

Šerm

je úpolový bezkontaktní sport.

1. Úvod

- Poděkování (za účast na semináři)
- Presentace (historie vývoje pravidel a rozhodování, fotografie z turnajů s přestupky závodníků a sankcemi za ně)
- Metody práce
- Materiál (4 části - technická, organizační, materiálová, reklamy)
- Pochybení
- Různé názory (Výklad pravidel FIE - komise rozhodčích X pseudopravidla)

Historie:

Od roku 1924 pravidla beze změn, po MS v Barceloně a OH v Aténách 2004 výrazné změny.

5 způsobů jakými rozhodčí chybují při posuzování akcí - nejen v šermu. (Blíže A.C. nespecifikováno - pozn.:M.L.)

Současnost:

Šerm se stává globálním sportem podobně jako další menší sporty. Video se ukazuje jako základ dobrého rozhodování v šermu.

Základní koncepce:

Nemáme-li dobré rozhodčí, nemůžeme mít dobré závodnické výsledky !

Rozhodování je nyní otevřeno pro všechny šermířské federace - ne pouze pro 4 nejsilnější, které mají dlouhodobé výborné výsledky a drží se ve světové špičce.

Je nutné trvalé sebevzdělávání rozhodčích, trenérů i závodníků.

Je 8 temp (ve smyslu počátku pohybu):

4 správná:

Nejprve RUKA
Nejprve RUKA, TĚLO
Nejprve RUKA, TĚLO, NOHA
Nejprve RUKA, TĚLO, NOHY

4 nesprávná:

Nejprve TĚLO
Nejprve TĚLO, RUKA
Nejprve NOHA, TĚLO, RUKA
Nejprve NOHY, TĚLO, RUKA

Potřeba homogenizace => správné výsledky!

2. Důležitost rozhodování a budoucnost šermu

- Velká odpovědnost
- Serióznost
- Prokazování kompetence
- Důležitá složka ve všech sportech světa
- Účast na OH, tlak na účast dalších menších sportů, včetně šermu

MOV vyzývá všechny národní federace ke spoluúčasti.

Důležitost publicity, TV - větší než dříve (přináší peníze do sportu, zvyšuje kvalitu) ??!!

Pro rozhodování v šermu:

Dobré citění + znalost pravidel = Správná aplikace při rozhodování !

Rozhodčí je součástí „show“ (vystupování, oblečení, působení na závodníky, diváky)!

Rozhodčí úrovně FIE A - dokonalá znalost francouzštiny pro rozhodování a komunikaci se závodníky !!

Protesty k D.T: ve francouzštině !

Být dobrým rozhodčím znamená:

- Příprava
- Technika
- Disciplína
- Prezentace
- Dochvilnost
- Respekt
- Gesta/Průvodní slova

Video pro každou šermířskou federaci !

Dodávání informací !

Rozhodovací proces !

3. FLERET:

1900 OH Paříž - první masky - staré modely -> vývoj k dnešní podobě
1925-současnost

**Pokud rozhodčí nemůže šermíři=závodníkovi pomoci dělat sport dobře,
sportovní disciplína zaniká=umírá !**

Rozhodování pomocí videa:

Poslední 2s zpět s 30% rychlostí přehrávání záznamu.

Nebát se používat video !

Je potřeba používat video !

Na konci zápasu rozhodčí:

Označí zdviženou rukou závodníka, který vyhrál a vysloví skóre, jakým zápas skončil !!

Základ:

1. Na střeh - **pouze v kordu** může být paže v pozici „pointe at line“
2. Průhyb čepele - 1 cm v blízkosti středu čepele (výstraha - žlutá karta)
3. Nástup ve středu střehových linií
4. Přemístování - pohyb na planši (koleno na podlaze - výstraha - žlutá karta)
5. Pád (výstraha - žlutá karta)
6. Jakýkoliv kontakt s planší (výstraha - žlutá karta)
7. Passato sotto - dotyk dlaní neozbrojené paže při výpadu - dovoleno !

Vzdálenost:

Blízký rozestup - dovolen - možno-li sledovat chod zbraní = Mohu-li zasáhnout a mohu-li být zasažen !!

POINTE EN LIGNE:

TEMPS D'ESCRIME:

PARADE: - nelze považovat za kryt braní čepele 1. třetinou (slabou částí) !

Attack et fer: - útok po čepeli (dotek na zlomek sekundy, odraz)

Attack prise de fer: - útok s čepelí (vazba, kružná vazba)

Úniky:

Zárazy:

Varianty útočných akcí:

Srážky:

Vyvolané vědomě

Brutalita

Nevědomé, náhodné

Vývoj šermíře od malička v daných pravidlech a správných způsobech šermu => Dobrý začátek -> dobrý konec => zvyká-li si začínající závodník na náročné požadavky disciplíny, jsou-li mu vštěpována pravidla a zná veškeré postihy za jejich porušování, může se stát úspěšným sportovcem světových kvalit !!