

# Torneo dei Fanti

## Regolamento

### 1. PARTECIPANTI: 8/10 Fanti

### 2. STRUTTURA

- 8 Fanti: due gironi all'italiana da 4 (12 incontri totali), seguito da due incontri di semifinale e una finale;
- 10 Fanti: due gironi all'italiana da 5 (20 incontri totali), seguito da due incontri di semifinale e una finale;

### 3. ARMI

Randello e Scudo.

Il randello è un bastone in legno di 60 cm di lunghezza e 3,5 cm circa di diametro. Verrà fornito dall'Organizzazione del Torneo e sarà uguale per tutti.

Lo scudo deve essere di legno e deve avere dimensioni massime di circa 50 x 70 cm.

### 4. EQUIPAGGIAMENTO

#### 4.1. Equipaggiamento Obbligatorio

- Gambeson;
- Infulone imbottito;
- Elmo chiuso o con celata o bacinetto aperto;
- Guanti d'arme sia in metallo che rivestiti in cotta di maglia.

#### 4.2. Abbigliamento non consentito:

- Qualunque elmo che lasci scoperti fianchi del viso e coppino;
- Cannoni e braccia in ferro;
- Gambali in ferro e piedi in ferro;

L'abbigliamento e le protezioni dovranno essere storiche. Ai fini del Torneo sono ammessi abbigliamento ed equipaggiamenti di epoca differente, purché coerenti tra di loro (ed esempio non saranno ammessi l'uso di elmo pentolare assieme a guanti d'arme gotici).

L'equipaggiamento verrà valutato il giorno del Torneo per verificarne la conformità a quanto previsto dal regolamento in termini di fedeltà storica e garanzia di sicurezza per il fante.

## 5. GIUDICI, ARBITRI E PERSONALE DI CAMPO

- **1 Maestro di Campo**, che riveste le funzioni di giudice principale della lizza, a cui spetta il compito di dare inizio e fine alle contese, segnalare i colpi portati a segno e dettare le tempistiche dell'incontro chiamando l'ALT quando necessario e parlando con i contendenti al fine di raggiungere un'ottima conduzione e fluidità dell'evento. **Decreta l'assegnazione dei punti tenendo conto delle osservazioni degli Officiali.** Il giudizio del Maestro di Campo è insindacabile;
- **2 Officiali di Campo** a supporto del Maestro di Campo, che controllano il buon andamento dello scontro, segnalano punti e infrazioni;
- **1 Notaro**, che annota tutte i punteggi e i risultati degli scontri, rendendoli ufficiali;

## 6. AREA DI COMBATTIMENTO: lizza 5 m x 5 m

## 7. REGOLAMENTO

- Si svolgeranno due gironi all'italiana da 4/5 partecipanti come prima fase.
- Le semifinali si disputeranno tra:
  - ✓ Il primo classificato del primo girone e il secondo classificato del secondo girone;
  - ✓ Il primo classificato del secondo girone e il secondo classificato del primo girone
- La finale si disputerà tra i vincitori dei due incontri di semifinale;
- Ogni incontro sarà alla meglio delle 3 stoccate. Il primo fante che mette a segno 3 stoccate sarà il vincitore;
- La sola finale sarà alla meglio delle 5 stoccate. Il primo fante che mette a segno 5 stoccate sarà il vincitore;
- I colpi validi saranno solamente sull'elmo, sulla parte frontale del busto (dalla base del collo alla cintura) e sui fianchi (dall'ascella alla cintura). I colpi dovranno essere ben portati e netti. Non saranno validi colpi appoggiati o strisciati;
- I colpi doppi danno punto ad entrambi i fanti;
- I colpi a braccia, gambe, spalle, piedi e mani non fanno punto;
- I colpi potranno essere portati con fendenti (verticali o obliqui), mezzani e sottani che vadano a colpire i bersagli validi ai fini del punteggio;
- I colpi portati di punta non fanno punto;
- Lo scudo essere usato solo in modo passivo o in appoggio su azione difensiva;
- I colpi portati di scudo non fanno punto;
- Dopo ogni colpo verrà dato l'ALT per dare modo ai giudici di campo di consultarsi e votare;
- Il giudizio dei giudici è insindacabile;
- A parità di vittorie per girone, si conterà il minor numero di colpi subiti e, se uguali anche quelli, spareggio.
- In caso di spareggio, se i fanti con punteggio pari sono 2, questi si sfideranno nuovamente in lizza e la vittoria verrà assegnata alla prima stoccata. Se i fanti con punteggio pari sono 3, questi si sfideranno in uno spareggio a 3 all'italiana: ogni incontro sarà vinto alla prima stoccata. I primi contendenti a sfidarsi saranno estratti a sorte ed il perdente resterà in lizza a sfidare il terzo. Infine si disputerà l'ultimo incontro e, in caso di nuova parità, si continuerà ad oltranza fino ad avere il vincitore del girone.

## **8. COLPI VIETATI E SANZIONI:**

- Tirare di punta su qualsiasi parte del corpo e sullo scudo;
- Tirare alla schiena;
- Tirare colpi intenzionali alle braccia e alle gambe;
- Tirare colpi mirati a colpire le articolazioni;
- Caricare l'avversario;
- Usare lo scudo in modo attivo e quindi come arma.

Nel caso in cui venga eseguita una scorrettezza, il Giudice di campo procederà all'ammonizione del fante (questa vale solo per l'incontro in corso, quindi non viene conteggiata negli incontri successivi). In caso di doppia ammonizione in un singolo incontro o di comportamento antisportivo, il fante interessato perde a tavolino 3 stoccate a 0 (5 stoccate a zero nella finale). In caso di scorrettezza molto gravi o di violenza non necessaria, il Giudice di campo può decidere l'eliminazione diretta del fante dal torneo.