

Pravidla turnaje
„Krkavčí podzimní fechtík“
28. 10. 2023, Praha

Poslední změna 13. 10. 2023

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	Rozhodčí	4
7.2	Asistent rozhodčího	4
8	Bodování zásahů	5
8.1	Platné zásahy	5
8.2	Ztráta zbraně	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 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.
Střeh	Poloha těla a zbraně, ve které je šermíř připraven bránit se nebo útočit.
Tempo	Základní časová jednotka nutná na vykonání jednoduché šermířské akce – krok, přímý útok, kryt.
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 6 m na 9 m. Hranice musí být výrazně 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. Rozhodčí má právo nařídit šermíři úpravu či opravu 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 certifikovaná na úroveň CEN 2 dle normy EN 13567 (lidově nazývaná „1600 N“).
- 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, 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.
- 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 samostatné, či integrované v šermířském kabátku nebo rukavicích.
- g) Mezi rukavicemi a zbytkem chráničů nesmí být nechráněná oblast.
- h) Pevný prsní/hrudní chránič je povinný pro ženy, doporučený pro muže.

4.3 Nohy a rozkrok

- a) Suspensor je povinný pro muže, doporučený 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 1450–1800 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. Pro popis měření pružnosti viz příloha A.
- k) Šermíř musí umožnit pořadateli turnaje obalení hrotu páskou výrazné barvy.

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) Ofenzivní akce započatá po zastavení střetu se penalizuje žlutou kartou.
- h) Důvody pro zastavení střetu jsou:
 - (i) platný zásah alespoň jedním šermířem,
 - (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 souboje. 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 souboje, může rozhodčí ukončit tento souboj 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 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“.
- f) Šermíř si může vyžádat oddechový čas kvůli prokazatelným zdravotním důvodům. Pokud ale není schopen do 3 minut pokračovat v souboji, obdrží černou kartu.

7 Systém rozhodování

Každý souboj 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 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.

7.2 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 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) Rozhodčí může přidělit bod za akci, jen pokud tato akce začala mezi signály “Boj!” a “Stát!”.
- d) 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.
- e) Rozhodčí nesmí přidělit bod, pokud neví, co viděl, není si jistý časovou sousledností nebo místem zásahu.

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, pokud má sek postřehnutelnou délku a měl by potenciál způsobit zranění 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 záměrný 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 povolené a není považované za zásah.
- g) 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.
- 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 v závažných případech (výjimečná brutalita, soustavné opakování) 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 Ztráta zbraně

Šermíři může být přidělen bod i v případě, kdy soupeř přijde o svoji zbraň jakýmkoliv způsobem. Výjimkou je ztráta zbraně po zásahu, např. silném bodu a „vylomení“ meče z rukou šermíře – v takovém případě se za ztrátu zbraně bod nepřiděluje.

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 zbraně, 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) Videozáznam je přezkoumáván pouze v následujících případech:
 - (i) Šermíř po výroku rozhodčího uplatní tzv. „výzvu“ (challenge).
 - (ii) Na vyžádání rozhodčího před vznesením výroku, avšak pouze v situaci, která může rozhodnout souboj. Po přezkoumání videozáznamu v takové situaci již není možné vznášet výzvy.
- c) Rozhodčí má právo po nahlédnutí do záznamu změnit své stanovisko nebo ponechat předcházející.
- d) Každý šermíř má v každém souboji k dispozici 2 „výzvy“ (ve finále a „malém“ finále 3 „výzvy“).
- e) Pokud rozhodčí po přezkoumání videozáznamu na základě „výzvy“ změnil 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 započítání 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 si „výzvu“ ponechává.

10 Karty a penalizace

- a) Žlutá karta znamená varování. Žlutá karta je platná v daném souboji (nepřenáší se).
- b) Červená karta znamená přidělení bodu soupeři. Červená karta je platná v daném souboji (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 soupeřem, 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 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.
- 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 – hodnota ukázaná na váze v tento moment 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 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 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 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.