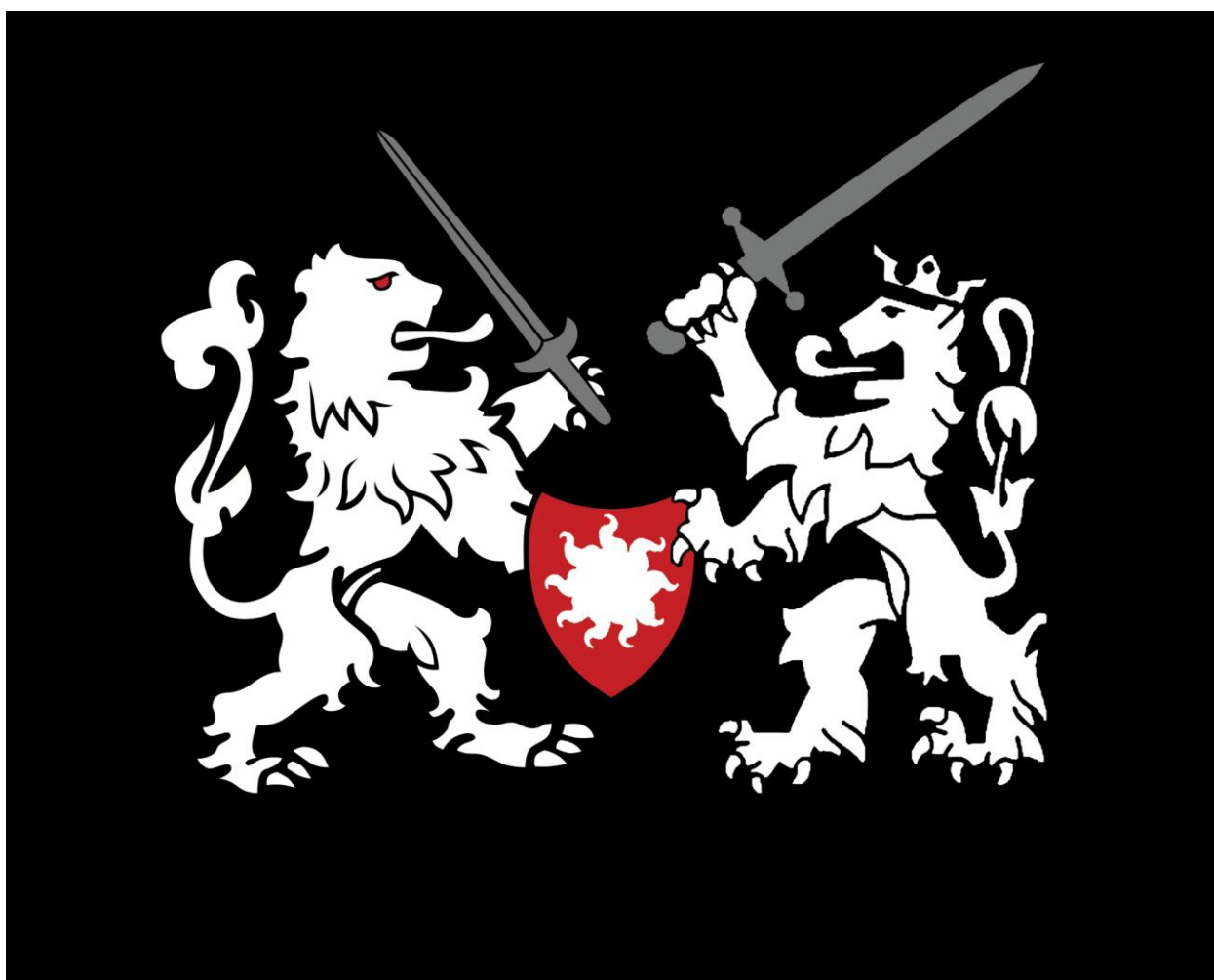


HemaOnderDeRivieren 2026

Regelset: Langzwaard



Laatst aangepast: 1-02-2026

Inhoudsopgave

1. Algemene opzet toernooi	2
Generale structuur toernooi	2
Poule fase	2
Matchpunten	2
Eliminaties en finale	2
Rollen en verantwoordelijken	3
2. Verloop gevechten	4
Duur gevechten	4
Poule fase en eliminaties	4
Finales	4
Scoring	4
Hema scorecard en scoren aanduiding	4
Kwaliteit van acties	5
Richtlijnen voor steken:	5
Richtlijnen voor slagen:	5
Richtlijnen voor snedes:	5
Richtlijnen voor worstelen (ringen):	5
After blow	5
Double hit	6
Ring-out	6
Verloop matches	6
3. Coaches en sportiviteit	7
Coaching	7
Sportiviteit	7
Veiligheid generaal	7
4. Niet toegestane handelingen en consequenties	8
Niet toegestane handelingen	8
Overtredingen	9
Bevoeghedenen onduidelijkheden	9

1. Algemene opzet toernooi

Generale structuur toernooi

Voor de puntentelling en het verloop van de gevechten wordt verwezen naar hoofdstuk 2.

Poule fase

Het toernooi zal eerst een poulefase met mogelijk meerdere rondes, afhankelijk van het aantal deelnemers van het toernooi en het aantal disciplines en divisies. In de poule fase zullen xx aantal deelnemers allemaal tegen één voor één tegen elkaar vechten om te bepalen waar men eindigt in de zogenoemde eliminatie bracket. Het aantal deelnemers dat doorgaat naar de eliminaties wordt bepaald aan de hand van het aantal deelnemers door de organisatie.

Matchpunten

Matchpunten bepalen welke plaats de deelnemer inneemt in de eliminatie. Deze worden bepaald door de uitkomst van de gevechten tijdens de poule. Mochten er op deze ranglijst twee of meer deelnemers een gelijke hoeveelheid matchpunten hebben, zal er eerst gekeken worden naar de hoeveelheid ontvangen punten en daarna naar de hoeveelheid gemaakte punten.

Bij het gebruik van online software (zoals HEMA scorecard) dan worden deze automatisch berekend.

Eliminaties en finale

De poulefase wordt gevolgd door de eliminaties. Welke deelnemers doorgaan naar deze fase, wordt bepaald op basis van de resultaten uit de poulefase. Ook wordt aan de hand van deze uitkomsten vastgesteld wie tegen wie zal vechten tijdens de eliminaties: de nummer één neemt het op tegen de laagst scorende vechter die is doorgedaan, de nummer twee tegen de een-na-laagst scorende, enzovoort. In tegenstelling tot de poulefase gaat tijdens de eliminaties alleen de winnaar door naar de volgende ronde van het toernooi.

De gevechten gaan door tot er vier vechters overblijven, waarna wordt overgegaan op de finales. De finales worden (meestal) op een centraal veld uitgevochten, één voor één, zodat toeschouwers de kans hebben om deze wedstrijden te bekijken.

Deelname vereisten

Dit toernooi is open voor alle deelnemers vanaf 18 jaar, die het inschrijfgeld hebben voldaan.

Rollen en verantwoordelijken

Tijdens het toernooi zijn de volgende personen aanwezig die een taak hebben en niet enkel mede deelnemen aan het toernooi:

Eventmanager	De eventmanager heeft als hoofdtaak het overzien van zaken tijdens het toernooi die niet direct gerelateerd zijn aan de gevechten. Zoals registratie, receptie en faciliteiten.
Toernooimanager	De toernooi manager is verantwoordelijk voor het verloop van het toernooi en geldt als klankbord voor de scheidsrechters bij dispuut of onduidelijk. Soms ook wel hoofdscheidsrechter genoemd.
Vrijwilligerscoördinator	De vrijwilligerscoördinator is verantwoordelijk voor alle vrijwilligers en kan benaderd worden bij onduidelijkheden over vrijwilligerstaken.
De drie bovenstaande rollen zijn gezamenlijk eindverantwoordelijke voor het toernooi en vertegenwoordigen de organiserende clubs, bond of anderszijds het orgaan dat het toernooi organiseert. Zei hebben tijdens het evenement altijd het laatste woord (mits het niet om veiligheids kwesties gaat dan heeft de EHBO het laatste woord!).	
Scheidsrechters	<p>Scheidsrechters zijn verantwoordelijk voor het verloop en de puntentelling van de gevechten, evenals voor het algemene toezicht op hun toegewezen veld. Zij hebben de bevoegdheid om zelfstandig waarschuwingen en straffen uit te delen, overeenkomstig de geldende regels en in overleg met de toernooimanager indien nodig.</p> <p>Van de scheidsrechter wordt verwacht dat hij of zij de regelset van het toernooi zo nauwkeurig mogelijk naleeft en uitdraagt. Daarnaast dient de scheidsrechter de regels van het toernooi te respecteren en persoonlijke meningen of voorkeuren buiten beschouwing te laten.</p>
Jury	De jury is verantwoordelijk voor het aangeven van de punten in hun poule en helpen de scheidsrechters bij het aangeven van punten.
(Tafel) crew	De (tafel) crew is verantwoordelijk voor het aankondigen van de gevechten en het bijhouden van de score. Daarnaast ondersteunen deze bij de rest van het toernooi waar nodig.
EHBO	De EHBO is verantwoordelijk voor eerste hulp in geval van een medisch ongeval. Bij het voorkomen van een medisch ongeval hebben deze altijd het laatste woord en maken de beslissing of er extra medische hulp vereist is.

2. Verloop gevechten

Duur gevechten

Poule fase en eliminaties

De gevechten van de poulefases & de eliminaties duren **3 minuten** of tot een van de vechters de point cap van **15 punten** behaald met **minimaal 4 punten verschil**. Als de schermers de point cap hebben behaald maar er is geen 4 punten verschil dan wordt er doorgedaan met het gevecht tot de tijdslimiet is behaald of er wel een verschil van 4 punten is.

Tijdens de poulefase wordt er bij een gelijk aantal punten een gelijkspel afgekondigd. Tijdens de eliminaties zal het gevecht doorgezet worden tot er minimaal één punt verschil is en er een duidelijke winnaar van het gevecht is.

Finales

Tijdens de finales worden er 3 rondes gevochten en duren de gevechten 2 minuten **zonder point cap**. Tussen elke ronde is er één minuut pauze voor de vechters, behalve als er om veiligheidsredenen niet direct gevochten kan worden, na één minuut kan deze tijd verlengd worden. In het geval dat tijdens de finales een gelijkspel is, (*vechter a wint een ronde, vechter b een ronde en een ronde was gelijk of alle rondes waren gelijk*), dan zal er doorgedaan worden met één minuut verlenging die als de beslissende ronde zal gelden.

Indien er hierna nog geen winnaar is, gelijkspel, gaan we over tot “sudden death”. Hierbij geldt dat het gevecht zal worden doorgezet tot er minimaal één punt verschil is en er een duidelijke winnaar van het gevecht is.

Scoring

De gevechten worden gejureerd door 1 scheidsrechter en 1 jurylid. Bij genoeg personeel kan de het management team ervoor kiezen om dit op te schalen naar 1 scheidsrechter en 2 juryleden.

De puntentelling voor langzwaard is als volgt:

3 punten (diep doel): Steken, slagen en snedes op het hoofd, steken naar het torso en worstel dominantie. Ongeacht of deze met een of twee handen op het wapen worden uitgevoerd.

2 punten (oppervlakkig doel): Overige treffers, waaronder een slag of snede op het torso en een steek op de armen of benen.

1 punt: ring uit door de tegenstander

Hema scorecard en scoren aanduiding

We werken met HEMA Scorecard, de punten worden netto (volledig) genoteerd. Dus bij een 3 rood en 2 blauw zal scorecard één punt op het bord zetten.

- De semafoor voor punten zijn als volgt: vlag omhoog is 3 punten, vlag opzij is 2 punten
- Bij geen kwaliteit, vlag naar de borst.
- Bij geen scorende actie gezien, vlag voor de ogen.

Kwaliteit van acties

Al deze acties moeten van voldoende kwaliteit zijn om punten te kunnen scoren. In alle gevallen bepaalt de scheidsrechter of een actie geldig is, al kan hij of zij daarbij om advies vragen aan de jury en in overleg treden. De algemene aanduiding en manier van scoren is zo goed mogelijk opgeschreven in de volgende passages. Echter kunnen er momenten zijn dat dit onduidelijk is, het staat de scheidsrechter bij onduidelijkheid altijd vrij om no-exchange af te kondigen bij te veel twijfel.

Richtlijnen voor steken:

In gevallen waar de steek afglijdt van het oppervlak (zoals het masker of gladde kunststof bescherming), is het aan de scheidsrechter om te bepalen of de actie scorend is. Een steek moet duidelijk zichtbaar het doel raken en bij voorkeur een lichte buiging in het zwaard tonen of de tegenstander (onwillig) fysiek naar achter verplaatsen om aan te geven dat er druk is uitgeoefend voordat het wapen wordt teruggetrokken.

Richtlijnen voor slagen:

Een snede moet een zekere boog of arc in de beweging hebben en uitgevoerd worden met de snijkant van het blad; treffers met de platte kant tellen niet. Een slag waarbij alleen de punt contact maakt, maar waarbij de slag van het wapen niet wordt gestopt door contact met de tegenstander, is van onvoldoende kwaliteit om te scoren.

Richtlijnen voor snedes:

Snedes moeten uitgevoerd worden met het scherp van het zwaard en moeten minimaal met de helft van het blad gedaan worden om te scoren. Het fysiek verplaatsen van de tegenstander is hierbij geen vereiste maar er moet wel een duidelijke intentie achter de beweging kenbaar zijn.

Richtlijnen voor worstelen (ringen):

De vechter moet volledige controle hebben over de tegenstander (en in staat zijn een treffer aan te geven of te plaatsen met de punt of snijkant) of zich in een duidelijke dominante positie bevinden. Het is toegestaan om de tegenstander bij het zwaard of de arm te grijpen om controle te krijgen, terwijl men tegelijkertijd een treffer aangeeft of plaatst met de eigen punt of snijkant. Dominantie en ontwapening moeten altijd met voldoende controle worden uitgevoerd. Zodra worstelacties worden ingezet zal de scheidsrechter terug tellen van 5 seconden, als er dan geen duidelijk dominantie is zal er no-exchange worden afgekondigd.

After blow

Een afterblow is een scorende actie die na een scorende actie van de tegenstander plaatsvindt. Het tijdsvak voor een afterblow is één tempo. Waarbij één tempo gedefinieerd wordt als de tijd die nodig is om één actie uit te voeren. Zoals een aanval, parry (afweer) of riposte (tegenaanval).

- Een aanval (bijv. een steek of slag) = **één tempo**,
- Een parry gevolgd door een riposte bestaat = **twee tempi** — één om te verdedigen, één om terug aan te vallen.
- Een feint (schijnbeweging) gevolgd door een echte aanval = **twee tempi**.

Concreet is de tijd voor de after blow dus één riposte **zonder** schijnbeweging. Waarbij het terugtrekken van het zwaard om een nieuwe aanval in te zetten wordt gezien als een tempo.

Double hit

Een *double hit* is wanneer beide vechters gelijktijdig (binnen hetzelfde tempo) elkaar raken. Indien het leidt tot gevaarlijk vechten of er structureel niet veilig wordt gevochten kunnen er penalty's uitgedeeld worden aan één of beide partijen. Bijvoorbeeld als een vechter structureel acties van de tegenstander negeert om een ander doel aan te vallen zonder zichzelf veilig te houden. Dan zal hier eerst voor gewaarschuwd worden door de scheidsrechter voor er consequenties worden uitgedeeld.

Er wordt qua puntentelling geen verschil gemaakt tussen een gewone scorende actie, een afterblow en een dubbel. Beide schermers krijgen de "normale" punten toebedeeld.

Ring-out

Er is sprake van een ring-out wanneer een deelnemer buiten het afgebakende veld komt.

- Mocht een van beide deelnemers **met beide voeten** buiten de ring treden, wordt het gevecht stopgezet en zal de tegenstander met één punt beloond worden.
- Het is **niet** toegestaan de tegenstander de ring uit te duwen.
- Bij misbruik kan de referee hiervoor consequenties stellen.

Verloop matches

Elk gevecht tijdens het toernooi verloopt volgens een algemene procedure.

1. De scheidsrechter kondigt het begin aan met een duidelijk signaal en vraagt aan alle betrokkenen of ze klaar zijn voor het verloop van het gevecht. Bij zowel de deelnemers als het dienstdoende personeel van het veld.
2. Vervolgens start de scheidsrechter het gevecht door bijvoorbeeld het commando "*Vechters klaar?*" - "*Groet elkaar*" – "*Vecht!*".
3. De deelnemers proberen een scorende actie uit te voeren bij hun tegenstander.
4. Als er een duidelijke treffer plaatsvindt roept de jury of scheidsrechter "*Hit!*"
5. De scheidsrechter roept "*Break!*" en stopt het gevecht. De deelnemers gaan terug naar hun startpositie.
6. De jury geeft aan wat zij hebben waargenomen volgens de geldende semafoor onder "score".
7. De scheidsrechter of en hoeveel punten worden toegekend, eventueel rekening houdend met een afterblow of andere situaties (zoals dubbele treffers of overtredingen).
8. Na de beoordeling keren de vechters terug naar hun startposities. De scheidsrechter geeft opnieuw het signaal om verder te gaan.

Dit proces herhaalt zich totdat de tijdslimiet is bereikt of één van de vechters de point cap heeft behaald. Wanneer de tijd voorbij is of het maximaal aantal punten is gescoord. Hierna roept de scheidsrechter "*Break!*" en kondigt het einde van het gevecht aan. De vechters groeten elkaar na afloop van het gevecht.

De scores worden opgeteld, en de winnaar wordt bepaald op basis van de behaalde punten. Bij een gelijke stand kunnen aanvullende regels gelden, zoals een sudden-death.

Wanneer de tijdslimiet van drie minuten bijna is bereikt, roept de tafel de laatste tien seconden af. De scheidsrechter kondigt vervolgens de laatste exchange aan. Indien deze aankondiging om welke reden

dan ook niet precies op het tien-seconden moment kan plaatsvinden, bepaalt de scheidsrechter wanneer dit alsnog gebeurt, mits dit binnen de totale tijdslimiet valt.

3. Coaches en sportiviteit

Coaching

Het is deelnemers toegestaan om één coach te hebben tijdens een gevecht. De coach dient altijd buiten het gevechtsveld te blijven en herkenbaar in de hoek van de deelnemer te blijven staan.

De coach mag een time-out verzoeken bij de scheidsrechter in de volgende gevallen:

- Een mankement met de uitrusting van de vechter
- Vanwege medische redenen
- Mentale rust van de vechter
- Andere dringende medische of veiligheidsredenen

Time-outs mogen niet worden gebruikt om de tegenstander te hinderen, tijd te rekken of de wedstrijd te verstoren. Misbruik van de time-out (bijvoorbeeld herhaald roepen tijdens actieve gevechten of het verlengen van de pauze) kan leiden tot een waarschuwing of straffen voor de coach of vechter.

De benodigde tijd voor de time-out is in de regel één minuut maar hier mag vanwege onvoorziene omstandigheden van afgeweken worden door de scheidsrechter.

Sportiviteit

Wanneer er een scorende actie heeft plaatsgevonden en de scheidsrechter het gevecht stil heeft gelegd om de score te bepalen is het de vechter toegestaan om aan te geven, door middel van de hand opsteken, wanneer die geraakt is en de jury dit niet heeft gezien. Dit mag alleen in eigen nadeel gedaan worden, niet in eigen voordeel. Dus als je geraakt bent op een oppervlakkig doel mag je aangeven dat dit eigenlijk een diep doel betrof maar niet andersom.

De jury en referee mogen dit negeren als zij een duidelijk beeld denken te hebben, bij misbruik of excessief gedrag in deze context geldt het overtredings systeem.

Veiligheid generaal

Deelnemers en toeschouwers moeten de instructies van bovengenoemd "toernooi personeel" respecteren en opvolgen. Afbakeningen en zogenoemde no-go zones mogen niet betreden worden zonder toestemming. Dit geldt voor deelnemers dat ze niet bij de IT-tafels mogen komen om verstoring van het personeel te voorkomen. En voor toeschouwers om bij de aangewezen kijkplekken te blijven en de velden niet te betreden.

Als er gear los hangt of kapot is bij een vechter en de scheidsrechter, jury of deelnemer heeft dit niet door dan mag iedereen die aanwezig is dit aangeven ten behoeve van de algehele veiligheid.

4. Niet toegestane handelingen en consequenties

Niet toegestane handelingen

De volgende handelingen zijn niet toegestaan tijdens het gehele verloop van het toernooi:

- Toepassen van excessive force, elke actie waarbij de kracht duidelijk boven het noodzakelijke niveau ligt en waarbij de veiligheid van de tegenstander in gevaar wordt gebracht, wordt beschouwd als excessive force en kan worden bestraft met een waarschuwing of strafpunt.
- Opzettelijk het achterhoofd/ achterlichaam toekeren
- Aanvallen van verboden doelen
 - Kruis, achterkant van het lichaam en voeten
- "Bullrushen"*. Met grote snelheid en kracht naar voren stormen op de tegenstander, vaak zonder controle, afstand behoud of duidelijke techniek. De vechter probeert met fysieke druk, lichaamsgewicht of constante overdreven aanvallende bewegingen om de ander te overweldigen.
- Worpen doorzetten waarbij de tegenstander op de grond geworpen wordt.
- Wurggrepen of breuktechnieken
- Vuistslagen, kopstoten en/of trappen en ander buitensporig geweld
- Offensief gebruiken van de pareerstang
- Gooien met het wapen
- De vloer slaan met het wapen
- Te laat komen voor een gevecht
- Doorgaan met vechten nadat de scheidsrechter het gevecht stil heeft gelegd
- Het is deelnemers niet toegestaan om op hen gescoorde punten weg te geven of gemaakte punten weg te wuiven.
- Schelden, vloeken, schreeuwen of ander buitensporig verbaal en fysiek gedrag
- Spreken met de table crew of juryleden tijdens de match.
- Ruzie maken met het toernooi personeel
- Acties of handelingen die tegen de algemene normen van sportief gedrag ingaan.

Overtreedingen

Overtreedingen begaan betreft het uitvoeren van niet toegestane handelingen door een deelnemer.

De progressie van overtredingen is als volgt:

- Waarschuwing bij niet intentioneel gedrag
- 1ste overtreding: Genoteerd, 1 punt aftrek
- 2de overtreding: Genoteerd, 3 punten aftrek
- 3de overtreding: Verlies gevecht
- 4de overtreding: diskwalificatie toernooi

Waarschuwingen verkregen door de vechter tellen het gehele toernooi door. Scheidsrechters mogen altijd de toernooimanager om input vragen bij het geven van overtredingen.

Bij overtredingen wordt bovenstaande progressie aangehouden, bij een buitensporige overtreding wordt er in direct overleg met de toernooimanager, bepaald wat de passende straf is:

- Puntenmindering (een of meerdere)
- Verlies gevecht
- Diskwalificatie

Bevoeghedenen onduidelijkheden

In het geval van onduidelijkheden in de regelgeving, of bij een situatie waarin deze regels niet voorzien, mag een scheidsrechter naar de geest van de regels een besluit nemen. Hierin wordt aangeraden om de toernooimanager te raadplegen. Het besluit van de toernooimanager is bindend.