

TOURNAMENT OF THE BARATERO



(2026)

A DNL HEMA FESTIVAL SAGA

Collaborators:



(Le français suit)

INTRO

This is a tournament based on knife-fighting. 4 Weapons will be displayed and used in this tournament: Rondel Dagger, Military Knife, Kukri and Karambit.

RULESET (we start explaining the most important thing)

Fencers fight until one gets 4 points. Every valid hit will be a valid point. Doubles or messy points will not be accounted for. An opponent that steps outside of the ring gives a point to the opponent.

TOURNAMENT SPECIFICATIONS:

The tournament will consist of small pools and a playoffs. Fencers will pick a number and will be assigned to the pools.

RANDOMIZATION OF WEAPON

At the beginning of every combat, the fencers will roll a 1d6.

1: The fencer will have a karambit to fence with, good luck.

2-5: The fencer will fence with a military knife.

6: Fencers can decide by either a Rondel dagger or a Kukri.

VALID HITS/POINTS:

Each valid hit on a target will give a point to the fencer.

TARGET: All targets are considered valid BUT, attempting deliberately to hit the back of the opponent, the groin, or the feet, will automatically give a point to the opponent. In case of extreme proximity, it is valid to show the referees the possibility of a hit in the back of the opponent by shaking the knife in the air, over that target. That will be a valid target.

FORCE: Excessive force will invalidate any hit. That will be evaluated by an excessive run of the dagger, or loading a hit (techniques like “embebida” or “estocada de puño” can easily be considered excessively aggressive. As well, any fleche without bending the arm, any grappling, kicks, punches etc. The judges can decide penalties on them. Fencers and judges must and will take in consideration the different size and weight of the fencers. A cut must deliver a certain degree of run of at least 45 degrees. A thrust must show bending of the blade (or the arm if any of the fencers advanced to do it). A disarm is considered a victory. A flat cut is not considered a hit.

AFTERBLOW: The referee will call a halt when they see something happening, if the fencers were in motion during the call of the halt (yes it takes time) the afterblow hit will be called valid, even if it happened after the call of the HALT. An afterblow or double hit will cancel any points.

RING OUT: One foot on the line is considered a ring out, the fencer fell into the lava and is considered eliminated.

MILITARY KNIFE: A cut and a thrust is both considered in the weapon.

KUKRI: only cuts will be considered in the weapon, it is recommended a percussive cut and not a slice one, the latter may not be taken in consideration by the judges.

RONDEL DAGGER: Only thrust will be considered.

KARAMBIT: A cut or thrust can be considered. Players will be advised to attempt at their best, to avoid punching the opponent, something that can easily happen with this weapon.

CONTROL OF THE WEAPON: A control of the opponent's weapon by holding her armed hand and avoiding a hit, while menacing the opponent, will give automatic 3 points to the fencer.

PENALTIES that can apply a point or a victory: SHOWING the back purposely (beware that a bad *passatta di soto* or doing a *girata* in the wrong time will expose the back and give the victory to the opponent. A penalty will ALSO nullify the point that the fencer achieved during that moment, if they achieved any point.

PREREQUISITES TO PARTICIPATE IN THE TOURNAMENT:

All ages and genders. Reminder that the fencers must calibrate the nature of their attack depending on the opponent. Fencers must have been participants of all the workshops of the DNL HEMA Festival. No, you cannot just sign for the tournament and leave, be nice and have respect for the event.

PROTECTIVE EQUIPMENT OBLIGED: Groin protector, mask 350 or sup with back of the head protector, fencing jacket or hema jacket, pants, elbow protector and knee protector. Kevlar or rigid gloves. No skin should be seen, sport shoes. Any extra protection is recommended.

JUDGING AND IN BOUT SPECIFICATIONS

THE RING

It will be big enough for the fencers to round around and find a good moment to strike. 5x5 meters is what we expect, but the specifications can change due to availability at the venue.

JUDGING STAFF

1 or 2 judge linesmen, a central judge.

The linesmens will call POINT if they see a possible successful action from one of the fencers. They will also call for a SAFETY HALT in case they see a safety reason to stop the match. The judge will stop the match with a HALT if one of the linesmens calls something or if she sees a fencer scoring a point. The central judge can stop the fight for any reason she sees fit, concerning safety regulations or any other specifications of the event.

COLORS

The fencers will have a color assigned, either blue or red, and the judges and linesmen will refer to the fencers by their color.

PENALTIES

Using penalties in a fun, friendly tournament is sad, but if you are not nice we will have no other option than to apply them. Some penalties will be a warning, others will be a loss of a match and some terrible behavior/s can bring the ban out of the competition. Points to take in consideration:

- An action that deserves a warning will invalidate any point you make in that action. Example: a disconsiderate strength or showing your back to the enemy while scoring will make your attack invalid. If it was a double, the opponent would get the victory.

Actions that can be considered for a warning.

- Excessive strength, violent or aggressive, taking in consideration the size and age of your opponent.
- Showing your back to the opponent.
- Jumping or bullrushing your opponent (yes, an aggressive fleche done without a good care of your space or your stability will bring you a warning).
- An attempt at grappling or trying to make the opponent fall.
- Taking too long to get ready for the match.
- Interrupting the match for no "good" reason.
- Arriving at the match without the correct gear.
- Coming with a different attitude rather than "I am here for the fun" is already a warning.
- Any unpleasant behaviour following the last point.

Actions that can be considered for the loss of a match.

- 3 Repetitive warnings of the same nature.
- A clear violent action with lack of control that could have injured your opponent.
- Unsubordinate attitude towards staff members.

Actions that can be considered for the ban of the event

- Deliberate unsafe attitudes and actions to anyone.
- Inappropriate behaviour. Throwing things on the floor, yelling, it is considered a ban, and a public note may be done. There may be cameras recording the whole time and we will acquire media rights to publish any content we see fit. So, behave yourself or your parents will know about it.

The top 4 of the tournament will get medals.

FRANCAIS

INTRODUCTION

Ce tournoi est basé sur le combat au couteau. Quatre armes seront présentées et utilisées : la dague Rondel, le couteau militaire, le kukri et le karambit.

RÈGLES (nous commençons par l'essentiel)

Les escrimeurs s'affrontent jusqu'à ce que l'un d'eux marque quatre points. Chaque coup compte pour un point. Les doubles et les points marqués de manière irrégulière ne sont pas comptabilisés. Un adversaire qui sort du ring marque un point.

DÉPARTEMENT DU TOURNOI :

Le tournoi se déroule sous forme de groupes et de phases finales. Les escrimeurs choisiront un numéro et seront assignés à une poule.

TIRAGE AU SORT DES ARMES

Au début de chaque combat, les escrimeurs lanceront un dé à six faces (1d6).

1 : L'escrimeur utilisera un karambit. Bonne chance ! 2-5 : L'escrimeur utilise un couteau militaire.

6 : Les escrimeurs peuvent choisir entre un poignard rond ou un kukri.

POINTS VALIDES :

Chaque touche valide sur une cible rapporte un point à l'escrimeur.

CIBLES : Toutes les cibles sont valides. Cependant, toute tentative délibérée de toucher le dos, l'aine ou les pieds de l'adversaire entraîne automatiquement l'attribution d'un point à ce dernier. En cas de très courte distance, il est possible de montrer aux arbitres la possibilité de toucher le dos de l'adversaire en agitant le couteau au-dessus de la cible. Cette action sera alors considérée comme une cible valide.

FORCE : Toute force excessive invalide la touche. Cela sera évalué en fonction de la course excessive de la dague ou de la préparation d'une frappe (des techniques comme l'« embebida » ou l'« estocada de puño » peuvent facilement être considérées comme excessivement agressives). De même, toute flèche sans flexion du bras, toute prise, coup de pied, coup de poing, etc. Les juges peuvent décider de pénalités. Les escrimeurs et les juges doivent tenir compte des différences de taille et de poids des escrimeurs. Une coupe doit présenter un certain angle de course d'au moins 45 degrés. Une estocade doit montrer une flexion de la lame (ou du bras si l'un des escrimeurs a avancé pour l'exécuter). Le désarmement est considéré comme une victoire. Une coupe à plat n'est pas considérée comme une touche.

COUP SUIVANT : L'arbitre arrêtera le combat lorsqu'il verra une action. Si les escrimeurs étaient en mouvement à l'arrêt (ça prend du temps), le coup suivant sera validé, même s'il a été porté après l'arrêt. Un coup suivant ou un double coup annulera les points.

SORTIE DU RING : Un pied sur la ligne. Considéré comme une sortie de ring, l'escrimeur est tombé dans la lave et est éliminé.

COUTEAU MILITAIRE : Les coups de taille et d'estoc sont tous deux pris en compte.

KUKRI : Seuls les coups de taille sont pris en compte. Il est recommandé d'effectuer un coup percussif plutôt qu'un coup tranchant, ce dernier pouvant être disqualifié par les juges.

DAIGGER RONDEL : Seul l'estoc est pris en compte.

KARAMBIT : Les coups de taille et d'estoc peuvent être pris en compte. Il est conseillé aux joueurs de faire de leur mieux pour éviter de frapper l'adversaire, ce qui peut facilement arriver avec cette arme.

CONTRÔLE DE L'ARME : Le contrôle de l'arme de l'adversaire, en retenant sa main armée et en évitant de la toucher tout en la menaçant, rapporte automatiquement 3 points à l'escrimeur.

PÉNALITÉS pouvant entraîner un point ou la victoire : **MONTRE LE DOS** intentionnellement (attention, une mauvaise passe de soto ou une girata effectuée au mauvais moment exposera le dos et donnera la victoire à l'adversaire). La pénalité annulera aussi le point marqué par l'escrimeur à ce moment-là, le cas échéant.

CONDITIONS DE PARTICIPATION :

Tous les âges et tous les genres sont les bienvenus. Rappel : les escrimeurs doivent adapter leur attaque à leur adversaire. Les escrimeurs doivent avoir participé à tous les ateliers du Festival DNL HEMA. L'inscription au tournoi n'est pas suffisante, veuillez respecter l'événement.

ÉQUIPEMENT DE PROTECTION OBLIGATOIRE : Coquille, masque 350 ou sup avec protection dorsale, veste d'escrime ou veste HEMA, pantalon, coudières et genouillères. Gants en Kevlar ou rigides. La peau ne doit pas être visible. Chaussures de sport. Toute protection supplémentaire est recommandée.

ARBITRAGE ET SPÉCIFICATIONS DES ASSAUTS

LE RING

Il sera assez grand pour permettre aux escrimeurs de se déplacer et de trouver un bon moment pour frapper. Nous prévoyons une superficie de 5 x 5 mètres, mais les dimensions peuvent varier selon la disponibilité du lieu.

ÉQUIPE DE JURY

1 ou 2 juges de ligne, un juge central.

Les juges de ligne annoncent un **POINT** s'ils constatent une action potentiellement réussie d'un escrimeur. Ils ordonnent aussi un **ARRÊT DE SÉCURITÉ** en cas de problème de sécurité. Le juge central arrête le combat si un juge de ligne annonce une action ou s'il voit un escrimeur marquer un point. Le juge central peut arrêter le combat pour toute raison qu'il juge appropriée, concernant les règles de sécurité ou toute autre spécification de l'épreuve.

COULEURS

Chaque escrimeur se voit attribuer une couleur, bleue ou rouge, et les juges et les juges de ligne les désignent par cette couleur.

PÉNALITÉS

C'est malheureux d'appliquer des pénalités dans un tournoi amical et amical, mais face à un comportement inapproprié, on n'aura d'autre choix que de les appliquer. Certaines pénalités seront un avertissement,

d'autres entraîneront la perte du match, et certains comportements répréhensibles pourraient mener à une exclusion définitive de la compétition. Points à considérer :

Une action méritant un avertissement invalidera tout point marqué lors de cette action. Exemple : un usage excessif de la force ou le fait de tourner le dos à l'adversaire pendant une attaque invalidera votre attaque. Si c'était un double, l'adversaire remporterait la victoire.

ACTIONS POUVANT DONNER LIEU À UN AVERTISSEMENT :

Utilisation excessive de la force, de la violence ou de l'agressivité, en tenant compte de la taille et de l'âge de votre adversaire.

Tourner le dos à l'adversaire.

Sauter ou charger votre adversaire (oui, une flèche agressive exécutée sans gestion de l'espace ni de l'équilibre vous vaudra un avertissement).

Essayer de saisir ou de faire tomber l'adversaire.

Prendre trop de temps pour se préparer au match. Interrompre le match sans raison valable.

Se présenter au match sans l'équipement adéquat.

Avoir une attitude différente de celle de « Je suis là pour m'amuser » constitue déjà un avertissement.

Tout comportement inapproprié après le dernier point.

Actions pouvant entraîner la perte d'un match.

Trois avertissements répétés de même nature.

Un geste violent et non contrôlé qui pourrait blesser votre adversaire.

Un manque de respect envers les membres du personnel.

ACTIONS POUVANT ENTRAÎNER L'EXCLUSION DE L'ÉVÉNEMENT.

Tout comportement ou attitude délibérément dangereux envers quiconque.

Un comportement inapproprié. Jeter des objets par terre, crier : ça entraîne une exclusion et un avertissement public peut être publié. Les caméras peuvent filmer l'événement en continu et nous nous réservons le droit de diffuser tout contenu jugé pertinent. Alors, tenez-vous bien, sinon vos parents seront mis au courant.

CHAMPION

Les quatre premiers du tournoi recevront une médaille.