

### 3. VÍVÁS SZABÁLYAI

#### “A” RÉSZ

##### 3.1 Alkalmazás területe

- 3.1.1 Az alábbi szabályokat kell alkalmazni a vívó számban, amelyet egy csoportban, elektromos párbajtőrrel, és minden hivatalos UIPM versenyen teremben kell megrendezni. Szabadban is meg lehet rendezni azzal a feltétellel, ha ezt a meghívásban közlik.
- 3.1.2 A két vívó közötti küzdelmet mérkőzésnek nevezzük. A csapatok közötti összecsapást találkozóknak hívjuk. A vívást pástokon és fordulókban bonyolítják le, amelyek száma a résztvevő versenyzők, illetve csapatok számától függ.
- 3.1.3 Egyéni versenyen minden mérkőzés egy találatra folyik, amelyet elektromos találatjelző jelez. Váltóversenyen minden mérkőzés három döntő találatig tart, amelyet 3 különálló egy perc alatt vívnak.

##### 3.2 Hivatalos személyek

- 3.2.1 A Szervező Bizottságnak **Versenyszám igazgatót** kell kineveznie, aki a mérkőzésvezetők, földbírók és helyetteseik kinevezésén és felügyeletén túl felelős:
- i) a vívás szabályok szerinti lebonyolításáért
  - ii) mérkőzésvezető döntéseivel szembeni szóbeli panaszok elbírálásáért. A meg nem alapozott szóbeli panaszokkal szemben büntetést kell alkalmazni a 3.12.3 i) pont alapján
- 3.2.2 A Versenyszámigazgató nevezi ki valamennyi pástra a **Mérkőzésvezetőt** és ha szükséges, kinevezhet két **Földbíró**t is, akik a mérkőzésvezető munkáját segítik. A Versenyszámigazgatónak helyetteseket is ki kell neveznie. Olimpiai Játékokon és világbajnokságokon az UIPM és FIE által elismert nemzetközi párbajtörbírók közül kell kiválasztani a Mérkőzésvezetőket. A Mérkőzésvezető feladata:
- i) a mérkőzés levezetése, amelynek során úgy kell elhelyezkednie és mozognia a pást mentén, hogy követhesse a mérkőzést és ugyanakkor lássa a találatjelző lámpák kigyulladását.
  - ii) versenyzők szólítása
  - iii) találatok elbírálása vagy találat meg nem ítéltése
  - iv) minden mérkőzés kezdetén a versenyzők fegyverének, az öltözetének és a felszerelésének hitelesítése
  - v) az elektromos berendezés szabályos működésének felügyelete. Saját kezdeményezésére, vagy valamelyik vívó vagy csapatkapitány kérésére egy esetleg talált hiba hitelesítése és behatárolása.
  - vi) mérkőzések ideje alatt a rend fenntartása
  - vii) fegyelmi jogköre révén a versenyen résztvevő valamennyi vívóval szemben alkalmazhat büntetést, kizárást, kiutasíthat a verseny színhelyéről bárkit, nézőket, gyúrókat, edzőt vagy kíséretet. A kizárás történhet figyelmeztetés nélkül is

viii) javaslattétel a Competition Jury felé versenyzók kizárására vagy diszkvalifikálására, amelyről tájékoztatni kell az érintett versenyzőt és fel kell tüntetni a csapat vívójegyzőkönyvében.

3.2.3 A **Földbírók** feladata, hogy segítsék a Mérkőzésvezető munkáját a fegyvertelen kéz használatával és az esetleg érvénytelen felületen esett találatok megállapításával kapcsolatban

3.2.4 A Versenyszám igazgatónak megfelelő számú kiegészítő személyzetet kell kijelölnie, mely a következőkből áll:

- i) a berendezés kezelői, akik minden muszaki feltételért felelősek
- ii) musorközlok, akik versenyzőket és a közönséget minden, a versenyszámmal kapcsolatos eseményről tájékoztatnak
- iii) az idomérok, akik feladata az elektromos, vagy kézi idoméro kezelése
- iv) a jegyzőkönyvvezetők, akiknek a feladata a jegyzőkönyvek vezetése
- v) a vezérlő elektronikus bíraskodással kapcsolatban egy vagy több szakérto.
- vi) orvosi stáb

### **3.3 Biztonsági rendszabályok**

3.3.1 A versenyzők saját kockázatukra vívnak, de azzal a feltétellel, hogy tiszteletben kell tartani a vívás alapvető szabályait.

3.3.2 A versenyeken résztvevő versenyzőknek a B.3.16 és a B.3.17 pontokban szereplő felszereléseket kell használniuk.

3.3.3 A versenyen résztvevő, vagy azt látogató valamennyi résztvevő köteles rendet tartani. A mérkőzések alatt senki sem jogosult arra, hogy közel menjen a pásthoz, tanácsot adjon a vívónak, kritizálja a mérkőzésvezetőt vagy a bírókat, sértegessen, tapsoljon a mérkőzésvezető döntése előtt vagy gátolja őt bármely más módon. A mérkőzésvezetőnek meg kell állítania minden eseményt, ami megzavarhatja a mérkőzés problémamentes levezetését.

3.3.4 A következő személyek jogosultak belépni a vívás küzdoterére:

- i) UIPM elnöke és egy VB tag,
- ii) UIPM technikai küldöttek,
- iii) UIPM Technikai Bizottság tagjai,
- iv) a Döntőbíráóság és a Competition Jury tagjai (a vívósámra),
- v) versenyzők, versenyzőnként 1 kísérol,
- vi) kijelölt mérkőzésvezetők és a rendezők által kijelölt személyek.

3.3.5 Ha a küzdoterén belül a vívók számára egy külön elhatárolt terület van (pl. alacsony hirdetőtáblákkal körülvéve), ezen a területen csak az éppen vívó versenyzők, versenybírók, földbírók, idomérok, eredményjegyzők és technikai küldött tartózkodhat. Minden más versenyző és fent említett személy a rendezők által számukra kijelölt területen tartózkodhat.

3.3.6 Váltóversenyen csak a csapat képviselője jogosult a küzdoterén tartózkodni és a mérkőzésvezetőt vagy versenyszám igazgatót megközelíteni.

3.3.7 A verseny idejére valamennyi nemzeti szövetség jogosult minden résztvevőversenyző mellé megjelölni egy személyt, aki a pástok közelében tartózkodhat, az elkerített területen kívül, de a belépési ponthoz közel. A szervezőknek ezen személyek részére megfelelő területet kell biztosítani.

### **3.4 Verseny lebonyolítása**

- 3.4.1 A vívőszámot egy csoportban bonyolítják le, amelyben a csapatok a 3B függelék alapján, előre meghatározott sorrendben találkoznak.
- 3.4.2 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.
- 3.4.3 Minden csapat egyidőben kezdi a fordulókat.
- 3.4.4 A mérkőzések sorrendjét az alábbiak szerint kell megállapítani:
- i) Egyéni versenyben ugyanazon csapat tagjai között:  
Háromfos csapatoknál: 1-3, 2-1, 3-2  
Négyfos csapatoknál: 1-3, 2-4, 2-1, 4-3, 1-4, 3-2
  - ii) Egyéni versenyben két csapat közötti találkozáson:  
Kétfos csapatoknál: 1-4, 2-3, 2-4, 1-3  
Háromfos csapatoknál: 1-4, 2-5, 3-6, 5-1, 6-2, 4-3, 1-6, 2-4, 3-5  
Négyfos 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 21, akkor két fordulót kell vívni egy bekötéssel és minden találatra 1 percet kell biztosítani
  - v) Ha egy mérkőzés ideje aránytalanul elhúzódik, a Versenyszámigazgató vagy a Mérkőzésvezető döntésének megfelelően a két csapat két páston folytatja a küzdelmet.
- 3.4.5 Egynapos egyéni verseny esetén a versenyszám igazgató a tech. küldött felügyelete mellett elvégzi a két fős vegyes csapatok összeállítását. Ha egy országból két versenyző van, akkor azok egy csapatba kerülnek.

### **3.5 Felszerelés hitelesítés**

- 3.5.1 A szervezőknek az akkreditációnál kell tájékoztatniuk a résztvevő csapat képviselőket és versenyzőket a felszerelés hitelesítésének helyéről és idejéről.
- 3.5.2 Minden hivatalos UIPM versenyen a versenyzők felelősek azért, felszerelésük (fegyver és ruházat) náluk legyen, amikor pástra lépnek.
- 3.5.3 A hivatalos UIPM versenyeken kötelező vívóruha, fejkendő és eloirásos vívópenge használata, az e szabályok "B" részében (3.16, 3.17) leírtaknak megfelelően.
- 3.5.4 A versenyzők kötelesek megjelenni a fegyverhitelesítésen a hivatalos időrendben megadott időpontban, a versenyen használni kívánt felszerelésekkel. A hitelesítésnél átadásra kerülő pengék száma legfeljebb 4 lehet, 3 testvezeték és 2 sisak. Minden nemzet a felszereléseket vívósákban köteles átadni a hitelesítésre.
- 3.5.5 A hitelesített pengéket a vívóverseny kezdete előtt legkésőbb egy órával a csapatok kapitányai visszakapják, megkülönböztetően megjelölve (egynapos versenyen az első versenyszám kezdete előtt).

3.5.6 A fegyverek, ruházat és felszerelések végso hitelesítését a mérkozásvezeto végzi el minden egyes mérkozás előtt. Az hitelesítés során meg nem felelt elektronikus felszerelés megjavítható az SZB által biztosított helyen, de csak az összes többi versenyzó felszerelés hitelesítésének befejezése után.

### 3.6 Nem szabályos felszerelések

3.6.1 Ha egy páston lévo versenyzóval kapcsolatban kiderül, hogy olyan felszereléssel rendelkezik, amely nem felel meg az e szabályok "B" részében leírtaknak vagy hibás, azt a mérkozásvezeto azonnal elkobozza és vizsgálatnak veti alá és a versenyzó csak azt követően kapja vissza, ha a szabályok értelmében szükséges módosításokat elvégezték rajta.

3.6.2 Nem szabad büntetést kiróni, ha a mérkozás során olyan szabálytalan helyzet áll elő, amelynek oka a mérkozás ideje alatt beállt helyzet, illetve a párbajtor vagy testvezeték működési hibája. A hibás felszereléssel bevitt találat érvényes. Minden más esetben, ha a mérkozás alatt szabálytalan felszerelést fedeznek fel, büntetést kell alkalmazni. (3.12.3 i), 3.12.3 iii), 3.12.3 v), 3.13.1, 3.13.3, 3.13.4)

3.6.3 A mérkozásvezeto a 3.12.3 i) és 3.13.1 pontokban rögzített büntetéseket alkalmazza, ha a páston lévo versenyzó:

- csak egy szabályos pengével rendelkezik, vagy
- egy szabályos testvezetéke van, vagy
- nem működik a penge, vagy testvezeték, vagy nem felel meg a szabályoknak
- vívásra kész helyzetben a pengén 1 cm-nél nagyobb a hajlás, vagy
- szabály ellenes ruházatban, vagy honaljvédo nélkül jelenik meg.

3.6.4 Ha a versenyzó a páston áll, és megállapítják, hogy a nála lévo felszerelés:

- nem rendelkezik a hitelesítésre használt jelzéssel. A mérkozásvezeto a vétkes versenyzó által bevitt találatot megsemmisíti és a 3.12.3 ii) és 3.13.2 pontokban rögzített büntetéseket rója ki
- a szabályoknak nem megfelelo, elozetes hitelesítés nélküli, akkor a mérkozásvezeto az alábbi büntetéseket alkalmazza: 3.12.3 iii), 3.12.3 v), 3.13.4

3.6.5 A versenyzó a páston áll, és megállapítják, hogy a nála lévo felszerelés:

- átment az hitelesítésen, de olyan szabálytalanságok észlelhetők, amelyeket szándékosan hajtottak végre, vagy olyan hitelesítési jelzés van rajta, amelyet másoltak, vagy áthelyeztek
- úgy módosították a felszerelést, hogy lehetővé tegye a találatok jelzését, vagy megakadályozza a berendezések működését. A mérkozásvezeto azonnal elkobozza a felszerelést, és azt a jelenlévo szakemberrel megvizsgálja. Ha a szabálysértés ténye megállapítást nyert, a mérkozásvezeto a 3.12.3 iii), 3.12.3 v), 3.13.3, 3.13.4 pontokban leírt büntetéseket alkalmazza a versenyzóval szemben.

### **3.7 Versenyzők viselkedése és a verseny lebonyolítása**

#### **3.7.1 Üdvözlés**

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 büntetést von maga után (3.12.3 vi), 3.13.5)

#### **3.7.2 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 rögzítoszíj, vagy különleges alakú (ortopéd) markolat hiányában a vívó a markolatot tetszés szerint tarthatja és a mérkőzésen a kéz helyzetét meg 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 rögzítoszíj van vagy különleges alakú (ortopéd), azt csak úgy lehet tartani, hogy a hüvelykujj felső felületének egy síkban kell lennie a párbajtor belső felületével
- 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.

#### **3.7.3 Álláshelyzet**

- i) Az elsőnek szólított vívó a mérkőzésvezető jobb oldalán helyezkedik el, kivéve a jobb és balkezes vívók közötti mérkőzést, amikor a balkezes vívót szólították elsőként.
- ii) A mérkőzésvezető a versenyzőket úgy állítja fel, hogy elől lévő lábaik a pást középvonalától két-két méterre legyenek, azaz az állásvonal mögött.
- iii) A versenyzők az álláshelyzetet úgy a mérkőzés elején, mint azt követően bármikor a pást szélességének felezőpontján veszik fel. A mérkőzés során az álláshelyzetet úgy kell felvenni, hogy a két versenyző kinyújtott kezében lévő párbajtorok hegyei nem érhetik el egymást.
- iv) 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.
- v) Ha a vívó egyik lábával a hátsó határvonal mögött volt, ugyanazt a helyzetet foglalja el.
- vi) Az oldalsó határvonalon kilépo vívó álláshelyzetbe visszaállítható a megfelelő távolságra még, ha ezáltal mindkét lába a hátsó határvonalon túlra kerül is és ez ellene megítélendő találatot jelent.

- vii) A vívóállást a versenyzók 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 megadja a jelt a küzdelem megkezdésére a "Rajt" (**"Allez"**) ("Play") vezényszóval.
- viii) A versenyzőknek a bíró által kiadott "RAJT" vezényszóig szabályos álláshelyzetben mozdulatlanul kell maradniuk.

#### 3.7.4 Mérkőzés kezdete és megállítása

- i) A versenyzőknek vagy csapatoknak a szabályoknak megfelelő teljes felszereléssel, vívásra kész állapotban kell megjelenni a verseny helyszínén, az arra megadott időpontban.
- ii) Ha a vívó vagy csapat nem jelenik meg a mérkőzésvezető hívására a mérkőzés kezdetére, a hívást egyperces időközökkel kétszer meg kell ismételni. Ha a vívó az elnök harmadik hívására sem jelenik meg, büntetéssel kell sújtani (3.12.3 v) és 3.13.4).
- iii) A mérkőzés kezdetét a "Rajt" vezényszó jelzi. Ha a vívó elozetesen már kapott figyelmeztetést az aktivitásra és a mérkőzésvezető első felszólítására ennek nem tesz eleget, büntetéssel kell sújtani.(3.12.3 i) és 3.13.1)
- iv) A mérkőzést az "Állj" vezényszó állítja meg. Az "Állj" vezényszó elhangzása után a vívó nem kezdhet újabb akciót, csak a már elindított találat marad érvényes.
- v) Ha a vívók egyike az "Állj" vezényszó előtt leáll és találatot kap, a találat érvényes.
- vi) A versenyző nem veheti le fejevédjét sem a páston, sem azon kívül a mérkőzésvezető "Állj" vezényszava előtt és semmilyen körülmények között nem fordulhat a mérkőzésvezetőhöz annak "Állj" vezényszava előtt. A sisak vezényszó előtti levételét a 3.12.3 és a 3.13.1 alapján büntetik.
- vii) Akkor is "Állj" vezényszót kell adni, ha a vívók küzdömódja veszélyes, zavaros vagy szabályellenes, ha az egyik vívó elveszti fegyverét, vagy teljesen elhagyja a pástot, vagy arról lehátrálva túl közel kerül a nézőkhöz vagy a mérkőzésvezetőhöz.
- viii) A "Rajt" és "Állj" vezényszavak között a versenyzőknek a pástot elhagyniuk tilos, amely alól kivételt képeznek a különleges körülmények. Aki engedély nélkül ilyet tesz, azt a 3.12.3 i) és 3.13.1 alapján büntetik.

#### 3.7.5 A mérkőzés időtartama

- i) A küzdelem tényleges időtartama az "allez" (play) és a "halte" (halt) közötti idő összege 1 perc tiszta vívóidő a megszakítások nélkül. A mérkőzésvezető által kiadott "Állj" vezényszó pillanatában esett találatok érvényesek. A mérkőzés időtartamát a mérkőzésvezetőnek vagy az idomérenek fel kell jegyeznie.
- ii) A mérkőzés leállítása esetén a vívó megkérdezheti a hátralévő időt, kivéve ha a találatjelző gépen idoméró szerkezet működik. A versenyzők nem szakíthatják meg a mérkőzést az idő megkérdezése céljából. Ilyen esetben a 3.12.3 i) és 3.13.1 alapján kell büntetést kiszabni.

- iii) A vívóido lejártakor az idoméronek "állj"-t kell kiáltania (vagy hangjelet kell adnia), ami azonnal leállítja a küzdelmet és a már elindított találat sem érvényes. Az idoméro személy vagy az idoméro óra hibájának esetében a Mérkozásvezetonek magának kell megbecsülnie azt az idot, ami hátramaradt a küzdelembol.

### 3.7.6 Találat elérésének módja

- i) A párbajtort szúró mozdulattal kell használni. A támadásokat kizárólag a tor hegyével lehet végrehajtani.
- ii) A mérkozás ideje alatt a tor hegyét tilos a fémpástra támasztani, azon húzni és a pástra tenni, vagy a páston megpróbálni kiegyenesíteni. A fegyver bármilyen tiltott használata büntetést von maga után (3.12.3 i) és 3.13.1).
- iii) Nem tiltott az a lerohanásos támadás, amelynek során a vívó ellenfelén túlrohan vagy energikusan támad, feltéve hogy az durvaság vagy eroszak nélkül történik. Ez igaz még akkor is, ha a lerohanás egy vagy több vagy rendszeres test test elleni helyzetet eredményez. Ellenben azt a lerohanásos támadást, amely az ellenfél meglökésével jár, szándékos durvaságnak kell tekinteni és ennek megfelelően büntetni. (3.12.3 i) és 3.13.1)
- iv) Az a lerohanásos támadás, amely úgy zajlik, hogy a vívó túlrohan az ellenfelén anélkül, hogy test test elleni helyzetet teremtené, nem tilos. A Mérkozásvezetonek nem szabad túl korán "Állj"-t vezényelni, nehogy ezzel megakadályozzon egy esetleges riposztot.
- v) A "corps a corps" azt jelenti, hogy a két vívó teste érintkezésbe kerül. Ilyenkor a mérkozásvezetonek meg kell állítani a küzdelmet.
- vi) Büntetés terhe mellett tilos az ellenfél meglökése, vagy a test test elleni helyzet olyan szándékos eloidézése, hogy így kerüljék el a találatot. (3.12.3 i) és 3.13.1).
- vii) A közelharc mindaddig megengedett, amíg a vívók rendes körülmények között tudják használni fegyvereiket és a Mérkozásvezetonek figyelemmel tudja kísérni a mérkózést.
- viii) Az eséssel végződő akciók nem érvényesek, az elért találatot külön más büntetés nélkül meg kell semmisíteni
- ix) Valamennyi sportszerűtlen és szabálytalan akció büntetéssel jár és az ily módon elért találatokat meg kell semmisíteni (3.12.3 i), 3.12.3 i), 3.13 i) vagy 3.13.2).

### 3.7.7 Érvényes testfelület

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

### 3.7.8 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 vívó számára nem megengedett, hogy az ellenfélnek hátat fordítson, ha ilyen elfordul, a mérkőzésvezetőnek a versenyzőt meg kell büntetnie a 3.12.3 i) és 3.13.1 pont alapján és a vétkes versenyző által esetleg adott találatot meg kell semmisíteni.
- iii) Amikor egy 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 túlhaladás után esett találatot meg kell semmisíteni. Az a találat, amit a megtámadott vívó azonnal visszafordulva adott, érvényes.
- v) Ha az a versenyző, aki lerohanó támadást indította túlfut a hátsó határvonalon és eközben az összekötő kábele elszakad, a nála esett találatot meg kell semmisíteni.

### 3.7.9 A fegyvertelen kéz használata

- i) A fegyvertelen kéz és kar használata mind a védekező, mind a támadó akció végrehajtására tilos. Ha megteszi, 3.12.3 i) és 3.13.1 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, 3.12.3 i) és 3.13.1 pont alapján kell büntetni.
- iii) Ha a mérkőzés során a Mérkőzésvezető úgy veszi észre, hogy az egyik versenyző a fegyvertelen kezét használja, kérheti a versenyszámigazgató által kinevezett két földbíró segítségét, akik a pást két oldalán állva figyelik a versenyzőket és kezük felemelésével, vagy a mérkőzésvezető kérdésére válaszolva jelzik, hogy történt-e fegyvertelen kézhasználat.

### 3.7.10 A pást határvonalainak átlépése

- i) Ha egyik vívó két lábbal átlépi a pást valamelyik határvonalát, a mérkőzésvezetőnek azonnal "Állj"-t kell vezényelnie.
- ii) Mindent találatot meg kell semmisíteni, ami a határvonalak átlépése után történt, kivéve azt a találatot, amelyet a határvonalat átlépo vívó kapott még az átlépés után is, amennyiben azonnali "du tac au tac" találat volt.
- iii) 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.
- iv) A vívó büntetendő, ha mindkét lábával kilép az oldalsó határvonalon. Az újra vívóállásba való állításkor az ellenfelét az akció pillanatában elfoglalt helyétől 1 m-rel előbb állítják fel. A megbüntetett vívónak ugyanennyivel hátrébb kell felállnia, ami 1 m hátrálást jelent. Ha ezáltal a megbüntetett vívó mindkét lábával a hátsó határvonal mögé kerül, úgy kell tekinteni, mint aki találatot kapott.
- v) Ha a vívó a találat elkerülése érdekében az oldalsó határvonalon két lábbal lelép - pl. lerohanással – büntetéssel kell sújtani. Ha megteszi, 3.12.3 i) és 3.13.1 pont alapján kell büntetni.



- vi) Találatot kell ítélni az olyan versenyző ellen, aki a pást hátsó határvonalát mindkét lábával átlépi.
- vii) Az a vívó, aki valamelyik határvonalon bármilyen vétkes eset következtében (pl. lökdösés) lép át, nem kap büntetést.

### 3.7.11 Balesetek, versenyző visszalépése

- i) Ha egy vívó az ügyeletes orvos által megállapított balesetet szenvedett, mérkőzésvezető maximálisan 10 perc haladékot adhat arra, hogy küzdelemre kész állapotba hozza magát. Ha az orvos a 10 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 ismételt szünetet engedélyezni.
- iii) Rosszullét esetén beleértve a görcsöt is két, egyenként maximálisan 5 perces haladék engedélyezhető.
- iv) Ha egy versenyző olyan szünetet kér elrendelni, amelyet az ügyeletes orvosi stáb tagja indokolatlannak tart, a versenyzővel szemben a mérkőzésvezető büntetést alkalmaz (3.12.3 i), 3.12.3 ii), 3.13.1 vagy 3.13.2).
- v) Ha egy vívónak valamilyen okból vissza kell lépnie a vívóverseny során, akkor a visszalépés előtt befejezett találkozóit nem szabad figyelembe venni.

## 3.8 Találatok elbírálása és megsemmisítése

3.8.1 A találatok érvényességét a Mérkőzésvezető állapítja meg az elektromos berendezés saját vagy magas lámpáinak jelzései és ha kell, a földbíróval történt egyeztetés alapján. A mérkőzésvezető semmilyen körülmények között nem adhat meg egy versenyzőnél kapott találatot, ha azt a berendezés nem jelezte, kivéve 3.7.3 vi), 3.7.4 ii) és 3.7.10 vi) szabálypontokban leírt három esete.

### 3.8.2 Találatok megsemmisítése

- i) A jelzésektől függetlenül a mérkőzésvezetőnek nem szabad figyelembe venni az alábbi akciók eredményeképpen született találatokat:
  - olyan találatok, amelyeket a "Rajt" előtt vagy az "Állj" után adtak,
  - a találatot a párbajtorhegyek találkozása, vagy a hegyek fémszoyeggel való érintkezése idézte elő,
  - találatok, amelyek olyan tárgyakon estek, amelyek az ellenfélén kívül vannak, beleértve a vívó saját felszerelését is. Azt a vívót, aki szándékosan úgy ér el találatot, hogy fegyverének hegyét az ellenfelén kívül eső bármely más felületre helyezi, büntetéssel kell sújtani (3.12.3 i) és 3.13.1).
- ii) A mérkőzésvezetőnek számításba kell vennie az elektromos felszerelések esetleges hibáit, és meg kell semmisítenie a legutolsó jelzett találatot a következő esetekben:
  - Ha az a szúrás, amely a vívó fegyverének kosarára vagy a fémszoyegre esik, a gépen találatot jelez.
  - A gép nem jelez találatot.

- 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).
  - Ha az első találatot nem jelzi a gép, a másik versenyző által adott találatot meg kell semmisíteni.
  - Ha kettős találatot jelez a gép, és az egyik találat érvényes, a másik pedig nem, akkor csak az érvényeset 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 kell alkalmaznia:
- Csak a hibát megelőző utolsó találatot lehet megsemmisíteni, és csak akkor, ha a versenyző, aki ellen ezt megtélték a hiba következtében hátrányba kerül.
  - A hibát közvetlenül a küzdelem megállítása után elvégzett próbák alapján kell megállapítani, az elnök felügyelete alatt és a használt felszerelés megváltoztatása nélkül. A próbákkal csak azt kell megállapítani, hogy tárgyi szempontból lehetséges-e hiba a bíráskodásban valamely gépi hiba következtében. A hiba megtalálása az elektromos felszerelésben - beleértve bármelyik vívó egyéni felszerelését is - nem befolyásolja a döntést.
  - Egy találat megsemmisítéséhez nem szükséges, hogy a hiba minden szúrásnál megismétlődjék, csupán az, hogy a hibát a mérkőzésvezető legalább egyszer, kétséget kizáróan megállapítsa.
  - Az a vívó, aki az elnök felhívása nélkül bármiféle módosítást vagy cserét végez felszerelésén az elbírálás meghozatala előtt, elveszíti jogát a megsemmisítésre. A vívóállásba való újrafelállása és a küzdelem tényleges folytatása után a vívó többé nem kérheti olyan találat megsemmisítését, amelyet nála a gép a küzdelem újrafelvétele előtt jelzett.
  - Ha a 3.7.2 ii) pontban jelzett eset a vívó testvezetéke csatlakozó dugói szétkapcsolódásának (akár a vívó kezénél, akár a hátán) következménye, a találat nem semmisíthető meg. Azonban, ha az előírt csatlakozásbiztosító nem működik vagy hiányzik, akkor a vívó hátán történt szétkapcsolódás esetében a találatot meg kell semmisíteni.
  - Az a tény, hogy egyik vívó párbajtorének 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.
  - A találatot meg kell semmisíteni, ha annak a vívónak, akinél a gép találatot jelzett, eltört a pengéje, kivéve, ha a pengetörés határozottan a találatjelzés után történt.
  - Abban az esetben, ha földszúrás következtében valamelyik vívó kiszakítja a fémsznyeget és ugyanakkor az ellenfélénél a gép találatot jelez, a találatot meg kell semmisíteni.

- Minden olyan esetben, amikor véletlen eset miatt az hitelesítés lehetetlennek bizonyul, a találatot kétesnek kell tekinteni és meg kell semmisíteni.

### 3.8.3 Kétséges találatok

- A Mérkozásvezetonek különös figyelmet kell szentelni azokra a találatokra, melyeket a gép nem, vagy rendellenesen jelzett. Ilyen hibák megismétlődése esetén a mérkozásvezetonek hivatnia kell az elektromos berendezés szakembereit abból a célból, hogy megvizsgálják: a felszerelés megfelel-e az előírt szabályoknak. Az elnöknek vigyáznia kell arra, hogy a szakértoi hitelesítés előtt semmit se módosítsanak sem a vívó felszerelésén, sem az elektromos berendezésén.
- A Mérkozásvezetonek ugyancsak figyelemmel kell kísérnie a fémszonyeg állapotát, nem engedheti meg a mérkozás levívását vagy folytatását, ha a fémszonyegen olyan lyukak vannak, amelyek befolyásolhatják a találatjelzést vagy balesetet okozhatnak.

### 3.8.4 Kettos találatok és kettos vereségek

- A kettos találatot meg kell semmisíteni, a vívóknak azon a helyen kell felállniuk, ahol a kettos találat pillanatában voltak.
- Ha kettos találat van egy érvényes és egy érvénytelen találattal (az ellenfélen kívüli találat (3.8.2 i), a pást elhagyása utáni találat stb. 3.7.10 ii)ill.iii), csak az érvényes találatot kell megadni.
- Ha a gép kettos találatot jelzett, és a vívó által elért találatot az ellenfél később beérkező találata megsemmisíti, csak az érvényes találatot kell megadni
- Ha a vívóido lejár anélkül, hogy érvényes találat esett volna, kettos találatnak kell venni, és mindkettot vesztesnek kell tekinteni.

## 3.9. Holtverseny eldöntése

- 3.9.1 A versenyszám gyoztesének meghatározására kötelezo a szétvívás, ha a verseny végén két vagy több vívó ugyanannyi gyozelmet szerzett, kivéve az egynapos versenyeket, ahol holtverseny esetén nincs szétvívás és a legmagasabb azonos pontszámot elérő versenyzok lesznek a gyoztesek. Ha három vagy több versenyzo van holtversenyben, az első mérkózést sorshúzással kell eldönteni. Ezután a szétvívás sorrendje:  
3 versenyzo esetén: A-B, C-vesztése az A-B-nek, C-gyoztese az A-B-nek,  
4 versenyzo esetén: A-D, B-C, A-C, B-D, C-D, A-B

## 3.10 Pontszámítás

- 3.10.1 Minden hivatalos UIPM versenyen a vívószám valamennyi mérkózése beleszámít mind az egyéni, mind a csapatverseny pontszámításába.
- 3.10.2 Egyéni versenyben a mérkózések 70%-a 1000 pont. Ezen szám alatt vagy felett minden gyozelem értéke a mérkózések számának függvényében alakul, az e szabályok mellékleteként szereplo ponttáblázat szerint. (3A függelék)
- 3.10.3 Váltóversenyben a mérkózések 70%-a 1000 pont. Ezen szám alatt vagy felett minden gyozelem értéke a mérkózések számának függvényében alakul, az e szabályok mellékleteként szereplo ponttáblázat szerint. (3A függelék)

### **3.11 Eredmények elismerése és közlése**

#### **3.11.1 Eredmények elismerése**

Minden találkozó után a csapatkapitányoknak ellenőrizni kell az eredménylapot és alá kell írni. Az aláírás bizonyítja, hogy az eredménylap helyesen van kitöltve. Az aláírás megtörténte után az eredményre vonatkozóan semmilyen szóbeli panaszt nem lehet emelni.

#### **3.11.2 Eredmények közlése**

“A” és “B” kategóriás UIPM versenyeken biztosítani kell forgástáblát a versenyzők és a nézők részére

### **3.12 Szabálysértések és büntetések**

#### **3.12.1 Elvek**

- i) A vívóversenyszámon résztvevő minden személynek meg kell tartania a rendet és nem zavarhatják a verseny gördülékeny lebonyolítását. Azzal, hogy benevezik egy öttusaversenyre, a versenyző vállalja, hogy tiszteletben tartja a szabályokat és a mérkőzésvezető döntéseit. Megfelelő tiszteletet mutat a mérkőzésvezető és a jury tagjai felé, betartja a mérkőzésvezető utasításait és instrukcióit. A szabály bármilyen megsértéséért a 3.12.3 i), 3.12.3iii), 3.12.3 iv), 3.13.1 vagy 3.13.3 pontokban foglaltak szerint kell büntetni.
- ii) A versenyzőknek sportszerűen, legjobb tudásuk szerint kell vívniük a versenyszám végéig, a minél jobb helyezést elérésük érdekében, anélkül, hogy találatokról lemondjon, vagy elvárjon leadott túsokat. Ennek büntetését a 3.12.3 v) és 3.13.4 pontokban foglaltak szerint kell kiróni.
- iii) Az a versenyző, aki a szám során ellenfelével szemben eroszakos, vagy bosszúálló cselekedetet hajt végre, nem vív legjobb tudása szerint, vagy az ellenféllel történt csalárd összejátszás következtében elonyt szerez, kizárható vagy diszkvalifikálható a 3.12.3 iii), 3.12.3 v), 3.13.2 vagy a 3.13.4 pont alapján.

#### **3.12.2 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.
- ii) A büntetések összegződnek. A szabálysértések első 4 csoportjánál a büntetések a csoporttalálkozókra vonatkoznak.
- iii) A büntetések az alábbiak:
  - 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
  - a piros lap felmutatása 12 vagy 20 pont levonásával jár a vétkes versenyzővel szemben. Ezt követően a második szabálysértés függvényében csak piros vagy fekete lap adható

- kizárás vagy diszkvalifikálás (a versenyen résztvevő versenyzőkkel szemben), vagy a helyszínről való kiutasítás (a verseny rendjét zavaró bármely személy esetébe a fekete lap felmutatásával történik, amellyel a mérkőzésvezető a vétkes versenyzővel, vagy más személlyel szemben jár el,
- lap felmutatásával történő minden büntetést fel kell jegyezni a csapattalálkozó eredménylapjára, a szabálysértések öt csoportjába tartozó bármelyik szabálysértés megemlékezésével.

### 3.12.3 A szabálysértések csoportjai

- i) A szabálysértések első 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 (12 pont levonás). Ha a vétkes versenyzőnek a 2. vagy 3. csoportba tartozó figyelmeztetés miatt mutattak már fel piros lapot, akkor az ebbe a csoportba tartozó szabálysértésért már fekete lapot kap.
- ii) A szabálysértések második csoportját az 1. és bármelyik további előfordulás esetén piros lappal (12 pont levonásával) kell büntetni.
- iii) A szabálysértések 3. csoportjába eső szabálytalanság első alkalommal való elkövetése esetén piros lapot kell felmutatni (12 pont levonás), 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).
- iv) A szabálysértések 3. csoportjában a bármely más személy által történt szabálysértést sárga lappal (figyelmeztetés) kell büntetni. Ugyanazon versenyen történő 2. előfordulásnál a fekete lap felmutatásával kell jelezni a helyszínről való kitiltást. Súlyos esetben a mérkőzésvezető a vétkes személyt azonnal eltávolíthatja.
- v) A szabálysértések 4. csoportjában már az első előfordulást fekete lappal kell büntetni.
- vi) A szabálysértések 5. csoportjában az első előfordulást piros lappal és 20 pont levonással kell büntetni. Az üdvözlés vagy kézfogás elmulasztásának második előfordulása esetén a fekete lap felmutatása kizárást jelent.

### 3.13. Büntetések

#### 3.13.1 A szabálysértések első csoportja:

SZABÁLYSÉRTÉS	Szabálypont	Első alkalom	Második alkalom	Harmadik és további
Nem megfelelő vagy működő ruházat/felszerelés, hiányzó második penge vagy testvezeték	3.6.2 3.6.3	Sárga lap	Piros lap	Piros lap
Megjelenés elmulasztása a Mérkozásvezető első szólítására	3.7.4 iii			
Sisaklevétel a Mérkozásvezető „Állj” vezényszava előtt	3.7.4 vi			
Pást elhagyása engedély nélkül	3.7.4 viii			
Megszakítások indokolatlan eloldozása vagy meghosszabbítása	3.7.5 ii			
A torhegy hajlítása, fémpáston húzása, kiegyenesítése	3.7.6 ii			
Az ellenfelet meglökö lerohanó támadás (*)	3.7.6 iii			
Eroszakkal végrehajtott lökdösődés, szabálytalan vívás, szabálytalan mozdulatok (*)	3.7.6 vi 3.7.6 ix			
Az ellenfélnek történő hátat fordítás (*)	3.7.8 ii			
Fegyvertelen kéz használata (*)	3.7.9 i			
Az elektromos berendezés megérintése, megfogása	3.7.9 ii			
Jogosulatlan szünet baleset, sérülés miatt	3.7.11 iv			
Szándékos találat nem az ellenfélre (*)	3.8.2 i			
Test test elleni helyzet eloldozása találat elkerülése érdekében (*)	3.7.6 vi			
Pást elhagyása találat elkerülése érdekében	3.7.10 v			
Engedelmesség megtagadása a Mérkozásvezető felé	3.12.1 i			
Alaptalan szóbeli panasz	3.2.1 ii			

#### 3.13.2. A szabálysértések második csoportja

SZABÁLYSÉRTÉS	Szabálypont	Első alkalom	Második alkalom	Harmadik és további
Sérülésre hivatkozva a csörte megszakítása, amit az ügyeletes orvos nem igazol	3.7.11 iv	Piros lap	Piros lap	Piros lap
Hitelesítés jelének hiánya a fegyverrel (*)	3.6.4			
Veszélyes, eroszakos vagy bosszúálló akció, ütés a kosárral vagy markolattal	3.7.6 ix			

### 3.13.3. A szabálysértések harmadik csoportja

SZABÁLYSÉRTÉS	Szabálypont	Elso alkalom	Második alkalom
Fegyverhitelesítési jelek meghamisítása	3.6.5	Piros lap	Fekete lap
Rend zavarása páston lévo versenyzó részérol	3.12.1 i		
Becstelen vívás	3.12.1 i	Fekete lap (1)	
Rendzavarás nem páston lévo személy részérol	3.12.1 i	Sárga (4)	Kizárás (2)

### 3.13.4. A szabálysértések negyedik csoportja

SZABÁLYSÉRTÉS	Szabálypont	Elso alkalom
Felszerelés csalárd manipulálása	3.6.5	Fekete lap (3)
Megjelenés elmulasztása a verseny elején a Mérkozásvezető háromszori, egyperces szünetekkel való felszólítása után	3.7.4 i	
Vétség a sportszeruség ellen, elonyszerzés összejátszásból, ellenfél favorizálása	3.12.1 ii 3.12.1 iii	
Szándékos durvaság	3.12.1 iii	
Felszerelés szándékos megváltoztatása	3.6.5	

### 3.13.5. A szabálysértések ötödik csoportja

SZABÁLYSÉRTÉS	Szabálypont	Elso alkalom	Második alkalom
A nemzeti színek B rész szerinti viselésének elmulasztása	B.3.16.3 iv	Piros lap (20 pont levonás)	
A név és országrövidítés B rész szerinti viselésének elmulasztása	B.3.16.3 iii		
Üdvözlés vagy kéznyújtás szabály szerinti elmulasztása	3.7.1	Piros lap (-20 pont)	Fekete lap (1)

#### Magyarázatok:

- (\*) A vétkes versenyzó által elért találat megsemmisítése
- Sárga lap – figyelmeztetés, amely a csapattalálkozóra érvényes
- Piros lap – 12 pont levonás a második és harmadik csoportba tartozó szabálysértések esetén, 20 pont levonás az ötödik csoportba tartozók esetén
- Fekete lap – kizárás, diszkvalifikáció vagy kiutasítás
  - 1) Kizárás
  - 2) Kiutasítás a versenyrol
  - 3) Diszkvalifikáció
  - 4) Komoly esetben a Mérkozásvezető dönthet azonnal eltávolíttatásról

### 3.14 Szóbeli panaszok

3.14.1 A Mérkozásvezető által ténykérdésben hozott döntés végleges, azzal szemben sem panaszt, sem óvast emelni nem lehet

3.14.2 Szóbeli panaszt udvarias formában, formalitások nélkül lehet tenni a versenyszámigazgatónál, ha a vélemény szerint a mérkozésvezeto félreértelmezte vagy rosszul alkalmazta a szabályokat

- i) egyéni versenyben szóbeli panaszt a páston lévo versenyzok tehetnek
- ii) váltóversenyben szóbeli panaszt a páston lévo versenyzok vagy csapat képviseloik tehetnek

3.14.3 Ha a versenyszámigazgató egyetért a mérkozésvezeto döntésével, fellebbezéssel lehet élni a Döntobíróság felé.

- i) ha az óvás nem az elektromos berendezéssel kapcsolatos, a vívók elhagyhatják a pástot. A következő mérkozést elkezdhetik. A posztot másik mérkozésvezeto veszi át,
- ii) ha a Döntobíróság új mérkozést rendel el, annak minél elobb meg kell történnie

## “B” RÉSZ

### **B.3.15 A Szervezo Bizottság által biztosított felszerelések**

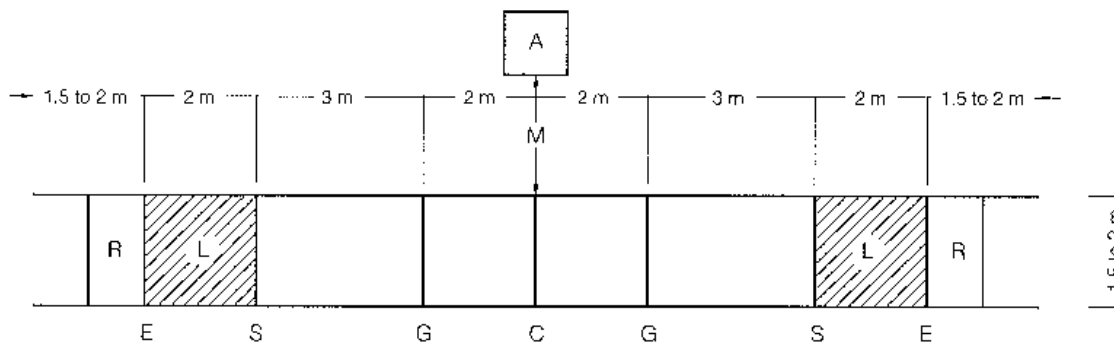
#### **B.3.15.1 Fémszonyegek**

- i) A fémszonyeget fémből, finom fémhálóból vagy olyan anyagból kell készíteni, ami vezeti az elektromosságot. A fémszonyeg ellenállása az egyik végétől a másikig 5 ohm-nál nagyobb kell, hogy legyen
- ii) A fémszonyeg szélessége 1,50 és 2,00 méter között lehet.
- iii) A pást 14 méter hosszú, így ha a két vívó a középvonaltól 2-2 méterre áll, 5 méter áll rendelkezésükre a hátráláshoz, mielőtt mindkét lábukkal átlépik a pást hátsó határvonalát
- iv) Jól látható módon a pást hosszára 5 meroleges vonalat kell húzni a következőképpen:
  - egy *középvonalat*, amely az egész pástot keresztezi.
  - két *felállási vonalat* a középvonaltól 2 m-re mindkét oldalon (és amelyet a pástban keresztbe végig kell húzni)
  - a két *hátsó határvonalat* a középvonaltól 7 m-re a pástban keresztbe kell meghúzni, 2 m-re a hátsó határvonaltól a pástot (ha lehet) egy más színnel meg kell jelölni azért, hogy a vívó könnyebben érzékelhesse a helyzetét a pástban.
- v) A fémszonyegnek be kell fednie a pást teljes hosszát, teljes szélességét, beleértve a kifutót is. Ha a versenyt megemelt pódiumon rendezik, a fémszonyegnek a pódium teljes szélességét be kell borítania. A pódium magassága legfeljebb 50 cm lehet és mindkét oldalon legalább 25 cm-el szélesebb, mint a vívópást. A pódium mindkét végének egyhén lejténie kell.
- vi) Mivel a dobkábelek huzaljának hosszúsága korlátozott, a fémszonyegeket 14 m hosszúságú pástra készítik oly módon, hogy ehhez mindkét végén csatlakozó 1,5-2 m hosszú kifutót is befedje, amikor a vívók hátrálnak. Tehát a fémszonyegek hosszának 17-18 m-nek kell lenni.
- vii) A fémszonyegre a vonalak felfestésére használt anyagnak olyannak kell lennie, ami nem akadályozza meg a vezetőképességet abból a célból, hogy a szonyegre adott szűrés valamely vonalon szintén semlegesítve legyen.
- viii) A szervezőknek a helyszínen rendelkezniük kell megfelelő felszereléssel, hogy azonnal megjavíthassanak bármilyen lyukat, ami a szonyegben keletkezik.



- ix) A fémszonyeg végein semmilyen olyan tárgy nem lehet, amely a versenyzőt a normál hátrálásban zavarhatja.
- x) Az asztalt, amelyen a találatjelző berendezés áll, a pástól legalább 1 m-re, a középvonallal szemben kell elhelyezni.
- xi) A rendezőknek egy vagy több tartalékpástot kell készenlétben tartaniuk arra az esetre, ha egy vagy több mérkőzés lassabban halad, mint a többi

### Pást rajza



A	Találatjelző berendezés asztala
C	Középvonal
G	Felállási vonal
R	Hátsó határvonal
S	Jelzés – hátsó határvonal mögötti terület
E	Pást meghosszabbítása

#### B.3.15.2 Találatjelző berendezés

- i) Pástonként egy **központi berendezést** magas lámpával kell felszerelni
  - csak olyan jelzőberendezés használata engedélyezett, amelynek központi egysége vezeték révén kapcsolódik a versenyzőkhöz és fény-, illetve ehhez kapcsolódó hangjelzéssel jelzi a találatot. A gép a párbajtorben lévő vezetékben létesített áramkör zárásával működik
  - a találatjelző gép csak az eloször beérkező találatot regisztrálhatja. Amennyiben a két találat közötti idő kisebb 40 milliszekundumnál (1/25 mp), akkor a berendezésnek kettős találatot kell jeleznie (két lámpa egyidejű felgyulladás). 50 milliszekundum (1/20 mp) felett a készüléknek egyes találatot kell jeleznie (egyetlen lámpa felgyulladás). A berendezésnél szükséges tehát ezen két határ közé esik (1/25 mp és 1/20 mp)
  - ha a külső ellenállás normális, azaz 10 ohm, akkor a jelek kiváltását 2-10 milliszekundumos időtartamú érintkezésnek ki kell váltania. Kivételes, 100 ohm-os külső ellenállásnál is a jelek kiváltásának még biztosítva kell lennie, de ekkor már a kontaktus időtartamára vonatkozó megkötés nélkül
  - a földre (kosár vagy fémszonyeg) szúrások elleni ellenállásnak biztosítva kell lenni akkor is, ha a földáramkörben 100 ohm-os az ellenállás. A fémszonyegre vagy a fegyver fémrészeire vitt találat kijelzése nem történhet meg és nem akadályozhatja meg az egyidőben, az ellenfélnél bevitt találat kijelzését.

- ii) A találatjelzo berendezésnek 12 voltos feszültséggel kell működnie. A készülék csatlakozójának erre a feszültségre olyan kivitelűnek kell lennie, hogy ne tegye lehetővé tévedésből az elektromos hálózatra való rákapcsolást. Ha a berendezést úgy készítik, hogy szárazelemekkel működjenek, akkor el kell látni feszültségmérővel vagy más műszerrel, ami minden pillanatban lehetővé teszi a szárazelemek feszültségének hitelesítését. A találatjelzo gépet azonban még ez esetben is el kell látni a fent előírt csatlakozóval, amely az akkumulátoros működtetést lehetővé teszi.
- iii) A találatjelzo gépen **figyelmeztető jelzőlámpának** kell lennie, mely azt jelzi, hogy a berendezés feszültség alatt van. Ez a lámpa színtelen.
- iv) A **fényjelzések** legalább két lámpát jelentenek oldalanként oly módon elhelyezve, hogy az egyik működésképtelensége ne befolyásolja a másik meggyújtását és ez ne jelentsen nagy túlterhelést. A jelzőlámpának az egyik oldalon vörös jelzést, a másik oldalon zöld jelzést kell adniuk. A berendezés tartalmazhat olyan jelzőlámpákat, amelyek zárlatot jeleznek. Ezek fénye narancssárga. A találatjelzo lámpák normális átlátszó ellenzovel vannak ellátva. Azonban ezeknek az ellenzoknek levehetőnek kell lenniük, amennyiben a környezeti világítási viszonyok ezt szükségessé teszik (napfényes terem vagy kivételesen szabadtér).
- A jelzőlámpákat a berendezés tetején kell elhelyezni abból a célból, hogy mind a mérközésvezető, mind a vívók, mind a berendezés vezetője láthassa. Elhelyezésükkel világosan jelezniük kell azt, hogy melyik oldalon történt a találat, lehetővé kell tenni a készüléken kívül magas lámpák elhelyezésével a jelek láthatóságának megjavítását.
  - Csak a találatjelzo gép lámpái bizonyító erejűek, ha eltérés van a magas lámpáktól.
  - A meglévő fényjelzésnek addig meg kell maradnia, amíg a találatjelzo gépet ki nem kapcsolják, bármilyen elalvási vagy villogási tendencia nélkül, egymás utáni találatok vagy rázkódások következtében.
- v) A fényjelzéseket hangjelzésnek kell kísérenie. A készülék hangjának erőteljesnek kell lennie. A kezelőgombot a berendezés tetején vagy elölapján kell elhelyezni. A gépet kapcsolóval lehet ellátni, amellyel a hangjelzés a fényjelzés megszüntetése előtt leállítható.
- vi) Hivatalos "A" kategóriás UIPM versenyen a pást mindkét végén legalább két **dobról**, csatlakozókról, kábelekről kell gondoskodni minden találatjelzo géphez. Ennek alkalmazása ajánlott más hivatalos UIPM nemzetközi versenyen is.
- Biztosítani kell az elektromosságot és megfelelő számú tartalék akkumulátort
  - A dobkábel minden huzaljának érintkezőtol érintkezőig mért maximális ellenállása 3 ohm. Amikor a dobkábel teljes forgásban van, akkor sem lehetséges érintkezés, megszakadás. Ebből a célból az érintkező gyűrűknek kettős csúszkái vannak. A gépen, a dobon, a testvezetéken egyforma dugaszoló aljzatot kell elhelyezni.
  - A dobkábel hossza 18-20 m, melynek letekerceselését a rugó kifáradás nélkül biztosítja.

- A vívó hátán a testvezeték dugaszolóaljának fogadására szánt dugaszolóhüvelynek olyan biztonsági felszereléssel kell rendelkeznie, amely garantálja, hogy azt csak kifogástalan összeillesztés után lehessen használni, lehetetlen szétválasztani a küzdelem alatt és a vívó ellenorizheti, hogy az elbbit két feltétel megvalósul-e.
  - A csatlakozó kábel három huzala közül egyik ellenállása sem haladhatja meg a 2,5 ohm-ot.
  - A testvezetéken lévo csatlakozódugó, mely azt a dobhoz kapcsolja és az összeköto kábelén lévo csatlakozódugók, amelyek a dobhoz és a géphez csatlakoznak, három, egyenként 4 mm átméroju egyenes ággal vannak ellátva.
- vii) Háromágú dugót kell elhelyezni a testvezetéken, az összeköto kábelén, a dobon és a gépen ehhez rendelt dugaszoló aljzatot

### **B.3.16 Versenyzok felszerelése**

#### **B.3.16.1 Sisak**

- i) A sisakot olyan dróthálóból kell készíteni, melynek szemei (a huzalok közötti távolság) 2,1 mm-esek és amelynek huzalvastagsága minimálisan 1 mm
- ii) A sisak dróthálójának az arcrészen és oldalt tartós deformáció nélkül el kell viselni egy 4 fokos kúposságú (az alkotó és a tengely között) túske behatolását a szemek közé, mely tuskét 12 kg-os súllyal terhelnek meg
- iii) A sisak szakállának ellen kell állnia 1600 N nyomásnak. A sisakot hátul biztonsági pánttal kell ellátni. A fejtvedet nem szabad egészében vagy részben olyan anyaggal bevonni, mely lecsúsztatja a hegyet. A sisaknak olyan alakúnak kell lennie, hogy a szakáll a kulcsont kiugró pontja alá ér.

#### **B.3.16.2 Ruházat**

- i) A felszereléseknek és a ruházatnak a lehetséges legnagyobb védelmet kell biztosítania a víváshoz szükséges mozgásszabadság figyelembevételével. A ruhának eros anyagból kell készülnie, tiszta és jó állapotú legyen.
- ii) A felszerelés anyagából ne képzodhessen olyan sima felület, amely alkalmas az ellenfél szúróhegyének elcsúsztatására.
- iii) A vívó ruhája 800 newton nyomásnak ellenálló anyagból kell készüljön. Külön figyelmet kell szentelni a hónalj alatti bemenetekre, ha van ilyen.
- iv) Ugyancsak kötelezo a 800 newton nyomásnak ellenálló alsó ruházat viselése, amely a plasztron alatt a felsotest életfontosságú részeit védi
- v) A ruházat darabjai lehetnek különböző színűek, de a felsotest ruházata csak egyszínű, fehér vagy világos árnyalatú lehet.

#### **B.3.16.3 Kabát**

- i) A vívó kabátjának minimum 10 cm-rel takarnia kell a nadrág felsó szélét az "állás" pozícióban. A fegyvert tartó kéz ujján olyan bélést kell alkalmazni, amely azt könyökig dupla vastagságúvá teszi és egyben fedi a hónalj is.
- ii) A noi versenyzok ruházatának része a kemény anyagból ill. fémből készült mellvédo

- iii) A versenyzőnek kötelező nevét és nemzetének hivatalos latin betűs rövidítését tisztán és hivatalos nyomtatással a vívókabát hátán fekete vagy sötétkék színű, max. 10 cm nagyságú betűvel viselni.
- iv) A vívók szabadon lévő karjukon a könyök és a váll között 7-10 cm szélességű nemzeti karszalagot kötelesek viselni.

#### **B.3.16.4 Térdnadrág és zokni**

- i) A nadrágot a láb felett kell erősíteni és rögzíteni. A nadrággal egy pár harisnya viselése kötelező. Ezeknek teljesen borítaniuk kell a lábszárakat, a nadrág szára alatti részig és oly módon kell felerősíteni, hogy ne tudjon lecsúszni.
- ii) A vívó viselhet olyan zoknit, amelyen 10 cm szélességben nemzeti szín található

#### **B.3.16.5 Kesztyű**

- i) A kesztyű kezelője olyan hosszú lehet, hogy a vívó fegyvertartó alkarjának a feléig érjen megakadályozva az ellenfél pengéjének behatolását a vívókabátujjába.
- ii) A kesztyűt tilos bevonni olyan anyaggal, amelynek révén az ellenfél szűrőhegye elcsúszhat.

#### **B.3.16.6. Testvezeték**

- i) A testvezetéseket, amely a versenyző személyes tulajdona, egymástól jól el kell szigetelni, nem szabad nedvességnek kitenni és feltekert ill. összecsavart állapotban kell tartani. A vezetékek megengedett maximális ellenállása 1 ohm.
- ii) A testvezetékeknek csatlakozóval kell rendelkeznie mindkét végén. A különböző elemeknek a dobkábelre való rácsatlakoztatása a következő:
  - 15 mm-es érintkező csap: a párbajtor vezetékai közül arra, ami közvetlenül a szűrőhegyhez csatlakozik,
  - középső érintkező: a párbajtor másik vezetékéhez,
  - 20 mm-es érintkező: a párbajtor teszteléséhez és a fémszonyegekhez

### **B.3.17 Párbajtor**

#### **B.3.17.1 Súly és hosszúság**

- i) A használatra kész párbajtor teljes súlya legfeljebb 770 gr lehet
- ii) A párbajtor teljes maximális hossza 110 cm

#### **B.3.17.2. Penge**

- i) A penge acélból készül, keresztmetszete háromszögu, vágó szélek nélkül, lehetőleg egyenes hornyával lefelé legyen szerelve.
- ii) A meghajlásnak minden esetben 1 cm-nél kisebbnek kell lennie és ez csak függőleges értelemben megengedett.
- iii) A penge maximális hossza 90 cm. A penge három oldala bármelyikének maximális szélessége 24 mm.
- iv) A penge hajlékonyságának olyannak kell lennie, mely megfelel minimálisan 4,5 cm-nek és maximálisan 7 cm-nek, a következő körülmények között mérve:

- a pengét vízszintesen rögzítik 70 cm-re a gomb végétől,
  - 200 grammos súlyt függesztenek 3 cm-re a gomb végétől,
  - a lehajlást a gomb végén mérik nem terhelt és terhelt helyzetben.
- iv) Tilos a penge hajlékonyságát (flexibilitását) a gomb és a kosár között köszörüléssel, reszeléssel vagy más módszerrel kiigazítani
- v) Olimpiai Játékokon a pengének meg kell felelnie a FIE "A" kategóriás versenyekre előírt feltételeinek.
- vi) Az UIPM versenyek vívószámának jellege nem azonos a FIE "A" kategóriás versenyekkel. Azonban a vívás biztonságának növelése érdekében az UIPM tagszövetségeknek fokozatosan el kell látniuk versenyzőiket a FIE "A" kategóriás előírásoknak megfelelő felszereléssel.

#### B.3.17.3 Elektromos vezetékek

A fegyver két elektromos vezetékot tartalmaz a penge hornyára ragasztva, melyek a szűrőhegyet a kosár belsejében lévő csatlakozó két érintkezőjéhez kapcsolják és a párbajtor aktív áramkörét alkotják. A párbajtor teste a párbajtor harmadik érintkező csapjához van kötve.

#### B.3.17.4 Kosár

- i) A kosár sima felülete és kevésbé tükröző felülete alakjának olyannak kell lennie, hogy ne tudja sem megállítani, sem visszatartani az ellenfél fegyverének hegyét. A peremei nem lehetnek felhajlítva. A kosárperemnek kör alakúnak kell lennie, át kell férnie egy olyan hengeren, amelynek az átmérete 13,5 cm és 15 cm-es hosszú (terjedelem, gabarit), míg a penge párhuzamos a henger tengelyével. A kosár mélységének (a b) és a c) síkok közötti távolságnak) 3 és 5,5 cm között kell lennie.
- ii) Az a) és c) síkok közötti teljes hosszúság sohasem haladhatja meg a 95,5 cm-t. Excentricitás (azaz a kosár közepe és azon pont közötti távolság, ahol a penge áthalad a kosáron) megengedett, de nem lehet nagyobb 3,5 cm-nél.
- iii) A kosáron belül egy párnát kell elhelyezni, ami elég széles, hogy védje a vezetékeket attól, hogy a versenyző hozzáérhessen. A kosár belső felületének kipárnázása nem lehet 2 cm-nél vastagabb és oly módon kell elhelyezni, hogy ne növelje meg azt a védelmet, amit a kosár nyújt a kéznek. Az összeköttetést úgy kell készíteni, hogy ne legyen lehetősége a vívónak azt eltörni vagy megérinteni vívás közben.
- iv) A két vezetékot egyenként szigetelő burkolással kell ellátni. Mindkét vezetéknek és a szigetelő burkolatnak is a csapig kell érnie. Nem szigetelt vezeték semmilyen esetben nem érhet a csap csatlakozási pontján túl.
- v) Minden olyan csatlakozási mód a kosáron belül megengedett, ami megfelel a következő követelményeknek:
- könnyen ki- és bekapcsolható legyen
  - egyszerűen meg lehessen vizsgálni, pl. egy zsebkéssel
  - lehetővé kell tenni, hogy az ellenfél fegyverével ki lehessen próbálni
  - biztosítani kell, hogy az érintkezés a mérkőzés alatt ne szakadjon meg
  - ameddig a vívó be van kötve, az érintkezés nem szakadhat meg.

- nem lehet semmilyen olyan része, amely elektromos kapcsolatot tesz lehetővé a dugaszoló aljzatok között
- vi) A párbajtor megengedett legnagyobb ellenállása 2 ohm.
- vii) Azoknak, akik elektromos fegyvert kívánnak összeszerelni, de nem rendelkeznek az ehhez rendelt tesztekhez szükséges berendezésekkel, arra kell törekedniük, hogy a minden egyes fegyver áramköreinek ellenállási határértékei úgy legyenek meghatározva, hogy ahhoz bárki, aki kelloen óvatos, hozzá tudjon férni. Tanácsos az alábbiakra ügyelni:
- a kosár teljes külso felületét és a kapcsolódó belso felületet teljesen dezoxidálni kell
  - nem szabad megsérteni a vezetékek szigetelését, különösen ott nem, ahol a penge mentén a szúróhegyhez és a kosárhoz érnek,
  - vigyázni kell arra, nehogy túl sok ragasztó rakódjon le a penge hornyán

### B.3.17.5 Szúróhegy és gomb

Az elektromos gomb kiegészül egy szúróhegygel, amelynek az alábbi eloirásoknak kell megfelelnie:

- i) A torhegy hengeres. Felülete lapos és meroleges a tengelyre. A szegély 0,5 mm-es sugárral le van kerekítve, vagy 45 fokban le van munkálva. A korona átméroje 8 mm +/- 0,05 mm turéssel. A foglalát átméroje nem lehet kisebb 7,7 mm-nél. A szúróhegy gallérja, beleértve a szigetelolemezeket is, a koronához képest megfelelo mértékben beljebb kell essen (az átméron mérve 0,3-0,5 mm), hogy ne lehessen a kosár domború felületéhez szorított szúróhegygel találatot elérni.
- ii) Annak a nyomásnak, amit a hegyre kell gyakorolni ahhoz, hogy zárja az áramkört és így megszólaltassa a berendezést, 750 grammnál nagyobbnek kell lennie, vagyis ezt a súlyt a gomb rugójának vissza kell nyomnia.
- iii) A párbajtorök hitelesítésére használt súlynak, amellyel a páston lévo vívók fegyvereit ellenorzik, olyan fémhengerbol kell készülnie, melyet hosszának egy részén a palástjával párhuzamosan lyukkal látnak el: ezt a furatot, amelybe a tor hegyét be kell vezetni, szigetelo réteggel kell ellátni abból a célból, hogy a fém ne hozzon létre a torrel áramkört és így ne hamisítsa meg az hitelesítés eredményét. A Szervezo Bizottság által biztosítandó 750 gr-os súly engedélyezett turése +/- 3 gr, azaz 747-753 gr.
- iv) A torhegy szükséges elmozdulásának, ami a tor áramkörét zárja és így megszólaltatja a berendezést, az ún. "gyújtási hossz" legalább 1 mm-nél nagyobbnek kell lennie. A hegy maradék elmozdulása nem lehet 0,5 mm-nél kevesebb (ez ugyanannyira kötelezo, mint a gyújtási hossz). A páston való hitelesítésnél a szúróhegy teljes játékának 1,5 mm-nél nagyobbnek kell lennie
- v) Mivel a hegy a párbajtorrel van kapcsolatban, tilos szabályozni a hegy nyomását csavar vagy más külso eszköz segítségével. Egy külso csavar vagy hasonló eszköz csak akkor megengedett, ha az a hegy összeszerelésére szolgál.
- vi) A csavar vagy az eszköz fejrésze sosem állhat ki a hegy külso felületébol, a felületben lévo lyuk nem lehet több, mint 2 mm átméroju. A szúróhegyet a hüvelybe legalább két, egymástól azonos távolságra lévo ponton kell beleerosíteni. Amikor találat születik, elektronikus kapcsolatnak kell létesülnie.

### B.3.17.6 A gomb rögzítésének módjai

Ha a gomb alja nincs egyben a pengével, akkor a penge végén csavarással kell rögzíteni, betartva a következő feltételeket.

- i) Csak a fémes rögzítés van megengedve a penge végén. Tilos szigetelő anyaggal való rögzítés.
- ii) Minden olyan hegesztés vagy forrasztás, illetve általában minden felmelegítés, amely megváltoztathatja a penge edzését, tilos. Csak a nagyon alacsony olvadáspontú cinnel való forrasztás engedélyezett, amely csak a kicsavarodás megakadályozására szolgál.
- iii) A penge végének átmérete, mielőtt a menetet rávágják, egyik pontnál sem lehet kevesebb, mint 4 mm, anélkül, hogy a penge anyaga bármivel be lenne vonva.
- iv) A menet mélysége a penge végén nem lehet kevesebb mint 3,05 mm (SI.4x0,70).

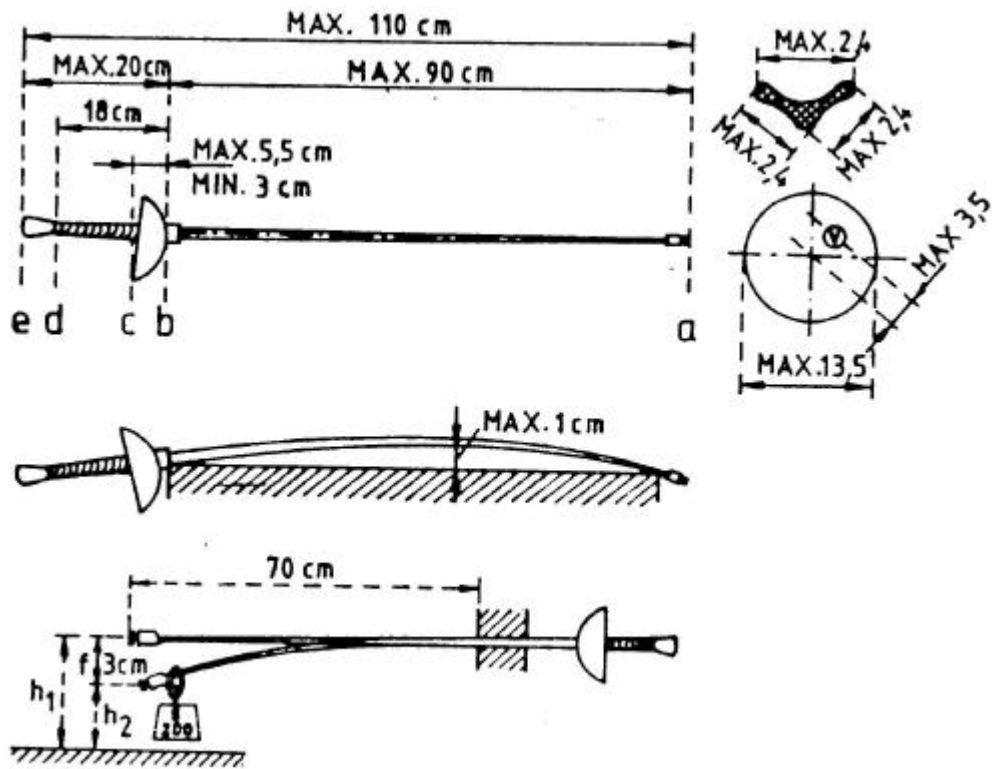
### B.3.17.7 Markolat

- i) A párbajtornél a markolat hossza a b) és az e) síkok között 20 cm, és 18 cm a b) és a d) síkok között.
- ii) A markolatnak át kell férnie azon a nyíláson (gabarit), amelyen a kosár is átfér. A markolatot olyan módon kell elkészíteni, hogy normális esetben ne sebesíthesse meg sem a vívót, sem az ellenfelét. Bármilyen rendszerű markolat engedélyezett, ha megfelel a szabálynak.

Célja, hogy különböző fegyverfajták között egyenlőséget teremtsen. Akár fém, akár más anyagból készülő ortopéd markolatokat azonban nem lehet bevinni sem borrel, sem más anyaggal, mely a huzalokat vagy a gombot takarhatja.

- iii) A markolat nem tartalmazhat semmiféle olyan berendezést, amely elősegíti a fegyvernek hajítófegyverként való alkalmazását. A markolat nem tartalmazhat semmiféle olyan berendezést, amely bármely módon növelheti a védelmet, amelyet a kosár nyújt a vívó kezének vagy markolatának. Szigorúan tilos az olyan keresztvas vagy elektromos vezeték, amely meghaladja a kosarat.
- iv) Ha a markolat (vagy kesztyű) magába foglal egy berendezést vagy szíjat, vagy olyan különleges alakja van (ortopéd), amely a kezét a markolatra rögzíti, akkor a markolat a kéz számára egyetlen helyet határozhat meg és rögzíti azt. Ha a kéz elfoglalja a markolaton ezt az egyetlen helyet, a teljesen kinyújtott hüvelykujj vége nem lehet 2 cm- nél nagyobb távolságra a kosár belső felületétől.

### Párbajtor rajza





**Ponttáblázat****VÍVÁS****3A Függlék****Egyéni:**

a) "Egy nap " és

b) Ifjúsági és egyéb ( 2 napos ) öttusaversenyek

Képlet: Az elérhető találatok 70% megfelel 1000 pontnak

Each victory over or under this number is in accordance with the number of bouts

Example:

32 fencers take part = 31 bouts  
70% bouts = 22 victories = 1000  
points

± 1 victory = ± 28 points

Example:

61 fencers take part = 60 bouts  
70% bouts = 42 victories = 1000  
points

± 1 victory = ±16 points

The figures: -in the centre = the number of bouts,

-to the left = the number of victories for 1000 points

-to the right = the points value of a victory

1000	Bout s	Vict.
53	75	12
52	74	12
51	73	12
50	72	12
50	71	12
49	70	12
48	69	12
48	68	12
47	67	12
46	66	12
46	65	12
45	64	12
44	63	12
43	62	12
43	61	12

1000	Bout s	Vict.
42	60	16
41	59	16
41	58	16
40	57	16
39	56	16
39	55	16
38	54	16
37	53	16
36	52	16
36	51	16
35	50	16
34	49	16
34	48	16

1000	Bout s	Vict.
33	47	20
32	46	20
32	45	20
31	44	20
30	43	20
29	42	20
29	41	20
28	40	20

1000	Bout s	Vict.
27	39	24
27	38	24
26	37	24
25	36	24
25	35	24
24	34	24
23	33	28
22	32	28
22	31	28
21	30	28
20	29	32
20	28	32
19	27	32
18	26	36
18	25	36
17	24	36
16	23	40
15	22	40
15	21	44
14	20	44

\* If the total number of pentathletes is less than 21 -

**c) Relay:**

70% bouts won corresponds to 1000p.

Each victory over or under this number is in accordance with the number of bouts

<b>Relay:</b>	1000	Bouts	<b>Vict</b>
16 Teams	94	135	<b>8</b>
15 Teams	88	126	<b>8</b>
14 Teams	82	117	<b>8</b>
13 Teams	76	108	<b>12</b>
12 Teams	69	99	<b>12</b>
11 Teams	63	90	<b>12</b>

<b>Relay:</b>	1000	Bouts	<b>Vict.</b>
10 Teams	57	81	<b>12</b>
9 Teams	50	72	<b>16</b>
8 Teams	44	63	<b>16</b>
7 Teams	38	54	<b>20</b>
6 Teams	32	45	<b>20</b>
5 Teams	25	36	<b>28</b>
4 Teams	19	27	<b>36</b>

**Forgótáblák 3B Függelék**

**If there is a even number of teams, all the teams are competing in every round.**

Team No. 1 stays always at piste A

Example: 32 fencers = 16 teams

	<b>Pást</b>							
	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>E</b>	<b>F</b>	<b>G</b>	<b>H</b>
<b>1. forduló</b>	1-16	2-15	3-14	4-13	5-12	6-11	7-10	8-9
<b>2.</b>	1-15	16-14	2-13	3-12	4-11	5-10	6-9	7-8
<b>3.</b>	1-14	15-13	16-12	2-11	3-10	4-9	5-8	6-7
<b>4.</b>	1-13	14-12	15-11	16-10	2-9	3-8	4-7	5-6
<b>5.</b>	1-12	13-11	14-10	15-9	16-8	2-7	3-6	4-5
<b>6.</b>	1-11	12-10	13-9	14-8	15-7	16-6	2-5	3-4
<b>7.</b>	1-10	11-9	12-8	13-7	14-6	15-5	16-4	2-3
<b>8.</b>	1-9	10-8	11-7	12-6	13-5	14-4	15-3	16-2
<b>9.</b>	1-8	9-7	10-6	11-5	12-4	13-3	14-2	15-16
<b>10.</b>	1-7	8-6	9-5	10-4	11-3	12-2	13-16	14-15
<b>11.</b>	1-6	7-5	8-4	9-3	10-2	11-16	12-15	13-14
<b>12.</b>	1-5	6-4	7-3	8-2	9-16	10-15	11-14	12-13
<b>13.</b>	1-4	5-3	6-2	7-16	8-15	9-14	10-13	11-12
<b>14.</b>	1-3	4-2	5-16	6-15	7-14	8-13	9-12	10-11
<b>15.</b>	1-2	3-16	4-15	5-14	6-13	7-12	8-11	9-10

Ha páratlan számú résztvevő csapat van (pl. 17) minden fordulóban egy csapat pihen

	<b>Pást</b>								
	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>E</b>	<b>F</b>	<b>G</b>	<b>H</b>	<b>Pihen</b>
<b>1. forduló</b>	1-17	2-16	3-15	4-14	5-13	6-12	7-11	8-10	(9)
<b>2.</b>	17-16	1-15	2-14	3-13	4-12	5-11	6-10	7-9	(8)
<b>3.</b>	16-15	17-14	1-13	2-12	3-11	4-10	5-9	6-8	(7)
<b>4.</b>	15-14	16-13	17-12	1-11	2-10	3-9	4-8	5-7	(6)
<b>5.</b>	stb...								
<b>6.</b>	stb...								
<b>stb.</b>									
<b>stb.</b>									
<b>16.</b>	3-2	4-1	5-17	6-16	7-15	8-14	9-13	10-12	(11)
<b>17.</b>	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 fordulójában találkoznak egymással az alábbi rend szerint

<b>Alapelv:</b>	<b>Csapatok száma</b>		
	<b>16</b>	<b>17</b>	<b>18</b>
<b>Hazai csapat "A"</b> – mindig 2. Számú	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>2</b>
Hazai csapat "B" - mindig az utolsó előtti számú	15	16	17
Hazai csapat "C" - mindig a végétől számított negyedik számú	13	14	15
Hazai csapat "D" - mindig a végétől számított hatodik számú	11	12	13
<b>X ország "A" csapata</b> mindig 3. Számú	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>3</b>
<b>"B" csapata</b> mindig a végétől számított harmadik számú	14	15	16
<b>Y ország "A" csapata</b> mindig 8. Számú	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>8</b>
Y ország "B" csapata a nyolcshoz legközelebb álló – az első fordulóban	9	10	11

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