
KAZIA PRAVIDLÁ ŠERM? HISTORICKÝ A DNEŠNÝ POHĽAD

NA KONVEKIE ŠERMU



ANTON KOHUTOVIČ, Marec 2025

ABSTRAKT

Článok sa zaoberá evolúciou šermiarskych konvencií od 15. storočia po súčasnú prax v HEMA. Skúma, ako sa pravidlá týkajúce sa zásahových zón, povolených techník a hodnotenia výmen vyvíjali v reakcii na potreby bezpečnosti, didaktiky a zrozumiteľnosti šermiarskej akcie. Analýzou historických prameňov – od Fechtschulen regulí po neskoršie šermiarske manuály – dokumentuje racionálne dôvody stojace za týmito konvenciami. Zvláštna pozornosť je venovaná problému súčasných zásahov („doublov“) a rôznym historickým prístupom k ich riešeniu, vrátane obmedzených protiúderov („afterblow“) či systémov pridelujúcich zodpovednosť na základe taktickej situácie a iniciatívy. Cieľom článku je poukázať na vnútornú logiku historických pravidiel a ich význam pre pochopenie a formuláciu funkčných konvencií v modernom HEMA, ktoré by mali podporovať technickú zdatnosť, taktické myslenie a kontrolovaný priebeh zápasu, reflektujúc tak princípy efektívneho a bezpečného šermu.

Tento článok pôvodne vznikol ako status pre sociálne siete. Situácia sa mi však mierne vymkla spod kontroly vo chvíli, keď som začal zhromažďovať relevantné citácie. Ani v tejto rozšírenej podobe sa mi, samozrejme, nepodarilo vyjadriť ku všetkým bodom a otázkam, ktoré ma v súvislosti s pravidlami trápia.

Ak čitatelia vychádzajú z nejakých iných, tu neuvedených zdrojov¹, rád ich neskôr doplním, ale sprvu som nechcel zbytočným rozsahom sťažiť prístup k podstate veci. Vysvetľovaniu a definovaniu základných pojmov som sa v texte nevenoval, keďže tieto informácie by dnes mali byť verejne a pomerne jednoducho dohľadateľné.²

¹ Ako úvodná pômcka mi poslužil aj kompilat so zdrojmi, Conventions Safari od Emerson Hurley, 2024,  Conventions Safari

² <https://longsword.academy/longsword/terms>

ÚVOD

Každý šermiar alebo tréner má svoju vlastnú predstavu o ideálnom, vizuálne pôsobivom šermiarskom prejave. Vnímanie estetiky pohybu je však výrazne ovplyvnené prostredím a individuálnymi preferenciami, vychádzajúcich z predchádzajúcich skúseností. Keďže z dnešných šermiarov nikto nemá autentický kontakt so šermom napr. 15. storočia, nemožno povedať, že by sa ktokoľvek mohol s úplnou istotou odborne vyjadriť, ako vyzeral tréningový šerm, zápasy na Fechtschulen či skutočný duel. V aktuálnom stave našej disciplíny by požiadavku estetickej šermu mohla spôsobiť viac škody ako úžitku.

Kým atletická výnimočnosť šprintéra, ktorý prekoná stometrovú vzdialenosť pod hranicou 10 sekúnd, je objektívne merateľná, v súčasnom historickom šerme absentuje jednoznačne definovateľné kritérium excelentnosti. Dobovým meradlom mohol byť azda duel, no dnes je nepochybne pozitívom, že túto skúšku nie je nútený absolvovať nikto z nás. Mnohí tvrdia, že snaha o hľadanie lepšieho šermiara v športových turnajoch je ekvivalentom niekdajších duelov, no v tomto sa tvrdohlavo mýlia. Ani historické „ernst“ súboje neboli o hľadanie najzručnejšieho šermiara.³ Súčasná súťažná interpretácia, ktorá sa snaží simulovať historický duel, umelo zlučuje dva póly šermu, ktoré vždy stáli proti sebe.

Pojmy „schimpf“ a „ernst“ v historickom kontexte predstavujú dva komplementárne aspekty šermu: hravý alebo športový verzus vážny, bojový. Možné fatálne následky súboja ostrou zbraňou vyžadovali v prípade vopred plánovaného duelu rozvážne úvahy, na základe ktorých si protistrany zvážili, či potenciálna výhra stojí za podstúpené riziko. Zúčastnené strany zohľadnili prítomnosť protivníka, jeho pochopenie rozsahu rizika a ochotu rešpektovať isté formálne alebo neformálne etické normy.

Šermiarske umenie malo človeka dôkladne pripraviť na reálny stret s ozbrojeným protivníkom. Naučiť ho spoliehať sa na overené postupy, ktoré by s vysokou pravdepodobnosťou mali viesť k bezpečnému ukončeniu⁴ duelu. V skutočnom súboji nikdy neexistovala absolútna záruka úspechu založená len na technickej nadradenosti – naopak, historické pramene upozorňujú na nebezpečenstvo prehnaného sebavedomia prameniaceho zo šermiarskeho výcviku.⁵

Existujú teda všeobecne platné rady, ktoré šermiarom ukazujú, ako sa výhodne v konkrétnej situácii zachovať? Nie je teda výsledok duelu primárne určený viac náhodou? Možno nie všetci budú súhlasiť, no takéto odporúčania, na základe skúseností a istých štatistických pozorovaní skutočne existujú. V priebehu času sa vykryštalizovali z podoby rád vo forme veršikov do šermiarskych škôl. Neskôr sa premietli do všeobecnej teórie šermu a následne sa prejavili v pravidlách konvenčného šermu, ktorý mal žiaka didakticky správne pripraviť, či už na duel do prvej krvi, alebo aj vojenské použitie⁶.

Popri zviazanom konvenčnom šerme, vždy koexistoval aj voľnejší nekonvenčný prúd, reprezentovaný dnes napríklad športovým kordom. Hoci šermiarska teória platí rovnako i tu, tak dodržiavanie klasických pravidiel sa stáva sekundárnym voči schopnosti efektívne zasiahnuť protivníka v rámci definovaného súťažného rámca. T.j. kľudne šermuj proti princípom, ak dokážeš zasiahnuť protivníka včas.

Konvenčný šerm, na rozdiel od objektívne vyhodnocovaných športových disciplín, má určitú mieru interpretačnej voľnosti, ktorú by niektorí mohli označiť za subjektívnu. Pri súťažnom hodnotení podľa konvenčných pravidiel je preto konečným arbitrom šermiarsky rozhodca a šermiarska federácia, ktorá

³ Právne spory, osočenie z incestu, vražda člena rodinného, etc...

⁴ Ukončeniu je všeobecnejší pojem, lebo výhra nie je tak ľahko definovaná. Usmrtenie súpera bolo cieľom duelu naozaj zriedkavé.

⁵ Aldo Nadi: On Fencing, 1943

⁶ Podobnými pravidlami sa riadili aj vojenské príručky šermu šablou, palicou, či bodákom.

pravidlá stanovuje a interpretuje so všetkými ich nuansami a aktuálnymi trendmi. Hoci niektoré aspekty hodnotenia – napríklad posúdenie platnosti zásahu – sú relatívne objektívne, hodnotenie racionality útoku, obrany a protiútoku môže vyznievať sprvu umelo. V jadre však vychádza z historických skúseností a od 20. storočia aj z moderných analýz reakcií ľudského mozgu na rôzne podnety. Bez pochopenia týchto súvislostí sa laikom môže zdať „pekný“ aj taký šerm, ktorý nezodpovedá zdravým šermiarskym princípom. Naopak, niečo dokonale efektívne nemusí byť vždy esteticky príťažlivé pre neskúseného pozorovateľa. V tomto rozpore tkvie príčina mnohých hádok a výsmechov, ktoré zaplavujú internety HEMAfilných skupín na roznych platformách.

Odpor voči šermiarskej teórii, ktorá je výsledkom storočia dlhej tradície, v HEMA komunite z definície stojacej na odkaze minulosti, možno považovať až za niečo absurdné. Našťastie však ide o marginálne protiprúdy, ktorých predstaviteľom možno len z nepozornosti uniklo, že všetky šermiarske disciplíny⁷, akokoľvek rozdielne zbrane používajú, zdieľajú jeden spoločný základ. Táto chyba vedie k neoprávnene kritickému postoju HEMA „puritánov“ voči iným šermiarskym disciplínam, či už ide o moderný športový šerm, kendó alebo iný, rovnako profesionálnym sféram.

HISTORICKÉ ODKAZY

Naše poznatky o šerme dlhým mečom v historickom kontexte pochádzajú predovšetkým z dobových šermiarskych príručiek, tzv. Fechtbuchov. Tieto pramene nám síce poskytujú pomerne presný obraz o technickej stránke a spôsobe vykonávania jednotlivých akcií, avšak informácie o tom, ako sa táto zručnosť reálne využívala v praxi, ako prebiehal tréning, či aké boli pravidlá prípadných súťaží, v nich zväčša nenachádzame. Hoci môžeme predpokladať, že isté formy regulácie existovali, samotné Fechtbuchy sa nimi explicitne nezaobierajú. Väčšina dochovaných pravidiel zo skorších období má formu zákazov, ktoré špecifikujú nepovolené techniky alebo správanie, za ktoré šermiarovi hrozila pokuta či iný trest. Z tejto skutočnosti možno usudzovať, že aj takéto, neskôr zakazované, akcie pravdepodobne patrili do reálneho repertoáru vtedajších šermiarov.

OBMEDZENIA ZÁSAHOVÝCH PLÔCH

Vývoj šermiarskych konvencií zahŕňal rôzne obmedzenia, pričom jedným z najstarších bolo obmedzenie alebo priamy zákaz bodných útokov. Tento prístup, vrátane používania zbraní s otupenými alebo odlomenými hrotmi⁸, sa v rôznych regiónoch objavoval a mizol až do začiatku 20. storočia.⁹ Napríklad rozsiahle dielo Joachima Meyera (16. storočie) pri šerme dlhým mečom systematicky nahrádza body inými, bezpečnejšími údermi, aj v situáciách, kde by jeho predchodcovia bod bez váhania použili.

Ďalším kľúčovým prvkom regulácie bola definícia platných a neplatných zásahových plôch. Historické záznamy ukazujú, že určité ciele boli považované za nečestné alebo neprípustné. V známom dueli medzi Konrádom a Heinrichom z roku 1444 bol zásah do dlane považovaný za nečestný, čo viedlo k okamžitému zastaveniu súboja.

Podrobnejší zoznam zakázaných techník v rámci tzv. *Fechtschulen* (šermiarskych škôl alebo turnajov) poskytuje August Vischer vo svojom diele *Tractatus Duo Iuris Duellici* (1617)¹⁰. Explicitne menoval ako

⁷ Za predpokladu prítomných pravidiel

⁸ Duel v Rothenburgu, 1444,

<https://talhoffer.wordpress.com/2012/12/03/1444-two-fencing-masters-in-rothenburg>

⁹ Aj v našom regióne Rakúska-Uhorska. Gustav von Arlow: A kardvívás, 1902

¹⁰ S. 497: „Jedoch soll ein jeder wissen, was auf dieser Fechtschulen soll verboten seyn, als Ort, Knopff, Spitz, Einlauff, Armbruch, Gemächtstoß, Augengrieff, Steinworff, vnd alle vnredliche Stück, die mancher wol zu brauchen weiß, die ich nicht alle erzehlen kan, vnd auch nicht gelernet habe, auch schlage mir keiner vber

neprípustné útoky hrotom (bod), hlavicou meča, údery do slabín, útoky na oči, navaľovanie či dokonca hádzanie kameňom. Zaujímavosťou je, že niektoré z týchto techník, ako bod, útok hlavicou či prvky zápasenia, boli súčasťou štandardného výcviku v tradícii Kunst des Fechtens.

Hodnotenie zásahov sa tiež riadilo pravidlami. Štrasburské šermiarske regule¹¹ z roku 1470 už zaviedli princíp, že vyššie umiestnený zásah má vyššiu hodnotu. Tento trend potvrdili aj Pražské regule¹² o storočie neskôr, ktoré navyše zdôrazňovali potrebu absolvovať všetky tri dohodnuté kolá zápasu, aj keby sa krv objavila už po prvom zásahu:

“Mali by tiež prejsť všetkými tromi kolami a neskončiť duel po prvom zásahu, keď sa objaví krv, aby jeden z nich neutiekol pre peniaze. Druhý by mohol uspieť v druhom kole „vyšším zásahom“, pretože vyšší zásah je vždy platnejší ako nižší. Mali by prejsť všetkými tromi kolami bez akýchkoľvek tajných dohôd.”

Okrem zásahových plôch a hodnotenia úderov sa regule *Fechtschulen* zaoberali aj všeobecným správaním a výbavou, ktoré odrážali zvyklosti šermu 16. storočia:

- Bol kritizovaný a zakazovaný zvyk používať príliš dlhé rukavice (až po lakte), ktoré mohli neférovu zvýhodňovať šermiara. Namiesto toho sa vyžadovali rukavice kryjúce len päsť.
- Pri stretnutí sa od šermiarov očakávalo, že nebudú na seba zúrivo narážať, ale zapoja sa do boja „čisto a rozvážne“, v súlade s tradíciou a umením šermu, nie ako „sedliaci“.

Podobné regulované zápasy s trojkolovým formátom¹³ existovali aj vo francúzskych regiónoch, známe ako „*jeu de prix*“ (hra o cenu)¹⁴ alebo „*passer en défense*“¹⁵ (obhajoba po ukončení výcviku). Tieto podujatia sa podobali nemeckým *Fechtschulen* a zdieľali podobné pravidlá, vrátane častého zákazu bodov a jasne definovaných zásahových zón. Parížske regule z roku 1538

“V tejto hre o cenu sú povolené údery od pásu nahor, a od lakťov vyššie, až po vrchol hlavy, kde je zásah najcennejší. Najvyšší zásah je zároveň najkrajší a prináleží mu najcennejší šperk.”

— PRUNET: Ordonnance royal, 1538

Analogické pravidlá platili aj v bratstve sv. Michala z Lille. Zásahová plocha bola takmer identická s modernou šablónou: platné boli zásahy od pásu vyššie a na rukách od zápästia (označeného tromi šnúrkami) vyššie. Pokrývka hlavy bola povinná a za zranenie súpera sa udeľovali pokuty, pričom najvyššia bola za krvácanie na hlave, a nižšie za zranenie rúk.¹⁶

noch vnter die Stangen. Es soll einem jeden schutz und schirm gehalten werden wie dem andern, besgleichen wil ich gebeten haben, wo ihr zween Haß vnd Neid zusammen trügen, die wollens auf dieser Schul nicht ausfechten, sondern wo es Krafft vn Macht hat.“

<https://www.digitale-sammlungen.de/view/bsb10455516?page=522%2C523>

¹¹ Dupuis, Olivier: A fifteenth-century fencing tournament in Strasbourg Acta Periodica Duellatorum, vol. 3, 2015, pp. 67-79

¹² TUČEK, Jaroslav. Pražští šermíři a mistři šermu. Praha: Girgal, 1927, s. 79–94

¹³ V nemečín výmena, kolo - Gang, vo francuštine a dostalo sa aj do angličtiny Venue.

¹⁴ Šerm nazývali doslova hraním, čiže všetko zápasenie prebiehalo v priateľskej atmosfére.

“Taktiež, ak niekto pri cvičení [šermovaní, "en jouant"] zasiahne svojho druhu tak hrubo, že mu spôsobí ružu (krvavú ranu?) alebo krvácanie, v takom prípade prepadne pokute dvoch tourských sou.”

¹⁵ Obhajoba so konala po skončení, pravdepodobne 6 týždňovej, výučby, kde Obhajcu vyzávali rôzni Útočníci. Útočník po obhajobe mal tri kolá, bez obhajoby, ale ktorý prešiel skúškou v “kole” mal dne a ostaní len jedno. po skončení, pravdepodobne 6 týždňo

¹⁶ viď Appendix: Règlement de la Confrarie de St-Michel

Napriek prevládajúcemu trendu obmedzovať ciele sa objavili aj odlišné názory. Antonio Manciolino v diele *Opera nova* (1531) považoval ruky a dokonca aj nohy za legitímne a dôležité ciele:

„Zásah ruky nepriateľa sa ráta ako platný úder. [...] Je to najvýznamnejšie zranenie, pretože treba zasiahnuť tú časť nepriateľa, ktorá ňa najviac ohrozuje — a to je ruka.“

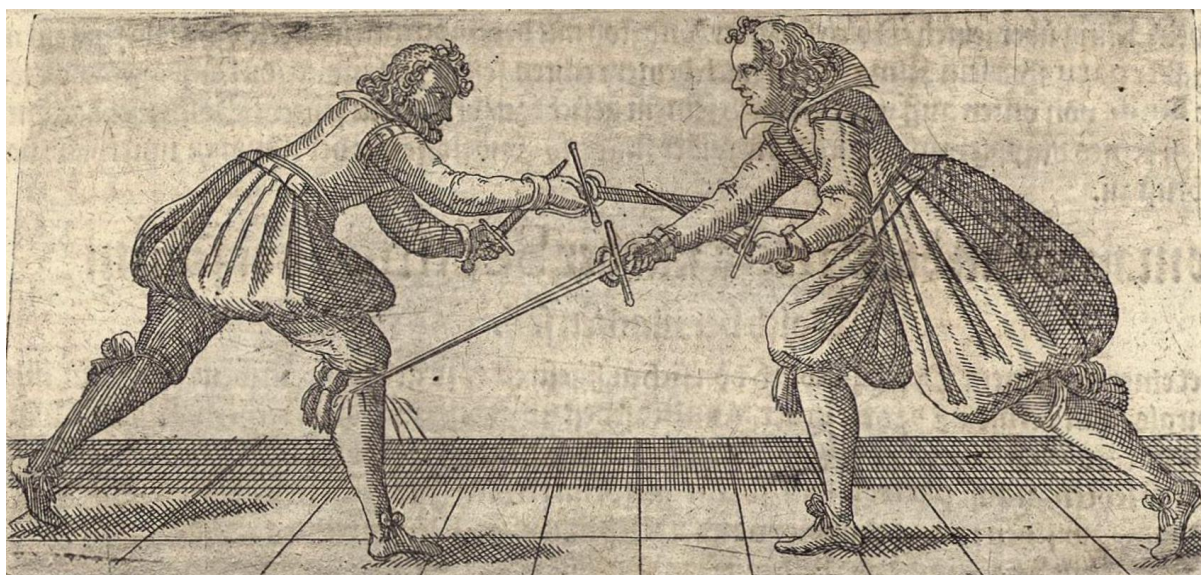
“Zásah do hlavy sa kvôli výnimočnosti tohto údu počíta za tri body, a zásah do nohy za dva, vzhľadom na ťažkosť vykonať taký nízky útok.”

— MANCIOLINO: *Opera nova*, 1531

Nohy ako cieľ pre sek neodporúča aj 17. storočí Henning s odôvodnením, ktoré vychádza z charakteristiky účinku seku rapírom. Samozrejme, táto preferencia nie je platná pre všetky zbrane daného obdobia.

“Najlepšie je sekať na hlavu a na telo, ale nie na nohy, pretože tým sa človek vystavuje úplne hore odokrytý a tak do krajného nebezpečenstva, ale aj preto, že tým len málo alebo vôbec nič nedosiahne, obzvlášť keď je protivník vybavený veľkými jazdeckými čížmami“

— HENNING: *Kurtze jedoch gründliche Unterrichtung vom Hieb-fechten*, 1658



Heussler, Sebastian: *Neues Künstliches Fechtbuch* - sek rapírom na nohu v kontraste ku Hennigovi

Tieto príklady ukazujú, že konvencie týkajúce sa zásahových plôch boli rozmanité už v raných šermiarskych dielach, vyvíjali sa v čase a priestore a často záviseli od kontextu (turnaj/schimpf vs. duel/ernst), typu zbrane a miestnych tradícií. Dnes sa dlhým mečom šermuje prevažne na celé telo okrem nebezpečných zón ako je zátylok, slabiny a chodidlo. V olympijskom šerme sa fleuret šermuje na trup, šabl'a na hornú polovicu tela aj s rukami po zápästia a kord na všetky terče.

ODPLATA, CONTRAPASSO, ALEBO AFTERBLOW

V prvej dekáde 21. storočia sa v HEMA komunite rozšíril pojem „after-blow“. Tento termín zaviedol Matt Galas, pričom sa opieral o historické pramene francúzsko-belgických šermiarskych cechov. Pravidlá, ktoré opísal, povoľovali šermiarovi vykonať odvetný úder po tom, ako bol sám zasiahnutý, avšak táto odveta musela prebehnúť najneskôr v rámci jedného¹⁷ kroku či tempa.

„Item: Aby sa zachoval poriadok v hre a aby sa zabránilo tým, ktorí majú vo zvyku prenasledovať svojich protivníkov, hoci už boli predtým zasiahnutí, bolo rozhodnuté, že po prijatí zásahu bude povolený iba jediný

¹⁷ Len výnimočne vo viacerých

krok; a ak dotýčný nedoručí uvedený zásah v rámci tohto prvého kroku (napríklad ak urobí dva kroky), tento zásah nebude uznaný ani platný.“

— La confrerie d'armes de saint michel ou des escrimeurs lillois, 1589¹⁸

Zámerom tohto pravidla bolo udržať disciplínu a zabrániť tomu, aby sa regulovaný šerm zvrhol na chaotickú bitku. Podobný cieľ sleduje aj skorší taliansky text, tzv. Anonymus Bolognese, ktorý opisuje princíp „odplaty“ v kontexte *giucare* (hra, šerm s tupými zbraňami):

„Umenie šermu s tupými zbraňami sa nazýva giucare. Šermiar nesmie po zásahu spraviť viac ako jeden krok smerom k súperovi, aby ho zasiahol. Dôvod je tento: ak by mohol spraviť krokov ľubovoľne veľa, už by nešlo o šerm, ale skôr o skutočný boj. Často sa totiž stáva, že šermiar po zásahu v hneve urobí viac krokov, vrhne sa na protivníka a snaží sa ho zasiahnuť kamkoľvek, len aby mu úder oplatil. Rozhodcovia potom strácajú prehľad o tom, čo sa v skutočnosti udialo, pretože takéto správanie je bližšie k zúrivému boju než k riadenému šermu.“

Okrem Anonyma, sa k odplate podobne vyjadruje aj už menovaný Manciolino. V kontexte jeho textu je zrejmé, že šermiari boli pri šerme odení aspoň čiastočne v zbroji a teda samotná odplata bola možná azda aj vďaka ochrane tela. Obdivuje silu šermiara, ktorý po vlastnom zásahu je schopný ešte odpovedať.

V neskorších flámskych prameňoch sa koncept „afterblow“ objavuje aj v kontexte hry „king of the hill“, kde poskytuje výhodu aktuálnemu kráľovi, zatiaľ čo pre ostatných súťažiacich táto možnosť nie je dostupná. Z historického hľadiska možno teda pravidlo vnímať skôr ako špecifický herný mechanizmus než ako univerzálny prvok šermiarskej praxe. Podobnú prioritu pre obrancu, šermiara, ktorý práve prechádzal verejnou obhajobou spomínajú aj regule Châteletu v Paríži. Tu sa však nespomína odplata, ale akýkoľvek vzájomný zásah. Je prirodzené, že objacovi je priznaná silnejšia pozícia, keďže bojuje voči mnohým vyzývateľom. Priznaním práva na súzasah, alebo afterblow sa zvyšuje šanca, že šermiari sa nebudú meniť ako na bežiacom páse. Pre ostatných platilo opačné pravidlo, kto si zásah neprizná, a nestiahne sa tak bol penalizovaný pokutou.

“Ale nech údery nie sú obojstranné;

Ak sú obojstranné, nemajú žiadnu cenu

Pre útočníka, to je pravda, Obrancovi však dobre poslúžia,

Jemu platia za zásah, o tom niet pochyb“

— PRUNET: Ordonnance royal, 1538

Napriek tomu v súčasnej HEMA komunite dochádza k jeho nadhodnocovaniu, pričom niektoré extrémne interpretácie umožňujú pomocou „afterblow“ bodovo prekonať protivníka, ktorý zasiahol prvý, alebo účelovo anulovať všetky zásahy, čím sa zásadne mení charakter súťažného šermu.

Z technického hľadiska je navyše otázne, do akej miery pravidlo „afterblow“ odráža skutočnú bojovú dynamiku. Nie vždy je realistické, aby šermiar po zásahu dokázal efektívne zakryť následný „afterblow“ alebo uniknúť mimo jeho dosah. Súčasné ochranné vybavenie tiež výrazne redukuje zastavujúci účinok zásahov, čím sa vytvára umelé prostredie, v ktorom šermiar nie je motivovaný vyhnúť sa zásahu, ale namiesto toho sa spolieha na možnosť okamžitej odplaty. Tento jav prispieva k situáciám, v ktorých počas jednej výmeny môže dôjsť k trom a viac vzájomným zásahom, čím sa kompletne naruša čitateľnosť výmeny z pohľadu rozhodcov a o možnom zvýšenom riziku zranení už ani nehovoriac.

Netreba zabudnúť ani na nie úplne zanedbateľnú možnosť, že v ostrom súboji, po zásahu už zasiahnutý nebude vedieť (alebo chcieť) pokračovať. Vykonanie afterblowu po zásahu tupým mečom do chráničov nie je znakom reálnej odolnosti, nakoľko od zásahu „im Ernst“, kde odveta môže indikovať neefektívne zasadený prvý úder. Ten vykonaný precízne má potenciál fyzicky zneschopniť súpera dokončiť už

¹⁸ Scrive-Bertin v Bulletin de la Commission Historique du Département du Nord

pripravený útok. História je síce plná protipríkladov, ale o tom, že túto eventualitu netreba vylučovať sa vyjadruje aj di Grassi nasledovne:

“Podobne ak sa chystá bodnúť vo viacerých tempách, vy ho zasiahnete v jedinom kratšom tempe. Tento spôsob obrany je veľmi užitočný a možno najlepší zo všetkých, pretože niet človeka, ktorý by sa vrhol bezhlavo na zbraň, alebo ktorý, cítiac, že je zasiahnutý, by sa ihneď nestiahol a nezadržal už pripravený úder. A hoci sa nájdú aj takí, ktorí, keď pocítia zásah, sa nerozvážne vrhnú dopredu, stáva sa to len u málokoho – väčšinou až potom, keď ich ovládne hnev. Ale vo chvíli, keď sú zasiahnutí, všetci ustúpia a sú vystrašení, a navyše slabnú s každou kvapkou krvi, ktorá z nich vyteká...”

— DI GRASSI: Ragione di adoprar sicuramente l'Arme, 1570

Potenciál zasadiť vlastný útok, alebo afterblow po zásahu rúk nachádzame spochybnený aj v modernej dobe, ale stále so živou duelovou tradíciou. V kapitole o stop-hitoch o tom píše napr. Gustav Arlow, aj keď zo športového pohľadu pri stop-hitoch dostáva prioritu akcia, ktorá bola už rozbehnutá.

“Zastavujúce bodnutie patrí k najkrajším, ale zároveň najnáročnejším spôsobom obrany proti útokom využívajúcim finty. Jeho princíp spočíva v zásahu súperu práve vo chvíli, keď začína vykonávať útok, čím sa znemožní jeho ďalšie pokračovanie. V reálnej situácii s ostrou zbraňou je otáznne, či by zasiahnutý protivník vôbec dokázal pokračovať vo svojom pôvodnom úmysle. V kontexte športového šermu sa však za platný stop thrust považuje iba taký zásah, pri ktorom sa útočník nedokáže dostať k obrancovej zbrani – a to ani vo chvíli zásahu, ani v následnom tempe.”

— Arlow: A Kardvivas, 1902

Všeobecne používané pravidlá „afterblow“ nezodpovedajú môjmu pohľadu na šerm. Ak by som mal naše pravidlá rozšíriť o alternatívny princíp, ktorý by podporoval pozornosť šermiara aj po úspešnom zásahu, zvolil by som mierne odlišný prístup. Podľa nového pravidla by útočník, ktorý dosiahol platný zásah, mal možnosť po úspešnom zakrytí súperovho „afterblowu“ vykonať ešte jeden platný útok. V takom prípade by šermiar mohol získať dva body namiesto štandardne jedného, čím by bola ocenená jeho schopnosť pohotovej reakcie a kvalitnej obrany. Súčasne by sa tým eliminovala možnosť zneužívania pravidla „afterblow“ a prílišný dôraz na samotné „afterblow“ údery. Hoci sa mi tento princíp zdal pôvodne ako vlastná inovácia, veľmi podobný koncept sa objavuje aj v pravidlách pre šabl'u u už spomínaného Arlowa.

VZNIK PRIORITY

“Existuje aj iný druh súboja nazývaného súboj cti, keď je majster vyzvaný iným, spôsobom, že je z dôvodu zachovania svojej povesti nútený prijať výzvu a predviesť svoje umenie pred ctenými osobami a znalcami umenia. V takom prípade býva zvykom vopred zvoliť si svedkov – „padrinov“, ako aj miesto, čas a zbrane, a tiež rozhodcov so znalosťou umenia. Zvyk je taký, že sa povoľuje iba prvý útok a odpoveď v jednom tempe – a to výhradne bodom, nie ostrím; pretože celé cvičenie spočíva v obratnosti vytasenia meča, priblíženia sa k protivníkovi s výhodou a bodnutia od pásu nahor. Padrini (svedkovia) majú povinnosť oddeliť bojujúcich, keď prekročia základnú vzdialenosť, či už zaútočili alebo nie, aby sa predišlo prechodu do zápasu (prezie), kde sa už nedá spoznať hodnota umenia, ktoré je tu predmetom skúšky.”

— GAIANI: Arte di maneggiar la spada a piedi et a cavallo, 1619

Od 17. storočia sa čoraz častejšie objavujú písomné pravidlá šermiarskych zápasov. Snaha o bezpečnosť rástla súbežne s tým, ako sa čepele postupne zužovali. Aj otupený hrot rapíru mohol spôsobiť mimoriadne vážne zranenie, ktoré nebolo v tej dobe možné adekvátne ošetriť. Zásahové plochy sa postupne redukovali. Súčasné zásahy neboli zriedkavé, no nikdy neboli ani žiaduce. Naopak, všetci autori sa o nich vyjadrujú ako o prehrešku proti zmyslu šermu. Zárazy a predbody predstavovali značné riziko, a preto sa ustálila zásada, že za súčasný zásah nesie vinu ten, kto mohol reagovať na útok súperu, a nezabránil súzasahu.

Prvé explicitné pravidlá priority sa snažili určiť vinu za takýto súzasah. Sir William Hope v roku 1692 formuloval zásadu, že vina padá na toho, kto namiesto obrany súperovho útoku sám zaútočil:

„Aby sa predišlo contretemps pri šermiarskych cvičeniach, v prípade súzasahu by mal byť zásah vždy uznaný v prospech toho, kto prvý inicioval útok, aj keby jeho protivník zároveň vykonal vlastný útok, avšak bez snahy o obranu či parírovanie. A to je spravodlivé, pretože len ťažko si možno predstaviť, že by niekto tak nerozumne riskoval svoj život v skutočnom boji, pričom jeho zámerom bolo len zasiahnuť a nie predviesť svoje umenie.“

— HOPE: The Fencing Master's Advice to his Scholar, 1692

Hope tiež zdôrazňoval potrebu okamžitého zotavenia po výpade, aby šermiar nezostal zraniteľný. Podobnú logiku priority pre útočníka nachádzame aj o storočie neskôr v talianskom prostredí u Bremonda (cca 1790). Ten špecifikoval, že zásahy zárazom (*colpo d'arresto*) alebo do tempa (*colpo di tempo*) sú platné len vtedy, ak sú vykonané čisto, bez toho, aby bol autor zásahu sám zasiahnutý. V prípade vzájomného zásahu (*colpo d'incontro*) mal pravdu ten, kto útočil ako prvý.

„O zásahu zárazom (colpo d'arresto)¹⁹

Zásah protiútokom sa vykonáva počas pohybu súpera vpred, nech je akokoľvek malý, ak odhalí nejakú časť tela, a to proti akémukoľvek jeho úderu. Pri využití tohto zásahu treba protivníka trafiť bez toho, aby ste boli sami zasiahnutí, pretože inak by išlo o zásah vzájomný (colpo d'incontro), pri ktorom by mal pravdu ten, kto zaútočil ako prvý.

O zásahu do tempa (colpo di tempo)²⁰

Zásah do tempa je považovaný za najťažší zásah v šermiarskom umení.....Zásah v tempe musí byť vykonaný s rozhodnosťou, a ak vás súper zasiahne čo i len minimálne, vaša odpoveď nebude platná a protivník bude v práve. Tento zásah je podobný vzájomnému zásahu, v ktorom má útočiaci vždy prevahu. “

— BREMOND: Trattato sulla scherma, cca 1790, s 56²¹

MODERNÉ POMÔCKY A BEZPEČNOSŤ

Zásadný zlom v chápaní a pravidlách šermu prinieslo zavedenie šermiarskych masiek v polovici 18. storočia. Ako poznamenal Capitaine de Bast (1836), pred maskami sa pravidlá zameriavali primárne na prevenciu vážnych zranení tváre. Preto sa často uplatňoval systém striedania útokov a ripost, a techniky ako remise (obnova útoku), coup d'arrêt či coup de temps boli považované za neprípustné alebo „neregulárne“.

„Kým sa v šerme nezačali používať masky, bola bežná prax, že sa šermiari striedali v útokoch a ripostách – zámerom tohto konvenčného obmedzenia bolo zabrániť nehodám, ktoré by mohli vzniknúť v prípade voľnejšieho boja. Vtedy nebolo známe ani koncepty ako opozícia (kontrola súperovej čepele), takže ak by sa obaja zároveň vrhli vpred, mohlo by dôjsť k vážnym poraneniam tváre. Preto boli techniky ako reprise de main, remise, coup d'arrêt a coup de temps v tom čase považované za neprípustné a „neregulárne“. No odvtedy, čo sa zaviedli masky a s nimi aj poznanie opozície, šerm sa zásadne zmenil. “²²

— DE BAST: Manuel d'Escrime, 1836, s. 152

„Od polovice 18. storočia, keď boli prijaté masky, začal šerm opäť napredovať a zápasy sa stali vernejším obrazom skutočného boja. Pred ich zavedením boli zápasy podriadené pravidlám, ktoré síce zabezpečovali precíznosť, ale zároveň brzdili prirodzenú rýchlosť a znemožňovali niektoré akcie. Šermiar smel ripostovať

¹⁹ Time-thrust

²⁰ Stop-hit, predbod

²¹ <https://books.google.sk/books?id=WlaXVg6yx2YC>

²² Princíp opozície je známy od prvých spisov KdF a samozrejme bol prítomný aj celej rapírovej náuke. Preto je táto poznámka mierne zaražajúca.

len vtedy, keď sa jeho súper zotavil, len zriedka sa používalo zdvojenie útokov a body do tempa (time-thrust) sa vykonávali len s najväčšou opatrnosťou.“

— POSSELLIER: La théorie de l'escrime, 1845²³

Possellier potvrdzuje, že masky umožnili šermu stať sa „vernejším obrazom skutočného boja“, uvoľnili rýchlosť a umožnili akcie, ktoré boli predtým brzdené bezpečnostnými ohľadmi. Zároveň však varoval pred neželanými dôsledkami – zneužívaním bodov do tempa a opakovaných útokov, ktoré sa začali používať beztrešnejšie. Šerm získal na intenzite, ale podľa niektorých stratil na elegancii a opatrnosti.

REPRÍZA RUKY PRI ONESKORENEJ RIPOSTE

Jedným z problematických aspektov šermu bola otázka, či je možné zaútočiť ešte raz, ak protivník váhal s ripostou. Niektorí šermiari považovali za nespravodlivé, ak ich protivník zasiahne opakovaným výpadom skôr, než vykonajú vlastnú odpoveď. De Bast však argumentuje, že vina spočíva práve na tom, kto svoju ripostu zbytočne odkladal:

„Mnohí šermiari sú prekvapení, že ich takýto útok zasiahol, a domnievajú sa, že keď oni parírovali, má teraz súper povinnosť počkať na ich ripostu. Tento názor je však rovnako chybný ako výhrady voči tzv. coup d'arrêt a coup de temps, ktorým som sa už vyššie venoval. Ak šermiar dostane zásah počas „reprise de main“, môže viniť len sám seba – ak by s odpoveďou neváhal, súper by túto príležitosť nemal.“

— DE BAST: Manuel d'Escrime, 1836, s. 152

Possellier k tejto téme pridáva dôležitú nuansu, keď varuje pred zneužívaním oneskorenej riposty:

„Redoublement musí byť vykonaný len vtedy, ak parírovaný útok nesprevádza riposta. Každý redoublement vykonaný v rovnakom čase ako riposta je chybou, aj keď riposta minie cieľ, pretože útočník nemôže predpokladať takúto situáciu, a ak by riposta zasiahla, došlo by k dvojitému zásahu.“

— POSSELLIER: La théorie de l'escrime, 1845, s. 253-255

Tento prístup zdôrazňuje potrebu časového vymedzenia pre platnosť riposty. Possellier navrhuje, aby riposta stratila svoju prioritu, ak remisa zasiahne aspoň o jednu sekundu skôr. Táto zásada umožňuje jasné rozlíšenie medzi legitímnou obnovou a oneskorenou ripostou, ktorá by inak mohla viesť k nejasným a nespravodlivým výmenám. Z dnešného pohľadu je 1 sekunda extrémne dlhý čas a všetky takéto zásahy by boli mimo tempa aj v mnohých “afterblow” turnajoch.

PRIORITA PRIAMEJ LÍNIE (POINT-IN-LINE)

Neskôr nachádzame v manuáloch nový typ priority, ktorý vychádza zo statickej pozície zbrane, a nie z útoku v pohybe. Alberto Marchionni vo svojich pravidlách popisuje a rozoberá tento jav nasledovne:

“§ 6. Platí pravidlo, že ten, kto preberá iniciatívu útoku, ak je súperova čepeľ v priamej línii alebo namierená na jeho hrud’, musí najprv zabezpečiť jej odklonenie.

§ 7. Príklad 1: Dvaja šermiari sa nachádzajú v strehu (v dosahu), pričom jeden má svoju zbraň nasmerovanú na hrud’ druhého. Ak sa prvý rozhodne zaútočiť fintou s obídením (kaváciou), pričom ostane s rukou nízko, a jeho protivník, bez čakania na ďalší pohyb zo strany útočníka, na prvý náznak pohybu (teda na fintu) okamžite zasadí úder, v takom prípade sa môže veľmi ľahko stať, že sa obaja šermiari zasiahnu naraz.

²³ https://www.google.co.uk/books/edition/_/4k4UAAAAQAAI?hl=en&gbpv=1

Je potrebné povedať, že názory niektorých šermiarskych škôl sa nezhodujú v určení, komu má byť pripísaná vina. Ja však nepatrím k tým, ktorí by chceli, aby sa súzasah pripisoval tomu, kto zasadil priamy úder, pričom argumentujú tým, že mal povinnosť sa brániť. No prvým základným pravidlom v šerme je, že pred útokom je potrebné odkloniť súperovu čepel!

Dá sa tu hovoriť o výnimke? Ak by sme to pripustili a druhý šermiar, ktorý sa ocitol v popísanej situácii, by sa sám ocitol zasiahnutý, pretože sa vrhol na súperovu zbraň, môže mu to rozumne vyčítať? Ak áno, potom to bolo presne to, čo mal urobiť prvý útočník, a preto sa mi zdá, že vina v tomto prípade padá na neho, a nie na druhého.

§ 8. Neodporujem zásade, že je potrebné odraziť útoky, ktoré smerujú od protivníka; ba naopak, pravidlom je, že ak je niekto napadnutý, mal by sa brániť. No zároveň treba mať na pamäti, že táto zásada má výnimky, ako ukážem v nasledujúcom odseku.

§ 9. Tu je prípad, v ktorom je súper povinný sa brániť – a to vtedy, keď niekto zaútočí podľa predpísaných pravidiel, teda najskôr odkloní súperovu čepel z linky. Týmto krokom vytvára povinnosť pre druhého, aby sa bránil. Ak chce zasadiť protiúder v rovnakom čase, musí tak urobiť bez toho, aby bol zasiahnutý. Ak by však bol zasiahnutý, chyba by bola na jeho strane."

— MARCHIONNI: Trattato di scherma, 1847, s. 368²⁴

Marchionni rozoberá aj problematiku riposty a obnovy, pričom poukazuje na časté situácie, ktoré môžu viesť k sporným dvojitém zásahom. Tvrdí, že po vykonaní krytu pri riposte šermiar nesmie nechať svoju čepel odísť z väzby, pretože by sa tým vystavil priamemu zásahu bez akéhokoľvek ďalšieho obranného opatrenia:

„Stáva sa, že po vykonaní krytu pri riposte šermiar odtiahne svoju čepel od súperovej a tým sa sám vystaví natoľko, že protivník môže okamžite vykonať priamy zásah bez akéhokoľvek ďalšieho obranného opatrenia. V takom prípade šermiar, ktorý vykoná remisu, nie je povinný parírovať, keďže iba využil chybu svojho súpera. Avšak podmienkou je, že nesmie byť sám zasiahnutý. Ak by k tomu došlo, potom by niesol vinu, keďže remisa patrí medzi akcie v tempe a musí byť vykonaná presne v momente, keď protivník odtiahne čepel pri riposte.“

Tento prístup je podobný prísnej logike Bremonda, ktorí zdôrazňoval význam tempa a okamžitej odpovede na chybu súpera. Zároveň však Marchionni ponúka jasné pravidlo: ak je remisa vykonaná správne bez recipročného zásahu, je legítimná. Ak však dôjde k súzasahu, vina padá na šermiara, ktorý sa dopustil chyby v načasovaní remisy. Hoci predpisuje ako by správna riposta fleuretom vyzeráť nemala, aj pri nesprávnej padá vina na zle načasovanú obnovu.

TAKMER MODERNÉ PRAVIDLÁ PRIORITY

Ferdinando Masiello vo svojom diele *La scherma italiana di spada e di sciabola* (1887) a Gustav von Arlow v *A kardvívás* (1902) ponúkajú systematické riešenia pre hodnotenie dvojitéh zásahov v šerme. Obaja autori uznávajú, že súčasný zásah je výsledkom odchýlenia sa od správnych princípov šermu²⁵ a zavádzajú

²⁴ <https://books.google.sk/books?id=lxXYJwg93vMC&hl=sk&pg=PT124>

²⁵ Arlow: "Môže sa však stať, že v súboji obaja šermiari súčasne platne sekli alebo bodli; vtedy nastáva obojstranný zásah, označovaný ako „ambo“. Netreba opakovať, ako to je rozpore s duchom šermu a ako neumné; zodpovedná strana za to nemôže byť dostatočne kritizovaná. V zápase je víťaz potrestaný tým, že sa jemu započíta zásah. Skutočné ambo nastáva iba vtedy, ak medzi dvoma zásahmi nie je väčší časový rozdiel ako jedno tempo a oba zásahy by mohli byť platné, ak by boli vykonané samostatne. Ak jeden zo sekov alebo bodov nenastal v tom istom tempe alebo aspoň v nasledujúcom, môžeme to opísať iba ako časovo

pravidlá ktoré si kladú za cieľ redukcii súzasahov, ktorým sa dalo predchádzať. Masiello rovnako ako Possellier stanovuje princíp časovej priority, podľa ktorého riposta musí byť vykonaná bezprostredne po kryte²⁶. Podľa Masiella sa vina za dvojité zásah prideluje nasledovne:

- Ak šermiar vykoná útok do tempa (arrest) alebo útok na ruku bez ohľadu na súperov útok, zodpovednosť padá na neho.
- Ak po pokuse o vychýlenie súperovej čepele pokračuje v útoku, hoci ju skutočne neodklonil, vina je na jeho strane.
- Ak sa pokúsi o útok v tempe proti súperovi, ktorý neustále fintuje bez jasného zámeru udrieť, vina padá na oboch šermiarov.
- Ak vykoná ripostu bez toho, aby predtým našiel súperovu čepel' v kryte, nesie za to vinu on.
- Ak nezaistí odstránenie súperovej čepele z priamej línie pred vlastným útokom, zodpovednosť padá na oboch.
- Ak obaja šermiari vykonajú výpad súčasne po dlhšom čakaní na súperov útok, vina je na oboch.

O pätnásť rokov neskôr nadviazal na princíp priority útoku uhorský šermiarsky majster Gustav Ritter von Arlow. Vo svojej príručke *A kardvívás* sa takisto zaoberá problémom dvojitého zásahu a zdôrazňuje, že ide o nežiaduci výsledok chyby aspoň jedného zo súperov. Arlow zavádza termín „utánvágás“ (doslova „úder nasledujúci po zásahu“, afterblow) pre dodatočný sek zasadený súperovi potom, čo už šermiar sám inkasoval zásah. Podľa Arlowa v športovom súboji (assaut) takýto neskorý zásah nemá byť započítaný, pretože prišiel príliš neskoro. Upozorňuje však, že v reálnom dueli by aj takýto zásah môže spôsobiť zranenie. Arlow tým apeluje na zodpovednosť šermiarov: ani v tréningu nesmú po zásahu zostať bez obrany s pocitom, že „dvojité zásah neplatí“. Naopak, dobrý šermiar vždy zabezpečí svoju obranu aj po vlastnom zásahu²⁷, aby sa vyhol tzv. ambo (lat. obaja). Systém hodnotenia súčasných zásahov v športovom zápase však plynulo nadväzuje na Masiellove pravidlá a približuje šerm k dnešnému poňatiu.

A) Ambo sa započítava útočníkovi, ak:

1. Útočník nabehol na hrot súperovej čepele namierenej proti nemu.
2. Útočník vykonal útok, súper sa vyhol a následne vykonal protiútok, pričom útočník pokračoval bez ohľadu na to.
3. Počas svojho útoku súper vykonal predsek alebo predbod (stop-cut alebo stop-thrust), útočník prerušil svoj útok, aby tento protiútok odrazil, no následne, bez ohľadu na obranu, dokončil svoj útok.
4. Pri naznačovaní finty sa dotkol súperovej čepele, súper okamžite odpovedal ripostou, ale útočník napriek tomu dokončil svoj útok.
5. Šermiar, ktorý zaútočil s fintou, dostal predsek alebo predbod a následne zasiahol, pričom medzi oboma zásahmi uplynulo viac než jedno tempo.
6. Útok bol vykonaný výzvou, väzbou alebo inou akciou, ktorá vyprovokovala súpera k útoku, útočník však pokračoval bez parírovania a bol zasiahnutý.

oddelené zásahy. V takýchto prípadoch sa započítava iba prvý zásah. Spôsobenie ambo môže byť vinou útočníka, obrancu alebo oboch, takže zásah môže byť započítaný proti jednému alebo obom.“

²⁶ „Dichiariamo dunque che la risposta non è più valida, se il raddoppiamento ha toccato almeno un secondo prima di essa; tempo morale necessario perché il parante se ne avveda e possa sospendere il compimento della sua risposta.“

„Prehlasujeme teda, že riposta už nie je platná, ak obnova zasiahla aspoň o jednu sekundu skôr; morálny čas potrebný na to, aby si obranca uvedomil zásah a mohol zastaviť dokončenie svojej riposty.“

²⁷ „fontos az is, hogy az utánvágás a támadás után mindig védve legyen.“

B) Ambo sa započítava obrancovi, ak:

1. Vykonal sek alebo bod do jednoduchého útoku svojho súpera.
2. Pokúsil sa zastaviť útočníka predsekom alebo predbodom v tempe, ale útočník pokračoval vo svojom útoku bez prerušenia a zasiahol s rozdielom najviac jedného tempa.
3. Po úspešnom parírovaní nevykonval okamžitú ripostu a jeho súper vykonal obnovu útoku (*remise*) a zasiahol ho.
4. Namiesto krytu sa pokúsil o úhyb s predsekom alebo predbodom v tempe, ale bol tiež zasiahnutý.

C) Ambo sa započítava obom, ak:

1. Útočník vykonal príliš veľa neopodstatnených fint, na ktoré obranca ustupoval a zaútočil až na poslednú chvíľu.
2. Obaja šermiari zaútočili a zasiahli súčasne.

Prístupy Masiella a Arlowa predstavujú pokročilé historické riešenia pre problematiku dvojitého zásahov. Naprieč autormi 19. storočia sú tieto pravidlá viacmenej široko akceptované, a stali sa základom moderných konvenčných pravidiel športového šermu so systémom práva útoku (*right-of-way*), kde je vždy jasne určené, ktorý šermiar získava bod a ktorý je zodpovedný, ale zodpovednejší za súčasný zásah.

Otázka na stole teda je, ako sa s týmto bohatým a komplexným historickým kontextom vývoja pravidiel priority vyrovnáva moderná HEMA, najmä v disciplíne šermu dlhým mečom, kde sa často uplatňujú odlišné prístupy k hodnoteniu výmen.



MODERNÉ PRAVIDLÁ PRE DLHÝ MEČ

V súčasnej diskusii často rezonuje tvrdenie, že „dobrý šermiar sa dokáže presadiť v akomkoľvek systéme pravidiel“. Bolo by však nesprávne z tohto tvrdenia vyvodiť záver, že pravidlá predstavujú iba formálnu

reguláciu bez zásadného vplyvu na vývoj šermiarskej techniky a taktiky. Môj postoj je opačný: správne navrhnuté pravidlá aktívne podporujú rozvoj technicky a takticky vyspelých šermiarov.

Všeobecne uznávaným princípom je, že turnaje pozostávajú z mnohých zápasov a každý zápas má viacero výmen. Pokusy o jednovýmenové zápasy, ktoré by imitovali reálny duel, sú pre športové súťaženie v šerme zjavne nevhodné. Pri posudzovaní platnosti zásahu nastupuje rozhodca, ktorý výmenu ukončuje v okamihu, keď identifikuje prvý platný zásah, alebo ponechá minimálny časový interval na reakciu zasiahnutého, obmedzený maximálne na jedno šermiarske tempo – teda jednu nedeliteľnú akciu.

Jedným z hlavných sporných bodov pri tvorbe pravidiel je otázka hodnotenia zásahov v situácii, keď vo výmene dôjde k dotyku na oboch stranách; *double*, *incontro*, *ambo*, *Mitstoss*. Situácie, kde je zasiahnutá iba jedna strana, nepodliehajú takej kontroverzii a jediná zmysluplná otázka je, či bol zásah platný alebo neplatný, resp. či nedošlo k nejakému disciplinárnemu previneniu alebo inému prehrešku proti duchu fair-play. Doubles a súzásahy sú motívom všeobecnej HEMA diskusie od vzniku kompetitívnej scény. V časoch, keď jadro činnosti HEMA komunity ležalo v rekonštrukcii pôvodných techník, double ako fenomén bol viac-menej prehliadaný a v kontexte výskumu bez riadnej praxe táto otázka vlastne ani nedával zmysel.

Zrážka s realitou turnajov alebo aj priateľských zápasov však spôsobila, že nebolo možné tieto situácie naďalej ignorovať. Prvá logické odôvodnenie, prečo sa double dejú, bolo zvaliť vinu na nedostatok tréningu techník alebo nepochopenie šermiarskych majstrov. Reálna odpoveď však leží niekde inde. Žiaden šermiarsky systém alebo škola pred súzásahmi nechráni, a ak druhá strana nie je spolupracujúci subjekt, tak si dovoľm tvrdiť, že k nim bude dochádzať vždy. Čo vieme ovplyvniť, je ich početnosť a spôsob, ako sa k nim stavať a ako sa z nich poučiť.

Z historických prameňov sa dozvedáme, že tento problém nie je nový a doložiteľne sa ním šermiari zaoberali minimálne od 16. storočia. Súzásah bol v kontexte duelu extrémne nežiaduci pre obe strany. V podmienkach športu je to skôr situácia, z ktorej sa môžeme poučiť bez fatálnych následkov. Kľúčovou otázkou ostáva, ako analyzovať vzniknuté situácie a aké úpravy zaviesť, aby sa podobné prípady minimalizovali.

PREDPOKLADY DUELU

Pred vstupom do duelu je nevyhnutné zvážiť nasledujúce kľúčové predpoklady alebo faktory. Ich zhodnotenie pomôže účastníkovi posúdiť mieru podstupovaného rizika v pomere k možnému zisku (napríklad obnova cti, vyriešenie sporu).

1. Dôvod alebo Zámienka (*Casus Belli*): Musí existovať dostatočne vážny dôvod, pre ktorý je aspoň jedna strana ochotná aktívne podstúpiť značné riziko a iniciovať alebo prijať fyzickú konfrontáciu formou duelu. Bez pádnej príčiny stráca súboj svoj zmysel a stáva sa len bezdôvodným násilím.
2. Príčetnosť a racionalita súpera: Obe strany by mali byť príčetné, schopné racionálneho úsudku a uvedomovať si možné dôsledky svojho konania. Je kľúčové posúdiť, či súper chápe vážnosť situácie. Súboj s osobou, ktorá javí známky nepríčetnosti, extrémnej emočnej nestability alebo neschopnosti racionálne konať, predstavuje nepredvídateľné a často neakceptovateľné riziko.
3. Rešpekt alebo pud sebazáchovy: Ideálne by obaja účastníci mali mať záujem prežiť duel s čo najmenšou ujmom na zdraví. Základným predpokladom (hoci nie vždy dodržiavaným v praxi) je, že cieľom nie je vzájomné zničenie za každú cenu. Vedomé obetovanie vlastnej bezpečnosti – napríklad prijatie zásahu do menej vitálnej časti tela s cieľom zasiahnuť súpera do dôležitejšieho cieľa – je síce možnou taktikou, ale v kontexte regulovaného súboja cti ho považujem za nežiaduce.

4. Fair-play: Nevyhnutná je aspoň základná dôvera v to, že súper bude rešpektovať dohodnuté alebo všeobecne uznávané pravidlá a zvyklosti súboja. Ak existuje dôvodná obava z podvodu, nečestného konania, alebo ignorovania dohodnutých podmienok, miera rizika sa dramaticky zvyšuje a samotná podstata férového súboja je spochybnená.

VÝCHODISKÁ PRE TVORBU PRAVIDIEL

Tvorba efektívnych a zmysluplných pravidiel pre šermiarske súťaže alebo zápasy by mala vychádzať z niekoľkých základných princípov. Tieto princípy pomáhajú zabezpečiť, aby pravidlá nielen regulovali priebeh zápasu, ale aj podporovali rozvoj šermiarov a ducha disciplíny. Medzi kľúčové východiská patria:

- **Bezpečnosť a hodnotenie:** Pravidlá musia vytvárať bezpečný rámec, ktorý umožňuje objektívne hodnotiť technickú, taktickú a atletickú úroveň zúčastnených šermiarov.
- **Bojová relevantnosť a návyky:** Hoci pravidlá súťažného šermu priamo neimitujú reálny boj, mali by šermiarom pomáhať identifikovať a rozvíjať také návyky a techniky, ktoré sú potenciálne využiteľné aj v reálnych bojových scenároch. Mali by podporovať heuristiky, ktoré minimalizujú riziko zásahu, aj keď žiadna stratégia negarantuje úspech a môže viesť k nepredvídateľným výsledkom (napr. súzasahom).
- **Zodpovednosť za chyby:** Šermiari robia chyby. Pravidlá by mali jasne určiť, ktorá strana nesie väčšiu zodpovednosť za vzniknuté problematické situácie (najmä súzasahy). Mali by favorizovať bezpečné a technicky správne konanie a, naopak, penalizovať správanie, ktoré by bolo v reálnom dueli nežiaduce alebo nebezpečné.
- **Prepojenie s tréningom:** Samotné pravidlá sú málo účinné, ak nie sú podporené zodpovedajúcim tréningovým režimom, ktorý šermiarov učí, ako sa v rámci daných pravidiel pohybovať a ako dosahovať ciele, ktoré pravidlá podporujú.
- **Ochrana pred zneužívaním pravidiel:** Pravidlá by mali byť navrhnuté tak, aby obmedzovali možnosť zneužívania taktík, ktoré síce formálne vyhovujú litere pravidiel, ale sú v rozpore s ich duchom alebo so zdravými šermiarskymi princípmi (tzv. „gaming the system“).
- **Predpokladaná vážnosť zásahu:** Pravidlá by mali implicitne vychádzať z predpokladu, že v reálnom kontexte by každý platný zásah mohol mať vážne následky. Tým sa podporuje rešpekt k úderom súpera a dôraz na vlastnú obranu, aj keď sa bojuje s cvičnými zbraňami a v ochrannom výstroji.

Existujú ešte tri požiadavky na pravidlá, ktoré som nezaradil do horeuvedeného zoznamu. Jednou z nich je divácka atraktivita, ďalšou je podpora historicky poučeného šermu a poslednou je jednoduchosť pre šermiarov i rozhodcov. Tieto nepovažujem za určujúce kritériá, hoci minimálne jednoduchosť je z istého pohľadu nutné zohľadniť.

Jednoduchosť pravidiel je relevantná do tej miery, aby ich šermiari a rozhodcovia s primeraným tréningom dokázali pochopiť a aplikovať v praxi – teda rozpoznať konkrétne situácie, ktoré pravidlá opisujú. Nie je nevyhnutné, aby každý účastník chápal hlboké dôvody alebo historický vývoj²⁸ každej formulácie, podobne ako väčšina športovcov dnes detailne neanalyzuje pôvod bodovania v tenise (15, 30, 40) alebo historický vývoj pravidla ofsajdu vo futbale.

Je nutné si uvedomiť, že jednoduchosť pravidiel tak, aby boli ľahko spracovateľné aj pre nováčika by nemala určovať charakter celej disciplíny. Ak sa dnes stretnú dvaja neskúsení šermiari a počas výmeny

²⁸ Ale je to nadmieru užitočné aspoň v našich časoch, kým šerm dlhým mečom nie je dekadami etablovaný šport s jednoduchými pravidlami.

dôjde k akciám vedúcim k zásahom na oboch stranách²⁹, pravdepodobne ani jeden z nich nebude schopný pomenovať, čo sa stalo a prečo sa to stalo³⁰. Pre nich to bude: „Obaja sme zaútočili a nejak sme sa trafili.“³¹ Nanajvýš si všimnú, kto dostal zásah skôr. Takáto neschopnosť analytického popisu spôsobuje, že sa z tejto situácie len ťažko poučia. Jediná spätná väzba, ktorú dostanú, je, ak sa im podarí zasiahnuť čisto alebo výrazne skôr ako súper. Dodatočná informácia, ktorú im rozhodca poskytne pri popise výmeny, im pomôže rýchlejšie odhaliť príčinu súzásahu a naučiť sa, ako mu mali v budúcnosti predchádzať.

Z tohto dôvodu je požiadavka na jednoduchosť pravidiel oprávnená len dovtedy, kým nebráni šermiarom využívať sofistikovanejšie taktiky. Hodnotenie výmen by preto nemalo klásť na jednu úroveň technicky jednoduché, impulzívne akcie a dômyselné, takticky premyslené riešenia – aby sa medzi nimi nezmazával rozdiel.

Atraktivita pravidiel pre divákov (a šermiarov) môže podporiť širšie prijatie disciplíny, avšak nesmie byť nadradená princípom šermu. Niektorí by mohli namietat, že estetické kritériá boli súčasťou hodnotenia zápasov už v minulosti. Nemyslím si však, že šerm – napríklad dlhým mečom – je dnes natoľko ustálenou a homogénnou disciplínou, aby umožňoval organizovanie súťaží v štýle krasokorčuľovania. Z vlastnej skúsenosti viem, aké subjektívne môže byť takéto hodnotenie, a preto by som ho v prípade šermu považoval za vhodné nanajvýš na klubovej alebo lokálnej úrovni.

„Pri klasifikačnom šerme sa – popri výsledku zásahov – hodnotí predovšetkým efektívna šermiarska zdatnosť, potom krása a správnosť pohybov, mentálny koncept a presné dodržiavanie šermiarskych pravidiel. Šermiari sú klasifikovaní bodmi od 1 do 10, prípadne od 1 do 20. Priemer bodov určuje poradie. Kto získa najviac bodov, je najlepší.“

— BARTUNEK: Ratgeber für den Offizier, 1904

Naopak, podpora historických techník je z môjho pohľadu nevalidná požiadavka a k odvolávaniu sa na konkrétne historické školy by nemali skĺznuť žiadne moderné pravidlá šermu historickou zbraňou. Ak je daná šermiarska škola reálne efektívna, tak si jej techniky prirodzene nájdu cestu do repertoára šermiarov.

CHYBY A ZODPOVEDNOSŤ ZA VZÁJOMNÝ ZÁSAH (DOUBLE)

V každej šermiarskej výmene dochádza k chybám, ktoré môžu viesť k zásahu jednej alebo oboch strán. V prípade vzájomného zásahu (double alebo súzasah) je cieľom analýzy identifikovať chyby oboch šermiarov a určiť, ktorá z nich bola primárnou príčinou tejto situácie – teda kto nesie hlavnú zodpovednosť. Hoci konkrétne formulácie pravidiel sa môžu líšiť, základné princípy hodnotenia chýb zostávajú podobné. Nasleduje prehľad typických chýb, ktorých sa môže dopustiť šermiar a ktoré často vedú k súzasahu, pričom zvyčajne platí, že pochybenie jednej strany je závažnejšie než druhej:

1. Nabehnem na súperov prezentovaný, natiahnutý hrot a súčasne vykonám svoj útok na súpera.

²⁹ „Pri väčšine assautov neskúsených šermiarov sa boj zvrháva na vzájomné bezplánovité udieranie sem a tam, pričom sú väčšinou obaja súperi zasiahnutí súčasne, čo na diváka zanecháva nepríjemný, odporný dojem.“ Chalaupka, Franz. *Leitfaden zum Unterricht im Säbel-Fechten. Für Truppschulen der k. k. Armee*. Teschen: Verlag der Buchhandlung für Militär-Literatur Karl Prochaska, 1875, s. 37.

³⁰ „Dvojica neskúsených šermiarov často náhodne zasiahne alebo bodne zároveň, a je to pre nich otázkou náhody, pretože nevedia, čo vlastne robia, ani ako k tomu došlo. Dôvody či príčiny sú nasledovné: Niekedy sa stretnú dva falošné časy, ktoré spolu vytvoria pravý čas; inokedy sa stretne pravý čas s falošným časom, a tieto tiež vytvoria pravý čas; a niekedy sa stretnú dva pravé časy a vytvoria pravý čas spoločne. To všetko sa deje preto, lebo pravý čas a pravé miesto sú im obom neznáme.“ George Silver, *Paradoxes of Defense*

³¹ Toto sú tie zbytočné komentára v našej rozhodcovskej skupine, so strohým konštatovaním „double“.

2. Ignorujem už prebiehajúci útok smerujúci na moje odkryté miesto a namiesto toho sa rozhodnem zaútočiť tiež, bez ohľadu na situáciu.
3. Pripravím si útočné kombo (dva a viac útokov) bez ohľadu na súperovu reakciu, prípadne zlyhám v útoku a následne sa nebránim pred následkami odvety.
4. Pokúsim sa odstrániť súperov hrot útokom na jeho čepeľ, pričom tento pokus zlyhá, a následne ignorujem dôsledky namiesto snahy o krytie – v panike sa radšej rozhodnem pre protiútok.
5. Ak súper úspešne odstráni moju čepeľ a ja nereagujem obranným opatrením, ale namiesto toho sa pokúsim zaútočiť.

Uvedený zoznam samozrejme neobsahuje kompletný výpočet chýb, ktoré šermiar v strete môže vykonať. Taktiež nazachytáva technické chyby, ktoré nesmú ostať nepovšimnuté pri vycviku, ale pri hodnotení zápasov by mali zastávať maximálne sekundárnu rolu.

CHYBA 1: LINKA

Nabehnúť súperovi na napriahnutý statický hrot je evidentnou ukážkou taktického zlyhania, alebo znakom značnej šermiarskej nekompetentnosti.

Polemika³²: Hoci princíp znie jasne, jeho aplikácia v praxi je často zložitejšia. Málokedy je línia obrancu dokonale statická počas celej akcie útočníka. Často však obranca, vidiac prichádzajúci útok, nezostane pasívny, ale sám aktívne vykoná protiútok (bod alebo pohyb vpred) zo svojej línie proti akcii útočníka. V takom prípade už nejde o útok proti čisto pasívnej hrozbe, na ktorú útočník „nabehol“, ale o dynamickú situáciu útoku a protiútku. Vďaka prípadnému vzájomnému zásahu sa potom musí hodnotiť podľa pravidiel platných pre útok verzus protiútok (napríklad podľa pravidiel priority útoku alebo správneho tempa pre protiútok), a nie jednoduchým konštatovaním, že útočník „nabehol na linku“. Kľúčové je teda rozlíšiť, či obranca udržiaval pasívnu líniu, alebo aktívne kontroval do súperovho útoku.

CHYBA 2: IGNOROVANIE ÚTOKU

Šermiarske umenie sa často definuje základnou premisou: „zasiahnuť a nebyť zasiahnutý“. Neschopnosť adekvátne reagovať na evidentnú hrozbu súperovho útoku a vyhnúť sa bezprostrednému ohrozeniu je závažným porušením šermiarskych princípov.

Ak sa nechceme príliš vzdialiť od duelového kontextu, aj suboptimálny útok predstavuje neodvolateľnú akciu, hoci mu mohlo predchádzať viacero prípravných pohybov.³³ Obranca je si vedomý prichádzajúceho útoku, a ak ho ignoruje, ide o jeho vedomé rozhodnutie vystaviť sa bezprostrednému riziku zásahu. Snaha poukazovať na technické nedostatky útočníka a tváriť sa, že kvôli chybám v jeho príprave nepredstavuje jeho útok smrteľnú hrozbu, pripomína biblické brvno vo vlastnom oku. Práve obranca má vďaka nim viacero príležitostí chybu útočníka včas využiť a útok odvrátiť, či už formou krytu alebo zabezpečeným protiútokom.

Polemika 1: Teraz by mohli odchovanci KdF namietat', že táto línia a jej texty priority učia šermiarov vykonávať protiútoky a útoky do útoku častejšie než scénare krytu a odvety. Je však potrebné zdôrazniť, že Zedel a jeho glosy sú explicitne určené šermiarom, ktorí už majú zvládnuté šermiarske základy³⁴, vrátane

³² Autori ako Masiello a Gustav Ristow oproti väčšinovej konvecii pripisovali vinu obom

³³ Krátky záprah, oneskorenie hrotu, pred nohou etc.

³⁴ „A tieto skryté a zahalené slová majster Sigmund ain Ringeck, šermiarsky majster vznešeného kniežata a pána Albrechta, falcgrófa pri Rýne a vojvodu bavorského, glosoval a vysvetlil tak, ako je to ďalej v tejto knižočke uvedené, aby im každý šermiar dobre porozumel a osvojil si ich, pokiaľ už predtým šermovať vie.“, MS Dresd.C.487

sysťému krytu a odvety. Protiútoky predstavujú pokročilú šermiarsku tému a možnosť simultánneho zásahu je neakceptovateľná.

Polemika 2: Iný argument by mohol znieť, že ak obranca počas môjho útoku do ním prezentovaného otvorenia dokáže reagovať, znamená to, že som vykonal nedokonalú prípravu. Viem si predstaviť takú požiadavku, a práve tento pohľad prinášajú nekonvenčné pravidlá³⁵. Snažia donútiť šermiarov zohľadňovať aj túto chybu potrestaním oboch šermiarov súčasne, pričom menej penalizujú šermiara, ktorý je vo vedení, t. j. vykonal aspoň o jeden čistý zásah viac.

ŠPECIFIKÁCIA PRE ZLOŽENÉ ÚTOKY

Častým nedorozumením je presvedčenie, že za súzasah pri útoku s fintou môže vždy útočník. Nie je to pravda. Celá kapitola hovorí o útoku ako takom a finty sú súčasťou prípravy útoku. Ak obranca zasiahne útočníka počas finty (teda v prvej fáze, o tempo skôr, ako útočník spustí finálny úder), ide o platný protiútok do prípravy (stop-hit) a chyba je na strane útočníka (zlá príprava). Ak však obranca ignoruje finálny úder, ktorý nasleduje po finte, a namiesto obrany proti nemu vykoná protiútok, ktorý dopadne súčasne s týmto finálnym úderom, potom ide o chybu obrancu.

Túto zásadu správneho načasovania protiútoku do finty zdôrazňuje už Francesco Antonio Mattei:

„Spoznávam teda, že proti všetkým fintám sa môže protivník s istotou brániť pomocou tempa, ktoré, ako dokonalá akcia, je všetkými oprávnene chválené. Ale treba si dať pozor, aby bolo použité už v prvom pohybe finty – za predpokladu, že šermiar pri jej spustení vstúpi do vzdialenosti. V takom prípade, ako som povedal, nech v tom momente vykoná v tempe spolu s priamym bodom a zároveň nech stiahne trup späť mimo vzdialenosť. Inak, ak by sa pokúsil zasiahnuť v druhom pohybe finty, nezraní – alebo, aj keby zasiahol, výsledkom bude incontro.“

— MATTEI: *Della scherma napoletana*, 1669

CHYBA 3: ODVETA A OBNOVA

Útočné sekvencie patria najmä k tréningovým cvičeniam a tam by aj mali ostať. „Kombá“ sa nehodia do žiadneho voľného zápasu, ak sú vykonané „so zavretými očami“, bez zohľadnenia reakcie súpera, alebo bez plánu v druhej, tretej intencii. Ak je cieľom sekvencie zasahovať každým úderom (teda prvý plán³⁶), možno takéto správanie právom označiť za „sebevražedné“.³⁷

Polemika: Ak by sme si mali vziať na pomoc historické materiály KdF, potom je Nach to, čo láme Vor. Autori síce zdôrazňujú, že aj keď prvý útok minie cieľ, má šermiar pokračovať do ďalšieho otvorenia, avšak len za predpokladu, že protivníka prvým útokom dostal do bezmocnej defenzívy a ten sa ešte nestihol spamätať z útoku a panického krytia. Zároveň sa odporúčajú ako Nachschlagny „zwery“, ktoré sú ideálne, pretože súčasne zakrývajú línie potenciálnej odvety.³⁸

V rovnakých textoch nachádzame aj poučku³⁹, že po úspešnom krytí by šermiar mal okamžite prejsť do odvety (ripisty) a pri krytoch ponechávať svoj hrot približne pol lakťa od hrude alebo tváre súpera. Tým sa zabezpečí, že protivník nebude môcť obnoviť útok skôr než on sám.

³⁵ Zodpovedajúce napr. dnešnému kordu - epeé.

³⁶ Mám obavu, že v dnešnej HEMA turnajovej komunite často chýba už aj prvá intencia, alebo jasný plán, čo vlastne plánuje. Prevažuje štýl, niečo začnem, a uvidíme čo sa stane.

³⁷ „Sebevražedné správanie“ je nadužívaný pojem a často jeho užívatelia nemajú ani jasnú predstavu, čo tým myslia, alebo tým označujú všetko, čo vedie k zásahom na oboch stranách.

³⁸ Alebo útoky hlavicou, tzn., že súper ostal stáť a aktuálne sme už v krátkej vzdialenosti. MS 3227a, f. 21r

³⁹ MS 3227a, f. 24v, 32v

Na prvý pohľad tu vidíme určitý rozpor medzi snahou o obnovu útoku a okamžitou odvetou. Nikde sa však explicitne neuvádza možnosť súčasného zásahu oboch šermiarov. Naopak, zdôrazňuje sa rozvážnosť, disciplína a správna miera. Nejde teda o športové pravidlá, ale o praktické rady, ako zasiahnuť a sám nebyť zasiahnutý.

Hovorí text KdF niečo o preferenciách obnovy útoku, alebo odvety, alebo zabezpečeného protiútku? Nie tak ako by sme čakali. Môže nám však logika šermu niečo povedať o tejto dileme? Z môjho pohľadu áno – zákonitosti šermu potvrdzujú to, čo bolo definované v neskorších spisoch: dôsledná a dobre vykonaná odvetá je opodstatnená automatická reakcia a rovnako ako zabezpečený protiútok je nezrušiteľná. Preto sa nemožno nikdy pred prvým útokom spoliehať, že súperova odvetá nepríde. Je nevyhnutné zohľadniť to vo svojom pláne, a teda plán, ktorý s odvetou neráta, nie je šermiarsky zdravý.

Ak však dôjde k oneskoreniu alebo zaváhaniu súpera v riposte – či už vďaka veľmi dobre pripravenému útok, zastrašeniu súpera, alebo jednoducho súperovej chybe – má útočník oprávnenie pokračovať obnovou, ideálne súčasne s opozíciou.⁴⁰

CHYBA 4: ZLYHANÝ ÚTOK NA ČEPEL'

Vo viacerých šermiarskych smeroch je už samotný útok na čepel' považovaný za neoptimálnu šermiarsku taktiku, lebo v momente keď útočím na čepel' neútočím na telo. Ideály stranou, niekedy jednoducho bez útoku na čepel', či už väzbou⁴¹, alebo úderom⁴² nezískam otvorenie, na ktoré môžem bezpečne útočiť. Dobré vykonaný útok na čepel' mi dá dočasnú prevahu, alebo poskytne časové okno, kedy je súper zraniteľný. Naopak, ak môj útok na čepel' zlyhá, a súper včasne preberie vlastnú iniciatívu, je chybou pokračovať vlastným útokom bez reakcie na útočnú aktivitu súpera.

CHYBA 5: ODSTRÁNENÁ ČEPEL'

Súper, ktorý získal kontrolu nad situáciou, neutralizoval moju čepel', oprávnené využíva svoju umne získanú výhodu. Útok, ktorý by som sám viedol v momente, keď som dočasne odzbrojený úderom na čepel', alebo môj hrot je odvedený mimo os šermu väzbou by bol nepochopením rizika, ktoré mi v danej situácii hrozí.

VŠEOBECNÝ PRINCÍP VINY

Pri stanovovaní zodpovednosti za simultánne zásahy platí zásada: **ak jedna zo strán disponuje možnosťou zabrániť simultánnemu zásahu, je morálne povinná to aj urobiť.**

V bezpečných podmienkach šermiarne, či telocvične, odení do moderných chráničov, obranný pud človeka atrofuje. Hoci šermiarsky zápas nesimuluje verne duel, nemal by sa spreneveriť fundamentálnym princípom, ktoré duelový šerm vyžaduje. Vyvolať double nie je žiadne umenie a v športovom kontexte to nenesie žiadne náklady, či konsekvencie iné, ako stanovujú pravidlá športu. Tie majú za cieľ poskytnúť šermu platformu na taktický, technický a altetický rozlet, ale záreň ho musia strážiť, aby nedošlo od prílišného odklonu od pôvodného účelu šermu.

Tento princíp zodpovednosti za súzasah nazývame dnes prioritou, alebo právo útoku

“Rozhodovanie o dvojitych zásahoch (double) musí byť v pravidlách stanovené tak, aby rešpektovalo prirodzené hranice boja. Kto bol niekedy sekundantom v duelovom súboji so šablou, ten vie, že aj slabší

⁴⁰ Horné a spodné zwery, oben abnehmen po čepeli a pod.

⁴¹ Prise de fer

⁴² Battement, battuta

šermiar môže v strese skutočného súboja predviesť nečakané, efektívne parírované akcie – pretože vedomie reálneho nebezpečenstva núti telo inštinktívne reagovať.”

— BARTUNEK: Ratgeber für den Offizier, 1904

HIERACHIA V HODNOTENÍ

Z pohľadu útočiaceho šermiara sú najhodnotnejšie výmeny v nasledujúcom poradí:

1. Zasahujem a odvraciam afterblow a zasahujem znovu.
2. Zasahujem a sám nie som zasiahnutý. Z duelovej perspektívy je to rovnako hodnotná výmena ako bod 1., ale z pohľadu umenia, je prvá ešte o úroveň vyššie
3. Zasahujem, ale v odvetu (a teda afterblow) som tiež zasiahnutý.
4. Zasahujem, a sám som zasiahnutý počas môjho zásahu. Za súzasah ale nesie zodpovednosť protivník podľa pravidiel viny pri doubloch.
5. Zasahujem a zasahuje aj protivník, a oba nesieme na double rovnaký podiel.
6. Zasahujem a zasahuje aj protivník, ale ja som zodpovedný, že prišlo k súzasahu.
7. Bol som zasiahnutý, ale v odvetu tiež zasiahnem súpera.
8. Bol som zasiahnutý, a sám nezasahujem.
9. Bol som zadiahnutý, následne sekám afterblow, súper ma vykryje a zasiahne znovu

	Popis situácie (z pohľadu Šermiara A)	Priorita (+ Bonus AB)	First Touch	Afterblow (nulovanie)	Afterblow (vážený)
1	Zasahuje A, bráni AB, zasahuje A znova	2:0	1:0	1:0	1:0
2	Zasahuje A čisto	1:0	1:0	1:0	1:0
3	Zasahuje A prvý, zasiahnutý v AB	1:0	1:0	0:0	0:1*
4	Súzasah, A mal prioritu	1:0	1:1	0:0	0:1*
5	Súzasah, bez priority / obojstranná chyba	0:0	1:1	0:0	0:1*
6	Súzasah, B mal prioritu	0:1	1:1	0:0	0:1
7	Zasiahnutý A prvý, zasahuje v AB	0:1	0:1	0:0	0:1
8	Zasiahnutý A čisto	0:1	0:1	0:1	0:1
9	Zasiahnutý A, AB vykrytý, zasiahnutý znova	0:2	0:1	0:1	0:1

Poznámka: Skóre v poslednom stĺpci je len ilustračné a záviselo by od konkrétnych pravidiel váženía zásahov (napr. zásah do hlavy vs. zásah do ruky). Otázniky pri skóre 2:0 a 0:2 naznačujú špecifický bonusový systém navrhovaný autorom.

Toto rozdelenie plne nezohľadňuje pravidlá, ktoré bodujú rôznorodo pri rôznorodých cieľoch. Voľba vhodného systému pridelovania bodov za výmeny je často skôr otázkou pocitu než striktne racionálnej úvahy. Z môjho pohľadu sú prvé dva stĺpce zastupujú pravidlá vhodné na tréning a podporujú rozvíjanie zdravého šermiarskeho prístupu. Tretí stĺpec je ešte akceptovateľný, zatiaľ čo posledný je už vyslovene škodlivý.

Z pohľadu spätnej väzby pre šermiarov môžu byť úseky rovnakej farby v jednom stĺpci vnímané ako identické, čo zvädza k dojmu, že všetky situácie v danej skupine majú rovnakú taktickú hodnotu. Pravidlá

s prioritou sú pritom najvhodnejšie pre začiatočníkov a stredne pokročilých – práve tí totiž najviac ťažia z jasne stanovenej logiky „kto má právo zasiahnuť“. Skúsení šermiari už tieto princípy majú zakorenené do reflexov a nepotrebujú ich explicitné potvrdenie. Oproti tomu pravidlá s afterblowom môžu menej skúsených šermiarov zmiasť – najmä ak ešte nemajú vybudovaný cit pre to, čo vlastne tvorí základné princípy správneho šermu.

ZNEUŽÍVANIE PRAVIDIEL

Neexistujú pravidlá, ktoré sa nedajú zneužiť. Precízna pravidlotvorba a jasné definície by mali mať za cieľ minimalizovať takú príležitosť, aj keď v kompetitívnom prostredí, kde sa každoročne zvyšuje kvalita šermiarov aj priemerná tréningová nálož, to nie je jednoduchá úloha. Čo je vlastne zneužitie pravidiel? Ide o aktivitu šermiara, ktorá síce formálne zodpovedá písaným pravidlám, ale v skutočnosti je v rozpore s duchom pravidiel alebo princípmi šermu, ktoré pravidlami nie sú explicitne regulované.

Typickým príkladom sú jednoručné útoky, ktoré sú v kontexte zápasu efektívnym spôsobom na zvýšenie dosahu. Avšak riziko straty zbrane by šermiar v reálnom súboji vyhodnotil úplne inak. Podobne akoby napr. neriskoval hod zbrane, ktorý by iste mohol vážne zraniť súpera. Takéto akcie nie sú bežnou voľbou do duelového repertoára. Diskusia o určitej forme deprioritizácie jednoručných útokov je preto oprávnená a niektoré pravidlá už tak aj konajú.

Často diskutovaným príkladom zneužitia pravidiel s právom útoku sú riskantné až sebevražedné útoky. Na HEMA súťažiach sa tento jav výrazne podľa mojich pozorovaní neprejavil. Hlavne pri útokoch na hornú časť tela viac-menej absentuje. Zaregistroval som však zopár sporných výmen týkajúcich sa spodných partií⁴³, a preto podporujem diskusiu o deprioritizácii spodných cieľov, prípadne ich úplné vylúčenie zo zásahových zón. Čo sa týka sebevražedných útokov všeobecne, moja výzva na poskytnutie videí s takýmito útokmi priniesla len málo materiálu, ktorý by naznačoval systematické zneužívanie priority útoku.

Zneužitie priority útoku nevidím v ľahkovážnych útokoch, ale naopak v útokoch, ktoré sú len predstierané ako nezvratné "all-in" útoky, no v skutočnosti sú plánované ako jednoduché útoky v druhej intencii, ak šermiar spozoruje, že vylákal súpera na protiútok. Ochrana proti tomuto správaniu v konvenčných pravidlách závisí najmä na rozhodcovi, ktorý musí posúdiť, či útočník skutočne splnil podmienky útoku alebo ich len simuloval. Nároky na rozhodcov sú v tomto ohľade vysoké, preto musia byť zároveň veľmi skúsení a dobre oboznámení so šermiarskymi princípmi. Optimálne aby boli aj sami šermiari vysokej úrovne.

Pravidlá typu "first-touch" sú výrazne jednoduchšie, no aj tieto môžu byť zneužívané, napríklad pomocou nevčasných protiútokov, kontrotémp. Toto problém sa vynoril, už ako uvádza Possellier, hlavne po zavedení masiek. Moderný šerm kordom sa ho snaží minimalizovať skrátením tzv. lockout času, čiže intervalu, počas ktorého aparát uzná zásah obom šermiarom. V súčasnosti je tento čas v korde nastavený na 40 ms, čo je extrémne krátky interval a v reálnom súboji by len zriedkakedy neznamenal súčasný zásah. Ak by bol interval dlhší, napríklad ako v niektorých konvenčných pravidlách (200 ms alebo viac), bol by oveľa jednoduchšie ho zneužiť. Naše experimenty ukázali, že ak je šermiar rozhodnutý súpera "udoublovať" a má na to k dispozícii čas jedného tempa, tak je takmer nemožné sa double zásahu vyhnúť. Dokonca, ak to súper vie, často zostáva čisto zasiahnutý ten, kto chcel šermovať čisto.

„Uisťujeme pritom, že sa takémuto zúfalcovi neraz podarilo, že týmto protiúderom zasiahol svojho protivníka ako jediný – pretože ten, komu chýbala dostatočná opatrnosť, sa síce pokúsil brániť, ale prišlo to príliš

⁴³ „U protivníka vzbudíš väčší rešpekt (strach), ak vedieš údery smerované od stredu tela nahor než od stredu nadol. Dôvodom je, že oči – a tým aj srdce – menej odhodlaných šermiarov sa ľahšie nechajú zneistiť či zastrašiť údermi prichádzajúcimi do vyšších línii.“ Mancillino

neskoro...”

— KAHN: Anfangsgründe der Fechtkunst, 1739

V športovom kontexte, je “first-touch” systém dobrý aby učil šermiarov kvalitným prípravám, ale môže tiež priniesť zlé zlozvyky, preto by sa nemal učiť ako prvý.

“Ak by sa človek predsa len dostal do duelu na kordy, takéto súčasné zasahovanie by bolo obzvlášť nebezpečné. Keby niekto namietal, že vtedy by to predsa určite vynechal — nuž, zvyk v takýchto prípadoch veľmi veľa znamená, takže to človek môže urobiť aj proti svojej vôli.”

— KAHN: Anfangsgründe der Fechtkunst, 1739

Veľký nedostatkom systémov “first-touch” je aktuálna absencia objektívneho aparátu, ktorý by nekompromisne zmeral časové rozdiely v zásahoch, aby podmienky pre zamietnutie double platili vo všetkých ringoch rovnako.

O zneužití bežných AB pravidiel sa už popísalo mnoho, a keďže osobne nie som ich priaznivcom, ponechávam apológiu tohto prístupu iným. Stále však zostáva otázkou, či sa ich pôvodne ušľachtilý a historicky opodstatnený zámer v súčasnom súťažnom prostredí nezredukoval iba na prostriedok na zakrytie vlastných chýb. Tiež nemožno poprieť, že šermiari sa občas nechávajú strhnúť do neprehľadných situácií, ktoré sú len ťažko hodnotiteľné a dochádza v nich k mnohým zásahom i súzasahom. Tento jav by sa by ešte mal byť predmetom odbornej diskusie a ďalšieho skúmania na základe relevantných turnajových dát.

„Tu človek neraz zistí, že existujú ľudia, ktorí, hoci už mali nejakú výuku, sa napriek tomu nechajú strhnúť hnevom alebo unáhlenosťou a bez toho, aby sa bránili, zasiahnu svojho protivníka zároveň s ním... Aj keď ten, kto bez obrany a akejkolvek defenzívy zároveň bodne proti úderu svojho protivníka, z toho má len málo výhod, je aj tak úplne spokojný, ak sa mu podarí zasiahnuť svojho protivníka. Aké nebezpečné je však takéto rozhodnutie, si každý ľahko uvedomí – a takto pochopí, ako sa môže stať, že sa dvaja navzájom zároveň zrania, ak nie rovno zložia.”

„...tí, čo sú slabší a nedokážu sa presadiť proti silnejším, uchylujú sa k Mitstoßenu – a tak sa učia skôr k vlastnej záhube než k svojmu osuhu.”

„Pri týchto súbežných zásahoch, či už z vnútornej alebo vonkajšej strany, nemožno prehliadnuť, že sa nájde mnoho takých, ktorí si robia osobitné potešenie z toho, keď pri zásahu svojho protivníka zasiahnu aj oni jeho – pretože žijú v domnienke, že takto protivník nezískal žiadnu výhodu nad nimi.”

— KAHN: Anfangsgründe der Fechtkunst, 1739

VALIDITA

Diskusia o platnosti zásahov zostáva mimo hlavného zamerania tohto článku – a preto sa k nej vyjadrím len stručne. Ak chceme v rámci športového zápasu spravodlivo prideliť bod, musíme byť schopní vyhodnotiť, či došlo k zásahu súpera, a zároveň či mal tento dotyk znaky potenciálneho zranenia. V súčasnej praxi rozhodovania šermiarskych duelov, ktorá sa opiera výlučne o vizuálne posúdenie, však nie je možné konzistentne a dostatočne kvalitne hodnotiť pravdepodobný účinok zásahu.

Z tohto dôvodu sa prikláňam k metóde prezumpcie kvality. Ak šermiarov pohyb vyjadruje zjavný zámer a je vykonaný v priestore, tak ako aby niesol znaky reálneho seku či bodu, potom nie je rozhodujúca absolútna sila zásahu. Platným sekcom sa tak stáva útok, ktorý má primeraný náprah a zasahuje súpera dostatočne dlhým úsekom čepele. Bod je považovaný za platný vtedy, keď má dostatočne dlhú dráhu, prípadne dochádza k prehnutiu čepele alebo k jej odrazu od masky.

Rezy v turnajových podmienkach pozorujeme zriedkavo – objavujú sa skôr ako posledná snaha zachrániť netrafený útok, pričom im málokedy býva priznaná dostatočná kvalita.

Nutnou a historicky často zdôrazňovanou podmienkou platnosti seku je správne vedenie hrany⁴⁴. Z praxe však vieme, že hoci treba dôsledne trvať na použití ostria pri výučbe, v zápase je jeho vynútenie alebo vôbec identifikácia nesmierne náročná. Veď už niekoľkostupňový odklon od kolmice môže spôsobiť podobnú neúčinnosť ako úder plochou. Preto v súťažných podmienkach zatiaľ uprednostňujem tento aspekt ignorovať – keďže zásah je vždy chybou, bez ohľadu na to, či prišiel ostrým alebo plochou.

Ak technické prostriedky v budúcnosti umožnia spoľahlivejšie a konzistentnejšie hodnotenie validity zásahu, bude to bezpochyby krok vpred.

TRÉNINGOVÝ RÁMEC

Konvenčné pravidlá nehovoria vôbec nič o skladbe repertoáru techník šermiara. Podľa môjho názoru dokonca ani nezávisia od zbrane, ktorú šermiari používajú — či už ide o dlhý meč, jednoručný bodný kord alebo rapír, prípadne duelovú šabl'u. Princípy ostávajú nemenné, aj keď parametre zbrane sa menia a niektoré techniky sú s rôznymi zbraňami jednoduchšie či pohotovejšie.

Pravidlá športového zápasu by mali fungovať ako rámcové obmedzenia, ktoré trénerovi umožňujú konštruktívne viesť didaktický proces — nie však ako mantinely, o ktoré by mal naraziť každý pokus o pedagogickú tvorivosť. Ideálne tréningové cvičenia by totiž mali ísť nad rámec samotných pravidiel priority. Prečo? Pretože zásah nie je vždy platný, nie vždy sa počíta, a nie vždy je rozhodca v správnom uhle — šerm je predsa šport, nie mikroskopická analýza. Z tohto dôvodu má aj obrana po zásahu svoj význam. Ak nie pre rozhodcu, tak aspoň pre vašu ďalšiu sekundu života v prípadnom dueli:), alebo pocit uspokojenia, že šerm cvičíte komplexne.

Podobne by sa nemala podceňovať ani príprava pred útokom. Útok bez prípravy je totiž len málokedy znakom šermiarskeho kumštu — najmä keď protivník s trochou predvídavosti kontruje o jedno tempo skôr. A hoci na tréningu je to len ďalší double, im Ernst je to záverečná.

Ak váš šermiarsky systém stavia na kontrách, potom vás nepochybne čaká práca navyše — kontru si totiž treba zaslúžiť a je nutnou podmienkou pri nich neinkasovať.

Ak je vaším ťažiskom obrana a odvetá, potom trénujte rýchle odpovede, ideálne ešte skôr, než súper zistí, že jeho útok už vlastne skončil. Taktiež nezabudnite na súperove finty. Lebo aj najrýchlejšia riposta je neskorá na správne vykonaný záľud.

Pokiaľ sa zameriavate na obnovu útoku, robte ich v duchu druhej intencie: vytvorte tlak, prinúťte súpera k reakcii, manipulujte s jeho očakávaním. Nepokúšajte sa však hrať hru „ešte jedno tempo dám“ — je to márne. Desatinka sekundy vás nezachráni. A výsledkom bude, áno, správne, ďalší double. Tie, ako už vieme, historické traktáty nemali v láske — a to nielen preto, že kazia estetiku výmeny, ale najmä preto, že historickí majstri nepovažovali spoločnú smrť za remízu.

“Súťaž prebiehala so 690 gramovými staromódnyimi šabl'ami. Pravidlá turnaja boli veľmi všeobecne formulované. Bral sa do úvahy len výsledok zásahu, teda počet zásahov; double (súčasný zásah) sa započítaval ako zásah pre oboch šermiarov, a dohodlo sa, že plochý úder sa nemá počítať. To bolo v podstate všetko. Tu vidíme najväčší protiklad k talianskej škole, ktorá robí rozdiel medzi športovým šermom a

⁴⁴ „Treba veľmi dbať na to, aby údery padali buď ostrým, alebo chrbtom čepele, nikdy však plochou. Úder plochou je – tak v reálnom boji, ako aj v športovom šerme – bezcenný. Dobře vychovaný šermiar nikdy úmyselne nepoužije plochu čepele.“

„Bod je platný len vtedy, ak sa koniec čepele (špička) dotkne súpera, teda 'zasadne'. Bod, ktorý sa po protivníkovi šmykne bez opory ('passé'), alebo taký, ktorý zasadne nie špičkou, ale plochou čepele ('plaqué'), sa nepočíta.“

Arlow Gusztáv: A kardvívás, 1902

duelovým šermom a ktorá pri prvom menovanom používa veľmi presné pravidlá „assaut“ na posudzovanie doublov, ktoré umožňujú, aby sa zápas konal spôsobom zodpovedajúcim realite. Ved' každý šport má svoje presné pravidlá. Zatiaľ čo v talianskej škole používame asi tucet pravidiel na posudzovanie doublov, v staršej metóde poznajú len dve. Samozrejme, aj v talianskej škole sa v prípade „tempo communi“ (teda prirodzeného dublu) zásah počíta obom šermiarom. ... Turnaj sa, ako sa dalo očakávať, skončil obrovským fiaskom a všeobecným sklamaním. ... Na turnaj sa prihlásili len 32 súťažiaci. V porote síce sedeli veľmi ctení páni, no neboli to žiadne authority v šerme, ktoré – ako sa neskôr ukázalo – pre svoj nedostatočný šermiarsky rozhľad neboli schopné plniť svoju rozhodcovskú úlohu. Kde ste už videli, že porota zaujme miesto len na jednej strane pódia, ako sa to stalo tu? Takýmto spôsobom predsa vôbec nič nevidela.

Priebeh turnaja ponúkol veľmi osobitý obraz. Namiesto školenej výmeny „assaut“ sa na šermiarskom pódii odohrávali divoké výjavy, pripomínajúce skôr býcie zápasy, v ktorých zásadou bolo: „sekať, sekať a vždy len sekať“. Z desiatich výmen bolo osem doublov.”

— BARTUNEK: Ratgeber für den Offizier, 1904

„...keď súper vykonal bod v čase, keď sa pohyboval prednou nohou, nič mu nebráni, aby aj on v tom istom čase nezaútočil. Výsledkom je, že obaja útočia súčasne a ich hroty smerujú k zásahu bez toho, aby sa jedna čepeľ bránila druhej, čo spôsobí, že sú obaja šermiari zasiahnutí.”

— MARCELLI: Regole della scherma, 1686

ZÁVER

Pri písaní tohto článku som sa snažil zohľadniť historické traktáty, názory šermiarov posledných storočí i moje vlastné skúsenosti v HEMA komunite. Šermiarske konvencie, ktoré vznikali v priebehu stáročí, nás učia rešpektovať pravidlá, no zároveň nás upozorňujú na hranice samotných pravidiel. V spleti pohybov, ktoré môžu navonok pôsobiť ako chaos, sa nachádza systém a hierarchia založená na rešpekte k zdraviu vlastnému i protivníkovmu.

Po celé stáročia sa pravidlá vyvíjali s cieľom balansovať ich s ohľadom na bezpečnosť i realizmus. Niektoré pravidlá, ktoré boli aktuálne v minulosti, sú dnes už len zaujímavými historickými detailmi, zatiaľ čo iné stále rezonujú a formujú náš súčasný prístup k šermu. Moderná diskusia o afterblowe a práve útoku ukazuje, ako živo tieto historické koncepty vnímame aj dnes, čo potvrdzuje životaschopnosť HEMA hnutia. Žiadne trendy pravidlá či “nové” zbrane nedokážu túto disciplínu pochovať ak jadro zostane pracovať na rozvoji HEMA v racionálnom dialógu.

Rozkročenosť HEMA medzi moderným športom na jednej strane a bojovým či duelovým prostriedkom na druhej strane priepasti, je častým jadrom konfliktu v názoroch na to, akou cestou sa má táto disciplína uberať. Je teda veľkou výzvou pre budúcnosť nájsť takú rovnováhu v pravidlách súťažného šermu, ktorá podporí technickú a taktickú excelenciu bez toho, aby stratila kontakt s historickým jadrom tohto umenia.

Každý tréner šermu nesie zodpovednosť nielen za svojich zverencov, ale aj za integritu celej disciplíny. Chyby v metodickom prístupe môžu ovplyvniť jej vývoj na dlhé roky. Ďaleko viac ako zlá interpretácia tajného Kurtzhawu.

Krása šermu, ktorá ma upútala i pripútala k sebe, spočíva aj dnes v neustálom hľadaní, nachádzaní spojitostí, spochybňovaní a cyklickom prehodnocovaní. Preto šerm nikdy nebude iba športom, ale vždy aj cestou osobného rastu.

LITERATÚRA

Anonymný autor. *MS 3227a* (Nürnberger Hausbuch). 14. storočie,
https://wiktenauer.com/wiki/MS_3227a

Bartunek, Jozef. *Ratgeber für den Offizier zur Sicherung des Erfolges im Zweikampfe mit dem Säbel.* Esztergom, 1904, <https://phaidra.univie.ac.at/detail/o:8135>

Bremond, Alexandre Picard. *Trattato sulla scherma: Principii e regole per ben maneggiare la spada.* Okolo 1790, <https://books.google.sk/books?id=WlaXVg6yx2YC>

de Bast, Capitaine. *Manuel d'Escrime, ou l'Art de se défendre et d'attaquer avec le sabre et l'épée.* Paris: Imprimerie de J. Tastu, 1836,
<https://books.google.sk/books?id=fNM9AAAAcAAJ&hl=sk&pg=PR3#v=onepage&q&f=false>

Di Grassi, Giacomo. *Ragione di adoprare sicuramente l'arme si da offesa, come da difesa....* Venezia: Giordano Ziletti, 1570, <https://archive.org/details/ragionedadopra00gras>

Dupuis, Olivier. *A fifteenth-century fencing tournament in Strasbourg.* In: *Acta Periodica Duellatorum*, vol. 3, 2015, s. 67–79, <https://doi.org/10.1515/apd-2015-0003>

Dupuis, Olivier. *Organization and Regulation of Fencing in the Realm of France in the Renaissance.* *Acta Periodica Duellatorum*. 2. 2014, <https://www.redalyc.org/pdf/6639/663972470007.pdf>

Gaiani, Giovanni Battista. *Arte di maneggiar la spada a piedi et a cavallo.* Venezia: Giacomo Fontana, 1619, <https://books.google.sk/books?id=5tt7MwEACAAJ&hl=fr&pg=PP5#v=onepage&q&f=false>

Henning, Erhardus. *Kurtze jedoch gründliche Unterrichtung vom Hieb-fechten.* Leipzig: Henning Groß, 1658. <https://play.google.com/store/books/details?id=ZbNjzEsFMugC>

Hope, William. *The Fencing Master's Advice to his Scholar* Edinburgh: James Watson, 1692,
<https://books.google.sk/books?id=enkOtbtfGIC&hl=sk&pg=PP7#v=onepage&q&f=false>

Hurley, Emerson. *Conventions Safari.* 2024.
<https://docs.google.com/document/d/1bciZjeIOCnWA4X4k1-M4Tp0e7wtzRwc1i1MvNznWeOs/edit?tab=t.0#heading=h.7poshev1rj0n>

Kahn, Anton Friedrich. *Anfangsgründe der Fechtkunst,* Helmstädt, 1761.,
<https://diglib.hab.de/wdb.php?dir=drucke/hn-129>

Kleinau, Jens-Peter. *1444 Two fencing masters in Rothenburg. 1444.* In: Talhoffer blog, 2012.
<https://talhoffer.wordpress.com/2012/12/03/1444-two-fencing-masters-in-rothenburg>

Kohutovič, Anton. *Moderné koncepty v šerme dlhým mečom,* 2020,
<https://longsword.academy/longsword/terms>

Manciolino, Antonio. *Opera nova per imparare a combattere....* Bologna: Eredi di Girolamo Verusi, okolo 1531. https://wiktenauer.com/wiki/Antonio_Manciolino

Marcelli, Francesco Antonio. *Regole della scherma insegnate da Lelio e Titta Marcelli.* Roma: Nella Stamperia di Francesco Tizzoni, 1686,
<https://books.google.sk/books?id=Kbuyf4YS1okC&hl=it&pg=PP5#v=onepage&q&f=false>

Marchionni, Alberto. *Trattato di scherma sopra un nuovo sistema* Firenze: Tipografia Militare, 1847,
<https://books.google.sk/books?id=lxXYJwg93vMC&hl=sk&pg=PT124>

Masiello, Ferdinando. *La scherma italiana di spada e di sciabola* Firenze: R. Bemporad & Figlio, 1887,
https://archive.org/details/laschermaitalian00masi_0/page/n5/mode/2up

Mattei, Francesco Antonio. *Della scherma napoletana: Discorso teorico-pratico.* Napoli: Nella Stamperia di F. Mosca, 1669,
<https://books.google.sk/books?id=hWgBaEZAG0IC&hl=sk&pg=PP5#v=onepage&q&f=false>

Prunet, Nicole. *Ordonnance royale sur le fait du noble jeu de l'espée et bastons d'armes, Annales encyclopédiques*, 4, 1515-1547, str. 286–300,
<https://books.google.sk/books?id=z1VNMQmZBfYC&hl=sk&pg=PA286#v=onepage&q&f=false>

Possellier, A. J. J. (Gomard). *La théorie de l'escrime enseignée* Paris: A. Ledoux, 1845,
https://www.google.co.uk/books/edition/_/4k4UAAAAQAAJ?hl=en&gbpv=1

Ringeck, Sigmund. *MS Dresd.C.487. 15. storočie.* https://wiktenauer.com/wiki/Sigmund_ain_Ringeck

Scrive-Bertin, M. *La confrerie d'armes de saint michel ou des escrimeurs lillois.* Bulletin de la Commission Historique du Département du Nord, 1890,
<https://books.google.sk/books?id=wCjna9Jx5ZgC&hl=sk&pg=PA81#v=onepage&q&f=false>

Silver, George. *Paradoxes of Defence* London: Edward Blount, 1599,
https://wiktenauer.com/wiki/George_Silver

Thiery, Augustin. *Recueil des monuments inedites de l'histoire du Tiers*, 1853, s. 584
https://archive.org/details/bub_gb_Rhyc28ur6McC/page/583/mode/2up

Tuček, Jaroslav. *Pražští šermíři a mistři šermu* Praha: Girgal, 1927, s. 79–94.

Vischer, August. *Tractatus Duo Iuris Duellici de Pace et Duello.* 1617,
<https://www.digitale-sammlungen.de/view/bsb10455516?page=522%2C523>

von Arlow, Gustav. *A kardvívás: A vívás olasz-magyar rendszerének tankönyve.* Budapest: Franklin-Társulat, 1902, <https://mek.oszk.hu/17100/17151/>

APPENDIX

NARIADENIE BRATRSTVA SV. MICHALA, nariadené na verejnom zhromaždení v Hale, 20. februára 1589 (Archív špitálov).

Všetkým tým, ktorí tieto listy uvidia alebo počujú, starosta, konšeli a rada mesta Lille oznamujeme, že na základe žiadosti, ktorú nám predložili najvyšší konetábel, Majster hier, nosič zástavy a členovia Bratstva Monsignora Svätého Michala tohto mesta, nedávno zriadeného v uvedenom meste na základe patentových listín Jeho Veličenstva, sme pre udržanie, reguláciu a vedenie tohto bratstva a pre dobrý poriadok, právo a spravodlivosť nariadili a ustanovili nasledujúce body a články:

1. Po prvé. Nariaďujeme, aby uvedené Bratstvo bolo regulované a vedené najvyšším konetáblom a dvoma sekundárnymi konetáblami, ktorí budú, ak nastane potreba, zvolení, a to: uvedený najvyšší konetábel nami a našimi nástupcami v úrade zákona a uvedení sekundárni konetábli najvyšším konetáblom a členmi rady Tridsiatich (Trentaine); a títo sekundárni konetábli nech sú povinní pokračovať v uvedenom úrade počas dvoch rokov, pričom každý rok bude z nich uvoľnený iba jeden.
2. Taktiež, že všetci budú povinní poslúchať príkazy uvedeného najvyššieho konetábla a v jeho neprítomnosti sekundárných konetáblom, Majstra hier a nosiča zástavy v tom, čo nariaďia pre udržanie uvedeného bratstva; trestanie tých istých, rozhodovanie a určovanie hádok (svárov), sporov a otázok, ktoré by mohli vzniknúť medzi uvedenými členmi bratstva, a vo všetkých ostatných veciach týkajúcich sa záležitostí uvedeného bratstva; dokonca s právomocou vylúčiť previnilých a nenapraviteľne neposlušných z uvedeného bratstva, v súlade s tým, ako sa praktizuje v troch starších bratstvách zriadených v tomto meste; s výhradou odvolania, ak sa im tak zachce, pred nás.
3. Taktiež, že uvedené hádky, spory a otázky budú najvyššie a bez formálneho procesu urovnané a vyriešené uvedeným konetáblom, majstrom hier, nosičom zástavy alebo niektorými z nich a niekoľkými členmi bratstva, ak si to želajú, a v prípade, že by za excesy a zlomyseľnosti niektorých z uvedených členov bol nariadený a uložený trest vyššie menovanými alebo niektorými z nich, uvedení previnilci budú povinní okamžite poslúchnuť bez možnosti odmietnuť alebo sa vzbúriť; a tam, kde by bolo nariadené väzenie, uvedený previnilec bude povinný tam ísť a zostať, kým nebude rozhodnuté inak; bez toho, aby za to platil vstupné alebo výstupné z väzenia, ibaže by bol privedený násilím alebo tvrdosťou, ako sa to robí a praktizuje v uvedených troch starších bratstvách.
4. Taktiež, že uvedení sekundárni konetábli, zvolení spôsobom vyššie podrobne opísaným, budú mať správu a administráciu majetku uvedeného bratstva, tak na jeho prijímanie a zabezpečovanie, ako aj na platenie bežných a mimoriadnych výdavkov, ktoré budú potrebné, a na čo sme ich oprávnilí a týmto im dávame príslušnú moc.
5. Taktiež, že uvedení sekundárni konetábli, takto zvolení najvyšším konetáblom, Majstrom hier, nosičom zástavy a členmi bratstva, nebudú môcť odmietnuť uvedenú funkciu; ale budú povinní ju prijať, pod hrozbou, že k tomu budú prinútení, tak uväznením ich osôb, vylúčením z uvedeného bratstva, ako bolo povedané, ako aj inak, podľa rozhodnutia vyššie uvedeného najvyššieho konetábla a členov bratstva.
6. Taktiež, že uvedení sekundárni konetábli budú povinní každoročne skladať dobré a verné účty zo správy majetku uvedeného bratstva, ktorú mali; a to pred vyššie uvedeným najvyšším konetáblom, Majstrom hier, nosičom zástavy a členmi uvedeného bratstva; ktorí budú povinní byť na tento účel predvolaní sluhom uvedeného bratstva, aby boli prítomní, ak si to želajú, pri

vypočutí uvedeného účtu, a ak by tam bol nejaký prebytok (boni), budú povinní ho okamžite dodať, pri odovzdaní uvedeného účtu, tomu alebo tým, ktorým to bude vtedy nariadené vyššie menovanými.

7. Taktiež, že ak by zo stavu uvedeného účtu vyplynulo, že spravodlivo a rozumne vynaložené výdavky presahujú príjem, v takom prípade všetci uvedení členovia bratstva a každý z nich budú povinní prispieť, každý rovnakým dielom, takým spôsobom, aby vyššie uvedení sekundárni konetáblu mohli byť okamžite uspokojení ohľadom uvedeného prebytku a bez akéhokoľvek odporu; pod hrozbou, že proti tým, ktorí odmietnu alebo meškajú, sa bude postupovať tvrdou cestou exekúcie, pričom vyššie uvedení páni z Magistrátu oprávnia na vykonanie uvedenej exekúcie sluhu uvedeného bratstva alebo iných, ktorých uznajú za vhodnejších.
8. Taktiež, že všetci tí, ktorí si želajú byť prijatí do uvedeného bratstva, budú povinní zložiť príslušnú prisahu a zaplatiť pri vstupe sumu 12 parížskych libier na pokrytie nákladov a výdavkov uvedeného bratstva.
9. Taktiež, že všetci členovia bratstva, ktorí sú teraz prijatí do uvedeného bratstva a ktorí budú v budúcnosti prijatí, sa ho nebudú môcť vzdať z akéhokoľvek dôvodu; ale ak spáchajú trestuhodné činy, môžu byť vylúčení uvedeným konetáblom, Majstrom hier, nosičom zástavy a členmi bratstva bez možnosti byť neskôr znovu prijatí do neho.
10. Taktiež. Uvedení členovia bratstva budú povinní sprevádzať najvyššieho konetábla v deň Procesie tohto mesta, pri ceste tam aj späť v uvedenej procesii, pod pokutou 40 parížskych solov alebo 4 libier, použiteľných v prospech uvedeného bratstva, podľa rozhodnutia uvedených najvyššieho konetábla a členov bratstva, s výnimkou ich ospravedlnenia a legitímneho dôvodu; v takom prípade môžu poveriť človeka, na uspokojenie uvedených konetábla a členov bratstva.
11. Taktiež. Rovnako budú uvedení členovia bratstva povinní sprevádzať najvyššieho konetábla v deň sv. Michala na omšu, pod hrozbou pokuty 40 parížskych solov, použiteľnej ako predchádzajúcej; spolu aj na večeru, v obvyklom čase, pod hrozbou, že tí, ktorí sa nedostavia, budú tiež povinní zaplatiť polovicu podielu tých, ktorí večerali, ibaže by mali legitímne ospravedlnenie a získali povolenie od uvedeného najvyššieho konetábla.
12. Taktiež. Že každý člen bratstva bude povinný mať platnú a dostatočnú výzbroj, ktorú mu nariadia uvedení najvyšší a sekundárni konetáblu, majster hier a nosič zástavy; a to do troch mesiacov od svojho prijatia, aby sa v nej mohol cvičiť a stal sa pohotovejším a zručnejším na jej použitie v prípade poplachu a akejkolvek inej udalosti.
13. Taktiež. Že každú nedeľu sa desiatka (dixaine) spomedzi uvedených členov rady Tridsiatich bude povinná prezentovať a nájsť sa každý na svojom mieste, jeden po druhom, v sále, tak pred večerami, ako aj po nich, s výnimkou tých, ktorí hrali; a to od prvej nedele Pôstu do Všetkých svätých do dvanástej hodiny napoludnie a od Všetkých svätých do Pôstu do jednej hodiny popoludní, pod pokutou dvoch solov; ibaže by na základe legitímneho ospravedlnenia získali povolenie od vedúceho desiatky (dixainier), v ktorom prípade bude povinný zaplatiť len 18 denierov za zálohu (nantissement); spolu s povinnosťou mať zbrane rovnakej dĺžky, čisté a dostatočne vybavené na konci kožu alebo dostatočným vybavením, aby ich mohli používať, keď na nich príde rad.
14. Taktiež. Že každý člen bratstva bude podriadený tomu, kto bude ustanovený za jeho vedúceho desiatky; a že každý vedúci desiatky na svojom mieste prikáže svojej desiatke prísť šermovať so zbraňami a jednému z nich dať cenu v hodnote 10 solov, pričom to oznámi osem dní vopred; aby bola možnosť cvičiť sa v tom a stať sa pohotovejšími a zručnejšími na lepšiu obranu svojej ceny; a v prípade, že by uvedený člen bratstva zlyhal, bude mu uložená pokuta 10 solov; pričom zostane

naďalej povinný dať svoju uvedenú cenu v prvý deň svojej desiatky pod hrozbou rovnakej pokuty, s výnimkou legitímneho ospravedlnenia prijatého jeho uvedeným vedúcim desiatky; a vtedy bude mať uvedený vedúci desiatky možnosť obrátiť sa na iného z uvedenej desiatky. Ale ak by uvedený vedúci desiatky zabudol urobiť uvedené oznámenie, on sám bude potrestaný uvedenou pokutou 10 solov použiteľnou v prospech bratstva. Predvolanie na odovzdanie ceny sa v súčasnosti robí sluhom uvedeného bratstva.

15. Taktiež. Že všetci vyššie uvedení členovia uvedenej desiatky budú povinní zaplatiť zálohu (namptir), aby mohli šermovať v nádeji na získanie uvedenej ceny, 18 denierov; z ktorých polovica prípadne uvedenému bratstvu a druhá polovica Majstrovi hier; a všetci členovia bratstva, tak cudzinci, ako aj iní, budú môcť, ak si to želajú, tiež zaplatiť zálohu na uvedenú cenu ako vyššie, predtým, ako bude los hodený alebo vytiahnutý; a ostatné dve desiatky, ktoré dopĺňajú radu Tridsiatich, budú môcť tiež zaplatiť zálohu po vytiahnutí uvedeného losu, kedykoľvek sa im zachce.
16. Taktiež. Ak by niektorí cudzinci žijúci v tomto meste a oprávnení vyhrali cenu, ten bude povinný dať na prvej alebo druhej nasledujúcej slávnosti podobnú cenu, a zálohy z nej sa rozdelia ako vyššie.
17. Taktiež. Že všetci členovia bratstva budú povinní dostaviť sa na všetky predvolania a zachovať tajomstvo o všetkom, čo sa na zhromaždeniach uvedeného bratstva povie, navrhne, rozhodne, bez možnosti to prezradiť, pod hrozbou pokuty v prospech uvedeného bratstva alebo ľubovoľného trestu.
18. Taktiež. Že vždy, keď niektorý člen bratstva z uvedenej rady Tridsiatich zomrie, jeho dedičia budú povinní zaplatiť v prospech uvedeného bratstva 60 solov ako poplatok za smrť ruku (morte-main); a tiež budú ostatní členovia bratstva z uvedenej rady Tridsiatich povinní bezplatne sprevádzať telo svojho spolubrata na jeho pohreb a zúčastniť sa na bohoslužbe, pod hrozbou pokuty 10 solov použiteľnej pre uvedené bratstvo.
19. Taktiež. Že nikto nebude prijatý do uvedeného bratstva, ak predtým necvičil používanie zbraní pod vedením riadneho majstra; ako aj nikto nebude prijatý za učňa pod majstrom tohto mesta, ibaže by predtým zaplatil v prospech uvedeného bratstva dvadsať solov a nechal si zapísať meno do registra uvedeného bratstva, pod hrozbou zaplatenia štvornásobku, a to: 20 solov uvedeným majstrom a 60 solov učňom.
20. Taktiež. Že učni, ktorí neprešli obranami (skúškami?), nebudú môcť šermovať viac ako dvakrát a tí, ktorí prešli a uspokojili majstra, trikrát.
21. Taktiež. Všetci učni budú povinní na začiatku priniesť do sály meč rovnakej dĺžky ako ostatní, vybavený na konci kožou alebo dostatočným vybavením, taký, aký budú chcieť používať a šermovať s ním, a nechať ho opraviť na svoje náklady vždy, keď to bude potrebné, bez toho, aby sa za to mohli vykúpiť od majstra, pod hrozbou pokuty 20 solov v prospech uvedeného bratstva.
22. Taktiež. Že všetci učni budú povinní cvičiť sa v uvedených zbraniach, bez možnosti odísť; ibaže by sa naučil všetko, pod hrozbou, že bude povinný zaplatiť majstrovi, akoby sa všetko naučil; a tiež, že uvedený majster bude povinný a zaviazaný viesť dennú školu, a to: od polovice marca do sv. Remigia, o 6. hodine ráno do 7. hodiny a od sv. Remigia do uvedenej polovice marca, o tretej hodine popoludní do štvrtej, aby uvedení učni neprišli o možnosť cvičiť; pod hrozbou ľubovoľného trestu, ibaže by mal legitímne ospravedlnenie; dokonca sa musí snažiť urobiť uvedených členov rady Tridsiatich zručnými vo všetkých zbraniach, nakoľko mu to bude možné, bez toho, aby za to bral akúkoľvek mzdu, okrem mzdy dohodnutej s nimi za výučbu každej zbrane.

23. Taktiež. Že nikto nebude môcť vstúpiť do sály, kde sa vyučuje, ak nie je aspoň učeň, pod pokutou jedného sola v prospech uvedeného majstra.
24. Taktiež. Kto vstúpi do sály, kde sa vyučuje, bez pozdravu dňa, zaplatí v prospech uvedeného majstra 1 sol.
25. Taktiež. Že nikto, kto je opitý alebo pod vplyvom pitia, nebude môcť vziať zbrane na šermovanie pod hrozbou pokuty 1 sol v prospech uvedeného majstra; a ak by ich vzal v takom stave a pokračoval v ich používaní po zákaze, ktorý mu udelil majster, bude potrestaný ľubovoľne.
26. Taktiež. Kto prejde medzi zbraňami, okrem členov bratstva, prepadne pokute jedného sola v prospech uvedeného majstra.
27. Taktiež. Kto prejde ponad zbrane, prepadne pokute 1 sol v prospech uvedeného majstra.
28. Taktiež. Kto šermuje alebo robí pozdrav (saleve) alebo zloženie zbrane (mise bas) bez povolenia uvedeného majstra, prepadne pokute 1 sol v jeho prospech.
29. Taktiež. Kto si pri šermovaní pľuje do rúk alebo si trie ruku o steny alebo o zem, prepadne pokute jedného sola v prospech uvedeného majstra.
30. Taktiež. Kto šermuje bez rukavíc alebo s dlhým odevom, prepadne v prospech uvedeného majstra pokute jedného sola.
31. Taktiež. Kto robí pozdrav alebo zloženie zbrane s rukavicami, prepadne pokute 1 sol v prospech uvedeného majstra.
32. Taktiež. Že nikto nebude môcť poprieť, keď pocíti zásah, pod pokutou jedného sola v prospech uvedeného majstra.
33. Taktiež. Že nikto nebude môcť behať alebo utekať pri šermovaní zbraňami alebo inak zneuct'ovať hru, pod pokutou 1 sol v prospech uvedeného majstra.
34. Taktiež. Kto šermuje bez klobúka alebo čiapky, bez povolenia uvedeného majstra, prepadne pokute 1 sol v jeho prospech.
35. Taktiež. Kto pri šermovaní nechá padnúť svoj meč alebo dýku, palice alebo iné zbrane, prepadne pokute jedného sola v prospech uvedeného majstra.
36. Taktiež. Kto šermuje o cenu bez opasku, kto si vymení meč alebo dýku po tom, čo raz šermoval, bez povolenia uvedeného majstra, stráca cenu a odmenu (joyaulx).
37. Taktiež. Kto bude šermovať so zbraňami, nemôže mať pri sebe nôž alebo dýku, pod hrozbou pokuty 2 solov použiteľnej, polovica v prospech uvedeného bratstva a druhá polovica v prospech uvedeného majstra.
38. Taktiež. Kto robí nepokoj v sále, kto prisahá, rúha sa, kto sa vysmieva alebo robí posmešky, prezýva alebo uráža iného, kto spomína diabla, prepadne pokute 3 solov, ktorá sa rozdelí ako vyššie; a okrem toho bude potrestaný ľubovoľne podľa závažnosti prípadu.
39. Taktiež. Že nikto nemôže zvesiť alebo siahnuť na cenu okrem majstra, pod pokutou 5 solov, ktorá sa rozdelí ako vyššie.
40. Taktiež. Že nikto nemôže viesť školu alebo udržiavať hru (byť majstrom?), ak neprešiel pred majstrom a ak nemá listinu, pod hrozbou 12 libier, ktorá sa rozdelí ako vyššie.

41. Taktiež. Že nikto nemôže hodiť svoj meč alebo zbrane na zem z hnevu, pod hrozbou 3 solov, ktorá sa rozdelí ako vyššie.
42. Taktiež. Ktokoľvek pri šermovaní zraní svojho spoločníka na tvári alebo na hlave do krvi, prepadne pokute 10 [solov?], ktorá sa rozdelí ako vyššie.
43. Taktiež. Kto spôsobí na tvári škrabanec (roze) alebo hrču (bourseau) na hlave, prepadne pokute 10 solov, ktorá sa rozdelí ako vyššie.
44. Taktiež. Ktokoľvek zraní do krvi, nie na tvári alebo hlave, prepadne pokute 5 solov, ktorá sa rozdelí ako vyššie.
45. Taktiež. Kto spôsobí škrabanec (roze) tiež, nie na tvári, prepadne pokute 2 solov, ktorá sa rozdelí ako vyššie.
46. A napokon, že pre záležitosti uvedeného bratstva bude vedený register už ustanoveným zapisovateľom, ktorý zložil príslušnú prisahu; do ktorého budú okamžite zapísaní všetci členovia bratstva, akty, tresty, pokuty, prepadnutia a iné záležitosti uvedeného bratstva, bez možnosti odložiť to na nasledujúci deň; a to za mzdu 4 parížske libry ročne a bude odteraz oslobodený od všetkých bežných nákladov uvedeného bratstva; tiež bude výpis z uvedeného registra, podpísaný uvedeným zapisovateľom, považovaný za autentický; ktorý bude rovnako povinný a zaviazaný nachádzať sa každú nedeľu v sále uvedeného bratstva v čase vyššie špecifikovanom, aby vykonal uvedený zápis, pod hrozbou ľubovoľného trestu.

Vyhradzujeme si pre nás a našich nástupcov v úrade zákona interpretáciu a objasnenie vyššie uvedených bodov a článkov, ak by nastala potreba; spolu s ich zrušením, rozšírením, zmiernením a obmedzením. Na svedectvo toho sme dali priložiť pečať k týmto listinám pre príslušné účely.

Takto bolo urobené, prerokované a nariadené na verejnom zhromaždení v Hale, 20. dňa februára 1589.

ČLÁNKY, KTORÉ SA MAJÚ DODRŽIAVAŤ PRI DOBROM KRÁĽOVSTVE "Bon Royaume" (súťaži) OBOJRUČNÉHO MEČA ČLENMI BRATRSTVA SV. MICHALA.

Ten, kto sa uchádza o to, aby sa stal kráľom uvedeného bratstva, bude mať tri pokusy (vennes) a bude povinný zasiahnuť obhajcu nad opaskom a na zápästí, ktoré je pripevnené najmenej tromi šnúrkami, pričom musí zásah ukázať náznakom alebo značkou, k čomu bude tiež povinný obhajca.

Že všetky vstupy a údery zasadené hlavicou meča a krížom nebudú platné; ale iba tie zasiahnuté čepel'ou.

Že ten, kto zraní obhajcu do krvi, stratí pokus a bude mu uložená bežná pokuta.

Ak by bol obhajca tak zranený, že by nemohol (titul) obhajovať, bude obhajovaný tým, kto obhajoval predtým.

A ak obhajca zraní svoju stranu (súpera) do krvi pri obrane, bude rovnako povinný zaplatiť pokutu, ako vyššie.

Ak obhajca nechá spadnúť alebo mu vypadne meč na zem, útočník, ktorý zasadí úder, bude mať právo zasiahnuť na šev goliera pri ramene odevu uvedeného obhajcu, ibaže by uvedený útočník zasadil hodnotnejší zásah predtým, ako obhajca nechal spadnúť svoj meč; majúc v takom prípade uvedený útočník právo a možnosť podržať si krajší zásah.

Ak obhajca spadne na zem, útočník bude mať právo na voľný zásah na záhyb pod šnúrkou klobúka; ibaže by uvedený obhajca, hoci spadol, našiel spôsob, ako zasadiť platný úder svojej strane, a vtedy bude uvedený zásah považovaný za vzájomný/dvojitý úder (coup fourré).

Ak útočník nechá spadnúť svoj meč, stratí začatý pokus a jeden nasledujúci; a ak by sám spadol na zem, stratí všetko právo šermovať zbraňami.

Tí, ktorí sa nedostavia, aby odpovedali na svoje mená pri každom vyvolaní ich desiatky, či už majú šermovať alebo nie, budú potrestaní pokutou VIII solov.

A tí, ktorí sa nedostavia včas a v hodinu, aby šermovali na svojom mieste podľa losovania (lothierte??), budú potrestaní pokutou XXX parížskych solov a nebudú pripustení k šermovaniu.

Okrem toho sa zakazuje všetkým členom bratstva, akejkolvek kvality alebo postavenia, aby reptali proti tomu, čo rozhodli a nariadili tí, ktorí boli určení pre spory; pod hrozbou vážneho trestu podľa uváženia nadriadených uvedeného bratstva

PRAX, KTORÁ SA DODRŽIAVA PRI PLATENÍ ZÁLOHY (NAMPTIR) NA VŠETKY KRÁĽOVSTVÁ (súťaže), KTORÉ SA KONAJÚ KAŽDÝ ROK NA DRUHÝ SVIATOK ALEBO UTOROK PENTECOSTÁLNY (TURÍCE).

Treba nariadiť tesárovi, aby postavil zábrany (bailles) a lavice (bancqs), ktoré boli na tento účel vyrobené, na utorok ráno Pentecostálny; pričom sa vytvorí ohradený priestor (parqué) pred mestským domom (radnicou).

Taktiež treba už v predchádzajúcom týždni dať príkaz na predvolanie všetkých členov bratstva, aby sa dostavili presne o jednej hodine popoludní v pondelok Pentecostálny, pod pokutou 10 patarov; ibaže by boli ospravedlnení v veľkého konetábla alebo malých (konetáblach) predtým. Uvedené pokuty sa zaplatia o osem až pätnásť dní neskôr, pod hrozbou zdvojnásobenia a následne exekúcie.

Potom sa hodí los každej desiatky zvlášť a keď je takto hodený, každý vedúci desiatky (dixainier) dá svoj los, aby sa hodil medzi nimi o prioritu uvedených vedúcich desiatok, a tí, ktorí nebudú šermovať proti kráľovi, dostanú pokutu XX (20) parížskych solov.

Na druhý deň ráno, už o štvrtej hodine, sa musia v uvedenom ohradenom priestore nachádzať sluha bratstva, bubeníci, potom, čo však uvedení bubeníci už od tretej hodiny zvolávali zhromaždenie v meste; Satan a iní malí funkcionári uvedeného bratstva, aby všetko držali pripravené a v poriadku na šermovanie.

Potom o piatej hodine presne sa vykoná apel prvých troch desiatok, tak šermujúcich, ako aj nešermujúcich, a o siedmej hodine ostatných dvoch desiatok; pod pokutou pre tých, ktorí sa nedostavia, III (3) parížske soly, ktorá sa zaplatí, ako bolo povedané.

Pri šermovaní uvedeného kráľovstva sa budú presne dodržiavať body karty (pravidiel) kráľovstva, všetko podľa interpretácie nadriadených, bez možnosti akýmkoľvek spôsobom reptiť, a bolo by dobré na to zložiť prísahu.

K uvedenej karte uvedeného kráľovstva boli urobené malé interpretácie, ktoré nasledujú:

Ohľadom toho, čo je povedané, že treba zasiahnuť nad pásom, z čoho vznikla pochybnosť, či ten, kto bol zasiahnutý na páse, bol porazený alebo nie, bolo rozhodnuté, že sa to bude rozumieť ako šev kabátca (pourpoint), či už tam opasok je alebo nie je; pričom uvedený opasok zostáva v rovnakej polohe, v akej sa nachádzal pri zasadení úderu, a podľa toho sa posúdi, či úder prechádza pásom alebo nie.

Je tiež dobré upozorniť, aby nemali (pri sebe) dýku ani nôž.

Musí sa tiež presne dodržiavať, že zásah musí byť viditeľný (musí sa ukázať), bez toho, aby sa bralo do úvahy, že ho (šermiar) dobre cítil, pretože často sa človek dotkne sám seba záštitou svojho meča alebo záštitou meča súpera, čo nemá žiadnu hodnotu.

K štvrtému článku (?), ktorým je povedané: „zraníť obhajcu do krvi“, sa rozumie okrem zápästia a nie na rukách.

K štvrtému článku (?) vznikla veľká pochybnosť ohľadom toho, či v prípade, že kráľ je zranený alebo chorý a nemôže bojovať (jouer), má predchádzajúci, ktorý obhajoval (soustenu), obhajovať za uvedeného kráľa alebo vo svoj vlastný prospech; a to, čo vyvolalo túto otázku, bolo, že kráľ bratstva, menom Marlier, večer pred kráľovstvom, ktoré mal obhajovať, bol zranený a mal zlomený malíček; dôvod, prečo sa riešilo, kto bude obhajovať kráľovstvo. V čom bolo rozhodnuté, v súlade s uvedeným článkom a na jeho objasnenie, že Regent, ako jeho predchodca, bude musieť obhajovať na mieste uvedeného kráľa, pričom zloží prísahu, že ho bude obhajovať všetkou svojou silou ako za seba samého; nehl'adiac na jeho vlastný záujem a osobitnú bolesť, že by on sám mohol byť kráľom, ak by bojoval o jeho získanie (conquer??).

A ak by uvedený regent bol porazený (deffranquy), ten bude mať svoje pokusy (vennes) podľa svojho poradia z losu, ak jeho kolo ešte neprešlo, a v prípade, že už prešlo, bude šermovať ako úplne prvý proti tomu, kto ho porazil, a to za seba.

A tiež následne, ak by boli nástupcovia kráľa počas uvedeného kráľovstva zranení, predchádzajúci (obhajcovia) budú obhajovať na ich mieste povinne a bez reptania, bez možnosti sa vyhovoriť, s výnimkou zranenia, ktoré by mohli utrpieť a ktoré by museli ukázať, a vtedy sa vezme ten predchádzajúci (obhajca) k nemu.

Áno, budú výslovne všetci tí, ktorí zaplatili zálohu (namptisseurs), povinní šermovať, ibaže by preukázali značné zranenie.

K šiestemu článku (?) ohľadom vysvetlenia švu goliera (gorgerant) smerom k ramenu sa rozumie šev goliera (collet) buď kabáta (casacque) alebo kabátca (pourpoint) bezprostredne na ramene.

Praktizuje sa tiež, aby sa predišlo reptaniu, zložiť prísahu kráľom uvedeného kráľovstva, že nebudú nikoho zvyhodňovať, spolu s tým, aby nereptali, ale podriadili sa nariadeniu a úsudku svojich nadriadených; spolu s príslym dodržiavaním toho, aby nikto nekričal (??) v ohradenom priestore (parcqué).

A aby sa viac podnietilo k šermovaniu, bolo kráľom stanovených 20 patarov, ktoré zaplatia tí, ktorí nebudú vôbec šermovať, navyše k solu, ktorý platí každý člen bratstva; ktorých dvadsať patarov a uvedený sol budú uvedení členovia bratstva povinní zaplatiť do jedného mesiaca potom, pod hrozbou exekúcie; a nikto nie je oslobodený od uvedeného solu, od uvedených 20 patarov, ani dokonca chorí alebo tí, ktorí nemôžu šermovať; pretože to nie je pokuta, ale záloha pre kráľa na zníženie nákladov, ktoré musí vynaložiť.

Taktiež, aby sa udržal poriadok v hre (jeu) a zabránilo sa tým, ktorí prenasledujú svojich protivníkov aj potom, čo boli sami zasiahnutí, bolo rozhodnuté, že po prijatí zásahu má (šermiar) len jeden krok; a ak sa tento (proti)úder neuskutoční pri prvom kroku, ale (šermiar) urobí dva kroky, tento (proti)úder nebude považovaný za dobrý ani platný.

Po ktorom kráľovskom (súboji/turnaji?) sa každý pôjde pripraviť, aby sa vybavení mečom a šerpou našli presne o desiatej hodine v sále, a odtiaľ išli na omšu, zúčastnili sa jej v poriadku a odtiaľ sa tiež vrátili v poriadku až do príbytku, kde sa koná hostina; pod hrozbou pokuty 40 solov alebo iného ľubovoľného trestu; na ktorej hostine sa zvyčajne zúčastňujú členovia bratstva, ktorí chcú sprevádzať kráľa; a v prípade, že niekto chce pozvať nejakého cudzinca, najprv požiada o povolenie veľkého konetábla a zaplatí za uvedeného cudzinca VI (6) parížskych libier, a zvyšok po odovzdaní daru (présent) sa rozpočíta medzi členov bratstva podľa uváženia najvyššieho konetábla.

Pri šermovaní uvedeného dobrého kráľovstva sa tiež dáva bratstvom cena štyroch až šiestich libier, o ktorú sa šermuje mečom alebo dýkou (poignart).