



FEBUS

PRAVIDLÁ TURNAJOV FEBUS
KATEGÓRIA DLHÝ MEČ, RAPÍR A MEČ A ŠTÍTK

FEBUS
2014-2018

OBSAH

1.	CIEĽ	3
2.	ZÁKLADNÉ POJMY	3
3.	Šermiarske akcie	3
3.1	Ofenzívne akcie	3
3.2	Defenzívne akcie	4
4.	ŠERMIARSKÉ POLE (BOJISKO)	4
5.	Povinná výstroj	5
5.1	Hlava	5
5.2	Ruky a trup	5
5.3	Nohy	6
6.	Zbrane	6
6.1	Dlhý meč	6
6.2	Jednoručný meč	6
6.3	Štítok	7
6.4	Rapír	7
6.5	Pobočná zbraň - Dýka	8
6.6	Plášť	8
7.	Zápas	8
7.1	Zahájenie, zastavenie a priebeh zápasu	8
7.2	Dĺžka zápasu	9
8.	Rozhodovanie	10
8.1	Rozhodca	10
8.2	Asistent rozhodcu	10
9.	Bodovanie stretu – Dlhý meč	10
9.1	Platné zásahy	11
9.2	Špeciálne akcie	11
9.3	ZÁPAS A BOJ ZBLÍZKA	12
10.	PRAVIDLO „VOR“	12
10.1	Princíp	12
10.2	ZÍSKANIE VOR	13
10.3	STRATA VOR	13
11.	BODOVANIE STRETU – RAPÍR	13
11.1	PLATNÉ ZÁSAHY	14
11.2	ŠPECIÁLNE AKCIE	15
11.3	ZÁPAS A BOJ ZBLÍZKA	15
12.	ŠPECIÁLNE PRAVIDLÁ – RAPÍR	15

12.1	KRYTIE RUKOU	15
12.2	Krytie plášťom	16
12.3	PRÁVO ÚTOKU	16
13.	Bodovanie stretu – meč a štítok	16
14.	VIDEOZÁZNAM	16
15.	KARTY A PENALIZÁCIA	17
15.1	ZAKÁZANÉ AKCIE	17
15.2	VYSTÚPENIE Z BOJISKA – PREŠĽAP	17
16.	SUMÁR PRAVIDIEL	18
16.1	DLHÝ MEČ	18
16.2	RAPÍR	18
16.3	Meč a štítok	18
17.	ZOZNAM zmien	19
17.1	Dlhý meč	19
17.2	Rapír	19

1. CIEĽ

Hlavná motivácia k organizovaniu turnajov je praktické preverenie šermiarskych zručností športovou formou. Pravidlá majú za cieľ upraviť podmienky priateľského zápolenia tak, aby na porazenie súpera bolo nutné predviesť technické, taktické i fyzické zručnosti a zaručiť čo najväčšiu bezpečnosť.

Jeden z hlavných princípov nadradený formálnym pravidlám je princíp fairplay. Každý súbor pravidiel by mal zabezpečiť to, aby všetkým účastníkom turnaja boli poskytnuté rovnaké štartovacie podmienky.

Pravidlá bude nutné priebežne upravovať, aby zlepšovali kvalitu šermu a neumožňovali ich zneužívanie spôsobom, ktorý sa vzdáľuje pôvodnému šermu dlhým mečom a rapírom. Napriek tejto ambícii bude takéto zápolenie vždy bojovým športom a nie reálnym bojom, preto bude každý stret posudzovaný len v rámci týchto pravidiel (psychológia šermujúcich, hodnota a validita zásahov a terčov, atď.).

2. ZÁKLADNÉ POJMY

- **Stret** – priateľský súboj dvoch šermiarov, zahájený a ukončený povereným rozhodcom. Stret môže skončiť pridelením bodu jednému šermiarovi, obom alebo aj bez prideleného bodu.
- **Výmena** – je základnou jednotkou stretu. Výmena začína prvou útočnou akciou a končí buď zásahom, alebo zväčšením vzdialenosti šermiarov do takej miery, že nie je možné okamžite pokračovať v obnovení útoku.
- **Zápas** – je súbor viacerých stretov jednej dvojice, kde sa zaznamenáva skóre jednotlivých stretov. Zápas vyhráva iba jeden šermiar.
- **Turnaj** – je súbor mnohých zápasov s cieľom určiť víťaza spomedzi zúčastnených.
- **Streh** - Streh je poloha tela a zbrane v ktorej je šermiar pripravený brániť sa alebo útočiť
- **Tempo** – základná časová jednotka nutná na vykonanie jednoduchej šermiarskej akcie.
- **Menzúra** – Vzájomná vzdialenosť šermiarov, v ktorej jeden alebo obaja na seba navzájom môžu v útoku dosiahnuť.
- **Indes/Kontra akcia** – je akcia vykonaná súčasne s akciou oponenta.
- **Väzba** – Pokrytie súperovej čepele vlastnou čepeľou

3. ŠERMIARSKÉ AKCIE

Táto sekcia slúži na terminologické zjednotenie, okrem iného aj za účelom porozumenia medzi príslušníkmi rôznych šermiarskych škôl bez použitia názvoslovيا konkrétneho šermiarskeho štýlu.

3.1 OFENZÍVNE AKCIE

- **Útok** – úvodná ofenzívna akcia, ktorou začína každá výmena.

- **Jednoduchý útok** – je útok, ktorý sleduje jeden na začiatku vybraný cieľ a začína pohybom zbrane a tela vpred pričom sa zároveň vystierajú ruky vpred z prípravnej pozície. Príprava ani náprah nie sú považované za súčasť útoku.
 - **Priamy útok** – je jednoduchý útok bez fínt vedený na cieľ priamo z prípravnej pozície v smere náprahu
 - **Nepriamy útok** – je jednoduchý útok bez fínt, ktorého trajektória končí mimo línie prípravy.
- **Zložený útok** – je útok, ktorý pozostáva z jednej alebo viacerých fínt, ktoré slúžia na vylákanie súpera do defenzívnej akcie a následne je zložený útok zakončený úderom na vytvorené otvorenie.
- **Riposta (Odveta)** – je ofenzívna akcia šermiara, ktorý vykryl súperov útok. Môže byť vykonaná v tempe Indes t.j. 1 tempo, alebo 2 tempách
- **Contra-riposta** – je ofenzívna akcia šermiara, ktorý vykryl súperovu ripostu
- **Protiútok** – je ofenzívna, alebo ofenzívno-defenzívna akcia urobená počas ofenzívnej akcie súpera
- **Stop-hit** – útok bodom alebo sekou na predsunutý terč v prvom takte útoku súpera, ktorý zastavil alebo pozmenil dráhu útoku
- **Stop-hit s opozíciou** – útok do súperovho útoku so súčasným zablokovaním potenciálneho cieľa
- **Finta** – predstieraný útok s cieľom vyprovokovať určité konanie súpera
- **Zdvojenie** – nová akcia proti súperovi, ktorý vykryl útok, ale nepokračuje okamžite s ripostou.

3.2 DEFENZÍVNE AKCIE

- **Kryt** – defenzívna akcia, ktorá bráni súperovmu meču zasiahnuť jeho cieľ
- **Úhyb** – je akcia tela, kde sa potenciálny cieľ vyhne zásahu zväčšením vzdialenosti, alebo inou zmenou priestorovej polohy
- **Odvedenie súperovej zbrane rukou** – platí iba pre šerm rapírom

4. ŠERMIARSKÉ POLE (BOJISKO)

1. Šermiarske pole musí poskytovať rovnaké podmienky pre oboch šermiarov. To sa týka predovšetkým osvetlenia a klzkosti povrchu.
2. Rozmer šermiarskeho poľa musí byť minimálne 6×9 metrov a maximálne 8×12 metrov v tvare obdĺžnika, či štvorca. Tvar poľa musí byť vyznačený plnou čiarou na povrchu bojiska a najbližšia prekážka musí byť vzdialená od hranice poľa minimálne 1 meter.
3. Stred poľa môže a nemusí byť vyznačený.
4. Šermiari začínajú každý stret na značkách umiestnených oproti sebe 2 m od stredu poľa.
5. Okolo šermiarskeho poľa musí byť vyznačená hranica vo vzdialenosti 1 meter od hranice poľa, do ktorého počas zápasu nesmie vstupovať nikto, okrem rozhodcu a jeho asistencie.

5. POVINNÁ VÝSTROJ

1. Každý šermiar zodpovedá za svoju výstroj sám a pri nespôsobilosti vybavenia nie je možný štart, alebo pokračovanie v turnaji.
2. Povinnú výstroj kontroluje a schvaľuje rozhodca daného poľa, ktorý má právo vykázať šermiara na úpravu výstroja, ktorá nepresiahne čas 5 minút. Ak nie je možné uviesť výstroj do stavu zodpovedajúceho pravidlám v stanovenom časovom rozsahu, udeľuje šermiarovi čiernu kartu a ten sa nesmie zúčastniť ďalších zápasov. Všetky jeho zápasy, ak je jeho štartovacia pozícia vylosovaná, budú znamenať výhru 0:1 pre druhého šermiara.
3. Ak príde k úrazu z dôvodu výstroje nevyhovujúcej pravidlám, tak zodpovednosť nesie hlavný rozhodca, ktorý šermiara pripustil do turnaja. Rozhodca bude následne vystavený disciplinárnemu konaniu s možnosťou okamžitého odobratia platnej licencie.
4. Rozhodca má právo zakázať výstroj, ktorá podľa jeho subjektívneho hodnotenia nespĺňa normy pravidiel.

5.1 HLAVA

1. Neporušená a nepreliačená, príp. nepokrivená šermiarska maska sily 1600N spĺňajúca FIE certifikáciu.
2. Ochrana zátylku a krčnej chrbtice.
3. Chránič krku s tvrdým jadrom chrániacim hrtan.
4. Límeč masky sa nesmie vyhrňovať.
5. Hlava pri bežnom záklone nemôže odhaľovať žiadnu nechránenú časť krku.

5.2 RUKY A TRUP

1. Šermiar je povinný mať rukavice špeciálne určené pre HEMA alebo rukavice spĺňajúce nároky pre športovo-historický šerm.. Rukavice nesmú mať medzery vo výstuži a povrch nesmie byť kovový.
 - a. **Rapír:** Šermiar používajúci zvoncový, resp. dostatočne zatvorený kôš nemusí používať s primárnou zbraňou masívnu rukavicu. Musí však používať takú ďalšiu ochranu ruky, ktorá mu zabezpečí dostatočnú ochranu zápästia a predlaktia.
 - b. **Rapír:** Ak šermiar používa pobočnú zbraň, musí si túto ruku kryť rukavicou s dodatočnou ochranou ruky, ako je napr. polstrovanie a pod.
2. Rukavice nemusia byť vypchaté v dlaňovej časti avšak dlane nesmú mať holé bez akejkoľvek ochrany.
3. Trup musí byť chránený neporušeným šermiarskym kabátcom obsahujúcim vložené tlmiace vrstvy pod väčšinou vlastného povrchu. Kabátec musí byť vyrobený z pevného materiálu odolného proti prebodnutiu. Dostatočnosť vypchávk (špeciálne hrud' a krk) kabátu posúdi rozhodca. Kabátec nesmie mať otvory v podpazuší.

4. V prípade, že kabátec nie je vybavený integrovanou ochranou laktŕov a predlaktí, sú povinné pevné chrániče na obe tieto časti tela.
5. Medzi rukavicami a zvyškom chráničov nesmie byť nechránená oblasť.
6. Plastový chránič pod kabátcom je v kategórii rapír povinný.

5.3 NOHY

1. Suspenzor je povinná súčasť výstroje v kategórii dlhý meč a rapír muži.
2. Kolená aj holene musia byť chránené spredu aj z bokov.
3. Bedrové kosti musia byť chránené vypchávanými nohavicami, alebo prekryvajúcim kabátom.
4. Stehná a slabiny musia byť chránené pevnými nohavicami – FIE 350N, alebo inou schválenou ochranou nôh.

6. ZBRANE

6.1 DLHÝ MEČ

1. Povolené zbrane sú meče európskeho typu s rovnou čepeľou skladajúce sa z čepele s dvomi hranami, priečky, rukoväte a hlavices. Meč musí byť vyrobený z ocele (hliníkové, drevené alebo plastové meče sú zakázané) a musí spĺňať určené štandardy, viď nižšie.
2. Čepeľ musí byť neopotrebovaná, bezpečná, bez vyštrbenia, zlomov a ohybov. Hrany musia byť zaoblené a tupé.
3. Na čepeli môže byť pri priečke rozšírenie (tzv. Schilt), ktoré však musí mať tupé hrany a rohy.
4. Priečka musí byť rovná so zaoblenými koncami. Záštitné oblúky ani iné modifikácie priečky nie sú povolené.
5. Hlavica zbrane musí byť hladká bez výčnelkov.
6. Ohybnosť čepele sa meria zavesením 1kg závažia na hrot meča pri pevnom uchytení čepele o podložku v priečke. Prípustná ohybnosť čepele 7%-15% kde jednotlivé čísla vyjadrujú pomer výchylky spôsobenej závažím k dĺžke čepele v cm násobenej 100.
7. Minimálna šírka hrotu je 1cm.
8. Hrot čepele nesmie byť ostrý. Musí byť zahnutý do valca, rozšírený (tzv. folded alebo flarred tip) alebo musí byť inak zabezpečená jeho bezpečnosť (napr. gumovou hlavičkou a pod.).
9. Ťažisko meča nesmie byť viac ako 9 cm od priečky smerom k hrotu.
10. Hrot meča musí byť obalený jasne červenou/bielou lepiacou páskou pre lepšiu viditeľnosť zásahov na videozázname.
11. Celková dĺžka meča sa môže pohybovať medzi 120 – 140cm.
12. Hmotnosť meča musí byť v rozsahu od 1500g do 1800g.

6.2 JEDNORUČNÝ MEČ

1. Povolené sú jednoručné meče európskeho typu s rovnou čepeľou, ktoré sa skladajú z čepele s dvomi hranami, z priečky, rukoväte a hlavice. Preferované sú zbrane typu „Feder“ (s rozšíreným ricassom) alebo „Spada“ (s komplexnou rukoväťou, ktorá chráni ruku).

2. Čepel' musí byť neopotrebovaná, bezpečná, bez vyštrbenia, zlomov a ohybov. Hrany musia byť zaoblené a tupé.
3. Na čepeli môže byť pri priečke rozšírenie (tzv. Schilt), ktoré však musí mať tupé hrany a rohy.
4. Meč môže mať komplexnú priečku a záštitné oblúky.
5. Hlavica zbrane musí byť hladká bez výčnelkov.
6. Ohybnosť čepel' sa meria zavesením 1kg závažia na hrot meča pri pevnom uchytení čepel' o podložku v priečke. Prípustná ohybnosť čepel' 7%-15% kde jednotlivé čísla vyjadrujú pomer výchylky spôsobenej závažím k dĺžke čepel' v cm násobenej 100.
7. Minimálna šírka hrotu je 1cm.
8. Hrot čepel' nesmie byť ostrý. Musí byť zahnutý do valca, rozšírený (tzv. folded alebo flarred tip) alebo musí byť inak zabezpečená jeho bezpečnosť (napr. gumovou hlavičkou a pod.).
9. Ťažisko meča nesmie byť viac ako 9 cm od priečky smerom k hrotu.
10. Hrot meča musí byť obalený jasne červenou/bielou lepiacou páskou pre lepšiu viditeľnosť zásahov na videozázname.
11. Celková dĺžka meča sa môže pohybovať medzi 70 – 100cm.
12. Hmotnosť meča musí byť v rozsahu od 900g do 1200g.

6.3 ŠTÍTOK

1. Pre súťaže typu meč a štítok používajú súťažiaci na defenzívne účely tzv. „buckler“ alebo pästný štítok.
2. Pod štítkom sa rozumie kruhovitý štít, ktorý sa môže držať v pästnom držaní.
3. Jadro štítku tvorí kovová puklica, ktorá chráni ruku
4. Telo štítku môže byť drevené alebo celokovové; nesmie mať však žiadne ostré výčnelky alebo hrany
5. Váha štítku nie je obmedzená; štítok však musí byť kruhovitého tvaru; štítky typu „targa“ nie sú dovolené
6. Maximálny povolený priemer štítku je 40cm.
7. Štítok slúži na defenzívne účely; je ním možné kryť, viazať alebo odvádzať súperovu zbraň
8. Je prísne zakázané útočiť štítkom na súpera, resp. jeho akúkoľvek časť; úder štítkom sa bude trestať červenou kartou.

6.4 RAPÍR

1. Je dovolené používať iba historizujúce repliky rapírov s dlhou, pevnou čepel'ou určenou na športovo-historické zápolenie (v protiklade k čepeli používanej pre účely športového šermu).
2. Dĺžka rukoväte, typ koša (prepletaný, zvoncový, atď.), šírka priečky nie sú limitované. Celková dĺžka zbrane však nesmie presiahnuť 130cm.
3. Zakončenia priečky musia byť zaoblené.
4. Povolená maximálna dĺžka čepel' je 110cm vrátane ricassa. Čepel' musí byť dostatočne flexibilná, a to najmä od polovice ďalej k hrotu, aby nepredstavovala riziko v útokoch bodom. Ohybnosť sa meria zavesením polkilového závažia na hrot a musí byť minimálne 30 stupňov oproti horizontálnej čepeli.
5. Celková váha zbrane musí byť minimálne 900g, maximálne však 1300g.

6. Čepel' musí byť čistá, rovná a bez evidentných zásekov, ktoré môžu predstavovať riziko pre zlomenie zbrane.
7. Hrot primárnej zbrane musí byť tupý a zaoblený. V prípade, že hrot nie je zaoblený, je ho potrebné dodatočne zabezpečiť ochranou, ako je napr. riadne upevnený plastový alebo korkový koniec. Adekvátnosť ochrany posúdi hlavný rozhodca alebo organizátor turnaja.
8. Hrot zbrane a pobočnej zbrane musí byť označený reflexnou páskou pre lepšiu evidenciu zásahov.

6.5 POBOČNÁ ZBRAŇ - DÝKA

1. V turnaji rapírom je možné použiť pobočnú zbraň, ktorá môže byť použitá na defenzívne účely; jej použitie určí organizátor podujatia.
2. Pobočnou zbraňou sa rozumie dýka s jednou rovnou čepel'ou; dýky s viacerými čepel'ami, špeciálnym ricassom určeným na zachytávanie zbrane alebo zakrivená dýka nie je povolená. Rovnako aj priečka dýky musí byť rovná.
3. Maximálna dĺžka čepele dýky je 45cm. Hrot dýky musí byť tupý a zaoblený; v prípade, že hrot nie je zaoblený, je ho potrebné dodatočne zabezpečiť ochranou, ako je napr. riadne upevnený plastový alebo korkový koniec. Hrot pobočnej zbrane musí byť označený reflexnou páskou.
4. Dýkou je povolené kryť a odvádzať súperove seký alebo body, resp. viazať jeho čepel'.
5. Dýkou je zakázané útočiť. Útok dýkou na súpera bude penalizovaný žltou kartou. V prípade, že je útok mimoriadne brutálny, rozhodca zaň môže udeliť rovno červenú kartu.
6. Je zakázané vrhať pobočnú zbraň po súperovi. Takáto akcia bude ihneď penalizovaná vylúčením z podujatia.

6.6 PLÁŠŤ

1. V turnaji v rapíri je možné použiť na defenzívne účely plášť; jeho použitie môže určiť organizátor podujatia
2. Plášťom sa rozumie kus látky polkruhovitého alebo kruhovitého tvaru
3. Plášť musí byť vyrobený z prírodných látok; syntetické látky nie sú povolené
4. Plášť nesmie obsahovať žiadne kovové časti ako závažie atď. Môže byť však ľubovoľne prešíty látkou alebo nejakým vzorom
5. Plášťom je povolené kryť a odvádzať súperove seký alebo body, resp. viazať jeho čepel'
6. Plášť musí mať súťažiaci obmotaný na ruke; akonáhle o plášť príde, bude potrestaný žltou kartou
7. Je zakázané vrhať plášť tak, že opustí ruku. Plášť musí byť vždy držaný jednou rukou aj v prípade, že súťažiaci vrhne jeden jeho koniec k súperovej zbrani. Vrhnutie celého plášťa bude potrestané žltou kartou.

7. ZÁPAS

7.1 ZAHÁJENIE, ZASTAVENIE A PRIEBEH ZÁPASU

1. Prvý šermiar z vylosovanej dvojice zaujme miesto po pravej ruke rozhodcu.
2. Po výzve rozhodcu "Na streh!" zaujmú obaja šermiari základné postavenie, každý na značke 2 m od stredu poľa.
3. Následne sa rozhodca spýta otázku "Pripravený?" a v prípade kladných odpovedí, alebo ak nepríde záporná odpoveď zaháji rozhodca zápas pokynom "Boj!".
4. Šermiari musia čakať bez pohybu na signál vpred. Vykročenie bez pokynu vpred sa trestá žltou kartou.
5. Rozhodca zastavuje zápas slovom a gestom "Stop!".
6. Šermiari sú povinní na signál Stop prerušiť šerm a ostať stáť na aktuálnej pozícii.
7. Ofenzívna akcia po zastavení stretu sa penalizuje žltou kartou.
8. Dôvody na zastavenie sú:
 - a. Platný zásah aspoň jedného šermiara.
 - b. Neplatný zásah, ktorý by komplikoval následné posúdenie stretu.
 - c. Opustenie šermiarskeho poľa oboma nohami. Pri opustení poľa vlastným pohybom, udeľuje sa šermiarovi žltá karta. Ak je šermiar fyzický vytlačený z poľa súperom, penalizácia sa neudeľuje.
 - d. Uplynutie časového limitu pre kolo/zápas
 - e. Nebezpečenstvo hroziace kvôli poruche výstroja, alebo iné zdravie ohrozujúce okolnosti.
 - f. Neprehľadnosť situácie, ktorá neumožňuje regulárne posúdenie stretu.
 - g. Vyžiadanie zastavenia šermiarom, signalizované zdvihnutím ruky
9. Počas zápasu je zakázané zámerné otočenie sa súperovi chrbtom. Penalizuje sa červenou kartou.

7.2 DĹŽKA ZÁPASU

1. Čas zápasu je udaný čistým časom šermu tj. stopky sa spúšťajú pokynom "vpred" a zastavujú pokynom "stop".
2. Zápas môže skončiť skôr, ak jeden šermiar získal maximálny počet zásahov na zápas.
3. Stopky merajúce čas musia byť viditeľné obom šermiarom, v opačnom prípade video rozhodca, alebo časomerač hlási zostávajúci čas pred začatím každého nového stretu.
4. Zápasy v skupinovej fáze trvajú 3 minúty čistého času, alebo pokiaľ jeden zo šermiarov nedosiahne 5 bodov.
5. Zápasy v eliminačnej fáze trvajú 2 x 3 minúty čistého času s minútovou pauzou, alebo kým jeden šermiar nezíska 7 bodov.
6. Ak zápas skončí nerozhodne, t.j. obaja šermiari majú po uplynutí času rovnaké skóre, alebo obaja dosiahnu naraz hraničný počet bodov, nadstavuje sa dodatočná 1 minúta, v ktorej prvý bod pre jedného šermiara zápas ukončuje.
7. Šermiar si môže vyžiadať oddychový čas kvôli preukázateľným zdravotným dôvodom. Ak nie je schopný do 3 minút pokračovať v zápase, zápas sa končí stavom 0:1 bez ohľadu na predchádzajúci stav v neprospech zraneného šermiara.

8. ROZHODOVANIE

Všetky zápasy v rámci pravidiel ČSHL musia byť rozhodované kvalifikovaným rozhodcom. Kvalifikáciu je možné získať na špecializovaných podujatiach a seminároch ČSHL, resp. FEBUS a ČSL.

Každý zápas riadi a vyhodnocuje jeden hlavný rozhodca. Počet postranných rozhodcov nie je obmedzený, platí však pravidlo jeden pre skupinovú fázu a jeden až traja pre eliminačnú fázu turnaja. Hlavný rozhodca ani asistent nemôžu byť zároveň video-rozhodcami.

8.1 ROZHODCA

1. Riadi priebeh skupinovej fázy vo svojej skupine.
2. Riadi jednotlivé zápasy.
3. Zodpovedá za kontrolu výstroja pri svojich zápasoch.
4. Riadi jemu pridelených asistentov, časomieru a záznam skóre.
5. Hýbe sa okolo poľa, tak by dokonale sledoval dianie v ňom.
6. Udeľuje penalty (žltá, červená a čierna karta)
7. Prideluje body za akcie podľa platných pravidiel.
8. Rozhodca je povinný na požiadanie vysvetliť dôvody, na základe ktorých rozhoduje; prečo udelil bod, kartu, alebo pozastavil zápas.

8.2 ASISTENT ROZHODCU

1. Asistent plní funkciu pomocníka hlavného rozhodcu v otázkach zásahov. Jeho úlohou je pozorovať zápas z iných uhlov a pamätať si zásahy, ktoré vidí.
2. Ak asistent spozoruje, že šermiar, ktorého sleduje dostal zásah zdvihne ruku, na čo hlavný rozhodca môže, ale nemusí prerušiť zápas.
3. Asistent nenesie zodpovednosť za pridelenie zásahov.

9. BODOVANIE STRETU – DLHÝ MEČ

1. Úspešný útok je hodnotený udelením jedného bodu.
2. Súčasný zásah, alebo súzásah je ohodnotený ziskom jedného bodu pre oboch šermiarov. Súzásahom sa rozumie situácia, kedy sa šermiari vzájomne zasiahnu v tempe, ktoré je možné považovať za súčasné, t.j. ani jeden útok nazačal po dokončení útoku súpera. Rozhodnutie o súzásahu sa v dlhom meči riadi pravidlom Vor (sekcia 10.)
3. Rozhodca môže prideliť bod za akciu iba ak sa táto akcia začala medzi signálmi "Vpred" a "Stop". Ak jednoduchá útočná akcia začala ešte pred signálom "Stop", ale zásah dopadol počas, alebo po signáli na ukončenie, môže byť tento zásah platný a bodovaný ak spĺňa iné nutné podmienky validity zásahu.

4. Po zastavení stretu hlavný rozhodca posudzuje a analyzuje akcie poslednej výmeny. Následne vyhodnocuje, či bude pridelený bod jednému šermiarovi, obom, alebo ani jednému. Rozhodca musí byť schopný slovne popísať poslednú akciu na základe ktorej prideľuje body. Musí vedieť vysvetliť šermiarom aké akcie a zásahy spozoroval.
5. Rozhodca nesmie prideliť bod ak nevie čo videl, nie je si istý časovou súseďnosťou, alebo miestom zásahu. Má právo si akciu osvetliť náhľadom do videozáznamu.

9.1 PLATNÉ ZÁSAHY

1. Zásah je kontakt zbrane s povrchom tela súpera, alebo rukoväte zbrane.
2. Zásah môže byť platný, alebo neplatný (validný resp. nevalidný).
3. Aby bol zásah platný musí byť vedený na platný povrch, t.j. povrch celého tela a rukoväte okrem:
 - a. nôh od členku nižšie
 - b. zátylku hlavy a krčnej chrbtice
4. Zakrývanie platného povrchu neplatným sa okamžite penalizuje červenou kartou.
5. Zásah je možné vykonať:
 - a. **Sekom** – hranou alebo plochou meča na celý platný povrch. Sek musí mať postrehnuteľnú dĺžku, a musí zodpovedať pohybu, ktorý by mal potenciál spôsobiť zranenie na zasiahnutej časti tela. Teda aj napríklad zásah plochou do hlavy.
 - b. **Bodom** – hrotom meča na celý platný povrch. Platný bod musí byť vedený tak, aby bol postrehnuteľný t.j. buď sa prejaví ohybom čepele, alebo pohyb čepele by mal potenciál preniknúť povrchom povrchu tela súpera.
 - c. **Rezom** – hranou meča na celý platný povrch. Rez musí byť ťahaný, alebo tlačný zámerní pohyb s tlakom po platnej zásahovej zóne v postrehnuteľnej dĺžke.
 - d. **Úderom hlavicou meča** - iba do masky, v iných prípadoch nie je posudzovaný ako platný zásah, ale ani ako neplatný.
6. Uchopenie súperovej statickej čepele je povolené a nie je považované za zásah.
7. Platný zásah musí byť vykonaný dostatočnou razanciou, v inom prípade sa nemusí považovať ani za zásah, a rozhodca môže stret nechať pokračovať bez zastavenia.
8. Sila zásahu musí byť primeraná a nesmie zbytočne prevyšovať únosnú hranicu. Pre zbytočnú brutalitu môže byť šermiarovi udelená žltá, červená, alebo následne čierna karta.
9. Zásah je platný iba ak v momente zásahu šermiar držal meč minimálne jednou rukou na rukoväti.
10. Šermiar má právo priznať zásah, ktorý obdržal odstúpením od súpera a zdvihnutím ruky bez zbrane zároveň s verbálnym priznaním zásahu. Rozhodca však nie je povinný takýto zásah obodovať, avšak musí dostatočne zdôvodniť svoje rozhodnutie.

9.2 ŠPECIÁLNE AKCIE

Šermiarovi môže byť pridelený bod aj na základe akcie v ktorej nedošlo k validnému zásahu ak dôjde k situácii súhrne označenej ako dominancia v strete.

Dominancia môže nadobúdať tieto tri formy:

1. **Dominancia zápasom.** Dominanciu možno pripísať šermiarovi, ktorý viditeľne ovládne situáciu (sám ju kontroluje) tak, že zápasom súpera znehybní, resp. zablokuje, a jeho súper tak nemôže použiť svoju zbraň k odвете alebo sa nemôže zo situácie inak sám oslobodiť. Je však zakázané používať kopy alebo zdvíhanie súpera zo zeme (viď 14.1).
2. **Dominancia zbraňou.** Ak šermiar priloží zbraň na platný povrch súpera a neprišlo pri tom k validnému zásahu sekou, bodom alebo rezom, jeho súper je povinný v nadchádzajúcom tempe odstrániť zbraň z povrchu svojho tela, inak sa dotyk zbrane následne mení na zásah dominanciou a súper zároveň stráca Vor. Priloženie na telo súpera, kde šermiar jasne nekontroluje situáciu, ale sa len dotýka voľne súpera, sa nepovažuje za dominanciu.
3. **Dominancia odzbrojením.** Šermiar odzbrojí súpera, t.j. pripraví ho o zbraň. Rozhodca ihneď zastaví boj. Strata zbrane vlastnou chybou sa nepovažuje za dominanciu a rozhodca za to neudelí bod.

9.3 ZÁPAS A BOJ ZBLÍZKA

1. Akýkoľvek zápas, kedy dochádza k práci s ťažiskom súpera alebo je vytváraný tlak na kĺby, prípadne prejdú šermiari do zovretia je zakázaný. Ak k takémuto konaniu dôjde, rozhodca preruší stret. Pokiaľ neprišlo k zásahu v akcii predtým, výmena sa považuje za ukončenú a bod nezíska žiaden šermiar.
2. Je možné útočiť päťou do masky, ale za tento útok nebude pridelený bod. Šermiar ho môže použiť ako prostriedok oslobodenia sa z blízkej vzdialenosti a prebratie iniciatívy. Ak rozhodca vyhodnotí, že toto konanie nevedie k jasnej situácii, kedy je možné vykonať zásah, resp. nedošlo k inej akcii, je oprávnený výmenu ukončiť.
3. Ak obaja šermiari pri útoku vpred minú cieľ alebo sa dostanú do vzdialenosti, z ktorej nie je možné vykonať ďalší zásah inak ako zväčšením vzdialenosti (prípadne iným spôsobom) a nikto takúto iniciatívu nepreberie, resp. rozhodca vyhodnotí, že k takejto akcii nedôjde ani v nasledovných tempách, je oprávnený výmenu ukončiť.
4. Je zakázané kopať. Kop sa penalizuje udelením žltej karty.

10. PRAVIDLO „VOR“

10.1 PRINCÍP

1. Vor (a Nach a Indes) je koncept vychádzajúci z pôvodnej klasifikácie tempovania akcií v Lichtenawerovej škole a zo širšej teórie šermu.
2. Slúži výhradne na rozhodovanie situácií, kedy prišlo k súzásahu, ktorý nebol zapríčinený rovnako závažnou chybou oboch šermiarov.
3. Vyhrať Vor znamená získať ofenzívnu iniciatívu; súper vtedy musí reagovať na útoky šermiara vo Vor. Ak šermiar nereaguje defenzívou na ofenzívu šermiara s Vor, tak robí chybu a dopúšťa sa samovražedného konania. Cieľom pravidla Vor je takéto správanie penalizovať a odradzovať od neho šermiarov.

4. Ak má jeden šermiar tempo Vor a príde k súzásahu, tak bod je pridelený šermiarovi, ktorý bol vo Vor.

10.2 ZÍSKANIE VOR

1. Šermiar pri zahájení stretu vyhráva Vor, ak začne v situácii, keď ani jeden z dvojice nemá Vor, viditeľne (voľným okom) skôr ako jeho súper jednoduchý útok na otvorenie súpera z adekvátnej vzdialenosti a takýto útok ma potenciál zasiahnuť súpera. Teda zásah je nevyhnutný, ak by súper nijak nereagoval. Útok musí byť vykonaný s krokom, alebo výpadom vpred a musí byť zahájený pohybom zbrane vpred. Krok v náprahu Vor nenadobúda. Útok musí byť celistvý, dostatočne razantný a neodvolateľný.
2. Šermiar čakajúci v Langorte má Vor v statickej pozícii (t.j. neútočí, ale súper sa sám nabodne), kým sa jeho meč nevychýli zo stredovej pozície jeho alebo súperovou akciou tak, že neohrozuje súpera. Musí ale reagovať na prípadné útoky, ktoré sú naňho v danej pozícii vedené (napr. na ruky, zo strany mimo jeho stredovej línie a pod.).
3. Ak začnú na seba šermiari útočiť jednoduchým útokom v rovnakom čase (alebo v okom nepostrehnuteľnom intervale) a obaja zasiahnu platným zásahom, Vor sa neprideľuje ani jednému šermiarovi. Takýto súzásah je rovnako závažnou chybou oboch a bod sa prideľuje obom.
4. Zložený útok (typu Fehler, alebo Durchweschel a pod.) nadobúdajú Vor iba ak súper akceptuje útočníkov falš a začína ho kryť defenzívnym krytom. Ak útočník súpera neprinúti k defenzívnej akcii, nemá zložený útok Vor.
5. Protiútok s opozíciou (resp. Riposta v jednom tempe) nadobúda Vor ak prvotný útok nezasahuje. Dvojtempový kryt s odvetou Vor nenadobúda ak neprerušil (nezlomil) súperov útok, alebo súvislú sekvenciu útokov. Ak ju však preruší s okamžitou ripostou, tak riposte prináleží Vor.
6. Útok na spodné otvorenia (od pásu dole) nenadobúda nikdy Vor.

10.3 STRATA VOR

1. Šermiar stráca Vor ak svoj priamy útok preruší, alebo zmení jeho cieľ, alebo ak súper pozastaví, prípadne pozmení smer jeho útoku.
2. Ak jeden súper stratil Vor, tak neplatí, že druhý ho automaticky získal.

11. BODOVANIE STRETU – RAPÍR

1. Rozhodca môže prideliť bod za akciu iba ak sa táto akcia začala medzi signálmi "Vpred" a "Stop". Ak jednoduchá útočná akcia začala ešte pred signálom "Stop", ale zásah dopadol počas, alebo po signáli na ukončenie, môže byť tento zásah platný a bodovaný ak spĺňa iné nutné podmienky validity zásahu.
2. Po zastavení stretu hlavný rozhodca posudzuje a analyzuje akcie poslednej výmeny. Následne vyhodnocuje, či bude pridelený bod jednému šermiarovi, obom, alebo ani

- jednému. Rozhodca musí byť schopný slovne popísať poslednú akciu na základe ktorej prideliť body. Musí vedieť vysvetliť šermiarom aké akcie a zásahy spozoroval.
3. Rozhodca nesmie prideliť bod ak nevie čo videl, nie je si istý časovou súslednosťou, alebo miestom zásahu. Má právo si akciu osvetliť náhľadom do videozáznamu.
 4. Platný zásah rapírom na všetky povolené ciele je hodnotený ziskom jedného bodu.
 5. Súčasný zásah, alebo súzásah je ohodnotený ziskom jedného bodu pre oboch šermiarov. Súzásahom sa rozumie situácia, kedy sa šermiari vzájomne zasiahnu v tempe, ktoré je možné považovať za súčasné. Akceptovateľnosť časového rozptylu medzi dvoma zásahmi na uznanie akcie ako súzásahu posúdi rozhodca, platí však pravidlo, že v prípade, že ak útočný pohyb, ktorým bol udelený druhý zo zásahov začal pred udelením prvého zásahu bude výmena vždy považovaná za súčasný zásah, naopak, ak pohyb ktorým bol udelený druhý zo zásahov začal až po prvom zásahu, nebude takýto druhý zásah hodnotený
 6. Údery rukou do masky nie sú hodnotené.
 7. Sek je hodnotený ako platný zásah len v prípade, že je vykonaný s dostatočnou, zreteľnou razanciou na platné zásahové zóny. Ak sa obaja šermiari minú svojimi útokmi a dostanú sa do blízkej, zápasovej vzdialenosti a jeden alebo obaja následne priložia svoje čepele na súperov trup alebo ruky, úder nie je považovaný za sek.
 8. Slabé útoky, resp. útoky nevedené s dostatočnou a nezreteľnou razanciou môže rozhodca hodnotiť ako neúspešné. Za neúspešný útok je považovaný napríklad bod, kde nedôjde k žiadnemu prehnutiu čepele.
 9. Obaja šermiari majú právo priznať bod súperovi ak k nemu došlo a rozhodca zásah nespozoroval, resp. nestopol stret. Zásah oznámia evidentným zdvihnutím ruky a prerušením svojej akcie.
 10. Zápas v skupinovej fáze sa šermujú do chvíle, kým jeden zo šermiarov nezíska päť bodov. Zápas v eliminačnej do sedem. V prípade, že zápas skončí remízou, víťazom sa stane šermiar, ktorý ako prvý získa následný bod (platí iba pre eliminačnú fázu).

11.1 PLATNÉ ZÁSAHY

1. Zásah je kontakt zbrane s povrchom tela súpera, alebo rukoväte zbrane.
2. Zásah môže byť platný, alebo neplatný. (Validný resp. nevalidný)
3. Aby bol zásah platný musí byť vedený na platný povrch, tj. povrch celého tela okrem:
 - a. nôh od členku nižšie
 - b. zátylku hlavy a krčnej chrbtice
4. Zakrývanie platného povrchu neplatným sa okamžite penalizuje červenou kartou.
5. Zásah je možné vykonať:
 - a. Sekom – hranou alebo plochou rapíra na celý platný povrch. Sek musí mať vizuálne zaznamenateľnú dĺžku, a musí zodpovedať pohybu, ktorý by mal potenciál spôsobiť zranenie na zasiahnutej časti tela. Sek plochou bude hodnotený ako platný len v prípade zásahu hlavy.
 - b. Bodom – hrotom rapíra na celý platný povrch. Platný bod musí byť vedený tak, aby bol vizuálne zaznamenateľný t.j. prejaví sa aspoň minimálnym ohybom čepele.
 - c. Úderom hlavicou rapíra - iba do masky, v iných prípadoch nie je posudzovaný ako platný zásah, ale ani ako neplatný.
6. Uchopenie súperovej statickej čepele je povolené a nie je považované za zásah.

7. Platný zásah musí byť vykonaný dostatočnou razanciou, v inom prípade sa nemusí považovať ani za zásah, a rozhodca môže stret nechať pokračovať bez zastavenia.
8. Sila zásahu musí byť primeraná a nesmie zbytočne prevyšovať únosnú hranicu. Pre zbytočnú brutalitu môže byť šermiarovi udelená žltá, červená, alebo následne čierna karta.
9. Šermiar má právo priznať zásah, ktorý obdržal odstúpením od súpera a zdvihnutím ruky bez zbrane zároveň s verbálnym priznaním zásahu. Rozhodca však nie je povinný takýto zásah obodovať, avšak musí dostatočne zdôvodniť svoje rozhodnutie.
10. V prípade, že má niektorý zo šermiarov pocit, že udelil zásah a zjavne prestane šermovať bez toho, aby rozhodca stret zastavil a následne obdrží zásah od súpera na čo rozhodca stret zastaví je možné bodovať len tento druhý zásah.

11.2 ŠPECIÁLNE AKCIE

Šermiarovi môže byť pridelený bod aj na základe akcie v ktorej nedošlo k validnému zásahu ak dôjde k situácii súhrnne označenej ako dominancia v strete.

Dominancia môže nadobúdať tieto dve formy:

1. Dominancia odzbrojením - Šermiar odzbrojí súpera, t.j. pripraví ho o zbraň. Rozhodca ihneď zastaví boj. Strata zbrane vlastnou chybou sa nepovažuje za dominanciu a rozhodca za to neudelí bod

11.3 ZÁPAS A BOJ ZBLÍZKA

1. Akýkoľvek zápas, kedy dochádza k práci s ťažiskom súpera alebo je vytváraný tlak na kĺby, prípadne prejdú šermiari do zovretia je zakázaný. Ak k takémuto konaniu dôjde, rozhodca preruší stret. Pokiaľ neprišlo k zásahu v akcii predtým, výmena sa považuje za ukončenú a bod nezíska žiaden šermiar.
2. Je možné útočiť pästou do masky, ale za tento útok nebude pridelený bod. Šermiar ho môže použiť ako prostriedok oslobodenia sa z blízkej vzdialenosti a prebratie iniciatívy. Ak rozhodca vyhodnotí, že toto konanie nevedie k jasnej situácii, kedy je možné vykonať zásah, resp. nedošlo k inej akcii, je oprávnený výmenu ukončiť.
3. Ak obaja šermiari pri útoku vpred minú cieľ alebo sa dostanú do vzdialenosti, z ktorej nie je možné vykonať ďalší zásah inak ako zväčšením vzdialenosti (prípadne iným spôsobom) a nikto takúto iniciatívu nepreberie, resp. rozhodca vyhodnotí, že k takejto akcii nedôjde ani v nasledovných tempách, je oprávnený výmenu ukončiť
4. Je zakázané kopať. Kop sa penalizuje udelením žltej karty.

12. ŠPECIÁLNE PRAVIDLÁ – RAPÍR

12.1 KRYTIE RUKOU

1. Rukou je možné vykryť, resp. odviezť určitý typ súperových útokov. Ide najmä o body a o statické pozície súperovej zbrane

2. Odvádzaním sa rozumie vychýlenie čepele rukou alebo pažou mimo platný terč. Takéto konanie sa nepovažuje za zásah, pokiaľ nedošlo k cielenému zásahu na ruku, ktorým je priamy bod alebo sek so zreteľným náprahom.
3. Protivníkovu čepeľ je možné chytiť iba v prípade, že je statická. Ak sa počas takejto akcie podarí šermiarovi čepeľ z protivníkovej ruky oslobodiť potiahnutím čepele a došlo k evidentnému rezu, akcia sa hodnotí ako neúspešná a bod je udelený šermiarovi, ktorý oslobodil čepeľ zo zovretej ruky.

12.2 KRYTIE PLÁŠŤOM

1. Plášť je možné používať na defenzívne účely
2. Sek do ruky, ktorá je obmotaná plášťom sa považuje za neplatný
3. Bod do ruky, ktorá je obmotaná plášťom sa považuje za platný; musí však spĺňať aspekty platného zásahu
4. Sek do plášťa sa nepovažuje za platný útok; bod do plášťa sa považuje za platný útok iba vtedy, keď došlo ku kontaktu s telom. Tento zásah však musí spĺňať aspekty platného zásahu
5. Plášť nie je možné vrhať po súperovi tak, aby sme s ním stratili kontakt; je však možné použiť ho na ofenzívne zviazanie zbrane a pod.

12.3 PRÁVO ÚTOKU

1. Športové zápolenie v dlhom rapíri sa neriadi právom útoku.

13. BODOVANIE STRETU – MEČ A ŠTÍTK

1. Turnaj v šerme mečom a štítkom sa riadi rovnakými pravidlami, ako rapír
2. V zápolení mečom a štítkom sa nepoužíva pravidlo *Vor*
3. Je prísne zakázané používať štítk na ofenzívne účely

14. VIDEOZÁZNAM

1. Využitie video záznamu je nutné pri eliminačnej fáze turnaja.
2. Každý šermiar má nárok na jedno neoprávnené posúdenie video záznamu v priebehu zápasu a ľubovoľný počet oprávnených.
3. Žiadosť o posúdenie záznamu sa signalizuje po rozhodnutí rozhodcu o pridelení bodov.
4. Rozhodca má právo po nahliadnutí do záznamu zmeniť svoje stanovisko, alebo ponechať predchádzajúce.
5. Ak rozhodca ponechá stanovisko nezmenené, stráca šermiar nárok na video reklamáciu v tomto zápase.

6. Vyžiadať si rozbor videa môže hlavný rozhodca ľubovoľne často pred udelením bodov za posledný stret. Po rozbere videa a začatí nového stretu už nie je možné žiadať o prehratie staršieho záznamu.
7. O preskúmanie môže požiadať aj video asistent, ktorý ma na starosti obsluhu techniky a prehrávania záznamu.
8. Ak je to možné, video asistent obsluhuje časomieru aj záznam skóre na základe pokynov hlavného rozhodcu.

15. KARTY A PENALIZÁCIA

1. Žltá karta znamená varovanie.
2. Červená karta znamená pridelenie bodu súperovi.
3. Čierna karta znamená vylúčenie zo súťaže.
4. Udelením žltej karty šermiarovi, ktorý má už žltú kartu sa udeľuje karta červená.
5. Po červenej karte môže nasledovať iba karta červená alebo čierna, podľa závažnosti previnenia.
6. Udelené karty sa zaznamenávajú do súťažného protokolu.
7. Žltá a červená karta nie sú prenosné. Týkajú sa iba zápasov, v ktorých boli udelené.

15.1 ZAKÁZANÉ AKCIE

Nasledujúce zakázané akcie sa penalizujú žltou kartou:

1. Útok sekou, alebo bodom na zátylok a krčnú chrbticu.
2. Útok na chodidlo.
3. Úder priečkou.
4. Rapír: Útok pobočnou zbraňou
5. Kopy.
6. Strhávanie masky, alebo iných chráničov.
7. Hod súpera pri ktorom dochádza k zdvihnutiu ťažiska súpera.
8. Útok na neozbrojeného súpera.
9. Nerešpektovanie pokynu rozhodcu, napr. ofenzívna akcia po zastavení boja.

15.2 VYSTÚPENIE Z BOJISKA – PREŠĽAP

- Prešľapom sa rozumie vystúpenie z bojiska, resp. z arény oboma nohami
- V prípade, že súťažiaci opustí bojisko, preruší rozhodca zápas signálom „Stop“
- Prešľap – výstup z bojiska je penalizovaný žltou kartou
- V prípade, že prešľap nastane počas bojovej výmeny a súper je zasiahnutý počas opúšťania bojiska, môže byť tento zásah považovaný za platný, ak:
 - Útok započal v aréne a obaja súper sa v danom momente nachádzali v bojovom poli
 - Útok dopadol v tempe, počas ktorého došlo k prešľapu. Akýkoľvek ďalší útok nie je považovaný za platný, nakoľko sa súper nachádza mimo bojiska.

16. SUMÁR PRAVIDIEL

16.1 DLHÝ MEČ

- Všetky platné zásahy sú bodované ziskom jedného bodu
- V prípade súzásahu sú obaja šermiari potrestaní ziskom jedného bodu
- Bod môžu šermiari získať aj dominanciou – v zápase, zbraňou alebo odzbrojením
- Dlhý meč sa riadi pravidlom Vor, ktoré je variáciou na právu útok. Šermiar, ktorý pri súzásahu nepochybil a bol evidentne v tempe, môže získať bod za Vor útok.
- Súboje v skupinovej fáze sa bojujú na 5 bodov, v eliminačnej na 7

16.2 RAPÍR

- Súťaží sa výlučne s rapírom s historickou čepelou prispôsobenou na športovo-historické zápolenie; športové čepele sú zakázané
- Všetky platné zásahy sú bodované ziskom jedného bodu
- V prípade súzásahu sú obaja šermiari potrestaní ziskom jedného bodu
- Ak obaja súperia minú cieľ a priblížia sa k sebe na krátku vzdialenosť, priloženie zbrane sa nebude považovať za zásah
- Údery hlavicou do masky sú hodnotené ziskom jedného bodu
- Zápasenie je zakázané
- Súťaž v šerme rapírom sa neriadi právom útok, resp. pravidlom Vor
- V kategórii rapír sa smie používať pobočná zbraň – dýka na výhradne defenzívne účely. Je možné rukou vychýliť súperovu čepel, a to v prípade statickej čepele alebo ak súper bodá. Ak však súper vyslobodí svoju čepel potiahnutím, stáva sa táto akcia rezom a súper získa bod
- V kategórii rapír sa smie používať plášť, ak tak určí organizátor. Plášť sa používa na defenzívne účely
- Súboje v skupinovej fáze sa bojujú na 5 bodov, v eliminačnej na 7

16.3 MEČ A ŠTÍTK

- Športové zápolenie v meči a štítke sa riadi rovnakými pravidlami ako rapír
- Štítok musí mať železnú puklicu; telo štítku môže byť celokovové alebo drevené (prípadne potiahnuté kožou)
- Štítok sa môže používať na výhradne defenzívne účely
- Zápolenie v meči a štítke sa neriadi pravidlom Vor
- Súboje v skupinovej fáze sa bojujú na 5 bodov, v eliminačnej na 7

17. ZOZNAM ZMIEN

17.1 DLHÝ MEČ

Verzia	Dátum	Zmeny	Spracoval
1.0	15.1.2014	Základné znenie pravidiel	Anton Kohutovič
1.1	24.3.2015	Úpravy vo formuláciách v sekcii 5 o ochrannej výstroji	Martin Fabian
1.2	29.7.2015	Zrušenie zonácie práva útoku a nahradenie tohoto pravidla zrušením práva útoku pre spodné ciele (sekcia 10.1.5.) a zákaz záštitných oblúkov (sekcia 6.4)	Anton Kohutovič
1.3	12.1.2016	Zmena práva útoku na <i>Vor</i>	Anton Kohutovič
1.3.1	14.1.2016	Formálne zmeny v pravidle <i>Vor</i> a obmedzenie <i>Vor</i> na horné ciele, úprava sekcie Bodovanie (9.) v súlade s pravidlom <i>Vor</i>	Martin Fabian
1.3.2	16.1.2016	Preskupenie pravidiel <i>Vor</i> , pridaná definícia jednoduchého, zloženého, priameho a nepriameho útoku	Anton Kohutovič
1.3.3	23.3.2017	Pridané pravidlo o prešľape, zväčšená minimálna veľkosť bojiska	Martin Fabian
2.0	1.12.2017	Redefinícia pravidla <i>Vor</i> , úprava penalizácie za prešľap, formálne úpravy	Anton Kohutovič, Martin Fabian

17.2 RAPÍR

Verzia	Dátum	Zmeny	Spracoval
1.0	13.1.	Základné znenie pravidiel	Martin Fabian a Martin Janičina
1.0.1	15.1.	Zmena vo formulácii pravidla o dominancii zbraňou (sekcia 9.2), formálne úpravy	Martin Fabian
1.0.2	30.1.	Zosúladenie bodovania na jeden bod, zmena v povolených proporciách hlavnej a pobočnej zbrane	Martin Fabian
1.1	12.9.	Zrušenie bodovania rezov a zrušenie útokov s dýkou	Martin Fabian
2.0	1.12.2017	Pridanie pobočnej zbrane – plášť, odstránenie dominancie zbraňou, formálne úpravy	Martin Fabian

17.3 MEČ A ŠTÍTK

Verzia	Dátum	Zmeny	Spracoval
2.0	1.12.2017	Základné znenie pravidiel	Martin Fabian