

# MHS - SZABLYA FEGYVERNEM VERSENYSZABÁLYZAT

Verzió: 1.2 (2019.10.05.)

## 1. BEVEZETÉS

A szablyával vívott versenyre általánosan érvényesek az MHS versenyszabályai. Jelen dokumentum csak a szablyára vonatkozó speciális rendelkezéseket tartalmazza, minden más esetben az MHS versenyszabályzat az irányadó.

## 2. ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK, FELTÉTELEK

1. Találati felület a test deréktól felfelé eső része, valamint a karok és a kézfej.
2. A nem találati felületet (deréktól lefelé, lábak) érő szándékolatlan találatok figyelmeztetéssel, ismételt esetben intéssel járnak. Az egyértelmű, szándékosan bevitt találatok ugyanezekben a testrészekben azonnali intéssel, vagy a helyzet súlyossága esetén leléptetéssel járnak.
3. Érvényes találatot a penge élével lehet adni (fokél beleértve). Ütések kosárral, markolatgombbal, kézzel vagy egyéb módon nem megengedettek.
4. A lecsúszó, az ellenfelet alig elérő (karcoló) találatok nem érnek pontot. Pontot az egyértelmű, határozott találat ér. (I. szintén: Arlow, 1902: 208, 48. fejezet 14. pont)
5. Rúgni, birkózni (fojtani, feszíteni, stb.) tilos. Kard markolatára, kosarára, pengéjére való ráfogás nem megengedett. Az ilyen esetek legalább intést, súlyos esetben azonnali kizárást eredményez. Ennek elbírálása a vezetőbíró feladata.
6. Közvetlen testi kontakt esetén a párbajt le kell állítani.
7. A „vasas” (fegyverrel blokkolt, de az áthajló penge miatt az ellenfelet elérő) találatok nem érnek pontot – értelemszerűen a velük egy időben esett találatok nem számítanak duplának. (I. szintén: Arlow, 1902: 208, 48. fejezet 15. pont)
8. A bíróval való vitatkozás, reklamálás figyelmeztetést, majd kizárást eredményezhet. Súlyos esetben az azonnali kizárás is lehetséges. A helyzet megítélése a vezetőbíró joga és feladata. (I. szintén: Arlow, 1902: 207-208, 48. fejezet 12. pont)
9. Tilos a fegyvert a kézhez rögzíteni (pl.: ujjgyűrű)

## 3. FELSZERELÉS

### 3.1 Fegyver: szablya

1. A szablya össztömege: min. 700 g és max. 1.000 g lehet
2. A szablya pengé hossza: min. 70 cm és max. 90 cm lehet
3. A szablya teljes hossza: min. 90 cm és max. 110 cm lehet
4. A kézvédő elem (keresztvas vagy kosár) min. szélessége 3 cm, max. szélessége 12 cm lehet
5. A szablya éle tompa kell, hogy legyen, ne legyen alkalmas vágást ejteni sem bőrön, sem a védőfelszerelésen
6. A szablya hegye legyen tompa: vagy visszahajtott, vagy gomb jelleggel elkovácsolt. Amennyiben a penge vége nincs ilyen védelemmel ellátva, külön védelmet kell rátenni, amely másik pengébe akadva sem szabad, hogy lejjön a pengéről. Védelem nélküli pengevéggel még akkor sem szabad részt venni a versenyen, ha az nem hegyes, csak lekerekített és nincs külön védelemmel ellátva.
7. Nem alkalmazhatók a tornán olyan fegyverek, amelyek markolata/kosara hurokkal vagy kampóval vannak kiegészítve az erősebb fogás érdekében.
8. Kiegészítő / másodlagos fegyver nem használható

## 3.2 Védőfelszerelés

- **Kötelező védőfelszerelés:**
  1. Maszk: FIE 1600 N
  2. Tarkóvédő
  3. Torokvédő (ami a kulcscsontot is védi, ellenkező esetben külön váll-/kulcscsont védelem alkalmazandó)
  4. Vívókabát / plasztron (min 350 N)
  5. Könyökvédő
  6. Párnázott kesztyű
  7. Szuszpenzor
  8. Kemény mellkas-védelem
  9. vívónadrág
  10. Cipő
- **Ajánlott védőfelszerelés:**
  1. Alkarvédő
  2. Váll-/kulcscsont védő (amennyiben a torokvédőnek nincs ilyen része, akkor kötelező)
  3. Térdevédő

## 4. MÉRKŐZÉS “VOLT” -RA

A “volt” olyan találatot jelent, ami harcképtelenséget eredményez (l: Arlow, 1902, 45. fejezet).

Harcképtelenség jelen szabály szerint az alábbi esetekben áll fenn:

1. Egy szúrás testre vagy fejre; egy vágás fejre
2. Lefegyverzés
3. Két vágás testre, értelemszerűen egy vágást követő szúrás is ugyanezt eredményezi.
4. Három vágás vagy szúrás a fegyvert tartó karra (kezet és könyököt is beleértve) az érintett kar további használatának kizárását eredményezi. Ebben az esetben a versenyző dönthet:
  - a. Feladja a menetet
  - b. Tovább vív a másik kezében tartva a fegyvert

Mindkét kar kizárása (kipontozódása) egyenlő a harcképtelenséggel.

5. Dupla vagy utánütés esetén is a harcképtelenséget kell mérlegelni a fentiek szerint.
6. Harcképtelen vívó nem nyerhet párbajt.

A “volt”-ra vívott mérkőzések esetén időkorlát alkalmazása nem ajánlott. A verseny rendezői viszont hozhatnak ettől eltérő döntést.

## 5. KIEGÉSZÍTÉS

Azért, hogy a vívók többet vívhasanak, és potenciálisan ne egyetlen asszóig tartson egy mérkőzés a következő módosítással zajlik a verseny:

- A vívók összesen 2 mérkőzést vívnak a fentebbi szabályok szerint, és ezek eredménye alapján hirdetünk győztest.

A poolokban a következőképpen pontozzuk a mérkőzéseket (eltérően a feder és párnázott kard szabályoktól):

- **Tiszta győzelem** (a győztes semmilyen találatot, intést, figyelmeztetést nem kapott) -> 4 pont
- **Győzelem könnyű találattal** (max. 1 elszenvedett kar találat) -> 3 pont
- **Győzelem súlyos találattal** (legalább 1 elszenvedett test találat, vagy minimum 2 kar találat) -> 2 pont
- **Döntetlen** (mindkét vívó harcképtelenné vált) -> 1 pont
- **Vereség** -> 0 pont

Mivel 2-szer vívnak a felek, ezért összesen 2 értéket kapnak, ezek összege adja meg a csoportmérkőzéses pontszámot.

Az egyenes kieséses szakaszban, amennyiben döntetlennel végződik a 2 mérkőzés, 1 db tiszta találatig vívnak a vívók, egészen addig, amíg egyértelmű győztest nem lehet hirdetni.

## Competition Rules - Sabre

### 1. Introduction

The MHS competition rules are generally applicable to the sabre competition as well. This document includes only those rules which are specific for the sabre competition. For all the issues not covered by this document, please consult the general MHS competition guidelines.

### 2. General rules and requirements

- A. The valid hit areas are above the waist, including the whole arm and hands.
- B. If an invalid area (i.e. below the waist, legs) is accidentally hit, the performer receives a warning or, in case of repeated occurrences, he/she may even be penalised. The deliberate hitting of an invalid area will be automatically penalised according to the severity of the offence.
- C. A valid hit must be made with the edge or false edge. Hits made with the hilt, pommel, hand or other means are forbidden.
- D. A valid hit must be clear and noticeable. In other words, glancing blows or weak hits will not be counted as valid. (for reference see Arlow, 1902: page 208, chapter 48, paragraph 14).
- E. Close contact fighting (wrestling, kicking etc.) is forbidden. Additionally, it is not allowed to hold the opponent's hilt, grip, or blade. Breaching these rules will result in immediate penalisation or, in case of serious offences, the immediate exclusion from the competition. The decisions will be made by the head referee.
- F. In case of close contact, the fight will be stopped.
- G. Hits made as a result of the blade bending over (i.e. the opponent has blocked well an attack but gets hit anyway) will be regarded as invalid, and will be ignored in the count of doubles (for reference see Arlow, 1902: page 208, chapter 48, paragraph 15).
- H. Arguing with or aggressively objecting against the referee will attract a warning. In the case of serious or repeated offences, the exclusion or immediate exclusion from the competition will be applied. The severity of the action will be judged by the head referee (for reference see Arlow, 1902: page 207-208, chapter 48, paragraph 12).
- I. It is forbidden to fix or tie the weapon to the hand.

### 3. Gear

#### 3.1. Weapon: Sabre

- A. The overall weight of the sabre must be between 700g and 1000g.
- B. The overall length of the sabre must be between 90cm and 110cm.
- C. The length of the blade must be between 70cm and 90cm.
- D. The width of the basket must be between 3cm and 12cm.
- E. The edge of the blade must be blunt and unable to cut skin or damage the protective gear.
- F. The tip of the blade must be folded back. In case of a normal but blunted tip, the tip must be complemented with additional protection. This protection must be fixed and remain on the tip even

after blade contact. Sabres with blunt tips without additional protection cannot be used in the competition.

G. Sabres with hooks or loops that are used to strengthen the grip on the basket are not allowed.

H. Additional / secondary weapons are not allowed.

### **3.2 Protective gear**

#### **Compulsory gear**

A. Mask (of at least 1600N)

B. Nape (i.e. the back of the neck) protector

C. Throat protector (with additional collarbone protection; otherwise a separate collarbone protector is needed)

D. Fencing jacket: at least 350N

E. Elbow protector

F. Padded gloves

G. Groin protection

H. Hardened chest protector

I. Fencing pants

J. Shoes

#### **Recommended gear:**

A. Forearm protector

B. Collarbone / shoulder protector (compulsory in the case that the throat protector does not have a built in collarbone protector)

C. Knee protector

### **4. Volt**

A 'Volt' is a hit that would, in an actual combat situation, result in the opponent's inability to continue fighting - combat incapacity (for reference see Arlow, 1902, chapter 45). According to the rules, this may happen in the following cases:

A. The fencer receives a thrust to the body or head, or a cut to the head.

B. The fencer was disarmed

C. The fencer receives two cuts to the body, or one cut and a thrust to the body or head.

D. If the fencer's sabre holding arm (including the hand and the elbow) receives three cuts or thrusts, that arm is considered damaged. In this case, the fencer has two options:

a) forfeit the fight;

b) continue fighting with the sabre in the other hand.

If the fencer has both his/her hands damaged, the bout is over.

E. In case of double hits or afterblows, combat incapacity must be taken into account.

An incapacitated fencer cannot win the match.

Using time limitations in 'volt'-based matches is not recommended. However, the organisers may choose to ignore this recommendation.

**Supplement:**

In order to provide longer fencing time, the fencers have to fight two matches against the same opponent, and the result will be announced based on the combined results. The points are calculated by the following rules:

Clean victory, 4 points. - The winner did not get a hit, a warning or a penalty

Victory with light wounds, 3 points - The winner only got one hit to the arm

Victory with serious wounds, 2 points - The winner got one body hit, or two arm hits

Draw, 1 point - For example if there is a time limit and it runs out

Loss, 0 point - Both fencers reach combat incapacity is a double loss

Since the fencers have 2 matches, the combined points will give the final result in the group stage.

In direct elimination mode, if the combined results of the two matches is a draw, then the match will continue until the first clean hit.