



Académie d'Armes Internationale



Регламент турнира

«КУБОК ЗИЛАНТКОНА ПО АРТИСТИЧЕСКОМУ ФЕХТОВАНИЮ»

«Утверждаю»

« ____ » _____ 2021 г.

Президент Российской академии фехтования

_____ мэтр Сергей Мишенев

Утверждаю»

« ____ » _____ 2021 г.

Председатель Оргкомитета
Международного конвента «Зиланткон»

_____ Борис Фетисов

Глава 1. Общие положения

Ст.1.1. Определение артистического фехтования

Артистическое фехтование – это вид спорта, в основе которого лежит исполнение заранее подготовленной сцены боя на холодном оружии или показ упражнений с ним. Спортсмены используют вооружение и приемы фехтования, характерные для западной традиции.

К западной традиции относятся вооружение и техника фехтования, характерные для истории и культуры стран и регионов, выделенных на карте зеленым цветом:



Ст.1.2. Принятие Регламента

Участие в соревнованиях подразумевает знание настоящего регламента и согласие с ним. Незнание его ни в коем случае не может быть представлено в качестве оправдания в конфликтных/спорных случаях.

Ст.1.3. Ответственность участников

Участники в соответствии с настоящим регламентом несут личную ответственность за экипировку и использование оружия. Только они несут ответственность за несчастные случаи (травмы), виновниками или пострадавшими от которых они будут. Никакая ответственность не может быть возложена на организаторов или судейскую коллегию, за

исключением случаев явного несоблюдения организаторами или судьями настоящего регламента.

При регистрации участники обязаны предъявить медицинский допуск и спортивную страховку (персональную или общую). Спортсмены в возрасте до 16 лет предъявляют разрешение от родителей на участие в соревнованиях и допускаются к выступлениям только в дисциплинах «Соло» и «Ансамбль». Отсутствие страховки или медицинского допуска является достаточным основанием для отказа участнику или участникам в выступлении.

Ст.1.4. Место проведения соревнований

Место проведения соревнований утверждается Техническим Директоратом и включает сцену, ограждение, места для зрителей и приема спортсменов и судей.

Место проведения соревнований оборудуется всем минимально необходимым для оказания первой медицинской помощи; соревнования и репетиции могут начаться исключительно в присутствии врача, контролирующего исправность и наличие медицинского оборудования.

Ст. 1.5. Зона соревнования

В зону соревнований, т.е. в зону, не предназначенную для публики, допускаются только спортсмены, помощник для каждой команды или спортсмена, судьи, обслуживающий персонал, медицинский персонал и организаторы.

Ст. 1.6. Сцена

Площадка, на которой будут проходить выступления, должна иметь минимум 12 метров в ширину, 8 метров в глубину и 5 метров в высоту. У сцены должно быть два выхода: один слева от судей, а другой справа. Поверхность сцены должна быть плоской, нескользкой и без шероховатостей, её периметр должен быть четко и зримо отмечен. При соревнованиях в зале высота потолка никогда не должна быть ниже 5 м.

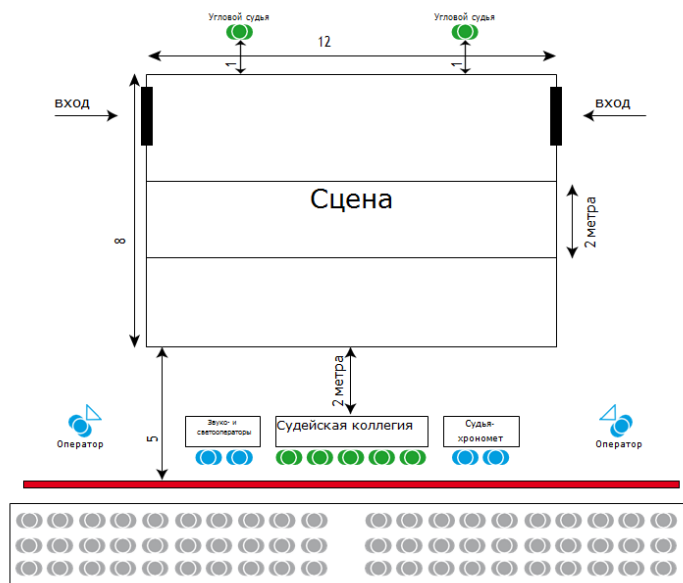
Ст. 1.7. Организация зоны соревнований

Судейская коллегия располагается в центре от края сцены; по сторонам стола судей располагаются официальные лица и хронометрист.

Судейская коллегия располагается по центру, не менее чем в двух метрах в двух метрах от края сцены и на той же высоте; официальные лица, хронометрист, звукооператоры и светотехники по возможности занимают места рядом со столами судей.

У каждого судьи должно быть отдельное рабочее место, расположенные не менее чем в одном метре от столов остальных судей. Угловые судьи (при наличии) занимают позицию на противоположной стороне сцены относительно судей и находятся примерно в одном метре от линии сцены. Операторы занимают место на двух углах сцены рядом с судьями.

Между краем сцены и началом зрительской зоны выдерживается безопасное расстояние в 5 метров.



Ст. 1.9. Инфраструктура

Пространство для спортсменов - Организаторы предоставляют спортсменам помещение, где они смогут разминаться, повторять свои выступления и переодеваться. В этих помещениях они должны иметь доступ ко всей информации в реальном времени о прохождении соревнований и о порядке вызова на сцену.

Помещение для судей - Организация предоставляет помещение или зону со столом для Секретариата и кабинет (конференц-зал) для заседаний судей и проведения процедур.

Помещение для персонала - Организация предоставляет помещения и оборудование для сотрудников (должностных лиц, операторов, хронометриста, охраны и т.д.).

Глава 2. Организация соревнований

Ст. 2.1. Судейство

Право на судейство соревнований предоставляется квалифицированным судьям, экспертам в фехтовании, в артистическом фехтовании или в режиссуре.

Квалифицированный обслуживающий персонал (звукооператоры, операторы светового оборудования и т.д.) предоставляется организаторами соревнований.

Ст. 2.2. Бюро контроля (БК)

Бюро контроля состоит из трех членов:

- 1) эксперта в области артистического фехтования;
- 2) эксперта в области истории, гоупологии, исторического и спортивного оружия;
- 3) эксперта в области театральной постановки, исторического и сценического костюма.

Эксперты предоставляются организаторами и утверждаются технической дирекцией.

Ст. 2.3. Технический Директорат

Технический Директорат (ТД) состоит из трех или пяти мастеров данного вида спорта, предпочтительно экспертов в артистическом фехтовании, которые не являются ни членами жюри, ни членами других органов судейства соревнований.

ТД назначается одновременно с судьями.

ТД является полномочным органом в плане дисциплины во время всего прохождения соревнований. Доступ к нему имеют только капитаны команд.

Любое официальное лицо во время соревнований может обратиться в ТД, чтобы указать ей на поведение, отношение, словесные выражения, наносящие вред нормальному

течению соревнований, как со стороны участников, так и со стороны зрителей. ТД огласит заключение и заставит применить санкции, которые посчитает необходимыми, выслушав различные стороны.

Артистическое соревнование является благородным и честным спортом; любая грубость, словесная или жестикулярная, повлечет отстранение виновника от соревнований.

Об отстранении может заявить любое официальное лицо, которое обязано немедленно сообщить этом в ТД. ТД подтверждает или отменяет отстранение; решение ТД является окончательным и не подлежит пересмотру.

ТД обеспечивает контроль процедур судейства и анализирует жалобы в соответствии с порядком, отраженным в настоящем регламенте.

Ст. 2.4. Конфликт интересов

Судьи и члены ТД не должны иметь профессиональных или личных отношений с участниками соревнований, чтобы не создавать конфликтом интересов.

Ст. 2.5. Протесты (жалобы)

Все протесты против решения судей и других органов арбитража должны быть представлены в ТД в письменной форме любым лицом, уполномоченным это делать в соответствии с настоящим регламентом, в час возникновения причины протеста или, во всяком случае, перед тем, как этот факт не окажет влияния на ход соревнований.

Ст. 2.6. Процедура разбирательства

ТД должна будет обсудить в совещательной комнате в час подачи протеста, выслушать подателей протеста и судей, указанных в заявлении о протесте. Решения принимаются простым большинством голосов. Решение ТД является безапелляционным.

Ст. 2.7. Программа

Любое соревнование будет организовано по программе, написанной и доведенной до сведения организаторами. В программе указываются сроки регистрации, расписание представления в бюро контроля, предварительные выступления, финальная фаза и вручение медали.

Ст. 2.8. Аналогия и ссылка

Для всего того, что не обозначено в настоящем регламенте, по решению судейской коллегии может быть действительной аналогия с правилами Международной Федерации Фехтования (FIE).

Ст. 2.9. Допинг-контроль

Артистическое фехтование регулируется правилами антидопингового контроля. Порядок этого представлен в правилах FIE (см. Глава 6. Ст. 129 и последующие). В случае положительного показателя нарушители будут дисквалифицированы и лишены спортивных наград, которые переходят к тем, кто следовал за ними в классификации.

Глава 3. Функции организационных структур

Ст. 3.1. Технический директорат

ТД следит за правильным ходом соревнований, контролирует соблюдение расписания, правил безопасности и регламента. Она является апелляционным органом для протестов, возникающих во время подготовки и в ходе соревнований; ТД принимает к сведению любой протест, вносимый в течение соревнований капитаном команды. Она выслушивает разные стороны и принимает решение, которое является безапелляционным. Она также принимает необходимые решения для обеспечения нормального хода соревнований (в согласовании с организаторами). Решения ТД превалируют над решениями любых других организационных структур, за исключением ответственных за безопасность.

Ст. 3.2. Судейская коллегия

Судейство соревнований возлагается на судейскую коллегию, состоящую из пяти основных судей и двух запасных судей.

Судьи предпочтительно отбираются из числа сертифицированных учителей фехтования, желательны эксперты в области художественного или профессионального сценического фехтования, но в любом случае судьи должны пройти обучение и получить сертификат, подтверждающий знание Правил.

Судьи назначаются организаторами соревнований из доступного судейского корпуса или выбираются из тех, кого предложат представители участников соревнований.

Судья не должен иметь никакой связи с участниками (профессиональной, личной или, на международных соревнованиях, быть той же национальности). В противном случае судья не оценивает выступление и заменяется запасным (угловым) судьей.

Каждый судья представляет решение персонально, подписывая протоколы. Судьи передают свое решение секретариату, не консультируясь с другими судьями.

Во время соревнований два судьи, не входящие в состав основной судейской коллегии, выступают в качестве угловых судей.

Угловые судьи

Два запасных судьи, не участвующих заседающих в основной судейской коллегии выступают в качестве угловых судей.

Обязанности угловых судей заключаются в следующем:

- 1) проверять оружие и одежду на сцене;
- 2) следить за пересечением линии периметра сцены во время выступлений;
- 3) прекратить выступление в случаях, предусмотренных Правилами.

До начала соревнований организуется заседание всех лиц, задействованных в организации и судействе: участвуют все судьи, в том числе хронометристы, секретари и члены ТД. При необходимости проводится обучающий семинар.

Ст. 3.3. Хронометристы

Организаторы предоставляют их в количестве минимум трех человек. Они работают под руководством Главного судьи – председателя судейской коллегии.

Хронометрист «времени выступления»:

1. Измеряет общее время выступления и сравнивает со нормами, установленным для данной дисциплины.
2. Высчитывает возможные штрафные очки и сообщает свои результаты секретарю.
3. Заполняет протокол, указывая начало и конец каждого выступления в соответствии с регистрационным листом.
4. Имеет в своем распоряжении средства, позволяющие сообщить участникам, что их время закончилось.

Хронометристы «времени фехтования» (минимум двое) должны быть компетентны в области фехтования. Они измеряют (каждый индивидуально) время самого фехтования. Итоговое время фехтования будет равно средней величине измерений и сравнивается со «временем фехтования» для того, чтобы высчитать возможные штрафные очки. Результаты передаются секретариату.

В случае разницы измерений более 10 секунд, или когда выступающим грозят штрафные очки, Бюро контроля устанавливает (по возможности) точное время по видеозаписи.

Ст.3.4. Секретариат

Судейской коллегии и хронометристам помогает секретариат, предоставленный организаторами, задачей которого является подсчет голосов и набранных баллов и отчет о возможных инцидентах в ходе соревнований.

Секретариат координирует работу всего обслуживающего персонала для обеспечения нормального хода соревнований.

По итогам соревнований он делает полный отчет по результатам и предоставляет его Председателю судейской коллегии.

Последний проверяет его, подписывает и передает на подпись другим арбитрам. Этот документ затем передается в ТД.

Ст. 3.5. Предварительное совещание

До начала соревнований судьи, хронометристы, секретариат и ТД проводят собрание (заседание судейской коллегии).

Ст. 3.6. Бюро контроля

Бюро контроля работает под руководством эксперта в области арт-фехтования. Его полномочия заключаются в проверке:

- соответствия оружия и костюмов заявленному периоду;
- безопасности оружия и экипировки.

Члены Бюро контроля могут потребовать от команд предоставления доказательств исторической достоверности предложенного оружия и костюмов. Они устанавливают статус соответствия согласно главе, посвященной оружию и костюмам настоящего регламента. В спорных случаях они обращаются в ТД которая принимает безапелляционное решение.

Члены БК присутствуют в апелляционной комиссии во время отборочного и финального этапов и проверяют, соответствуют ли оружие и одежда тем, что были представлены во время предварительного контроля.

При выявлении подобного БК проинформирует ТД, которая предпримет необходимые меры, (запрет выхода на сцену, предоставление времени, чтобы исправить проблему, или другие меры – вплоть до снятия с соревнований).

Ст. 3.7. Предварительный контроль

Все участвующие в соревнованиях (фехтовальщики и статисты/актеры) должны представиться Бюро контроля при оружии и в сценическом костюме во время, установленное в программе, по меньшей мере за час до начала каждого этапа соревнований; при запросе судейской коллегии во время предварительного контроля участники представляют документальные подтверждения исторического соответствия оружия и одежды.

Бюро контроля должно проверить соответствие норм безопасности вооружения (атакующего и оборонительного) и костюмов, а также их историческое соответствие и сразу передать заключение в судейскую коллегию через секретариат.

Если один или несколько членов команды имеют несоответствия, им предоставляется время до начала своего первого выступления в каждой части для исправления.

По истечении срока соответствующий доклад комиссии повлияет на решение судейской коллегии.

Глава 4. Дисциплины

Ст. 4.1. Предварительные замечания

Соревнования в дисциплине проводятся, если в них представлено по крайней мере 2 выступления.

В случае недостатка композиций по истечении срока подачи заявок организатор может продлить время регистрации. По окончании этого времени при отсутствии результата эта дисциплина будет аннулирована.

В случае аннулирования какой-либо дисциплины или категории, ТД может разрешить командам включить их выступления в имеющуюся «вневременную» категорию.

Терминология:

Фехтовальщик: всякое лицо, действительно участвующее в поединке/поединках. Их имена и роли указываются на заявочном листе. Только их действия хронометрируются и оцениваются при подсчете времени фехтования. Только они награждаются медалями.

Статист: всякое лицо, присутствие которого на сцене необходимо для оформления действия. Статисты никоим образом не участвуют в поединках, их присутствие и действие не учитываются во «времени фехтования» и они не награждаются медалями.

В представлении всех категорий и эпох неукоснительным является следование предписаниям, изложенным в главе 5 (оружие и одежда).

Продолжительность фехтования: Минимальное время фехтования должно составлять 50% от минимальной продолжительности выступления в дисциплине.

Ст.4.2. Соло (Упражнение соло):

В дисциплине один исполнитель показывает постановку боя против одного или нескольких воображаемых противников. Сюжет детализируется в заявочном листе.

Костюм и музыка: произвольно.

Оружие: в соответствии с предписаниями гл.5

Продолжительность выступления не должна превышать 180 секунд.

Ст. 4.3. Ансамбль (Упражнение группа):

В дисциплине показываются постановки против одного или нескольких воображаемых противников, выполняемые синхронно командой минимум из 2 и максимум из 4 фехтовальщиков. Оружие должно быть одинаковым для всех спортсменов (например, все с мечом и щитом, или все с рапирой и плащом, или все со спортивной рапирой и т.п.).

Продолжительность постановки не должна превышать 180 секунд.

Ст.4.4. Дуэль (Дуэт)

Поединок между двумя фехтовальщиками.

Костюмы и оружие: соответственно выбранной категории.

Музыка по возможности должна соответствовать стилю выбранной эпохи и/или характеру действия.

Категории:

- 1) Дуэль 1: Тяжелое оружие;
- 2) Дуэль 2: Лёгкое оружие;
- 3) Дуэль 3: Сверхлёгкое оружие.

Фехтовальщики могут использовать разное оружие одного и того же вида (например, в Дуэли 1 один фехтовальщик может использовать меч и щит, а другой - копьё. В Дуэли 2 один фехтовальщик с рапирой и кинжалом, а другой с рапирой и плащом и т.д.). Модели световых мечей (саберы) относятся к категории «Дуэль – 2».

Продолжительность выступления не должна превышать 300 секунд

Ст. 4.5. Группа

В дисциплине показываются постановки, где один боец сражается с двумя или более бойцами одновременно. Максимум 4 фехтовальщика на сцене.

Категории:

- 1) Группа 1: Тяжелое оружие;
- 2) Группа 2: Легкое оружие;
- 3) Группа 3: Сверхлёгкое оружие.

Спортсмены могут использовать разное оружие одного типа (как в дисциплине Дуэт).

Максимальная продолжительность постановки составляет 300 секунд.

Ст. 4.6. Урок фехтования

Урок фехтования – это техническое упражнение, которое включает выполнение серии фехтовальных действий, демонстрируемых фехтовальщиком или учеником перед учителем, чья задача, в свою очередь – способствовать лучшему выполнению этих действий с точки

зрения эффективности и эстетики путем подставления клинка или открытия поражаемой зоны.

Действия должны быть выполнены в соответствии с самыми высокими стандартами фехтования – совершенно с позиций времени, скорости, дистанции и стиля выполнения.

Категории:

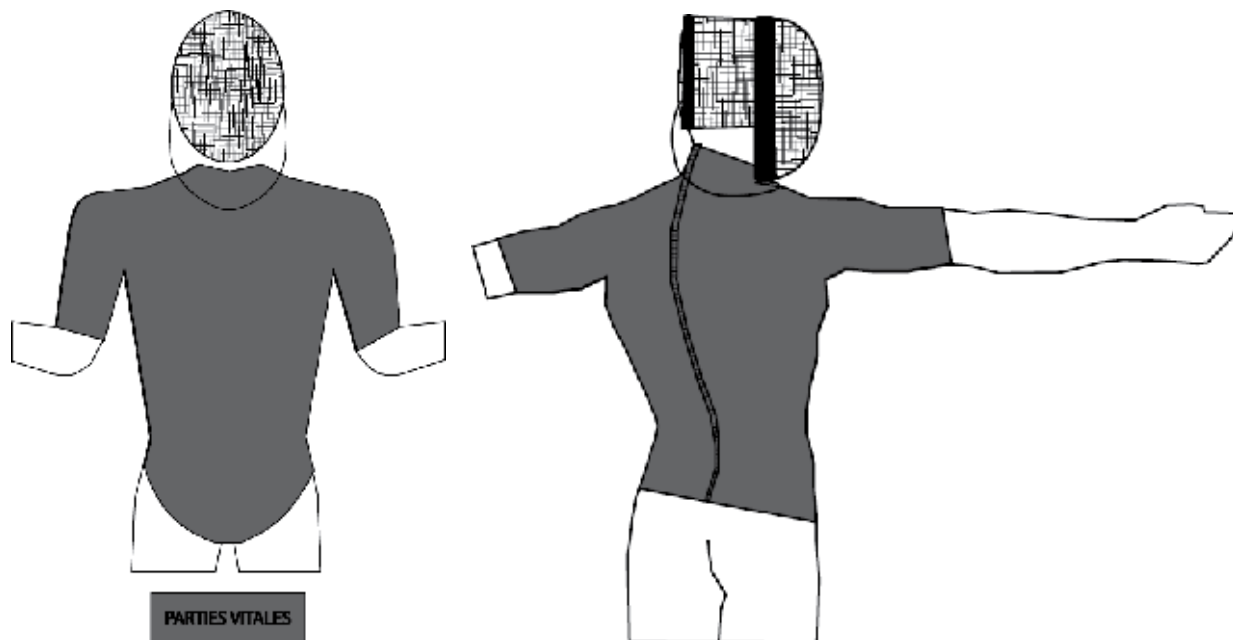
- 1) Урок 1: рапира;
- 2) Урок 2: шпага;
- 3) Урок 3: сабля.

Выступающие должны использовать оружие одного типа, но они могут пользоваться разными рукоятками (например, в категории «Урок 1» ученик может быть вооружен рапирой с пистолетной рукояткой, а учитель – рапирой с французской и т.д.).

Ученик должен быть одет в белый фехтовальный костюм (уровень защиты не ниже CE 350Nw). На нем должна быть белая фехтовальная перчатка и маска для фехтования на шпагах (минимум CE 350Nw).

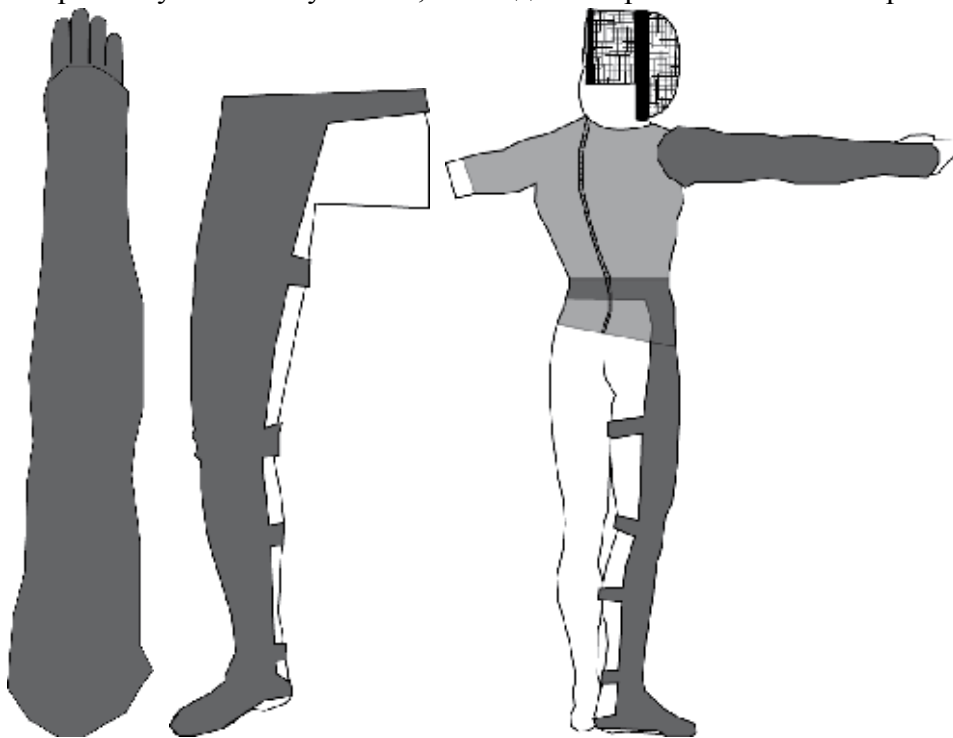
Учитель должен быть одет в костюм фехтмейстера:

1. **Спортивный костюм** (куртка и брюки);
2. **Фехтовальная маска.** Такая маска должна иметь сертификат соответствия безопасности; маски с прозрачным козырьком запрещены; маска не должна иметь каких-либо вмятин или признаков износа, которые могут нарушить её структурную целостность и правильность формы.
3. **Колет.** Куртка с толстой подкладкой, которую учителя фехтования используют для защиты груди во время урока; она должна быть изготовлена из прочного материала, натурального или синтетического, и должна обеспечивать максимальную защиту, не сковывая при этом движения; она ни в коем случае не должна иметь разрывов или отверстий, через которые может проникнуть лезвие ученика, и должна быть оснащена шнуровкой сзади. Колет должен покрывать все жизненно важные части, как показано на рисунке. Колет должен защищать шею ниже горжета (воротника маски – защиты шеи), который накладывается сверху.

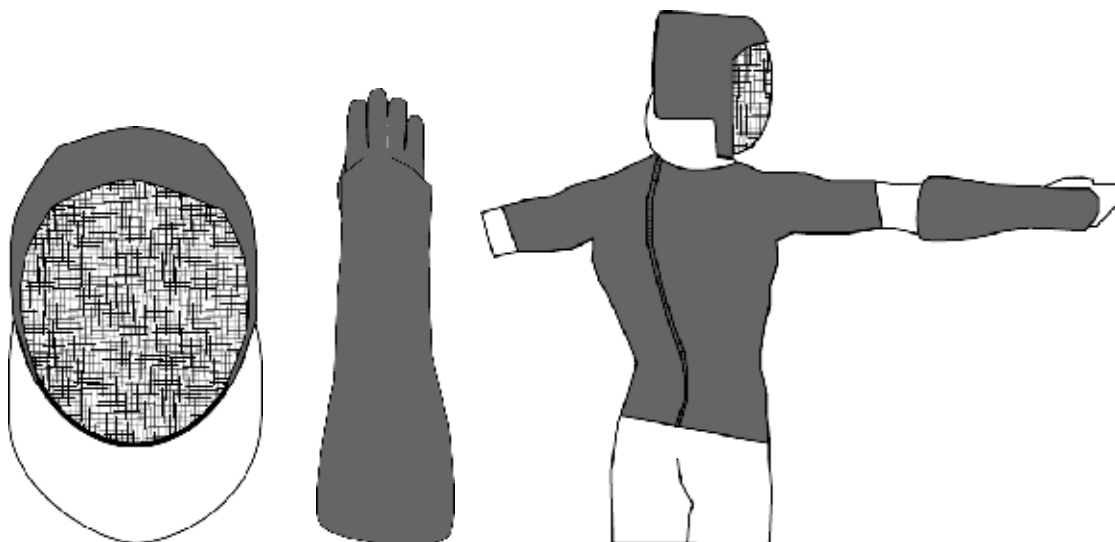


4. **Перчатка.** Перчатка для вооруженной руки, должна быть из кожи или другого материала, натурального или синтетического, с аналогичными характеристиками, с легкой подкладкой на тыльной стороне руки, пальцах и манжете и должна закрывать, по крайней мере, середину предплечья.

5. **Защитное снаряжение для урока со шпагой (рукав)** – Защита вооруженной руки представляет собой цельный рукав, изготовленный из кожи или другого материала, натурального или синтетического, с аналогичными характеристиками; он должен быть мягким, закрывающим тыльную сторону руки до плеча, без разрывов или отверстий, через которые может проникнуть лезвие ученика; защита может быть съемной или стабильно закрепленной на перчатке и должна накладываться сверху на рукав колета.
6. **Защитное снаряжение для урока со шпагой (нога)** – Защита ноги представляет собой цельную штанину из кожи или другого материала, натурального или синтетического, с аналогичными характеристиками, с мягким покрытием от талии до носка, со шнуровкой сзади от основания ягодицы до пятки, в соответствии с линией двуглавой мышцы бедра и подколенной, без разрывов или отверстий, через которые может проникнуть лезвие ученика; колет должен располагаться поверх защиты ноги.



7. **Защитное снаряжение для урока с саблей (накладка на маску)** - Для смягчения ударов сверху и по бокам маски может быть использована мягкая защита, которая обеспечивается прочной шнуровкой за шеей и под подбородком, при условии, что такое применение не влияет на структурную целостность маски.
8. **Защитное снаряжение для урока с саблей (рукав)** - Защита для вооруженной руки представляет собой рукав, изготовленный из кожи или другого материала, натурального или синтетического, с аналогичными характеристиками, с подкладкой, покрывающей тыльную сторону кисти до локтевого сустава, без разрывов или отверстий, через которые может проникнуть лезвие ученика; защита может быть съемной или стабильно закрепленной на перчатке.



Снаряжение учителей фехтования проходит контроль. Обувь должна иметь нескользящую подошву. Продолжительность постановки – не более 300 секунд.

Глава 5. Вооружение и сценические костюмы

Ст. 5.1 Оружие

Вооружение как наступательное (все разновидности шпаг или мечей, кинжалов, палок, древкового оружия, ударного оружия), так и оборонительное (все разновидности щитов, доспехов, шлемов) должны соответствовать периоду, выбранному для реконструкции с допуском +/- 100 лет по отношению к заявленному периоду. Точная реконструкция не требуется.

По запросу организаторов соревнований участники должны предоставить Бюро контроля доказательства соответствия заявленному периоду: фотографии, живописные картины, скульптуры, отрывки из трактатов по фехтованию или гоппологии и т.п..

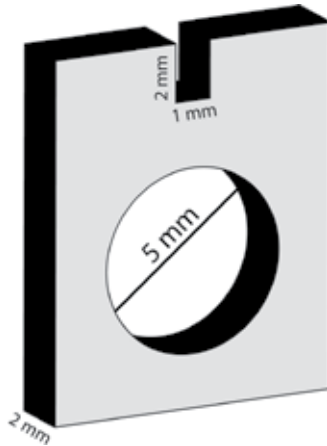
Допуск оружия – оружие должно снабжаться закругленным наконечником; лезвия, поммели и квилоны не могут быть заостренными или заточенными. Формы рукоятей, поммелей и сечения клинков могут быть любыми при условии соответствия конструкции оружия.

Оборонительное снаряжение не должно иметь острых концов или заточенных краев.

Клинки должны быть стальными; рукояти и древки древкового оружия – деревянными или изготовленными из дерева или аналогичного материала, который не оставляет заноз.

Острия лезвий должны быть закругленными, загнутыми, заклепанными или иметь приваренный расширяющийся наконечник; они не должны проходить в шаблон, состоящий из металлической пластины толщиной 2 мм с отверстием диаметром 5 мм.

Толщина лезвия проверяется с помощью шаблона, состоящего из двухмиллиметровой металлической пластины с канавкой шириной 1 миллиметр (+/- 0,1 мм) и глубиной 2 мм. Лезвие, скользящее по канавке от острия до гарды, не должно касаться её дна.



Вес оружия в граммах и длина клинков проверяется с помощью рулетки и точных весов.

Ст.5.2 Вооружение

Использовать для фехтования можно любые виды наступательного или оборонительного вооружения при условии подачи в Бюро контроля доказательств соответствия (фото, живопись, скульптура, отрывки из трудов по фехтованию или гоппологии, могущих подтвердить их существование и соответствие заявленной эпохе;

Использование предметов, приспособлений или инструментов, не являвшихся оружием (например, вилки, гаечные ключи, ножницы, пилы) строго запрещено во всех категориях.

Фантастическое оружие (например, световые мечи) должны соотноситься с реально существовавшими образцами оружия с указанием вида исторического европейского оружия, на основе которого они созданы.

Ст. 5.3. Костюмы

Костюмы должны соответствовать стилю выбранной эпохи (доисторический, древнегреческий, готический, ренессанс, барокко, классицизм и т.п.). Точная реконструкция костюма не требуется.

Одежда должна быть подобрана так, чтобы избежать риска несчастных случаев, например, ширина рукава, вес одежды, закрепление аксессуаров.

Обувь должна иметь нескользящую подошву и соответствовать стилю заявленной эпохи. Перчатки также должны соответствовать стилистике эпохи.

Использование современных материалов при изготовлении одежды допускается при условии, что ее внешний вид соответствует заявленной эпохе.

Использование сложных костюмов, затрудняющих выполнение технических действий является поводом для повышения технической оценки – по 1 баллу за каждый аспект, на который оказывается непосредственное влияние.

Ст. 5.4. Заявка (проект) выступления

Любое выступление должно базироваться на письменном проекте, составленном по следующей схеме.

Проект для дисциплин «Соло» и «Ансамбль» должен содержать:

1. Название;
2. Имя выступающего;
3. Обозначение оружия (оборонительное/наступательное);
4. Продолжительность (в секундах);
5. Краткое содержание сюжета выступления;
6. Сигналы к началу и окончанию выступления.

Проект для дисциплин «Дуэль» и «Группа» должен содержать:

1. Название;

2. Имена выступающих (будь то фехтовальщики, актеры/статисты и их персонажи);
3. Указание оружия (оборонительного и наступательного);
4. Исторический период реконструируемого действия;
5. Продолжительность фехтования;
6. Общая продолжительность;
7. Сценарий, содержащий описание действия, места и текст диалогов.
8. Сигнал о начале и о конце выступлений.

Любое сексистское или расистское слово, фраза, жест, вербальный или невербальный элемент речи или любое поведение, которое может быть сочтено оскорбительным, автоматически будут наказаны дисквалификацией.

В течение часа до начала соревнований в дисциплинах «Ансамбль», «Дуэль» и «Группа» допускается замена только одного исполнителя.

Количество участников на сцене в каждой дисциплине не может превышать 8.

Глава 6. Проведение соревнований

Этапы. Дисциплины «Соло», «Ансамбль», «Дуэль» (1, 2 и 3) и «Группа» (1, 2 и 3) проводятся в два этапа: отборочный и финальный. На каждом этапе показывается одни и те же выступления всех фехтовальщиков, одно за другим, чтобы исключить возможность импровизационного фехтования.

Отборочный этап - фехтовальная практика должна показана на полной скорости, без учебных пауз, диалогов, жестов или интерлюдий любого жанра, от начала до конца, с соблюдением технических стандартов, описанных в Правилах.

Порядок выступлений в отборочном этапе определяется по жребию Судебной коллегией после получения окончательного списка участников. Порядок выступлений финального этапа определяется количеством баллов, полученных на отборочном этапе, от самого низкого к самому высокому.

Вызов - Ведущий вызывает на сцену по имени каждого участника, следуя порядку выступлений, и у спортсменов есть 30 секунд, чтобы появиться в центре сцены, лицом к судьям и приготовиться к салюту.

Если после второго и последующих вызовов с интервалом в 30 секунд все названные фехтовальщики не явятся на отборочный этап, они будут исключены из соревнований. Если они не явятся на финальный этап, их выступление будет оценено в 0 баллов. Задержка выступления на сцене будет наказана 1 штрафным баллом.

Несоблюдение требований на сцене - При входе на сцену угловые судьи проверяют оружие и одежду, контролируя результаты предварительного осмотра.

Если на сцене будет замечена несоответствующая требованиям безопасности одежда, оружие или что-либо еще, угловые судьи немедленно доводят это до сведения Главного судьи. Затем объявляется перерыв на 5 минут, который отмечается хронометристом, для исправления участником нарушения под угрозой снятия с соревнований (на отборочном этапе) или 0 очков (на финальном этапе).

Несоблюдение требований к одежде или оружию во время выступления на сцене наказывается штрафом в 1 балл.

У участников может быть запасное оружие, проверенное угловыми судьями; оно должно располагаться вне сцены, в противоположных от судей углах.

Действия до выступления - Перед началом выступления, участники стоят на сцене, Главный судья отдаст команду «Салют»; по этой команде операторы должны начать съемку.

Приветствие может выполняться в любой форме, но обязательно должно показывать уважение и вежливость по отношению к судьям и зрителям; после приветствия участник

должен занять исходное положение перед судьями и дождаться следующей команды.

Салют оценивается только с точки зрения артистизма в финальном раунде. Невыполнение или отказ от салюта приводит к немедленной дисквалификации.

После салюта Главный судья отдает команду «К бою»; участники занимают начальные позиции и остаются неподвижными.

Как только участники замирают, Главный судья дает команду «Приготовиться!»: хронометрист активирует стартовый звуковой сигнал (три тона с чередованием по одной секунде каждый и один более резкий и продолжительный тон), затем запускает отсчет времени, и выступление начинается.

Приостановка выступления - Спортсмены должны останавливаться всякий раз, когда Главный судья или угловой судья дали команду «Стоп» и сохранять положение на сцене, в котором они находились во время команды; хронометрист должен немедленно остановить время, а операторы прекратить съемку.

Приостановка выступления судьей или угловым судьей должно происходить в обязательном порядке в следующих случаях:

- 1) поломка оружия;
- 2) травмирование одного из спортсменов;
- 3) явное изменение психического или физического состояния, которое может привести к потере контроля со стороны фехтовальщиков;
- 4) начало импровизированного боя (только в дисциплинах «Дуэль» и «Группа»);
- 5) любое сексистское или расистское слово, фраза или жест или любое поведение, которое может оскорбить общепринятые нормы приличия;
- 6) любое поведение одного или нескольких членов команды, которое может поставить под угрозу безопасность зрителей
- 7) любые обстоятельства, не связанные с выступлением или участниками, которые могут поставить под угрозу безопасность спортсменов или сделать невозможным правильное выполнение фехтовальной схемы.

Когда приостановка происходит по причине, указанной в пункте а), в случае если у участников есть запасное оружие они могут повторить выступление с самого начала со штрафом в 1 очко, в противном случае выступление снимается с соревнований (в отборочном раунде) или набирает 0 очков (в финальном раунде).

Когда приостановка происходит по причинам, описанным в пунктах б) и в), участники могут возобновить выступление с самого начала, только если врач подтвердит возможность дальнейшего участия в соревнованиях. Процедура оценки должна занимать не более 10 минут, время засекает хронометрист. Если медики не подтверждают способность участника продолжать, выступление дисквалифицируется (на отборочном этапе) или набирает 0 очков (на заключительном этапе); если медики подтверждают способность участников продолжать и травма не вызвана воздействием оружия, выступление можно повторить без штрафа. Если травма вызвана воздействием оружия, участники штрафуются на 3 очка.

Если приостановка происходит по одной из причин, описанных в пунктах г), д) и е), и наличие нарушения подтверждается абсолютным большинством судей (3 из 5) и видеозаписью, команда снимается с выступления (на отборочном этапе) или набирает 0 очков (на финальном этапе); в случае единодушия судей (5 из 5) команда будет дисквалифицирована со всего соревнования.

В случае, описанном в пункте ж), или при отсутствии подтверждения нарушений г), д) или е), выступление должно быть возобновлено с самого начала, как только будет устранена опасность.

Если представление повторяется с самого начала, Главный судья отдает команду «К бою», и видеооператоры возобновляют съемку; как только участники занимают неподвижную позицию перед стартом, Главный судья отдает команду «Приготовиться!».

хронометрист подает звуковой сигнал начала, запускает отсчет времени и выступление возобновляется.

Непреднамеренные выходы со сцены - Если фехтовальщик или утерянное оружие (или его часть) коснется или пересечет границу периметра сцены во время выступления, угловые судьи должны:

- a) сообщить Главному судье и Секретарю о нарушении по завершении выступления, если выход был одновременным и без последствий;
- b) приостановить выступление, если выход участника или оружия за периметр сцены вызывает одну из причин приостановки, предусмотренных в настоящих правилах.

Любой контакт или выход за линию периметра сцены наказывается 1 штрафным очком; если угловые судьи не могут прийти к единому мнению, они могут посмотреть видеоповтор после выступления, и если после этого неопределенность сохраняется, штраф не начисляется.

Конец выступления - В конце выступления (после салюта) все фехтовальщики должны стоять неподвижно лицом к судьям с полностью вытянутой рукой и кончиком основного оружия, направленным вверх, вперед и в сторону, затем Главный судья отдает команду «Стоп!». В этот момент хронометрист останавливает таймер; однако хронометрист также должен подать сигнал (сигнал начала в высоком тоне) об окончании разрешенного для дисциплины времени, (180 секунд для «Дуэли» и «Группы» и 300 секунд для «Соло» и «Ансамбль»). При необходимости хронометрист должен продолжать отсчет времени до фактического окончания выступления.

После выступления Главный судья отдает команду «Приготовиться», и участники выстраиваются перед судьями в начальном положении. Затем Главный судья отдает команду «Салют», участники отдают финальный салют и покидают сцену.

Операторы прекращают съемку, как только участники покидают сцену

Судьи выносят собственные решения, не совещаясь друг с другом, подписывают бланк и передают его Секретарю.

Решения (общее количество баллов), поставленных каждым судьёй, штрафы и итоговый балл выступления должны быть оглашены публично и немедленно, до вызова следующего участника.

В период между оглашением баллов за выступление и вызовом следующих участников должны быть проведены демонтаж использованных декораций и установка следующих

Статья 6.3. Определение времени фехтования.

Время фехтования – это продолжительность боя с использованием холодного оружия для категорий дуэль или сражение, т.е. исполнение элементов фехтования в связках с нормальной скоростью, без учета пауз и без элементов представления любого жанра, которое содержит чистую и простую технику боя от начала и до конца.

Для исполнения боя с холодным оружием необходимо, чтобы как минимум один из фехтовальщиков был вооружен наступательным оружием.

Продолжительность времени фехтования должна быть указана в проекте сценария.

Началом фехтовальных действий считается момент атакующего движения одного или нескольких фехтовальщиков, который повлечет за собой защиту с использованием всех видов оружия. Уклонение или разрыв дистанции рассматриваются как защита.

Если после начала фехтования участники не совершают фехтовальные действия (атаку или защиту) более 5 секунд, хронометры, замеряющие время фехтования, останавливаются и включаются вновь только во время новой атаки, соответствующей вышеописанному стандарту.

Продолжительность выступления и фехтовальной практики

Фехтовальная практика – заранее определенная последовательность боя в соответствии с техническими и стилистическими критериями.

Выступление – это сочетание фехтовальной практики со сценическими элементами, такими как костюмы, декорации, фоновая музыка, речь актеров, которые будут подчеркивать характеристики актеров и их персонажей и их контекст\окружение.

Фехтовальная практика должна продолжаться не менее 60 секунд. Продолжительность фехтовальной практики составляет 50-100% общего времени выступления.

Глава 7. Оценивание

7.1. Отборочный этап

Во время отборочного этапа показывается и оценивается только фехтовальная практика. Она должна показана на полной скорости, без учебных пауз, диалогов, жестов или интерлюдий любого жанра, от начала до конца, с соблюдением технических стандартов, описанных в Правилах.

Критерии оценки фехтовальной практики.

Технические критерии оценки - Все фехтовальные действия	
Ошибка	Неточность
Очевидная потеря равновесия;	Незначительная потеря равновесия
Очевидная потеря контроля над дыханием;	Незначительная потеря контроля над дыханием
Очевидная потеря контроля над оружием или неправильное использование оружия (например, одноручный меч, используется двумя руками или удержание рапиры за лезвие и т.д.);	Незначительная потеря контроля над оружием
Очевидное несоответствие техническим стандартам;	Незначительное несоответствие с техническими требованиями.
Действие, выполняемое без силы или скорости;	Потеря контроля над выражением лица.
Неуклюжее действие;	Театрализация (симуляция травмы, смерти, пьянства, безумия, инвалидности, замедленного движения, танцевальных шагов, акробатики, вербальных или невербальных диалогов)
Неправильное время (например, парирование или контратака, выполненная до удара противника);	
Неправильная дистанция (фехтовальщики слишком близко или слишком далеко друг от друга для выполняемых действий);	
Длительный бой без основного оружия (более одной фехтовальной фразы);	
Преднамеренный бросок оружия в сторону противника, в качестве снаряда, за исключением плаща.	

Технические критерии оценки - передвижения	
Действие	Описание
Шаг (2 темпа)	Положение тела и расстояние между ногами сохраняется, впереди стоящая нога двигается первой
Обратный шаг (2 темпа)	Положение тела и расстояние между ногами сохраняется, ноги соприкасаются на первый темп
Скрестный шаг (2 темпа)	Положение тела сохраняется
Проход (шаг со сменой стойки) (1 темп)	Положение тела изменяется
Скачок (1 темп)	Начинает движение нога, ближайшая к направлению шага, обе ноги приземляются одновременно

Флеш-атака (стрела) (1 темп)	Положение тела сохраняется
Выпад (1 темп) Выпад со сменой стойки (1 темп)	В конечном положении бедренная кость впереди стоящей ноги должна быть параллельна земле, а суставы колена и лодыжки должны составлять угол 90°. В конечном положении, сзади стоящая нога должна быть полностью вытянута, а задняя стопа плотно прижата к земле.
Закрытие (1 темп) закрытие вперед (1 темп) закрытие в центр (1 темп)	Ноги должны двигаться только горизонтально, а не вертикально, движение должно быть плавным, не принудительным
Ложный вольт (1 темп)	Выполняется в обратной стойке, с сохранением положения тела. Идеальный поворот на 180° без потери равновесия.
Четверть-вольт (1 темп)	Идеальный поворот на 90° без потери равновесия.
Полувольт (1 темп)	Идеальный поворот на 180° без потери равновесия.
Вольт (2 темпа)	Идеальный поворот на 360° без потери равновесия.
Продвинутый выпад (3 темпа)	Шаг вперед должен быть компактным, узким Изменение ритма должно происходить между первым и вторым темпом (темп_темп.темп). Выпад должен быть выполнен правильно
Балестра (2 темпа)	В скачке ноги должны приземляться одновременно. Выпад должен быть выполнен правильно
Редублеман (2 темпа)	Сближение ног после первого темпа. Выпад должен быть выполнен правильно
Реприз (2 темпа)	Во время закрытия вперед ноги должны быть достаточно согнуты. Выпады должны быть выполнены правильно

Технические критерии оценки - действия защиты	
Действие	Описание
Простая защита (1 темп)	Защита должна быть своевременной и полностью закрывать зону поражения
Уступающая защита (1 темп)	Защита должна быть своевременной и полностью закрывать зону поражения, соединение клинков должно сохраняться
Круговая защита (1 темп)	Защита должна быть своевременной. Клинок должен описать идеальный круг на 360° и полностью закрывать зону поражения
Полукруговая защита (1 темп)	Защита должна быть своевременной. Клинок должен пройти 180° и полностью закрыть зону поражения
Оппозиция (1 темп)	Запястье вооруженной руки должно быть согнуто в сторону клинка противника
Уклонение (1 темп)	Защита не должна быть преждевременной, движение выполняется с сохранением равновесия

Технические критерии оценки - действия защиты	
Действие	Описание

Парирование кинжалом (параллельное/"вилкой")	Защита не должна быть преждевременной, но должна полностью закрывать зону поражения
Парирование щитом/комбинированное парирование щитом (1 темп)	Защита не должна быть преждевременной. Щит не должен закрывать фехтовальщику обзор
Парирование намотанным плащом/парирование свободным плащом (1 темп)	Защита не должна быть преждевременной. Плащ не должен закрывать фехтовальщику обзор
Защита рукой (1 темп)	Защита не должна быть преждевременной. Должна быть выполнено точно и логично, чтобы нельзя было спутать с жертвованием
Парирование древком (1 темп)	Защита не должна быть преждевременной

Технические критерии оценки - действия атаки и контратаки	
Действие	Описание
Удар древком (1 темп)	Должен выполняться с контролем оружия и дуатэ
Удар рукоятью/поммелем (1 темп)	Сохраняется контроль оружия
Удар щитом кромкой/плоскостью (1 темп)	Сохраняется контроль оружия Щит не должен закрывать фехтовальщику обзор
Удар плащом (1 темп)	Сохраняется контроль оружия. Плащ не должен закрывать фехтовальщику обзор
Бросок плаща (1 темп)	Сохраняется контроль оружия. Лицо и голова противника должны быть полностью закрыты плащом
Удар/Толчок/Удар ногой/Коленом/головой/ (1 темп)	Сохраняется контроль оружия во время удара
Борьба	Должна быть контролируемой, в том числе при выполнении с захватов и бросков
Прямой укол/удар (1 темп)	Должен выполняться с контролем оружия и дуатэ. В финальном положении вооруженная рука должна быть полностью вытянута
Укол или удар мулинетом (1 темп)	Должен выполняться с контролем оружия и дуатэ. Острие клинка должно проходить за спиной фехтовальщика. В финальном положении вооруженная рука должна быть полностью вытянута
Укол\удар переводом\кругом\переносом	Должен выполняться с контролем оружия и дуатэ. Лезвие не должно касаться клинка противника В финальном положении вооруженная рука должна быть полностью вытянута
Скользкий укол\удар (1 темп)	Должен выполняться с контролем оружия и дуатэ. Контакт с клинком противника должен сохраняться В финальном положении вооруженная рука должна быть полностью вытянута
Батман\круговой батман + укол\удар (2 темпа)	Батман должен прийтись на слабую часть клинка противника и отвести его в сторону Укол\удар должны соответствовать техническим требованиям их исполнения

Скользкий\Батман на отходе + укол\удар (2 темпа)	Батман должен скользить по клинку противника и отклонять его. Укол\удар должны соответствовать техническим требованиям их исполнения
Завязывание\Клинч\анвелопа + укол\удар (2 темпа)	Контакт лезвия должен сохраняться во время завязывания/клинча/анвелопа Укол\удар должны соответствовать техническим требованиям их исполнения
Смена соединения + укол\удар (2 темпа)	Клинок не должен касаться клинка противника во время перевода или переноса, а лишь в новом соединении Укол\удар должны соответствовать техническим требованиям их исполнения

Технические критерии оценки - действия атаки и контратаки	
Действие	Описание
Обезоруживание + укол\удар (2 темпа)	Обезоруживание должно быть решительным и эффективным. Укол\удар должны соответствовать техническим требованиям их исполнения
Финт\двойной финт + укол\удар (2 и более темпа)	Каждый финт должен быть четко виден и вызывать соответствующую реакцию противника (парирование, уклонение, жертвование или контратака). Каждый финт должен соответствовать техническим требованиям имитируемого удара или укола. Действительный укол\удар должен соответствовать техническим требованиям имитируемого удара или укола
Контрудар (1 темп)	Удар\укол должен быть выполнен с правильной оппозицией и блокировать клинок противника. В финальном положении вооруженная рука должна быть полностью вытянута
Инквартата (1 темп)	Защита должна быть своевременной. Уклонение должно быть выполнено наружу, без потери равновесия. В финальном положении вооруженная рука должна быть полностью вытянута
Интерчиата (1 темп)	Защита должна быть своевременной. Уклонение должно быть выполнено внутрь, без потери равновесия. В финальном положении вооруженная рука должна быть полностью вытянута
Пассата сотто (1 темп)	Защита должна быть своевременной. Уклонение должно быть выполнено с выпадом назад без потери равновесия. Разрешено опираться невооруженной рукой о землю. В финальном положении вооруженная рука должна быть полностью вытянута
Контратака на отходе (1 темп)	Защита должна быть своевременной. Уклонение должно быть выполнено с соединением впереди стоящей ноги сзади стоящей ногой, вытягиванием ног и с движением тазом назад В финальном положении вооруженная рука должна быть полностью вытянута

Контратака на отходе с прыжком (1 темп)	Защита должна быть своевременной. Уклонение должно быть выполнено с высоким прыжком и сгибом ног. В финальном положении вооруженная рука должна быть полностью вытянута
Останавливающий укол\удар (1 темп)	Не должен предвосхищать финт или действие подготовки противника. В финальном положении вооруженная рука должна быть полностью вытянута
Деробмент	Не должен предвосхищать попытку противника войти в соединение или батман. Лезвие не должно касаться клинка противника В финальном положении вооруженная рука должна быть полностью вытянута

Урок фехтования

Урок фехтования является тренировочным упражнением и должен выполняться на полной скорости от начала и до конца.

Урок фехтования является техническим и стилистическим выражением фехтования, поэтому:

1. он должен быть показан с абсолютной серьезностью и правильной осанкой;
2. он должен быть выполнен с полным контролем и продемонстрировать совершенное управление дыханием, равновесием тела и обращением с оружием обоих фехтовальщиков;
3. он должен быть реалистичным и продемонстрировать мощь, скорость и технику, а также изящество, ритм, соблюдение технических стандартов и заявленного проекта;
4. в нем должны быть правильные по времени и дистанции фехтовальные фразы.

Критерии оценки урока фехтования

Технические критерии оценки (Урок фехтования) - Все фехтовальные действия	
Ошибка	Неточность
Очевидная потеря равновесия;	Незначительная потеря равновесия
Очевидная потеря контроля над дыханием;	Незначительная потеря контроля над дыханием
Очевидная потеря контроля над оружием;	Незначительная потеря контроля над оружием
Очевидное несоответствие техническим стандартам	Незначительное несоответствие с техническими требованиями
Действие, выполняемое без вложения силы или скорости;	
Неуклюжее действие;	
Несвоевременное	
Неверная дистанция	
Невыполнение обязательного действия	

Технические критерии оценки (Урок фехтования) - передвижения	
Действие	Описание
Шаг (2 темпа)	Положение тела и расстояние между ногами сохраняется, впереди стоящая нога двигается первой
Обратный шаг (2 темпа)	Положение тела и расстояние между ногами сохраняется, ноги соприкасаются в первый темп
Скрестный шаг (2 темпа)	Положение тела сохраняется

Проход (шаг со сменой стойки) (1 темп)	Положение тела изменяется
Скачок (1 темп)	Первой начинает двигаться нога, ближайшая к направлению шага. Обе ноги приземляются одновременно
Флеш-атака (стрела) (1 темп)	Положение тела сохраняется
Выпад (1 темп) Выпад со сменой стойки (1 темп)	В конечном положении бедренная кость впереди стоящей ноги должна быть параллельна земле, а суставы колена и лодыжки должны составлять угол 90°. В конечном положении, сзади стоящая нога должна быть полностью вытянута, а задняя стопа плотно прижата к земле.
Закрытие (1 темп) закрытие вперед (1 темп) закрытие в центр (1 темп)	Ноги должны двигаться только горизонтально, а не вертикально, движение должно быть плавным, не принудительным
Продвинутый выпад (3 темпа)	Шаг вперед должен быть компактным, узким Изменение ритма должно происходить между первым и вторым темпом (темп_темп.темп) Выпад должен быть выполнен правильно
Балестра (2 темпа)	В скачке ноги должны приземляться одновременно. Выпад должен быть выполнен правильно
Редублеман (2 темпа)	Сближение ног после первого темпа. Выпад должен быть выполнен правильно
Реприз (2 темпа)	Во время закрытия вперед ноги должны быть достаточно согнуты. Выпады должны быть выполнены правильно

Технические критерии оценки (Урок фехтования) - действия защиты	
Действие	Описание
Простая защита (1 темп)	Защита должна быть своевременной и полностью закрывать зону поражения
Уступающая защита (1 темп)	Защита должна быть своевременной и полностью закрывать зону поражения, соединение должно сохраняться
Круговая защита (1 темп)	Защита должна быть своевременной. Клинок должен описать идеальный круг на 360° и полностью закрыть зону поражения
Полукруговая защита (1 темп)	Защита должна быть своевременной. Клинок должен пройти 180° и полностью закрыть зону поражения
Оппозиция (1 темп)	Запястье вооруженной руки должно быть согнуто в сторону клинка противника

Технические критерии оценки (урок фехтования) - действия атаки и контратаки	
Действие	Описание
Прямой укол/удар (1 темп)	Должен выполняться с контролем оружия и дуэтэ. В финальном положении вооруженная рука должна быть полностью вытянута

Укол или удар мулинетом (1 темп)	Должен выполняться с контролем оружия и дуатэ. Острия оружия должно проходить за спиной фехтовальщика. В финальном положении вооруженная рука должна быть полностью вытянута
Укол\удар переводом\кругом\переносом	Должен выполняться с контролем оружия и дуатэ Лезвие не должно касаться клинка противника В финальном положении вооруженная рука должна быть полностью вытянута
Скользкий укол\удар (1 темп)	Должен выполняться с контролем оружия и дуатэ. Соединение с клинком противника должно сохраняться. В финальном положении вооруженная рука должна быть полностью вытянута
Батман\круговой батман + укол\удар (2 темпа)	Батман должен быть выполнен в слабую часть клинка противника и отвести его в сторону Укол\удар должны соответствовать техническим требованиям
Скользкий батман на отходе + укол\удар (2 темпа)	Батман должен проскользнуть по клинку противника, отклоняя его. Укол\удар должны соответствовать техническим требованиям
Завязывание\Клинч\анвелопэ + укол\удар (2 темпа)	Соединение должно сохраняться во время завязывания/клинча/анвелопэ. Укол\удар должны соответствовать вышеописанным техническим требованиям их исполнения
Смена соединения + укол\удар (2 темпа)	Клинок не должен касаться клинка противника во время перевода или переноса, а лишь в новом соединении. Укол\удар должны соответствовать техническим требованиям
Обезоруживание + укол\удар (2 темпа)	Обезоруживание должно быть сильным и эффективным, удар/укол должен соответствовать техническим требованиям
Финт\двойной финт + укол\удар (2 и более темпа)	Каждый финт должен быть четко виден и вызывать соответствующую реакцию противника (парирование, уклонение, жертвование или контратака). Каждый финт должен соответствовать техническим требованиям имитируемого удара или укола. Укол\удар должны соответствовать техническим требованиям.
Контрудар (1 темп)	Удар/укол должен быть выполнен с правильной оппозицией и отводить клинок противника. В финальном положении вооруженная рука должна быть полностью вытянута
Инквартата (1 темп)	Защита должна быть своевременной. Уклонение должно быть выполнено наружу, без потери равновесия. В финальном положении вооруженная рука должна быть полностью вытянута
Интаглиата (1 темп)	Защита должна быть своевременной

	Уклонение должно быть выполнено внутрь, без потери равновесия. В финальном положении вооруженная рука должна быть полностью вытянута
Пассата сотто (1 темп)	Защита должна быть своевременной. Уклонение должно быть выполнено с выпадом назад без потери равновесия. Разрешено опираться невооруженной рукой о землю. В финальном положении вооруженная рука должна быть полностью вытянута
Контратака на отходе (1 темп)	Защита должна быть своевременной. Уклонение должно быть выполнено с соединением впереди стоящей ноги с сзади стоящей ногой, вытягиванием ног и с движением тазом назад В финальном положении вооруженная рука должна быть полностью вытянута
Контратака на отходе с прыжком (1 темп)	Защита должна быть своевременной. Уклонение должно быть выполнено с высоким прыжком и сгибом ног. В финальном положении вооруженная рука должна быть полностью вытянута
Останавливающий укол/удар (1 темп)	Не должен предвосхищать финт или действие подготовки противника. В финальном положении вооруженная рука должна быть полностью вытянута
Деробмент	Не должен предвосхищать попытку противника войти в соединение или батман Лезвие не должно касаться клинка противника В финальном положении вооруженная рука должна быть полностью вытянута
Защита и ответ в контртемпе	Не должна предвосхищать контратаку противника. Защита должна закрывать всю поражаемую область В финальном положении (рипост) вооруженная рука должна быть полностью вытянута

Судейство отборочного этапа

После выступления и салюта участников каждый судья начисляет баллы в десятых долях, следуя следующим критериям:

Во время выступления каждый судья должен мгновенно определять ошибки (0,5 балла) и неточности (0,3 балла) в соответствии с техническими критериями оценки.

В конце выступления каждый судья должен начать работу с выставления общего балла в соответствии со следующими критериями:

0.0 = выступление не представлено или не завершено;

9.0 = в выступлении есть ошибки или более 1 неточности,

10.0 = выступление выполнено без ошибок, но может содержать до 1 неточности.

Судья вычитает из этого результата сумму найденных ошибок/неточностей, например.:

в выступлении есть 1 неточность = $10 - 0,3 = 9,7$;

в выступлении есть 7 неточностей = $9 - (0,3 \times 7) = 6,9$;

в выступлении есть три ошибки и две неточности = $9 - ((0,5 \times 3) + (0,3 \times 2)) = 6,9$.

Выставленные каждым судьей баллы немедленно оглашаются и передаются Секретарю.

Самое высокое и самое низкое значение из пяти поданных судьейских оценок исключаются, а среднее значение оставшихся трех ((Судья 1 + Судья 2 + Судья 3) будет равным первичному баллу за выступление.

Из первичного балла вычитаются штрафные баллы, затем результат, (который не может быть меньше нуля) умножается на коэффициент сложности (КС) и получается итоговый балл раунда, который всегда выражается двумя десятичными дробями и в конечном счете округляется в меньшую сторону.

В связи с экспериментальным характером турнира коэффициент сложности номера указывается каждым судьей по технике индивидуально в диапазоне от 1 до 5 и усредняется секретарем.

Штрафные баллы (отборочный этап).

Штрафные баллы отборочного раунда выставляются Главным судьей и подсчитываются Секретарем в соответствии с таблицей, приведенной ниже.

Штрафные баллы (отборочный этап)	
Штраф	Баллы
Задержка выхода на сцену	1
Несоответствие одежды, оружия или элементов декораций установленным требованиям	1
Превышение времени выступления или недостаточность времени фехтовальной практики (рассчитывается в секундах и округляется в меньшую сторону) варьируется до 5 секунд от необходимого в конкретной дисциплине	0
Превышение времени выступления или недостаточность времени фехтовальной практики (рассчитывается в секундах и округляется в меньшую сторону) варьируется от 6 до 10 секунд от необходимого в конкретной дисциплине	1
Превышение времени выступления или недостаточность времени фехтовальной практики (рассчитывается в секундах и округляется в меньшую сторону) – каждая секунда опережения или задержки сверх установленного регламента минимума фехтовальной практики и максимума продолжительности выступления, более 10 секунд	0,1
Выход за линию периметра сцены или соприкосновение с ней	1
Поломка оружия	1
Удар/укол в тело партнера	3

Подсчет времени фехтовальной практики

Время фехтовальной практики (PFT) будет определяться соотношением между фактическим временем выполнения схемы в отборочном раунду (T1) и в финальном раунда (T2), используя следующую формулу: $PFT = (T1 \times 100) : T2$.

Результат, округленный в меньшую сторону, должен быть больше или равен 50 ($PFT \geq 50$).

Штрафные баллы (финальный этап)

Штрафные баллы финального этапа определяются Главным судьей и рассчитываются Секретарем в соответствии с таблицей, приведенной непосредственно ниже.

Штрафные баллы (отборочный раунд)	
Штраф	Баллы
Задержка выступления на сцене: 1 балл	1

Несоответствие одежды, оружия или элементов декораций в рамках выступления на сцене	1
Превышение времени выступления или недостаточность времени фехтовальной практики (рассчитывается в секундах и округляется в меньшую сторону) варьируется до 5 секунд от необходимого в конкретной дисциплине	0
Превышение времени выступления или недостаточность времени фехтовальной практики (рассчитывается в секундах и округляется в меньшую сторону) варьируется от 6 до 10 секунд от необходимого в конкретной дисциплине	1
Превышение времени выступления или недостаточность времени фехтовальной практики (рассчитывается в секундах и округляется в меньшую сторону) – каждая секунда опережения или задержки сверх установленного регламента минимума фехтовальной практики и максимума продолжительности выступления, более 10 секунд	0,1
Опережение или задержка выполнения (рассчитывается в секундах и округляется в меньшую сторону) варьируется до 5 секунд от заявленного в проекте выступления тайминга	0
Опережение или задержка выполнения (рассчитывается в секундах и округляется в меньшую сторону) варьируется от 6 до 10 секунд от заявленного в проекте выступления тайминга	1
Опережение или задержка выполнения (рассчитывается в секундах и округляется в меньшую сторону) - каждая секунда опережения или задержки, более 10 секунд	0,1 за каждую секунду
Несоблюдение фехтовального времени (ОВП от 49 до 45)	1
Несоблюдение фехтовального времени (ОВП менее 45) за каждый процент ниже 45	0,5 за каждый процентный балл
Выход за линию периметра сцены или соприкосновение с ней	1
Поломка оружия;	1
Нанесение удара/укола непосредственно в тело партнера	3

Ст. 7.2. Финальный этап

На финальном этапе исполняется вся задуманная постановка, поэтому ее исполнение также должно характеризоваться свободой самовыражения исполнителей, в пределах, разрешенных законом, и общественной нравственностью, с соблюдением временных, технических и художественных критериев, описанных в Правилах.

Декорации для выступления

Если выступление предполагает использование элементов декораций, каждый участник несет ответственность за быструю их сборку на сцене и последующий демонтаж.

Судейство финального этапа

После выступления и салюта участников каждый судья начисляет баллы в десятых долях, следуя следующим критериям:

Оценка техники проходит по той же процедуре, что и на отборочном этапе

Оценка артистизма

В конце выступления каждый судья также должен выставить оценки за артистизм, основываясь на своей личной оценке, с соблюдением художественных критериев оценки, описанных в Правилах.

0, 1 или 2 балла присваивается за каждый из следующих элементов:

1. Оригинальность и сложность сюжета;
2. Костюмы, реквизит и грим;
3. Внешний вид оружия;

4. Актерское мастерство, жесты и исполнение салюта;
5. Декорации и музыка.

Каждый судья выставляет оценку в диапазоне от 0 до 10 баллов.

Выставленные каждым судьей баллы (за технику и артистизм) немедленно передаются Секретарю.

Формирование итогового балла за технику.

Самое высокое и самое низкое значение из пяти поданных судьями оценок техники исключаются, в том числе за коэффициент сложности, а среднее значение оставшихся трех будет равным первичному баллу за технику.

Из первичного балла за технику сначала вычитаются штрафные баллы, и результат, (не менее 0 баллов), умножается на коэффициент сложности.

Самое высокое и самое низкое значение из пяти поданных судьями оценок артистизма исключаются, а среднее значение оставшихся трех будет равным первичному баллу за артистизм.

Оценка финального раунда складывается из суммы баллов за технику и за артистизм, всегда выражается двумя десятичными дробями и округляется в меньшую сторону.

Итоговая оценка за выступление складывается из суммы баллов, полученных в рамках обоих этапов (отборочного и финального).

Итоговый балл

Итоговый балл каждой выступления в каждой дисциплине или категории определяется суммой баллов выступления на отборочном и финальном этапах.

Глава 8. Дополнительные штрафы за несоблюдение правил безопасности

Категорически не допускаются и будут наказываться следующие действия:

1. Потеря оружия в направлении публики за пределы сцены или за кулисы (даже в случае намеренного разоружения);
2. Удары в лицо противнику, независимо получил ли он при этом травму или нет;
3. Раны или существенный вред, нанесенный противнику;
4. Падение со сцены;
5. Любое действие, представляющее опасность для зрителей и/или участников
6. Импровизированные действия или отклонения от заранее представленного сценария, создающие угрозу безопасности партнеру (партнерам).

Санкции (штрафы):

По решению, принимаемому простым большинством голосов судей, из суммы набранных выступлением баллов вычитается 1-3 балла (в зависимости от серьезности нарушения).

Если актеру/зрителю вследствие одного из названных выше нарушений правил безопасности будет причинена серьезная травма, выступление дисквалифицируется.

Глава 9. Награждение

Награждаются три лучших выступления в каждой дисциплине или категории.

В случае равенства баллов побеждает выступление, участники которого не получили штрафов.

Если ничья сохраняется, выигрывает постановка, набравшая наибольшее количество баллов на отборочном этапе. Если ничья сохраняется, то судьи принимают окончательное решение большинством голосов.

Судейская коллегия праве вводить дополнительные поощрительные номинации.

Российская Академия фехтования имеет право добавлять изменения к настоящему Регламенту и представлять их через новые публикации.

Турнир носит экспериментальный характер и предназначен (в первую очередь) для отработки механизмов проведения соревнований по международным правилам.