

Turnajová pravidla Pražský argument 2024 – HEMA turnaj (29.6.2024)

1) Cíl

Smyslem turnaje je podpora a popularizace sportovně historického šermu a HEMA. Současně turnaj nabízí sportovcům možnost porovnávat a ověřovat své umění bezpečnou a přátelskou cestou.

2) Základní pojmy

⇒ Turnaj

Turnaj je soubor zápasů s cílem určit vítěze.

Zápas je přátelské utkání soupeřů a je tvořen mnoha střety.

Střet je stanoven povely vpřed a stát a může být tvořen z několika výměn.

Výměna je samotné zápolení soupeřů. Zahájena je útočnou akcí a ukončena může být vzdálením se, nebo zásahem.

⇒ Zápas

Na střeh, tj. Na místa je příkaz pro soutěžící s požadavkem dostavit se na vyznačené značky a připravit se ke střetu.

Připravení? je dotaz rozhodčího směřovaný na organizaci planše a soutěžící.

Vpřed, tj. boj je povel k zahájení střetu a spuštění časomíry.

Stát, tj. stop je povel k zastavení střetu a časomíry.

Vyhodnocení probíhá verbálně i neverbálně a náleží výhradně rozhodčím.

⇒ Šermířské akce

Šermířské akce probíhají v tempu, tj. v časovém úseku potřebném pro vykonání akce a v kontaktní vzdálenosti.

Útok je aktivní pohyb zbraně s postřehnutelnou dráhou a potenciálem způsobit zranění.

- Bod je útok hrotem proti překážce, který vychází z náponu paží.
- Sek je útok ostřím proti překážce, který vychází ze stříhu.
- Řez je útok tahem nebo tlakem ostřím po překážce.
- Přímý útok je útok vedený od náprahu k terči po přímé ose.
- Nepřímý útok je útok vedený k terči po křivce, s cílem vyhnout se zbrani soupeře.
- Zálud je předstíraný útok se záměrem vyprovokovat soupeře k určitému chování.
- Odveta je včasný útok po provedeném krytu.
- Proti-odveta je útok vykonaný po vykrytí odvety.
- Protiútok je útok do soupeřovi přípravy nebo samotného útoku, či závěru útoku.
- Kryt je obranná akce vlastní zbraní.
- Úder je útok hlavicí proti soupeři.

⇒ Planš

Planš je vyhrazený prostor pro zápasy s vlastním označením a velikostí. Nejčastější rozměry planše jsou 6x9m.

⇒ Rozdělení terčů

Mělké terče celé nohy a ruce od rukavice po loket včetně.

Hluboké terče jsou trup, hlava a paže od lokte výše.

3) Povinná výstroj a zbraň

Šermíř zodpovídá za své vybavení a je povinen případné nedostatky odstranit, jinak mu může být udělena černá karta.

⇒ Kontrolu vybavení může provést kterýkoli rozhodčí v průběhu celého turnaje.

⇒ **Plánované kontroly** probíhají při vstupu na sportovní plochu haly a před zahájením skupinové fáze.

⇒ Povinná výstroj

- Šermířská maska s atestací 1600N musí být bezpečná a bez zjevného zásadního poškození.
- Ochrana zátylku, krční páteře a hrtanu s tvrdým jádrem.
- Rukavice pro HEMA turnaje, nikoli kovové.
- Kabát pro HEMA turnaje odolný proti probodnutí bez otvorů v podpaží.
- Kalhoty pro HEMA turnaje odolné proti probodnutí.
- Ochrana předloktí, loktů, kolen a holení.
- Pro muže je povinný suspensor, ženám jen doporučujeme.
- Pro ženy je povinný plastron.

⇒ Zbraň

- Meč evropského typu s rovnou čepelí, tj. hovorově federschwert.
- Čepel musí být bezpečná, neopotřeбенá, bez zlomů, ohybů, vyštípnutí. Hrany musejí být zaoblené.
- Hrot musí být zaoblený a zploštělý, nebo rolovaný a očištěný. Šířka hrotu je minimálně 1 cm.
- Příčka musí být rovná, nesmí mít modifikace ani ostré hrany.
- Hlavice bez ostrých hran.

- **Zbraň musí splňovat**
 - ◊ Pružnost 9-18 kg při tlaku na váhu.
 - ◊ Těžiště nesmí přesáhnout 9 cm.
 - ◊ Délka 120-140 cm.
 - ◊ Hmotnost 1450g – 1800g.

4) Zápas

Zápas řídí hlavní rozhodčí s asistentem.

⇒ Časomíra

- Časomíru střeží osoba přidělená k časomíře.
- Ve skupinové fázi zápasy trvají 3 minuty čistého času.
- V eliminační fázi zápasy trvají 5 minut čistého času.
- Za nerozhodného stavu po uplynutí času se nastaví 1 minuta čistého času a losem se určí výhoda.

⇒ Body

- Body kontroluje osoba přidělená pro zápis.
- Ve skupinové fázi turnaje vyhrává ten šermíř, který dříve získá 5 bodů.
- V eliminační fázi turnaje vyhrává ten šermíř, který dříve získá 7 bodů.
- Pro finálové zápasy je možná změna maximálního počtu dosažených bodů.

⇒ Oddechový čas

- Šermíř si může vyžádat oddechový čas pro úpravu vybavení, nebo kvůli zjevným zdravotním důvodům.
- Oddechový čas bez postihu trvá 3 minuty.
- Každá další započatá minuta stojí šermíře červenou kartu.

⇒ Rozhodčí

- Zápas řídí na dané planši hlavní rozhodčí a radí se s asistentem. Pro eliminační fázi může být i více asistentů.
- V eliminační fázi turnaje se zřizují pro každý zápas dva videorozhodčí a soutěžící má nárok na jednu neoprávněnou výzvu.

5) Bodování

⇒ Platný zásah je hodnocený udělením jednoho bodu.

- Platný povrch je celé tělo vč. rukojeti zbraně.
- Neplatný povrch je noha od kotníku k zemi a zátylek. Přičemž, nastaví-li jeden ze soupeřů zátylek a druhý nezasáhne z bezpečnosti, šermíři, jenž se otočil, může být udělena červená karta dle posouzení situace rozhodčím.

⇒ Souzásah je vzájemný zásah platného povrchu v tempu, jenž lze považovat za současný.

- Dojde-li k souzásahu mělkého a hlubokého terče, rozhodčí udělí bod pouze za hluboký terč.
- Za stejné váhové terče rozhodčí přidělí každému šermíři jeden bod.

⇒ Jednoruční akce

- Souzásah váhově stejných terčů, přičemž jedna z akcí je jednoruční, rozhodčí udělí bod pouze za obouruční zásah.
- Souzásah váhově různých terčů, přičemž jednoruční akcí je zasažen hluboký terč, rozhodčí udělí bod pouze za hluboký terč.

⇒ Úder hlavicí

- Údery hlavicí jsou platné pouze do masky.

⇒ Odzbrojení

- Za ztrátu zbraně vlastní chybou nebo za dominanci rozhodčí udělí bod šermíři se zbraní. Přičemž při ztrátě zbraně platí pro oba šermíře povel „STOP!“
- Dojde-li ke ztrátě zbraně ihned při zásahu, body za ztrátu zbraně se neudělují.
- Body za platný zásah a ztrátu zbraně se nesčítají.

⇒ Zakázané akce

- Boj zblízka, kopy, chvaty, podmetry, údery a údery příčkou nejsou povoleny.

⇒ Opuštění planše

- Opuštění planše vlastní vinou je penalizováno, vytlačení nikoli.

⇒ Zásahy podlahy

- Zásahy podlahy nedostatečnou kontrolou vlastní zbraně je penalizováno.

6) Karty a penalizace

Není-li definováno, o penalizaci rozhoduje hl. rozhodčí zápasu a organizátor turnaje.

⇒ Karty

- Žlutá karta znamená varování. (v jednom zápase nelze stejnému šermíři udělit dvě žluté karty)
- Červená karta znamená bod soupeři.
- Černá karta znamená vyloučení ze soutěže.

Rules of the tournament Pražský argument 2024 – HEMA tournament

(29.6.2024)

1) Goal

The purpose of the tournament is to promote and popularize historical fencing and HEMA. At the same time, the tournament offers athletes the opportunity to compare and test their skills in a safe and friendly way.

2) Basic concepts

⇒ Tournament

- Tournament is a set of matches to determine a winner.
- The match is a friendly encounter between the opponents and consists of many clashes.
- The clash is determined by the forward(vpřed) and halt(stop) commands and may consist of several exchanges.
- The exchange is the actual struggle of the opponents. It is initiated by an offensive action and may end by hitting the opponent or moving away.

⇒ Match

- On alert, or On stations, is a command for competitors to report to the designated marks and prepare for a clash.
- Ready? is a question from the judge directed at the organization of the planche and the competitors.
- Forward, or fight is the command to initiate a clash and start the timer.
- Halt, or stop is a command to halt the clash and stop the timer.
- The evaluation is verbal and non-verbal and belongs exclusively to the judges.

⇒ Fencing events

- Fencing actions take place at a pace, or in the time required to perform the action and at the contact distance.
- **An attack** is an active movement of a weapon with a perceptible trajectory and the potential to cause injury.
 - ◇ Thrust is an attack with a point against an opponent, which comes from the tilt of the arms.
 - ◇ Cut is an attack with a blade against an opponent that comes from a visually distinctive trajectory.
 - ◇ Slice is an attack by pushing or pulling the blade against an opponent.
 - ◇ Direct attack is an attack directed at an opponent along a straight axis.
 - ◇ Indirect attack is an attack made to avoid an opponent's weapon.
 - ◇ Feint is an attack with the intent to provoke an opponent into some behavior.
 - ◇ Riposte is a timely attack after a cover is made.
 - ◇ Counter-riposte is an attack made after covering a retaliation.
 - ◇ Counter-attack is an attack into the opponent's preparation or the attack itself, or the end of the attack.
 - ◇ Parry is a defensive action of one's own weapon.
 - ◇ Strike is an attack with a pommel against an opponent.

⇒ Pool

- Pool is a dedicated area for matches with their own markings and sizes. Most often the pool are 6x9m.

⇒ Division of targets

- Shallow targets the entire leg and arm from glove to elbow including.
- Deep targets are the torso, head and arms from the elbow up.

3) Compulsory equipment and weapon

The fencer is responsible for his equipment and is obliged to correct any deficiencies, otherwise he may be issued a black card.

⇒ Equipment checks may be performed by any referee throughout the tournament.

⇒ Scheduled checks take place at the entrance to the sports area of the hall and before the start of the group phase.

⇒ Compulsory equipment

- Fencing mask with 1600N certification, must be safe and without obvious major damage.
- Protection of the back of the neck, cervical spine and larynx with hard core.
- Gloves for HEMA tournaments, not metal ones.
- Coat for the HEMA Tournament with no holes in the armpits.
- Puncture resistant trousers for HEMA tournaments.
- Protection for forearms, elbows, knees and shins.
- Suspenders are mandatory for men, recommended for women and For women, a solid breast/chest is mandatory.

⇒ Sword

- A sword of European type with a straight blade, commonly known as federschwert.
- A blade must be safe, unworn, without breaks, bends, nicks. The edges must be round and blunt.
- A point must be rounded, clean and flattened or rolled. Minimum width of tip is 1 cm.
- A cross-guard must be straight and don't have any modifications or sharp edges.
- A pommel without sharp edges.
- **The weapon must meet**

- ◇ Flexibility of blade 9-18 kg at weight pressure.
- ◇ Point of balance must not exceed 9 cm.
- ◇ Overall length 120-140 cm.
- ◇ Weight 1450g - 1800g.

4) Match

The match is controlled by the pool referee with an assistant.

⇒ Timekeeping

- The time is monitored by the person assigned to the timer.
- In the group phase, matches last 3 minutes of effective fencing time.
- In the elimination phase, matches last 5 minutes of effective fencing time.
- In the event of a tie after time has elapsed, 1 minute of effective fencing time shall be set and the advantage shall be determined by lot.

⇒ Score

- Points are checked by the person assigned to the point-checking.
- In the group stage of the tournament, the fencer who scores 5 points first wins.
- In the elimination phase of the tournament, the fencer who scores 7 points first wins.
- For the final matches the maximum number of points can be changed..

⇒ Break

- A fencer may request a break to adjust equipment or for obvious medical reasons.
- The rest period without penalty lasts 3 minutes.
- Each additional minute costs the fencer a red card

⇒ Referee

- The match is controlled by the pool referee on the given pool and in consultation with the assistant. There may be more than one assistant for the elimination phase.
- In the elimination phase of the tournament, two video referees are set up for each match and the contestant is entitled to one unauthorized challenge.

5) Scoring

⇒ A valid hit is scored by awarding one point.

- The valid surface is the entire body including the handle of the weapon.
- Invalid surface is the leg from ankle to ground and the back of the head. If one fencer turns to expose the back of his head and his opponent does not score a hit on him for safety reasons, a red card may be issued according to the referee's assessment of the situation.

⇒ Co-hit is the mutual hit of a valid surface at a pace that can be considered simultaneous.

- If a shallow target and a deep target are hit, the referee will award a point only for the deep target.
- For targets of the same weight, the referee shall award one point to each fencer..

⇒ One-handed action

- Co-hit of targets with the same weight, where one of the actions is one-handed, the referee will award a point only for a two-handed hit.
- Co-hit of targets of different weights, where the one-handed action hits a deep target, the referee will award a point only for the deep target.

⇒ Pommel strike

- Strikes with the pommel are valid only to the mask.

⇒ Disarmament

- If one of the fencers loses his weapon, either by own mistake or by action of his opponent, the referee will stop the match and the fencer with the weapon will be awarded a point.
- If the loss of the weapon occurs immediately on impact, no points are awarded.
- Points for a valid hit and loss of weapon are not cumulative.

⇒ Prohibited actions

- Hand-to-hand combat, kicks, grappling, submissions, punches and hitting with the cross-guard are not allowed.

⇒ Leaving the pool

- Abandoning the pool due one's fault is penalized, displacement by the opponent is not.

⇒ Hitting the floor

- Hitting the floor due insufficient control of your own weapon is penalized.

6) Cards and penalties

Unless defined, penalties are decided by the pool referee of the match and the tournament organizer.

⇒ Cards

- Yellow card means a warning. (In one match cannot be issued two yellow cards to single fencer)
- Red card means a point to the opponent
- A black card means exclusion from the competition.