

2016

Regulamin długiego miecza, szabli i rapiera obowiązujące na Team Triathlon Tournament & Falcons Cup 2016 - Polska

*zgodnie ze standardami
Polskiej Federacji Dawnych Europejskich Sztuk Walki
FEDER*



Wersja 4. FEDER 2016

Wersja 1. Feder opracowana pod przez komisję pod przewodnictwem Anny Stępień w składzie: Barbara Chlebowska, Jan Chodkiewicz, Piotr Paprzycki, and Marcin Surdel.

Wersja 2. Team Triathlon Tournament & Falcons Cup 2016 zmodyfikowana przez komisję pod przewodnictwem Rafała Kalusa w składzie: Marek Helman, Maciej Kwiek, Aleksander Dynarek, Maciej Talaga, Magdalena Sędkiewicz, Agnieszka Wiszniewska-Matyszkiewicz, Rafał Czupryński, Piotr Paprzycki, Szymon Łojak, Małgorzata Cieleń

Wprowadzenie

Niniejszy dokument jest zbiorem ogólnych zasad dotyczących indywidualnych i drużynowych turniejów długiego miecza, szabli i rapiera obowiązujący na Team Triathlon Tournament (T3) 2016 oraz Falcons Cup (FC) 2016 w Obornikach.

Team Triathlon Tournament

Trzyosobowe drużyny zawodników DESW współzawodniczą ze sobą w meczach składających się z trzech indywidualnych pojedynków każda. W jednym meczu każdy zawodnik z drużyny walczy raz jedną z trzech broni (pierwsza walka długim mieczem, następna rapierem a ostatnia szablą)

Jeden mecz składa się z trzech walk. Każda walka trwa trzy minuty lub do czasu, gdy zawodnik zdobędzie 5 punktów (długi miecz), kolejni zawodnicy muszą osiągnąć poziom 10 punktów (rapier) oraz 15 punktów (w szabli)

UWAGA! jeden zawodnik może partycypować tylko w jednej walce w meczu. W kolejnym meczu z inną drużyną zawodnicy mogą startować w innej kolejności.

Mecze pomiędzy dwoma drużynami trwają dopóki jedna z nich nie zdobędzie 15 punktów lub czas 3 min ostatniej walki zostanie osiągnięty. Każdy mecz posiada limit czasowy 9 minut, natomiast każda walka 3 minut. Po upływie 3 minut walki następuje zmiana zawodników oraz broni.

Po zakończeniu fazy grupowej trzy drużyny walczą w meczach finałowych. Do fazy pucharowej z każdej grupy przechodzi jedna drużyna.

Więcej informacji w punktach 3.3, 3.5, 3.7

Falcons Cup

Indywidualny Puchar Polski w trzech kategoriach broni (długi miecz, szabla i rapier). W każdej kategorii rozgrywane są fazy grupowa i pucharowa składająca się z półfinałów i finałów.

FAZA GRUPOWA: każda walka ma limit siedmiu starć oraz 3 minut..

FAZA PUCHAROWA: każda walka ma limit czasowy 3 minut.

Jeżeli w walce po siedmiu starciach (faza grupowa) lub po upływie trzech minut (faza grupowa i pucharowa) żaden z zawodników nie zdobędzie siedmiu punktów to zwycięzcą zostaje zawodnik z większą liczbą punktów.

Zawodnicy z najlepszymi wynikami z każdej grupy przechodzą do fazy pucharowej.

Więcej informacji w punktach 3.4, 3.6 oraz 3.8

Niniejszy regulamin jest standardem przebiegu walk, punktowania i wymagań dotyczących sprzętu ochronnego dla każdej konkurencji. Wymagania dotyczące broni pojedynkowej stanowią aneks do tego dokumentu i stanowią jego integralną część.

1. Walki nie są uważane za wierne symulacje prawdziwych pojedynków na ostrą broń. Celem niniejszego regulaminu jest premiowanie zachowań zapewniających większą szansę na przetrwanie w teoretycznej sytuacji walki na ostrą broń w pojedynku bez opancerzenia.
2. Walka składa się z serii starć ograniczonych limitem czasu. Sędziowie główni oraz boczni obiektywnie oceniają starcia i nagradzają promowane zachowania (efektywne trafienie bez otrzymania w odpowiedzi porównywalnie skutecznego trafienia).
3. dodatkowym zadaniem sędziów głównych i bocznych jest karanie zachowań które przesadnie zwiększają ryzyko kontuzji u zawodników, jak używanie niedozwolonych technik czy użycie w niewystarczającej ochrony..
4. Do kompetencji sędziów głównych i bocznych nie należy narzucanie zgodności wykonywanych technik z abstrakcyjnymi modelami czy wykonania zgodnego z obecną interpretacją materiałów źródłowych.
5. Organizator turnieju zobligowany jest do zapewnienia obecności personelu medycznego.
6. Poniższe zasady walki obowiązują w obu turniejach (T3 i Falcons Cup) oraz w każdej konkurencji.

1 Zasady walki (T3 oraz Falcons Cup)

1.1 Dozwolone akcje i zachowania

- 1 Dozwolone jest chwytnie przeciwnika za ręce i ramiona.
- 2 Chwytnie za głównię broni przeciwnika jest dozwolone wyłącznie po uzyskaniu kontroli nad jego bronią np przez zawiązanie główki. Broń przeciwnika jest uważana za kontrolowaną w następujących przypadkach:
 - 2.1 Zawodnik w trakcie chwytania nie otrzymał trawienia;
 - 2.2 Zawodnik którego broń była chwytna miał znacznie ograniczoną możliwość poruszania bronią np. nie ma możliwości wykonać uderzenia i trafić przeciwnika.
- 3 Rozbrajanie, rzuty zapaśnicze oraz walka w parterze są dozwolone, aczkolwiek do zdobycia punktu wymagane jest czyste trafienie lub odklepanie przez przeciwnika.

- 4 Uderzanie przeciwnika głową, rękami i nogami jest dozwolone, ale nie skutkuje przyznaniem punktu.
- 5 Uderzanie w przednią część kraty maski głowicą jest dozwolone, ale nie skutkuje przyznaniem punktu.
- 6 Po komendzie “STOP” dozwolone są wszelkie akcje defensywne (związanie i odbijanie ostrza przeciwnika, zasłony, obrona dystansem).
- 7 Wszystkie akcje nie ujęte w punkcie 1.2 są dozwolone.

1.2 Akcje i zachowania zabronione

- 1 Wszelkie uderzenia w krocze są zabronione.
- 2 Wszelkie uderzenia w kark są zabronione.
- 3 Wszelkie uderzenia jelcem, koszem lub obłękami są zabronione.
- 4 Uderzenia głowicą są zabronione z wyjątkiem uderzeń w przednią część kraty maski.
- 5 Przerwywanie starcia bez wyraźnej komendy “STOP” ze strony sędziego jest zabronione za wyjątkiem przypadków uzasadnionych zachowaniem bezpieczeństwa walczących. Jeśli starcie zostanie przerwane przez zawodnika bezzasadnie (nie nastąpi awaria sprzętu ochronnego, wtargnięcie osób trzecich na pole walki, itp.), oznacza to utratę punktu przez zawodnika, który przerwał starcie.
- 6 Podważanie decyzji sędziego jest zakazane. Po przerwaniu starcia i ogłoszeniu jego wyniku, zawodnik ma prawo do:
 - 6.1 Przyznania się do otrzymania trafienia nie zauważonego przez sędziów
 - 6.2 Przyznania się do zadania trafienia, które nie miało znamion wnikania w ciało, na przykład uderzenia płazem, lub bez wystarczającej siły
- 7 Uwagi zawodnika nie są wiążące dla sędziego
- 8 Celowe zdejmowanie ochraniaczy przeciwnika, używanie ich w zwarcu lub walce w parterze jest niedozwolone.
- 9 Akcje charakteryzujące się nadmierną, nieusprawiedliwioną brutalnością i/lub będące poważnym zagrożeniem dla zdrowia lub życia innych osób są zabronione. Przykładowo, zabronione jest atakowanie pełną siłą osoby rozbrojonej, lub leżącej na ziemi.
- 10 Rzucanie bronią w przeciwnika jest zabronione.

1.3 Akcje nagradzane punktami

Akcje są nagradzane punktami, jeśli ich skuteczne wykonanie skutkowałoby rozstrzygającą przewagą w hipotetycznej walce na ostrą broń.

1 Czyste trafienie

1.1 Czyste trafienie to cięcie (widoczne uderzenie ostrą krawędzią broni), pchnięcie sztychem (z widocznym ugięciem głowni) lub krojenie (kontakt ostrej krawędzi broni z przeciwnikiem i przeciągnięcie jej z wyraźnie widocznym naciskiem).

1.2 Chwyt niekontrolowanej broni przeciwnika w ruchu skutkuje przyznaniem trafienia przeciwnikowi.

1.3 Czyste trafienie musi nosić znamiona wnikania w ciało przeciwnika - trajektoria, siła i prędkość trafienia winna odpowiadać efektywnemu trafieniu ostrą bronią.

1.4 Po zadaniu czystego trafienia, zawodnik musi obronić się przed trafieniem obopólnym przez

1.4.1 Obronę dystansem (Abzug), lub

1.4.2 Wzięcie ostrza przeciwnika na zasłonę, lub

1.4.3 Kontrolę nad bronią przeciwnika w sposób uniemożliwiający mu zadanie trafienia w akcji szermierczej następującej bezpośrednio po czystym trafieniu

2 Rzut i uderzenie

2.1 Rzut i uderzenie to sytuacja, w której zawodnik znalazł się na ziemi, po czym zostaje trafiony. Użycie nadmiernej siły w stosunku do leżącego przeciwnika jest zabronione i może skutkować ostrzeżeniem lub dyskwalifikacją.

3 Walka w parterze i trafienie:

3.1 Walka w parterze i trafienie to sytuacja, w której obaj zawodnicy znaleźli się na ziemi, po czym jeden z nich trafia drugiego czystym trafieniem.

3.2 Odklepanie w czasie walki w parterze skutkuje stratą punktu przez zawodnika odklepującego. Odklepanie kończy tylko bieżące starcie, nie całą walkę.

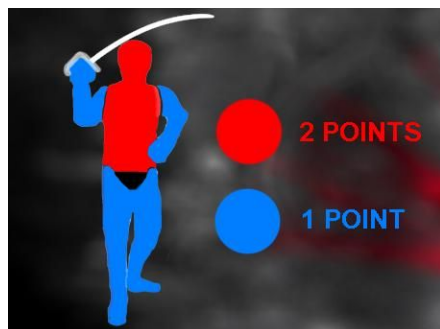
3.3 Gdy sędzia uzna, że jeden z zawodników posiada pełną kontrolę w parterze, przyznaje punkt zawodnikowi kontrolującemu

4 Rozbrojenie i trafienie:

- 4.1 Rozbrojenie i trafienie oznacza odebranie przeciwnikowi jego własnej broni w taki sposób, że nie ma nad nią żadnej kontroli, oraz zadanie mu trafienia bronią swoją, lub odebraną.
- 4.2 Rozbrojony przeciwnik może próbować wejść do zapasów lub dokonać rozbrojenia.
- 4.3 Starcie nie jest przerywane w przypadku rozbrojenia po którym nie nastąpiło trafienie, jeżeli zawodnicy są w bliskim dystansie, lub rozbrojony zawodnik aktywnie próbuje przejść do bliskiego dystansu.
- 4.4 Rozbrojenie, po którym nie nastąpiło przejście do krótkiego dystansu, a rozbrojony przeciwnik nie przejawia chęci skrócenia go, kończy się przyznaniem czystego trafienia zawodnikowi, który dokonał rozbrojenia. Jeśli zawodnik rozbrojony opuści pole walki, jego przeciwnik otrzymuje punkt, a opuszczający pole otrzymuje ostrzeżenie.
- 4.5 Jeśli rozbrojenie nastąpiło przypadkiem, traktuje je się tak samo, jak rozbrojenie celowe.

1.4 Punktacja i strefy trafienia

- 1 Zawodnik otrzymuje 2 punkty za zadanie czystego trafienia (cięcie, pchnięcie lub krojenie) w głowę lub korpus (włącznie z szyją i ramionami).
- 2 Zawodnik otrzymuje 1 punkt za zadanie czystego trafienia (cięcie, pchnięcie lub krojenie) w rękę lub nogi.



- 3 Możliwe jest uzyskanie dwóch(1+1), trzech(2+1) lub czterech(2+2) punktów w jednym starciu, jeżeli trafiający wykona drugi atak w przed padnięciem komendy STOP oraz w ciągu jednego tempa szermierczego. Jeżeli drugie trafienie zostanie zadane po komendzie STOP, zawodnik może otrzymać ostrzeżenie.

1.5 Trafienie obupólne (włącznie z akcją Nachschlag)

- 1 Trafienie obupólne zachodzi wtedy, gdy zawodnik zada trafienie, oraz jednocześnie otrzyma trafienie, lub otrzyma trafienie będą bezpośrednim następstwem akcji

zainicjowanej w trakcie lub natychmiast po pierwszym uderzeniu. Nachschlag traktuje się jak trafienie obupólne

- 2 Trafienie obupólne nie skutkuje przyzaniem punktu
- 3 Sędzia po zobaczeniu trafienia obupólnego przerywa starcie
- 4 W przypadku, gdy 3 starcia pod rząd zakończą się trafieniem obupólnym, Sędzia losuje jednego z zawodników za pomocą rzutu monetą. Wylosowany zawodnik otrzymuje priorytet - w przypadku czwartego trafienia obupólnego z rzędu otrzymuje punkt (mimo tego, że nie zadał czystego trafienia!). W przypadku powtórzenia sytuacji w tej samej walce, priorytet otrzymuje drugi zawodnik. W dalszej części starcia taka sytuacja jest rozpatrywana tak samo jak za pierwszym razem - najpierw następuje losowanie, potem drugi zawodnik otrzymuje priorytet.

1.6 Opuszczanie pola walki i trafienia

- 1 Za opuszczenie pola walki uważa się całkowite wyjście obiema stopami poza pole.
- 2 Zawodnik, który opuści pole walki otrzymuje ostrzeżenie. Po otrzymaniu trzech ostrzeżeń w czasie walki, sędzia główny przyznaje punkt przeciwnikowi.
- 3 Wszystkie trafienia (zarówno czyste jak i obopólne) zadane przed lub w trakcie opuszczania pola walki oceniane są oceniane standardowo.
- 4 Zawodnik, który otrzyma czyste trafienie podczas opuszczania pola walki ma prawo do zakończenia jednej akcji (Nachschlag). Taki Nachschlag uznawany jest za efektywny jeśli zawodnik zadający czyste trafienie wyjdzie poza pole w konsekwencji jego wykonania (zmieni ułożenie stóp).
- 5 Trafienie zadane przez zawodnika, który uprzednio opuścił pole nie jest oceniane.
- 6 W przypadku zauważenia przez sędziego głównego, że zawodnik opuścił pole walki, sędzia przerywa starcie.

2 Sędziowanie

2.1 Sędziowie główni, sędziowie boczni i protokolanci

- 1 Sędzia
 - 1.1 porusza się po polu walki i strefie bezpieczeństwa,
 - 1.2 daje sygnał do rozpoczęcia i zakończenia walki,
 - 1.3 odlicza zakończenie walki w zwarcu lub w parterze, licząc do dziesięciu z jednosekundowymi przerwami,

- 1.4 nagradza punktami akcje, przyznaje ilość punktów adekwatną do obszaru, który został trafiony, oznajmia trafienia obopólne lub brak punktu,
 - 1.5 przyznaje zawodnikom upomnienia, ostrzeżenia oraz decyduje o dyskwalifikacji zawodnika,
 - 1.6 decyzję o dyskwalifikacji podejmuje razem z pozostałymi sędziami głównymi.
- 2 Sędzia boczny:
- 2.1 porusza się w strefie bezpieczeństwa,
 - 2.2 nagradza punktem zawodnika, który, według jego/jej opinii powinien otrzymać punkt, przyznaje ilość punktów adekwatną do obszaru, który został trafiony, oznajmia trafienia obopólne lub brak opinii, brak punktu, oznajmia opuszczenie pola walki przez zawodnika,
 - 2.3 zatrzymuje walkę w przypadku problemów technicznych (uszkodzenie broni lub ochraniaczy, kwestie bezpieczeństwa) głośnym “STOP”.
- 3 Protokolant
- 3.1 prowadzi pisemny zapis przebiegu walki,
 - 3.2 mierzy upływ czasu podczas walki (7 starć i 3 minuty na walkę w fazie grupowej oraz 3 minuty w fazie eliminacji podczas Falcons Cup. 3 minuty na walkę podczas Team Triathlon Tournament).
 - 3.3 wywołuje zawodników zgodnie z ustaloną kolejnością,
 - 3.4 wywołuje zawodników przygotowujących się do następnej walki.
- .
- 4 Pełna grupa sędziowska składa się z jednego sędziego głównego, dwóch sędziów bocznych i jednego protokolanta.
 - 5 Ograniczona grupa sędziowska składa się w jednego sędziego głównego, jednego sędziego bocznego i jednego protokolanta.
 - 6 Minimalna grupa sędziowska składa się z jednego sędziego głównego i jednego protokolanta.

2.2 Kwestionowanie straż

- 1 W przypadku błędu sędziowskiego lub jeśli walka została zatrzymana z powodów technicznych, sędzia główny może powtórzyć starcie oznajmiając “POWTARZAMY”. Tak przerwane starcie nie liczy się jako trafienie obopólne ani nie jest uważane za skończone ani liczone (w przypadku limitu siedmiu starć).

- 2 W przypadku niezgodzenia się z decyzją głównego sędziego zawodnik ma prawo do obejrzenia nagrania/ zażyczyć sobie obejrzenia nagrania starcia przez sędziego. Prawo do takiego życzenia przypada zawodnikowi raz na fazę (grupową lub eliminacyjną). Nawet jeśli nagranie potwierdzi wersję zawodnika, traci on możliwość ponownego kwestionowania w danej fazie.

2.3 Kary

- 1 Sędzia główny ma prawo ukarać zawodnika upomnieniem, ostrzeżeniem lub dyskwalifikacją.
- 2 Sędzia główny udziela upomnienia za unikanie walki np. opuszczenie pola walki.
- 3 Trzecie upomnienie podczas walki skutkuje przyznaniem punktu przeciwnikowi. Po przyznaniu takiego punktu otrzymane wcześniej upomnienia nie są już liczone ale mogą wpłynąć na wynik końcowy w przypadku remisu.
- 4 Sędzia główny ma prawo ukarać zawodnika ostrzeżeniem w następujących sytuacjach:
 - 4.1 kontynuowania przez zawodnika walki po komendzie “STOP.”
 - 4.2 rozpoczynania walki przed komendą “WALCZCIE.”
 - 4.3 przejawiania innych zachowań niezgodnych z regulaminem zawodów.
 - 4.4 niesportowego zachowania podczas całych zawodów.
- 5 Po otrzymaniu trzeciego ostrzeżenia w czasie całych zawodów zawodnik zostaje automatycznie zdyskwalifikowany.
- 6 Sędzia główny ma prawo ogłosić walkower jeżeli zawodnik nie jest gotowy do walki pomimo trzykrotnego wywołania w co najmniej minutowych odstępach.
- 7 Sędzia główny ma prawo zdyskwalifikować zawodnika w przypadku:
 - 7.1 nadmiernej brutalności i/lub zachowań narażających przeciwnika, sędziów lub/i inne osoby,
 - 7.2 wielokrotnego i rażącego naruszania zasad turnieju,
 - 7.3 trzykrotnego nieprzygotowania do walk,

2.4 Gesty i sygnały używane przez sędziów głównych i bocznych

- 1 Sędzia używa rąk główny do sygnalizowania
- 2 Sędziowie boczni do sygnalizowania używają dwóch chorągiewek w różnych kolorach
- 3 Sygnalizowanie upomnień

- 3.1 Sędzia główny - wskazanie zawodnika palcem wskazującym, następnie uniesienie dłoni na wysokość ramienia z palcem do góry i grzbietem dłoni skierowanym w stronę zawodnika.
- 4 Sygnalizowanie ostrzeżeń
 - 4.1 Sędzia główny - wskazanie zawodnika palcem wskazującym, następnie potrząśnięcie pięścią w jego kierunku
- 5 Powtórzenie starcia
 - 5.1 Sędzia główny - dynamiczne krzyżowanie i rozkrzyżowywanie ramion na wysokości klatki piersiowej
- 6 Trafienie obopólne.
 - 6.1 Sędzia główny - uniesienie obu otwartych dłoni na wysokość twarzy.
 - 6.2 Sędzia boczny - uniesienie obu chorągiewek na wysokość twarzy.
- 7 Przyznanie punktu.
 - 7.1 Sędzia główny:
 - 7.1.1 wskazanie ręką ponad swoją głowę w stronę zawodnika, który otrzymuje dwa punkty
 - 7.1.2 wskazanie ręką na stopy zawodnika, który otrzymuje jeden punkt.
 - 7.2 Sędzia boczny:
 - 7.2.1 wskazanie chorągiewką ponad swoją głowę w stronę zawodnika, który otrzymuje dwa punkty.
 - 7.2.2 wskazanie chorągiewką na stopy zawodnika, który otrzymuje jeden punkt
- 8 Brak trafienia/brak opinii:
 - 8.1 Sędzia główny - zasłonięcie oczu rękami.
 - 8.2 Sędzia boczny - zasłonięcie oczu chorągiewkami..
- 9 Rozpoczęcie odliczania walki w zwarcu lub parterze.
 - 9.1 Sędzia główny - uniesienie prawej pięści nad głowę.
- 10 Opuszczenie pola.
 - 10.1 Sędzia główny - wskazanie na przekroczoną linię jedną ręką i wskazanie zawodnika, który opuścił pole drugą.
 - 10.2 Sędzia boczny - wskazanie na przekroczoną linię jedną chorągiewką i wskazanie zawodnika, który opuścił pole drugą.

3 Obsługa turnieju

3.1 Sprawdzanie sprzętu

- 1 Sprzęt jest sprawdzany i dopuszczany przez komisję sędziowską w obecności wszystkich zawodników w miejscu i czasie wyznaczonym przez organizatora turnieju.
- 2 Jeżeli zawodnik nie stawia się na sprawdzenie po trzykrotnym wywołaniu w co najmniej minutowych odstępach, może zostać zdyskwalifikowany.
- 3 W przypadku wątpliwości czy należy dopuścić konkretny element wyposażenia, komisja może zdecydować większością głosów. W przypadku równego rozłożenia głosów decyzja należy do przewodniczącego komisji.
- 4 Decyzja komisji dotycząca dopuszczenia lub niedopuszczenia elementu lub kompletu wyposażenia jest wiążąca na czas trwania całego turnieju.
- 5 Zawodnik zobowiązany jest poinformować głównego sędziego o dalszych zmianach w wyposażeniu obronnym, a sędzia decyduje wtedy o jego dopuszczeniu. Zmiana, o której sędzia nie zostanie poinformowany, może być podstawą dyskwalifikacji.

3.2 Pole walki

- 1 Stacie toczone jest na prostokątnym polu o bokach o długości od 6 do 15 metrów, wyraźnie oznaczonym, na równej powierzchni.
- 2 Sugerowane jest pozostawienie dwumetrowej strefy bezpieczeństwa wokół pola walki. Zewnętrzna krawędź strefy może być odgradzona barierkami.
- 3 Pole walki nie może być oznaczony w sposób, który zagraża zawodnikom opuszczającym pole (w konsekwencji wypchnięcia, przewrócenia, upadku, gwałtownego odsunięcia etc.) - żadnych platform, wgłębień, belek, etc.
- 4 Pozycje startowe dla zawodników znajdują się w przeciwległych narożnikach pola walki.

3.3 Limity czasowe w Team Triathlon Tournament

- 1 Limit czasu na walkę, zarówno w fazie grupowej jak i finałowej T3, to 3 minuty. Czas trwania całego meczu to 9 minut.
- 2 Czas walki liczony jest od komendy "WALCZCIE" do komendy "STOP". Przerwy nie są wliczane do czasu walki.

- 3 Jeśli suma punktów zebranych przez jedną drużynę wynosi 5 lub 10 punktów, w zależności od etapu, przed upływem regulaminowego czasu, walka jest zatrzymywana. Rozpoczyna się pojedynek następnej pary zawodników z innym typem broni. Zasada dotyczy zarówno fazy grupowej jak i finałowej.
- 4 Po upływie 3 minut walka zostaje zakończona i rozpoczyna się walka następnej pary zawodników z innym typem broni.
- 5 Jeśli jedna z drużyn osiągnie wymaganą sumę 15 punktów, oznacza to koniec meczu i wygraną tej drużyny.
- 6 Po upływie 9 minut (zarówno w fazie grupowej jak i pucharowej), mecz zostaje zakończony, a drużyna, która zdobyła więcej punktów odnosi zwycięstwo.
- 7 Zasady meczu muszą zostać podane do publicznej wiadomości przynajmniej na 7 dni przed turniejem.
- 8 Po upływie 9 minut, zwycięża drużyna:
 - 8.1 z większą ilością punktów, w przypadku remisu:
 - 8.2 z mniejszą liczbą ostrzeżeń, w przypadku remisu:
 - 8.3 z mniejszą ilością upomnień, w przypadku remisu:
 - 8.4 która zdobędzie pierwsze trafienie w dodatkowej jedno minutowej walce (będącej w tej samej konfiguracji, co pierwsza walka), w przypadku upłygnięcia dodatkowego czasu:
- 9 Po upłygnięciu dodatkowej minuty i nie wyłonieniu zwycięzcy, sędzia główny wyłania zwycięzcę na podstawie rzutu monetą.

3.4 Limity czasowe w Falcons Cup

- 1 Walka trwa 7 starć lub 3 minuty w czasie fazy grupowej.
- 2 Walka trwa 3 minuty w fazie eliminacji
- 3 Czas walki liczony jest od komendy "WALCZCIE" do komendy "STOP". Przerwy nie są wliczane do czasu walki.
- 4 Jeżeli jeden z zawodników zdobędzie 7 punktów przed upływem regulaminowej ilości starć, walka się kończy i zostaje on zwycięzcą. Ten zapis dotyczy fazy grupowej.
- 5 Po stoczeniu regulaminowej ilości starć walka się kończy i wygrywa zawodnik z wyższym wynikiem. Ten zapis dotyczy fazy grupowej.
- 6 Jeżeli jeden z zawodników zdobędzie 7 punktów przed upływem 3 minut, walka się kończy i zostaje on zwycięzcą. Ten zapis dotyczy fazy eliminacji

- 7 Po upływie 3 minut, walka się kończy, wygrywa zawodnik z większą ilością punktów Ten zapis dotyczy fazy eliminacji.
- 8 Zasady walk muszą zostać podane do publicznej wiadomości przynajmniej na 7 dni przed turniejem.
- 9 Po upływie 3 minut (w fazie eliminacji), zwycięzcą zostaje zawodnik:
 - 9.1 z większą ilością punktów, w przypadku remisu:
 - 9.2 z mniejszą liczbą ostrzeżeń, w przypadku remisu:
 - 9.3 z mniejszą ilością upomnień, w przypadku remisu:
 - 9.4 który zdobędzie pierwsze trafienie w dodatkowej minucie walki, w przypadku upłynięcia dodatkowego czasu bez wyłonienia zwycięzcy:
 - 9.5 Po upłynięciu dodatkowej minuty, sędzia główny wyłania zwycięzcę na podstawie rzutu monetą.

3.5 Organisation of a match w Team Triathlon Tournament

- 1 Przebieg walk:
 - 1.1 Obie drużyny wyznaczają zawodników, którzy będą walczyć konkretnym rodzajem broni.
 - 1.2 Żaden z członków drużyny nie wie, który z przeciwników wyznaczony został do pierwszej, drugiej i trzeciej broni.
 - 1.3 Jeśli w drużynie jest kobieta, drużyna ma prawo do informacji, który z przeciwników został wyznaczony do pierwszej, drugiej i trzeciej broni i może zmienić kolejność wyznaczonych zawodników
 - 1.4 Protokolant wzywa pierwszych dwoje zawodników i informuje, którzy dwoje przygotowują się jako następni.
 - 1.5 Jeśli któryś z zawodników nie stawi się na planszy, wezwanie jest ponawiane trzy razy w co najmniej minutowych odstępach.
 - 1.6 zawodnicy stają na pozycjach startowej i witają się salutem.
 - 1.7 Sędzia główny potwierdza gotowość zawodników pytając "GOTÓW?". Zawodnicy muszą potwierdzić swoją gotowość.
 - 1.8 Sędzia główny rozpoczyna starcie komendą "WALCZCIE". Protokolant rozpoczyna odmierzenie czasu.
 - 1.9 Zawodnicy starają się zdobyć punkt. Sędzia główny i sędziowie boczni przemieszczają się aby mieć pełen obraz walki.

- 1.10 Starcie zatrzymywane jest komendą “STOP”. Protokolant zatrzymuje odmierzenie czasu Sędzia główny informuje o swojej decyzji. Zawodnicy wracają na pozycje startowe.
- 1.11 podpunkty od 1.6 do 1.10 powtarza się do momentu zakończenia walki.
- 2 W przypadku uszkodzenia sprzętu zawodnik ma 5 minut na wymianę lub naprawę. Po tym czasie sędzia główny może dać ostrzeżenie i przedłużyć czas oczekiwania o 5 minut lub, jeśli brak jest realnej szansy na naprawienie uszkodzeń, zdyskwalifikować zawodnika.
- 3 Po naprawieniu lub wymianie sprzętu sędzia główny sprawdza ponownie wyposażenie zawodnika.
- 4 W przypadku urazu sędzia główny konsultuje możliwość kontynuowania walki przez zawodnika z personelem medycznym. Zdolność do kontynuowania powinna zostać stwierdzona w ciągu 10 minut.
- 5 Zawodnik, który zauważy (u siebie lub przeciwnika) zranienie, uszkodzenie sprzętu lub inny czynnik wymagający zatrzymania walki komunikuje to w następujący sposób:
- 5.1 głośno krzyżąc “STOP” lub podobnie.
- 5.2 natychmiastowo zwiększając odległość od przeciwnika, jednocześnie go obserwując.
- 5.3 rezygnując z akcji ofensywnych i ograniczając się tylko do obrony. W takiej sytuacji opuszczenie pola walki jest usprawiedliwione.
- 6 Zawodnik, który zauważy powyższe zachowania (brak akcji ofensywnych, zwiększenie dystansu, okrzyk “STOP”) zobowiązany jest do zaniechania walki do czasu wyjaśnienia sytuacji.

3.6 Przebieg walk w Falcons Cup

- 1 Przebieg walk:
- 1.1 Protokolant wzywa dwoje zawodników i informuje, którzy dwoje przygotowują się jako następni. Jeśli któryś z zawodników nie stawi się na planszy, wezwanie jest ponawiane trzy razy w co najmniej minutowych odstępach.
- 1.2 Zawodnicy stają na pozycjach startowej i witają się salutem.
- 1.3 Sędzia główny potwierdza gotowość zawodników pytając “GOTÓW?”. Zawodnicy muszą potwierdzić swoją gotowość.
- 1.4 Sędzia główny rozpoczyna starcie komendą “WALCZCIE”. Protokolant rozpoczyna odmierzenie czasu.

- 1.5 Zawodnicy starają się zdobyć punkt. Sędzia główny i sędziowie boczni przemieszczają się aby mieć pełen obraz walki.
- 1.6 Starcie zatrzymywane jest komendą "STOP". Protokolant zatrzymuje odmierzenie czasu Sędzia główny informuje o swojej decyzji. Zawodnicy wracają na pozycje startowe.
- 1.7 punkty od 1.3 do 1.6 powtarza się do zakończenia walki.
- 2 W przypadku uszkodzenia sprzętu zawodnik ma 5 minut na wymianę lub naprawę. Po tym czasie sędzia główny może dać ostrzeżenie i przedłużyć czas oczekiwania o 5 minut lub, jeśli brak jest realnej szansy na naprawienie uszkodzeń, zdyskwalifikować zawodnika.
- 3 Po naprawieniu lub wymianie sprzętu sędzia główny sprawdza ponownie wyposażenie zawodnika.
- 4 W przypadku urazu sędzia główny konsultuje możliwość kontynuowania walki przez zawodnika z personelem medycznym. Zdolność do kontynuowania powinna zostać stwierdzona w ciągu 10 minut.
- 5 Zawodnik, który zauważy (u siebie lub przeciwnika) zranienie, uszkodzenie sprzętu lub inny czynnik wymagający zatrzymania walki komunikuje to w następujący sposób:
 - 5.1 głośno krzyząc "STOP" lub podobnie.
 - 5.2 natychmiastowo zwiększając odległość od przeciwnika, jednocześnie go obserwując.
 - 5.3 rezygnując z akcji ofensywnych i ograniczając się tylko do obrony. W takiej sytuacji opuszczenie pola walki jest usprawiedliwione.
- 6 Zawodnik, który zauważy powyższe zachowania (brak akcji ofensywnych, zwiększenie dystansu, okrzyk "STOP") zobowiązany jest do zaniechania walki do czasu wyjaśnienia sytuacji.

3.7 Klasyfikacja grupowa w Team Triathlon Tournament

- 1 Wygrane walki dzielone są przez liczbę walk stoczonych przez drużynę.
- 2 Punkty zdobyte przez drużynę dzielone są przez liczbę walk przez nią stoczoną.
- 3 Różnica pomiędzy zdobytymi i straconymi przez drużynę punktami.
- 4 W przypadku drużyn, które zdobędą tyle samo punktów, o wyższej pozycji w rankingu decyduje mniejsza liczba ostrzeżeń.
- 5 W przypadku takiej samej ilości ostrzeżeń o wyższej pozycji w rankingu decyduje mniejsza liczba upomnień.

- 6 W przypadku takiej samej ilości upomnień zostaje stoczone dodatkowe jednominutowe starcie (do pierwszych dwóch punktów)
- 7 W przypadku dyskwalifikacji drużyny podczas fazy grupowej wszystkie odbyte przez nią walki uznane zostają za niebyłe
- 8 W przypadku dyskwalifikacji drużyny podczas fazy grupowej wszystkie odbyte przez nią walki zostają wliczone do rankingu

3.8 Klasyfikacja grupowa w Falcons Cup

- 1 Wygrane walki dzielone są przez liczbę walk stoczonych przez zawodnika.
- 2 Punkty zdobyte przez zawodnika dzielone są przez liczbę walk przez niego stoczonych.
- 3 Różnicę pomiędzy zdobytymi i straconymi przez zawodnika punktami.
- 4 W przypadku zawodników, którzy zdobędą tyle samo punktów, o wyższej pozycji w rankingu decyduje mniejsza ilość ostrzeżeń.
- 5 W przypadku zawodników z taką samą ilością ostrzeżeń, wyższej pozycji w rankingu decyduje mniejsza ilość upomnień.
- 6 W przypadku zawodników z taką samą ilością upomnień zostaje stoczone dodatkowe jednominutowe starcie (do pierwszych dwóch punktów)
- 7 W przypadku dyskwalifikacji zawodnika podczas fazy grupowej wszystkie odbyte przez niego walki uznane zostają za niebyłe
- 8 W przypadku dyskwalifikacji zawodnika podczas fazy grupowej wszystkie odbyte przez niego walki zostają wliczone do rankingu

4 Odzież i wyposażenie obronne

- 1 Maski szermiercza musi spełniać normy FIE. Rekomendowane jest korzystanie z masek "trenerskich" i masek z certyfikatem FIE 1600N. Maski musi być w dobrym stanie.
- 2 Maski nie może spadać z głowy, musi do niej ściśle przylegać - podstawowe zapięcie na rzepy z elastyczną gumą nie jest wystarczające.
- 3 Rękawice muszą chronić palce na całej długości. Cała powierzchnia dłoni musi być przez nie chroniona - konstrukcje, które odsłaniają jakąkolwiek część dłoni, również po wewnętrznej stronie, nie będą dopuszczane.
- 4 Dozwolone jest korzystanie z rękawic posiadających metalowe elementy, pod warunkiem, że są one osłonięte (tkaniną, skórą, plastikiem lub w inny sposób).

- 5 Pozostawiania widocznej, nie chronionej skóry na jakiegokolwiek części ciała zawodnika jest zabronione.
- 6 Dozwolone jest używanie ochraniaczy metalowych i ochraniaczy ze wzmocnieniami metalowymi. Jednak w takich przypadkach, elementy te muszą być pokryte (tkaninami, skórą, plastikiem lub w inny sposób) tak, aby sędziowie byli w stanie odróżnić na słuch uderzenie w ochraniacze od uderzenia w ostrze lub uderzenia w jelec. Co więcej, taki ochraniacz nie może utrudniać osadzenia na nim sztychu (na przykład nie może być zbyt śliski).
- 7 Sztywne ochraniacze na łokcie i kolana są obowiązkowe. Ochraniacze kolan muszą również ochraniać ścięgna mięśnia czworogłowego.
- 8 Sztywne ochraniacze na przedramiona i łydki są obowiązkowe.
- 9 Sztywne lub półsztywne ochraniacze tyłu głowy i szyi są obowiązkowe. Ochrona tyłu głowy i szyi musi spełniać następujące wymagania:
 - 9.1 Musi pokrywać całą długość karku sztywnymi ochraniaczami przy maksymalnym zgięciu szyi (broda przyciągnięta do mostka). Konstrukcje, które pozwalają na łatwy dostęp do karku (bez konieczności podnoszenia lub zdejmowania fragmentu osłony), wykonane wyłącznie z elastycznych elementów (tkaniny, styroguma cieńsza niż 6 mm, kolczuga, itd..) lub nie chroniące całego karku nie są akceptowalne.
 - 9.2 Konstrukcje, które pozostawiają widoczną lukę między tylną krawędzią kraty maski i ochraniaczy nie są akceptowalne. Konstrukcje, które pozostawiają widoczną szyi lub karku skórę w dowolnej pozycji głowy w szczególności nie są akceptowalne.
 - 9.3 Zaleca się, aby ochraniacz był zabezpieczony wewnątrz maski językiem.
- 10 Ochrona krocza jest obowiązkowa dla mężczyzn i zalecana dla kobiet.
- 11 Kurtka/przeszywanica musi mieć stojący, zapinany kołnierz i powinna być skrojona w sposób dopasowany do kształtu ciała. Kurtka/przeszywanica nie może być dłuższa niż do połowy uda i musi zasłaniać staw biodrowy. Rękawy muszą być w pełni zabudowane i ochraniać pachy. Wszystkie wiązania muszą być osłonięte zachodzącymi na nie połami materiału. Kurtka/przeszywanica musi chronić przed przebicciem w przypadku złamania ostrza.
- 12 Jeżeli kurtka/przeszywanica nie zasłania stawu biodrowego, konieczne jest ubranie szorczy nie dłuższej niż do połowy uda lub innego ochraniacza wykonanego z materiału chroniącego przed przebicciem w przypadku złamania ostrza.
- 13 Plastron musi mieć stojący, wywinięty kołnierz zakrywający przód oraz tył szyi. Ten zapis dotyczy również "zintegrowanych" plastronów, tj. kurtka/przeszywanica musi mieć stojący kołnierz składający się z dwóch warstw.

- 14 Plastron musi być zapięty w sposób zapewniający jego dobre umiejscowienie w trakcie walki.
- 15 Plastron nie może być wykonany w sposób utrudniający osadzenie na nim sztychu. Nie może również być pokryty substancjami, które się do tego przyczyniają.
- 16 Korzystanie z plastronu nie jest konieczne, ale jest zalecane.
- 17 Przód oraz boki szyi muszą być chronione co najmniej dwiema warstwami ochraniaczy.
- 18 Ochraniacze muszą być czyste, estetyczne i w dobrym stanie technicznym. Nie mogą posiadać elementów konstrukcyjnie niebezpiecznych (kolce, ostre krawędzie, itp.) oraz elementów, w których mógłby się zaklinować sztych, bądź które mogłyby przyczynić się do złamania ostrza.
- 19 Dopuszcza się noszenie ochraniaczy na nogi pod spodniami.
- 20 Zaleca się pokrycie ud warstwą materiału, który jest odporny na przebicie, w szczególności na części przedniej i wewnętrznej lub wykorzystanie ochraniaczy ud.
- 21 Całe nogi od kostek w górę muszą być pokryte co najmniej tkaniną w taki sposób, aby goła skóra nie była widoczna.
- 22 Zaleca się pokrycie całej długości kręgosłupa sztywnymi ochraniaczami, które zapobiegą ewentualnym uderzeniom w kręgosłup chroniony jedynie kurtką/przeszywanicą. Zestaw sztywnych ochraniaczy osłaniających kręgosłup powinien sięgać do karku oraz do kołnierza kurtki/przeszywanicy, w celu zapewnienia, wraz z ochraniaczem karku i tyłu głowy, osłony całego kręgosłupa przy maksymalnym zgięciu szyi (broda przyciągnięta do mostka). Sztywne ochraniacze kręgosłupa nie mogą tworzyć fałd, wycięć lub wygięć, które w razie upadku lub uderzenia mogłyby stanowić zagrożenie.