

КАФЕДРА ЕСТЕСТВЕННО\_НАУЧНЫХ ДИСЦИПЛИН

РЕФЕРАТ ПО ИНФОРМАТИКЕ

**ОПЕРАЦИОННЫЕ СИСТЕМЫ**

*Расчетно-графическая работа №3*

*Создание текстового документа с использованием программы Microsoft Power Point*

Исполнитель: *студент 2 курса ИСиФВ  
10 группы*

*Кiryухин Антон Евгеньевич*

Преподаватель: *доц. каф. ЕНД  
к.п.н., доцент Яшкина Елена Николаевна*

# Введение

**Фехтование**—система приемов владения ручным холодным оружием в рукопашном бою, нанесения и отражения ударов. Также фехтованием называют и сам процесс боя с использованием холодного оружия (как реальный, так и учебно-тренировочный, спортивный, исторический, сценический и др.).

## Спортивное фехтование

1) Фехтование на рапирах



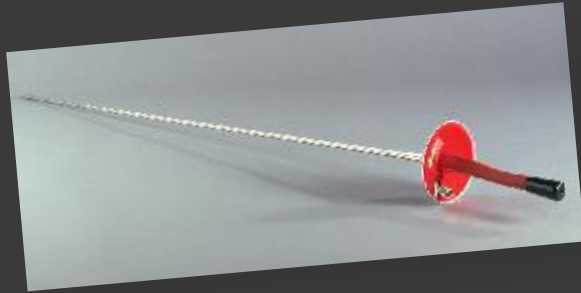
2) Фехтование на шпагах



3) Фехтование на саблях



## Фехтование на рапирах

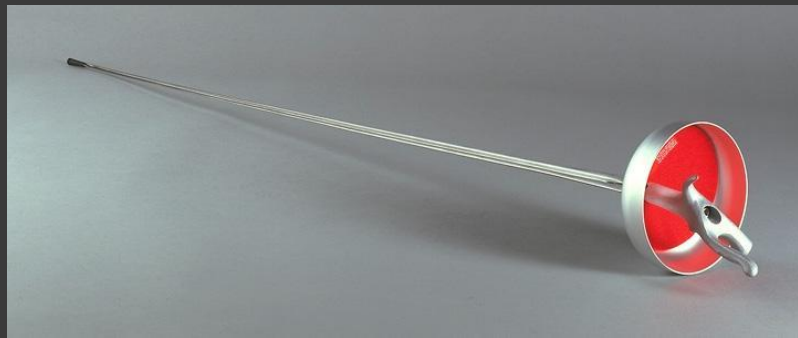


**Рапира** спортивная — колющее оружие с клинком четырёхгранного сечения длиной от 90 до 110 см и массой 500 г, кисть руки защищена круглой металлической гардой диаметром 12 см.

- Мужчины и женщины соревнуются на рапирах в отдельных турнирах. Пружина в наконечнике рапиры настраивается на давление в 500 г. Кроме того, аппарат, фиксирующий уколы, не регистрирует касания продолжительностью менее 0,025 сек. Другие уколы аппарат фиксирует. Засчитываются действительными лишь уколы, нанесенные в металлизированную куртку (электрокуртку).
- Поражаемая поверхность на фехтовальщике закрыта металлизированной курткой, укол в которую регистрируется цветной лампой на аппарате. Уколы в области, не закрытые металлизированной курткой, регистрируются белой лампой и считаются недействительными.
- Поединок в фехтовании происходит на фехтовальной дорожке. Пересечение бойцом границы за его спиной карается штрафным уколом. При выходе бойцами за боковые границы дорожки бой останавливается, а нанесенные после этого уколы аннулируются.
- Бой в фехтовании на рапирах сформировался на основе исторического развития холодного оружия. Боевое единоборство определяло необходимость уколоть и ранить противника. В то же время было важно избежать получения укола. Поскольку первоначально рапира в основном использовалась при обучении фехтованию и было важно научить фехтовальщика не только атаковать, но и защищаться, то учитель задавал условия схватки. Поэтому основное современное правило определяет, что атака противника должна быть отражена прежде, чем начато ответное действие (правота атаки). Приоритет действия переходит от одного фехтовальщика к другому после активного действия на оружие соперника своим оружием (правота защиты). Преимущество определяет арбитр. Он останавливает действия, когда регистрирующий уколы аппарат сигнализирует об их нанесении. Тогда, ориентируясь на показания аппарата, арбитр присуждает укол или его аннулирует. Затем продолжает поединок.
- В фехтовании запрещены столкновения бойцов телами, виновному в столкновении выносится предупреждение, повторное столкновение карается штрафным уколом. Кроме этого бой останавливается, если его участники оказываются за спиной друг друга.

## Фехтование на шпагах

- **Шпага** спортивная — колющее оружие, длиной 110 см и массой до 770 г (некоторые спортсмены используют утяжеленные клинки), гибкий стальной клинок трёхгранного сечения, кисть руки защищена круглой гардой диаметром 13,5 см.



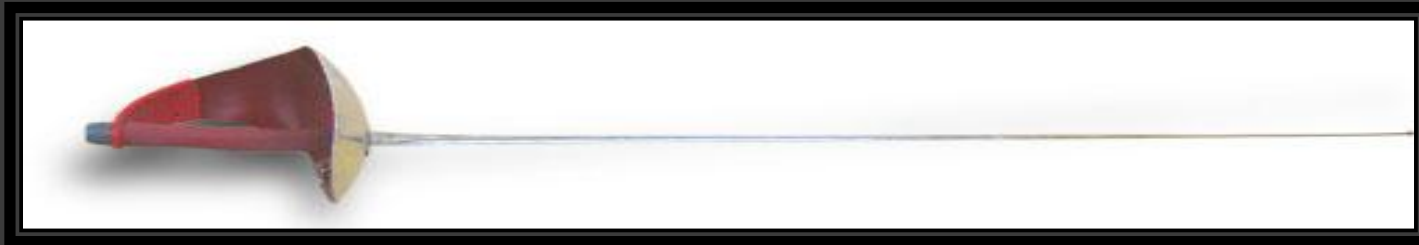
В боях на шпагах мужчины и женщины соревнуются в отдельных турнирах. Наконечник нуждается в давлении на него, по крайней мере, в 550 г, чтобы включился регистрирующий аппарат. Уколы наносятся во все части тела спортсмена, кроме затылка. Оружие и фехтовальная дорожка изолированы от аппарата, и укол в них не регистрируется. В отличие от фехтования на рапирах, спортсменам разрешено сталкиваться друг с другом.



В фехтовании на шпагах последний нанесённый укол фиксирует укол, нанесённый позже другого более чем на 0,25 с. Одновременно нанесённые уколы взаимно регистрируются и присуждаются обоим фехтовальщикам. Лишь последние уколы в поединке при равном счёте нуждаются в повторе.

## Фехтование на саблях

- **Сабля** спортивная — рубяще-колющее оружие для спортивного фехтования с клинком трапециевидного сечения длиной до 105 см, массой 500 г из стали, с гардой специальной формы, защищающей кисть сверху и спереди при направлении клинка вверх.



Удары и уколы наносятся во все части тела фехтовальщика выше талии, включая руки (до запястья) и маску. Поражаемая поверхность закрыта защитной одеждой с серебряной стружкой, в то время как маска также находится в электрическом контакте с курткой. Удар и укол фиксируются цветной лампой на аппарате.

- Бой на саблях отчасти является похожим на фехтование на рапирах. Те же основные правила определения победителя в схватке, где атакующий имеет преимущество перед контратакующим при одновременно нанесённых ударах или уколах. Фехтовальная фаза развивается от атаки к парированию и попытке нанесения ответа, переходом приоритета действия от одного фехтовальщика к другому. Главное же отличие в том, что саблём на практике наносят преимущественно удары, а не уколы, защититься от первых сложнее, и бой становится гораздо более динамичным.

## Фехтовальная экипировка (для шпаги)

1) Куртка



2) Набочник



3) Штаны



4) Шпага



5) Гетры



6) Кроссовки



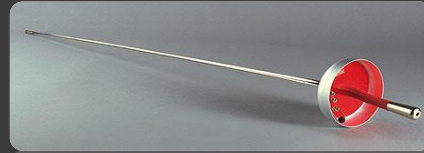
7) Маска



8) Шнур



# Из чего состоит шпага



1) Гарда



2) Прокладка



3) Тройник



4) Клинок



5) Проклейка



6) Наконечник



7) Гайка



8) Ручка



# ПРАВИЛА СУДЕЙСТВА ПО ФЕХТОВАНИЮ



## Судейство

Все фехтовальные бои проводит арбитр, который руководит боем, проверяет оружие, одежду и снаряжение участников перед началом каждого боя, присуждает уколы (удары) выносит предупреждения и наказания за нарушения, в соответствии с Правилами.

Для присуждения укола или удара аргументом для арбитра являются лишь показания электронного аппарата, фиксирующего уколы (удары).

Арбитр выполняет свои обязанности при помощи автоматического электрофиксатора уколов и, возможно, с помощью угловых судей (ассистентов), следящих за использованием невооруженной руки, закрыванием поражаемой поверхности, уколами в пол при фехтовании на шпагах, выходами за боковые и задние границы поля боя и другими нарушениями, предусмотренными Правилами.

Судейство международных соревнований ведётся на французском языке – официальном языке Международной федерации фехтования (FIE).

Перед началом боя арбитр дает команду «К бою!» («Ан гард!») и после получения ответа на вопрос: «Готовы?» («Эт ву прэ?») – дает команду начать бой: «Начинайте!» («Алле!»). Остановка боя происходит по команде арбитра «Стой!» («Альт!»). Арбитр присуждает уколы (удары) возгласами: «Направо» («Адруат»), «Налево» («Агош»), или не засчитывает, информируя возгласом «Не считать!» («Па Конте!»).

Арбитр анализирует схватки и объявляет о своих решениях при помощи жестов.

В фехтовании на рапирах и на саблях боевые схватки оцениваются с учетом тактической правоты действий участников поединков. Право атаки имеет фехтовальщик, атакующий противника, не успевающего отразить нападение или опаздывающего выполнить встречное нападение. Если противник парировал атаку, то тактическая правота на выполнение ответного укола (удара) переходит к защитившемуся. опередить начавшееся нападение уколом или ударом можно контратакой, которая выполняется по времени в пределах 120 миллисекунд (в сабле) и быстрее визуально устанавливаемого «темпа» (в рапире). Одновременно выполненные атаки оцениваются арбитром как обоюдные, и нанесенные уколы (удары) не засчитываются.

В фехтовании на шпагах отсутствует тактическая правота действий участников поединков. В случае одновременно зафиксированных нападений уколы присуждаются обоим участникам. опередить нападение противника можно, если обоюдное действие выполнено быстрее на 40-50 миллисекунд.



## Терминология фехтования

- Атака — инициативное наступательное действие с целью нанесения укола (удара), выполняемое выпрямлением вооруженной руки с непрерывной угрозой поражаемой поверхности противника.
- Защита — отражение оружием оружия противника, совершающего атаку или контратаку.
- Контратака — нападение на противника с целью опередить начатую им атаку или избежать укола оппозицией, уклонением.
- Маневрирование — глубокое перемещение по полю боя.
- Нападение — попытка нанести укол (удар) вне зависимости от тактической правоты или разницы во времени между действиями фехтовальщиков.
- Ремиз — нападение после столкновения с защитой противника с целью опережения ответа.
- Тактика — характер ведения боя и сумма способов обыгрывания, применяемых фехтовальщиком в единоборстве.
- Укол — прикосновение острия клинка к поражаемой поверхности противника с определенной силой, фиксируемое аппаратом-электрофиксатором.
- Тактическая правота — преимущество, определяемое правилами соревнований для атак и ответов при взаимных уколах (ударах) в фехтовании на рапирах и саблях.

## Список сайтов

- 1) <https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A4%D0%B5%D1%85%D1%82%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B5>
- 2) <http://www.lammet.ru>
- 3) <http://www.fencingmoscowepee.ru/contacts>