

# ÖTTUSA 2018. ÉVI VERSENYSZABÁLYAI

## 2. VÍVÁS

### „A” RÉSZ A VERSENYSZÁM

#### 2.1 A VERSENYSZÁM BEMUTATÁSA

- 1 Leírás
- 2 Általánosan használt kifejezések

#### 2.2 HIVATALOS SZEMÉLYEK

- 1 Versenyszám igazgató
- 2 Vezető bíró
- 3 Földbíró
- 4 Berendezések kezelői
- 5 Időmérők
- 6 Jegyzőkönyvek vezetői
- 7 Egyéni felszerelések és műszaki berendezések helyreállításának személyzete
- 8 Elektronikus bíraskodással kapcsolatos kérdések szakértői
- 9 Orvosi stáb
- 10 Bónusz rész

#### 2.3 VERSENYSZÁM SZERVEZÉSE ÉS MENETRENDJE

- 1 Rangsoroló rész
  - 1.1 Egy csoport
  - 1.2 Bemelegítés
  - 1.3 Mérkőzések sorrendje
  - 1.4 Találatok száma
  - 1.5 Asszók sorrendje
- 2 Bónusz rész
  - 2.1 Asszó
  - 2.2 Rajtlista
  - 2.3 Asszók sorrendje

#### 2.4 VERSENY LEBONYOLÍTÁSA

- 1 Felszerelés ellenőrzés a páston
- 2 Nem szabályos felszerelés
- 3 Álláshelyzet
- 4 Asszó kezdete, megállítása és újraindítása
- 5 Asszó időtartama
- 6 Penge használata
- 7 Találat elérésének módja
- 8 Érvényes célpont
- 9 Helyzetváltoztatás és az ellenfél túlhaladása
- 10 Fegyvertelen kéz használata
- 11 A pást határvonalainak átlépése
- 12 Találatok elbírálása
- 13 Találatok érvényessége vagy prioritása
- 14 Találatok megsemmisítése
- 15 Kétséges találatok és kettős vereségek
- 16 Balesetek, versenyző visszalépése
- 17 Eredmények elismerése

#### 2.5 PONTSZÁMÍTÁS

- 1 Rangsoroló rész
  - 1.1 Pontok az egyéni versenyben
  - 1.2 Pontok a váltóversenyben
  - 1.3 Döntetlen

- 2 Bónusz rész
- 2.1 Pontok a versenyben
- 2.2 Döntetlen
- 2.3 DNS/DNF

## 2.6 SZABÁLYSÉRTÉSEK ÉS BÜNTETÉSEK

- 1 Alapelvek
- 2 Büntetések fajtái
- 3 Vétiségek csoportjai

## FÜGGELÉKEK

- 2A Függelék Büntetés táblázatok
- 2B Függelék Pont táblázatok
  - 1. Egyéni
  - 2. Váltóverseny két fővel
- 2C Függelék Csapatok körvívásának táblázata
- 2D Függelék 2014. évi létraverseny tesztelésének irányelvei

## ÁBRÁK

- 3. ábra Bírói kézjelzések és vezényszavak

NEM HIVATALOS FOTDÍTÁS

## 2. VÍVÁS SZABÁLYAI

### „A” RÉSZ A VERSENYSZÁM

#### 2.1 A VERSENYSZÁM BEMUTATÁSA

##### 2.1.1 Leírás

- i) A vívó szám elektromos párbajtőrrel, egy csoportban kerül lebonyolításra. Minden hivatalos UIPM versenyt teremben kell megrendezni. Szabadban is meg lehet rendezni azzal a feltétellel, ha ezt a meghívásban közlik.
- ii) Olimpiai és Ifjúsági Olimpiai Játékokon, valamint a Világ Kupa Döntőben a rangsoroló vívást a mindkét nem számára rendezendő döntő előtti napon rendezik
- iii) A bónusz vívást valamennyi „A” kategóriás verseny egyéni döntőjében és a váltóversenyben rendezik, egy páston egy az egy elleni lebonyolítási rendszerben bónusz pontokért.

##### 2.1.2 Általánosan használt kifejezések

- i) **Asszó:** két vívó közötti baráti küzdelem elnevezése. Ha ennek eredményét azért tartják, nyilván, hogy meghatározható legyen a győztes személye, akkor mérkőzésről beszélünk.
- ii) **Találkozó:** A két különböző csapat versenyzői között vívott mérkőzések összessége
- iii) **Verseny:** Versenynek nevezzük a győztes személyének meghatározásához szükséges mérkőzések (egyéni verseny) vagy találkozók (csapat, váltó versenyek) összességét
- iv) **Vívóidő:** Vívóidőnek nevezzük az egyetlen sikeres akció végrehajtásához szükséges időt
- v) **Támadás:** Az akció egyszerű, amennyiben egy mozdulatsorral hajtják végre és az
  - a) közvetlen (azonos vonalban) vagy
  - b) közvetett (más vonalban)Az akció összetett, ha azt több mozdulatsor eredményeként hajtják végre
- vi) **Riposzt:** A riposzt lehet azonnali vagy késleltetett függően attól, hogy milyen akciót és milyen sebességgel hajtanak végre. A riposzt lehet:
  - a) Egyszerű, közvetlen
    - 1) direkt riposzt: olyan riposzt, amely úgy találja el az ellenfelet, hogy közben a védés vonalából nem tér ki
    - 2) riposzt a penge mentén: olyan riposzt, amely úgy találja el az ellenfelet, hogy a védés után súrolja a másik pengét
  - b) Egyszerű, közvetett
    - 1) riposzt leválással: olyan riposzt, amely a védés vonalával ellentétes vonalban találja el az ellenfelet (az ellenfél pengéje alatt, ha magas vonalról van szó ill. a penge felett, ha alacsony vonalról van szó)
    - 2) riposzt coupéval: olyan riposzt, amely a védés vonalával ellentétes vonalban találja el az ellenfelet (a penge mindig az ellenfél hegye felett)
  - c) Összetett: riposzt amely több részben – vívóidőben végrehajtott mozdulatsor.

#### 2.2 HIVATALOS SZEMÉLYEK

##### 2.2.1 A Szervező Bizottságnak **Versenyszám Igazgatót** kell kineveznie, akinek feladata:

- i) a vívás szabályok szerinti lebonyolítása
- ii) mérkőzésvezető döntéseivel szembeni szóbeli panaszok elbírálása
- iii) kísérők és nézők versenyről való eltávolítása a mérkőzésvezető kérése alapján
- iv) felügyeli a hivatalos személyek és segítők munkáját összhangban a 2.2.2 – 2.2.9 pontban foglaltakkal

2.2.2 Valamennyi páston Mérkőzésvezető működik, akit szükség esetén két Földbíró is segíthet. A Versenyszám Igazgatónak helyetteseket is ki kell neveznie. Olimpiai Játékokon és világbajnokságokon a Mérkőzésvezetőket az UIPM és FIE által elismert nemzetközi párbajtőrbírók közül kell kiválasztani. A Mérkőzésvezető feladata:

- i) a mérkőzés levezetése, amelynek során úgy kell elhelyezkednie és mozognia a pást mentén, hogy követni tudja a mérkőzést és ugyanakkor lássa a találatjelző lámpák kigyulladását.
- ii) versenyzők szólítása
- iii) találatok elbírálása és megítélése ill. meg nem ítéltése
- iv) minden mérkőzés kezdetén és csere esetén a versenyzők fegyverének, öltözetének és felszerelésének hitelesítése
- v) az elektromos berendezés szabályos működésének felügyelete. Saját kezdeményezésére vagy valamelyik vívó vagy csapatkapitány kérésére bármely bekövetkezett hiba lokalizálása
- vi) rend fenntartása az általa irányított mérközéseken
- vii) a versenyen résztvevő valamennyi vívónak büntetőpontokat ítélhet meg vagy kizárást alkalmazhat vele szemben, kérheti a versenyen jelenlévő bármely személy, köztük nézőt is, a helyszínről való Versenyszám Igazgató által történő eltávolítását. A kizárás történhet figyelmeztetés nélkül is
- viii) kizárás vagy diszkvalifikáció felvezetése a jegyzőkönyvbe, amelyről tájékoztatni kell az érintett versenyzőt

2.2.3 A **Földbírók** feladata, hogy tájékoztassák a Mérkőzésvezetőt a fegyvertelen kéz bármely szabálytalan használatával és az érvénytelen felületen esett találatok megállapításával kapcsolatban.

2.2.4 **Berendezések kezelői**

2.2.5 **Időmérők**

2.2.6 **Jegyzőkönyvek vezetői**

2.2.7 Egyéni felszerelések és műszaki berendezések **helyreállításának személyzete**

2.2.8 Elektronikus bíráskodással kapcsolatos kérdések **szakértői**

2.2.9 **Orvosi stáb**

2.2.10 Továbbá a Bónusz Részhez:

- i) két fő felszerelés ellenőrző bíró a gyülekező szobában, akik ugyanitt ellenőrzik a ruházatot, a részt, a tartalék felszereléseket, a szűrőhegy súlyát és gondoskodnak arról, hogy a versenyzők versenyre kész állapotban vannak
- ii) két fő segédbíró, akik feladata a versenyzők pengéjének közvetlenül pástra lépés előtti ellenőrzése különös tekintettel a jelzőrendszerre és a kosár szigetelésére

## 2.3 **VERSENYSZÁM SZERVEZÉSE ÉS MENETRENDJE**

2.3.1 **Rangsoroló rész**

2.3.1.1 **Egy csoport**

A vívószámot egy csoportban és azonos időpontban kezdődő fordulóknban, valamennyi rendelkezésre álló pást egyidejű igénybevételével bonyolítják le, amelyben a csapatok a 2C Függelék alapján előre meghatározott sorrendben találkoznak.

2.3.1.2 A Szervező Bizottság a verseny kezdete előtt bemelegítési időt biztosít a résztvevők számára. E célra használható a hivatalos küzdőtér vagy pástokkal berendezett külön bemelegítő terület.

### 2.3.1.3 Mérközések sorrendje

Az egyéni versenyben a találkozókat úgy rendezik, hogy a csapat minden tagja szembe kerül a másik csapat minden vívójával. Ugyanazon csapat vívói egymással az első csapattalálkozó előtt találkoznak. A váltóversenyen a versenyzők csak a másik csapat azonos sorszámú tagjai ellen vívnak.

### 2.3.1.4 Találatok száma

- i) **Egyéni** versenyben minden mérkőzés egy adott találatra megy, amelyet az UIPM vagy a FIE által jóváhagyott elektromos találatjelző gép jelez.
- ii) **Váltóban** a mérközések száma a résztvevő csapatok számától függ; minden mérkőzés egy percig tart.

### 2.3.1.5 Asszók sorrendje

Minden csapat rajtszámát a technikai delegátus húzza ki a technikai értekezleten úgy, hogy az egyes páston az egyes rajtszámú csapat kezd. A következő csapat az angol ABC szerint a kettes számú és így tovább. A pástokon a csapatokat a 2C Függelék szerint kell beosztani. Ha egy országból több csapat is indul a versenyen, ők az első körben mérkőznek meg a 2C Függelékben meghatározottak szerint. A mérközések sorrendjét az alábbiak szerint illetve a 2C Függelék alkalmazásával kell megállapítani:

- i) Egyéni versenyben ugyanazon csapat tagjai között:
  - a) Háromfős csapatoknál: 1-3, 2-1, 3-2
  - b) Négyfős csapatoknál: 1-3, 2-4, 2-1, 4-3, 1-4, 3-2
- ii) Egyéni versenyben két csapat közötti találkozó:
  - a) Kétfős csapatoknál: 1-3, 1-4, 2-4, 2-3
  - b) Háromfős csapatoknál: 1-4, 2-5, 3-6, 5-1, 6-2, 4-3, 1-6, 2-4, 3-5
  - c) Négyfős csapatoknál: 3-8, 4-6, 1-7, 2-5, 6-3, 8-1, 5-4, 7-2, 1-6, 3-5, 2-8, 4-7, 5-1, 6-2, 7-3, 8-4
- iii) A váltóversenyben a csapatok azonos számú versenyzői vívnak egymással (1-1, 2-2, 3-3)
- iv) Ha a versenyzők száma kevesebb mint 20, akkor két fordulót kell vívni egy bekötéssel és minden találatra 1 percet kell biztosítani
- v) Ha egy mérkőzés ideje aránytalanul elhúzódik, a Versenyszám Igazgató vagy a Mérkőzésvezető döntésének megfelelően a két csapat két páston folytatja a küzdelmet.

## 2.3.2 Bónusz rész

2.3.2.1 Egyéni versenyben és váltóban csapattagonként minden asszó 30 mp-ig tart egy találatig

2.3.2.2 A bónusz rész rajtlistája a rangsoroló rész eredményei alapján készül. A rangsoroló részben szerzett pontokat a versenyzők tovább viszik a bónusz részre

### 2.3.2.3 Asszók sorrendje

- i) Az első asszót a rangsorban utolsó helyen álló versenyző/csapat vívja az eggyel előtte álló versenyzővel/csapattal (eggyel előrébb)
- ii) A győztes a páston marad és a mérkőzésvezető a soron következő, a rangsorban hátulról harmadik versenyzőt/csapatot szólítja
- iii) A bónusz rész addig tart, amíg minden versenyző levívott
- iv) A váltóversenyben elsőként az utolsó két helyen álló csapatok azonos számú versenyzői vívnak egymással (1-1, 2-2 elleni sorrendben). A győztes csapattag a páston marad és várja a soron következő csapat azonos számú versenyzőjét
- v) Vegyes váltóban a csapatok azonos nemű versenyzői vívnak egymással. Elsőként az utolsó két helyen álló csapatok női versenyzői lépnek pástra, majd a férfiak. A győztes csapat tagja a páston marad és várja a soron következő csapat férfi tagját.

## 2.4 VERSENY LEBONYOLÍTÁSA

### 2.4.1 Felszerelés ellenőrzés a páston

- i) A fegyverek, ruházat és felszerelések végső hitelesítését a mérkőzésvezető végzi el minden egyes mérkőzés előtt. A hitelesítés során meg nem felelt elektronikus felszerelés megjavítható az SZB által biztosított helyen, de csak az összes többi versenyző felszerelés hitelesítésének befejezése után.
- ii) A mérkőzésvezető minden mérkőzés előtt ellenőrzi a vívóruha, hónaljvédő megfelelő címkézését, a fejtű és előírással vívópenge hitelesítő jelzését, hogy a kosáron belül szigeteltek a vezetékek és a pengehegy mértékei (súly és rugó távolság) megfelelnek a szabályoknak. Minden párbajtőr cserénél a vezetékek és a pengehegy ellenőrzése ismétlődik.
- iii) A mérkőzésvezető ellenőrzi, hogy a versenyzőn nincs olyan elektromos kommunikációs rendszer, amelynek révén egy páston kívüli személlyel kommunikálni tud a mérkőzés alatt.
- iv) A mérkőzés kezdete előtt a mérkőzésvezető meggyőződik arról, hogy a versenyzők a szabályos és hitelesített tartalék felszerelésüket a pást megfelelő végén elhelyezték.
- v) A bónusz részben ugyanolyan asszó szabályok mellett küzdenek, ez alól kivétel, hogy felszerelés kontrollt kell elvégezni
  - 2.4.2 a gyülekező helyiségben a ruházattal, a réssel, a szűrőhegy súlyával és a tartalék felszereléssel kapcsolatban
  - 2.4.3 közvetlenül a pástra lépés előtt a jelzőrendszerrel és a kosár szigetelésével kapcsolatban

### 2.4.2 Nem szabályos felszerelések

- i) Ha egy páston lévő versenyzővel kapcsolatban kiderül, hogy olyan felszereléssel rendelkezik, mely nem felel meg a szabályoknak vagy hibás, azt a mérkőzésvezető azonnal elkobozza és vizsgálatnak veti alá és a versenyző csak azt követően kapja vissza, ha a szabályok értelmében szükséges módosításokat és az ismételt kontrollt elvégezték rajta
- ii) Nem szabad büntetést kiróni, ha a mérkőzés során olyan szabálytalan helyzet áll elő, amelynek oka a mérkőzés ideje alatt beállt helyzet, illetve a párbajtőr vagy testvezeték működési hibája. A hibás felszereléssel bevitt találat érvényes. Minden más esetben, ha a mérkőzés alatt szabálytalan felszerelést fedeznek fel, büntetést kell alkalmazni a 2.6.3 i) pont értelmében.
- iii) A mérkőzésvezető a 2.6.3 i) pontban rögzített büntetéseket alkalmazza, ha a páston megjelenő versenyző:
  - a) csak egy szabályos pengével rendelkezik,
  - b) egy szabályos testvezetéke van
  - c) pengéje vagy testvezetéke nem működik, vagy nem felel meg a szabályoknak
  - d) a versenyző vívásra kész helyzetében a pengén 1 cm -nél nagyobb a hajlás,
  - e) szabálytalan ruházatban jelenik meg.
- iv) Ha a páston megjelenő versenyzőről megállapítják, hogy a nála lévő felszerelés nem rendelkezik a hitelesítésre használt jelzéssel. Ilyenkor a mérkőzésvezető:
  - a) a vétkes versenyző által bevitt esetleges találatot megsemmisíti,
  - b) a vétkes versenyzőt a 2.6.3 ii) pontban rögzített büntetéssel sújtja,
  - c) a szabályoknak nem megfelelő, előzetes kontroll által fel nem fedett szabálysértés esetén a mérkőzésvezető 2.6.3 ii) pontban leírt büntetést alkalmazza.
- v) Ha a páston lévő versenyzőről megállapítják, hogy a nála lévő felszerelés:
  - a) átment ugyan a hitelesítésen, de olyan szabálytalanságok észlelhetők rajta, amelyeket szándékosan hajthattak végre vagy olyan hitelesítési jelzés van rajta, amelyet másoltak vagy áthelyeztek,
  - b) úgy módosították a felszerelést, hogy az lehetővé tegye a találatok jelzését vagy megakadályozza a berendezések működését.
  - c) olyan elektromos kommunikációs rendszerrel van ellátva, amelynek révén egy páston kívüli személy kommunikálni tud a versenyzővel.Ilyen esetben a mérkőzésvezető azonnal elkobozza a felszerelést és azt a jelenlévő szakemberrel megvizsgáltatja. Ha a szabálysértés ténye megállapítást nyer, a mérkőzésvezető a 2.6.3 iv) pontban leírt büntetéseket alkalmazza a versenyzővel szemben.

### 2.4.3

#### Álláshelyzet

- i) Az elsőként szólított vívó a mérkőzésvezető jobb oldalán helyezkedik el.
- ii) A mérkőzésvezető a versenyzőket úgy állítja fel, hogy elől lévő lábaik a pást középvonalától két-két méterre azaz az állásvonal mögött legyenek.
- iii) A versenyzők az álláshelyzetet úgy a mérkőzés elején, mint azt követően bármikor a pást szélességének felezőpontján veszik fel.
- iv) A mérkőzés során az álláshelyzetet úgy kell felvenni, hogy a két versenyző kinyújtott kezében lévő párbajtőrök hegyei nem érhetik el egymást.
- v) A vívókat a helyes távolságra állítva úgy kell az álláshelyzetet újra felvenni, hogy nem állítható a hátsó határvonal mögé az a vívó, aki a mérkőzés megállításának pillanatában a hátsó határvonal előtt volt. Ha a vívó egyik lábával a hátsó határvonal mögött volt, ugyanazt a helyzetet foglalja el.
- vi) Az oldalsó határvonalon kilépő vívó álláshelyzetbe visszaállítható a megfelelő távolságra még úgy is, ha ezáltal mindkét lába a hátsó határvonalon túlra kerül is és ez ellene megítélendő találatot jelent.
- vii) A vívóállást a versenyzők a mérkőzésvezető által adott "Állás" (**"En garde"**) ("On guard") vezényszavára foglalják el. Ezután a mérkőzésvezető megkérdezi: "készen vannak?" (**"Êtes-vous prêts?"**) (Are you ready?). Igenlő válasz esetében vagy válasz hiányában a "Rajt" (**"Allez"**) ("Play") vezényszóval megadja a jelt a küzdelem megkezdésére
- viii) A versenyzőknek a bíró által kiadott "RAJT" (**Allez**) vezényszóig szabályos álláshelyzetben mozdulatlanul kell maradniuk.

### 2.4.4

#### Mérkőzés kezdete, megállítása és újraindítása

- i) A versenyzőknek vagy csapatoknak a szabályoknak megfelelő teljes felszereléssel, vívásra kész állapotban kell megjelenniük a verseny helyszínén, az arra megadott időpontban.
- ii) Ha a vívó a mérkőzésvezető szólítására nem jelenik meg a mérkőzés kezdetére, a mérkőzésvezető egyperces időközökkel még kétszer szólítja. Ha a vívó a harmadik hívásra sem jelenik meg, büntetéssel kell sújtani (2.6.3 iv).
- iii) Ha a vívó előzetesen már kapott figyelmeztetést az aktivitásra és a mérkőzésvezető első felszólítására ennek nem tesz eleget, büntetéssel kell sújtani. (2.6.3 i).
- iv) A mérkőzés kezdetét a "**Rajt**" vezényszó jelzi. Ez előtt semmilyen mozdulatot nem lehet tenni vagy megkezdni.
- v) Az a tény, hogy a versenyzőket ismét a „kész” helyzetbe állították és a „**Rajt**” vezényszó elhangzott vagy az, hogy a 2 versenyző a vezényszó kiadása után passzív magatartást tanúsít, nem jelenti azt, hogy a mérkőzés ténylegesen elkezdődött. Hogy ezt így lehessen tekinteni, a két versenyzőnek vívó akciót kell kezdeményeznie, amely a használt berendezéseken megjelenik.
- vi) A mérkőzést az „**Állj**” vezényszó állítja meg, kivéve az olyan különleges körülmények előfordulását, amely módosíthatja a mérkőzés lefolyásának szabályos és normális menetét
- vii) Amint az "**Állj**" vezényszó elhangzik, a vívó nem kezdhet újabb akciót, csak a már elindított akció marad érvényes.
- viii) Ha a vívók egyike az "**Állj**" vezényszó előtt leáll és találatot kap, a találat érvényes.
- ix) A versenyző nem veheti le fejevédjét sem a páston, sem azon kívül a mérkőzésvezető "**Állj**" vezényszava előtt. A sisak vezényszó előtti levétele fegyelmi vétség és a 2.6.3 i) pont alapján kell büntetni.
- x) "**Állj**" vezényszót kell kiadni akkor is, ha a vívók küzdő modora veszélyes, zavaros vagy szabályellenes, ha az egyik vívó elveszti fegyverét vagy teljesen elhagyja a pástot vagy lehátrálás közben túl közel kerül a nézőkhöz vagy a mérkőzésvezetőhöz.
- xi) A "**Rajt**" és "**Állj**" vezényszavak között a versenyzőknek a pástot elhagyniuk tilos, ez alól kivételt képeznek a különleges körülmények. Aki engedély nélkül ilyet tesz, azt a 2.6.3 i) pont alapján büntetik.

#### 2.4.5 A mérkőzés időtartama

- i) A küzdelem tényleges időtartama az "Allez" (play), „**Rajt**” és a "Halte" (halt), „**Állj**” közötti idő.
- ii) A mérkőzés időtartama 1 perc tiszta vívóidő megszakítások nélkül.
- iii) A mérkőzésvezető által kiadott "**Állj**” vezényszó pillanatában esett találatok érvényesek.
- iv) A mérkőzés időtartamát a mérkőzésvezetőnek vagy az időmérőnek kell feljegyezni.
- v) A mérkőzés leállítása esetén a vívó megkérdezheti a hátralévő időt, kivéve ha a találatjelző gépen jól látható időmérő szerkezet működik.
- vi) A versenyzők nem szakíthatják meg a mérkőzést az idő megkérdezése céljából. Ilyen esetben a 2.6.3 i pont alapján büntetés jár.
- vii) Az a versenyző, aki szabálytalanul próbálja a mérkőzés alatti időmegszakítást meghosszabbítani, a 2.6.3 i pont szerinti büntetést kapja.
- viii) A vívóidő lejártakor a találatjelző berendezéshez kapcsolódó órák automatikusan hallható jelet kell adnia, ami azonnal megszakítja a találatjelző berendezés működését a szétkapcsolódás előtt regisztrált találatok törlése nélkül.
- ix) Ha a találatjelző berendezéshez nem csatlakozik óra, az időmérő maga kiabálja be az „**Állj**” vezényszót vagy hozza működésbe a mérkőzés végét jelző hangjelet; ilyen esetben a már elindított találat sem érvényes.
- x) Az időmérő személy vagy az időmérő óra hibájának esetében a mérkőzésvezető maga becsüli meg a mérkőzésből fennmaradó időt.

#### 2.4.6 A penge és kosár használata

- i) A védekezést kizárólag a kosár és a penge segítségével lehet végrehajtani, akár együttesen, akár külön-külön alkalmazva.
- ii) Különleges szerkezet vagy rögzítő szíj vagy különleges alakú (ortopéd) markolat hiányában a vívó a markolatot tetszés szerint tarthatja és a mérkőzésen a kéz helyzetét is változtathatja. A fegyvert azonban nem lehet - állandóan vagy ideiglenesen hajítófegyverként használni. Úgy kell kezelni, hogy a kéz ne hagyja el a markolatot és akció folyamán a fogás ne változzon a markolaton előre vagy hátra.
- iii) Ha a markolaton különleges szerkezet vagy rögzítő szíj van vagy különleges alakú (ortopéd vagy francia markolat), azt csak úgy lehet tartani, hogy a hüvelykujj felső felületének egy síkban kell lennie a párbajtor belső felületével. Ha ez nincs így, piros lapos büntetést kell alkalmazni.
- iv) A fegyvert egy kézzel kell kezelni: a versenyző nem cserélheti a kezét a mérkőzés végéig, hacsak erre a mérkőzésvezetőtől nem kap külön felhatalmazást a kéz vagy a kar sérülése miatt.

#### 2.4.7 Találat elérésének módja

- i) A párbajtőr szűrőfegyver. A támadásokat kizárólag a penge hegyével lehet végrehajtani.
- ii) A mérkőzés ideje alatt (**Rajt** és **Állj** vezényszavak közötti idő) a tőr hegyét tilos a fémpástra támasztani, azon húzni és a pástra tenni vagy a páston megpróbálni kiegyenesíteni. A fegyver ilyen tiltott használata büntetést von maga után (2.6.3 i)
- iii) Nem tiltott az a lerohanásos támadás (flèche), amelynek során a vívó ellenfelén túlrohan vagy energikusan támad, feltéve hogy az durvaság vagy erőszak nélkül történik. Ez igaz még akkor is, ha a lerohanás egy vagy több vagy rendszeres test - test elleni (corps á corps) helyzetet eredményez. Ellenben azt a lerohanásos támadást, amely az ellenfél sokkoló fellökésével jár, szándékos durvaságnak kell tekinteni és ennek megfelelően büntetni a 2.6.3 i) szabálypont szerint.
- iv) Olyan lerohanásos támadásnál, amely úgy zajlik, hogy a vívó túlrohan az ellenfelén anélkül, hogy test-test elleni helyzetet teremtené, a mérkőzésvezetőnek nem szabad túl korán "**Állj**"-t vezényelni, nehogy ezzel megakadályozzon egy esetleges riposztot. Ha egy ilyen lerohanásos támadás során nem sikerül találatot bevinni, de közben a támadó versenyző átlépi a pást oldalsó határvonalait, a 2.6.3 i) pont szerinti büntetést kell alkalmazni.
- v) A "corps a corps" azt jelenti, hogy a két vívó teste érintkezésbe kerül. Ilyenkor a mérkőzésvezetőnek meg kell állítani a küzdelmet.
- vi) Büntetés terhe mellett tilos az ellenfél meglökése vagy a test test elleni helyzet olyan szándékos előidézése, hogy így kerüljék el a találatot (2.6.3 i)
- vii) A közelharc mindaddig megengedett, amíg a vívók rendes körülmények között tudják használni



fegyvereiket és a mérkőzésvezető figyelemmel tudja kísérni a mérkőzést.

- viii) Az eséssel végződő akciók nem érvényesek, az elért találatot külön más büntetés nélkül meg kell semmisíteni
- ix) Valamennyi sportszerűtlen és szabálytalan akció szigorúan tilos és büntetéssel jár és a vétkes versenyző által ily módon elért találatokat meg kell semmisíteni lásd a 2.6.3 i) és 2.6.3 ii) pontokban foglaltak szerint.

#### 2.4.8 **Érvényes célpont**

Az érvényes találati felület kiterjed a vívó egész testére beleértve ruházatát és felszerelését is.

#### 2.4.9 **Helyzetváltoztatás és az ellenfél túlhaladása**

- i) A helyzetváltoztatás, a lehajlás és elhajlás megengedett még akkor is, ha a fegyvertelen kéz a földdel érintkezésbe kerül
- ii) A mérkőzés során tilos az ellenfélnek hátat fordítani, ha ilyen előfordul, a vétkes versenyzőt a mérkőzésvezetőnek meg kell büntetnie a 2.6.3 i) pont alapján és az általa esetleg bevitt találatot meg kell semmisíteni
- iii) Amikor a küzdelem során egy vívó túlhaladja ellenfelét, a mérkőzésvezetőnek azonnal "Állj" vezényszót kell adnia és visszaállítani a vívókat arra a helyre, melyet a túlhaladás előtt elfoglaltak
- iv) Ha a túlhaladás közben találatok estek, ezek közül az azonnal bevitt találat az érvényes, azonban a túlhaladás után esett találatot meg kell semmisíteni. Érvényes az a találat, amit a megtámadott vívó azonnal visszafordulva ad.
- v) Ha az a versenyző, aki lerohanó támadást indította annyira túlfut a hátsó határvonalon, hogy eközben az összekötő kábele elszakad, a nála esett találatot nem kell megsemmisíteni.

#### 2.4.10 **A fegyvertelen kéz használata**

- i) A fegyvertelen kéz és kar használata mind a védekező, mind a támadó akció végrehajtására tilos. Ha ezt a versenyző megteszi, a 2.6.3 ii) pont alapján kell büntetni és az általa szerzett találatot megsemmisíteni.
- ii) A küzdelem alatt a versenyző a fegyvertelen kézzel semmilyen körülmények között sem foghatja meg az elektromos berendezés bármely részét. Ha megteszi, az általa elért találatot meg kell semmisíteni és a vétkest a 2.6.3 i) pont alapján kell büntetni.
- iii) Ha a mérkőzés során a mérkőzésvezető úgy veszi észre, hogy az egyik versenyző a fegyvertelen kezét használja, kérheti a két semleges földbíró segítségét, (akiket a versenyigazgató kijelöl) akik a pást két oldalán állva figyelik a versenyzőket és kezük felemelésével vagy a mérkőzésvezető kérdésére válaszolva jelzik, hogy történt-e fegyvertelen kézhasználat.

#### 2.4.11 **A pást határvonalainak átlépése**

- i) A mérkőzés megállítása
  - a) Ha egyik vívó egy vagy két lábbal átlépi a pást valamelyik oldalsó határvonalát, a mérkőzésvezetőnek azonnal "Állj"-t kell vezényelnie.
  - b) Mindent találatot meg kell semmisíteni, ami a határvonalak átlépése után történt, kivéve azt a találatot, amelyet a határvonalat átlépő vívó kapott még az átlépés után is, amennyiben az egyszerű és azonnali akció eredményeként született.
  - c) A pástról egy lábbal kilépő versenyző által adott találat érvényes feltéve, hogy az akciót még az „Állj” előtt indították.
  - d) Ha a két vívó közül az egyik kilép a pástról, akkor ilyen feltételek mellett csak azt a találatot lehet megítélni, melyet a páston legalább egy lábbal belül maradó vívó adott, még kettős találat esetében is.
- ii) Hátsó határvonal  
Ha egy versenyző a pást hátsó határvonalait teljesen – mindkét lábbal – átlépi, ellene találatot kell ítélni
- ii) Oldalsó határvonalak
  - a) Ha az egyik vívó kilép az oldalsó határvonalon, egy méterrel hátrébb kell felállnia attól a ponttól, ahol a határvonalat átlépte; ha egy támadás során elhagyják a pástot, arra a pontra kell felállniuk,

ahol a támadás kezdetekor tartózkodtak, majd innen kell egy métert hátralépni. Ha ezáltal az érintett vívó mindkét lábával a hátsó határvonal mögé kerül, úgy kell tekinteni, mint aki találatot kapott.

- b) Ha a vívó a találat elkerülése érdekében az oldalvonalon két lábbal lelép - pl. lerohanással – büntetéssel kell sújtani a 2.6.3 i) pont értelmében.
- c) Az a vívó, aki valamelyik határvonalon bármilyen vétkes esetben (pl. lökdösés, ütközés) lép át, nem kap büntetést.

#### 2.4.12 Találatok elbírálása

- i) A találatokat az elektromos berendezés jelzi és ha kell, a mérkőzésvezetői döntés alapján
- ii) A találatok elbírálásánál kizárólag az elektromos berendezés saját vagy magas lámpáinak jelzéseit szabad figyelembe venni. A mérkőzésvezető semmilyen körülmények között nem adhat meg egy versenyzőnél kapott találatot, ha azt a berendezés nem jelezte, kivéve a 2017. évi Felszerelési Szabályzat 2.4 pontjában leírtakat.
- iii) A mérkőzésvezetőnek a Földbíró jelzése alapján meg kell semmisítenie az elektromos berendezés által jelzett találatot a (2.2.3) szabály értelmében.

#### 2.4.13 Találatok érvényessége és prioritása

- i) A mérkőzés megállítása után a mérkőzésvezető röviden elemzi az utolsó akcióhoz vezető mozdulatsorokat,
- ii) A találat kiértékelésekor a mérkőzésvezető a szabályok szerint megállapítja és eldönti, hogy ki kapta a találatot, kettős találat volt-e ill. született-e érvényes találat.
- iii) A mérkőzésvezetőnek a 3. ábrán szereplő jeleket kell használnia

#### 2.4.14 Találatok megsemmisítése

- i) A mérkőzésvezetőnek nem szabad figyelembe venni az alábbi akciók eredményeképpen született találatokat:
  - a) olyan találatok, amelyeket a "**Rajt**" előtt vagy az "**Állj**" után estek,
  - b) a találatot a párbajtőrhegyek találkozási pontján vagy a hegyek szigetelés nélküli fémszőnyeggel való érintkezése idézte elő,
  - c) találatok, amelyek olyan tárgyakon estek, amelyek az ellenfélén kívül vannak beleértve a vívó saját felszerelését is.
  - d) azt a vívót, aki szándékosan úgy ér el találatot, hogy fegyverének hegyét az ellenfélén kívül eső bármely más felületre helyezi, a 2.6.3 ii) pont szerinti büntetéssel kell sújtani
- ii) A mérkőzésvezetőnek figyelembe kell vennie az elektromos felszerelések esetleges hibáit és meg kell semmisítenie a legutolsó jelzett találatot a következő esetekben:
  - a) Ha az a szúrás, amely a vívó fegyverének kosarára vagy a fémszőnyegre esik, a kijelzőgépen találatot jelez.
  - b) A gép nem jelzi a szabályosan bevitt találatot.
  - c) Ha a gép tévedésből jelez találatot az egyik vívó oldalán pl. pengeütés, az ellenfél egyenes mozgásai, a padlónak a gépre ható rezgése vagy bármi más, nem szabályos találat következtében
  - d) **Ha egy találatot megsemmisítenek, a másik versenyző által adott találatot kell megadni**
  - e) Ha kettős találatot jelez a gép és az egyik találat érvényes, a másik pedig nem, akkor csak az érvényes találatot kell megadni. (Ilyen lehet az ellenfélén kívüli felületre bevitt találat vagy a pást elhagyása közben bevitt találat).
- iii) A találatok megsemmisítésénél a mérkőzésvezetőnek az alábbi szabályokat is alkalmaznia kell:
  - a) Csak a hiba észlelését megelőző utolsó találatot lehet megsemmisíteni és csak akkor, ha a versenyző, aki ellen ezt megítélték, a hiba következtében hátrányba kerül.
  - b) A hibát közvetlenül a küzdelem megállítása után elvégzett próbák alapján kell megállapítani, az elnök felügyelete alatt és a használt felszerelés megváltoztatása nélkül.
  - c) A próbákkal csak azt kell megállapítani, hogy az észlelt gépi hiba következtében lehetséges-e tévedés a bíráskodásban. Az elektromos felszerelés hibájának helye - beleértve bármelyik vívó egyéni felszerelését is - nem befolyásolja a döntés meghozatalát.
  - d) Egy találat megsemmisítéséhez nem szükséges, hogy a hiba minden szúrásnál megismétlődjék, csupán az, hogy a hibát a mérkőzésvezető legalább egyszer, kétséget kizáróan megállapítsa.

- e) Az a vívó, aki a mérkőzésvezető felhívása nélkül bármiféle módosítást vagy cserét végez felszerelésén az elbírálás meghozatala előtt, elveszíti jogát a megsemmisítésre. A vívóállásba való újrafelállás és a küzdelem tényleges folytatása után a vívó többé nem kérheti olyan találat megsemmisítését, amelyet nála a gép a küzdelem újrafelvétele előtt jelzett.
- f) Ha az említett eset a vívó testvezetéke csatlakozó dugói szétkapcsolódásának (akár a vívó kezénél, akár a hátán) következménye, a találat nem semmisíthető meg. Azonban, ha a B 2.10.2 iv) pontban előírt csatlakozásbiztosító nem működik vagy hiányzik, akkor a vívó hátán történt szétkapcsolódás esetében a találatot meg kell semmisíteni.
- g) Az a tény, hogy egyik vívó párbajtőrének a kosarán, a pengéjén vagy máshol többé-kevésbé kiterjedt szigetelő foltok vannak (oxid, ragasztó, festék, vagy bármilyen más anyag), ahol az ellenfél szúrása jelet válthat ki, vagy ha az elektromos hegy rosszul van rögzítve a penge végéhez úgy, hogy az kézzel kicsavarható vagy megszorítható, nem indokolja a jelzett találat megsemmisítését.
- h) A találatot meg kell semmisíteni, ha annak a vívónak, akinél a gép találatot jelzett, eltörtött pengéje, kivéve, ha a pengetérés határozottan a találatjelzés után történt.
- i) Abban az esetben, ha földszúrás következtében valamelyik vívó kiszakítja a fémszőnyeget és ezzel egyidejűleg az ellenfélnél a gép találatot jelez, a találatot meg kell semmisíteni. Ha hasonló eset miatt a hitelesítés lehetetlennek bizonyul, akkor a találatot kétesnek kell minősíteni és mint ilyet, meg kell semmisíteni.

#### 2.4.15 **Kétséges találatok és kettős vereségek**

- i) A mérkőzésvezetőnek különös figyelmet kell szentelnie azokra a találatokra, melyeket a gép nem, vagy rendellenesen jelzett. Ilyen hibák megismétlődése esetén a mérkőzésvezetőnek hivatnia kell az elektromos berendezés szakembereit abból a célból, hogy megvizsgálják: a felszerelés megfelel-e az előírt szabályoknak. A mérkőzésvezetőnek ügyelnie kell arra, hogy a szakértői hitelesítés előtt semmit se módosítsanak sem a vívó felszerelésén, sem az elektromos berendezésen.
- ii) A mérkőzésvezetőnek figyelemmel kell kísérnie a fémszőnyeg állapotát, nem engedheti meg a mérkőzés levívását vagy folytatását, ha a fémszőnyegen olyan lyukak vannak, amelyek befolyásolhatják a találatjelzést vagy balesetet okozhatnak.
- iii) A kettős találatot meg kell semmisíteni és a vívóknak azon a helyen kell felállniuk, ahol a kettős találat pillanatában voltak.
- iv) Ha kettős találat van, egy érvényes és egy érvénytelen találattal (az ellenfélen kívüli találat, a pást elhagyása utáni találat) csak az érvényes találatot kell megadni.
- v) Ha a gép kettős találatot jelzett és a vívó által elért találatot az ellenfél később beérkező találata megsemmisíti, csak az érvényes találatot kell megadni.
- vi) Ha a vívóidő lejár anélkül, hogy érvényes találat esett volna, kettős találatnak kell venni és mindkét versenyzőt vesztesnek kell tekinteni.

#### 2.4.16 **Balesetek, versenyző visszalépése**

- i) Ha az ügyeletes orvosi stáb tagja által megállapított baleset történik a mérkőzés során, a mérkőzésvezető max. 5 perc szünetet rendelhet el. Az időt attól a pillanattól kell mérni, amikor az ügyeletes orvos elmondta véleményét és az kizárólag a szóban forgó sérülés kezelésére szolgálhat. Ha az ügyeletes orvosi csapat tagja az 5 perc letelte előtt vagy után azt állapítja meg, hogy a versenyző nem tudja folytatni a mérkőzést, a versenyzőnek vissza kell lépnie.
- ii) A nap további részében annak a versenyzőnek, akinek egy sérülés miatt már engedélyeztek szünetet, csak más jellegű sérülés esetén szabad ismételten szünetet engedélyezni.
- iii) Rosszullét esetén beleértve a görcsöt is két, egyenként max. 5 perces haladék engedélyezhető.
- iv) Ha egy versenyző olyan szünetet kér elrendelni, amelyet az ügyeletes orvosi stáb tagja nem tart indokoltnak, a versenyzővel szemben a mérkőzésvezető 2.6.2 pont szerinti büntetést alkalmaz.
- v) Ha egy vívónak valamilyen okból vissza kell lépnie az egycsoportos vívóverseny során, valamennyi akkor valamennyi eredményét számára és ellenfelei számára is törölni kell. A győzelem pontértéke nem változik.

- 2.4.17 **Eredmények elismerése**  
Közvetlenül a mérkőzés után a mérkőzésvezető kitölti az eredménylapot és azt aláírja, majd a csapatkapitányok és/vagy versenyzők azt ellenőrzik és maguk is aláírják. Az aláírás bizonyítja, hogy az eredménylap helyesen van kitöltve. Az aláírás megtörténte után az eredményre vonatkozóan semmilyen szóbeli panaszt nem lehet emelni.
- 2.5 **Pontszámítás**  
Minden hivatalos UIPM versenyen a vívőszám valamennyi mérkőzése beleszámít mind az egyéni, mind a csapatverseny pontszámításába, kivétel ez alól a szabályzat (2.4.16 v és 2.6.2 iii) c) pontjaiban rögzítettek.
- 2.5.1 **Rangsoroló rész**
- 2.5.1.1 **Pontszámok egyéni versenyben**  
A mérkőzések 70%-a 250 pont. Ezen szám alatt vagy felett minden győzelem értéke a mérkőzések számának függvényében alakul, az e szabályok mellékleteként szereplő ponttáblázat szerint. (2B függelék). Ha a versenyző egy győzelmet sem ér el a mérkőzése alatt, az 0 (nulla) pontszámot jelent.
- 2.5.1.2 **Pontszámok váltóversenyben**  
A mérkőzések 70%-a 250 pont. Ezen szám alatt vagy felett minden győzelem értéke a mérkőzések számának függvényében alakul, az e szabályok mellékleteként szereplő ponttáblázat szerint. (2B2 és 2B3 függelékek).
- 2.5.1.3 **Holtverseny**  
A vívó győzelmek számában előforduló holtverseny esetén az első helyet az alábbi módon kell eldönteni:  
i) két versenyző közötti holtversenynél egymás elleni mérkőzésük eredménye dönt  
ii) kettőnél több versenyző közötti holtversenynél az egymás közötti mérkőzéseken a legtöbb győzelmet szerző az első  
iii) ha a győztes személye nem határozható meg egyértelműen, megosztott első helyet kell kihirdetni.
- 2.5.2 **Bónusz rész**  
Vereség esetén a versenyzők/csapatok nem vesztenek pontokat
- 2.5.2.1 Minden győztes asszó után a versenyző/csapat egy (1) bónusz pontot kap. A rangsoroló részben élen végzett versenyző/csapat dupla bónusz pontot kap, amennyiben a bónusz részben megnyerik asszójukat.
- 2.5.2.2 **Holtverseny / kettős vereség**  
i) kettős vereség esetén a rajtlistán feljebb szereplő versenyzőt kell győztesnek tekinteni  
ii) váltóversenyben két mérkőzés utáni 1-1 állás esetén a második asszót vívó versenyző marad a páston és még egy asszót vív. Az elsőként találatot elérő versenyző a győztes. Ha a harmadik asszó után továbbra is holtverseny áll fenn, a rajtlistán előrébb szereplő csapat a győztes
- 2.5.2.3 **Nem indult (DNS) / Nem fejezte be (DNF)**  
i) Ha egy versenyző a bónusz részben nem indul el, ellenfele a rangsorban soron következő versenyzővel fog vívni  
ii) Az a versenyző, aki a bónusz részben bármilyen oknál fogva nem indul vagy attól közben visszalép, a vívó számból (Rangsoroló és Bónusz rész) kizárásra kerül, nulla pontot kap. Az ellenfelek pontszámai változatlanul maradnak úgy a rangsoroló, mint a bónusz részre vonatkozóan  
iii) Ha egy versenyző bármely oknál fogva nem fejez be egy asszót, ellenfelét győztesnek kell tekinteni és megkapja a bónusz ponto(ka)t.

## 2.6 Szabálysértések és büntetések

### 2.6.1 Alapelvek

- i) A vívóknak tiszteletet kell mutatniuk ellenfeleik iránt egymás, a mérkőzésvezető és a közönség üdvözlésével közvetlenül a mérkőzések előtt és a fegyvertelen kézzel való kézfogással közvetlenül a mérkőzések után. Ennek elmulasztása a 2.6.3 v) pontban szereplő büntetést von maga után. Mindez érvényes a rangsoroló és bónusz vívásra is.
- ii) A vívó versenyszámban résztvevő minden személynek meg kell tartania a rendet és nem zavarhatja a verseny gördülékeny lebonyolítását. Azzal, hogy benevezik egy öttusa versenyre, a versenyző vállalja, hogy tiszteletben tartja a szabályokat és a mérkőzésvezető döntéseit. Megfelelő tiszteletet mutat a versenyigazgató és a zsűri tagjai felé, betartja a mérkőzésvezető utasításait és instrukcióit. A szabály bármilyen megsértéséért a 2.6.3 i) és a 2.6.3 iii) pontokban foglaltak szerint kell büntetni.
- iii) A versenyzőknek sportszerűen, legjobb tudásuk szerint kell vívniuk a versenyszám végéig, a minél jobb helyezés elérése érdekében, anélkül, hogy találatokról lemondjon vagy elvárjon leadott tusokat. Ennek büntetését a 2.6.3 ii) és a 2.6.3 iv) pontokban foglaltak szerint kell kiróni.
- iv) Az a versenyző, aki a szám során ellenfelével, a mérkőzésvezetővel, bíróval szemben erőszakos vagy bosszúálló cselekedetet hajt végre, nem vív legjobb tudása szerint, vagy az ellenféllel történt csalárd összejátszás következtében előnyt szerez, kizárható vagy diszkvalifikálható a 2.6.3 iv) pont alapján.

### 2.6.2 Büntetések fajtái

- i) A páston történő területvesztés, a találat érvénytelenítése, vagy meg nem történt találat megadása kivételével a büntetések 3 fajtája létezik, amelyeket az elkövetett szabálysértéstől függően kell alkalmazni. A szabálysértéseknek öt csoportja létezik. Ha a versenyző egyidejűleg több szabálysértést is elkövet, a mérkőzésvezetőnek a legkevésbé súlyosat kell büntetnie elsőnek.
- ii) A büntetések összegződnek és a mérkőzés egészére vonatkoznak (az ötödik csoport kivételével). Egyes szabálytalanságok eredményeként a vétkes versenyző által elért találatot meg kell semmisíteni. A mérkőzés alatt csak a vétséghez köthető találatot lehet megsemmisíteni.
- iii) A büntetések az alábbiak:
  - a) a **sárga lap** felmutatásával történő figyelmeztetéssel a mérkőzésvezető a vétkes versenyzővel szemben jár el. A versenyző ezután tudja, hogy további szabálysértés esetén szigorúbb büntetés kerül kiszabásra.
  - b) a **piros lap** felmutatása a rangsoroló részben 10, a bónusz részben 1 öttusa pont levonásával jár a vétkes versenyzővel szemben. Ezt követően a második szabálysértés függvényében csak piros vagy fekete lap adható.
  - c) kizárás vagy diszkvalifikálás (a versenyen résztvevő versenyzőkkel szemben = 0 ponttal a vívószámban), vagy a helyszínről való kiutasítás (a verseny rendjét zavaró bármely személy esetében) a **fekete lap** felmutatásával történik, amellyel a mérkőzésvezető a vétkes versenyzővel, vagy más személlyel szemben jár el.
- iv) Minden büntetést fel kell jegyezni a csapattalálkozó eredménylapjára, a szabálysértések öt csoportjába tartozó bármelyik szabálysértés megemlítésével.

### 2.6.3 A szabálysértések csoportjai (lásd függelék 2A – büntető táblázatban)

- i) A **szabálysértések 1. csoportját** sárga lap (figyelmeztetés) felmutatásával kell sújtani. Ha ugyanazon csapattalálkozó során a versenyző az ebbe a csoportba tartozó ugyanolyan, vagy más szabálysértést elkövet, a mérkőzésvezető minden egyes alkalommal piros lappal bünteti (10 pont levonás a rangsoroló részben, 1 pont levonás a bónusz részben). Ha a vétkes versenyzőnek a 2. vagy 3. csoportba tartozó figyelmeztetés miatt mutattak már fel piros lapot, akkor az ebbe a csoportba tartozó szabálysértésért további piros lapot kap.
- ii) A **szabálysértések 2. csoportját** az első és minden további előfordulás esetén piros lappal (10 pont levonás a rangsoroló részben, 1 pont levonás a bónusz részben) kell büntetni.

- iii) **A szabálysértések 3. csoportjába** eső szabálytalanság első alkalommal való elkövetése esetén piros lapot kell felmutatni (10 pont levonás a rangsoroló részben, 1 pont levonás a bónusz részben), még akkor is, ha a vétkes versenyző az 1. vagy 2. csoportba tartozó szabálysértések következtében már kapott piros lapot. Ha ugyanazon csapattalálkozó során a versenyző az ebbe a csoportba tartozó ugyanolyan, vagy másféle szabálysértést követ el, fekete lapot kell felmutatni (kizárás vagy diszkvalifikáció).

Az alábbi büntetést kapja az a páston kívül tartózkodó személy, aki megzavarja a verseny rendjét:

- a) Az első előfordulás alkalmával az egész versenyre érvényes sárga lap (figyelmeztetés), amelyet fel kell jegyezni a találkozó eredmény lapjára és azt a Vívás Igazgató és a technikai küldött/NTO egyaránt rögzíti
  - b) Ugyanaz nap a második előfordulás alkalmával fekete lap (verseny helyszínről való eltávolítás). A legsúlyosabb esetekben, akár páston vagy azon kívül, a Mérkőzésvezető a vétkes személyt a helyszínről azonnali hatállyal kitilthatja vagy eltávolíthatja.
- iv) **A szabálysértések 4. csoportjában** már az első előfordulást fekete lappal kell büntetni (kizárás, diszkvalifikáció vagy kitiltás)
- v) **A szabálysértések 5. csoportjában** az első előfordulást piros lappal kell büntetni (10 pont levonás a rangsoroló részben, 1 pont levonás a bónusz részben). Az üdvözlés vagy kézfogás elmulasztása esetén a 2.6.1 pont szerint kell eljárni:
- a) Első előforduláskor piros lap és 10 pont levonás, amelyet fel kell jegyezni a találkozó eredmény lapjára és azt a Vívás Igazgató és a technikai küldött/NTO egyaránt rögzíti.
  - b) Második előfordulás esetén a fekete lap felmutatása kizárást jelent.

NEM HIVATALOS MÉRKŐZÉS

**Büntetés táblázat**  
**Függelék 2 A**

**VÍVÁS**

Szabálysértések első csoportja (érvényes a mérkőzésre)	Cikkely	1. alkalom	2. alkalom	3. és további alkalom		
Előzőleg hitelesített felszerelés működésképtelensége	2.4.2 iii 2.6.3 i	<b>sárga lap</b>	<b>piros lap</b>	<b>piros lap</b>		
Nem megfelelő vagy működő ruházat/felszerelés, hiányzó második penge vagy testvezeték	2.4.2 iii 2.6.3.i					
Megjelenés elmulasztása a Mérkőzésvezető első szólítására	2.4.4 iii 2.6.3 i					
Sisak levétele a Mérkőzésvezető „Állj” vezényszava előtt	2.4.4 iii 2.6.3 i					
Pást elhagyása engedély nélkül	2.4.4 ix 2.6.3 i					
Megszakítások indokolatlan előidézése vagy meghosszabbítása	2.4.4 xi 2.6.3 i					
A törhegy hajlítása, fém páston húzása, kiegyenesítése	2.4.5 vi), vii) 2.6.3 i					
Az ellenfelet meglökő lerohanó támadás (*)	2.4.7 ii 2.6.3 i				<b>10 pont RR</b> <b>1 pont BR</b>	<b>10 pont RR</b> <b>1 pont BR</b>
Erőszakosan végrehajtott lökdösődés, szabálytalan vívás – mozdulatok - felszerelés használata (*)	2.4.7 iii 2.6.3 i					
Az ellenfélnek történő hátat fordítás (*)	2.4.7 vi 2.4.7 ix 2.6.3 i or 2.6.3 ii					
Az elektromos berendezés megérintése, megfogása	2.4.9 ii 2.6.3 i					
Test test elleni helyzet előidézése találat elkerülése érdekében (*)	2.4.10 ii 2.6.3 i					
Pást elhagyása találat elkerülése érdekében	2.4.7 vi 2.6.3 i					
Engedelmesség megtagadása a Mérkőzésvezető felé	2.4.7 iv 2.4.11 iii 2.6.3 i					
Alaptalan szóbeli panasz	2.4.4 iii 2.6.3 i					

Szabálysértések második csoportja	cikkely	1. alkalom	2. alkalom	3. és további alkalom
Sérülésre hivatkozva a csörte megszakítása, amit az ügyeletes orvos nem igazol	2.4.16 iv	<b>Piros lap</b>	<b>Piros lap</b>	<b>Piros lap</b>
Hitelesítés jelének hiánya a fegyverről (*)	2.4.2 iv			
Szabálytalan markolat vagy szabálytalan fegyver tartás	2.4.6 iii	<b>10 pont RR</b>	<b>10 pont RR</b>	<b>10 pont RR</b>
Fegyvertelen kéz használata (*)	2.4.10 i 2.6.3 ii	<b>1 pont BR</b>	<b>1 pont BR</b>	<b>1 pont BR</b>
Szándékos találat nem az ellenfélén (*)	2.4.14 i d	<b>BR</b>	<b>BR</b>	<b>BR</b>
Veszélyes, erőszakos vagy bosszúálló akció, ütés a kosárral vagy markolattal	2.4.7 iv			

Szabálysértések harmadik csoportja (érvényes a versenyre)	cikkely	1. alkalom	2. alkalom
Fegyverhitelesítési jelek meghamisítása, felszerelés szándékos módosítása (*)	2.4.2	<b>Piros lap</b> <b>10 pont RR</b> <b>1 pont BR</b>	<b>Diszkvalifikáció</b>
Rendzavarás páston lévő versenyző részéről (*)	2.6.3 ii		
A plaszon (hónalj-alkarvédő) hiánya vagy hibás állaga	2.4.2 iii, e		
Megjelenés elmulasztása a verseny elején a Mérkőzésvezető háromszori, egyperces szünetekkel való felszólítása után	2.4.4 ii 2.6.3 ii	<b>Kizárás (1)</b>	
Rendzavarás nem páston lévő személy részéről	2.6.1 iii	<b>Sárga (4)</b>	<b>Kiutasítás (3)</b>

Szabálysértések negyedik csoportja	cikkely	1. alkalom	2. alkalom
Felszerelés csalárd manipulálása	2.4.2	<b>Diszkvalifikáció (2)</b>	
Vétség a sportszerűség ellen, előnyszerzés összejátszásból, ellenfél favorizálása	2.6.3 iii		
Szándékos durvaság	2.4.2 iv		
Becstelen vívás (*)	2.6.1 ii		
Elektronikus kommunikációs felszerelés megléte, amelynek révén a vívóval a mérkőzés alatt kommunikálhatnak	2.4.2 v) c)		

Szabálysértések ötödik csoportja	cikkely	1. alkalom	2. alkalom
A nemzeti színű karszalag viselésének elmulasztása	2.7.2 iv	<b>Piros lap</b> <b>10 pont RR</b> <b>1 pont BR</b>	—
A családi név és az ország betű kódjának elmulasztása a vívókabátról	2.7.2 iii		
Üdvözlés vagy kéznyújtás megtagadása	2.6.1 i		<b>Fekete lap (1)</b>

### Magyarázatok:

- (\*) A vétkes versenyző által elért találat megsemmisítése
- Sárga lap – figyelmeztetés, amely a mérkőzésre érvényes
- Piros lap – 10 pont levonás a rangsoroló részben, 1 pont levonás a bónusz részben
- Fekete lap – kizárás, diszkvalifikáció vagy kiutasítás
- 1) Kizárás a versenyszámból
- 2) Diszkvalifikáció a versenyről, bajnokságból
- 3) Kiutasítás a versenyről
- 4) Komoly esetekben a Mérkőzésvezető dönthet azonnali kizárásról



**1. Egyéni:****Képlet: Az elérhető találatok 70% megfelel 250 öttusa pontnak****E szám felett ill. alatt elért minden egyes győzelem értéke a mérkőzések számától függ**

Példa:

36 versenyző indul = 35 mérkőzés

Mérkőzések 70% -a = 25 győzelem = 250 pont  $\pm$  1 győzelem =  $\pm$  6 pont

A számok:

bal oszlop = 250 ponthoz szükséges győzelmek száma

középen = mérkőzések száma

jobb oszlop = egy győzelem értéke

250	mérk.	győz.
42	<b>60</b>	4
41	<b>59</b>	4
41	<b>58</b>	4
40	<b>57</b>	4
39	<b>56</b>	4
39	<b>55</b>	4
38	<b>54</b>	4
37	<b>53</b>	4
36	<b>52</b>	4
36	<b>51</b>	4
35	<b>50</b>	4
34	<b>49</b>	4
34	<b>48</b>	4

250	mérk.	győz.
33	<b>47</b>	5
32	<b>46</b>	5
32	<b>45</b>	5
31	<b>44</b>	5
30	<b>43</b>	5
29	<b>42</b>	5
29	<b>41</b>	5
28	<b>40</b>	5

250	mérk.	győz.
27	<b>39</b>	6
27	<b>38</b>	6
26	<b>37</b>	6
25	<b>36</b>	6
25	<b>35</b>	6
24	<b>34</b>	6

250	mérk.	győz.
20	<b>29</b>	8
20	<b>28</b>	8
19	<b>27</b>	8
18	<b>26</b>	8
18	<b>25</b>	8
17	<b>24</b>	8
16	<b>23</b>	8

250	mérk.	győz.
23	<b>33</b>	7
22	<b>32</b>	7
22	<b>31</b>	7
21	<b>30</b>	7

250	mérk.	győz.
15	<b>22</b>	9
15	<b>21</b>	9
14	<b>20</b>	9
13	<b>19</b>	9

**2. VÁLTÓ**

Példa:

14 csapat részvételével = 26 mérkőzés

70% -a = 18 győzelem = 250 pont

 $\pm$  1 győzelem =  $\pm$  8 pont

Példa:

24 csapat részvételével = 46 mérkőzés

70% -a = 32 győzelem = 250 pont

 $\pm$  1 győzelem =  $\pm$  5 pont

csapatok	fordulók	mérkőzés/vívó/ forduló	mérkőzések száma/vívó	mérkőzések száma/csapat	250 pont= győzelem	győzelem értéke
5	4	4	16	32	22	<b>7</b>
6	5	4	20	40	28	<b>5</b>
7	6	3	18	36	25	<b>6</b>
8	7	3	21	42	29	<b>5</b>
9	8	2	16	32	22	<b>7</b>
10	9	2	18	36	25	<b>6</b>
11	10	2	20	40	28	<b>5</b>
12	11	2	22	44	31	<b>5</b>
13	12	2	24	48	34	<b>4</b>
14	13	1	13	26	18	<b>8</b>
15	14	1	14	28	20	<b>8</b>
16	15	1	15	30	21	<b>7</b>
17	16	1	16	32	22	<b>7</b>
18	17	1	17	34	24	<b>6</b>
19	18	1	18	36	25	<b>6</b>
20	19	1	19	38	27	<b>6</b>
21	20	1	20	40	28	<b>5</b>
22	21	1	21	42	29	<b>5</b>
23	22	1	22	44	31	<b>5</b>
24	23	1	23	46	32	<b>5</b>

Páros számú csapat esetén minden csapat vív minden fordulóban

1. sz. csapat mindig az A páston vív

Példa: 36 versenyző = 18 csapat = 17 forduló

Forduló	Pást								
	A	B	C	D	E	F	G	H	I
0 + 1	1 - 18	2 - 17	3 - 16	4 - 15	5 - 14	6 - 13	7 - 12	8 - 11	9 - 10
2	1 - 17	18 - 16	2 - 15	3 - 14	4 - 13	5 - 12	6 - 11	7 - 10	8 - 9
3	1 - 16	17 - 15	18 - 14	2 - 13	3 - 12	4 - 11	5 - 10	6 - 9	7 - 8
4	1 - 15	16 - 14	17 - 13	18 - 12	2 - 11	3 - 10	4 - 9	5 - 8	6 - 7
5	1 - 14	15 - 13	16 - 12	17 - 11	18 - 10	2 - 9	3 - 8	4 - 7	5 - 6
6	1 - 13	14 - 12	15 - 11	16 - 10	17 - 9	18 - 8	2 - 7	3 - 6	4 - 5
7	1 - 12	13 - 11	14 - 10	15 - 9	16 - 8	17 - 7	18 - 6	2 - 5	3 - 4
8	1 - 11	12 - 10	13 - 9	14 - 8	15 - 7	16 - 6	17 - 5	18 - 4	2 - 3
9	1 - 10	11 - 9	12 - 8	13 - 7	14 - 6	15 - 5	16 - 4	17 - 3	18 - 2
10	1 - 9	10 - 8	11 - 7	12 - 6	13 - 5	14 - 4	15 - 3	16 - 2	17 - 18
11	1 - 8	9 - 7	10 - 6	11 - 5	12 - 4	13 - 3	14 - 2	15 - 18	16 - 17
12	1 - 7	8 - 6	9 - 5	10 - 4	11 - 3	12 - 2	13 - 18	14 - 17	15 - 16
13	1 - 6	7 - 5	8 - 4	9 - 3	10 - 2	11 - 18	12 - 17	13 - 16	14 - 15
14	1 - 5	6 - 4	7 - 3	8 - 2	9 - 18	10 - 17	11 - 16	12 - 15	13 - 14
15	1 - 4	5 - 3	6 - 2	7 - 18	8 - 17	9 - 16	10 - 15	11 - 14	12 - 13
16	1 - 3	4 - 2	5 - 18	6 - 17	7 - 16	8 - 15	9 - 14	10 - 13	11 - 12
17	1 - 2	3 - 18	4 - 17	5 - 16	6 - 15	7 - 14	8 - 13	9 - 12	10 - 11

Ha a csapatok száma páratlan (pl. 17), akkor körönként egy csapat mindig pihen:

Forduló	Pást								
	A	B	C	D	E	F	G	H	Pihen
0 + 1	1 - 17	2 - 16	3 - 15	4 - 14	5 - 13	6 - 12	7 - 11	8 - 10	9
2	17 - 16	1 - 15	2 - 14	3 - 13	4 - 12	5 - 11	6 - 10	7 - 9	8
3	16 - 15	17 - 14	1 - 13	2 - 12	3 - 11	4 - 10	5 - 9	6 - 8	7
4	15 - 14	16 - 13	17 - 12	1 - 11	2 - 10	3 - 9	4 - 8	5 - 7	6
5	stb.								
stb.									
16	3 - 2	4 - 1	5 - 17	6 - 16	7 - 15	8 - 14	9 - 13	10 - 12	11
17	2 - 1	3 - 17	4 - 16	5 - 15	6 - 14	7 - 13	8 - 12	9 - 11	10

**Egy ország két vagy több csapata esetén:**

Ha a szervezők (vagy ország) egynél több csapatot nevez a versenybe, e csapatok a vívás első fordulóiban találkoznak egymással az alábbi rend szerint:

Elv	Csapatok száma a versenyben		
	16	17	18
Hazai „A” csapat mindig 2. számmal vív	2	2	2
Hazai „B” csapat mindig utolsóelőtti számú	15	16	17
Hazai „C” csapat mindig hátulról a negyedik	13	14	15
Hazai „D” csapat mindig hátulról a hatodik	11	12	13
X ország: „A” csapat mindig 3. számmal vív	3	3	3
„B” csapat mindig hátulról a harmadik	14	15	16
Y ország: „A” csapat mindig a 8. számmal vív	8	8	8
„B” csapat az első fordulóban a nyolcashoz legközelebb álló szám	9	10	11

Az egyes csapatoknak a fenti módon adott számok nem szerepelnek a sorsolásnál.