

Turnajová pravidla
Tournament rules
Pardubický spolek šermířský

BETA 10.02.2020



Připomínky nebo poznámky k pravidlům prosím pošlete na psaserm@gmail.com

Mgr. Martina Hozáková

Kamil Hozák

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.

1 Goal

Intention of tournaments is comparison of fencing abilities of participants as sport. Rules are meant to set conditions of friendly competition so that defeating an opponent requires display of technical, tactical and physical abilities whilst also keeping all participants as safe as possible.

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 – je základní jednotkou 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.

Zápas – je soubor více střetů jedné dvojice, kde se zaznamenává skóre jednotlivých střetů. Zápas vyhrává pouze jeden šermíř.

Turnaj – je soubor mnoha zápasů s cílem určit vítěze mezi zúčastněnými.

Střeh – střeh je poloha těla a zbraně, ve které je šermíř připraven bránit se nebo útočit.

Tempo – základní časová jednotka nutná na vykonání jednoduché šermířské akce.

2 Basic terminology

between fencers grows so much that immediate continuation of assault is deemed impossible.

Bout - Bout is a series of assaults between two competitors in which points awarded for the individual exchanges determine the outcome of that bout.

Only one fencer is declared a winner of a bout.

Tournament - Set of many bouts that determines overall winner of such event.

On guard- Fencer is on guard when mutual position of their body and weapon is such that they are ready to both defend themselves and attack.

Tempo - Elementary unit of time that is required to perform one simple fencing action.

3 Šermířské akce

3.1 Útočné akce

Útok – akce, jejímž cílem je zásah protivníka

Jednoduchý útok – je útok, který sleduje jeden na začátku vybraný cíl a začíná náponem paže a pohybem zbraně vpřed. Příprava ani nápřah nejsou součástí útoku.

Přímý útok – je jednoduchý útok bez záludu vedený na cíl přímo.

Nepřímý útok – je jednoduchý útok bez záludu, vedený na cíl nejkratší cestou kolem zbraně soupeře.

Složení útok – je útok, který se skládá z jednoho nebo více záludů.

Zálud – předstíraný útok s cílem vyprovokovat určité konání soupeře.

3.2 Obranné akce

Kryt – obranná akce, která brání vlastní zbraní soupeři zasáhnout jeho cíl.

Úhyb – je akce těla, kdy se potenciální cíl vyhne zásahu zvětšením vzdálenosti nebo jinou změnou prostorové polohy.

3 Fencing actions

3.1 Offensive actions

Attack- action with a purpose of hitting an opponent

Simple attack- such attack that has just one predetermined target. It starts with extension of arm and weapon forward. Preparatory movements and backswings are not considered to be part of an attack.

Direct attack- simple attack without feints that is directed straight at the target.

Indirect attack- simple attack without feints that is directed on a shortest trajectory around opponent's weapon.

Compound attack- attack with one or more feints.

Feint- false attack that has a goal of provoking specific reaction from an opponent.

3.2 Defensive actions

Parry- Defensive action during which fencer uses their own weapon to block opponent's weapon from reaching its target.

Evasion- Defensive action that uses movement of fencers body to get out of way of opponent's attack.

2. Rozměry planše jsou 6x9 metrů. Tvar pole musí být výrazně vyznačený plnou čarou a nejbližší překážka musí být vzdálena minimálně 1 metr.

3. Šermíři začínají každý střet na značkách umístěných proti sobě 2 metry od středu v podélné ose planše.

4 Fencing arena

4.1 A fencing arena must provide similar conditions to both contestants. This applies mainly to light conditions and the ground slipperiness.

4.2 A fencing arena is of square or rectangular shape with dimensions of 6 by 9 meters. Borders of every fencing arena must be marked by a full line attached or drawn on the ground. The closest obstacle must be at least 1 meter away from the border line.

4.3 The starting position of fencers must be marked in such a way that starting lines are 2 metres away from the center of the arena in opposite directions and in line with longitudinal axis of the arena.

5 Povinná výstroj

1. Každý šermíř zodpovídá za svoji výstroj sám a při nezpůsobilosti vybavení není možný start nebo pokračování v turnaji.

2. Povinnou výstroj kontroluje a schvaluje hlavní rozhodčí na planši, 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.

5 Mandatory equipment

5.0.1 Each fencer is responsible for his own equipment. Unsuitable equipment prevents a fencer from starting or continuing their participation in the tournament.

5.0.2 Mandatory equipment is checked by the main referee of the arena who has a right to expel any fencer from the arena and give them 5 minutes to alter their equipment to tournament standard. If it's impossible to alter the equipment in designated time frame affected fencer receives black card.

5.1 Hlava

1. Nepoškozená šermířská maska odolnosti 1600N.

2. Ochrana zátylku a krční páteře s pevným jádrem.

3. Chránič krku s tvrdým jádrem chránícím hrtan.

5.1 Head

1. An undamaged Fencing mask 1600N resistance is mandatory.

2. Back of head protection and cervical spine protection with hard layer protecting is mandatory.

3. A neck protector with a hard layer protecting the larynx is mandatory.

5.2 Ruce a trup

3. Trup musí být chráněn neporušeným šermířským kabátcem obsahujícím tlumící vrstvy pod většinou svého povrchu. Kabátec musí být vyrobený z pevného materiálu odolného proti probodnutí. Kabátec nesmí mít otvory v podpaží.
4. V případě, že kabát není vybavený integrovanou ochrannou loktů a předloktí, jsou povinné pevné chrániče na obě tyto části těla.
5. Mezi rukavicemi a zbytkem chráničů nesmí být nechráněná oblast
6. Pro ženy je povinný pevný prsní chránič.

5.2 Hands, arms and torso

- 1.Fencer is required to use special HEMA fencing gloves or they have to use gloves suitable for sporting-historical fencing. Gloves must not have any gaps in reinforcement and their surface must not be made of metal.*
- 2. Gloves are not required to have padded palm yet the palm is still forbidden to remain bare and without any protection.*
- 3.Torso must be protected with unbroken layer of fencing jacket or gambeson that is properly padded under most of its surface. Fencing jacket is required to be made of durable material that is resistant against piercing. Gaps over armpits are prohibited.*
- 4. Firm elbow and forearm protectors are required if those are not integrated parts of a fencing jacket.*
- 5.No unprotected area is allowed between gloves and the rest of protecting equipment.*
- 6.Women are required to use firm breast/chest protector.*

5.3 Nohy

1. Suspenzor je povinná součást výstroje pro muže, doporučena pro ženy.
2. Kolena i holeně musí být chráněny zepředu i z boku, celý povrch nohou musí být zakrytý.
3. Kyčle musí být chráněny vycpanými kalhotami nebo překrývajícím kabátem.
4. Stehna a slabiny musí být chráněny pevnými kalhotami.

5.3 Legs

- 1.Groin protector is required for men and recommended for women.*
- 2.Knees and shins must be protected from both front and sides. Whole surface of legs must be covered.*
- 3.Hips have to be protected with padded pants or overlaying jacket.*
- 4.Thighs and upper legs must be protected with durable pants.*

6 Zbraně

6.0.1. Každý šermíř zodpovídá za své zbraně sám a při nezpůsobilosti zbraní není možný start nebo pokračování v turnaji.

6 Weapons

6.1 Dlouhý meč

1. Povolené zbraně jsou meče evropského typu s rovnou čepelí, skládající se z čepele se dvěma ostřími, příčky, rukojeti a hlavice. Čepel musí být vyrobená z oceli.
2. Čepel musí být bezpečná - neopotřebovaná, bez vyštípnutí, zlomů a ohybů. Hrany musí být zaoblené (včetně schiltu).
3. Příčka musí být rovná se zaoblenými konci. Záštitné oblouky ani jiné modifikační příčky nejsou povoleny.
4. Hlavice zbraně musí být hladká a bez výčnělků.
5. Pružnost čepele se měří tlakem hrotu zbraně na váhu. Pružnost čepele je nejvyšší hodnota v kg zobrazená vahou při maximálním ohybu čepele. Pružnost zbraně musí být mezi 9-18 kg.
6. Minimální šířka hrotu je 1 cm.
7. Hrot čepele nesmí být ostrý. Musí být zahnutý do válce, rozšířený nebo musí být jinak zajištěna jeho bezpečnost.
8. Těžiště meče nesmí být víc než 9 cm od příčky směrem k hrotu.
9. Celková délka meče se může pohybovat mezi 120cm – 140cm.
10. Hmotnost meče musí být v rozsahu od 1450g do 1800g, pouze pro Ženy v kategorii Žen od 1400g do 1800g.
11. Šermíř musí umožnit pořadateli turnaje obalení hrotu páskou výrazné barvy.

6.1 Long sword

1. *Only straight-bladed, European-type simulators are allowed in the tournament. A longsword must consist of a blade with two edges, a cross-guard, a handle, and a pommel. Longswords must be made of proper steel.*
2. *Blades must be safe to use. It must not be worn out, chipped, broken or bent. No sharp edges are allowed and that applies to schilt too.*
3. *Cross-guard must be straight with rounded ends. Arched guards or any other modified cross-guards are prohibited.*
4. *Pommel of a long sword must be smooth and without protrusions.*
5. *The flexibility of the blade is measured by applying pressure on blade point against scales. The blade flexibility is then maximum number in kg shown on scales until the blade gets full bend. Flexibility of longsword blades must be in 9-18 kg interval.*
6. *Point of a sword has to be at least 1 cm wide.*
7. *Point of a blade must not be sharp. It must be rolled into cylinder, widened or it must be made safe by other means.*
8. *Sword is not allowed to be balanced more than 9cm from its cross-guard when measured from the guard to the point.*
9. *Overall length of a sword must be between 120cm and 140cm.*
10. *Weight of a long sword is allowed to be between 1450g and 1800g. Women competing in women's category are allowed swords with weight between 1400g and 1800g.*
11. *Fencers are required to let organizers cover point of fencer's sword with brightly coloured tape.*

1. Povolené zbraně jsou jednoruční meče evropského typu s rovnou čepelí, skládající se z čepele se dvěma ostřími, příčky, rukojeti a hlavice. Čepel musí být vyrobená z oceli.
2. Čepel musí být bezpečná - neopotřebovaná, bez vyštípnutí, zlomů a ohybů. Hrany musí být zaoblené (včetně schiltu).
3. Meč může mít záštitné oblouky a prstence.
4. Hlavice zbraně musí být hladká a bez výčnělků.
5. Pružnost čepele se měří tlakem hrotu zbraně na váhu. Pružnost čepele je nejvyšší hodnota v kg zobrazená vahou při maximálním ohybu čepele. Pružnost zbraně musí být mezi ??? a ??? kg.
6. Minimální šířka hrotu je 1cm.
7. Hrot čepele nesmí být ostrý. Musí být zahnutý do válce, rozšířený nebo musí být jinak zajištěna jeho bezpečnost.
8. Těžiště meče nesmí být víc než 9 cm od příčky směrem k hrotu.
9. Celková délka meče se může pohybovat mezi 70cm – 100cm.
10. Hmotnost meče musí být v rozsahu od 900g do 1200g.
11. Šermíř musí umožnit pořadateli turnaje obalení hrotu páskou výrazné barvy.

6.2 One-handed sword

1. *Only straight-bladed, one-handed European-type simulators are allowed in the tournament. A one-handed sword must consist of a blade with two edges, a cross-guard, a handle, and a pommel. Swords must be made of proper steel.*
2. *Blades must be safe to use. It must not be worn out, chipped, broken or bent. No sharp edges are allowed and that applies to schilt too.*
3. *Complex or arched cross-guards or rings are allowed.*
4. *Pommel of a one-handed sword must be smooth and without protrusions.*
5. *The flexibility of the blade is measured by applying pressure on blade point against scales. The blade flexibility is then maximum number in kg shown on scales until the blade gets full bend. Flexibility of blades must be in ??? - ??? kg interval.*
6. *Point of a sword has to be at least 1 cm wide.*
7. *Point of a blade must not be sharp. It must be rolled into cylinder, widened or it must be made safe by other means.*
8. *Sword is not allowed to be balanced more than 9cm from its cross-guard when measured from the guard to the point.*
9. *Overall length of a sword must be between 70cm and 100cm.*
10. *Weight of a one-handed sword is allowed to be between 900g and 1200g.*
11. *Fencers are required to let organizers cover point of fencer's sword with brightly coloured tape.*

6.3 Štítek

1. Povolené jsou kruhové štítky ovládané v pěstním držení. Štítky typu „targa“ nejsou povoleny.

4. Váha štítku není omezená.
5. Maximální možný průměr štítku je 40 cm.

6.3 Buckler

1. *Circular bucklers with grip held in fist are allowed. Bucklers of "Targa" type are not allowed.*
2. *The core of a buckler is made with a shield boss, which protects the hand.*
3. *The body of buckler must be wooden or metallic; it cannot have any dangerous protrusions or sharp edges.*
4. *The weight of a buckler is not limited*
5. *Largest allowed diameter of a buckler is 40cm.*

6.4 Rapír

1. Povolené zbraně jsou repliky rapírů s dlouhou čepelí. Zbraně s čepelimi moderního sportovního šermu nejsou povoleny.-
2. Délka rukojeti, typ koše, šířka příčky nejsou limitovány. Celková délka zbraně však nesmí přesáhnout 130 cm.
3. Zakončení příčky musí být zaoblené.
4. Povolená maximální délka čepele je 110cm včetně ricassa.
5. Celková váha zbraně musí být minimálně 900g, maximálně 1400g.
6. Čepel musí být bezpečná - neopotřebovaná, bez vyštípnutí, zlomů a ohybů. Hrany musí být zaoblené.
7. Hrot čepele nesmí být ostrý. Musí být zahnutý do válce, rozšířený nebo musí být jinak zajištěna jeho bezpečnost.
8. Minimální šířka hrotu je 1cm.
9. Šermíř musí umožnit pořadateli turnaje obalení hrotu páskou výrazné barvy.

6.4. Rapier

1. *Historicizing replicas of rapiers with a long blade meant for sporting-historical fencing are allowed (modern epee or foil blades are not allowed).*
2. *Lenght of hilt, type of basket and width of cross-guard are not limited. Overall length of a rapier must not exceed 130cm.*
3. *Ends of crossguard must be rounded.*
4. *Blade with ricasso is not allowed longer than 110cm.*
5. *Weight of a rapier is allowed to be between 900g and 1400g.*
6. *Blades must be safe to use. It must not be worn out, chipped, broken or bent. No sharp edges are allowed.*
7. *Point of a blade must not be sharp. It must be rolled into cylinder, widened or it must be made safe by other means.*
8. *Point of a rapier has to be at least 1 cm wide.*

6.5 Dýka

1. Povolené zbraně jsou dýky evropského typu s rovnou čepelí, skládající se z čepele se dvěma ostřími, příčky, rukojeti a hlavice. Čepel musí být vyrobená z oceli. Dýky s více čepelimi, tvary čepele určenými k zachytávání zbraně nebo zakřivené dýky nejsou povoleny.
2. Délka rukojeti, typ koše, šířka příčky nejsou limitovány. Celková délka nesmí přesáhnout 60 cm.
3. Hrot čepele nesmí být ostrý. Musí být zahnutý do válce, rozšířený nebo musí být jinak zajištěna jeho bezpečnost.
4. Minimální šířka hrotu je 1cm.
5. Maximální délka čepele dýky je 45 cm.
6. Zakončení příčky musí být zaoblené.
7. Šermíř musí umožnit pořadateli turnaje obalení hrotu páskou výrazné barvy.

6.5. Dagger

1. Only straight-bladed, European-type daggers are allowed in the tournament. A dagger must consist of a blade with two edges, a cross-guard, a handle, and a pommel. Daggers must be made of proper steel. Daggers with more blades, curved blades or daggers designed to capture opponent's blade are not allowed.

2. Length of hilt, type of basket and width of cross-guard are not limited. Overall length of a dagger must not exceed 60cm.

3. Point of a blade must not be sharp. It must be rolled into cylinder, widened or it must be made safe by other means.

4. Point of a dagger has to be at least 1 cm wide.

5. Blade of a dagger is not allowed to be longer than 45cm.

6. Ends of crossguard must be rounded.

7. Fencers are required to let organizers cover point of fencer's sword with brightly coloured tape.

6.6 Plášť

1. Pláštěm se rozumí kus látky ve tvaru kruhové výseče nebo kruhu.
2. Plášť nesmí obsahovat jiné než textilní části, zejména závaží.

6.6 Cloak

1. Cloak is defined as a piece of cloth cut into partial arc or complete circle.

2. Cloak must not have contain parts made of other material than fabric. This is emphasised in any integrated weights being forbidden.

7 Zápas

7.1 Zahájení, zastavení a průběh zápasu

1. První volaný šermíř zaujme místo po pravé ruce hlavního rozhodčího.
2. Po výzvě hlavního rozhodčího „Na střeh!“ zaujmou oba šermíři základní postavení, každý na značce 2m od středu planše.

5. Hlavní rozhodčí zastavuje střet slovem a gestem „Stát!“, pomocný rozhodčí může zastavuje střet pouze v případě hrozícího nebezpečí.
6. Šermíři jsou povinni na signál „Stát!“ přerušit šerm a zůstat stát na aktuální pozici.
7. Ofenzivní akce po zastavení střetu se penalizuje žlutou kartou.
8. Důvody pro zastavení jsou:
 - a. platný zásah alespoň jednoho šermíře,
 - b. neplatný zásah, který by komplikoval následné posouzení střetu,
 - c. 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,
 - d. uplynutí časového limitu,
 - e. nebezpečí hrozící kvůli poruše na výstroji nebo jiné zdraví ohrožující okolnosti,
 - f. nepřehlednost situace, která neumožňuje regulérní posouzení střetu,
 - g. vyžádání zastavení šermířem, signalizované zvednutím ruky.
9. Šermíř je povinen dostavit se na bojiště do 1 minuty od vyhlášení zápasu. V opačném případě může rozhodčí udělit žlutou kartu za zdržování.
10. Všechny platné zásahy jsou bodované získkem jednoho bodu.
11. V případě souzásahu se skóre zvyšuje.

7 Bout

7.1

- 1.Fencer that is called first takes their place by the right hand of the referee of the arena.*
- 2.Competitors come on guard when the referee gives the order "On guard!". Each of them takes stance on their mark 2 m from the centre of the arena.*
- 3.Referee asks a question "Ready?" If both answers are positive or if there is no negative answer, the main referee of the arena starts an assault with command "Fight!"(or "Vpřed!")*
- 4.Fencers are not allowed to take any actions or move from their mark before the command "Fight!" is given.*
- 5.Main referee stops the assault with a command "Stop!"(or "Stát!"). Assistant referee is allowed to stop the assault only when they consider situation to be dangerous.*
- 6. Fencers are required to stop their actions and remain still when the Stop command is given.*
- 7.Offensive actions that happened after the assault is stopped are penalised with a yellow card.*
- 8. Reasons for stopping an assault are as follows:*
 - a.a valid hit has been made*
 - b.an invalid hit has been made, which may complicate the evaluation of any further actions*
 - c.a fencer has left the arena with both feet. Fencer that left the arena with both feet by their own motion is penalised with yellow car. Fencer that was pushed or otherwise moved from the arena by their opponent is not penalised in any way.*
 - d.end of a time limit*

g. Fencer requested the assault to be stopped which they signaled by raising their hand.

9. Fencer is required to enter the arena in one minute after their bout is announced. If they fail to do so the main referee is allowed to penalise them with a yellow card for such delay.

10. All valid hits are rewarded with one point.

11. In case both fencers make a valid hit within one tempo (simultaneous hit) they are both rewarded with a point.

7.2 Délka zápasu

1. Čas zápasu je udaný čistým časem šermu, tj. stopky se spouštějí pokynem „vpřed“ a zastavují pokynem „stát“.

2. 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.

3. Zápas ve skupinové fázi trvají 3 minuty čistého času nebo pokud jeden ze šermířů nedosáhne 5 bodů.

4. Zápas v eliminační fázi trvají 2x3 minuty čistého času s minutovou pauzou nebo dokud jeden ze šermířů nezíská 7 bodů.

5. Pokud zápas skončí nerozhodně, tj. oba šermíři mají po uplynutí času stejné skóre, rozhodčí losem určí „výhodu“ a nastavuje se dodatečně 1 minuta, ve které první bod pro jednoho šermíře zápas ukončuje. V případě absence bodu v přidané minutě vítězí šermíř s vylosovanou „výhodou“.

6. Šermíř si může vyžádat oddechový čas kvůli prokazatelným zdravotním důvodům. Pokud ale není schopen do 3 minut pokračovat v zápase, obdrží černou kartu.

7.2 Timeframe of a bout

1. Timeframe of a bout consist only of fencing time. eg. Timers are started with a “Fight” command and they are stopped with “Stop” command.

2. Timers are either visible to both fencers or designated referee/timekeeper informs fencers about remaining time on their polite request.

3. Pool bouts last for 3 minutes of effective fencing time or until on fencer gains 5 points.

4. Elimination bouts last 2 times 3 minutes of effective fencing time with one 1 minute long pause in the middle or until one fencer gains 7 points.

5. If bouts ends in a draw referee draws a lot to decide “advantage” for one fencer before prolonging the bout for 1 minute. First point gained during such prolonged bout ends it. If neither fencer gains any point during prolonged period the fencer with “advantage” is considered victorious.

6. Fencer with valid health condition can request short time for recuperation. If they are not able to continue in 3 minutes they receive black card.

8 Rozhodování

Každý zápas řídí a vyhodnocuje jeden hlavní rozhodčí. Počet vedlejších rozhodčích není omezen, obvykle jeden pro skupinovou fázi a až tři pro eliminační fázi turnaje. Hlavní ani vedlejší rozhodčí nemohou být zároveň videorozhodčími.

8 Process of decision

Every bout is managed and evaluated by one main referee. Number of assistant referees is not limited yet it is customary to have one assistant referee per arena for pool bouts and up to three assistant referees per arena for elimination works. Neither main nor assistant referees are allowed to be the video referee at the same time.

1. Řídí průběh skupinové fáze ve své skupině.
2. Řídí jednotlivé zápasy.
3. Zodpovídá za kontrolu výstroje při svých zápasech.
4. Řídí jemu přidělené vedlejší rozhodčí, časomíru a záznam skóre.
5. Pohybuje se okolo pole tak, aby dokonale sledoval dění v něm.
6. Uděluje tresty (žlutá, červená a černá karta).
7. Přiděluje body za akce dle platných pravidel.
8. Rozhodčí je povinný na požádání vysvětlit důvody, na základě kterých rozhoduje, proč udělil bod, kartu nebo pozastavil zápas.

8.1 Main referee (Referee of the arena)

1. Manages pool bouts in his group
2. Manages bouts in designated arena
3. Is responsible for equipment checks in their arena
4. Manages assistant referees, time-keeper/timer and score records assigned to them.
5. Moves around the arena in such way that allows them perfect view of what is happening inside
6. Decides penalisation (yellow, red and black cards)
7. Assigns points for actions that follow rules
8. When politely asked, referee is obliged to explain reasons that led them to decision on assigning point, card or why they stopped the assault

8.2 Vedlejší rozhodčí

1. Plní funkci pomocníka hlavního rozhodčího v otázkách zásahů. Jeho úkolem je pozorovat zápas z jiných úhlů a pamatovat si zásahy, které vidí.
2. Pokud asistent upozoruje, že šermíř, kterého sleduje, dostal zásah, zdvihne ruku. Na to hlavní rozhodčí může nebo nemusí přerušit zápas.
3. Asistent nenes odpovědnost za přidělení zásahů

8.3 Assistant referee

1. *Assists main referee with detection of hits. His responsibility is to watch arena from different angles than the main referee and remember any recognisable hits.*
2. *Assistant referee raises their hand when they spot that the fencer they are watching was hit. Main referee can stop an assault at that moment but they are not required to.*
3. *Assistant referee is not responsible for any points assigned.*

9 Bodování střetu

1. Zásah je hodnocený udělením jednoho bodu.
2. 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.
3. Rozhodčí může přidělit bod za akci jen pokud tato akce začala mezi signály „Vpřed!“ a „Stát!“.

zpozorovat.

5. Rozhodčí nesmí přidělit bod, pokud neví, co viděl, není si jistý časovou sousledností nebo místem zásahu. Má právo si akci osvětlit náhledem do videozáznamu.

9 Judging of hits and point

1.Hit is awarded with one point

2.Simultaneous hit is awarded with one point for each fencer. Hits are considered simultaneous if fencers hit each other in one period of fencing time.

3. Referee may award point only for actions that started between commands "Fight!" and "Stop!"

4.Main referee analyses last exchanges after an assault is stopped. They then evaluates distribution of point to neither, one or both fencers. Main referee must be able to verbally explain last action of fencer that influenced current decision. Main referee must be capable of describing what actions and hits they've witnessed.

5.Referee is not allowed to award any point if they are not sure about time sequence or place of hit. They have right to consult videorecording of an assault.

9.1 Platné zásahy

1. Zásah je kontakt zbraně s povrchem těla soupeře nebo rukojeti zbraně.

2. Zásah může být platný nebo neplatný (validní nebo nevalidní).

3. Aby byl zásah platný, musí být vedený na platný povrch, tj. povrch celého těla mimo:

- a. nohou od kotníku níže,
- b. zátylku hlavy a krční páteře.

4. Záměrné zakrývání platného povrchu neplatným se penalizuje červenou kartou.

5. Zásah je možné vykonat:

- a. 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.
- b. 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.
- c. Řezem – ostřím meče na celý platný povrch. Řez musí být tažený nebo tlačný pohyb s tlakem po platném povrchu v postřehnutelné délce.
- d. Úderem hlavice meče – pouze jen do pletiva masky.

6. Uchopení soupeřovi statické čepele je povoleno a není považováno za zásah.

7. Platný zásah musí být vykonaný s dostatečnou razancí, při slabém - neplatném zásahu rozhodčí může střet nechat pokračovat bez zastavení.

8. Zásah, který dochází sekem na cíl ohybem čepele přes kryt nebo příčku není považován za platný.

9. Síla zásahu musí být přiměřená a nesmí zbytečně převyšovat únosnou hranici. Pro zbytečnou brutalitu může být šermíři udělena žlutá, červená nebo následně černá karta.

10. Šermíř má právo přiznat zásah, který obdržel, odstoupením od soupeře a zdvižením ruky bez zbraně zároveň s verbálním přiznáním zásahu. Rozhodčí však není povinný takový zásah obodovat, ale musí dostatečně zdůvodnit své rozhodnutí.

9.1 Valid hits

3. Hit can be considered valid if it is targeted at the valid surface. All surfaces are valid except:

a. legs from ankles down

b. nape of head and cervical spine

4. Intentional covering of valid surfaces with invalid ones is penalised with red card

5. Hit can be achieved with:

a. **Cut** - carried out with the edge or the flat of the blade on any valid target. A cut must be performed with a visually distinctive trajectory and must correspond with an action that would probably cause the target area to be wounded, e.g. hitting head with the flat surface of the sword also counts

b. **Thrust** - carried out with the point of the weapon on any valid target. A valid thrust must be performed in such a way that it would be visually distinctive, e.g. the blade will be bent at the end of the action or the blade would have enough energy to penetrate into an unprotected body.

c. **Slice** - carried out with the edge of the weapon on any valid target. A slice must be a movement which is defined by pushing or pulling of the blade against the valid area in a visually distinctive way.

d. **Strike** - using the pommel of the weapon against the opponent's facial part of mask. It has to hit the mesh.

6. It is allowed to grab static blade of an opponent and such action is not considered to be hit.

7. Valid hit has to be performed with enough vigor. Weak and feeble hits may be ignored by referee of arena. They might decide to not even stop an assault for feeble hits.

8. Hit that is achieved by bending the blade over parry or guard is not considered valid.

9. Strength of an attack must not be excessive. Unnecessary brutality can be penalised with yellow, red or even black card.

10. Fencer has a right to acknowledge receiving a hit. It is done verbally while simultaneously raising their hand without a weapon and stepping away from their opponent.

Main referee is not obliged to accept such hit as valid but they must be able to explain their decision.

9.2 Dominance odzbrojením

Šermíři je přidělen bod i na základě akce ve které nedošlo k zásahu, ale šermíř odzbrojil soupeře, tj. připravil ho o zbraň. Rozhodčí ihned zastaví boj. Ztráta zbraně vlastní chybou se nepovažuje za dominanci a rozhodčí za to bod neudělí.

9.2 Special actions

Fencer may be awarded a point even without valid hit when they've achieved what is considered dominance by disarming. Such dominance is achieved by fencer when they disarm their opponent. In that case referee immediately stops an assault. If fencer loses their own weapon themselves that is not considered dominance by disarming and their opponent is not awarded a point.

9.3 Boj zblízka

1. Zápasnické techniky jsou zakázané.

2. Pokud se oba šermíři dostanou do vzdálenosti, kdy nemohou používat zbraně, rozhodčí střet ukončí.

3. Údery pěstí a kopy jsou zakázané.

9.3 Close quarter combat

1. It is forbidden to use any wrestling techniques

10 Videozáznam

1. Využití videozáznamu je nutné při eliminační fázi turnaje.
2. Každý šermíř má nárok na jedno neoprávněné posouzení videozáznamu v průběhu zápasu a libovolný počet oprávněných.
3. Žádost o posouzení videozáznamu se signalizuje po rozhodnutí rozhodčího o přidělení bodu.
4. Rozhodčí má právo po nahlédnutí do záznamu změnit své stanovisko nebo ponechat předcházejících.
5. Pokud rozhodčí ponechá stanovisko bez změny, ztrácí šermíř nárok na video reklamaci v tomto zápase.
6. Vyžádat si rozbor videa může hlavní 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 Video record

- 1. Use of video recordings is necessary during elimination bouts.*
- 2. Every fencer is entitled to one false evaluation of video recordings during a bout and they are entitled to unlimited number of true evaluations.*
- 3. Request for evaluation of video recording is to be signaled after a referee assigned a point.*
- 4. Referee has a right to keep or change his decision after evaluation of the recording.*
- 5. If referee decides to keep his decision after evaluation of recording fencer who requested such evaluation loses his right to request another one for the same bout.*
- 6. Main referee is allowed to evaluate video recordings as much as they deem necessary before assigning point for latest assault. Older recording can not be evaluated after a new assault has already started.*

11 Karty a penalizace

1. Žlutá karta znamená varování.
2. Červená karta znamená přidělení bodu soupeři.
3. Černá karta znamená vyloučení ze soutěže.
4. Po žluté kartě lze udělit jen kartu červenou nebo černou, dle závažnosti provinění.
5. Po červené kartě lze udělit jen kartu červenou nebo černou, dle závažnosti provinění.

11 Cards and penalisation

- 1. Yellow card means warning*
- 2. Red card means point for an opponent*
- 3. Black card means disqualification from the tournament*
- 4. Only red and black cards can be applied after a yellow card. This depends on importance of specific misconduct.*

11.1 Zakázané akce

Následující zakázané akce se penalizují žlutou kartou

1. Útok sekem nebo bodem na zátylek a krční páteř.
2. Útok na chodidlo.
3. Úder příčkou.
4. Bod a sek dýkou a úder štítkem.
5. Kopy a údery pěstí.
6. Strhávání masky nebo jiných chráničů.
7. Užití zápasnické techniky.
8. Útok na neozbrojeného soupeře.
9. Agresivita nebo využití nadbytečné síly.
10. Útok po ukončení střetu rozhodčím.
11. Nesportovní chování

11.1 *Forbidden actions*

Following actions are penalised with a yellow card

- 1. Attack with cut or thrust targeting nape of the head or cervical spine.*
- 2. Attack targeting opponent's foot*
- 3. Attack with cross-guards*
- 4. Thrust or cut with a dagger or punch with a buckler*
- 5. Punches with fists and kicks*
- 6. Tearing off opponent's protectors or mask*
- 7. Using any wrestling techniques*
- 8. Attack on an unarmed opponent*
- 9. Excessive use of strength and aggression*
- 10. Attack after an assault is stopped by referee.*
- 10. Unsporting behavior*

11.2 Opuštění planše

1. Šermíř, který se ve střetu nedotýká planše ani jednou nohou a současně se dotýká (nohou, tělem) povrchu mimo planš, opustil planš.
2. Opuštění planše se trestá žlutou kartou.
3. Zásah obdržení v tempu opuštění planše je platný.
4. Zásah daný po opuštění planše je neplatný.

11.2 *Leaving the arena*

3.Hit that was received in the same period of fencing time when the fencer left the arena is considered valid.

4.Hit that was received after the period of fencing time when the fencer left the area is considered invalid.