

Bevezetés

A rendezvény célja a vívás biztonságos és barátságos értékelése a „találni úgy, hogy közben nem ér találat” elv alapján. A történelmi szabályrendszerekhez hasonlóan a verseny kifejezetten absztrahált képességek tesztje, nem pedig egy szabályozatlan, végsőig folytatott harc szimulációja – ebben értelmében minden egyes pontot külön „párbajnak” tekintünk az alábbi szabályok keretei között, amelyek elvesztését egy, a vesztes vívó ellen ítélt pont jelzi. Célunk az, hogy meghatározzuk a relatív rangsort, és a versenyzők közül az versenynapok alatt legjobbnak bizonyuló vívót taktikai, technikai és atlétikai képességek terén.

Az egyik alapelv, amely mindennek felett áll, a sportszerűség elve. Mindegyik működőképes szabályrendszernek hatékonynak kell lennie abban, hogy egyenlő esélyeket biztosítson minden versenyen résztvevő számára.

Eszköz és felszerelés követelmények

I. Vívópást

1. A vívópást (továbbiakban pást) mindkét vívó számára azonos feltételeket kell teremtsen. Ez elsősorban a fényviszonyokra és a talaj csúszósságára vonatkozik.
2. A pást négyzet vagy téglalap alakú, legkisebb megengedett befoglaló mérete 6×9 méter, a legnagyobb pedig 8×12 méter. A pást határait teljes hosszában meg kell jelölni, olyan módon, hogy az a padlóhoz jól tapadjon. A legközelebbi akadály a pást határától minimum 1 méterre legyen.
3. A pást közepe megjelölhető.
4. A vívók kezdő helyét a padlón egyértelműen meg kell jelölni úgy, hogy azok legalább 2 méterre legyenek a pást középpontjától, ezzel legalább 4 méteres távolságot hagyva a két vívó között az asszó kezdetekor.

II. Felszerelés

1. Minden vívó a saját felszereléséért felelős, és a kötelező elemek minden darabját köteles használni, amikor részt vesz a tornán. Ha a felszerelése egyik elemét a torna kezdetekor vagy a közben versenyzésre alkalmatlannak nyilvánítják, és azt a versenyző nem tudja azt megfelelő elemmel pótolni, akkor nem folytathatja, vagy kezdheti el a versenyzést.
2. A kötelező felszerelést a tornán erre kijelölt személyzet ellenőrzi a torna megkezdése előtt. Továbbá minden egyes pást vezető bírója egy további ellenőrzést hajt végre a mérkőzések megkezdése előtt¹ [^1]. A bíró kötelezheti bármelyik versenyzőt, hogy állítson a felszerelése valamely részein vagy cserélje le azt, erre legfeljebb 5 percnyi időt hagyhat. Ha a vívó nem tud eleget tenni a fenti időkereten belül az utasításnak, akkor fekete lapot kap és ezzel kizárásra kerül a tornáról.
3. Ha olyan nem megfelelő felszerelés miatt sérülés következik be a tornán, amit a felszerelés ellenőrző személyzet vagy a bíró jóvá hagyott, akkor azon, hanyagságot elkövető felszerelés ellenőrző személyzet vagy a bíró tekinthető felelősnek, aki jóváhagyta a vívó pástra lépését. A felelős személyt vagy személyeket fegyelmi eljárás alá vonjuk, és a licenszük bevonásra kerülhet.
4. A bíró kitilthat olyan felszereléseket, amik nem felelnek meg a követelményeknek.

Fém fegyverek esetén

Fejvéd

1. Sérülésmentes, FIE által jóváhagyott fejvéd (CE level 2, 1600N ellenállással), kötelező.
2. A fej hátulját és a nyaki csigolyákat védő, HEMA specifikus, a fejvéddel együtt működő tarkóvédő, kötelező.

¹ Mivel kis méretű szervező gárdával rendelkezünk, ezért elképzelhető, hogy a jelenlegi versenyen csak a bírók ellenőrzik a felszereléseket a mérkőzések megkezdése előtt.

3. A gégét védő, merev vagy félmerev, vastag torokvédő kötelező.
4. A fejbéd szakála nem gyűrődhet fel.
5. Komplet fejbédelem (fejbéd, tarkóvédő, torokvédő) viselése esetén, ha a vívó a fejét bármilyen szokványos irányban elfordítja, nem maradhat takaratlan bőrfelülete a fején és a nyakán.

Kéz-, kar- és testvédelem

1. Kizárólag olyan kesztyűk használata megengedett, amiket speciálisan HEMA versenyekhez fejlesztettek ki (pl. Sparring Gloves), vagy minden speciális követelményt kielégítenek. Tilos olyan kesztyűk használata, amelyek bármilyen fém alkatrészt tartalmaznak (kivéve a megerősítő szerelvényként, mint a Sparring Gloves kesztyűkön a gumiszalag átvezetésénél használt ringlik).
2. A versenyen használt kesztyűk esetében a tenyeret nem kell, hogy megerősített réteg borítsa, de a teljes tenyér fedett kell legyen, erre elégséges egy egyszerű textil kesztyű is.
3. A felsőtestet sérülésmentes vívókabát vagy gambeson kell védje. Ez olyan anyagból készüljön, ami megakadályozza a penge behatolását és tompítja a testre mért ütést vagy szúrást. A vívókabátot a felszerelés ellenőrző személyzet és a bíró is ellenőrzi. A vívókabátnak a hónaljat is fednie kell. A vívókabátnak legalább 350N szúrásállósággal kell rendelkeznie. A vívókabát nyakát olyan módon kell kialakítani, hogy az a felfele csúszó pengét megfoghassa, erre célszerű visszahajtott, szúrásálló anyagot használni.
4. Minden női versenyzőnek kötelező merev mellkasvédelmet használnia. A férfiak esetében nem kötelező, de erősen ajánlott. Vékony, a szúrások, ütések erejét csak kis mértékben tompító kabátok (pl. SPES "AP Light") esetén mindkét nem számára kötelező a használata.
5. Amennyiben a kabát önmagában nem ad elegendő védelmet a könyöknek és az alkarnak, úgy kiegészítő merev védelem használata kötelező.
6. A test teljes felületét megfelelő védőruházat kell borítsa. Nem maradhat fedetlen bőrfelület a kesztyű és a kabát között sem.

Lábvédelem

1. A lágyékvédelem minden férfi és női versenyző számára kötelező.
2. A térdet és a sípcsontot szemből és oldalról merev védelemmel kell ellátni.
3. A csípőt a vívókabátnak, külön csípővédelemnek (pl. béelt szoknya) vagy béelt nadrágnak kell védenie.
4. A combokat, a lágyéket és a csípőt legalább CE Level 1 (350N) minősítésű nadrágnak, vagy más jóváhagyott szúrás álló anyagnak kell borítania.
5. A kabát és a nadrág között nem maradhat megfelelő védelemmel ellátatlan testfelület. Javasolt a derékig érő vívónadrágok használata.

Fegyverek

Minden vívó a saját fegyveréért felelős. Azt a versenyen megfelelő állapotban, sorja és rozsdamentesen, a hegyéről minden korábbi bandázst eltávolítva kell prezentálnia. A fegyvereket a tornán erre kijelölt személyzet

ellenőrzi az alábbiakban meghatározott feltételeknek megfelelően, megfelelőség esetén annak hegyét a torna erre kijelölt személyzet bebandázza. Az egyes pástok vezető bírói bármikor újra ellenőrizhetik a fegyvereket, azokat nagyobb sérülések esetén kitilthatják a versenyről. A vívó fegyverének kitiltása után a bíró legfeljebb 5 percnyi időt hagyhat annak cseréjére. Ha a vívó nem tud eleget tenni a fenti időkereten belül az utasításnak, akkor fekete lapot kap és ezzel kizárásra kerül a tornáról.

Hosszúkard

1. Csakis egyenes pengéjű, európai típusú vívó/gyakorló kardok használata engedélyezett a tornán. A hosszúkardnak két élű pengéje, keresztvasa és markolatgombja kell legyen. A hosszúkardnak megfelelő minőségű acélból kell készülnie (fa, alumínium, műanyag kardok használata tilos), és az alábbi feltételeknek eleget kell tennie:
2. Súlyosan sérült pengék használata tilos, nem lehetnek hajlottak, töröttek, sorjások vagy rozsdások. Az éleknek tompának és lekerekítettnek kell lennie.
3. A penge töve lehet kiszélesedő, de minden élének, kiszögellésének lekerekítettnek és tompának kell lennie.
4. A keresztvasnak egyenesnek és lekerekített végűnek kell lennie. Kiegészítő védelem (például gyűrűk) nem lehetnek rajta.
5. A markolatgomb sima felületű kell legyen, és nem lehetnek rajta hegyes szegecses, tüskék.
6. A penge rugalmasságát egy mérlegen végrehajtott kihajlás próbával ellenőrizzük. A penge rugalmasságának értékét a mérlegre állított és központosan nyomott penge által, a mérlegen maximálisan kijelzett kilogramm érték mutatja. A hosszúkard rugalmassága 9-18kg között kell mozogjon².
7. A hegy minimum 1 cm széles kell legyen.
8. A penge hegyének tompának, lekerekítettnek, és vagy kiszélesedőnek vagy ívben visszahajlítottnak kell lennie, hogy a lehetséges átszúrást minél jobban megakadályozza.
9. A kard súlypontja nem lehet a keresztvas pengéhez közelebbi élétől 9cm-nél messzebb.
10. A kard hegyét a helyszínen színes, jól látható bandázzsal kell ellátni a könnyebb láthatóság érdekében.
11. A kard teljes hossza 120-140cm között kell mozogjon.
12. A kard teljes tömege férfi versenyszámban 1350-1800g között kell mozogjon.
13. A kard teljes tömege női versenyszámban 1100-1600g között kell mozogjon.

² Ideiglenes, még revízió alatt álló szabályozás, csak kirívó esetekben alkalmazandó, ahol a penge rugalmassága extrém alacsony vagy magas.

Párnázott fegyverek esetén

Védőfelszerelés

1. Sérülésmentes fejkvéd (minimum CE level 1, 350N ellenállással), kötelező.
2. A gégét védő, merev vagy félmerev, vastag torokvédő kötelező.
3. A fejkvéd szakállja nem gyűrődhet fel.
4. Minden női versenyzőnek kötelező merev mellkasvédelmet használnia. A férfiak esetében nem kötelező, de erősen ajánlott.
5. Legalább hoki, lacrosse vagy Red Dragon típusú, vagy ahhoz hasonló védelemmel ellátott párnázott kesztyű viselése kötelező.

Párnázott fegyverek

1. Sérülésmentes.
2. Súlya.....g között.
3. Teljes hossza 120-140 cm között kell mozogjon.
4. Nem lehetnek rajta éles, sérülést okozó részek.
5. Fém szereléssel rendelkező fegyverek használata tilos!

Általánosan érvényes szabályok

A mérkőzések menete

1. Minden mérkőzés meghatározott ideig vagy meghatározott számú találatig tart. Ez különálló, független asszók sorozatán keresztül valósul meg.
2. A versenyzők a bíró hívására a szabályos felszerelésben, vívásra készen jelennek meg a küzdőtérnél, minden egyes körmérkőzés vagy egyenes kieséses mérkőzés előtt.
3. A bíró minden forduló előtt röviden ellenőrzi a felszerelésre és fegyverekre vonatkozó szabályokban előírt szabványjeleket és fegyverellenőri jelzéseket, valamint hogy a versenyzők hiánytalan felszerelésben és ruházatban jelentek-e meg. A fenti felszerelés ellenőrzést a bíró bármikor megismételheti, amikor szükségesnek ítéli. A nem megfelelő felszereléssel megjelenő versenyzők a szabálykönyv rendelkezései szerinti büntetésben részesülnek, és nem kezdenek meg vagy folytathatják a versenyzést, amíg a kérdéses felszerelésre a fegyverellenőrzésen jóváhagyást nem szereznek (lásd a felszerelés szabályokat), vagy le nem cserélik jóváhagyottra.
4. Vívónként/csapatonként egy személy segítő/edző, tartózkodhat a pást mellett. Ez a személy beszélhet a vívóval szünetek alatt, de nem zavarhatja meg a mérkőzést szóbeli vagy fizikai jelzésekkel. A bírót a versenyző szólíthatja meg segítség- vagy magyarázat- vagy felülvizsgálati kéréssel, a segítő személyek a vívók szünetekbeni tanáccsal való ellátására kell szorítkozzanak.
5. Az először szólított vívó foglalja el a bírótól jobbra lévő helyet, a felállási vonal mögött.
6. A mérkőzés megkezdése előtt a bíró felkéri az ellenfeleket, hogy egyezzenek meg a mérkőzésük során a test test elleni küzdelem során birkózó fogások használatáról.
7. Az idő leteltét az Időmérő (személyzet) jelzi a bíró számára, de csak a bíró állíthatja meg a mérkőzést.
8. A mérkőzések előtt a pástra hívott vívók üdvözlik a bírót és az ellenfelet. Az asszók megkezdése előtt a vívók a bíró 'Állás!' ('On guard!' / 'En Garde!') parancsára vívóállásba helyezkednek, és mozdulatlanul várják a mérkőzés indítását. A bíró 'Kész/Ready/Pret' kérdésére megerősítő válasz után, vagy negatív válasz hiányában a bíró elindítja az asszót a 'Rajt!' / 'Fence!' / 'Allez' parancssal.
9. Az asszó akkor fejeződik be amikor a bíró kiadja az 'Állj!', 'Halt' vagy 'Arrêt' parancsot. A mérkőzés leállításának leggyakoribb okai:
 1. Érvényes találat esett.
 2. Érvénytelen találat esett, amely megnehezíti a további akciók megítélését.
 3. Az egyik vívó mindkét lábával elhagyta a küzdőteret.
 4. Lejárt az idő.
 5. Veszélyes vagy zavaros vívás.
 6. Felszerelés meghibásodása.
 7. Sérülés.
 8. Az egyik vívó kéri hogy állítsák meg az asszót.
10. a versenybírónak meg kell állítania a mérkőzést, ha a vívás zavarodottá válik, és annak menetét a továbbiakban nem képes követni még akkor is ha nem esett találat.

11. A vívók kérhetik az asszó megállítást a kezük felemelésével. Ezt bármilyen érvényes indokkal megtehetik (pl felszerelés meghibásodás, sérülés, stb.). Az asszó csak akkor tekinthető megállítottnak, amikor a bíró kiadta az 'Állj!'/ 'Halt'/'Arret' parancsot.
12. Az asszó kezdetét jelző parancs előtt vagy annak befejezését jelző parancs után indított akciók nem tekinthetők érvényesnek. Az asszó indító parancs kiadása előtti, vagy az asszót megállító parancs kiadása utáni akcióindítás a fegyelmi vétségek első csoportjába tartozik.
13. Az érvénytelen találatokat a bíró figyelmen kívül hagyhatja, ha egyértelműen tudja követni a további akciókat.
14. Abban az esetben, mikor a bíró úgy állítja meg az asszót, hogy egy találatot érvénytelennek hitt és figyelmen kívül hagyott a megállítást kiváltó akció végrehajtását megelőzően, viszont később kiderül, hogy a korábbi találat érvényes volt, akkor a bírónak, ha lehetséges, az első érvényes találatot figyelembe véve kell döntést hoznia, akkor is, ha ennek eredményeképpen érvényteleníteni kell más, később esett találatokat.
15. Minden érvényes találat után, vagy ha az asszót más okból megállítják (zavart vívás, meghibásodás, sikertelen birkózási kísérlet, stb.), a mérkőzés a felállási vonalról folytatódik, vívóállásból.
16. A mérkőzések után a bíró kihirdeti a győztest, és a végső pontszámokat. A vívók tisztelegnek a bírónak és az ellenfélnek, majd kezet fognak az ellenféllel. A kézfogás elutasítása a fegyelmi vétségek harmadik csoportjába tartozik.
17. A vívók a körmérkőzések, és minden egyenes kieséses mérkőzés végén, a küzdőtér elhagyása előtt ellenőrzik, és aláírják a pontvezető lapot, melyet a bíró vagy a kisegítő személyzet vezet a mérkőzés alatt. Csapatmérkőzések végén ez a csapatkapitányok feladata.
18. Felszerelés mérkőzés közbeni meghibásodása esetén a bíró 5 perc szünetet engedélyezhet (amely akkor kezdődik, amikor a bíró megbizonyosodott a meghibásodásról). Ez az idő felhasználható az érintett felszerelés kijavítására, vagy cseréjére és ellenőrzésére. Ha a versenyző nem tudja folytatni a mérkőzést a szünet végéig, a bíró kizárhatja a versenyzőt az adott mérkőzésből. Vö 06-szervezés/Csapatversenyek/3/6
19. A mérkőzés során esett sérülés vagy izomgörcs esetén a bíró maximum 10 percig tartó szünetet rendelhet el a sérülés kezelésére (az idő mérése attól kezdődik, amikor a szakképzett személyzet felállította a diagnózist). Ezt az időtartamot a sérülés vagy izomgörcs kezelésére kell fordítani. További megszakítás nem engedélyezhető ugyanazon sérülés miatt az adott mérkőzésen belül. Ha a szakképzett személyzet a 10 perces szünet közben vagy végén a vívót a mérkőzés biztonságos folytatására alkalmatlannak ítéli, visszaléptetheti őt a mérkőzéstől, vagy a versenytől.

A küzdőtér határvonala

1. Ha az egyik vívó mindkét lábával túlhaladja a küzdőtér határvonalát, a bírónak azonnal meg kell állítania a küzdelmet.
2. Ha az egyik vívó mindkét lábával túlhaladta a küzdőtér határvonalát, a bíró érvényteleníti minden olyan akciót, amit a vívók küzdőtér elhagyása után indítottak.

3. Ugyanakkor a határvonalat csak egy lábbal (másikkal nem vagy csak részben) átlépő vívó találata érvényes marad, ha az akció az „állj!” előtt kezdődött; akkor is, ha a vívó ezután teljesen elhagyta a küzdőteret.
4. 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:
 1. Az első kilépésnél a vívó figyelmeztetést kap
 2. Minden, a mérkőzésen belüli további esetben a küzdőtér határvonalát túlhaladó versenyző egy találattal büntetendő (ellenfele egy pontot kap).

Vétlen lelépés

1. Semmilyen büntetéssel nem büntetendő az a vívó, aki valamelyik határvonalon nem szándékosan bármilyen váratlan esemény, baleset (például lökés) következtében kilép

A mérkőzések időtartama

1. A küzdelem időtartamán a tényleges küzdelem idejét, tehát a „rajta!” és „állj!” közötti időközök összességét kell érteni.
2. A küzdelem időtartamát a versenybíró vagy egy időmérő méri. A hivatalos versenyek döntőin, valamint minden olyan mérkőzésen, amelyen a nézők számára látható az időmérés, az időmérő órát úgy kell elhelyezni, hogy azt a páston levő két vívó és a versenybíró is láthassa.
3. A vívók a viadal megszakításakor minden alkalommal megkérdezhetik, mennyi idejük maradt a vívásra.
4. Minden olyan vívót, aki szabálytalanul megpróbálja megszakítani a viadalt, vagy a megszakítást meghosszabbítani, a '07-etikett_fegyelem'/'Büntetések' vonatkozó bekezdései és a 'Függelék'/'Büntetések táblázata' szerint büntetik.

Egyéni csoportmérkőzések

A csoportforduló során a mérkőzés véget ér, ha:

1. Valamelyik vívó 5 találatot elért.
 1. Ebben az esetben a jegyzőkönyvön rögzített eredmény a mérkőzés végeredménye ($V - n$, ahol n = a vesztes vívó által adott találatok száma)
 2. Ha a versenyzők 4-4 -es állásig jutnak, döntő találatot kell elérniük az időkorlát végéig. A kettős találatok (hosszú kard/VOR esetben az együttes találatok, hosszú kard/COMBAT esetben a kettős találatok) nem vehetők figyelembe (és a versenyzők azon a helyen maradnak a páston, amit korábban elfoglaltak).
2. Három percnyi tényleges vívóidő eltelt.
 1. Ha az idő lejártakor legalább egy találatnyi különbség van a két versenyző pontjai között, a több pontot elért versenyzőt kell győztesnek kihirdetni. A jegyzőkönyvön a mérkőzésen ténylegesen elért találatokat kell rögzíteni ($VN - n$, ahol N = a győztes vívó által adott találatok száma, és n = a vesztes vívó által adott találatok száma).

2. Ha az idő lejártakor pontegyenlőség áll fenn, a vívók legfeljebb egy percen keresztül döntő találatért vívnak. A vívás újrakezdése előtt a versenybíró sorsolással eldönti, hogy ki lesz a győztes, ha az egyperces idő elteltével továbbra is pontegyenlőség áll fenn.
3. Ebben az esetben a jegyzőkönyvön a mérkőzés során ténylegesen elért találatokat kell rögzíteni: VN – n ha döntő találat esett az időkereten belül; V4 – 4 vagy V3 – 3 vagy V2 – 2 vagy V1 – 1 vagy V0 – 0 ha sorsolás alapján kerül ki győztes.
3. abban az esetben, ha egy vívó a csoportban egyetlen mérkőzéstől lép vissza felszerelés meghibásodás vagy sérülés miatt, de a többi mérkőzését be tudja fejezni, a visszalépő versenyző ellenfelét kell győztesként regisztrálni Vn – DN, VN – Dn, habár a szerzett pontok nem kerülnek törlésre.
4. Abban az esetben, ha valaki a csoportmérkőzések alatt visszalép a versenyszámtól, az addig elért eredményeit meg kell semmisíteni, és az ellenfeleit kell V0-D0 győztesnek nyilvánítani a körmérkőzés összes mérkőzésében, az addig elért eredmények figyelmen kívül hagyásával. A körmérkőzés során visszalépett vívó nem szerepel az egyenes kieséses rangsor megállapításánál.
5. Ha egy vívó az utolsó küzdelmétől lépne vissza a csoportmérkőzések során, az eredményeket aszerint kell kezelni, mintha csak egy mérkőzéstől lépett volna vissza (lásd fentebb), de az egyenes kiesés rangsorban már nem vesz részt.

Egyéni egyenes kieséses mérkőzések

1. Az egyenes kieséses mérkőzések 15 találatig, vagy
 1. Hosszúkard/Combat esetében három, egyperces pihenőidővel elválasztott három perces harmad lejártáig tartanak.
 2. Hosszúkard/VOR esetén kivételesen két, háromperces periódus lejártáig tartanak, az első periódus vagy a három perces idő leteltéig vagy addig tart, amíg valamelyik vívó 8 találatot el nem ér.
2. Az egyperces pihenőidő alatt, egy, a mérkőzés előtt megnevezett személy mehet a versenyző közvetlen közelébe.
3. A mérkőzés véget ér ha:
 1. Valamelyik vívó 15 találatot ért el; vagy
 2. 9 percnyi tényleges vívóidő eltelt
4. A több találatot elért vívót kell győztesnek kihirdetni.
5. Ha az idő lejártakor pontegyenlőség áll fenn, a vívók legfeljebb egy percen keresztül döntő találatért vívnak. A vívás újrakezdése előtt a versenybíró sorsolással (pénzfeldobással) eldönti, hogy ki lesz a győztes, ha az egyperces idő elteltével továbbra is pontegyenlőség áll fenn. Ebben az esetben a jegyzőkönyven rögzített eredmény a mérkőzés során **ténylegesen elért** pontszám.
6. Ha egy vívó az egyenes kiesés alatt lép vissza, az ellenfelet nyilvánítják győztesnek, de a visszalépő versenyző nem veszíti el a rangsorban szerzett helyét.

Csapatmérkőzések

1. A váltómérkőzés minden váltása 5 találatból áll (5, 10, 15, 20, stb.). Kivételesen egy váltás végződhet többel mint 5, 10, 15 stb., ha a vívó érvényes találatot ad a váltás végén és további büntetőtalálatot is jóváírnak neki: ebben az esetben mindkettőt figyelembe kell venni; a maximális idő egy-egy találkozóra 2 perc. 10 Az első két ellenfél addig vív, amíg egyikük 5 találatot el nem ér, a két perces időhatáron belül. A következő két versenyző a két perces időkeretben addig vív, amíg valamelyikük el nem éri a 10 találatot, majd így tovább minden további találkozáznál váltásonként öt találatot hozzáadva.
2. Ha a két perc elteltével a fordulóra előírt pontszámot nem érték el, a következő két versenyző olyan állásnál folytatja a mérkőzést amilyenél az abbamaradt, és a fordulóra előírt maximális pontszámig vívnak a két perces időkeretben.
3. A győztes csapat az, amelyik eléri a maximális 45 találatot, vagy amelyik több találatot ért el az idő lejártakor.
4. Ha az utolsó fordulóra irányadó idő lejártakor pontegyenlőség áll fenn, az utolsó fordulót vívó versenyzők legfeljebb egy percen keresztül döntő találatért vívnak. A vívás újrakezdése előtt a versenybíró sorsolással eldönti, hogy ki lesz a győztes, ha az egyperces idő elteltével továbbra is pontegyenlőség áll fenn.
5. Csapatmérkőzéseken a csapattagok egyénileg dönthetnek arról, hogy az adott ellenféllel vállalja-e a birkózást.

A találatadás módjai

1. Egy tempó akkora időt jelent, amekkora egy egyszerű vívó akció végrehajtásához szükséges. A találatok elbírálásánál minden olyan, az aktuális összecsapáshoz köthető akciót figyelembe kell venni, mint releváns akciót, amelyek az első találat beérkezése előtt kezdtek meg.
2. Abban az esetben, ha az adott tempón belül csak egy érvényes találat született, a bíró 1 pontot ítél meg a találatot elszenvedő vívó ellen, függetlenül annak helyétől, erősségétől vagy kivitelezésének módjától.
3. Abban az esetben, ha mind a két vívó érvényes találatot ér el, mielőtt a bíró kiadja az 'Állj!' vezényszót, a szabályoknak megfelelően három különböző taktikai helyzet határozható meg:
 1. Együttes (szimultán) találat/akció abban az esetben, ha egy semleges helyzetben mindkét vívó ugyanakkor indította meg a támadását, és egyik sem tekinthető egyedüli kezdeményezőnek. Ebben az esetben mind a két vívó kap 1 pontot.
 2. Kettős találat abban az esetben, ha mindkét vívó talál egy tempón belül, de ezek nem együttes/szimultán akciók. Ezek megítélése az adott fegyvernek megfelelő szabályok szerint történik.
 3. Az után-akcióból (találat utáni akcióból) származó találat, ahol a vívó a találat kapás pillanatában, vagy azután kezd meg egy támadó akciót. Az után-akcióért nem jár pont, és nem teszik semmissé a kapott találatot. További vonatkozó szabályokért lásd: 04.b--hosszú kard-COMBAT fejezet.
4. Találatokat a következő módokon lehet kivitelezni:
 1. Ütés - A fegyver élével vagy lapjával végrehajtott támadás, ami sérülést okozna az adott területen.
 2. Szúrás - A fegyver hegyével végrehajtott támadás. A szúrás akkor érvényes, ha egyértelműen megállapítható, pl a találat megülése során a penge hajlásából.
 3. Vágás - A fegyver élével, érvényes találati felületen végrehajtott, egyértelműen felismerhető toló vagy húzó mozdulat.

4. Ütés markolatgombbal - A fegyver markolatgombjával mért ütés, kizárólag a maszk rostély részére.
5. A bíró megítélhet pontot egy olyan akcióért amikor a fegyverrel végrehajtott akció következtében az egyik vívó mozgását, szabadulását passzívan megakadályozó helyzetbe kerül, amelyből jelentős ideig képtelen kitörni. Ilyen helyzet előállhat fegyverrel vagy anélkül végrehajtott birkózófogásokból, amelyek a fegyver mozgását megakadályozzák, és ezt a helyzetet jelentős ideig - addig, amikor a bíró saját hatáskörében úgy ítéli, hogy a dominancia követelményei teljesültek, és elhangzik az 'Állj!' parancs - fenn is tartják. Dominancia ítélet nem alkalmazható olyan helyzetekre, ahol az ellenfél ki tud törni a fogásból, és érvényes akciókat tud kezdeményezni, akkor sem, ha valamilyen aktív erőfeszítés eredményeképp a dominálni szándékozó fegyver továbbra is érinti az ellenfél találati felületét. A domináló akciók érvényességét a bíró saját hatáskörében ítéli meg.

A közelharc szabályai

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 vállalja a birkózást, annak okára nem kell magyarázatot adnia.
2. Birkózó akciónak számít minden közelharc akció, amit nem fegyverrel hajtanak végre (kézzel/lábbal/fejvel/stb. végzett technikák, fogások, lefegyverzések, ütések), illetve amik fegyverrel a közvetlen találatadás helyett az ellenfél testrészeinek manipulálását szolgálják. Amennyiben valamelyik ellenfél nem egyezett bele birkózásba a mérkőzésen, úgy bármilyen birkózó akció kezdeményezője a fegyelmi vétségek első csoportjába tartozó szabálytalanságot követ el.
3. A bíró megállíthatja a mérkőzést huzamosabb idejű sikertelen közelharc vagy birkózás után (ezt a bíró saját hatáskörében ítéli meg). Az ellenfél pillanatnyilag hatástalanított pengéjének megfogása megengedett. Akkor ítélhető pont, ha a penge kézzeli megfogása futólagos, és azt azonnal követi egy fegyverrel adott találat. Ha a penge kézzeli megfogása következtében nem sikerül találatot elérni, a bíró megállítja az asszót, és nem ítél pontot. Ha a birkózást kezdeményező fél az ellenfél fegyverét előbb nem hatástalanítja, és találatot kap, az ellenfélnek kell pontot ítélni.
4. Pontszerző birkózó akciók:
 1. Földrevitelek és dobások után/során (tempón belül) egyszerű és azonnali támadás a fegyverrel
 2. Birkózásban fegyverrel vagy fegyver nélkül addig kontrollálva az ellenfelet, amíg a bíró 'Állj'-t nem mond.
5. A földrevitel után további küzdelem nem engedélyezett. A bíró 'Állj'-t mond, ha valamelyik vívó a földre kerül, vagy a bíró nem tudja megítélni az akciót, vagy a dominancia megszerzése huzamosabb ideig sem sikerül (ezt a bíró saját hatáskörében ítéli meg).
6. A lefegyverzés érvényes pontszerzési mód, kivéve ha a lefegyverzett vívó azonnal (a bírói 'Állj' előtt) kontrolálja az ellenfél pengéjét és birkózásba megy át.
7. Ha a vívó az ellenfél beavatkozása nélkül elejti a fegyverét vagy elesik, a bíró 'Állj'-t mond. Azt az (egyszerű, vagy az összetett akciót befejező mozdulattal) elért találatot, ami még azelőtt indult, hogy az ellenfél nyilvánvalóan elveszítette a fegyverét vagy elesett, érvényesnek kell minősíteni akkor is, ha csak

azután érkezik be. A sportszerűség jegyében illetlenség új támadást kezdeményezni a fegyverét veszített vagy földre került ellenféllel szemben, így ezért nem adható pont.

Tiltott akciók

1. Nyakcsavarás, ellenfél felemelése, teljes ízület feszítés, kisízület feszítés, nagyívű dobások és más potenciálisan veszélyes birkózó technikák, ütések, rúgások, erőszakos lökések valamint a fegyver dobása szigorúan tiltott.
2. Tilos a túlzott erő kifejtés, brutalitás és a szükségtelen erőszak.
3. Tilos eltalálni a fej hátulját, a gerincet, a térdhajlatot és a lábfejet.
4. A fej elfordítása, vagy más érvényes találati felület eltakarása egy érvénytelen felülettel a fegyelmi vétségek első csoportjába tartozó szabálytalanság.
5. A távolság vagy a mozdulat szükséges mértékének helytelen felmérése miatt a padló eltalálása első csoportba tartozó szabálytalanság (a bíró figyelmen kívül hagyhatja az ellenfél akciója következtében, az ellenfél eltalálása után, vagy véletlenül eső könnyed padló érintéseket).
6. Tilos a keresztvassal ütni.

A Hosszúkardvívás általános szabályai

A találatadás módja

1. A hosszúkard szűrő- és vágófegyver.
2. A penge lapjával, hosszú és rövid élével végrehajtott minden vágás találatnak számít.
3. Pengén keresztül - amelyek egyidejűleg találják el a test érvényes találati felületét és az ellenfél fegyverét- érkező találatok érvényesek minden olyan alkalommal, amikor tisztán eltalálják az érvényes találati felületet.
4. A markolatgombbal végrehajtott találatok érvényesek, ha az ellenfél maszkjának borítás nélküli rostélyát találják el jelzés értékűen -akár a gombot kesztyűvel eltakarva- és biztonságosan kivitelezve. A szükségtelen erővel végrehajtott markolatgomb akciók a szabálytalanságok második csoportjában foglaltak szerint büntetendő.

Érvényes találati felület

1. Csak azok a találatok érvényesek, amelyek az érvényes találati felületre esnek.
2. Találati felület a vívó teljes teste, beleértve a fegyver markolatát, a ruházatot és a védőfelszerelést, kivéve a fej hátulja, a gerinc, a lábfejek és a térdek hátsó része.
3. Érvénytelen találati felületre érkező vágások és szúrások erősségének megítélése a mérkőzést vezető bíró feladata amiktől függően a találatot bevívó vívót köteles a bíró megfelelően büntetni a szabálytalanságok második csoportjában foglaltak szerint.
4. A mérkőzést vezető bírónak büntetni kell azt a vívót, aki érvényes találati felületet érvénytelen találati felülettel helyettesít, akár fedéssel, akár pedig rendellenes mozgással, fegyelmi vétségek első csoportjának megfelelően.

A találatok megállapítása vagy érvénytelenítése

1. A találatok elbírálásának alapját a mérkőzést vezető, az akciót megfigyelő bíró és segédje észlelései képezik.
2. A találatok megtörténtének, érvényességének megítélése a versenybíró legjobb belátására van bízva (objektív találatjelző gép hiányában). A bíró az általa észlelt információk tekintetében nem kérdőjelezhető meg.
3. A vívó a szabályoknak megfelelően kérhet magyarázatot, videóbíráskodást, és végső esetben felügyeletet, de egy bírói döntés a meghozatala után végleges, nem megkérdőjelezhető.
4. Minden szabálytalanság érvényteleníti a vétkes vívó által adott találatot, ha a szabálytalanság a találatszerzéshez hozzájárult.
5. A találat ténylegességének elbírálásában kizárólag a mérkőzést vezető bíró hozhat végső döntést. Nem veheti figyelembe a „rajta!” előtt és az „állj!” után adott találatokat
6. Ha egy találat az érvényes találati felületen kívülre érkezik, nem számít érvényes találatnak.

A Hosszúkardvívás / COMBAT szabályai

A találatok elbírálása

1. Amennyiben valamelyik vívó találatot kap, bíró azonnal megállítja a mérkőzést.
2. Amennyiben a küzdelem megállításaig (az 'Állj!' vezényszó elhangzásaig)
 1. csak az egyik vívót találják el, **a találatot adó vívó egy pontot kap.**
 2. mindkét vívót eltalálják és a bíró úgy ítéli, hogy a két találat nem egy időben esett, az időben először eltalált vívó számít eltalátnak (**az időben előbb érkezett találat tiszta találatnak minősül**). **A találatot adó vívó egy pontot kap.**
 3. mindkét vívót eltalálják és a bíró úgy ítéli, hogy a két találat közt nem telt el idő (**időben ténylegesen egyszerre esett a két találat**), **kettős találat van**, tehát mindkét vívó találatot kap. **Mindkét vívó egy pontot kap.**

A találatok megsemmisítése

1. Ha a bíró nem tudja megítélni egy vélt találat megtörténtét vagy érvényességét, megsemmisíti a találatot vagy a kettős találatot, nem ítél pontot.

Különleges esetek:

1. Ha kettős találat van, amelyek közül az egyik érvényes és a másik érvénytelen (találat, amely érvénytelen felületre esett, vagy amelyet a pást elhagyása után adtak, stb.), **csak az érvényes találatot kell megítélni.**
2. Amennyiben egy **egyenés kieséses mérkőzésen EGYMÁST KÖVETŐEN 5 kettős találat esett**,
 1. a bíró sorshúzással (pénzfeldobással) kiválasztja azt a vívót, aki a következő asszóban kedvezményezett
 2. ha a következő asszó eredmény kettős találat, csak a kedvezményezett vívó kap egy pontot, ellenfelének a találatát érvényteleníteni kell.
 3. a kedvezményezett személye asszónként változik, függetlenül az előző asszó kimenetelétől, a mérkőzés végéig.
 4. Ha az idő lejártakor pontegyenlőség áll fenn, ezt a kedvezményezettséget el kell törölni, és az általános szabályokban foglaltak szerint kell eljárni (*lásd 03-általános: a vívók legfeljebb egy percen keresztül döntő találatért vívnak. A kettős találatokat kedvezményezettség nélkül regisztrálni kell. A vívás újrakezdése előtt a versenybíró sorsolással (pénzfeldobással) eldönti, hogy ki lesz a győztes, ha az egyperces idő elteltével továbbra is pontegyenlőség áll fenn. Ebben az esetben a jegyzőkönyven rögzített eredmény a mérkőzés során ténylegesen elért pontszám.*)
 5. csoportmérkőzéseken ez a szabály nem alkalmazandó.

Szervezés, a mérkőzés vezetése és a találatok elbírálása

1. A verseny 18. (különös esetekben 16.) 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 bíraskodás rendszere

A Bíró

1. A bíró egy segéddel együtt dolgozik, vezeti a jegyzőkönyvet, és kezeli az időmérést (szükség esetén adminisztratív személyzet támogatásával).
2. A versenybíró feladatai:
 1. szólítja és számba veszi a vívókat;
 2. vezeti a mérkőzést;
 3. minden mérkőzés előtt ellenőrzi a versenyzők fegyvereit, ruházatát és felszereléseit az előírásoknak megfelelően
 4. irányítja a segédbíró(ka)t, időmérőket, jegyzőkönyvvezetőket, stb.
 5. úgy helyezkedik, és úgy változtatja a helyét, hogy követhesse a mérkőzést
 6. bünteti a vétségeket;
 7. megítéli a találatokat;
 8. fenntartja a rendet;
 9. ugyancsak ellenőriznie kell a pástok állapotát és gondoskodik arról, hogy a mérkőzés ne kezdődhessen el vagy ne folytatódhasson olyan páston, aminek felülete balesetveszélyes, vagy más okból nem alkalmasak a mérkőzés folytatására.
3. A küzdelem megállítása után a bíró szükség esetén egyeztet a segédbíróval (kézjelekkel jelzi az akciót és a találatot, a segéd szükség esetén jelzi, ha a bíró szemszögéből nem látható találat is esett; szükség esetén a bíró szóban is konzultálhat a segéddel), végül javasol egy ítéletet. Ha a vívók elfogadják az döntést (azaz nem kérnek felülvizsgálatot), a küzdelem a bíró által javasolt ítélettel folytatódik. Ha valamelyik vívó felülvizsgálatot kér, de az ellenfele nem ért vele egyet, a bíró megismételheti az asszót, vagy ha meggyőződéssel döntést tud hozni, ítélni pontot a kérdéses akcióért.
4. Ha a bíró valamiért nem tudja interpretálni a végrehajtott akciósort, annak okát ismertetnie kell. Ilyenkor megismételheteti az asszót, és az esetleges hibájáért illendő elnézést kérnie.
5. A bírói ítéletei a mérkőzés végeztével visszamenőleg nem képezik vita tárgyát.
6. A bíró képes kell legyen a mérkőzések angol nyelvű vezetésére, beleértve a szabályok és az akciók interpretációját.
7. A versenybíró az alábbi jelzéseket köteles használni:



A versenyzők felállítása vívóállásba



A versenybíró meggyőződik arról, hogy a vívó készen állnak-e



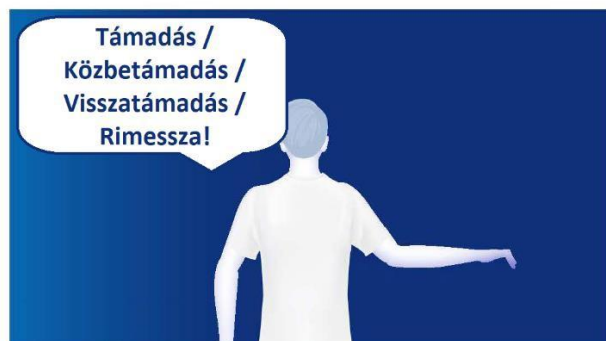
A vívás elindítása és újraindítása



A vívás megállítása érvényes találatadást megelőzően a jobb oldali vívó miatt. A kéz leengedése nélkül ha érvényes vagy érvénytelen találat esett.



A jobb oldali vívó vonalhelyzetbe helyezett hegye a bal oldali vívóval szemben.



Támadás vagy közbetámadás a jobboldali vívótól.



Találat a bal oldali vívónál.



Pont a jobb oldali vívónak



Érvénytelen találat a bal oldali vívónál



A jobb oldali vívó által végrehajtott védés vagy kontratempo



Találat mindkét versenyzőnél



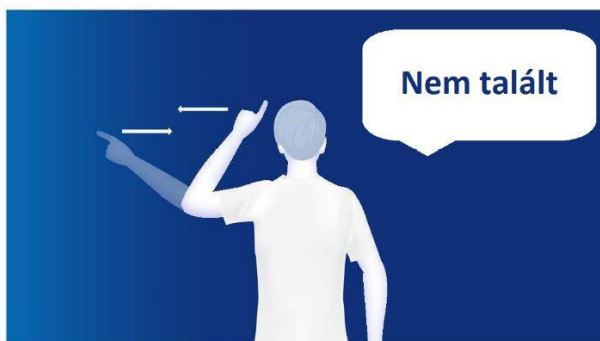
Mindkét versenyző pontot kap



Együttes támadások vagy rimesszák



Nincs találat vagy tartózkodás



A jobb oldali vívó támadó akciója túl rövid és nem talált



Nem szabályos támadás a jobb oldali vívótól: a fegyveres kéz behajlítása vagy a hegy elvétele



Megjegyzések:

1. A versenybíró a fenti jelekkel és szavakkal hirdeti ki a döntéseit.
2. Az akció levezetésének megfelelően jelek használata nélkül az alábbi kifejezéseket használja: "riposzt", "kontra-riposzt". A "Támadás" jelzés alkalmazandó a "Rimessza", "Kettőzés" (redoublement), "Megismételt támadás" esetén is.
3. A versenyzők udvariasan kérhetik a versenybírótól a találat részletesebb elemzését.
4. Minden jelzésnek 1-2 másodpercig kell tartania, kifejezőnek kell lennie, és szabályosan kell őket végrehajtani. A fentiek a versenybíró jobbján elhelyezkedő vívóra vonatkoznak.

3. ábra Versenybírói jelzések és vezényszavak

A segédbíró

1. A bírót egy segédbíró segíti a pontok megítélésében és a találatok értékelésében.
2. Fő feladata a mérkőzés megfigyelése a bírótól eltérő szögből (a vívók másik oldaláról). Miután a Bíró megállította a mérkőzést, a segédbíró szükség esetén hozzájárul az akció megítéléséhez.
3. A segédbíró nem felel a pontok megítéléséért, sem a mérkőzés végső kimeneteléért.

Videóbírók

1. Videóbíró alkalmazásakor erre kijelölt videó konzultánsok dolgoznak, akiknek feladata hogy közvetlenül, élőben figyeljék a mérkőzést, majd ha szükséges ezután tekintsék meg azt a képernyőn is és egyeztessenek a versenybíróval.

A videóbíróhoz fordulás lehetősége

1. Mind csapat, mind egyéni versenyeken csak a páston lévő vívó jogosult videó visszanezést kérvényezni.

Video bíraskodás

1. A videó felülvizsgálat technikai feltételeit az egyenes kieséses mérkőzéseken a szervező köteles biztosítani.
2. Az egyéni versenyen a páston lévő vívó
 - 1.1 csoportmérkőzések során, mérkőzésenként egy alkalommal fordulhat a videóbíróhoz
 - 1.2 egyenes kieséses mérkőzés során két alkalommal
3. Amennyiben a versenybíró a visszajátszást kérő versenyzővel egyetért, úgy a versenyző visszajátszáshoz való joga nem vesz el.
4. Csapatversenyeken váltásonként egy alkalommal van joguk a versenyzőknek a videóbíróhoz fordulni, és amennyiben a versenybíró egyetért a versenyzői indítvánnyal, úgy ez a jog továbbra is megmarad.
5. Videóbíróhoz fordulás esetén a versenybíró odasétál a videóbíróhoz, együtt visszanezik a videót és az akció kielemezése után a versenybíró közli a végleges döntését.
6. A versenybíró választása szerint valós-időben vagy lassított felvételen az általa választott sebességben nézi vissza az akciót.
7. A versenybíró minden fegyvernemben bármikor dönthet úgy, hogy a döntése meghozatalát megelőzően megtekinti a képernyőjét.
8. A mérkőzés végén, ha az állás egyenlő, a döntő találat megítélése előtt a versenybírónak kötelező alkalmaznia a video bíraskodást.
9. A videóbíró bármikor kérheti a versenybíró, hogy alkalmazzon videóbíraskodást.
10. Ha a versenybíró a videóbíróval közösen kielemezte az akciót, függetlenül attól, hogy arra
 1. a versenybíró kezdeményezésére,

2. a versenyző kérésére,
3. a döntő találat előtti pontegyenlőségénél, vagy
4. a videóbíró kérésére került sor, a versenybíró döntése végleges, és ugyanannak az akciónak további visszanézését kérni nem lehet.

A versenyek szervezése és minősítése

Egyéni csoportmérkőzések

1. Minden versenyszámban, amelynek részét képezi csoportmérkőzés, a csoportok 7 versenyzőből állnak, amennyiben a versenyzők száma osztható 7-tel. Egyébként 7 és 6 fős csoportokat kell hirdetni.
2. A csoportmérkőzések során egy mérkőzés akkor ér véget, ha:
 1. Az egyik vívó elér 5 (öt) pontot. Ebben az esetben a pontozó lapon feltüntetett pont az összecsapás végső pontszáma ($V5 - D_n$, ahol 'n' a vesztes vívó által szerzett pontok száma)
 2. 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 ($VN - D_n$, 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 vívás folytatódik egy győztes találatért, legfeljebb 1 percig - az nyeri a mérkőzést, aki beadja az első pontkülönbséget eredményező találatot. A vívás újrakezdése előtt a bíró kisorsolja, ki lesz a győztes, amennyiben az egy perc letelte után a pontok száma még mindig egyenlő.
5. Ebben az esetben a pontozó lapon feltüntetett eredmény mindig az összecsapás során szerzett tényleges pontok száma:
 1. $VN - D_n$, ha a döntő találat a mérkőzés időkeretén belül esik.
 2. $V6 - D6$ vagy $V4 - D4$ vagy $V2 - D2$ vagy $V1 - D1$ vagy $V0 - D0$ amennyiben a győztes sorshúzással kijelölték ki.
 3. $V_n - D_N$, $VN - D_n$, abban az esetben, ha egy vívó a csoportban egyetlen mérkőzéstől lép vissza felszerelés meghibásodás vagy sérülés miatt, de a többi mérkőzését be tudja fejezni. Minden esetben a visszalépő versenyző ellenfelét kell győztesként regisztrálni, habár a szerzett pontok nem kerülnek törlésre.
 4. $V0 - D0$ abban az esetben, ha az egyik vívó visszavonul vagy kizárásra kerül a versenyszámból, így győztesnek nyilvánítva az ellenfelet. A csoportkörben a versenyzéstől visszalépő vívó mérkőzésein regisztrált pontszámok törlésre kerülnek.
6. A versenyszámok kezdete előtt a Szervező Csapat eldönti és kihirdeti hány versenyző esik ki a felállított rangsor alapján (0-40%).
7. A csoportmérkőzések után a jegyzőkönyv alapján felállítják a résztvevők rangsorát, a következő mutatók egymás utáni figyelembe vételével: V/M , $HS - HR$, HS . (V = győzelmei; M = mérkőzések; HS = adott találatok; HR = kapott találatok.)
8. Az összegzett rangsor tábla a következő módon alakul ki:

1. A csoportkör összefoglaló tábláán szereplő értékek összegzésével ki kell számítani a két szükséges indexet (V/M, HS-HR).
 2. Az kezdeti besoroláshoz szükséges első index a győzelmek számának a mérkőzések számával való osztásával kerül meghatározásra, a V/M egyenlet alapján.
 3. A legmagasabb (maximum 1) indexszel rendelkező vívó kerül a tábla első helyére.
 4. Az esetben, ha az első index értéke valamely vívók esetén megegyezik, az egyenlő indexű vívók rangsorolásához egy másodlagos index kerül meghatározásra, a HS – HR képlet alapján, az adott (Hits Scored) és a kapott (Hits Received) találatok számának különbsége.
 5. Ha valamely vívók mindkét indexe (V / M és HS – HR) megegyezik, a több találatot adott versenyző kerül előrébb a rangsorban.
 6. Kettő vagy több vívó közti abszolút egyenlőség esetén a sorrend sorshúzással kerül meghatározásra.
-
9. Ha az utolsó helyen kvalifikált versenyzők között abszolút egyenlőség áll fenn, minden megegyező pontszámú versenyző továbbjut, akkor is, ha a számuk meghaladja az előre meghatározott továbbjutók számát.
 10. Az a vívó, aki a versenyzéstől visszalép, vagy kizárásra kerül, törlendő a csoportból, az eredményeit úgy számítják be, mintha minden ellenfelük legyőzte volna őket, de pontszámokat nem rögzítik (V0 – D0). Az a versenyző, aki a csoportkörben visszalép vagy kizárásra kerül, nem jelenik meg az egyenes kiesés rangsorában.
 11. Ha egy versenyző egyetlen mérkőzést ad csak fel, vesztesnek kell nyilvánítani abban a mérkőzésben, de az addig rögzített pontokat nem törlik.

Egyéni egyenes kieséses mérkőzések

1. A – teljes vagy nem teljes – egyenes kieséses táblát a rangsor és az adott versenyszám vonatkozó szabályai szerint (lásd 2.-es ábra) kell létrehozni.
2. A verseny szervezői közzéteszik az egyenes kieséses mérkőzések tervezetét. Az egyenes kieséses mérkőzéseket 15 pont eléréséig, vagy az 1 perces szünettel elválasztott 2 * 3 perc vívóidő leteltéig vívják,
3. Az egyperces szünet alatt egy, a mérkőzés előtt kijelölt segéd vagy edző hozzáférhet a versenyzőhöz.
4. A mérkőzés akkor ér véget, ha
 1. Az egyik versenyző elér 15 (tizenöt) pontot; vagy
 2. a 2×3 perc tényleges vívó idő letelik.
5. Az a versenyző lesz a nyertes, aki több pontot szerzett.
6. Ha a szabályokban foglalt idő leteltekor a pontszámok egyenlőek, a vívók győztes pontért küzdenek, maximum egy percig. Az összecsapás kezdete előtt a bíró kisorsolja (pénzfeldobással), ki lesz a győztes abban az esetben, ha a pontok a plusz egy perc leteltével még mindig egyenlőek. A pontozólapon feltüntetett pontszámok az összecsapás során ténylegesen megszerzett pontszámok.
7. Visszalépés: Ha, bármilyen okból kifolyólag, az egyik versenyző nem képes folytatni a küzdelmet, vagy befejezni a mérkőzést, az ellenfelet nyilvánítják győztesnek. A visszalépő vívó nem veszti el helyezését

az összesített rangsorban.

Csapatversenyek

1. A csapatok minden fegyvernem esetén három vívóból állnak, egy tartalékkal, vagy anélkül. Egy csapat csak akkor kezdhet el egy mérkőzést, ha minden tagja jelen van.
2.
 1. A csapatversenyt egyenes kieséses táblával kell lebonyolítani, amelyben lehetnek erőnyerők.
 2. Az egyenes kiesés táblán a rangsort a következőképp kell megállapítani:
 1. A csapat tagjainak HEMARatingsen szereplő, aktuális weightedRating-jeiből számolt átlagot kell figyelembe venni (a relativeRating-ek összegét elosztva a csapattagok számával).
 2. Ha egy vívónak mind a 'Mixed/Men' és a 'Women' kategóriában is van eredménye, a magasabb weightedRating számít.
 3. A HEMARatinggel nem rendelkező csapattagokat egységesen a fegyvernemnek megfelelő kategória legrosszabb weightedRatingjét felezve számított értékkel kell figyelembe venni (vegyes csapatoknál a 'Mixed/Men'-t, nemtől függetlenül).
 4. Ha két csapat így számított indexe egyforma, sorrendjüket sorsolással kell meghatározni.
 3. A táblán az első 16 helyen minden helyezésért vívni kell. A 17. helytől lefelé a csapatok helyezését a táblán elfoglalt eredeti helyük alapján kell megállapítani.
3. A versenyt a következőképp kell lebonyolítani:
 1. A váltások módja minden fegyvernemre érvényes.
 2. Az egyik csapat három vívója vív a másik csapat három vívójával (9 váltó viadal).
 3. Az egyes mérkőzések összecsapásait a következő sorrendben kell megvívni:

3–6 2–5 1–5 1–4 2–4 2–6 1–6 3–5 3–4

Ha ezt a sorrendet szándékosan vagy véletlenül megváltoztatják, a módosítást követően elért összes találatot érvénytelenítik, és a mérkőzés a megfelelő sorrendben folytatódik.
 4. Az egyes csapatok elhelyezkedése a mérkőzés pontozólapján sorsolás útján kerül meghatározásra. Az egyéni vívók sorrendjét ezután a csapatkapitányok döntenek el.
 5.
 1. A mérkőzés során a csapatkapitány kérheti egy vívó helyettesítését a csapatmérkőzés kezdete előtt megnevezett tartalékkal. Ez a csere csak egy viadal végén hajtható végre. A lecserélt vívó azonban még egyszer vívhat a mérkőzés alatt, de csak azért, hogy helyettesítse az eredetileg őt helyettesítő vívót. Ez a második csere nem engedélyezett, ha az első csere az alábbi 3.vi. cikkben felsorolt okok miatt történt. További, a páston lévő vívó cseréje ezután nem megengedett, még baleset vagy elkerülhetetlen körülmények esetén sem. A vívó lecserélésére vonatkozó bejelentést legkésőbb a lecserélendő vívó következő mérkőzését megelőző mérkőzés kezdete előtt meg kell tenni, és a játékvezetőnek jelentenie kell azt az ellenfél csapatkapitányának.
 2. Ha a cserekérést követő mérkőzésen baleset történik, a csapatkapitány érvénytelenítheti a kérést.
 3. Ha következésképpen az ellenfél csapatkapitánya is cserét kért, az előbb kért csere végrehajtható vagy törölhető.

6.
 1. Ha egy csapat tagja a mérkőzés alatt a Szervezőcsapat orvosi képviselője által megfelelően elismert baleset miatt köteles visszavonulni, csapatának kapitánya kérheti tartalék felvételét a mérkőzés folytatásához azon a ponton, ahol a visszalépésre kötelezett versenyző visszalépett, még a folyamatban lévő viadal alatt is.
 2. Ugyanígy kell eljárni akkor is, ha a csapat egyik tagját felszerelés meghibásodása miatt kell kizárni a mérkőzésből. Vö. 03-általános/A mérkőzések menete/24
 3. Az így lecserélt versenyző azonban ugyanazon a mérkőzésen nem foglalhatja el ismét a helyét a csapatban.
7.
 1. Ha mind a vívó, mind a tartalék (ha van ilyen) kénytelen visszalépni, és ezért a csapat nem teljes, akkor elveszti a mérkőzést, és vissza kell lépnie a versenytől. A csapat megőrzi helyét a végső rangsorban.
 2. Ha egy vívót csapatmérkőzés közben kizárnak, akkor csapata elvesztette a mérkőzést, és a csapatot végső helyezés nélkül kizárják a versenyből. Vö. '07-etikett_fegyelem'/'Büntetések'/'A büntetések típusai (csoportjai)'/3
8. Ha egy csapat bármilyen okból nem fejezi be azt az eseményt, amelyen részt vesz, a Szervezőcsapat azokra a versenyzőkre vonatkozó szabályokat alkalmazza, akik nem teljesítenek egy eseményt egyéni versenyen, minden csapatot teljes egészében úgy kezelve, mintha egyetlen versenyző lenne. Vö. 'Függelék'/'Büntetések táblázata'
9. Ha egy csapat nem jelenik meg egy másik csapat ellen, akkor a következőként kell eljárni:
 1. Ha már vívott egy másik csapat ellen, úgy kell kezelni, mintha nem fejezte volna be a versenyt, amelyen részt vesz (vö. '06-szervezés'/'Egyenes kieséses mérkőzések'/7);
 2. ha az első mérkőzésén nem jelenik meg, úgy kell kezelni, mintha egyáltalán nem venne részt a versenyen.
4. A csapatversenyek idő és pontszám kereteire vonatkozó szabályokat lásd: '03-általános'/'Csapatmérkőzések'

A mérkőzések sorrendje

1. Az egyenes kieséses tábla minden fordulójában (256, 128, 64, 32, 16, 8, 4) a mérkőzéseket mindig a táblázat szerint fentről lefelé haladva hirdetik ki.

Értékelés

1. Az általános rangsort a következők szerint kell felállítani:
 1. Első: Az első helyért vívott mérkőzés győztese
 2. Második: az első helyért vívott mérkőzés vesztese.
 3. A harmadik és negyedik helyért az elődöntők két vesztese vív.
 4. A többi versenyző helyezése minden egyes körben az egyenes kiesés során elért helyükkel egyezik meg.

Versenyszemélyzet

1. Orvosi/mentős személyzet gondoskodik a versenyzők esetleges sérüléseinek, rosszullétének vizsgálatáról és ellátásáról a mérkőzések közben és után, és szakvéleményt ad annak közvetlen kimeneteléről.

2. A szervező csapat vezetője felelős a verseny gördülékeny lebonyolításáért. Nem bírói ítéletre vonatkozó reklamációkkal (javasolt írásban, a helyszínen), dicsérettel, és javaslatokkal a verseny előtt, közben és után a szervező csapatot kell megkeresni.
3. A Főbíró felügyeli a bírók és segédbírók elhelyezését és teljesítményét. Ha fellebbezés esetén a bíró kitart a véleménye mellett, a főbíró jogosult döntést hozni az ügyben. A főbíró jogosult személyesen, vagy az általa kijelölt delegált segítségével megfigyelni vagy felülvizsgálni egy bíró munkáját, oktatási vagy felügyeleti céllal.
4. A felszerelés ellenőrző csapat a verseny előtt elvégzi a védőfelszerelések és fegyverek ellenőrzését, és feljegyzi azon versenyzőket, akiknek a felszerelése megfelelőnek lett értékelve. Vezetőjük a Fegyvermester.
5. A technikai csapat kezeli a verseny technikai infrastruktúráját, beleértve a versenyszervezéshez használt szoftvert, gondoskodik az események megfelelő dokumentálásáról, tárolásáról és megjelenítéséről.

Vívó etikett és fegyelmi szabályzat

Rend és Fegyelem

1. Minden résztvevő és jelenlévő, beleértve a nézőket is, szigorúan be kell tartsa az adott verseny szabályait, az udvariasság és becsületesség hagyományait, a tisztviselők utasításait. Különösképpen, rendezett, fegyelmezett, és sportszerű módon alávetik magukat az alábbi rendelkezéseknek; melyek bármينű megszegése a fegyelmi hatóság által kiszabott büntetést vonhat maga után, előzetes figyelmeztetéssel, vagy anélkül, figyelembe véve a tényeket és körülményeket.
2. Minden, a versenyen résztvevő és jelenlévő köteles fegyelmezett magatartást tanúsítani, és nem megzavarni a verseny gördülékeny lebonyolítását. A mérkőzések közben senki nem közelítheti meg a küzdőtérrel, hogy tanácsokat adjon a vívóknak, kritizálja a bírót vagy a segédjét, hogy sértegesse, vagy befolyásolni próbálja őket bármilyen módon. A vívó segédje köteles a számára kijelölt helyen maradni. A bíró köteles haladéktalanul leállítani minden tevékenységet, amely megzavarja az általa vezetett mérkőzést.
3. Bármely személy, aki bármilyen indokkal sérteget vagy fenyeget egy tisztviselőt, azonnal diszkvalifikálható / kiutasítható a helyiségből.
4. A bíró, és/vagy szervező csapat saját jogkörükben dönthetnek minden olyan személy a verseny területéről való kiutasításáról, aki a gesztusaival, magatartásával vagy nyelvhasználatával megzavarja a verseny zavartalan lebonyolítását.

A versenyzők

1. A versenyen való pusztá részvételükkel a vívók becsületükre megfogadják, hogy betartják a szabályokat, és alávetik magukat a tisztviselők döntéseinek és utasításainak, hogy tisztelettel bánnak a bírókkal (bírókkal és segédbírókkal) és lelkiismeretesen végrehajtják az utasításait és rendelkezéseiket.
2. A vívó nem vehet részt a versenyen, ha nem hajlandó kiállni egy, a versenyre szabályosan nevezett versenytársa ellen. Ezen szabály megsértése esetén a fegyelmi vétségek 4. csoportjában meghatározott büntetést kell kiszabni.
3. A vívók kötelesek megjelenni teljes, a szabályoknak mindenben megfelelő felszerelésben, és vívásra készen az adott csoportkör, mérkőzés vagy egyenes kieséses mérkőzés meghatározott helyén és idején, illetve a felszerelés ellenőrzésre kijelölt időpontban a mérkőzésük előtt, valamint a verseny során bármikor, amikor a bíró erre őket felszólítja.
4. Amikor egy mérkőzés megkezdéséhez jelentkeznek, a vívóknak teljesen vívásra kész állapotban kell megjelenniük a küzdőtéren – szabályos 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:
 1. A nem megjelent vívó sárga lapot kap;
 2. Az első hívást követő egy perc elteltével másodszor is szólítják, ha ekkor sem jelenik meg, az érintett vívó piros lapot kap;

3. A második hívást követő egy perc elteltével egy harmadik és utolsó hívást kap, melyet távolmaradás esetén a versenyszámból való kizárás követ.
6. Mérkőzések közben és után, akkor is, ha a vívó már elhagyta a küzdőteret, minden olyan cselekedet, ami megsérti a sportszerűség elvét, például a sisak (vagy bármely más felszerelés) veszélyt okozó elhajítása büntetést von maga után.
7. A vívó, mind a küzdőtéren és azon kívül, köteles viselnie a maszkját egészen addig, amíg a bíró „Állj-t” (Halt!) nem mond. Semmilyen körülmények között sem szólíthatja meg a bírót, ameddig a bíró a döntését meg nem hozta.
8. A versenyzőknek a lehető legjobb helyezés elérése érdekében a verseny végéig sportszerűen kell vívniuk a legjobb tudásuk szerint, anélkül, hogy eladnának találatokat, vagy arra törekednének, hogy egy ellenfél őket előnyben részesítse előnybe találatok beengedésével.

Vívó etikett

1. Minden mérkőzésnek meg kell őriznie az udvarias és nyílt összecsapás szellemiségét. Minden rendhagyó cselekedet (például: az ellenfél erőszakos fellökése, fegyelmezetlen vívás, szabálytalan mozdulatok a küzdőtéren, erőszakkal megszerzett találatok, keresztvassal végrehajtott csapások, véletlen esés közben vagy után bevitt találatok, veszélyes technikák végrehajtása, düh kitöltése a berendezésen vagy a helyszín felszerelésein) vagy sportszerűtlen viselkedés szigorúan tilos. Ilyen vétség esetén bármilyen találat, amit az elkövető az érintett asszóban szerzett, megsemmisítendő.
2. A vívók minden mérkőzés előtt kötelesek vívói tiszteletadással illetni ellenfelüket, a bírót, és lehetőség szerint a közönséget. Ugyanígy, a végső találat megszerzése után a mérkőzés addig nem ér véget, ameddig a vívók nem adták tiszteletüket egymásnak (kézfogással vagy azzal egyenértékű gesztussal), a bírónak, és lehetőség szerint a közönségnek. Ennek érdekében a vívóknak a küzdőtéren kell maradniuk, ameddig a bíró meghozza döntését. A döntés után visszatérnek az alapvonalra, tisztelegnek, majd kezet fognak ellenfelükkel. Ha bármely vagy mindkét vívó ellentmond ezeknek a szabályoknak, a bíró a fegyelmi vétségek 4. csoportjának megfelelő büntetést szab ki.
3. A büntetendő cselekedetek szóbeli figyelmeztetést, figyelmeztetést (sárga lap), ellenfélnek adott pontot (piros lap), a versenyszámból vagy a helyszínről való kizárást (fekete lap) vonhatnak maguk után, figyelembe véve azok súlyosságát és ismétlődését, a szabályokban foglaltaknak megfelelően. (Lásd még a Függelékben a Fegyelmi Vétségek Táblázatát)
4. A nézők kötelesek tartózkodni a verseny rendjének megzavarásától, cselekedeteikkel nem befolyásolhatják sem a vívókat, sem a bírót, és az utóbbi döntéseit akkor is tiszteletben kell tartaniuk, ha azzal nem értenek egyet. Minden rájuk vonatkozó utasításnak engedelmeskedniük kell, amik kiadását a bíró szükségesnek ítéli.

A fegyelmi 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 a mérkőzések levezényléséért, a találatok megítéléséért és a felszerelések ellenőrzéséért felelős, hanem a rend fenntartásáért is az általa vezetett mérkőzések során.
3. A bíró megszakíthatja a mérkőzést, ha az zavarossá, veszélyessé válik, vagy már nem tudja egyértelműen megítélni az akciókat. Objektív találatjelző berendezés hiányában a menetek elbírálásának alapját az akciót megfigyelő bíró és segédje észlelései képezik. A vívók a végső döntés meghozatala előtt fordulhatnak a bíróhoz pontosításért vagy felülvizsgálatért. Ténymegállapítások kapcsán a bírók ítéletét a versenyzők nem kérdőjelezhetik meg, (kivéve a videobíráskodás eseteit), és ha egy vívó ezt az elvet megszegi, az 1. csoportba tartozó vétséget követ el. Ténymegállapításnak számít - nem kizárólagosan - az arénában történtek megítélése és elemzése, találatok érvényessége és prioritása, az arénából kilépés tényének megállapítása, egy vívó viselkedésének 3. vagy 4. csoportba sorolása, stb. De ha egy bíró egyértelműen nem ismer vagy félreért meghatározott szabály(oka)t, vagy azokat szabályokba ütköző módon alkalmazza, a versenyzők személyesen felülvizsgálatot kérhetnek.

A felülvizsgálatot kérheti:

1. egyéni versenyszámban a vívó,
2. csapat versenyszámban a vívónak vagy a csapatkapitány;

udvariasan, formalitás nélkül, azonnal szóban a bírótól, mielőtt bármilyen a kérdéses helyzet után esett találattal kapcsolatban döntés születne. Ha a bíró kitart a véleménye mellett, a főbíró jár el az ügyben, aki döntést hozhat, illetve felügyeletet biztosíthat a mérkőzés további részében. Egy ilyen kérelem megalapozatlansága esetén a vívó a fegyelmi vétségek 1. csoportjára vonatkozó szabályok szerint büntetendő.

4. A mérkőzés irányítójaként és a találatok döntőbírójaként a szabályoknak megfelelően jogosult a szabályoknak megfelelő büntetések kiszabására, akár úgy, hogy megtagadja az ellenfélén ténylegesen szerzett találat megítélését, akár úgy, hogy meg nem történt találatot ítél az ellenfélnek, vagy úgy, hogy kizárja a szabálytalankodót a versenyszámból, amelyen bíráskodik, mindezt a körülmények függvényében, előzetes figyelmeztetéssel vagy anélkül. Ilyen körülmények között, és ha tényszerűen ítélezett, döntései visszavonhatatlanok.
5. Az általa vezetett versenyen részt vevő, vagy azon jelen lévő összes vívó feletti illetékességi joga alapján javasolhatja a nézők, edzők, oktatók és egyéb kísérő személyek kiutasítását a verseny helyszínéről.
6. Végezetül, javasolhat a Szervező Csapatnak minden egyéb, általa megfelelőnek ítélt büntetést (versenyszámból való kizárás, eltiltás vagy felfüggesztés). A Főbíró illetékes a bíró döntéseire vonatkozó fellebbezések elbírálására.

A szervező csapat és a Főbíró

1. A szervező csapat és a Főbíró jogkörrel illetékes minden olyan vívó felett, aki részt vesz vagy jelen van az általuk rendezett versenyen. Szükség esetén minden vitába beavatkozhatnak. Felelősek a versenyek alatti rend és fegyelem megőrzéséért is, és alkalmazhatják a Szabályzatban meghatározott büntetéseket.
2. A Szervező Csapat vagy a Főbíró minden döntése azonnal végrehajtható. A határozat ellen lehet fellebbezni, de a fellebbezés nem függeszti fel a döntést a verseny ideje alatt.

Büntetések

1. Különféle büntetés-kategóriák vonatkoznak a különféle vétségekre.
2. Vívással kapcsolatos büntetések, a vívás közben elkövetett szabálysértésekre vonatkoznak:
 1. ténylegesen szerzett találat találat megtagadása
 2. ténylegesen nem kapott találat odaítélése
 3. versenyszámból való kizárás
- 3.A rend, a fegyelem vagy a sportszerűség fenntartásával kapcsolatos vétségekre alkalmazandó fegyelmi szankciók:
 1. Ténylegesen nem kapott találat odaítélése
 2. versenyszámból való kizárás
 3. A teljes bajnokságból való kizárás
 4. A verseny helyszínéről való kiutasítás
 5. a Szövetség vagy az adott Szervezőcsapat által szervezett rendezvényekről meghatározott időre történő kizárás
4. Mindezeket a büntetéseket a versenyen illetékes hatóságok – a Bíró, a Főbíró és a szervezőcsapat – alkalmazhatják.

A vívással kapcsolatos büntetések

1. Szerzett találat jutalmazásának megtagadása. Bár a versenyző ténylegesen eltalálta ellenfele érvényes találati felületét, ezt a találatot meg lehet tagadni, vagy azért, mert nem a vívás megengedett időtartama alatt érkezett meg, vagy azért, mert a versenyző átlépte a küzdőtér határait, vagy mert a találatot erőszakosan szerezte, vagy a szabályzatban meghatározott egyéb okok miatt.
2. Meg nem történt találat odaítélése. A versenyző ellen olyan találatot ítélnének meg, amelyet valójában nem kapott; vagy azért, mert átlépte az aréna határát, vagy azért, mert olyan szabálysértést követett el, amely megakadályozta ellenfelét a vívásban.
3. Kizárható a versenyből az a versenyző, aki vívás közben bizonyos erőszakos vagy bosszúálló cselekményeket követ el ellenfelével szemben, vagy aki nem a legjobb tudása szerint vív, vagy az ellenfelével kötött csalárd megállapodásból profitál. Az a versenyző, akit kizárnak egy versenyből, nem vehet részt a verseny további részében, még akkor sem, ha már kvalifikálta magát a következő fordulóba jutásra. Elveszíti az egyéni rangsorban szerzett helyét, és a kizárt vívó után rangsorolt összes vívó egy hellyel feljebb lép a ranglistában.

Fegyelmi büntetések

1. A versenyszámból 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. Kizárás a Versenyből. Fegyelmi vétség miatt is kiszabható (a küzdőtéren nem megfelelő megjelenés, nem a szabályoknak megfelelő fegyverek, tisztségviselővel szembeni kifogásolható magatartás stb.). Az ilyen kizárás következményei a versenyzőre nézve megegyeznek a fenti cikkben (A vívással kapcsolatos büntetések/3) leírtakkal.
2. A verseny helyszínéről vagy a bajnokságból való kizárás.

1. Az a versenyző, akit kizárnak egy versenyből, a továbbiakban nem vehet részt semmilyen versenyszámban a verseny alatt, semmilyen fegyvernemben.
2. Minden, a helyszínen lévő versenyző vagy résztvevő (beleértve az oktatók, edzők, segédek, technikusok, szurkolók, hivatalos személyek, nézők) kizárható a helyszínről. Az ilyen jellegű kizárás megtiltja számukra a belépést a helyszínre a verseny vagy versenyszám időtartamára. E büntetés kiszabása semmilyen körülmények között nem ad okot jogorvoslatra.

A büntetések típusai (csoportjai)

1. Függelékben található Szabálytalanságok és Büntetések Táblázatában megjelölt esetekre háromféle büntetés alkalmazható. Ha a bírónak olyan vívót kell büntetnie, aki egyszerre több vétséget is elkövetett, először a legkevesbé súlyos vétséget kell büntetnie.
2. A büntetések halmozhatók és a mérkőzésre érvényesek, kivéve a FEKETE LAPPAL jelölteket, amely a versenyszámból való kizárást, a verseny hátralévő részére való felfüggesztést, vagy a szövetség vagy az adott Szervezőcsapat által szervezett jövőbeni eseményekről való eltiltást jelentik.
3. Viszont a csapat, amely egy tagjára csapatmérkőzés során kiszabott fekete lap következményeképp került kizárásra, nem büntetendő eltiltással. Csak az egyéni vívó, akit fekete lappal büntettek, tiltható el a fenti '07-etikett_fegyelem'/'Büntetések'/'A büntetések típusai (csoportjai)'/2. pont alapján, és az eltiltás alatt nem választható semmilyen csapat tagjának. Vö. '06-Szervezés'/'Csapatversenyek'/3/8
4. Bizonyos szabálysértések a vétkes vívó által elért találat érvénytelenítését vonhatják maguk után. A viadal során csak a szabálysértéshez kapcsolódó körülmények között szerzett találatok érvényteleníthetők.
5. A büntetések a következők:
 1. Figyelmeztetés, amelyet SÁRGA LAP jelez, melynek felmutatásával a bíró a vétkes vívót azonosítja. A vívó ekkor tudja, hogy minden további szabálysértése büntető találatot von maga után.
 2. Büntető találat, amelyet PIROS LAP jelez, melynek felmutatásával a bíró a vétkes vívót azonosítja. Egy találat hozzáadódik az ellenfél pontszámához, és ha az utolsó találat a tét, a mérkőzés elvesztéséhez vezethet. Továbbá a PIROS LAPOT csak egy másik PIROS LAP vagy egy FEKETE LAP követheti, a második szabálysértés jellegétől függően.
 3. Kizárás a versenyszámból, eltiltás a verseny hátralévő részétől, FEKETE LAPPAL jelezve, amelynek felmutatásával a bíró azonosítja a vétkes személyt.
 4. Kiutasítás a verseny helyszínéről (bármely, a verseny rendjét megzavaró személyre kiszabható).
6. Minden figyelmeztetést (SÁRGA LAP), büntetést (PIROS LAP), és kizárást (FEKETE LAP) csoportjával együtt fel kell tüntetni a pontozó lapon vagy a csoportmérkőzés lapján.
7. Minden figyelmeztetést (SÁRGA LAP), büntetőütést (PIROS LAP) és kizárást (FEKETE LAP) fel kell jegyezni a mérkőzés, vagy a körmérkőzés pontozólapjára, a fegyelmi csoporttal együtt, amelyhez tartoznak.

A vétségek első csoportja

1. Ebben az első csoportban az első vétség SÁRGA LAP (figyelmeztetés) büntetést von maga után. Ha ugyanazon a mérkőzésen a vívó ismételten elköveti ugyanazt vagy más, ebben a csoportban lévő szabálysértést, a Bíró minden alkalommal PIROS LAP-tal (büntető találat) bünteti. Ha a vétkes vívót az adott mérkőzésen már büntették PIROS LAPPAL a Második vagy Harmadik Csoportban felsorolt szabálysértés miatt, akkor az első csoportba tartozó első szabálysértéséért is további PIROS LAPOT kap.
2. Csapatmérkőzéseken belül az első csoportba tartozó vétségek számítása az egyes meccsek kezdetével újraindul (minden egyes fordulóban az első vétségért SÁRGA LAP jár), kivéve a táblázatban megjelölt, egész csapatra vonatkozó figyelmeztetések, amelyek után a mérkőzés hátralevő részében bármely, az első csoportba tartozó vétség elkövetése PIROS LAPPal büntetendő.

A vétségek második csoportja

1. A második csoportba tartozó minden szabálysértés, beleértve az első szabálysértést is, PIROS KÁRTYÁVAL (büntető találattal) büntetendő.

A vétségek harmadik csoportja

1. A Harmadik csoportban az első szabálysértést PIROS LAPPAL (büntető találattal) büntetik, akkor is, ha a vétkes vívó az első vagy a második csoportban elkövetett szabálysértések miatt már kapott PIROS LAPOT.
2. Ha ugyanazon a mérkőzésen a vívó ismételten elköveti ugyanazt vagy más, ebben a csoportba tartozó szabálysértést, a Bíró FEKETE LAPPAL bünteti (kizárás a versenyből, eltiltás a verseny hátralevő részéből). A büntetett vívó megtartja a kizárás pillanatáig megszerzett pozícióját a ranglistán--kivéve, ha a rangsort még nem állították fel a csoportmérkőzések útján).
3. Az arénán kívüli személy, aki megzavarja a verseny rendjét, büntetést kap:
 1. Az első vétségnél a verseny teljes időtartamára érvényes SÁRGA LAPPAL jelzett figyelmeztetést, amelyet fel kell jegyezni a mérkőzés jegyzőkönyvében és a Technikai Csoportnak rögzítenie kell;
 2. Ugyanazon versenyszámban elkövetett második vétségnél FEKETE LAPOT.
 3. Az arénában vagy azon kívüli rendzavarás legsúlyosabb eseteiben a Bíró azonnal kizárhatja vagy kiutasíthatja a vétkes személyt.

A vétségek negyedik csoportja

1. A negyedik csoportban az első vétséget FEKETE LAPPAL (a versenyből való kizárással) büntetik.
2. A vívó megtartja a kizárás pillanatáig elért helyezését (kivéve, ha még nem készült rangsor a csoportmérkőzések alapján) A büntetett vívó megtartja a kizárás pillanatáig megszerzett helyezését a ranglistán (kivéve, ha a rangsort még nem állították fel a csoportmérkőzések útján).

Tartalomjegyzék

Bevezetés	1
Eszköz és felszerelés követelmények	2
I. Vívópást.....	2
II. Felszerelés.....	2
Fém fegyverek esetén	2
Párnázott fegyverek esetén	5
Általánosan érvényes szabályok	6
A mérkőzések menete	6
A küzdőtér határvonala	7
Vétlen lelépés	8
A mérkőzések időtartama	8
Egyéni csoportmérkőzések.....	8
Egyéni egyenes kieséses mérkőzések.....	9
Csapatmérkőzések.....	9
A találatadás módjai.....	10
A közelharc szabályai.....	11
Tiltott akciók.....	12
A Hosszúkardvívás általános szabályai	13
A találatadás módja	13
Érvényes találati felület.....	13
A találatok megállapítása vagy érvénytelenítése	13
A Hosszúkardvívás / COMBAT szabályai	14
A találatok elbírálása	14
minősül). A találatot adó vívó egy pontot kap.	14
Mindkét vívó egy pontot kap.....	14
Különleges esetek:.....	14
megítélni.	14
Szervezés, a mérkőzés vezetése és a találatok elbírálása.....	15
A bíraskodás rendszere	15
A Bíró.....	15
A segédbíró.....	19
Videóbírók.....	19
A videóbíróhoz fordulás lehetősége	19
Video bíraskodás	19
A versenyek szervezése és minősítése	20
Egyéni csoportmérkőzések.....	20
Egyéni egyenes kieséses mérkőzések.....	21
Csapatversenyek.....	22

A mérkőzések sorrendje.....	23
Értékelés	23
Versenyszemélyzet.....	23
Vívó etikett és fegyelmi szabályzat.....	25
Rend és Fegyelem.....	25
A versenyzők.....	25
Vívó etikett	26
A fegyelmi testület és hatáskörük.....	26
A Bíró.....	26
A szervező csapat és a Főbíró.....	27
Büntetések	27
A vívással kapcsolatos büntetések	28
Fegyelmi büntetések	28
A büntetések típusai (csoportjai)	29