

# PERATURAN PERTANDINGAN

---

## TINGKAH LAKU DAN TATASUSILA PESERTA

- Semua peserta perlu berlaku sopan dan menjaga tatasusila masing-masing.
- Peserta diwajibkan untuk menghormati dan mengikuti peraturan-peraturan pertandingan serta arahan-arahan pengadil dan pihak penganjur pertandingan.
- Mana-mana peserta yang dilihat sebagai membahayakan kepada diri sendiri, pihak lawan dan sekelilingnya akan dikeluarkan dari pertandingan serta diserahkan kepada pihak penganjur untuk tindakan selanjutnya.
- Pihak penganjur mempunyai kuasa muktamad dalam pertandingan ini.
- Walaubagaimana pun, tindakan disiplin adalah tertakluk kepada budi bicara para penganjur.
- Mana-mana peserta yang pernah dikenakan tindakan disiplin sebelum ini dalam mana-mana pertandingan lain adalah dilarang untuk menyertai pertandingan ini.

## MENGENAI PERLAWANAN

- Setiap perlawanan akan diberi tempoh masa sebanyak 3 minit dalam 1 pusingan
- Setiap perlawanan akan dibuat 2 pusingan
- Apabila tempoh 6 minit berakhir, perlawanan akan dihentikan serta merta.
- Seorang Penjaga Masa akan diberi tugas untuk memerhati dan menjaga masa perlawanan
- Penjaga masa akan mengumumkan
  - “Masa Mula”,
  - “Peringatan 1 Minit Terakhir”
  - “Masa Tamat”.
- Sebelum perlawanan bermula, peserta harus memastikan pedang yang digunakan berada di belakang garisan pertengahan gelanggang.

## KATEGORI PERTANDINGAN

- Pedang Terbuka
  - Peserta bebas menggunakan apa sahaja jenis pedang yang disediakan oleh pihak penganjur seperti
    - pedang panjang,
    - pedang pendek,
    - dua pedang

## PUKULAN SAH

- Pukulan yang sah adalah pukulan yang layak di beri markah.
- Pukulan yang dikira sebagai sah ialah:
  - Tetakan (Hack)
  - Tujahan (Thrust)
  - Hirisan (Slice)
  - Hentakan (Pommel Strike)



TETAK



TUJAH



HIRIS





**HENTAK**

## PUKULAN SERENTAK

- Pukulan serentak ialah di mana kedua-dua peserta melakukan pukulan ke atas lawan pada masa yang sama.
- Kelakuan ini adalah tidak digalakkan kerana dikira sebagai tidak mengendahkan keselamatan diri dan akan dikenakan denda sekiranya berlaku.
- Kesalahan kali pertama tidak akan diberi sebarang denda namun tidak ada sebarang permarkahan juga akan diberi. Amaran akan diberikan
- Selepas itu, denda akan diberi bagi setiap pukulan serentak yang terjadi.
- Selepas 5 kali pukulan serentak, kedua-dua peserta akan disingkirkan dari perlawanan.
- Di dalam perlawanan akhir, penyingkiran tidak akan berlaku jika pukulan serentak terjadi lebih daripada 5 kali. Namun denda akan diberi bagi setiap pukulan.
- Mana-mana pukulan dalam sengkang 1 saat masih dikira sebagai pukulan serentak



Pukulan Mati Serentak



**Pukulan Serentak Berbeza Kawasan**



**Pukulan Serentak Kawasan Sama Tidak Mati**

## PUKULAN BERSAING

- Pukulan Bersaing adalah pukulan yang dilakukan kepada pihak lawan selepas lawan telah pun melakukan pukulan sah terhadap peserta tersebut.
- Pukulan bersaing terjadi sama ada daripada
  - lemah kawalan teknik
  - salah pertimbangan
  - momentum serangan
- Markah istimewa diberikan kepada peserta yang berjaya mengelakkan terjadinya pukulan bersaing, sebagai contoh setelah pukulan sah kena pada sasaran peserta yang memukul sempat menahan/mengelak pukulan lawannya kerana mempamerkan kemahiran.



**Salah satu peserta telah pun membuat serangan mati keatas lawannya pada masa yang sama serangan lawan belum lagi kena pada sasaran.**



**Serangan lawan terkena pada peserta kerana inersia serangan awal**

## Pukulan Saing Sempat Tahan





## PUKULAN DENDAM

- Pukulan yang diharamkan,
- peserta yang melakukannya akan diberi amaran dan penalti akan dikenakan



## LANJUTAN

- Lanjutan adalah pergerakan-pergerakan tertentu yang di susuli dengan pukulan sah.
- Mana-mana pergerakan lanjutan yang berjaya di akhiri dengan pukulan sah layak diberi markah tambahan.
- Pergerakan-pergerakan yang di kira lanjutan adalah
  - Jatuhan
    - Jika jatuhan terjadi, peserta perlu segera memberi pukulan sah terhadap lawan untuk dikira sebagai lanjutan selagi mana lawan tersebut masih dalam keadaan jatuh.





- Gelutan

- Jika gelutan terjadi, para peserta diberi masa selama 5 saat untuk melakukan lanjutan atau memisahkan diri dari lawan.
- Jika gagal, pengadil akan memisahkan para peserta.





o Lucut Senjata

- Jika peserta di dapati lucut senjata, sama ada sengaja atau tidak, pihak lawan perlu segera melakukan lanjutan untuk mendapat markah.
- Mana-mana peserta yang tidak memegang (bahagian pemegang) mana-mana senjata selama 2 saat akan di denda.





## PERALATAN & SENJATA

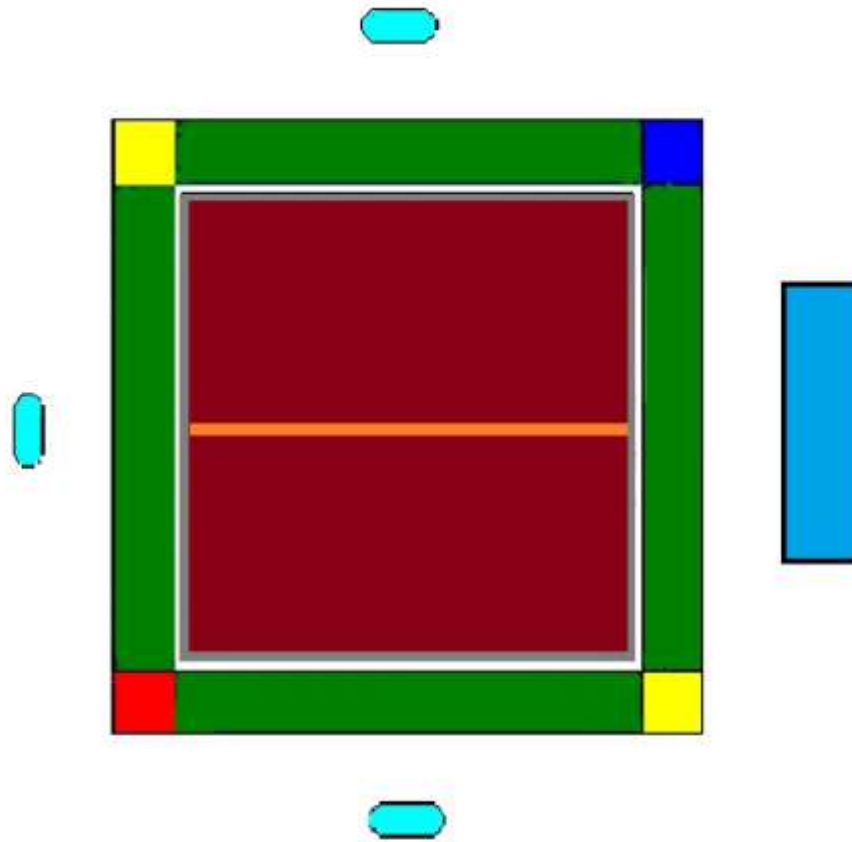
- Mana-mana peralatan & senjata yang akan digunakan di dalam pertandingan perlu di periksa oleh pihak penganjur terlebih dahulu.
- Setiap peserta hendaklah memakai pelindung sulit
- Jika peralatan & senjata tersebut di dapati tidak menepati piawaian pertandingan, pihak peserta perlu menggantikan peralatan & senjata tersebut dengan peralatan & senjata yang lain bersesuaian dengan piawaian yang ditetapkan pertandingan.
- Pihak penganjur akan menyediakan peralatan bagi pertandingan walau bagaimanapun, setiap peserta digalakkan membawa peralatan sendiri.

## PIAWAIAN PERALATAN

- Peralatan Keselamatan seperti pakaian perlindungan HEMA (Historical European Martial Art) dan Kendo dibenarkan.
- Pelindung alat sulit yang dibuat daripada bahan yang tidak selamat tidak dibenarkan (daripada besi ataupun bahan yang diubahsuai untuk tujuan jahat)
- Pakaian perlindungan HEMA termasuklah Pelindung kepala (Fencing Mask), Pelindung Badan (Gambeson/fencing jacket), Pelindung tangan (Padded/Rapier/Lobster/Sparring gloves & gauntlet), pelindung kaki (Shin/knee guard & protector)
- Pakaian perlindungan kendo / “Bogu” termasuklah pelindung kepala (Men面) pelindung tangan (kote小手) pelindung badan (dō胴) dan pelindung kaki (tare垂れ) juga sune-ate (脛当て)

## GELANGGANG

- Bentuk : Segi empat sama



### Petunjuk

	Peserta sudut biru		Gelanggang perlawanan
	Peserta sudut merah		Kawasan keluar gelanggang
	Sudut Neutral		Garis tengah gelanggang
	Wasit		
	Juri		

## **KELUAR GELANGGANG**

- Mana-mana peserta yang terkeluar dari garisan gelanggang akan didenda.
- Terkeluar hanya akan dikira sekiranya
  - Kedua-dua kaki peserta terkeluar dari gelanggang

## **MENYERAH KALAH**

- Sekiranya terjadi dimana peserta ingin berhenti dari bertanding atau ingin menarik diri dari perlawanan, peserta perlu meletakkan senjata di hadapan secara melintang dan mengangkat kedua-dua tangan ke udara.

## **PERMARKAHAN**

### **Kategori Pedang Terbuka**

Sasaran	Tetakan	Tikaman	Hirisan	Hentakan
1	1 / 2*	1	1	-
2	1 / 2*	1 / 2*	1	-
3	2	2	2*	1

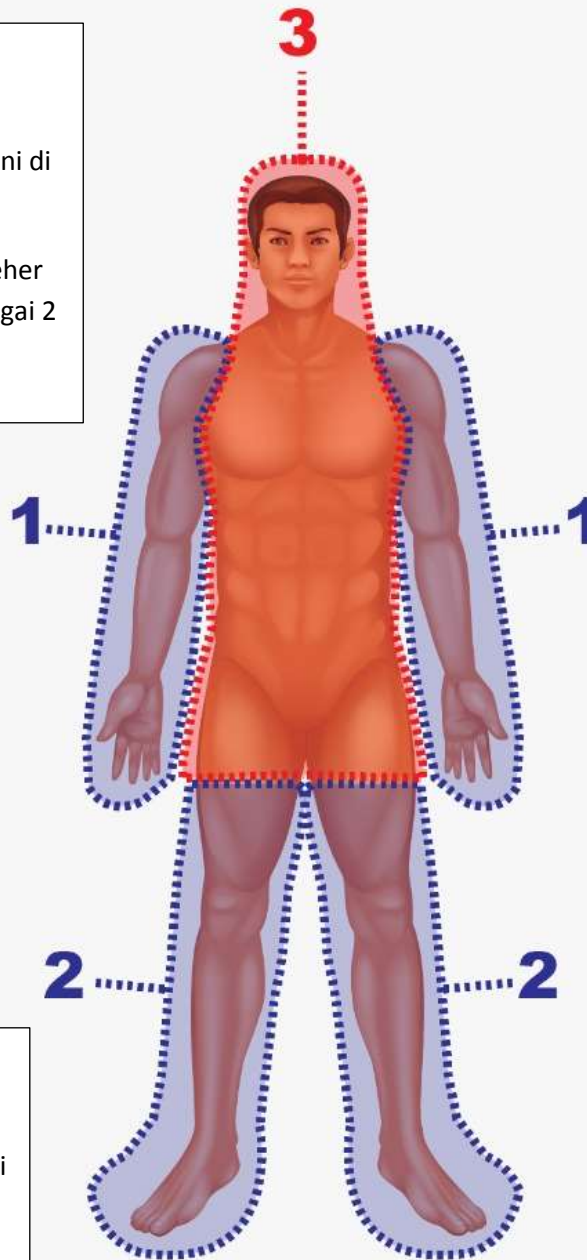


**Kawasan 3:**

**Kawasan Pukulan Mati.**

Pukulan terhadap kawasan ini di beri 2 markah.

Hanya Hirisan di kawasan Leher dan Perut sahaja dikira sebagai 2 markah.



**Kawasan 1:**

**Kawasan Pukulan Cedera**

Pukulan terhadap kawasan ini memberi 1 markah.

Tetakan yang disahkan sebagai sangat kuat diberi 2 markah.

**Kawasan 2:**

**Kawasan Pukulan Cedera**

Pukulan terhadap kawasan ini memberi 1 markah.

Tetakan dan Tikaman yang disahkan sebagai sangat kuat diberi 2 markah.

## **KAWASAN LARANGAN**

- Kawasan larangan pukul diwujudkan untuk sebab keselamatan.
- Pukulan terhadap kawasan belakang kepala dan tulang belakang adalah dilarang sama sekali.
- Mana-mana peserta yang sengaja mendedahkan kawasan larangan kepada pihak lawan tanpa sebab yang munasabah akan diberi amaran untuk kali pertama.
- Jika kejadian yang sama berulang lagi, maka peserta tersebut akan didenda.

## **AMARAN & DENDA**

Jenis	Kali Pertama	Kali Kedua	Kali Ketiga
Pukulan Serentak	Amaran	Penalti tolak 2 markah	Kedua-dua peserta disingkirkan
Pukulan Bersaing			
Pukulan Dendam	Amaran dan penalti 2 markah	Penalti tolak 2 markah	Peserta yang melakukan pukulan dendam disingkirkan

## **PERKARA YANG TIDAK DINYATAKAN**

- Mana-mana perkara yang tidak dinyatakan di dalam peraturan pertandingan ini haruslah merujuk kepada pihak penganjur pertandingan untuk diputuskan.
- Keputusan pihak penganjur adalah MUKTAMAD