

ЗАТВЕРДЖЕНО
виконкомом Української федерації
спорту інвалідів з УОРА
(протокол № 26 від 11 травня 2026 року)

Правила
спортивних змагань з пара фехтування
серед осіб з ураженнями опорно-рухового апарату

2026 рік

Правила змагань World Para Fencing

Версія: January 2026 – v01

ПЕРЕКЛАДЕНО З ПРАВИЛ Всесвітньої федерації пара фехтування

1.РАПІРА

- 1.1. Правила для рапіри були прийняті 12 червня 1914 року Комітетом з рапіри Всесвітньої федерації пара фехтування.
- 1.2. Правила проведення змагань з рапіри з використанням електричної системи суддівства були прийняті у 1957 році та змінювалися подальшими Конгресами до теперішнього часу.

2.ШПАГА

- 2.1. Правила для шпаги, розроблені у 1914 році, детально визначили та доповнили всі різні правила шпаги, які існували до заснування Всесвітньої федерації пара фехтування та були прийняті з 1982 року.
- 2.2. Правила проведення змагань зі шпаги з використанням електричного обладнання були прийняті у 1936 році та згодом змінювалися різними Конгресами до теперішнього часу.
- 2.3. Конгрес 1984 року затвердив запровадження жіночої шпаги; Конгрес 1987 року ухвалив рішення про проведення чемпіонатів світу з жіночої шпаги починаючи з 1989 року.

3.ШАБЛЯ

- 3.1. Правила Всесвітньої федерації пара фехтування для шаблі включають основні положення правил, прийнятих на Олімпійських іграх у Лондоні 1908 року та у Стокгольмі 1912 року.
- 3.2. Вони також відповідають основним принципам правил Остенде та угорських правил і були прийняті 12 червня 1914 року Комітетом Всесвітньої федерації пара фехтування з шаблі.
- 3.3. Правила проведення змагань із шаблі з використанням електричного обладнання були прийняті у 1988 році.

КНИГА 1. ТЕХНІЧНІ ПРАВИЛА ЗАГАЛЬНІ ПРАВИЛА ТА ПРАВИЛА, СПІЛЬНІ ДЛЯ ТРЬОХ ВИДІВ ЗБРОЇ

Розділ 1 ЗАСТОСУВАННЯ ПРАВИЛ

1.1 Визначення фехтувального привітання

Під час змагань фехтувальне привітання є жестом ввічливості по відношенню до суперника, суддів та глядачів. Для виконання фехтувального привітання обидва фехтувальники:

- повертаються обличчям один до одного;
- нерухомо сидять у своєму фехтувальному кріслі колісному;
- розміщують маску під неробочою рукою;
- піднімають гарду до підборіддя;
- потім опускають клинок до підлоги.

ПОЯСНЕННЯ ДЕЯКИХ ТЕХНІЧНИХ ТЕРМІНІВ, ЯКІ НАЙЧАСТІШЕ ВИКОРИСТОВУЮТЬСЯ ПРИ СУДДІВСТВІ У ФЕХТУВАННІ

Час фехтування

1.2

Час фехтування — це час, необхідний для виконання однієї простої фехтувальної дії.

Наступальні та захисні дії

1.3

Визначення:

1. Наступальними діями є атака, відповідь та контр відповідь.
 - Атака — це початкова наступальна дія, виконана шляхом випрямлення руки та безперервної загрози уражуваній поверхні суперника, що передуює виконанню випаду.
 - Відповідь — це наступальна дія, виконана фехтувальником, який відбив атаку.
 - Контр відповідь — це наступальна дія, виконана фехтувальником, який відбив відповідь.
2. Захисними діями є захисти.
 - Захист — це захисна дія, виконана зброєю для запобігання завершенню наступальної дії.

Розділ 2

ПОЯСНЕННЯ

Наступальні дії

Атака

2.1

Дія є простою, коли вона виконується одним рухом і є:

- або прямою (в тій самій лінії);
- або непрямою (в іншій лінії).

Дія є складною, коли вона виконується кількома рухами.

Відповідь

2.2

Відповідь може бути негайною або затриманою залежно від того, яка дія виконується та з якою швидкістю вона здійснюється. Відповіді поділяються на:

1. Прості, прямі

- Пряма відповідь: відповідь, яка завдає уколу супернику без виходу з лінії, в якій був виконаний захист.
- Відповідь по клинку: відповідь, яка завдає уколу супернику ковзанням уздовж клинка після захисту.

2. Прості, непрямі

- Відповідь переводом: відповідь, яка завдає уколу супернику в протилежній лінії до тієї, в якій був виконаний захист (проходячи під клинком суперника, якщо захист був виконаний у верхній лінії, та над клинком, якщо захист був виконаний у нижній лінії).
- Відповідь непряма: відповідь, яка завдає уколу супернику в протилежній лінії до тієї, в якій був виконаний захист (клинок завжди проходить над вістрям суперника).

3. Складні

- Відповідь подвійна: відповідь, яка завдає уколу супернику в протилежній лінії до тієї, в якій був виконаний захист, але після виконання повного кола навколо клинка суперника.
- Відповідь «один-два»: відповідь, яка завдає уколу супернику в тій самій лінії, в якій був виконаний захист, але після того, як клинок спочатку перейшов у протилежну лінію, проходячи під клинком суперника.

Контратаки

2.3

Контратаки — це наступальні або наступально-захисні дії, виконані під час наступальної дії суперника.

1. Stop hit: контратака, виконана в атаку.
2. Stop hit з опозицією: контратака, виконана із закриттям лінії, в якій буде завершена атака суперника .
3. Stop hit, виконаний у межах часу фехтування, тобто «в темп» .

Інші наступальні дії

2.4

1. Ремісія

Проста та негайна наступальна дія, яка слідує за початковою атакою без відведення руки після того, як суперник виконав захист або відступив, якщо останній:

- або втратив контакт із клинком без виконання відповіді;
- або виконав затриману, непряму чи складну відповідь.

2. Подвоєння

Нова дія, проста або складна, виконана проти суперника, який виконав захист без відповіді або лише уникнув першої дії шляхом відступу чи зміщення ураженої поверхні.

3. Повторення атаки

Нова атака, виконана негайно після повернення у позицію «до бою».

4. Контртемп

Будь-яка дія, виконана атакуючим проти stop hit, виконаного його суперником.

Захисні дії

2.5

Захисти є простими, прямими, коли вони виконуються в тій самій лінії, що й атака.

Вони є круговими (контрзахисти), коли виконуються у протилежній лінії відносно атаки.

Позиція «вістря в лінії»

2.6

Позиція «вістря в лінії» — це спеціальна позиція, в якій рука фехтувальника зі зброєю утримується випрямленою, а вістря його зброї постійно загрожує ураженій поверхні суперника .

Розділ 3 ІГРОВЕ ПОЛЕ

3.1

Ігрове поле повинно мати рівну поверхню. Воно не повинно створювати переваг або недоліків для будь-кого з двох фехтувальників, особливо щодо освітлення.

3.2

1 Частина ігрового поля, яка використовується для фехтування, називається доріжкою.

2 Змагання з усіх трьох видів зброї проводяться на однакових доріжках.

3.3

1 Для Пара фехтування на доріжці використовується фехтувальна рама для фіксації крісел колісних.

2 Рама повинна бути встановлена таким чином, щоб забезпечити фехтувальникам можливість фехтувати своєю переважною рукою. (див. рисунки 1 та 2)

3 Усі рами, що використовуються на змаганнях Всесвітньої федерації пара фехтування, повинні бути затверджені Виконавчим комітетом та відповідати вимогам цих Правил.

4 Під час фехтування спортсмени повинні сидіти у кріслі колісному, яке відповідає правилам.

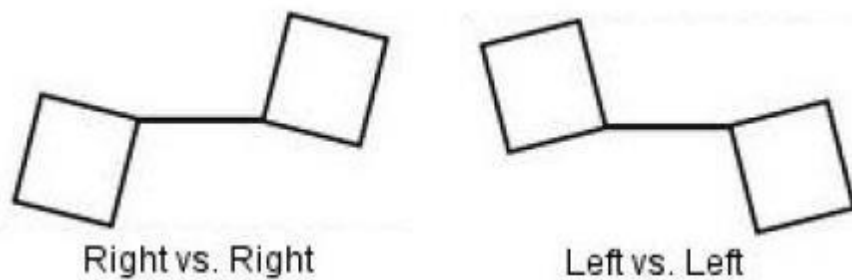


Рисунок 1. Позиція для фехтування правша/правша та лівша/лівша

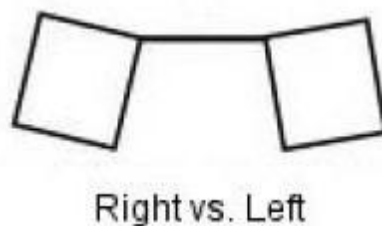


Рисунок 2. Позиція для фехтування правша/лівша

3.4

Доріжка повинна мати розмір, що забезпечує правильне проведення фехтування. У рапірі та шпазі навколо фехтувальних рам повинна бути струмопровідна поверхня достатнього розміру, щоб уникнути фіксації уколів у підлогу.

Розділ 4

ОБЛАДНАННЯ ФЕХТУВАЛЬНИКА (Зброя — Обладнання — Одяг)

Відповідальність фехтувальників

4.1

1 Фехтувальники озброюються, екіпіруються, одягаються та фехтують під власну відповідальність і на власний ризик.

2 Будь-який фехтувальник, який проводить розминку або тренування з іншим фехтувальником на місці проведення офіційних змагань Всесвітньої федерації пара фехтування (включно з тренувальними залами, пов'язаними із змаганнями), зобов'язаний носити повний комплект фехтувального одягу та обладнання, що відповідає правилам Всесвітньої федерації пара фехтування. Це включає бриджі, довгі штани та довгі шкарпетки відповідно Правил.

Будь-яка особа, яка проводить урок, повинна носити щонайменше захисний пластрон тренера, фехтувальну рукавичку, довгі штани та маску, що відповідає правилам.

Будь-який фехтувальник, який отримує урок, повинен носити щонайменше маску, рукавичку, захист грудей, верхній одяг, що закриває тулуб та плечі, а також шорти, які доходять щонайменше до 10 см від колін або нижче.

Супервайзер змагань або член технічного комітету повинен покарати будь-яку особу, яка не дотримується цього правила, жовтою карткою, а у випадку повторного порушення — чорною карткою.

3 Заходи безпеки, визначені Правилами та стандартами, що містяться у додатках до них, а також методи контролю, передбачені цими Правилами, спрямовані лише на підвищення безпеки фехтувальників і не можуть її гарантувати. Тому, незалежно від способу їх застосування, вони не покладають відповідальності на Виконавчий комітет Всесвітньої федерації пара фехтування, організаторів змагань, офіційних осіб або персонал, який здійснює організацію, а також на тих, хто може спричинити нещасний випадок.

Розділ 5

ФЕХТУВАННЯ

Спосіб утримання зброї

5.1

1 Для всіх трьох видів зброї захисні дії повинні виконуватись виключно зброєю.

2 Якщо руків'я не має спеціального пристрою, кріплення або спеціальної форми (наприклад, ортопедичної), фехтувальник може тримати його лише способом, ідентичним положенню під час визначення дистанції.

Однак зброя не повинна — ані постійно, ані тимчасово, ані відкрито, ані приховано — перетворюватися на металеву зброю; вона повинна використовуватись без відпускання руків'я рукою та без ковзання руки по руків'ю вперед або назад під час наступальної дії.

Фехтувальник, який тримає руків'я в будь-якому положенні, відмінному від положення під час визначення дистанції, або перетворює зброю на металеву, карається відповідно до Правил.

Використовуване руків'я та положення руки на руків'ї повинні бути зазначені суддею у всіх протоколах.

3 Якщо руків'я має спеціальний пристрій, кріплення або спеціальну форму (наприклад, ортопедичну), його необхідно тримати таким чином, щоб верхня поверхня великого пальця знаходилась в одній площині з жолобком клинка (для рапіри або шпаги) та перпендикулярно площині гнучкості клинка у шаблі.

4 Зброя повинна використовуватись лише однією рукою; фехтувальник не може змінювати руку до завершення бою, окрім випадку, коли суддя надає спеціальний дозвіл через травму кисті або руки.

5 Фехтувальники зі значною втратою хвату або контролю руки, що тримає зброю, можуть за дозволом двох класифікаторів Всесвітньої федерації пара фехтування прив'язувати зброю до руки, що тримає зброю. Кріплення повинно закривати отвір рукава руки, що тримає зброю, та забезпечувати належний захист цієї руки.

Вихід у позицію «до бою» та розташування фехтувальників

5.2

1 Фехтувальник, номер якого оголошено першим, повинен розташовуватись праворуч від судді, за винятком бою між правшею та лівшею, якщо лівшу оголошено першим.

Під час групового етапу, якщо фехтувальник проводить два бої поспіль, він може залишатись у своєму кріслі колісному у фехтувальній рамі на тій самій стороні від судді.

2 Спортсмени займають позицію «до бою», коли суддя подає команду «До бою!», після чого суддя запитує: «Готові?». Після отримання ствердної відповіді або за відсутності заперечення суддя подає команду до початку фехтування словом «Бій!».

3 Фехтувальник займає позицію «до бою» таким чином:

а) сидячи у вертикальному положенні по центру сидіння свого крісла колісного, при цьому вертикальна лінія на спині куртки повинна співпадати з вертикальною лінією спинки крісла, якщо інше не дозволено класифікатором,

б) стопи фехтувальника повинні знаходитися на підніжці крісла колісного, якщо інше не дозволено класифікатором,

с) фехтувальник може повертати верхню частину тулуба у бік суперника. Його стегна повинні залишатися спрямованими прямо вперед, стопи повинні залишатися на підніжці (якщо інше не дозволено класифікатором), а сам спортсмен повинен сидіти по центру сидіння свого крісла колісного. Вертикальна лінія на спині куртки повинна максимально співпадати з вертикальною лінією спинки крісла, якщо інше не дозволено класифікатором.

4 Руки зі зброєю у фехтувальників не повинні бути випрямленими, клинки не повинні контактувати, а вістря зброї не повинні виходити за передню частину гарди суперника.

5 Якщо фехтувальники не можуть погодити позиції клинків у положенні «до бою», суддя приймає рішення, яке чергується у подібних ситуаціях. Суддя повинен забезпечити, щоб жоден із фехтувальників не отримав переваги внаслідок застосування цього правила.

6 На початку бою та щоразу при відновленні фехтування фехтувальники повинні правильно зайняти позицію «до бою» та залишатись повністю нерухомими до подачі суддею команди «Бій!».

Якщо фехтувальник навмисно намагається отримати перевагу, змінюючи положення сидіння до команди «Бій!», він карається відповідно до статей t.158-162, t.165, t.170.

Початок, зупинка та відновлення бою

5.3

1 Початок бою позначається командою «Бій!». Будь-який рух, виконаний або розпочатий до команди «Бій!», заборонений та карається відповідно до Правил.

2 Бій зупиняється командою «Стій!», за винятком особливих випадків, які змінюють звичайні та нормальні умови бою.

3 Одразу після подачі команди «Стій!» спортсмен не може розпочинати нову дію; дійсною залишається лише дія, яка була розпочата до подачі команди. Усе, що відбувається після цього, є абсолютно недійсним.

4 Якщо спортсмен зупиняється до команди «Стій!» та отримує укол, укол є дійсним.

5 Команда «Стій!» також подається, якщо дії спортсменів є небезпечними, хаотичними або суперечать Правилам, якщо один із спортсменів роззброєний.

Зміщення ураженої поверхні

5.4

1 Дозволяється зміщення ураженої поверхні та ухилення.

2 Забороняється повертатися спиною до суперника під час бою. У випадку такого порушення суддя карає винного фехтувальника відповідно до відповідних статей цих Правил для порушень 1-ї групи, а будь-який укол, нанесений винним фехтувальником, анулюється.

Заміна та використання руки і кисті, що не тримають зброю

5.5

1 Використання руки або кисті, що не тримають зброю, для виконання наступальної або захисної дії заборонене. У випадку такого порушення укол,

нанесений винним фехтувальником, анулюється, а сам спортсмен карається як за порушення 2-ї групи (червона картка).

2 Якщо фехтувальник підставляє неуразувану поверхню замість ураженої, закриваючи її або виконуючи будь-який ненормальний рух, суддя повинен покарати його, застосовуючи санкції, передбачені Правил для порушень 1-ї групи, а будь-який укол, нанесений винним фехтувальником, анулюється.

3 Під час бою фехтувальник за жодних обставин не повинен торкатися будь-якої частини електричного обладнання рукою, що не тримає зброю; суддя застосовує до нього санкції за порушення 1-ї групи; будь-який укол, нанесений винним фехтувальником, анулюється.

5.6

1 Якщо під час бою суддя помічає, що один із фехтувальників використовує руку та/або кисть, що не тримають зброю, або захищає чи закриває уражену поверхню неуразуваною поверхнею, він може звернутися за допомогою до двох нейтральних суддів, призначених технічним делегатом.

2 Ці судді, розташовані по одному з кожного боку доріжки, спостерігають за всіма аспектами бою та сигналізують підняттям руки або на запит судді, якщо рука або кисть, що не тримають зброю, були використані, або якщо фехтувальник захищав чи закривав уражену поверхню неуразуваною поверхнею.

3 Суддя також може поміняти фехтувальників місцями, щоб спортсмен, який допускає це порушення, не знаходився спиною до судді.

ПОЧАТОК ДО КОМАНДИ «БІЙ!»

5.7

Починати фехтування або рухатися до команди «Бій!» заборонено. У разі порушення цього правила суддя застосовує санкції за порушення 1-ї групи.

ВІДРИВ СТОПИ ВІД ПІДНІЖКИ КРІСЛА КОЛІСНОГО

5.8

Підошви стоп фехтувальника повинні залишатися на підніжці крісла колісного та не контактувати з будь-яким іншим обладнанням (наприклад, конструкцією крісла колісного, ременями, рамою тощо) або підлогою. Суддя карає фехтувальника відповідно до Правил (якщо тільки виняток не наданий класифікатором); будь-який укол, нанесений фехтувальником-порушником, анулюється.

ПІДНІМАННЯ З КРІСЛА КОЛІСНОГО

5.9

Піднімання з сидіння крісла колісного заборонено. Фехтувальник, який це робить, карається відповідно до Правил; будь-який укол, нанесений фехтувальником-порушником, анулюється.

Піднімання однієї сідниці із сидіння дозволяється та не є підставою для зупинки бою.

Для контролю за виконанням цього правила суддя може викликати двох суддів, призначених технічним делегатом для спостереження за фехтувальниками.

ВТРАТА РІВНОВАГИ

5.10

1 Якщо спортсмен втрачає рівновагу під час своєї атаки або через неналежно закріплене крісло колісне, суддя повинен негайно подати команду «Стій!». Це не тягне за собою жодного покарання.

Однак:

- навмисна втрата рівноваги є порушенням 1-ї групи та карається відповідно до цих Правил.
- навмисне відкріплення крісла колісного з метою примусового повторного вимірювання дистанції є порушенням 2-ї групи.

2 Уколи, нанесені до втрати фехтувальником рівноваги, є дійсними за умови, що дія була розпочата до команди «Стій!». Уколи, нанесені після втрати рівноваги, повинні бути анульовані.

ПОШКОДЖЕННЯ КРІСЛА КОЛІСНОГО

5.11

1. Якщо крісло колісне фехтувальника пошкоджене, має несправність або будь-який ремінь, наданий фехтувальником, пошкоджений чи має несправність, суддя може дозволити лише той час, який є суворо необхідним для ремонту або заміни. Після максимум 10 хвилин суддя повинен відновити бій. Якщо фехтувальник не здатний продовжити бій, суддя приймає рішення про те, що фехтувальник повинен припинити участь (індивідуальні змагання) та/або бути заміненим, якщо це можливо (командні змагання).

Протягом решти того ж дня фехтувальнику не може бути дозволена ще одна перерва, окрім випадку виникнення іншої несправності.

Технічний делегат може змінити порядок боїв у групі для забезпечення ефективного проведення змагань.

Усі перерви через технічний інцидент повинні бути зазначені у протоколі бою, групи або матчу.

2. Умисне пошкодження крісла колісного з метою отримання переваги є порушенням 2-ї групи та карається відповідно до цих Правил.

ПЕРЕРВА, ПОВ'ЯЗАНА З ІНВАЛІДНІСТЮ

5.12

У разі виникнення будь-якого стану, пов'язаного з інвалідністю (наприклад, мимовільного спазму), суддя може без обмежень дозволити достатній час для відновлення.

Суддя використовує власний розсуд для запобігання отриманню несправедливої переваги шляхом використання цього правила.

Тривалість бою

5.13

1 Під тривалістю бою розуміється фактична тривалість, тобто сумарний час між командами «Бій!» та «Стій!».

2 Тривалість бою контролюється Суддею або хронометристом. Для фіналів усіх офіційних змагань, а також для всіх боїв, де хронометр є видимим для глядачів,

хронометр повинен бути розташований таким чином, щоб його бачили обидва фехтувальники на доріжці та Суддя.

3 Той самий бій або естафета не можуть бути відновлені після завершення бою або естафети відповідно до статті t.122, навіть якщо була допущена формальна помилка.

5.14

У групах бій закінчується, коли:

1 Один із фехтувальників наніс 5 уколів.

а) У цьому випадку рахунок, записаний у протоколі, є остаточним рахунком бою ($V - n$, де n = кількість уколів, нанесених фехтувальником, який програв).

б) У шпазі, якщо обидва фехтувальники досягають рахунку 4–4, вони повинні фехтувати за вирішальний укол до завершення ліміту часу. Будь-який подвійний укол не зараховується (і фехтувальники, відповідно, залишаються на своїх місцях на доріжці).

2 Минуло три хвилини фактичного часу фехтування.

а) Якщо після закінчення ліміту часу різниця між рахунками двох фехтувальників становить щонайменше один укол, переможцем оголошується фехтувальник, який наніс більшу кількість уколів. Рахунок, записаний у протоколі, є фактичним рахунком, досягнутим у бою ($VN - n$, де N = кількість уколів, нанесених фехтувальником-переможцем, а n = кількість уколів, нанесених фехтувальником, який програв).

б) Якщо після завершення основного часу рахунок є рівним, фехтувальники проводять бій за вирішальний укол з максимальним лімітом часу одна хвилина. Перед відновленням фехтування Суддя проводить жеребкування для визначення переможця у випадку, якщо рахунок залишиться рівним після завершення додаткової хвилини.

с) У цьому випадку рахунок, записаний у протоколі, завжди є фактичним рахунком, досягнутим у бою:
— $VN - n$, якщо вирішальний укол був нанесений у межах ліміту часу бою;
— $V4 - 4$ або $V3 - 3$ або $V2 - 2$ або $V1 - 1$ або $V0 - 0$, якщо переможець був визначений жеребкуванням.

5.15

1 Бої прямого вибування проводяться до 15 уколів або завершуються після закінчення трьох періодів по три хвилини з однією хвилиною відпочинку між кожним періодом. У всіх трьох видах зброї перший період закінчується або після завершення трьох хвилин, або коли один із фехтувальників нанесе вісім уколів.

2 Під час однієї хвилини відпочинку особа, визначена до початку бою, може мати доступ до фехтувальника.

3 Годинник, вбудований в електричний апарат для фіксації уколів, блокує цей апарат наприкінці кожного періоду.

5.16

1 Бій закінчується, коли:

- один із фехтувальників наніс 15 уколів; або
- минуло 9 хвилин фактичного часу фехтування.

2 Переможцем оголошується фехтувальник, який наніс більшу кількість уколів.

3 Якщо після завершення основного часу рахунок є рівним, фехтувальники проводять бій за вирішальний укол з максимальним лімітом часу одна хвилина.

Перед відновленням фехтування Суддя проводить жеребкування для визначення переможця у випадку, якщо рахунок залишиться рівним після завершення додаткової хвилини.

4 У цьому випадку рахунок, записаний у протоколі, є фактичним рахунком, досягнутим у бою.

Командні змагання

5.17

1 Кожен «етап» (бій) естафетного матчу складається з п'яти уколів. У виняткових випадках естафета може завершитися при рахунку понад 5, 10, 15 тощо, якщо фехтувальник наносить дійсний останній укол естафети та одночасно отримує додатковий штрафний укол: у такому випадку обидва уколи зараховуються; максимальний час кожного бою становить 3 хвилини.

2 Перші два суперники фехтують доти, доки один із них або обидва не нанесуть п'ять уколів, у межах ліміту часу 3 хвилини.

Наступні два суперники фехтують доти, доки рахунок одного з них або обох не досягне десяти уколів, у межах ліміту часу 3 хвилини, і так далі у наступних боях, накопичувально, по п'ять уколів.

3 Якщо після завершення 3 хвилин часу фехтування запланований рахунок для бою не був досягнутий, наступні два фехтувальники продовжують з того рахунку, на якому бій було зупинено, та фехтують до максимального рахунку, передбаченого для їхнього бою, у звичайному порядку, у межах ліміту часу 3 хвилини.

4 Команда-переможець — це команда, яка першою досягає максимального рахунку 45 уколів або яка нанесла більшу кількість уколів після завершення основного часу.

5 Якщо після завершення основного часу останнього бою рахунок є рівним, матч продовжується до вирішального уколу з максимальним лімітом часу одна хвилина, який проводять фехтувальники останнього бою матчу. Перед відновленням фехтування Суддя проводить жеребкування для визначення переможця у випадку, якщо рахунок залишиться рівним після завершення додаткової хвилини.

Хронометраж

5.18

1 Фехтувальники можуть запитувати, скільки часу залишилось до завершення бою, кожного разу, коли фехтування переривається, якщо час не відображається на апараті.

2 Будь-який фехтувальник, який намагається неналежним чином спричинити або затягнути перерви у бою, карається відповідно до статей t.158-162, t.165, t.170 за порушення 1-ї групи.

5.19

1 Після завершення встановленого часу фехтування годинник повинен автоматично подавати гучний звуковий сигнал та автоматично вимикати апарат для фіксації уколів без анулювання уколів, зареєстрованих до відключення. Бій зупиняється зі звуковим сигналом.

2 Якщо годинник не з'єднаний з апаратом для фіксації уколів, хронометрист повинен подати команду «Стій!» (або увімкнути звуковий сигнал), що зупиняє бій; у такому випадку навіть «coup lancé» не є дійсним.

3 Суддя повинен здійснювати контроль часу протягом усього матчу. У випадку несправності годинника Суддя повинен оцінити, скільки часу фехтування залишилось. Він повинен мати можливість вручну встановити час та, за необхідності, відновити час до того, який був показаний раніше, з точністю до 1/100 секунди.

4 Якщо використовується бездротовий апарат, жодні уколи, зареєстровані після завершення часу фехтування, не зараховуються, навіть якщо лампа на бездротовому апараті світиться.

Травма або інша медична причина, вибуття спортсмена

5.20

У випадку травми або іншої медичної причини під час бою командний лікар або командний фізіотерапевт можуть надати допомогу спортсмену лише з попереднього дозволу судді. Усі командні лікарі та командні фізіотерапевти повинні заздалегідь надати Всесвітньої федерації пара фехтування дійсне підтвердження професійної кваліфікації.

У випадку будь-якої травми або іншої медичної причини, що виникла під час бою та належним чином підтверджена Медичним делегатом Всесвітньої федерації пара фехтування або, за його/її відсутності, черговим лікарем та/або медичним працівником, Суддя дозволяє перерву у бою тривалістю не більше 10 хвилин. Лише лікар та/або черговий медичний працівник можуть визначати тривалість лікування, необхідного при наданні медичного тайм-ауту. Ця перерва повинна відраховуватись з моменту втручання Медичного делегата Всесвітньої федерації пара фехтування або, за його/її відсутності, з моменту висловлення думки лікаря. Ця перерва повинна суворо використовуватись лише для необхідного лікування. Якщо Медичний делегат Всесвітньої федерації пара фехтування або, за його/її відсутності, черговий лікар вважає до завершення або після завершення 10-хвилинної перерви, що фехтувальник не здатний продовжувати бій, він/вона приймає рішення про те, що фехтувальник повинен вибути (індивідуальні змагання) та/або бути заміненим, якщо це можливо (командні змагання).

Якщо спортсмен вибуває та визначається медичне вибуття, Медичний делегат Всесвітньої федерації пара фехтування або, за його/її відсутності, черговий лікар чи медичний працівник повинні повністю заповнити форму медичного вибуття Всесвітньої федерації пара фехтування та передати її технічному делегату для включення до фінального звіту технічного делегата.

Після завершення максимальної 10-хвилинної перерви та якщо фехтувальник здатний продовжувати, фехтувальник повинен бути «готовим до фехтування» (повністю екіпірованим у змагальному кріслі та готовим зайняти позицію «До бою!»).

Усі перерви з медичних причин повинні бути зазначені у протоколі бою, групи або матчу.

1 Протягом решти того ж дня фехтувальнику не може бути дозволена ще одна перерва, окрім випадку виникнення іншої травми або іншої медичної причини.

2 Якщо фехтувальник вимагає перерву, яку медичний делегат Всесвітньої федерації пара фехтування або, за його/її відсутності, черговий лікар вважає необґрунтованою, Суддя карає цього фехтувальника відповідно до Правил за порушення 2-ї групи.

3 У командних змаганнях фехтувальник, якого медичний делегат Всесвітньої федерації пара фехтування або, за його/її відсутності, черговий лікар визнав нездатним продовжувати бій, може, тим не менш, за рекомендацією того самого Медичного делегата Всесвітньої федерації пара фехтування /лікаря, брати участь у наступних матчах того ж дня.

4 Технічний делегат може змінити порядок боїв у групі для забезпечення ефективного проведення змагань.

Розділ 6

СУДДІВСТВО ТА ВИЗНАЧЕННЯ УКОЛІВ

6.1

1 Приймаючи призначення на посаду судді або бокового судді, призначена особа дає слово честі дотримуватися Правил та забезпечувати їх дотримання, а також виконувати свої обов'язки з найсуворішою неупередженістю та абсолютною концентрацією.

На кубках світу, зональних чемпіонатах, чемпіонатах світу та Паралімпійських іграх вік суддів не повинен перевищувати 65 років. Це вікове обмеження застосовується до будь-якого судді, який досяг віку 65 років або перевищив його станом на 1 січня відповідного року.

2 Обов'язки Суддів:

a) Суддя проводить перекличку учасників.

b) Суддя керує боєм.

c) Перед кожним боєм Суддя повинен перевіряти зброю, крісла колісні, одяг та екіпірування фехтувальників відповідно до наведених нижче Правил.

d) Суддя контролює належне функціонування електричного апарата. За власною ініціативою або на прохання капітана команди чи спортсмена він проводить необхідні тести для перевірки апарата та виявлення можливих несправностей. Суддя повинен запобігати перешкоджанню тестам з боку спортсменів шляхом передчасного від'єднання або заміни обладнання.

e) Суддя керує роботою бокових суддів, хронометристів, секретарів тощо.

f) Суддя може сидіти та займає таке положення і переміщується таким чином, щоб мати можливість стежити за боєм та постійно бачити світлові сигнали ламп.

g) Суддя карає за порушення.

h) Суддя зараховує уколи .

i) Суддя підтримує порядок.

j) За необхідності Суддя повинен консультиватися з експертами щодо електричного апарата.

k) Суддя також повинен контролювати стан струмопровідної доріжки; він не повинен дозволяти початок або продовження бою, якщо струмопровідна доріжка має отвори, які можуть впливати на правильну реєстрацію уколів.

Бокові судді

6.2

1 Суддя виконує свої функції за допомогою апарата для автоматичної реєстрації уколів; йому також можуть допомагати два бокові судді, які спостерігають за підніманням із крісла, використанням руки або кисті, що не тримає зброю, підміною ураженої поверхні, уколами у підлогу у шпазі або будь-яким іншим порушенням, визначеним Правилами.

2 Бокові судді є обов'язковими для всіх фіналів індивідуальних змагань (4 фехтувальники) та для фіналу (2 команди) командних змагань.

3 Бокові судді розташовуються з кожного боку Судді, по обидва боки доріжки; вони спостерігають за всіма аспектами всього бою.

4 Бокові судді повинні змінювати сторони посередині кожного бою або після кожного періоду в боях прямого вибування та після кожного бою в командних матчах, щоб не спостерігати за тим самим фехтувальником протягом усього часу.

Відеосудді

6.3

У випадках використання відеосуддівства повинні бути призначені консультанти-відеосудді, які спостерігають за матчем у режимі реального часу, а у разі необхідності — надалі на екрані відеоповтору та взаємодіють із Суддею відповідно до Правил.

Відеосуддя повинен:

- a) бути іншої національності, ніж фехтувальники на доріжці;
- b) бути іншої національності, ніж головний Суддя.

Призначення суддів та відеосуддів

Індивідуальні змагання

6.4

1 Для групових раундів та таблиці прямого вибування суддівська колегія Всесвітньої федерації пара фехтування обирає суддів шляхом жеребкування.

2 Для груп суддя повинен, якщо це можливо, бути іншої національності, ніж будь-який із фехтувальників у групі.

3 Для таблиць прямого вибування у кожному виді зброї суддівська колегія Всесвітньої федерації пара фехтування формує серед присутніх суддів список найкращих суддів у кожному виді зброї (відповідно до оцінок, отриманих протягом сезону).

Для кожного бою або пари боїв шляхом жеребкування серед щонайменше двох суддів призначаються суддя та — за необхідності — відеосуддя і два бокові судді для суддівства боїв у порядку таблиці. Вони повинні, якщо це можливо, бути іншої національності, ніж будь-який із фехтувальників, які беруть участь у цьому бою або парі боїв.

Жеребкування проводиться комп'ютером на кожному етапі таблиці, але може бути змінене суддівським делегатом у випадку будь-якої проблеми з комп'ютерною програмою або помилки оператора комп'ютерної програми. У будь-якому випадку зміни комп'ютерного жеребкування це повинно відбуватись за згодою технічного делегата та бути підписано як суддівським делегатом.

4 Наприкінці кожного раунду суддівські делегати можуть відсторонити одного або кількох суддів, робота яких була незадовільною. Це рішення повинно бути прийняте більшістю присутніх членів технічної комісії. Однак суддя не може бути замінений під час бою, окрім виняткових обставин. У такому випадку рішення, яке повинно бути належним чином обґрунтоване, приймається більшістю присутніх членів технічного комітету (це правило однаково застосовується і до командних змагань).

5 Для фіналу чотирьох суддівський делегат Всесвітньої федерації пара фехтування одразу після завершення таблиць прямого вибування обирає шляхом жеребкування 4 суддів зі списку щонайменше з 7–8 суддів, які повинні бути іншої національності, ніж будь-який із фехтувальників.

За десять хвилин до фіналу суддівські делегати проводять жеребкування для призначення суддів на всі бої одночасно у такому порядку: 1-й півфінал, 2-й півфінал, фінал та бій за 3-тє місце (Паралімпійські ігри).

6 Жеребкування проводиться за допомогою комп'ютера протягом усього змагання аж до фіналу. Комп'ютерна програма повинна реєструвати кожне жеребкування таким чином, щоб була можливість визначити, які судді були включені до кожного жеребкування. Комп'ютерна програма також повинна мати можливість вказати, чи було жеребкування для будь-якого раунду проведене повторно.

7 Відповідно до Правил призначення відеосудді та бокових суддів повинно здійснюватися шляхом жеребкування за допомогою комп'ютерної програми. Ім'я та національність відеоконсультанта також повинні бути зазначені у протоколі групи або матчу поруч із даними Судді.

Командні змагання

6.5

Ті самі правила, що викладені у статтях п.5, застосовуються до командних змагань.

Метод суддівства уколів

Матеріальність уколу

6.6

Змагання судяться за допомогою електричного апарата для реєстрації уколів.

6.7

1 Матеріальність уколу встановлюється відповідно до показів апарата та, за необхідності, шляхом консультації з боковими суддями.

2 Лише сигнали електричного апарата, подані його власними лампами або додатковими лампами, можуть братися до уваги при визначенні уколів. За жодних обставин суддя не може оголосити спортсмена ураженим, якщо укол не був належним чином зареєстрований апаратом.

3 З іншого боку, суддя повинен у випадках, перелічених для кожного виду зброї, анулювати укол, зареєстрований апаратом.

Анулювання уколу

6.8

1 Суддя не враховує уколи, зареєстровані внаслідок дій:

- розпочатих до команди «Бій!» або після команди «Стій!»);
- виконаних по будь-якому об'єкту, окрім суперника або його екіпірування.

2 Спортсмен, який навмисно змушує апарат зареєструвати укол шляхом встановлення вістря на підлогу або будь-яку іншу поверхню, окрім поверхні суперника, карається відповідно до Правил за порушення 2-ї групи.

6.9

Суддя також повинен застосовувати такі правила:

1 Лише останній укол, нанесений до встановлення несправності, може бути анульований, і лише у випадку, якщо через несправність у невідгладному становищі опинився спортсмен, проти якого було зараховано укол.

2 Несправність повинна бути встановлена шляхом тестів, проведених негайно після зупинки бою під контролем судді та без будь-якої зміни обладнання, що використовувалося.

3 Спортсмен, який вносить будь-які зміни або замінює своє обладнання без вимоги судді до того, як суддя винесе рішення, втрачає будь-яке право на анулювання уколу .

4 Якщо бій фактично був відновлений, спортсмен не може вимагати анулювання уколу, зарахованого проти нього до такого відновлення бою.

5 Під час цих тестів здійснюється лише встановлення матеріальної можливості помилки суддівства внаслідок несправності. Місце виявленої несправності в обладнанні (включаючи обладнання спортсменів) не має значення для можливого анулювання.

6 Не є необхідним, щоб виявлена несправність повторювалась щоразу під час проведення тесту; однак істотно, щоб несправність була зафіксована суддею без жодного сумніву щонайменше один раз під час тестів, проведених ним або під його контролем.

7 Якщо у спортсмена, проти якого був зарахований укол, зламався клинок, укол повинен бути анульований, якщо тільки поломка клинка не сталася очевидно після реєстрації уколу.

8 Суддя повинен звертати особливу увагу на уколи, які не реєструються або реєструються неналежним чином. Якщо такі дефекти повторюються, суддя повинен запросити члена технічного комітету або чергового технічного експерта для перевірки відповідності обладнання Правилам.

9 Суддя повинен забезпечити, щоб до перевірки експертом нічого не змінювалося в обладнанні спортсменів або у всій електричній системі.

10 Укол, нанесений під час падіння або після падіння, повинен бути анульований для цього фехтувальника.

11 Спортсмен, який навмисно кидає свою зброю під час фрази фехтування, карається відповідно до Правил за порушення 2-ї групи. Однак укол, нанесений суперником, є дійсним за умови, що дія була розпочата до команди «Стій!».

6.10

У випадках, коли випадкові причини унеможливають проведення тестів, укол вважається сумнівним та анулюється.

6.11

Відповідно до загальних Правил суддя повинен зупинити бій, навіть якщо апарат не зареєстрував уколу, кожного разу, коли фехтування стає хаотичним і він більше не може аналізувати фразу.

Дійсність або пріоритет уколу

6.12

1 Після зупинки бою суддя коротко аналізує рухи, які склали останню фразу фехтування.

2 Після прийняття рішення щодо матеріальності уколу суддя, застосовуючи Правила, визначає, який фехтувальник був уражений, чи були уражені обидва (шпага), або що дійсного уколу не було.

Апеляції щодо відеосуддівства

6.13

Як у командних, так і в індивідуальних змаганнях лише фехтувальник, який знаходиться на доріжці, має право вимагати відеоперегляд.

6.14

1 В індивідуальних змаганнях фехтувальник має:

- у групах — одну можливу апеляцію під час кожного бою;
- у боях прямого вибування — дві можливі апеляції.

Якщо суддя погоджується з фехтувальником, який вимагав відеосуддівства, останній зберігає право на апеляцію.

2 У командних змаганнях фехтувальники мають одне можливе право на апеляцію щодо відеосуддівства на кожен естафету та зберігають це право, якщо суддя погоджується з апеляцією.

3 У випадку апеляції щодо відеосуддівства суддя підходить до відеосудді, вони разом переглядають відео, і після аналізу дії суддя оголошує своє остаточне рішення.

6.15

1 Дозволяється максимум 4 повтори дії. Суддя може переглядати дію у реальному часі або у сповільненому відтворенні на будь-якій швидкості.

2 У всіх видах зброї та у будь-який момент суддя може звернутися до монітора перед прийняттям рішення.

3 Якщо рахунок фехтувальників є рівним наприкінці матчу для вирішального уколу, суддя зобов'язаний використати відеосуддівство ще до оголошення свого рішення.

4 Відеосуддя може у будь-який момент вимагати від судді використати відеосуддівство.

5 Після того як суддя разом із відеосуддею проаналізували дію, незалежно від того, чи це було:

- за ініціативою судді;
- на прохання спортсмена;
- у випадку рівного рахунку перед вирішальним уколом;
- на вимогу відеосудді,

рішення, оголошене суддею, є остаточним, і жоден інший перегляд тієї самої дії не може бути вимаганий.

6 Кожного разу, коли суддя використовує відео — за власною ініціативою, після апеляції або за пропозицією відеосудді — думки судді та відеосудді повинні бути внесені до протоколу матчу.

6.16

Суддя повинен використовувати такі сигнали:

До бою



Для зайняття фехтувальниками позиції «До бою»

Готові?



Для визначення, чи готові фехтувальники

Бій!



Для початку та відновлення фехтування

Стій!



Для зупинки фехтування до зарахування уколу через фехтувальника праворуч від Судді

Вістря в лінії



Позиція «вістря в лінії» справа у напрямку до фехтувальника ліворуч

**Атака /
Stop-hit /
Контратака**



Атака або stop-hit (контратака) від фехтувальника праворуч від Судді

Укол проти



Укол присуджується проти фехтувальника ліворуч від Судді

Укол зараховано



Один укол, зарахований фехтувальнику праворуч від Судді

Недійсний



Недійсний укол по фехтувальнику ліворуч від Судді

**Захист /
Контртемп**



Захист або контртемп, виконаний фехтувальником праворуч від Судді



Подвійний
укол

Обидва фехтувальники уражені



Укол обом

Кожному фехтувальнику зараховано укол



Одночасно

Одночасні атаки



Нічого

Немає уколу або попередження



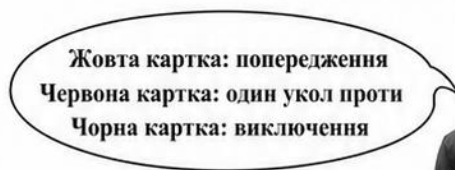
Ні

Наступальна дія з боку фехтувальника
праворуч від Судді: занадто коротка
і не призвела до уколу



Неправильно

Неправильна атака або ріпоста
з боку фехтувальника праворуч від Судді



Жовта картка: попередження
Червона картка: один укол проти
Чорна картка: виключення



Імітуючи, Суддя показує порушення
фехтувальника праворуч від себе
та показує картку, що відповідає порушенню

ПРИМІТКИ

1. Суддя аналізує фехтування та оголошує свої рішення за допомогою вищезазначених сигналів та слів.
2. Під час фехтувальної фрази Суддя використовує такі слова без подання сигналів: «Ріпоста!», «Контр-ріпоста!», «Зупинись!», «Ріпоста!», «Подвійний!».
3. Фехтувальники можуть ввічливо попросити Суддю провести більш повний аналіз фехтувальної фрази.
4. Кожен сигнал повинен тривати 1–2 секунди, виконуватися виразно та чітко. Вище Суддя показує сигнал стосовно фехтувальника праворуч від себе.

Регламентне обладнання та перевірка обладнання суддею

6.17

Перед початком кожної групи, командного матчу або бою прямого вибування суддя повинен зібрати всіх спортсменів та перевірити:

- 1) у всіх видах зброї на обладнанні фехтувальників є гарантійна етикетка Всесвітньої федерації пара фехтування (одяг, маски).
- 2) у рапірі електропровідна куртка відповідає Правилам, коли кожен спортсмен перебуває у позиції «До бою»;
- 3) у всіх трьох видах зброї, фехтувальник одягнений у куртку, що відповідає правилам, а у шпазі — матеріал, з якого виготовлено одяг, не має надто гладкої поверхні;
- 4) у шаблі електропровідна куртка відповідає Правилам, коли кожен спортсмен перебуває у позиції «До бою».
- 5) у всіх трьох видах зброї кожен фехтувальник під курткою має регламентний захисний підпластрон, виготовлений із тканини, що витримує 800 ньютонів.
- 6) у всіх трьох видах зброї кожна фехтувальниця під курткою та під захисним підпластроном має захист грудей;
- 7) у всіх трьох видах зброї фехтувальник не оснащений будь-яким електронним комунікаційним обладнанням, яке дозволяло б особі поза доріжкою спілкуватися з фехтувальником під час бою;
- 8) крісло колісне відповідає правилам і має правильні контрольні позначки;
- 9) протези ніг зняті.

6.18

1 У групах ця перевірка повинна проводитися під час переклички фехтувальників.

2 Для боїв прямого вибування та фіналів ця перевірка повинна проводитися в зоні збору.

6.19

1 Для боїв прямого вибування (етап прямого вибування буде оголошено до початку змагання) та фіналів на кубках світу, зональних чемпіонатах, чемпіонатах світу та Паралімпійських іграх два фехтувальники кожного бою повинні з'явитися до зони перевірки обладнання, розташованої біля доріжки, за 30 хвилин до запланованого виходу на доріжку. Якщо виявлено будь-яку невідповідність, несправне обладнання негайно замінюється без застосування будь-якого покарання. Технічний делегат передає судді бою перевірені шнури, маски та зброю. За десять хвилин до запланованого виходу на доріжку фехтувальники повинні з'явитися до судді, призначеного на їхній бій. Суддя передає кожному фехтувальнику шнур у зоні доступу до доріжки. Він перевіряє, що фехтувальники мають регламентний захист під курткою.

2 Суддя та фехтувальники повинні залишатися разом у зоні доступу до виходу на доріжку. За одну хвилину до виходу на доріжку суддя передає кожному фехтувальнику зброю, щоб вони під'єднали її до свого шнура. До початку бою на доріжці жодна перевірка не проводиться.

6.20

Окрім заходів контролю, передбачених цими Правилами, Суддя бою може у будь-який момент — за власною ініціативою або на прохання капітана команди чи

фехтувальника — проводити контрольні перевірки, а також перевіряти все обладнання, використовуване фехтувальником; він може перевіряти характеристики обладнання, яке вже проходило попередній контроль або було прийняте під час попередніх перевірок.

6.21

1 У жодному випадку суддя не може дозволити вихід на доріжку фехтувальнику, який:

- не має регламентного обладнання;
- екіпований неналежним чином;
- має обладнання, що не відповідає Правилам.

2 Суддя не може дозволити початок бою, якщо фехтувальники не мають:

- двох справних видів зброї;
- двох комплектів шнурів для корпусу;
- двох комплектів шнурів маски для шаблі та рапіри;
- однієї запасної маски;
- однієї запасної рукавички;
- одного запасного електропровідного жилета для рапіри та шаблі.

6.22

1 Під час бою, якщо виявляється порушення щодо обладнання, яке не підлягає негайній заміні, суддя застосовує санкції, передбачені для відповідного порушення.

2 Суддя може дозволити фехтувальнику залишити доріжку для заміни або ремонту обладнання.

3 У випадках, передбачених Правилами, суддя може звернутися до технічного делегата.

Суддівство уколів

6.23

1 При застосуванні правил суддя повинен враховувати лише факти, встановлені ним самим або за допомогою бокових суддів чи електричного апарата.

2 Суддя повинен аналізувати фразу фехтування та визначати:

- хто розпочав атаку;
- чи була атака правильно виконана;
- чи був виконаний захист;
- чи була відповідь;
- чи був укол дійсним;
- чи був укол недійсним;
- чи було порушення Правил.

6.24

1 Після кожної фрази суддя повинен:

- зупинити бій;
- описати фразу;
- оголосити своє рішення;
- зарахувати або анулювати укол;
- оновити рахунок.

2 Суддя повинен використовувати офіційні сигнали та термінологію.

6.25

1 Усі рішення судді щодо фактів фехтування є остаточними.

2 Протести можуть стосуватися лише:

- застосування Правил;
- матеріальної помилки;
- процедурного порушення.

3 Протест проти рішення судді щодо фрази фехтування не допускається.

6.26

1 Під час бою забороняється:

- а) будь-яке втручання сторонніх осіб;
- б) будь-яке консультування фехтувальника, окрім дозволених випадків;
- в) будь-яка поведінка, що заважає нормальному проведенню бою;
- г) використання несанкціонованого обладнання;
- д) будь-яка форма нечесної поведінки;
- е) затягування бою;
- ж) використання електронного обладнання для зв'язку, яке дозволяє фехтувальнику отримувати інформацію під час бою.

2 Порушення цього правила карається відповідно до Правил.

6.27

1 Суддя повинен забезпечити дотримання порядку в зоні проведення змагань.

2 Особи, які порушують порядок або не виконують вказівки судді, можуть бути видалені із зони змагань.

6.28

1 У випадках, не передбачених Правилами, суддя приймає рішення відповідно до принципів справедливості та духу Правил.

2 Таке рішення не може суперечити чинним Правилам Всесвітньої федерації пара фехтування.

РАПІРА

УМОВНОСТІ ФЕХТУВАННЯ

6.29

Для встановлення правильної фехтувальної дистанції фехтувальники сидять прямо по центру сидіння свого крісла колісного. Вертикальна лінія на спині куртки повинна співпадати з вертикальною лінією на спинці крісла, якщо класифікатором не надано виняток.

Один фехтувальник згинає руку зі зброєю так, щоб передпліччя було вертикальним, плече — горизонтальним, а лікоть був спрямований до іншого фехтувальника. Інший фехтувальник із випрямленою рукою повинен торкнутися внутрішнього краю передпліччя суперника вістрям рапіри. Потім вони виконують це навпаки. У випадку фехтувальників з неоднаковою довжиною рук фехтувальник із коротшою рукою може обрати дистанцію, що знаходиться між його дистанцією та дистанцією суперника. У разі спору втручається суддя, і його рішення є остаточним.

Фехтувальники з дуже обмеженим рухом (Категорія С) визначають дистанцію, досягаючи точки на 10 сантиметрів далі внутрішнього передпліччя. У разі спору втручається суддя, і його рішення є остаточним.

Після того як обидва фехтувальники погодили фехтувальну дистанцію, фехтувальна дистанція не може бути змінена.

СПОСІБ НАНЕСЕННЯ УКОЛУ

6.30

1 Рапіра є виключно колючою зброєю. Тому наступальні дії цією зброєю виконуються лише вістрям.

2 Під час самого бою (між командами «Бій!» та «Стій!») забороняється натискати вістрям електричної зброї на електропровідну доріжку або дозволяти йому тягнутися по ній. Будь-яке порушення цих правил карається відповідно до Правил як порушення 1-ї групи.

УРАЖУВАНА ПОВЕРХНЯ

Обмеження уражуваної поверхні

6.31

1 Дійсна уражувана поверхня у рапірі не включає кінцівки та голову. Вона обмежується тулубом: верхня межа проходить по коміру до 6 см вище виступів ключиць; з боків — до швів рукавів, які повинні проходити через головку плечової кістки; нижня межа проходить горизонтальною лінією по спині, що з'єднує верхні краї тазових кісток, а звідти — прямими лініями до місця з'єднання ліній паху. Вона також включає частину нагрудника маски нижче горизонтальної лінії на 1,5–2 см під підборіддям, яка в будь-якому випадку не може бути нижче лінії плечей (див. Рисунок 4).

2 У рапірі зараховуються лише уколи, які потрапляють у дійсну уражувану поверхню (за винятком випадку, передбаченого Правилами).

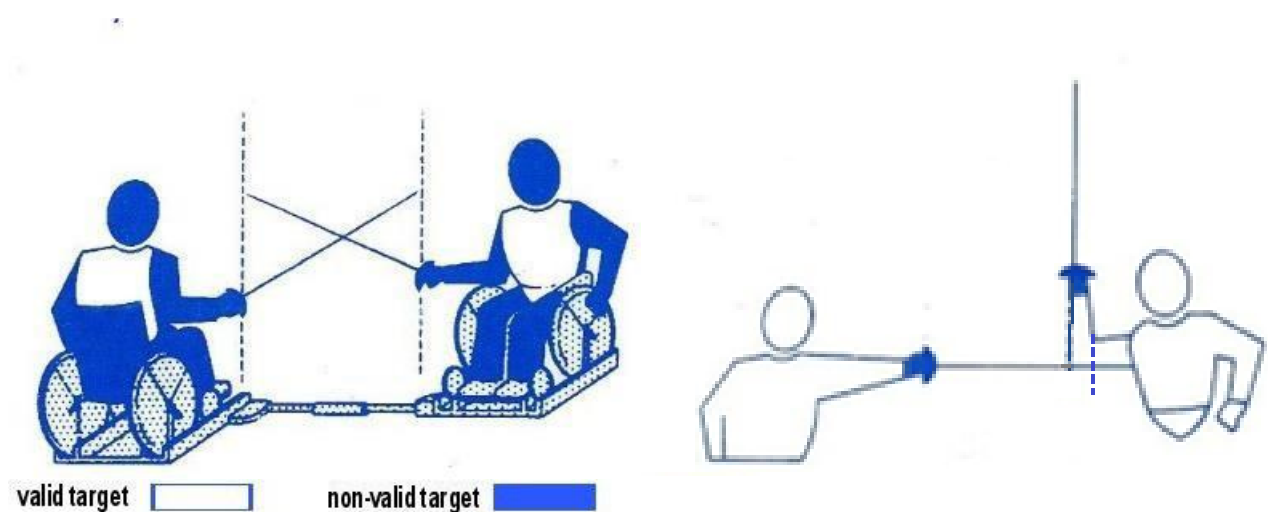


Рисунок 4. Дійсна уражувана поверхня у рапірі в позиції «до бою» та вимірювання фехтувальної дистанції у рапірі.

Ця схема має лише довідковий характер. У разі будь-якого сумніву перевагу має формулювання відповідного тексту.

Уколи поза уражуваною поверхнею

6.32

Укол, нанесений у частину тіла, що не є уражуваною поверхнею (безпосередньо або внаслідок захисту), не зараховується як дійсний укол, але зупиняє фразу та анулює будь-який наступний укол.

Розширення дійсної уражуваної поверхні

6.33

1 У рапірі забороняється захищати зону уражуваної поверхні або підставляти іншу частину тіла замість зони уражуваної поверхні шляхом її закривання; будь-який укол, нанесений фехтувальником-порушником, анулюється.

а) Якщо під час фехтувальної фрази відбувається захист або підміна дійсної поверхні, фехтувальник-порушник карається так, як передбачено для порушень 1-ї групи.

б) Якщо під час фехтувальної фрази внаслідок захисту або підміни дійсної поверхні правильно нанесений укол зареєстрований як недійсний, фехтувальник-порушник карається так, як передбачено для порушень 1-ї групи, а укол зараховується.

в) Однак уколи, які потрапляють поза уражувану поверхню, зараховуються як дійсні щоразу, коли через ненормальне положення фехтувальник підставив цю недійсну поверхню замість дійсної уражуваної поверхні.

2 Суддя може опитати бокових суддів, але лише суддя повинен вирішити, чи є укол дійсним, чи ні.

АНУЛЮВАННЯ УКОЛУ

6.34

Суддя повинен враховувати можливі несправності електричного обладнання, зокрема:

Він повинен анулювати укол, який він щойно присудив унаслідок уколу, зафіксованого як такий, що потрапив в уражувану поверхню (кольорова лампа), якщо він встановлює шляхом тестів, проведених під його особистим контролем, до фактичного відновлення бою (команди «Бій!») і без будь-якої зміни обладнання, що використовується:

- або що укол, зареєстрований як «дійсний» проти спортсмена, якому було присуджено укол, може бути зроблений без фактичного дійсного уколу;
- або що «недійсний» укол, нанесений фехтувальником, проти якого було присуджено укол, не реєструється апаратом;
- або що «дійсний» укол, нанесений фехтувальником, проти якого було присуджено укол, не спричиняє реєстрації жодного уколу — ані дійсного, ані недійсного;
- або що реєстрація уколів, нанесених спортсменом, проти якого було присуджено укол, не залишається зафіксованою на апараті.

6.35

З іншого боку, якщо суддя вирішив, що укол, нанесений спортсменом, має пріоритет, цей укол не анулюється, якщо згодом буде встановлено, що дійсний укол, нанесений суперником, реєструється як недійсний або що зброя фехтувальника, проти якого було присуджено укол, постійно реєструє недійсний укол.

ДІЙСНІСТЬ АБО ПРІОРИТЕТ УКОЛУ

Передмова

6.36

Лише суддя вирішує питання дійсності або пріоритету уколу, застосовуючи наведені нижче основні правила, які є умовностями, що застосовуються у фехтуванні на рапірах.

Дотримання фехтувальної фрази

6.37

1 Кожна атака, тобто кожна початкова наступальна дія, яка виконана правильно, повинна бути відбита або повністю уникнена, а фраза повинна бути безперервною, тобто скоординованою (.

2 Для оцінювання правильності атаки необхідно враховувати такі положення:

а) Проста атака, пряма або непряма, виконана правильно, коли випрямлення руки, при якому вістря загрожує ураженій поверхні, передує початку випаду.

б) Складна атака виконана правильно, коли рука випрямлена під час виконання першого фінту, при цьому вістря загрожує ураженій поверхні, і рука не згинається під час наступних дій атаки та початку випаду.

в) Дії, прості або складні, або фінти, які виконуються зі зігнутою рукою, не вважаються атаками, а вважаються підготовками, що відкривають можливість для початку наступальної або захисно-наступальної дії суперника.

6.38

Для визначення пріоритету атаки під час аналізу фехтувальної фрази слід зазначити, що:

1 Якщо атака розпочата тоді, коли суперник перебуває у положенні «вістря в лінії», атакуючий повинен спочатку відвести клинок суперника. Судді повинні переконатися, що сам лише контакт клинків не вважається достатнім для відведення клинка суперника.

2 Якщо атакуючий, намагаючись відвести клинок суперника, не знаходить його, право атаки переходить до суперника.

6.39

Атаки ударами по клинку:

1 В атаці ударом по клинку атака виконується правильно та зберігає свій пріоритет, коли удар наноситься по слабкій частині клинка суперника, тобто по двох третинах клинка, найбільш віддалених від гарди.

2 В атаці ударом по клинку, коли удар наноситься по сильній частині клинка суперника, тобто по одній третині клинка, найближчій до гарди, атака виконана неправильно, і цей удар дає супернику право на негайну відповідь.

6.40

Захист дає право на відповідь: проста відповідь може бути прямою або непрямою, але для анулювання будь-якої наступної дії атакуючого вона повинна бути виконана негайно, без нерішучості або затримки.

6.41

Коли виконується складна атака, якщо суперник знаходить клинок під час одного з фінтів, він має право на відповідь.

6.42

Коли виконуються складні атаки, суперник має право на stop-hit; але щоб бути дійсним, stop-hit повинен передувати завершенню атаки на інтервал часу фехтування; тобто stop-hit повинен прийти до того, як атакуючий розпочав фінальний рух атаки.

СУДДІВСТВО УКОЛІВ

6.43

Застосовуючи ці основні умовності фехтування на рапірах, суддя повинен судити таким чином:

1 Коли під час фрази обидва фехтувальники уражені одночасно, має місце або одночасна дія, або подвійний укол.

2 Одночасна дія є наслідком одночасного задуму та виконання атаки обома фехтувальниками; у цьому випадку обмінані уколи анулюються для обох фехтувальників, навіть якщо один із них був уражений поза уражуваною поверхнею.

3 Подвійний укол, з іншого боку, є наслідком помилкової дії з боку одного з фехтувальників.

Отже, коли між уколами немає інтервалу часу фехтування:

4 Зараховується як уражений лише фехтувальник, якого атакують:

a) якщо він виконує stop-hit на просту атаку суперника;

b) якщо замість виконання захисту він намагається ухилитися від уколу і не досягає успіху;

c) якщо після успішного захисту він робить коротку паузу, яка дає супернику право поновити атаку;

d) якщо проти складної атаки він виконує stop-hit не в темп;

e) якщо, маючи «вістря в лінії» і зазнавши удару по клинку або взяття клинка, що відводить його клинок, він атакує або знову ставить вістря в лінію замість того, щоб захиститися від прямого уколу, виконаного його суперником.

5 Зараховується як уражений лише фехтувальник, який атакує:

a) якщо він розпочинає атаку, коли його суперник має вістря в лінії, не відвівши зброю суперника. Судді повинні переконатися, що сам лише контакт клинків не вважається достатнім для відведення клинка суперника.

b) якщо він намагається знайти клинок, не досягає успіху і продовжує атаку.

c) якщо під час складної атаки його суперник знаходить клинок, але він продовжує атаку, а його суперник негайно відповідає.

d) якщо під час складної атаки він робить коротку паузу, протягом якої суперник виконує stop-hit, тоді як атакуючий продовжує свою атаку.

e) якщо під час складної атаки він уражений stop-hit в темп до того, як розпочав свій фінальний рух.

f) якщо він наносить укол шляхом remise, redoublement або reprise, коли його початкова атака була відбита захистом, а суперник виконав відповідь, яка є негайною, простою та виконаною в один темп фехтування без відведення руки.

6 Суддя повинен знову поставити спортсменів у позицію «до бою» щоразу, коли має місце подвійний укол і він не може чітко визначити, з чийого боку була помилка.

ШПАГА

УМОВНОСТІ ФЕХТУВАННЯ

6.44

Для встановлення правильної фехтувальної дистанції фехтувальники сидять прямо по центру сидіння свого крісла колісного. Вертикальна лінія на спині

куртки повинна співпадати з вертикальною лінією на спинці крісла, якщо класифікатором не надано виняток .

Один фехтувальник згинає руку зі зброєю так, щоб передпліччя було вертикальним, плече — горизонтальним, а лікоть був спрямований до іншого фехтувальника. Інший фехтувальник із випрямленою рукою повинен торкнутися зовнішнього краю ліктя суперника вістрям шпаги. Потім вони виконують це навпаки. У випадку фехтувальників з неоднаковою довжиною рук фехтувальник із коротшою рукою може обрати дистанцію, що знаходиться між його дистанцією та дистанцією суперника. У разі спору втручається суддя, і його рішення є остаточним.

Фехтувальники з дуже обмеженим рухом (Категорія С) визначають дистанцію, досягаючи точки на 10 сантиметрів всередину від зовнішнього краю ліктя. У разі спору втручається суддя, і його рішення є остаточним.

Дистанція повинна бути встановлена до закриття неуразуваної поверхні «фартухом».

Після того як обидва фехтувальники погодили фехтувальну дистанцію, фехтувальна дистанція не може бути змінена.

СПОСІБ НАНЕСЕННЯ УКОЛУ

6.45

1 Шпага є виключно колючою зброєю. Тому атаквальні дії цією зброєю виконуються лише вістрям.

Під час самого бою (між командами «Бій!» та «Стій!») забороняється натискати вістрям електричної зброї на електропровідну доріжку або дозволяти йому тягнутися по ній.

Будь-яке порушення цього правила карається відповідно до Правил як порушення 1-ї групи.

УРАЖУВАНА ПОВЕРХНЯ

6.46

У шпазі уражувана поверхня включає всю верхню частину тіла фехтувальника, включно з його одягом та обладнанням.

Вона охоплює будь-яку частину тіла вище горизонтальної лінії, проведеної між верхніми краями тазових кісток і далі горизонтально навколо тулуба фехтувальника. Будь-яка частина крісла колісного вище цієї лінії є уражуваною поверхнею (див. Рисунок 5). Уколи, зареєстровані по неуразуваних частинах крісла колісного або по фехтувальній рамі, повинні бути анульовані.

Якщо фехтувальник підставляє неуразувану частину своєї поверхні замість уражуваної, закриваючи її або виконуючи ненормальний рух, суддя повинен покарати цього фехтувальника, застосувавши санкції, передбачені Правилами, а будь-який укол, нанесений фехтувальником-порушником, анулюється.

Гнучкі електропровідні «фартухи» закривають неуразувані зони. Цей фартух також заземлюється до апарата. Він не повинен закривати жодну уражувану поверхню та має бути надійно закріплений у положенні без обмеження рухливості фехтувальників. Затискачі на «фартухах» повинні бути повністю видимими для судді. Якщо ці затискачі зміщуються, суддя повинен подати команду «Стій!» та анулювати будь-який укол. Якщо подвійний укол

зареєстровано встановленим уколом і сумнівним уколом по фартуху, фехтувальник, який наніс встановлений укол, може обрати: прийняти подвійний укол або попросити його анулювати.



Рисунок 5. Уражувана поверхня у шпазі, позиція «до бою» та вимірювання фехтувальної дистанції у шпазі.

Ця схема має лише довідковий характер. У разі будь-якого сумніву перевагу має формулювання відповідного тексту.

СУДДІВСТВО УКОЛІВ

6.47

Коли обидва спортсмени уражені, і апарат реєструє обидва ці уколи як дійсні, має місце подвійний укол, тобто укол зараховується проти кожного спортсмена.

Анулювання уколів

6.48

Під час прийняття рішення суддя не враховує уколи, зареєстровані внаслідок дій:

- спричинених зустріччю вістрів шпаг або уколом, нанесеним у підлогу там, де вона не ізольована;
- розпочатих до слова «Бій!» або після «Стій!»;
- виконаних по будь-якому об'єкту, окрім суперника або його/її обладнання .

Будь-який спортсмен, який навмисно змушує апарат зареєструвати укол, ставлячи своє вістря на будь-яку поверхню, окрім поверхні суперника, карається відповідно до Правил за порушення 2-ї групи.

6.49

Суддя повинен враховувати можливі несправності електричного обладнання та повинен анулювати останній зареєстрований укол за таких обставин:

1 Якщо укол, нанесений у гарду спортсмена, проти якого було зареєстровано укол, або в електропровідну доріжку, змушує апарат зареєструвати укол.

Однак той факт, що шпага спортсмена має великі або малі ділянки ізоляції, утворені окисленням, клеєм, фарбою або будь-яким іншим матеріалом на будь-якій частині зброї, по яких уколи суперника можуть спричинити сигнал уколу, або що електричне вістря погано закріплене на кінці клинка так, що його можна відкрутити чи закрутити вручну, не може бути підставою для анулювання уколів, зареєстрованих проти цього спортсмена.

2 Якщо правильно нанесений укол спортсменом, проти якого було зареєстровано укол, не змушує апарат зареєструвати укол;

3 Якщо апарат випадково реєструє укол на боці спортсмена, проти якого було зареєстровано укол, наприклад, після удару по клинку, через будь-які рухи його суперника або внаслідок будь-якої причини, іншої ніж правильно нанесений укол;

4 Якщо реєстрація уколу, нанесеного спортсменом, проти якого було зареєстровано укол, анулюється наступним уколом, нанесеним його суперником.

5 Особливі випадки

- Якщо зареєстровано подвійний укол і один укол є дійсним, а інший — недійсним (наприклад, укол, нанесений у будь-яку поверхню, окрім суперника (див. t.93), або укол, нанесений після втрати рівноваги (див. t.34)), зараховується лише дійсний укол.
- Якщо подвійний укол зареєстровано встановленим уколом і сумнівним уколом (несправність електричного апарата), фехтувальник, який наніс встановлений укол, може обрати: прийняти подвійний укол або попросити його анулювати.

6.50

Суддя також повинен застосовувати такі правила щодо анулювання уколів:

1 Якщо інциденти, зазначені у статті 6.49, виникають унаслідок від'єднання особистого шнура спортсмена (біля руки або на спині фехтувальника), вони не можуть бути підставою для анулювання зареєстрованого уколу.

Однак, якщо запобіжний пристрій відсутній або не працює, укол повинен бути анульований, якщо штекер на спині фехтувальника від'єднався.

2 Якщо спортсмен розриває електропровідну доріжку уколом, нанесеним у підлогу, і водночас апарат реєструє укол проти його суперника, укол повинен бути анульований.

ШАБЛЯ

УМОВНОСТІ ФЕХТУВАННЯ

6.51

Для встановлення правильної фехтувальної дистанції фехтувальники сидять прямо по центру сидіння свого крісла колісного. Вертикальна лінія на спині куртки повинна співпадати з вертикальною лінією на спинці крісла, якщо класифікатором не надано виняток.

Один фехтувальник згинає руку зі зброєю так, щоб передпліччя було вертикальним, плече — горизонтальним, а лікоть був спрямований до іншого фехтувальника. Інший фехтувальник із випрямленою рукою повинен торкнутися внутрішнього краю передпліччя суперника вістрям шаблі. Потім вони виконують це навпаки. У випадку фехтувальників з неоднаковою довжиною рук фехтувальник із коротшою рукою може обрати дистанцію, що знаходиться між його дистанцією та дистанцією суперника. У разі спору втручається суддя, і його рішення є остаточним.

Фехтувальники з дуже обмеженим рухом (Категорія C) визначають дистанцію, досягаючи точки на 10 сантиметрів усередину від внутрішнього краю ліктя. У разі спору втручається суддя, і його рішення є остаточним.

Після того як обидва фехтувальники погодили фехтувальну дистанцію, фехтувальна дистанція не може бути змінена.

СПОСІБ НАНЕСЕННЯ УКОЛУ

6.52

- 1 Шабля є зброєю для уколів і рубальних ударів як лезом, так і обухом клинка.
- 2 Усі удари, нанесені лезом, плазом або обухом клинка, зараховуються як дійсні (рубальні удари та удари обухом).
- 3 Забороняється наносити удари гардою. Будь-які уколи або удари, зареєстровані внаслідок удару гардою, повинні бути анульовані, а фехтувальник, який так ударив, карається відповідно до Правил за порушення 2-ї групи.
- 4 Удари через клинок, тобто такі, що одночасно торкаються дійсної уражуваної поверхні та шаблі суперника, є дійсними, якщо вони чітко доходять до уражуваної поверхні.

УРАЖУВАНА ПОВЕРХНЯ

6.53

- 1 Лише удари, які потрапляють в уражувану поверхню, зараховуються як дійсні. Уражувана поверхня охоплює будь-яку частину тіла вище горизонтальної лінії, проведеної між верхніми краями тазових кісток і далі горизонтально навколо тулуба фехтувальника (див. Рисунок 6).
- 2 У шаблі забороняється захищати зону уражуваної поверхні або підставляти іншу частину тіла замість зони уражуваної поверхні шляхом її закривання; будь-який укол або удар, нанесений фехтувальником-порушником, анулюється. Якщо під час фехтувальної фрази відбувається захист або підміна дійсної поверхні, фехтувальник-порушник карається так, як передбачено для порушень 1-ї групи).

6.54

Укол або удар, який потрапляє у недійсну частину уражуваної поверхні, не зараховується як укол; він не реєструється апаратом, не зупиняє фехтувальну фразу та не анулює будь-які наступні уколи або удари. Однак укол або удар, який відбувається після фехтувальної помилки, не зараховується як дійсний укол, але зупиняє фехтувальну фразу і тому анулює будь-який наступний укол або удар.

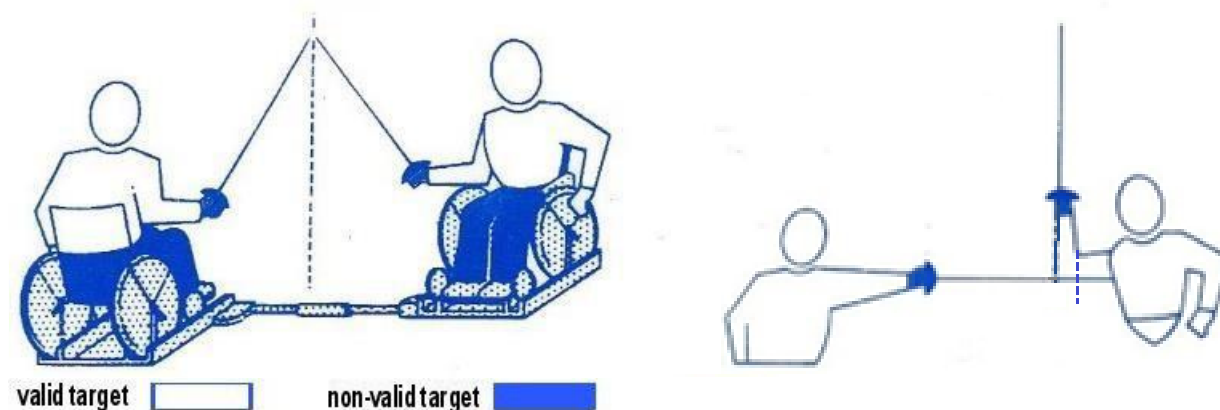


Рисунок 6. Дійсна уражувана поверхня у шаблі, позиція «до бою» та вимірювання фехтувальної дистанції у шаблі.
Ця схема має лише довідковий характер. У разі будь-якого сумніву перевагу має формулювання відповідного тексту.

СУДДІВСТВО УКОЛІВ МАТЕРІАЛЬНІСТЬ ТА АНУЛЮВАННЯ УКОЛІВ

6.55

1 Суддя повинен враховувати будь-які можливі несправності електричного обладнання; зокрема, він повинен анулювати укол, який щойно присудив відповідно до сигналу апарата, якщо шляхом тестів, проведених під його уважним контролем до фактичного відновлення бою та без внесення будь-яких змін до обладнання, може бути встановлено:

- що укол, нанесений фехтувальником, якого визнано ураженим, не спричиняє реєстрації апаратом;
- що укол, нанесений фехтувальником, якого визнано ураженим, не залишається зафіксованим на апараті;
- що сигнал уколу проти фехтувальника, якого визнано ураженим, може бути спричинений або без фактичного нанесення дійсного уколу, або уколом у зброю чи в неуразувану поверхню.

2 Якщо шабля фехтувальника, якого визнано ураженим, не відповідає Правилам (ізоляція внутрішньої та зовнішньої частин гарди, руків'я та навершя), анулювання не проводиться, навіть якщо укол у зброю спричиняє реєстрацію сигналу.

ДІЙСНІСТЬ АБО ПРІОРИТЕТ УКОЛУ

Передмова

6.56

Лише суддя вирішує питання дійсності або пріоритету уколу, застосовуючи наведені нижче основні правила, які є умовностями, що застосовуються у фехтуванні на шаблях.

Дотримання фехтувальної фрази

6.57

1 Будь-яка правильно виконана атака повинна бути відбита або повністю уникнена, а фраза повинна бути безперервною.

2 Атака виконана правильно, коли випрямлення руки з вістрям або ріжучою кромкою, що безперервно загрожує ураженій поверхні, передує початку випадку.

3 Атака з випадом виконана правильно:

- а) у простій атаці, коли початок випрямлення руки передує виконанню випадку;
- б) у складній атаці, коли початок випрямлення руки під час першого фінту передує виконанню випадку.

6.58

Для оцінювання правильності атаки необхідно враховувати такі положення:

1 Якщо атака розпочата тоді, коли суперник має вістря «в лінії», атакуючий повинен спочатку відвести зброю суперника. Судді повинні переконатися, що сам лише контакт клинків не вважається достатнім для відведення клинка суперника.

2 Якщо під час спроби знайти клинок суперника для його відведення клинок не знайдено, право атаки переходить до суперника.

3 Якщо атака розпочата тоді, коли клинок суперника не перебуває «в лінії», атака може бути завершена або прямо, або переводом, або їй можуть передувати фінти (див. t.103), які змушують суперника виконати захист.

6.59

1 У складних атаках фінт повинен бути виконаний правильно, тобто:

а) Фінт вістрям — з випрямленою рукою та вістрям, що безперервно загрожує ураженню поверхні.

б) Фінт ударом — з випрямленою рукою, при цьому клинок і рука утворюють тупий кут приблизно 135° , а ріжуча кромка загрожує дійсній частині ураженої поверхні.

2 Якщо під час складної атаки суперник знаходить клинок під час одного з фінтів, він має право на відповідь.

3 У складній атаці суперник має право на stop-hit; але для того, щоб він був дійсним, stop-hit повинен передувати останньому руху атаки на один час фехтування, тобто stop-hit повинен дійти до того, як атакуючий розпочав останній рух самої атаки.

Атаки ударами по клинку

6.60

1 В атаці ударом по клинку атака виконана правильно та зберігає свій пріоритет, коли удар наноситься по слабкій частині клинка суперника, тобто по двох третинах клинка, найбільш віддалених від гарди.

2 В атаці ударом по клинку, коли удар наноситься по сильній частині клинка суперника, тобто по одній третині клинка, найближчій до гарди, атака виконана неправильно, і цей удар дає супернику право на негайну відповідь.

6.61

1 Захист дає право на відповідь; проста відповідь може бути прямою або непрямою, але для анулювання будь-якого наступного руху атакуючого вона повинна бути виконана негайно, без будь-якого вагання або паузи.

2 Проти ударів ріжучою кромкою, плазом або обухом клинка метою захисту є запобігти потраплянню ударів суперника в уражену поверхню; тому:

а) Захист виконано належним чином, коли до завершення атаки він запобігає потраплянню цієї атаки шляхом закриття лінії, в якій ця атака повинна завершитися.

б) Коли захист виконано належним чином, атака суперника повинна бути оголошена відбитою та оцінена Суддею як така, навіть якщо внаслідок гнучкості вістря зброї суперника торкається ураженої поверхні.

СУДДІВСТВО УКОЛІВ

6.62

Застосовуючи ці основні умовності фехтування на шаблях, суддя повинен судити таким чином:

1 Коли під час фрази обидва фехтувальники уражені одночасно, має місце або одночасна дія, або подвійний укол:

Одночасна дія є наслідком одночасного задуму та виконання атаки обома фехтувальниками; у цьому випадку обмінні уколи анулюються для обох фехтувальників.

2 Подвійний укол, з іншого боку, є наслідком явно помилкової дії з боку одного з фехтувальників.

Отже, коли між уколами немає інтервалу часу фехтування:

3 Лише фехтувальник, якого атакують, зараховується як уражений:

- a) Якщо він виконує stop-hit на просту атаку суперника;
- b) Якщо замість виконання захисту він намагається уникнути уколу і не досягає успіху;
- c) Якщо після успішного захисту він робить коротку паузу (затримана відповідь), яка дає його супернику право поновити;
- d) Якщо під час складної атаки він виконує stop-hit не в темп;
- e) Якщо, маючи вістря «в лінії» і зазнавши удару по клинку або взяття клинка (prise de fer), що відводить його клинок, він атакує або знову ставить вістря в лінію замість того, щоб захиститися від прямого уколу, виконаного його суперником.

4 Лише фехтувальник, який атакує, зараховується як уражений:

- a) Якщо він розпочинає свою атаку, коли його суперник мав вістря «в лінії», не відвівши зброю суперника. Судді повинні переконатися, що сам лише контакт клинків не вважається достатнім для відведення клинка суперника.
- b) Якщо він намагається знайти клинок, не досягає успіху (через derobement) і продовжує атаку.
- v) Якщо під час складної атаки він дозволяє супернику знайти клинок і продовжує атаку, тоді як його суперник негайно відповідає.
- г) Якщо під час складної атаки він згинає руку або робить коротку паузу, протягом якої суперник виконує stop-hit або атаку, тоді як атакуючий продовжує власну атаку.
- д) Якщо під час складної атаки він уражений stop-hit у темп до того, як розпочав останній рух своєї атаки.
- є) Якщо він наносить укол шляхом remise, redoublement або reprise після захисту суперника, за яким послідувала відповідь, що була негайною, простою та виконаною в один час фехтування без відведення руки.

5 Коли має місце подвійний укол і суддя не може чітко визначити, з якого боку сталася помилка, він повинен знову поставити спортсменів у позицію «до бою».

ДИСЦИПЛІНАРНІ ПРАВИЛА ДЛЯ ЗМАГАНЬ

Розділ 1

ЗАСТОСУВАННЯ

Особи, на яких поширюються ці правила

1.1

1 Правила, викладені в цій частині, застосовуються до всіх осіб, які беруть участь у змаганнях з фехтування або присутні на них, включаючи глядачів. (

2 У наступних статтях усі ці особи називаються фехтувальниками.

Порядок і дисципліна

1.2

1 Фехтувальники повинні суворо та сумлінно дотримуватися Правил і Статутів Всесвітньої федерації пара фехтування, спеціальних правил змагання, в якому вони беруть участь, традиційних звичаїв ввічливості та чесності, а також інструкцій офіційних осіб.

2 Зокрема, вони повинні впорядковано, дисципліновано та спортивно дотримуватися таких положень; усі порушення цих правил можуть спричинити покарання з боку компетентних дисциплінарних органів після попередження або навіть без попереднього попередження, залежно від фактів та обставин.

1.3

Кожен, хто бере участь у змаганнях Всесвітньої федерації пара фехтування або присутній на них, повинен поважати статuti і правила Всесвітньої федерації пара фехтування, включаючи, але не обмежуючись, Етичним кодексом Всесвітньої федерації пара фехтування та Політикою захисту. Вони повинні дотримуватися порядку та не повинні заважати належному проведенню змагання. Під час боїв нікому не дозволяється наближатися до доріжок, давати поради фехтувальникам, критикувати суддю або бокових суддів, ображати їх або намагатися впливати на них будь-яким способом. Навіть капітан команди повинен залишатися у відведеному йому місці та може втручатися лише в ситуаціях і в порядку, передбачених Правилами. суддя повинен негайно припинити будь-яку діяльність, яка заважає належному проведенню бою, який він судить (див. t.137.1–3).

Будь-яка особа, яка з будь-якої причини погрожує офіційній особі або ображає її, вчиняє порушення 4-ї групи та карається відповідно до статті t.169.

Будь-яка присутня особа, яка стала свідком порушення Етичного кодексу Всесвітньої федерації пара фехтування, повинна повідомити про це Офіцеру із захисту, якщо він присутній, або супервайзеру чи технічному делегату.

1.4

Куріння у залах змагань заборонено. Куріння вважатиметься порушенням належного проведення змагання

Будь-яке порушення цих правил карається, як передбачено Правилами за порушення 3-ї групи.

1.5

Суддя та/або технічний делегат за власними повноваженнями або на прохання офіційного делегата Всесвітньої федерації пара фехтування чи організаційного комітету можуть ухвалити рішення видалити з місця проведення змагань, з попередженням або без нього, будь-яку особу, яка своїми жестами, поведінкою

або мовою, або порушенням Політики захисту World Abilitysport, заважає порядку або належному проведенню змагання.

Спортсмени

Слово честі

1.6

Самим фактом участі у змаганнях з фехтування фехтувальники дають слово честі дотримуватися Правил та рішень офіційних осіб, з повагою ставитися до суддів і бокових суддів та сумлінно виконувати накази й розпорядження судді.

Відмова фехтувати проти суперника

1.7

1 Жоден фехтувальник (індивідуально або команда) від члена Всесвітньої федерації пара фехтування не може брати участь в офіційному змаганні, якщо він відмовляється фехтувати проти будь-якого іншого фехтувальника (індивідуально або команди), належним чином заявленого на змагання. У разі порушення цього правила застосовуються покарання, передбачені для порушень 4-ї групи.

2 Виконавчий комітет Всесвітньої федерації пара фехтування розглядає, чи є підстави, і якою мірою, для застосування санкцій до національної федерації, до якої належить дискваліфікований учасник.

Своєчасна присутність

1.7

Фехтувальники, повністю екіпіровані, з усім обладнанням, що відповідає Правилам, та готові до фехтування, повинні бути присутніми у час і місці, призначених для початку групи, матчу або бою прямого вибування, або у час, призначений для перевірки їхнього обладнання перед боєм, а також під час змагання щоразу, коли цього вимагає суддя.

1.8

1 Під час виходу для фехтування бою фехтувальники повинні прибути на доріжку повністю готовими до фехтування — у регламентному одязі, із застебнутою курткою, з рукавичкою на руці зі зброєю та зі зброєю в руці, зі шнуром тіла, під'єднаним до штекера всередині гарди.

2 Перед початком бою волосся фехтувальників повинно бути закріплене та розміщене всередині одягу та/або маски таким чином, щоб забезпечити, що:

- воно не закриває дійсну поверхню ураження (і таким чином не перешкоджає зарахуванню уколу).
- воно не приховує ім'я та національність фехтувальника.
- його не потрібно поправляти під час бою, тим самим перериваючи його.

У разі порушення цього правила суддя застосовує санкції за порушення 1-ї групи.

1.9

За жодних обставин фехтувальники не повинні одягатися або роздягатися публічно, окрім випадку нещасного випадку, належним чином визнаного черговим лікарем або представником медичної комісії. Будь-яке порушення карається як порушення 1-ї групи.

1.10

Фехтувальники повинні прибути на доріжку для фехтування своїх боїв із двома одиницями зброї (одна як запасна), двома шнурами тіла (один як запасний) та двома шнурами маски (один як запасний), які відповідають правилам і перебувають у повністю справному стані.

1.11

Перед початком групи, командного матчу або боїв прямого вибування (індивідуальних або командних):

1 Якщо фехтувальник або повна команда не з'являються до судді на його перший виклик за п'ятнадцять хвилин до часу, зазначеного для виходу на доріжку для початку групи або командного матчу, відповідний фехтувальник або команда виключаються. Якщо фехтувальник не з'являється до судді на перший виклик за десять хвилин до часу, зазначеного для виходу на доріжку для початку індивідуального бою прямого вибування, відповідний фехтувальник виключається.

Команда вважається повною, коли присутні щонайменше три фехтувальники, які можуть сформувати команду відповідно до Правил Всесвітньої федерації пара фехтування для команд.

2 Лише ті члени команди (фехтувальники, капітан команди та один тренер, які присутні під час першого виклику судді за п'ятнадцять хвилин до часу, зазначеного для початку матчу, можуть брати участь у командному матчі.

Під час змагання, індивідуального або командного:

1.12

Під час змагання, індивідуального або командного, якщо фехтувальник не з'являється на доріжку, готовий до фехтування, коли суддя наказує це зробити:

- а. Фехтувальник або член команди, який відсутній, карається Жовтою карткою;
- б. Другий виклик здійснюється через одну хвилину після першого виклику, після чого фехтувальнику або члену команди, який відсутній, показується червона картка;
- в. Третій і останній виклик здійснюється через одну хвилину після другого виклику, після чого фехтувальник, який відсутній в індивідуальному змаганні, або вся команда в командному змаганні виключається зі змагання.

1.13

Суддя не може дозволити фехтувальнику залишити доріжку, окрім виняткових обставин. Якщо учасник робить це без дозволу, він карається відповідно до Правил за порушення 1-ї групи.

Фехтувальний етикет

1.14

1 Спортсмени повинні фехтувати чесно та суворо відповідно до правил, викладених у цих Правилах. Усі порушення цих Правил тягнуть за собою покарання, передбачені нижче.

2 Усі бої повинні зберігати характер ввічливої та чесною зустрічі. Усі нерегламентні дії (хаотичне фехтування, нерегламентні рухи на доріжці, уколи, нанесені із застосуванням сили, удари, нанесені гардою, уколи, нанесені під час або після падіння) або неспортивна поведінка суворо заборонені. У разі такого

порушення будь-який укол, нанесений фехтувальником-порушником, анулюється.

1.15

Перед початком кожного бою обидва фехтувальники повинні виконати фехтувальне привітання своєму супернику, Судді та глядачам, як визначено у статті t.1.

Коли нанесено останній укол бою, обидва фехтувальники сидять нерухомо на своїй лінії «до бою», поки Суддя приймає своє рішення.

Потім обидва фехтувальники виконують фехтувальне привітання (див. t.1) своєму супернику, Судді та глядачам. Після цього бій завершено.

Якщо один або обидва фехтувальники відмовляються виконувати ці правила, Суддя карає їх, як передбачено для порушень 4-ї групи.

1.16

Під час або після бою, навіть якщо фехтувальник уже залишив доріжку, будь-яка дія проти духу спортивної поведінки, така як агресивне або небезпечне кидання маски чи будь-якої іншої частини обладнання, карається відповідно до Правил за порушення 4-ї групи.

Небажання вести бій (пасивність)

1.17

Небажання вести бій має місце, коли протягом однієї хвилини фехтування немає уколу або уколу, нанесеного поза уражуваною поверхнею.

Коли один або обидва фехтувальники чітко демонструють небажання вести бій, Суддя негайно подає команду «Стій!».

а) Одностороння пасивність: (застосовується в індивідуальних змаганнях як у групових боях, так і в боях прямого вибування, а в командних змаганнях — до всіх боїв)

Одностороння пасивність, вчинена фехтувальником, припиняється, якщо цей фехтувальник досягає вертикальної/прямої позиції (тулуб вертикальний і перпендикулярний до сидіння).

Після 15 секунд односторонньої пасивності суддя карає неактивного фехтувальника відповідно до Правил.

На відміну від двосторонньої пасивності, суддя не переходить до наступного періоду або останньої хвилини.

б) Двостороння пасивність: (застосовується в індивідуальних змаганнях у боях прямого вибування та в командних змаганнях — до всіх боїв)

Якщо наявний один із двох наведених нижче критеріїв, має місце небажання вести бій:

- критерій часу: приблизно одна хвилина фехтування без уколу;
- надмірна дистанція (обидва фехтувальники відхиляються назад у кріслі колісному) протягом щонайменше 15 секунд.

Індивідуальні змагання

а) Якщо протягом перших двох періодів бою прямого вибування обидва фехтувальники чітко демонструють небажання вести бій, суддя переходить до наступного періоду без хвилинної перерви.

б) Коли обидва фехтувальники чітко демонструють небажання вести бій протягом третього періоду бою прямого вибування, суддя переходить до

останньої хвилини фехтування. Ця остання хвилина, яка буде відфехтована повністю, є вирішальною та їй передуює жеребкування для визначення переможця у випадку, якщо рахунок буде рівним наприкінці хвилини.

Командні змагання

в) Якщо обидві команди чітко демонструють небажання вести бій під час командного матчу, суддя переходить до наступного бою.

г) Якщо обидві команди чітко демонструють небажання вести бій під час останнього бою, суддя переходить до останньої хвилини фехтування. Ця остання хвилина, яка буде відфехтована повністю, є вирішальною та їй передуює жеребкування для визначення переможця у випадку, якщо рахунок буде рівним наприкінці хвилини.

1.18

Фехтувальник, незалежно від того, перебуває він на доріжці чи поза нею, повинен залишатися в масці до команди судді «Стій!». Він за жодних обставин не може звертатися до судді, доки суддя не прийняв своє рішення. Будь-яке порушення карається як порушення 1-ї групи.

1.19

Наприкінці бою суддя повинен зібрати двох фехтувальників, щоб чітко оголосити рахунок, який буде переданий до технічного делегата. Він повинен чітко сказати: «Фехтувальник X переміг Фехтувальника Y з таким рахунком: ...».

Наприкінці командного матчу суддя повинен зібрати дві команди, щоб чітко оголосити рахунок, який буде переданий до технічного делегата. Він повинен чітко сказати: «Команда X перемогла Команду Y з таким рахунком...».

Фехтувальники повинні з'являтися або в національній формі, або в національному спортивному костюмі. Фехтувальники не повинні з'являтися на доріжці у роздягненому вигляді.

Особисте зусилля

1.20

Спортсмени повинні фехтувати максимально якісно, у спортивній манері, до завершення змагання, щоб отримати найкраще можливе місце в класифікації, не віддаючи уколи та не намагаючись отримати перевагу шляхом надання їм уколів будь-ким.

Менеджер команди

1.21

У всіх змаганнях усі спортсмени однієї національності повинні перебувати під керівництвом менеджера команди (який може або не може фехтувати), відповідального перед технічним делегатом або організаційним комітетом за дисципліну, поведінку та спортивну поведінку членів своєї команди.

Капітан команди

1.22

У командних змаганнях лише капітан команди має право підходити до судді та/або суддівських делегатів для вирішення з ними будь-яких технічних питань або для подання протестів згідно Правил.

Члени команди, які сумлінно дотримувалися його рішень, не можуть бути притягнуті до відповідальності відповідними органами. Однак вони несуть особисту відповідальність за будь-які дії, які вони вчиняють без повноваження, наданого їхнім капітаном команди, а також за будь-яке порушення, вчинене ними всупереч цим Правилам.

Інструктори, тренери та технічні фахівці

1.23

1 Під час групового раунду всередині огороження доріжки дозволено перебувати лише фехтувальникам і суддям.

2 Під час прямого вибування індивідуальних змагань тренеру фехтувальника, медичному персоналу та технічним фахівцям не дозволяється залишатися біля своїх фехтувальників; тренерам дозволено перебувати в зоні змагань у місці, визначеному організаторами.

3 Судді можуть, коли вважають це необхідним, дозволити особі короткочасно надати допомогу фехтувальнику.

4 Кожна країна, яка має фехтувальника, що бере участь у поточному раунді змагання, може призначити максимум двох осіб, які мають право розташовуватися біля зони змагань. Організатори повинні забезпечити необхідний простір для цих осіб.

5 Коли тренери та капітани команд перебувають у зоні змагань, вони повинні носити довгі штани, верхній одяг, що закриває тулуб і плечі, та закриті взуття.

6 На чемпіонатах світу тренери та капітани команд у зоні змагань повинні носити спортивний костюм країни, яку вони представляють.

1.24

У командних змаганнях повинні бути огорожені зони, зарезервовані для членів команди.

Лише капітан команди та один тренер мають право перебувати з фехтувальниками команди всередині командної зони. Ця зона повинна мати мінімальну площу 9 м² та бути чітко позначена на підлозі на відстані від 2 м до 6 м від кінця доріжки.

1 Під час командних матчів члени команди, які фактично не фехтують, повинні залишатися в межах своєї командної зони.

2 Під час командних змагань ніхто не має права входити до огороження доріжки без дозволу судді. У разі такого порушення суддя карає команду-порушника, як передбачено Правилами. Попередження, винесене команді, діє протягом усього командного матчу. Якщо фехтувальник у межах того самого матчу вчиняє інше порушення з Першої групи, суддя щоразу карає його червоною карткою.

Глядачі

1.25

Глядачі зобов'язані не втручатися у належний порядок проведення змагання, не робити нічого, що може вплинути на фехтувальників або суддю, та поважати рішення останнього навіть тоді, коли вони з ними не погоджуються. Вони повинні виконувати будь-які вказівки, які суддя може вважати необхідним їм дати покарання за порушення 3-ї групи.

Розділ 2

ДИСЦИПЛІНАРНІ ОРГАНИ ТА ЇХНЯ КОМПЕТЕНЦІЯ

Преамбула

2.1

Наведені нижче статті регулюють лише дисципліну в місцях проведення змагань. Залежно від тяжкості встановлених порушень, вони не виключають застосування Дисциплінарних кодексів у відповідних статутах і регламентах Всесвітньої федерації пара фехтування, які доповнюють або, якщо виникає такий випадок, мають перевагу над наведеними нижче статтями.

Юрисдикційні органи

2.2

Компетентними дисциплінарними органами є:

- Суддя);
- Делегат(и) суддівської комісії;
- Технічний делегат;
- Супервайзер;
- Виконавчий комітет МПК на Паралімпійських іграх (див. т.142);
- Виконавчий комітет Всесвітньої федерації пара фехтування та його делегат(и);
- Спортивний арбітражний суд та Спортивний арбітражний трибунал.

Принцип юрисдикції

2.3

1 Який би юрисдикційний орган не ухвалив рішення, це рішення може бути предметом апеляції до вищого юрисдикційного органу, але лише однієї такої апеляції.

2 Жодне рішення щодо питання факту не може бути предметом апеляції .

3 Апеляція на рішення призупиняє це рішення лише тоді, коли вона може бути розглянута негайно.

4 Кожна апеляція повинна супроводжуватися внесенням гарантійного депозиту, визначеного відповідними органами; ця сума може бути конфіскована на користь Всесвітньої федерації пара фехтування, якщо апеляцію відхилено на підставі того, що вона є «безпідставною»; це рішення ухвалює юрисдикційний орган, відповідальний за розгляд апеляції. Однак апеляції на рішення судді не потребують внесення зазначених вище гарантійних депозитів.

Суддя

2.4

1 Суддя відповідає не лише за керування боєм, суддівство уколів та перевірку обладнання, але також за підтримання порядку в боях, які він судить .

2 У своїй якості керівника бою та арбітра щодо уколів він може, відповідно до правил, карати спортсменів: або відмовляючись зарахувати укол, який вони фактично нанесли супернику, або присуджуючи проти них укол, якого вони фактично не отримали, або виключаючи їх зі змагання, яке він судить, — усе це залежно від обставин, з попередженням або без попередження. За цих обставин, якщо він ухвалив рішення щодо питання факту, його рішення є остаточними .

3 В силу права юрисдикції, яке він має щодо всіх фехтувальників, які беруть участь або присутні на змаганні, яке він судить, він також може запропонувати технічному делегату видалити з місця проведення змагань глядачів, тренерів, інструкторів та інших осіб, які супроводжують спортсменів .

4 Нарешті, він може рекомендувати технічному делегату усі інші покарання, які вважає доцільними (виключення з усього змагання, відсторонення або дискваліфікація) .

2.5

Делегат суддівської комісії або супервайзер (якщо делегата немає) є органом, компетентним розглядати апеляції на рішення судді.

Технічний делегат на офіційних змаганнях Всесвітньої федерації пара фехтування

2.6

1 Технічний делегат, суддівські делегати або супервайзер мають юрисдикцію щодо всіх фехтувальників, які беруть участь або присутні на змаганні, яке вони проводять.

2 За необхідності вони можуть втручатися з власної ініціативи в усі спори.

3 Вони також відповідають за підтримання порядку та дисципліни під час змагань і можуть застосовувати покарання, визначені Правилами.

4 Технічний делегат відповідає за безпосереднє надсилання до Всесвітньої федерації пара фехтування повідомлень про дисциплінарні покарання, оголошені під час змагань, а також будь-яких запитів щодо догани, відсторонення, продовження покарання або постійного відсторонення, а також запитів щодо остаточних апеляцій.

5 Технічний делегат приводить у дію будь-яке накладене покарання, щодо якого апеляція неможлива або яке не підлягає призупиненню .

2.7

Дисциплінарні рішення технічний делегат, суддівських делегатів або супервайзера, які вони ухвалюють спонтанно або в межах власних повноважень (як перший рівень органу), можуть бути оскаржені до Всесвітньої федерації пара фехтування.

2.8

Усі рішення технічного делегата, суддівських делегатів або супервайзера підлягають негайному виконанню. Жодна апеляція на рішення не може призупинити це рішення під час змагання.

Розділ 3

ПОКАРАННЯ

Класифікація покарань

3.1

Існують окремі категорії покарань, що застосовуються до різних видів порушень

1 Покарання, пов'язані з фехтуванням, застосовуються до порушень, вчинених під час фехтування. Це:

- втрата дистанції на доріжці
- відмова у зарахуванні фактично нанесеного уколу
- присудження уколу, який фактично не був отриманий
- виключення зі змагання

2 Дисциплінарні покарання застосовуються до порушень, пов'язаних із підтриманням порядку, дисципліни або спортивної поведінки. Це:

- присудження уколу, який фактично не був отриманий
- виключення зі змагання
- виключення з участі в усьому турнірі
- видалення з місця проведення змагання
- дискваліфікація
- догана
- штраф
- тимчасове відсторонення
- постійне відсторонення

3.2

1 Усі ці покарання, крім постійного відсторонення, можуть застосовуватися компетентними органами на змаганні — суддею та технічним делегатом.

2 Тимчасове відсторонення може застосовуватися цими органами лише у випадку відмови фехтувальника виконати привітання.

Відмова у зарахуванні фактично нанесеного уколу

3.3

Хоча спортсмен фактично міг уразити свого суперника в уражувану поверхню, цей укол може бути не зарахований або через те, що він не був нанесений у період часу, протягом якого фехтування дозволене, або через несправності електричного обладнання, або через те, що при нанесенні уколу було застосовано насильство, або через інші причини, передбачені Правилами (відповідно до технічних правил).

Присудження уколу, який фактично не був отриманий

3.4

Спортсменам може бути присуджений укол проти них, якого вони фактично не отримували, через те, що вони вчинили порушення, яке завадило їхньому супернику фехтувати (використання неозброєної руки під час фехтування тощо) відповідно до технічних правил.

Виключення

3.5

1 Спортсмен, який під час фехтування вчиняє певні насильницькі або мстиві дії проти свого суперника, або який не фехтує з максимальною віддачею, або який отримує вигоду від шахрайської домовленості зі своїм суперником, може бути виключений зі змагання.

2 Спортсмен, виключений зі змагання, не може продовжувати брати участь у цьому змаганні, навіть якщо він уже кваліфікувався для переходу до наступного раунду. Він втрачає право на свою індивідуальну класифікацію, і всі фехтувальники, які розташовані після дискваліфікованого фехтувальника, піднімаються на одне місце в результатах змагання. За необхідності два третіх місця визначаються відповідно до їхнього рейтингу для формування таблиці. За будь-яких обставин лише фехтувальники, які фактично отримали очки у змаганні, можуть піднятися на одне місце в результатах змагання.

ДИСЦИПЛІНАРНІ ПОКАРАННЯ

Виключення зі змагання

3.6

1 Виключення зі змагання також може бути накладене за дисциплінарне порушення (нез'явлення на доріжку відповідно до вимог, зброя, що не відповідає правилам, ганебне ставлення до офіційної особи тощо).

2 Наслідки такого виключення для спортсмена є такими самими.

Видалення з місця проведення змагання або турніру

3.7

1 Спортсмен, якого виключено з турніру, більше не допускається до участі в будь-якому змаганні під час цього турніру — ні в тому самому виді зброї, ні в іншому.

2 Коли це покарання накладається на команду, становище кожного члена цієї команди повинно бути розглянуте індивідуально, і на членів цієї команди, залежно від обставин, можуть бути накладені різні покарання.

3 Технічний делегат приймає рішення, чи діє це покарання лише для відповідного змагання, чи для всього турніру, залежно від тяжкості дисциплінарного порушення.

3.7

Усі учасники або особи, які не беруть участі у змаганні, але беруть участь у ньому або присутні на ньому (інструктори, тренери, технічні фахівці, уболівальники, офіційні особи, глядачі), можуть бути видалені. Таке видалення має наслідком заборону доступу до місця проведення змагання на час тривалості змагання або турніру. За жодних обставин накладення цього покарання не може бути підставою для будь-якого відшкодування будь-кому.

Дискваліфікація

3.8

1 Дискваліфікація спортсмена не обов'язково тягне за собою його тимчасове відсторонення або постійне відсторонення, якщо він діяв добросовісно; однак проти спортсмена може бути подано запит щодо додаткових покарань за шахрайський намір.

2 Команда, до складу якої було включено дискваліфікованого спортсмена, обов'язково зазнає покарання цього члена команди і також дискваліфікується.

3 Наслідки дискваліфікації є такими самими, як і наслідки виключення зі змагання (див. статтю t.149).

Догана

3.9

У випадках, коли більш сувора дисциплінарна санкція не є виправданою, фехтувальник або офіційна особа можуть бути покарані доганою.

Тимчасове відсторонення

3.10

1 Спортсмен, якого відсторонено, не може брати участь у жодному офіційному змаганні Всесвітньої федерації пара фехтування протягом строку відсторонення.

2 Усі інші особи, яких відсторонено, позбавляються права виконувати свої функції в межах часу та місця, визначених при накладенні відсторонення.

Постійне відсторонення

3.11

Постійне відсторонення має такі самі наслідки, як і відсторонення, але є постійним.

ОГОЛОШЕННЯ ПОКАРАНЬ

3.12

1 Технічний делегат зобов'язаний без затримки повідомити Всесвітньої федерації пара фехтування про покарання, застосовані під час змагання, та причини їх застосування.

Розділ 4

ПОКАРАННЯ ТА КОМПЕТЕНТНІ ЮРИДИЧНІ ОРГАНИ

Типи (групи) покарань

4.1

Якщо суддя повинен покарати фехтувальника, який вчинив кілька порушень одночасно, він повинен спочатку покарати за найменш серйозне порушення.

4.2

Покарання є кумулятивними та діють протягом бою, за винятком тих, що позначені ЧОРНОЮ КАРТКОЮ, яка означає виключення зі змагання, виключення з решти турніру та відсторонення від усіх наступних турнірів Всесвітньої федерації пара фехтування до завершення другого Кубка світу, зонального чемпіонату, чемпіонату світу або Паралімпійських ігор після турніру, з якого фехтувальника було виключено.

4.3

Однак команда, виключена з турніру через чорну картку, накладену на одного з її членів під час командного матчу, не карається відстороненням. Лише індивідуальний фехтувальник, якого було покарано, буде відсторонений відповідно до Правил і не може бути обраний членом будь-якої команди протягом періоду відсторонення

4.4

Певні порушення можуть призвести до анулювання уколу, нанесеного фехтувальником-порушником. Під час бою можуть бути анульовані лише уколи, нанесені за обставин, пов'язаних із порушенням (див. t.170).

4.5

Покарання є такими:

- 1) попередження, позначене ЖОВТОЮ КАРТКОЮ, якою Суддя визначає фехтувальника-порушника. Після цього фехтувальник знає, що будь-яке подальше порушення з його боку призведе до штрафного уколу.
- 2) штрафний укол, позначений ЧЕРВОНОЮ КАРТКОЮ, якою Суддя визначає фехтувальника-порушника. Укол додається до рахунку його суперника і, якщо йдеться про останній укол, може призвести до програшу бою. Крім того, після ЧЕРВОНОЇ КАРТКИ може слідувати лише інша ЧЕРВОНА КАРТКА або ЧОРНА КАРТКА, залежно від характеру другого порушення .
- 3) виключення зі змагання, виключення з решти турніру та відсторонення від усіх наступних турнірів WPF до завершення другого Кубка світу WPF, зонального чемпіонату, чемпіонату світу або Паралімпійських ігор після турніру, з якого фехтувальника було виключено; позначається ЧОРНОЮ КАРТКОЮ, якою суддя визначає винну особу.
- 4) видалення з місця проведення змагання (будь-яка особа, яка порушує порядок проведення змагання).

4.6

Усі попередження (ЖОВТІ КАРТКИ), штрафні уколи (ЧЕРВОНІ КАРТКИ) та виключення (ЧОРНІ КАРТКИ) повинні бути зазначені в протоколі бою, групи або матчу разом із групою, до якої вони належать.

Компетенція

4.7

Порушення та покарання за них, які містяться в різних статтях Правил, узагальнені в таблиці, що наведена далі; вони поділені на чотири групи. Усі ці покарання належать до компетенції судді, хоча технічний делегат зберігає право втручатися з власної ініціативи.

Перша група порушень

4.8

Перше порушення в цій Першій групі карається ЖОВТОЮ КАРТКОЮ (попередження). Якщо під час того самого бою фехтувальник вчиняє те саме або інше порушення цієї групи, Суддя щоразу карає його ЧЕРВОНОЮ КАРТКОЮ (штрафний укол). Якщо фехтувальник-порушник уже був покараний ЧЕРВОНОЮ КАРТКОЮ за порушення, зазначене у Другій або Третій групі, він отримує ще одну ЧЕРВОНУ КАРТКУ за своє перше порушення, що належить до Першої групи.

Друга група порушень

4.9

Кожне порушення Другої групи, включаючи перше порушення, карається ЧЕРВОНОЮ КАРТКОЮ (штрафний укол).

Третя група порушень

4.10

1) Перше порушення Третьої групи карається ЧЕРВОНОЮ КАРТКОЮ (штрафний укол), навіть якщо фехтувальник-порушник уже отримав ЧЕРВОНУ КАРТКУ внаслідок порушень першої або другої групи.

2) Якщо під час того самого бою фехтувальник вчиняє те саме або інше порушення цієї групи, фехтувальник карається ЧОРНОЮ КАРТКОЮ (виключення зі змагання, виключення з решти турніру та відсторонення від усіх наступних турнірів WPF до завершення другого Кубка світу, зонального чемпіонату, чемпіонату світу або Паралімпійських ігор після турніру, з якого фехтувальника було виключено).

4.11

Будь-яка особа, яка не перебуває на доріжці та порушує належний порядок проведення змагання, отримує:

- 1) за перше порушення — попередження, позначене ЖОВТОЮ КАРТКОЮ, чинне протягом усього змагання, яке повинно бути зазначене в протоколі бою та зареєстроване технічним делегатом;
- 2) за друге порушення під час того самого змагання — ЧОРНУ КАРТКУ.
- 3) У найсерйозніших випадках, що стосуються порушення порядку як на доріжці, так і поза нею, суддя може негайно виключити або видалити винну особу.

Четверта група порушень

4.12

1) Перше порушення Четвертої групи карається ЧОРНОЮ КАРТКОЮ (виключення зі змагання, виключення з решти турніру та відсторонення від усіх наступних турнірів Всесвітньої федерації пара фехтування до завершення

другого Кубка світу, зонального чемпіонату, чемпіонату світу або Паралімпійських ігор після турніру, з якого фехтувальника було виключено).

2) Однак команда, виключена з турніру через ЧОРНУ КАРТКУ, накладену на одного з її членів, не виключається як команда з наступних змагань, але не може заявити покараного фехтувальника.

3) Крім того, будь-яка чорна картка, винесена на змаганні Всесвітньої федерації пара фехтування або на змаганні, організованому будь-якою федерацією, яка приєдналася до дисциплінарного кодексу Всесвітньої федерації пара фехтування, повинна бути протягом 10 днів повідомлена голові Всесвітньої федерації пара фехтування для оцінки того, чи тяжкість вчиненого порушення виправдовує передання звіту, складеного супервайзером Всесвітньої федерації пара фехтування або технічним делегатом, голові юридичної комісії з проханням створити дисциплінарний трибунал для визначення, чи повинні бути накладені додаткові покарання, крім тих, що були накладені на змаганні.
через Організаційний комітет.

Порушення та покарання

4.13

Ця таблиця призначена як зручне резюме: вона не замінює повні тексти відповідних статей, до яких слід звертатися у будь-якому випадку сумніву.

ПОРУШЕННЯ	ПОКАРАННЯ		
<p>0.1 Відсутність імені та національності на спині та відсутність національності на електропровідному фартуху на всіх офіційних змаганнях Всесвітньої федерації пара фехтування. Відсутність національної форми та логотипу, а також відсутність затверджених дизайнерських захисних накладок на спиці на Паралімпійських іграх, чемпіонатах світу та зональних чемпіонатах.</p>	<p>Виключення зі змагання</p>		
<p>0.2 Відсутність імені та національності на спині та відсутність національності на електропровідному фартуху через заміну предмета, що не відповідає правилам.</p>			
<p>0.3 Нез'явлення після першого виклику суддею за п'ятнадцять хвилин до часу, зазначеного для початку групи/командного матчу/боїв, та за десять хвилин до часу, зазначеного для початку боїв прямого вибування.</p>			
<p>0.4 Нез'явлення на доріжку готовим до фехтування за наказом судді після трьох викликів з інтервалом в одну хвилину.</p>	<p>1-й виклик</p>	<p>2-й виклик</p>	<p>3-й виклик Виключення</p>

1-ша група

ПОРУШЕННЯ Першої групи	1-ше порушення	2-ге порушення	3-тє та наступні порушення
1.1 Навмисна зміна положення сидіння до команди «Бій!» ★	ЖОВТА	ЧЕРВОНА	ЧЕРВОНА
1.2 Початок або рух до команди «Бій!» ★	ЖОВТА	ЧЕРВОНА	ЧЕРВОНА
1.3 Залишення доріжки без дозволу	ЖОВТА	ЧЕРВОНА	ЧЕРВОНА
1.4 Поворот спиною до суперника ★	ЖОВТА	ЧЕРВОНА	ЧЕРВОНА
1.5 Закривання/підміна дійсної уражуваної поверхні ★	ЖОВТА	ЧЕРВОНА	ЧЕРВОНА
1.6 Торкання/утримання електричного обладнання ★	ЖОВТА	ЧЕРВОНА	ЧЕРВОНА
1.7 Відрив стопи від підніжки або використання підлоги для отримання переваги ★	ЖОВТА	ЧЕРВОНА	ЧЕРВОНА
1.8 Піднімання з крісла колісного ★	ЖОВТА	ЧЕРВОНА	ЧЕРВОНА
1.9 Навмисна втрата рівноваги ★	ЖОВТА	ЧЕРВОНА	ЧЕРВОНА
1.10 Переривання бою без поважної причини	ЖОВТА	ЧЕРВОНА	ЧЕРВОНА
1.11 Одяг/обладнання не відповідає правилам. Вигин клинка перевищує дозволений. Відсутність запасної зброї, особистого шнура або шнура маски.	ЖОВТА	ЧЕРВОНА	ЧЕРВОНА
1.12 Зміна положення руки на руків'ї під час бою.	ЖОВТА	ЧЕРВОНА	ЧЕРВОНА
1.12 У рапірі та шпазі — волочіння вістря зброї по електропровідній доріжці.	ЖОВТА	ЧЕРВОНА	ЧЕРВОНА
1.13 У шаблі — удар, нанесений гардою ★	ЖОВТА	ЧЕРВОНА	ЧЕРВОНА
1.14 Відмова підкоритися судді	ЖОВТА	ЧЕРВОНА	ЧЕРВОНА
1.15 Волосся не відповідає Правилам	ЖОВТА	ЧЕРВОНА	ЧЕРВОНА
1.16 Штовханина, хаотичне фехтування ★; зняття маски до команди судді «Стій!»; одягання або роздягання на доріжці	ЖОВТА	ЧЕРВОНА	ЧЕРВОНА

ПОРУШЕННЯ Першої групи	1-ше порушення	2-ге порушення	3-тє та наступні порушення
1.17 Нерегламентні рухи на доріжці ★; уколи, нанесені із застосуванням сили ★; навмисне падіння для уникнення уколу ★	ЖОВТА	ЧЕРВОНА	ЧЕРВОНА
Одностороння пасивність	ЖОВТА	ЧЕРВОНА	ЧЕРВОНА
1.18 Необґрунтована апеляція, що ставить під сумнів рішення Судді щодо питання факту.	ЖОВТА	ЧЕРВОНА	ЧЕРВОНА
1.19 Вхід до огороження доріжки без дозволу Судді ⊕	ЖОВТА	ЧЕРВОНА	ЧЕРВОНА

2-га група

ПОРУШЕННЯ Другої групи	1-ше порушення	2-ге порушення	3-тє та наступні порушення
2.1 Використання руки/кисті, що не тримає зброю ★	ЧЕРВОНА	ЧЕРВОНА	ЧЕРВОНА
2.2 Навмисне відкріплення крісла колісного ★	ЧЕРВОНА	ЧЕРВОНА	ЧЕРВОНА
2.3 Пошкодження крісла колісного для отримання переваги ★	ЧЕРВОНА	ЧЕРВОНА	ЧЕРВОНА
2.4 Вимога перерви через заявлену травму/судому, яку лікар визнав необґрунтованою	ЧЕРВОНА	ЧЕРВОНА	ЧЕРВОНА
2.5 Навмисне кидання зброї під час фехтувальної фрази	ЧЕРВОНА	ЧЕРВОНА	ЧЕРВОНА
2.6 Відсутність контрольних позначок на зброї ★	ЧЕРВОНА	ЧЕРВОНА	ЧЕРВОНА
2.7 Навмисний укол не в суперника ★	ЧЕРВОНА	ЧЕРВОНА	ЧЕРВОНА
2.8 небезпечна, насильницька або мстива дія, удар гардою або наверх ★	ЧЕРВОНА	ЧЕРВОНА	ЧЕРВОНА

3-тя група

ПОРУШЕННЯ Третьої групи	1-ше порушення	2-ге порушення
3.1 Фехтувальник порушує порядок, перебуваючи на доріжці. У найсерйозніших випадках суддя може негайно показати чорну картку .	ЧЕРВОНА	ЧОРНА
3.2 Нечесне фехтування ★	ЧЕРВОНА	ЧОРНА
3.3 Порушення кодексу реклами	ЧЕРВОНА	ЧОРНА
3.4 Будь-яка особа, яка не перебуває на доріжці, порушує належний порядок; куріння у залах змагань, включно з електронними сигаретами. У найсерйозніших випадках суддя може негайно показати чорну картку (.	ЖОВТА	ЧОРНА
3.5 Розминка або тренування без фехтувального одягу чи обладнання, що відповідає правилам Всесвітньої федерації пара фехтування	ЖОВТА	ЧОРНА
3.6 Неспортивна поведінка	ЖОВТА	ЧОРНА

4-та група

ПОРУШЕННЯ Четвертої групи	ПОКАРАННЯ
4.1 Фехтувальник обладнаний електронним комунікаційним обладнанням, яке дозволяє йому отримувати повідомлення під час бою.	ЧОРНА
4.2 Шахрайське обладнання, контрольні позначки, які імітовані або перенесені.	ЧОРНА
4.3 Обладнання змінене так, щоб дозволити реєстрацію уколів або невмикання апарата за бажанням.	ЧОРНА
4.4 Відмова фехтувальника фехтувати проти іншого спортсмена або команди, належним чином заявлених.	ЧОРНА
4.5 Порушення спортивної поведінки.	ЧОРНА
4.6 Відмова фехтувальника виконати привітання супернику, Судді та глядачам перед початком бою або після останнього уколу.	ЧОРНА
4.7 Отримання вигоди від змови, сприяння супернику.	ЧОРНА
4.8 Насильницькі або мстиві дії.	ЧОРНА
4.9 Допінг.	ЧОРНА

ПОЯСНЕННЯ	
★	Анулювання будь-якого уколу, нанесеного фехтувальником-порушником
⊕	Спеціальна ЖОВТА КАРТКА для всієї команди, чинна протягом усього командного матчу. Якщо під час того самого командного матчу фехтувальник вчиняє порушення 1-ї групи, суддя щоразу карає ЧЕРВОНОЮ КАРТКОЮ .
ЖОВТА КАРТКА	Попередження, чинне протягом бою, незалежно від того, чи це один або кілька поєдинків. Якщо фехтувальник вчиняє порушення 1-ї групи після того, як був покараний ЧЕРВОНОЮ КАРТКОЮ з будь-якої причини, він отримує ще одну ЧЕРВОНУ КАРТКУ .
ЧЕРВОНА КАРТКА	Штрафний укол
ЧОРНА КАРТКА	Виключення зі змагання, виключення з решти турніру та відсторонення від усіх наступних турнірів ЧОРНА до завершення другого Кубка світу, зонального чемпіонату, чемпіонату світу або Паралімпійських ігор після турніру, з якого фехтувальника було виключено.

Розділ 5

ПРОЦЕДУРА

Основний принцип

5.1

Різні покарання накладаються компетентними органами, які ухвалюють свої рішення справедливо та враховують тяжкість порушення і обставини, за яких воно було вчинене .

Протести та апеляції

Проти рішення Судді

5.2

1 Жодна апеляція не може бути подана проти рішення судді щодо питання факту, крім випадків, дозволених у Правилах щодо відеосуддівства .

2 Якщо фехтувальник порушує цей принцип, ставлячи під сумнів рішення судді щодо питання факту під час бою, він карається відповідно до Правил (за порушення 1-ї групи. Але якщо суддя не знає певного правила або неправильно його розуміє, або застосовує його у спосіб, що суперечить Правилам, апеляція з цього питання може бути прийнята до розгляду. Питання факту включає, але не обмежується, будь-яким рішенням судді, що аналізує те, що сталося на доріжці, таким як дійсність або пріоритет уколу, чи залишив фехтувальник бік або кінець доріжки, або чи є поведінка особи порушенням 3-ї або 4-ї групи.

5.3

Ця апеляція повинна подаватися:

- 1) в індивідуальних змаганнях — фехтувальником,
- 2) у командних змаганнях — фехтувальником або капітаном команди; вона повинна подаватися ввічливо, але без формальностей, усно Судді негайно та до ухвалення будь-якого рішення щодо наступного уколу.

5.4

Якщо суддя дотримується своєї думки, Делегат суддівської комісії або супервайзер (якщо делегата немає) має повноваження вирішити апеляцію . Якщо така апеляція вважається необґрунтованою, фехтувальник карається відповідно до Правил.

Інші протести та апеляції

5.5

- 1) Скарги та протести, які не стосуються рішення судді, повинні подаватися письмово без затримки; вони повинні бути адресовані технічному делегату.
- 2) Протести щодо складу першого раунду на чемпіонатах світу та Паралімпійських іграх можуть подаватися лише до 20:00 дня, що передує змаганням .

Розслідування — право на захист

5.6

Жодне покарання не може бути накладене до проведення розслідування, під час якого зацікавлені сторони були викликані для надання пояснення щодо події усно або письмово, у розумний проміжок часу, відповідний часу та місцю. Після закінчення цього строку покарання може бути накладене.

Метод ухвалення рішення

5. 7

Рішення технічної комісії ухвалюються більшістю голосів, при цьому голова (президент) має вирішальний голос у випадку рівності голосів.

Повторення порушення

5. 8

1) Щодо порушень, пов'язаних зі спортивною поведінкою, належним порядком або дисципліною, фехтувальник вважається таким, що повторив порушення, якщо він вчиняє нове порушення, інше ніж порушення правил, що регулюють бої, протягом двох років після отримання догани або застосування до нього виключення, дискваліфікації чи відсторонення.

2) За повторення порушення повинно бути накладене таке покарання:

а) виключення зі змагання, якщо попереднім покаранням була догана.

б) дискваліфікація від участі в усьому турнірі, якщо попереднім покаранням було виключення або дискваліфікація зі змагання.