

Pravidla turnaje
„Krkavčí podzimní fechtík“
30. 10. 2021, Praha

Poslední změna 28. 10. 2021

Obsah

1	Cíl	2
2	Základní pojmy	2
3	Planš	2
4	Povinná výstroj	2
4.1	Hlava	2
4.2	Ruce a trup	2
4.3	Nohy a rozkrok	3
5	Zbraně	3
5.1	Dlouhý meč	3
6	Zápas	3
6.1	Zahájení, zastavení a průběh zápasu	3
6.2	Délka zápasu	4
7	Systém rozhodování	4
7.1	Rozhodčí	4
7.2	Asistent rozhodčího	4
8	Bodování zásahů	5
8.1	Platné zásahy	5
8.2	Speciální akce	5
8.3	Boj zblízka	5
9	Videozáznam	6
10	Karty a penalizace	6
10.1	Zakázané akce	6
10.2	Opuštění planše	6
A	Měření pružnosti čepele	7
B	Formát turnaje	8
B.1	Skupinová fáze	8
B.2	Eliminační fáze	8
B.3	Určení konečného pořadí	8

1 Cíl

Smyslem turnajů je porovnání šermířských dovedností účastníků sportovní formou. Pravidla mají za cíl upravit podmínky přátelského zápolení tak, aby při zajištění co největší bezpečnosti bylo k překonání soupeře nutné předvést technické, taktické i fyzické dovednosti.

2 Základní pojmy

Střet	Přátelský souboj dvou šermířů, zahájený a ukončený pověřeným rozhodčím. Střet může skončit přidělením bodu jednomu šermíři, oběma nebo i bez přidělení bodu.
Výměna	Základní jednotka střetu. Výměna začíná první útočnou akcí a končí buď zásahem nebo zvětšením vzdálenosti šermířů do takové míry, že není možné okamžitě pokračovat v obnovení útoku, případně zastavením rozhodčím z jiných důvodů (např. kvůli bezpečnosti či opuštění planše).
Zápas	Soubor více střetů jedné dvojice, kde se zaznamenává skóre jednotlivých střetů. Zápas vyhrává pouze jeden šermíř.
Turnaj	Soubor mnoha zápasů s cílem určit vítěze mezi zúčastněnými.
Střeh	Poloha těla a zbraně, ve které je šermíř připraven bránit se nebo útočit.
Tempo	Základní časová jednotka nutná na vykonání jednoduché šermířské akce.
Menzura	Vzájemná vzdálenost šermířů.

3 Planš

- Planš musí poskytovat stejné podmínky pro oba šermíře. To se týká především osvětlení a povrchu.
- Planš má tvar obdélníku s rozměry 6x9 metrů. Hranice musí být výrazně vyznačená plnou čarou a nejbližší překážka může být nejbližší 1,5 metru.
- Šermíři začínají každý střet na značkách umístěných proti sobě 2 metry od středu v podélné ose planše.

4 Povinná výstroj

- Každý šermíř odpovídá za svoji výstroj sám a při nezpůsobilosti vybavení není možný start nebo pokračování v turnaji.
- Povinnou výstroj kontroluje a schvaluje rozhodčí, který má právo vykázat šermíře na úpravu výstroje, která nepřesáhne časový interval 5 minut. Pokud není možné uvést výstroj do stavu odpovídajícího pravidlům ve stanoveném časovém rozsahu, uděluje šermíři černou kartu.

4.1 Hlava

- Šermířská maska.
- Ochrana zátylku a krční páteře.
- Chránič krku s tvrdým jádrem chránícím hrtan.

4.2 Ruce a trup

- Šermíř je povinen mít rukavice speciálně určené pro HEMA nebo rukavice splňující nároky pro sportovně-historický šerm.
- Rukavice nesmí mít mezery ve výztuži a povrch nesmí být kovový.
- Rukavice nemusí být vycpané v dlaňové části, ale dlaně nesmí být holé, bez jakékoliv ochrany.
- Trup musí být chráněn neporušeným šermířským kabátcem obsahujícím tlumící vrstvy pod většinou svého povrchu.

- e) Kabátec musí být vyrobený z pevného materiálu odolného proti probodnutí. Kabátec nesmí mít otvory v podpaží.
- f) Pevné chrániče loktů a předloktí jsou povinné. Mohou být integrované v šermířském kabátku.
- g) Mezi rukavicemi a zbytkem chráničů nesmí být nechráněná oblast.
- h) Pro ženy je povinný pevný prsní chránič.

4.3 Nohy a rozkrok

- a) Suspensor je povinná součást výstroje pro muže, doporučená pro ženy.
- b) Kolena i holené musí být chráněné pevným chráničem zepředu i z boku. Celý povrch nohou musí být zakrytý.
- c) Kyčle musí být chráněny vycpanými kalhotami nebo překrývajícím kabátem.
- d) Stehna a slabiny musí být chráněny pevnými kalhotami.

5 Zbraně

5.1 Dlouhý meč

- a) Povolené jsou meče Evropského typu s rovnou čepelí, skládající se z čepele se dvěma ostrími, příčky, rukojeti a hlavice. Čepel musí být vyrobená z oceli.
- b) Čepel musí být bezpečná – neopotřebovaná, bez vyštípnutí, zlomů a ohybů. Hrany musí být zaoblené (včetně schiltu).
- c) Příčka musí být rovná se zaoblenými konci. Záštitné oblouky ani jiné modifikační příčky nejsou povoleny.
- d) Hlavice zbraně musí být hladká a bez výčnělků.
- e) Hrot čepele nesmí být ostrý. Musí být zahnutý do válce, rozšířený nebo musí být jinak zajištěna jeho bezpečnost.
- f) Minimální šířka hrotu je 1 cm.
- g) Celková délka meče musí být v rozsahu od 120–140 cm.
- h) Hmotnost meče musí být v rozsahu od 1500–1800 g.
- i) Těžiště meče nesmí být víc než 9 cm od příčky směrem k hrotu.
- j) Pružnost čepele musí být v rozmezí 9–18 kg. Popis měření pružnosti viz příloha A.
- k) Šermíř musí umožnit pořadateli turnaje obalení hrotu páskou výrazné barvy.

6 Zápas

6.1 Zahájení, zastavení a průběh zápasu

- a) První volaný šermíř zaujme místo po pravé ruce rozhodčího.
- b) Po výzvě rozhodčího “Na střeh!” (nebo “On guard!”) zaujmou oba šermíři základní postavení, každý na značce 2 m od středu planše (viz Sekce 3).
- c) Následně se rozhodčí zeptá otázkou “Připravení?” (nebo “Ready?”) a v případě kladných odpovědí nebo pokud nedostane zápornou odpověď, zahájí rozhodčí střet pokynem “Boj!” (nebo “Fight!”).
- d) Šermíři nesmí provádět žádnou akci nebo se pohnout ze značky, dokud není vydán signál “Boj!” (nebo “Fight!”).
- e) Rozhodčí zastavuje střet slovem a gestem “Stop!” (nebo “Stát!”), asistent rozhodčího může zastavit střet pouze v případě hrozícího nebezpečí.
- f) Šermíři jsou povinni na signál “Stop!” (nebo “Stát!”) přerušit šerm a zůstat stát na aktuální pozici.
- g) Ofenzivní akce započatá po zastavení střetu se penalizuje žlutou kartou.
- h) Důvody pro zastavení střetu jsou:
 - (i) platný zásah alespoň jednoho šermíře,
 - (ii) neplatný zásah, který by komplikoval následné posouzení střetu,
 - (iii) opuštění planše oběma nohama; za opuštění planše vlastním pohybem se uděluje šermíři žlutá karta; pokud je šermíř fyzicky vytlačen z pole soupeřem, penalizace se neuděluje,
 - (iv) uplynutí časového limitu,
 - (v) nebezpečí hrozící kvůli poruše na výstroji nebo jiné okolnosti ohrožující zdraví šermířů, rozhodčích, diváků nebo kohokoliv jiného,

- (vi) nepřehlednost situace, která neumožňuje regulérní posouzení střetu,
- (vii) vyžádání zastavení šermířem, signalizované zvednutím ruky; pokud rozhodčí následně neshledá důvod k zastavení jako oprávněný, udělí šermíři žlutou či červenou kartu (dle závažnosti).
- i) Šermíř je povinen dostavit se na bojiště do 1 minuty od vyhlášení zápasu. V opačném případě může rozhodčí udělit žlutou kartu za zdržování. Při delších prodlevách (2 a více minut) může rozhodčí udělit červenou kartu. Nedostaví-li se šermíř do 5 minut od vyhlášení zápasu, může rozhodčí ukončit tento zápas kontumací v neprospěch šermíře (skóre 0:5, formálně 5 červených karet).
- j) Všechny platné zásahy jsou bodované ziskem 1 bodu.
- k) V případě souzásahu oba šermíři získávají bod.

6.2 Délka zápasu

- a) Čas zápasu je udaný čistým časem šermu, tj. stopky se spouštějí pokynem “boj” a zastavují pokynem “stop”.
- b) Stopky, které měří čas, mohou být viditelné oběma šermířům nebo je rozhodčí/časoměřič povinen informovat šermíře o čase zápasu v návaznosti na jeho zdvořilý dotaz.
- c) Zápas ve skupinové fázi (viz Příloha B.1) trvá 3 minuty čistého času, nebo pokud jeden ze šermířů nedosáhne 5 bodů.
- d) Zápas v eliminační fázi (viz Příloha B.2) trvá 2x3 minuty čistého času s minutovou pauzou nebo dokud jeden ze šermířů nezíská 7 bodů.
- e) Pokud mají oba šermíři po uplynutí času stejné skóre, rozhodčí hodem mincí určí “výhodu” jednomu z šermířů. Zápas se nastavuje o 1 minutu (3 minuty ve finále a “malém” finále), ve které první bod pro jednoho šermíře (tj. souzásahy se nepočítají) rozhodne zápas. V případě absence bodu v nastaveném čase vítězí šermíř s vylosovanou “výhodou”.
- f) Šermíř si může vyžádat oddechový čas kvůli prokazatelným zdravotním důvodům. Pokud ale není schopen do 3 minut pokračovat v zápase, obdrží černou kartu.

7 Systém rozhodování

Každý zápas řídí a vyhodnocuje jeden rozhodčí. Počet asistentů rozhodčích není omezen, obvykle jeden pro skupinovou fázi a až tři pro eliminační fázi turnaje. Rozhodčí ani asistenti rozhodčího nemohou být zároveň videorozhodčími.

7.1 Rozhodčí

- a) Řídí zápasy a průběh skupinové fáze ve své skupině a přidělené eliminační zápasy.
- b) Zodpovídá za kontrolu výstroje při svých zápasech.
- c) Řídí jemu přidělené asistenty rozhodčí, časomíru, záznam skóre a videorozhodčí.
- d) Pohybuje se okolo planše tak, aby dokonale sledoval dění na ní.
- e) Uděluje tresty (žlutá, červená a černá karta).
- f) Přiděluje body za akce dle platných pravidel.
- g) Je povinen na požádání vysvětlit důvody, na základě kterých rozhoduje, proč udělil bod, kartu nebo zastavil střet.

7.2 Asistent rozhodčího

- a) Plní funkci pomocníka rozhodčího v otázkách zásahů. Jeho úkolem je pozorovat zápas z jiných úhlů a pamatovat si zásahy, které vidí.
- b) Pokud asistent upozoruje, že šermíř, kterého sleduje, dostal zásah, zdvihne ruku. Na to rozhodčí může nebo nemusí zastavit střet. Vždy však nejpozději po zaznění pokynu “Stop!” od rozhodčího signalizuje vyhodnocení zásahů v daném střetu ze svého pohledu.
- c) Asistent nenese odpovědnost za přidělení bodů.
- d) Asistent pomáhá rozhodčímu při kontrole výstroje a předávání pokynů šermířům při přidělených zápasech.

8 Bodování zásahů

- a) Zásah je hodnocený udělením jednoho bodu.
- b) Současný zásah nebo souzásah je ohodnocen ziskem jednoho bodu pro oba šermíře. Souzásahem rozumíme situaci, kdy se šermíři vzájemně zasáhnou v tempu, které je možné považovat za současné.
- c) Předchozí bod neplatí v situaci, kdy skóre (alespoň) jednoho z šermířů je rovné 4 (v eliminaci 6) bodům. V takové situaci za souzásah nedosává bod ani jeden šermíř (souboj tedy není možné vyhrát souzásahem).
- d) Rozhodčí může přidělit bod za akci, jen pokud tato akce začala mezi signály “Boj!” a “Stát!”.
- e) Po zastavení střetu rozhodčí posuzuje a analyzuje akce poslední výměny. Následně vyhodnocuje, zda bude přidělený bod jednomu šermíři, oběma nebo ani jednomu. Rozhodčí musí být schopen slovně popsat poslední akci na základě které přiděluje body. Musí umět vysvětlit šermířům, jaké akce a zásahy upozoroval.
- f) Rozhodčí nesmí přidělit bod, pokud neví, co viděl, není si jistý časovou sousledností nebo místem zásahu. V eliminačních zápasech má právo si akci osvětlit náhledem do videozáznamu.

8.1 Platné zásahy

- a) Zásah je kontakt zbraně s povrchem těla soupeře nebo rukojeti zbraně (včetně hlavice).
- b) Zásah může být platný nebo neplatný (validní nebo nevalidní).
- c) Aby byl zásah platný, musí být vedený na platný povrch, tj. povrch celého těla (včetně ochranných pomůcek) mimo:
 - (i) nohou od kotníku níže,
 - (ii) zátylku hlavy a krční páteře.
- d) Záměrné zakrývání platného povrchu neplatným se penalizuje červenou kartou.
- e) Zásah je možné vykonat:
 - (i) Sekem – ostřím nebo plochou meče na celý platný povrch. Sek musí mít postřehnutelnou délku a musí odpovídat pohybu, který by měl potenciál způsobit zranění na zasažené části těla (např. zásah hlavy plochou čepel se počítá též jako platný zásah).
 - (ii) Bodem – hrotem meče na celý platný povrch, platný bod musí být vedený tak, aby byl postřehnutelný, tj. buď se projeví ohybem čepel nebo pohyb čepel by měl mít potenciál proniknout do těla soupeře.
 - (iii) Řezem – ostřím meče na celý platný povrch. Řez musí být tažený nebo tlačný pohyb s tlakem po platném povrchu v postřehnutelné délce.
 - (iv) Úderem hlavice meče – pouze jen do pletiva masky.
- f) Uchopení soupeřovy statické čepel je povoleno a není považováno za zásah.
- g) Platný zásah musí být vykonaný s dostatečnou razancí, při slabém/neplatném zásahu rozhodčí může střet nechat pokračovat bez zastavení.
- h) Zásah, který dochází sekem na cíl ohybem čepel přes kryt nebo příčku, není považován za platný.
- i) Síla zásahu musí být přiměřená a nesmí zbytečně převyšovat únosnou hranici. Pro zbytečnou brutalitu může být šermíři udělena žlutá, červená nebo následně černá karta.
- j) Šermíř má právo přiznat zásah, který obdržel, odstoupením od soupeře a zdvihnutím ruky bez zbraně zároveň s verbálním přiznáním zásahu. Rozhodčí však není povinný takový zásah obodovat, ale musí dostatečně zdůvodnit své rozhodnutí.

8.2 Speciální akce

Šermíři může být přidělen bod i na základě akcí, ve kterých nedošlo k zásahu, pokud dojde k situaci souhrnně označované jako dominance ve střetu.

- a) Dominance odzbrojením – šermíř odzbrojí soupeře, tj. připraví ho o zbraň. Rozhodčí ihned zastaví boj. Ztráta zbraně vlastní chybou se nepovažuje za dominanci a rozhodčí za to bod neudělí.

8.3 Boj zblízka

- a) Jakýkoliv zápas, kdy dochází k práci s těžištěm soupeře nebo je vytvářen tlak na klouby, případně přejdou šermíři do sevření, je zakázaný.
- b) Pokud se oba šermíři dostanou do vzdálenosti, kdy nemohou používat zbraň, rozhodčí střet ukončí.
- c) Kopy a údery jakoukoliv částí těla (pěst, loket, koleno, rameno atd.) jsou zakázané.

9 Videozáznam

- a) Využití videozáznamu je nutné při eliminační fázi turnaje.
- b) Každý šermíř má nárok na posouzení videozáznamu poslední výměny v každém střetu. Toto právo šermíř pozbývá do konce zápasu, pokud na základě videozáznamu, o který šermíř požádal, nedojde ke změně výroku.
- c) Žádost o posouzení videozáznamu může být vznesena po rozhodnutí rozhodčího o přidělení bodu.
- d) Rozhodčí má právo po nahlédnutí do záznamu změnit své stanovisko nebo ponechat předcházející.
- e) Pokud rozhodčí ponechá stanovisko bez změny, ztrácí šermíř nárok na video reklamaci v tomto zápase.
- f) Vyžádat si rozbor videa může rozhodčí libovolně často před udělením bodů za poslední střet. Po rozboru videa a započetí nového střetu už není možné žádat o přehrání staršího záznamu.

10 Karty a penalizace

- a) Žlutá karta znamená varování. Žlutá karta je platná v daném zápase (nepřenáší se).
- b) Červená karta znamená přidělení bodu soupeři. Červená karta je platná v daném zápase (nepřenáší se).
- c) Černá karta znamená vyloučení ze soutěže.
- d) Po žluté kartě lze udělit jen kartu červenou nebo černou, dle závažnosti provinění.
- e) Po červené kartě lze udělit jen kartu červenou nebo černou, dle závažnosti provinění.

10.1 Zakázané akce

Všechny akce uvedené níže jsou penalizovány žlutou kartou. V případě zvláště závažného provinění může rozhodčí provinilci udělit i červenou či černou kartu.

- a) Útok sekem nebo bodem na zátylek a krční páteř.
- b) Útok na nohu od kotníku níže (nárt, chodidlo).
- c) Úder příčkou.
- d) Kopy a údery jakoukoliv částí těla (pěst, loket, koleno, rameno atd.).
- e) Strhávání masky nebo jiných chráničů.
- f) Hod soupeře, při kterém dochází ke zdvižení těžiště soupeře.
- g) Páky (tlak na klouby) či přechod do sevření.
- h) Útok na neozbrojeného soupeře.
 - i) Agresivita nebo využití nadbytečné síly.
 - j) Nesportovní chování, včetně případného úmyslného poškozování sportovní haly či jejího vybavení.

10.2 Opuštění planše

- a) Šermíř, který se ve střetu nedotýká planše ani jednou nohou a současně se dotýká (nohou, tělem) povrchu mimo planš, opustil planš.
- b) Opuštění planše se trestá žlutou kartou (pokud je šermíř fyzicky vytlačen z pole soupeřem, penalizace se neuděluje).
- c) Zásah obdržení v tempu opuštění planše je platný.
- d) Zásah daný po opuštění planše je neplatný.

Příloha A

Měření pružnosti čepel

Pružnost čepel se měří s pomocí (osobní) váhy, a to následujícím postupem:

- a) Meč se postaví svisle, hrotem na váhu. Pokud to váha umožňuje, vytáruje se, pokud nikoliv, zaznamená se údaj na váze (hmotnost meče).
- b) Měřič zatlačí na hlavici meče svisle směrem dolů – čepel se začne ohýbat a váha bude ukazovat vzrůstající hmotnost.
- c) V určitý moment se vzrůst hmotnosti významně zpomalí – tehdy se zaznamená údaj na váze.
- d) Pokud nebylo možné váhu vytárovat (viz bod 1.), odečte se od zaznamenaného údaje hmotnost meče.
- e) Výsledné číslo je pružnost čepel.

Příloha B

Formát turnaje

- a) Turnaj je rozdělen na 2 fáze – skupinovou a eliminační.
- b) Do eliminační fáze postupuje pořadatelem určený počet nejlepších šermířů ze skupinové fáze.
- c) Ve všech fázích turnaje platí, že pokud by měl šermíř nastoupit do dvou po sobě následujících zápasů, aniž by mezi nimi proběhl jiný zápas, má právo na odpočinek o délce až 5 minut.

B.1 Skupinová fáze

- a) Všichni šermíři jsou pořadatelem rozděleni do skupin tak, že velikosti skupin se liší nejvýše o 1.
- b) Každý šermíř zápasí se všemi ostatními šermíři ve skupině, a to s každým právě jednou.
- c) Po dokončení všech skupin se ustanoví pořadí mezi všemi šermíři.
- d) Pořadí se určuje postupně podle těchto metrik (v případě rovnosti se použije následující metrika):
 - (i) počet výher / počet zápasů ve skupině
 - (ii) počet udělených zásahů - počet obdržených zásahů
 - (iii) počet udělených zásahů
 - (iv) počet obdržených zásahů
- e) V případě rovnosti pořadí i po použití všech metrik se vzájemné pořadí určí náhodným losem.

B.2 Eliminační fáze

- a) Šermíři jsou uspořádáni do dvojic tak, že první šermíř ze skupinové fáze je nasazen proti poslednímu, druhý proti předposlednímu, atd.
- b) Každá dvojice má právě jeden zápas.
- c) Vítěz zápasu postupuje do dalšího kola.
- d) Poražený v soutěži končí, s výjimkou šermířů, kteří prohráli v předposledním kole (semifinále – 4 zbývající soutěžící). Ti svedou boj o 3. místo v tzv. “malém” finále.

B.3 Určení konečného pořadí

- a) Na 1. místě je vítěz finále.
- b) Na 2. místě je poražený ve finále.
- c) Na 3. místě je vítěz “malého” finále.
- d) Na 4. místě je poražený v “malém” finále.
- e) Na dalších místech jsou umístěni šermíři sestupně podle toho, ve kterém kole eliminace byli poraženi. Vzájemné pořadí šermířů poražených ve stejném kole eliminace se převezme ze vzájemného pořadí těchto šermířů ze skupinové fáze.
- f) Na dalších místech jsou umístěni šermíři, kteří neprošli do eliminační fáze, a to ve stejném pořadí, jakého dosáhli ve skupinové fázi.