

ИЗМЕНЕНИЯ К ПРАВИЛАМ СОРЕВНОВАНИЙ ПО СОВРЕМЕННОМУ ПЯТИБОРЬЮ

<u>ЧАСТЬ АВИД СОВРЕМЕННОГО ПЯТИБОРЬЯ – ФЕХТОВАНИЕ</u>	4
2.1 ПРЕДСТАВЛЕНИЕ ВИДА	4
2.1.1 Сфера применения	
2.1.2 Терминология	
2.2 ОТВЕТСТВЕННЫЕ ЛИЦА	4
2.2.1 Директора этапа фехтования,	
2.2.2 Судья на дорожке	
2.2.3 Ассистенты судьи	
2.2.4 Начальники по аппаратуре	
2.2.5 Хронометристы	
2.2.6 Счетная комиссия	
2.2.7 Мастера по ремонту	
2.2.8 Эксперты в области электронной системы судейства	
2.2.9 Медицинский персонал.	
2.3 ОРГАНИЗАЦИЯ И ПЛАНИРОВАНИЕ ВИДА	5
2.3.1 Один круг	
2.3.2 Последовательность встреч	
2.3.3 Количество уколов в бою	
2.3.4 Порядок проведения боев	
2.4 ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ ЭТАПА ПО ФЕХТОВАНИЮ – СУДЕЙСТВО	6
2.4.1 Проверка на дорожке	
2.4.2 Оборудование, не прошедшее проверку	
2.4.3 Положение «к бою»	
2.4.4 Начало, остановка и возобновление боя	
2.4.5 Продолжительность боя	
2.4.6 Способ, как держать оружие (Использование гарды и шпаги)	
2.4.7 Методы нанесения уколов	
2.4.8 Поверхность поражения	
2.4.9 Уклонения – Перемещения и переходы	
2.4.10 Использование невооруженной руки	
2.4.11 Пересечение границ дорожки	
2.4.12 Присуждение укола	
2.4.13 Обоснование или приоритетность укола	

2.4.14	Аннулирование уколов	
2.4.15	Сомнительные уколы и двойные поражения	
2.4.16	Несчастные случаи, снятие спортсмена	
2.4.17	Признание результатов	14
2.5	ПОДСЧЕТ ОЧКОВ	
2.5.1	Соревнования в личном зачете	
2.5.2	Соревнования в эстафете	
2.5.3	Равное количество побед	14
2.6	НАРУШЕНИЯ И НАКАЗАНИЕ	
2.6.1.	Принципы	
2.6.2	Виды наказаний	
2.6.3	Группы нарушений	17
	<u>ЧАСТЬ В ЛИЧНАЯ ЭКИПИРОВКА</u>	17
2.7	ОДЕЖДА	
2.7.1	Общие аспекты	
2.7.2	Фехтовальная куртка	
2.7.3	Бриджи и носки	
2.7.4	Перчатка	17
2.8	СНАРЯЖЕНИЕ	
2.8.1	Маска	
2.8.2	Шпага	
2.8.3	Соединительный провод (шнур)	22
	<u>ЧАСТЬ С <u>ОБОРУДОВАНИЕ И СООРУЖЕНИЯ,</u></u>	
	<u>ПРЕДОСТАВЛЯЕМЫЕ</u>	
	<u> <u>МЕСТНЫМ ОРГАНИЗАЦИОННЫМ КОМИТЕТОМ</u></u>	22
2.9	СОРЕВНОВАТЕЛЬНАЯ ЗОНА (FOR) И ФЕХТОВАЛЬНАЯ ДОРОЖКА	
2.9.1	Соревновательная зона	23
2.9.2.	Фехтовальная дорожка	
2.10	ПРОЧЕЕ ОБОРУДОВАНИЕ	
2.10.1	Аппарат по подсчету очков	24

2.10.2 Катушки

2.11 КОНТРОЛЬНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ, ПРЕДОСТАВЛЯЕМОЕ МЕСТНЫМ ОРГАНИЗАЦИОННЫМ КОМИТЕТОМ

2.11.1	Один измерительный прибор для проверки габаритов	
2.11.2	Приспособление для измерения гибкости клинков, сопротивления покрытия маски и общей высоты шпаги	
2.11.3	Электрический прибор	
2.11.4	Груз	
2.11.5	Приспособление (щуп)	
2.11.6	Наклейки	
2.11.7	Специальная краска или маркер	26
2.11.8	Прочее оборудование и инструменты	29
		32
ТАБЛИЦА ШТРАФОВ	ФЕХТОВАНИЕ	Приложение 2А
ТАБЛИЦЫ ОЧКОВ	ФЕХТОВАНИЕ	Приложение 2В1, 2В2, 2В3
ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ БОЕВ	МЕЖДУ КОМАНДАМИ	33
Приложение 2С		34
		35
		36
Рис. 1-2.	Модель фехтовальной дорожки	36
Рис.3.	Жесты и команды судьи	37
Рис. 4.	Размеры и гибкость шпаги	37
Рис. 5.	Пуандаре и наконечник	38
Рис. 6.	Рукоятка французской ручки	
Рис. 7.	Измерительное приспособление для проверки оружия	
Рис.8.	Груз весом для проверки давления пружины наконечника (вес)	
Рис.9.	Приспособление, позволяющее измерить ход наконечника (щуп)	

ЧАСТЬ А ВИД СОВРЕМЕННОГО ПЯТИБОРЬЯ – ФЕХТОВАНИЕ

2.1 ПРЕДСТАВЛЕНИЕ ВИДА

2.1.1 Сфера применения

Настоящие правила применяются для фехтования, организованного в форме общего круга с электрической шпагой. Все официальные соревнования УИПМ должны проводиться в помещении. Если фехтование проводится вне помещения, это должно быть ясно указано в приглашении на соревнование.

2.1.2 Терминология

- 1) Вольный бой и бой: дружественный поединок между двумя пятиборцами называют вольным боем. Когда по итогам вольного боя присваиваются очки, это называется боем.
- 2) Встреча: количество боев, разыгрываемых между пятиборцами из двух разных команд, называется матчем.
- 3) Соревнование: соревнование – это количество боев (в личных соревнованиях) или встреч (в командных соревнованиях), требуемое для определения победителя этапа.
- 4) Темп: фехтовальный темп – продолжительность выполнения одного простого действия.
- 5) Атака: действие считается простым, когда оно выполняется в одно движение, либо прямое (по одной линии), либо не прямое (по другой линии). Действие считается сложным, когда выполняется в несколько движений.
- 6) Рипост: действие, которое может быть немедленным или с потерей времени, в зависимости от хода и скорости поединка. Рипосты бывают:
 - а) простой, прямой
 - Прямой рипост: рипост, в котором противнику наносится укол (удар) в той же линии, в которой была взята защита.
 - Рипост по оружию: рипост, в котором противнику наносится укол, скользя по оружию после взятия защиты.
 - б) простой, не прямой
 - Рипост с переводом: рипост, поражающий противника в линии, противоположной той, в которой была взята защита (проходя под его клинком, если защита была в верхней линии, или над клинком, если защита была в нижней линии)
 - Рипост с переносом: рипост, поражающий противника в линии, противоположной той, в которой была взята защита (проходя во всех случаях клинком перед острием клинка противника).
 - в) Сложное соединение (компаунд): ответ, выполненный более чем в одно фехтовальное действие.

2.2 ОТВЕТСТВЕННЫЕ ЛИЦА

2.2.1 Организационный комитет обязан назначить **Директора этапа фехтования**, который отвечает за:

- 1) корректное проведения этапа фехтования;
- 2) рассмотрение устных жалоб на судейские решения;
- 3) удаление с соревнования официальных лиц и зрителей по просьбе судьи;
- 4) определение всех остальных ответственных лиц и помощников описываются в пунктах 2.2.2 – 2.2.9.

2.2.2 Директор этапа фехтования обязан назначить по **судье на дорожку** и, если необходимо, может назначить **ассистентов судей** и их заместителей. Для Олимпийских игр и Чемпионатов мира судьи должны быть выбраны среди международных судей по фехтованию, одобренных УИПМ или ФИЕ. Судья отвечает за:

- 1) руководство боем, перемещаясь таким образом, чтобы иметь возможность следить за боем и за зажиганием ламп аппарата;
- 2) вызов участников;
- 3) присуждение или не зачитывание уколов (ударов);
- 4) проверку оружия, одежды участников и снаряжения перед началом каждого боя или каждый раз, когда они их меняют;
- 5) наблюдение за правильной работой аппарата. По своей инициативе или по просьбе представителя команды или участника судья проводит испытания для проверки или установления места возможной неисправности;
- 6) поддержку порядка соревнования;
- 7) наказания за нарушения путем присвоения штрафных очков или исключения пятиборцев с этапа, судья просит директора этапа исключить любую другую присутствующую личность, включая зрителей. Исключения могут проводиться с или без предупреждения;
- 8) подачу прошения об удалении или дисквалификации пятиборца в судейский комитет соревнования, которое должно быть занесено в соответствующие протоколы и о котором оштрафованный пятиборец должен быть предупрежден.

2.2.3 **Ассистенты судьи** отвечают за сообщение судье об использовании невооруженной руки или о любых других несанкционированных действиях пятиборца.

2.2.4 **Начальники по аппаратуре;**

2.2.5 **Хронометристы;**

2.2.6 **Счетная комиссия;**

2.2.7 Мастера по ремонту личного оборудованию и техники, например, аппаратов;

2.2.8 Эксперты в области электронной системы судейства;

2.2.9 Медицинский персонал.

2.3 ОРГАНИЗАЦИЯ И ПЛАНИРОВАНИЕ ВИДА

2.3.3 Соревнования по фехтованию проходят **в один круг**, команды встречаются в предварительно определенном порядке, как показано в Приложении 2С. Соревнования проводятся по раундам, используя все возможные дорожки одновременно. Все команды начинают каждый тур соревнований в одно и то же время.

Последовательность встреч И ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ БОЕВ ПРЕДЛОЖЕНИЕ УИПМ

2.3.4 ЖЕРЕБЬЕВКА ДЛЯ КАЖДОЙ ГРУППЫ БУДЕТ ПРОВОДИТЬСЯ ТД НА ГЛАЗАХ СУДЬИ ДОРОЖКИ НОМЕР 1. ОН ВЫТЯНЕТ ОДИН НОМЕР. ЭТА КОМАНДА И БУДЕТ КОМАНДОЙ НОМЕР ОДИН. СЛЕДУЮЩАЯ ПО АНГИЛИЙСКОМУ АЛФАВИТУ КОМАНДА БУДЕТ НОМЕР ДВА И Т.Д. КОМАНДЫ БУДУТ РАЗМЕЩЕНЫ ПО ДОРОЖКАМ В СООТВЕТСТВИИ С ПРИЛОЖЕНИЕМ 2С. ЕСЛИ СТРАНА ПРЕДСТАВЛЕНА ДВУМЯ ИЛИ БОЛЕЕ КОМАНДАМИ, ПРИНИМАЮЩИМИ УЧАСТИЕ В СОРЕВНОВАНИЯХ ИЛИ В ГРУППЕ, ОНИ ВСТРЕТЯТСЯ В ПЕРВОМ КРУГЕ ФЕХТОВАНИЯ В СООТВЕТСТВИИ С ПРИЛОЖЕНИЕМ 2С

i) в ИНДИВИДУАЛЬНЫХ СОРЕВНОВАНИЯХ МЕЖДУ ЧЛЕНАМИ ОДНОЙ КОМАНДЫ ПОРЯДОК БОЕВ СЛЕДУЮЩИЙ:

a) КОМАНДА ИЗ of 3 pentathletes: 1-3, 2-1, 3-2

b) ИЗ 4 pentathletes: 1-3, 2-4, 2-1, 4-3, 1-4, 3-2.

ii) В ИНДИВИДУАЛЬНЫХ СОРЕВНОВАНИЯХ В МАТЧЕ МЕЖДУ ДВУМЯ КОМАНДАМИ ПОРЯДОК БОЕВ СЛЕДУЮЩИЙ:

a) КОМАНДА ИЗ 2: 1-3, 1-4, 2-4, 2-3

b) ИЗ 3: 1-4, 2-5, 3-6, 5-1, 6-2, 4-3, 1-6, 2-4, 3-5

c) ИЗ 4: 3-8, 4-6, 1-7, 2-5, 6-3, 8-1, 5-4, 7-2, 1-6, 3-5, 2-8, 4-7, 5-1, 6-2, 7-3, 8-4.

iii) В ЭСТАФЕТЕ НОМЕРА 1 И 2 ВСТРЕТЯТСЯ С ТЕМИ ЖЕ НОМЕРАМИ ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ КОМАНДЫ, Т.Е. №о. 1 ПРОТИВ №. 1 and no. 2 against no.2,ВОТ В ТАКОМ ПОРЯДКЕ. =

1) Если общее число участников личных соревнований меньше 20, то необходимо провести последовательно два тура, в течение которых

спортсмен не покидает дорожку. В этом случае длительность каждого боя составляет одну минуту. **КОЛИЧЕСТВО БОЕВ ДОЛЖНО БЫТЬ ОДИНАКОВО ДЛЯ ВСЕХ ГРУПП**

- 2) Если бой затягивается, то согласно решению директора по фехтованию или судьи две команды должны соревноваться или продолжать свой бой на двух дорожках.

2.4 ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ ЭТАПА ПО ФЕХТОВАНИЮ – СУДЕЙСТВО

2.4.1 Проверка на дорожке

- 1) Последнюю проверку оружия, костюмов и оборудования проводит судья перед началом каждого боя. Отказавшее во время проверки электрическое оборудование может быть исправлено в мастерской Организационного комитета, но только после того, как проверка остального оборудования спортсменов будет завершена.
- 2) Судья на дорожке в любом случае проверяет наличие фабричного лейбла на фехтовальной одежде, наличие защитной амуниции, маркировки клинка и фехтовальной маски, а также, чтобы изоляция проводов внутри гарды, как и нажим и ход пружины наконечника шпаги, соответствовали правилам. Изоляция проводов, ход и нажим пружины проверяется каждый раз после замены шпаги.
- 3) Он также проверяет, не оснащен ли спортсмен электронным оборудованием связи, которое позволяет человеку вне дорожки общаться с фехтующим во время боя.
- 4) В начале боя судья удостоверяется в том, что спортсмен поместил проверенное запасное оснащение возле конца дорожки, с которого он фехтует.

2.4.2 Оборудование, не прошедшее проверку

- 1) Когда спортсмен на дорожке использует оборудование, не отвечающее правилам или имеющее дефект, это оборудование может быть конфисковано и немедленно проверено судьей. Оно будет возвращено спортсмену только после исправления в соответствии с правилами и дальнейшей проверки.
- 2) Когда во время боя обнаруживается неисправность относительно оборудования, которая могла быть вызвана условиями, возникшими во время боя, или провод шпаги или шнур перестал функционировать, наказание не применяется. Любой укол, нанесенный неисправным оборудованием, считается действительным. Любые другие случаи обнаружения неисправности оборудования во время боя будут наказываться в соответствии с пунктами Правил 2.6.3 1).
- 3) В соответствии с пунктами Правил 2.6.3 1), судья может наказать спортсмена, появившегося на дорожке:
 - а) только со 1-ой шпагой, прошедшей проверку;

- б) только с одним шнуром, прошедшим проверку; или
 - в) с оружием или шнуром, которые не работают или не отвечают правилам, или
 - г) с оружием, которое на момент выхода спортсмена на дорожку имеет изгиб больше, чем 1 см; или
 - д) в одежде, которая не соответствует правилам или не обеспечивает необходимую защиту спортсмена.
- 4) Если спортсмен находится на дорожке и при этом обнаруживается, что оборудование, которое он использует, не имеет отметок предварительной проверки, судья:
- а) аннулирует укол, если такой был засчитан
 - б) наказывает спортсмена в соответствии с пунктом Правил 2.6.3 2).
 - в) не соответствует правилам в тех аспектах, которые не подвергаются контролю во время предварительной проверки, судья наказывает спортсмена в соответствии с пунктом Правил 2.6.3 2).
- 5) Если спортсмен находится на дорожке и при этом обнаруживается, что оборудование, которое он использует:
- а) прошло предварительную проверку, но было сознательно изменено или отметки о предварительной проверке были подделаны или переведены;
 - б) изменено любым способом, позволяющим фиксировать уколы, или аппаратура не функционирует;
 - в) оснащено электронным приспособлением, позволяющим человеку, находящемуся вне дорожки общаться с пятиборцем во время боя. В этом случае судья должен немедленно конфисковать оборудование и предоставить его на проверку дежурному эксперту. Если дежурный эксперт подтвердит факт нарушения правил, судья объявляет спортсмену наказание в соответствии с пунктом 2.6.3 4).

2.4.3 Положение «к бою»

- 1) Участник, вызванный первым, должен встать справа от судьи.
- 2) Судья ставит каждого участника таким образом, чтобы стоящая впереди ступня находилась на расстоянии двух метров от средней линии поля боя (то есть позади линии «К бою»).
- 3) Положение «К бою» в начале и возвращение в положение «К бою» всегда занимают на середине ширины дорожки.
- 4) Когда в ходе боя участники занимают положение «К бою», дистанция между ними должна быть такой, чтобы, находясь в боевой стойке с вытянутыми руками с оружием в линии, они не могли касаться оружия друг друга.
- 5) Возвращение в положение «К бою» на дистанции не может повлечь размещение за линией задней границы участника, который находился перед этой линией в момент остановки боя. Если он уже находился одной ногой за задней линией, он остается на своем месте.

- 6) Возвращение в положение «К бою» на дистанции за выход за боковую границу поля боя, может повлечь размещение виновного участника за линией задней границы и, следовательно, присуждение ему штрафного укола.
- 7) Пятиборцы занимают положение «К бою» по команде **«К бою» («Ан гард»)**, подаваемой судьей. Затем судья спрашивает: **«Готовы?» («Эт ву прэ?»)**. На утвердительный ответ или на отсутствие отрицательного ответа, он дает сигнал начала боя: **«Начинайте!» («Алле!»)**.
- 8) Участники должны находиться в правильном положении «К бою» и сохранять полную неподвижность до команды судьи **«Начинайте!» («Алле!»)**.

2.4.4 Начало, остановка и возобновление боя

- 1) Полностью экипированный спортсмен или команда с оборудованием, соответствующим правилам, должен явиться в назначенное место и время для начала соревнований по фехтованию.
- 2) Судья будет дважды вызывать спортсмена или команду, не явившихся в назначенное время и место начала соревнований, с интервалом в одну минуту. Если спортсмен не появится, то после третьего вызова он будет наказан в соответствии с пунктом Правил 2.6.3 4).
- 3) Если пятиборец был заранее предупрежден о том, что будет участвовать в бою, но не вышел по первому требованию судьи на дорожку, он будет оштрафован в соответствии с пунктом Правил 2.6.3 1).
- 4) Бой начинается по команде **«Начинайте!» («Алле!»)**. Никакой укол (удар), нанесенный до этой команды, не засчитывается.
- 5) Тот факт, что после того, как дана команда **«Начинайте!» («Алле!»)**, пятиборцы заняли положение «К бою!» или даже когда оба атлета остаются пассивными после этой команды, не свидетельствует о действительном начале боя. Чтобы бой считался действительно начатым, пятиборцы должны непосредственно начать фехтовать с использованием оборудования.
- 6) Бой останавливается командой **«Стоп!» («Альт!»)**, за исключением случаев, которые изменяют обычные и нормальные условия боя.
- 7) С момента подачи команды **«Стоп!» («Альт!»)** участник не может начать нового действия; только движение, осуществленное до команды, считается действительным.
- 8) Если один из пятиборцев останавливается до команды **«Стоп!» («Альт!»)**, и ему нанесен укол, то этот укол считается действительным.
- 9) Спортсмен, находится ли он на дорожке или нет, не должен снимать маску до тех пор, пока рефери не даст команду **«Стоп!» («Альт!»)**. Снятие маски до этой команды наказывается согласно пункту Правил 2.6.3 1).
- 10) Команда **«Стоп!» («Альт!»)** подается также в тех случаях, когда бой принимает опасный, беспорядочный или противоречащий Правилам

характер, когда один из пятиборцев обезоружен, когда один из пятиборцев выходит за пределы поля боя или, отступая, приближается к зрителям или судье.

- 11) Судья не должен позволять спортсменам покидать дорожку в период между командами «Начинайте!» («Алле!») и «Стоп!» («Альт!»), исключения делаются только в особых обстоятельствах. Если спортсмен покидает дорожку без разрешения, то он получает наказание согласно пункту Правил 2.6.3 1).

2.4.5 Продолжительность боя

- 1) Под продолжительностью боя следует понимать его фактическую продолжительность, то есть сумму промежутков времени между командами «Начинайте!» («Алле!») и «Стоп!» («Альт!»).
- 2) Фактическая продолжительность боя – 1 минута, не принимая во внимание остановки.
- 3) Любой укол, начавшийся до или в момент команды «Стоп!» («Альт!») засчитывается.
- 4) Продолжительность боя контролируется судьей или хронометристом.
- 5) Участники могут узнавать время, остающееся до конца боя, при остановках боя, если не предусмотрено видимого для него хронометра.
- 6) Пятиборцы не могут прерывать бой, чтобы узнать время. В случае такой остановки они будут оштрафованы согласно правилам 2.6.3 1).
- 7) К участнику, который умышленно пытается продлить остановки в бою, судья применяет наказания, предусмотренные правилами 2.6.3 1).
- 8) По истечении положенного времени, если хронометр соединен с аппаратом, он должен дать сильный звуковой сигнал и автоматически заблокировать электрофиксатор уколов. Однако сигналы, зарегистрированные до блокировки, должны оставаться на аппарате. Бой считается остановленным по звуковому сигналу.
- 9) Если хронометр не соединен с аппаратом, хронометрист должен крикнуть «Стоп!» («Альт!») или включить звуковой сигнал, что останавливает бой, и даже начавшийся укол не засчитывается.
- 10) В случае неисправности хронометра или ошибки хронометриста, судья сам должен определить время, остающееся до конца боя.

2.4.6 Способ, как держать оружие (Использование гарды и шпаги)

- 1) Защитное действие выполняется исключительно с помощью шпаги или гарды, применяемых порознь или вместе.
- 2) При отсутствии на рукоятке специального приспособления, прикрепления или специальной (ортопедической) формы пятиборец может держать рукоятку, как он хочет; он может также в течение боя изменять положение своей руки. Однако нельзя временно или постоянно, явно или скрыто превращать оружие в метательный снаряд. Оружием следует действовать так, чтобы кисть не покидала рукоятки, и во время действия нападения не соскальзывала по рукоятке назад.

- 3) Если имеется специальное приспособление, прикрепление или специальная (ортопедическая) форма, рукоятка должна держаться таким образом, чтобы верхняя поверхность большого пальца была направлена в ту же сторону, что и желобок шпаги.
- 4) Оружие держат только одной рукой; участник не может сменить руку до конца боя, если на то нет специального разрешения судьи, в случае повреждения кисти или руки.

2.4.7 Методы нанесения уколов

- 1) Шпага является только колющим оружием. Действия нападения этим оружием, следовательно, осуществляются ее наконечником и только им.
- 2) Строго запрещено во время боя (между командами «Начинайте!» («Алле!») и «Стоп!» («Альт!»)) утыкать или волочить наконечник оружия по токопроводящей дорожке. Запрещено также в любое время выпрямлять оружие на дорожке. Каждое нарушение наказывается в соответствии с Правилами 2.6.3 1).
- 3) Атака броском, осуществляемая бегом даже за противника или решительным продвижением вперед (без грубости и резкости) разрешается, даже если она приводит к одному или сразу нескольким положениям «кор-а-кор». Атака броском, оканчивающаяся грубым толчком противника рассматривается как акт умышленной грубости и соответственно наказывается согласно Правилам 2.6.3 1).
- 4) В случае атаки броском, осуществляемой бегом даже за противника, без положения «кор-а-кор», судья не должен подавать команду «Стой» слишком рано, чтобы не аннулировать возможный рипост; если, выполняя эту атаку броском и не нанеся укол противнику, атакующий переходит боковую границу дорожки, он должен быть наказан согласно Правилу 2.4.11 6).
- 5) Положение «кор-а-кор» имеет место тогда, когда оба противника находятся в непосредственном соприкосновении; в этом случае судья останавливает бой.
- 6) Запрещено умышленно вызывать положение «кор-а-кор», чтобы избежать укола или толкнуть своего противника. В случае такого нарушения судья применяет к виновному участнику наказания, предусмотренные Правилами 2.6.3 1).
- 7) Ближний бой разрешается до тех пор, пока фехтовальщики могут нормально пользоваться своим оружием, а судья на дорожке имеет возможность продолжать следить за их действиями.
- 8) Все действия, приведшие к падению, считаются недействительными. Все засчитанные уколы должны быть аннулированы без дополнительных штрафов.
- 9) Все незаконные действия (беспорядочное фехтование, запрещенные движения на дорожке, уколы, выполненные в жестокой манере, удары гардой или преднамеренные удары по маске) строго запрещены и

наказываются согласно пункту Правил 2.6.3 1) или 2.6.3 2). В случае такого нарушения, зафиксированный укол, выполненный провинившимся спортсменом, аннулируется.

2.4.8 Поверхность поражения

В фехтовании на шпагах все тело пятиборца, включая его одежду и его снаряжение, считается поражаемой поверхностью.

2.4.9 Уклонения – Перемещения и переходы

- 1) Перемещения и уклонения разрешены, включая и такие, когда невооруженная рука касается пола.
- 2) Запрещено во время боя поворачиваться спиной к противнику. В случае такого нарушения судья применяет к виновному участнику наказания, предусмотренные в Правилах 2.6.3 1), и аннулирует любой укол, нанесенный виновным пятиборцем.
- 3) В ходе боя, когда участник переходит за своего противника, судья должен немедленно подать команду «Стоп!» («Альт!») и вернуть участников на места, которые они занимали до перехода.
- 4) При обмене уколами во время такого перехода нанесенный укол засчитывается; укол, нанесенный после перехода фехтовальщиком, совершившим этот переход, аннулируется, но немедленно нанесенный укол участником, подвергшимся нападению, даже обернувшись, засчитывается.
- 5) Если во время боя фехтовальщику, выполнившему атаку броском, зарегистрирован укол, а он вышел за пределы поля боя на расстояние, достаточное для того, чтобы вырвать шнур из катушки или соединительный с ней шнур, то нанесенный ему укол не аннулируется.

2.4.10 Использование невооруженной руки

- 1) Использование невооруженной руки, как в действиях нападения, так и в действиях обороны запрещено. В случае такого нарушения укол, нанесенный виновным участником, аннулируется. Судья должен оштрафовать пятиборца согласно Правилам 2.6.3 2).
- 2) Во время схватки спортсмен не должен, ни при каких обстоятельствах дотрагиваться до электрооборудования невооруженной рукой; любой укол, нанесенный виновным спортсменом, аннулируется. Судья должен оштрафовать пятиборца согласно Правилам 2.6.3 2)
- 3) В случае, когда судья заметит, что во время боя один из участников использует невооруженную кисть или руку, он может попросить помощи двух нейтральных ассистентов, которые назначаются техническим директором. Эти ассистенты занимают места с одной и другой стороны поля боя и наблюдают каждый за одним участником, сигнализируя поднятием руки или отвечая на вопрос судьи об использовании невооруженной руки.

2.4.11 Пересечение границ дорожки

1) *Остановка боя*

а) Когда спортсмен пересекает один из пределов дорожки двумя ногами, рефери должен немедленно дать команду «Стоп!» («Альт!»).

б) Если спортсмен выходит за пределы дорожки обеими ногами, рефери аннулирует все уколы, нанесенные после этого. Исключения составляют уколы, полученные тем спортсменом, который покинул дорожку, предполагая, что укол был получен в результате простого и мгновенного действия.

в) Однако, укол, нанесенный спортсменом, который одной ногой пересек границу дорожки, считается действительным, предполагая, что атака началась до команды «Стоп!» («Альт!»).

г) Если один из спортсменов выходит за границы дорожки обеими ногами, только укол, нанесенный спортсменом, стоящим на дорожке, хотя бы одной ногой, может считаться действительным, даже в случае обоюдного укола.

2) *Задняя граница*

Если спортсмен пересекает заднюю границу дорожки целиком, то есть обеими ногами, укол записывается на счет его оппонента.

3) *Боковые границы*

а) Если спортсмен пересек одну из боковых линий, он должен отступить шаг назад с того места, где он вышел за дорожку; если он покинул дорожку во время атаки, он должен вернуться на место начала атаки и затем сделать шаг назад. И если после такого перехода обе ноги спортсмена оказываются позади задней границы дорожки, то автоматически засчитывается укол не в пользу этого спортсмена.

б) Если спортсмен во избежание укола пересекает границу дорожки одной или двумя ногами, например, в результате флеш-атаки, он наказывается согласно пункту Правил 2.6.3 1).

в) Спортсмен, пересекший одну из границ дорожки по случайной причине, такой как столкновение или толчок, не подвергается наказанию.

2.4.12 Присуждение укола

1) Судейство соревнований на шпагах ведется с помощью электрофиксатора, и при необходимости решения принимают судьи.

2) Чтобы судить о факте нанесения укола, во внимание принимаются только показания электрофиксатора по собственным или внешним лампам. Ни в коем случае судья не может засчитать укол участнику, если электрофиксатор не зарегистрировал его должным образом (исключения составляют случаи, предусмотренные Правилами 2.6.2 б) and 2.6.3 2).

3) Судья аннулирует зарегистрированный электрофиксатором укол в случае уведомления об этом его ассистентами согласно правилу 2.3.4.

2.4.13 Обоснование или приоритетность укола

- 1) После остановки боя, судья кратко анализирует действия, из которых состояла последняя фехтовальная фраза.
- 2) После констатации факта нанесения укола судья в соответствии с Правилами решает, какому из участников присуждается укол, присуждаются ли уколы обоим участникам или ни один укол не засчитывается.
- 3) Судья использует следующие жесты (см. Рисунок 3).

2.4.14 Аннулирование уколов

- 1) Во время боя судья не принимает во внимание сигналы, зафиксированные вследствие уколов:
 - а) нанесенных до команды «Начинайте!» («Алле!») или после команды «Стоп!» («Альт!»);
 - б) вызванных столкновением головок наконечников шпаг или вызванных уколом в пол; или
 - в) нанесенных в какие-либо предметы вне противника и вне его снаряжения.
 - г) любой пятиборец, умышленно нанесший укол в какую-нибудь поверхность вне своего противника, подвергается наказанию, предусмотренным Правилами 2.6.3 2).
- 2) Судья должен принимать во внимание возможные неисправности электрооборудования и аннулировать последний укол, зарегистрированный при следующих обстоятельствах:
 - а) если нанесение укола произошло в гарду участника или в токопроводящую дорожку, и вызывало сигнал электрофиксатора;
 - б) если правильный укол, нанесенный участником, не вызывает сигнала электрофиксатора, и спортсмен получает укол;
 - в) если аппарат дает несвоевременные сигналы со стороны участника, которому зафиксировано получение укола, например, вследствие батмана по оружию, какого-либо движения противника, вибраций на дорожке, которые передаются в центральный аппарат или вследствие любых других причин, а не действительного укола;
 - г) если сигнал об уколе, нанесенном участником, которому зафиксировано получение укола, аннулируется уколом, позднее нанесенным противником;
 - д) если зарегистрированы обоюдные уколы при наличии одного действительного и одного недействительного (укол, нанесенный вне противника или укол, нанесенный после выхода с поля боя), засчитывается только действительный укол.
- 3) Судья должен также применять следующие правила для аннулирования уколов:
 - а) только последний укол, предшествующий установлению неисправности, может быть аннулирован и только в том случае, если участник, которому зафиксировано получение укола, оказался из-за этого в невыгодном положении;

- б) неисправность должна быть установлена пробами, проделанными немедленно после остановки боя, под наблюдением судьи и без каких бы то ни было изменений в используемом снаряжении;
- в) этими пробами следует только установить практическую возможность ошибки в судействе вследствие неисправности. Место этой неисправности в электрической аппаратуре в целом, включая личное снаряжение того или другого фехтовальщика, не имеет значения для судейства;
- г) для аннулирования укола нет необходимости в том, чтобы констатация неисправности повторялась при каждой пробе. Нужно, чтобы она была установлена судьей, без всякого сомнения, хотя бы один раз;
- д) участник, который, не дожидаясь указания судьи, вносит какие-либо изменения или меняет свое снаряжение до того, как вынесено решение, теряет право на аннулирование. Точно также после того, как вновь было принято положение «К бою» и бой был фактически возобновлен, участник не может требовать аннулирования укола, зарегистрированного ему до того, как был возобновлен данный бой;
- е) если такие случаи происходят вследствие отключения контактной вилки личного шнура участника (будь то у руки или на спине пятиборца), это не может быть причиной для аннулирования укола, зафиксированного аппаратом. Однако, если предохранительное приспособление, упомянутое в Правиле части В 2.10.2 4) не работает или если его нет, укол должен быть аннулирован в том случае, когда разъединение произошло на спине участника;
- ж) тот факт, что шпага участника имеет большие или меньшие изолирующие пятна, образованные ржавчиной, клеем, краской или каким-либо другим веществом, и уколы в которые могут вызвать сигнал аппарата, а также, если наконечник плохо укреплен на конце клинка, что позволяет навинчивать или отвинчивать его рукой, не может служить основанием для аннулирования укола, зафиксированного этому пятиборцу;
- з) поломка шпаги участника, которому зарегистрировано получение укола, является основанием для аннулирования укола, нанесенного ему противником, за исключением случая, когда эта поломка произошла явно после регистрации укола; и) когда уколом в пол участник прорывает токопроводящую дорожку, и в это время зажигается сигнал об уколе его противнику, то такой укол должен быть аннулирован. Во всех случаях, когда проверка окажется невозможной по непредвиденным причинам, укол считается сомнительным и должен быть аннулирован.

2.4.15 Сомнительные уколы и двойные поражения

- 1) Судья должен быть чрезвычайно внимателен к уколам, которые не были зарегистрированы или зарегистрированы аппаратом ненормально. В случае повторения этих неисправностей судья должен обратиться к присутствующим техническим экспертам соревнований для того, чтобы проверить, соответствует ли оборудование правилам. Судья должен следить за тем, чтобы ничто не было изменено ни в снаряжении

участника, ни в электрооборудовании до контроля, который будет проведен экспертом.

- 2) Судья обязан также следить за состоянием токопроводящей дорожки, он не должен допускать ведения или продолжения боя, если дорожка имеет отверстия, которые могут вызвать неправильную регистрацию или несчастный случай.
- 3) Обоюдные уколы аннулируются, и спортсмены встают на линию атаки на тех же позициях, которые они занимали до того момента, когда произошел обоюдный укол.
- 4) В случае обоюдного укола, когда один укол засчитывается, а другой - нет (такие случаи, когда укол наносится по любой поверхности, но не по оппоненту или когда укол нанесен с заступом за границу дорожки), фиксируется только засчитанный укол.
- 5) Если укол, нанесенный спортсменом, аннулируется последующим уколом, нанесенным ему его оппонентом, фиксируется только засчитанный укол.
- 6) Если время боя истекло раньше, чем был нанесен победный укол, то обоим противникам засчитывается поражение.

2.4.16 Несчастные случаи, снятие спортсмена

- 1) Если спортсмен пострадал в результате непредвиденного происшествия во время боя, и этот факт подтверждается дежурным врачом, судья объявляет перерыв до 5 минут. Этот перерыв начинается с момента, когда дежурный врач сделал свое заключение и используется для лечения. Если во время или после 5 мин. перерыва врач считает, что спортсмен не в состоянии продолжить бой, этот спортсмен должен быть снят с участия в соревновании.
- 2) В остаток дня спортсмену, которому уже было позволено произвести перерыв, может быть предоставлен еще один перерыв по причине другого повреждения или травмы.
- 3) В случае недомогания, включая судороги или спазмы, спортсмену могут быть предоставлены два периода по 5 мин. для восстановления.
- 4) В случае, если спортсмен просит перерыв, который квалифицируется врачом, как беспочвенный, рефери наказывает его согласно Пункту 2.6.2.
- 5) Если по какой-либо причине спортсмена снимают с соревнования, результаты всех его боев будут аннулированы и для него, и для его соперников.

2.4.17 Признание результатов

Сразу же после каждого поединка судья должен заполнять протокол и подписывать его. Представители команд или сами спортсмены должны подписать лист протокола с результатами боев, предоставленный им судьей для проверки правильности результатов. После подписания спортсменом или представителем команды протокола с результатами ни

одна устная жалоба, касательно результатов, рассматриваться не будет.

2.5 ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

На всех официальных соревнованиях УИПМ за все бои по фехтованию идет начисление очков современного пятиборья, как в личном, так и в командном зачете; исключение составляет случаи, описанные в пунктах 2.4.16 5) и 2.6.2 3) б).

2.5.1 Соревнования в личном зачете

70% выигранных боев соответствует **250 очкам**.

Каждая победа выше или ниже этого числа, в соответствии с количеством проведенных боев, оценивается согласно приведенной ниже таблице начисления очков, которая является приложением к данным правилам (См. Приложение 2В). Пятиборец, который заканчивает соревнования, не выиграв ни один бой, зарабатывает ноль очков.

2.5.2 Соревнования в эстафете

70% выигранных боев соответствует **250 ОЧКАМ**.

Каждая победа выше или ниже этого числа, в соответствии с количеством проведенных боев, оценивается согласно приведенной ниже таблице начисления очков, которая является приложением к данным правилам (См. Приложения 2В2 и 2В3).

2.5.3 Равное количество побед

При равном количестве побед первое место определяется следующим образом:

- 1) если у двух пятиборцев равное количество побед, побеждает тот, кто выиграл бой, проведенный между этими двумя пятиборцами,
- 2) если равное количество побед более, чем у двух пятиборцев, победителем считается тот, кто выиграл больше боев между собой,
- 3) если победителя не удастся определить, они все признаются победителями.

2.6 НАРУШЕНИЯ И НАКАЗАНИЕ

2.6.1. Принципы

- 1) Спортсмены должны проявлять уважение к своим оппонентам, приветствуя друг друга, судью и зрителей до и после каждого боя. В конце боя, после того как рефери объявил свое решение, спортсмены должны пожать друг другу руки, при этом в руках не должно быть оружия. Отказ сделать это влечет за собой наказание согласно пункту Правил 2.6.3 5).
- 2) Во время проведения фехтовального вида все должны соблюдать порядок и не мешать спокойному проведению соревнования. Факт участия в соревновании по современному пятиборью обязывает

спортсмена выполнять установки и решения судьи, уважительно относиться к директору по фехтованию и членам жюри и подчиняться приказам и предписаниям судей на дорожке. Любое нарушение правил наказывается в соответствии с пунктом Правил 2.6.3 1) и 2.6.3 3).

- 3) Спортсмены должны фехтовать активно, в спортивной манере до конца соревнования по фехтованию, с целью показания наилучших возможных результатов. Если во время боя спортсмен не наносит уколов или стремится получить укол от своего оппонента, то такие действия наказываются согласно пункту 2.6.3 2) и 2.6.3 4).
- 4) Если спортсмен во время боя совершает откровенно жестокие или мстительные действия по отношению к своему оппоненту, фехтует неактивно, имеет предварительную договоренность об исходе боя со своим оппонентом, то этот спортсмен может быть снят с соревнования или дисквалифицирован согласно пункту Правил 2.6.3 4).

2.6.2. Виды наказаний

iii) Наказания следующие:

- a) Предупреждение **ЖЕЛТОЙ КАРТОЧКОЙ**, которой рефери указывает на ошибку спортсмена. Спортсмен, таким образом, предупрежден, что следующее нарушение повлечет за собой более серьезное наказание.
- b) Снятие **3 или 10 пятиборных очков** в зависимости от группы нарушения, демонстрацией **КРАСНОЙ КАРТОЧКИ**, которой судья указывает на то, что спортсмен нарушил правила. Более того Красная карточка может привести к применению правила
 - 1) Кроме падения на дорожке и отказа засчитать укол или засчитать укол, который не был нанесен, существует три (3) вида наказаний, которые применяются в зависимости от того, какое нарушение было допущено. Существует пять групп нарушений. Если судья вынужден наказать пятиборца, совершившего несколько нарушений одновременно, ему нужно сначала применить наказание к наименее серьезному нарушению.
 - 2) Наказания являются кумулятивными, и они применяются к матчу/встрече (за исключением пятой группы). Некоторые нарушения приводят к тому, что атлетам не засчитываются заработанные им очки за укол. Во время встречи, могут быть аннулированы только уколы, засчитанные при обстоятельствах, связанных с нарушениями.
 - 3) Наказания следующие:
 - a) Предупреждение – обозначается **Желтой Карточкой**, которую судья на дорожке показывает провинившемуся спортсмену. После этого спортсмен знает, что последующее нарушение этого же пункта правил, повлечет за собой еще более суровое наказание.
 - б) Вычитание пятиборских очков – (**Желтая карточка**) в ситуации дефекта фехтовального оборудования, которое было ранее одобрено, или **10 очков (Красная Карточка)**, когда рефери идентифицирует ошибку

спортсмена. Более того, после **Красной Карточки** может последовать только вторая **Красная Карточка** или **Черная Карточка**, в зависимости от характера второго нарушения.

в) Снятие с соревнования или дисквалификация (применяется к спортсменам и приравнивается к 0 очков в фехтовании) или исключение с места проведения соревнования (применяется к любым лицам, нарушающим порядок соревнования) – обозначается **Черной Карточкой**, которую рефери показывает спортсмену или другому провинившемуся лицу.

г) Все спортсмены, которым были показаны карточки, должны быть занесены в протокол матча, вместе с указанием вида и одной из пяти групп совершенного ими нарушения.

2.6.3. Группы нарушений

(см. классификацию нарушений в Приложение 2А – ТАБЛИЦА НАРУШЕНИЙ)

1) **Первая группа нарушений** наказывается Желтой Карточкой (предупреждение). Если в течение одного матча/встречи спортсмен совершает одно и то же нарушение или другое нарушение этой группы, судья в каждом случае наказывает его Красной Карточкой (СНЯТИЕ 3 ОЧКОВ). Если атлет уже наказывался Красной Карточкой за нарушения второй или третьей группы, он получает еще одну Красную Карточку за его нарушение, относящееся к первой группе.

2) **Вторая группа нарушений**: после первого и всех последующих нарушений спортсмен наказывается Красной Карточкой (**вычитание 10 очков**).

3) **Третья группа нарушений**: после первого нарушения спортсмен наказывается Красной **Карточкой (вычитание 10 очков)**, даже если спортсмен уже получал Красную Карточку в результате нарушений первой или второй групп. Если в течение одного матча спортсмен совершает одно и то же нарушение или другое нарушение этой группы, он наказывается Черной Карточкой (снятие или дисквалификация).

Любое лицо, не находящееся на дорожке, которое нарушает ход соревнований наказывается:.

а) В первый раз применяется предупреждение за нарушение – Желтая Карточка, действительная в течение всего соревнования, и это должно быть занесено в протокол матча и отмечено Директором Фехтования, а также Техническим делегатом УИПМ или национальным техническим наблюдателем;

б) Второе предупреждение за нарушения в течение одного соревновательного дня – Черная Карточка, которая влечет за собой исключение с места проведения соревнования. В более серьезных случаях, случающихся вне зависимости на или вне фехтовальной дорожки, судья имеет право незамедлительно удалить провинившееся лицо.

- 4) **Четвертая группа нарушений:** после первого нарушения спортсмен наказывается Черной Карточкой (снятие с вида, дисквалификация или исключение).
- 5) **Пятая группа нарушений:** после первого нарушения спортсмен наказывается Красной Карточкой и вычитанием **10 очков**. В случае отказа приветствовать оппонента или пожать ему руку, как установлено в пункте Правил 2.6.1:
- а) За первое предупреждение о нарушении спортсмен наказывается Красной Карточкой и **вычитанием 10 очков**, и это должно быть занесено в протокол матча и отмечено Директором Фехтования, а также Техническим делегатом УИПМ или национальным техническим наблюдателем;
- б) Второе нарушение влечет за собой получение Черной Карточки и последующее снятие с соревнования.

ЧАСТЬ В ЛИЧНАЯ ЭКИПИРОВКА

2.7. ОДЕЖДА

2.7.1 Общие аспекты

- 1) Одежда должна обеспечивать спортсмену максимальную защиту и свободу движений, необходимую для фехтования. Одежда должна быть сделана из достаточно крепкого материала, должна быть чистой и в хорошем состоянии.
- 2) Поверхность материала, из которого сделано оборудование, не должна быть слишком гладкой с тем, чтобы не вызвать скольжение пуандре, кнопки или укола оппонента.
- 3) Одежда должна быть полностью изготовлена из материала, выдерживающего удар в 800 Н. Особое внимание должно быть уделено доступам, если таковые имеются, к подмышке спортсмена.
- 4) Под фехтовальную куртку спортсмены обязаны надевать жилет безопасности, способный выдержать удар в 800 Н.
- 5) Одежда может быть любого цвета, но фехтовальный костюм должен быть единого белого или светлого цвета.

2.7.2 Фехтовальная куртка

- 1) Когда спортсмен находится в позиции для атаки, нижний край его куртки должен заходить за бриджи, по крайней мере, на 10 см. Рукав руки, держащей оружие, должен иметь двойную прокладку, закрывающую предплечье и бок спортсмена до подмышки.
- 2) Экипировка для женщин-спортсменок должно включать защиту груди, сделанную из жесткого материала или из металла.
- 3) Спортсмен должен иметь свое имя и код названия Национальной Федерации на спине куртки, профессионально выполненные латинскими буквами черным либо темно-синим цветом. Высота букв должна быть 7-12см. Если это не выполнено, спортсмен понесет наказание в соответствии с пунктом Правил 2.6.3 5).
- 4) На невооруженной руке фехтовальщика между локтем и плечом должна быть прикреплена нарукавная повязка шириной 7-10 см с цветами национальной сборной. Если это не выполнено, спортсмен понесет наказание в соответствии с пунктом Правил 2.6.3 5).

2.7.3 Бриджи и носки

- 1) Бриджи должны быть закреплены ниже колен. Вместе с бриджами спортсмен должен надеть носки, закрывающие всю поверхность ног, вплоть до бридж. Носки должны быть надеты таким образом, чтобы не происходило их скатывание или сползание.
- 2) Спортсмену разрешается надевать носки, имеющие на обороте цвета национальной сборной, высотой в 10см.

2.7.4 Перчатка

- 1) Крага перчатки, при любых обстоятельствах, должна закрывать приблизительно половину предплечья руки, держащей оружие, чтобы предотвратить проникновение шпаги противника в рукав куртки.
- 2) Крага перчатки не должна быть покрыта материалом, вызывающим проскальзывание кончика шпаги оппонента при нанесении им укола.

2.8. СНАРЯЖЕНИЕ

2.8.1 Маска

- 1) Маска должна быть изготовлена из проволочной сетки с размером ячеек не более 2,1мм. Проволока должна быть не менее 1мм в диаметре.
- 2) Сетка должна выдерживать давление конических дюбелей, примененных под углом в 4° с силой в 12кг, без остаточной деформации.
- 3) Маска должна иметь защитный воротник, выдерживающий удар в 1600 Н. На задней части маски должен находиться защитный ремень. Полное или частичное покрытие маски материалом, могущим вызвать скольжение кончика шпаги по ее поверхности, запрещено. Форма маски должна быть выполнена так, чтобы воротник закрывал уязвимые места ключицы.
- 4) Маска, которая не соответствует вышеописанным мерам безопасности, будет демонстративно изъята и объявлена запрещенной к использованию во время проверки оружия.

2.8.2 Шпага

- 1) **Вес и длина**
 - а) Общий вес укомплектованной шпаги должен быть менее 770гр.
 - б) Максимальная длина шпаги - 110см.
- 2) **Лезвие (клинок)**
 - а) Лезвие шпаги должно быть изготовлено из стали и должно иметь треугольное сечение без режущих кромок.
 - б) Существуют два способа изготовления (см. Рисунок 4)
 - Ковкой стального цилиндра (Поперечный разрез лезвия, А);
 - Сверткой стального листа (Поперечный разрез лезвия, В).
 - в) Лезвие должно быть по возможности прямым и иметь паз на конце. Изгиб лезвия должен быть менее 1см. Изгиб допускается только в вертикальном направлении в районе центра лезвия.
 - г) Максимальная длина лезвия 90см, максимальная ширина 3 сторон – не более 24мм.
 - д) Лезвие должно иметь гибкость, равную изгибу 4,5см минимум и 7см максимум, при измерении следующим образом:

- Клинок закрепляется горизонтально на расстоянии 70 см от крайней точки пуандаре;
 - Вес 200гр закрепляется на расстоянии 3см от конца пуандаре;
 - Изгиб лезвия измеряется по отклонению крайней точки пуандаре по сравнению с положением этой точки при отсутствии веса (см. Рисунок 4).
- е) Обрабатывать лезвия между гардой и пуандаре с помощью напильника, лезвия и другими способами запрещено. Затачивать края или углы лезвия также запрещено.
- ж) На соревнованиях УИПМ категории А вся личная экипировка должна соответствовать требованиям ФИЕ, применяющиеся ко всем соревнованиям категории А.
- з) Фехтование на соревнованиях УИПМ не имеет статуса вида соревнований категории А ФИЕ. Однако для повышения уровня безопасности во время проведения фехтовального вида членам-федерациям УИПМ предлагается постепенно обеспечивать своих спортсменов оборудованием, отвечающим нормам ФИЕ соревнований категории А.
- 3) Электрические провода**
Шпага имеет 2 электрических провода, проведенных в пазу лезвия и закрепленных с помощью клея, которые соединяют пуандаре с 2-мя из 3-х контактов, расположенных внутри гарды и образующих активную электрическую цепь шпаги. Остальная часть шпаги соединяется с третьим контактом.
- 4) Гарда**
- а) Выпуклая часть гарды должна быть гладкой и ровной и не давать бликов. Она должна быть выполнена таким образом, чтобы не допускать задержки лезвия противника. Она не должна иметь приподнятого края. Гарда с кромкой, имеющей форму окружности, должна проходить через калибр диаметром 13,5см и помещаться в цилиндр длиной 15см, при этом лезвие должно быть параллельно оси цилиндра. Глубина гарды (измеряемая между линиями «b» и «с») должна быть в пределах 3 и 5,5см.
- б) Полное расстояние между линиями «а» и «с» не должно превышать 95,5см. Отклонение точки закрепления лезвия от центра гарды допускается при условии, если оно не превышает 3,5см.
- в) Внутри гарды должна находиться прокладка, размер которой должен быть таким, чтобы исключить соприкосновение пальцев спортсмена с проводами. Прокладка внутри гарды не должна быть толще 2 см и никоим образом не должна улучшать защиту руки спортсмена. Соединение должно быть выполнено таким образом, чтобы исключить возможность прервать или осуществить контакт проводов во время проведения боя со стороны спортсмена.
- г) Два провода должны иметь защитную изолирующую оболочку, по одной на каждый провод. Изолирующая оболочка должна покрывать

весь провод, вплоть до розетки. Ни в коем случае не разрешается, чтобы неизолированные провода торчали выше того места, где они присоединяются к розетке.

д) Допускается любая схема осуществления контакта при условии, что она удовлетворяет следующим требованиям:

- легкое осуществление соединения и разъединения контакта;
- проверка контакта должна осуществляться легко, с помощью перочинного ножа или монеты;
- возможность с легкостью присоединить пуандаре противника к части цепи, проходящей через лезвие;
- контакт должен быть оснащен специальным предохранительным устройством, исключающим повреждения во время боя;
- обеспечивать прочное соединение электрических проводов и не допускать даже кратковременного разъединения контакта;
- не должна включать ничего, что может вызвать электрический контакт между подключенными розетками.

е) Максимальное электрическое сопротивление шпаги 2 Ома.

ж) Тем, кто хочет собрать электрическое оружие самостоятельно, но не имеет оборудования для проведения электрических тестов, в целях безопасности советуем установить низкое сопротивление электрической цепи для каждого оружия. Для этого советуем:

- тщательно очистить от окислов внешнюю поверхность гарды и соединительные контакты внутри нее;
- не нарушать изоляцию проводов, особенно на конце желобка вдоль лезвия и на гарде;
- избегать накопления клея в желобке клинка.

5) Пуандаре и наконечник

Наконечник заканчивается пуандаре, которое должно отвечать следующим требованиям (см. Рисунок 5):

а) Пуандаре имеет цилиндрическую форму. Его внешняя поверхность должна быть плоской и перпендикулярной оси пуандаре. Его края должны быть либо закруглены с радиусом в 0,5мм, либо иметь фаску 0,5мм под углом 45°. Диаметр короны пуандаре 8мм, допустимые отклонение +/- 0,05мм. Диаметр базы не должен быть меньше, чем 7,7мм. Фланец (воротник), направляющий пуандаре, а также зачистка изоляции должны быть достаточно углублены по отношению к кнопке (рекомендуется, чтобы диаметр углубления был на 0,3 - 0,5мм меньше, с тем, чтобы предотвратить возможность срабатывания регистрирующей аппаратурой вследствие соскальзывания не нажатой кнопки пуандаре вдоль выпуклой поверхности гарды).

б) Давление, требуемое для замыкания электрической цепи и для срабатывания регистрирующей аппаратуры, должно быть более 750гр, образно говоря, этот вес должен пружинить на конец шпаги.

в) Груз, применяемый для контроля шпаги спортсмена на дорожке, представляет собой цилиндр, частично просверленный вдоль оси. Это

отверстие, в которое помещается лезвия, должно иметь изолирующую прокладку для предотвращения контакта между металлическими частями и ошибок в последующем тесте. Этот груз, предоставляемый Организационным комитетом, имеет вес 750гр, допустимое отклонение ± 3 грамма, т.е. 747-753гр.

г) Ход кнопки пуандаре, необходимый для срабатывания регистрирующей аппаратуры, называется рабочий ход и должен быть не менее 1мм. Дальнейший ход пуандаре не должен быть менее 0,5мм. Чтобы обеспечить проведение контроля на дорожке, полный ход кнопки пуандаре должен быть больше, чем 1,5мм.

д) После того как кнопка пуандаре присоединена к шпаге, запрещается проводить регулировку хода пуандаре, необходимого для срабатывания аппаратуры, с помощью внешних винтов и других приспособлений. Внутренние винты и приспособления допустимы только, если они служат для монтажа кнопки.

е) Головка винта или крепежного приспособления не должна выступать за плоскую поверхность кнопки, а отверстие в этой плоской поверхности не должно превышать 2мм в диаметре. Пуандаре должно прикрепляться к кнопке, по крайней мере, в двух местах, расположенных симметрично. В случае укола должен установиться электрический контакт.

б) Способы фиксации кнопки

Основание кнопки может составлять одно целое с лезвием или с плоской частью держателя на конце лезвия. Кнопка должна крепиться к концу шпаги с помощью винта, специально изготовленного для этой цели, соблюдая следующие условия:

а) Разрешается крепеж, при котором осуществляется контакт «металл-металл». Закрепление при помощи изолирующих материалов запрещено.

б) Использование любых методов пайки или других методов, предусматривающих нагревание и способных повлиять на прочность лезвия, запрещены. Разрешается использовать лишь мягкий припой для фиксации по резьбе.

в) Конец лезвия перед нарезкой резьбы не должен иметь диаметр менее 4мм. При этом строго запрещается наматывать что-либо на конец лезвия.

г) Наименьший диаметр лезвия по резьбе составляет 3,05мм (резьба S.I. 4.0x0.70).

7) Рукоятка (эфес)

а) Максимальная длина рукоятки шпаги составляет 20см между отметками «b» и «e» и 18см между отметками «b» и «d» (см. Рисунок 4).

б) Рукоятка должна отвечать тем же требованиям, что и гарда. Она делается таким образом, чтобы в штатных ситуациях не поранить самого спортсмена или его противника. Допускается применять любые конструкции рукояток, которые были изготовлены с возможностью

быть установленными на различные виды оружия, при условии, что они удовлетворяют требованиям правил. Ортопедические рукоятки не должны быть покрыты кожей или другими материалами, позволяющими скрыть провода или кнопки.

в) Рукоятка не должна иметь никаких приспособлений, позволяющих использовать шпагу, как метательное оружие. Рукоятка не должна иметь приспособлений, улучшающих защиту кисти или кулака спортсмена, по сравнению с защитой гарды. Поперечная решетка или электрическая розетка, находящиеся за пределами гарды, строго запрещены.

г) Если рукоятка имеет приспособления специальной формы (ортопедическая рукоятка), фиксирующее положение ладони на рукоятке, она должна определять и фиксировать единственное положение руки на рукоятке. В положении руки, и зафиксированной на рукоятке, конец полностью вытянутого пальца не должен выходить за внутреннюю границу гарды более чем на 2см. Запрещается иметь устройства, которые крепят рукоятку к руке, так как это приведет к наличию дополнительной силы и возможности риска нанесения травмы сопернику. Запрещается использование рукоятки *garder* (среднее между французской ручкой и пистолетом). Данное правило не запрещает использование рукоятки, известной как ортопедическая (пистолет).

2.8.3 Соединительный провод (шнур)

- 1) Проводящие соединительные провода, как часть личного оборудования спортсмена, должны быть хорошо изолированными друг от друга, невосприимчивыми к влажности и правильно соединенными и скрученными. Максимальное разрешенное электрическое сопротивление для проводящих проводов равно 1 Ом по всей длине провода.
- 2) Соединительные провода должны на каждом конце иметь вилку. Три штыря главной вилки должны быть подключены к катушке следующим образом:
 - а) штырь, в 15мм от центрального штыря, чаще всего подключает провод пуандаре;
 - б) центральный штырь подключает другой провод шпаги;
 - в) штырь, в 20мм от центрального штыря, подключает замкнутую цепь шпаги и дорожку.

ЧАСТЬ С ОБОРУДОВАНИЕ И СООРУЖЕНИЯ, ПРЕДОСТАВЛЯЕМЫЕ МЕСТНЫМ ОРГАНИЗАЦИОННЫМ КОМИТЕТОМ

2.9. СОРЕВНОВАТЕЛЬНАЯ ЗОНА (FOR) И ФЕХТОВАЛЬНАЯ ДОРОЖКА

2.9.1 Соревновательная зона

Место проведения соревнований должно иметь ровную и горизонтальную поверхность. Оно не должно ставить ни в преимущественное, ни в невыгодное положение, ни одного из противников, особенно в отношении наклона и освещения. Фехтовальная зона в месте проведения соревнований должна быть доступна только для пятиборцев и судей.

2.9.2. Фехтовальная дорожка

Та часть площадки, которая предназначена для боя, называется дорожкой (см. Рисунки 1 и 2.)

- 1) Должно быть количество дорожек, необходимое для проведения соревнований среди спортсменов/команд/пар-групп. Дорожки должны быть обозначены буквами алфавита, начиная с А и располагаться в месте проведения соревнований таким образом, чтобы команды, закончив каждый раунд, переходили на соседнюю дорожку. Должна быть предусмотрена одна запасная дорожка.
- 2) Токопроводящая дорожка делается из металла, металлической сетки или другого материала на токопроводящей основе.
 - а) Сопротивление токопроводящей дорожки от одного конца до другого не должно быть более 5 Ом.
 - б) Ширина дорожки составляет 1,5-2 м.
 - в) Длина дорожки -14 метров, так чтобы каждый участник, находясь в 2 метрах от средней линии, имел в своем распоряжении для отступления общую длину в 5 метров до пересечения задней границы двумя ногами.
- 3) На поле боя хорошо видимым образом наносятся 5 линий, перпендикулярных к его длине:
 - а) **одна средняя линия**, которая должна быть нанесена в виде прерывистой линии через всю ширину поля боя;
 - б) **две линии начала боя** в двух метрах по каждую сторону от средней линии (они должны быть нанесены через всю ширину поля боя);
 - в) **две линии задних границ**, которые должны быть нанесены через всю ширину поля боя на расстоянии в 7 м от средней линии.
 - г) Если возможно отличным от дорожки цветом – сделать так, чтобы участники могли легко определить свое положение на поле боя.
 - д) Кроме того, последние два метра поля боя перед линиями задних границ должны быть ясно обозначены цветом, отличающимся от цвета пола.
- 4) Токопроводящая дорожка должна покрывать всю ширину поля боя по всей его длине, включая и его продолжения. Когда соревнования проводятся на приподнятом помосте, токопроводящая дорожка должна

покрывать всю ширину помоста. Помост не должен иметь высоту более 50 см при условии, что он имеет большую на 25 см с каждой стороны ширину, чем поле боя. С каждого конца помост, должен иметь некрутой наклонный спуск, идущий до пола.

- а) С каждого конца дорожки добавляется 1,5-2 м для отступления участников, таким образом, общая длина токопроводящей дорожки равна 17-18 м.
- б) Краска, применяемая для нанесения линий на токопроводящей дорожке, не должна препятствовать проводимости, для того, чтобы уколы, нанесенные в место проведения линии, были также нейтрализованы.
- в) Организаторы должны иметь на месте соревнований необходимые инструменты и материалы для того, чтобы отремонтировать дорожки.
- г) По концам токопроводящей дорожки не должно быть никаких валиков или препятствий, которые могли бы помешать нормальному отступлению пятиборцев.
- д) Стол или другая вспомогательная конструкция, на которой размещается контрольный аппарат, должны находиться у центральной линии дорожки и как минимум на расстоянии 1 метра от нее.
- е) Должны быть одна или более запасных дорожек, которые будут использованы в случае, если одна или несколько встреч проходят дольше, чем другие.

2.10. ПРОЧЕЕ ОБОРУДОВАНИЕ

2.10.1 Аппарат по подсчету очков

- 1) На соревнованиях должен быть установлены **централизованные судейские аппараты** с внешними лампами дублирования для каждой дорожки.
 - а) Разрешено использовать только электрический аппарат, имеющий проволочную связь пятиборца с центральным аппаратом и регистрирующий нанесение укола световым сигналом и вспомогательным звуковым сигналом. Аппарат регистрирует контакт, образовавшийся в цепи вследствие замыкания контакта на шпаге и прохождения тока по замкнутой цепи.
 - б) Аппарат должен регистрировать только первый нанесенный укол. Если интервал между двумя уколами меньше, чем 40 миллисекунд (1/25 секунды), аппарат должен зафиксировать обоюдный укол. При этом обе сигнальные лампы должны сработать одновременно. Если интервал между уколами больше, чем 50 миллисекунд (1/20 секунды), аппарат должен зарегистрировать только один укол. При этом загорается только одна сигнальная лампа. Допустимая погрешность в измерении времени лежит в пределах этих двух показателей (1/25 и 1/20 секунды).
 - в) Если внешнее сопротивление имеет нормальную величину, в пределах 10 Ом, аппарат должен фиксировать уколы, продолжительность которых составляет 2-10 миллисекунд. Если, в

исключительных случаях, сопротивление цепи составляет 100 Ом, уколы также должны регистрироваться, но без специальных ограничений по продолжительности.

г) Аппарат не должен регистрировать уколы, произведенные в гарду или в металлическую дорожку, даже в случаях, когда сопротивление заземленной цепи составляет 100 Ом. Аппарат не должен регистрировать уколы, нанесенные по металлической дорожке или по металлическим частям оружия, но не должен препятствовать регистрации уколов, нанесенных одновременно оппоненту.

- 2) Аппараты должны питаться от **источника тока** напряжением в 12 вольт. Разъем на аппарате для подключения к питанию должен быть сделан таким образом, чтобы было невозможно подключить по ошибке аппарат к общей электросети. Если аппарат сконструирован для работы на батареях, он должен быть снабжен вольтметром или любым другим приспособлением, позволяющим контролировать в любой момент напряжение батарей. Однако аппараты должны всегда иметь штепсель, описанный выше и позволяющий питать их от аккумуляторов.
- 3) Аппараты должны иметь **контрольные лампы**, свидетельствующие о том, что аппарат находится под напряжением. Эти лампы должны быть бесцветны.
- 4) **Визуальные сигналы** подаются не менее чем двумя сигнальными лампами, расположенными с каждой стороны аппарата и соединенные таким образом, что выход из строя одной из них не повлияет на срабатывание остальных и не приведет к чрезмерному возрастанию силы тока, проходящего через неисправную лампу. С одной стороны сигнал аппарата подается лампой красного цвета, с другой - зеленого. Аппараты могут иметь лампы оранжевого цвета, указывающие на замыкание массы в одной из цепей. Лампы, показывающие нанесение укола, обычно закрыты проводящими свет колпаками. Однако эти колпаки должны быть съемными на случай, если местное освещение таково, что работа ламп без колпаков является более удобной и предпочтительной (яркий солнечный свет или соревнования, проходящие на открытом воздухе).
 - а) сигнальные лампы устанавливаются на верхней части аппарата для того, чтобы их видели судья и участники, а также ответственный за работу аппарата. Они устанавливаются таким образом, чтобы четко указывать, с какой стороны был нанесен укол. Необходимо предусмотреть возможность установки дополнительных ламп к внешним лампам аппарата с тем, чтобы повысить видимость сигналов.
 - б) однако в случае, когда лампы аппарата и дополнительные лампы дают разные сигналы, определяющим считается сигнал аппарата.
 - в) после того, как сигнальные лампы сработали, они должны гореть, не мигая и не выключаясь, до повторного включения аппарата, независимо от нанесения последующего укола или вибрации аппарата.
- 5) Визуальные сигналы должны сопровождаться **звуковыми сигналами**.

Для этого аппарат должен иметь громкую звуковую систему. Кнопки управления аппаратом должны находиться сверху или на передней части аппарата. Аппарат должен иметь приспособление, позволяющее выключить звуковой сигнал до выключения аппарата.

- б) Каждый аппарат должен иметь источник электрического питания (батареи) и необходимое количество запасных батарей.

2.10.2 Катушки

- 1) На официальных соревнованиях УИПМ категории А каждая дорожка должна быть оснащена, по меньшей мере, двумя катушками с проводами и разъемами подключения. Эта рекомендация также распространяется на другие официальные соревнования УИПМ.
- 2) Максимальное сопротивление каждого провода катушки от клеммы до клеммы равно 3 Ом. Даже когда катушка полностью раскручена, это не должно ни в коем случае вызывать нарушение контакта. С этой целью контактные кольца катушки должны иметь двойные скользящие щетки-контакты. Для связи с массой катушки выбирают проводник, связанный с массой оружия.
- 3) Катушки должны позволять вытягивание провода на 20 метров, не оказывая при этом влияния на усталость пружины.
- 4) Штепсель катушки, куда включается вилка личного шнура на спине участника, должен иметь предохранительное приспособление, отвечающее следующим условиям: невозможность функционирования цепи, если включение сделано неправильно, невозможность отключения в ходе боя, возможность для участника проверить выполняются ли два предыдущих условия.
- 5) Сопротивление каждого из трех проводов шнура подключения не может превышать 2,5 Ом.
- 6) Вилки, служащие для подключения личного шнура к шнуру катушки, а также вилки шнура подключения к катушке и к аппарату должны иметь 3 штыря, каждый диаметром в 4 мм, которые располагаются на прямой линии.
- 7) Соединительные провода и кабели имеют вилки. Провода и катушки центрального аппарата оснащены розетками.

2.11 КОНТРОЛЬНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ, ПРЕДОСТАВЛЯЕМОЕ МЕСТНЫМ ОРГАНИЗАЦИОННЫМ КОМИТЕТОМ

Организаторы соревнований должны иметь оборудование и приспособления для проверки обмундирования и фехтовального снаряжения с соответствии с рис. 4, 5, 6, 7, 8 и 9:

- 2.11.1 Один измерительный прибор**, позволяющий проверить быстро габариты (физические размеры) оружия, длины клинков, глубины и диаметра гарды и другого оборудования;
- 2.11.2 Приспособление для измерения гибкости клинков, сопротивления покрытия маски и общей высоты шпаги;**

- 2.11.3 Электрический прибор** для быстрой проверки электрического сопротивления наконечника (что оно не слишком высокое) и для проверки правильного подключения электрических шнуров к оружию. Приборы позволяющие сделать вышеперечисленные замеры, свободно имеются в продаже;
- 2.11.4 Груз** весом 750 граммов предоставляемый организаторами для проверки давления пружины наконечника, который хранится у каждой дорожки и представляет собой металлический цилиндр, в котором просверлено отверстие, в которое вставляется наконечник клинка. Это отверстие должно иметь изоляционное покрытие, чтобы металлическая часть не касалась заземленной массы шпаги, что может повлиять на результат тестирования. Вес может иметь погрешность ± 3 г, т.е. составлять 747–753г.
- 2.11.5 Приспособление (щуп)**, позволяющее с точностью измерить с помощью светового сигнала наконечника (инструменты на каждой дорожке).
- 1) Рефери должен проверить полное и остаточное движения наконечника, а также сопротивление пружины;
 - 2) Полное движение проверяется, фиксируя измерительный прибор на расстоянии 1.5 мм между стволом и наконечником. Этот прибор, предоставляемый Оргкомитетом, может составлять погрешность плюс минус 0,05 мм, т.е. 1,45-1,55 мм.
 - 3) Остаточное движение проверяется, вставляя измерительный прибор на расстояние 0.5 мм между стволом и наконечником. Аппарат не должен загораться, когда наконечник нажимается. Этот прибор, предоставляемый Оргкомитетом, может составлять погрешность плюс минус 0,05 мм, т.е. 0,45-0,55 мм.
- 2.11.6 Наклейки**, подтверждающие, что оружие проверено и соответствует правилам
- 2.11.7 Специальная краска или маркер** должна использоваться для маркировки гарды, клинков и наконечников, которые уже подверглись контролю. Если таковых нет, то ответственные за эту работу должны использовать свои методы маркировки.
- 2.11.8 Прочее оборудование и инструменты**
Оргкомитет должен быть снаряжен достаточным количеством и ассортиментом инструментов для подготовки дорожек, аппаратов и электрических проводов. Оргкомитет должен иметь специальные столы или панели для работы над проверкой аппаратов и по два стула в головной части каждой дорожки.

ТАБЛИЦА ШТРАФОВ

ФЕХТОВАНИЕ

ПРИЛОЖЕНИЕ 2А

Первая группа нарушений (действует на протяжении матча/встречи)	Пункт Правил	Первое нарушение	Второе нарушени е	Третье нарушение и последующие
Оборудование, проверенное ранее не работает	2.4.2 3) 2.6.3 1)	Желтая Карточка (предупреждение)	Красная Карточка	Красная Карточка
Одежда/оборудование не соответствует предъявляемым требованиям, отсутствие второго оружия и/или шнура	2.4.2 3) 2.6.3 1)	Желтая Карточка (предупреждение)	Красная Карточка 10 очков	Красная Карточка 10 очков
Спортсмен не появился на дорожке после первого вызова судьи	2.4.4 3) 2.6.3 3)			
Снята маска до команды судьи “Стоп!”	2.4.4 9)			
Покинута дорожка без разрешения	2.4.4 11)			
Неуважительная причина остановки боя или продолжительный перерыв боя	2.4.5 6) 7)			
Касание, проведение концом шпаги вдоль дорожки, выпрямление оружия о дорожку	2.4.7 2) 2.6.3 1)			
Флеш-атака, заканчивающаяся сильным столкновением с оппонентом (*)	2.4.7 3) 2.6.3 1)			
Толчки, беспорядочное фехтование, запрещенные движения на дорожке, уколы, выполненные в жестокой манере (*)	2.4.7 6) 2.4.7 9) 2.6.3 1)			
Поворот к оппоненту спиной (*)	2.4.9 2) 2.6.3 1)			
Касание электрического оборудования	2.4.10 2) 2.6.3 1)			
Намеренное столкновение во избежание получения укола (*)	2.4.7 6) 2.6.3 1)			
Покинута дорожка во избежание получения укола	2.4.7 4) 2.4.11 6)			
Отказ подчиняться судье	2.6.1 2)			
Беспочвенная жалоба	1.23.11 3)			

Вторая группа нарушений	Пункт Правил	1-ое нар.	2-ое нар	3-е нар. и посл-щие
Просьба прервать бой по причине травмы, не подтвержденной доктором	2.4.16 4)	Красная Карточка 10 очков	Красная Карточка 10 очков	Красная Карточка 10 очков
Отсутствие отметки о том, что оружие прошло первую проверку (*)	2.4.2 4)			
Использование невооруженной руки (*)	2.4.10 1) 2.6.3 2)			
Умышленный укол не оппонента (*)	2.4.14 1) г)			
Опасные, жестокие, мстительные действия, удары гардой или древком шпаги	2.4.7 9)			

Третья группа нарушений (действует на протяжении всех соревнований)	Пункт Правил	Первое нарушение	Второе Нарушение
Подделка отметки о том, что оружие прошло проверку, намеренная модификация оборудования (*)	2.4.2 5)	Красная Карточка 10 очков	Черная Карточка Дисквалификация (2)
Спортсмен нарушает порядок на дорожке	2.6.3 2)		
Отсутствие защитного нагрудника или ношение защитного нагрудника с дефектами	2.4.2 3) д)		
Спортсмен не появился на старте соревнования после трех вызовов судьи, сделанных с минутным перерывом	2.4.4 2) 2.6.3 2)	Черная Карточка Снятие с вида (1)	
Нарушение порядка лицом, находящимся вне дорожки	2.6.1 3)	Желтая Карточка (4)	Черная Карточка Исключение (3)

Четвертая группа нарушений	Пункт Правил	Первое нарушение
Демонстративное жульничество с оборудованием	2.4.2 5)	Черная Карточка Дисквалификация (2)
Фехтует в неспортивной манере, имеет предварительную договоренность об исходе боя со своим оппонентом	2.6.1 3)	
Намеренная грубость	2.6.1 4)	
Нечестное фехтование (*)	2.6.1 2)	
Пятиборец пользуется электронным коммуникативным оборудованием, позволяющем ему осуществлять какое-либо общение во время боя	2.4.2 5) в)	

Пятая группа нарушений	Пункт Правил	Первое нарушение	Второе Нарушение
Не надета повязка, выполненная в национальных цветах, как оговорено в части В	2.7.2 4)	Красная Карточка 10 очков	-----
Не надета его/ее фамилия и национальный буквенный код, как оговорено в части В	2.7.2 3)		
Отказ приветствия или пожатия руки	2.6.1 1)	Красная Карточка 10 очков	Черная Карточка Снятие с вида (1)

Комментарии к таблицам:

(*) - Аннулирование любого укола, нанесенного спортсменом, нарушившим правила.

Желтая Карточка - предупреждение, действительное на протяжении матча.

Красная Карточка – **вычитание 10 очков**

Черная Карточка - снятие, дисквалификация или исключение:

- 1) Снятие с вида
- 2) Дисквалификация с соревнований, чемпионата
- 3) Исключение с соревнований
- 4) В серьезных случаях судья может принять решение о немедленном исключении.

Приложение: 2В1 Таблицы очков

Фехтование

1. ЛИЧНЫЙ ЗАЧЕТ:

а)

Формула: 70% выигранных боев соответствует 250 очкам

Каждая победа сверх или ниже этого числа оценивается согласно количеству боев.

Пример 36 пятиборцев=35 боев

70% боев=25 побед=250 очков

Плюс минус 1 победа= плюс минус 6 очков

Цифры: - слева = число побед на 250 очков

- в центре = число боев

- справа = стоимость 1 победы

250	bouts	Vict.
42	60	4
41	59	4
41	58	4
40	57	4
39	56	4
39	55	4
38	54	4
37	53	4
36	52	4
36	51	4
35	50	4
34	49	4
34	48	4

250	bouts	Vict.
33	47	5
32	46	5
32	45	5
31	44	5
30	43	5
29	42	5
29	41	5
28	40	5

250	bouts	Vict.
27	39	6
27	38	6
26	37	6
25	36	6
25	35	6
24	34	6

250	bouts	Vict.
23	33	7
22	32	7
22	31	7
21	30	7

250	bouts	Vict.
20	29	8
20	28	8
19	27	8
18	26	8
18	25	8
17	24	8
16	23	8

Фехтование

2. ЭСТАФЕТА С 3 ПЯТИБОРЦАМИ

Приложение: 2В3 Таблицы очков

Пример: 11 команд=60 боев

70% боев =42 победы=250 очков

1 победа = плюс минус 4 очка

Команды	серии	бои/ спортсмен/ серии	Всего боев/ спортсмен	Общее количество боев/ команда	250 очков=побед	Стоимость победы
5	4	4	16	48	34	4
6	5	4	20	60	42	4
7	6	3	18	54	38	4
8	7	3	21	63	44	3
9	8	2	16	48	34	4
10	9	2	18	54	38	4
11	10	2	20	60	42	4
12	11	2	22	66	46	3
13	12	2	24	72	50	3
14	13	1	13	39	27	6

15	14	1	14	42	29	5
16	15	1	15	45	32	5
17	16	1	16	48	34	4
18	17	1	17	51	36	4
19	18	1	18	54	38	4
20	19	1	19	57	40	4
21	20	1	20	60	42	4
22	21	1	21	63	44	3
23	22	1	22	66	46	3
24	23	1	23	69	48	3

ЭСТАФЕТА 2 ПЯТИБОРЦАМИ

Пример:

14 участвующих команд= 26 боев

70% боев = 18 побед = 250 очков

± 1 победа = ± 8 очков

Пример:

24 участвующих команд= 46 боев

70% боев = 32 победы = 250 очков

1 победа = ± 5 очков

команды	раунды	бои/спортсмены /раунды	всего боев/ спортсмен	всего боев /команда	250 очков = победы	Стоимость победы
5	4	4	16	32	22	7
6	5	4	20	40	28	5
7	6	3	18	36	25	6
8	7	3	21	42	29	5
9	8	2	16	32	22	7
10	9	2	18	36	25	6
11	10	2	20	40	28	5
12	11	2	22	44	31	5
13	12	2	24	48	34	4
14	13	1	13	26	18	8
15	14	1	14	28	20	8
16	15	1	15	30	21	7
17	16	1	16	32	22	7
18	17	1	17	34	24	6
19	18	1	18	36	25	6
20	19	1	19	38	27	6
21	20	1	20	40	28	5
22	21	1	21	42	29	5
23	22	1	22	44	31	5
24	23	1	23	46	32	5

Приложение: 2С Порядок проведения боев между командами
В случае четного количества команд, все они участвуют в каждом турнире.
Команда №1 всегда занимает дорожку А.
Пример: 36 пятиборцев = 18 команд = 17 раундов

Раунды	Дорожка								
	А	В	С	Д	Е	Ф	Г	Н	І
0 + 1	1 - 18	2 - 17	3 - 16	4 - 15	5 - 14	6 - 13	7 - 12	8 - 11	9 - 10
2	1 - 17	18 - 16	2 - 15	3 - 14	4 - 13	5 - 12	6 - 11	7 - 10	8 - 9
3	1 - 16	17 - 15	18 - 14	2 - 13	3 - 12	4 - 11	5 - 10	6 - 9	7 - 8
4	1 - 15	16 - 14	17 - 13	18 - 12	2 - 11	3 - 10	4 - 9	5 - 8	6 - 7
5	1 - 14	15 - 13	16 - 12	17 - 11	18 - 10	2 - 9	3 - 8	4 - 7	5 - 6
6	1 - 13	14 - 12	15 - 11	16 - 10	17 - 9	18 - 8	2 - 7	3 - 6	4 - 5
7	1 - 12	13 - 11	14 - 10	15 - 9	16 - 8	17 - 7	18 - 6	2 - 5	3 - 4
8	1 - 11	12 - 10	13 - 9	14 - 8	15 - 7	16 - 6	17 - 5	18 - 4	2 - 3
9	1 - 10	11 - 9	12 - 8	13 - 7	14 - 6	15 - 5	16 - 4	17 - 3	18 - 2
10	1 - 9	10 - 8	11 - 7	12 - 6	13 - 5	14 - 4	15 - 3	16 - 2	17 - 18
11	1 - 8	9 - 7	10 - 6	11 - 5	12 - 4	13 - 3	14 - 2	15 - 18	16 - 17
12	1 - 7	8 - 6	9 - 5	10 - 4	11 - 3	12 - 2	13 - 18	14 - 17	15 - 16
13	1 - 6	7 - 5	8 - 4	9 - 3	10 - 2	11 - 18	12 - 17	13 - 16	14 - 15
14	1 - 5	6 - 4	7 - 3	8 - 2	9 - 18	10 - 17	11 - 16	12 - 15	13 - 14
15	1 - 4	5 - 3	6 - 2	7 - 18	8 - 17	9 - 16	10 - 15	11 - 14	12 - 13
16	1 - 3	4 - 2	5 - 18	6 - 17	7 - 16	8 - 15	9 - 14	10 - 13	11 - 12
17	1 - 2	3 - 18	4 - 17	5 - 16	6 - 15	7 - 14	8 - 13	9 - 12	10 - 11

В случае нечетного количества команд (например 17), одна из команд не участвует в каждом турнире.

Раунды	Дорожка								
	А	В	С	Д	Е	Ф	Г	Н	Рез.
0 + 1	1 - 17	2 - 16	3 - 15	4 - 14	5 - 13	6 - 12	7 - 11	8 - 10	9
2	17 - 16	1 - 15	2 - 14	3 - 13	4 - 12	5 - 11	6 - 10	7 - 9	8
3	16 - 15	17 - 14	1 - 13	2 - 12	3 - 11	4 - 10	5 - 9	6 - 8	7
4	15 - 14	16 - 13	17 - 12	1 - 11	2 - 10	3 - 9	4 - 8	5 - 7	6
5	etc.								
и т.д.									
16	3 - 2	4 - 1	5 - 17	6 - 16	7 - 15	8 - 14	9 - 13	10 - 12	11
17	2 - 1	3 - 17	4 - 16	5 - 15	6 - 14	7 - 13	8 - 12	9 - 11	10

Национальная Федерация, представляющая две или более команд:

Если организаторы соревнований или какая-либо национальная федерация представили две или более команд, команды встречаются в первых турах фехтовального вида в следующем порядке:

Принцип	Номер команды в соревновании		
	16	17	18
Команда организатора "А" – всегда №2	2	2	2
Команда организатора "В" – всегда предпоследняя	15	16	17
Команда организатора "С" – всегда № 4 с конца	13	14	15
Команда организатора "Д" – всегда №6 с конца	11	12	13
НФ Х: команда "А" всегда №3	3	3	3
команда "В" всегда №3 с конца	14	15	16
НФ Y: команда "А" всегда №8	8	8	8
команда "В" ближайшая к №8 в 1ом раунде	9	10	11

Номера, данные командам, таким образом, не включаются в жеребьевку.

Рис. 1-2. Модель фехтовальной дорожки

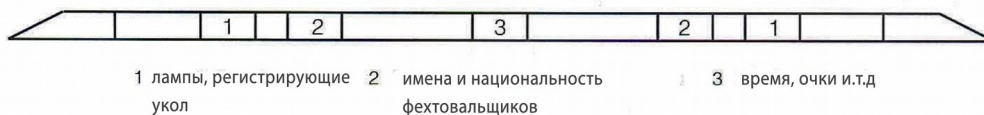
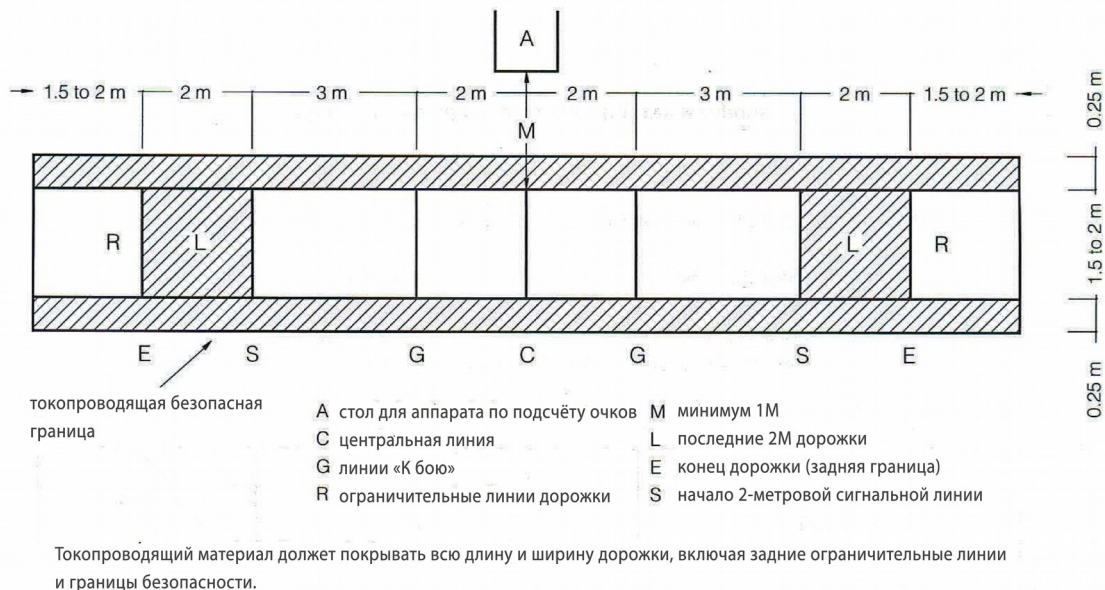
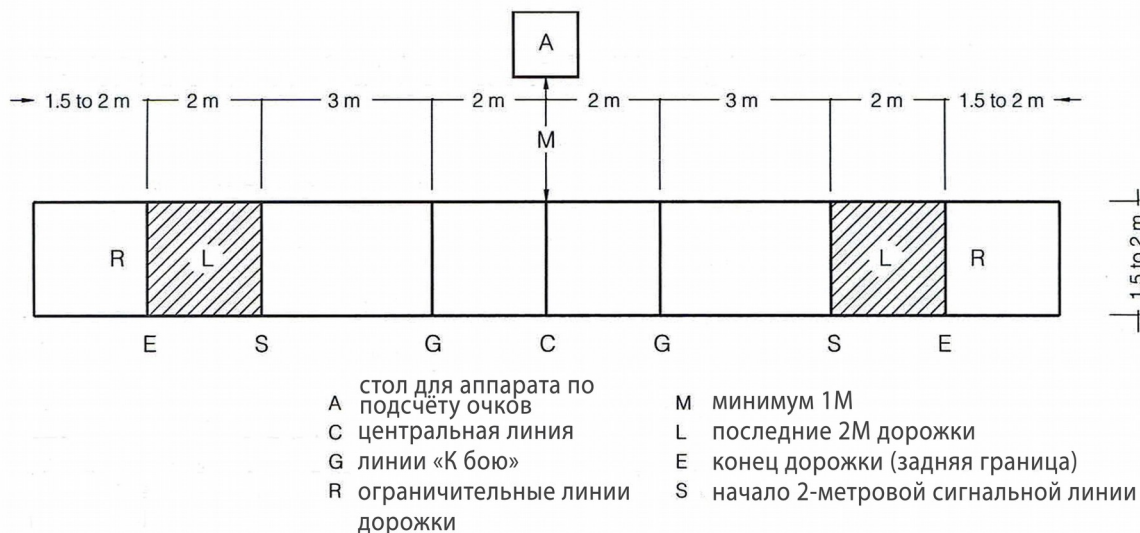


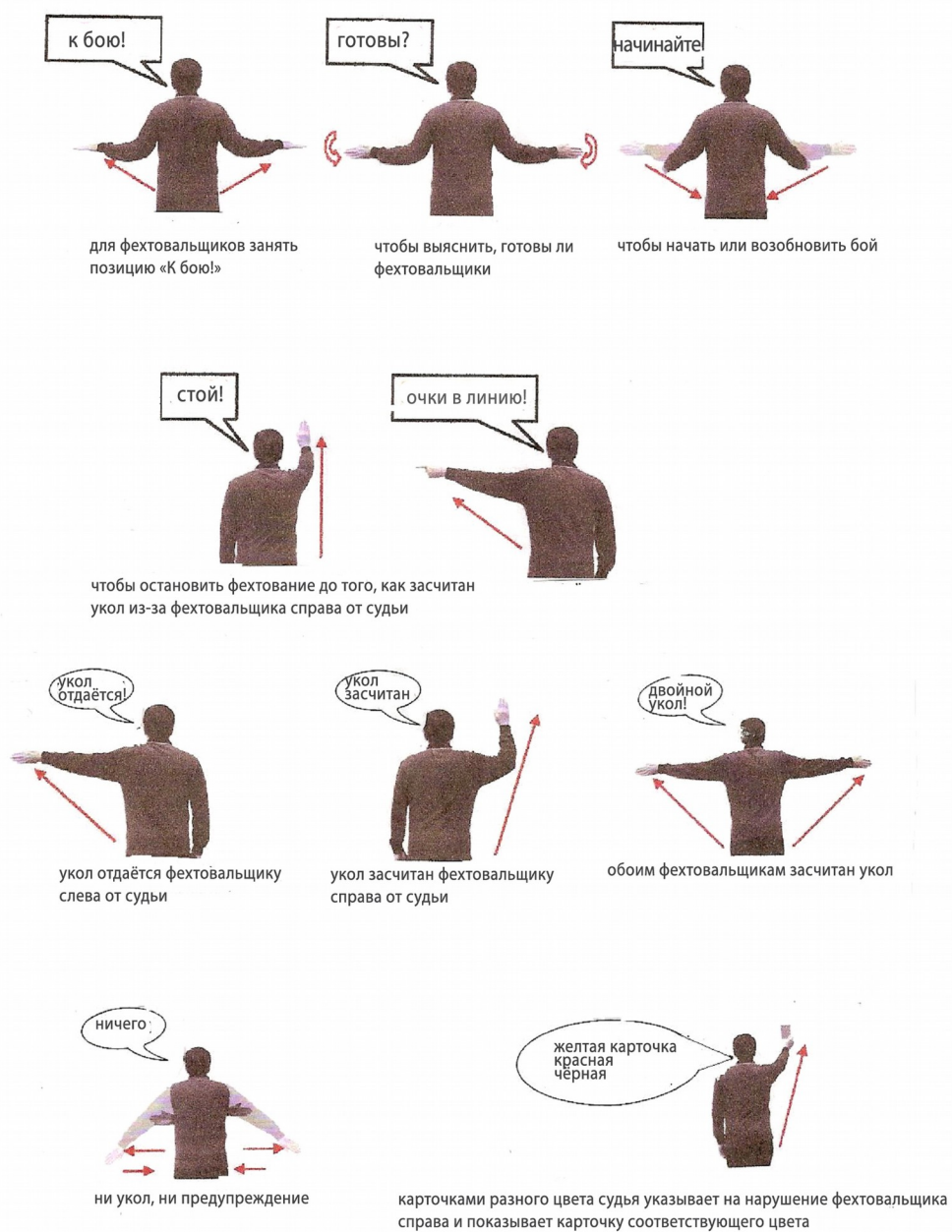
Рисунок 1. Дорожка для полуфиналов и финалов (максимальная высота 50см)



Токопроводящий материал должен покрывать всю длину и ширину дорожки, включая задние ограничительные линии и границы безопасности.

Рисунок 2. Стандартная дорожка для всех трёх видов оружия.

Рис.3. Жесты и команды судьи



Примечание:

- 1) судья следит за фехтованием и озвучивает свои решения при помощи жестов и указанных выше слов
- 2) без использования жестов судья произносит следующие устойчивые фразы: Рипост, Контр-рипост, Ремис, Реприз, Редубль
- 3) фехтовальщик может вежливо попросить судью разъяснить смысл адресованной ему фразы
- 4) каждый жест должен длиться 1-2 секунды, быть выразительным и конкретно исполненным

Рисунок 3. Жесты и команды судьи.

Рис. 4. Размеры и гибкость шпаги

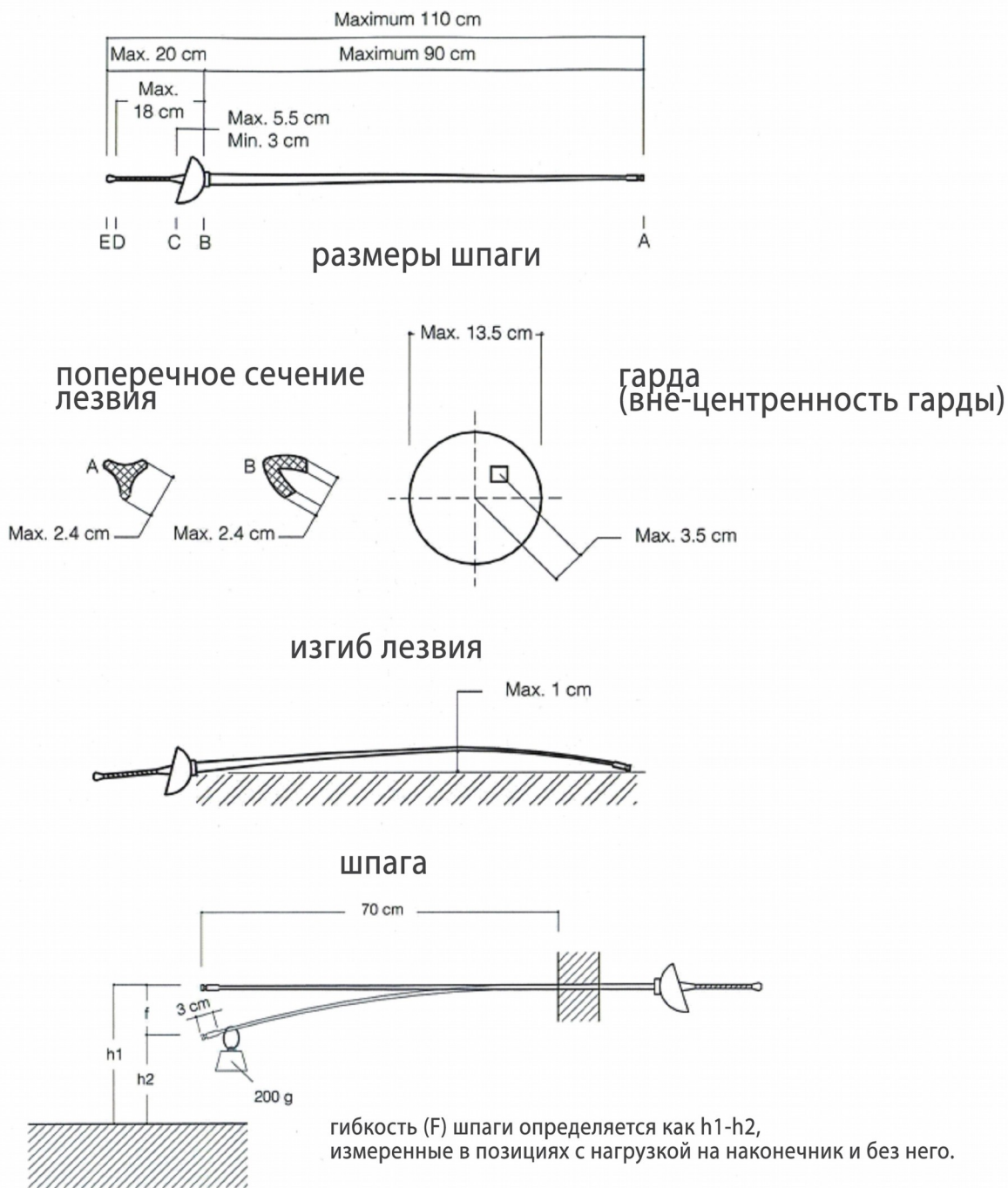
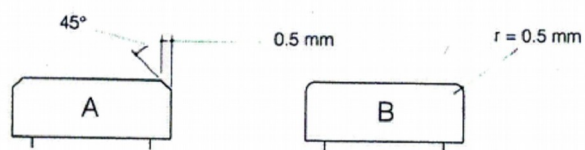
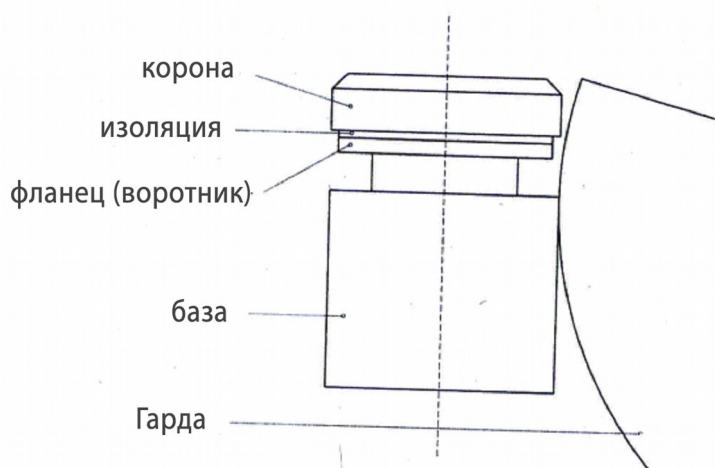


Рисунок 4. Размеры и гибкость шпаги

Рис. 5. Пуандаре и наконечник



шпага: конструкция пуандаре



наконечник в деталях

Рисунок 5. Пуандаре и наконечник.

Рис. 6. Рукоятка французской ручки

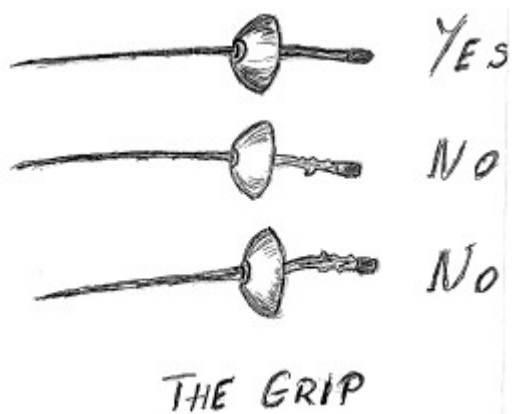


Рис. 7. Измерительное приспособление для проверки оружия

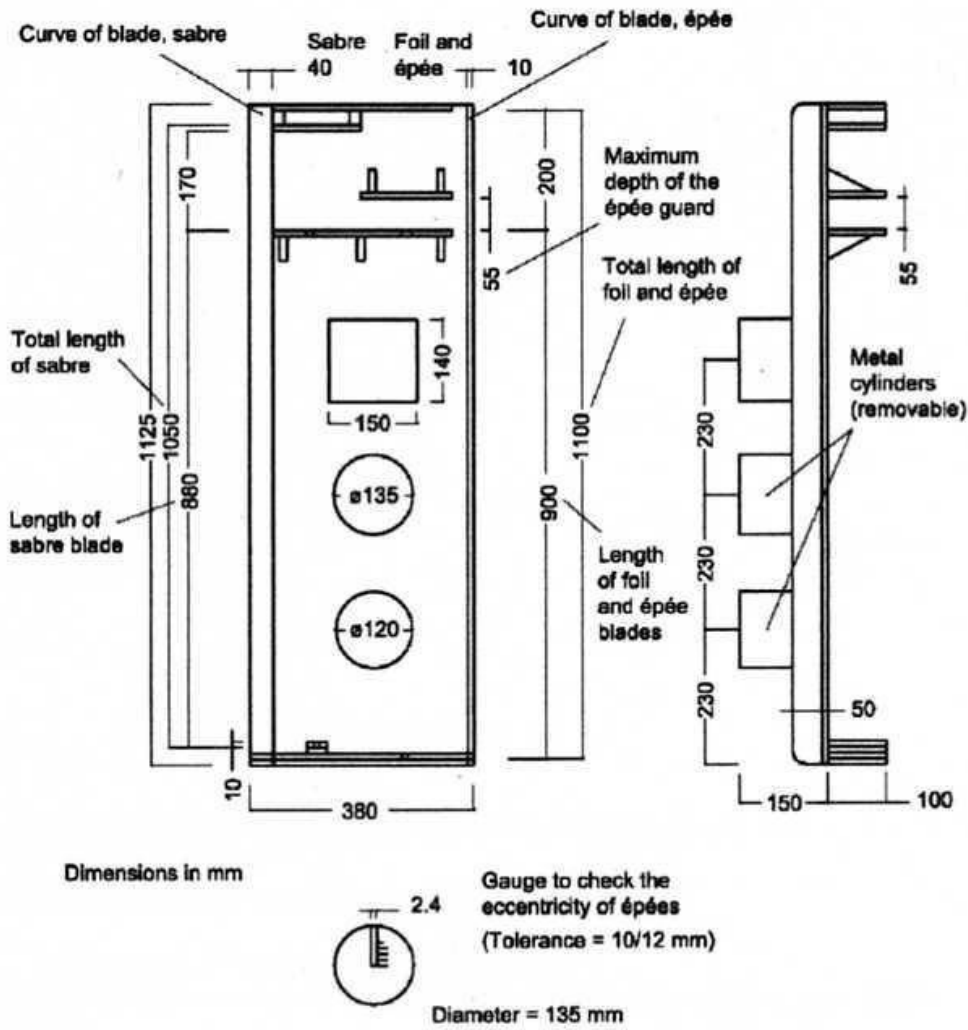


Figure 7. Gauge for checking weapons

Рис.8. Груз весом для проверки давления пружины наконечника (вес)

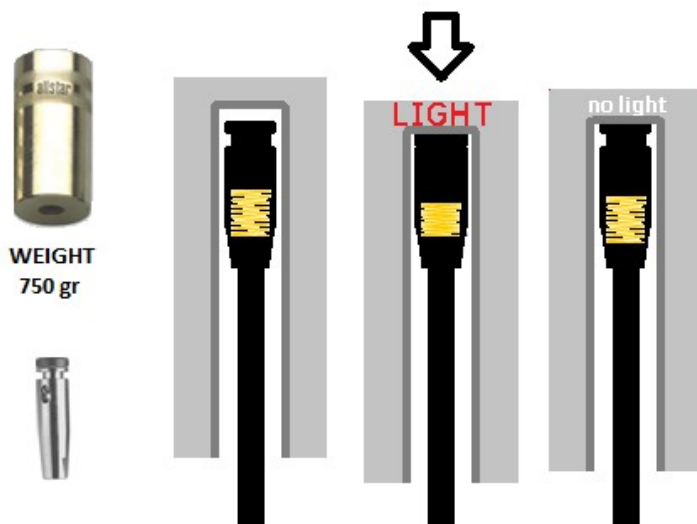


Рис.9. Приспособление, позволяющее измерить ход наконечника (щуп)

Figure 9a - The Point Travels check

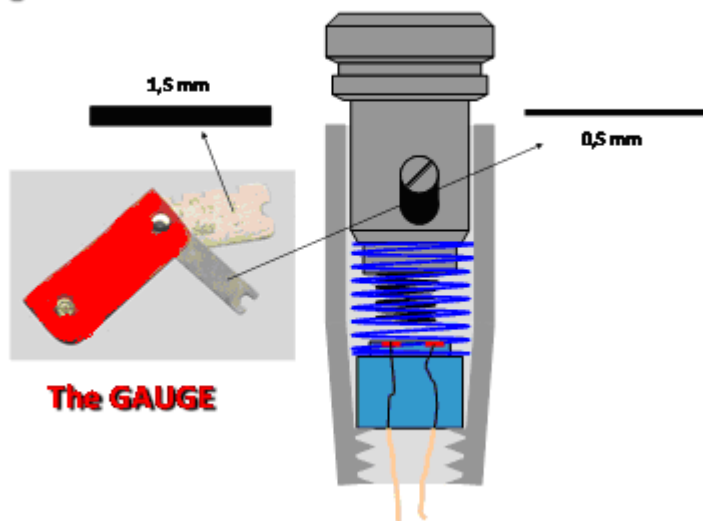


Figure 9b - The Point Travels check

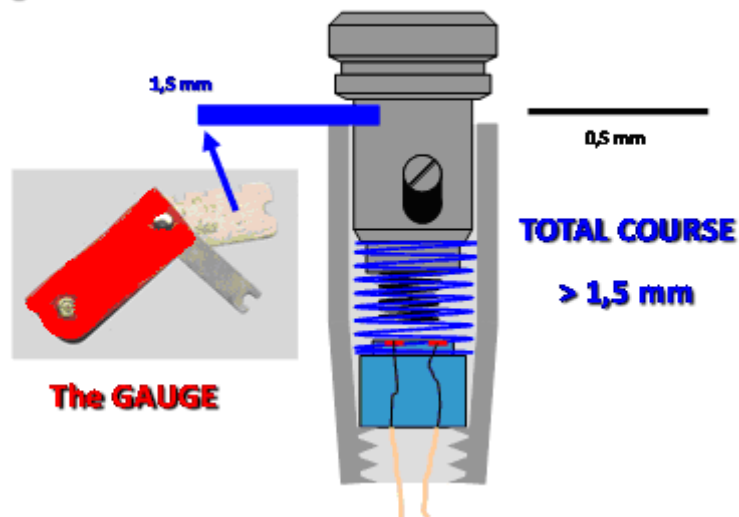


Figure 9c - The Point Travels check

