

# Gran torneo della contea 2017

## **Regolamento**

**Sezione 1:** Introduzione manifestazione e categorie

**Sezione 2:** Equipaggiamenti

**Sezione 3:** Punteggi, azioni permesse e proibite

**Sezione 4:** Penalità

### - SEZIONE 1 -

#### **Introduzione**

Questa manifestazione è nata con l'intento di creare un punto d'incontro tra la pratica della scherma storica ed i rievocatori che non sono interessati ad altre discipline come l'HEMA od il boghurt ma che vogliono comunque utilizzare un sistema sicuro e funzionale durante simulazioni e dimostrazioni, Il seguente regolamento quindi definisce le modalità di gara nelle diverse categorie presenti al Gran torneo della contea, così come i requisiti minimi obbligatori per la sicurezza e le penalità a cui si è soggetti in caso d'infrazione dello stesso.

#### **Categorie**

- Scherma Alto Medievale (1 VS 1 / 3 VS 3)
- Sistema Vikings (1 VS 1 modalità sperimentale)
- Tiro con l'arco storico (targa regolamentare/ sagome 2D)

### - SEZIONE 2 -

#### **Equipaggiamenti**

L'atleta deve essere dotato di attrezzatura adeguata alla pratica sportiva: elmo, gambeson, guanti protettivi (obbligatori), para denti, maschera da scherma, conchiglia (opzionali), le protezioni moderne derivate come ginocchiere, gomitiere e parastinchi, sono ammesse, purchè non visibili sugli abiti storici, le spade, le asce e le armi in asta devono essere idonee alla pratica sportiva e superare test di sicurezza e criteri d'idoneità.

- SEZIONE 3 -

**Punteggi, azioni permesse e proibite**

- A tutti i colpi che coinvolgono gli arti è assegnato **1 punto**
- A tutti i colpi di taglio che coinvolgono il tronco vengono assegnati **2 punti**
- Disarmo: è possibile afferrare il medio, il forte e l'elsa dell'arma per azioni che devono concludersi entro 4 secondi con il disarmo effettivo dell'avversario, **2 punti**

Gli incontri sono suddivisi in 3 round da 3 minuti ciascuno, ogni tiratore ha a disposizione 10 punti per round dai quali saranno sottratti a seconda del numero e della tipologia dei colpi subiti, il tiratore che raggiunge o supera il totale massimo di colpi entro il tempo limite, perde comunque il round.

Vietato colpire intenzionalmente la porzione del braccio dal gomito alla mano, quella dal ginocchio al piede, la zona inguinale e tutta la superficie superiore alla linea delle clavicole, compresi collo e testa. E' quindi in ogni caso vietato colpire intenzionalmente zone critiche come la spina dorsale.

I colpi di punta sono considerati validi solo se portati dall'alto verso il basso e con flessione in sicurezza del gomito.

I colpi di taglio saranno considerati validi se portati con la porzione valida dell'arma.

Sono considerate **azioni proibite**:

- Percussioni con il piede
- Testate, gomitate o ginocchiate
- Colpi sferrati con gli elsi od altri finimenti difensivi
- Chiavi articolari di rottura e slogatura
- Afferrare la lama al debole (conferisce 1 punto all'avversario per taglio su arto)
- Lanciare intenzionalmente l'arma
- Impugnare l'arma dalla lama per colpire con gli elsi (es.azza)
- Tirare intenzionalmente ad un bersaglio proibito (gomito e sotto il gomito, ginocchio e sotto il ginocchio, colonna vertebrale, testa e genitali)
- Afferrare l'avversario per la testa
- Utilizzare lo scudo per colpire

LABOR OMNIA VINCIT

## - SEZIONE 4 -

### Penalità

Ogni tiratore può subire 3 ammonizioni per incontro, al raggiungimento delle quali sarà espulso con assegnazione della vittoria all'avversario. In base alla gravità del fallo l'arbitro può assegnare una o più ammonizioni contemporaneamente secondo lo schema che segue:

#### 1. Ammonizione singola

- Il tiratore che colpisce l'avversario palesemente dopo "L'Alt"
- Il tiratore che afferra la lama dell'avversario al debole
- Il tiratore che si presenta con attrezzatura incompleta o non conforme, alla quale dovrà provvedere entro 5 minuti
- Il tiratore che chiede "L'Alt" senza giustificato motivo

#### 2. Ammonizione doppia diretta (sottrazione di 2 punti)

- Il tiratore che manifesta atteggiamento pericoloso\*
- Il tiratore che mostra attrezzature non conformi e che non si sia attrezzato in tempo
- Il tiratore che simula un infortunio in seguito ad un colpo proibito dell'avversario

#### 3. Ammonizione tripla diretta (perdita dell'incontro e squalifica)

- Il tiratore che colpisce con il chiaro intento di ledere l'avversario
- Il tiratore che protesta arrogantemente o maleducatamente verso la decisione dell'arbitro
- Il tiratore che causa o partecipa ad una rissa, se non con il chiaro intento di pacificarla
- Il tiratore che ha illecitamente modificato o contraffatto l'attrezzatura

**\*Atteggiamento pericoloso:** può essere chiamato dall'arbitro quando un tiratore o entrambi manifestino incuria verso la sicurezza propria o dell'avversario ad esempio avvicinando ripetutamente le armi a zone non bersagliabili o sferrando i colpi con eccessiva forza.

### Regolamento (3 VS 3) The bridge

Le squadre si affrontano in un campo che simula un ponte, vince quella che elimina interamente l'avversaria o che riesce a far passare anche un solo compagno oltre il lato opposto, i partecipanti che poggiano anche solo un piede fuori dal ponte durante l'azione vengono eliminati, per l'acquisizione del bersaglio e le penalità vige il regolamento S.A.M. , la squadra può essere composta da due partecipanti con spada-ascia e scudo ed uno con l'arma ad asta (lancia o ascia danese).



## Regolamento sistema Vikings

- Obbligatoria l'elmo ed i guanti.
- Protezioni moderne (ginocchiere, parastinchi, ecc.) sono ammessi, purchè non visibili sugli abiti storici.

### Equipaggiamento offensivo.

Spada o ascia corta o lancia corta in combinazione con lo scudo o no, tutti gli attrezzi sportivi e le protezioni, devono rispettare i criteri di sicurezza Vikings e saranno controllate prima di ogni incontro da un responsabile incaricato.

### **Bersagli consentiti.**

I colpi devono essere portati alla cosiddetta canottiera, ovvero dalle scapole in giù, fino al ginocchio escluso, sia di taglio che di punta.

Sono vietate le punte portate dal basso all'alto, sono consentite tutte le altre tranne quelle alla schiena.

I colpi alla schiena devono essere inferti possibilmente di piatto.

### **Azioni vietate.**

Non sono considerati bersagli i gomiti e le ginocchia, le braccia e gli avambracci. Vietato colpire la testa dell'avversario.

Gli eventuali colpi portati al capo verranno sanzionati con una ammonizione e se reiterati, con un punto di penalità a favore dell'avversario.

Ogni comportamento scorretto, sia materiale che verbale, verrà soggetto a richiamo e, nel caso di reiterazione, sanzionato con la squalifica e l'attribuzione della vittoria all'avversario.

### **Attribuzione del punteggio.**

Gli incontri avranno la durata di 3 minuti, nel corso dei quali gli atleti dovranno raggiungere il maggiore numero di punti possibile, (Questa rappresenta una eccezione rispetto al regolamento Vikings, ma comunque accettato in sede di competizione).

### **Torneo di tiro con l'arco storico / nudo.**

Gara di tiro su targa regolamentare, 5 volè da 3 frecce a 15 m. e 5 volè a 20 m.

Gara di tiro su sagome animali 2d, 5 volè da 2 frecce a distanza nota e 5 volè a distanza non nota.

Gli atleti delle diverse categorie gareggeranno SEPARATAMENTE, sono accettati esclusivamente gli archi di "foggia Storica" e quelli "nudi moderni" ma privi di qualsiasi strumento di puntamento o stabilizzatore.