



Federácia Európskych bojových umení Slovenska

# Pravidlá pre turnaje kategórie dlhý meč

Verzia 1.3.2

## Obsah

0. Revízie.....	2
1. Cieľ.....	3
2. Základné pojmy .....	3
3. Šermiarske akcie.....	3
3.1 Ofenzívne akcie .....	3
3.2 Defenzívne akcie.....	4
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 – dlhý meč .....	5
7. Zápas.....	5
7.1 Zahájenie, zastavenie a priebeh zápasu .....	5
7.2 Dĺžka zápasu .....	6
8. Rozhodovanie .....	6
8.1 Rozhodca .....	6
8.2 Asistent rozhodcu.....	7
9. Bodovanie stretu .....	7
9.1 Platné zásahy .....	7
9.2 Špeciálne akcie .....	8
9.3 Zakázané akcie.....	8
10. Pravidlo „Vor“ .....	8
10.1 Princíp.....	8
10.2 Získanie Vor .....	9
10.2 Strata Vor.....	9
11. Videozáznam .....	9
12. Karty a penalizácia.....	10
13. Štandardná signalizácia .....	10

## 0. Revízie

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

## 1. Cieľ

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

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

Pravidlá bude nutné priebežne upravovať, aby zlepšovali kvalitu šermu a neumožňovali ich zneužívanie spôsobom, ktorý sa vzdáva aktuálnemu chápaniu pôvodnému šermu dlhým mečom.

## 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.
- **Tempo** – základná časová jednotka nutná na vykonanie jednoduchej šermiarskej akcie.
- **Indes akcia** – je akcia vykonaná súčasne s akciou oponenta.

## 3. Šermiarske akcie

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

### 3.1 Ofenzívne akcie

- **Útok** – úvodná ofenzívna akcia, ktorou začína každá výmena.
- **Jednoduchý útok** – je útok, ktorý sleduje jeden na začiatku vybraný cieľ a začína pohybom zbrane a tela vpred pričom sa zároveň vystierajú ruky vpred z prípravnej pozície. Príprava ani náprah nie sú považované za súčasť útoku.
  - **Priamy útok** – je jednoduchý útok bez fínt vedený na cieľ priamo z prípravnej pozície v smere náprahu
  - **Nepriamy útok** – je jednoduchý útok bez fínt, ktorého trajektória končí mimo línie prípravy.
- **Zložený útok** – je útok, ktorý pozostáva z jednej alebo viacerých fínt, ktoré slúžia na vylákание súpera do defenzívnej akcie a následne je zložený útok zakončený úderom na vytvorené otvorenie.
- **Riposta (Odveta)** – je ofenzívna akcia šermiara, ktorý vykryl súperov útok. Môže byť
- vykonaná v tempe Indes t.j. 1 tempo, alebo 2 tempách
- **Contra-riposta** – je ofenzívna akcia šermiara, ktorý vykryl súperovu ripostu
- **Protiútok** – je ofenzívna, alebo ofenzívno-defenzívna akcia urobená počas ofenzívnej akcie súpera
- **Stop-hit** – útok do súperovho útoku
- **Stop-hit s opozíciou** – útok do súperovho útoku so súčasným zablokovaním potenciálneho cieľa

- **Zdvojenie** – nová akcia proti súperovi, ktorý vykryl útok, ale nepokračuje okamžite s ripostou.

### 3.2 Defenzívne akcie

- **Kryt** – defenzívna akcia, ktorá bráni súperovmu meču zasiahnuť jeho cieľ
- **Úhyb** – je akcia tela, kde sa potenciálny cieľ vyhne zásahu zväčšením vzdialenosti, alebo inou zmenou priestorovej polohy

## 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 metrov a maximálne 8×12 metrov v tvare obdĺžnika, či štvorca. Tvar poľa musí byť vyznačený plnou čiarou na povrchu bojiska a najbližšia prekážka musí byť vzdialená od hranice poľa minimálne 1 meter.
3. Stred poľa môže a nemusí byť vyznačený.
4. Šermiari začínajú každý stret na značkách umiestnených oproti sebe vo vzdialenosti minimálne 3 metre.
5. Okolo šermiarskeho poľa musí byť vyznačená hranica vo vzdialenosti 1 meter od hranice poľa, do ktorého počas zápasu nesmie vstupovať nikto, okrem rozhodcu a jeho asistencie.

## 5. Povinná výstroj

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

### 5.1 Hlava

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

### 5.2 Ruky a trup

1. Rukavice hokejové, lakrosové, alebo špeciálne vyvinuté pre účely šermu. Rukavice nesmú mať medzery vo výstuži a povrch nesmie byť kovový.
2. Rukavice nemusia byť vypchaté v dlaňovej časti avšak dlane nesmú mať holé bez akejkoľvek ochrany.

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

### 5.3 Nohy

1. Suspenzor je povinná súčasť výstroje v kategórii dlhý meč 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 – dlhý meč

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

## 7. Zápas

### 7.1 Zahájenie, zastavenie a priebeh zápasu

1. Prvý šermiar z vylosovanej dvojice zaujme miesto po pravej ruke rozhodcu.
2. Po výzve rozhodcu "Na streh!" zaujmú obaja šermiari základné postavenie, každý na značke 2 m od stredu poľa.
3. Následne sa rozhodca spýta otázku "Pripravený?" a v prípade kladných odpovedí, alebo ak nepríde záporná odpoveď zahájí rozhodca zápas pokynom "Vpred!".
4. Šermiari musia čakať bez pohybu na signál vpred. Vykročenie bez pokynu vpred sa trestá žltou kartou.

5. Rozhodca zastavuje zápas slovom a gestom "Stop!".
6. Šermiari sú povinní na signál Stop prerušiť šerm a ostať stáť na aktuálnej pozícii.
7. Ofenzívna akcia po zastavení stretu sa penalizuje žltou kartou.
8. Dôvody na zastavenie sú:
  - a. Platný zásah aspoň jedného šermiara.
  - b. Neplatný zásah, ktorý by komplikoval následné posúdenie stretu.
  - c. Opustenie šermiarskeho poľa aspoň jednou nohou. Pri opustení poľa vlastným pohybom, udeľuje sa šermiarovi žltá karta. Ak je šermiar fyzický vytlačený z poľa súperom, penalizácia sa neudeľuje.
  - d. Uplynutie časového limitu pre kolo/zápas
  - e. Nebezpečenstvo hroziace kvôli poruche výstroja, alebo iné zdravie ohrozujúce okolnosti.
  - f. Neprehľadnosť situácie, ktorá neumožňuje regulárne posúdenie stretu.
  - g. Vyžiadanie zastavenia šermiarom, signalizované zdvihnutím ruky
9. Ak dôjde k zastaveniu zápasu bez pridelenia bodu, šermiari pokračujú z pozície, kde bol zápas prerušený v upravenej vzdialenosti, tak aby sa meče v dlhom hrote (linke) nedotýkali.
10. 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, nastavuje 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. Úspešný útok je hodnotený udelením jedného bodu.
2. Súčasný zásah, alebo súzásah je ohodnotený ziskom jedného bodu pre oboch šermiarov. Súzásahom sa rozumie situácia, kedy sa šermiari vzájomne zasiahnu v tempe, ktoré je možné považovať za súčasné. Rozhodnutie o súzásahu sa však riadi pravidlom Vor (sekcia 10.)
3. Rozhodca môže prideliť bod za akciu iba ak sa táto akcia začala medzi signálmi "Vpred" a "Stop". Ak jednoduchá útočná akcia začala ešte pred signálom "Stop", ale zásah dopadol počas, alebo po signáli na ukončenie, môže byť tento zásah platný a bodovaný ak spĺňa iné nutné podmienky validity zásahu.
4. Po zastavení stretu hlavný rozhodca posudzuje a analyzuje akcie poslednej výmeny. Následne vyhodnocuje, či bude pridelený bod jednému šermiarovi, obom, alebo ani jednému. Rozhodca musí byť schopný slovne popísať poslednú akciu na základe ktorej prideluje body. Musí vedieť vysvetliť šermiarom aké akcie a zásahy spozoroval.
5. 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.

### 9.1 Platné zásahy

1. Zásah je kontakt zbrane s povrchom tela súpera, alebo rukoväte zbrane.
2. Zásah môže byť platný, alebo neplatný (validný resp. nevalidný).
3. Aby bol zásah platný musí byť vedený na platný povrch, t.j. povrch celého tela a rukoväte okrem:
  - a. nôh od členku nižšie
  - b. zátylku hlavy a krčnej chrbtice
4. Zakrývanie platného povrchu neplatným sa okamžite penalizuje červenou kartou.
5. Zásah je možné vykonať:
  - a. **Sekom** – hranou alebo plochou meča na celý platný povrch. Sek musí mať postrehnuteľnú dĺžku, a musí zodpovedať pohybu, ktorý by mal potenciál spôsobiť zranenie na zasiahnutej časti tela. Teda aj napríklad zásah plochou do hlavy.
  - b. **Bodom** – hrotom meča na celý platný povrch. Platný bod musí byť vedený tak, aby bol postrehnuteľný t.j. buď sa prejaví ohybom čepele, alebo pohyb čepele by mal potenciál preniknúť povrchom povrchu tela súpera.
  - c. **Rezom** – hranou meča na celý platný povrch. Rez musí byť ťahaný, alebo tlačný zámerní pohyb s tlakom po platnej zásahovej zóne v postrehnuteľnej dĺžke.
  - d. **Úderom hlavicou meča** - iba do masky, v iných prípadoch nie je posudzovaný ako platný zásah, ale ani ako neplatný.



6. Uchopenie súperovej statickej čepele je povolené a nie je považované za zásah.
7. Platný zásah musí byť vykonaný dostatočnou razanciou, v inom prípade sa nemusí považovať ani za zásah, a rozhodca môže stret nechať pokračovať bez zastavenia.
8. Sila zásahu musí byť primeraná a nesmie zbytočne prevyšovať únosnú hranicu. Pre zbytočnú brutalitu môže byť šermiarovi udelená žltá, červená, alebo následne čierna karta.
9. Zásah je platný iba ak v momente zásahu šermiar držal meč minimálne jednou rukou na rukoväti.
10. Šermiar má právo priznať zásah, ktorý obdržal odstúpením od súpera a zdvihnutím ruky bez zbrane zároveň s verbálnym priznaním zásahu. Rozhodca však nie je povinný takýto zásah obodovať, avšak musí dostatočne zdôvodniť svoje rozhodnutie.

## 9.2 Špeciálne akcie

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

Dominancia môže nadobúdať tieto tri formy:

1. **Dominancia v zápasení.** Dominanciu možno pripísať šermiarovi, ktorý evidentne ovládne situáciu (sám ju kontroluje) tak, že súper je znehybnený a nemôže používať svoju zbraň ani sa z pozície sám oslobodiť.
2. **Dominancia zbraňou.** Ak šermiar priloží zbraň na platný povrch súpera a neprišlo pri tom k validnému zásahu sekou, bodom alebo rezom, jeho súper je povinný v nadchádzajúcom tempe odstrániť zbraň z povrchu svojho tela, inak sa dotyk zbrane následne mení na zásah dominanciou a súper zároveň stráca *Vor*.
3. **Dominancia odzbrojením.** Šermiar odzbrojí súpera, t.j. pripraví ho o zbraň. Rozhodca ihneď zastaví boj. Strata zbrane vlastnou chybou sa nepovažuje za dominanciu a rozhodca za to neudelí bod.

## 9.3 Zakázané akcie

Nasledujúce zakázané akcie sa penalizujú žltou kartou:

1. Útok sekou, alebo bodom na zátylok a krčnú chrbticu.
2. Útok na chodidlo.
3. Úder priečkou
4. Kopy.
5. Strhávanie masky, alebo iných chráničov.
6. Hod súpera pri ktorom dochádza k zdvihnutiu ťažiska súpera.
7. Útok na neozbrojeného súpera.
8. Útok na súpera, ktorý padol.

## 10. Pravidlo „Vor“

### 10.1 Princíp

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

dopúšťa sa samovražedného konania. Cieľom pravidla *Vor* je takéto správanie penalizovať a odradzovať od neho šermiarov.

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

## 10.2 Získanie *Vor*

1. Šermiar vyhráva *Vor*, ak začne v situácii, keď ani jeden z dvojice nemá *Vor*, viditeľne (voľným okom) skôr ako jeho súper jednoduchý útok na otvorenie súpera z dostatočnej vzdialenosti a takýto útok ma potenciál zasiahnuť súpera. Teda zásah je nevyhnutný, ak by súper nijak nereagoval.
2. Šermiar stojaci v *Langorte* má *Vor*, kým sa jeho meč nevychýli zo stredovej pozície jeho alebo súperovou akciou, tak že neohrozuje súpera.
3. Ak začnú na seba šermiari útočiť jednoduchým útokom v rovnakom čase (alebo v okom nepostrehnuteľnom intervale) a obaja zasiahnu platným zásahom, *Vor* sa neprideľuje ani jednému šermiarovi. Takýto súzásah je rovnako závažnou chybou oboch a bod sa prideľuje obom.
4. Zložený útok (typu *Fehler*, alebo *Durchweschel* a pod.) nadobúdajú *Vor* iba ak súper akceptuje útočníkov záľud a začína ho kryť defenzívnym krytom. Ak útočník súpera neprinúti k defenzívnej akcii, nemá zložený útok *Vor*.
5. Útok na spodné otvorenia (od pásu dole) nenadobúda nikdy *Vor*.

## 10.2 Strata *Vor*

1. Šermiar stráca *Vor* ak svoj priamy útok preruší, alebo zmení jeho cieľ, alebo ak súper pozastaví, prípadne pozmení smer jeho útoku.
2. Ak si chce šermiar udržať *Vor*, musí vždy pracovať po novom otvorení skôr, ako súper dokončí svoj kryt v *Nach*. Ak sa mu to nepodarí, stráca *Vor*. Obaja šermiari potom majú možnosť vyhrať *Vor* podľa bodu 10.2.1.
3. Ak nedošlo pri *Indes* protiútoku k zásahu ani na jednej strane, ruší sa *Vor* súpera a *Vor* prechádza na kontrujúceho šermiara.
4. Ak jeden súper stratil *Vor*, tak neplatí, že druhý ho automaticky získal. Stav falošného *Vor* nastáva, ak si jeden šermiar myslí, že je vo *Vor* ale podľa pravidiel *Vor* reálne nevyhral, alebo ho stratil. V tomto prípade znamená súzásah tiež bod pre oboch.

## 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 rozbere videa a začatí nového stretu už nie je možné žiadať o prehratie staršieho záznamu.

7. O preskúmanie môže požiadať aj video asistent, ktorý ma na starosti obsluhu techniky a prehrávania záznamu.
8. Ak je to možné, video asistent obsluhuje časomieru aj záznam skóre na základe pokynov hlavného rozhodcu.

## 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

