

All For One – One For All 2025

Pravidla turnaje

Poslední změna 3. 6. 2025

Poznámka: V případě jakýchkoliv rozdílů mezi českou a anglickou verzí těchto pravidel je závazná česká (tato) verze.

Organizátor si vyhrazuje právo obsah těchto pravidel až do zahájení turnaje měnit.

Změny

Datum	Změna
3. 6. 2025	První verze.

Obsah

I.	Základní pojmy	2
II.	Planš	3
III.	Povinná výstroj	4
IV.	Zbraň	5
V.	Systém rozhodování	6
VI.	Střet – pravidla šermu	8
VII.	Individuální souboj	11
VIII.	Týmový souboj	13
IX.	Prohřešky a penalizace	16

Přílohy

A.	Měření tuhosti čepele	18
B.	Formát turnaje	19
C.	Gesta	21

I. Základní pojmy

Střet Přátelský boj dvou šermířů, zahájený a ukončený pověřeným rozhodčím.

Souboj Soubor více střetů dvou šermířů či týmů šermířů, v rámci kterého se zaznamenává skóre jednotlivých střetů, na základě kterého je určen vítěz souboje. Souboj vyhrává pouze jeden šermíř či tým.

Výměna Základní jednotka střetu. Výměna začíná první útočnou akcí a končí buď zásahem, zastavením vedení útočných akcí, 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).

Tempo Základní časová jednotka nutná na vykonání jednoduché šermířské akce – krok, přímý útok, kryt, protiútok (pokud se sestává z jednoho nepřerušného pohybu). V jednom tempu lze provést více akcí současně, např. (přímý) útok s krokem.

II. Planš

1. Planš musí poskytovat stejné podmínky pro oba šermíře. To se týká především osvětlení a povrchu.
2. Planš má tvar obdélníku o délce nejméně 8 m a šířce nejméně 5 m.
3. Hranice planše musí být jasně vyznačena plnou čarou a nejbližší překážka může být nejbližší 1 m, umožňuje-li to stavební řešení místnosti (všechny překážky, které lze z tohoto pásma odstranit, musí být odstraněny).
4. Šermíři začínají každý střet na značkách umístěných proti sobě 2 m od středu v podélné ose planše.

III. Povinná výstroj

1. Každý šermíř odpovídá za svoji výstroj sám a při nezpůsobilosti vybavení není možný start nebo pokračování v turnaji.
2. Povinnou výstroj kontroluje a schvaluje rozhodčí. Vstupní kontrola probíhá před prvním soubojem šermíře v turnaji, dodatečná kontrola může být provedena kdykoliv.
3. Povinná ochrana hlavy a krku:
 - a. Šermířská maska certifikovaná na úroveň CEN 2 dle normy EN 13567 (lidově nazývaná „1600 N“), nicméně není vyžadováno novější zapínání zavedené od roku 2018.
 - b. Ochrana zátylku a krční páteře s tuhým jádrem.
 - c. Chráníč krku s tvrdým jádrem chránícím hrtan, nošeným přímo na krku pod maskou a kabátkem.
4. Povinná ochrana trupu a rukou:
 - a. Trup a ruce musí být chráněny neporušeným šermířským kabátkem obsahujícím tlumící vrstvy pod většinou svého povrchu.
 - b. Kabátec musí být vyrobený z pevného materiálu s odolností proti probodnutí nejméně 350 N. Kabátec nesmí mít otvory v podpaží.
 - c. Pevný prsní/hrudní chráníč je povinný pro ženy, doporučený pro muže.
 - d. Šermíř je povinen mít rukavice speciálně určené pro HEMA nebo rukavice splňující nároky pro sportovně-historický šerm, tedy zejména tvrdá ochrana prstů, hřbetu ruky a zápěstí.
 - e. Rukavice nesmí mít mezery ve výztuži, které by umožnily nebezpečný zásah, a povrch nesmí být kovový vyjma spojovacích prvků jako nýty, průchodky apod.
 - f. Dlaně nesmí být holé a musí být zakryté alespoň látkovou, koženou či podobnou rukavicí.
 - g. Lokty a předloktí musí být chráněny tuhými chrániči. Mohou být samostatné, či integrované v šermířském kabátku nebo rukavicích.
5. Povinná ochrana nohou a rozkroku:
 - a. Suspensor je povinný pro muže, doporučený pro ženy.
 - b. Kolena i holeně musí být chráněné pevným chráničem zepředu i z boku. Celý povrch nohou musí být zakrytý alespoň látkou.
 - c. Kyčle musí být chráněny vycpanými kalhotami nebo překrývajícím kabátem.
 - d. Stehna a slabiny musí být chráněny pevnými kalhotami vyrobenými z materiálu s odolností proti probodnutí nejméně 350 N.

IV. Zbraň

1. Každý šermíř odpovídá za své zbraně sám. Při nezpůsobilosti zbraní není možný start nebo pokračování v turnaji.
2. Zbraně kontrolují a schvalují organizátorem určené osoby. Vstupní kontrola probíhá před začátkem turnaje, dodatečná kontrola může být na příkaz rozhodčího provedena kdykoliv.
3. Zbraň, která kdykoliv neprojde kontrolou, nesmí být (dále) používána.
4. Šermíř musí umožnit pořadateli turnaje umístit na zbraň kontrolní nálepkou a obalit hrot čepele páskou.
5. Zbraň musí splňovat tyto požadavky:
 - a. Povolené jsou meče evropského typu s rovnou čepelí, skládající se z čepele se dvěma ostrími, příčky, rukojeti a hlavice. Čepel musí být vyrobena 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, bez ostrých výstupků. Záštitné oblouky ani jiné komplexnější příčky nejsou povoleny.
 - d. Hlavice zbraně musí být hladká a bez výčnělků.
 - e. Hrot čepele musí být zahnutý do válce, rozšířený nebo musí být jinak zajištěna jeho bezpečnost. V žádném případě nesmí mít ostré hrany.
 - f. Celková délka meče musí být mezi 120 cm a 140 cm.
 - g. Hmotnost meče musí být mezi 1450 g a 1800 g.
 - h. Těžiště meče nesmí být více než 9 cm od příčky směrem k hrotu.
 - i. Tuhost čepele musí být mezi 9 kg a 16 kg. Procedura měření tuhosti je popsána v Příloze [A](#).
6. Organizátor má právo kdykoliv jakoukoliv zbraň vyřadit z turnaje bez udání důvodu.

V. Systém rozhodování

1. Každý individuální i týmový souboj řídí a vyhodnocuje jeden rozhodčí s pomocí jednoho nebo více asistentů rozhodčího.
2. Rozhodčí
 - a. řídí jemu přidělené individuální a týmové souboje,
 - b. zodpovídá za kontrolu výstroje při jemu přidělených soubojích,
 - 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 pravidel,
 - g. je povinen na zdvořilé požádání zdůvodnit svůj verdikt či zastavení střetu.
3. Asistent rozhodčího
 - a. plní funkci pomocníka rozhodčího v otázkách zásahů – pozoruje boj z jiných úhlů, signalizuje a pamatuje si zásahy, které vidí,
 - b. zdvižením ruky signalizuje rozhodčímu, že zpozoroval platný zásah,
 - c. nenese odpovědnost za přidělení bodů či trestů,
 - d. pomáhá rozhodčímu při kontrole výstroje a předávání pokynů šermířům.
4. Rada rozhodčích
 - a. je složena ze všech rozhodčích rozhodujících na turnaji (asistenti rozhodčích mají poradní názor, který není pro radu závazný) a z hlavního organizátora turnaje,
 - b. vykládá pravidla při sporných situacích a rozhoduje situace nepokryté pravidly,
 - c. rozhoduje prostou shodou,
 - d. její rozhodnutí jsou finální.
5. V týmových soubojích je pořizován videozáznam, který může být využitý pro přezkum verdiktu rozhodčího.
6. Videozáznam je pořizován dvěma videorozhodčími ze dvou stran. Videorozhodčí nemohou být zároveň rozhodčími či asistenty rozhodčích.
7. Videozáznam se přezkoumává zásadně po vynesení verdiktu rozhodčím na základě žádosti jednoho z týmů, dle následujících pravidel:
 - a. O přezkum může požádat pouze právě šermující člen týmu, a to příslušným gestem (viz Obrázek 1), avšak může se o tomto velmi krátce¹ poradit s ostatními členy týmu.
 - b. Po přezkumu videozáznamu rozhodčí může verdikt změnit – pak se žádost považuje za úspěšnou, nebo ponechat původní – pak se žádost považuje za neúspěšnou.

¹Pár slovy či gesty, v řádu jednotek sekund. V žádném případě nesmí opustit planš.

- c. Tým ztrácí právo žádat o přezkum videozáznamu po zbytek souboje po 3. neúspěšné žádosti o přezkum videozáznamu. V prodloužení se toto právo obnovuje (pokud o něj tým přišel) a ztrácí se po 1. následující neúspěšné žádosti.
- d. V případě, že videozáznam neposkytuje dostatečné informace k posouzení střetu², nebo pokud došlo k selhání videozáznamu, je rozhodčí povinen vynést prázdný verdikt (tzn. nepřidělit žádné body ani karty) a žádost se považuje za úspěšnou.

²Např. pokud šermíř rozporuje obdržení zásah a na všech záznamech je místo potenciálního zásahu zakryté (tzn. nelze zásah potvrdit) a ani ze záznamu nevyplývá, že k zásahu nedošlo (tzn. nelze zásah vyvrátit).

VI. Střet – pravidla šermu

1. Střet probíhá následujícím způsobem, v tomto pořadí:

- a. Oba šermíři se postaví na své startovní značky.
- b. Rozhodčí se zeptá „Připraveni?“ (nebo „Ready?“) a v případě kladných odpovědí, nebo pokud nedostane zápornou odpověď, zahájí rozhodčí střet pokynem „Boj!“ (nebo „Fight!“).
- c. Šermíři šermují.
- d. Rozhodčí nebo asistent rozhodčího zastaví střet pokynem „Stop!“. Asistent rozhodčího může tento pokyn vydat pouze z bezpečnostních důvodů.
- e. Šermíři jsou povinni na pokyn „Stop!“ přerušit šerm a vrátit se na své startovní značky.
- f. Rozhodčí vyhodnotí akce proběhlé ve střetu mezi zahájením a zastavením střetu a sdělí svůj verdikt.

2. Rozhodčí zastavuje střet (dává pokyn „Stop!“) z následujících důvodů:

- a. platný zásah alespoň jedním šermířem,
- b. neplatný zásah, který by komplikoval následné posouzení střetu,
- c. opuštění planše dle [VI.4.](#),
- d. uplynutí časového limitu,
- e. nebezpečí hrozcí kvůli poruše na zbraní či výstroji nebo jiné okolnosti ohrožující zdraví šermířů, rozhodčích, diváků nebo kohokoliv jiného,
- f. nepřehlednost situace, která neumožňuje regulérní posouzení střetu,
- g. šermíři se dostanou do vzdálenosti tak blízké, že nemohou používat zbraně, či přejdou do sevření,
- h. došlo k prohřešku, který se penalizuje udělením karty,
- i. vyžádání přerušení boje šermířem.

3. Rozhodčí vyhodnocuje, zda ve střetu došlo k zásahu či zásahům, a to podle těchto kritérií:

- a. Zásah je kontakt čepele či hlavice zbraně s povrchem těla soupeře (včetně ochranných pomůcek) nebo rukojeti zbraně (včetně hlavice). Zásah může být platný (validní), nebo neplatný (invalidní).
- b. Aby byl zásah platný, musí být vykonán s dostatečnou razancí – musí dojít k viditelnému přenosu energie do zasažené části³ – a musí být veden na platný povrch.
- c. Platný povrch je povrch celého těla⁴ (včetně ochranných pomůcek) kromě:
 - i. nohou od kotníku dolů,
 - ii. zátylku hlavy a krční páteře.
- d. Zásah je možné vykonat:

³Zásah bodem, který sklouzne po vybavení, zejména po pletivu masky, může být též považován za platný.

⁴Zásah do rukojeti meče je považován za neplatný, je-li zjevné, že šlo o zásah do rukojeti. Existuje-li pochybnost, je zásah považován za platný, pokud splňuje ostatní kritéria (tzn. byl učiněn ostrím čepele, nebo hrotem v případě bodu, a došlo k dostatečnému přenosu energie).

- i. Sekem – ostřím nebo plochou meče na celý platný povrch, pokud má zjevnou trajektorii a měl by potenciál způsobit zranění zasažené části těla.⁵
 - ii. Bodem – hrotem meče na celý platný povrch. Platný bod musí být takový, že dojde k ohybu čepele nebo by pohyb čepele měl potenciál proniknout do těla soupeře.
 - iii. Řezem – ostřím meče na celý platný povrch. Platný řez musí být záměrný tažený nebo tlačенý pohyb s tlakem po platném povrchu v postřehnutelné délce.
 - iv. Úderem hlavice meče – pouze do pletiva masky, pouze frontálně, nikoliv z boku.
- e. Uchopení soupeřovy statické čepele je povoleno a není považováno za zásah.
- f. Šermíř má právo přiznat zásah, který obdržel, a to odstoupením od soupeře a zdvižením ruky současně s verbálním přiznáním zásahu. Rozhodčí není povinen takový zásah vzít v potaz, ale musí dostatečně odůvodnit své rozhodnutí.
- g. Pokud šermíř A udělí platný zásah, podle toho, zda a jakým způsobem udělí zásah šermíř B, nastane jedna z následujících situací:
- i. **Souzásah** – šermíř B zasáhne tak, že útočný pohyb jeho zbraně byl v okamžiku dopadu zásahu od šermíře A již započatý a nebyl přerušený.
 - ii. **Zásah s afterblow** – šermíř B zasáhne tak, že útočný pohyb jeho zbraně byl zahájen neprodleně po okamžiku dopadu zásahu od šermíře A a nebyl přerušený.
 - iii. **Čistý zásah** – šermíř B nezasáhne, nebo zasáhne tak, že mezi začátkem útočného pohybu jeho zbraně a okamžikem dopadu zásahu od šermíře A provedl jinou akci (např. krok, náprah), nebo došlo k prodlevě před začátkem tohoto pohybu.

4. Opuštění planše

- a. Šermíř, který je oběma chodidly zcela mimo planš⁶, opustil planš.
- b. Zásahy provedené v tempu opuštění planše jsou platné.
- c. Zásahy provedené po opuštění planše jsou neplatné.

5. Některé akce jsou zakázané. Tyto se dělí na dvě kategorie:

a. Standardní

- i. útok na zátylek, krční páteř, nebo nohu od kotníku níže, pokud není způsoben zjevně neočekávaným pohybem zasaženého,
- ii. úder hlavicí mimo pletivo masky, nebo do pletiva masky ze strany,
- iii. kopy a údery jakoukoliv částí těla (pěst, loket, koleno, rameno atd.),
- iv. zápasové techniky, kdy dochází k manipulaci s těžištěm soupeře,
- v. útok na neozbrojeného soupeře,
- vi. úder do podlahy, a to záměrný či neúměrně silný,
- vii. nebezpečné vystavování rizikových nezásahových ploch (zejména zátylek a krční páteř).⁷

⁵ Zásah plochou čepele do hlavy je platný zásah. Zásah plochou čepele do ostatních částí těla je neplatný zásah, musí však být zjevné, že šlo o plochu.

⁶ Ve smyslu průmětu – chodidlo je uvnitř planše, pokud je alespoň nějaká jeho část je na planši či nad planší, tzn. alespoň část jeho kolmého průmětu na zem leží v planši).

⁷ Např. otočení se zády k soupeři či hluboký předklon se skloněnou hlavou.

b. Závažné

- i. úder příčkou,
- ii. strhávání masky nebo jiných chráničů ze sebe či ze soupeře,
- iii. hod soupeře na zem,
- iv. páky či tlaky na klouby,
- v. zbytečná brutalita nebo využití nadbytečné síly.

VII. Individuální souboj

1. Individuální souboj je utkání mezi dvěma šermíři, které se sestává z několika střetů, které probíhají dle Sekce VI.
2. Na konci každého střetu rozhodčí vynáší verdikt, který může být:
 - a. udělení 2 bodů jednomu ze šermířů, pokud ten udělil čistý zásah (viz VI.3.g.iii.),
 - b. udělení 1 bodu oběma šermířům, pokud došlo k souzásahu (viz VI.3.g.i.),
 - c. udělení 1 bodu jednomu ze šermířů, pokud udělil první zásah a byl následně zasažen afterblow (viz VI.3.g.ii.),
 - d. prázdný verdikt – beze změny skóre – pokud rozhodčí usoudí, že nedošlo k ani jednomu z výše uvedeného, nebo pokud došlo k souzásahu za stavu skóre 7:7.
3. Nezávisle na verdiktu může rozhodčí udělit žlutou, červenou, nebo černou kartu jednomu či oběma šermířům, pokud došlo k prohřešku trestanému příslušnou kartou.
4. Souboj probíhá do okamžiku, kdy jeden z šermířů dosáhne 8 bodů, nebo dokud neuplynou 3 minuty čistého času.
 - a. Čistý čas je čas proběhlý mezi pokyny „Boj!“ a „Stop!“ měřený kumulativně v celém souboji.
 - b. V případě, že časový limit uplyne v průběhu právě probíhající výměny,⁸ rozhodčí střet ukončí až na konci výměny.
 - c. V případě, že by měly šermíři být uděleny 2 body za stavu, kdy již má 7 bodů, je mu udělen pouze 1 bod.
5. Vítězem souboje je šermíř, který má na jeho konci více bodů.
6. V případě, že po uplynutí časového limitu mají oba šermíři stejný počet bodů, odehrává se prodloužení, které má následující průběh:
 - a. Náhodným losem je určena výhoda jednomu z šermířů.
 - b. Souboj se prodlužuje o 1 minutu čistého času.
 - c. Šermíř, který jako první udělí platný zásah, při kterém nedojde k souzásahu (viz VI.3.g.i.), nebo jemuž soupeři je udělena červená nebo černá karta, získává 1 bod⁹ a stává se vítězem.
 - d. Pokud k tomu nedojde do uplynutí časového limitu, stává se vítězem šermíř s výhodou.
7. Šermíř volaný k souboji jako první nastupuje na stranu planše po pravé ruce rozhodčího, druhý šermíř na stranu po levé ruce.
8. Šermíř je povinen dostavit se na planš a být připraven zahájit boj do 1 minuty od vyhlášení souboje. Každá další započatá minuta, kdy šermíř není připraven, se považuje za zdržování.
9. Souboj může být přerušen na pokyn rozhodčího.
 - a. Rozhodčí souboj přeruší, pokud
 - i. došlo k selhání vybavení jednoho či obou šermířů,

⁸Připomínáme, že výměna není celý čas mezi pokyny „Boj!“ a „Stop!“, ale pouze jeden nepřerušovaný řetězec útočných a obranných akcí, viz Sekce I.

⁹I když jde o čistý zásah.

- ii. v souboji nelze pokračovat ze zdravotních důvodů, např. zranění,
 - iii. o to požádá jeden z šermířů verbálně (pokud neprobíhá střet), nebo odstoupením od soupeře a zdvihnutím ruky. Smí tak učinit pouze z důvodů stejných jako v předchozích dvou bodech, nebo pokud je zpozoruje u svého soupeře, jinak je to považováno za zdržování.
 - b. Po přerušení souboje má šermíř 3 minuty na to, aby opravil své vybavení či napravil svůj zdravotní stav a vrátil se do souboje, jinak kontumačně prohrává daný souboj se skóre 0:8 bez ohledu na dosavadní skóre. Rozhodčí může po poradě s organizátorem souboj takto neukončovat, ale místo toho jej nechat otevřený a dokončit později.
10. Pokud rozhodčí udělí šermíři žlutou nebo červenou kartu, po zbytek souboje se každá další udělená žlutá karta automaticky stává červenou kartou.

VIII. Týmový souboj

1. Týmový souboj je utkání mezi dvěma týmy složených nejméně ze 3 a nejvýše ze 4 šermířů a nepovinně z 1 nešermujícího kapitána/kouče.
 - a. Složení týmu je v průběhu turnaje neměnné, vyjma nešermujícího kapitána/kouče, který může být jiný (nebo žádný) pro každý souboj.
2. Tým je povinen dostavit se v plném složení na planš do 1 minuty od vyhlášení souboje. Každá další započatá minuta, kdy není přítomen celý tým, se považuje za zdržování.
3. Tým volaný k souboji jako první (dále označovaný jako tým A) nastupuje na stranu planše po pravé ruce rozhodčího, druhý tým (dále označovaný jako tým B) na stranu po levé ruce.
4. Oba týmy tajně (vzhledem ke druhému týmu) a nezávisle napíší své členy na soupisku pro daný týmový souboj a odevzdají ji rozhodčímu.
 - a. Tým napíše na pozice 1, 2 a 3 různé své členy.
 - b. Pokud má tým 4. člena, napíše jej na pozici S.
 - c. Pokud má tým nešermujícího kapitána/kouče, napíše jej na pozici C.
 - d. Tým musí odevzdat rozhodčímu vyplněnou soupisku do 3 minut od jejího obdržení. Každá další započatá minuta je považována za zdržování.
5. Týmový souboj se sestává z 9 částí, které se odehrávají postupně za sebou, a skóre se přenáší z jedné části do další.
6. V každé jednotlivé části šermuje jeden člen týmu A s jedním členem týmu B dle jejich pozic na soupiskách. Části a šermíři, kteří v nich šermují, probíhají v tomto pořadí:
 - Část 1: A3 vs B3
 - Část 2: A1 vs B2
 - Část 3: A2 vs B1
 - Část 4: A1 vs B3
 - Část 5: A3 vs B1
 - Část 6: A2 vs B2
 - Část 7: A1 vs B1
 - Část 8: A2 vs B3
 - Část 9: A3 vs B2
7. Každá část se sestává z několika střetů, které se odehrávají dle Sekce [VI](#).
8. Na konci každého střetu rozhodčí vynáší verdikt, který může být:
 - a. udělení 2 bodů jednomu z týmů, pokud jeho člen udělil čistý zásah (viz [VI.3.g.iii.](#)),
 - b. udělení 1 bodu oběma týmům, pokud došlo k souzásahu (viz [VI.3.g.i.](#)),
 - c. udělení 1 bodu jednomu z týmů, pokud jeho člen udělil první zásah a byl následně zasažen afterblow (viz [VI.3.g.ii.](#)),
 - d. prázdný verdikt – beze změny skóre – pokud rozhodčí usoudí, že nedošlo k ani jednomu z výše uvedeného, nebo pokud došlo k souzásahu v 9. části za bodového stavu 53:53.
9. Nezávisle na verdiktu může rozhodčí udělit žlutou, červenou, nebo černou kartu jednomu či oběma šermířům, pokud došlo k prohřešku trestanému příslušnou kartou.

10. Část probíhá do okamžiku, kdy alespoň jeden z týmů dosáhne či přesáhne počet bodů rovný násobku pořadí části a čísla 6,¹⁰ nebo dokud neuplyne 90 sekund čistého času.
- a. Čistý čas je čas proběhlý mezi pokyny „Boj!“ a „Stop!“ měřený kumulativně v celé části; mezi jednotlivými částmi se vynuluje.
 - b. V případě, že časový limit uplyne v průběhu právě probíhající výměny,⁸ rozhodčí střet ukončí až na konci výměny.
11. Vítězem souboje je tým, který má na konci 9. části více bodů.
12. V případě, že po uplynutí časového limitu v 9. části mají oba týmy stejný počet bodů, odehrává se prodloužení, které má následující průběh:
- a. Náhodným losem je určena výhoda jednomu z týmů.
 - b. Souboj se prodlužuje o 1 minutu čistého času.
 - c. V prodloužení šermují šermíři, kteří šermovali v 9. části.
 - d. Tým, jehož člen jako první udělí platný zásah, při kterém nedojde k souzásahu, nebo jemuž soupeři je udělena červená nebo černá karta, se stává vítězem.
 - e. Pokud k tomu nedojde do uplynutí časového limitu, stává se vítězem tým s výhodou.
13. Má-li tým člena na pozici S, může jej vystřídat s jedním svým členem na pozici 1, 2, nebo 3, a to dle následujících pravidel:
- a. Střídání lze provést kdykoliv, kdy neprobíhá střet, tzn. mezi jednotlivými částmi souboje, nebo mezi jednotlivými střety v rámci jedné části. Žádost o střídání se signalizuje verbálně spolu s příslušným gestem, viz Obrázek 2.
 - b. Střídání lze provést jen jednou za celý souboj, s výjimkou střídání vynuceného zdravotním selháním či selháním vybavení dle [VIII.14.b.](#)
 - c. Pokud tým musel provést vynucené střídání, nemůže už provést jiné než vynucené střídání.
14. Souboj může být přerušen na pokyn rozhodčího.
- a. Rozhodčí souboj přeruší, pokud
 - i. došlo k selhání vybavení jednoho či obou šermířů,
 - ii. v souboji nelze pokračovat ze zdravotních důvodů, např. zranění,
 - iii. o to požádá jeden z členů týmu včetně nešermujícího kapitána/kouče verbálně (pokud neprobíhá střet, nebo pokud o to žádá právě nešermující člen), nebo odstoupením od soupeře a zdvihnutím ruky. Smí tak učinit pouze z důvodů stejných jako v předchozích dvou bodech, nebo pokud je zpozoruje u svého soupeře, jinak je to považováno za zdržování.
 - b. Po přerušení souboje má šermíř 2 minuty na to, aby opravil vybavení či napravil svůj zdravotní stav a vrátil se do souboje. Pokud toho není schopen, musí tým tohoto šermíře vystřídat, pokud má člena na pozici S schopného šermovat. Pokud toho tým není schopen, prohrává daný souboj kontumačně se skóre 0:54 bez ohledu na dosavadní skóre.
15. Má-li tým nešermujícího kapitána/kouče, může tento v době, kdy neprobíhá střet, vstoupit do prostoru planše a poradit se se členem svého týmu, za dodržení následujících pravidel:

¹⁰Příklad: v 1. části je to 6 bodů, ve 2. části je to 12 bodů, ve 3. části je to 18 bodů atd.

- a. Tato porada nesmí zdržovat průběh zápasu.
 - b. Rozhodčí může tuto poradu ukončit a kapitána/kouče z planše vykázat, případně to považovat za zdržování.
16. Nemá-li tým nešermujícího kapitána/kouče, může po dobu celé jedné části jeho roli zastat jeden ze členů týmu (včetně náhradníka), který v dané části nešermuje.
17. Jednou za souboj, včetně případného prodloužení, si může tým vyžádat oddychový čas (time-out), dle následujících pravidel:
- a. O oddychový čas lze požádat pouze v době mezi konečným výrokem rozhodčího po konci střetu a započítáním následujícího střetu, nebo mezi jednotlivými částmi souboje.
 - b. O oddychový čas může zažádat kterýkoliv člen týmu, včetně nešermujícího kapitána/kouče, a to verbálně spolu s příslušným gestem (viz Obrázek 3).
 - c. Na tuto žádost, je-li oprávněná dle těchto pravidel, rozhodčí oddychový čas zahájí. Oddychový čas trvá 30 sekund.
 - d. V průběhu oddychového času je souboj přerušen, oba týmy smí opustit planš a dobu oddychového času strávit poradou, odpočinkem, občerstvením, či jakýmkoliv jiným způsobem.
 - e. Konec oddychového času oznámí rozhodčí pokynem „Čas!“ („Time!“), po němž musí oba týmy bez zbytečného odkladu nastoupit k pokračování v souboji. Nedodržení tohoto je považováno za zdržování a žlutá karta je udělena členu týmu, který má po skončení oddychového času nastoupit. Pokud zdržování pokračuje, může být žlutá karta udělována opakovaně. Zjevné nerespektování konce oddychového času může být, dle uvážení rozhodčího, potrestáno černou kartou.
18. Pokud rozhodčí udělí šermíři žlutou nebo červenou kartu, po zbytek souboje se každá další udělená žlutá karta udělená stejnému šermíři automaticky stává červenou kartou.
19. Pokud rozhodčí udělí žlutou nebo červenou kartu za zdržování dle VIII.2. či VIII.4.d., považuje se tato karta jako udělená všem členům daného týmu.¹¹

¹¹Tzn. každý člen týmu, včetně náhradníka (dojde-li k vystřídání) vstupuje do každé části s již udělenou žlutou kartou. Jinými slovy, jakákoliv žlutá karta pro kteréhokoliv člena daného týmu v průběhu souboje se automaticky stává červenou kartou.

IX. Prohřešky a penalizace

1. Na velmi lehké prohřešky nebo chování, které se blíží mezím daným pravidly, upozorní rozhodčí šermíře ústním napomenutím.
2. Ostatní prohřešky penalizuje rozhodčí žlutou, červenou, nebo černou kartou.
3. Žlutá karta znamená varování.
4. Červená karta znamená přidělení 1 bodu soupeři.
5. Černá karta znamená vyloučení z turnaje.
 - a. Ve zvláště závažných případech může být šermíř vyloučen z budoucích turnajů pořádaných pořadatelem, a/nebo můžou být o jeho prohřešku informováni pořadatelé jiných turnajů či zastřešující organizace.
 - b. Je-li černá karta udělena za akci či akce provedené v průběhu týmového souboje, je z turnaje vyloučen celý tým.
6. Prohřešky penalizované žlutou kartou jsou:
 - a. akce uvedené v [VI.5.a.](#),
 - b. opuštění planše dle [VI.4.](#) (neuplatňuje se, pokud byl šermíř fyzicky vytlačen),
 - c. zásah útokem započatým po ukončení střetu (po pokynu „Stop!“),
 - d. zdržování, včetně neopodstatněného přerušení souboje (viz [VII.9.a.iii.](#) a [VIII.14.a.iii.](#)) a nerespektování konce oddychového času (viz [VIII.17.e.](#)),
 - e. protestování proti výroku, žádání o přehodnocení výroku nebo žádání o přezkum videozáznamu předtím, než rozhodčí vynese výrok,
 - f. zpochybňování rozhodnutí rozhodčího nad rámec zdvořilé a odůvodněné žádosti o přehodnocení rozhodnutí.
7. Prohřešky penalizované červenou kartou jsou:
 - a. akce uvedené v [VI.5.a.](#), pokud jsou provedeny příliš nebezpečně,
 - b. akce uvedené v [VI.5.b.](#),
 - c. záměrné zakrývání platného zásahového povrchu neplatným,
 - d. neúnosně časté selhávání vybavení,
 - e. nesportovní chování.
8. Prohřešky penalizované černou kartou jsou:
 - a. akce uvedené v [VI.5.](#), pokud jsou zjevně mstivé, úmyslné či zvláště závažné nebo nebezpečné,
 - b. použití jakýchkoliv jiných zdraví ohrožujících technik (nad rámec akcí uvedených v [VI.5.](#)),
 - c. nesportovní chování zvláště závažného charakteru,
 - d. použití zbraně s chybějícím, padělaným, napodobeným či přeneseným kontrolním označením,
 - e. odmítnutí nastoupit k souboji s jiným řádně přihlášeným šermířem,
 - f. nedostavení se k individuálnímu souboji do 3 minut od jeho vyhlášení bez přijatelné

omluvy,¹²

g. nedostavení se k části týmového souboje do 30 sekund od jejího vyhlášení bez přijatelné omluvy,¹²

h. neschopnost uvést své vybavení do stavu, ve kterém projde vstupní kontrolou,

i. soustavné, opakované páčání prohřešků penalizovaných červenou kartou bez známek snahy své chování změnit.

¹²O tom, jestli je omluva přijatelná, případně o tom, zdali se šermíř podle ní chová, rozhoduje rozhodčí. Příklad přijatelné omluvy může být nutnost si dojít na záchod, pokud to nebude trvat neúměrně dlouho.

Příloha A.

Měření tuhosti čepele

1. Tuhost čepele se měří pomocí (osobní) váhy, a to následujícím postupem:
 - a. Meč se postaví svisle, hrotem na váhu.
 - b. Měřič zatlačí na hlavici meče svisle směrem dolů – čepel se začne ohýbat a váha bude ukazovat vzrůstající váhu.
 - c. V určitý moment se vzrůst váhy významně zpomalí – hodnota ukázaná na váze v tento moment je tuhost čepele.
2. V případě, že naměřená tuhost je mimo limit o 2 kg nebo méně, dojde k opakování měření rozhodčím, který rozhodne, zdali čepel vyhovuje požadavkům na tuhost. Toto rozhodnutí je finální

Příloha B.

Formát turnaje

1. Turnaj je rozdělen na dvě fáze – individuální (skupinovou) a týmovou (eliminační)
2. Do týmové fáze postupuje pořadatelem předem určený počet nejlépe umístěných týmů dle výsledků svých členů v individuální fázi.
3. Průběh individuální (skupinové) fáze:
 - a. Tým nasadí do individuální fáze nejméně 3 a nejvýše 4 své členy.¹³
 - b. Organizátor rozdělí všechny šermíře do skupin tak, že se velikosti skupin liší nejvíce o 1, a žádný šermíř není ve skupině spolu s jiným členem svého týmu.
 - c. Každý šermíř svede se všemi ostatními šermíři ve své skupině právě jeden individuální souboj.
 - d. Po dokončení všech skupin se ustanoví pořadí mezi všemi šermíři jako sestupné lexikografické uspořádání dle následujících kritérií:
 - i. počet vítězství / počet soubojů ve skupině
 - ii. počet bodů pro (získaných) - počet proti (získaných soupeři)
 - iii. počet bodů pro (získaných)
 - iv. náhodný los
4. Pořadí týmů se určí seřazením vzestupně podle součtu pořadí 3 nejlépe umístěných členů každého týmu.
 - a. V případě rovnosti v součtu pořadí se vzájemné pořadí těchto týmů rozhodne podle součtů kritérií [B.3.d.i.](#), [B.3.d.ii.](#) a [B.3.d.iii.](#) přes 3 členy daného týmu s nejvyššími hodnotami každého daného kritéria. V případě úplné shody se pořadí určí náhodným losem.
 - b. Pokud tým nemá po individuální fázi alespoň 3 členy schopné pokračovat v turnaji, je tým diskvalifikován a jeho pořadí se neurčuje.
5. Do týmové (eliminační) fáze postupuje organizátorem předem určený počet nejlépe umístěných týmů dle předchozího bodu.
6. Průběh týmové (eliminační) fáze:
 - a. Týmy jsou uspořádány do eliminačního stromu tak, že první tým je nasazený proti poslednímu, druhý proti předposlednímu atd. V případě, že počet týmů není roven mocnině 2, prvních několik týmů, jejichž počet odpovídá počtu zbývajícimu do nejbližší vyšší mocniny 2, nemá v prvním kole soupeře.
 - b. Nasazené dvojice týmů spolu svedou týmový souboj.
 - c. Vítězný tým postupuje do dalšího kola, kde se tato procedura opakuje, ovšem s nasazením odpovídajícím pozicím v eliminačním stromu.

¹³Je tedy možné, aby jeden člen čtyřčlenného týmu v individuální fázi vůbec nešermoval a účastnil se jen týmové fáze.

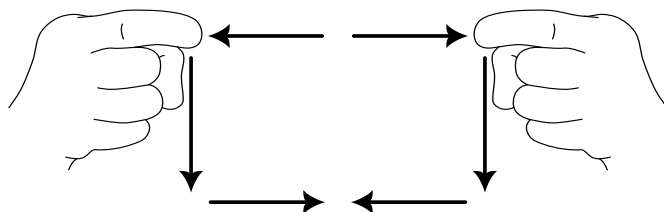
d. Poražený tým v turnaji končí, s výjimkou týmů, které prohrály v předposledním kole (semifinále – 4 zbývající týmy). Ty svedou souboj o bronzovou medaili v tzv. „malém“ finále.

7. Konečné pořadí týmů zúčastněných na turnaji je určeno následujícím způsobem:

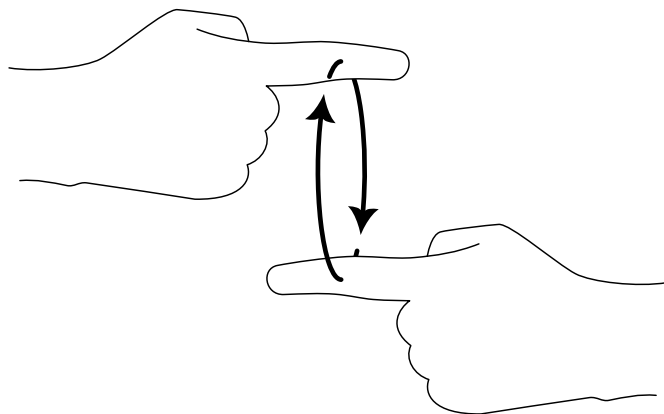
- a. Na 1. místě je vítěz finále.
- b. Na 2. místě je poražený ve finále.
- c. Na 3. místě je vítěz „malého“ finále.
- d. Na 4. místě je poražený v „malém“ finále.
- e. Na dalších místech jsou umístěny týmy sestupně podle toho, ve kterém kole eliminace byly poraženy. Vzájemné pořadí týmů poražených ve stejném kole eliminace se převezme ze vzájemného pořadí těchto týmů po individuální fázi.
- f. Na dalších místech jsou umístěny týmy, které nepostoupily do týmové fáze, a to ve stejném vzájemném pořadí jako po individuální fázi.
- g. Na dalších místech jsou umístěny týmy, které byly diskvalifikovány po určení pořadí z individuální fáze, a to ve stejném vzájemném pořadí, jako po individuální fázi.
- h. Pokud byly nějaké týmy diskvalifikovány dle [B.4.b.](#), nachází se na děleném posledním místě za všemi ostatními týmy.

Příloha C.

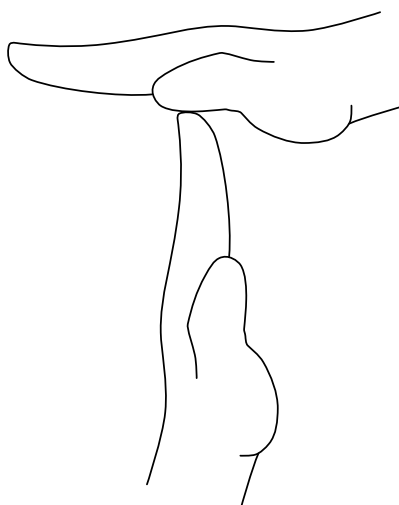
Gesta



Obrázek 1: Gesto pro žádost o přezkum videozáznamu: ruce opíší obdélník.



Obrázek 2: Gesto pro žádost o střídání: ruce kolem sebe vzájemně krouží.



Obrázek 3: Gesto pro žádost o oddychový čas: ruce ve tvaru písmene T.