

# BARANTA VILÁGKUPA

## VERSENYKIÍRÁS

### CSAPATOK ÉS VERSENYZŐK RÉSZÉRE

**A verseny szakmai szervezője: Országos Baranta Szövetség (OBSZ)**

**A verseny társszervezői:** Mente Egyesület,  
Miskolc Város Önkormányzata,  
Magyarországi Harci Művészetek Össz-Szövetsége,  
Miskolc Kulturális Szövetség

**A verseny helyszíne:** Miskolc, Városi Szabadidőközpont (H-3530 Miskolc, Görgey A. u. 19.)

**A verseny időpontja:** 2012. május 18-20.

**A verseny levezető elnöke:** Vukics Ferenc (OBSZ elnök)

**A verseny vezetőbírója:** Németh Zoltán (OBSZ alelnök)

**A verseny fővédnöke:** dr. Kriza Ákos, Miskolc város polgármestere

**A verseny védnöke:** Boldog István, országgyűlési képviselő

**A verseny díszvendége:** Wittner Mária, országgyűlési képviselőasszony

**A versenyhez kapcsolódó rendezvények szervezői:** Rápóti-Fekete Mónika, Antal Edit

**Korosztályok:** 17 év feletti felnőtt férfiak és nők (együtt versenyeznek)

**Indulás feltétele:** előzetes regisztráció, szükség esetén sikeres selejtező (időpont: 2012.04.28)

A Baranta a hagyományos magyar testkultúrára és életfilozófiára épülő önálló harcművészeti irányzat. Jelenleg hat országban kétezer-ötszáz fiatal foglalkozik a magyar harci technikák gyakorlásával. Hazánkban az ötödik legnagyobb létszámú irányzat. Alapjait a két világháború között a Ludovika Akadémia tisztjei rakták le. 1991 után indult újra a kutatómunka. 1996-ban megalakult az első Baranta egyesület a szentendrei Kossuth Lajos Katonai Főiskola bázisán. 2002-ben létrejött az Országos Baranta Szövetség. 2005-ben a szervezet felvételt nyert Magyarországi Harci Művészetek Össz-Szövetségébe.

A szövetség által immáron tizenötödik éve kerül megrendezésre a Baranta Magyar Bajnokság, a Baranta Magyar Kupasorozat versenyei, valamint a hetedik éve a Balassi Bálint és Sudár István emlékversenyek. A baranta közösségek tagjai évente 3-400 bemutatót tartanak országszerte, a Baranta magyar válogatott rendszeresen vesz részt vegyes harcművészeti versenyeken és szerepel a Magyarországon rendezett nemzetközi versenyek gáláin.

2012-ben első alkalommal rendezzük meg a **Baranta Világkupát**, melyre **minden stílus képviselőit várjuk**, akik vívás, birkózás, íjászat és fegyveres formagyakorlat versenyszámok valamelyikében, vagy akár mindegyikében vállalják a megmérettetést a baranta válogatott és más harcművészetek versenyzőivel. Minden stílus számára versenyszámonként legalább egy fő indulási lehetőségét garantáljuk (selejtező nélkül), több versenyző esetén selejtező versenyen kell az indulás jogát kiharcolni.

## Menetrend:

Május 18. Péntek

**14.00 – 17.00 Regisztráció, szállásfoglalás és versenyzők gyakorlási lehetősége**

17.30 – 18.00 Barantás ostormenet a városközponttól a sportcsarnokig

18.00 – 18.30 Polgármester úr hivatalos megnyitója az országzászlónál

18.30 – 19.00 Baranta és néptánc bemutató az országzászlónál

**20.00 – 23.00 Technikai értekezlet az edzők és versenyzők részére, gyakorlási lehetőség**

Május 19. Szombat

08.30 – 09.00 A verseny hivatalos megnyitója

**09.00 – 12.00 Vívás és birkózás selejtezők**

12.00 – 13.00 Egyéb harcművészeti bemutatók

**13.00 – 16.00 Egyéni és páros fegyveres formagyakorlat versenyszám**

**16.00 – 18.00 Vívás és birkózás döntők**

**18.00 – 19.00 Fegyverforgatás, Vívás és birkózás versenyszámok eredményhirdetése**

**19.00 – 21.00 Gálaműsor (Baranta, Kung-fu és Kempo stílus válogatott bemutatója, tehetségkutató verseny győzteseinek fellépése, 300 fős nagy csatajelenet, Harcos Magyarok díj átadása, fegyveres formagyakorlat győzteseinek fellépése)**

21.00 – 24.00 Táncházt élőzenével (Tönköly zenekarral)

Május 20. Vasárnap

09.00 – 11.00 Harcművészeti sportágválasztó és nyílt edzés (Miskolc és környéki csapatokkal)

**11.00 – 12.00 Íjászpárbaj selejtezők**

**12.00 – 15.00 Íjász akadálypálya és íjászpárbaj döntők**

**16.00 – 17.00 Íjászat eredményhirdetés és Baranta Világkupa átadása**

## Versenyszámok

A Baranta Világkupán négy versenyszám került kiírásra, versenyszámonként két verseny-elemmel. Indulni csak úgy lehet, hogy az adott versenyszám mindkét elemében részt vesz a versenyző. Aki a Világkupa győzelemért szeretne harcba szállni, annak egynél több versenyszámban is el kell indulnia. A versenyző végső eredményét a versenyszámokban megszerzett legjobb 3 pontszám adja ki (ha mind a négy versenyszámban indult, akkor a legkisebb pontszáma kiesik a végső számításnál). A versenyszámok:

### 1. Fegyveres formagyakorlat

Egyéni fegyveres formagyakorlat és páros fegyveres küzdelmi formagyakorlat

### 2. Szabad vívás

Szablyavívás és lándzsavívás

### 3. Baranta birkózás

Övbirkózás (kajar) és harci birkózás (egy rovásos böllön)

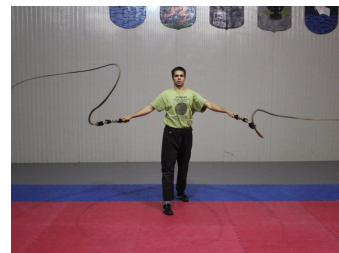
### 4. Harci íjászat

Íjászpárbaj és íjász akadálypálya

## 1. Fegyveres formagyakorlat - a tudás próbája

### 1/a Elem: egyéni fegyveres formagyakorlat

Az *egyéni fegyveres formagyakorlat* egy 45-90 másodperc hosszúságú egyéni bemutatós szám és egyéb mozgásos népi- és harci elemekből felépülő jelenet egységes formában történő bemutatása. Az előadásnál pontozásra kerül a sebesség, a látványosság, a fegyverhasználat, valamint a stílus, koreográfia és zene.



### 1/b Elem: páros fegyveres küzdelmi formagyakorlat

A *páros fegyveres küzdelmi formagyakorlat* egy 45-90 másodperc hosszúságú fegyveres és pusztakezes harci cselekményt, küzdelmet bemutató, előre megkomponált és begyakorolt folyamatos jelenetsor. A látványos előadások során a versenyzők számot adnak a fegyverforgatásban való jártasságukról. A pontozóbírók a következő szempontok szerint adnak pontokat: harcszerűség, fegyverhasználat, dinamika, pontosság, stílus.



Ha a pár mindkét tagja indul a versenyen (ez nem feltétel!), akkor mindkét versenyzőnek ugyanannyi pontot kell kapnia, tehát nincs külön-külön értékelés, összteljesítményben kell értékelni (arkadas elv). Mindkét versenyszámban a pontozóbírók által felállított sorrend súlyozott átlaga alapján a következő pontok születnek (az első 16 kap pontot):

Helyezés	Pont
1.	1000
2.	900
3.	800
4.	700

Helyezés	Pont
5.	650
6.	600
7.	550
8.	500

Helyezés	Pont
9.	450
10.	400
11.	350
12.	300

Helyezés	Pont
13.	250
14.	200
15.	150
16.	100

Az versenyszám összesített eredménye a két elemben elért pontszámok összege adja. Pontegyenlőség esetén az 1/a elem eredménye dönt, ennek egyenlősége esetén az 1/b elem eredménye, majd a pontozóbírók döntenek.

## 2. Szabad vívás: Szablyavívás és lándzsavívás – a tudás próbája

A *szablya-* (2/a elem) és *lándzsavívás* (2/b elem) során a hagyományosan magyar vágó- és szűrőfegyver, a szablya (ill. lándzsa) felhasználásával kell találatot bevinni az ellenfél testére. A küzdelmek vívósiskákban folynak, nincs időkorlát, a fej-test-végtagok megfelelő pontértékekkel bíró találatai alapján kerül ki a győztes. A szablyavívás során a küzdő felek bármely irányban elmozoghatnak, ezért egy látványos, a valóságot jól megközelítő vívasküzdelem bontakozik ki.



A küzdelem alapesetben 5 pontig tart. A fej találat 3 pont, a test 2 pont, a végtagok 1-1 pont. Kézvágás esetén a talált kéz nem használható tovább a küzdelemben. Jobb-bal kéz találat győzelmet ér.



A pontozás menete a két versenyszámnál megegyezik: A selejtezőcsoportban győzelmenként 100 pont jár. A továbbjutók közül egyenes kieséses küzdelmek zajlanak, a következő pontozással:

Helyezés	Pont
1.	1000
2.	800
3.	700
4.	500
5. (4 versenyző).	400
9. (8 versenyző)	300
17. (16 versenyző)	200
33. (32 versenyző)	100

A selejtezőcsoportban és a kieséses rendszerben gyűjtött pontok nem adódnak össze, hanem a magasabb lesz érvényben. (Pl. a csoportban 3 győzelem 300 pont, a kiesés szakaszban pedig 17. helyezett lesz (200 pont), akkor 300 pont a versenyszám elemben elért eredmény). Aki egyszer sem győzött, az 0 ponttal fejezi be a versenyszámot.

A versenyszám eredményét a két versenyszám elemben elért pontszámok összege adja. Pontegyenlőség esetén az egy elemben magasabb elért pontszám jelenti a győzelmet. Ezek egyenlősége esetén egy pontig menő szablyavívásban kell eldönteni a helyezést. (kettőnél több versenyző esetén is)

Egyéb védőfelszerelések (szuszpenzor, könyökvédő, kézvédő, térdvédő), használata megengedett.

### 3. Baranta birkózás: övbirkózás és harci birkózás

#### 3/a Övbirkózás (kajar) - erő és kitartás próbája

Hagyományosan minden népnél kialakultak birkózásos formák, amelyek elsősorban a küzdő felek a testi erejük, ügyességük és gyorsaságuk felhasználásával kerültek az ellenfelük fölé. Az övbirkózásban a küzdő felek meztelen felsőtesttel, ütés és rúgások nélkül kapaszkodnak össze, céljuk a másik földre vitele. Az veszít, akinek a talpán és tenyerén kívül más testrésze is érinti a talajt.



#### 3/b Harci birkózás (egy rovásos böllön) – a küzdelem próbája

A harci birkózás, azaz az *egyrovásos böllön* az egyik küzdő fél feladásáig tartó birkózó küzdelem. A feladás általában fojtás, gerinc- ill. ízületi feszítés következtében történik, de ütés-rugás ebben a versenyszámban sem megengedett. Ez a versenyszám a judo-földharc, valamint a grappling versenyszabályaihoz hasonlítható, azzal az eltéréssel, hogy nincs pontozás, csak feladással lehet győzelmet elérni. A küzdő felek meztelen felsőtesttel küzdenek.



Mindkét versenyszámban két súlycsoport van: -80 és +80 kg. A küzdelmek egyenes kieséses rendszerben zajlanak. A pontozás:

Helyezés	Pont
1.	1000
2.	800
3.	700
4.	500
5. (4 versenyző).	400
9. (8 versenyző)	300
17. (16 versenyző), ha van	200
33. (32 versenyző), ha van	100

Az egy győzelmet sem szerző versenyző 0 ponttal fejezi be a versenyszámot.

A versenyszám végeredményét a két elemben elért pontszámok összege adja. Pontegyenlőség esetén az egymás ellen elért eredmény a mérvadó, amennyiben nem küzdöttek egymással, úgy az egyik versenyszámban meg kell küzdeniük (akkor is, ha nem azonos súlycsoportban küzdöttek).

## 4. Harci íjászat: íjaspárbaj és íjász akadálypálya

### 4/a Íjaspárbaj - a bátorság próbája

Az íjaspárbaj során a küzdő felek vívósisakban, esetleg más védőfelszerelésben lépnek a küzdőtérre, és gyerek erősségű (#20-25) íjából, ledugózott végű vesszőkkel próbálják eltalálni egymást. Mindkét fél 3-3 vesszővel indul, de küzdelem során a használt vesszőket is összegyűjtheti. Az győz, aki először eltalálja a másik testét vagy fegyverét. A hagyományos visszacsapó íjakat a rendezőség biztosítja.

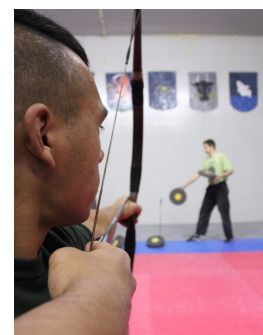


Az íjaspárbaj egyenes kieséses rendszerben zajlik. Aki egy párbajt sem nyert, az 0 ponttal fejezi be a küzdelmeket. A pontozás:

Helyezés	Pont
1.	1000
2.	800
3.	700
4.	500
5. (4 versenyző).	400
9. (8 versenyző)	300
17. (16 versenyző), ha van	200
33. (32 versenyző), ha van	100

### 4/b Íjász akadálypálya – az ügyesség próbája

Az íjász akadálypálya lényege, hogy az íjász különféle mozgásformákban (futás, gurulás, ugrás) teljesíti a megadott célokra leadott lövéseit. A pályán a haladást és a látást nehezítő körülmények is vannak, valamint mozgó célpontok is. A harci íjászat akadálypályához nem elegendő a pontos célzás, a pályát időre is kell teljesíteni.



A végeredmény három összetevőből áll:

1. a pálya teljesítésének ideje
2. a pálya feladatainak teljesítése (hibás teljesítések büntető másodperceket jelentenek)
3. a találati pontosság (hibás teljesítések büntető másodperceket jelentenek)

A harci íjász akadálypálya felépítése :

1. elem: az 1. körben indulás 6 vesszővel, futás a célterületre
2. elem: futás a futófolyosón, 20-15m lövés futás közben (1) az 1. táblára 15-20m
3. elem: előregurulás, majd lövés (2) állókorongra 8-12m
4. elem: hátragurulás, majd lövés (3) állókorongra 8-12m
5. elem: felugrásból lövés (4) a 2. táblára 8m

6. elem: ablakon keresztül lövés (5) a 2. táblára 12m
7. elem: háton fekvésből lövés (6) a 2. táblára 12m
8. elem: visszafutás a start/cél területre
9. elem: a 2. körben indulás újabb 6 vesszővel, futás a futófolyóson (nincs lövés)
10. elem: tigrisbukfenc majd lövés térdelésből (7) és állásból (8) az állókorongokra, 8-12m
11. elem: akadály átugrása
12. elem: akadály átugrása közben lövés (9) a 2. táblára, 8m
13. elem: lövés 3 dobott korongra (10)(11)(12), 8m
14. elem: visszafutás a start/cél területre

Ez összesen 12 lövés, két körben, 6-6 vesszővel. A tábla 1x1m, a korongok 20-30cm átmérőjűek. Hibapontok meghatározása:

- táblalövés esetén a 20-30cm-es célponton kívül a tábla (1x1m) találat: +5mp
- táblalövés esetén a táblán kívüli találat: +10mp
- álló korong lövés esetén hibás találat: +10mp
- dobott korongok esetén hibás találat: +15mp
- ügyességi feladat nem teljesítése (pl. a 4. lövésnél nem ugrik fel, vagy már leér): +10mp
- kihagyott lövés (pl. elveszíti a vesszőt): +15mp

A versenyző 3 db „ügyességi feladat nem teljesítése”, vagy legalább 2 db kihagyott lövés esetén a versenyszámot 0 ponttal fejezi be.

A versenyző csak célzott, kontrollált lövéseket adhat le, „elszórt” lövések esetén a bíró – biztonsági okokból - megállíthatja a versenyszám-elem teljesítését. Ebben az esetben a versenyző 0 ponttal fejezi be ezt az elemet.

Pontszámítás: hibapontokkal korrigált idő alapján a következő pontozással (az első 16 kap pontot):

Helyezés	Pont
1.	1000
2.	900
3.	800
4.	700

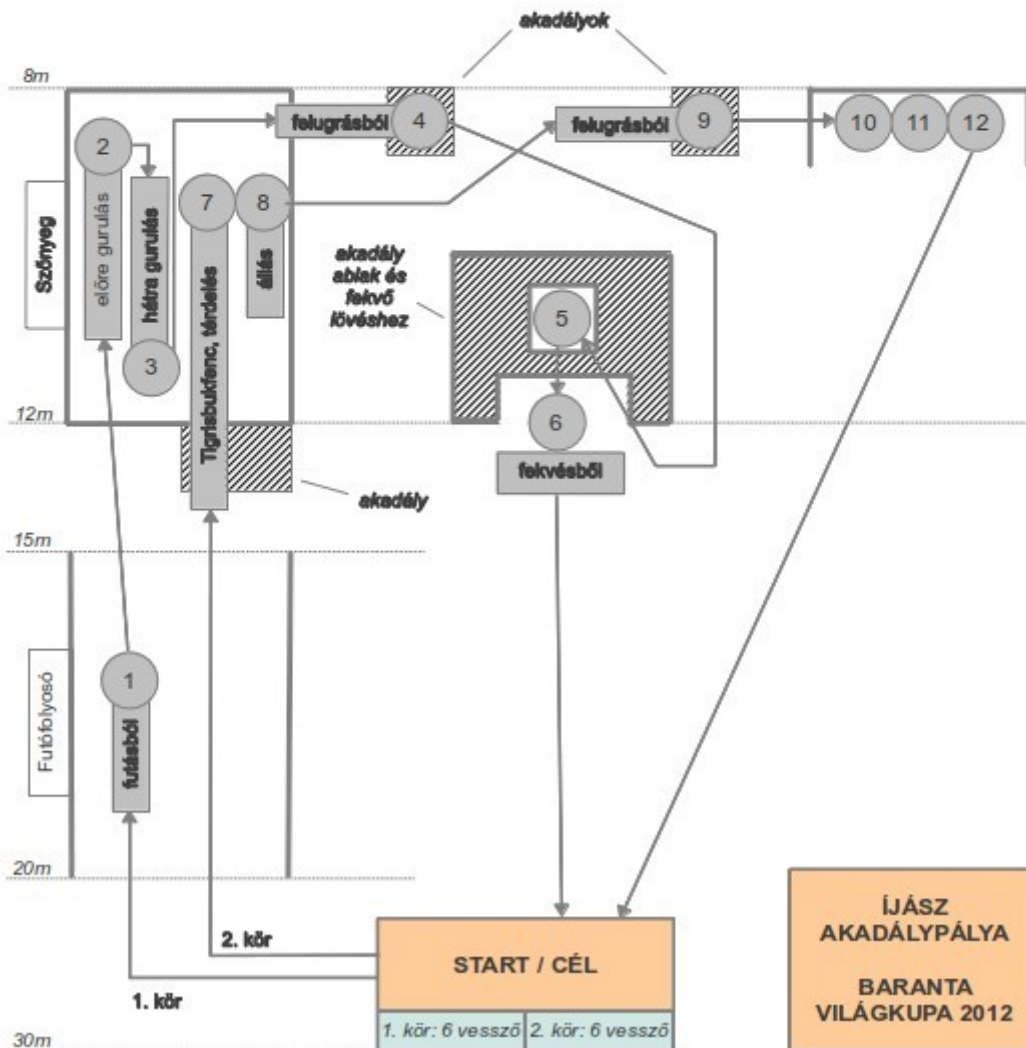
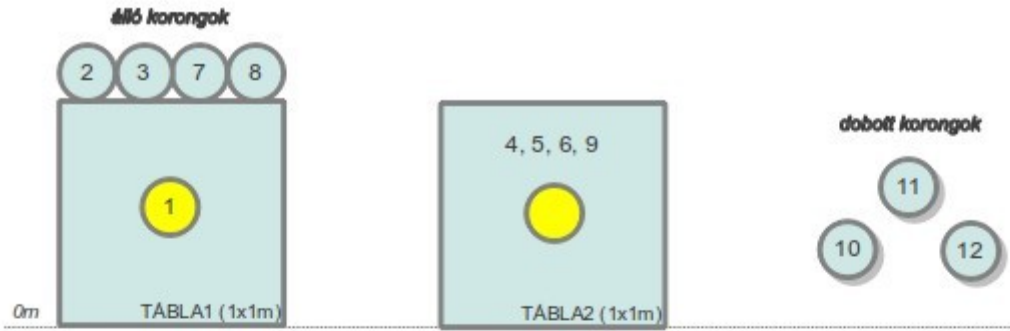
Helyezés	Pont
5.	650
6.	600
7.	550
8.	500

Helyezés	Pont
9.	450
10.	400
11.	350
12.	300

Helyezés	Pont
13.	250
14.	200
15.	150
16.	100

A versenyszám végeredményét a két verseny-elemben elért pontszámok összege adja. Pontegyenlőség esetén az egymás ellen elért íjászpárbaj eredmény a mérvadó, amennyiben nem küzdöttek egymással, úgy az íjászpárbaj versenyszámban meg kell küzdeniük.

Az íjász akadálypályán saját, hagyományos visszacsapó íjat kell használni, fa vagy karbon vesszőkkel. Biztonsági kiegészítő felszereléseket lehet használni (pl. alkarvédő), de tegezt ill. jogosulatlan előnyt biztosító kiegészítőket nem. A vesszőket az íjhoz fogva vagy az övbe tűzve lehet vinni a pályán. A találatnak csak az számít, ha a vessző beleáll a célba.





## A díjazás menete

A versenyszám-páronként kiosztott díjazás:

**1. helyezett: Szabad vívás / Baranta birkózás / Harci íjászat / Fegyveres formagyakorlat Baranta Kupagyőztese**

1-3. helyezett: Szabad vívás/Baranta birkózás/Harci íjászat/Fegyveres formagyakorlat érem

1-6. helyezett: Szabad vívás/Baranta birkózás/Harci íjászat/Fegyveres formagyakorlat oklevél

Összesített pont: minden versenyzőnek a legjobb három versenyszám eredményének az összege (ha négy versenyszámban indul valaki, akkor a legalacsonyabb eredménye nem számít a végelszámolásakor). A Baranta Világkupa a legmagasabb összesített pontszám alapján kerül kiosztásra. Pontegyenlőség esetén a versenyszámonként elért legmagasabb (vagy a második, harmadik) pontszám dönt.

Baranta Világkupa végeredménye:

**1. helyezett: Baranta Világkupa győztese**

1-3. helyezett: Baranta Világkupa érem

1-6. helyezett: Baranta Világkupa oklevél a helyezésről

## Regisztráció, nevezési díj

Egy versenyszám esetén 3.000 Ft/fő (10 EUR), több versenyszám esetén 4.000 Ft/fő (15 EUR). Az előregisztrálni 2012. április 27-ig lehet a [info@barantavilagkupa.hu](mailto:info@barantavilagkupa.hu) címen. Az előregisztráció csak a nevezési díj befizetésével együtt érvényes. Információ: [www.barantavilagkupa.hu](http://www.barantavilagkupa.hu)

Helyszíni regisztráció esetén a szervező fenntartja a lehetőséget a versenyen való indulás engedélyezésére. Helyszíni regisztráció esetén a nevezési díj egységesen 6.000 Ft/fő (20 EUR), amely nem tartalmazza a szállás költségét.

A versenyen indulás feltétele: érvényes sportorvosi igazolás (csak íjászatban indulóknál házi orvosi igazolás is elég), valamint 18 életévet be nem töltött versenyzők esetén írásbeli szülői hozzájárulás.

## Szállás, étkezés, indulás, érkezés

A verseny szervezőinek, résztvevőinek és versenyzőinek a szállást a verseny szervezője biztosítja, a következő módon:

- szervezők, résztvevők: péntek és szombat éjszaka térítésmentesen
- csak íjászatban induló versenyzőknek csak külön kérésre (mivel csak vasárnap 11.00 órától versenyeznek)
- egyéb versenyszámokban induló versenyzők részére péntek és szombat éjszaka térítésmentesen

Érkezés: csak az íjászatban induló versenyzőknek vasárnap 10.00-ig kell megérkezniük és regisztrálniuk a verseny helyszínén, a többi versenyszámban induló versenyzőnek pénteken 20.00-ig kell megérkeznie. Befejezés: íjászatban nem induló versenyzők, akik nem érintettek a Világkupa kiosztásában: szombat 21.00, íjászatban (is) induló versenyzők, vagy akik érintettek a Világkupa kiosztásában: vasárnap 17.00

## KÜZDELMI SZABÁLYOK

### Övbirkózás (kajar)

Az övbirkózás ütésmentes birkózás, a népi birkózási formák szabályozott elemeiből áll.

- Az ellenfelek mezítelen felsőtesttel, hasszúnadrágban, övvel felszerelve küzdenek egymás ellen.
- A versenyző célja az, hogy az ellenfelet olyan helyzetbe kényszerítse, hogy az a könyökével, térdével, fenekével, hátával érintse a földet.
- A küzdelem győzelmi pozícióig tart.
- A győztesnek 2 talpával a földön kell állnia /"legény a talpán"/
- Ha az akció során minkét versenyző vesztes pozícióba kerül /akár időkéséssel is/ , az eldöntetlennek számít és állásból, tisztelgés után folytatják a küzdelmet. A korábban földre került versenyző viszont a földről már nem indíthatja meg a lerántást.
- Időkorlátozás nincs - a bíró kívülről biztatással sürgetheti az ellenfeleket.
- Passzivitás esetén a bíró a versenyzőt (akár mindkét versenyzőt) szóban biztatja, majd figyelmezteti. Figyelmeztetni csak egyszer lehet, további passzivitás után a versenyzőt leléptetheti. Léleptetni mindkét versenyzőt egyszerre is lehet, ha minkét versenyző passzív marad. Ebben az esetben minkét versenyzőnek vereséget kell elkönyvelni, egyenes kieséses rendszerben pedig mindkét versenyző kiesik.
- Nem számít passzivitásnak, ha valaki a társát folyamatosan erő hatása alatt tartja.
- Tilos ütni, rúgni, harapni, karmolni!
- A verejtékező felsőtestet időszakosan meg kell törölni.
- A körmöket le kell vágni.
- Vértű, sérült versenyző esetében a bíró(k) véleménye dönt a folytatásról.
- A láb söprése, akasztása megengedett. A térdízület nem támadható!
- A derékon kötött öv lelógó részei felhasználhatóak a küzdelem során. Minkét szárnak legalább 20cm-rel kell a csomón túllógnia. A csomó lehet elöl és oldalt, de hátul nem!
- Az öveket időszakosan meg kell igazítani.
- Nyakkulcsot csak 6 másodpercig alkalmazhat a versenyző (mindkét kéz a nyakat öleli). Ha ez idő alatt nem indít akciót, akkor ebből a fogásból ki kell engednie ellenfelét! A nyakkulccsal együtt földre eső versenyzőknek a kulcsot el kell engednie a földre esés pillanata előtt.
- Gégefő fojtás tiltott!
- Az ízületek természetes hajlási irányukban feszíthetőek - más feszítés tiltott!
- A fej tolásra, feszítésre használható. Fejelni tilos!
- A versenyzőknek törekedni kell a kijelölt küzdelmi területen belül maradni. A területen kívülre került küzdő feleket a bíró a küzdelmi területre visszaküldheti.
- A folyamatosan menekülő versenyzőt először figyelmeztetik, majd leléptetik.
- Pihenőt csak különleges esetben lehet elrendelni.
- A versenyzők a küzdelem előtt és a végén hagyományosan köszöntik egymást
- A versenyzők kötelesek jelenteni a sérüléseket.
- Rövidítés: Ha a küzdő felek 20 perc küzdelem során sem tudják döntésre vinni a küzdelmet, akkor rövidítés következik: a rövidítés 1 percig tart, és az 1 perc alatt aktívabb,

kezdeményezőbb versenyzőt kell győztesként kihirdetni. A rövidítés alatt is lehet győzelmet szerezni földre vitellel.

## **Baranta harci birkózás (böllön)**

Az egyrovásos böllön ütésmentes birkózás, a népi birkózási formák szabályozott elemeiből áll.

- Az ellenfelek mezítelen felsőtesttel, hosszúnadrágban, övvel felszerelve küzdenek egymás ellen.
- A versenyző célja az, hogy az ellenfelet megadásra, a küzdelem feladására kényszerítse, amelyet általában fojtással, gerinc- és ízületi feszítéssel ill. kifárasztással ér el.
- A küzdelem az egyik fél feladásáig tart.
- A megadást elsősorban az ellenfél testére elhelyezett ún. „lekopogással”, talajra lekopogással, vagy a kezek béklyóztottsága miatt kiáltással lehet jelezni.
- A földre került versenyzők esetében a bíró saját belátása szerint dönt az ún. „páthelyzetekről”. Álló vagy térdelő testhelyzetből újraindítja a küzdelmet.
- Ha a küzdő felek állásban nem bírnak egymással és a földre sem kerülnek le, akkor a küzdelmet lehet térdelésből is folytatni, ebből viszont már tilos felállni a versenyzőknek.
- Időkorlátozás nincs - a bíró kívülről biztatással sürgetheti az ellenfeleket.
- Passzivitás esetén a bíró figyelmeztetheti a versenyzőt (akár mindkettőt egyszerre), további passzivitás esetén leléptetheti (akár mindkettőt egyszerre). Együttes leléptetés esetén mindkét félnek vereséget kell elkönyvelni, egyenes kieséses rendszerben mindkét versenyző kiesik.
- Nem számít passzivitásnak, ha valaki a társát folyamatosan erő hatása alatt tartja, akciót indít, kezdeményezően lép fel.
- Tilos ütni, rúgni, harapni, karmolni!
- A verejtékező felsőtestet időszakosan meg kell törölni.
- A körmöket le kell vágni.
- Kis ízületek támadása nem megengedett.
- Vértől, sérült versenyző esetében a bíró(k) véleménye dönt a folytatásról.
- A láb söprése, akasztása megengedett. A térdízület nem támadható!
- Fojtás, feszítés az alábbi korlátozással használható:
  - Gégefő fojtása nem megengedett
  - Minden fojtást és feszítést csak folyamatosan – egyre növekvő erővel és szöggel szabad az ellenfélen végrehajtani, hogy időben érzékelje az erőhatást - direkt hirtelen fojtás, feszítés nem megengedett
  - Fojtásból való dobás tilos
  - Az egészség védelme érdekében a bíró bármikor közbeléphet
- A derékon kötött öv lelógó részei felhasználhatóak a küzdelem során. A lelógó résznek legalább 20cm-esnek kell lennie, a csomó elöl vagy oldalt köthető meg.
- Az öveket időszakosan meg kell igazítani.
- Szabálytalankodó versenyzőt az első alkalommal intik, másodjára leléptetik.
- A fej tolásra, feszítésre használható. Fejelni tilos!
- A versenyzőknek törekedni kell a kijelölt küzdelmi területen belül maradni. A területen kívülre került küzdő feleket a bíró a küzdelmi területre visszaküldheti.

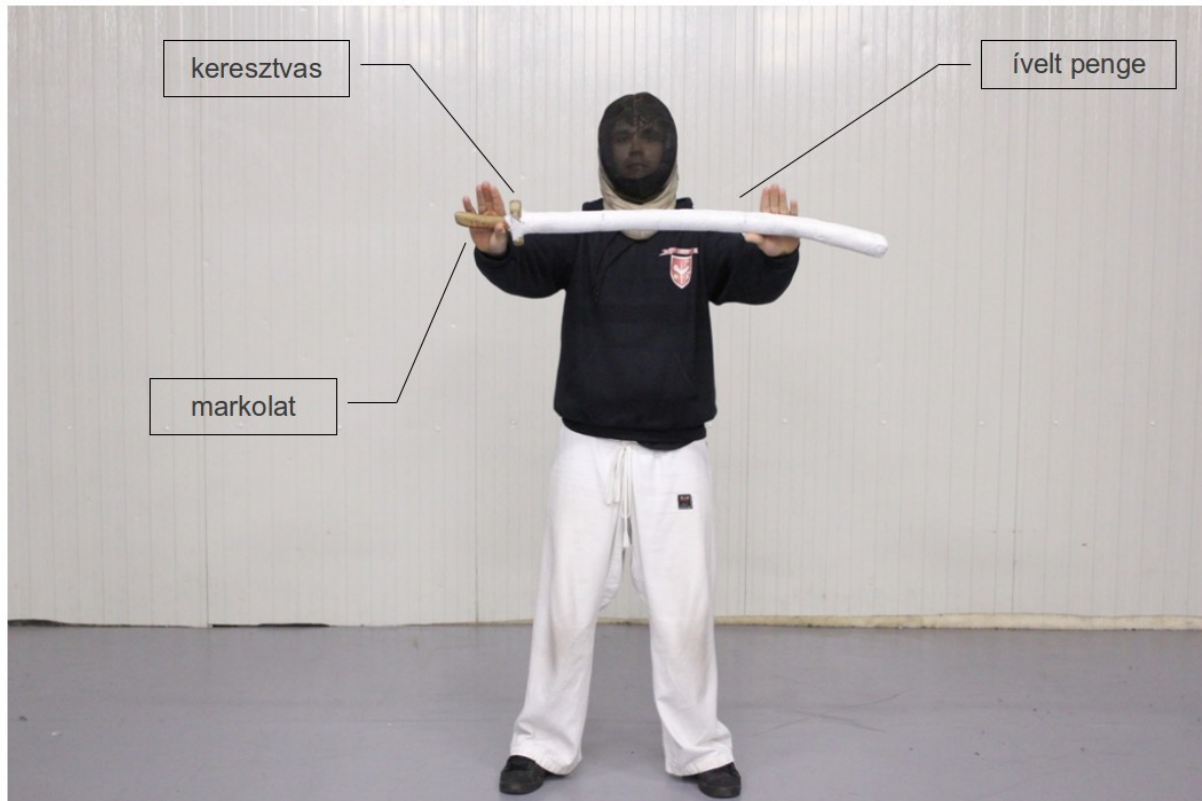
- A folyamatosan menekülő versenyzőt a bíró előszörre figyelmezteti, másodszorra leléptetheti.
- Pihenőt csak különleges esetben lehet elrendelni.
- A versenyzők a küzdelem előtt és a végén hagyományosan köszöntik egymást
- A versenyzők kötelesek jelenteni a sérüléseket.
- A küzdelmi bíró a küzdelem előtt és alatt megítélheti a versenyző mentális és fizikai felkészültségét, állapotát és amennyiben azt a küzdelemre alkalmatlannak találja, elrendelheti a küzdelem végét. Ebben az esetben a másik fél a győztes.
- Rövidítés: amennyiben a küzdő felek aktívak, kezdeményezők, de nem tudják döntésre vinni a küzdelmet, akkor a bíró rövidítést rendelhet el (általában 20 perc után történik): a felek állásból küzdenek és a győzelem a saját szándékkal kivitelezett technikával történő földre vitelt követően kontroll pozícióban lévő versenyző győz. A küzdelem a földön már nem folytatható, ha nem eldönthető a győzelmi helyzet, akkor újra állásból kell kezdeni a küzdelmet. A passzivitás szabálya ebben a szakaszban hatványozottan érvényes.

## Szablyavívás

A szablyavívás szabályai:

- Fegyvere: tompított hegyű fa szablya markolattal melynek tömege egységesen 300 és 500 gramm között van, vagy könnyített műanyag fegyver, kissé görbülő éllel. A fegyver penge részén olyan védőréteggel van borítva, amely a találat során megvédi a szenvedő félt a sérüléstől.
- A küzdő felek szabványos szablyával állnak ki a küzdelemre, amennyiben a fegyverek eltérnek egymástól (méret, súly, anyag), úgy a küzdelem csak akkor kezdhető meg, ha a két küzdő fél ebbe beleegyezett.
- a párbaj 5 pontig tart
- a kézfej és váll közötti terület, valamint a láb találat 1 pont
- a fej találat 3 pont
- a mellkas, has, hát találat 2 pontot ér
- a kézfej és kéz alkar, felkar találat esetén a találatot elszenvedő köteles a másik kezébe átvenni a fegyvert, két kéz találat esetén az ellenfél nyer
- kézfejtvédő, alkarvédő és fejtvédő használata megengedett
- dobott fegyver nem minősül találatnak
- elvesztett fegyver esetén a másik szabadon támadhat, de az elvesztett fegyver felvehető (ekkor a saját fegyveren a penge markolása nem minősül találatnak)
- saját fegyver vágása is találatnak minősül (kivéve a fenti esetet).
- csak az ellenfél fegyverének teljes kizárásával elért ún. "tisztá" találat ér pontot.
- Minden (tisztá és együttes) találat után a bíró megállítja a küzdelmet és a felek kezdő pozícióból folytatják.
- a támadások ereje nincs korlátozva, de a gyors pillanatszerű reakciók amúgy sem teszik lehetővé a teljes erőből történő támadást, mivel az idővesztést okoz. A versenyeknél az ún. "fél erő" alkalmazása a leginkább célravezető. A versenyzőknek rendelkezni kell olyan fájdalom-tűrőképességgel és sportemberi magatartással, amely nem vezet sportszerűtlenséghez
- a töredékmásodpercekkorábban bevitt találat együttesnek minősül
- a találat előtt – az ellenfél részéről – indított és bevitt találat együttes találatnak minősül, amennyiben ez a valós küzdelemben is bevitt találat lenne
- minden küzdelemnél egymást követő 5 együttes találat esetében az addigi végeredmény áll be, egyenlő állás esetén a következő tiszta találat dönt!
- a találatok megítélésében elsősorban a bíró(k) határozata dönt, de ha a támadó a megítélt találatra a "nem volt találat" szóbeli jelzéssel válaszol, akkor az a találat törlésre kerül. Az esetlegesen a találatot elszenvedő versenyző véleménye nem mérvadó. A küzdelmet elsősorban a versenyzők értékelik, vitás esetekben a bíró dönt.
- tilos a menekülés, intést von maga után (menekülés: 10 méternél nagyobb távolság egyirányú hátráló megtétele, az irányváltó kimozgások, elfordulások nem tartoznak ebbe a kategóriába)
- A gyakorló fegyverzet szemüregbe való behatolása ellen mindenki saját védőfelszerelést is használhat. Ennek hiányában a rendezőbizottság által biztosított eszközt köteles használni!
- az ádámcsutka, nemi szerv támadása tilos, kizáráshoz vezethet (ha a védekező mozzanat

következtében a védő fél fegyverével, kezével tesz olyan mozdulatot, ahol a támadó fegyvere tilos területet ér és az ellenfél jelentősen nem sérült meg, akkor a küzdelem tovább folytatódhat)



## Lándzsavívás

A lándzsavívás szabályai:

- Fegyvere: 170 cm hosszú, 2-3 cm átmérőjű egyenes bot (fa), amelynek a pengéjén 25cm, a gombján (másik vége) 10cm hosszú találati felület található. A találati felület olyan védőréteggel van bevonva, amely a találat során megvédi a szenvedő félt a sérüléstől.
- Amennyiben a fegyverek eltérnek egymástól (méret, súly, anyag), úgy a küzdelem csak akkor kezdhető meg, ha a két küzdő fél ebbe beleegyezett.
- a párbaj 5 pontig tart
- Találatnak csak a fegyver találati felületével bevitt vágás, szúrás vagy ütés számít. A nem találati felülettel bevitt támadás nem minősül találatnak.
- a kézfej és váll közötti terület, valamint a láb találata 1 pont
- a fej találat 3 pont
- a mellkas, has, hát találata 2 pontot ér
- a kézfej, alkar vagy felkar találata esetén a találatot elszenvedő a talált kezét a küzdelem során nem használhatja, két kéz találat esetén az ellenfél nyer
- kézfejtvédő, alkarvédő, szuszpenzor használata megengedett, fejtvédő használata kötelező.
- ~~dobott fegyver találatnak minősül, ha a pengéje a testet vagy fejet talál, a karok, lábak esetén nem. A másik végével (gomb) nem lehet dobott találatot elérni.~~
- elvesztett fegyver esetén a másik szabadon támadhat, de az elvesztett fegyver felvehető.
- saját fegyver vágása is találatnak minősül, de saját fegyvernél csak a penge találata számít (a gomb nem).
- csak az ellenfél fegyverének teljes kizárásával elért ún. "tisztá" találat ér pontot.
- Az ellenfél fegyverét lehet karral, lábbal vagy testtel kizárni, illetve kézzel ráfogni a nem találati területekre (tehát a penge és a gomb kivételével, hiszen az találatnak számít).
- Minden (tisztá és együttes) találat után a bíró megállítja a küzdelmet és a felek kezdő pozícióból folytatják.
- a fegyver egy és két kézzel is fogható (ha nem volt kéztalálat)
- a támadások ereje nincs korlátozva, de a gyors pillanatszerű reakciók amúgy sem teszik lehetővé a teljes erőből történő támadást, mivel az idővesztéséget okoz. A versenyeknél az ún. " fél erő " alkalmazása a leginkább célravezető. A versenyzőknek rendelkezni kell olyan fájdalom-tűrőképességgel és sportemberi magatartással, amely nem vezet sportszerűtlenséghez
- a töredékmásodpercekkal korábban bevitt találat együttesnek minősül
- a találat előtt – az ellenfél részéről – indított és bevitt találat együttes találatnak minősül, amennyiben ez a valós küzdelemben is bevitt találat lenne
- minden küzdelemnél egymást követő 5 együttes találat esetében az addigi végeredmény áll be, egyenlő állás esetén a következő tisztá találat dönt!
- a találatok megítélésében elsősorban a bíró(k) határozata dönt, de ha a támadó a megítélt találatra a "nem volt találat" szóbeli jelzéssel válaszol, akkor az a találat törlésre kerül. Az esetlegesen a találatot elszenvedő versenyző véleménye nem mérvadó. A küzdelmet elsősorban a versenyzők értékelik, vitás esetekben a bíró dönt.
- tilos a menekülés, intést von maga után (menekülés: 10 méternél nagyobb távolság egyirányú hátráló megtétele, az irányváltó kimozgások, elfordulások nem tartoznak ebbe a

kategóriába)

- A gyakorló fegyverzet szemüregbe való behatolása ellen mindenki saját védőfelszerelést is használhat. Ennek hiányában a rendezőbizottság által biztosított eszközt köteles használni!
- az ádámcsutka, nemi szerv támadása tilos, kizáráshoz vezethet (ha a védekező mozzanat következtében a védő fél fegyverével, kezével tesz olyan mozdulatot, ahol a támadó fegyvere tilos területet ér és az ellenfél jelentősen nem sérült meg, akkor a küzdelem tovább folytatódhat)

