



Questo **regolamento di gara** è stato ideato dalla **Società Italiana Scherma** nel 2016; tuttavia è stato perfezionato nel 2021 dalla **Sala d'Arme IL CARMAGNOLA** per meglio adattarsi all'evento "Torneo Medievale del Conte" oltre che per avere una base codificata per lo sparring e le altre attività di Sala. Tale regolamento è regolarmente registrato presso l'EPS CSEN settore scherma.



### **Particolarità di questo regolamento rispetto ad altri circuiti**

- Tutti i contendenti della stessa disciplina saranno giudicati dal medesimo capo arbitro durante i gironi, al fine di non creare disparità di giudizio.
- Assenza di contemporaneità fra gli incontri della medesima disciplina
- Gironi da 6 atleti impostati su 2 rounds per ogni incontro
- Nessun limite di tempo sul round
- Questo tipo di competizione non aderisce volutamente ad alcun ranking nazionale o internazionale.

# Regolamento Generale

Revisione del 12.07.2021

## Premessa

Il presente regolamento è la base per la gestione delle competizioni all'interno dell'evento denominato "Torneo Medievale del Conte" per le tre discipline proposte (Messer, Lancia, Spada a due mani).

La sua stesura rappresenta l'ultima parte di un percorso di sperimentazione, portato avanti sia dagli autori di questo regolamento, sia dal direttivo della SAIC, testato e perfezionato nella prima edizione di questo ed altri eventi ai quali abbiamo avuto il piacere di partecipare.

Altra caratteristica di questo regolamento è quella di uscire decisamente dalla traccia "sportiva" di importazione e tentare un approccio più artistico\marziale.

Le regole che andiamo ad esporre devono rispondere principalmente a tre necessità:

1. **La Sportività:** stiamo comunque parlando di un regolamento per una competizione sportiva e come tale deve risultare. Alcune scelte possono portare alla costruzione di strategia ad Hoc, ma questo fa parte di un po' tutti i giochi. La sua modellazione deve anche tenere conto della arbitrabilità ma allo stesso tempo cedere il passo alla simulazione realistica del duello.
2. **Il Realismo:** è una caratteristica da sempre ricercata nell'ambito della scherma storica. Questo risultato è assai difficile da ottenere attraverso modelli sportivi. Può essere approssimato in diversi modi e con delle scelte che agli "sportivi puri" possono talvolta far storcere il naso. In mancanza della elettrificazione delle discipline a cui si riferisce questo set di regole il ruolo dell'arbitro risulta quanto mai importante e alcune scelte derivano dalla difficoltà oggettiva di discriminazione arbitrale/strumentale.
3. **La Storicità:** assoluta considerazione del "colpo dopo" e della diversificazione del punteggio in base al bersaglio colpito.

*"In l'arte del schermire con le arme che non tagliano, si chiama giuocare et non è licito a uno giocatore dopoi che la ricevuto un colpo a passare più de uno passo innanzi per ferire il suo nemico."* <cit.> Anonimo Bolognese

*"Giucando duo insieme è piu lodevole chi ferisse di risposta che quello che ferisse di primo colpo: perche dimostra piu tosto incrudelirsi che perder il vigore dopoi la ricevuta percossa. Non è lecito dopoi il ricevuto colpo far piu di una risposta scorrendo innanzi con un varco il perche con tutto l'ingegno si deve far buona conciosiacosa che con quella si possi ricuperar l'honore. Il colpo nella testa: per l'eccellentia di tanto membro è ricevuto per tre ... Valoroso giocatore è quello che raddoppia li colpi."* <cit.> Antonio Manciolino

Cercando di mitigare queste oggettive complicazioni simulative, qualche cosa del realismo resterà sul campo ma del resto teniamo conto che abbiamo sempre a che fare con un modello.

## Sintesi delle principali modifiche rispetto all'edizione 2020

- Incremento della formazione e potenziamento staff arbitrale
- Inserimento di nuovi parametri nel calcolo del "premio associazione"
- Nuove specifiche riguardanti gioco stretto e presa della lama avversaria
- Ampliamento dell'area di gara nella disciplina "lancia"
- Elaborazione digitalizzata dei dati e utilizzo dell'app arbitrale "SCORESYSTEM"

## Fasi della competizione

La competizioni regolamentate da questo insieme di regole sono pensate per essere svolte in due principali fasi:

La fase a Gironi all'italiana (Round Robin)

La fase ad eliminazione diretta (torneo tennistico)

### La fase a Gironi

Nella fase a gironi presentiamo una formula particolare : come nel classico girone all'italiana tutti gli atleti incontrano tutti gli altri partecipanti al girone. Nella presente formula di gara tuttavia ciascun incontro non vedrà un Vincitore (secondo la visione classica) ma si andrà a sommare il punteggio ottenuto fino ad avere una classifica generale finale al termine di tutti i turni.

In caso di situazioni di parità verrà premiato il minor numero di colpi doppi e , secondariamente, il maggior numero di "vittorie perfette". Qualora ci sia ancora situazione di parità si procederà allo spareggio secondo la regola del "primo sangue".

Ogni incontro dei gironi si svolge sulla lunghezza di due rounds. Questi ultimi dovranno essere svolti tutti e 2 e il punteggio finale verrà calcolato su tutti i rounds di tutti gli incontri svolti all'interno del girone.

### Gli incontri.

Ogni incontro della fase a gironi viene giocato sulla distanza di 2 rounds. Ogni round potrà avere il seguente esito:

- **Vittoria (1 punto)**
- **Sconfitta (0 punti)**
- **Doppia morte** (dal raggiungimento di 1 punto per entrambi:- **(meno) 0,3 punti** )
- **Vittoria perfetta** (ovvero il punto di vittoria ed un bonus di 0,2 punti per essere uscito indenne senza subire ferite dell'attacco: **1,2 punti**)

Per comprendere meglio questa dinamica vediamo quali sono i punti validi e il loro valore al fine di determinare l'esito di ogni round.

### Colpi validi e punteggi

Attribuiscono **½ (mezzo) punto** le ferite ovvero le azioni non conclusive come tagli e punte **EFFICACI** agli arti e tagli al tronco. Attribuiscono invece **1 punto** i colpi definiti mortali (o a bersaglio nobile) che colpiscono altrettanto **EFFICACEMENTE** di punta, di taglio (o nella disciplina "lancia" anche con la coronella) la maschera dell'avversario (coprimaschera o gorgiera compresa) o quelli che trafiggerebbero il busto (bersaglio da fioretto) dell'avversario.

Sono considerati colpi validi quelli portati in maniera franca e netta con il filo o con la punta della lama dello strumento di gara (arma) qualora questo tocchi al termine di un colpo, in maniera non fortuita e con una sufficiente inerzia, il corpo dell'avversario (una punta d'arresto, o lo schiantarsi dell'avversario contro l'arma in linea non sono considerati fortuiti ma derivanti da un'azione schermistica).

N.B. Non sono considerati colpi validi i colpi di "strisciata di ritorno", i contatti casuali durante la ricerca del legamento o le punte che scivolano lateralmente immediatamente dopo il contatto con l'avversario. All'assegnazione di una delle due sopra elencate si ha un ALT; l'arbitro ricostruisce la dinamica e assegna una ferita o un punto. Se si attribuisce 1 punto si passa all'attacco successivo. Se si attribuisce ½ punto si continua il presente round fino a quando uno dei partecipanti non mette a segno la totalità di 1 punto. Nel caso si vinca un round senza ricevere Ferite, né colpi insieme (doppi) né colpi di risposta (colpi dopo) l'arbitro dichiara "Vittoria Perfetta" e si guadagna il bonus.

## Colpi doppi e colpi dopo.

Sono considerati colpi doppi quelli che si svolgono nello stesso "tempo schermistico"; in questo caso ad entrambe i partecipanti verrà assegnato un punteggio a seconda del bersaglio colpito da ciascuno.

E' chiamato "colpo di risposta", "risposta" o "Colpo Dopo" quello (**individuato anche dalla trattativa storica**) che si riceve appena concluso a segno un attacco ma;

- Prima che l'attaccante si sia sottratto alla risposta
- Prima che l'arbitro abbia dichiarato con un ALT la fine o l'interruzione dell'attacco.
- Prima che l'arbitro consideri l'azione di risposta troppo tardiva.

In generale quando ci sia soluzione di continuità marcata tra il primo e il secondo colpo o questi non siano direttamente concatenati.

Il Colpo di risposta, qualora l'arbitro lo consideri valido, dà diritto al punteggio secondo il suo bersaglio.

N.B. Subire un colpo conclusivo (1 punto diretto) invalida il diritto del ricevente al colpo di risposta.

Situazione particolare:

Nel caso in cui durante uno scontro si venga a creare la situazione di colpo-dopo (valido) a seguito di un punteggio di mezzo punto ciascuno (Giocatore A = 1\2 punto, Giocatore B = 1\2 punto), verrà considerata anche la risposta dello stesso colpo dopo provocando di fatto una doppia sconfitta.

## Situazioni di gioco stretto

Qualora si inneschi una situazione di gioco stretto durante lo scontro, la validità dei colpi con il simulacro di arma resterà la stessa ed in aggiunta a ciò si attiverà la possibilità di ottenere un punto diretto tramite netta supremazia di lotta (ad esempio "schienamento" con entrambe le spalle dell'avversario a terra, contenzione o disarmo). Tale supremazia è di inoppugnabile giudizio arbitrale il quale potrà anche decidere di fermare l'azione qualora non si raggiunga una svolta in un tempo ragionevole o venga messa a repentaglio l'incolumità di uno dei contendenti con azioni pericolose (ad esempio eccessiva irruenza nella lotta).

**Non sono consentiti:**

- colpi con il pomolo o con la guardia dell'arma,
- calci o pugni, spinte fuori dal campo di gara o proiezioni non controllate.
- chiavi articolari o qualsiasi atteggiamento pericoloso per l'incolumità degli atleti.

**Sono invece consentiti:**

- proiezioni controllate, disarmo ed in generale dominio di lotta
- contenzione dell'avversario o prese sugli arti
- utilizzo dell'arma con una sola mano (anche in spada a due mani e lancia)
- presa dell'arma avversaria in qualsiasi punto, compresa la lama avversaria (quest'ultima purchè avvenga su ferro fermo e in legamento, pena l'annullamento del punto derivante)
- battuta con la mano sul piatto della lama avversaria.
- solo nella disciplina "lancia" colpi esclusivamente sulla maschera con la "coronella" (parte in gomma distale opposta alla punta)

## Fase ad eliminatorie

Regole analoghe vengono applicate nella fase ad eliminatorie dirette se non che questa fase si sviluppa su un massimo di 5 rounds ed alla fine dell'incontro dovremmo avere un vincitore. Qualora non ci fosse (rounds che terminano in doppia sconfitta) si procederà allo spareggio "memento mori". Ovviamente, il primo giocatore che raggiunge o supera i 3 punti si aggiudica l'incontro.

Gli attacchi che terminano con doppia sconfitta non verranno considerati ai fini del punteggio, ma solo ai fini della classifica per il premio associazioni (questo per scoraggiare dinamiche anti conservative dopo la fase dei gironi).

## Campo di gara

Gli assalti verranno svolti in un campo di gara di forma ottagonale a doppio ottagono concentrico. L'ottagono più interno, della diagonale tra i 6 e i 6,5 metri, delimita il campo di gara valido e quello più esterno, marcato ad 1mt oltre quello interno, delimita la zona di sicurezza. La zona di sicurezza è interdetta ai secondi e al personale di supporto ma calpestabile degli arbitri.

N.B. Solo nella disciplina "Lancia" il campo di gara valido corrisponde a quello più esterno.

SI è considerati all'interno dell'area di gioco secondo valutazione volumetrica e qualora almeno uno dei due piedi (o parte di esso) calpesti la riga di delimitazione del campo interno.

L'uscita dal campo di gioco comporta l'assegnazione di ½ punto o una ferita a proprio svantaggio.

L'uscita dal campo provocata dalla carica o dalla spinta dell'avversario invece non comporta penalità, ma al contrario una penalità tecnica a colui che spinge.

## Penalità

le penalità si distinguono in 3 categorie:

- penalità tecniche
- penalità non tecniche (o disciplinari)
- penalità relative al premio associazione

Penalità tecnica	1	2	3	durata
colpire il terreno al termine di un colpo in attacco non adeguatamente controllato	richiamo verbale	ammonizione 1\2p	ammonizione 1\2p	per tutta la durata del round
uscire fuori dal campo di gara	ammonizione 1\2p	ammonizione 1\2p		
voltarsi e porgere la schiena all'avversario prima dell'alt arbitrale	ammonizione 1\2p	ammonizione 1\2p		
colpire con il pomolo, con l'asta o con la guardia dell'arma l'avversario	ammonizione 1\2p	ammonizione 1\2p		
calci, pugni, spinte	ammonizione 1\2p	ammonizione 1\2p		
perdita dell'arma fuori dal contesto di gioco stretto	ammonizione 1 p			
Penalità non tecniche o disciplinari				
il dichiarare un punto a proprio favore	richiamo verbale	ammonizione 1\2p	espulsione	per tutta la durata dell'incontro
il dichiarare spontaneamente di non essere stati colpiti	richiamo verbale	ammonizione 1\2p	espulsione	
reclamo ingiustificato (anche da parte degli attendenti o dei compagni)	richiamo verbale	ammonizione 1\2p	espulsione	
eccedere in comportamenti di esultanza nei confronti dell'avversario	richiamo verbale	ammonizione 1\2p	espulsione	
insultare l'arbitro o l'avversario o lo staff tecnico	espulsione			
scherma brutale o pericolosa	espulsione			
imprecazioni esplicite	espulsione			
continuare ad attaccare l'avversario dopo l'alt	richiamo verbale	espulsione		
turbare l'ordine in campo (anche da parte degli attendenti o dei compagni)	richiamo verbale	espulsione		
mancato saluto	richiamo verbale	espulsione		
comportamento inadeguato al di fuori delle comuni norme del buonsenso	a seconda della gravità e a discrezione dell'arbitro			
Penalità relative al premio associazione				
atleta non in regola con l'equipaggiamento al momento della chiamata in campo	sottrazione di 1 punto sul premio associazione			per tutta la durata dei gironi e delle eliminatorie
atleta che non si presenta all'evento senza darne comunicazione prima della pubblicazione dei gironi e che non viene sostituito da un compagno di sala	sottrazione di 3 punti sul premio associazione			
atleta espulso	esclusione della propria associazione dal premio associazione			

## **Dichiarazioni e linee guida arbitrali.**

Durante lo svolgimento dell'incontro, e allo scopo di favorire un più equo arbitraggio e nello spirito di promuovere comportamenti sportivi di "fair play", durante la ricostruzione o l'assegnazione del punto, è possibile da parte dei due contendenti segnare il colpo subito. precisando i seguenti punti:

a) non è possibile dichiarare a proprio favore, ovvero il caso di "l'ho colpito" o "non sono stato colpito"

b) è possibile solo dichiarare a proprio sfavore

tale dichiarazione non è vincolante nei confronti delle decisioni arbitrali: l'arbitro potrebbe non tenerne conto perché la sua ricostruzione esterna risulta più oggettiva delle sensazioni del partecipante. L'unico caso in cui è permesso dichiararsi "salvo", ovvero non colpito, e su esplicita domanda dell'arbitro.

Tenendo conto della linea guida arbitrale tesa a giudicare sempre a favore della decisione più conservativa, ovvero che nel caso dubbio tra l'assegnare un colpo risolutivo o una che consenta di proseguire l'incontro, l'arbitro opererà per la seconda allo scopo di diminuire l'effetto di un eventuale errore di giudizio arbitrale.

## **Comportamenti non ammessi**

sono comportamenti non ammessi all'interno dell'incontro sportivo e che posso portare anche in via extra-compitazione all'esonero della partecipazione

a) consumare stupefacenti.

b) fumare nelle aree di gara.

c) Protestare (anche da parte degli accompagnatori e dei secondi) con personale diverso dai canali ufficiali al tavolo della direzione di gara.

d) tutto ciò al di fuori della legge e/o delle comuni norme di buon senso.

## **Arbitri e staff**

il collegio arbitrale per ogni campo di gara è formato da:

a) Un arbitro propriamente detto la cui decisioni sono inappellabili.

b) Un giudice di linea che coadiuva l'arbitro nella ricostruzione dell'attacco, nella gestione dell'incontro e nei casi di competenza della sicurezza del campo di gara verifica le attrezzature dei contendenti.

c) uno o più giudici di tavolo che aiutano l'arbitro a tenere i punteggi, gestire le chiamate in campo e redigere le classifiche.

ai giudici di campo si aggiungono poi:

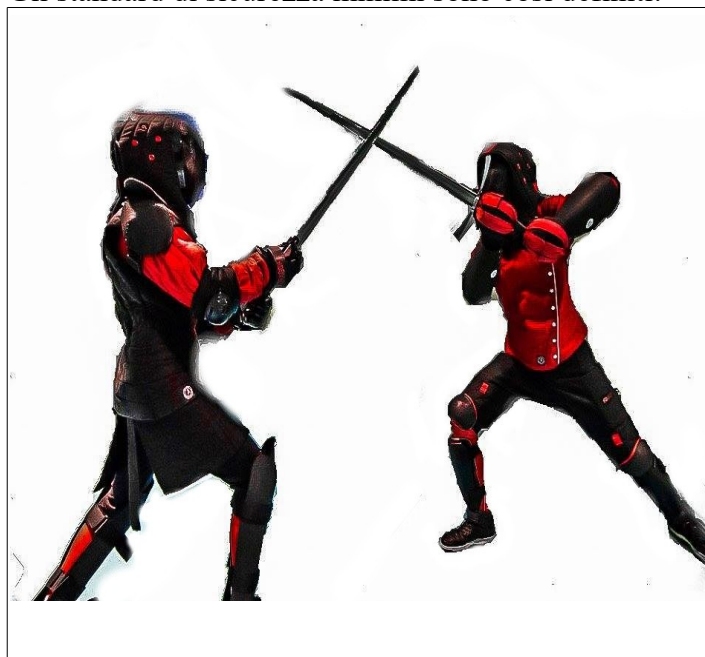
a) il direttore di gara che sorveglia la corretta gestione della gara, delle classifiche e che decide sui ricorsi sulle proteste e le situazioni dubbie. Il direttore di gara dà anche una interpretazione autentica del regolamento nelle questioni dubbie.

b) personale di direzione gara: si occupa delle fasi burocratiche e documentali e/o organizzative e sulla sicurezza in generale.



## Equipaggiamento

Per avere accesso al torneo l'iscritto dovrà munirsi di equipaggiamento protettivo proprio. Gli standard di sicurezza minimi sono così definiti:



- Maschera da scherma, level 2, 1600N
- Copri maschera integrale (o parziale + para nuca e gorgiera)
- Giacca da scherma o "Gambeson" integrale sufficientemente imbottiti, min. 350N (consigliati 800N e con sistema "blade catcher" sulla gola).
- Guanti da HEMA con sufficiente livello di protezione (consigliati modelli a mittene + para avambraccio semi rigido)
- Gomitiere rigide o semi rigide
- Para seno (per le donne)
- Conchiglia (per gli uomini)
- Pantaloni da HEMA min. 350N (consigliati 800N + rinforzo laterale sul bacino)
- Ginocchiere rigide ben fissate
- Schinieri rigidi o semi rigidi sufficientemente coprenti

N.B. Protezioni metalliche saranno assolutamente bandite (eccezione fatta per la maschera).

N.B. 1 Guanti eccessivamente leggeri (es. Gajardoni, Lacrosse o simili) non saranno ammessi in nessuna delle 3 discipline.

N.B. 2 Un atleta che non si presenti con equipaggiamento regolare e completo entro 5 minuti dalla chiamata in campo, subirà la sconfitta automatica senza disputare l'incontro.

N.B. 3 Qualora una giacca fosse sprovvista di sistema "blade catcher" e il coprimeschera non fosse integrale (es. SPES vectir), sarà obbligatoria la presenza di una gorgiera rigida o semi rigida.

Per quanto riguarda le armi nelle discipline Messer e Lancia, l'organizzazione fornirà dei simulacri sicuri, funzionali e collaudati, di modo che tutti gli atleti contendano con il medesimo strumento.

### Dettagli tecnici

<u>Disciplina</u>	<u>Fabbro\ Produttore</u>	<u>Modello</u>	<u>Materiale</u>	<u>Mano</u>	<u>Misure (lunghezza)</u>	<u>Peso</u>	<u>Flessibilità Statica</u>
MESSER	Fabri Armorum	Langmesser HEMA	acciaio	destra	90cm	1040g	9,0kg*
LANCIA	Black Fencer	Spear (long version)	plastica	ambidestra	205cm	1000g	8,5kg*

Diversamente, **nella disciplina Spada a due mani, verrà richiesto l'utilizzo di un simulacro personale avente le seguenti caratteristiche:**

- Federschwert o Spada a due mani in acciaio progettata per le HEMA.
- Discreta flessibilità; compresa fra 9,0 e 15,0 kg di pressione statica.\*
- Misure comprese fra 125 e 135cm di lunghezza totale e fra 25 e 30 di larghezza guardia;
- Peso complessivo compreso fra 1400 e 1800g
- **Punta gommata e ben fissata alla lama** (si prega di provvedere autonomamente)
- Assenza di bordi o parti frastagliate che possano arrecare danno.

N.B. Tutto l'equipaggiamento verrà SCRUPolosamente controllato prima dell'inizio dei vari gironi. Nel limite del buonsenso verrà adottato un piccolo margine di tolleranza (es. +/- 2cm sulle misure delle spade a due mani).

## Premi speciali

Oltre alle classiche medaglie per ogni disciplina derivanti dalla classifica finale, verranno assegnati 2 premi speciali:

- Premio miglior marzialista
- Premio migliore associazione

### Premio miglior marzialista

Come accennato, verrà assegnato ANCHE uno speciale riconoscimento al marzialista che più degli altri si distinguerà in quanto a stile e tecnica (intesa come interpretativa dei trattati e della sua messa in atto). Il giudizio spetterà ad una giuria composta dai presidenti (o di chi ne farà le veci) delle varie ASD presenti, i quali, alla fine delle competizioni, voteranno un nome fra coloro i quali avranno avuto accesso alle eliminatorie (escludendo i membri della propria associazione). I presidenti delle ASD saranno chiamati ad esprimere la loro preferenza, secondo i seguenti soggettivi parametri:

- Qualità ed efficacia nell'esecuzione delle tecniche
- Assenza di "Scherma inverosimile" e gesti anti-conservativi
- Pulizia delle gestualità e bellezza nella forma
- Grado di "Fair Play" e atteggiamento propositivo
- Considerazioni personali varie

ATTENZIONE: in caso di parità, si procederà con lo spareggio impostato con il metodo dell'applausometro.

### Premio migliore associazione

Verrà assegnato anche un particolare riconoscimento alla ASD che raggiungerà il punteggio più alto secondo i seguenti parametri suddivisi in 3 categorie di giudizio:

- medagliere
- minor numero di colpi doppi durante le eliminatorie
- numero di atleti passati alle eliminatorie

Nello specifico verranno assegnati:

- 3 punti per ogni medaglia d'oro
- 2 punti per ogni medaglia d'argento
- 1 punto per ogni medaglia di bronzo
- 3 punti per la prima associazione con il minor numero di doppi nelle eliminatorie
- 2 punti per la seconda associazione con il minor numero di doppi nelle eliminatorie
- 1 punto per la terza associazione con il minor numero di doppi nelle eliminatorie
- 1 punto per ogni atleta appartenente che supera la fase dei gironi (N.B. Nel caso di atleti iscritti a due discipline, qualora superassero i gironi in entrambe, verrà raddoppiato il punto)
- - (meno) 1 punto per ogni atleta non in regola con l'equipaggiamento al momento della chiamata in campo(es. Cerniere rotte, tessuti bucati o ritardo nell'arrivo in campo).
- - (meno) 3 punti per ogni atleta che non si presenta all'evento senza darne comunicazione prima della pubblicazione ufficiale dei gironi (la quale avviene ad inizio Settembre), e che non venga sostituito da altro membro in regola della stessa associazione.
- L'espulsione di un atleta durante le competizioni comporta automaticamente l'esclusione della sua associazione dal "premio migliore associazione" (qualsiasi punteggio raggiunga).

ATTENZIONE: in caso di parità di punteggio fra 2 o più associazioni sarà proclamata vincitrice quella con il minor numero di colpi doppi accumulati durante le eliminatorie.

Nell'improbabile ma possibile caso in cui, anche a seguito di quest'ultima valutazione, ci fosse una situazione di parità, l'associazione vincitrice verrà stabilita secondo il metodo dell'applausometro.