

## 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 kezdhetik 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 vívók kérhetik az asszó megállítását 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.
11. 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.
12. Az érvénytelen találatokat a bíró figyelmen kívül hagyhatja, ha egyértelműen tudja követni a további akciókat.
13. 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.
14. Ha az egyik vívó mindkét lábával teljesen elhagyja a küzdőteret, a bírónak azonnal meg kell állítania az asszót.
15. Ha az egyik vívó mindkét lábával teljesen elhagyta a küzdőteret, a bíró érvényteleníti minden olyan akciót, amit a vívók küzdőtér elhagyása után indítottak.
16. Az a találat, amit a küzdőteret csak egyik lábával elhagyó vívó ért el, érvényesnek kell tekinteni, amennyiben az akciót az asszó megállítása előtt kezdte meg, akkor is, ha a vívó ezután teljesen elhagyta a küzdőteret.
17. 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 küzdőteret elhagyó versenyző találatot kapottnak tekintendő.
18. Az a versenyző, aki akaratán kívül hagyja el a küzdőteret (pl. az ellenfél lökése vagy esés következtében), nem büntetendő.
19. 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.

20. Minden vívónak mérkőzésenként egyszer (csapatmérkőzéseken belül körönként egyszer) van lehetősége videó felülvizsgálatot kérni, a csoportban (ha biztosított a videóelemzés) és a kieséses mérkőzéseken is. Mind csapat, mind egyéni versenyszámban csak a páston lévő vívónak van joga kérni a videó felülvizsgálatot. A videó felülvizsgálat technikai feltételeit az egyenes kieséses mérkőzéseken a szervező köteles biztosítani. Videóbírói eljárásra irányuló kérelem esetén a játékvezető a videós tanácsadóhoz lép, együtt nézik meg a videót, és az akció elemzése után a játékvezető kihirdeti a végső döntését. Ha a videó felülvizsgálat az azt kérelmező vívó javára változtatja meg a bíró ítéletét, a kérelmező vívó továbbra is megtartja a videókéres lehetőségét.
21. Abban az esetben, ha az idő lejártakor mindkét vívónak ugyanannyi pontja van, a mérkőzés ideje további 1 perccel hosszabbodik, amelyben az első érvényes találat nyeri a mérkőzést (kivéve az együttes találatokat). A hosszabbítás megkezdése előtt a bíró pénzfeldobással megállapítja annak a vívónak a személyét, aki megnyeri a mérkőzést, ha senki nem szerzett döntő találatot a hosszabbításban. A csapat mérkőzésekre vonatkozó szabályokat lásd a '03-általános'/'A csapatmérkőzések menete' bekezdésben.
22. A mérkőzések után a bíró kihirdeti a győztest, és a végső pontszámokat. A vívók tisztelgnek a bírónak és az ellenfélnek, majd kezet fognak az ellenféllel. A kézfogás elutasítása a fegyelmi vétségek harmadik csoportjába tartozik.
23. 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.
24. 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
25. 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.

## Egyéni csoportmérkőzések

1. Az egyéni csoport mérkőzések ténylegesen vívással töltött 3 percig, vagy addig tartanak, amíg az egyik vívó el nem ér 5 pontot.
2. 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.
3. 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 egyéni egyenes kieséses mérkőzések ténylegesen vívással töltött  $2 * 3$  percig tartanak az első 3 perc után 1 perc pihenőidővel, vagy ameddig az egyik vívó el nem éri a 7 pontot.
2. 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 egyes „kör” öt találatból áll (5, 10, 15, 20 stb.). Kivételesen a váltó 5-nél, 10-nél, 15-nél stb. többel is végződhet, ha egy vívó, miközben a váltó utolsó érvényes találatát éri el, és egyúttal további büntetőpontot is kap: ebben az esetben mindkét találat számít; az egyes viadalok maximális ideje 2 perc.
2. Az első két ellenfél addig vív, amíg egyikük öt találatot nem szerez, 2 perces időhatáron belül. A következő két ellenfél addig vív, amíg az egyik pontszáma el nem éri a tíz találatot, 2 perces időhatáron belül, és így tovább egymást követő, összesített öt találatos viadalokkal.
3. Ha 2 perc vívási idő letelte után nem éri el a mérkőzésre kitűzött pontszámot, a következő két vívó ott veszi fel a pontszámot, ahol abbamaradt, és a szokásos módon a mérkőzésre szánt maximális pontszámig vívnak, 2 perces időkorláttal.
4. Az a csapat nyer, amelyik először éri el a maximum 45 találatot, vagy amelyik a legtöbb találatot érte el a rendes játékidő lejárta után.
5. Ha az utolsó "kör" rendes játékidőjének végén az állások egyenlőek, mérkőzés utolsó viadalának vívói döntő találatig folytatják a küzdelmet, egyperces időkorláttal. A vívás újrakezdése előtt a Bíró sorsolással dönti

el, hogy ki lesz a győztes, ha az eredmény még a hosszabbítás végén is egyenlő.

6. A vívók a viadal megszakításakor minden alkalommal megkérdezhetik, mennyi idejük maradt a vívásra.
7. 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.
8. 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 elszenvető vívó ellen, függetlenül annak helyétől, erősségétől vagy kivitelezésének módjától.
3. Abban az esetben, ha mind a két vívó érvényes találatot ér el egy tempón belül, 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. Dupla 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-akció (találat utáni akció) olyan dupla találat jellegű helyzet, ahol a hibázó vívó a találat kapás pillanatában, vagy azután kezd meg egy közbetámadást, vagy az összetett támadás befejező mozzanatát. Az után-akcióért nem jár pont, és nem tesz semmissé a kapott találatot.
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 ítéltető 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.