

Miekkailun säännöt pähkinänkuoressa

Aselajit - kalpa

- Paino max 770g, pituus max 110cm
- Osuma-alue koko vartalo
- Tavoite osua vastustajaan ennen kuin vastustaja osuu sinuun
- Ei etuoikeussääntöä: jos molemmat osuvat yhtä aikaa, molemmat saa pisteen
- Merkitsijälaitteen lukitusaika (kaksoisosuman aikavälihaarukka) 0,04 sekuntia
- ”Kärsivällisin aselaji”

Aselajit - floretti

- Paino max 500g, pituus max 110cm
- Osuma-alue torso (ylävartalo poislukien kädet ja pää + selkä)
- Tavoite saada etuoikeus ja osua vastustajaan (tai osua vastustajaan ilman, että vastustaja osuu sinuun)
- Etuoikeus = jokaisen oikein suoritettun hyökkäyksen tieltä on ensin väistytävä, tai se on väistettävä miekalla, ennen kuin voi suorittaa oman hyökkäyksensä
- Merkitsijälaitteen lukitusaika 0,3 sekuntia
- Osuma pätevän osuma-alueen ulkopuolelle keskeyttää liikesarjan (ottelu keskeytyy) mutta pistettä ei tule
- ”Teknisiin aselaji”

Aselajit - säilä

- Paino max 500g, pituus max 105cm
- Osuma-alue ylävartalo lantiosta ylöspäin mukaanlukien kädet ja pää
- Tavoite saada etuoikeus ja osua vastustajaan (tai osua vastustajaan ilman, että vastustaja osuu sinuun)
- Etuoikeus = jokaisen oikein suoritettun hyökkäyksen tieltä on ensin väistytävä, tai se on väistettävä miekalla, ennen kuin voi suorittaa oman hyökkäyksensä
- Merkitsijälaitteen lukitusaika 0,17 sekuntia
- ”Nopein aselaji”

Kilpailuformaatti

- Ilmoittautuminen kisapaikalla
- Nimenhuuto ja varustetarkastus alueella
- Alkueräottelut
- Uloslyöntikilpailu

Ilmoittautuminen ja varustetarkastus

- Miekkailija ilmoitettu kilpailuun ophardt-järjestelmän kautta
- Kisapaikalla (yleensä viimeistään puoli tuntia ennen kyseisen sarjan alkua) ilmoittautuminen kilpailun johdolle
- Varustetarkastus aikaisintaan 10 minuuttia ennen sarjan ilmoitettua aloitusaikaa (ks. myös kilpailumääräykset liite 3: varustemääräykset)
- Alueella aina oltava vähintään kaksi toimivaa miekkaa, kaksi toimivaa vartalojohtoa, floretissa ja säilässä myös vähintään kaksi toimivaa maskijohtoa
- Kaikki varusteet oltava ehjät ja asianmukaiset

Alkueräottelut

- 6-7 miekkailijaa ottelee toisiaan vastaan 5 piston/3 min ottelut
- Näiden jälkeen määritetään jokaisen miekkailijan (jokaisesta erästä) paremmuus alkuerätulosten perusteella (voittojen suhdeluku, annettujen ja vastaanotettujen osumien summa)
- Valmentajia/katsojia ei yleensä sallita ohjeistamaan miekkailijoita alkueräottelujen aikana
- Miekkailijoiden täytyy oleskella oman alkueränsä alueen tuntumassa koko alkuerän ajan (vain luvan kysymällä esimerkiksi vessaan)

Uloslyöntiottelut

- Alkuerien tulosten perusteella miekkailijat sijoitetaan paremmuusjärjestyksessä uloslyöntitaulukkoon, jossa idea on, että ensimmäiseksi sijoittunut kohtaa viimeiseksi jääneen, toinen toiseksi viimeisen jne
- Taulukko tehdään aina niin, että viimeistään ensimmäisen uloslyöntikierroksen jälkeen päästään ”täyteen” taulukkoon (4, 8, 16, 32, 64...). Tätä varten korkeimmalle päässeitä sijoitetaan suoraan ”seuraavalle kierrokselle”, ja viimeiseksi jääneet taistelevat pääsystä samaan taulukkoon
- Uloslyöntiottelut 15 pistoon tai 3x3 minuuttia, erien välissä minuutin mittainen tauko, jonka aikana yksi valmentaja saa avustaa ja neuvoa miekkailijaa (säilässä on kaksi erää, ja minuutin mittainen tauko, kun toinen miekkailijoista saa 8 pistettä)
- Voittaja jatkaa, hävinnyt putoaa kilpailusta

Muita sääntöjä

- Miekkailijoiden asettaminen alueella
- Kohteliaisuus / hyvä käytös
- Rangaistusjärjestelmä
- Yleisimmät rangaistukset

Protestointi

- Kilpailussa mitään tuomarin päätöstä vastaan ei voi valittaa, kun tuo päätös koskee tapahtunutta tosiasiaa = tuomarin näkemys
- Sen sijaan valitus on oikeutettu silloin, kun tuomari tuomitsee sääntöjen vastaisesti tai ei tunne sääntöjen ehdotonta merkitystä
- Tällöin valitus tulee tehdä välittömästi (ennen kuin ottelua on taas jatkettu), kohteliaasti, ja vain alueella oleva miekkailija itse (joukkuekilpailussa myös joukkueen kapteeni on oikeutettu protestiin)
- Miekkailija kohteliaasti pyytää kilpailun johdon paikalle, joka keskustelee tapahtumista tuomarin kanssa. Kilpailun tekninen johto voi muuttaa tuomarin päätöstä, jos se katsoo, että tuomari ei ole tuntenut sääntöjen ehdotonta määräystä. Jos tuomarin antama tuomio ei muutu, miekkailijaa rangaistaan, kuten säännöissä on määrätty