وهناك ثلاثة ألوان من البطاقات وهي :-

- اللون الأصفر : يمثل الإنذار .
- اللون الأحمر : يمثل اللمسة القانونية .
- اللون الأسود : يمثل طرد اللاعب من الدورة أو البطولة أو اللقاء الفردي.

	الأخطاء	الجزاءات		
		1	2	3
المجموعة الأولى	مغادرة الملعب بدون إذن	كارت أصفر	كارت أحمر	كارت أحمر
	تصادم الجسام بسيط (سلاح الشيش،السيف العربي)			
	تصادم الأجسام من أجل تفادي لمسة.			
	إدارة الظهر للخصم .			
	استخدام الذراع غير المسلحة .			
	لمس او مسك المعدات الكهربائية.			
	تغطية او تغيير الهدف القانوني.			
	خروج جانبي (جانب الملعب) لتفادي لمسة.			
	قطع مسرف للمباراة.			
	تعديل السلاح على سطح الملعب.			
	معدات وملابس غير مطابقة ، غياب سلاح أو سلك الجسم قانونياً لغرض التبديل (تبديل قانوني).			
	تعاكس خط الكتفين لليد غير المسلحة أمام كتف الذراع المسلحة (في سلاح الشيش).			
	في سلاح الشيش وسيف المبارزة ، وضع ، إسناد ، أو سحب ذبابة السلاح فوق السجادة الكهربائية.			
	وصل (اتصال) السلاح مع الصدرية الكهربائية			
	الحصول على لمسة متعمدة خارج الخصم.			
	في السيف العربي ، حصول ضربة بواقي السلاح ، تقدم للأمام (هجوم)، حركة السهم وكل الحركات للأمام المؤداة بتقاطع الساقين أو القدمين .			
	عدم إطاعة أوامر الحكم.			
	عدم الحضور عند النداء الأول للحكم في قاعة البطولة.			

	دفعة ، سقوط ، لعب فوضوي ، خلع القناع قبل إيعاز قف ، خلع الملابس على الملعب.				
	احتجاج لا مبرر له.				

الأخطاء		الجزاءات		
		1	2	3
المجموعة الثانية	طلب توقف المباراة بعذر إصابة (جرح) غير معترف به.	كارت أحمر	كارت أحمر	كارت أحمر
	عدم وجود (غياب) علامات الفحص.			
	حركة عنيفة (فعل عنيف) ، خطر أو حقود ، ضربة باقي أو صامولة السلاح.			

الأخطاء		الجزاءات	
		1	2
المجموعة الثالثة	تقليد علامات الفحص ، أدوات غير نظامية مصدرها تحوير (تغيير) بتعمد .	كارت أحمر	كارت أسود
	لاعب يخل بالنظام على الملعب .		
	مباراة غير نزيهة (صادقة) ، رفض أداء التحية (من قبل لاعب واحد) قبل بداية المباراة.		
	خطأ يتعلق بالأعلام (الدعاية).		
	كل شخص يخل بالنظام خارج الملعب .	المرة الأولى إنذار المرة الثانية طرد (3) أو (4) عدم أهلية	
	رفض لاعب مهما يكن للعب (مقابلة) مع لاعب أخر (فردياً أو فرقياً) بالترتيب الإلزامي.		
	تغيير متعمد أو غير متعمد في ترتيب مقابلة الفرق (الفريق).		

	رفض أداء التحية بعد اللمسة الأخيرة (من قبل لاعب واحد).	

الأخطاء		**الجزاءات**
المجموعـــــة الرابعة	**أدوات غير مطابقة نتيجة احتيال (غش) أكيد وواضح.**	**كـــارت أســـود**
	عدم الحضور في بداية البطولة / في المجموعة / في التصفيات المباشرة / في مقابلة الفرق بعد ثلاث نداءات تفصل بينهم دقيقة واحدة .	
	خطا يتعلق بالروح الرياضية (الاحترام الرياضي).	
	عنف متعمد رفض أداء التحية (من قبل كلا اللاعبين) قبل بداية المباراة أو بعد اللمسة الأخيرة .	
	محاباة (مساعدة) الخصم ، ربح عن طريق التواطؤ .	
	تعاطي المنشطات .	

اللقاءات (المنافسات) الفردية :

عندما تشارك مجموعة من اللاعبين في البطولة، يتم الاتفاق في الاجتماع الفني لرؤساء الفرق المشاركة على بعض الأمور الفنية أو التحكيمية ، ومن هذه الأمور هي كيفية توزيع اللاعبين على شكل مجاميع (**poules**) وتحديد عدد اللاعبين في كل مجموعة مع مراعاة اللاعبين الدوليين أو اللاعبين الذين لهم ترتيبا عربيا لوضعهم في مقدمة الأسماء قبل توزيعهم على المجاميع حتى يصبح كل واحد منهم على رأس مجموعة, بحيث تصبح كل مجموعة فيها لاعب دولي أو عربي ، ثم تثبت أسماءهم بصورة عمودية من أفضل لاعب إلى اضعف لاعب، ثم يبدأ توزيعهم بشكل الطريق الملتوي (أسلوب الحية) فإذا كان عدد اللاعبين (24) لاعبا كان من بينهم (3) لاعبين دوليين ، ولاعب واحد عنده ترتيب عربي, يصبح كل واحد من اللاعبين الثلاث على رأس مجموعة، واللاعب الذي عنده ترتيب عربي يكون على

رأس مجموعة أخرى ، وتتكون لدينا أربعة مجاميع كل مجموعة تتكون من (6) لاعبين وعلى الشكل أدناه .

مجموعة			
1	2	3	4
8	7	6	5
9	10	11	12
16	15	14	13
17	18	19	20
24	23	22	21

وهناك طريقة أخرى في تشكيل المجاميع ، وهي طريقة زرع الأسماء على المجاميع, حيث يتم تثبيت الأفضل من اللاعبين أولا ثم الأقل مستوى وهكذا, إلى أن تنتهي الأسماء المشاركة في البطولة ، وهذه الإجراءات تقوم بها اللجنة الفنية وقبل بدء البطولة بنصف ساعة تعلن الأسماء(المجاميع) وأرقامها وأرقام الملاعب التي ستلعب عليها كل مجموعة مع جهاز التحكيم (الحكم والقضاة), إذ تنصب الملاعب في كل بطولة ما بين (6-8) ملعب, ويحدد عدد المشاركين في البطولة عدد الملاعب فتقوم اللجنة الفنية بوضع كل مجموعة من المجاميع المذكورة أعلاه في استمارة ، تسمى استمارة المنافسات الفردية (الشكل74) ويصبح أسماء اللاعبين في مكان (**Tireurs**) حسب تسلسل أسمائهم في المجموعة حتى يبقى المستوى من الأفضل إلى الأضعف ، فيصبح لكل اسم رقم ، وهو رقم اللاعب الذي سوف ينادى علية للعب ، لان هذه الأرقام موجودة في السحبات (**Orde Des Matches**) وهذه السحبات تحدد عدد اللاعبين المشاركين في المجموعة إذا كانوا 5 ،6 ،7، 8 مثبت في الاستمارة الدور ورقمه (**Tour**) والسلاح ونوعه (**Arme**) والملعب ورقمه (**Piste**) والتاريخ (**Date**) .

كما مثبت في الاستمارة في أحد الحقول حرف (v) وهو يمثل الانتصار ، ويضع تحته عدد انتصارات كل لاعب ، وتحسب بالطريقة الأفقية وبجانبها حرف (td) الذي يرمز للمسات التي يحصل عليها اللاعب (له) وتحسب بالطريقة الأفقية الفوز والخسارة ، بجانبها حقل مثبت عليه حرف (**tr**) أي يرمز للمسات التي يحصل عليها اللاعبون من اللاعب المنافس (عليه) وتحسب هذه بالطريقة

العمودية ، كذلك الحقل المجاور مثبت عليه حروف (**td-tr**) وهي فارق اللمسات (له) من (عليه) حتى يثبت ترتيب اللاعب في المجموعة الواحدة ، علما أن المدة القانونية للمبارزة في نظام المجاميع هي (3) دقائق بـ (5) لمسات ، أي اللاعب الذي يحصل على خمسة لمسات قبل منافسة يعد هو الفائز .

بعدها يتم ترتيب اللاعبين حسب القوة (نتائجهم في البطولة السابقة) وتكون المفاضلة كما موضح أدناه :

- حساب عدد الانتصارات ، عندما تكون المجاميع متساوية بالعدد ، أما عند تباين عدد اللاعبين في المجاميع ، يتم احتساب عدد النقاط وتكون كآلاتي :

1- يؤخذ الرقم (1000) وهو عدد ثابت حيث يتم تقسيمه على عدد المباريات التي يؤديها اللاعب ضمن المجموعة ، حيث يكون ناتج القسمة هو قيمة عدد النقاط لكل فوز يحصل علية اللاعب ، وبالتالي من يحصل على مجموع نقاط أكثر يأخذ الترتيب الأعلى وهكذا .

2- وفي حالة تساوي اللاعبين في النقطة (1) تكون المفاضلة فارق اللمسات ،حيث تطرح اللمسات الملقاة (علية) من اللمسات الحاصل عليها (له) ويكون الناتج موجبا عندما تكون اللمسات الحاصل عليها أكثر ، وبالعكس صحيح .

3- وفي حالة التعادل في النقطتين (2,1) تكون المفاضلة باحتساب عدد اللمسات الحاصل عليها اللاعب ، فالأكثر في عدد اللمسات يحصل على الترتيب الأعلى.

4- وفي حالة التعادل في جميع النقاط أعلاه (3,2,1) نلجأ إلى إجراء القرعة لتحديد الترتيب للاعبين المتعادلين ، على أن يراعى إكمال جميع المقابلات (اللقاءات) ضمن المجموعة الواحدة لغرض ترتيب اللاعبين حسب القوة ، علما بان عدد اللمسات التي يتنافس عليها اللاعبين في نظام المجموعات هو (5) خمسة لمسات بمدة زمنية قدرها (3) دقائق أو اقل .

وبعد ذلك يتم ترتيب القوة للاعبين حسب نتائجهم ، يتم الانتقال إلى نظام خروج المغلوب ، حيث تكون عدد اللمسات في المباريات الواحدة (15) لمسة في مدة زمنية قدرها (9) دقيقة أو اقل ، مقسمة على ثلاثة أشواط زمن الشوط الواحد (3) دقائق تفصل بينهما راحة قدرها (1) دقيقة ، حيث تكون في حالة حصول اللاعب على العدد المقرر من اللمسات (15) لمسة في الدقائق الثلاثة الأولى ، وتنتهي بذلك المباراة ، أما في حالة عدم الوصول للعدد المقرر من اللمسات فيتم استئناف

المباراة للعب (3) دقائق للشوط الثاني بعد راحة مدتها (1) دقيقة ، وهكذا إلى أن ينتهي زمن المباراة ، وفي حالة انتهاء زمن المباراة وكانت النتيجة لصالح أحد اللاعبين دون الوصول للحد المقرر مثلا (13) لمسة مقابل (10) لمسات فيكون الفوز لصالح اللاعب الذي حصل على أكثر عدد من اللمسات ،أما في حالة التعادل بعدد اللمسات وانتهاء زمن المباراة المقرر فيتم إجراء القرعة بين المتنافسين ، وبعدها تعطى دقيقة واحدة لغرض الحصول على اللمسة الذهبية ، التي تنتهي بها المباراة ، وفي حالة عدم تحقيق ذلك فاللاعب الذي حصل على القرعة يعد هو الفائز .

وتستمر هذه العملية لجميع اللاعبين والانتقال بهم من مرحلة إلى أخرى أي من (A) إلى (B) إلى (C) والى الربع النهائي حتى تنهي اللقاءات بتحديد كل لاعب وإنجازه وترتيبه .

اللقاءات (المنافسات) الفرقية:

عند مشاركة مجموعة من الفرق في لعبة المبارزة ، يتم وضعهم على شكل مجاميع ، وبنفس الطريق أو الأسلوب الذي استخدم في توزيع اللاعبين في المنافسات الفردية ، يستعمل في المنافسات الفرقية . أي يصبح بدل كل لاعب في الاستمارة اسم الفريق أو الدولة أو النادي .

يتكون الفريق من (4) أربعة لاعبين ، ثلاثة منهم يلعبون والرابع احتياط ، ويرتب اللاعبون حسب ما يرتأيه رئيس الفريق أو الإداري مع المدرب ، وحسب أفضلية اللاعبين ومستواهم المهاري ونتائجهم السابقة ، وكذلك بالنسبة للفريق الثاني ، يحمل الفريق الأول الأرقام الثلاثة (1-3) ويثبت اسم لاعب الاحتياط ، أي يصبح لكل لاعب رقم ينادى علية من قبل الحكم ، حسب سياق البطولة ، لذا يجب أن يكون المدرب والإداري واللاعب على علم بترتيب الأرقام، خوفا من الخطأ في الصعود على الملعب ،لان ذلك من الممكن أن يسبب خسارة الفريق وفوز المنافس .

أما الفريق الثاني فيحمل لاعبوه الأرقام من (4-6) مع اللاعب الاحتياط وهناك تسلسل اللعبات التي سيلتقي كل لاعب من الفريق مع ثلاثة لاعبين من الفريق المنافس ، وحسب استمارة المنافسات الفرقية (الشكل75).

وتكون طريقة اللعب واحتساب اللمسات بالشكل التالي :

1. المباراة الأولى يمكن من خلالها اللاعب تحقيق الفوز من حصوله على (5) لمسات ضمن الزمن المحدد وقدرة (3) دقائق ، وقد ينتهي زمن المباراة دون الحصول على الحد المقرر من اللمسات .
2. يستأنف اللاعب المباراة الثانية من نقاط انتهاء اللاعب الذي سبقه ، حيث يصل عدد اللمسات من هذه المباراة إلى (10) لمسات كحد أعلى وليس من الضروري أيضا الوصول إلى الحد الأعلى من اللمسات في حالة انتهاء زمن اللقاء .
3. وبنفس هذه الطريقة تتم اللقاءات المتتالية لجميع اللاعبين ، حيث تكون الحد الأعلى لعدد اللمسات لكل مباراة من مضاعفات الرقم (5) فالمباراة الثالثة تصل إلى (15) لمسة والرابعة تصل (20) لمسه ، وهكذا وصولا للمباراة رقم (9) حيث يكون الحد الأعلى للمسات هو (45) لمسه للفريق الفائز .
4. وليس من الضروري أن يكون الفريق الفائز قد حصل على (45) لمسه ، فقد تكون النتيجة دون ذلك مثلا (30) لمسه لفريق (أ) و(28) لمسه لفريق (ب) .
5. وبهذه النتيجة يكون الفريق الفائز هو من حصل على أكثر عدد من اللمسات .
6. وفي حالة التعادل في المباراة رقم (9) فقط ، فقط يكون التعادل بعدد اللمسات للمباريات الثمانية التي تسبقها ، تبقى النتيجة كما هي عليها حيث يستأنف اللاعب التالي المباراة كتكملة ما وصل إليه زميلة الآخر .

وعند التعادل في المباراة رقم (9) فيكون الإجراء هو عمل قرعة من قبل الحكم للاعبين ، ومن ثم إعطاء دقيقة واحدة للحصول على اللمسة الذهبية وفي حالة الإخفاق بعدم تحقيق ذلك لكلا اللاعبين ، يكون الفوز من صالح الفريق الحاصل على القرعة والذي يعد الفائز بالمباراة .

وهذا النظام يستخدم في المنافسات الفرقية والذي يؤكد على العمل الجماعي المكمل الواحد للآخر في النتيجة .

ويعد إكمال اللقاءات ما بين الفرق وترتيب الفرق حسب القوة باستخدام النظام الذي استخدمه في المنافسات الفرقية في حالة التعادل وترتيب القوة . ينقل أسماء الفرق في استمارة خروج المغلوب وحسب الاتفاق في اللجنة الفنية أي خروج لمرة واحدة أو أكثر ، وعلى أساس اللقاءات يخرج الفريق الخاسر ويصعد الفريق الفائز حتى الوصول إلى أفضل إنجاز (الفرق الثلاثة الأولى) .