



Federácia Európskych bojových umení Slovenska

Pravidlá pre turnaje kategórie rapír

Verzia 1.1

Obsah

0. Revízie.....	2
1. Cieľ.....	3
2. Základné pojmy	3
3. Šermiarske akcie.....	3
3.1 Ofenzívne akcie	3
3.2 Defenzívne akcie.....	3
4. Šermiarske pole (bojisko)	4
5. Povinná výstroj	4
5.1 Hlava	4
5.2 Ruky a trup	4
5.3 Nohy	5
6. Zbrane.....	5
6.1 Hlavná zbraň.....	5
6.2 Pobočná zbraň.....	5
7. Zápas.....	6
7.1. Zahájenie, zastavenie a priebeh zápasu	6
7.2 Dĺžka zápasu	6
8. Rozhodovanie	7
8.1 Rozhodca	7
8.2 Asistent rozhodcu.....	7
9. Bodovanie stretu	7
9.1 Platné zásahy	8
9.2 Špeciálne akcie	9
9.3 Zakázané akcie.....	9
10. Špeciálne pravidlá.....	9
10.1 Krytie rukou	9
10.2 Zápas a boj zblízka	9
10.3 Právo útoku	10
11. Videozáznam	10
12. Karty a penalizácia.....	10
13. Štandardná signalizácia	11

0. Revízie

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

1. Cieľ

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

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

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

2. Základné pojmy

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

3. Šermiarske akcie

3.1 Ofenzívne akcie

- Útok – úvodná ofenzívna akcia, ktorou začína každá výmena. Môže byť vykonaný bodom, alebo sekou.
- Risposta / Odveta – je následná ofenzívna akcia šermiara, ktorý vykryl súperov útok.
- Útok v tempe – útok v akomkoľvek pohybe súpera, ktorý nebol útokom
- Útok proti tempu (contro tempo) – útok do vlastného útoku súpera
- Stop hit (mezzo tempo) – útok bodom, alebo sekou na predsunutý terč v prvom takte útoku súpera
- Finta – predstieraný útok s cieľom vyprovokovať určité konanie súpera
- Zdvojenie – nová akcia proti súperovi, ktorý vykryl útok, ale nepokračuje okamžite s rispostou.

3.2 Defenzívne akcie

- Kryt – defenzívna akcia zbraňou, ktorá bráni súperovmu rapíru zasiahnuť jeho cieľ

- Úhyb – je akcia tela, kde sa potenciálny cieľ vyhne zásahu zväčšením vzdialenosti, alebo inou zmenou priestorovej polohy
- Odvedenie súperovej zbrane rukou (viď 10.1).

4. Šermiarske pole (bojisko)

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

5. Povinná výstroj

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

5.1 Hlava

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

5.2 Ruky a trup

1. Rukavice vhodné pre športový šerm, rukavice, lakrosové, alebo špeciálne vyvinuté pre účely HEMA šermu. Povrch rukavíc nesmie byť kovový.
2. Šermiar používajúci zvoncový, resp. dostatočne zatvorený kôš nemusí používať s primárnou zbraňou masívnu rukavicu. Musí však používať takú ďalšiu ochranu ruky, ktorá mu zabezpečí dostatočnú ochranu zápastia a predlaktia.
3. Ak šermiar používa pobočnú zbraň, musí si túto ruku kryť rukavicou s dodatočnou ochranou ruky, ako je napr. polstrovanie a pod. (viď bod. 5.2.1)
4. Rukavice nemusia byť vypchaté v dlaňovej časti avšak dlane nesmú mať holé bez akejkoľvek ochrany.

5. Trup musí byť chránený neporušeným šermiarskym kabátcom obsahujúcim vložené tlmiace vrstvy pod väčšinou vlastného povrchu. Kabátec musí byť vyrobený z pevného materiálu odolného proti prebodnutiu. Dostatočnosť vypchávky (špeciálne hrud' a krk) kabátu posúdi rozhodca. Kabátec nesmie mať otvory v podpazuší.
6. V prípade, že kabátec nie je vybavený integrovanou ochranou lakťov a predlaktí, sú povinné pevné chrániče na obe tieto časti tela.
7. Medzi rukavicami a zvyškom chráničov nesmie byť nechránená oblasť.
8. Plastový chránič pod kabátcom je v kategórii rapír povinný.

5.3 Nohy

1. Suspensor je povinná súčasť výstroje v kategórii rapír muži.
2. Kolená aj holene musia byť chránené spredu aj z bokov.
3. Bedrové kosti musia byť chránené vypchávanými nohavicami, alebo prekrývajúcim kabátom.
4. Stehná a slabiny musia byť chránené pevnými nohavicami – FIE 350N, alebo inou schválenou ochranou nôh. (materiály ako kevlar, aramid)

6. Zbrane

6.1 Hlavná zbraň

1. Je dovolené používať iba historizujúce repliky rapírov s dlhou, pevnou čepelou určenou na športovo-historické zápolenie (v protiklade k čepeli používanej pre účely športového šermu).
2. Dĺžka rukoväte, typ koša (prepletaný, zvoncový, atď.), šírka priečky nie sú limitované. Celková dĺžka zbrane však nesmie presiahnuť 130cm.
3. Zakončenia priečky musia byť zaoblené.
4. Povolená maximálna dĺžka čepele je 110cm vrátane ricassa. Čepel musí byť dostatočne flexibilná, a to najmä od polovice ďalej k hrotu, aby nepredstavovala riziko v útokoch bodom. Ohybnosť sa meria zavesením polkilového závažia na hrot a musí byť minimálne 30 stupňov oproti horizontálnej čepeli.
5. Celková váha zbrane musí byť minimálne 900g, maximálne však 1300g.
6. Čepel musí byť čistá, rovná a bez evidentných zásekov, ktoré môžu predstavovať riziko pre zlomenie zbrane.
7. Hrot primárnej zbrane musí byť tupý a zaoblený. V prípade, že hrot nie je zaoblený, je ho potrebné dodatočne zabezpečiť ochranou, ako je napr. riadne upevnený plastový alebo korkový koniec. Adekvátnosť ochrany posúdi hlavný rozhodca alebo organizátor turnaja.
8. Hrot zbrane a pobočnej zbrane musí byť označený reflexnou páskou pre lepšiu evidenciu zásahov.

6.2 Pobočná zbraň

1. V turnaji rapírom je možné použiť pobočnú zbraň, ktorá môže byť použitá na defenzívne účely; jej použitie je voliteľné a nepovinné
2. Pobočnou zbraňou sa rozumie dýka s jednou rovnou čepelou; dýky s viacerými čepeľami, špeciálnym ricassom určeným na zachytávanie zbrane alebo zakrivená dýka nie je povolená
3. Maximálna dĺžka čepele dýky je 45cm. Hrot dýky musí byť tupý a zaoblený; v prípade, že hrot nie je zaoblený, je ho potrebné dodatočne zabezpečiť ochranou, ako je napr. riadne upevnený plastový alebo korkový koniec. Hrot pobočnej zbrane musí byť označený reflexnou páskou.
4. Dýkou je povolené kryť a odvádzať súperove seky alebo body, resp. viazať jeho čepeľ.
5. Dýkou je zakázané útočiť. Útok dýkou na súpera bude penalizovaný žltou kartou. V prípade, že je útok mimoriadne brutálny, rozhodca zaň môže udeliť rovno červenú kartu.

6. Je zakázané vrhať pobočnú zbraň po súperovi. Takáto akcia bude ihneď penalizovaná vylúčením z podujatia.

7. Zápas

7.1. Zahájenie, zastavenie a priebeh zápasu

1. Stret začína výberom zbraní. Dohodou súťažiacich sa určí, či sa bude šermovať s, alebo bez použitia dýky. V prípade sporu náleží právo výberu zbraní rozhodcovi (napr. hodením mincou a pod.).
2. Prvý šermiar z vylosovanej dvojice zaujme miesto po pravej ruke rozhodcu.
3. Po výzve rozhodcu "Na streh!" zaujmú obaja šermiari základné postavenie, každý na značke 2 m od stredu poľa.
4. Následne sa rozhodca spýta otázku "Pripravený?" a v prípade kladných odpovedí, alebo ak nepríde záporná odpoveď zahájí rozhodca zápas pokynom "Vpred!".
5. Šermiari musia čakať bez pohybu na signál vpred. Vy kročenie bez pokynu vpred sa trestá žltou kartou.
6. Rozhodca zastavuje zápas slovom a gestom "Stop!".
7. Šermiari sú povinní na signál Stop prerušiť šerm a ostať stáť na aktuálnej pozícii.
8. Ofenzívna akcia po zastavení stretu sa penalizuje žltou kartou.
9. Dôvody na zastavenie sú:
 - Platný zásah aspoň jedného šermiara.
 - Neplatný zásah, ktorý by komplikoval následné posúdenie stretu.
 - Opustenie šermiarskeho poľa oboma nohami. Pri opustení poľa vlastným pohybom, udeľuje sa šermiarovi žltá karta. Ak je šermiar fyzicky vytlačený z poľa súperom, penalizácia sa neudeľuje.
 - Uplynutie časového limitu pre kolo/zápas
 - Nebezpečenstvo hroziace kvôli poruche výstroja, alebo iné zdravie ohrozujúce okolnosti.
 - Neprehľadnosť situácie, ktorá neumožňuje regulárne posúdenie stretu.
 - Vyžiadanie zastavenia šermiarom, signalizované zdvihnutím ruky
10. Ak dôjde k zastaveniu zápasu bez pridelenia bodu, vrátia sa šermujúci vždy späť na značku a na streh, pričom vpred vyrazia až na pokyn rozhodcu. „pripravený?“ a „vpred“.
11. Počas zápasu je zakázané zámerné otočenie sa súperovi chrbtom. Penalizuje sa červenou kartou.

7.2 Dĺžka zápasu

1. Čas zápasu je udaný čistým časom šermu t.j. stopky sa spúšťajú pokynom "vpred" a zastavujú pokynom "stop".
2. Zápas môže skončiť skôr, ak jeden šermiar získal maximálny počet zásahov na zápas.
3. Stopky merajúce čas musia byť viditeľné obom šermiarom, v opačnom prípade video rozhodca, alebo časomerač hlási zostávajúci čas pred začatím každého nového stretu.
4. Zápas v skupinovej fáze trvajú 3 minúty čistého času, alebo pokiaľ jeden zo šermiarov nedosiahne 5 bodov.
5. Zápas v eliminačnej fáze trvajú 2 x 3 minúty čistého času s minútovou pauzou, alebo kým jeden šermiar nezíska 7 bodov.
6. Ak zápas skončí nerozhodne, t.j. obaja šermiari majú po uplynutí času rovnaké skóre, alebo obaja dosiahnu naraz hraničný počet bodov, nadstavuje sa dodatočná 1 minúta, v ktorej prvý bod pre jedného šermiara zápas ukončuje.

7. Šermiar si môže vyžiadať oddychový čas kvôli preukázateľným zdravotným dôvodom. Ak nie je schopný do 3 minút pokračovať v zápase, zápas sa končí stavom 0:1 bez ohľadu na predchádzajúci stav v neprospech zraneného šermiara.

8. Rozhodovanie

Všetky zápasy v rámci federačných pravidiel musia byť rozhodované rozhodcom s platnou licenciou. Podmienky pre obdržanie licencie sa upravujú podľa aktuálnej verzie pravidiel.

- Vyžaduje sa absolvovanie teoretického testu z pravidiel.
- Vyžaduje sa správne posúdenie v 90% prípadoch modelových videozáznamov.
- Vyžaduje sa absolvovanie praktickej skúšky z riadenia a rozhodovania zápasov a turnajov.

8.1 Rozhodca

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

8.2 Asistent rozhodcu

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

9. Bodovanie stretu

1. Rozhodca môže prideliť bod za akciu iba ak sa táto akcia začala medzi signálmi "Vpred" a "Stop". Ak jednoduchá útočná akcia začala ešte pred signálom "Stop", ale zásah dopadol počas, alebo po signáli na ukončenie, môže byť tento zásah platný a bodovaný ak spĺňa iné nutné podmienky validity zásahu.
2. Po zastavení stretu hlavný rozhodca posudzuje a analyzuje akcie poslednej výmeny. Následne vyhodnocuje, či bude pridelený bod jednému šermiarovi, obom, alebo ani jednému. Rozhodca musí byť schopný slovne popísať poslednú akciu na základe ktorej prideluje body. Musí vedieť vysvetliť šermiarom aké akcie a zásahy spozoroval.
3. Rozhodca nesmie prideliť bod ak nevie čo videl, nie je si istý časovou súslednosťou, alebo miestom zásahu. Má právo si akciu osvetliť náhľadom do videozáznamu.
4. Platný zásah rapírom na všetky povolené ciele je hodnotený ziskom jedného bodu.
5. Súčasný zásah, alebo súzásah je ohodnotený ziskom jedného bodu pre oboch šermiarov. Súzásahom sa rozumie situácia, kedy sa šermiari vzájomne zasiahnu v tempe, ktoré je možné považovať za súčasné. Akceptovateľnosť časového rozptylu medzi dvoma zásahmi na uznanie akcie ako súzásahu posúdi rozhodca, platí však pravidlo, že v prípade, že ak útočný pohyb, ktorým bol udelený druhý zo zásahov začal pred udelením prvého zásahu

- bude výmena vždy považovaná za súčasný zásah, naopak, ak pohyb ktorým bol udelený druhý zo zásahov začal až po prvom zásahu, nebude takýto druhý zásah hodnotený
6. Údery rukou do masky nie sú hodnotené.
 7. Sek je hodnotený ako platný zásah len v prípade, že je vykonaný s dostatočnou, zreteľnou razanciou na platné zásahové zóny. Ak sa obaja šermiari minú svojimi útokmi a dostanú sa do blízkej, zápasovej vzdialenosti a jeden alebo obaja následne priložia svoje čepele na súperov trup alebo ruky, úder nie je považovaný za sek.
 8. Slabé útoky, resp. útoky nevedené s dostatočnou a nezreteľnou razanciou môže rozhodca hodnotiť ako neúspešné. Za neúspešný útok je považovaný napríklad bod, kde nedôjde k žiadnemu prehnutiu čepele.
 9. Obaja šermiari majú právo priznať bod súperovi ak k nemu došlo a rozhodca zásah nespozoroval, resp. nestopol stret. Zásah oznámia evidentným zdvihnutím ruky a prerušením svojej akcie.
 10. Zápas v skupinovej fáze sa šermujú do chvíle, kým jeden zo šermiarov nezíska päť bodov. Zápas v eliminačnej do sedem. V prípade, že zápas skončí remízou, víťazom sa stane šermiar, ktorý ako prvý získa následný bod (platí iba pre eliminačnú fázu).

9.1 Platné zásahy

1. Zásah je kontakt zbrane s povrchom tela súpera, alebo rukoväte zbrane.
2. Zásah môže byť platný, alebo neplatný. (Validný resp. nevalidný)
3. Aby bol zásah platný musí byť vedený na platný povrch, tj. povrch celého tela okrem:
 - a. nôh od členku nižšie
 - b. zátylku hlavy a krčnej chrbtice
 - c. v prípade použitia pobočnej zbrane neplatí chrbát, zátylok, krk a nohy, viď sekciu o pobočnej zbrani
4. Zakrývanie platného povrchu neplatným sa okamžite penalizuje červenou kartou.
5. Zásah je možné vykonať:
 - a. Sekom – hranou alebo plochou rapíra na celý platný povrch. Sek musí mať vizuálne zaznamenateľnú dĺžku, a musí zodpovedať pohybu, ktorý by mal potenciál spôsobiť zranenie na zasiahnutej časti tela. Sek plochou bude hodnotený ako platný len v prípade zásahu hlavy.
 - b. Bodom – hrotom rapíra na celý platný povrch. Platný bod musí byť vedený tak, aby bol vizuálne zaznamenateľný t.j. prejaví sa aspoň minimálnym ohybom čepele.
 - c. Úderom hlavicou rapíra - iba do masky, v iných prípadoch nie je posudzovaný ako platný zásah, ale ani ako neplatný.
6. Uchopenie súperovej statickej čepele je povolené a nie je považované za zásah.
7. Platný zásah musí byť vykonaný dostatočnou razanciou, v inom prípade sa nemusí považovať ani za zásah, a rozhodca môže stret nechať pokračovať bez zastavenia.
8. Sila zásahu musí byť primeraná a nesmie zbytočne prevyšovať únosnú hranicu. Pre zbytočnú brutalitu môže byť šermiarovi udelená žltá, červená, alebo následne čierna karta.
9. Šermiar má právo priznať zásah, ktorý obdržal odstúpením od súpera a zdvihnutím ruky bez zbrane zároveň s verbálnym priznaním zásahu. Rozhodca však nie je povinný takýto zásah obodovať, avšak musí dostatočne zdôvodniť svoje rozhodnutie.
10. V prípade, že má niektorý zo šermiarov pocit, že udelil zásah a zjavne prestane šermovať bez toho, aby rozhodca stret zastavil a následne obdrží zásah od súpera na čo rozhodca stret zastaví je možné bodovať len tento druhý zásah.

9.2 Špeciálne akcie

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

Dominancia môže nadobúdať tieto tri formy:

1. **Dominancia zbraňou.** Ak šermiar priloží zbraň na platný povrch súpera a neprišlo pri tom k validnému zásahu sekou alebo bodom, jeho súper je povinný v nadchádzajúcom tempe odstrániť zbraň z povrchu svojho tela, inak sa dotyk zbrane následne mení na zásah dominanciou. Táto dominancia sa týka najmä rôznych blokování, zatvorení a pod.
2. **Dominancia odzbrojením.** Šermiar odzbrojí súpera, t.j. pripraví ho o zbraň. Rozhodca ihneď zastaví boj. Strata zbrane vlastnou chybou sa nepovažuje za dominanciu a rozhodca za to neudelí bod

9.3 Zakázané akcie

Nasledujúce zakázané akcie sa penalizujú žltou kartou.

1. Útok sekou, alebo bodom na zátylok a krčnú chrbticu. V prípade použitia pobočnej zbrane na krk, zátylok, chrbát a nohy.
2. Útok na chodidlo.
3. Úder priečkou.
4. Kopy.
5. Strhávanie masky, alebo iných chráničov.
6. Zápas.
7. Hod súpera pri ktorom dochádza k zdvihnutiu ťažiska súpera.
8. Útok na neozbrojeného súpera.
9. Nerešpektovanie pokynu rozhodcu, napr. ofenzívna akcia po zastavení boja.

10. Špeciálne pravidlá

10.1 Krytie rukou

1. Rukou je možné vykryť, resp. odviezť určitý typ súperových útokov. Ide najmä o body a o statické pozície súperovej zbrane
2. Odvádzaním sa rozumie vychýlenie čepele rukou alebo pažou mimo platný terč. Takéto konanie sa nepovažuje za zásah, pokiaľ nedošlo k cielenému zásahu na ruku, ktorým je priamy bod alebo sek so zreteľným náprahom.
3. Protivníkovi čepeľ je možné chytiť iba v prípade, že je statická. Ak sa počas takejto akcie podarí šermiarovi čepeľ z protivníkovej ruky oslobodiť potiahnutím čepele a došlo k evidentnému rezu, akcia sa hodnotí ako neúspešná a bod je udelený šermiarovi, ktorý oslobodil čepeľ zo zovretej ruky.

10.2 Zápas a boj zblízka

1. Akýkoľvek zápas, kedy dochádza k práci s ťažiskom súpera alebo je vytváraný tlak na kĺby, prípadne prejdú šermiari do zovretia je zakázaný. Ak k takémuto konaniu dôjde, rozhodca preruší stret. Pokiaľ neprišlo k zásahu v akcii predtým, výmena sa považuje za ukončenú a bod nezíska žiaden šermiar.
2. Je možné útočiť pästou do masky, ale za tento útok nebude pridelený bod. Šermiar ho môže použiť ako prostriedok oslobodenia sa z blízkej vzdialenosti a prebratie iniciatívy. Ak rozhodca vyhodnotí, že toto konanie nevedie k jasnej situácii, kedy je možné vykonať zásah, resp. nedošlo k inej akcii, je oprávnený výmenu ukončiť.

3. Ak obaja šermiari pri útoku vpred minú cieľ alebo sa dostanú do vzdialenosti, z ktorej nie je možné vykonať ďalší zásah inak ako zväčšením vzdialenosti (prípadne iným spôsobom) a nikto takúto iniciatívu nepreberie, resp. rozhodca vyhodnotí, že k takejto akcii nedôjde ani v nasledovných tempách, je oprávnený výmenu ukončiť
4. Je zakázané kopať. Kop sa penalizuje udelením žltej karty.

10.3 Právo útoku

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

11. Videozáznam

1. Využitie video záznamu je nutné pri eliminačnej fáze turnaja.
2. Každý šermiar má nárok na jedno neoprávnené posúdenie video záznamu v priebehu zápasu a ľubovoľný počet oprávnených.
3. Žiadosť o posúdenie záznamu sa signalizuje po rozhodnutí rozhodcu o pridelení bodov.
4. Rozhodca má právo po nahliadnutí do záznamu zmeniť svoje stanovisko, alebo ponechať predchádzajúce.
5. Ak rozhodca ponechá stanovisko nezmenené, stráca šermiar nárok na video reklamáciu v tomto zápase.
6. Vyžiadať si rozbor videa môže hlavný rozhodca ľubovoľne často pred udelením bodov za posledný stret. Po rozboře videa a začatí nového stretu už nie je možné žiadať o prehratie staršieho záznamu.
7. O preskúmanie môže požiadať aj video asistent, ktorý ma na starosti obsluhu techniky a prehrávania záznamu.
8. Ak je to možné, video asistent obsluhuje časomieru aj záznam skóre na základe pokynov hlavného rozhodcu.

12. Karty a penalizácia

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

13. Štandardná signalizácia



On guard!



Ready?



Play!



Halt!



Attack! / Counter-attack!



Simultaneous!



Point in line



Hit against!



Not valid!



Hit scored for!