



ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΩΝ ΒΑΘΜΟΛΟΓΟΥΜΕΝΩΝ ΚΥΠΕΛΛΩΝ ΚΑΙ ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΟΥ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑΤΟΣ 2025-2026

Κεφάλαιο 1. Ελάχιστες Απαιτήσεις Εξοπλισμού

1α. Προστατευτικός Εξοπλισμός για Ατσάλινο Μακρύ Σπαθί (Longsword)

- **Κεφάλι:** Μάσκα HEMA ή μάσκα FIE 1600N, προστατευτικό για το πίσω μέρος της κεφαλής, gorget ή/και δίπλωμα προστασίας λαιμού (blade-catcherfold) ως μέρος της βέστας.
- **Σώμα:** Βέστα HEMA ή gambeson τουλάχιστον 350N. **Υποχρεωτικό:** πλαστικό προστατευτικό στήθους για όλους και προστατευτικό βουβωνικής χώρας για άνδρες. (Σε περίπτωση που ο αθλητής / αθλήτρια φοράει *Spes Hussar Hema jacket NG 800N* το οποίο φέρει διπλή προστασία στο στέρνο, τότε το πλαστικό προστατευτικό στήθους ΔΕΝ είναι υποχρεωτικό.)
- **Χέρια:** Προστατευτικά βραχίονα και αγκώνα με αφρό υψηλής απορρόφησης κρούσης και πλαστικές πλάκες, καθώς και βαριά γάντια HEMA με ενισχυμένη προστασία και πλάκες από πλαστικό, δέρμα ή μέταλλο (τα μεταλλικά μέρη πρέπει να είναι καλυμμένα με δέρμα, πλαστικό, ύφασμα ή ταινία για να είναι «αθόρυβα» και να παράγουν διαφορετικό ήχο από αυτόν της λεπίδας ή του φυλακτήρα).
- **Πόδια:** Προστατευτικά γονάτων και κνημών με αφρό υψηλής απορρόφησης και πλαστικές πλάκες, καθώς και υπενδεδυμένη φούστα HEMA ή παντελόνι (breeches) τουλάχιστον 350N, με επιπλέον επένδυση ή επιπλέον προστασία για τους μηρούς.

1β. Ξίφος αγώνων Longsword

Τα μακριά σπαθιά πρέπει να είναι τύπου «standard longsword» ή «feder», με ή χωρίς δακτυλίου στη λαβή και schilts με στρογγυλεμένες άκρες. Το συνολικό μήκος δεν πρέπει να υπερβαίνει τα 138 εκ. και οι λεπίδες πρέπει να είναι εύκαμπτες στο τελευταίο 1/3, με διπλωμένη ή μεγάλη και στρογγυλεμένη άκρη. Η μύτη πρέπει να καλύπτεται από ελαστικό κάλυμμα (rubbertip) στερεωμένο με ταινία.

1γ. Προστατευτικός Εξοπλισμός για Ατσάλινο Ξίφος Μονομαχίας (Rapier)

- **Κεφάλι:** Μάσκα HEMA ή FIE 1600N, προστατευτικό για το πίσω μέρος της κεφαλής, gorget ή/και δίπλωμα προστασίας λαιμού (blade-catcherfold) ως μέρος της βέστας.
- **Σώμα:** Βέστα HEMA ή gambeson τουλάχιστον 350N. **Υποχρεωτικό:** προστατευτικό στήθους για γυναίκες και προστατευτικό βουβωνικής χώρας για άνδρες.
- **Χέρια:** Ελαφριά γάντια HEMA ή Αθλητικής Ξιφασκίας που καλύπτουν τον καρπό και τουλάχιστον το μισό βραχίονα, καθώς και άκαμπτα προστατευτικά αγκώνων. *Επιπρόσθετα προστατευτικά αντιβραχίου είναι προαιρετικά.
- **Πόδια:** Προστατευτικά γονάτων και κνημών με αφρό υψηλής απορρόφησης και πλαστικές πλάκες, καθώς και υπενδεδυμένη φούστα HEMA ή παντελόνι (breeches) τουλάχιστον 350N, με επιπλέον επένδυση ή επιπλέον προστασία για τους μηρούς.

1δ. Ξίφος αγώνων Rapier

Τα rapiers μπορεί να είναι τύπου cup-hilt (κύπελλο) ή swept-hilt και το συνολικό μήκος δεν πρέπει να υπερβαίνει τα 128 εκ. Η λεπίδα πρέπει να είναι εύκαμπτη στο τελευταίο 1/3 με στρογγυλεμένη άκρη, καλυμμένη με λαστιχένιο άκρο και ταινία.

1ε. Ένδυση για όλες τις κατηγορίες

Η στολή πρέπει να καλύπτει όλα τα μέρη του σώματος. Δεν επιτρέπεται εκτεθειμένο δέρμα εντός του ρινγκ κατά τη διάρκεια των αγώνων.

1στ. Γενικοί κανόνες εξοπλισμού

Οι αθλητές υποχρεούνται να φέρουν δικά τους όπλα και προστατευτικά. Ο δανεισμός επιτρέπεται μόνο αν ο αθλητής είναι έτοιμος εγκαίρως χωρίς να καθυστερεί τον αγώνα. Οι διοργανωτές ΔΕΝ πραγματοποιούν τεστ ποιότητας υλικών· η ευθύνη για εξοπλισμό πιστοποιημένο για HEMA ανήκει στον αθλητή. Ο έλεγχος από τους υπεύθυνους αφορά μόνο την πληρότητα, την καλή κατάσταση (όχι σπασμένα λουριά κ.λπ.) και τη συμμόρφωση με τους κανόνες, και ΔΕΝ αποτελεί εγγύηση ποιότητας υλικού. Οποιοδήποτε κομμάτι κριθεί «μη ασφαλές» πρέπει να αντικατασταθεί άμεσα.

Κεφάλαιο 2. Επιτρεπόμενες Ενέργειες κατά τη Διάρκεια του Αγώνα

2α Έγκυρες τομές και νύξεις για όλα τα όπλα

Ένα κόψιμο θεωρείται έγκυρο όταν η αιχμή της λεπίδας του αθλητή έχει διαγράψει τόξο τουλάχιστον 60 μοιρών. Πολύ μικρές κινήσεις και «χτυπήματα επαφής» (tag-hits) θα αγνοούνται από τους κριτές.

Μία νύξη θεωρείται έγκυρη όταν η λεπίδα του μαχητή λυγίζει κατά την επαφή με το σώμα του αντιπάλου και/ή όταν η νύξη συνοδεύεται από βήμα ή κίνηση του σώματος. Πολύ μικρές κινήσεις και χτυπήματα επαφής θα αγνοούνται από τους κριτές.

Σε κάθε περίπτωση, η ποιότητα του χτυπήματος επαφίεται στην κρίση του διαιτητή και των κριτών. Γι' αυτό, παίξτε δίκαια, αγωνιστείτε με σοβαρότητα και αποφύγετε τα χτυπήματα επαφής.

2β Έγκυρες ενέργειες για το Μακρύ Σπαθί (Longsword)

Επιτρέπεται: **i)** η τομή με τις κόψεις του σπαθιού κρατώντας το σπαθί με το ένα ή και τα δύο χέρια στη λαβή ή με «μισό σπαθί» (half-swording) με το ένα χέρι στη λαβή και το άλλο στη λεπίδα, **ii)** η νύξη με την αιχμή κρατώντας το σπαθί με το ένα ή και τα δύο χέρια στη λαβή ή με «μισό σπαθί», **iii)** το πλήγμα στο πλέγμα της μάσκας του αντιπάλου με το rommel του σπαθιού κρατώντας το με το ένα ή και τα δύο χέρια στη λαβή ή με «μισό σπαθί», ελέγχοντας τη δύναμη της κρούσης, **iv)** το πλήγμα στο πλέγμα της μάσκας του αντιπάλου με την παλάμη του χεριού σας, ελέγχοντας τη δύναμη της κρούσης, **v)** η λαβή στο χέρι του αντιπάλου οπουδήποτε από τον ώμο έως τον καρπό προκειμένου να καταφέρετε χτύπημα με το σπαθί σας στον ίδιο ή στον επόμενο χρόνο, αλλά πρέπει να το απελευθερώσετε αμέσως μετά την ενέργειά σας ή να σταματήσετε όταν ο διαιτητής φωνάξει «Αλτ» «Στοπ» ή «Break», **vi)** η λαβή στη λαβή, τον φυλακτήρα ή το rommel του ξίφους του αντιπάλου προκειμένου να καταφέρετε χτύπημα ή να τον αφοπλίσετε μέχρι ο διαιτητής να φωνάξει «Αλτ» «Στοπ» ή «Break», **vii)** η λαβή στη λεπίδα του αντιπάλου για τον αφοπλισμό του ή για την επίτευξη χτυπήματος με το σπαθί σας στον ίδιο ή στον επόμενο χρόνο, αλλά πρέπει να την απελευθερώσετε αμέσως μετά ή να σταματήσετε στο παράγγελμα του διαιτητή, **viii)** η ώθηση του αντιπάλου εκτός ρινγκ ενώ πιέζετε τη λεπίδα σας πάνω στη δική του.

2γ Βαθμολογία για το Μακρύ Σπαθί (Longsword)

i) Έγκυρες τομές και νύξεις με το ένα ή και τα δύο χέρια στη λαβή ή με «μισό σπαθί» στο πλέγμα της μάσκας (έμπροσθεν και πλευρικά) μετρούν **για Δύο (2) πόντους**, **ii)** έγκυρες τομές και νύξεις με το ένα ή και τα δύο χέρια στη λαβή ή με «μισό σπαθί» στο σώμα (από το ύψος του αφαλού έως και τον λαιμό) και τα άκρα **iii)** πλήγμα στο πλέγμα της μάσκας (έμπροσθεν και πλευρικά) του αντιπάλου με το rommel του σπαθιού ή την παλάμη του χεριού, ελέγχοντας τη δύναμη κρούσης, **iv)** αφοπλισμός του αντιπάλου παίρνοντας το όπλο του, **v)** έξοδος με τα δύο πόδια από τη γραμμή

του ρινγκ και **vi**) ώθηση του αντιπάλου εκτός ρινγκ πιέζοντας τη λεπίδα σας στη δική του, μετρούν για Έναν (1) Πόντο.

2δ Έγκυρες ενέργειες για το Ατσάλινο Ξίφος Μονομαχίας (Rapier)

Επιτρέπεται: **i**) το κόψιμο με τις κόψεις του σπαθιού, **ii**) η νύξη με την αιχμή της λεπίδας, **iii**) το πλήγμα στο πλέγμα της μάσκας (έμπροσθεν και πλευρικά) του αντιπάλου με το rommel του rapier, ελέγχοντας τη δύναμη κρούσης, **iv**) η λαβή στο χέρι του αντιπάλου οπουδήποτε από τον ώμο έως τον καρπό για επίτευξη χτυπήματος στον ίδιο ή επόμενο χρόνο (με άμεση απελευθέρωση), **v**) η λαβή στον φυλακτήρα ή το μήλο του αντιπάλου για χτύπημα ή αφοπλισμό, **vi**) η εκτροπή της λεπίδας του αντιπάλου με την παλάμη ανοιχτή και χωρίς να την κρατάτε (χτύπημα λεπίδας/slapping), **vii**) ο αφοπλισμός του αντιπάλου.

2ε Βαθμολογία για το Ατσάλινο Ξίφος Μονομαχίας (Rapier)

i) Έγκυρες τομές και νύξεις στο πλέγμα της μάσκας (έμπροσθεν και πλευρικά) μετρούν για **Δύο (2) πόντους ii**) έγκυρες νύξεις στο στήθος και την κοιλιά, **iii**) πλήγμα στο πλέγμα της μάσκας με το rommel, ελέγχοντας τη δύναμη, **iv**) αφοπλισμός, **v**) έξοδος από το ρινγκ με τα δύο πόδια και **vi**) ώθηση του αντιπάλου εκτός ρινγκ μετρούν για Έναν (1) Πόντο. **Οι τομές στο στήθος και την κοιλιά ΔΕΝ δίνουν πόντους.**

2στ. Διπλά Χτυπήματα και Μεταγενέστερα Χτυπήματα (After-Blows) για όλα τα Όπλα

Διπλό χτύπημα συμβαίνει όταν και οι δύο μαχητές χτυπούν ο ένας τον άλλον στον ίδιο χρόνο, είτε ταυτόχρονα είτε **σχεδόν** ταυτόχρονα ακόμα και αν έχουν ξεκινήσει σε διαφορετικό χρόνο.

After-blow συμβαίνει όταν κάποιος απαντά με έγκυρο χτύπημα σε έναν χρόνο αμέσως αφού δεχτεί έγκυρο χτύπημα από τον αντίπαλο. Είναι μια ακολουθία δύο χρόνων: στον πρώτο χρόνο ένας μαχητής δίνει ένα επιτυχημένο πρώτο χτύπημα και στον επόμενο χρόνο ο αντίπαλος απαντά με ένα επιτυχημένο after-strike.

Τα διπλά χτυπήματα και οι ακολουθίες Πρώτου Χτυπήματος/After-blow μετρούν για **Μηδέν (0) Πόντους** και για τους δύο αθλητές.

Στο Longsword έγκυρα **πρώτα** χτυπήματα στο πλέγμα της μάσκας (έμπροσθεν και πλευρικά) καθώς και **νύξεις με τα δύο χέρια** στο σώμα (από το ύψος του αφαλού έως και τον λαιμό) **ακυρώνουν** το After-blow. Σε τέτοιες περιπτώσεις, απονέμεται ο ανάλογος **Πόντος** μόνο στον αθλητή που κατάφερε το πρώτο χτύπημα.

Στο Rapier, έγκυρα **πρώτα** χτυπήματα στο πλέγμα της μάσκας (έμπροσθεν και πλευρικά) είτε στο χέρι που κρατά το σπαθί, **ακυρώνουν** το After-blow. Σε τέτοιες περιπτώσεις, απονέμεται ο ανάλογος **Πόντος** μόνο στον αθλητή που κατάφερε το πρώτο χτύπημα.

2ζ Απώλεια Ξίφους

Σε περίπτωση που ένας αθλητής ρίξει το όπλο του σκόπιμα ή αυτό πέσει άθελά του, ο αντίπαλος κερδίζει **Έναν (1) πόντο**.

2η Έξοδος από το ρινγκ (out of ring)

Ένας αθλητής θεωρείται εκτός ρινγκ όταν πατήσει και με τα δύο πόδια έξω από τη γραμμή. Εάν καταφέρει χτύπημα ενώ τρέχει ή πηδά έξω με τα πόδια στον αέρα ή με το ένα πόδι μέσα και το άλλο έξω, το χτύπημα θεωρείται έγκυρο, όπως και κάθε χτύπημα του αντιπάλου πριν και τα δύο πόδια του πρώτου ακουμπήσουν στο έδαφος εκτός ρινγκ. Είτε βγείτε εκτός ρινγκ μόνοι σας, είτε ωθηθείτε ενώ ο αντίπαλος πιέζει το σπαθί του στο δικό σας, ο αντίπαλος κερδίζει **Έναν (1) Πόντο**.

Κεφάλαιο 3. Απαγορευμένες Ενέργειες και Πλήγματα

Απαγορεύεται:

- **i)** Να χτυπήσετε τον αντίπαλό σας χρησιμοποιώντας τα **πόδια** σας.
- **ii)** Να χτυπήσετε τον αντίπαλό σας με τα **χέρια** σας (με μοναδική εξαίρεση τα πλήγματα με ανοιχτή παλάμη στο πλέγμα της μάσκας, ελέγχοντας τη δύναμη της κρούσης, στους αγώνες Μακριού Σπαθιού).
- **iii)** Να επιτεθείτε σκόπιμα με δύναμη στο **πίσω μέρος του κεφαλιού**, τη **σπονδυλική στήλη** και τη **βουβωνική χώρα**.
- **iv)** Να **σπρώξετε** μετά από νύξη ή τομή προς τον λαιμό ή το mesh της μάσκας του αντιπάλου.
- **v)** Να χτυπήσετε τον αντίπαλο με τον **φυλακτήρα (quillons)** του σπαθιού σας.
- **vi)** Να σπρώξετε τον αντίπαλο εκτός ρινγκ με το **ελεύθερο χέρι**, τα πόδια ή το σώμα σας.
- **vii)** Να χρησιμοποιήσετε **τρικλοποδιές, σαρώσεις και ρίψεις** ή οποιοδήποτε είδος μάχης εδάφους.
- **viii)** Να **αρπάξετε ή να κλειδώσετε** τη μάσκα, το κεφάλι, το σώμα και τα πόδια του αντιπάλου.
- **ix)** Να επιτεθείτε στον αντίπαλο ενώ η **μάσκα** του έχει πέσει.

- **x)** Να **πιάσετε και να κρατήσετε** τη λεπίδα του Ξίφους Μονομαχίας (Rapier) του αντιπάλου.
- **xi)** Να χτυπάτε επανειλημμένα έναν **εκτεθειμένο, ανυπεράσπιστο στόχο** με τη λεπίδα, το μήλο ή την παλάμη του χεριού σας.

Η εσκεμμένη **βαρβαρότητα** θα τιμωρείται με άμεσο αποκλεισμό από το τουρνουά.

Κεφάλαιο 4. Φάσεις Τουρνουά για όλα τα Όπλα

4α Όμιλοι (Pools)

Κάθε αγώνας διαρκεί **μέχρι ένας εκ των αθλητών να φτάσει τους Πέντε (5) πόντους στην βαθμολογία** (Αν λόγω της διαφοράς απονομής πόντων ανά σημείο έγκυρου χτυπήματος επί του αντιπάλου υπερβεί τους πέντε (5) πόντους, πάλι ως πέντε (5) προσμετρούνται). Στην περίπτωση που θα γίνουν **Τρία (3) διπλά (simultaneously) συνεχόμενα χτυπήματα** κατά την διάρκεια του αγώνα (bout) ο νικητής κρίνεται στο επόμενο πρώτο έγκυρο καθαρό (χωρίς afterblow) χτύπημα μέσω της διαδικασίας του «**Ξαφνικού Θανάτου**» (**sudden death**). Οι πόντοι που αποδίδονται στο χτύπημα της διαδικασίας του «**Ξαφνικού Θανάτου**» θα είναι όσοι απαιτούνται για να φτάσει ο αθλητής που το πραγματοποίησε, το **σύνολο των Πέντε (5) πόντων**.

Οι προκρίσεις και η κατάταξη μετά τους ομίλους καθορίζονται από: **i)** αριθμό νικών, **ii)** συνολικούς πόντους υπέρ, **iii)** συνολικούς πόντους κατά. Σε απόλυτη ισοπαλία, υπερισχύει ο νικητής του μεταξύ τους αγώνα.

4β Φάση μονών αποκλεισμών (eliminations)

Από τους "16" έως τους "8", νικητής είναι αυτός που θα φτάσει πρώτος τους **Επτά (7) Πόντους** (Αν λόγω της διαφοράς απονομής πόντων ανά σημείο έγκυρου χτυπήματος επί του αντιπάλου υπερβεί τους επτά (7) πόντους, πάλι ως επτά (7) προσμετρούνται). Στην περίπτωση που θα γίνουν **Τρία (3) διπλά (simultaneously) συνεχόμενα χτυπήματα** κατά την διάρκεια του αγώνα (bout) ο νικητής κρίνεται στο επόμενο πρώτο έγκυρο καθαρό (χωρίς afterblow) χτύπημα μέσω της διαδικασίας του «**Ξαφνικού Θανάτου**» (**sudden death**). Οι πόντοι που αποδίδονται στο χτύπημα της διαδικασίας του «**Ξαφνικού Θανάτου**» θα είναι όσοι απαιτούνται για να φτάσει ο αθλητής που το πραγματοποίησε, το **σύνολο των Επτά (7) πόντων**.

4γ Τελικοί και ημιτελικοί

Νικητής είναι αυτός που: i) θα φτάσει πρώτος τους **Εννέα (9) Πόντους** (Αν λόγω της διαφοράς απονομής πόντων ανά σημείο έγκυρου χτυπήματος επί του αντιπάλου υπερβεί τους εννέα (9) πόντους, πάλι ως εννέα (9) προσμετρούνται). Στην περίπτωση που θα γίνουν **Τρία (3) διπλά (simultaneously) συνεχόμενα χτυπήματα** κατά την διάρκεια του αγώνα (bout) ο νικητής κρίνεται στο επόμενο πρώτο έγκυρο καθαρό (χωρίς Afterblow) χτύπημα μέσω της διαδικασίας του «**Ξαφνικού Θανάτου**» (**sudden death**). Οι πόντοι που αποδίδονται στο χτύπημα της διαδικασίας του «**Ξαφνικού Θανάτου**» θα είναι όσοι απαιτούνται για να φτάσει ο αθλητής που το πραγματοποίησε το **σύνολο των Εννέα (9) πόντων**.

4δ Βοηθοί και δικαίωμα ένστασης

Κάθε αθλητής μπορεί να έχει έναν **Βοηθό** (προπονητή ή συναθλητή). Ο Βοηθός απαγορεύεται να δίνει οδηγίες κατά τις ανταλλαγές και πρέπει να παραμένει σιωπηλός. Επιτρέπεται να μιλά μόνο πριν την έναρξη ή σε Time-out. Ο Βοηθός έχει **Δικαίωμα Ένστασης ΜΟΝΟ μία (1) φορά ανά αγώνα(bout)** στην φάση των Ομίλων και **ΜΟΝΟ δύο (2) φορές** στην φάση των μονών αποκλεισμών, των ημιτελικών και των τελικών, σηκώνοντας το χέρι και φωνάζοντας "**Ένσταση**". Ο διαιτητής τότε διακόπτει για μια σύντομη συζήτηση (έως 1 λεπτό). Αν δεν υπάρχει βοηθός, το δικαίωμα ένστασης μεταφέρεται στον ίδιο τον αθλητή.

4ε. Καταγραφή με Κάμερες και Κινητά

Απαγορεύεται η καταγραφή εντός του αγωνιστικού χώρου, εκτός αν πρόκειται για επίσημη κάλυψη ή εργαλεία της Γραμματείας. Οι συμμετέχοντες μπορούν να δώσουν τις συσκευές τους σε φίλους στην περιοχή των θεατών

Κεφάλαιο 5. Παραπτώματα και Ποινές

Τα παραπτώματα τιμωρούνται με κάρτες:

- **Κίτρινη κάρτα:** Προειδοποίηση.
- **Κόκκινη κάρτα:** Απονομή Ενός (1) Πόντου στον αντίπαλο.
- **Μαύρη κάρτα:** Ήττα στον αγώνα, μηδενισμός σκορ του παραβάτη και Ένας (1) Πόντος στον αντίπαλο. Μπορεί να οδηγήσει σε αποκλεισμό (Disqualification) από το συγκεκριμένο όπλο ή αποβολή (Expulsion) από ολόκληρη τη διοργάνωση.

Ο **Αποκλεισμός** αφορά μόνο το τρέχον όπλο (π.χ. αν αποκλειστείς στο Longsword, μπορείς να παίξεις στο Rapier). Η **Αποβολή** σημαίνει άμεση απομάκρυνση από την

αρένα και απώλεια δικαιώματος συμμετοχής σε οποιαδήποτε άλλη κατηγορία, χωρίς επιστροφή χρημάτων.

Ο Διαιτητής και ο Υπεύθυνος Αρένας μπορούν να επιβάλουν ποινές για οποιονδήποτε λόγο κρίνουν απαραίτητο, ακόμη και αν δεν αναφέρεται ρητά στον πίνακα παραπτώματων.

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ 1-ΑΘΛΗΤΕΣ

ΠΑΡΑΠΤΩΜΑΤΑ	ΠΟΙΝΕΣ	ΠΟΙΝΕΣ
Μη παρουσία κατά την κλήση του αγώνα	Προειδοποίηση	1 Πόντος στον αντίπαλο
Καθυστέρηση προσέλευσης στη γωνία σας	Προειδοποίηση	1 Πόντος στον αντίπαλο
Αποχώρηση από το ρινγκ/γωνία χωρίς άδεια διαιτητή	Προειδοποίηση	1 Πόντος στον αντίπαλο
Αφαίρεση μάσκας πριν το παράγγελμα Halt/Break	Προειδοποίηση	1 Πόντος στον αντίπαλο
Μη χαιρετισμός αντιπάλου στο "Έτοιμοι;"	Προειδοποίηση	1 Πόντος στον αντίπαλο
Ακούσιο πλήγμα σε απαγορευμένο μέρος του σώματος	Προειδοποίηση	1 Πόντος στον αντίπαλο
Ακούσια ανεξέλεγκτη μαχητική συμπεριφορά	Προειδοποίηση	1 Πόντος στον αντίπαλο
Αίτημα για διακοπή/Time-Out που κρίνεται αδικαιολόγητο	Προειδοποίηση	1 Πόντος στον αντίπαλο

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ 1-ΠΡΟΠΟΝΗΤΕΣ/ ΒΟΗΘΟΙ

ΠΑΡΑΠΤΩΜΑΤΑ	ΠΟΙΝΕΣ	ΠΟΙΝΕΣ
Παροχή οδηγιών κατά τη διάρκεια του αγώνα	Προειδοποίηση	1 Πόντος στον αντίπαλο
Αδικαιολόγητο αίτημα για διακοπή/Time-Out	Προειδοποίηση	1 Πόντος στον αντίπαλο

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ 2-ΑΘΛΗΤΕΣ

ΠΑΡΑΠΤΩΜΑΤΑ	ΠΟΙΝΕΣ	ΠΟΙΝΕΣ
Ρίψη αντικειμένων/εξοπλισμού λόγω θυμού	1 Πόντος στον αντίπαλο	Αποκλεισμός από το Όπλο
Εκφοβιστικές ενέργειες ή συμπεριφορά (Bullying)	1 Πόντος στον αντίπαλο	Αποκλεισμός από το Όπλο
Να απευθύνει τον λόγο σε διαιτητή/κριτές χωρίς Time-Out	1 Πόντος στον αντίπαλο	Αποκλεισμός από το Όπλο

Να απευθύνει τον λόγο στον αντίπαλο κατά τη διάρκεια του αγώνα	1 Πόντος στον αντίπαλο	Αποκλεισμός από το Όπλο
Άρνηση χειραψίας με τον αντίπαλο στο τέλος	1 Πόντος στον αντίπαλο	Αποκλεισμός από το Όπλο

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ 2-ΠΡΟΠΟΝΗΤΕΣ/ ΒΟΗΘΟΙ

ΠΑΡΑΠΤΩΜΑΤΑ	ΠΟΙΝΕΣ	ΠΟΙΝΕΣ
Να απευθύνει τον λόγο σε διαιτητή/κριτές χωρίς Time-Out	1 Πόντος στον αντίπαλο	Αποκλεισμός από το Όπλο

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ 3-ΑΘΛΗΤΕΣ

ΠΑΡΑΠΤΩΜΑΤΑ	ΠΟΙΝΕΣ	ΠΟΙΝΕΣ
Εσκεμμένο πλήγμα σε απαγορευμένο μέρος σώματος	Αποκλεισμός από το Όπλο	Αποβολή από Διοργάνωση
Σκόπιμη βίαιη συμπεριφορά ή βαρβαρότητα	Αποκλεισμός από το Όπλο	Αποβολή από Διοργάνωση
Χρήση υβριστικής γλώσσας προς οποιονδήποτε	Αποκλεισμός από το Όπλο	Αποβολή από Διοργάνωση
Άρνηση συμμόρφωσης με Διαιτητή ή Υπεύθυνο Αρένας	Αποκλεισμός από το Όπλο	Αποβολή από Διοργάνωση

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ 3-ΠΡΟΠΟΝΗΤΕΣ/ ΒΟΗΘΟΙ

ΠΑΡΑΠΤΩΜΑΤΑ	ΠΟΙΝΕΣ	ΠΟΙΝΕΣ
Χρήση υβριστικής γλώσσας προς οποιονδήποτε	Αποκλεισμός από το Όπλο	Αποβολή από Διοργάνωση
Άρνηση συμμόρφωσης με Διαιτητή ή Υπεύθυνο Αρένας	Αποκλεισμός από το Όπλο	Αποβολή από Διοργάνωση
Καταγραφή αγώνα εντός αρένας με κινητό/κάμερα	Αποκλεισμός από το Όπλο	Αποβολή από Διοργάνωση

Οι Διαιτητές και ο Υπεύθυνος Αρένας μπορούν να τιμωρήσουν τα παραπτώματα της Κατηγορίας 3 απευθείας με **Αποβολή από τη Διοργάνωση**, χωρίς προηγούμενο αποκλεισμό, εάν κριθεί απαραίτητο.