



# Torneo D'Arme Andorno Micca

## Torneo al tocco

### REGOLAMENTO

#### CARATTERE E FINALITA'

Il torneo ha carattere di competizione sportiva di combattimento; per tale motivo sono vietati tutti gli atti gratuitamente violenti ed è richiesta ai partecipanti la massima lealtà.

Lo scopo del torneo è fornire ai combattenti un'occasione per un confronto cavalleresco e motivarli ad approfondire l'apprendimento della scherma storica.

#### AMMISSIONE AL TORNEO

Può essere ammesso al torneo chiunque sia maggiorenne.

Sono ammessi i facenti parte di una scuola d'arme, di una sala d'arme, di un'associazione sportiva e/o culturale o singoli schermidori.

Le domande di partecipazione devono essere compilate ed inviate entro e non oltre il termine stabilito e sottoscritte dallo stesso schermitore o dal responsabile della relativa associazione.

Tutti i partecipanti devono essere forniti di assicurazione propria o del capo famiglia o della associazione di appartenenza.

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

#### DISCIPLINE AMMESSE

- Spada Lunga
- Spada Sola
- Spada e brocchiero (massimo 30 cm di diametro)

E' facoltà dei Giudici di NON accettare armi da parte dei combattenti per ragioni di sicurezza, a causa della loro pericolosità o inadeguatezza ai fini del combattimento.

#### PROTEZIONI OBBLIGATORIE

Il torneo non si rifà ad un periodo storico ben preciso.

Le protezioni obbligatorie consistono in:

- Gambeson;
- Infula imbottita,
- Camaglio;
- Guanti imbottiti;
- Protezioni alle giunture (ginocchia e gomiti) in cuoio/ferro o protezioni moderne nascoste;
- Conchiglia, indossata non a vista.

A discrezione dei Giudici, 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.

**BERSAGLIO VALIDO**

Per bersaglio valido s'intende tutto il corpo dell'avversario, escluse le mani, i piedi, le caviglie e la testa (collo compreso).

**COLPI VALIDI**

Sono colpi validi quelli portati di taglio, di filo dritto e filo falso, di punta e strisciate.

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

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

**COLPI ED AZIONI VIETATE**

È assolutamente vietato sferrare volontariamente un colpo rivolto alla testa dell'avversario, tale azione sarà sanzionata direttamente con l'espulsione dal torneo

E' 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.

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 dei Giudici 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****DISARMO:**

Si considera disarmo qualunque tecnica, ammessa dal regolamento, che comporti la perdita dell'arma, da parte dell'avversario; salvo la perdita accidentale che verrà considerata, per sportività, causa d'interruzione temporanea del combattimento.

**COLPO DOPPIO:**

Il colpo doppio non viene conteggiato (si considera colpo doppio quel colpo che entra a segno, da entrambe le controparti, nello stesso tempo schermistico).

Al raggiungimento del 3 (terzo) doppio del duello, questo è da considerarsi concluso ed ai combattenti verranno assegnati i punti effettuati fino a quel momento.

**SISTEMA DI PUNTEGGIO**

Per ogni colpo correttamente portato viene assegnato 1 punto.

Per la corretta esecuzione di un disarmo vengono assegnati 2 punti.

**GIUDICI E GIURIA**

Ogni incontro è presieduto da:

2 Giudici di Campo con il compito di dichiarare i punti portati a segno dal combattente assegnato loro, sono addetti alla verifica della sicurezza ed al regolare svolgimento del combattimento; le loro decisioni sono inappellabili, possono interrompere l'incontro, attuare le sanzioni, le squalifiche e le espulsioni dal combattimento.

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

Ogni contendente ha il dovere di comportarsi secondo la sportività e il rispetto del proprio avversario facilitando il compito dei Giudici.



#### COMBATTIMENTO

Alla chiamata dei Giudici, i contendenti devono presentarsi prontamente in lizza e posizionarsi uno a destra ed uno a sinistra;

Ogni combattimento ha la durata massima di 3 minuti effettivi, a meno che uno dei due contendenti non raggiunge prima la soglia dei 7 punti.

Durante le soste del combattimento eseguite per esigenze di sicurezza, sistemazione delle protezioni o altre cause regolamentari, il conteggio del tempo viene sospeso.

Ad ogni colpo valido viene dato lo stop al tempo e, se necessario dopo un confronto tra i giudici, viene assegnato il punteggio; dopodiché i contendenti riprendono posto al centro della lizza per proseguire l'incontro.

In caso di mancata presentazione in lizza di uno dei contendenti, quello presente viene proclamato vincitore dell'incontro.

In caso di mancata presentazione in lizza di entrambi i contendenti, il combattimento viene annullato e non vengono assegnati punti o vittoria ad alcun partecipante.

#### MODALITÀ DEL TORNEO

Il torneo potrà essere ad eliminazione diretta oppure a gironi a seconda del numero dei partecipanti.

#### CODICE DI DISCIPLINA

I combattenti devono obbedire scrupolosamente a quanto previsto dal regolamento.

L'alt verrà dato dai Giudici nei seguenti casi:

- A. Combattente che non si comporta in modo leale e corretto: avvertimento verbale dei Giudici. In caso di recidività, i Giudici potranno procedere a dichiararlo sconfitto con la diretta esclusione dal torneo;
- B. Attacco dell'avversario con l'intenzione di fargli del male: chiunque si comporterà in questo modo verrà dichiarato sconfitto ed escluso dal torneo;
- C. Comportamento violento e insofferente (atti o parole verso l'avversario o gli arbitri, scagliare le armi con rabbia etc.): i Giudici dichiareranno l'atleta sconfitto ed escluso dal torneo;
- D. Abbandono del campo con rabbia dopo una sconfitta e rifiuto di salutare il vincitore: i Giudici provvederanno ad escludere immediatamente l'atleta dal torneo;
- E. Comportamento non dignitoso (es. facendo gestacci, provocando l'avversario con un comportamento inadeguato, trascinando le sue armi o dimostrando poco rispetto per ciò che si sta facendo, bestemmie e imprechi ad alta voce ecc.): i Giudici provvederanno ad escludere immediatamente l'atleta dal torneo.

Regolamento a cura della compagnia "Le Spire del Lupo".

Si ringrazia per la collaborazione la compagnia d'arme "Il Conte Mezzocuore".