



Regulamin długiego miecza, szabli, korda, miecza i rapiera obowiązujący na zawodach FEDER zgodnie ze standardami Polskiej Federacji Dawnych Europejskich Sztuk Walki FEDER

wersja obowiązująca na rok 2019 z poprawkami po turnieju Durchschlag 2019.

poprawione przepisy zaznaczone pogrubieniem i kolorem czerwonym

Spis treści

Wprowadzenie	5
Zawody drużynowe – informacje ogólne	5
Zawody Indywidualne – informacje ogólne	6
Zasady walki	7
Dozwolone akcje i zachowania	7
Akcje i zachowania zabronione	7
Akcje nagradzane punktami	8
Czyste trafienie	8
Walka w parterze i trafienie	8
Rozbrojenie i trafienie	9
Punktacja i strefy trafienia	9
Trafienie obopólne	9
Opuszczanie pola walki i trafienia	10
Sędziowanie	11
Sędzia Główny	11
Sędzia Boczny	11
Protokolant	12
Koordynator	12
Kwestionowanie straż	12
Kary	12
Gesty i sygnały używane przez sędziów	13
Obsługa turnieju	15
Sprawdzanie sprzętu	15
Pole walki	15
Zawody indywidualne	16
Limity czasowe w zawodach indywidualnych	16
Przebieg walk w zawodach indywidualnych	16
Klasyfikacja grupowa w zawodach indywidualnych	17
Zawody Drużynowe	18
Limity czasowe w zawodach drużynowych	18
Przebieg walk w zawodach drużynowych	18
Klasyfikacja grupowa w zawodach drużynowych	19
Odzież i wyposażenie obronne	20

Zasady specjalne – broń	22
Miecz	22
Szabla	22
Rapier	23
Ogólne uwagi dotyczące broni	24

WPROWADZENIE

Regulamin przygotowany został dla zawodów zakładających walki przy użyciu broni: długiego miecza, szabli, korda/ miecza i rapiera.

Zawody prowadzone na zasadach opisanych w tym dokumencie odbywać się mogą przy użyciu każdego z wymienionych powyżej rodzajów broni w dwóch formach: zawodów indywidualnych i zawodów drużynowych.

Niniejszy regulamin określa zasady walki, przebieg zawodów i rolę sędziów.

Wymagania dotyczące dopuszczalnej broni oraz wymaganego sprzętu ochronnego, dla każdej konkurencji, sformułowane zostały w ostatnim rozdziale dokumentu.

Każde wydarzenie objęte patronatem FEDER ma obowiązek przestrzegać zasad dotyczących sprzętu ochronnego (§ 25) podczas punktów programu zawierających pełnokontaktowe walki na broń stalową. Dotyczy turniejów eksperymentalnych, Fechtshule, warsztatów z pełnokontaktową walką na broń stalową itp. Nie dotyczy semi-kontaktowych walk z niepełnym rynsztunkiem, turniejów form, warsztatów bez pełnokontaktowej walki, lub walk i turniejów na broń piankową i plastikową.

Walki nie są uważane za wierne symulacje prawdziwych starć na ostrą broń. Celem niniejszego regulaminu jest jednak zachowanie najważniejszych cech walki prowadzonej taką bronią w pojedynku bez opancerzenia oraz określenie, który z walczących okazał się lepszym szermierzem, a więc miałby potencjalnie większe szanse w walce prowadzonej na ostrą broń białą.

Zachowaniami, które regulamin FEDER ma za zadanie premiować są:

- uznawanie trafień posiadających znamiona wnikania w ciało przeciwnika,
- zadawanie trafień czystych i unikanie trafień obopólnych,
- fair play oraz wzajemny szacunek uczestników zawodów, organizatorów i gości.

Przepisy niniejszego regulaminu nie narzucają zawodnikom obowiązku wykonywania działań zgodnych z abstrakcyjnymi modelami czy wykonywanie ich zgodnie z obecną interpretacją materiałów źródłowych.

Rywalizacja odbywająca się na podstawie niniejszych zasad ma charakter sportowy, uwzględniający jednak ograniczenia wynikające z charakterystyki historycznych modeli broni, przy użyciu których toczony są starcia.

Każdy z uczestników zawodów jest obowiązany do zaznajomienia się z Regulaminem i do jego skrupulatnego przestrzegania. Nieznajomość niniejszego Regulaminu nie może stanowić podstawy do kwestionowania decyzji podjętych w związku z jego nieprzestrzeganiem.

Rozdział 1

Rodzaje zawodów.

§ 1 Zawody Indywidualne – informacje ogólne

1. Zawody indywidualne rozgrywane są w 4 kategoriach broni - długim mieczu, szabli, kordzie/mieczu z puklerzem i rapierze.
2. W każdej kategorii rozgrywane są: faza grupowa i faza pucharowa składająca się odpowiednio, w zależności od liczby uczestników i pomysłu organizatorów, z 1/32 finału, 1/16 finału, 1/8 finału, półfinałów i finałów.
3. Walkę wygrywa ten zawodnik, który jako pierwszy uzyska 5 punktów (lub ilość punktów przekraczającą tę liczbę, większą od liczby punktów zdobytych przez przeciwnika). Jeżeli po upłygnięciu trzech minut (faza grupowa i pucharowa) żaden z zawodników nie zdobędzie 5 punktów to zwycięzcą zostaje zawodnik z większą liczbą punktów.
4. Po zakończeniu fazy grupowej, zawodnicy z najlepszymi wynikami osiągniętymi w każdej grupie przechodzą do fazy pucharowej.
5. Walki o medale – walka o 1 miejsce i walka o 3 miejsce – mają limit 7 punktów . Czas walki pozostaje bez zmian (3 minuty).

§ 2 Zawody indywidualne - rozgrywanie

1. W zawodach indywidualnych obowiązują następujące zasady dotyczące czasu trwania pojedynków:
 - a. Pojedynek trwa 3 minuty;
 - b. Czas walki liczony jest od komendy "NAPRZÓD" do komendy "STOP". Przerwy nie są wliczane do czasu walki;

- c. Jeżeli jeden z zawodników zdobędzie 5 lub więcej punktów przed upływem 3 minut, walka się kończy i zostaje on zwycięzcą. W wypadku, gdy obaj zawodnicy zdobyli więcej niż 5 punktów wygrywa ten zawodnik, który uzyskał ich więcej.
2. Po upływie 3 minut w walce grupowej zwycięzcą zostaje zawodnik:
 - a. z większą liczbą punktów, a w przypadku remisu,
 - b. zawodnik, który pierwszy w walce zadał czyste trafienie.
3. Po upływie 3 minut w walce pucharowej zwycięzcą zostaje zawodnik:
 - a. z większą liczbą punktów, a w przypadku remisu,
 - b. ten zawodnik, który zdobędzie pierwsze trafienie w dodatkowej minucie walki.
 - c. W przypadku, gdy dodatkowa minuta walki nie przyniesie rozstrzygnięcia zwycięzcą zostaje ten zawodnik, który jako pierwszy zadał w walce czyste trafienie.

§ 3 Przebieg walk w zawodach indywidualnych

1. Protokolant wywołuje zawodników walczących i informuje, którzy przygotowują się do następnego pojedynku. Jeżeli któryś z zawodników nie stawi się na planszy, wezwanie jest powtarzane trzy razy w minutowych odstępach.
 1. Zawodnicy stają na pozycjach wyjściowych i salutują.
 2. Sędzia Główny potwierdza gotowość zawodników pytaniem "GOTÓW?/GOTOWA?". Zawodnicy muszą potwierdzić swoją gotowość.
 3. Sędzia Główny rozpoczyna starcie komendą "NAPRZÓD" a protokolant rozpoczyna odmierzenie czasu.
 4. Zawodnicy starają się zdobyć trafienie. Sędzia Główny i sędziowie boczni przemieszczają się, aby mieć pełen obraz walki.
 5. Starcie zatrzymywane jest komendą "STOP", protokolant zatrzymuje odmierzenie czasu.

6. Sędzia główny informuje o swojej decyzji. Zawodnicy wracają na pozycje startowe.
7. punkty od 3 do 7 powtarza się do zakończenia walki.
8. W przypadku uszkodzenia sprzętu zawodnik ma 5 minut na wymianę lub naprawę. Po tym czasie Sędzia Główny może udzielić ostrzeżenia i przedłużyć czas oczekiwania o 5 minut lub, jeśli brak jest realnej szansy na naprawienie uszkodzeń, zdyskwalifikować zawodnika.
9. Po naprawie lub wymianie sprzętu Sędzia Główny sprawdza ponownie wyposażenie zawodnika.
10. W przypadku urazu zdolność do kontynuowania walki zostaje potwierdzone przez personel medyczny w ciągu 10 minut.
11. Zawodnik, który zauważy (u siebie lub przeciwnika) zranienie, uszkodzenie sprzętu lub inny czynnik wymagający zatrzymania walki komunikuje to w następujący sposób:
 - a. głośno krzyżąc "STOP" lub podobnie (np. podnosząc do góry rękę),
 - a. natychmiast zwiększając odległość od przeciwnika, jednocześnie go obserwując,
 - b. rezygnując z akcji ofensywnych i ograniczając się tylko do obrony. W takiej sytuacji opuszczenie pola walki jest usprawiedliwione.
12. Zawodnik, który zauważy powyższe zachowania (brak akcji ofensywnych, zwiększenie dystansu, okrzyk "STOP") zobowiązany jest do zaniechania walki do czasu wyjaśnienia sytuacji.

§ 4 Klasyfikacja w po zakończeniu etapu walk w grupach w zawodach indywidualnych

1. O pozycji w grupie decyduje ilość wygranych walk.
2. W przypadku remisu pod względem ilość wygranych walk, w celu ustalenia pozycji w grupie porównuje się, ilość trafień zadanych powiększając sumę o jeden i odejmując od niej ilość trafień otrzymanych (w tym tzw. dubli).
3. W przypadku zawodników, którzy zdobędą tyle samo punktów, o wyższej pozycji w rankingu decyduje mniejsza ilość upomnień.
4. W przypadku zawodników z taką samą ilością upomnień, wyższej pozycji w rankingu decyduje mniejsza ilość ostrzeżeń.

5. W przypadku zawodników z taką samą ilością **ostrzeżeń** zostaje stoczona dodatkowa, pełnoprawna walka rozstrzygająca który zajmuje wyższe miejsce w grupie.

6. W przypadku dyskwalifikacji zawodnika podczas fazy grupowej wszystkie odbyte przez niego walki uznane zostają za niebyłe.

7. W przypadku dyskwalifikacji zawodnika (w fazie grupowej i w fazie eliminacji) wszystkie odbyte przez niego walki nie zostają wliczone do rankingu.

§ 5 Zawody drużynowe. Informacje ogólne

1. Trzyosobowe drużyny zawodników DESW współzawodniczą ze sobą w meczach składających się z trzech indywidualnych pojedynków każdy. W trakcie meczu każdy zawodnik z drużyny toczy jeden pojedynek przy użyciu przypisanej mu, jednej z trzech broni. Walki odbywają się **w kolejności losowanej przed rozpoczęciem meczu.**

1. Jeden mecz składa się z trzech walk. Każda walka trwa trzy minuty lub do czasu, gdy zawodnik zdobędzie 5 punktów, kolejni zawodnicy muszą osiągnąć poziom 10 punktów oraz 15 punktów.

2. Jeden zawodnik, w trakcie meczu, może uczestniczyć tylko w jednym pojedynku. W kolejnym meczu, z inną drużyną, zawodnicy mogą zmienić przypisane im rodzaje broni.

3. Mecze pomiędzy dwiema drużynami trwają, dopóki jedna z nich nie zdobędzie 15 punktów lub do upływu 3 minutowego okresu ostatniej walki. Każdy mecz posiada ograniczenie czasowe 9 minut, natomiast każda walka 3 minut. Po upływie 3 minut walki następuje zmiana zawodników oraz broni.

4. Po zakończeniu fazy grupowej trzy drużyny walczą w meczach finałowych. Do fazy pucharowej z każdej grupy przechodzi jedna drużyna lub liczbą drużyn ustalona przez organizatorów zawodów.

§ 6 Zasady walki w zawodach drużynowych

1. W trakcie zawodów drużynowych limit czasu na walkę, zarówno w fazie grupowej, jak i pucharowej, 3 minuty. Maksymalny czas trwania całego meczu to 9 minut.

1. Czas walki liczony jest od komendy "NAPRZÓD" do komendy "STOP". Przerwy nie są wliczane do czasu walki.
2. Jeżeli suma punktów zebranych przez drużynę wynosi, przed upływem regulaminowego czasu,
5 lub 10 punktów - w zależności od etapu - walka jest zatrzymywana. Rozpoczyna się pojedynek następnej pary zawodników z innym typem broni. Zasada dotyczy zarówno fazy grupowej jak i pucharowej.
3. Po upływie 3 minut walka zostaje zakończona i rozpoczyna się walka następnej pary zawodników z innym typem broni.
4. Jeżeli jedna z drużyn osiągnie wymaganą sumę 15 punktów, oznacza to koniec meczu i wygraną tej drużyny.
5. Po upływie 9 minut (zarówno w fazie grupowej jak i pucharowej), mecz zostaje zakończony, a drużyna, która zdobyła więcej punktów odnosi zwycięstwo.
6. Po upływie 9 minut, zwycięża drużyna:
 - a. z większą liczbą punktów, w przypadku remisu,
 - a. z mniejszą liczbą upomnień, w przypadku remisu,
 - b. z mniejszą ilością ostrzeżeń, w przypadku remisu,
 - c. ta która zdobędzie pierwsze trafienie w dodatkowej jednominutowej walce (będącej w tej samej konfiguracji, co pierwsza walka), w przypadku upłynięcia dodatkowego czasu bez uzyskania rozstrzygnięcia decyduje losowanie (rzut monetą).

§ 7 Przebieg walk w zawodach drużynowych

1. Obie drużyny wyznaczają zawodników, którzy będą walczyć konkretnym rodzajem broni.
2. Protokolant wzywa pierwszą parę zawodników i informuje, która para przygotowuje się do następnej walki.
3. Jeśli któryś z zawodników nie stawi się na planszy, wezwanie jest ponawiane trzy razy, w co najmniej minutowych odstępach.

4. Zawodnicy stają na pozycjach startowej i salutują.
5. Sędzia Główny potwierdza gotowość zawodników pytając "GOTÓW?". Zawodnicy muszą potwierdzić swoją gotowość.
6. Sędzia główny rozpoczyna starcie komendą "NAPRZÓD". Protokolant rozpoczyna odmierzenie czasu.
7. Zawodnicy starają się zdobyć punkt. Sędzia Główny i sędziowie boczni przemieszczają się, aby mieć pełen obraz walki.
8. Starcie zatrzymywane jest komendą "STOP". Protokolant zatrzymuje odmierzenie czasu
9. Sędzia główny informuje o swojej decyzji. Zawodnicy wracają na pozycje startowe.
10. Podpunkty od 6 do 9 powtarza się do momentu zakończenia walki.
11. W przypadku uszkodzenia sprzętu zawodnik ma 5 minut na wymianę lub naprawę. Po tym czasie Sędzia Główny może udzielić ostrzeżenia i przedłużyć czas oczekiwania o 5 minut lub, jeśli brak jest realnej szansy na naprawienie uszkodzeń, zdyskwalifikować zawodnika.
12. Po naprawie lub wymianie sprzętu członek komisji sprawdza ponownie wyposażenie zawodnika.
13. W przypadku urazu Sędzia Główny konsultuje możliwość kontynuowania walki przez zawodnika z personelem medycznym. Zdolność do kontynuowania powinna zostać stwierdzona w ciągu 10 minut.
14. Zawodnik, który zauważy (u siebie lub przeciwnika) zranienie, uszkodzenie sprzętu lub inny czynnik wymagający zatrzymania walki komunikuje to w taki sposób, jaki przewidziany jest dla walk indywidualnych.
15. W wypadku, gdy zawodnicy, w obrębie drużyny, zamienią się miejscami wbrew wcześniejszym ustaleniom, cała drużyna zostaje zdyskwalifikowana.

§ 8 Klasyfikacja grupowa w zawodach drużynowych

1. O pozycji w grupie decyduje ilość wygranych meczy.

1. W przypadku remisu pod względem ilość wygranych meczy, w celu ustalenia pozycji w grupie porównuje się, ilość trafień zadanych powiększając sumę o jeden i odejmując od niej ilość trafień otrzymanych (w tym tzw. dubli).
2. W przypadku drużyn, które zdobędą tyle samo punktów, o wyższej pozycji w rankingu decyduje mniejsza liczba upomnień.
3. W przypadku drużyn, które zdobędą tyle samo punktów, o wyższej pozycji w rankingu decyduje mniejsza liczba ostrzeżeń.
4. W przypadku drużyn z taką samą ilością ostrzeżeń zostaje stoczona dodatkowa, pełnoprawna walka zawodników startujących w ostatnim meczu jako pierwsi w obu drużynach walka rozstrzygająca który zajmuje wyższe miejsce w grupie.
5. W przypadku dyskwalifikacji drużyny podczas fazy grupowej wszystkie odbyte przez nią walki uznane zostają za niebyłe.

Rozdział 2

Zasady Walki

§ 9 Dopuszczalne działania i zachowania

1. Dozwolone działania dodatkowe:
 - a. dozwolone jest chwywanie przeciwnika;
 - a. chwywanie za głownię broni przeciwnika jest dozwolone wyłącznie po uzyskaniu kontroli nad jego bronią np. poprzez związanie głowni. Broń przeciwnika jest uważana za kontrolowaną w następujących przypadkach:
 - zawodnik w trakcie chwywania nie otrzymał trafienia,
 - zawodnik, którego broń była chwywana miał znacznie ograniczoną możliwość poruszania bronią np. nie miał możliwości trafienia przeciwnika.
 - b. Rozbrajanie, rzuty zapaśnicze oraz walka w parterze są dozwolone, aczkolwiek do zdobycia punktu wymagane jest czyste trafienie, odklepanie przez przeciwnika lub uzyskanie dominacji w parterze w opinii Sędziego Głównego;

- c. Uderzenie przeciwnika głową, rękami i nogami jest dozwolone, ale nie skutkuje przyznaniem punktu;
 - d. Uderzenie w przednią część kraty maski głowicą jest dozwolone i skutkuje przyznaniem jednego punktu.
1. Po komendzie "STOP" dozwolone są wszelkie działania obronne (wiązanie i odbijanie broni przeciwnika, zasłony, obrona odległością, uniki).
 2. Wszystkie działania nieujęte w punkcie powyżej oraz nie uznane za zabronione - są dozwolone.
 3. W każdym wypadku, gdy w regulaminie użyto określenia „tempo” należy przez to rozumieć czas potrzebny na wykonanie jednego działania (np. kroku, cięcia itp.)

§ 10 Działania i inne zachowania zabronione

1. Wszelkie **uderzenia w krocze** są zabronione.
1. Wszelkie **uderzenia w kark** są zabronione.
2. Wszelkie **uderzenia jelicem, koszem lub obłękami** są zabronione.
3. **Uderzenia głowicą** są zabronione **za wyjątkiem uderzeń w przednią część kraty maski**.
4. Sędzia ma prawo ukarać zawodnika ostrzeżeniem za nieuzasadnione przerywanie walki.
5. Podważanie decyzji sędziego jest zakazane. Po przerwaniu starcia i ogłoszeniu jego wyniku, zawodnik ma prawo do:
 - a. Przyznania się do otrzymania trafienia nie zauważonego przez sędziów;
 - b. Przyznania się do zadania trafienia, które nie posiadało znamion wnikania w ciało przeciwnika, np. uderzenia płazem lub zadanego bez wystarczającej siły.
 - c. Uzyskania od sędziego uzasadnienia decyzji i zgłoszenia swojej uwagi. Uwagi zawodnika nie są wiążące dla Sędziego i jego decyzja jest ostateczna i nie może być podważana
6. Uwagi zawodnika nie są wiążące dla Sędziego Głównego.
7. Celowe zdejmowanie ochraniaczy przeciwnika, używanie ich w zwarciu lub walce w parterze jest niedozwolone.
8. Działania 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, lub atakowanie po komendzie „STOP”.
9. Rzucanie bronią w przeciwnika jest zabronione.
10. Zabronione są działania polegające na duszeniu oraz techniki wykonywane w sposób narażający zawodników na kontuzję (gwałtowne dźwignie na stawy, próby łamania kości itp.).

§ 11 Działania nagradzane punktami.

1. Działania są nagradzane punktami, jeśli ich skuteczne wykonanie skutkowałoby rozstrzygającą przewagą w hipotetycznej walce na ostrą broń czyli charakteryzujące się czystym trafieniem.
2. **Czyste trafienie** to cięcie (widoczne uderzenie tnącą krawędzią broni), pchnięcie sztychem (z widocznym ugięciem głowni lub innymi znamionami wnikania w ciało przeciwnika) lub krojenie (kontakt tnącej krawędzi broni z polem trafienia przeciwnika i przeciągnięcie jej z wyraźnie widocznym naciskiem).
3. Chwyt niekontrolowanej broni przeciwnika w ruchu skutkuje przyznaniem trafienia przeciwnikowi mimo iż nie posiada cech czystego trafienia.
4. Czyste trafienie musi posiadać znamiona wnikania w ciało przeciwnika - trajektoria, siła i prędkość trafienia powinna odpowiadać efektywnemu trafieniu ostrą bronią.
5. Po zadaniu czystego trafienia, zawodnik powinien obronić się przed otrzymaniem trafienia od przeciwnika poprzez:
 - a. obronę odległością,
 - b. sparowanie działania przeciwnika zasłoną,
 - c. przejęcie kontroli nad bronią przeciwnika w sposób uniemożliwiający mu zadanie trafienia podczas działania następującego bezpośrednio po zadaniu czystego trafienia (jedno tempo),
 - d. **skutecznie ponowienie bez otrzymania trafienia w tym samym tempie**
 - e. **przejście do ringen uniemożliwiające otrzymanie trafienia przez co najmniej jedno tempo**
6. **Trafienie zadane po obaleniu przeciwnika**, rozumiane jest jako sytuacja, w której zawodnik znalazł się na ziemi, po czym zostaje trafiony. Użycie rażąco nadmiernej siły w stosunku do leżącego przeciwnika jest zabronione i może skutkować udzieleniem ostrzeżenia lub dyskwalifikacją.
7. **Trafienie uzyskane w trakcie walki w parterze** rozumiane jest jako sytuacja, w której obaj zawodnicy znaleźli się na ziemi, po czym jeden z nich trafia drugiego.

8. **Odklepanie** w czasie walki w parterze skutkuje stratą punktu przez zawodnika odklepującego. Odklepanie kończy tylko aktualne starcie, a nie całą walkę.
9. W sytuacji, gdy sędzia uzna, że jeden z zawodników posiada **pełną kontrolę** w parterze, przyznaje punkt zawodnikowi kontrolującemu.
10. W momencie zaistnienia sytuacji walki w parterze lub klinczu sędzia główny odlicza 10 sekund po których starcie zostaje przerwane.
11. Za dominację w parterze lub odklepanie sędzia może przyznać tylko jeden punkt w danym starciu.
12. **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.
13. Rozbrojony przeciwnik może próbować zapasów lub rozbrojenia;
14. Starcie nie jest przerywane w przypadku rozbrojenia, po którym nie nastąpiło trafienie, jeżeli zawodnicy są w bliskim dystansie, lub rozbrojony zawodnik aktywnie i bezpośrednio po utracie broni próbuje przejść do bliskiego dystansu. W wypadku walki dwiema brońmi za rozbrojenie uznaje się odebranie przeciwnikowi którejkolwiek z nich.
15. Rozbrojenie, po którym nie nastąpiło skrócenie dystansu, a rozbrojony przeciwnik nie skraca go w jednym tempie, kończy się przyznaniem punktu zawodnikowi, który dokonał rozbrojenia. Jeżeli zawodnik rozbrojony opuści pole walki, jego przeciwnik otrzymuje punkt, a opuszczający pole otrzymuje ostrzeżenie.
16. W przypadku, gdy utrata broni jest przypadkowa, traktuje je się ją tak samo, jak rozbrojenie.

§ 12 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).
1. Zawodnik otrzymuje 1 punkt za zadanie czystego trafienia (cięcie, pchnięcie lub krojenie) w ręce lub nogi.

§ 13 Trafienie obopólne

1. Trafienie obopólne zachodzi, gdy zawodnik zada prawidłowe trafienie, jednocześnie otrzymując prawidłowe trafienie od przeciwnika (w to samo tempo).

1. **Trafienie obopólne zachodzi również wtedy (jako tzw "Długi dubel")** , gdy zawodnik otrzyma trafienie będące bezpośrednim następstwem akcji zainicjowanej w trakcie lub natychmiast (w tempie po otrzymaniu trafienia) po pierwszym trafieniu. Długi dubel traktuje się tak, jak trafienie obopólne.
2. Trafienie obopólne nie skutkuje przyznaniem punktu, lecz jest zapisywane w protokole pojedynku.
3. Sędzia po stwierdzeniu trafienia obopólnego lub równoważnego, przerywa starcie.

§ 14 Opuszczanie pola walki i trafienia

1. Za opuszczenie pola walki uważa się wyjście obiema nogami poza pole walki.
1. Zawodnik, który opuści pole walki otrzymuje ostrzeżenie. Po otrzymaniu przez zawodnika dwóch ostrzeżeń w czasie jednej walki, sędzia główny przyznaje jeden punkt przeciwnikowi. Każde kolejne ostrzeżenie skutkuje przyznaniem przeciwnikowi jednego punktu.
2. Wszystkie trafienia (zarówno czyste jak i obopólne) zadane przed lub w trakcie opuszczania pola walki oceniane są standardowo.
3. Zawodnik, który otrzyma czyste trafienie podczas opuszczania pola walki ma prawo do zakończenia działania rozpoczętego w tempie opuszczenia pola.
4. Ostrzeżenie nie jest przyznawane w przypadku opuszczenia pola walki połączonego z jakimkolwiek trafieniem podlegającym ocenie.
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. Starcie zostaje powtórzone.

Rozdział 3

Sędziowanie walk

§ 15 Składy sędziowskie

1. Do składu sędziowskiego obsługującego jedno pole walki zaliczamy osoby pełniące funkcje:

- a. sędziego głównego,
 - b. sędziów bocznych,
 - c. protokolanta,
2. Zalecane jest, aby skład sędziowski obsługujący jedno pole był skompletowany na jeden z poniżej podanych sposobów:
- a. powiększona grupa sędziowska składa się z jednego Sędziego Głównego, czterech sędziów bocznych i jednego protokolanta;
 - b. zwykła grupa sędziowska składa się w jednego sędziego głównego, dwóch sędziów bocznych i jednego protokolanta;
 - c. minimalna grupa sędziowska składa się z jednego sędziego głównego, jednego sędziego bocznego i jednego protokolanta.

§ 16 Sędzia Główny

1. Sędzia Główny pełni rolę bezstronnego mistrza ceremonii i obowiązany jest postępować tak, aby nie utrudniać zawodnikom prowadzenia pojedynku i zapewnić im jak największą satysfakcję z udziału w zawodach. Rola Sędziego Głównego sprowadza się do rejestrowania przebiegu pojedynku, zgodnie z jego najlepszą wolą i umiejętnościami. W tym celu Sędzia Główny m.in.:
- a. porusza się po polu walki i strefie bezpieczeństwa,
 - b. daje sygnały do rozpoczęcia (NAPRZÓD) i zakończenia (STOP) starcia,
 - c. odlicza czas do zakończenia walki w zwarcu lub w parterze,
 - d. ocenia jakość, celność i osadzenie wykonanych ciosów,
 - e. przyznaje punkty za trafienia i inne działania, korzystając z takich środków, jakie uzna za stosowne,
 - f. może zarządzić powtórzenie starcia w przypadku błędu sędziowskiego, braku pewności co do rozstrzygnięcia starcia, opuszczenia pola walki lub problemów technicznych,
 - g. udziela zawodnikom ostrzeżeń, upomnień oraz decyduje o dyskwalifikacji zawodnika,

- h. kontroluje upływ czasu w trakcie pojedynku.
2. Sędzia Główny może, po przerwaniu walki, porozumiewać się z zawodnikami i sędzią/sędziami bocznymi.
 3. Sędzia Główny uprawniony jest do wydania ostatecznej, niekwestionowanej decyzji co do wyniku starcia i walki, którą podejmuje w zgodzie z własnym sumieniem i przy świadomości konsekwencji popełnienia błędu.
 4. Sędzia Główny może nakazać opuszczenie pola walki lub oddalenie się od niego na odległość nie mniejszą niż 10 metrów osobie, która, jego zdaniem, utrudnia lub uniemożliwia prowadzenie pojedynku.
 5. W przypadku zastrzeżeń do pracy Sędziego Głównego, właściwy do rozstrzygnięcia sytuacji jest Koordynator.

§ 17 Sędzia boczny

1. Sędziowie boczni pełnią funkcję pomocników Sędziego Głównego i są obowiązani do zachowywania takich standardów zachowania, jakie obowiązują Sędziego Głównego. Zadaniem sędziego bocznego jest pomoc Sędziemu Głównemu w rejestrowaniu przebiegu pojedynku, w szczególności poprzez obserwowanie tych wycinków pola trafienia walczących, które pozostają poza zasięgiem wzroku Sędziego Głównego. W tym celu sędzia boczny:
 - a. porusza się w strefie bezpieczeństwa,
 - b. wskazuje sędziemu głównemu zawodnika, który, według jego/jej opinii **zadał trafienie**, poprzez podniesienie chorągiewki w barwach stosownego zawodnika/zawodników,
 - c. sugeruje sędziemu głównemu sytuację trafienia obopólnego,
 - d. oznajmia opuszczenie pola walki przez zawodnika,
 - e. zatrzymuje walkę **wyłącznie** w przypadku problemów technicznych (uszkodzenie broni lub ochraniaczy, kwestie bezpieczeństwa) głośnym "STOP".

§ 18 Protokolant

1. Protokolant ma za zadanie sporządzenie protokołu pojedynku zapisując, na stosownym formularzu, rezultaty poszczególnych starć. Protokolant korzysta z informacji przekazywanych przez Sędziego Głównego i:

- a. prowadzi pisemny zapis przebiegu walki,
- b. mierzy upływ czasu podczas walki przerywając po komendzie „STOP” i wznowiając po komendzie „NAPRZÓD”,
- c. wywołuje zawodników zgodnie z ustaloną kolejnością,
- d. wywołuje zawodników przygotowujących się do następnej walki.

§ 19 Koordynator

1. Pracę wszystkich składów sędziowskich na danych zawodach nadzoruje Koordynator Składów Sędziowskich. Koordynator może jednocześnie pełnić funkcję sędziego bocznego lub protokolanta.
1. W przypadku wątpliwości co do pracy członków składów sędziowskich wszelkie uwagi powinny być zgłaszane do Koordynatora, w ostateczności do przedstawiciela składu organizacyjnego zawodów, który przekaże zgłoszenie i zadba o osobisty kontakt zgłaszającego z Koordynatorem w najbliższym możliwym czasie.

§ 20 Kwestionowanie strać

1. W przypadku błędu sędziowskiego lub jeśli walka została zatrzymana z powodów technicznych, sędzia główny może powtórzyć starcie komendą “POWTARZAMY”. Tak przerwane starcie uważa się za niebyłe i nie jest protokołowane.
1. Sędzia może skorzystać z pomocy video do oceny wyniku starcia.
2. W przypadku protestu przeciwko decyzji Sędziego Głównego zawodnik **ma prawo zażyczyć sobie obejrzenia nagrania starcia przez Sędziego Głównego**. Uprawnienie to przysługuje zawodnikowi jeden raz w trakcie pojedynku, w wypadku rozstrzygnięcia protestu na korzyść zawodnika

zawodnik zachowuje prawo do obejrzenia nagrania do pierwszej swojej pomyłki. Ustęp ten ma zastosowanie wyłącznie w sytuacji, gdy organizator lub uczestnicy zapewnili nagranie video.

§ 21 Kary

1. Sędzia Główny ma prawo ukarać zawodnika ostrzeżeniem, upomnieniem lub dyskwalifikacją.
1. Sędzia Główny udziela ostrzeżenia, liczonego na walkę:
 - za opuszczenie pola walki,
 - za wyraźne uderzenie bronią w podłogę, jako przejaw braku kontroli nad bronią.
 - w przypadku rozpoczynania walki przed komendą "NAPRZÓD:";
2. Drugie i każde kolejne ostrzeżenie w trakcie jednego pojedynku skutkuje przyznaniem punktu przeciwnikowi.
3. W przypadku, gdy w trakcie starcia, jednemu z zawodników przyznano ostrzeżenie lub upomnienie, inne niż ostrzeżenie za opuszczenie pola walki, a drugi z zawodników zadał trafienie, przyznaje się zarówno karę jak i punkty.
4. Sędzia Główny ma prawo ukarać zawodnika upomnieniem , liczonego na turniej, w następujących sytuacjach:
 - kontynuowania przez zawodnika walki po komendzie "STOP:";
 - podejmowania działań nacechowanych, w ocenie Sędziego Głównego, nadmierną brutalnością;
 - innych zachowań, niezgodnych z regulaminem zawodów;
 - niesportowego zachowania się podczas zawodów.
6. Z chwilą otrzymania trzeciego upomnienia w czasie całych zawodów zawodnik zostaje automatycznie zdyskwalifikowany.
7. Sędzia główny ma prawo zdyskwalifikować zawodnika, niezależnie od ilości udzielonych mu upomnień, w przypadku:
 - a. rażąco nadmiernej brutalności i/lub zachowań narażających przeciwnika, sędziów lub/i inne osoby,

- b. wielokrotnego bądź rażącego naruszania zasad turnieju,
 - c. trzykrotnego nieprzygotowania do walk.
4. Sędzia główny ma prawo ogłosić walkower, jeżeli zawodnik nie jest gotowy do walki pomimo trzykrotnego wywołania w minutowych odstępach. Walka liczona jest jako wygrana ze stanem 5:0 dla zawodnika który nie zgłosił walkowera.

§ 22 Gesty i sygnały używane przez sędziów głównych i bocznych

1. Sędzia Główny do sygnalizowania używa rąk.
1. Sędziowie boczni do sygnalizowania używają chorągiewek w różnych kolorach symbolizujących zawodników – te same co ich oznaczenia.
2. Sędzia Główny sygnalizuje trafienie poprzez wskazanie trafionego zawodnika palcem wskazującym, a następnie uniesienie drugiej dłoni na wysokość głowy i wnętrzem dłoni skierowanym w stronę zawodnika trafiającego.
3. Sędzia Główny sygnalizuje udzielenie ostrzeżenia poprzez gest grożenia zawodnikowi palcem wskazującym, zaś upomnienia poprzez gest potrząśnięcia pięścią w jego kierunku.
4. Sędzia Główny sygnalizuje powtórzenie starcia poprzez dynamiczne skrzyżowanie i rozkrzyżowywanie ramion na wysokości klatki piersiowej.
5. Trafienie obopólne:
 - a. sędzia główny sygnalizuje poprzez uniesienie obu otwartych dłoni na wysokość głowy,
 - b. sędzia boczny poprzez uniesienie obu chorągiewek nad głowę.
6. Przyznanie punktów:
 - a. sędzia główny sygnalizuje poprzez wskazanie ręką ponad swoją głowę w stronę zawodnika, który otrzymuje dwa punkty albo wskazanie ręką na stopy zawodnika, który otrzymuje jeden punkt;
 - b. sędzia boczny sygnalizuje trafienie poprzez uniesienie chorągiewki odpowiadającej kolorem **zawodnikowi trafiającemu**.
8. Brak trafienia/brak opinii:

- a. sędzia główny sygnalizuje poprzez zastonięcie oczu rękami,
 - b. sędzia boczny - zastonięcie oczu chorągiewkami.
9. Rozpoczęcie odliczania walki w zwarcu lub parterze Sędzia Główny sygnalizuje poprzez uniesienie pięści nad głowę.
10. Opuszczenie pola.
- a. sędzia główny sygnalizuje poprzez wskazanie na przekroczoną linię jedną ręką i wskazanie zawodnika, który opuścił pole drugą.
 - b. sędzia boczny sygnalizuje poprzez wskazanie na przekroczoną linię jedną chorągiewką i wskazanie zawodnika, który opuścił pole drugą.

Rozdział 4

Warunki techniczne prowadzenia zawodów

§ 23 Obsługa zawodów i sprawdzanie wyposażenia.

1. Wyposażenie jest sprawdzane i dopuszczane przez komisję wyznaczoną przez organizatora zawodów, w obecności wszystkich zawodników, w miejscu i czasie wyznaczonym przez organizatora zawodów.
1. W przypadku, gdy zawodnik nie stawi się na sprawdzenie po trzykrotnym wywołaniu w co najmniej minutowych odstępach, może zostać zdyskwalifikowany.
2. W przypadku wątpliwości czy należy dopuścić konkretny element wyposażenia, komisja może zadecydować większością głosów. W przypadku równego rozłożenia głosów decyzja należy do przewodniczącego komisji.
3. Decyzja komisji dotycząca dopuszczenia lub niedopuszczenia elementu lub kompletu wyposażenia jest wiążąca na czas trwania całych zawodów.
4. Zawodnik zobowiązany jest poinformować sędziego głównego o dalszych zmianach w uzbrojeniu ochronnym, a komisja decyduje wtedy o jego dopuszczeniu. Zmiana, o której sędzia główny nie zostanie poinformowany, może być podstawą dyskwalifikacji.

§ 24 Pole walki

1. Pojedynek toczony jest na prostokątnym polu o bokach o długości od 6 do 15 metrów, wyraźnie oznaczonym, na równej powierzchni. Dopuszczalne jest również pole o kształcie kwadratu, czyli szczególnego prostokąta równobocznego.
2. Obowiązkowe jest pozostawienie minimum jednometrowej strefy bezpieczeństwa wokół każdego pola walki. Zewnętrzna krawędź strefy może być odgradzona barierkami.
3. Pole walki nie może być oznaczone w sposób, który zagraża zawodnikom opuszczającym pole (w konsekwencji wypchnięcia, przewrócenia, upadku, gwałtownego odsunięcia etc.) – nie dopuszcza się żadnych platform, wgłębień, belek, lin, etc.
4. Pozycje startowe dla zawodników znajdują się w przeciwległych narożnikach pola walki.
5. Jeśli w szczególnym wypadku zawody odbywają się pod gołym niebem dozwolone jest inne podłoże (trawa, żwir itp.) zatwierdzone wcześniej przez organizatora i Federację.

§ 25 Odzież i uzbrojenie ochronne

1. Sędzia ma obowiązek sprawdzić strój ochronny zawodnika pod kątem szczelin i dopasowania poprzez polecenie zawodnikowi przyjęcia różnych postaw (głęboki wypad, ręce wysoko nad głową itp).
2. Maski szermiercze muszą spełniać normy atestu FIE. Rekomendowane jest korzystanie z masek "trenerskich" i masek z certyfikatem FIE 1600N. Maski muszą być w dobrym stanie.
3. Maski nie mogą spadać z głowy, muszą do niej ściśle przylegać za pomocą sztywnego zapięcia - podstawowe zapięcie, zgodne ze stanem prawnym FIE przed nowelizacją, czyli zapięcie na rzepy z elastyczną gumą nie jest wystarczające. Maski szermiercze muszą mieć odpowiednio dopasowane wyłumienie (fabryczne, dodane przez zawodnika, lub czepek rugby) tak by nie przesuwano się pod wpływem mocnych uderzeń i uderzeń pod kątem.
4. Maski szermiercze będą sprawdzane bez nakładki - zawodnik ma obowiązek pokazać znak atestu FIE i dobry stan kraty (nieprzerwana krata, brak złamań, dziur i odstających prętów). Ze względu na specyfikę broni wgniecenia w maskę są dopuszczalne ale tylko te które zdaniem sędziów nie grożą uderzeniem w twarz lub przerwaniem kraty.
5. 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. Rękawice muszą mieć sztywny element osłaniający nadgarstek
6. Pozostawianie widocznej, niechronionej skóry na jakiegokolwiek części ciała zawodnika jest zabronione.
7. 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 odgłos trafienia od uderzenia w ostrze lub uderzenia w jelec. Co więcej, taki ochraniacz nie może utrudniać osadzenia na nim pchnięcia (na przykład nie może być zbyt śliski). Dozwolone jest korzystanie z rękawic posiadających metalowe elementy, pod warunkiem, że są one osłonięte (tkaniną, skórą, plastikiem lub w inny sposób).
6. Sztywne ochraniacze na łokcie i kolana są obowiązkowe. Ochraniacze kolan muszą również chronić ścięgna mięśnia czworogłowego.
7. Sztywne ochraniacze na przedramiona i golenie/ piszczele są obowiązkowe.

8. Szytywne lub półszytywne ochraniacze tyłu głowy i szyi są obowiązkowe. Ochrona tyłu głowy i szyi musi spełniać następujące wymagania:

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 niechroniące całego karku nie są akceptowane;
2. konstrukcje, które pozostawiają widoczną lukę pomiędzy tylną krawędzią kraty maski i ochraniaczy nie są akceptowane. Konstrukcje, które pozostawiają widoczną na szyi lub karku skórę w dowolnej pozycji głowy w szczególności nieakceptowane.

9. Zaleca się, aby ochraniacz potylicy był zabezpieczony wewnątrz maski językiem.

10. Ochrona krocza jest obowiązkowa dla mężczyzn i zalecana dla kobiet.

11. Wymagana jest ochrona szyi sztywnym lub półszytwnym elementem – gorget, wszyta styroguma, przesywanica lub plastron z kołnierzem itp. Fabryczny kołnierz od maski szermierczej jest niewystarczający.

12. 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.

13. Jeżeli kurtka/przeszywanica nie zasłania stawu biodrowego, konieczne jest ubranie szorcy, nie dłuższej niż do połowy uda lub innego ochraniacza (bryczesów szermierczych itp) wykonanego z materiału chroniącego przed przebicciem w przypadku złamania ostrza.

14. Plastron musi mieć stojący, wywinięty kołnierz zakrywający przód oraz boki szyi. Ten przepis dotyczy również "zintegrowanych" plastronów, tj. kurtka/przeszywanica musi mieć stojący kołnierz składający się z dwóch warstw.

15. Plastron musi być zapięty w sposób zapewniający jego dobre umiejscowienie w trakcie walki.

16. Plastron nie może być wykonany w sposób utrudniający osadzenie na nim sztychu. Nie może również być pokryty substancjami, które się do tego przyczyniają.

17. Korzystanie z plastronu nie jest konieczne, ale jest zalecane.
18. Prząd oraz boki szyi muszą być chronione co najmniej dwiema warstwami ochraniaczy.
19. 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.
20. Dopuszcza się noszenia ochraniaczy na nogi pod spodniami.
21. Zaleca się pokrycie ud warstwą materiału, który jest odporny na przebicie, w szczególności na części przedniej i wewnętrznej lub wykorzystanie ochraniaczy ud.
22. Całe nogi od kostek w górę muszą być pokryte co najmniej tkaniną w taki sposób, aby goła skóra nie była widoczna.
23. Zaleca się pokrycie całej długości kręgosłupa sztywnymi ochraniaczami, które chronią przed ewentualnym uderzeniem 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.
24. Do walki szablą szczególnie zalecany jest dodatkowy sztywny ochraniacz na korpus pod kurtkę (napierśnik) i sztywna ochrona ramion/obojczyków.

§ 26 Ogólne uwagi dotyczące broni

1. Ostateczna decyzja o dopuszczeniu broni jest organizatora i komisji sprawdzającej sprzęt.

Ze względu na chęć uniknięcia niepotrzebnych kontrowersji prosimy, w razie wątpliwości, wysłać organizatorom zdjęcia/filmy ilustrujące zachowanie broni (pchnięcia itp.) celem wyjaśnienia zawczasu czy dana klinga zostanie dopuszczona.

2. Jako orientacyjne sprawdzenie czy głownia jest odpowiednio giętka sugerujemy wykonanie testu - "pchnięcia w ziemię" na wadze kuchennej. Broń wygnie się do momentu wyboczenia, od którego wartość nacisku w kg przestanie się zwiększać (lub zwiększy nieznacznie). Bezpieczne klingi dają wartość ok 13-14 kg. Wartości powyżej 17-18 są niebezpieczne i mogą nie zostać dopuszczone. Patrz instrukcja w oddzielnym pliku. Test jest traktowany orientacyjnie i ostateczna decyzja należy do komisji.
2. Brak ostrych krawędzi, zadziorów, rdzy. Broń musi być zadbana.
3. Zabronione są głowice i jelce posiadające ostre końce. W wypadku takiego sprzętu organizator może zażądać nałożenia nakładki (ze styrogumy itp.) w celu zabezpieczenia końca. W wypadku niemożliwości takiego rozwiązania broń nie zostanie dopuszczona.

§ 27 Zasady specjalne dotyczące broni

Miecz Długi odpowiadać musi następującym standardom:

1. Długość 120-135 cm.
2. Waga 1300-1650 g.
3. PoB 5-10 cm.
4. Wymagana punta i odpowiednie ugięcie (patrz Ogólne uwagi dotyczące broni).
6. Brak innej oprawy niż jelec (obłęki, kosze itp. zakazane).

Szabla musi odpowiadać następującym standardom:

1. Długość głowni 75-85 cm
2. Waga 700-900 g
3. Krzywizna 0-8 cm
4. Oprawa chroniąca dłoń dowolna, przy braku pełnego kosza wymagane ciężkie rękawice mieczowe (minimum to Red Dragon lub zbliżone, np. wzmocnione hokejowe, Sparring Gloves, Spes itp.)
5. Przy pełnym koszu wymagane rękawice hokejowe lub podobne.
6. Trafienia w dłonie są liczone.
7. Dozwolone są styrogumowe/skórzane kosze nałożone na oprawę i rękojeść broni celem ochrony dłoni. Są liczone jako pole trafienia (jak dłoń - rękawica).
8. Wymagana elastyczność porównywalna do federów ensifer light/standard (patrz Ogólne uwagi dotyczące broni)
9. Wymagana punta lub poszerzenie na sztychu (patrz Ogólne uwagi dotyczące broni).
10. W wypadku wyraźnie giętkich głowni (ocena komisji) dopuszcza się broń o grubości sztychu minimum 2mm, z jednoczesnym wymogiem zabezpieczenia końca broni nakładką (np. styroguma) (patrz Ogólne uwagi dotyczące broni)

Rapier musi odpowiadać następującym standardom:

1. Długość głowni mierzona od dzwonu 90-105 cm
1. Waga 1000-1250 g
2. Dozwolona dowolna oprawa: obłąki, oprawa koszowa/dzwonowa, kabłąki itp.
3. W wypadku braku kosza/dzwona wymagana rękawica cięższa (minimum grubość hokejowe/red dragon). W innej sytuacji dowolne rękawiczki.
4. Ze względu na premiowanie stylu walki i technik charakterystycznych tylko dla rapiera, i celem odróżnienia dyscypliny od walk szablowych i mieczowych, punktowane są tylko pchnięcia.
5. Niedozwolone są bronie z klingami o konstrukcji hybrydowej (np. klingi do szpady sportowej zamontowane na sztywne element). Dozwolone są tylko głownie jednolite.

6. Można walczyć samym rapierem, rapierem z puklerzem lub rapierem z lewakiem.
7. Lewak musi posiadać zabezpieczoną puntę i wyraźne ugięcie.
8. Trafienia lewakiem są punktowane tak jak rapierem.
9. Długość ostrza lewaka to 45-55 cm.

Kord musi odpowiadać następującym standardom:

1. Maksymalna długość rękojeści 20 cm
2. Maksymalna długość całości broni 90 cm
3. Waga 650-850 gram
4. PoB 5-15 cm
5. Do turniejów na kord/miecz z puklerzem dopuszczane są bronie o konstrukcji (klinga i oprawa) zarówno kordowej jak i mieczowej, jeśli spełniają pozostałe kryteria.

Puklerz musi odpowiadać następującym standardom:

1. Maksymalna średnica 35 cm
2. Dowolny materiał
3. Brak wypustek, ostrych elementów, zadziórów, elementów o które może zaczepić się klinga itp.
4. Zaoblone krawędzie
5. W wypadku puklerzy w całości wykonanych ze stali zaleca się wytłumienie dźwięków uderzeń innym materiałem (np. podkładka z filcu)
6. Puklerz może, ale nie musi, być wykorzystywany w drugiej ręce w walkach na rapiery i kordy.
7. Puklerzem nie wolno wykonywać uderzeń w ciało przeciwnika.
8. Ręka kryta puklerzem musi być osłonięta lekką rękawiczką (nie ma wymogu ciężkiej ochrony dłoni).