



Regolamento Torneo Trecentesco



CARATTERE E FINALITA'

Il torneo ha carattere di competizione sportiva di combattimento in armatura; per tale motivo sono vietati tutti gli atti gratuitamente violenti ed è richiesta ai partecipanti la massima lealtà. Lo scopo del combattimento è fornire agli atleti un'occasione per un confronto sportivo, motivandoli ad approfondire l'apprendimento delle arti marziali storiche. Il torneo si inquadra in un contesto di rievocazione storica, pertanto è necessaria particolare attenzione da parte dei partecipanti affinché l'equipaggiamento utilizzato risulti storicamente corretto.

AMMISSIONE AL TORNEO

Possono essere ammessi al torneo tutti i maggiorenni desiderosi di cimentarsi nella competizione. Tutti i partecipanti devono essere forniti di assicurazione propria o del capo famiglia o della associazione di appartenenza.

Le domande di partecipazione, con copia di certificato assicurativo, devono essere inviate entro e non oltre il termine stabilito di volta in volta dall'organizzazione dell'evento.

Ogni partecipante al torneo avrà l'obbligo di sottoscrivere una dichiarazione di esonero di responsabilità dell'organizzazione da ogni conseguenza relativa ai combattimenti.

I curatori del torneo si riservano l'approvazione di ogni singolo partecipante, tale approvazione sarà confermata successivamente al controllo di assicurazione e attinenza storica degli equipaggiamenti.

MODALITÀ DELLA COMPETIZIONE

La competizione sarà in forma di torneo, cioè una serie di incontri che diano vita ad una classifica. Tali incontri potranno essere ad eliminazione diretta oppure a gironi (o misto), costituiti da più di due atleti, a seconda del numero di contendenti e delle necessità organizzative.

DISCIPLINE AMMESSE

È ammessa la disciplina della spada a due mani (o mano e mezza) la principale del torneo (*si intende, per spada a due mani, una spada di lunghezza totale tra i 110 e i 125 cm*).

All'inizio di ogni contesa, i partecipanti potranno indicare le discipline ulteriori di combattimento; le stesse potranno essere utilizzate esclusivamente su accettazione della giuria.

Le altre discipline compatibili sono:

- spada ad una mano

- spada e scudo (triangolare 55x70 cm, tondo 55 cm, ovale 55x70 cm)
- spada ad una mano e boccoliere (30 cm di diametro)

N.B: gli scudi devono essere imbracciati, non saranno ammessi scudi con impugnature a rotella (si intende per impugnatura a rotella quella caratteristica degli scudi vichinghi o dei boccolieri).

PROTEZIONI OBBLIGATORIE

Premessa: Per la sicurezza durante gli sport da combattimento è necessario essere nelle condizioni fisiche e mentali adatte. L'equipaggiamento protettivo, di per se, non è sufficiente per garantire la protezione completa di un atleta. Per questo motivo l'atleta partecipa a competizioni sportive come questa conoscendo e accettando i rischi che gli sport da combattimento comportano. Pertanto **l'organizzazione non è responsabile per alcun tipo di infortunio che possa avvenire durante la pratica e la competizione dell'evento.**

Il torneo si rifà ad un periodo storico ben preciso, il XIV secolo. Pertanto, le protezioni storiche e l'abbigliamento di ogni singolo combattente dovranno conformarsi a tale periodo (1300/1399). Non è permesso l'uso di parti di armature altamente discordanti tra loro, fantasy o palesemente non rispondenti al periodo storico di riferimento.

Le protezioni obbligatorie consistono in:

- Gambeson, pourpoint, jupon ecc (protezione imbottita del torso, a maniche lunghe e coprente almeno fino alle anche);
- Cotta di maglia e/o corazzina in ferro/acciaio oppure corazzina di cuoio con o senza rinforzi in ferro/acciaio (Wisby, brigantina, ecc);
- Mitteni o guanti a clessidra che non lascino scoperte parti della mano come le dita;
- Schinieri in cuoio e/o ferro (sostituibili con protezioni moderne nascoste);
- Cubitiere in cuoio e/o ferro;
- Ginocchiere in cuoio e/o ferro;
- Cosciali imbottiti e/o in cuoio bollito e/o ferro;
- Infula ben imbottita (se non compresa con l'elmo);
- Paragola (se non compreso nell'infula o nell'elmo);
- Elmo di tipologia trecentesca che protegga bene il volto (pentolare trecentesco, bacinetto a becco di passero, muso di cane, ecc. ecc.).

E' obbligatorio l'uso di conchiglia, indossata non a vista.

È consigliato l'uso di gomitiere e di protezioni moderne che aumentino la sicurezza dell'atleta partecipante, purché nascoste sotto l'abbigliamento storico.

L'uso di ulteriori protezioni è concesso purché rispettino gli obiettivi di presentazione di equipaggiamenti storici che si pone il torneo

L'equipaggiamento difensivo sarà controllato prima della competizione e a giudizio della giuria, non saranno ammesse protezioni inadatte a proteggere l'incolumità dei partecipanti in quanto insufficienti, danneggiate, deteriorate, ecc; tale decisione potrà essere presa anche a combattimento iniziato.

Nel caso le protezioni di un atleta siano considerate inutilizzabili durante lo svolgersi del combattimento, ad esso saranno concessi 3 minuti complessivi (anche nel caso di un susseguirsi di rotture), per sostituirle o riparare al danno.

N.B: è vietato l'uso di occhiali sotto l'elmo, è tuttavia concesso l'uso di occhiali specifici per lo sport (a fascia).

SIMULACRI D'ARMA AMMESSI

Il torneo si rifà ad un contesto storico culturale preciso, il XIV secolo occidentale.

Pertanto, i simulacri d'arma di ogni singolo combattente dovranno conformarsi a tale epoca (1300/1399).

I simulacri saranno controllati prima dello svolgersi della competizione e sarà facoltà della giuria e dell'arbitro di NON accettarne l'utilizzo per ragioni di sicurezza, a causa della loro pericolosità, precarietà e inadeguatezza ai fini del combattimento.

Nessuna parte dei simulacri d'arma dovrà essere affilata o appuntita.

BERSAGLIO VALIDO

Per bersaglio valido s'intende tutto il corpo dell'avversario, escluse le mani ed i piedi.

COLPI VALIDI

Sono colpi validi quelli portati a segno con la lama della spada, sfruttando colpi di botta/taglio, portati col filo dritto o col filo falso, ponendo particolare attenzione affinché i colpi non si trasformino in delle punte.

E' considerato colpo valido il disarmo dell'arma principale dell'avversario.

Tutti i colpi, per essere considerati validi, devono essere portati in modo franco e netto.

È da considerarsi colpo valido il colpo portato con il pomo della spada al volto dell'avversario chiaro e portato intenzionalmente, se fosse frutto di incastri derivanti da un'azione di gioco stretto mal riuscita, non sarà considerato valido.

Non saranno considerati colpi validi quei colpi provenienti dalla medesima direzione e con medesimo bersaglio, tirati in successione, dopo i primi due (i giurati conteranno i primi due colpi inferti ma non conteranno il terzo colpo a meno di un cambio di azione).

AZIONI PERMESSE

Oltre a tutti i colpi validi, sono azioni permesse (ma non valide ai fini del punteggio, a meno che non dimostrino un netto dominio sull'avversario) gli urti portati con le armi difensive, i colpi di pomo, le prese e le azioni di lotta che non atterrino o immobilizzino l'avversario.

È possibile effettuare una presa su pomo ed elsa dell'arma dell'avversario per effettuare tempestivamente un disarmo.

N.B: le prese sull'arma avversaria devono essere prontamente seguite da un disarmo o da un'azione che dia punteggio alla persona che sta afferrando l'arma avversaria.

Nel caso queste azioni vadano a buon fine, il Maestro di Campo può chiedere una momentanea

interruzione del combattimento per valutare il punteggio derivato dalle suddette azioni.

COLPI ED AZIONI VIETATE

E' assolutamente vietato sferrare all'avversario pugni, calci ed ogni altro tipo di colpo a mani nude. E' vietato lanciare contro l'avversario armi ed oggetti, privarlo intenzionalmente delle protezioni ed afferrare la sua lama.

Sono vietati i colpi all'inguine, quelli portati di punta e quelli di elsa.

Sono vietati sgambetti, chiavi articolari e tutte le azioni di gioco stretto potenzialmente pericolose per l'incolumità fisica propria e dell'avversario, specie quelle volte ad atterrarlo intenzionalmente.

È assolutamente vietato colpire un avversario caduto a terra.

Le azioni vietate possono essere sanzionate da parte del Maestro di Campo con punizioni che possono andare dal richiamo verbale alla squalifica dal combattimento (con vittoria all'avversario), fino all'espulsione dal Torneo del concorrente particolarmente scorretto.

AZIONI PARTICOLARI

PRESA:

è ammessa la presa al fine di portare un solo colpo valido; una volta portato il colpo, il Maestro di Campo interromperà il combattimento e i contendenti dovranno riposizionarsi.

I colpi portati dopo il primo sono considerati non validi, quindi, non conteggiati.

DISARMO:

si considera disarmo qualunque tecnica che comporti la perdita, da parte dell'avversario, della propria arma; salvo la perdita accidentale, in questo caso verrà considerata, per sportività, causa d'interruzione temporanea del combattimento.

ATTACCHI SCONSIDERATI

Sono da considerarsi attacchi sconsiderati quegli attacchi effettuati da uno degli atleti che lo portino a colpire l'avversario rischiando tuttavia la propria incolumità, come attaccare cadendo per terra o caricando l'avversario a braccia aperte. Tali attacchi non saranno considerati validi ai fini del punteggio e verranno sanzionati dal Maestro di Campo.

SISTEMA DI PUNTEGGIO

Per ogni colpo correttamente portato viene assegnato 1 punto.

Per la corretta esecuzione di un disarmo vengono assegnati 3 punti.

GIUDICI E GIURIA

Ogni incontro è presieduto da:

1 Maestro di Campo: addetto alla verifica della sicurezza ed al regolare svolgimento del combattimento; le sue decisioni sono inappellabili, può interrompere l'incontro, comminare le sanzioni, le squalifiche e le espulsioni dal combattimento. Ha il compito di dare inizio al combattimento e di interromperlo allo scadere del tempo.

2 Giudici di Campo: Con il compito di vedere e segnalare i punti e le azioni di volta in volta fatti dai combattenti. Coadiuvano l'arbitro nel sovrintendere al corretto svolgimento dell'incontro, segnalando eventuali motivazioni per chiamare lo STOP. Sono gli unici che hanno facoltà di

muoversi intorno all'area di svolgimento dell'incontro così da potersi garantire la miglior visuale possibile per lo scontro, possibilmente agli ipotetici angoli/lati opposti.

2 Scrivani: atti alla trascrizione dei punti trasmessi dai Giudici di Campo.

1 Cronometrista: con il compito di cronometrare l'incontro, arrestare temporaneamente il tempo durante le fasi di sospensione e segnalare il termine del combattimento.

1 Supervisore: con il compito di controllare che gli Scrivani riportino il punteggio in maniera corretta.

Tutti i membri della giuria sono tenuti a chiedere l'interruzione dell'incontro, che sarà bloccato tempestivamente dal Maestro di Campo, in caso di situazioni pericolose (rottura o perdita di equipaggiamento difensivo, rottura dell'arma, infortunio evidente o K.O. tecnico di uno dei contendenti, ecc).

Ogni contendente ha il dovere di comportarsi secondo la sportività e il rispetto del proprio avversario, facilitando il compito della Giuria.

SCUDIERO

Lo scudiero è colui che assiste da vicino l'atleta. Gli sarà infatti concesso di avvicinarsi all'area di combattimento (senza ovviamente ostacolare l'attività dei giudici). Gli sarà permesso parlare e dare consigli all'atleta durante il combattimento e avrà il dovere di assisterlo, in caso di necessità.

Non potrà assolutamente disturbare l'azione dei giudici e del Maestro di Campo.

Lo scudiero potrà far presente riguardo ad alcuni errori tecnici (interruzione del tempo chiamata e non effettuata) e richiedere una soluzione per evitare uno svantaggio del proprio assistito.

COMBATTIMENTO

Alla chiamata del Maestro di Campo, i contendenti devono presentarsi prontamente in lizza e posizionarsi uno alla destra ed uno alla sinistra dello stesso che li attende al centro;

In caso di mancata presentazione in campo di uno dei due combattenti entro 60 secondi, quello presente sarà dichiarato vincitore (in caso il combattente già ritardatario si presenti tardi una seconda volta e perda un secondo incontro è da considerarsi escluso dalla competizione).

In caso di mancata presentazione in campo di entrambi i combattenti entro 60 secondi, il combattimento verrà annullato e non saranno assegnati punteggi.

L'equipaggiamento difensivo sarà rapidamente ricontrollato e se uno dei partecipanti dovesse essere sprovvisto dell'equipaggiamento minimo obbligatorio avrà 1/un minuto per fornirsene, dallo scadere del tempo subirà una sanzione ogni 30 secondi e al raggiungimento della terza sanzione la vittoria sarà assegnata all'avversario a tavolino.

I Giudici di Campo, prima di ogni combattimento, si posizionano ai lati della lizza, ognuno dalla parte di uno dei contendenti: in questo modo mostrano chiaramente a tutti, in particolare agli Scrivani quale sarà, per ognuno, il competitore al quale dovranno assegnare i punti dallo stesso portati.

Allo stesso modo gli Scrivani prendono sempre a riferimento il contendente, quindi il Giudice di Campo, inizialmente posizionati sul lato destro o sinistro rispetto la loro posizione.

Ogni combattimento ha la durata di 90 secondi effettivi alla fine dei quali il combattente che totalizza il maggior punteggio si aggiudica l'incontro.

Durante le soste del combattimento eseguite per esigenze di sicurezza, riparazione dell'armatura od

altre cause regolamentari, il conteggio del tempo viene sospeso.

Ogni assegnazione di punti viene proclamata ad alta voce ed evidenziata dal relativo Giudice di Campo, lo Scrivano acquisisce il punteggio visto/chiamato e lo trasmette su foglio.

A tal fine, durante le pause o al termine del combattimento, i Giudici si confrontano brevemente tra loro per risolvere eventuali decisioni non unanimi.

In caso di non unanimità delle decisioni, il giudizio inappellabile è di competenza del Maestro di Campo.

Al termine del combattimento, acquisiti i risultati dei punteggi, il Maestro di Campo proclama il vincitore.

In caso di parità si procede allo spareggio: in questo caso, il combattimento riprende e la vittoria verrà assegnata al primo che effettuerà un colpo valido.

N.B: durante tutto il combattimento, gli atleti hanno l'opportunità di alzare la mano per richiedere un'interruzione per questioni legate alla sicurezza propria o del proprio avversario.

CODICE DI DISCIPLINA

I combattenti devono obbedire scrupolosamente a quanto previsto dal regolamento.

In caso si verificasse uno dei casi seguenti, il Maestro di Campo provvederà a dare l' "Alt" e a prendere i provvedimenti necessari:

A - il Maestro di Campo rivolgerà un avvertimento a quel combattente che non si comporti in modo leale e corretto e, in caso di recidività, potrà procedere a dichiararlo sconfitto con la diretta esclusione dal torneo;

B - chiunque, a giudizio del Maestro di Campo, attacchi l'avversario con l'intenzione di fargli del male, viene dichiarato sconfitto ed escluso dal torneo;

C - chiunque dimostri un comportamento violento e insofferente, con atti o con parole verso l'avversario o gli arbitri, o scagli via le armi con rabbia, viene dichiarato immediatamente sconfitto ed escluso dal torneo.

D - chiunque abbandoni il campo con rabbia dopo una sconfitta, rifiutando di salutare il vincitore, o dimostrando in altri modi la sua irritazione, viene escluso dal torneo.

E - chiunque non mantenga un comportamento dignitoso (per es. facendo gestacci, provocando l'avversario con un comportamento inadeguato, trascinando le sue armi o dimostrando poco rispetto per ciò che si sta facendo ecc), viene escluso dal torneo;

F - chiunque imprechi ad alta voce e chi bestemmia, viene considerato escluso dal torneo.

Questo documento è di proprietà intellettuale dell'Associazione Sportivo Dilettantistica e Culturale Il Contemezzocuore. Può essere scaricato, previa richiesta ai redattori, per essere utilizzato col proposito di ispirarsi ai principi ivi esposti per la regolamentazione della pratica della scherma storica ma non può essere pubblicato in alcun modo. Tutto il contenuto del regolamento è protetto da copyright.