# Hosszúkardvívás egyezményes szabályai

## A találatszerzés módja

1. Az igaz éllel, hamis éllel vagy heggyel elért találat érvényes, amennyiben az éles fegyverrel végrehajtva sérülést okozna egy páncélozatlan ellenfélnek. A lappal végrehajtott ütés érvényesnek tekinthető, ha egy szándékos, jól végrehajtott technika része. A bíró saját hatáskörében dönt a találatok érvényességéről.
2. Nem érvényes az áthajló találat, azaz amikor az ellenfél pengéjén vagy keresztvasán áthajolva, a penge rugalmassága miatt jön létre találat. A bíró érvényesnek ítélhet pengén keresztül érkező találatot, ha az ellenfél pengéje nem zárta le a támadás vonalát, így a támadás akadálytalanul talál, egyidőben érintve a találati felületet és az ellenfél pengéjét.
3. 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.
4. A markolatgombbal végrehajtott találatok csak akkor számítanak érvényesnek, ha az ellenfél maszkjának borítás nélküli rostélyát találják el. Csak olyan találatokért adható pont, ami a maszkon sérülést nem okoz, illetve javasolt kesztyűs kézzel takarni a gombot. A szükségtelen erővel végrehajtott markolatgomb akciók a szabálytalanságok második csoportjában foglaltak szerint büntetendő.
5. A találati felület nem-érvényes részére érkező találatok nem számítanak találatnak, nem állítják meg a menetet, és nem érvényteleníti az azt követő találatot.
6. Ha egy vívó nem érvényes találati felülettel helyettesíti bármely, a találati felületének érvényes részét, eltakarással vagy rendellenes mozdulattal, a bíró a fegyelmi vétségek első csoportjának megfelelő büntetést alkalmazza, és bármilyen találat, amit a vívó ilyen úton ért el, érvénytelenné válik.

## A találatok megállapítása vagy érvénytelenítése

1. Objektív találatjelző berendezés hiányában a találatok elbírálásának alapját a mérkőzést vezető, az akciót megfigyelő bíró és segédje észlelései képezik.

## A találatok érvényessége és elsőbbsége - *Vor*

1. A Bíró egyedül dönt a találat érvényességéről vagy elsőbbségéről (*Vor*) az alábbi, a hosszúkardvívásra vonatkozó egyezményes szabályok figyelembevételével.
2. Minden megfelelően kivitelezett támadást hárítani kell vagy teljesen el kell kerülni, és a vívás akciósora folyamatos kell legyen.
3. Az támadás kivitelezése akkor helyes, ha annak során a fegyver hegye vagy éle folyamatosan és progresszíven fenyegeti az ellenfél érvényes találati felületét, tehát a kar kinyújtásának megkezdése megelőzi a támadó lábmunka indító mozdulatát.
4. A kitöréssel (vagy más támadó lábmunkával) végzett támadást helyesen hajtják végre:
   1. ha az egyszerű támadás során a kar nyújtása megelőzi a kitörés (vagy más támadó lábmunka) indítását, és a támadás legkésőbb a kitörés befejezéséig talál
   2. ha összetett támadásnál a kar nyújtása az első csel során megelőzi a kitörés (vagy más támadó lábmunka) indítását, és a támadás legkésőbb a kitörés befejezéséig talál.
5. Lépés-kitöréssel és más összetett lábmunkával való támadást ez a szabályrendszer nem tárgyal. A találati elsőbbség meghatározásakor a támadás kitöréssel/stb. végrehajtott végső mozzanatának kezdetét kell figyelembe venni. A lépések kivétel nélkül előkészítésnek minősülnek.
6. A behajlított karral végrehajtott akciók, akár egyszerű, akár összetett, lépés vagy csel, nem jelentenek közvetlen fenyegetést, és nem minősülnek támadásnak, csak előkészítésnek, amelyek ki vannak téve az ellenfél által kezdeményezett támadásnak vagy közbetámadásnak. Az ilyen akciók közben elszenvedett támadásokból, közbetámadásokból származó találatok érvényesnek számítanak, és pontot érnek az előkészítésen ért vívó ellen.
7. A támadás megfelelőségének megítéléséhez az alábbi tényezőket kell figyelembe venni:
   1. Ha a támadás akkor indul, amikor az ellenfél passzív vonalban áll (pl. Hosszúhegy/Langort), akkor a támadónak először el kell térítenie az ellenfél pengéjét. A bíróknak gondoskodniuk kell arról, hogy egy egyszerű érintkezés önmagában ne legyen elegendőnek a penge eltérítésének megállapításához.
   2. Ha az eltérítést célzó pengekeresés sikertelen, a támadás joga átkerül az ellenfélhez.
   3. Ha a támadást olyankor kezdik meg, amikor az ellenfél pengéje nincs vonalban (pl. Hosszúhegy/Langort), a befejezés lehet direkt, végrehajtható pengekerüléssel, vagy a befejezést megelőzhetik cselek, az ellenfél védését kiváltandó.
   4. Összetett támadás esetén az ellenfél közbetámadhat, ami akkor érvényes, ha egy tempóval megelőzi a támadás utolsó mozdulatát, például a közbetámadásnak találnia kell, mielőtt a támadó megkezdené a támadás tényleges befejező mozzanatát.
8. A megfelelően végrehajtott védés jogot ad a visszatámadásra. Egy egyszerű visszatámadás lehet közvetlen vagy közvetett, de ahhoz hogy a támadás folytatásához való jogot átvegye, végrehajtását azonnal meg kell kezdeni, *habozás vagy szünet nélkül*. Ha a visszatámadás késik és a megújított támadás egyértelműen a riposzt előtt indul el, akkor a megújított támadás kapja a támadás jogát.
9. Szúrás, vágás, ütés ellen, akár a hosszú éllel, a rövid éllel, vagy lappal hajtják végre, a védés célja az, hogy megakadályozza az ellenfelet az érvényes találati felület elérésében, azaz
   1. megfelelő a védés, ha a támadás befejezése előtt lezárja a támadás vonalát, ezzel megelőzve a támadás célba érését
   2. ha a védés megfelelően lett végrehajtva, akkor a támadást kivédettnek kell tekinteni, még akkor is, ha a fegyver hajlékonysága miatt a penge vége érinti célpontot.
10. Részletes példák és leírások a Függelék: Vor/Elsőbbség kifejtése részében. [Függelék: Vor/Elsőbbség](fuggelek/02-elsobbseg.md)

## 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. Mikor egy menet során a vívók egy tempón belül találják el egymást, az vagy egyidejű (együttes/szimultán) akció eredménye, vagy valamelyik vívó hibás akcióválasztásának eredménye.
   1. Az egyidejű akció egy támadás mindkét vívó általi egyidejű elhatározásának és végrehajtásának következménye, ilyenkor mindkét vívó ellen pontot kell ítélni.
   2. Az egyik versenyző a szabályokkal nyilvánvalóan ellenkező (például védési kötelezettség), hibás akciójának eredményeként létrejövő kettős találatok megítélésére az egyezményes elsőbbségi szabályokat kell alkalmazni.
2. Kettős találat esetén, ha a bíró nem tudja egyértelműen eldönteni ki volt a hibás fél, akkor nem ítélhet pontot.
3. 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)
4. Bármilyen egy kézben fogott fegyverrel véghezvitt találat elveszíti elsőbbségét egyidejű támadás vagy kettős(dupla) találat esetén, ha az ellenfél két kézzel fogott fegyverrel támadott vagy közbetámadott.
5. Abban az esetben azonban, ha az ellenfél hárítással reagál az egy kézzel fogott fegyverrel végrehajtott támadásra, sikertelen hárítás esetén az egykezes támadás akkor is megtartja elsőbbségét, ha az ellenfél riposztozik.
6. Ha mindkét vívó egy kézzel fogott a fegyverrel kap találatot egy tempón belül, a szokásos előnyszabályok érvényesülnek.