

Pravidlá Borderlands

Požiadavky na účasť

- Účastník musí mať minimálne **18 rokov**.
- Účastník musí byť v dobrej fyzickej a psychickej kondícii.
- Účastník nesmie byť pod vplyvom omamných alebo psychotropných látok.
- Účastník musí uhradiť vstupný poplatok.
- Účasťou v súťaži účastník berie na vedomie, že súťaž so sebou nesie **zvýšené riziko fyzického alebo psychického zranenia**, a preberá **plnú zodpovednosť** za toto riziko.
-

Vybavenie

Polstrovaný meč

- Polstrovaný meč GoNow / v prípade nevhodného vybavenia je možné zapožičanie od organizátorov.
- Moderná šermiarska maska 350N/1600N.
- Kožené alebo špeciálne rukavice HEMA – kovové rukavice **NIE SÚ POVOLENÉ**.
- Chránič slabín.
- Odporúča sa chránič krku.
- Odporúča sa chránič zátylku (pripevnený k maske).
- Odporúča sa chránič hrudníka.
- Používanie plastových káblových viazačov na výstroji **NIE JE POVOLENÉ**.

Fechtfeder

- Vlastný fechtfeder dlhý meč.
- Plochá čepeľ s rozšírenou alebo zrolovanou špičkou.
- Záštita a hlavica nesmú byť ostré.
- Šermiarska maska 1600N s bezpečne pripevnenou ochranou krku.
- Polstrovaná šermiarska bunda a nohavice.
- Ochrana krku.
- Chránič hrudníka.
- Chrániče lakťov.
- HEMA rukavice – kovové rukavice **NIE SÚ POVOLENÉ**.
- Chránič slabín.
- Chrániče kolien a holení.
- Používanie plastových káblových viazačov na výstroji **NIE JE POVOLENÉ**.

Pravidlá turnaja

Pravidlá pre šermiarov

- Pred zápasom musí byť ochranná výstroj a zbraň skontrolovaná určenou osobou.
- Asistent v aréne pripevní na masku označovaciu stuhu (červenú / zelenú).
- Po zaujatí počiatkovej pozície čaká na signál hlavného rozhodcu na začatie.
- Každý zápas trvá 1 minútu nepretržitého boja – po platných zásahoch sa nezastavuje.
- V prípade remízy nasleduje 30 sekúnd predĺženia.
- Ak je skóre po predĺžení stále vyrovnané, vyhráva prvý jasný zásah.

- Počítajú sa len jasné zásahy (bojovník nie je zasiahnutý súperom v rovnakom tempe).
- Vytlačenie súpera z ringu sa nepočíta ako bod.
- Ak šermiar opustí ring oboma nohami, súperovi sa udelí bod.
- Ak sa šermiari po opustení ringu rýchlo vrátia, duel pokračuje; ak nie, hlavný rozhodca boj zastaví a vráti ich do východiskovej pozície.
- Je povolené bodovať, sekať a udierať čepeľou meča.
- Je povolené **napodobňovať** zásah rukoväťou, ale **iba do tváre**.
- Údery rukoväťou, záštitou alebo hlavicou meča **nie sú povolené**.
- Útok s jednou rukou na rukoväti je povolený, ale medzi útokmi musí byť meč držaný oboma rukami.
- Tlačenie alebo strkanie súpera alebo jeho rúk je povolené.
- Chytanie súpera alebo jeho zbrane **nie je povolené**.
- Úmyselné zrazenie súpera na zem **nie je povolené**.
- Pustenie meča z oboch rúk alebo hádzanie meča **nie je povolené**.

Pravidlá pre bodovanie rozhodcov

- Počítajú sa len jasné a dostatočne silné zásahy, ktoré by v reálnom boji mohli spôsobiť zranenie.
- V prípade simultánnych alebo dvojítých zásahov nezískava body ani jeden z šermiarov.
- V prípade po sebe idúcich zásahov v rámci jedného pohybu (tempo) sa body neudeľujú.
- Reťazové zásahy (viac zásahov na to isté miesto v jednej akcii) sa rátajú ako 1 bod.
- Ak šermiar opustí ring oboma nohami, súper získa bod.
- Za vytlačenie súpera z ringu sa body neudeľujú.
- Po zápase zdvihne stuhu zodpovedajúcu farbe stuhu šermiara, ktorý získal viac bodov.
- V prípade remízy zdvihne obe stuh.

Pravidlá pre hlavných rozhodcov

- Začína a ukončuje zápasy.
- Na začiatku každého zápasu sa uistí, že všetci účastníci (bodujúci rozhodcovia, šermiari, asistenti) sú pripravení.
- Zastaví zápas, ak:
 - vypršal čas
 - došlo k zraneniu
 - došlo k poruche ochranného vybavenia alebo meča
 - šermiari sa nevrátili do šermiarskej zóny po jej opustení
 - došlo k nesportovému správaniu.
- Na základe signálov bodujúcich rozhodcov rozhodne, či je víťaz, alebo či zápas musí pokračovať.
- Vyhlási farbu víťaza.