelen van de punten (een zogeheten 'hertelling' of 'recount').
 - ii. De deelnemer voelt zich niet veilig vanwege het gedrag van de tegenstander, uitrusting, etc. en wil dit aankaarten.
 - iii. De deelnemer heeft gezondheidsklachten.
 - iv. De deelnemer wil protesteren tegen de score in het nadeel van de deelnemer (de jury kan het protest negeren wanneer de rechter zeker is van de score).

- g. Het is de deelnemer toegestaan om het gevecht op elk moment op te geven. Dit resulteert in een automatisch verlies van dat gevecht.
- h. De deelnemer dient zich te blijven verdedigen tot de rechter het gevecht stopt.

7. Niet-toegestane handelingen

- a. Te laat komen voor een gevecht.
- b. Onder invloed zijn van alcohol voor een match.
- c. Opzettelijk het achterhoofd toekeren.
 - i. Indien je tegenstander kon aantonen (met het bewegen van de punt/blad heen en weer) dat hij je kon slaan tijdens het draaien van het lichaam. Krijgt hij de volle 2 punten. (Zie scoring 4.h)
- d. Een aanval maken naar een verboden doelwit. (Zie verboden doelwitten punt 10.)
- e. Actief de tegenstander de ring uit proberen te duwen. 'Bullrushing' (zie punt 8.b. voor meer info).
- f. Wurggrepen of breuktechnieken.
- g. Gooien met het wapen.
- h. De vloer slaan met het wapen.
- i. Het offensieve gebruik van de pareerstang.
- j. 'Extreme' aanvallen, dat wil zeggen: alle anderzijds legitieme aanvallen die met te veel kracht ingezet worden, zodat ze het risico op blessures onnodig verhogen. De grens hiervoor ligt bij de rechter en/of floormanager.
- k. Doorgaan met vechten nadat de rechter het gevecht stil heeft gelegd.
- l. Spreken met de tafel crew of juryleden. Voor spreken met de rechter, zie kop 'toegestane handelingen'.
- m. vloeken.
- n. Woeste gebaren maken naar de jury of rechter.
- o. De score protesteren in je voordeel.

8. Ring out

- a. Mocht een van beide deelnemers met beide voeten buiten de ring treden, wordt het gevecht stopgezet en zal de tegenstander met 1 punt beloond worden.
 - i. Tenzij: voordat er een ring out was, er een punt gescoord wordt. Dan geldt die puntentelling en wordt de ring out genegeerd.
- b. Het is niet toegestaan de tegenstander met geweld de ring uit te duwen (de zogeheten 'bullrush').
- c. In het geval dat beide deelnemers tegelijk met beide voeten buiten de ring treden, zal het gevecht stopgezet worden en vindt er een herstart plaats.

9. Overtredingen

- a. De rechter kan overtredingen uitdelen indien niet-toegestane handelingen worden geconstateerd. De tweede overtreding in het gevecht resulteert in aftrek van één punt. De derde overtreding resulteert in automatisch verlies van dat gevecht. Deze overtredingen worden door de tafel bijgehouden.
- b. Als een deelnemer in een eerder gevecht drie overtredingen heeft gekregen, zal een verlies door overtredingen in een volgend gevecht resulteren in onmiddellijke diskwalificatie van deelname aan het toernooi.
- c. De floormanager is bevoegd in overleg met de rechter om in geval van extreem grensoverschrijdend gedrag dit systeem van overtredingen over te slaan en een deelnemer per direct te diskwalificeren.
- d. De rechter is bevoegd om naar eigen inzicht niet-toegestane handelingen, of handelingen die de grens van het toelaatbare benaderen, niet te bestraffen met een overtreding, maar de deelnemer hierop eerst te wijzen.

10. Verboden doelwitten

- a. Achterkant lichaam.
- b. Voet/enkel.
- c. Kruis.

11. Coaching

- a. Het is de deelnemer toegestaan om maximaal één coach in hun hoek aanwezig te hebben.
- b. Deze coach dient in de hoek van hun deelnemer stil te staan, knielen of zitten, en zal niet uit de hoek komen, tenzij in geval van (medische/gear technische) nood. Zij (of andere vrijwilligers) zullen dit aangeven door 'safety' te roepen.
- c. Het is de coach toegestaan om een time-out aan te vragen voor medische redenen van hun deelnemer, of om gear te repareren. De deelnemer heeft twee minuten om gear in een werkbare staat te krijgen of te vervangen.

- d. Het is de coach toegestaan om hun deelnemer tijdens het gevecht actief verbale instructies te geven, mits dit binnen een acceptabel volume blijft en de coach geen poging doet om de jury te beïnvloeden. Mocht dit wel gebeuren kan de rechter besluiten dat de coach stil moet blijven tijdens een actieve uitwisseling. Mocht de coach hier niet toe in staat blijken, kan de rechter en/of de floormanager de coach de toegang tot de gevecht arena ontzeggen, en indien dat niet werkt tot de zaal ontzeggen.

12. Gear requirements

a. Algemeen:

- i. Alle gear dient in degelijke staat van onderhoud te zijn. Er dient geen zichtbare huid op de deelnemer aanwezig te zijn. De rechter behoudt het recht om te allen tijde, eventueel in overleg met de floormanager, gear te diskwalificeren.
- ii. Dit zijn minimale eisen. Meer bescherming, zoals extra schouder- of dijbescherming, is toegestaan maar niet verplicht. Let wel: extra bescherming van metaal, zoals stalen pantserplaten, is niet toegestaan.
- iii. Mocht er onduidelijkheid zijn of een specifiek stuk gear toegestaan is, neem dan voorafgaand aan het toernooi contact op met de organisatie, of op de dag zelf met de floormanager, dit kan geweigerd worden.

b. De volgende zaken zijn verplicht:

- i. Masker met achterhoofdbescherming, geen (zware) beschadigingen zoals gesprongen mesh of diepe deuken.
 - ii. Een degelijke gewatteerde schermjas, zonder kieren of openingen, zonder door-en-door scheuren of gaten. Indien de jas aan de voorzijde open kan, dient er op deze opening een overlap aanwezig te zijn, die geen zwaarpunt toelaat. De jas dient een kraag te hebben, die de keel bedekt. De jas mag op de rug ventilatiegaten of mesh hebben, mits deze gaten niet dusdanig groot zijn dat een federpunt er doorheen past.
 - iii. Een separate (harde) borstplaat is verplicht.
 - iv. Voldoende beschermende handschoenen (géén lacrosse, hockeyhandschoenen of stalen pantserhandschoenen).
 - v. Keelbescherming.
 - vi. Elleboogbescherming dat de gehele elleboog afdekt en genoeg beschermt.
 - vii. Knie- en scheenbescherming, harde plaat.
 - viii. Toque.
 - ix. Schoenen verplicht. De schoenen moeten schoon zijn, en de zool mag geen strepen achterlaten op een zaalvloer.
- c. Langzwaard/Federschwert: Staal, zelf mee te nemen, max gewicht 1800 gram, max lengte 140 cm. Verdikte en/of omgekrulde punt verplicht, veilige mate van flex, geen gevaarlijke

bramen of butsen. Minimale dikte snijkant van +/- 2mm. Zijringen op de pareerstang zijn niet toegestaan.

13. Finales

- a. De finales bestaan uit minimaal 2 rondes van 3 minuten elk.
- b. Als de stand na 2 rondes gelijk is, wordt er een derde ronde gespeeld.
- c. Als de stand na de derde ronde nog steeds gelijk is, wordt er een vierde ronde gespeeld.
- d. Als de stand na de vierde ronde nog steeds gelijk is, eindigt de match in sudden death.
- e. De regel waarbij een match overgaat naar sudden death na 3 double hits (zie artikel 5.d) is in de finales **niet** van toepassing.