

MHS - FEDER FEGYVERNEM VERSENYSZABÁLYZAT

Verzió: 2.1 (2019.07.23.)

1. CÉLKÖZÖNSÉG

Tapasztalat, előírásoknak megfelelő felszereléssel bíró vívók, akik próbára szeretnék tenni magukat egy baráti küzdelemben.

2. SZABÁLYOK

2.1 Általános szabályok:

1. Pástonként két személy bíraskodik, egyikük a vezetőbíró, aki ítéletet hoz, míg másik a segédje, aki jelzéseivel segíti munkáját. Őket kiegészíti még egy videóbíró, aki kamerával követi az akciókat és kérdéses esetekben segít ítéletet hozni. Videóbírót a bírók bármikor kérhetnek, míg a vívók szerintük pontatlan ítélet esetében kérhetik. Amennyiben a videó alapján egyértelműen nincs igazuk, elveszítik ezt a lehetőséget a verseny adott szakaszában.
2. A vezetőbíró felügyeli a vívást, pontot oszt, valamint vitás esetekben dönt. Lehetősége van emellett sportszerűtlen viselkedésért, indokolatlan durvaságért, vagy a szabályok megszegéséért figyelmeztetéseket és intéseket kiosztani.
3. Az asszót, és azzal bármilyen akciót, a bíró **“Rajta!”** vagy **“Mehet!”** vezényszava indít. Megállásra van lehetőség a bíró **“Állj!”** vezényszavára, vagy önként, egyúttal kapott találatot jelezve (ezzel kizárólag biztonságos szituációban élhetnek a vívók, valamint a vezetőbíró figyelmen kívül hagyhatja a jelzett találatot, indokolt esetben). Elért találatot nem lehet jelezni, mindenki az általa kapott találatokért felelős.

2.2 Találati zónák, pontozás:

Kétfajta találati zónát különböztetünk meg ezek a

1. **Fej** (maszk) ütése, szúrása, valamint a testre szúrás: **2 pont**;
2. Test vágás, végtagok vágása/szúrása, kiszorítás, markolatgombos ütés, lefegyverzés, ellenfél földre kerülése, egykezes ütések/szúrások, bárhová: **1 pont**
3. **Tiltott** találati zóna az **ágyék**
4. Egy meccs **7 pontig** tart (vagy **3 percig**, bruttó időméréssel, az óra akkor áll meg, ha ezt a vezetőbíró kéri)
5. **KIVÉTEL a láb** - amennyiben valaki lábat (térd és attól lefelé) talál el, majd fejre kap egy utánütést (vagy testre szúrást), az **1 pont** az utánütőnek
6. Amennyiben valaki alacsonyabb értékű találati felülettel védi a magasabbat (szándékosan vagy véletlenül), pl. kézzel a fejét, a vezetőbírónak lehetősége van a magasabb pontérték megadni

2.3 A találat:

1. Csak szándékos támadások érnek pontot, a nem szándékos pl. lecsúszó ütések nem.
2. Találatot elérni az eszköz lapjával, hegyével és élével is lehet, valamint maszk rácsán markolatgombbal.
3. Minden esetben az első érvényes találat számít kivéve tiszta találat esetén, amikor a penge irányválttatás nélkül mozog és eltalál, vagy egyszerre elér egy magasabb értékű zónát is.
4. Tilos akciót indítani a bíró „**Állj!**” vezényszava után, de a már megindított akció nem válik érvénytelenné.

2.4 Dupla és utánütés:

1. Dupla esetén kivonjuk a két értéket egymásból, akinél marad, annyi pontot kap
2. **5 dupla** esetén mindkét vívó leléptetésre kerül (itt ha pool meccsről van szó nem 0-0, hanem -5, -5 pontot kapnak a vívók)
3. **Utánütés** esetén az utánütés értékét kivonjuk az első találatból, mínuszba nem mehet (pl. Fejre kapott ütés után kézre adott utánütés -> 1 pont a fejre betalálónak,
 - a. egy kéz találat után kapott fej utánütés -> 0-0 pont)

2.5 Egyéb szabályok:

1. A küzdőtér elhagyása (az ellenfél **kitolása**) **1 pontot** ér, ehhez mindkét lábunk el kell hagynia a küzdőtér területét. (a nem szándékos küzdőtér elhagyás ugyanúgy pontot ér az ellenfélnek)
2. **Lefegyverzésért** (még véletlen fegyverelejtés/vesztés esetén is) azonnali **1 pont** jár.
3. A keresztvas, schilt alkalmazása, illetve az ütés és rúgás, dobások, gáncsolások, feszítések, törések szabálytalanok (és büntetéssel jár).
4. Az ellenfél kardjára rá lehet fogni, hónalja alá szorítani, rálépni amennyiben az áll, vagy a vívótól elfelé mozog, de megindított ütésbe nem szabad belenyúlni. Ha sikerül kontrollálni a másik fegyverét be lehet vinni a találatot, vagy ha lefegyverzés sikeres azért is **1 pont** jár.
5. Lehetőség van kilökní az ellenfelet a körből, valamint 2 másodperc test-test elleni kontakt engedélyezett (pl. kitolással próbálkozás esetén), ezt követően az adott asszó leállításra kerül.
6. Tilos az ellenfél maszkjára való ráfogás, annak lökése, ütése.

3. MÉRKŐZÉS VÉGE

Egy mérkőzés háromféleképpen érhet véget:

1. Az egyik lehetőség a 3 perces időlimit elérése. Az időmérés a meccs alatt folyamatos, csak abban az esetben áll meg, ha ezt a vezetőbíró kéri.
2. A másik eset, ha valamelyik vívó eléri a 7 pontot (vagy meghaladja, pl. 6 pontra áll és bevisz egy tiszta fejtalálatot)
3. Az egyik, vagy mindkét vívót leléptetik szabálytalanságért.

Kivételt képeznek a döntő mérkőzések, ebben az esetben 4 perc az időlimit és nem kerül megállításra a mérkőzés 7 pont elérése esetén. A csoportkör végén a pontkülönbség dönt a helyezésről. A szabályrendszerrel kapcsolatos bármilyen kérdéssel Horváth András Csabát lehet keresni az alábbi elérhetőségen: horvath.csubi@gmail.com

4. ALAPELVEK

4.1 Folyamatosság elve:

Amíg nincs "Állj" vezényszó, addig megy a vívás. Amennyiben valamelyik vívó mégis megszeretné állítani a párbajt, azt távolságon kívül feltartott kézzel jelezze! Ezt csak nagyon indokolt esetben (pl. sérülés, bírók által észre nem vett védőfelszerelés hiányosság/probléma) tehetik meg, aki ezzel a lehetőséggel visszaél, pl. hogy időt húzzon, az pontlevonásban, vagy szélsőséges esetben leléptetésben részesülhet!

4.2 Szándékoltság elve:

Csak akkor érvényes a kardtalálat, ha az nem egy gyenge, véletlen lecsúszó ütésből született meg. Hanem az vagy tudatos szúrás (legalább kardhajlás látszik), vágás, nyesés következménye, vagy ha az akció nem is egyértelműen megítélhetően tudatos, de akkor is mindenképp túlmutat egy egyszerű (vívói vagy fegyver-) tehetetlenségből fakadó lecsúszó-odaütődő védőfelszereléshez koccanáson.

4.3 Védőfelszerelés nullázásának elve:

Azok a találatok nem érnek, melyek a modern védőfelszerelést ugyan elérik, súrolják, de a bíró megítélése szerint ha a védőfelszerelés nem lenne ott, akkor az nem érné el a vívót. Ennek különösen gyakori formája a nagy méretű térd vagy könyök védőket éppenhogy karcoló kardhegyek.

4.4 Vezetőbíró elve:

A végső döntés, értékelés meghozatala minden asszó végén a vezetőbíró joga és felelőssége. Egyes kivételes esetektől (szabálytalanságok, leléptetés, és első körös döntésképtelenség) eltekintve nem kötelessége a segédjével konzultálni, vagy ha biztosan látta az asszót, ítéletüket figyelembe venni. A VB-nek joga van továbbá a videóbíró, vagy a két vívófél véleményének kikérésére is (ekkor is a konzultáció jelével kell éljén), ez azonban semmilyen formában nem köti a döntéshozatalát.

4.5 Bírói tévedhetőség elve:

A bírói tévedés célzott képzéssel, szabálytanítással, gyakoroltatással, rutinnal csökkentendő, de teljesen ki nem szűrhető. A versenyeken alkalmazott videó bíró (melyet a teljes verseny alatt meghatározott számban bármely fél kikérhet) sem küszöböli ezt ki, nem ez a rendeltetése. Ezt tisztán kell látni és szembenézni vele. Épp ezért nem lehet alapja óvásnak egy adott akció-ítéletben megvalósuló bírói tévedés (a videó bíró intézményét nem számítva).

4.6 Korlátozott historizmus elve:

Nem a valamikori párbajok (anno is létező) historikus szimulációját akarjuk továbbszimulálni (szub-szimuláció), hanem a historikus párbajokat magukat. Az időbeni és kulturális távolság, továbbá a veszélyesség okán azonban szükségszerű kompromisszumokkal – ezzel tisztában kell lenni! Manapság sokkalta veszélytelenebb lehet a szimuláció maga is mint anno, így sok esetben a historikus szimuláció gyakorlatai nem lesznek relevánsak egy modern sportban. Más esetben viszont még fokozottabb óvatosság szükséges - mert ma már nem elfogadható, ha egy sportoló állandó sérüléseknek vagy épp életveszélynek legyen kitéve azért, mert egy sportot - adott esetben a hosszúkardvívást - gyakorol. Ezen elv részét képezi az is, hogy a vívókat – mintegy hagyománytiszteletből – az MHS arra ösztönzi, hogy ismerjék meg az európai vívóhagyományt, mint

legitim harcművészetet, és a hosszúkardvívásra ne egyszerű, modern sportként tekintsenek. (Ez a felkészítő tagegyesületek, ill. az edzők feladata elsősorban, de az MHS maga is szervez oktatásokat.) Ezen ösztönzés egyik versenyeken s alkalmazott formája, hogy elvárjuk a vívóktól, hogy valamely historikus hosszúkard-alapállásból (mindegy mely iskolából származó) induljanak, vagyis ezt vegyék fel „Felkészül!” vezényszó alatt. (Továbbá hogy tiszteljenek egymásnak karddal az asszó kezdete előtt és a végekor.) De hogy aztán mit csinálnak a szabályok adta kereteken belül, az már a sport modern jellegére tekintettel rájuk van bízva. (Az MHS tisztában van vele, hogy egy adott versenyszabályzat sok esetben erősen meghatározza a versenyeken sikeresen alkalmazható technikai repertoárt – ez azonban nem sérti a hagyomány által fenntartott harcművészet teljességét, integritását, mely mindig gazdagabb, mint egy szűk technikai repertoár, sőt élő harcművészetként adott esetben gazdagodhat is.)

4.7 Bírói „Állj” elve:

Mint az már ismertetésre került az után-ütés résznél, ha bármely bíró „Állj!”-t kiáltott, akkor a bírók egyikének sincs joga az ez után indított (!) találatot figyelembe venni! (És minden bírónak azonmód fel kell vennie ezt a zászlójelzést.) Ugyanakkor az időben indított találat megadandó akkor is, ha esetleg "Állj!" után ért be, vagyis a már elindított akciót nem érvényteleníti a bírói állj. Ez az elv tehát nemcsak az utánütésnél érvényes, hanem általános sportelv.

4.8 Az első találat elve:

Hasonlóan a Bírói „Állj!” elvében foglaltakhoz, az első érvényes, pontértékű találat után született bármely találat már nem számít – leszámítva az után-ütés speciális esetét. Még akkor sem, ha a bírói „Állj” a bírók hibájából késve érkezik, s így a pontértékű (több tempós) ellentechnika esetleg végrehajtásra is kerül. Egy valós párbajszituációban ez természetesen nem így lenne, de a modern sport pontozási elvárásai ezt szükségessé teszik. Ez lényegében a korlátozott historizmus elvében már jelzett kompromisszumok egyike. Ezen elv biztosítja azt is, hogy következetesen lehessen pontozni akkor is, ha egy találat után tovább pattan a kard egy más pontértékű találati zónára, vagy ilyen irányban folytatódik irányváltással tudatosan a támadás. Az első találat sportelvének kiegészítése: Az elv jelen szabályzatban használt változata megengedi, hogy a hatékony és reális vívás ösztönzése végett az elsőnek találó kardmozgás a maga folyamatában (irányváltás nélkül!) amely zónát legnagyobb értékben találja, az a legmagasabb pontérték legyen megadandó a vívónak a bírók által.

4.9 Vezetőbírói figyelembevételi irányelv:

Ha a VB az adott akciót nem látta egyértelműen, és a PB egyértelműen ugyanazt pontozza, vagy legalább egy irányban pontoz (pld. az egyik fej találatot, a másik testtalálatot jelez, de mindkettő ugyanazon vívó javára), akkor a VB-nek javasolt nem „nem megítélhető találatot” ítélnie, hanem hallgatnia PB tanácsára. Ha csak egy irányban pontozásról van szó, akkor az alacsonyabb pontszámot szem előtt tartva. Ez természetesen nem áll fenn abban az esetben, ha a VB éppen azért ítél „Nincs döntés!”-t, mert ő a PB-i ítéletével ellentétes találatot látott.

4.10 Végeredmény sérthetlenségének elve:

Amikor a Vezetőbíró kihirdeti a végleges eredményt, az esetleges óvások megtárgyalása után az eredményt senki, semmilyen indokkal nem módosíthatja.

5. VÍVÓKKAL SZEMBENI SZANKCIÓK MIÉRTJE ÉS MÉRTÉKE

Három féle szankció - **intés, pontlevonás és leléptetés** létezik, melyek egymásra épülő fokozatot alkotnak, így javasolt a bírónak ezeket egymást követően alkalmazni.

5.1 Intés:

A vezetőbírótól elvárt, hogy semmilyen szabálytalanságot ne hagyjon szó nélkül – vagyis legalább szóban figyelmeztesse a szabálytalankodó vívót, de az intéseket is aktívan alkalmazza. Az intést a legkisebb mértékű szándékos szabálytalanságért kell megítélnie a bírónak. Rendszerint csak kiegészítő jellegű akcióítélet. Természetesen vannak olyan szabálytalanságok, ill. adott szabálytalanságoknak olyan súlyossági fokai, melyek esetében a büntetési fokozatok elhagyhatóak, és automatikusan pontbüntetéssel vagy leléptetéssel kell járjanak.

5.2 Pontlevonás:

Pontbüntetéskor tetszőleges mértékű pontlevonás jár (általában 1 vagy 2). Ide tartozik mindenekelőtt is a túlzott vívói reklamáció, káromkodás, a vívófél akár akció közbeni sértegetése. Továbbá a sportszerűtlen viselkedés. Sportszerűtlenségnek minősül különösen:

1. az ellenfél sisakjára való ráfogás;
2. a szükségtelen durvaság;
3. az „Állj!” utáni szándékos találat;
4. a szándékos időhúzás;
5. a pusztakezes ütés, vagy rúgás (kivéve, ha az eltartó rúgást az adott versenykiírás engedélyezi)
6. gáncsolás és egyéb, a földre vitelre törekvő cselekedet (kivéve, ha ezt a versenykiírás kifejezetten engedélyezi);
7. ha utólag egyértelműen megítélhető, hogy egy vívó indokolatlanul kért időt;
8. Ha valamely vívó önszántából kerül földre, hogy így elkerüljön egy találatot (ilyenkor tehát ki kell egészülnön egy büntetőponttal is);

Ugyanakkor például a keresztvassal maszkot érő lecsúszó / becsúszó kisebb ütések büntetést önmagukban nem vonnak maguk után. Hiszen az intést érő és az egyből pontbüntetés „érő” cselekedet között fokozati különbség áll fenn, melynek megítélése a bírók hatásköre.

5.3 Leléptetés:

Kirívó szabálytalanság leléptetéssel – s így az asszó elvesztésével - járhat az ismételt szabálytalanság (harmadik pontbüntetés) egy asszón belül. Aki tehát egy asszón belül három pontlevonás értékű szabálytalanságot követ el, az mindenképp leléptetendő! Leléptetéssel büntetendő továbbá

1. veszélyessége miatt a kontrollálatlan (és csak a megítélhetően szándékos) markolattal vagy markolatgombbal történő fejre-sisakra támadás;
2. a túlzott durvaság az egyébként is tiltott ütésnél-rúgásnál, különösen az alkar, könyök, térd használata. Továbbá a
3. durva és sértő, becsmérő "beszólások" ill. viselkedési formák folyamatos használata a bírók vagy a vívók irányába. De az előző kategóriában leírt esetek különösen súlyos kivitelezése is leléptetést eredményezhet akár már az első szabálytalankodás esetén is!