

MHS - FEDER FEGYVERNEM VERSENYSZABÁLYZAT

Verzió: 2.2 (2019.10.05.)

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 irányváltoztatás 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 lábnak el kell hagynia a küzdőtér területét. (a nem szándékos küzdőtér elhagyás ugyanúgy pontot ér az ellenfélnek)
2. **Lefegyverzésért** (még véletlen fegyverejtés/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 lelépetésben 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 éljen), 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 tisztelegjenek 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) ellenteknika esetleg végrehajtásra is kerül. Egy valós párbajsituációban 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 fen abban az esetben, ha a VB éppen azért ítélt „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!

MHS - FEDER TOURNAMENT RULESET

Version: 2.2 (2019.10.05.)

Equipment and protective gear requirements – see detailed version in the specific document

General rules:

- There are 2 judges in each ring – the head judge and the assistant judge. There is also a video judge, who records the bout and the recording can help to decide the problematic cases. The judges can request to see the recording at any time, the fencers can only request it on inaccurate decisions. In case the recording proves the fencer wrong, the fencer loses the right request another recording for the given phase.
- The head judge rules the bout, gives points, decides problematic cases; can deduct points or give warnings in case of unsportsmanlike behavior or breaking the rules.
- The bout – or any actions associated with it – is started by the head judge with either “**Start!**” or “**Fight!**”. The fight can be either stopped by the judge saying “**Stop!**”; or voluntarily and signaling the received hit. Only received hits can be signaled.

Target areas / Point system

There are 2 different target areas:

- **Head** (mask) strikes or thrusts or **body thrusts: 2 points;**
- Body strikes, limb strikes or thrusts, push outs, Pommel strike, disarming, grounding, one handed strikes and thrusts to any area: **1 point**
- **Forbidden area: Groin**
- One match lasts until **7 points** or **3 minutes** – the clock can be stopped by the request of the head judge.
- In case of double hits the lower values is deducted from the higher value and given to the fencer. If the 2 values are equal, no point is given.
- **In case of 5 double hits** both fencers are disqualified and if they are still in the pool phase, they will both receive -5 points.
- **In case of an afterblow** the value of the afterblow is deducted from the first hit, but it cannot go below 0. (For example, if a hand strike is followed by a head afterblow, there are no points given. If a head strike is followed by a hand afterblow, 1 point is given to the attacker.) Exception: the leg. If the attacker strikes to the leg (to the knee or below) and receives an afterblow to the head, the defender is given 1 point.
- If someone defends a higher value target with a lower value target (for example: a fencer uses the hand to protect the head) – intentionally or accidentally – the head judge can give the higher point value.

Hits

- Only intentional attacks can be awarded with points; accidental hits, glancing blows worth 0 points.
- Hits can be scored with the tip, flat or edge of the blade or with the pommel on the mask of the fencer.
- In all cases the first hit will be awarded; except on a clean hit, when the blade is moving in a straight line without any interruption or change in direction and hits a lower and higher value target.
- It is forbidden to start any new actions after the “**Stop!**” command has been issued, but already started actions are still valid.

Other rules:

- Leaving the ring (pushing out the opponents) worths 1 point. Both legs needs to be outside. This includes non-intentional leaving as well.
- **Disarming** (even accidental drop of the weapon) is worth 1 point.
- Using the crossguard or schilt, punching, kicking, throwing, tripping, straining are illegal and will be punished with a penalty.
- The opponents blade can be grabbed, held under the armpit or stepped upon in case it is motionless or moving away from the fencer; already started strikes cannot be stopped by hand. If the opponents blade is successfully controlled , a strike can follow to score points, or disarm (for 1 point)
- It is allowed to push out the opponent of the ring, the maximum time for body-to-body contact is 2 seconds, the pushing out needs to happen within this time frame. After the 2 second the bout is stopped.
- It is forbidden to grab, punch or push the opponents mask.

A match can end 3 ways:

- The time limit of 3 minutes expires. The clock is only stopped by the request of the head judge.
- One of the fencers reaches or surpasses 7 points.
- One or both fencers are disqualified.
- Exceptions are the finals, when the time limit is increased to 4 minutes and the match is not stopped at 7 points.

After the pool matches the group rankings will be decided by the acquired points. Any questions about the rules system can be asked from Dr. Tibor Pávay or András Csaba Horváth on the following email addresses:

horvath.csubi@gmail.com

BASIC PRINCIPLES

Principle of continuousness: The bout goes on until the judge stops it with the “**STOP !**” command. If one of the fencers would like to stop the fight, they must do it with proper distance from the opponent, with hands raised high. This can only be done in a very well-founded occasion, like injury or malfunction / dislocation of protective gear. Misuse (for example to stall time) will result in point deduction, or even disqualification.

Principle of intention: Sword hits are only valid if they are result of intentional strike, not accidental or glancing blow. In the case of thrusts, the blade needs to bend.

Principle of gear nullification: Hits are invalid that barely reach the modern protective gear (like the elbow or knee protectors) and otherwise would not hit an unprotected opponent.

Principle of powerful head judge: The right and responsibility of the final decision after every bout belongs to the head judge. Apart from some exceptional cases (illegal actions, disqualification, not clear cases) the head judge doesn't need to consult with the assistant judge. The head judge has the right to ask for the video recording or ask the opinion of one or both of the fencers (by using the consultation sign). The head judge doesn't need to take the assistant judges and / or the fencers opinion into account.

Principle of judge fallacy: The amount of judge fallacy can be reduced with trainings, coaching and routine, but they will always be present. The video recordings helps to further reduce the amount, but it cannot eliminate it, that is not its purpose. The fencers must accept that judges will misjudge their bout occasionally. Therefore remonstrations against judgements based on misjudges is not possible – other than asking for the video recording.

Principle of limited historical accuracy: The aim is not to recreate the historically accurate duel simulations of the past (sub simulation), but to simulate the historical duels themselves. The distance in time and culture, and the danger involved require some compromise to be made. Nowadays a simulation can be far less dangerous as it used to be a few hundred years ago, so the historically accurate simulations are not relevant. In some cases a more cautious approach is needed, because nowadays it is not acceptable that athletes always have constant serious injuries or would be in constant life threatening danger because they want to train in a sport – in this case longsword fencing. MHS also incites fencers to learn the traditional European fencing styles, and think of them as legitimate martial arts, not only as a sport. (This is the task of the fencing associations and instructors as well) It is required from each fencer that they start the duel in a valid, historically accurate guard position, and to salute the opponent before and after the match. But the actions they take during the match is entirely up to the fencers. (MHS is well aware of that the rules favors / limits certain techniques – but this does not harm the integrity of fencing traditions, which are far more than the collection of techniques.)

Principle of “Stop!” command: As it was discussed in the afterblow section, if any of the judges command the fight to stop, no action will be considered valid that has started the command. (Every judge must take the stop position.) However actions that started before the “**Stop!**” command, but finished after it will still be considered valid. This principle is not only valid for afterblows, but a general principle.

Principle of first contact: Similarly to the Principle of Stop command, only the first hit counts as valid, the consecutive hits will not be taken into account, except the special case of afterblow. This principle is valid even if the “Stop” command is delayed because of the judges fault and a counter technique is properly executed. In a real duel this principle would not be valid, but the requirements of a modern sport make this rule necessary. This is one of the compromises. This principle ensures that the pointing system remains consistent in case of bouncing hits.

Principle of head judge opinion consideration: If the head judge did not see the action clearly , and the assistant judge shows equal or similar judgment (for example one of them signals a head hit, the other a body hit), the head judge should avoid using “No quality hit” judgments and rely on the assistant judges opinion. If they both signal the same fencer getting hit, but in a different area, then the lower value hit should be chosen. In case their opinion contradicts each other, it is advised to use the “No decision” judgment.

Principle of the final verdicts invulnerability: When the head judge announces the final verdict and the remonstrations are done (if any), the final verdict cannot be changed by anyone and by any reason.

Punishments against fencers:

There are three, consecutive levels of punishments: Reprimand, Point deduction and disqualification.

Reprimand: The head judges responsibility that any illegal action must be addressed – at least a verbal warning must be issued, but reprimands should be used as well. Reprimands are used to handle the minor illegal actions. Of course this level can be skipped if the action was serious enough.

Point deduction: Point deductions can be applied for 1 or 2 points, based on the seriousness. This punishment is in order when the fencer complain excessively, swears, insults the other fencer during or outside the bout, or for unsportsmanlike behavior.

Unsportsmanlike behavior:

- (a) grabbing the opponents mask
- (b) unnecessary brutality;
- (c) intentional hit, after the “Stop!” command
- (d) intentional stalling
- (e) punching or kicking (unless distance keeping kicks are allowed by the tournament)
- (f) tripping, throwing or any other action that is aimed to bring the other fencer to the ground (unless the tournament rules allow these actions)
- (g) if it is obvious that the fencer asked for pause to stall time;
- (h) If a fencer gets to the ground willingly to avoid getting hit. In this case the opponents must be rewarded with 1 point for the takedown and the fencer must have a point deducted as punishment.;

However smaller, glancing hits on the mask with the crossguard or schilt will not necessary result in point deduction. The punishment and the force used must be determined by the head judge.

Disqualification (for excessive illegal actions): Disqualification must be issued if a fencer receives 3 times a point deduction punishment within one match. 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

Disqualifications are also in order (even at first offense!) if

(a) intentional and uncontrollably strong hit to the mask with the pommel or the hilt (because of the dangerousness of the action)

(b) if the already forbidden punch or kick happen with forearm, elbow or knee

(c) excessively, constantly insulting (verbally or nonverbally) the judges and /or the other fencers.