

قوانین تکنیکی فدراسیون جهانی شمشیربازی (۲۰۲۵-۲۰۲۶)

قوانین عمومی مقررات مشترک در سه سلاح

فصل های چهارم و پنجم

ترجمه: عباسعلی فاریابی

عضو کمیسیون قوانین فدراسیون جهانی شمشیربازی FIE

عضو کمیته فنی کنفدراسیون شمشیربازی آسیا FCA

عضو فدراسیون بین المللی ورزش های دانشگاهی FISU Family

Chapter 4

THE FENCER'S EQUIPMENT (Weapons — Equipment — Clothing)

فصل چهارم

تجهیزات شمشیرباز (سلاح – افزار – لباس)

t.20

1. Fencers arm, equip and clothe themselves and fence at their own responsibility and at their own risk.

۱. شمشیربازان با مسئولیت خودشان خود را مسلح، مجهز و ملیس می کنند و با ریسک خودشان شمشیربازی می کنند.

2. It is obligatory for any fencer who warms up or trains with another fencer on site at an official FIE competition (including in the training halls linked to the competition) to wear full fencing clothing and equipment which conforms with the FIE regulations. **This includes breeches and long socks in accordance with m.25.**

۲. هر شمشیربازی که در یک مسابقه رسمی FIE (از جمله در سالن های تمرین مرتبط با مسابقه) خود را گرم می کند یا با شمشیرباز دیگری تمرین می کند، موظف است لباس و تجهیزات کامل شمشیربازی مطابق با مقررات FIE را بپوشد. **این شامل شلوارک و جوراب بلند مطابق با بند m.25 می شود.**

Any person giving a lesson must wear at least a fencing master's plastron as well as a fencing glove, **long trousers** and a mask conforming with the regulations.

هر فردی که درس می دهد باید حداقل از یک وست مربیگری و همچنین یک دستکش شمشیربازی، **شلوار بلند** و ماسک مطابق با مقررات استفاده کند.

Any fencer taking a lesson must wear at least a mask, a glove, a **chest protector, a top covering the torso and shoulders, and shorts which reach to within 10cm of the knees or lower.**

هر شمشیربازی که در حال گرفتن درس می باشد باید حداقل از ماسک، دستکش، **محافظ سینه، تاپی که تنه و شانه ها را بپوشاند و شلوارکی که تا ۱۰ سانتی متر از زانو یا پایین تر می رسد، استفاده کند.**

The Supervisor of the competition or a member of the Directoire Technique must penalize any person not respecting this rule with a yellow card, followed by a black card in case of a repeated infringement.

ناظر مسابقه یا یکی از اعضای کمیته فنی باید هر شخصی را که این قانون را رعایت نکند با کارت زرد، و در صورت تکرار تخلف با کارت سیاه، جریمه کند.

3. The safety measures specified in the Rules and in the standards contained in the annexe to them and the methods of control laid down in the present Rules (cf. Material Rules) are only designed to reinforce the fencers' safety and cannot guarantee it. They cannot, therefore, whatever the manner in which they are applied, impart responsibility to the FIE, or to the organisers of competitions, to the officials or personnel who carry out such organisation, or to those who may cause an accident.

۳. اقدامات ایمنی مشخص شده در قوانین و استانداردهای موجود در فایل های ضمیمه و روش های کنترل مندرج در قوانین حاضر (به قوانین تجهیزات مراجعه کنید) فقط برای تقویت سطح ایمنی شمشیربازان طراحی شده اند و نمی توانند آن را تضمین کنند. بنابراین، بدون توجه به نحوه اعمال آنها، آنها نمی توانند مسئولیتی را به FIE، یا برگزارکنندگان مسابقات، مسئولان یا پرسنلی که چنین سازماندهی را انجام می دهند، یا کسانی که ممکن است باعث حادثه شوند، متوجه کند.

Chapter 5 FENCING

فصل پنجم شمشیربازی

Method of holding the weapon

روش نگه داشتن اسلحه

t.21

1. With all three weapons, defensive actions must be affected exclusively with the weapon.
با هر سه سلاح، حرکات دفاعی باید منحصراً با سلاح اجرا شوند.

2. If the handle has no special device or attachment or special shape (e.g. orthopedic), a fencer may hold it in any way he wishes and he may also alter the position of his hand on the handle during a bout. However, the weapon must not be — either permanently or temporarily, in open or disguised manner — transformed into a throwing weapon; it must be used without the hand leaving the handle and without the hand slipping along the handle from front to back during an offensive action.

اگر دسته شمشیر وسیله یا اتصال خاص یا شکل خاصی (بعنوان مثال هفتیری) نداشته باشد، شمشیرباز می تواند آن را به هر شکلی که بخواهد نگه دارد و همچنین می تواند موقعیت دست خود را روی دسته در طول مسابقه تغییر دهد. با این حال، سلاح نباید - چه به طور دائم و چه موقت، به صورت آشکار یا پنهان - به سلاح پرتابی تبدیل شود. آن باید بدون جدا شدن دست از دسته و بدون اینکه دست در طول یک حرکت تهاجمی از جلو به عقب در امتداد دسته بلغزد، استفاده شود.

3. When the handle has a special device or attachment or has a special shape (e.g. orthopedic) it must be held in such a way that the upper surface of the thumb is in the same plane as the groove in the blade (at foil or at épée) and perpendicular to the plane of flexibility of the blade at sabre.

وقتی دسته شمشیر دارای وسیله یا اتصال خاصی است یا شکل خاصی دارد (بعنوان مثال: آناتومی یا هفتیری)، باید به گونه ای نگه داشته شود که سطح بالایی انگشت شست در راستای سطح شیار تیغه (در فلوره یا در اپه) و عمود بر سطح انعطاف پذیر تیغه در سابِر باشد.

4. The weapon must be used with one hand only; a fencer may not change hands before the end of the bout, unless the Referee gives special permission in the case of injury to the hand or arm.

سلاح فقط باید با یک دست استفاده شود؛ شمشیرباز نمی تواند قبل از پایان بازی دست خود را عوض کند، مگر اینکه داور به دلیل آسیب دیدگی دست یا بازو اجازه ویژه ای بدهد.

Coming on guard and placing of the fencers

نحوه نشستن روی گارد و قرار گرفتن شمشیربازها روی پیست

t.22

1. The fencer whose number is called first should place himself on the right of the Referee, except in the case of a bout between a right- and a left-hander, if the left-hander is called first.

شمشیربازی که شماره اش اول اعلام می شود، باید در سمت راست داور قرار گیرد، بجز در مورد بازی بین یک راست دست و یک چپ دست، که در آن شماره چپ دست اول اعلام می شود.

2. The team which has the greater number of right-handed fencers should be placed on the referee's right. If both teams have the same number of right- and left-handed fencers, the team called first should be placed on the referee's right.

تیمی که تعداد شمشیربازان راست دست بیشتری دارد باید در سمت راست داور قرار گیرد. اگر هر دو تیم تعداد شمشیربازان راست و چپ یکسانی داشته باشند، تیمی که اول اعلام می شود باید در سمت راست داور قرار گیرد.

3. The Referee places each of the two competitors in such a way that the front foot of each is immediately behind the 'on-guard' line.

داور هر یک از دو رقیب را به گونه ای قرار می دهد که پای جلویی هر کدام از آنها دقیقاً پشت خط "گارد" قرار گیرد.

4. Competitors are always put on guard, whether at the beginning of the bout or subsequently, in the centre of the width of the piste.

بازیکنان همیشه، چه در ابتدای مسابقه و چه پس از آن، در مرکز عرض پیست روی گارد قرار داده می شوند.

5. When placed on guard during the bout, the distance between the two competitors must be such that, in the position 'point in line', the points of the two blades cannot make contact.

هنگامی که دو بازیکن در حین مبارزه روی گارد قرار می گیرند، فاصله بین آنها باید به گونه ای باشد که در وضعیت "لاین"، پوینت دو تیغه نتوانند با یکدیگر تماس برقرار کنند.

6. After the scoring of a valid hit the competitors are put on guard in the middle of the piste.

پس از ثبت یک ضربه معتبر، بازیکنان در وسط پیست روی گارد نشانده می شوند.

7. If no hit is awarded, they are replaced in the position which they occupied when the bout was interrupted.

اگر هیچ ضربه امتیاز دار رخ ندهد، دو بازیکن در موقعیتی که هنگام قطع بازی در آن قرار داشتند، قرار داده می شوند.

8. At the beginning of each period (in a direct elimination bout) and of any additional minute of fencing time, the fencers are placed on guard in the middle of the piste.

در ابتدای هر راند (در یک بازی حذفی) و هر دقیقه وقت اضافی آخر بازی (ضربه طلایی)، دو بازیکن در وسط پیست (پشت خطوط گارد) روی گارد نشانده می شوند.

9. The competitors may not be replaced on guard, at their correct distance, in such a way as to place behind the rear line of the piste a fencer who was in front of that line when the bout was halted. If he already had one foot behind the rear line, he remains in that position.

وقتی بازیکنی قبل توقف بازی جلوی مرز انتهایی پیست قرار دارد، نمی توان دو بازیکن را با فاصله صحیح روی گارد نشانده، به گونه ای که آن بازیکن پشت خط انتهایی پیست قرار گیرد. اگر یک پای بازیکن پشت خط انتهایی قرار داشته باشد، او در همان موقعیت باقی می ماند.

10. If a fencer has crossed the lateral boundaries of the piste, with one or both feet, he must be placed on guard at the correct distance even if this means that he is placed behind the rear line and thus causes a technical hit to be awarded against him. (cf t.35.1, t.148).

اگر شمشیربازی با یک یا هر دو پا از مرزهای جانبی پیست بکند، باید در فاصله مناسب روی گارد قرار گیرد، حتی اگر پشت مرز انتهایی پیست قرار بگیرد و در نتیجه یک ضربه فنی علیه او داده می شود.

11. Competitors come on guard when the Referee gives the order 'On guard!', after which the Referee asks, 'Are you ready?'. On receiving an affirmative reply, or in the absence of a negative reply, he gives the command for fencing to commence with the word 'Play!'.

زمانی که داور دستور "آن گارد!" را صادر می کند، بازیکنان روی گارد می نشینند، پس از آن داور می پرسد، "آماده هستید؟" با دریافت پاسخ مثبت یا در صورت عدم پاسخ منفی، او با فرمان "آله" دستور شروع بازی را اعلام می کند.

12. The fencers must come on guard correctly and remain completely still until the command 'Play!' is given by the Referee.

شمشیربازان باید به درستی روی گارد بنشینند و تا زمان صدور فرمان "آله" توسط داور، کاملاً بی حرکت بمانند.

13. At foil and sabre fencers may not come on guard in the 'in line' position.

در فلوره و سایر، شمشیربازان نمی توانند با حرکت "لاین" روی گارد بنشینند.

Beginning, stopping and restarting the bout

آغاز، توقف و شروع مجدد بازی

t.23

1. The start of the bout is signalled by the word 'Play!'. No movement made or initiated before the word 'Play!' is counted.

شروع بازی با کلمه "آله!" (بازی کنید!) اعلام می‌شود. هیچ حرکتی قبل از کلمه "آله!" انجام یا شروع نمی‌شود.

2. The bout stops on the word 'Halt!', except in the case of special events occurring which modify the regular and normal conditions of the bout (cf. also t.44.1/2).

بازی با کلمه "ایست!" متوقف می‌شود، مگر در مواردی که رویداد خاصی رخ دهد که شرایط عادی و معمول مسابقه را تغییر دهد.

3. Directly the order 'Halt!' has been given, a competitor may not start a new action; only a movement which has been begun before the order was given remains valid. Everything which takes place afterwards is absolutely not valid (But cf. t.44.1/2).

بلافاصله پس از صدور دستور "هالت"، بازیکن نمی‌تواند حرکت جدیدی را شروع کند؛ تنها حرکتی که قبل از صدور این دستور شروع شده باشد، معتبر است. هر اتفاقی که پس از آن رخ دهد، مطلقاً بی‌اعتبار است.

4. If a competitor stops before the word 'Halt!', and is hit, the hit is valid.

اگر بازیکن قبل از دستور "هالت" توقف کند و ضربه بخورد، این ضربه معتبر است.

5. The order 'Halt!' is also given if the play of the competitors is dangerous, confused, or contrary to the Rules, if one of the competitors is disarmed or steps off the piste (cf. t.33, t.58).

در صورتی که بازی خطرناک، گیج کننده یا مغایر با قوانین باشد، یا یکی از بازیکنان خلع سلاح یا از پیست خارج شود، دستور "هالت" نیز داده می‌شود.

Fencing at close quarters

بازی در فاصله نزدیک

t.24

Fencing at close quarters is allowed so long as the competitors can wield their weapons correctly and the Referee can, at foil and sabre, follow the phrase.

شمشیربازی در فاصله نزدیک مجاز است، به شرطی که بازیکنان بتوانند سلاح‌های خود را به درستی به کار ببرند و داور بتواند، در فلوره و سابر، روال بازی را دنبال کند.

t.25

1. Corps à corps is said to exist when the two competitors are in contact; when this occurs, the Referee must stop the bout (cf. t.32, t.26).

کوراکور زمانی حاصل می‌شود که دو رقیب با هم در تماس بدنی باشند؛ در این صورت داور باید مسابقه را متوقف کند.

2. At all three weapons it is forbidden for a fencer to cause corps à corps intentionally to avoid being hit, or to jostle his opponent. Should such an offence occur, the Referee will penalise the fencer at fault as specified in Articles t.158-162, t.165, t.170, for the offences of the 1st group and any hit scored by the fencer at fault is annulled.

در هر سه سلاح، ایجاد کوراکور عمدی برای جلوگیری از ضربه خوردن، یا تنه زدن به حریف، ممنوع است. در صورت وقوع چنین تخلفی، داور شمشیرباز مقصر را طبق تخلفات گروه اول جریمه می‌کند و ضربه‌ای که توسط شمشیرباز مقصر زده شده است، باطل می‌شود.

3. A fencer who either by a flèche attack or by advancing vigorously brings about a corps à corps even several times in succession (without brutality or violence) does not transgress the basic conventions of fencing and commits no fault thereby (cf. t.32).

شمشیربازی که با یک فلش یا با پیشروی تهاجمی شدید، حتی چندین بار متوالی (بدون خشونت یا قساوت) کوراکور ایجاد کند، از قراردادهای اساسی شمشیربازی تخطی نکرده و از این بابت هیچ تقصیری مرتکب نشده است.

t.26

1. The 'flèche ending systematically in a corps à corps' referred to in this article must not be confused with the 'flèche resulting in a shock which jostles the opponent', which is considered as an act of intentional brutality at all three weapons and is punished as such (cf. t.121.2, t.170), for the offences of the 2nd group.

فلشی که به طور سیستماتیک به کوراکور ختم می شود که در این ماده قانونی به آن اشاره شده است، نباید با "فلش منجر به شوکی می شود که حریف را تکان می دهد" اشتباه گرفته شود، که به عنوان یک حرکت خشونت آمیز عمدی در هر سه سلاح در نظر گرفته می شود و با تخلفات گروه دوم جریمه می شود.

2. On the other hand, the 'flèche which is made by running, even going past the opponent', and without a corps à corps, is not forbidden: the Referee should not call 'Halt!' too soon, in order not to annul a possible riposte; if, when making such a running flèche without hitting his opponent, the fencer who makes the flèche crosses the lateral boundaries of the piste, he must be punished as laid down in Article t.35.3.

از سوی دیگر، فلشی که همراه با دویدن، حتی همراه با عبور از حریف، و بدون کوراکور اجرا شود، ممنوع نیست: ضمن اینکه داور نباید خیلی زود "هالت" دهد تا تا مانع پاسخ احتمالی (ریپوست بازیکن متدافع) نشود. اگر حین اجرای فلش همراه با دویدن شمشیرباز بدون ضربه زدن به حریف، از مرزهای جانبی پیست عبور کند، باید طبق ماده t.35.3 مجازات شود.

Displacing the target and passing the opponent**جابجایی هدف و عبور از حریف****t.27**

1. Displacing the target and ducking are allowed even if during the action the unarmed hand and/or the knee of the rear leg comes into contact with the piste.

بدن دزدی به پهلوی و نشستن مجاز است، حتی اگر در حین حرکت، دست غیرمسلح و/یا زانوی پای عقب با پیست تماس پیدا کند.

2. It is forbidden to turn one's back on one's opponent during the bout. Should such an offence occur, the Referee will penalise the fencer at fault as specified in articles t.158-162, t.165, t.170, for the offences of the 1st group and any hit scored by the fencer at fault is annulled.

پشت کردن به حریف در طول بازی ممنوع است. در صورت وقوع چنین تخلفی، داور شمشیرباز مقصر را طبق مواد جدول خطاهای گروه ۱ جریمه خواهد کرد و هر ضربه ای که توسط شمشیرباز مقصر زده شود باطل می شود.

t.28

1. When a fencer goes completely past his opponent during a bout, the Referee must immediately call 'Halt!' and replace the competitors in the positions which they occupied before the passing took place.

وقتی شمشیرباز در طول یک بازی کاملاً از حریف خود عبور می کند، داور باید فوراً "هالت" دهد و دو بازیکن را در موقعیت هایی که قبل از انجام رد شدن اشغال کرده بودند، قرار دهد.

2. When hits are made as a fencer passes his opponent, the hit made immediately is valid; a hit made after passing his opponent by the competitor who has made the passing movement is annulled, but the hit made immediately, even when turning round, by the competitor who has been subjected to the offensive action, is valid.

هنگامی که ضرباتی در حین عبور شمشیرباز از حریف انجام می شود، ضربه ای که بلافاصله انجام شده است معتبر می باشد. ضربه ای که پس از عبور از حریف توسط بازیکنی که حرکت رد شدن را انجام داده، باطل می شود، اما ضربه ای که بلافاصله توسط بازیکنی که مورد تهاجم قرار گرفته است، حتی با چرخیدن، وارد می شود، معتبر است.

3. If during a bout a fencer who has made a flèche attack has a hit registered against him and he continues to run beyond the extreme limit of the piste sufficiently far to cause his spool or the connecting line to his spool to be torn out, the hit which he has received will not be annulled.

اگر در طول بازی، بازیکنی که فلش می کند، ضربه ای به او وارد شود و او به دویدن ادامه دهد و از مرز انتهایی پیست بگذرد، به طوری که باعث پاره شدن قرقره یا کابل اتصال به قرقره اش شود، ضربه ای که دریافت کرده است، باطل "آناله" نخواهد شد.

Substitution and use of the non-sword hand and arm**جایگزینی و استفاده از دست و بازوی غیر مسلح****t.29**

1. The use of the non-sword hand and arm to carry out an offensive or defensive action is forbidden (cf t.158-162, t.166, t.170). Should such an offence occur, the hit scored by the fencer at fault is annulled and the latter will be penalized as specified for offences of the 2nd group (red card).

استفاده از دست و بازوی غیر مسلح برای انجام یک حرکت تهاجمی یا دفاعی ممنوع است. در صورت وقوع چنین خطایی، ضربه‌ای که توسط بازیکن خطاکار زده می‌شود، باطل است و بازیکن خطاکار طبق جریمه مشخص شده در گروه دوم خطاها با کارت قرمز جریمه خواهد شد.

2. If a fencer substitutes a non-valid part of his target for a valid part, either by covering it or by any abnormal movement, the Referee must penalise him by applying the penalties specified in Articles t.158-162, t.165, t.170, for the offences of the 1st group and any hit scored by the fencer at fault is annulled.

اگر بازیکنی بخش غیرمعتبر هدف خود را با بخش معتبر جایگزین کند، چه با پوشاندن آن و چه با هرگونه حرکت غیرطبیعی، داور باید او را با اعمال جریمه‌های مشخص شده در تخلفات گروه اول جریمه کند و هر ضربه‌ای که توسط شمشیرباز خطاکار به ثمر رسیده باشد، باطل می‌شود.

3. During the fight, the fencer must not, under any circumstances, take hold of any part of the electrical equipment with his non-sword hand the referee imposes him/her the penalties for the offences of the first group (cf. t.158-162, t.165, t.170); any hit scored by the fencer at fault is annulled.

در طول بازی، شمشیرباز تحت هیچ شرایطی نباید هیچ بخشی از تجهیزات الکتریکی را با دست غیر مسلح خود بگیرد. در صورت حدوث چنین خطایی داور جریمه تخلفات گروه اول را در حق بازیکن متخلف اعمال می‌کند؛ و هر ضربه‌ای که توسط شمشیرباز خطاکار زده شود، باطل (آناله) است.

t.30

1. If during a bout the Referee notices that one of the fencers is making use of his non-sword arm and/or hand, or is protecting or covering the valid target with a non-valid surface, he can call for the help of two neutral judges who will be designated by the Directoire Technique.

اگر در طول یک بازی، داور متوجه شود که یکی از شمشیربازان از دست و/یا بازوی غیر مسلح خود استفاده می‌کند، یا هدف معتبر خود را با سطحی غیرمعتبر محافظت یا می‌پوشاند، می‌تواند از دو داور بی‌طرف که توسط کمیته فنی تعیین می‌شوند، کمک بخواهد.

2. These judges, one on each side of the piste, will watch all aspects of the fight and will indicate, by raising their hand or when asked by the Referee, if the non-sword arm or hand has been used, or if the fencer has protected or covered the valid target with a non-valid surface (cf. t.79, t.97, t.158-162, t.165, t.170).

این کمک داوران، که هر یک از آنها در یک طرف پیست مستقر می‌شوند، تمام جنبه‌های مبارزه را نظارت می‌کنند و با بالا بردن دست خود یا زمانی که داور از آنها سؤال می‌کند، اعلام می‌کنند که آیا از بازو یا دست غیر مسلح استفاده شده است، یا اینکه شمشیرباز هدف معتبر را با سطحی غیر معتبر محافظت کرده یا پوشانده است.

3. The Referee may also make the fencers change places so that the fencer committing this fault does not have his back to the Referee.

داور همچنین می‌تواند جای دو بازیکن روی پیست را جا به جا کند تا شمشیربازی که مرتکب این خطا می‌شود پشت به داور نباشد.

Ground gained or lost**زمین به دست آمده یا از دست رفته****t.31**

When the order 'Halt!' is given, ground gained is held until a hit has been given. When competitors are replaced on guard, each fencer should retire an equal distance in order to keep fencing distance (cf. t.22.3/4).

هنگامی که دستور "هالت!" داده می شود، زمین به دست آمده تا زمان اعلام یک ضربه (امتیاز) حفظ می شود. هنگامی که دو بازیکن روی گارد می نشینند، هر شمشیرباز باید یک مسافت مساوی به عقب برود تا فاصله شمشیربازی را حفظ کنند.

t.32

However, if the bout has been stopped on account of corps à corps, the fencers are replaced on guard in such a position that the competitor who has sustained the corps à corps is at the place which he previously occupied; this also applies if his opponent has subjected him to a **flèche** attack, even without corps à corps.

با این حال، اگر بازی به دلیل کوراکور متوقف شده باشد، شمشیربازان به گونه ای روی گارد نشانده می شوند که بازیکن متحمل کوراکور، در مکانی باشد که قبلاً در آن قرار داشته است؛ این امر همچنین در صورتی که حریف او را با فلش مورد تهاجم قرار داده باشد، حتی بدون کوراکور، صدق می کند.

Crossing the limits of the piste

عبور از مرزهای پیست

Stopping the bout

متوقف کردن بازی

t.33

1. When a competitor cross one of the lateral boundaries of the piste with one or both feet completely off the piste, the Referee must immediately call 'Halt!'

وقتی یک بازیکن از یکی از مرزهای جانبی پیست عبور می کند و یک یا هر دو پایش کاملاً از پیست خارج می شود، داور باید فوراً "هالت!" دهد.

2. If the fencer goes off the piste with both feet, the Referee must annul everything that has occurred after the boundary has been crossed, except a hit received by the competitor who has crossed the boundary even after he has crossed it, provided that this hit results from a simple and immediate action.

اگر شمشیرباز با هر دو پا از پیست خارج شود، داور باید هر اتفاقی را که پس از عبور از مرز پیست رخ داده است، باطل کند، به استثنای ضربه دریافتی توسط بازیکن خارج شده، حتی اگر ضربه پس از خروج وارد شده باشد، مشروط بر اینکه این ضربه ناشی از یک حرکت ساده و فوری باشد.

3. However, a hit scored by the fencer who leaves the piste with one foot only is valid provided that the action was started before the 'Halt!'.

با این حال، ضربه شمشیربازی که فقط با یک پا از پیست خارج می شود، معتبر است، مشروط بر اینکه حرکت قبل از "هالت!" شروع شده باشد.

4. If one of the competitors leaves the piste with both feet, only a hit made by the fencer who remains on the piste with at least one foot, and at epee only, can be counted valid, even in the case of a double hit. For foil and sabre the convention must be applied.

اگر یکی از بازیکن ها با هر دو پا از پیست خارج شود، فقط ضربه شمشیربازی که حداقل با یک پا روی پیست باقی مانده است، (فقط در اپه)، می تواند معتبر محسوب شود، حتی در ضربه کدوبل. برای فلوره و سابر، اصول قراردادی باید اعمال شود.

t.34

Should a competitor cross the rear limit of the piste completely- i.e. with both feet — a hit will be scored against him.

اگر بازیکن به طور کامل از مرز عقبی پیست عبور کند - یعنی با هر دو پا - یک ضربه به ضرر او ثبت خواهد شد.

t.35

1. If a competitor cross one of the lateral boundaries of the piste with one or both feet, he must step back one metre from the point where he left the piste; and if he goes **off the piste during an attack, he must return to the position he occupied when he started his attack and then step back a further metre** (but cf t.36).

اگر ورزشکاری با یک یا هر دو پا از یکی از مرزهای جانبی پیست عبور کند، باید از نقطه ای که پیست را ترک کرده است، یک متر به عقب برگردد؛ و اگر در حین اتک از پیست خارج شود، باید به موقعیتی که هنگام شروع اتک داشته است، بازگردد و سپس یک متر دیگر به عقب برگردد.

2. If the exercise of this penalty places a competitor with both feet beyond the rear limit of the piste, that competitor is considered as having been hit.

اگر اعمال این جریمه (یک متر عقب نشینی) باعث شود که هر دو پای بازیکن از مرز عقب پیست خارج شود، یک ضربه به ضرر آن بازیکن در نظر گرفته می شود.

3. A competitor who crosses one of the lateral boundaries of the piste with both feet — e.g. when making a flèche — to avoid being hit will be penalised as specified in Articles t.158-162, t.165, t.170, for the offences of the 1st group. Any hit made by the offending fencer is annulled.

بازیکنی که برای جلوگیری از ضربه خوردن با هر دو پا از یکی از مرزهای جانبی پیست عبور می کند - به عنوان مثال. هنگام اجرای فلش - طبق جدول خطاهای گروه ۱ مجازات خواهد شد. و هر ضربه ای که توسط شمشیرباز متخلف وارد شود باطل می شود.

t.36

A competitor who involuntarily crosses one of the boundaries of the piste as the result of any accidental cause (such as jostling) incurs no penalty whatever.

بازیکنی که به طور غیرارادی از یکی از مرزهای پیست در اثر هر علت تصادفی (مانند تنه زدن) عبور کند، هیچ جریمه ای به او تعلق نمی گیرد.

Duration of the bout

زمان بازی

t.37

1. Duration of the bout is held to mean the effective duration, that is the total of the intervals of time between the orders 'Play!' and 'Halt!'.

۱. زمان بازی به معنای مدت زمان بازی مؤثر می باشد، که مجموع فواصل زمانی بین دستورهای "آله!" و "هالت!" است.

2. The duration of the bout is controlled by the Referee or by a time-keeper. For the finals of all official competitions, as well as for all bouts for which a chronometer is visible to the spectators, the chronometer must be so placed that it is visible to the two fencers on the piste and to the Referee.

۲. مدت زمان مسابقه توسط داور یا یک وقت نگهدار کنترل می شود. برای فینال تمام مسابقات رسمی، و همچنین برای تمام مسابقاتی که زمان سنج قابل مشاهده برای تماشاگران در نظر گرفته شده است، زمان سنج باید طوری قرار گیرد که برای دو شمشیرباز روی پیست و داور قابل مشاهده باشد.

3. The same bout or relay cannot be restarted after the bout or relay is finished in accordance with t.122, even if a formal mistake has been made.

۳. در صورتی که بازی (جدول، حذفی یا تیمی) مطابق با t.122 به پایان رسیده باشد، قابل شروع مجدد نیست، حتی اگر اشتباه رسمی رخ داده باشد.

t.38

In the pools a bout ends when:

1. One of the fencers has scored 5 hits.

a) In this case the score registered on the score-sheet is the final score of the bout ($V - n$, where n = the number of hits scored by the losing fencer).

در بازی های پول، بازی زمانی به پایان می رسد که:

یکی از شمشیربازان ۵ ضربه زده باشد.

در این حالت، امتیاز ثبت شده در برگه امتیاز، امتیاز نهایی مسابقه است. ($V - n$)، که V معرف بازیکن برنده و n نشان دهنده تعداد ضربات شمشیرباز بازنده.

- b) At *épée*, if the two fencers reach a score of 4-4, they must fence for a deciding hit, up to the time limit. Any double hit will not be counted (and the fencers will therefore remain where they are on the piste).

در اِپه، اگر دو شمشیرباز به امتیاز ۴-۴ برسند، باید تا پایان زمان تعیین شده، برای یک ضربه نهایی بازی کنند. ضربه کدوبل حساب نمی شود (بنابراین شمشیربازان در همان جایی که هستند روی پیست باقی می مانند).

2. Three minutes of effective fencing time have passed.

a) If when the time limit expires there is a difference of at least one hit between the scores of the two fencers, the fencer who has scored the greater number of hits is declared winner. The score

registered on the score-sheet is the actual score achieved in the bout ($VN - n$, where N = the number of hits scored by the winning fencer and n = the number of hits scored by the losing fencer).

در صورتی که سه دقیقه از زمان موثر بازی گذشته باشد.

اگر پس از پایان مدت زمان، (امتیاز به ۵ نرسیده باشد) حداقل یک ضربه بین امتیازات دو شمشیرباز اختلاف وجود داشته باشد، شمشیربازی که تعداد ضربه های بیشتری به ثمر رسانده است برنده اعلام می شود. امتیاز ثبت شده در برگه امتیاز، امتیاز واقعی به دست آمده در مبارزه بصورت ($VN - n$) است، که N نشان دهنده تعداد ضربه های زده شده توسط شمشیرباز برنده و n نشان دهنده تعداد ضربه های زده شده توسط شمشیرباز بازنده است.

b) If at the end of regulation time the scores are equal, the fencers fence for a deciding hit, with a maximum time limit of one minute. Before the fencing recommences, the Referee draws lots to decide who will be the winner if scores are still equal at the end of the extra minute.

اگر در پایان زمان قانونی امتیازات مساوی باشد، شمشیربازان برای یک ضربه تعیین کننده (ضربه طلایی)، با حداکثر زمان یک دقیقه، بازی می کنند. قبل از شروع مجدد بازی، داور قرعه کشی می کند تا در صورتی که در پایان این یک دقیقه اضافی نتیجه مساوی باقی بماند، چه کسی برنده بازی شود.

c) In this case the score registered on the score-sheet is always the actual score achieved in the bout: — $VN - n$ if a deciding hit is scored within the time limit for the bout; — $V4 - 4$ or $V3 - 3$ or $V2 - 2$ or $V1 - 1$ or $V0 - 0$ if the winner is designated by drawing lots.

در این حالت، امتیاز ثبت شده در برگه امتیاز، همیشه امتیاز واقعی کسب شده در بازی است: اگر ضربه تعیین کننده در محدوده زمانی بازی به ثمر برسد نتیجه بصورت $VN - n$ ثبت می شود؛ اما اگر ضربه ای رد و بدل نشود نتیجه بصورت $V4 - 4$ یا $V3 - 3$ یا $V2 - 2$ یا $V1 - 1$ یا $V0 - 0$ ثبت می شود.

t.39

1. The direct elimination bouts are for 15 hits or end when the three periods of three minutes, with a one-minute rest between each period, have passed. As an exception, at sabre, the first period ends either at the expiry of the three minutes or when one of the fencers has scored eight hits.

بازی های حذفی ۱۵ ضربه ای هستند یا پس از سه راند سه دقیقه ای با یک دقیقه استراحت بین هر راند به اتمام می رسند. به عنوان استثنا، در سابر، راند اول یا در پایان سه دقیقه یا زمانی که یکی از شمشیربازان به امتیاز هشت می رسد پایان می پذیرد.

2. During the one-minute rests, a person named before the bout, may have access to the fencer.

در طول استراحت های یک دقیقه ای، شخصی که قبل از بازی معین شده است، می تواند در دسترس شمشیرباز قرار گیرد.

3. A clock, incorporated into the electrical scoring apparatus, blocks the latter at the end of each period.

یک ساعت، که در دستگاه امتیازدهی الکتریکی (آپاره) گنجانده شده است، در پایان هر راند آپاره را مسدود می کند.

t.40

1. The bout ends when:

- One of the fencers has scored 15 hits; or
- 9 minutes of effective fencing time have passed.

بازی زمانی به پایان می رسد که:

— یکی از شمشیربازان ۱۵ ضربه زده باشد؛ یا

— ۹ دقیقه از زمان موثر بازی گذشته باشد.

—

2. The fencer who has scored the greater number of hits is declared the winner.

شمشیربازی که تعداد ضربات بیشتری را به ثمر رسانده باشد، برنده اعلام می شود.

3. If at the end of regulation time the scores are equal, the fencers fence for a deciding hit, with a maximum time limit of one minute. Before the fencing recommences the Referee draws lots to decide who will be the winner if scores are still equal at the end of the extra minute.

اگر در پایان زمان قانونی امتیازها مساوی باشد، شمشیربازان برای زدن یک ضربه تعیین کننده (طلایی) با حداکثر محدودیت زمانی یک دقیقه بازی می کنند. قبل از شروع مجدد شمشیربازی، داور قرعه کشی می کند تا در صورتی که در پایان این یک دقیقه اضافی نتیجه مساوی باقی بماند، چه کسی برنده بازی شود.

4. In this case the score recorded on the score-sheet is the real score achieved in the bout.

در این حالت، امتیاز ثبت شده در برگه امتیاز، امتیاز واقعی به دست آمده در مسابقه است.

Team competitions

بازی های تیمی

t.41

1. Each 'lap' (bout) of the relay match consists of five hits (5, 10, 15, 20, etc.). Exceptionally, a relay may end at more than 5, 10, 15 etc. if a fencer scores a valid last hit of the relay and is at the same time awarded an additional penalty hit: in this case both hits will be counted; the maximum time for each bout is 3 minutes.

هر "بازی" از مسابقه رالی شامل پنج ضربه (۵، ۱۰، ۱۵، ۲۰ و غیره) است. در موارد استثنایی، اگر شمشیربازی آخرین ضربه معتبر یک از بازی ها را به ثمر برساند و همزمان یک ضربه جریمه اضافی به او تعلق گیرد، یک بازی می تواند با بیش از ۵، ۱۰، ۱۵ و غیره به پایان برسد: در این صورت هر دو ضربه محاسبه می شوند. حداکثر زمان برای هر دور بازی ۳ دقیقه است.

2. The first two opponents fence until one or both have scored five hits, within the time limit of 3 minutes. دو حریف اول تا زمانی که یکی یا هر دو در محدوده زمانی ۳ دقیقه، پنج ضربه به ثمر برسانند، به بازی ادامه می دهند.

The next two opponents fence until one or both* of their scores has reached ten hits, within the time limit of 3 minutes, and so on with successive bouts, cumulatively, of five hits.

دو حریف بعدی تا زمانی که امتیاز یکی یا هر دوی آنها به ده ضربه برسد، در محدوده زمانی ۳ دقیقه، بازی می کنند و بازی های متوالی بعدی هم به همین ترتیب، با افزایش پنج ضربه ادامه می یابند.

3. If by the expiry of 3 minutes of fencing time the intended score for the bout has not been achieved, the next two fencers take up the score where it was left off and fence up to the maximum score intended for their bout as normal, within the time limit of 3 minutes.

اگر با انقضای ۳ دقیقه زمان بازی امتیاز در نظر گرفته شده برای بازی به دست نیامد، دو شمشیرباز بعدی امتیاز را از جایی که متوقف شده بود ادامه می دهند و تا حداکثر امتیاز در نظر گرفته شده معمول برای بازی خود در محدوده زمانی ۳ دقیقه به بازی می کنند.

4. The winning team is that which first reaches the maximum score of 45 hits, or that which has scored the greatest number of hits after the expiry of regulation time.

تیم برنده تیمی است که زودتر به حداکثر امتیاز یعنی ۴۵ ضربه برسد، یا تیمی که پس از پایان زمان قانونی، بیشترین تعداد ضربه را به ثمر رسانده باشد.

5. If at the end of regulation time for the last bout the scores are equal, the match continues for a deciding hit, with a maximum time limit of one minute, fought for by the fencers of the last bout in the match. Before the fencing recommences the Referee draws lots to decide who will be the winner if scores are still equal at the end of the extra minute.

اگر در پایان وقت قانونی آخرین بازی امتیازات برابر باشد، مسابقه برای کسب یک ضربه تعیین کننده (ضربه طلایی)، با حداکثر زمانی یک دقیقه، توسط بازیکنان آخرین بازی مسابقه، ادامه می یابد. قبل از شروع مجدد بازی، داور قرعه کشی می کند تا در صورت مساوی بودن امتیازات در پایان دقیقه اضافی، مشخص شود چه کسی برنده خواهد بود.

Veterans

پیشکسوتان

t.42.

The direct elimination bouts are for 10 hits or end when two periods of three minutes, with one minute rest between the periods, have passed. As an exception, at sabre, the first period ends either at the expiry of the three minutes or when one of the fencers has scored five hits.

بازی های حذفی پس از ۱۰ ضربه یا اینکه ۲ راند ۳ دقیقه ای با یک دقیقه استراحت بین راندها به اتمام می رسند. به عنوان یک استثنا، در سابر، راند اول یا با پایان سه دقیقه یا زمانی که یکی از شمشیربازان پنج ضربه به ثمر برساند به پایان می رسد.

Timing

زمان بندی

t.43.

1. The fencers may ask **how much time they have left** to fence each time that the fencing is interrupted if the time is not provided on the apparatus.

۱. در صورتی که زمان بر روی دستگاه ارائه نشده باشد، شمشیربازان هر بار که بازی قطع می شود، می توانند بپرسند از بازی چقدر زمان باقی مانده است.

2. Any fencer who attempts improperly **to cause or to prolong interruptions** to the bout is penalised as specified in Articles t.158-162, t.165, t.170, for the offences of the 1st group.

۲. هر شمشیربازی که به طور نامناسب سعی در ایجاد یا طولانی کردن وقفه در بازی داشته باشد، طبق تخلفات گروه ۱ مجازات می شود.

44

1. **At the expiry of the regulation fencing time**, the clock must set off automatically a loud audible signal, and automatically cut off the scoring apparatus, without cancelling hits registered before the disconnection. The bout stops with the audible signal.

پس از انقضای زمان قانونی بازی، ساعت باید به طور خودکار با یک سیگنال صوتی بلند خاموش شود، و دستگاه امتیازدهی، بدون لغو ضربات ثبت شده قبل از قطع، به طور خودکار متوقف شود. بازی با این سیگنال صوتی متوقف می شود.

2. **If the clock is not linked to the scoring apparatus**, the time-keeper must shout 'Halt!' (Or operate a sound signal) which stops the fight; in this case even a 'coup lancé' is not valid.

اگر ساعت به دستگاه امتیازدهی متصل نباشد، وقت نگهدار باید با فریاد "هالت!" (یا یک علامت صوتی) مبارزه را متوقف کند؛ در این حالت حتی یک "ضربه همزمان" هم معتبر نیست.

3. **The referee must operate the time-keeping throughout the match.** Should there be a failure of the clock, the Referee must himself estimate how much fencing time is left. He must be able to reset the time manually and if necessary to reset the time to that previously shown to the nearest 1/100 of a second.

داور باید در طول مسابقه زمان سنج را اداره کند. در صورت خرابی ساعت، داور خودش باید تخمین بزند که چه مقدار زمان شمشیربازی باقی مانده است. او باید بتواند زمان را به صورت دستی تنظیم مجدد کند و در صورت لزوم، زمان را به زمانی که قبلاً نشان داده شده بود، با دقت ۱/۱۰۰ ثانیه تنظیم مجدد کند.

4. When wireless apparatus is used, no hits registered after the end of fencing time will be awarded even if a lamp is showing on the wireless apparatus.

هنگامی که از دستگاه بی سیم استفاده می شود، هیچ ضربه ای که پس از پایان زمان بازی ثبت شده باشد، پذیرفته نمی شود، حتی اگر چراغ روی دستگاه بی سیم روشن شود.

Injuries and/or other medical reason, withdrawal of a competitor

آسیب دیدگی و/یا سایر دلایل پزشکی، انصراف یک شرکت کننده

t.45

1. For any injury or other medical reason which occurs in the course of a bout and which is properly attested by the delegate of the FIE Medical Commission or, in his/her absence, by the doctor and/or medical provider on duty, the Referee will allow a break in the fight lasting no longer than 5 minutes. Only the doctor and/or medical provider on duty can determine the **length of time of treatment required when a medical time-out is granted. This break should** be timed from the intervention of the delegate of the FIE Medical commission or, in his absence, the doctor. gave his opinion. This break should be strictly reserved for the requisite treatment. If the delegate of the FIE Medical Commission or, in his absence, the doctor on duty considers, before or at the end of the 5-minute break, that the fencer is incapable of continuing the fight, he/she will decide that the fencer should retire (individual events) and/or be replaced, if possible (team events) (cf. o.99.6.a/b).

برای هر آسیب یا مورد پزشکی دیگری که در جریان مسابقه رخ دهد و توسط نماینده کمیسیون پزشکی FIE یا در غیاب او توسط پزشک و/یا ارائه دهنده خدمات پزشکی کشیک، داور به بازیکن اجازه می دهد یک استراحت ۵ دقیقه ای داشته باشد. فقط پزشک و/یا ارائه دهنده خدمات پزشکی کشیک

می‌توانند طول مدت درمان مورد نیاز را در هنگام اعطای تایم اوت پزشکی محاسبه کنند. این وقفه باید از زمان مداخله نماینده کمیسیون پزشکی FIE یا، در غیاب او، اعلام نظر پزشک مسابقات آغاز شود. این استراحت باید مؤکداً برای درمان لازم صرف شود. اگر نماینده کمیسیون پزشکی FIE یا در غیاب او پزشک کشیک، قبل یا در پایان ۵ دقیقه استراحت تشخیص دهد که شمشیرباز قادر به ادامه مبارزه نیست، تصمیم خواهد گرفت که شمشیرباز (در رویدادهای انفرادی) کناره گیری کند و/یا (در رویدادهای تیمی) در صورت امکان تعویض شود.

If the athlete retires and a medical withdrawal is determined, the FIE Medical delegate or, in his/her absence, the doctor or medical provider on duty must fully complete the FIE Medical Withdrawal form and submit it to the Directoire Technique for its inclusion into the FIE supervisor's final report.

اگر ورزشکار کناره گیری کند و انصراف پزشکی او مشخص شود، نماینده پزشکی FIE یا در غیاب او، پزشک یا ارائه دهنده خدمات پزشکی کشیک باید فرم انصراف پزشکی FIE را به طور کامل تکمیل کرده و آن را برای ضمیمه شدن در گزارش نهایی ناظر FIE به کمیته فنی مسابقات ارائه دهد.

All breaks for a medical reason must be noted on the score-sheet for the bout, the pool or the match.

تمام استراحت‌های پزشکی باید در برگه امتیازات پول، بازی حذفی یا بازی های تیمی ثبت شود.

2. During the remainder of the same day, a fencer cannot be allowed a further break unless as a result of a different injury or other medical reason.

در طول باقیمانده همان روز، نمی‌توان به شمشیرباز اجازه استراحت بیشتری داده شود، مگر اینکه به دلیل یک آسیب یا مورد پزشکی دیگر باشد.

3. Should a fencer demand a break which is deemed by the delegate of the Medical Commission or, in his absence, by the doctor on duty to be unjustified, the Referee will penalise that fencer as specified in Articles t.158-162, t.166, t.170 for the offences of the 2nd group.

اگر شمشیربازی تقاضای استراحت کند که توسط نماینده کمیسیون پزشکی یا در غیاب او، توسط پزشک کشیک، غیرموجه تشخیص داده شود، داور آن شمشیرباز را طبق موارد مشخص شده در تخلفات گروه دوم جریمه خواهد کرد.

4. In team events a fencer judged unable to continue the bout by the delegate of the FIE Medical Commission or, in his absence, by the doctor on duty may, nevertheless, on the advice of the same delegate of the FIE Medical Commission/doctor, fight in subsequent matches on the same day.

در مسابقات تیمی، شمشیربازی که توسط نماینده کمیسیون پزشکی FIE یا در غیاب او توسط پزشک کشیک قادر به ادامه مسابقه نباشد، می‌تواند با توصیه همان نماینده کمیسیون پزشکی FIE /پزشک، در بازی های بعدی همان روز مبارزه کند.

5. The Directoire Technique may modify the order of bouts in a pool in order to ensure the efficient running of the competition (cf. o.71.1).

کمیته فنی می‌تواند ترتیب بازی های پول را تغییر دهد تا از اجرای کارآمد مسابقه اطمینان حاصل شود.