

# Torna- és versenyszabályzat

verzió: 0.1

2020.09.29.

Az alábbi szabályok egyelőre csak az *Torna- és versenyszabályzat* munkaközi változatát tartalmazzák, az ebben foglaltak, különös tekintettel a megfogalmazásokra még pontosításra és részletesebb magyarázatokra szorulnak egyes esetekben.

## Bevezetés

Az esemény célja, hogy a vívást biztonságos és barátságos módon azon alapelv szerint segítse, hogy a vívó miközben találatot visz be akciója során, ne kapjon maga is találatot. A történelmi szabályrendszerekhez illeszkedve a verseny egyértelmű célja, hogy a vívói képességeknek és helytállásnak legyen a tesztje, nem pedig egy vérre menő küzdelem szimulációjának. E cél elérése érdekében minden csörte számít egy "párbajnak", melyben a győzelem megszerzését a bíró ponttal jutalmazza. A verseny célja tehát, hogy a versenyzők közti sorrendet felállítva megállapítsuk a verseny napján legsikeresebb vívót, taktikai, technikai, és atlétikus képességek alapján.

Szervezőként az egyik legfontosabb célunk a tisztességes verseny körülmények megteremtése és betartatása. Minden működőképes szabályrendszernek biztosítania kell az egyenlő esélyeket minden résztvevő számára.

## Összefoglaló

A vívás bíráskodásában leggyakrabban használt technikai kifejezések magyarázata.

## Általános kifejezések

1. Asszó, csörte  
Két vívó közti barátságos küzdelem, amit egy képzett bíró vezet és állít le. Az asszó végén a bíró pontot ítél egyik vagy mindkét vívónak, vagy nem ítél pontot és/vagy büntetést ad, ha szükséges.
2. Mérkőzés  
Asszók sorozata két versenyző között, ahol az egyes asszókban elért pontok



határozzák meg a mérkőzés eredményét. Csak egy versenyző lehet a mérkőzés győztese.

3. Versenyszám

A versenyszám győztesének kijelöléséhez szükséges, egyfajta fegyverrel levívott mérkőzések összessége.

4. Torna

A szervezők által meghatározott fegyverekkel végrehajtott versenyszámok összessége.

5. Tempó/vívóidő

Egy egyszerű akció kivitelezéséhez szükséges idő.

6. Vívótáv

A két vívó közti távolság, amelyről az egyik vagy mindkét vívó eléri a másikat egy támadással.

## Vívó akciók

Ez a rész definiálja az alapvető akciókat, hogy minden versenyző számára könnyen megérthető legyen, bármilyen tradíciót is gyakorol, ezáltal más kifejezéseket használva. Nem a vívókönyvek helyettesítésére, csak a szabályok értelmezésének megkönnyítésére szolgál.

## Támadó akciók

1. Támadás

Az a kezdeményező, támadó akció, amelyet a kar előre nyújtásával és az ellenfél érvényes találati felületének állandó fenyegetésével hajtanak végre, megelőzve a kitörés, váltó lépés, vagy más fegyverspecifikus támadó lábmunka megindítását. Nem minősül a támadás részének az előkészítő akciók és a kéz-, vagy fegyver olyan mozgásai, amelyek nem fenyegetik állandóan a találati felületet.

a. Egyszerű az akció, ha azt egyetlen mozdulattal végzik;

i. akár közvetlenül (ugyanabban a vonalban),

ii. akár közvetve (másik vonalban).

b. Összetett az akció, ha azt több mozzanattal hajtják végre (pl. csel használata, hogy kiprovokáljon az ellenfélből egy védekező akciót, így teremtve meg egy kihasználható tempót a támadó számára).

2. Riposzt, visszatámadás

Támadó akció attól a vívótól, aki védte az ellenfele támadását. A visszatámadás történhet azonnal vagy késleltetve. Ez a végrehajtás tényétől és gyorsaságától függ.

A visszatámadás lehet:

a. Egyszerű, közvetlen visszatámadás

i. Egyenes visszatámadás: anélkül találja el az ellenfelet, hogy azt a vonalat elhagyná, amelyben a védezés történt.

ii. Kötött visszatámadás: a védezés után, a pengén végigcsúszva találja el az ellenfelet.

b. Egyszerű közvetett visszatámadás



- i. A kerülő visszatámadás: az ellenfelet az ellenkező vonalban találja el, mint amelyben védett. (Megkerülve az ellenfél pengéjét alul, ha a felső vonalban, illetve felül, ha az alsó vonalban védett.)
    - ii. Visszatámadás lendítéssel (coupé): az ellenfelet az ellenkező vonalban találja, mint amelyben védett (a pengével minden esetben megkerülve az ellenfél pengéjének hegyét).
  - c. Összetett visszatámadás  
több mozdulattal hajtják végre
3. Kontra riposzt  
Támadó akció attól a vívótól, aki kivédte ellenfele visszatámadását.
4. Ellentámadás  
Támadó vagy védekező-támadó akció, amelyet az ellenfél támadása közben hajtanak végre.
  - a. Közbetámadás: támadás ellen végrehajtott ellentámadás.
  - b. Kizáró közbetámadás: olyan ellentámadás, melyet annak a vonalnak a lezárásával hajtanak végre, amelyben a támadásnak be kell fejeződnie.
5. Csel  
Áltámadás, egy védés kiprovokálására
6. Megújított támadás  
A kezdeti támadást követő folyamatos támadó akció.
  - a. Ismétlés (remise)  
Egyszerű azonnali támadó akció, a kar visszahúzása nélkül, az ellenfél védését vagy hátrálását követően, abban az esetben, ha az visszatámadás nélkül a pengét elhagyja, vagy ha késlekedő, közvetett, vagy összetett visszatámadást hajt végre.
  - b. Kettőzés (redoublement)  
Új, egyszerű vagy összetett akció, olyan ellenfél ellen, aki visszatámadás nélkül védett, vagy aki az első akciót egyszerűen hátrálással, vagy elhajlással kerülte el.
  - c. Megismételt támadás (reprise d'attaque)  
Új támadás, amelyet azonnal a vívóállásba való visszatérés után végeznek.
7. Kontratempó  
A támadó által az ellenfél közbetámadása ellen végrehajtott akció.

## **Védekező akciók**

1. Védés  
Az ellenfél fegyverének blokkolása, hogy az ne érje el a célpontját.
  - a. egyszerű, közvetlen, ha ugyanabban a vonalban hajtják végre, mint a támadást.
  - b. körző védés, a támadással ellenkező vonalban hajtják végre.
2. Kitérés  
A test akciója, a lehetséges célpont elkerüli a támadást a távolság megnövelésével vagy más mozgással.
3. Langort/hosszúhegy helyzet  
Olyan különleges helyzet, amelyben a vívó a karját kinyújtva tartva, fegyvere



hegyével folyamatosan fenyegeti ellenfele érvényes találati felületét. Ezt nevezzük a hegy vonalban van kifejezéssel.

## Általános szabályok minden fegyvertípushoz

### Mérkőzés menete

1. Minden mérkőzés egy meghatározott ideig, vagy egy meghatározott pontérték egyik vagy mindkét vívó által való eléréséig tart. Egy mérkőzés elkülönülő és független asszókából áll, időtartama a bírói indítás és a bírói megállítás közötti rész.
2. A versenyzők felállnak a küzdőtér szélén, mikor a bíró hívja őket az adott körmérkőzés vagy egyenes kiesés meccs előtt. Ekkorra már a versenyzőknek a szabályok szerinti, vívásra megfelelő öltözetben kell lenniük, és készen kell állniuk a versenyre.
3. A bíró egy újabb felszerelés ellenőrzést végez el a körmérkőzés előtt, annak érdekében, hogy a biztonságos versenyzést el lehessen kezdeni. A bírónak jogában áll bármikor újra elvégeznie a felszerelés ellenőrzését. Azok a vívók, akik nem megfelelő felszereléssel jelennek meg, azokra a szabálykönyv szerinti büntetést szabhatja ki a bíró. Ameddig nem teljes a versenyző felszerelése és nem kapja meg a bíró engedélyét, semmilyen körülmények között nem kezdheti el vagy folytathatja a vívást.
4. Minden vívó választhat magának egy segítőt, aki a pást mellett állhat és a szünetek alatt beszélhet a vívóhoz. A segítő semmilyen módon nem avatkozhat közbe és nem zavarhatja a párbaj menetét se szóban, se mozdulatokkal. A vívó joga a bírót megszólítani, hogy segítséget, tisztázást vagy magyarázatot kérjen, a segítő csakis a vívónak a szünetekben adott tanácsaival befolyásolhatja a mérkőzést.
5. Az először szólított vívó foglalja el a bírótól jobbra lévő helyet, a kezdővonal mögött.
6. A csoport mérkőzéseit vagy három percig vagy addig tartanak, amíg legalább az egyik vagy mindkét vívó el nem éri a hét pontot.
7. Az egyenes kieséses párbajok hat perc vívással töltött ideig tartanak vagy ameddig az egyik vívó el nem éri a tíz pontot. A párbaj első vívással töltött három perce után, ha a versenyzők igénylik, a bíró egy perc szünetet engedélyezhet.
8. Az idő leteltét az asszisztencia jelzi a bíró számára, de csak a bíró állíthatja meg a párbajt. Az idő letelte előtti csörte még befejezésre kerülhet, ha a bíró úgy ítéli meg.
9. Minden mérkőzés előtt a bíró a pásthoz hívja a két vívót. A két vívó, miután elfoglalta helyét a páston köszönti a bírót és az ellenfelét. A bíró 'On guard!' felkiáltással jelzi hogy a vívók foglalják el a helyüket. A bíró mindkét vívótól megkérdezi, hogy készen állnak-e a vívásra. Ha mindkét vívó jelezte, hogy a párbajra készen áll, a bíró kiadja a 'Fence!' vagy 'Fight!' parancsot, miután a párbaj elkezdődik.
10. Az asszó akkor fejeződik be amikor a bíró kiadja az 'Állj!' vagy 'Stop' parancsot, amelyet a következő esetekben tesz meg:
  - a. Érvényes találatot visz be az egyik vívó.
  - b. Olyan érvénytelen találatot visz be az egyik vívó, amely zavaró lehet a vívók számára, így azt tisztázni kell.
  - c. Az egyik vívó mindkét lábával elhagyta a küzdőteret.
  - d. Az idő lejárt.



## Kard Rendje Lovagi Kör és Vívóiskola S.E

- e. Veszélyes vagy nem egyértelmű helyzet.
  - f. Felszerelés hibája.
  - g. Sérülés.
  - h. Az egyik vívó kéri hogy állítsák meg a csörtét.
11. A vívók kérhetik az asszó megállítását a kezük felemelésével, viszont ameddig a bíró nem adja ki a parancsot az asszó megállítására, addig lehet érvényes pontot szerezni.
  12. Semmilyen találat nem lehet érvényes, amit a harc megkezdését jelző parancs előtt vagy a harc befejezését jelző parancs után indítottak.
  13. Érvénytelen találatokat a bírónak nem kell figyelembe vennie, ha úgy ítéli, viszont a döntésének okát el kell magyaráznia a vívóknak.
  14. Abban az esetben, ha a bíró egy találatot érvénytelennek látott és a küzdelmet nem állította meg, viszont később kiderül, hogy a találat érvényes volt, akkor a bírónak az első érvényes találatot figyelembe véve kell döntést hoznia.
  15. Ha az egyik vívó mindkét lábával teljesen elhagyja a küzdőteret, a bírónak azonnal meg kell állítania a harcot.
  16. Ha az egyik vívó mindkét lábával teljesen elhagyta a küzdőteret, a bírónak a küzdőtér elhagyása előtt történt akciók alapján kell döntést hoznia.
  17. Ha egy vívó úgy visz be sikeres támadást, hogy az egyik lábbal teljesen kint van a küzdőtérrel, akkor a támadását érvényesnek kell tekinteni.
  18. Ha az egyik vívó mindkét lábával elhagyja a küzdőteret anélkül hogy a kilépés előtt érvényes találatot adott volna le, a bíró a következőképpen jár el:
    - a. Az első kilépésnél a vívó figyelmeztetést kap
    - b. Az elsőt követő összes kilépésnél a vívó ellenfele egy pontot kap
  19. Ha egy vívót kilöttek a pástról, akkor az a vívó nem büntethető a küzdőtér elhagyása miatt.
  20. Minden csörte megállítása után a vívóknak vissza kell térniük a kezdővonaluk mögé.
  21. Amennyiben a technikai feltételek adottak, úgy minden vívónak mérkőzésenként egyszer van joga videóbírókat kérni. Ilyenkor a vívónak kötelessége megmondania a bírónak a videó megnézése előtt, hogy ő pontosan mit tapasztalt. A bíró és a segédbírók szigorúan a vívók jelenléte nélkül tekintik meg a videót. Ha a bíró úgy ítéli meg, hogy a fellebbezés jogos és helytálló, abban az esetben a vívó nem veszíti el a videóbíró kikérésének a jogát.
  22. Abban az esetben, ha az idő lejártakor mindkét vívónak ugyanannyi pontja van, a bíró egy perc időt még hozzáad a küzdelemhez. A hosszabbításban az a vívó győzedelmeskedik, aki több érvényes találatot ér el. A hosszabbítás megkezdése előtt a bíró pénzfeldobással megállapítja annak a vívónak a személyét, aki megnyeri a mérkőzést, ha senki nem szerez pontot vagy ha ugyanannyi pontot szereztek az egy perc során.
  23. A mérkőzések után a bíró kihirdeti a legtöbb ponttal rendelkező személyt. A vívóknak tisztelegniük kell a bírónak és kezet kell fogniuk az ellenfeleikkel.
  24. A mérkőzések és a pontok kihirdetése után a vívóknak alá kell írniuk a pontvezető lapot, amely az asszisztenciánál van.
  25. Abban az esetben, ha küzdelem közben az egyik vívó felszerelése meghibásodik, a bíró öt perc szünetet engedélyezhet, hogy a vívó megjavítsa a felszerelését, vagy cserefelszerelést szerezzen be. Ha a vívó nem tud eleget tenni a fenti időkereten belül a felszerelés követelményeknek, akkor fekete lapot kap és ezzel kizárásra kerül az adott versenyszámból.



26. Abban az esetben, ha az egyik vívó sérülést szenved, a bíró tíz perc szünetet rendelhet el a sérülés kezelésére. Ha a helyszínen lévő egészségügyi segítség úgy dönt, hogy a vívó nem tudja biztonságosan folytatni a küzdelmet, akkor a bírónak joga van a vívót visszavonni a mérkőzésről, vagy akár a versenyről.
27. Abban az esetben, ha az egyik vívó feladná a küzdelmet (felszerelésihiba vagy sérülés miatt), az ellenfele lesz kinevezve a mérkőzés győztesének, azonban nulla ponttal. Egyenes kiesés során is a másik fél lesz kinevezve győztesnek.
28. Csak egy asszót lehet feladni a csoportmérkőzések során, második esetben vissza kell vonulni a versenyről.
29. Abban az esetben, ha valaki a csoportmérkőzések alatt visszavonulna a versenyről, az összes már levívott és az összes elkövetkező párbajában az ellenfelei lesznek győztesnek kinevezve, mintha feladta volna a küzdelmeket.
30. Ha egy vívó az utolsó küzdelmét adná fel a csoportmérkőzésekben, mielőtt visszavonul a versenyről, akkor csak az utolsó mérkőzést kell úgy tekinteni, hogy feladta, de az egyenes kiesés pontszámításában nem szabad őt beleszámolni.
31. Ha egy vívó az egyenes kiesés alatt vonul vissza a versenyről, az ellenfele kerül ki győztesen, de a helyét nem veszíti el az összesített listán.

## **A pontozás módszere**

1. Egy tempó akkora időt jelent, amekkora egy akció elvégzéséhez szükséges. A találatok elbírálásánál minden olyan találatot figyelembe kell venni, ami az első találat beérkezése előtt elkezdődött.
2. Abban az esetben, ha egy találat született a párbaj alatt, a bíró pontot ítél meg a találatot elszenvető vívó ellen az alábbiaknak megfelelően:
  - a. Fejet érő ütés vagy szúrás, illetve testet érő szúrás esetén két (2) pontot ítél meg a bíró.
    - i. Fej alatt a fej és a nyak teljes felülete, kivéve a szabályokban külön kiemelt tiltott részek értendőek.
    - ii. Test alatt a felsőtest deréktól felfele nyakig elől hátul, illetve a hónalj vonaláig tartó terület értendő, kivéve a szabályokban külön kiemelt tiltott részek.
  - b. Minden egyéb érvényes találat esetén egy pontot ítél meg.
3. A helyzet függvényében három ítélet születhet, abban az esetben, ha mind a két vívó egyszerre, vagy közel egyszerre ad be érvényes találatot:
  - a. Szimultán abban az esetben, ha mindkét vívó látszólag ugyanakkor indította meg a támadását. Ebben az esetben mind a két vívó kap egy pontot.
  - b. Dupla találat abban az esetben, ha mindkét vívó visz be érvényes találatot, de a két indítás között látható különbség van. Ebben az esetben fegyverspecifikus pontozást alkalmaznak a bírók.
  - c. Akció utáni ütés abban az esetben, amikor az egyik vívó azután, hogy találatot kapott, indít meg egy támadást vagy fejez be egy összetett támadást. Az ilyen támadásokért nem jár pont.
4. Érvényes támadást a következő módokon lehet bevinni:
  - a. Ütés - A fegyver élével vagy lapjával végrehajtott támadás, amelynek legalább 45°-os pályát kell bejárnia és olyan akciónak kell lennie, ami sérülést okozna az adott területen (például a lappal fejet ért ütés is érvényes).





- b. Szúrás - A fegyver hegyével végrehajtott támadás. A szúrásnak olyan erősségűnek kell lennie, hogy a penge jól láthatóan meghajoljon.
- c. Vágás - A fegyver élével végrehajtott támadás. Vágást a fegyver élének ellenfélen való jól látható és direkt végighúzásával lehet elérni.
- d. Ütés markolatgombbal - A fegyver markolatgombjával leadott ütés, kizárólag a maszk rostély részére.
- e. A bíró megítélhet pontot egy olyan akcióért amikor az egyik vívó több másodpercen keresztül fogással birkózás közben dominálja ellenfelét, aki nem képes kitörni a fogásból. A bírói 'Állj' parancs után azonnal be kell fejezni az ilyen fogást.

## Közelharc szabályok

A közelharc és a birkózás az alábbi szabályokkal folytatható:

1. Birkózás egy mérkőzésen belül csak abban az esetben engedhető meg, ha abba mindkét fél beleegyezett a mérkőzés megkezdése előtt. Amennyiben az egyik fél nem engedélyezi a birkózást, annak okára nem kell külön magyarázatot adnia.
2. Amennyiben a mérkőzésen tilos a birkózás, úgy birkózásra tett kísérlet, vagy tényleges birkózás esetén a vétkes, az indító fél, első alkalommal figyelmeztetésre (sárga lap) kerül, minden további alkalommal piros lappal büntetendő.
3. A bíró 'Állj' parancsot hív 1-5 másodperc időtartamú sikertelen birkózás után, vagy ha a kialakult helyzetet baleset veszélyesnek ítéli.
4. Az ellenfél pengéjének megfogása akkor engedélyezett, ha a penge kontrollálva van. A penge megragadása után egy azonnali tiszta találat ér pontot. Ha nem sikerül tiszta találatot bevinni, a bíró 'Állj' paranccsal leállítja az akciót, és nem ítél pontot. A penge kontrollálásának sikertelensége az ellenfélnek jelent pontot.
5. Érvényes birkózó akciók:
  - a. Földrevitelek és dobások után vívóidőn belüli egyszerű támadás a fegyverrel
  - b. Birkózásban fegyverrel vagy fegyver nélkül addig kontrollálva az ellenfelet, amíg a bíró 'Állj'-t hív.
6. A földharc nem engedélyezett. A bíró 'Állj'-t hív, ha valamelyik vívó a földre kerül, vagy a bíró nem tudja megítélni az akciót, vagy a dominancia megszerzése nem sikerül 1-5 másodperc alatt.
7. A lefegyverzés érvényes pontszerzési mód, kivéve ha a lefegyverzett vívó azonnal (a bírói 'Állj' előtt) kontrolálja az ellenfél pengéjét és birkózásba megy át.
8. Ha a vívó véletlenül elejti a fegyverét vagy nem az ellenfél akciójától kerül a földre, a bíró 'Állj'-t hív. Egy találat érvényesnek minősül, ha a támadás azelőtt indult el, hogy az ellenfél egyértelműen elvesztette fegyverét, még ha azután is ér be. A sportszerűség jegyében új támadás nem indítható fegyverét vesztett vagy földre került ellenféllel szemben.

## Tiltott akciók

1. Nyakcsavarás, ellenfél felemelése, teljes ízület feszítés, kisizület feszítés, nagyívú dobások és más potenciálisan veszélyes birkózó technikák, ütések, rúgások, erőszakos lökések valamint a fegyver dobása szigorúan tiltott.
2. Túlzott erőhasználat, brutalitás és a felesleges erőszak tiltott.



3. Tilos támadni a fej hátulját, a gerincet, a térd hátulját és a lábfejet.
4. A fej elfordítása, vagy egy érvényes találati felület eltakarása egy érvénytelen felülettel első csoportba tartozó szabálytalanság.
5. A padló eltalálása rossz távolság felmérésből adódóan első csoportba tartozó szabálytalanság (a bíró döntésére van bízva, ha az ellenfél akciójától, véletlen érintkezéstől vagy az ellenfél eltalálása után éri a penge a földet).
6. Tilos a keresztvassal ütni; és bármilyen körülmények között a fej hátulját, gerincet, térd hátulját, lábfejet támadni.

## Hosszúkard specifikus szabályok

### A találatok érvényességére és a vívóakciókra vonatkozó szabályok

1. Az igaz éllel, hamis éllel, hegygel elért találat akkor számít érvényesnek, ha úgy lett végrehajtva az akció, hogyha a fegyver éles lenne, akkor sérülést okozna egy páncélozatlan ellenfélnek. A lappal végrehajtott ütés számít, ha egy szándékos, jól végrehajtott technika része. A bíró döntésére van bízva, mit ítél meg érvényes találatnak.
2. Nem számít érvényesnek pengén keresztüli ütés, azaz amikor az ellenfél pengéjén vagy keresztvasán áthajolva, a penge rugalmassága miatt jön létre találat. A bíró érvényesnek ítélni, ha az ellenfél pengéje nem zárta le a támadás vonalát, és a támadás ugyanakkor érkezik be, mint amikor eltalálja az ellenfél pengéjét. Az ilyen védést hibás védésnek (malparry) nevezzük.
3. Találati felület a vívó teljes teste, beleértve a fegyver markolatát, a ruházatot és a védőfelszerelést. Nem találati felület a fej hátulja, a gerinc, a lábfejek és a térdek hátsó része.
4. A markolatgombbal végrehajtott ütések csak akkor számítanak érvényesnek, ha az ellenfél maszkjának borítás nélküli rostélyát találják el. Tiltottak az erős ütések, csak olyan, érintés jellegű ütésekért adható pont, ami a maszkon potenciálisan sérülést nem okoz, illetve javasolt kesztyűs kézzel takarni a gombot.

### Vor (előny)

1. A bíró az alábbi alapszabályok figyelembevételével dönti el a találatok érvényességét és előnyét(vor). A szabályok a konvencionális szabályrendszer hosszúkard adaptációi.
2. Minden megfelelően végrehajtott támadást háritani kell vagy teljesen el kell kerülni.
3. Az támadás megfelelően végrehajtott, aminek a kar kinyújtása megelőzi a lábmunka elkezdését, és közben a penge hegye vagy éle folyamatosan fenyegeti az ellenfél érvényes célterületét.
4. Kitéréssel (vagy más támadó lábmunkával) megfelelően végrehajtott támadás:
  - a. Egyszerű támadás során a kar kinyújtása megelőzi a kitérés (vagy a támadó lábmunka) indítását, és a támadás legkésőbb az első láb leérkezéséig talál.





- b. Összetett támadásnál a kar kinyújtása az első cselhez megelőzi a kitörés (vagy a támadó lábmunka) indítását, és a támadás legkésőbb az első láb leérkezéséig talál.
5. Lépés-kitöréssel és más összetett lábmunkával való támadást ez a szabályrendszer nem tárgyal. A kitörés kezdete számít az előny szempontjából a lábmunka kezdetésnek, a megelőző lépés előkészítésnek minősül.
6. A behajlított karral végrehajtott akciók, akár egyszerű, akár összetett, lépés vagy csel, nem minősülnek támadásnak, csak előkészítésnek, és lehetőséget adnak a másik vívónak a támadó akciókra. Az ilyen akciók közben elszenvedett találatok, közbetámadások érvényesnek számítanak az előkészülő vívó ellen.
7. A támadás megfelelő voltának megítéléséhez az alábbi pontokat kell figyelembe venni:
  - a. Ha a támadás akkor indul, amikor az ellenfél passzívan hosszúhegyben áll (vonalban), akkor a támadónak először el kell térítenie az ellenfél pengéjét. A bírónak figyelnie kell, hogy egy egyszerű érintkezés nem számít a penge eltérítésének.
  - b. Ha az eltérítés során nem sikerül az ellenfél pengéjét elkapni, a támadás joga átkerül az ellenfélhez.
  - c. Ha a támadás közben az ellenfél pengéje nem hosszúhegyben van, a támadást végre lehet hajtani mint egyenes támadásként, mint kerülő visszatámadással, mint visszatámadás lendítéssel, vagy megelőzheti egy hibázás, ami az ellenfelet védelemre kötelezi.
  - d. Összetett támadás esetén az ellenfél közbetámadást tehet, ami akkor érvényes, ha egy tempóval megelőzi a támadás utolsó mozdulatát, például a közbetámadásnak be kell érnie mielőtt a támadó megtenné a valódi támadás utolsó mozdulatát.
8. A megfelelően végrehajtott védelem jogot ad a visszatámadásra. Egy egyszerű visszatámadás lehet közvetlen vagy közvetett, de ahhoz hogy a támadás folytatásához való jogot átvegye, azonnal végre kell hajtani, hezitálás vagy megtorpanás nélkül. Ha a visszatámadás késik és a megújított támadás tisztán a riposzt előtt indul el, akkor a megújított támadás kapja a támadás jogát.
9. Szúrás, vágás, lappal ütés, hamis éles ütés elleni védelem célja az, hogy megakadályozza az ellenfelet az érvényes találati zóna elérésében, azaz
  - a. Megfelelő a védelem, ha a támadás befejezése előtt lezárja a támadás vonalát
  - b. Ha a védelem megfelelően lett végrehajtva, akkor a támadást kivédettnek kell tekinteni, még akkor is, ha a fegyver hajlékonysága miatt a penge vége el is éri a célpontot.
10. Részletes példák és leírások a Függelék: Vor/Előny kifejtése részében.

## **Belső kör**

1. Az előny megszűnik, amikor a fegyverek erős része találkozik (a keresztvasat is beleértve), és/vagy birkózó akciókban. Ha erős az erősön szituációban a vívók azonnal dupla találatot érnek el, akkor mindketten pontot kapnak. Egyébként eltávolodhatnak, és folytathatják a vívás (előnyszabályok szerint) vagy birkózásba mehetnek át (a birkózás szabályai szerint).



## Találatok megítélése

1. Mikor mindkét vívó egy tempón belül találja el a másikat, az vagy együttes találat vagy dupla találat:
  - a. Együttes találat, ha mindkét vívó ugyanolyan elképzeléssel és végrehajtással támad, ilyenkor mindkét vívó pontot kap.
  - b. Dupla találat esetén az egyik fél hibázott, nem a szabályok szerint járt el (például védési kötelezettség).
2. Dupla találatnál, ha a bíró nem tudja egyértelműen eldönteni ki volt a hibás fél, akkor nem ítél pontot.
3. Közbetámadásnál, ha kételyek merülnek fel az időzítéssel kapcsolatban (kellően megelőzte-e az összetett támadás végső mozdulatát), akkor gyakran dupla találat fordul elő, ami mindkét fél hibájából adódik. Mivel ez nem egy taktikailag szimmetrikus szituáció, a bíró ne ítéljen pontot. (A támadó hibája lehet: határozatlanság, lassú végrehajtás, nem elég hatékony csel. A védő hibája lehet: késlekedés vagy lassú végrehajtás)
4. Bármilyen találat, amit egy kézben fogott fegyverrel hajtanak végre csak akkor ér pontot, ha a végrehajtóját nem éri egy tempón belül két kézzel fogott fegyver találat.
5. Ha az ellenfél védelemmel reagál egy egykezes támadásra, akkor egy sikertelen védelem visszahozza a kezdeményezés jogát az egykezes támadásnak.
6. Ha mindkét vívó egy kézzel fogja a fegyverét, a normál előnyszabály érvényesül.

## Szervezeti Szabályok

1. A verseny 18. életévüket betöltött személyek számára nyitott.
2. Tilos a versenyen való részvétel alkohol, illetve teljesítményfokozó drogok befolyása alatt (beleértve a rekreációs és orvos által felírt készítményeket is).

## A bírói rendszer

### Főbíró

1. A főbíró egy segédbíróval együtt dolgozva felügyeli a verseny idejét és a szabályok betartását (szükség esetén az adminisztratív szervezet bevonásával).
2. A bíró jelzi a mérkőzés kezdetét, végét, a megállást, osztja a pontokat és szükség esetén elmagyarázza, mi történt az összecsapás során.
3. A harc megállítása után a főbíró egyeztet a segédbíróval és kihirdeti a kimenetelt. Ha a vívók elfogadják az döntést (azaz nem mondanak semmit), a küzdelem folytatódik a kihirdetett pont alapján. Amennyiben nem értenek egyet a bíró által látottakkal, de egyetértenek abban, amit ők láttak a küzdelem során, a bíró kérésükre megváltoztathatja a döntést. Amennyiben nem értenek egyet a bírói döntéssel, sem egymással, a bíró dönthet, hogy ítél-e pontot (amennyiben teljesen biztos a döntésben) vagy megismételteti az összecsapást.



4. Ha a bíró nem tudja meghatározni az összecsapás kimenetelét, megisméltetheti a küzdelmet, de erre magyarázatot köteles adni, és a vívók elnézését kell kérnie.
5. A bírói ítéletet a mérkőzés végeztével visszamenőleg megtámadni nem lehet.
6. A főbírónak le kell tudnia bonyolítani a mérkőzéseket angol nyelven, *beleértve a szabályok ismertetését és a látottak visszavezetését.*

## Segéd bíró (bírói asszisztens)

1. A főbíró egy segédbíró segíti a pontok és találatok meghatározásában. Fő feladatuk a mérkőzés megfigyelése a főbírótól eltérő szögből.
2. A segédbíró nem felel a pontok kiosztásáért, sem a mérkőzés végső kimeneteléért.

## A versenyek szerkezete és csoportosításai

### Csoportmérkőzések

1. Minden csoportmérkőzés alapú versenyen egy csoport maximum 7 versenyzőből áll, amennyiben az összes létszám osztható 7-tel. Ellenkező esetben a csoportok 7 és 6 versenyzőből állnak.
2. A csoportmérkőzések során egy összecsapás akkor ér véget, ha:
  - a. Az egyik vívó elér 7 (hét) pontot. Ebben az esetben a pontozó lapon feltüntetett pont az összecsapás végső pontszáma ( $V7-Dn$ , ahol  $n$ =a vesztes vívó pontszerző találatainak száma)
  - b. Eltelt 3 perc tényleges vívó idő. (Nincs figyelmeztetés az utolsó percnél.)
3. Amennyiben a vívó idő leteltekor a vívók közti pontkülönbség legalább 1, a több pontot szerzett vívó a győztes. A pontozó lapon feltüntetett pont az összecsapás során ténylegesen szerzett pontok száma ( $VN - Dn$ , ahol  $N$ = a győztes vívó által szerzett pontok száma és  $n$ = a vesztes vívó által szerzett pontok száma).
4. Amennyiben a szabályszerű idő leteltekor a szerzett pontok száma egyenlő, a vívók újra vívnak a győzelemért, legfeljebb 1 percig. A küzdelem újakezdése előtt a bíró eldönti ki a győztes, amennyiben az egy perc letelte után a pontok száma még mindig egyenlő.
5. Ebben az esetben a pontszerző lapon feltüntetett pontok mindig az összecsapás során szerzett tényleges pontok száma:
  - a.  $VN - Dn$ , ha a szabályszerű időn belül döntő találati pont született.
  - b.  $V6 - D6$  vagy  $V4 - D4$  vagy  $V2 - D2$  vagy  $V1 - D1$  vagy  $V0 - D0$  amennyiben a győztes sorshúzással került eldöntésre
  - c.  $Vn - Dn$ ,  $VN - Dn$ , abban az esetben, ha egyetlen összecsapást az egyik fél sérülés vagy felszerelés megrongálódás miatt felad, de a többi összecsapást rend szerint befejezték. Mindig az a versenyző a győztes, aki nem adott fel összecsapást, bár a pontok nem kerülnek nullázásra.
  - d.  $V0 - D0$  abban az esetben, ha az egyik vívó visszavonul vagy kizárásra kerül a versenyből, ezzel az ellenfél lesz a győztes, és a visszavonuló/kizárt fél összes pool-ban szerzett pontja nullázásra kerül.
6. A verseny kezdete előtt a Szervező Csoport eldönti és kihirdeti hány versenyző esik ki a felállított rangsor alapján (0-40%).



7. A csoportmérkőzések után felállításra kerül a résztvevők általános rangsora, figyelembe véve az egymást követő index számokat V/M, HS – HR, HS. (V = győzelmek; M = összecsapások; HS = bevitt pontszerző találatok; HR = kapott pontszerző találatok.)
8. Ezt követően felállításra kerül egy összegzett rangsor táblázat a következő módon:
  - a. Az eredmények rögzítésre kerülnek a két szükséges index meghatározásával.
  - b. Az elsődleges besoroláshoz szükséges első index a győzelmek számának a mérkőzések számával való elosztásával kerül meghatározásra, a V/M egyenlet alapján.
  - c. A legmagasabb indexszel rendelkező vívó (legfeljebb 1) kerül elsőként kiemelésre.
  - d. Az esetben, ha az első indexértékek megegyeznek, az egyenlő indexszel rendelkező vívók szétválasztásához egy másodlagos index kerül meghatározásra, a HS – HR képlet alapján, azaz a bevitt és bekapott találatok számát összevetve.
  - e. Megegyező két indexszám (V/M és HS – HR) esetében a több találatot bevitt versenyző lesz a győztes.
  - f. Kettő vagy több vívó közti abszolút egyenlőség esetén a sorrend sorshúzással kerül meghatározásra.
9. Ha az utolsó kvalifikált versenyzők között abszolút pontegyenlőség áll fent, nincs kiesés, minden megegyező pontszámú versenyző továbbjut, akkor is, ha a számuk meghaladja az előre meghatározott továbbjutók számát.
10. Az a vívó, aki feladja a versenyt, vagy kizárásra kerül, törlésre kerül a csoportmérkőzésből, az eredményei úgy kerülnek beszámításra, mintha az ellenfele nyert volna, de pontszámok nem kerülnek rögzítésre (V0 – D0). Az a versenyző, aki visszalép vagy kizárásra kerül, nem lesz bevonva az egyenes kiesés rangsorának kiszámításába.
11. Ha egy versenyző egyetlen összecsapást ad csak fel, úgy tekintjük, mintha elvesztette volna azt az összecsapást, de az addig rögzített pontok nem lesznek nullázva.

## **Egyenes kiesés mérkőzések**

1. Az egyenes kiesési tábla – teljes vagy nem teljes – a kvalifikációs táblázat és a speciális versenyszabályok (lásd 2.-es ábra) figyelembevételével kerül felállításra.
2. A verseny szervezői közzéteszik az egyenes kiesési tervet. Az egyenes kiesési összecsapások 10 találati pontig tartanak, vagy amikor letelik a kétszer 3 perc vívó idő, a közbeiktatott egy perc pihenőidővel együtt.
3. Az egy perces pihenőidő alatt egy párbajsegéd vagy edző odaléphet a versenyzőhöz.
4. Az összecsapás véget ér, ha
  - a. Valamelyik versenyző elér 10(tíz) pontot; vagy
  - b. a 2×3 perc vívó idő letelik.
5. Az a versenyző lesz a nyertes, aki több pontot szerzett.
6. Ha a szabályszerű idő leteltekor a pontszámok egyenlőek, a vívók győztes pontért küzdenek, maximum egy percig. Az összecsapás kezdete előtt a bíró eldönti (pénzfeldobással), ki lesz a győztes abban az esetben, ha a pontok a plusz egy perc



leteltével még mindig egyenlők. Ebben az esetben a pontozólapon feltüntetett pontszámok az összecsapás során ténylegesen megszerzett pontszámok.

7. Visszalépés: Ha, bármilyen okból kifolyólag, az egyik versenyző nem képes folytatni a küzdelmet, az ellenfele automatikusan győz. A vesztes vívó nem veszti el automatikusan a helyezését a verseny összesített rangsorában.

## **Az összecsapások sorrendje**

1. Az egyenes ágú kiesési tábla minden körében (256, 128, 64, 32, 16, 8, 4) az összecsapások mindig a táblázat szerint fentről lefelé haladva kerülnek sorra.

## **Minősítés**

1. Az általános minősítés a következők alapján kerül kiszámításra:
  - a. Első: Az első helyért vívott összecsapás nyertese
  - b. Második: az első helyért vívott összecsapás vesztese.
  - c. A harmadik és negyedik helyért az elődöntők két vesztese vív.
  - d. A többi versenyző helyezése minden egyes körben az egyenes kiesés során elért helyükkel egyezik meg.

## **Verseny személyzet**

1. Orvosi/mentős személyzet gondoskodik a versenyzők esetleges sérüléseinek, rosszulletének ellátásáról az összecsapások közben és után.
2. A szervező csapat vezetője felelős a verseny gördülékeny lebonyolításáért. A szervező csapat nyitott kérdésekre, reklamációkra, dicséretre, és javaslatokra a verseny előtt, közben és után.
3. A bírói csapat vezetője felügyeli a bírók és segédbírók elhelyezését és teljesítményét. A bírói bizottsághoz a versenyzők vagy meghatalmazottjaik bármikor személyesen fordulhatnak, ha kétség merül fel bármelyik bíró vagy segédbíró teljesítménye kapcsán.
4. A felszerelés ellenőrző csapat vezetője a verseny előtt elvégzi a védőfelszerelések és fegyverek ellenőrzését, és feljegyzi azon versenyzőket, akiknek a felszerelése megfelelőnek lett értékelve.
5. A technikai csapat irányítja a verseny technikai felépítését, beleértve a verseny-szoftvert, gondoskodik róla, hogy a verseny felvételre kerüljön, megfelelően legyen tárolva és kivetítve.

## **Vívó etikett és büntető szabályzat**

### **Rend és Fegyelem**

1. Minden résztvevő és jelenlévő, beleértve a nézőket is, szigorúan be kell, hogy tartsa az adott verseny szabályait, az udvariasság és becsületesség hagyományait, a szervezők útmutatásait, valamint bele kell, hogy egyezzen az alábbi



rendelkezésekbe. Minden szabályszegést büntethet a büntető testület, akár előzetes figyelmeztetés nélkül is, figyelembe véve a tényeket és körülményeket.

2. Minden versenyen résztvevő és jelenlévő köteles fegyelmezett magatartást tanúsítani, és nem megzavarni a verseny gördülékeny lebonyolítását. Az összecsapások közben mindenkinek tilos megközelíteni a küzdőteret, nem adhat tanácsot a vívóknak, nem kritizálhatja a bírákat és segédeket, és nem sértheti vagy befolyásolhatja a munkájukat semmilyen módon. A párbajsegéd köteles a számára kijelölt helyen maradni. A bíró köteles haladéktalanul leállítani minden cselekedetet, amely megzavarja az összecsapást, amelynél bíráskodik.
3. Bármely személy, aki bármilyen indokkal inzultálja vagy fenyegeti a tisztviselő személyzetet, azonnali kizárást kaphat a verseny területéről.
4. A bírák, és/vagy szervező csapat saját jogkörükből adódóan dönthetnek minden olyan személy a verseny területéről való kizárásáról, aki a gesztusaival, magatartásával vagy nyelvhasználatával megzavarja a verseny zavartalan lebonyolítását.

## **A versenyzők**

1. A versenyen való pusztán részvételükkel a vívók megfogadják, hogy betartják a szabályokat, és alávetik magukat a bírók és szervezők döntéseinek és útmutatásainak, hogy tisztelettudóak legyenek a bírókkal (és segédbírókkal) és lelkiismeretesen végrehajtják a parancsaikat és rendelkezéseiket.
2. A vívó nem vehet részt a versenyen, ha nem hajlandó kiállni egy adott versenytársa ellen. Ezen szabály megsértése esetén a büntetés megegyezik a 4-es számú büntető csoportnak meghatározott következményekkel.
3. A vívók kötelesek megjelenni teljes felszerelésben és vívásra készen a csoportmérkőzések, összecsapások és egyenes kieséses mérkőzések kezdetének meghatározott idejében és helyén, illetve felszerelés ellenőrzés céljából a bíró által bármikor megkívánt helyen és időben mind az összecsapások előtt, és a verseny során bármikor.
4. Amikor fellépnek vívni egy összecsapáshoz, a vívóknak teljesen vívásra kész állapotban kell megjelenniük a küzdőtéren – rendeltetésszerű öltözetben, zárt kabátban, felvett kesztyűben és fegyverrel a kézben.
5. A verseny során, ha egy vívó nem jelenik meg a küzdőtéren amikor a bíró szólítja:
  - a. A nem megjelent vívó sárga lapot kap;
  - b. Az első hívást követő egy perc után másodszor is szólítják, ha ekkor sem jelenik meg, az érintett vívó piros lapot kap;
  - c. A második hívást követő egy perc után egy harmadik és utolsó hívást kap, melynek elmulasztása a versenyből való kiesést vonja maga után.
6. Az összecsapás közben és után, még akkor is, ha a vívó már elhagyta a küzdőteret, minden olyan cselekedet, ami megsérti a sportszerűség elvét, például a sisak (vagy bármely más felszerelés) agresszív elhajítása büntetést von maga után.
7. A vívó, mind a küzdőtéren és azon kívül, köteles viselnie a sisakját egészen addig, amíg a bíró „Állj-t” (Halt!) nem kiált. Semmilyen körülmények között sem szólíthatja meg a bírót, ameddig a bíró a döntését meg nem hozta.





8. A versenyzők kötelesek képességeihez mérten, sportszerű keretek között, a legjobb teljesítményt nyújtani egészen a verseny végezetéig. Törekedniük kell a lehető legjobb helyezés elérésére, nem kaphatnak szándékosan találatot.

## **Vívó etikett**

1. Minden összecsapásnak meg kell őriznie az udvarias és őszinte párbaj szellemiségét. Minden szabálytalan cselekedet (például: az ellenfél erőszakos fellökése, rendszertelen vívás, szabálytalan mozdulatok a küzdőtéren, erőszakkal megszerzett találatok, keresztvassal bevitt csapások, véletlen esés közben bevitt találatok, veszélyes technikák nem- időben való megállítása, düh kitöltése a berendezésen vagy a helyszín felszerelésein) vagy sportszerűtlen cselekedet szigorúan tilos. Szabályszegés esetén a vétkes vívó pontjai nullázódnak.
2. Minden összecsapás előtt a vívók kötelesek vívói tiszteletadással illetni ellenfelüket, a bírót, és lehetőség szerint a közönséget. Ugyanígy, az utolsó pont kiosztása után a párbaj addig nem ér véget, ameddig a vívók nem adják tiszteletüket egymásnak, a bírónak, és lehetőség szerint a közönségnek. Ennek okán ameddig a bíró meg nem hozta döntését, a vívóknak helyükön kell maradniuk. A döntés után visszatérnek az alapvonalra, tisztítanak, majd kezet fognak ellenfelükkel. Ha bármely vagy mindkét vívó ellentmond ezeknek a szabályoknak, a bíró büntetést szab ki a 4-es számú büntető csoport alapján.
3. A büntetendő cselekedetek szóbeli figyelmeztetést, figyelmeztetést (sárga lap), ellenfélnek adott pontot (piros lap), a versenyből vagy a helyszínről való kizárást (fekete lap) vonnak maguk után, figyelembe véve azok súlyosságát és ismétlődését.
4. A nézők kötelesek a verseny rendjét nem megzavarni, cselekedeteikkel nem befolyásolhatják sem a vívókat, sem a bírókat, és az utóbbi csoport döntéseit akkor is tiszteletben kell tartaniuk, ha azzal nem értenek egyet.

## **A fegyelmező testület és hatáskörük**

### **A bíró**

1. A bírói vagy segédbírói szerep vállalásával az adott személy megfogadja, hogy tiszteletben tartja és betartatja a verseny szabályait, és a legszigorúbb pártatlansággal és odafigyeléssel látja el feladatait.
2. A bíró nem csak az összecsapások levezényléséért, a találatok megállapításáért és a felszerelések ellenőrzéséért felelős, hanem egyaránt a rend fenntartásáért is az általa bírált összecsapások során.
3. A bíró leállíthatja az összecsapást, ha az zavarttá, veszélyessé válik, vagy már nem tudja megítélni a kimenetelét. Objektív találatmérő felszerelés hiányában, az összecsapást a bíró és a segédbíró vezényszavai diktálják. Míg a versenyzőknek szabad felvilágosítást kérni vagy megkérdőjelezni a bírói döntést a végső döntés megszületése előtt, utólag nem vonhatják kétségbe azt.
4. Ezen felhatalmazásában, mint a küzdelem irányítója és a találatok döntőbírája, jogosult a szabályoknak megfelelő büntetések kiszabására, mint találati pont meg-



nem adása, vagy olyan az ellenfél javára írt pont megadása, melyet valóságban nem előzött meg bekapott találat, vagy az általa bíralt versenyből való kizárás, a körülményeknek megfelelően akár előzetes figyelmeztetés nélkül is. Miután döntését meghozta, az visszavonhatatlan.

5. Ezen jogosultságánál fogva, mint a versenyen résztvevő vagy jelenlévő versenyzők döntőbírája, javasolhatja a versenyzőket kísérő edzők, instruktorok, nézők és egyéb kísérő személyek helyszínéről való kizárását.
6. Végezetül, javaslatot tehet a Szervező Csapat felé minden szerinte helyénvaló büntetés kiszabására (teljes versenyből való kizárás, felfüggesztés). A bírói csapat vezetője illetékes a bírói döntésekkel szembeni fellebbezések kivizsgálásában.

## **A szervező csapat és a bírói csapat vezetője**

1. A szervező csapat és a bírói csapat vezetője jogkörrel rendelkezik minden az adott versenyen résztvevő vagy jelen lévő vívó felett. Szükség esetén minden vitába közbeavatkozhatnak. Felelősek továbbá a rend és a fegyelem betartásáért, és kiszabadhatnak a szabályokban meghatározott büntetéseket.
2. A Szervező Csapat vagy a Bírói Csapat Vezetője által meghozott minden büntetés azonnali hatállyal érvényesíthető. Az adott verseny során általuk hozott döntéseket nem lehet megfellebbezni.

## **Büntetések**

1. Különböző kategóriájú büntetések szabhatóak ki különböző vétségekre.
  - a. Víváshoz kötődő, vívás során elkövetett vétségekre kiszabható büntetések.
    - i. Bevitt találati pont meg- nem adása
    - ii. Ténylegesen be- nem kapott találati pont kiszabása
    - iii. Versenyből való kizárás
  - b. Fegyelmi büntetések, melyek a rend, fegyelem és sportszerűség fenntartásához kötődnek.
    - i. Ténylegesen be- nem kapott találati pont kiszabása
    - ii. Versenyből való kizárás
    - iii. A teljes bajnokságból való kizárás
    - iv. A verseny helyszínéről való kizárás
    - v. A Szervező Csapat vagy Szövetség által szervezett versenyekről való átmeneti kizárás
2. Ezen büntetések mindegyike kiszabható a versenyen résztvevő illetékes hatókörrel rendelkező személyek által – ezek a bírók, a Bírói Csapat vezetője, illetve a Szervező Csapat.

## **A víváshoz kötődő büntetések**

1. Bevitt találati pont meg- nem adása. Lehet, hogy a versenyző eltalálta ellenfelét, de a pontot nem kapja meg mert: vagy nem kiszabott vívóidőn belül vitte be a találatot, vagy a versenyző átlépte a küzdőtér határát, vagy mert erőszakot alkalmazott a találat bevitelekor, vagy a szabályokban meghatározott egyéb indok miatt.



2. Ténylegesen be- nem kapott találati pont kiszabása. A versenyző ellenfele pontot kap olyan találatra, amelyet a versenyző ténylegesen nem kapott be, mert vagy átlépte a küzdőtér határát, vagy ellehetetlenítette ellenfele küzdelmét.
3. Kizárás. Az a versenyző, aki vívás közben ellenfelével szemben erőszakos vagy bosszúálló cselekedetet követ el, vagy nem a legjobb képességéhez mérten vív, vagy ellenfelével kötött csaló alku által profitál, kizárható a versenyből. Az a versenyző, akit kizárnak a versenyből, nem folytathatja tovább a versenyt, akkor sem, ha kvalifikált a következő körre. Elveszti a versenyben betöltött rangsorolását és minden utána következő versenyző eggyel feljebb lép a ranglistában.

## **Fegyelmi büntetések**

1. A versenyből való kizárás. Fegyelmi büntetésként is kiszabható (a küzdőtérnél való meg- nem jelenés, fegyver nem felel meg az előírásoknak, szabályszegő magatartás illetékes személlyel szemben, stb.). Az ilyen jellegű kizárás következményei megegyeznek a fentebb leírtakkal.
2. A verseny helyszínéről vagy a bajnokságból való kizárás.
  - a. Az a versenyző aki kizárásra kerül a tornáról, nem vehet részt a torna során megrendezett egyetlen versenyen sem, egyetlen fegyvernemben sem.
  - b. Minden helyszínen lévő versenyző vagy résztvevő (beleértve az edzőket, instruktorokat, technikai személyzetet, segítőket, illetékes személyeket, nézőket) kizárható a helyszínről. Az ilyen jellegű kizárás megtiltja számukra a belépést a helyszínre a verseny vagy bajnokság időtartamára. Az ilyen kitiltás visszavonhatatlan és jóvá nem tehető.

## **A büntetések típusai (csoportjai)**

1. A büntetéseknek négy kiszabható csoportja van. Ha a bírónak olyan versenyzőt kell büntetnie, aki több vétséget követett el egyszerre, először a legkevésbé súlyos vétséggel kell kezdenie.
2. A büntetések halmozhatók és az adott küzdelemre érvényesek, kivéve a FEKETE LAPOT, amely a versenyből vagy a bajnokságból való kizárást, vagy a Szervező Csoport vagy Szövetséges által szervezett versenyekről való ideiglenes eltiltást jelent.
3. Egyes vétségek büntethetőek a vétkes vívó által szerzett pontok nullázásával. A küzdelem során csak a vétséghez köthető pontok vonhatók le.
4. A büntetések a következők:
  - a. Figyelmeztetés. SÁRGA LAP jelzi, melyet a bíró a vétkes vívó számára felmutat. A vívó ez után tudja, hogy bármely további általa elkövetett vétség büntető pontot von maga után.
  - b. Büntető pont. PIROS LAP jelzi, melyet a bíró a vétkes vívó számára felmutat. Az ellenfele számára egy pont kerül jóváírásra, mely amennyiben a döntő pontról van szó, a küzdelem elvesztésével járhat. Továbbá, egy PIROS LAPOT csak egy újabb PIROS LAP vagy egy FEKETE LAP követhet, a második vétséghez mérten.
  - c. Kizárás a versenyből, a bajnokságból. FEKETE LAP jelzi, melyet a bíró felmutat a vétkes vívónak.
  - d. Kizárás a verseny helyszínéről. Bármely jelenlévőre, rendet megzavaró személyre kiszabható.



5. Minden figyelmeztetést (SÁRGA LAP), büntetést (PIROS LAP), és kizárást (FEKETE LAP) csoportjával együtt fel kell tüntetni a pontozó lapon vagy a csoportmérkőzés lapján.

### **A büntetések első csoportja**

1. Az ebbe a csoportba tartozó első vétség SÁRGA LAP (figyelmeztetés) büntetést von maga után. Ha ugyanazon összecsapás során a vívó elköveti ugyanazt vagy egy másik ebbe a csoportba tartozó vétséget, a bíró minden alkalommal PIROS LAPPAL (büntető ponttal) illeti. Ha a vétkes vívó már kapott PIROS LAPOT a második vagy harmadik csoportba tartozó vétsége miatt, további PIROS LAPOT kap az első csoportban elkövetett első vétsége miatt.

### **A büntetések második csoportja**

1. Minden a második csoportba tartozó vétség, beleértve az elsőt is, PIROS LAPOT (büntető pontot) von maga után.

### **A büntetések harmadik csoportja**

1. A harmadik csoportba tartozó első vétség PIROS LAPOT von maga után, akkor is, ha a vívó már kapott PIROS LAPOT az első vagy második csoportba tartozó vétsége miatt.
2. Ha ugyanazon összecsapás során a vívó elköveti ugyanazt vagy más ebbe a csoportba tartozó vétséget, FEKETE LAP büntetést kap (versenyből való kizárás, a bajnokságból való felfüggesztés). A vívó megtartja a kizárás pillanatáig elért helyezését (kivéve, ha még nem készült rangsor a csoportmérkőzések alapján).
3. Minden nem a küzdőtéren jelenlévő személy, aki megzavarja a verseny rendjét büntetést kap:
  - a. Az első vétségnél figyelmeztetést (SÁRGA LAPOT), mely érvényes a verseny egészére, és fel kell tüntetni a pontozó lapon, valamint a technikai személyzetnek is;
  - b. Ugyanazon a versenyen elkövetett második vétségnél FEKETE LAPOT.
  - c. Legkomolyabb esetekben a bíró azonnali kizárást rendelhet el a helyszínről.

### **A büntetések negyedik csoportja**

1. A negyedik csoportból elkövetett első vétség FEKETE LAPOT von maga után. (Versenyből való kizárás)
2. A vívó megtartja a kizárás pillanatáig elért helyezését (kivéve, ha még nem készült rangsor a csoportmérkőzések alapján)

## **Szabálytalanságok és büntetések táblázata**

Összefoglaló táblázat, nem helyettesíti a teljes leírást.



**Kard Rendje Lovagi Kör és Vívóiskola S.E**

	Szabálytalanság	Büntetés		
	<b>Hiányzás</b>			
0. 1	Hiányzás a tíz perccel a csoportkör vagy kieséses mérkőzés előtti bírói szólításról	Kiállítás a versenyről		
0. 2	Hiányzás a pástról a mérkőzés előtti bírói szólításnál. Három szólítás, 1 perces időközökkel.	Első: Sárga	Második: Piros	Harmadik: Kiállítás

Első csoport		Első alkalom	Második alkalom	Harmadik alkalom
1.1	Pást elhagyása engedély nélkül	SÁRGA	PIROS	PIROS
1.2	Hátat fordítani az ellenfélnek	SÁRGA	PIROS	PIROS
1.3	Érvényes találati felület eltakarása	SÁRGA	PIROS	PIROS
1.4	Mérkőzés megzavarása megfelelő indok nélkül	SÁRGA	PIROS	PIROS
1.5	Tiltott zónák támadása (fej hátulja, gerinc, lábfej, térd hátulja). Keresztvassal ütés. Tőrrel támadás rapírnál. Birkózás rapírnál. Birkózás beleegyezés hiányában.	SÁRGA	PIROS	PIROS
1.6	ruházat/felszerelés nem megfelelő. Szabálynak nem megfelelő fegyver	SÁRGA	PIROS	PIROS
1.7	Padló megütése kontrollálatlan akcióval	SÁRGA	PIROS	PIROS
1.8	Engedetlenség a bírói parancsoknak (beleértve a 'Mehet' és 'Állj' kívüli támadásokat)	SÁRGA	PIROS	PIROS
1.9	Rendezetlen vívás*, maszk levétele 'Állj' előtt, öltözés vagy vetkőzés a páston	SÁRGA	PIROS	PIROS
1.10	Kaotikus mozgás a páston*, nagyívú dobás*	SÁRGA	PIROS	PIROS



## Kard Rendje Lovagi Kör és Vívóiskola S.E

1.11	Pást elhagyása mindkét lábbal nem az ellenfél akciója által	SÁRGA	PIROS	PIROS
1.12	Megalapozatlan fellebbezés	SÁRGA	PIROS	PIROS
1.13	Ütés ököllel, rúgás*	SÁRGA	PIROS	PIROS
1.14	Ellenfél sisakjának vagy más védőfelszerelésének leszedése*	SÁRGA	PIROS	PIROS
1.15	Köpeny elvesztése vagy eldobása rapírnál	SÁRGA	PIROS	PIROS

Második csoport		Első alkalom	Második alkalom	Harmadik alkalom
2.1	Fegyver dobása*	PIROS	PIROS	PIROS
2.2	Szünet kérése megalapozatlan sérülésre hivatkozva	PIROS	PIROS	PIROS
2.3	Felszerelés jelölés hiánya*	PIROS	PIROS	PIROS
2.4	Veszélyes, erőszakos, megtorló akciók*, szándékos támadás törrel rapírnál*	PIROS	PIROS	PIROS
2.5	Túlságosan erős ütés markolatgombbal*	PIROS	PIROS	PIROS

Harmadik csoport		Első alkalom	Második alkalom
3.1	A vívó megzavarja a mérkőzés rendjét a páston. Legsúlyosabb esetben azonnali fekete lap is adható	PIROS (akkor is, ha vívó már kapott egy piros lapot az adott cselekedetért az egyes vagy kettes csoportból)	FEKETE
3.2	Tisztességtelen vívás*	PIROS	FEKETE
3.3	A páston kívüli személy megzavarja a rendet. Legsúlyosabb esetben azonnali fekete lap is adható	SÁRGA (a teljes tornára érvényes)	FEKETE
3.4	Sportszerűtlenség*. Legsúlyosabb esetben azonnali	SÁRGA	FEKETE





	fekete lap is adható		
--	----------------------	--	--

Negyedik csoport		Első alkalom
4.1	Szándékos durvaság. Ellenfél fejre dobása*. Nyak feszítés*. Kisizület manipulációs technikák*. Veszélyes fojtó és feszítő technikák folytatása* (mindkét fél büntethető, ha nem az elszenvető nem hajlandó feladni). Tőr ellenfélre dobása rapírnál*.	FEKETE
4.2	Sérülés okozása nem engedélyezett felszereléssel áthelyezett vagy imitált engedélyező jelzéssel vagy anélkül	FEKETE
4.3	Sportszerűtlenség	FEKETE
4.4	Mérkőzés visszautasítása egy másik szabályosan nevezett vívóval	FEKETE
4.5	Összejátszás, bundázás	FEKETE

*	Semmissé teszi a vétkes vívó találatát
SÁRGA	A mérkőzés végéig tartó figyelmeztetés. Ha a versenyző már kapott egy piros lapot, minden további első csoportba tartozó vétség piros lapot ér.
PIROS	Büntető találat
FEKETE	Felfüggesztés a versenyszámból vagy kiutasítás a tornáról. Lehetséges további tornákról való kiutasítás is (azonos szervező vagy szövetség esetén). A versenyző a harmadik csoportba tartozó vétségért csak akkor kaphat fekete lapot ha előtte már elkövetett másik harmadik csoportba tartozó vétséget (amiért piros lapot kapott).

## Vor/előny kifejtése

1. Az a vívó, akit megtámadtak, egyedüliként eltalátnak számít, ha:
  - a. Ellentámadást indít az ellenfél egyszerű támadása ellen
  - b. Védekezés helyett megpróbálja elkerülni a támadást és nem sikerül
  - c. Sikeres védekezés után megáll (késleltetett visszatámadás). Ez jogot ad az ellenfelének egy megújított támadásra.
  - d. Összetett támadás során nem jó a közbeáradásának az időzítése
  - e. A hegye vonalban van, és pengetámadással eltérítik a hegyét, ekkor támad vagy visszaviszi a hegyet vonalba, ahelyett hogy védené az ellenfél közvetlen támadását.



## Kard Rendje Lovagi Kör és Vívóiskola S.E

2. Az a vívó, aki támad, egyedüliként eltalálnak számít, ha:
  - a. Amikor elkezd a támadását, az ellenfele hegye vonalban van, és nem téríti ki az ellenfél hegyét. Egy egyszerű érintés nem számít kitérésnek
  - b. Miközben próbálja kitéríteni a hegyet vonalból, nem sikerül eltalálnia az ellenfél fegyverét (mert az ellenfél elkerüli), és utána folytatja a támadást.
  - c. Összetett támadás közben hagyja, hogy az ellenfél elkapja a fegyverét, és folytatja a támadást, miközben az ellenfél azonnal visszatámad.
  - d. Összetett támadás közben behajlítja a karját vagy megtorpan, és ezalatt az ellenfél közbetámadást vagy egyszerű támadást indít, miközben a támadó folytatja a támadását.
  - e. Összetett támadás közben a mozdulata befejezése előtt egy tempóval közbetámadással eltalálják.
  - f. Megújított támadást tesz az ellenfél védeése után, miközben az azonnal egyszerű visszatámadást indít, egy tempón belül, anélkül hogy visszahúzná a karját.
3. Mindkét vívó eltalálnak számít, ha:
  - a. Azonos elképzeléssel és végrehajtással mindkét vívó egyszerre támad.
  - b. Azonos hibázás a megfelelő akció elkezdésében vagy végrehajtásában, miáltal az előző akcióval megszerzett támadási jogot elveszíti és utána bármelyik vívó hamarabb szerezné meg a kezdeményezést a másiktól.

