

Hosszúkardvívás egyezményes szabályai

A találatok beadásának 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 amitől 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. Minden szabálytalanság érvényteleníti a vétkes vívó által adott találatot.
3. A találat ténylegességének elbírálásában kizárólag a mérkőzést vezető bíró hozhat végső döntést. Nem veheti figyelembe a „rajta!” előtt és az „állj!” után adott találatokat
4. Ha egy találat az érvényes találati felületen kívülre érkezik és nem számít találatnak.

A találatok érvényessége és elsőbbsége

1. A mérkőzést vezető bíró egyedül dönt a találat érvényességéről vagy elsőbbségéről az alábbi, a hosszúkardvívásra vonatkozó egyezményes szabályok figyelembevételével.
2. Minden helyesen végrehajtott támadást védeni kell vagy teljesen el kell kerülni és vívómenetet szabályosan végrehajtva kell folytatni.
3. Támadó lábmunkának számít a kitörés, lépés kitörés, lerohanás (flèche) és dinamikus kereszt lépés. A sima keresztlépéses előre haladás és lépés előkészítésnek minősül és ezzel az előkészítéssel szemben minden egyszerű támadásnak elsőbbsége van.
4. A támadás akkor van szabályosan végrehajtva, ha a kar folyamatos nyújtása közben, a penge hegye vagy éle folyamatosan fenyegeti az érvényes találati felületet, megelőzve a támadó lábmunka megindítását.
5. A támadások helyességének elbírálásakor a következőket kell figyelembe venni:
 1. Az egyszerű támadás akár közvetlen, akár közvetett, helyesen végrehajtott akkor, ha a kar nyújtása az érvényes találati felületet fenyegető hegyvel vagy éllel megelőzi a támadó lábmunka megindítását.
 2. Az összetett támadás, helyesen végrehajtott akkor, amikor a kar kinyújtásának kezdete az első csel bemutatásánál megelőzi a támadó lábmunka megindítását és a találat legkésőbb annak befejezésekor beérkezik.
 3. A visszahúzott karral végrehajtott egyszerű vagy összetett akció, lépés vagy cselek nem számíthatók támadásnak, csak előkészítésnek, melyek lehetőséget nyújtanak egy támadó vagy támadó-védekező ellenakció megindításához.
6. A támadás elsőbbségének megítéléséhez az alábbi tényezőket kell figyelembe venni:
 1. Ha a támadás akkor indul, amikor az ellenfél vonalban van (azaz nyújtott karral, az érvényes találati felületet fenyegető hegyvel - hosszúhegy/langort), akkor a támadónak először ki kell térítenie az ellenfél fegyverét. A mérkőzést vezető bírónak figyelnie kell arra, hogy a pengék pusztá érintkezése nem tekinthető elégségesnek az ellenfél fegyverének kitérítésére.
 2. Ha az eltérítést célzó penge-keresés sikertelen, az akció joga átkerül az ellenfélhez.
 3. Ha a támadás akkor indul, amikor az ellenfél nincs vonalban (pl. Hosszúhegy/Langort), akkor a támadást végre lehet hajtani egyenes szúrással (vágással) vagy kerüléssel, vagy pedig olyan előzetes hatékony cselekkel, amelyek az ellenfelet védekre kényszerítik.

7. Összetett támadások, cselek helyességének elbírálásakor az alábbi tényezőket kell figyelembe venni:

1. Az összetett támadásoknál a cseleket helyesen kell bemutatni, azaz:
 1. a szúrócselt a kar nyújtásával, miközben a hegy állandóan fenyegeti az érvényes találati felületet;
 2. a vágócselt a kar nyújtásával, miközben a penge és a kar tompa szöget alkot és a penge éle állandóan fenyegeti az érvényes találati felületet.
2. Ha az ellenfél egy összetett támadásnál valamelyik csel közben elfogja a pengét és kötéssel vagy penge ütéssel megakadályozza annak eredeti útvonulát, jogot nyer a riposztra.
3. Összetett támadásnál az ellenfélnek joga van közbetámadást végrehajtani. Ahhoz azonban, hogy az érvényes legyen, a közbetámadásnak a támadás befejezését egy vívóidővel meg kell előznie, azaz a közbetámadásnak találnia kell, mielőtt a támadó megkezdte volna támadása befejezésének utolsó mozdulatát.

8. Támadás pengeütéssel vagy -kötéssel:

1. Pengeütéses vagy -kötéses támadásnál a támadás akkor tekinthető helyesen végrehajtottnak és akkor részesül elsőbbségben, amikor a pengeütés az ellenfél pengéjének gyengéjére, azaz a keresztvastól legtávolabb eső $1/2$ részére esik.
2. Pengeütéses vagy -kötéses támadásnál, amikor a pengeütés az ellenfél pengéjének erősére esik, azaz a keresztvashoz legközelebb eső $1/2$ részére üt, a támadást rosszul végrehajtottnak kell tekinteni és ez a pengeütés elsőbbséget ad az ellenfél azonnali riposztjának.

9. Védés:

1. A megfelelően végrehajtott védés illetve a támadás elkerülése jogot ad a riposztra (visszatámadásra): az egyszerű visszavágás (-szúrás) lehet közvetlen vagy közvetett, azonban ahhoz, hogy a támadó minden további akcióját érvénytelenítse, azt azonnal kell végrehajtani határozatlanság vagy szünet nélkül.
2. Szúrások elleni védésnek az a célja, hogy megakadályozza a hegy beérkezését a találati felületre, tehát a védés akkor helyes, ha az akció végén az ellenfél hegye nem fenyegeti a védőt.
3. A vágások elleni védésnek az a célja, hogy megakadályozza a találat beérkezését arra a találati felületre, amely ellen az ellenfél vágásai irányulnak és az ellenfél hegye nem veszélyeztetni a védőt.
4. A védés végrehajtása akkor helyes, amikor a támadó akció befejezése előtt ellenáll az ellenfél találata beérkezésének, lezárva azt a vonalat, amelyben ennek a támadó akciónak be kell fejeződnie és az ellenfél pengéjének a hegyét megakadályozza az érvényes találati felület veszélyeztetésében.
5. Ha egy védést helyesen hajtottak végre, az ellenfél támadó akcióját

kivédettnek kell minősíteni és ítélni a mérkőzést vezető bírónak még akkor is, ha a támadó pengéjének hajlékonysága miatt annak vége eléri a célba vett felületet -például áthajlik a keresztvas felett a penge.

10. Részletes példák és leírások a Függelék: Elsőbbség kifejtése részében.
Függelék: Elsőbbség

Közelharc

1. Az elsőbbség megszűnik, amikor a fegyverek erős része találkozik (a keresztvasat is beleértve), és/vagy birkózó akciókban. Ha a pengék erős részének érintkezése után a vívók azonnal eltalálják egymást, akkor mindkettejük ellen pontot kell ítélni. Egyébként eltávolodhatnak, és folytathatják a vívást (a hosszúkardvívás egyezményes szabályai szerint) vagy birkózásba mehetnek át (a birkózás szabályai szerint).

A találatok megítélése

1. Érvényes találatot olyan támadással lehet szerezni, amelynek a megindításának pillanatában a vívó nem volt közvetlenül fenyegetve ellenfele által.
2. Amikor egy vívómenetben mindkét vívó egyidejűleg ad találatot, az vagy együttes találat, vagy pedig kettős találat.
3. Az együttes találat a két vívó támadásának egyidejű elhatározásából és végrehajtásából jön létre; ebben az esetben az alábbiak szerint kell megítélni a pontokat:
 1. Mindkét vívó ellen pontot kell ítélni amennyiben mindkét vívó két kézzel **vagy** mindkét vívó egy kézzel fogta a fegyverét a találat befejezésekor.
 2. Az ellen a vívó ellen pontot kell ítélni aki egy kézzel fogta a fegyverét a találat befejezésekor ha a másik vívó két kézzel fogta a fegyverét.
4. A kettős találat ezzel szemben az egyik vívó hibás akciójának következménye. Következésképpen, ha nincs egy vívóidő-különbség a két találat között:
 1. A megtámadott terhére kell ítélni a találatot:
 1. ha megfelelő távolságból indított egyszerű támadásba belevág (-szúr);
 2. ha védelem helyett megkísérli a távolság növelésével elkerülni a találatot, de ez nem sikerül;
 3. ha sikeres védelem után egy időre megáll (késői riposzt). Ez az ellenfélnek jogot ad arra, hogy megismétlje támadását (kettőzés, ismétlődő vágás (szúrás), megismételt támadás);
 4. ha az összetett támadásba belevág (-szúr), anélkül, hogy egy vívóidő-különbség előnye lenne;

5. ha vonalát (hosszúhegy/langort) az ellenfél pengeütéssel vagy pengékötéssel kitérítette és ezután támad vagy vonalba visszatér ahelyett, hogy a támadó közvetlenül végrehajtott találatát védené.
2. A támadó terhére kell ítélni a találatot:
 1. ha az ellenfél vonalban lévő (hosszúhegy/langort) pengéjének kitérítése nélkül támad. A mérkőzést vezető bírónak figyelni kell arra, hogy a pengék pusztá érintkezése nem tekinthető elégségesnek az ellenfél fegyverének kitérítéséhez.
 2. ha pengét keres, de nem talál (mert ellenfele kitért) és így folytatja támadását.
 3. ha összetett támadásban, amelynek folyamán ellenfele pengét fogott, folytatja a támadását, míg ellenfele azonnal riposztzik.
 4. ha összetett támadásnál karját visszahúzza, vagy egy pillanatra megáll, miközben az ellenfél közbetámadással vagy támadással talál és ő maga is folytatja támadását.
 5. ha összetett támadásban a befejezést egy vívőidővel megelőző közbevágást (-szúrást) kap;
 6. ha ismétlő vágással (szúrással), kettőzéssel vagy megismételt támadással talál az ellenfél helyesen végrehajtott védeke, és azonnali, egyszerű, egy ütemben és a kar visszahúzása nélkül végrehajtott visszavágása (-szúrása) ellenére.
5. Közbetámadásnál, ha kételyek merülnek fel az időzítéssel kapcsolatban (az összetett támadás végső mozdulatához képest), a kettős találat lehet mindkét fél hibájának a következménye. Mivel ez nem egy taktikailag semleges/szimmetrikus helyzet (tehát nem egyidejű támadás eredménye), a bíró nem ítél pontot. (A támadó hibája lehet: határozatlanság, lassú végrehajtás, nem elég hatékony csel. A védekező hibája lehet: késlekedés vagy lassú végrehajtás)