



# Scuola d'Arme Gens Innominabilis

Castell'Arquato

## REGOLAMENTO DEI TORNEI DI SCHERMA STORICA AD IMPATTO PIENO

### Art. 1 CARATTERE E FINALITA'

Il presente regolamento definisce norme per la partecipazione e la gestione di ogni tipo di Torneo di scherma storica ad impatto pieno, da qui in poi definito semplicemente Torneo, organizzato dalla Scuola d'Arme Gens Innominabilis.

Il Torneo ha carattere di combattimento cortese, leale e cavalleresco; per tale motivo sono vietati tutti gli atti gratuitamente violenti.

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

I premi assegnati, qualora previsti, sono puramente simbolici o costituiti in oggetti e attrezzature ma non possono mai consistere in denaro.

### Art. 2 AMMISSIONE AL TORNEO

Può essere ammesso al torneo chiunque abbia compiuto i 18 anni d'età.

Sono ammessi singoli e coloro facenti parte di una Scuola d'Arme, di un'associazione o di un Gruppo Storico Medioevale che pratichi la scherma storica e che dimostri esperienza agonistica in tale campo.

Le domande di partecipazione devono essere inviate nei modi e tempi stabiliti dall'organizzazione dell'evento; in particolare, quelle relative a soggetti facenti parte di gruppi, associazioni e scuole d'arme, devono essere sottoscritte e/o avallate dal loro Capitano o da altro responsabile.

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

Ogni partecipante al Torneo, nei tempi e modi previsti dall'organizzazione, ha l'obbligo di sottoscrivere una dichiarazione di esonero dalla responsabilità da ogni conseguenza relativa ai combattimenti, a favore dell'organizzazione stessa.

### Art. 3 DISCIPLINE AMMESSE

E' ammessa, in via principale, la disciplina della spada lunga utilizzabile indifferentemente ad una o due mani.

Al momento dell'iscrizione, i partecipanti potranno indicare le discipline ulteriori di combattimento; le stesse potranno essere utilizzate esclusivamente su accettazione dell'avversario che avrà indicato, a sua volta, la medesima disciplina od una compatibile.

Le altre discipline compatibili sono: spada corta, falcione o similare ad una mano con o senza scudo e due spade corte in fiorentina.

La lunghezza della lama, misurata dalla punta alla battuta dell'elsa, non può essere inferiore a cm 60 e superiore a cm 80 per spada corta o falcione e non inferiore a cm 80 e superiore a cm 100 per la spada lunga.

Ad ogni modo, non sono assolutamente ammesse armi di lunghezza totale da punta a pomolo superiore a cm 140

A giudizio insindacabile del Maestro di Lizza, sentito il parere o la proposta del Maestro di Campo, non saranno ammesse armi affilate e, comunque, ritenute non conformi alle finalità del combattimento, in quanto pericolose e/o inadatte, specie in relazione alla conformazione di punta ed elsa per le spade e di sagoma per gli scudi.

Art. 4  
PROTEZIONI OBBLIGATORIE

Per poter partecipare al Torneo è necessario indossare le protezioni storiche obbligatorie consistenti in un'armatura completa a piastre in ferro/acciaio, con o senza zuppa, o in una cotta di maglia accoppiata ad una zuppa pesante oppure in una brigantina in cuoio con rinforzi in ferro/acciaio, con o senza zuppa.

E' obbligatorio l'uso di protezioni storiche a vista su braccia e gambe, nonché di mitteni ed elmo in acciaio di adeguata fattura e spessore.

E' consigliato l'uso di protezioni moderne non a vista quali conchiglia, ginocchiere e gomitiere.

A giudizio insindacabile del Maestro di Lizza, sentito il parere o la proposta del Maestro di Campo, non saranno ammesse protezioni inadatte a proteggere l'incolumità dei partecipanti, in quanto insufficienti, danneggiate, deteriorate od altro; tale decisione potrà essere presa anche a combattimento iniziato.

Art. 5  
BERSAGLIO VALIDO

Per bersaglio valido s'intende tutto il corpo dell'avversario, dalla testa alle ginocchia, escluse le mani.

Art. 6  
COLPI VALIDI

Sono colpi validi quelli portati di taglio, di diritto e falso filo, nonché quelli portati di piatto.

E' considerato colpo valido, inoltre, il disarmo volontario dell'avversario.

Tutti i colpi, per essere considerati validi, devono essere portati in modo pieno, franco e netto senza strisciate ed incertezze.

Art. 7  
AZIONI PERMESSE

Oltre a tutti i colpi validi, sono azioni permesse (non valide ai fini del punteggio) gli urti portati con le armi difensive e tutte le prese e le azioni di lotta che non atterrino o immobilizzino volutamente l'avversario.

E' permesso prendere con la mano il pomo e l'elsa della spada dell'avversario per effettuare tempestivamente una presa od un disarmo.

Art. 8  
COLPI ED AZIONI VIETATE

E' assolutamente vietato sferrare all'avversario pugni, calci ed ogni altro tipo di colpo senza l'ausilio delle armi.

E' altresì vietato lanciare contro l'avversario armi ed oggetti, privarlo intenzionalmente delle protezioni obbligatorie ed afferrare la sua lama.

Sono vietati i colpi all'inguine, quelli portati di punta (stoccate ed imbroccate), i colpi di pomo, oltre che sgambetti, chiavi articolari e tutte le azioni di gioco stretto, in quanto potenzialmente pericolosi per l'incolumità fisica propria e dell'avversario.

Non sono assolutamente ammesse azioni volte ad atterrare intenzionalmente l'avversario.

Le azioni vietate contemplate nel presente articolo sono sanzionate da parte del Maestro di Lizza, sentito il parere o la proposta del Maestro di Campo, con punizioni che, in ordine crescente di gravità, possono andare dal richiamo verbale alla squalifica nel combattimento ed azzeramento del suo punteggio (con vittoria all'avversario per 10 punti a zero, salvo situazione di punteggio fino a quel punto ottenuto più favorevole allo stesso), fino all'espulsione dal Torneo del concorrente particolarmente scorretto e/o recidivo nei comportamenti inopportuni.

Art. 9  
AZIONI PARTICOLARI

**PRESA:** è ammessa la presa di cui all'articolo 7 al fine di portare un solo colpo valido; una volta portato il colpo è obbligatorio rilasciare immediatamente la presa.  
I colpi portati dopo il primo sono considerati non validi e, quindi, non conteggiati.

**TENUTA:** è ammessa la tenuta dell'avversario, senza presa, appoggiandosi ad esso e senza spingerlo sulle barriere.  
In questa situazione è ammesso, ad entrambi, sferrare un massimo di tre colpi, utili o meno ai fini di punteggio, dopodiché tale azione deve essere volontariamente interrotta dal primo che raggiunge i tre colpi fatti o fatta interrompere dal Maestro di Campo.  
Ogni altro colpo ulteriormente portato ai primi tre eseguiti dal momento della tenuta non vengono conteggiati.

**DISARMO:** si considera disarmo qualunque tecnica che comporti la perdita da parte dell'avversario della propria arma, salvo si tratti di chiara perdita accidentale; in questo caso verrà considerata, per cortesia cavalleresca, causa d'interruzione temporanea del combattimento, senza penalità alcuna.

Art. 10  
SISTEMA DI PUNTEGGIO

Per ogni colpo correttamente portato alla testa, alla spalla, all'avambraccio, al fianco o alla coscia viene assegnato 1 punto.  
Per ogni colpo correttamente portato al torso od alla schiena, vengono assegnati 2 punti; la parte del torso o schiena utile a tale assegnazione è quella ricompresa tra l'ascella ed il punto di appoggio del gomito o cubitiera al fianco.  
Per la corretta esecuzione di un disarmo, invece, vengono assegnati 3 punti

Art. 11  
SETTAGGIO ARMATURA E PENALIZZAZIONI

Al fine di aumentare l'attenzione sul miglior settaggio dell'armatura e di ridurre il più possibile le pause riferite a rottura di parti della stessa, ogni interruzione del combattimento necessaria a consentire la riparazione delle protezioni comporta una penalizzazione del combattente interessato mediante l'assegnazione all'avversario di un punto alla prima pausa, due punti alla seconda e così via.  
Resta fatto salvo, comunque, quanto previsto dall'articolo 4 del presente regolamento.

Art. 12  
MAESTRI E GIURIA ARBITRALE

Responsabile del Torneo, della sua gestione e di tutti i provvedimenti relativi è il Maestro di Lizza.  
Egli presiede gli incontri dal palco o da un tavolo esterno alla lizza, luogo nella quale è invece coadiuvato dal Maestro di Campo.

Il Maestro di Lizza è addetto alla verifica della sicurezza ed al regolare svolgimento del combattimento; le sue decisioni sono inappellabili, può interrompere l'incontro per motivi di non rispetto del regolamento, comminare le sanzioni, le squalifiche e le espulsioni dal combattimento, oltre a valutare e/o modificare eventuali assegnazioni di punti da parte dei Giudici.  
Tutte le decisioni di cui sopra vengono prese sempre sentito il parere o su proposta diretta del Maestro di Campo.

Gli altri addetti che compongono la Giuria Arbitrale sono:

2 Giudici di Campo (facoltativi), uno per ogni contendente, con il compito di chiamare i punti di volta in volta fatti dal combattente ad ognuno di essi assegnato.

2 Giudici di Lizza (obbligatori) atti alla ricezione audio-visiva ed alla trasmissione agli Scrivani dei punti chiamati dai Giudici di Campo, se presenti, e con la facoltà di assegnare punti eventualmente non visti dagli stessi oltre che di modificare le loro decisioni.

Se unici Giudici presenti, hanno il compito di chiamare i punti di volta in volta fatti dal combattente ad ognuno di essi assegnato e trasmetterli direttamente agli scrivani.

2 Scrivani, atti alla trascrizione su appositi moduli dei punti trasmessi dai Giudici di Lizza.

1 Valletto con il compito di cronometrare l'incontro, arrestare temporaneamente il tempo durante le fasi di sospensione e segnalare il termine del combattimento mediante una campanella, corno od altro strumento storico utile.

Essendo l'incontro Cortese e sotto l'egida della Cavalleria, ogni contendente ha il dovere di comportarsi in modo cavalleresco al fine di favorire il compito dei Maestri e dei Giudici.

## Art. 13 COMBATTIMENTO

Alla chiamata del Maestro di Lizza o di Campo, i contendenti devono presentarsi prontamente e posizionarsi uno alla destra ed uno alla sinistra del Maestro di Campo che li attende al centro; prima dell'inizio della contesa prestano sempre cavalleresco saluto alla Corte, alla Giuria, all'avversario ed al pubblico.

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

Allo stesso modo, i Giudici di Lizza e gli Scrivani prendono sempre a riferimento il contendente, quindi l'eventuale Giudice di Campo, inizialmente posizionati sul lato destro o sinistro rispetto la loro posizione sul Palco od al tavolo di Giuria.

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

Il via alla contesa viene sempre dato dal Maestro di Campo, allungando orizzontalmente in mezzo la lizza una spada o un bastone su cui i due cavalieri appoggiano le loro armi offensive, con un "A VOI" mentre il termine della contesa è segnalato, oltre che dal Valletto, dal Maestro stesso con un "TEMPO" ed eventualmente dividendo i contendenti con la propria arma.

Durante le soste del combattimento eseguite per esigenze di sicurezza, riparazione dell'armatura od altre cause regolamentari, il conteggio del tempo viene sospeso ed autorizzato dai Maestri l'accesso in lizza a scudieri, capitani ed assistenti dei contendenti.

Le soste sono chiamate dal Maestro di Campo con "STOP" ed il riavvio con "A VOI", anche eventualmente mediante la stessa procedura gestuale di inizio contesa.

Nel caso di presenza dei Giudici di Campo, ogni assegnazione di punti viene proclamata ad alta voce ed evidenziata dagli stessi mediante alzata di mano indicante con le dita il punteggio: il Giudice di Lizza relativo, acquisisce il punteggio visto/chiamato e lo trasmette subito allo Scrivano.

Allo stesso modo, ogni Giudice di Lizza può segnalare al proprio Scrivano punti non visti dal relativo Giudice di Campo e modificare le decisioni dello stesso. 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 presenza dei soli Giudici di Lizza, le assegnazioni di punti vengono direttamente trasmesse agli Scrivani.

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

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

In caso di parità si procede allo spareggio: in questo caso il combattimento riprende per ulteriori 20 secondi.

Se al termine di tale tempo supplementare dovesse persistere la situazione di parità, il combattimento viene ripreso ad oltranza e la vittoria va al contendente che per primo, in modo assolutamente franco e netto, porta un colpo valido ad assegnare punti.

I punti fatti in tutte le fasi di spareggio vanno a sommarsi ai totali di ogni combattente.

In caso di mancata presentazione in lizza di uno dei contendenti, quello presente viene proclamato vincitore dell'incontro e gode di un'assegnazione forfettaria di 10 (dieci) punti.

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.

## Art. 14 MODALITÀ DEL TORNEO

Il Torneo è generalmente articolato in due fasi: gironi di qualificazione all'italiana e finali ad eliminazione diretta, salvo competizioni particolari che possono essere gestite a sfide dirette eliminatorie o finali ed in ogni altro modo in accordo tra i contendenti o per volontà degli organizzatori.

I gironi di qualificazione, in genere, sono 2, 4 o 8 con un numero massimo di 5 combattenti ognuno e servono a selezionare 4, 8 o 16 cavalieri che accedono alle fasi finali, rispettivamente formando tabelloni di semifinali, quarti od ottavi ad eliminazione diretta.

Il posizionamento dei contendenti nelle fasi finali può essere deciso per estrazione a sorte o direttamente per posizione raggiunta nelle fasi di qualifica.

A titolo esemplificativo si rappresenta di seguito un sistema di Torneo ad 8 gironi con 16 finalisti selezionati dagli ottavi, applicabile per similitudine anche ad 8 finalisti dai quarti o 4 dalle semifinali, con preselezione delle posizioni in tabellone.

Nel caso di Torneo articolato in 8 gironi di qualificazione (A-B-C-D-E-F-G-H), ognuno comprendente un massimo di 5 partecipanti: il primo ed il secondo classificato di ogni girone, ovvero coloro che risultano aver conseguito il maggior numero di vittorie, passano alle fasi finali.

Per risolvere i casi di parità, si tiene conto, nell'ordine, del maggior numero di punti fatti, del minor numero di punti subiti ed, in ultima analisi, del risultato degli scontri diretti.

Durante le fasi finali, i contendenti di cui sopra si scontrano ad eliminazione diretta secondo la seguente formula

Ottavi di finale:

Incontro 1: 1°A - 2°H      Incontro 2: 1°B - 2°G      Incontro 3: 1°C - 2°F      Incontro 4: 1°D - 2°E;  
Incontro 5: 1°E - 2°D      Incontro 6: 1°F - 2°C      Incontro 7: 1°G - 2°B      Incontro 8: 1°H - 2°A

Quarti di finale:

Incontro 9            vincente incontro 1 contro vincente incontro 2  
Incontro 10          vincente incontro 3 contro vincente incontro 4  
Incontro 11          vincente incontro 5 contro vincente incontro 6  
Incontro 12          vincente incontro 7 contro vincente incontro 8

Semifinali:

Incontro 13          vincente incontro 9 contro vincente incontro 10  
Incontro 14          vincente incontro 11 contro vincente incontro 12

Finali: per il 1° ed il 2° posto tra i vincenti delle semifinali e per il 3° e 4° posto tra i perdenti delle stesse.

## Art. 15 CODICE DI DISCIPLINA

I combattenti devono obbedire scrupolosamente a quanto previsto dal regolamento.

In caso si verificasse uno dei sottoelencati casi, il Maestro di Lizza provvederà a dare l' "Alt" e a prendere i provvedimenti necessari.

In particolare, viene dichiarato sconfitto ed escluso dal Torneo colui che:

- A - eccede in comportamenti sleali e scorretti contro il suo avversario;
- B - attacca l'avversario con l'intenzione di fargli del male;
- C - dimostra un comportamento violento e insofferente con atti o con parole verso l'avversario, i Maestri e la Giuria Arbitrale, o scagli via le armi con rabbia;
- D - dimostra poco rispetto per le sue armi, trascinandole con la punta al suolo, maneggiandole senza cura ecc.;
- E - non mantiene un comportamento dignitoso (per es. facendo gestacci, provocando l'avversario con un comportamento inadeguato, ecc);
- F - impreca ad alta voce o bestemmia.

Viene escluso dal Torneo, inoltre, chiunque abbandoni la lizza con rabbia dopo una sconfitta, rifiutando di accettare la stessa, di stringere la mano al vincitore, o dimostrando in modo plateale la sua irritazione.

---

Ultima versione: Maggio 2016

A cura di: Andrea Alberti (Gheppio de' Frati) e Ivan Irti (Uther di Mull of Kintyre)

Documento di proprietà della Scuola d'Arme Gens Innominabilis.

Salvo espressa autorizzazione, è vietata la riproduzione anche solo parziale del presente documento.