

**Содержание:****I. Регламент турнира - страница 1.****II. Правила турнира - страницы 2-6.****III. Снаряжение - страница 7.****I. Регламент турнира.****1. Цели и задачи турнира.**

1.1 **FechtTerra 2019** - комплексное мероприятие, включающее в себя турниры в мужской и женской номинациях по дисциплине "длинный меч", мастер-классы и семинары по направлению НЕМА - Европейские Исторические Боевые Искусства.

1.2. Создание условий для привлечения внимания к фехтованию, как к неотъемлемой части российской и европейской культуры.

1.3. Популяризация и развитие Европейских Исторических Боевых Искусств.

1.4. Отработка и совершенствование правил.

1.5. Повышение уровня мастерства участников.

1.6. Определение сильнейшего в названной дисциплине.

1.7. Пропаганда неприемлемости обоюдных поражений в бездоспешном фехтовании.

1.8. Проведение самого престижного в России первенства по длинному мечу среди женщин и мужчин.

**2. Турнирная система.**

Турнир проводится по смешанной системе в трёх номинациях.

В категории "**A**" - полная круговая система на всех этапах турнира.

В категории "**B**" - отборочные круги (пулы), не менее 60% выводятся в бои на выбывание по коэффициенту, круговой финал..

В категории "**W**" (девушки) - отборочные круги (пулы), не менее 60% выводятся в бои на выбывание по коэффициенту, круговой финал.

Условия проведения могут измениться в зависимости от числа участников.

**2.1. Участники категории "A" (Advanced)**

На I этапе будут поделены на подгруппы, где каждый проведет личную встречу с каждым; далее по результатам боев формируются группы следующего этапа (II), из подгрупп выходят по 2 бойца с лучшими результатами (наибольшее число побед+коэффициент), а также еще несколько бойцов, занявших в своих подгруппах 3-и места (число вышедших зависит от полного числа участников номинации).

На II этапе в подгруппах каждый проведет личную встречу с каждым, после чего лучшие бойцы проходят на следующий этап турнира- III - он же финальный. В финальном III туре

сразятся четверо лучших, проведя личную встречу каждый с каждым. Подводим итоги.

Например, при стартовом числе в 15 чел. формируем 3 подгруппы I этапа по 5 чел. в каждой, на II этап проходят 8 чел. (по 2 чел. из каждой группы, занявшие 1е и 2е места в своих группах, плюс еще 2 человека из оставшихся с наилучшим результатом), из них формируются 2 подгруппы по 4 чел. в каждой. Далее по результатам боев II этапа выводим 4 бойцов на III этап (по 2 из группы с лучшими результатами: число побед+коэффициент). И, наконец, финальный III этап: 4 бойца проведут личную встречу каждый с каждым, по результатам чего мы выявим 1, 2, 3 и 4 места на нашем турнире.

15 бойцов: I этап - 3гр.\*5 чел., II этап - 2гр.\*4 чел., III этап - 1гр.\*4 чел.

16 бойцов: I этап - 4гр.\*4 чел., II этап - 2гр.\*4 чел., III этап - 1гр.\*4 чел.

20 бойцов: I этап - 4гр.\*5 чел., II этап - 2гр.\*5 чел., III этап - 1гр.\*4 чел.

### 2.2. Участники категории "B" (Basic)

Номинация пройдет по смешанной системе: отборочные круги (пулы), бои на выбывание 1/16 или 1/32, 1/8, 1/4, Круговой финал. Критерии выхода из группы: число побед, затем коэффициент (разница между нанесенными и пропущенными ударами/уколами).

### 2.3. Участники категории "W" (Women)

Номинация пройдет по смешанной системе: отборочные круги (пулы), бои на выбывание 1/16, 1/8, 1/4, Круговой финал. Критерии выхода из группы: число побед, затем коэффициент (разница между нанесенными и пропущенными ударами/уколами)

## **3. Номинации и критерии допуска.**

3.1. Продвинутой длинный меч - категория "A" (Advanced). Для фехтовальщиков, имеющих медали, либо проходивших в 1/4 (в восьмерку лучших) на турнирах по длинному мечу с численностью свыше 20 человек.

3.2. Базовый длинный меч - категория "B" (Basic). Для фехтовальщиков, не имеющих медалей с турниров по длинному мечу с численностью свыше 20 человек.

3.3. Женский длинный меч - категория "W" (Women). Без ограничений.

**Примечание:** Победители и призеры турниров для новичков имеют право выбрать категорию А или В по своему желанию.

## **4. Место, дата и время проведения турнира.**

8-9 декабря.

Арена "Красный Треугольник" по адресу: г. Санкт-Петербург, наб. Обводного канала 136, БЦ "Красный Треугольник", проходная №4, пешком 10 мин от м. Балтийская.

## **5. Заявки и допуск к соревнованиям.**

5.1. К соревнованиям допускаются совершеннолетние (старше 18 лет) участники, подавшие заявку установленного образца до 23:59 20 ноября.

5.2. При себе необходимо иметь страховой медицинский полис и паспорт.

5.3. Необходимое снаряжение и оружие (если не арендуете у организаторов).

#### **6. Взнос участника.**

- 2500 руб. - одна номинация;
- 2500 руб. - один семинар;
- 4000 руб. - оба семинара;
- 6000 руб. - номинация и два семинара.

**Аренда оружия:** 1000 рублей.

#### **7. Регламент:**

##### **Суббота:**

Семинар

Продвинутый длинный меч

Женский длинный меч

##### **Воскресенье:**

Семинар

Базовая категория

## **II. Правила турнира**

Основная цель данных правил - мотивировать фехтовальщиков вести поединки, выполняя чистые атаки, не получая урона от обоюдных и последующих поражений (afterblow).

Выше всего оцениваются чистые атаки/ответы/контратаки, особенно - с контролем клинка противника, доминирование в борьбе, обезоруживание и прочие действия, не ведущие к обоюдному или последующему поражению (afterblow). Прочие ситуации приносят меньшее или нулевое число баллов.

### **1. Победа на турнире и в поединках.**

1.1. При полной круговой системе (категория А) в турнире побеждает фехтовальщик, дошедший до финального III этапа (круга) и выигравший наибольшее число поединков или, в случае равного количества побед, выигравший личную встречу.

1.2. При смешанной системе (категория Б, женская номинация) в турнире побеждает фехтовальщик, дошедший до финального круга и выигравший наибольшее число поединков или, в случае равного количества побед, выигравший личную встречу.

1.3. Побеждает в поединке фехтовальщик, первым набравший **10** баллов или имеющий преимущество в счете по истечению чистого времени поединка в 2 мин.

## **2. Порядок проведения поединка.**

2.1. Старший судья вызывает фехтовальщиков на ристалище.

2.2. Старший судья узнает, готовы ли фехтовальщики и судьи (команда “ГОТОВЫ?”).

2.3. Старший судья подает команду “БОЙ”.

2.4. Поединок ведется до команды ”СТОП”, озвученной старшим судьей.

2.5. Для оценки схода судьи поднимают флажки цвета фехтовальщика (его угла), нанесшего результативное поражение, указывая (положением флажка) зону поражения или поражений, в случае обоюдных или последующих (afterblow) атак.

2.6. Угловые судьи используют сигналы флажками красного и синего цвета. Поднятый флаг (флаги) сигнализирует(-ют) о результативном поражении и количестве заработанных баллов (цвет флага = цвет фехтовальщика).

2.7. Поединок длится 2 минуты чистого времени (от команды “БОЙ” до команды “СТОП”).

2.8. По истечении 1 минуты 45 секунд чистого времени боя, таймкипером объявляется последний сход, длящийся не более 15 секунд.

2.9. Старший судья объявляет счет в сходе и итоговый счет в поединке.

**Примечание: В случае участия в поединке иностранного фехтовальщика, не знающего русский язык, язык команд старшего судьи меняется на английский:**

- “БОЙ” - “FIGHT”

- “ГОТОВЫ?” - “READY?”

- “СТОП” - “STOP”

## **3. Баллы и порядок их начисления.**

**3.1.** Баллы начисляются за результативное (квалифицированное) поражение/действие: удар, укол, “разрез/порез”, выталкивание за ристалище, обезоруживание.

### **3.2. Результативное поражение/действие.**

Поражение/действие считается результативным, если оно, по мнению судей, было выполнено:

а) лезвием, острием, а также навершием меча,

б) с достаточной силой для нанесения предполагаемого “урона” (квалификация удара),

в) укол должен быть фиксированным, без соскальзывания (квалификация укола),

г) поражение элементов защиты приравнивается к поражению соответствующих частей тела фехтовальщика,

### 3.3. Присуждение баллов в зависимости от зоны поражения:

- а) 2 балла за поражение в голову, шею и корпус,
- б) 2 балла за обезоруживание соперника (выполнение техн. действия),
- в) 1 балл за поражение в руки или ноги,
- г) 1 балл за удар навершием меча (контролируемо и только в маску),
- д) 1 балл за выталкивание оппонента за ристалище,
- е) 1 балл за любое результативное поражение, выполненное с одной руки,
- ж) 1 балл за нанесение пореза в любую зону.

### 3.4. Обоюдные поражения:

- а) Обоюдные поражения на ФехтТерре-2019 не приносят баллов обоим бойцам!
- б) За 3 обоюдных поражения подряд в ходе одного поединка оба фехтовальщика получают техническое поражение в этом поединке с текущим счетом.
- в) За 4 обоюдных поражения в ходе одного поединка оба фехтовальщика получают техническое поражение в этом поединке с текущим счетом.

### 3.5. Последующее поражение (удар после удара = afterblow = A):

Результативное поражение, нанесенное фехтовальщику, который первым реализовал успешную атаку не позднее, чем в ходе одного фехтовального темпа после первой успешной атаки (ФЕХТОВАЛЬНЫЙ ТЕМП - промежуток времени, необходимый для выполнения без задержки одного простого фехтовального действия.)

- а) последующее поражение=удар после удара=afterblow не может принести баллов!
- б) последующее поражение всегда отнимает только 1 балл от результата первого действия.

### 3.6. Оценка серии результативных поражений:

В случае нанесения серии результативных поражений (2 и более) до команды "СТОП" оценивается самое первое поражение в серии.

### 4. Разрешенные действия:

- поражения клинком (удар, укол, порез),
- ближний бой (клинч): **без** ударов руками/ногами, без бросков и болевых/удушающих в стойке (партера нет, на падение дается команда "СТОП", баллов не начисляется),
- действия с мечом в одной руке,
- Хват и работа "полумечом",
- Захват меча противника за рукоять или клинок (остановленный),
- Удар навершием в маску (контролируемый),
- Обезоруживание (техн. действие),

- Выталкивание оппонента за ристалище.

### **5. Запрещенные действия:**

- Бить гардой/крестовиной меча,
- Бить гардой/крестовиной меча, удерживая меч двумя руками за лезвие (mordschlag),
- Бить навершием меча в любые зоны, кроме маски,
- Заломы и захваты против сгиба сустава,
- Любые броски, болевые или удушающие,
- Удары ногами,
- Удары головой,
- Удары локтями,
- Удары коленями,
- Поражение в стопу,
- Поражение в пах,
- Метание\броски меча,
- Чрезмерно силовое выполнение приёмов,
- Преднамеренное стаскивание элементов защиты,
- Иные не перечисленные ранее действия, ведущие к намеренному травмированию оппонента, нанесению вреда и нарушающие общие нормы безопасности поединка.

## **6. Судейство.**

### **6.1. Порядок судейства:**

По нанесении результативного поражения(-ий) старший судья дает команду "СТОП" (через темп после поражения), угловые судьи показывают флажками зоны поражения = баллы.

- а) Цвет флажка соответствует цвету фехтовальщика (и его угла), который произвел эффективную атаку в поражаемый сектор,
- б) Положение флажка показывает зону поражения/баллы.

В случае чистого поражения:

- выше уровня плеча (голова, шея, корпус) - 2 балла,
- ниже уровня плеча (руки или ноги) - 1 балла,

В случае последующего поражения (afterblow):

- рука, согнутая в локте, флаг выше уровня плеча.

В случае, когда судья не увидел атаку:

- флажки опущены

В случае, когда судья не квалифицирует атаку:

- флажки скрещены

### **6.2. Регламент принятия решения судьями.**

Каждый угловой судья обладает правом одного голоса.

Старший судья обладает правом полутора голосов.

Старший судья оглашает результат, учитывая мнение всех угловых судей.

Если все судьи показывают разные оценки, сход может быть объявлен ничейным (0-0).

В спорных ситуациях старший судья собирает судейское совещание, по результатам которого объявляется счет.

Окончательное решение принимает и оглашает старший судья на основании своей оценки ситуации и оценок всех угловых судей, по результатам распределения голосов судей.

### **6.3. Разбор спорных ситуаций.**

Старший судья обладает правом инициировать разбор спорной ситуации путём судейского совещания.

Результат совещания оглашает старший судья.

### **6.4. Право видеоповтора.**

Начиная с поединков II этапа (при полной круговой системе) фехтовальщик, не согласный с решением судей, **однократно** за 1 бой может использовать право видеоповтора, жестом очертив руками "рамку". В этом случае поединок будет остановлен, собрано судейское совещание, в ходе которого бригада рассмотрит запись боя в замедлении и, на основании просмотра, заново оценит сход.

При "олимпийской" системе фехтовальщик, не согласный с решением судей, **однократно** за 1 бой может использовать право видеоповтора, начиная с боев на выбывание, т.е. с 1/16, 1/8 и далее.

**Примечание:** Мы настоятельно рекомендуем фехтовальщикам пользоваться своим правом **только после** объявления результата схода старшим судей.

### **6.5. Поведение фехтовальщика в процессе судейства.**

- Фехтовальщик не имеет права высказывать или иным образом обозначать своё мнение о результате схода или боя.

- Фехтовальщик может высказать своё мнение только в случае прямого вопроса от старшего судьи (например, признать попадание по себе).

- За высказывание своего мнения по поводу судейства боец получит предупреждение или штрафной балл по решению старшего судьи.

- Если фехтовальщик хочет остановить поединок и/или привлечь к себе внимание по любой причине, он должен сделать один или более шаг назад, ударить ногой в пол и поднять оружие вверх, тем самым дав понять, что необходима остановка.

- Фехтовальщик или его секундант вправе привлечь внимание старшего судьи к ошибке секретаря или иному нарушению на ристалище: попросить пересчёт голосов, проверку результата на таблице и т.п.

- На ристалище в зоне бойца имеет право находиться ТОЛЬКО 1 секундант.

## **7. Штрафные баллы, предупреждения и дисквалификация.**

Штрафные баллы начисляются в ходе всего турнира и сохраняются вплоть до завершения турнира.

Штрафные баллы начисляются за следующие действия:

- 7.1. неспортивное поведение - на усмотрение главного судьи: наказание от предупреждения или штрафного балла до дисквалификации,
- 7.2. пассивное ведение поединка - предупреждение, затем штрафной балл,
- 7.3. нарушение техники безопасности,
- 7.4. чрезмерную жесткость исполнения техники.

Итоговые решения судей и старших судей в ходе турнира не обсуждаются и обжалованию не подлежат.

Промежуточные решения могут быть оспорены с использованием права видеоповтора согласно регламенту.

Все претензии и пожелания можно будет высказать главному организатору турнира в тот момент, когда он напрямую не занят в судействе.

## **III. Снаряжение**

### **1. Меч:**

1.1. Каждый участник может принести своё оружие. Допускается исключительно стальной длинный меч типа "feder".

- Длина 120-140 сантиметров.

- Вес 1400-1800 грамм.

- Обязателен надежный гуманизатор острия (пунта, завальцован, либо аналог).

1.2. Решение о допуске клинка принимает комиссия организаторов при регистрации.

### **1.3. Если нет своего оружия:**

Если у Вас нет своего меча, Вы можете воспользоваться мечами организаторов. Для этого, вместе с организационным взносом, Вам нужно будет заплатить страховой взнос (страховка мечей) в 1000 рублей.

### **2. Защита:**

- Все элементы защиты **не должны издавать металлический звук.**

- Защита головы, горла и корпуса не должна иметь никаких "отдушин", открытых запахов и иных уязвимых для укола мест.



**2.3. Обязательное защитное снаряжение:**

- Маска + защита затылка.
- Горжет (как отдельный элемент защиты. **вшитый в куртку не считается**)
- Плотная защита корпуса (стеганная или сопоставимая).
- Защита кисти с армированными (усиленными) пальцами и запястьем.
- Защита локтей.
- Защита паха.
- Защита коленей.
- Защита голеней.
- Не пачкающая обувь на плоской подошве.
- Биндаж (для мужчин) скрытый под одеждой.
- Нагрудник/пластрон (для женщин)

**2.4. Рекомендуемое защитное снаряжение:**

- Защита ключицы.
- Наручи.
- Защита бёдер.
- Нагрудник.
- Капа.