

## A szervezés szabályai

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 bíró adja ki a mérkőzés elkezdését, megállítást szolgáló jelzéseket, pontokat ítél meg, és interpretálja az asszót, vagy legalább az ítélet szempontjából releváns akciósor történéseit.
3. A harc megállítása után a bíró egyeztet a segédbíróval (kézjelekkel jelzi az akciót és a találatot, a segéd szükség esetén jelzi, ha az ő szemszögéből korábban is esett találat a bíró által interpretált akciók során; 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, ítélhet pontot a kérdéses akcióért.
4. Ha a bíró valamiért nem tudja interpretálni a végrehajtott akciósort, annak okát ismertetnie kell. Ilyenkor megismételtetheti 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.

### A segédbíró

1. A bírót egy segédbíró segíti a pontok megítélésében és a találatok értékelésében.
2. Fő feladata a mérkőzés megfigyelése a bírótól eltérő szögéből (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.

## 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 ( $V5-Dn$ , 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 ( $VN - Dn$ , 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 vívás folytatódik egy győztes találatért, legfeljebb 1 percig - az nyeri a mérkőzést, aki beadja az első pontkülönbséget eredményező találatot. A vívás újramezdése 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.  $VN - Dn$ , 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.  $Vn - Dn$ ,  $VN - Dn$ , 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:  $V/M$ ,  $HS - HR$ ,  $HS$ . ( $V$  = győzelmek;  $M$  = 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, törölendő 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 közléstessik 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  $2 \times 3$  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 ragnsort 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 sorolással 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 3.6. 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 következőképpen 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 felszerezés 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. A szervező csapat nyitott kérdésekre, reklamációkra, dicséretre, és javaslatokra a verseny előtt, közben és után.
3. A Főbíró felügyeli a bírók és segédbírók elhelyezését és teljesítményét. A bírói bizottsághoz a versenyzők vagy képviselőik személyesen fordulhatnak, ha bármikor kétség merül fel egy bíró vagy segédbíró teljesítménye kapcsán.
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.