



Jyväskylä Academy of Historical Martial Arts  
Jyväskylä

## AHMA Cub 2024 ottelusäännöt

Kisasäännöstö  
Toukokuu, 2024

## Sisällys

1 Yleistä	2
2 Ottelun kesto	3
3 Pisteytys yleisesti	3
3.1 Pisteytys miekkaillessa	4
3.2 Pisteytys painissa	5
4 Rikkeet ja varoitukset	5
5 Loukkaantumiset	7
6 Varusteiden rikkoontumiset	8
7 Miekka rapiirikilpailussa	9
8 Yleistä rapiirikilpailussa	10
9 Ottelun kesto rapiirikilpailussa	10
10 Pisteytys yleisesti rapiirikilpailussa	10
10.1 Pisteytys miekkaillessa rapiirikilpailussa	11
11 Rikkeet ja varoitukset rapiirikilpailussa	12
12 Loukkaantumiset rapiirikilpailussa	14
13 Varusteiden rikkoontumiset rapiirikilpailussa	14

## 1 Yleistä

Kisajärjestäjä pidättää oikeuden muutoksiin.

Miekkailijat osallistuvat kisoihin omalla riskillään, eivätkä he ole vakuutettuja kisajärjestäjän puolesta. Otteluiden aikana osallistujien tulee käyttäytyä urheilijamaisesti ja noudattaa kisajärjestäjän ohjeistuksia.

Miekkailijat saavat ottelua ennen punaisen tai sinisen käsivarsinauhan, ja heidät tunnustetaan ottelun aikana niiden perusteella.

Miekkailijat aloittavat ottelut merkityiltä alueilta. Ottelu alkaa, kun päätuomari antaa luvan kehotuksella ”miekkailkaa”. Päätuomarin keskeyttäessä ottelu sanomalla ”seis”, miekkailijoiden tulee lopettaa miekkailu ja palata merkityille alueille. Ottelu jatkuu, kun päätuomari kehottaa uudestaan ”miekkailkaa”.

Ottelut otellaan kahdeksaan (8) pisteeseen. Jos ottelun aikaraja saavutetaan ennen pistemaksimia, ottelun voittaa miekkailija, jolla on enemmän pisteitä ajan loppuessa.

Jos pisteet ovat tasan ajan loppuessa, ottelu päättyy tasatilanteeseen alkulohkojen aikana. Jos tasatilanne tapahtuu eliminaatioiden aikana, jatketaan ottelua yksi vaihto kerrallaan, kunnes toinen miekkailijoista saavuttaa vähintään yhden pisteen enemmän, kuin toinen miekkailija.

## 2 Ottelun kesto

Ottelu kestää kolme (3) minuuttia, tai kunnes pistemaksimi saavutetaan.

Ajanottoa ei keskeytetä pisteiden jakamisen ajaksi. Päätuomari voi keskeyttää ajanoton, jos otteluun syntyy jostain syystä pidempi tauko.

Kymmenen sekuntia ennen aikarajan täyttymistä pöytähenkilökunta ilmoittaa ”kymmenen”. Tämän jälkeen miekkailijoilla on kymmenen sekuntia aikaa tehdä viimeinen vaihto. Jos vaihtoa ei tapahdu annetun ajan sisällä pöytähenkilökunta ilmoittaa ”aika”. Tämän jälkeen päätuomari keskeyttää ottelun, ja julistaa ottelun voittajan. Jos miekkailijat suorittavat vaihdon ennen aikarajan täyttymistä, se tuomitaan normaalisti.

### 3 Pisteytys yleisesti

Seuraavat ruumiinosat ovat kiellettyjä kohteita, eivätkä tuota miekkailijoille pisteitä:

- Takaraivo
- Selkäranka
- Nivuset
- Polventausta
- Akillesjänne
- Varpaat

Jos pistemaksimi saavutetaan ottelun aikana, pöytähenkilökunta ilmoittaa tästä päätuomarille, joka tiedon jälkeen päättää ottelun.

Maksimipisteet, jota miekkailija voi saada vaihdosta on kaksi (2).

#### 3.1 Pisteytys miekkaillessa

Miekkalla pisteitä voi saada osumista, jotka suoritetaan terällä, kärjellä tai ponnella. Väistillä tehdyt osumat eivät ole sallittuja. Osumien tulee olla hallittuja.

- Lyönnit päähän ja kaulaan ovat kahden (2) pisteen arvoisia.
- Pistot keskivartaloon ja päähän ovat kahden (2) pisteen arvoisia.
- Muut sallitut kohteet ja lyönnit ponnella maskiin ovat yhden (1) pisteen arvoisia.
- Kaikki yhden käden lyönnit painitilanteiden ulkopuolella ovat yhden (1) pisteen arvoisia riippumatta osuman kohteesta.

Ensimmäisen osuman jälkeen jompikumpi tuomareista ilmoittaa ”piste”. Kun jälkilyöntiin on annettu mahdollisuus, päätuomari keskeyttää ottelun sanomalla ”seis”. Tämän jälkeen miekkailijoiden tulee keskeyttää miekkailu ja palata omille merkityille alueille. Aputuomari näyttää tämän jälkeen korkeimman arvoisen osuman molemmille miekkailijoille.

Aputuomarin antamat näytöt osumista:

Osuma 2-pisteen kohteeseen: Aputuomari pitää lippua suoraan ylöspäin

Osuma 1-pisteen kohteeseen: Aputuomari pitää lippua suoraan sivulle

Ei osumaa: Aputuomari pitää lippua alhaalla, ristittynä kehon edessä

Päätuomari päättää lopulliset pisteet vaihdosta, mutta voi käyttää aputuomarin antamia pisteitä apuna päätöksen tekemisessä. Tarvittaessa päätuomari voi käydä lyhyen keskustelun aputuomarin kanssa, mutta heidän tulee pidättäytyä pidemmistä keskusteluista.

Jälkilyönnit ja samanaikaiset lyönnit käsitellään samalla tavalla, ja pisteytetään yllä olevien sääntöjen mukaisesti. Tuomarit antavat pisteet kyseisten sääntöjen mukaisesti, ja pisteidenlaskijan vastuulla on laskea vaihdon lopulliset pisteet.

Epämääräiset osumat, lyönnit miekan lappeella, erittäin kevyet lyönnit miekan kärjellä ja vähäisellä kaarella toteutetut lyönnit eivät tuota pisteitä. Miekkailijoiden vastuulla on selkeiden ja hyvien lyöntien tuottaminen.

Lyönnin indikoiminen miekalla turvallisuuden ollessa uhattuna antaa edelleen pisteitä. Esimerkiksi painitilanteessa lyönnin indikoiminen takaraivoon tuottaa sääntöjen mukaisesti pisteet.

### 3.2 Pisteytys painissa

Painitilanteissa miekkailija voi saada pisteitä joko miekalla tehdyillä osumilla tai määritetyillä liikkeillä painietäisyydeltä. Päätuomari pisteyttää painin aikana tapahtuvat muut määritellyt liikkeet, aputuomari näyttää tilanteissa vain mahdolliset miekoilla tapahtuneet osumat. Päätuomari keskeyttää painin, jos aputuomari ilmoittaa "piste", tilanteessa tapahtuu pisteyttävä painitekniikka, painitilanne ei etene tai tilanteessa tapahtuu turvallisuutta vaarantava asia.

Pysähdyksissä olevasta miekasta saa ottaa kiinni.

Painitilanteissa pisteytys tapahtuu seuraavasti:

- Miekkailija työntää toisen miekkailijan kokonaan ulos miekkailualueelta säilyttäen itse vähintään yhden jalan alueen sisällä. Miekkailija saa myös pisteet, jos vastustaja poistuu itsenäisesti miekkailualueelta. Miekkailualueelle jäänyt miekkailija saa yhden (1) pisteen. Miekkailualueen ulkopuolella tapahtuneista miekalla tehdyistä osumista ei saa pisteitä.
- Jos miekkailija menettää miekkansa ja painietäisyys rikkoontuu, saa miekkansa pitänyt miekkailija kaksi (2) pistettä.
- Hallitut maahan viennit, joissa miekkailijan jokin muu kehonosa kuin jalat osuu maahan, antaa seisaaltaan jääneelle miekkailijalle kaksi (2) pistettä. Jos miekkailija kaatuu

painietäisyyden ulkopuolella, seisomaan jäänyt miekkailija saa kaksi (2) pistettä. Molempien miekkailijoiden kaatuessa kummallekaan ei myönnetä pisteitä.

- Lyönnit ja potkut ovat kiellettyjä.
- Kontrolloimattomat sekä vaaralliset heitot ja maahan viennit ovat kiellettyjä ja aiheuttavat varoituksia. Nämä sisältävät, mutta eivät rajoitu mm. seuraaviin: kaadot missä miekkailija päätyy päälleen, kaadot kehän ulkopuolelle ja kaadot, missä miekkailija nousee ensin ilmaan.

#### 4 Rikkeet ja varoitukset

Jokainen ottelu tulee käydä turvallisella ja kunnioittavalla tavalla. Näiden ohjeiden vastaisesta toiminnasta määrätään seuraamuksia. Seuraamukset voivat olla seuraavanlaisia:

- Varoitus
- Pistemenetys
- Diskaus

Päätuomari määrää seuraamuksista seuraavan taulukon pohjalta.

Ottelun kulku	Ensimmäisestä kerrasta	Toinen ja seuraavat
Ei läsnä ottelun alkaessa	varoitus	pisteenmenetys
Sääntöjenvastainen varustus	varoitus	pisteenmenetys
Miekkailualueelta poistuminen luvatta	varoitus	pisteenmenetys
Päätuomarin häiritseminen ennen pisteiden antamista	varoitus	pisteenmenetys
Perusteeton ottelun keskeyttäminen	varoitus	pisteenmenetys

Turvallisuus	Ensimmäisestä kerrasta	Toinen ja seuraavat
Selän kääntäminen vastustajalle ennen päätuomarin keskeyttämistä	varoitus	pistemenetys
Maskin poistaminen ennen päätuomarin keskeyttämistä	varoitus	pistemenetys
Miekalla lyöminen ”seis” komennon jälkeen	varoitus	pistemenetys

Hallitsemattoman miekkailun esittämien	varoitus	pistemenetys
Väkivaltaisen, vaarallisen tai kostonhimoisen miekkailun esittäminen	pistemenetys	pistemenetys
Tarkoituksenmukaisen julmuuden käyttäminen	diskaus	diskaus

Urheilijamaisuus	Ensimmäinen kerta	Toinen ja seuraavat
Päätuomarin ohjeistuksesta kieltäytyminen	varoitus	pistemenetys
Vastustajan tervehtimisestä kieltäytyminen ennen ottelua	varoitus	pistemenetys
Vastustajan tervehtimisestä kieltäytyminen ottelun jälkeen	varoitus	pistemenetys
Kieltäytyminen vastustajaa vastaan miekkailemisesta	varoitus	pistemenetys
Henkilö häiritsee miekkailualueen toimintaa	varoitus	pistemenetys
Sopimaton kielenkäyttö	varoitus	pistemenetys
Sopupeli	diskaus	diskaus
Epäurheilijamainen käytös	diskaus	diskaus

Varoitus on ottelukohtainen. Toinen varoitukseen johtava rike ottelun aikana aiheuttaa pistemenetyksen riippumatta siitä, mikä rike on. Pistemenetys aiheuttaa yhden (1) pisteen lisäämiseen vastustajalle.

Varoitukset ja muut sanktiot tallennetaan ja merkitään muistiin.

Diskaus voidaan myöntää miekkailijalle, hänen valmentajalleen tai yleisön jäsenelle. Diskatun henkilön tulee poistua välittömästi kisapaikalta.

Epäurheilijamaisuus voi olla mm. seuraavaa: varusteiden paiskominen, raju protestointi tai kielenkäyttö ja turnauksen henkilöstöön kohdistuvat uhkailut. Epäurheilijamaisuus ei kuitenkaan rajoitu yllä mainittuihin esimerkkeihin, vaan sitä tulkitaan tapauskohtaisesti.

Jos päätuomari ei ehdi käsitellä rikkeitä ottelun aikana, voi miekkailijat tai tuomarit tuoda rikkeen kisamanagerin tietoon. Kisamanagerilla on oikeus tarvittaessa käsitellä tietoon tulleita tilanteita, ja jakaa tarvittavia sanktioita.

## 5 Loukkaantumiset

Miekkailijan loukkaantuessa ottelun aikana päätuomari keskeyttää ottelun, ja ensiapuhenkilökunta tarkistaa miekkailijan tilan. Jos ensiapu antaa miekkailijan jatkaa ja miekkailija on itse halukas jatkamaan, ottelu voidaan käydä loppuun.

Jos miekkailija ei ole kykenevä jatkamaan miekkailua kolmen (3) minuutin sisällä keskeytyksestä, hänet katsotaan luovuttaneeksi kyseisestä ottelusta.

## 6 Varusteiden rikkoontumiset

Päätuomari keskeyttää ottelun, kun varusteen havaitaan rikkoutuvan tai lähtevän paikoiltaan. Myös aputuomari ja miekkailijat ovat velvollisia ilmoittamaan välittömästi havainnostaan varusteiden hajoamisen suhteen päätuomarille.

Jos suojaruste hajoaa, miekkailijalla on kolme (3) minuuttia aikaa korjata varuste tai hankkia korvaava varuste. Jos miekkailija ei kykene korvaamaan hajonnutta varustusta aikarajan sisällä, hänet katsotaan luovuttaneeksi kyseisestä ottelusta.



# *Rapiiri-säännöt*

## 7 Miekka rapiirikilpailussa

### 1.

Kisassa käytetään yhtä rapiiria ja toisen käden on oltava tyhjä. Miekkojen tulee noudattaa seuraavia parametreja, mutta kisan järjestäjät varaavat oikeuden kieltää miekan käytön, jos se ei ole turvallinen tai muutoin ei ole sopiva kilpailua varten.

Paino: enintään 1200g.

Terän pituus väististä: enintään 115 cm.

Miekan terän tulee olla metallia.

Miekan kärjen tulee olla suojattu kumitulpalla tai vastaavalla suojavälineellä.

## 8 Yleistä rapiirikilpailussa

Kisajärjestäjä pidättää oikeuden muutoksiin.

Miekkailijat osallistuvat kisoihin omalla riskillään, eivätkä he ole vakuutettuja kisajärjestäjän puolesta. Otteluiden aikana osallistujien tulee käyttäytyä urheilijamaisesti ja noudattaa kisajärjestäjän ohjeistuksia.

Miekkailijat saavat ottelua ennen punaisen tai sinisen käsivarsinauhan, ja heidät tunnistetaan ottelun aikana niiden perusteella.

Miekkailijat aloittavat ottelut merkityiltä alueilta. Ottelu alkaa, kun päätuomari antaa luvan kehotuksella ”miekkailkaa”. Päätuomarin keskeyttäessä ottelu sanomalla ”seis”, miekkailijoiden tulee lopettaa miekkailu ja palata merkityille alueillensa. Ottelu jatkuu, kun päätuomari kehottaa uudestaan ”miekkailkaa”.

Ottelut otellaan kahdeksaan (8) pisteeseen. Jos ottelun aikaraja saavutetaan ennen pistemaksimia, ottelun voittaa miekkailija, jolla on enemmän pisteitä ajan loppuessa.

Jos pisteet ovat tasan ajan loppuessa, ottelu päättyy tasatilanteeseen alkulohkojen aikana. Jos tasatilanne tapahtuu eliminaatioiden aikana, jatketaan ottelua yksi vaihto kerrallaan, kunnes toinen miekkailijoista saavuttaa vähintään yhden pisteen enemmän, kuin toinen miekkailija.

## 9 Ottelun kesto rapiirikilpailussa

Ottelu kestää kolme (3) minuuttia, tai kunnes pistemaksimi saavutetaan.

Ajanottoa ei keskeytetä pisteiden jakamisen ajaksi. Päätuomari voi keskeyttää ajanoton, jos otteluun syntyy jostain syystä pidempi tauko.

Kymmenen sekuntia ennen aikarajan täyttymistä pöytähenkilökunta ilmoittaa ”kymmenen”. Tämän jälkeen miekkailijoilla on kymmenen sekuntia aikaa tehdä viimeinen vaihto. Jos vaihtoa ei tapahdu annetun ajan sisällä pöytähenkilökunta ilmoittaa ”aika”. Tämän jälkeen päätuomari keskeyttää ottelun, ja julistaa ottelun voittajan. Jos miekkailijat suorittavat vaihdon ennen aikarajan täyttymistä, se tuomitaan normaalisti.

## 10 Pisteytys yleisesti rapiirikilpailussa

Seuraavat ruumiinosat ovat kiellettyjä kohteita, eivätkä tuota miekkailijoille pisteitä:

- Takaraivo
- Selkäranka
- Nivuset
- Polventausta
- Akillesjänne
- Varpaat

Jos pistemaksimi saavutetaan ottelun aikana, pöytähenkilökunta ilmoittaa tästä päätuomarille, joka tiedon jälkeen päättää ottelun.

Painiminen on kielletty. Omaan tai vastustajan miekan terään saa koskea vain kullakin kämmennellä yhdellä pinnalla. Terää voi siis työntää avokämmennellä, mutta siihen ei saa tarttua. Toisen miekan väististä ja ricassosta saa ottaa hallintaotteen.

Maksimipisteet, jota miekkailija voi saada vaihdosta on kaksi (2).

### 10.1 Pisteytys miekkaillessa rapiirikilpailussa

Miekkalla pisteitä voi saada osumista, jotka suoritetaan terällä tai kärjellä. Väistillä tai ponnella tehdyt osumat eivät ole sallittuja. Osumien tulee olla hallittuja.

- Lyönnit päähän ja kaulaan ovat kahden (2) pisteen arvoisia.
- Pistot keskivartaloon ja päähän ovat kahden (2) pisteen arvoisia.
- Muut sallitut kohteet ovat yhden (1) pisteen arvoisia.
- Aseistariisunta on kahden (2) pisteen arvoinen.
- Virhe miekkaan tarttumisesta tai toiseen miekkailijaan koskemisesta on yhden (1) pisteen arvoinen vastustajalle.
- Miekkailijan A osuessa kahden (2) pisteen alueeseen ja miekkailijan B osuessa yhden (1) pisteen alueeseen saa miekkailija A yhden (1) pisteen.
- Osumia miekkakäteen pisteytetään vain ranteesta ylöspäin.

Ensimmäisen osuman jälkeen jompikumpi tuomareista ilmoittaa ”piste”. Kun jälkilyöntiin on annettu mahdollisuus, päätuomari keskeyttää ottelun sanomalla ”seis”. Tämän jälkeen miekkailijoiden tulee keskeyttää miekkailu ja palata omille merkityille alueille. Aputuomari näyttää tämän jälkeen korkeimman arvoisen osuman molemmille miekkailijoille.

Aputuomarin antamat näytöt osumista:

Osuma 3-pisteen kohteeseen: Aputuomari pitää lippua suoraan ylöspäin

Osuma 1-pisteen kohteeseen: Aputuomari pitää lippua suoraan sivulle

Ei osumaa: Aputuomari pitää lippua alhaalla, ristittyinä kehon edessä

Päätuomari päättää lopulliset pisteet vaihdosta, mutta voi käyttää aputuomarin antamia pisteitä apuna päätöksen tekemisessä. Tarvittaessa päätuomari voi käydä lyhyen keskustelun aputuomarin kanssa, mutta heidän tulee pidättäytyä pidemmistä keskusteluista.

Jälkilyönnit ja samanaikaiset lyönnit käsitellään samalla tavalla, ja pisteytetään yllä olevien sääntöjen mukaisesti. Tuomarit antavat pisteet kyseisten sääntöjen mukaisesti, ja pisteidenlaskijan vastuulla on laskea vaihdon lopulliset pisteet.

Epämääräiset osumat, lyönnit miekan lappeella, erittäin kevyet lyönnit miekan kärjellä ja vähäisellä kaarella toteutetut lyönnit eivät tuota pisteitä. Viillot pisteytetään vain vetosuuntaan. Miekkailijoiden vastuulla on selkeiden ja hyvien lyöntien tuottaminen.

Lyönnin indikoiminen miekalla turvallisuuden ollessa uhattuna antaa edelleen pisteitä. Esimerkiksi miekan hallintatilanteessa lyönnin indikoiminen takaraivoon tuottaa sääntöjen mukaisesti pisteet.

## 11 Rikkeet ja varoitukset rapiirikilpailussa

Jokainen ottelu tulee käydä turvallisella ja kunnioittavalla tavalla. Näiden ohjeiden vastaisesta toiminnasta määrätään seuraamuksia. Seuraamukset voivat olla seuraavanlaisia:

- Varoitus
- Pistemenetys
- Diskaus

Päätuomari määrää seuraamuksista seuraavan taulukon pohjalta.

Ottelun kulku	Ensimmäisestä kerrasta	Toinen ja seuraavat
Ei läsnä ottelun alkaessa	varoitus	pistemenetys
Sääntöjenvastainen varustus	varoitus	pistemenetys

Miekkailualueelta poistuminen luvatta	varoitus	pisteenmenetys
Päätuomarin häiritseminen ennen pisteiden antamista	varoitus	pisteenmenetys
Perusteeton ottelun keskeyttäminen	varoitus	pisteenmenetys

Turvallisuus	Ensimmäisestä kerrasta	Toinen ja seuraavat
Selän kääntäminen vastustajalle ennen päätuomarin keskeyttämistä	varoitus	pistemenetys
Maskin poistaminen ennen päätuomarin keskeyttämistä	varoitus	pistemenetys
Miekalla lyöminen ”seis” komennon jälkeen	varoitus	pistemenetys
Hallitsemattoman miekkailun esittäminen	varoitus	pistemenetys
Väkivaltaisen, vaarallisen tai kostonhimoisen miekkailun esittäminen	pistemenetys	pistemenetys
Tarkoituksenmukaisen julmuuden käyttäminen	diskaus	diskaus

Urheilijamaisuus	Ensimmäinen kerta	Toinen ja seuraavat
Päätuomarin ohjeistuksesta kieltäytyminen	varoitus	pistemenetys
Vastustajan tervehtimisestä kieltäytyminen ennen ottelua	varoitus	pistemenetys
Vastustajan tervehtimisestä kieltäytyminen ottelun jälkeen	varoitus	pistemenetys
Kieltäytyminen vastustajaa vastaan miekkailemisesta	varoitus	pistemenetys
Henkilö häiritsee miekkailualueen toimintaa	varoitus	pistemenetys

<b>Sopimaton kielenkäyttö</b>	varoitus	pistemenetys
<b>Sopupeli</b>	diskaus	diskaus
<b>Epäurheilijamainen käytös</b>	diskaus	diskaus

Varoitus on ottelukohtainen. Toinen varoitukseen johtava rike ottelun aikana aiheuttaa pistemenetyksen riippumatta siitä, mikä rike on. Pistemenetys aiheuttaa yhden (1) pisteen lisäämiseen vastustajalle.

Varoitukset ja muut sanktiot tallennetaan ja merkitään muistiin.

Diskaus voidaan myöntää miekkailijalle, hänen valmentajalleen tai yleisön jäsenelle. Diskatun henkilön tulee poistua välittömästi kisapaikalta.

Epäurheilijamaisuus voi olla mm. seuraavaa: varusteiden paiskominen, raju protestointi tai kielenkäyttö ja turnauksen henkilöstöön kohdistuvat uhkailut. Epäurheilijamaisuus ei kuitenkaan rajoitu yllä mainittuihin esimerkkeihin, vaan sitä tulkitaan tapauskohtaisesti.

Jos päätuomari ei ehdi käsitellä rikkeitä ottelun aikana, voi miekkailijat tai tuomarit tuoda rikkeen kisamanagerin tietoon. Kisamanagerilla on oikeus tarvittaessa käsitellä tietoon tulleita tilanteita, ja jakaa tarvittavia sanktioita.

## 12 Loukkaantumiset rapiirikilpailussa

Miekkailijan loukkaantuessa ottelun aikana päätuomari keskeyttää ottelun, ja ensiapuhenkilökunta tarkistaa miekkailijan tilan. Jos ensiapu antaa miekkailijan jatkaa ja miekkailija on itse halukas jatkamaan, ottelu voidaan käydä loppuun.

Jos miekkailija ei ole kykenevä jatkamaan miekkailua kolmen (3) minuutin sisällä keskeytyksestä, hänet katsotaan luovuttaneeksi kyseisestä ottelusta.

## 13 Varusteiden rikkoontumiset rapiirikilpailussa

Päätuomari keskeyttää ottelun, kun varusteen havaitaan rikkoutuvan tai lähtevän paikoiltaan. Myös aputuomari ja miekkailijat ovat velvollisia ilmoittamaan välittömästi havainnostaan varusteiden hajoamisen suhteen päätuomarille.

Jos suojavaruste hajoaa, miekkailijalla on kolme (3) minuuttia aikaa korjata varuste tai hankkia korvaava varuste. Jos miekkailija ei kykene korvaamaan hajonnutta varustusta aikarajan sisällä, hänet katsotaan luovuttaneeksi kyseisestä ottelusta.