

Pravidla turnaje

„Krkavčí jarní fechtík“

6. 4. 2024, Praha

Poslední změna 26. 3. 2024

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

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 Souboj	3
6.1 Zahájení, zastavení a průběh souboje	3
6.2 Délka souboje	4
7 Systém rozhodování	4
7.1 Kolegium rozhodčích	4
7.2 Rozhodčí	4
7.3 Asistent rozhodčího	4
8 Vyhodnocování boje	5
8.1 Bodování	5
8.2 Platné zásahy	5
8.3 Boj zblízka	5
8.4 Přerušování průběhu souboje	6
8.5 Opuštění planše	6
8.6 Zakázané akce	6
8.6.1 Standardní	6
8.6.2 Závažné	6
9 Videozáznam	6
10 Prohřešky a penalizace	7
10.1 Prohřešky penalizované žlutou kartou	7
10.2 Prohřešky penalizované červenou kartou	7
10.3 Prohřešky penalizované černou kartou	7
A Měření tuhosti čepele	8
B Formát turnaje	9
B.1 Skupinová fáze	9
B.2 Eliminační fáze	9
B.3 Určení konečného pořadí	9

1 Cíl

Smyslem turnaje je porovnání šermířských dovedností účastníků sportovní formou. Pravidla upravují 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).
- Souboj** Soubor více střetů dvou šermířů, v rámci kterého se zaznamenává skóre jednotlivých střetů, z jejichž výsledků je určen vítěz souboje. Souboj vyhrává pouze jeden šermíř.
- Turnaj** Soubor mnoha soubojů s cílem určit vítěze mezi zúčastněnými.
- Tempo** Základní časová jednotka nutná na vykonání jednoduché šermířské akce – krok, přímý útok, kryt, protiútok (pokud se sestává z jednoho nepřerušného pohybu).

3 Planš

- Planš musí poskytovat stejné podmínky pro oba šermíře. To se týká především osvětlení a povrchu.
- Planš má tvar obdélníku o délce 9 m a šířce 6 m.
- Hranice planše musí být jasně vyznačená plnou čarou a nejbližší překážka může být nejbližší 1,5 m, umožňuje-li to stavební řešení místnosti (všechny překážky, které lze z tohoto pásma odstranit, musí být odstraněny).
- Šermíři začínají každý střet na značkách umístěných proti sobě 2 m 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. Vstupní kontola probíhá na začátku skupinové fáze, dodatečná kontrola může být provedena kdykoliv.

4.1 Hlava

- Šermířská maska certifikovaná na úroveň CEN 2 dle normy EN 13567 (lidově nazývaná „1600 N“), nicméně není vyžadováno novější zapínání zavedené od roku 2018.
- Ochrana zátylku a krční páteře.
- Chránič krku s tvrdým jádrem chránícím hrtan, nošeným přímo na krku pod maskou a kabátcem.

4.2 Ruce a trup

- 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.
- Rukavice nesmí mít mezery ve výztuži, které by umožnily nebezpečný zásah, a povrch nesmí být kovový vyjma spojovacích prvků jako nýty, průchodky apod.
- 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.
- Kabátec musí být vyrobený z pevného materiálu s odlností proti probodnutí nejméně 350 N. Kabátec nesmí mít otvory v podpaží.
- Pevné chrániče loktů a předloktí jsou povinné. Mohou být samostatné, či integrované v šermířském kabátku nebo rukavicích.
- Mezi rukavicemi a zbytkem chráničů nesmí být nechráněná oblast.
- Pevný prsní/hrudní chránič je povinný pro ženy, doporučený pro muže.

4.3 Nohy a rozkrok

- a) Suspenzor 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.
- c) Kyčle musí být chráněny vycpanými kalhotami nebo překrývajícím kabátem.
- d) Stehna a slabiny musí být chráněny pevnými kalhotami odolnými proti probodnutí.

5 Zbraně

- a) Každý šermíř odpovídá za své zbraně sám. Při nezpůsobilosti zbraní není možný start nebo pokračování v turnaji.
- b) Zbraně kontrolují a schvalují organizátorem určené osoby. Vstupní kontola probíhá před začátkem turnaje, dodatečná kontrola může být na příkaz rozhodčího provedena kdykoliv.
- c) Zbraň, která neprojde kontrolou (vstupní či dodatečnou bez ohledu na výsledek vstupní kontroly), nesmí být (dále) používána.
- d) Šermíř musí umožnit pořadateli turnaje obalení hrotu čepele zbraně páskou výrazné barvy a umístění kontrolní nálepky na zbraň.

5.1 Dlouhý meč

- a) Povolené jsou meče Evropského typu s rovnou čepelí, skládající se z čepele se dvěma ostřími, 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, bez ostrých výstupků. Záštitné oblouky ani jiné modifikované 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 v rozsahu 120–140 cm.
- g) Hmotnost meče musí být v rozsahu 1450–1800 g.
- h) Těžiště meče nesmí být víc než 9 cm od příčky směrem k hrotu.
- i) Tuhost čepele musí být v rozsahu 9–18 kg. Pro popis měření tuhosti viz Příloha A.

6 Souboj

6.1 Zahájení, zastavení a průběh souboje

- a) První volaný šermíř zaujme místo po pravé ruce rozhodčího.
- b) Oba šermíři zaujmou základní postavení, každý na značce 2 m od středu planše (viz Sekce 3).
- c) Následně se rozhodčí zeptá „Připraveni?“ (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) Důvody pro zastavení střetu jsou:
 - (i) platný zásah alespoň jedním šermířem,
 - (ii) neplatný zásah, který by komplikoval následné posouzení střetu,
 - (iii) opuštění planše dle Sekce 8.5,
 - (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) došlo k prohřešku penalizovatelného udělením karty,
 - (viii) vyžádání přerušení boje šermířem dle Sekce 8.4.

- h) Šermíř je povinen dostavit se na planš a být připraven bojovat do 1 minuty od vyhlášení souboje. Každá další započatá minuta, kdy tak šermíř neučiní, je považována za zdržování. Není-li šermíř připraven do 5 minut od vyhlášení souboje, může rozhodčí ukončit tento souboj kontumací v neprospěch šermíře se skóre 0:5 (0:7 v eliminační fázi).
- i) Všechny platné zásahy jsou bodované ziskem 1 bodu.
- j) V případě souzásahu oba šermíři získávají bod, vyjma případu, kdy je skóre 4:4 ve skupinové fázi, resp. 6:6 v eliminační fázi (v takovém případě se žádný bod neuděluje).

6.2 Délka souboje

- a) Čas souboje 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 souboje v návaznosti na jeho zdvořilý dotaz.
- c) Souboje ve skupinové fázi (viz Příloha B.1) trvají 3 minuty čistého času, nebo pokud jeden ze šermířů nedosáhne 5 bodů.
- d) Souboje v eliminační fázi (viz Příloha B.2) trvají 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. Souboj se nastavuje o 1 minutu (3 minuty ve finále a „malém“ finále), ve které první bod pro jednoho šermíře (tj. souzásahy se nepočítají) rozhodne souboj. V případě, že v nastaveném čase nedojde k udělení bodu, vítězí šermíř s vylosovanou „výhodou“.

7 Systém rozhodování

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

7.1 Kolegium rozhodčích

- a) Vykládá pravidla při sporných situacích a rozhoduje situace nepokryté pravidly.
- b) Jeho rozhodnutí jsou finální.
- c) Je složené ze všech rozhodčích rozhodujících na turnaji. Asistenti rozhodčích mohou dát kolegiu poradní názor, který není pro kolegium závazný.
- d) Rozhoduje prostou shodou.

7.2 Rozhodčí

- a) Řídí souboje a průběh skupinové fáze ve své skupině a přidělené eliminační souboje.
- b) Zodpovídá za kontrolu výstroje při svých soubojích.
- c) Řídí jemu přidělené asistenty rozhodčí, časoměru, 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.

7.3 Asistent rozhodčího

- a) Plní funkci pomocníka rozhodčího v otázkách zásahů. Jeho úkolem je pozorovat souboj 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 soubojích.

8 Vyhodnocování boje

8.1 Bodování

- a) Rozhodčí může přidělit bod za akci, jen pokud tato akce začala mezi signály “Boj!” a “Stát!”.
- b) 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.
- c) Zásah je hodnocený udělením jednoho bodu.
- d) Současný zásah nebo souzásah je ohodnocen udělením jednoho bodu pro oba šermíře. Souzásahem rozumíme situaci, kdy se šermíři vzájemně zasáhnou v tempu, které je možné považovat za současné, tzn. útok zasahující po prvním zásahu byl již započatý v okamžiku prvního zásahu, nebyl přerušovaný a byl vykonán jedním pohybem (tedy např. v jednom kroku, bez záludu apod.).
- e) Přejde-li šermíř o svoji zbraň jakýmkoliv způsobem, jeho soupeři je přidělen jeden bod. Výjimkou je ztráta zbraně po zásahu, např. silným bodu a „vylovení“ meče z rukou šermíře – v takovém případě se za ztrátu zbraně bod nepřiděluje.
- f) Rozhodčí nesmí přidělit bod, pokud neví, co viděl, není si jistý časovou sousledností nebo oblastí zásahu.

8.2 Platné zásahy

- a) Zásah je kontakt čepele či hlavice 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) a rukojet zbraně (včetně hlavice) mimo:
 - (i) nohou od kotníku níže,
 - (ii) zátylku hlavy a krční páteře,
 - (iii) rukojet zbraně, pokud je držena jen jednou rukou.
- d) Zásah je možné vykonat:
 - (i) Sekem – ostřím nebo plochou meče na celý platný povrch, pokud má sek postřehnutelnou délku a měl by potenciál způsobit zranění zasažené části těla (např. zásah hlavy plochou čepele 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 čepele nebo pohyb čepele by měl mít potenciál proniknout do těla soupeře.
 - (iii) Řezem – ostřím meče na celý platný povrch. Řez musí být záměrný tažený nebo tlačný pohyb s tlakem po platném povrchu v postřehnutelné délce.
 - (iv) Úderem hlavice meče – pouze jen do pletiva masky, pouze frontálně, nikoliv z boku.
- e) Uchopení soupeřovy statické čepele je povolené a není považované za zásah.
- f) Platný zásah musí být vykonaný s dostatečnou razancí, musí dojít k přenosu energie do zasažené části. Při slabém/neplatném zásahu rozhodčí může střet nechat pokračovat bez zastavení.
- g) Zásah, který dochází sekem na cíl ohybem čepele přes kryt nebo příčku, není považován za platný.
- h) Síla zásahu musí být přiměřená a nesmí zbytečně převyšovat únosnou hranici.
- i) 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.

8.3 Boj zblízka

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

8.4 Přerušení průběhu souboje

- a) Rozhodčí může přerušit průběh souboje, pokud došlo k selhání vybavení šermíře, či pokud došlo ke zranění či jinému prokazatelnému zdravotnímu důvodu, kvůli kterému nelze pokračovat v souboji.
- b) O přerušení může požádat i samotný šermíř, ale pouze z výše uvedených důvodů (šermíř může požádat o přerušení také pokud zpozoruje selhání vybavení soupeře), jinak to bude považováno za zdržování. V případě, že probíhá střet, učiní tak odstoupením od soupeře a zdvihnutím ruky.
- c) Po přerušení souboje má šermíř 5 minut na to opravit vybavení či napravit svůj zdravotní stav a vrátit se do souboje, jinak kontumačně prohrává daný souboj se skóre 0:5 (ve skupinové fázi), resp. 0:7 (v eliminační fázi).

8.5 Opuštění planše

- a) Šermíř, který se ve střetu nedotýká planše ani jednou nohou a současně se dotýká (nohou, tělem) povrchu mimo planš, opustil planš. V takovém případě rozhodčí střet ukončí.
- b) Za opuštění planše se nepovažuje, pokud šermíř zvednul svoji jedinou nohu v planši jako součást pohybu dovnitř planše.
- c) Zásah obdržení v tempu opuštění planše je platný.
- d) Zásah daný po opuštění planše je neplatný.

8.6 Zakázané akce

8.6.1 Standardní

- a) Útok na zátylek, krční páteř, nebo nohu od kotníku níže (zánártí, nárt, pata, chodidlo), pokud není způsoben zjevně neočekávaným pohybem zasaženého,
- b) úder hlavicí mimo pletivo masky, nebo do pletiva masky ze strany,
- c) kopy a údery jakoukoliv částí těla (pěst, loket, koleno, rameno atd.),
- d) útok na neozbrojeného soupeře,
- e) přechod do sevření/zápasu.

8.6.2 Závažné

- a) Úder příčkou,
- b) strhávání masky nebo jiných chráničů ze sebe či ze soupeře,
- c) hod soupeře na zem,
- d) páky či tlaky na klouby,
- e) zbytečná brutalita nebo využití nadbytečné síly.

9 Videozáznam

- a) Využití videozáznamu je nutné při eliminační fázi turnaje.
- b) Videozáznam je přezkoumáván pouze pokud šermíř po výroku rozhodčího uplatní tzv. „výzvu“ (challenge).
- c) Rozhodčí má právo po nahlédnutí do záznamu změnit své stanovisko nebo ponechat předcházející.
- d) Každý šermíř má v každém souboji v eliminační fázi k dispozici 2 „výzvy“ (ve finále a „malém“ finále 3 „výzvy“).
- e) Pokud rozhodčí po přezkoumání videozáznamu na základě „výzvy“ změní svůj výrok, šermíř si „výzvu“ ponechává (tedy počet dostupných „výzev“ zůstává beze změny). Pokud rozhodčí ponechá původní výrok, šermíř „výzvu“ ztrácí (tedy počet dostupných „výzev“ se snižuje o 1).
- f) Šermíř může uplatnit „výzvu“ jen tehdy, pokud má k dispozici alespoň 1 „výzvu“.
- g) Po rozboru videa a započetí nového střetu už není možné žádat o přezkoumání staršího záznamu.
- h) V případě, že šermíř uplatnil „výzvu“, ale videozáznam neposkytuje dostatečné informace k přezkoumání rozhodnutí, případně došlo k selhání videozáznamu, rozhodčí je povinen nepřidělit za střet žádné body a střet opakovat; šermíř „výzvu“ neztrácí.

10 Prohřešky a penalizace

- a) Na velmi lehké prohřešky nebo chování, které se blíží mezím daným pravidly, upozorní rozhodčí šermíře ústním napomenutím.
- b) Ostatní prohřešky penalizuje rozhodčí žlutou, červenou, nebo černou kartou.
- c) Žlutá karta znamená varování. Žlutá karta je platná do konce daného souboje, nepřenáší se do dalších soubojů.
- d) Červená karta znamená přidělení 1 bodu soupeři. Červená karta je platná do konce daného souboje, nepřenáší se do dalších soubojů.
- e) Černá karta znamená vyloučení z turnaje. Ve zvláště závažných případech může být šermíř vyloučen z budoucích turnajů pořádaných pořadatelem, a/nebo můžou být o jeho prohřešku informováni pořadatelé jiných turnajů.
- f) Pokud šermíř již obdržel žlutou či červenou kartu, všechny následně spáchané prohřešky v tomtéž souboji, které jsou jinak penalizované žlutou kartou, jsou penalizovány červenou kartou.

10.1 Prohřešky penalizované žlutou kartou

- a) Akce uvedené v Sekci 8.6.1,
- b) opuštění planše dle Sekce 8.5 (neuplatňuje se, pokud byl šermíř fyzicky vytlačen),
- c) neúměrně silný a nekontrolovaný nebo záměrný úder do podlahy,
- d) útok započatý po ukončení střetu (pokynu „Stát!“),
- e) nebezpečné vystavování rizikových nezášahových ploch (zejména zátylku a krční páteře),
- f) zdržování souboje, včetně neopodstatněného přerušení souboje (viz Sekce 8.4),
- g) zpochybňování rozhodnutí rozhodčího nad rámec zdvořilé žádosti o přehodnocení či vysvětlení rozhodnutí.

10.2 Prohřešky penalizované červenou kartou

- a) Akce uvedené v Sekci 8.6.1, pokud jsou provedeny příliš nebezpečně,
- b) akce uvedené v Sekci 8.6.2,
- c) záměrné zakrývání platného zásahového povrchu neplatným,
- d) neúnosně časté selhávání vybavení,
- e) nesportovní chování.

10.3 Prohřešky penalizované černou kartou

- a) Akce uvedené v Sekcích 8.6.1 a 8.6.2, pokud jsou zjevně mstivé, úmyslné či zvláště závažné nebo nebezpečné¹,
- b) použití jakýchkoliv jiných zdraví ohrožujících technik (nad rámec akcí uvedených v Sekci 8.6),
- 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 souboji (viz Sekce 6.1.h) po tom, co byl jeho předchozí souboj kontumován v jeho neprospěch,
- g) neschopnost uvést své vybavení do stavu, ve kterém projde vstupní kontrolou,
- h) soustavné, opakované páchání prohřešků penalizovaných červenou kartou, bez známek snahy své chování změnit.

¹ Například dojde-li ke zranění soupeře v důsledku použití takové akce, zejména pokud kvůli takovému zranění soupeř nemůže pokračovat v souboji či turnaji.

Příloha A

Měření tuhosti čepel

- a) Tuhost čepel se měří s pomocí (osobní) váhy, a to následujícím postupem:
 - (i) Meč se postaví svisle, hrotem na váhu.
 - (ii) Měřič zatlačí na hlavici meče svisle směrem dolů – čepel se začne ohýbat a váha bude ukazovat vzrůstající hmotnost.
 - (iii) V určitý moment se vzrůst hmotnosti významně zpomalí – hodnota ukázaná na váze v tento moment je tuhost čepel.
- b) V případě naměření nadlimitní tuhosti dojde k opakování měření rozhodčím, který rozhodne, zda-li čepel vyhovuje požadavkům na tuhost. Toto rozhodnutí je finální.

Příloha B

Formát turnaje

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

B.1 Skupinová fáze

- a) Všichni šermíři jsou pořadatelem rozděleni do skupin tak, že velikosti skupin se liší nejvýše o 1.
- b) Každý šermíř bojuje 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 soubojů ve skupině
 - (ii) počet udělených zásahů - počet obdržených zásahů
 - (iii) počet udělených zásahů
 - (iv) náhodný los

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 souboj.
- c) Vítěz souboje 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.