

Szojegyzek

A vívás bíraskodásában leggyakrabban használt technikai kifejezések magyarázata

Általános kifejezések

1. *Asszó* - két vívó közti barátságos küzdelem, amit egy képzett bíró vezet és állít meg. Az asszó végén a bíró pontot ítél egyik vagy mindkét vívónak, vagy nem ítél pontot és/vagy szükség esetén büntetéseket szab ki.
2. *Menet* - a küzdelem alapvető egysége. Egy menet kezdete a vívók semleges helyzetből, akció előkészítése és/vagy találat szerzése céljából kezdeményezett első akciója, egymásra válaszoló folyamatos akciókból áll, vége vagy találat, vagy a vívók olyan mértékű eltávolodása, ahol már nem lehet összefüggően folytatni az előző menetet, és újat kell kezdeni.
3. *Mérkőzés* - asszók sorozata két versenyző között, ahol az egyes asszókban elért pontok határozzák meg a mérkőzés eredményét.
4. *Versenyszám* - A versenyszám győztesének kijelöléséhez szükséges, meghatározott fegyverrel folytatott mérkőzések összessége.
5. *Versenly* - A szervezők által meghatározott fegyverekkel végrehajtott versenyszámok összessége.
6. *Tempó/vívóidő* - Egy egyszerű akció kivitelezéséhez szükséges idő.

Vívóakciók

1. 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.
 1. *Egyszerű*, ha azt egyetlen mozdulattal végzik;
 1. *közvetlen* (ugyanabban a vonalban),
 2. *közvetett* (másik vonalban).
 2. *Összetett*, ha azt több mozdulattal hajtják végre.

2. *Riposzt, visszatámadás* - Támadó akció attól a vívótól, aki védte az ellenfele támadását. A riposzt történhet azonnal vagy késleltetve. Ez a végrehajtott akció jellegétől és a végrehajtás megkezdésének idejétől függ. A riposzt lehet:
 1. *Egyszerű, közvetlen riposzt*
 1. *Egyenes visszatámadás*: anélkül találja el az ellenfelet, hogy azt a vonalat elhagyná, amelyben a védelem történt.
 2. *Kötött visszatámadás*: a védelem után, a pengén végigcsúszva találja el az ellenfelet.
 2. *Egyszerű közvetett riposzt*
 1. *Kitérő 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.)
 2. *Visszatámadás lendítéssel (coupé)*: az ellenfelet az ellenkező vonalban találja el, mint amelyben védett (a pengével minden esetben megkerülve az ellenfél pengéjének hegyét).
 3. *Összetett riposzt* - Több mozdulattal hajtják végre.
 4. *Késleltetett riposzt* - A riposztot nem a védelem után közvetlenül indítják, így a támadó megismételheti a támadást a riposzt megindítása előtt. Ilyen esetben a megismételt támadásnak van előnye.
3. *Kontrariposzt* - Támadó akció attól a vívótól, aki kivédte ellenfele visszatámadását.
4. *Közbetámadások*
 1. *Közbetámadás tempóakcióval*: a támadó ellenfél pillanatnyi habozása, csele, vagy rosszul kivitelezett támadása pillanatában végrehajtott közbetámadás. A megkezdett támadás előnyt élvez, így a közbetámadás akkor tekinthető sikeresnek, ha a egyértelműen tempóban történik (a találat a támadás végső mozzanatának megkezdése előtt érkezik), vagy a támadó egyáltalán nem talál.
 2. *Kizáró közbetámadás*: olyan közbetámadás, melyet a támadás vonalának zárásával hajtanak végre, így megakadályozva annak beérkezését.
5. *Csel* - 'Áltámadás', ami egy reagáló hárítás kiváltását, és az így keletkező rés kihasználását szolgálja.
6. *Egyéb támadó akciók* - A kezdeti támadást követő újabb támadó akció.
 1. *Remise* - Egyszerű azonnali vágás- vagy szúrás-ismétlés, a kar visszahúzása nélkül, az ellenfél védelemét vagy hátrálását követően, abban az esetben, ha az visszatámadás nélkül a pengét elhagyja, vagy ha késlekedő, közvetett, vagy összetett visszatámadást hajt végre.
 2. *Redoublement* - Új, egyszerű vagy összetett akció, olyan ellenfél ellen, aki visszatámadás nélkül védett, vagy aki az első akciót egyszerűen hátrálással, vagy elhajlással kerülte el.

3. *Reprise* - Új támadás, amelyet azonnal a vívóállásba való visszatérés után végeznek.
4. *Kontratempo* - A támadó által az ellenfél közbetámadása ellen végrehajtott akció.

Védekező akciók

1. *Védés* - Az ellenfél fegyverének blokkolása, hogy az ne érje el a célpontját.
 1. *egyszerű, közvetlen*, ha ugyanabban a vonalban hajtják végre, mint a támadást.
 2. *körző hárítás*, a támadással ellenkező vonalban hajtják végre.
2. *Vonal* (eg. Langort/hosszúhegy) helyzet - Olyan különleges helyzet, amelyben a vívó a karját kinyújtva tartva, fegyvere hegyével folyamatosan, passzívan fenyegeti ellenfele érvényes találati felületét.