

Turnajová pravidla

Pražský argument 2022 – HEMA turnaj

pravidla vycházejí z pravidel poskytnutých Pardubickým spolkem šermířským,
které sepsali Mgr. Martina Hozáková, Kamil Hozák
(pravidla pro turnaj upravená za Poslední argument Jindřich Tichý)

1 Cíl

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

2 Základní pojmy

- **Střet** přátelský souboj dvou šermířů, je zahájen a ukončen 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** je poloha těla a zbraně, ve které je šermíř připraven bránit se nebo útočit.
- **Tempo** základní časová jednotka nutná na vykonání jednoduché šermířské akce.

3 Šermířské akce – útok a obrana/kryt

- **Útok** je akce, jejímž cílem je zásah protivníka.
 - **Jednoduchý útok** je útok, který sleduje jeden na začátku vybraný cíl a začíná pohybem zbraně vpřed a náponem paže. Příprava ani nápřah nejsou součástí útoku.
 - o **Přímý útok** je jednoduchý útok bez záludu vedený na cíl přímo.
 - o **Nepřímý útok** je jednoduchý útok, vedený na cíl kolem zbraně soupeře.
 - **Složený útok** je útok, který se skládá z jednoho nebo více záludů.
 - o **Zálud** je předstíraný útok s cílem vyprovokovat určité konání soupeře.
- **Kryt** je obranná akce, která brání vlastní zbraní soupeři zasáhnout cíl.
- **Úhyb** je akce těla, kdy se potenciální cíl vyhne zásahu zvětšením vzdálenosti nebo jinou změnou prostorové polohy.

4 Planš

- **Planš** musí poskytovat stejné podmínky pro oba šermíře. To se týká především osvětlení a povrchu.
- **Rozměry planše** jsou 6x9 metrů. Tvar pole musí být výrazně vyznačený plnou čarou a nejbližší překážka musí být vzdálena minimálně 1 metr.
- **Značky pro zahájení střetu** jsou umístěny proti sobě 2 metry od středu v podélné ose planše.
- **Prostor kolem planše** je prostor určený pouze pro rozhodčí, videorozhodčí a účastníky konkrétního zápasu. V žádném případě v tomto prostoru nesmí být divák, trenér ani jiný účastník turnaje ani doprovod.
- **Prostor pro soutěžící** je, určený pouze pro soutěžící. V tomto prostoru by měl mít soutěžící dostatek prostoru pro odložení svého vybavení u soutěžní planše a současně bude v dosahu rozhodčích.
 - o Tento prostor soutěžící využije ihned po zjištění, že začíná jeho skupina na dané planši.
 - o Tento prostor soutěžící opustí až na pokyn rozhodčího po posledním souboji skupiny.
 - o Výjimkou pro opuštění prostoru pro soutěžící jsou zdravotní komplikace, oprava vybavení a použití toalety.
 - o Organizátoři nemusí prostor pro soutěžící zřizovat, pokud tomu nedovolí prostory haly.

5 Povinná výstroje

- **Šermíř zodpovídá** za svoji výstroj sám a při nezpůsobilosti vybavení není možný start nebo pokračování v turnaji.
- **Před zahájením zápasu** kontroluje a schvaluje výstroj hlavní rozhodčí na planši, který má právo vykázat šermíře na úpravu výstroje, která nepřesáhne časový interval 5minut. Pokud není možné uvést výstroj do stavu odpovídajícího pravidlům ve stanoveném časovém rozsahu, uděluje šermíři černou kartu.
- **Ochrana hlavy, zátylku a hrtanu**
 - o Nepoškozená šermířská maska odolnosti 1600N.
 - o Ochrana zátylku a krční páteře s pevným jádrem.
 - o Chránič krku s tvrdým jádrem chránícím hrtan.
- **Ruce a trup**
 - o Šermíř je povinen mít rukavice speciálně určené pro HEMA nebo rukavice splňující nároky pro sportovně-historický šerm. Rukavice nesmí mít mezery ve výztuži a povrch nesmí být kovový.
 - o Rukavice nemusí být vycpané v dlaňové části, ale dlaně nesmí být holé, bez jakékoliv ochrany.
 - o 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.
 - o V případě, že kabát není vybavený integrovanou ochrannou loktů a předloktí, jsou povinné pevné chrániče na obě tyto části těla.
 - o Mezi rukavicemi a zbytkem chráničů nesmí být nechráněná oblast.
- **Nohy**
 - o Suspensor je povinná součást výstroje pro muže, pro ženy doporučen.
 - o Kolena i holeně musí být chráněny zepředu i z boku, celý povrch nohou musí být zakrytý.
 - o Kyčle musí být chráněny vycpanými kalhotami nebo překrývajícím kabátem.
 - o Stehna a slabiny musí být chráněny pevnými kalhotami.

6 Zbraň – dlouhý meč

- **Šermíř zodpovídá** za své zbraně sám a při nezpůsobilosti zbraní není možný start nebo pokračování v turnaji.
- 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.
- Čepel musí být bezpečná – nepotřebovaná, bez vyštípnutí, zlomů a ohybů. Hrany musí být zaoblené (včetně schiltu).
- Příčka musí být rovná se zaoblenými konci. Záštitné oblouky ani jiné modifikační příčky nejsou povoleny.
- Hlavice zbraně musí být hladká a bez výčnělků.
- 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.
- Minimální šířka hrotu je 1 cm.
- Hrot čepele nesmí být ostrý. Musí být zahnutý do válce, rozšířený nebo musí být jinak zajištěna jeho bezpečnost.
- Těžiště meče nesmí být víc než 9 cm od příčky směrem k hrotu.
- Celková délka meče se může pohybovat mezi 120cm – 140cm.
- Hmotnost meče musí být v rozsahu od 1500g do 1800g.
- Šermíř musí umožnit pořadateli turnaje obalení hrotu páskou výrazné barvy.

7 Zápas

- První volaný soutěžící zaujme místo po pravé ruce hlavního rozhodčího.
- Po výzvě hlavního rozhodčího „**Na střeh!**“ zaujmou oba šermíři základní postavení, každý na značce 2m od středu planše.
- Před zahájením střetu se hlavní rozhodčí zeptá otázkou „**Připraveni?**“
 - o V případě záporné odpovědi soutěžícího(ích) se střet nezahajuje a je třeba vyřešit důvod zdržení zápasu.
- Šermíři musí čekat bez pohybu na signál „**Vpřed!**“.

- Hlavní rozhodčí zastavuje střet slovem a gestem „**STÁT!**“ nebo „**STOP!**“, pomocný rozhodčí zastavuje střet pouze v případě hrozícího nebezpečí.
- Šermíři jsou povinni na signál „**STÁT!**“ nebo „**STOP!**“, přerušit šerm a zůstat stát na aktuální pozici.
- Důvody pro zastavení jsou
 - o platný zásah alespoň jednoho šermíře,
 - o neplatný zásah, který by komplikoval následné posouzení střetu,
 - o 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,
 - o uplynutí časového limitu,
 - o nebezpečí hrozící kvůli poruše na výstroji nebo jiné zdraví ohrožující okolnosti,
 - o nepřehlednost situace, která neumožňuje regulérní posouzení střetu,
 - o vyžádání zastavení šermířem, signalizované zvednutím ruky.
- Šermíř je povinen dostavit se na bojiště do 1 minuty od vyhlášení zápasu. V opačném případě může rozhodčí udělit žlutou kartu za zdržování.
- Opakování signálů a jejich posloupnost:
 - o **Na střež!**
 - o **Připravení?**
 - o **Vpřed!**
 - o **Stát! nebo Stop!**
 - o **Vyhodnocení výměny**

7.1 Délka zápasu

- Čas zápasu je udaný čistým časem šermu, tj. stopky se spouštějí pokynem „**vpřed**“ a zastavují pokynem „**stát/stop**“.
- 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.
- Zápas ve skupinové fázi trvá 3 minuty čistého času.
- Zápas v eliminační fázi trvá 2x3 minuty čistého času s minutovou pauzou.
- 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 přidáné minutě vítězí šermíř s vylosovanou „výhodou“.
- Šermíř si může vyžádat oddechový čas kvůli prokazatelným zdravotním důvodům. Pokud, ale není schopen do 3 minut pokračovat v zápase, obdrží černou kartu.

8 Rozhodčí

- 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.

8.1 Hlavní rozhodčí

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

8.2 Vedlejší rozhodčí

- Plní funkci pomocníka hlavního rozhodčího v otázkách zásahů. Jeho úkolem je pozorovat zápas z jiných úhlů a pamatovat si zásahy, které vidí.

- Pokud asistent zpozoruje, že šermíř, kterého sleduje, dostal zásah, zdvihne ruku. Na to hlavní rozhodčí může nebo nemusí přerušit zápas.
- Asistent nenesse odpovědnost za přidělení bodů.

8.3 Signály rozhodčích

- Vedlejší rozhodčí používá tyto signály rukama.
 - o **Překřížení rukou před tělem** znamená nic se nestalo, neplatný zásah, nebo rozhodčí neumí situaci posoudit, z důvodů nepřehlednosti situace.
 - o **Zdvižené levé nebo pravé předloktí při rozpažení rukou** znamená, že rozhodčí zaznamenal získání bodu šermíře, na jehož straně má zvednuté předloktí.
 - o **Zdvižené obě předloktí při rozpažení rukama** znamená, že rozhodčí zaznamenal souzásah, tj. získání bodu obou šermířů.

9 Bodování střetu

- Zásah je hodnocený udělením bodu.
- Současný zásah nebo souzásah rozumíme situaci, kdy se šermíři vzájemně zasáhnou v tempu, které je možné považovat za současné.
- Rozhodčí může přidělit body za akci jen pokud tato akce začala mezi signály „Vpřed!“ a „Stát! / Stop!“.
- Po zastavení střetu hlavní rozhodčí s asistenty posuzuje a analyzuje výměny. Následně přidělí 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 zpozoroval.
- Rozhodčí nesmí přidělit body, pokud neví, co viděl, není si jistý časovou sousledností nebo místem zásahu. Má právo si akci osvětlit náhledem do videozáznamu.

9.1 Platné zásahy

- Zásah je kontakt zbraně s povrchem těla soupeře nebo rukojeti zbraně.
- Zásah může být platný nebo neplatný (validní nebo nevalidní).
- Aby byl zásah platný, musí být vedený na platný povrch, tj. povrch celého těla mimo:
 - o nohou od kotníku níže,
 - o zátylku hlavy a krční páteře.
- Záměrné zakrývání platného povrchu neplatným se penalizuje červenou kartou.
- Platný zásah je možné vykonat:
 - o Sekem – ostřím meče na celý platný povrch. Sek musí mít postřehnutelnou délku a musí odpovídat pohybu, který by měl potenciál způsobit zranění na zasažené části těla.
 - o 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.
 - o Řezem – ostřím meče na celý platný povrch. Řez musí být tažený nebo tlačný pohyb s tlakem po platném povrchu v postřehnutelné délce.
 - o Úderem hlavice meče – pouze do pletiva masky.
- Platný zásah musí být vykonaný s dostatečnou razancí, při slabém – neplatném zásahu rozhodčí může střet nechat pokračovat bez zastavení.
- Postřehnutelný zásah, který dochází sekem na cíl ohybem čepele přes kryt nebo příčku není považován za platný.
- Síla zásahu musí být přiměřená a nesmí zbytečně převyšovat únosnou hranici. Pro zbytečnou brutalitu může být šermíři udělena žlutá, červená nebo následně černá karta.
- 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.

9.2 Bodování zápasů v turnaji

- Zápas ve skupinové fázi turnaje končí dosažením 5 bodů.
- Zápas v eliminační fázi turnaje končí dosažením 7 bodů.

9.3 Odzbrojení

- Šermíři je přidělen bod, pokud oponent mezi povelům „Vpřed“ a „Stát“ ztratil zbraň, tj. upustil svou zbraň vlastní chybou nebo dominancí soupeře. Taková situace se považuje za výhodu ozbrojeného, a proto rozhodčí ihned zastavuje z důvodu bezpečí střet a udělí bod.
- Pokud zbraň ztratí zasažený na základě platného zásahu, body se nesčítají.
- Pokud útočník zasahuje dle pravidel a následkem zásahu je ztráta vlastní zbraně, nejde o odzbrojení a bod soupeři se neudělí.

9.4 Boj zblízka

- Zápasnické techniky jsou zakázané.
- Pokud se oba šermíři dostanou do vzdálenosti, kdy nemohou používat zbraně, rozhodčí střet ukončí.
- Údery pěstí a kopy jsou zakázané.

10 Videozáznam

- Využití videozáznamu je nutné při eliminační fázi turnaje.
- Každý šermíř má nárok na jedno neoprávněné posouzení videozáznamu v průběhu zápasu a libovolný počet oprávněných.
- Žádost o posouzení videozáznamu se signalizuje po rozhodnutí rozhodčího o přidělení bodu.
- Rozhodčí má právo po nahlédnutí do záznamu změnit své stanovisko nebo ponechat předcházející.
- Pokud rozhodčí ponechá stanovisko bez změny, ztrácí šermíř nárok na video reklamaci v tomto zápase.
- Vyžádat si rozbor videa může hlavní rozhodčí libovolně často před udělením bodů za poslední střet. Po rozboru videa a započítání nového střetu už není možné žádat o přehrání staršího záznamu.

11 Karty a penalizace

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

11.1 Zakázané akce

- Útok sekem nebo bodem na zátylek a krční páteř.
- Útok na chodidlo.
- Úder příčkou.
- Kopy a údery pěstí.
- Strhávání masky nebo jiných chráničů.
- Užití zápasnické techniky.
- Útok na neozbrojeného soupeře.
- Agresivita nebo využití nadbytečné síly.
- Útok po ukončení střetu rozhodčím.
- Nesportovní chování.
- Ofenzivní akce po zastavení střetu.

11.2 Opuštění planše

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