Associazione Italiana Cultura e Sport Direzione Nazionale e Comitato Regionale Emilia Romagna

In collaborazione con il Comitati Provinciale di Bologna

Società dei Vai Associazione Storico Culturale

Compagnia d'Arme delle Spade Gruppo Storico Medievale

4° TORNEO NAZIONALE AICS DI SCHERMA STORICA – SETTORE SPORTIVO

Il Comitato Provinciale AICS di Bologna, quello Regionale dell'Emilia-Romagna, l'associazione storico culturale "Società dei Vai" e la Compagnia d'Arme delle Spade indicono per sabato 1 aprile 2017 la quarta edizione del Torneo Nazionale AICS di Scherma Storica – Settore Sportivo, che si svolgerà presso il Palascherma Silvagni di Ravenna.

I. Finalità

Il Torneo Nazionale AICS di Scherma Storica è finalizzato a **favorire l'incremento, il confronto e la diffusione** degli studi sulla **scherma storica medievale e rinascimentale** e a **incentivare la pratica** di tali discipline sia **in ambito ricostruttivo/rievocativo che sportivo**.

II. Partecipanti

Sono ammessi a partecipare al torneo i soci di tutte le associazioni, sportive o culturali, praticanti scherma storica del periodo medievale e rinascimentale (indicativamente **dal XII al XVI secolo**) iscritte all'Associazione Italiana Cultura e Sport (in seguito AICS), in una qualsiasi delle sue sezioni provinciali, ma anche associazioni iscritte ad altri enti e federazioni.

La quota di partecipazione al torneo è di 20 € (venti euro), pranzo incluso.

Per i partecipanti già tesserati AICS la quota di partecipazione è di 15 € (quindici euro).

I partecipanti (o i presidenti delle associazioni di cui fanno parte) devono far pervenire le schede di iscrizione (allegato A), contenenti i dati richiesti.

Il pagamento dovrà essere effettuato mediante le modalità comunicate di seguito (vedi p.4) contestualmente all'invio degli allegati o comunque **con accredito entro venerdì 31 marzo 2017**.

Agli arbitri e allo staff organizzativo delle associazioni organizzatrici sarà garantito l'accesso ed il pasto gratuiti all'evento.

Tutti gli atleti partecipanti dovranno presentare certificato medico attestante l'idoneità all'attività sportiva o almeno ludico motoria.

Associazione Italiana Cultura e Sport
Direzione Nazionale
e
Comitato Regionale Emilia Romagna

In collaborazione con il Comitati Provinciale di Bologna

Società dei Vai
Associazione Storico Culturale

Compagnia d'Arme delle Spade
Gruppo Storico Medievale

III. Settori e Categorie

1. *SETTORE SPORTIVO*

I partecipanti a questo settore del torneo si iscrivono come singoli e prendono parte a duelli ad eliminazione diretta in cui si scontreranno con gli altri iscritti, scelti per sorteggio, nelle categorie sotto elencate.
Ad ogni categoria sono ammessi minimo 4 e massimo 32 iscritti. Nel caso in cui ad una categoria siano iscritti meno di 4 partecipanti, tale categoria verrà soppressa. Nel caso in cui ad una categoria desiderino iscriversi più di 32 iscritti (numero massimo di iscritti per categoria), conterà l'ordine in cui sono pervenuti i pagamenti delle quote di iscrizione.

I partecipanti possono iscriversi nelle seguenti categorie:

- **MEDIEVALE:**
  - **CATEGORIA: spada a 2 mani;**
- **RINASCIMENTALE:**
  - **CATEGORIA: spada da lato sola;**
  - **CATEGORIA: spada da lato accompagnata di pugnale o di brocchiere (a scelta).**

I duelli hanno durata di 2 minuti al termine dei quali **è dichiarato vincitore chi ha ottenuto più punti**.
In caso di parità allo scadere del tempo previsto, si procederà ad oltranza fino a che uno dei due combattenti otterrà almeno un punto e sarà dichiarato, pertanto, vincitore.

IV. Regolamento dei duelli

1. *SETTORE SPORTIVO*

a. *Richiami e penalità*

Ai duellanti viene assegnata **un'area limitata** entro la quale svolgere il duello (che concettualmente si rifà all'area chiusa in cui si svolgevano i duelli, in particolare quelli di natura torneistico/giudiziaria) delimitata dalle linee del campo. In caso di superamento della linea il duellante viene richiamato dagli arbitri e **al terzo superamento viene assegnato un punto all'avversario, e così dopo ogni tre superamenti successivi.**

Ad ogni colpo chiamato dagli arbitri è richiesto che lo schermidore rompa un attimo la misura per interrompere l'azione. **In ogni caso spetta agli arbitri stabilire se il colpo sia da attribuire o meno nel calcolo dei punteggi**.

In caso di dubbi tra gli arbitri è possibile fermare il cronometro e permettere eventuali consultazioni.

Gli arbitri sono sempre e comunque in **numero di 2 (arbitro principale e arbitro in seconda)** per ogni coppia duellante, mentre il tempo e il computo del punteggio vengono tenuti da appositi tecnici, dedicati a ciascun duello in corso.

La partecipazione in una determinata categoria presuppone inoltre l'uso di un determinato stile, cui i duellanti devono attenersi. Come è ben noto, lo stile di combattimento delle due epoche cui si rifanno le categorie del torneo si distingue soprattutto per il passeggio, la postura ed il modo di portare i colpi. È facoltà degli arbitri richiamare il combattente che non si attenga a tali stili. **Al terzo richiamo tecnico e per ogni due richiami successivi verrà assegnato un punto all'avversario**.

Sono altresì vietati colpi ed atteggiamenti esageratamente od intenzionalmente violenti. Un buon colpo non è tale se non può essere controllato né uno molto veloce è necessariamente ingestibile e potente, per cui agli arbitri di duello spetta il compito di valutare l'eventuale comportamento scorretto dei duellanti. In tal caso è facoltà degli arbitri impartire **richiami comportamentali**: **al secondo richiamo verrà assegnato un punto all'avversario, al terzo il duellante verrà automaticamente squalificato**. In caso di comportamento visibilmente violento li arbitri possono anche squalificare immediatamente il partecipante.

È facoltà degli arbitri interrompere il duello per richiamare gli schermidori o per discutere sulle penalità da assegnare.

Tutte le penalità vengono assegnate dall'arbitro principale, anche su segnalazione dell'arbitro in seconda, tranne quella per il superamento del bordo del campo, per la quale basta la chiamata di uno qualsiasi dei due.

I punti di penalità vengono conteggiati direttamente da chi tiene il punteggio quando gli arbitri li segnalano.

b. Conteggio dei punti

Nella **scherma medievale** sono considerati **obiettivi validi**:

- **le gambe**, dalla coscia fino alla caviglia **(1 punto)**;
- **le mani**, se colpite intenzionalmente **(1 punto)**;
- **le braccia**, dal polso alla spalla **(1 punto)**;
- **il busto**, dalle anche al collo **(2 punti)**;
- **la testa (2 punti).**

Nel caso della scherma medievale prese e giochi stretti che, in modo chiaro ed inequivocabile, portino al **disarmo o all'immobilizzazione** dell'avversario verranno calcolati **2 punti**.

I punti vengono assegnati a patto che il bersaglio venga colpito intenzionalmente e non accidentalmente o di striscio. Ciò vale soprattutto per i colpi ricevuti durante i contrasti in gioco stretto, durante i quali i colpi non sempre sono chiari e definiti.

Tale valutazione spetta comunque agli arbitri ed è insindacabile.

Nella **schema rinascimentale** sono considerati **obiettivi validi**:

- **le gambe**, dalla coscia fino alla caviglia **(1 punto)**;

- **la mano** che non porta la spada **(1 punto)**;
- **le braccia**, dal polso alla spalla **(1 punto)**;
- **il busto**, dalle anche al collo **(2 punti)**;
- **la testa (2 punti).**

Nei duelli di scherma rinascimentale sono **vietate prese al corpo e chiavi articolari** e sono altresì vietate le prese alla spada.

Non è considerata bersaglio la mano che porta la spada, mentre vale un punto il colpo che colpisca la mano che non la porta.

I COLPI ALL'INGUINE E ALLA NUCA SONO SEMPRE VIETATI IN ENTRAMBE LE CATEGORIE.

IN OGNI CASO LA VALUTAZIONE DEGLI ARBITRI È INSINDACABILE.

Il conteggio dei punti durante il duello si svolge nel seguente modo: quando l'arbitro principale ritiene che uno dei combattenti, indicati da due fasce di colore diverso, abbia portato a segno un colpo, alza la mano e indica il colore, specificando il colpo o il punteggio assegnato.

Il punto viene assegnato dall'arbitro principale, eventualmente anche a partire da una segnalazione dell'arbitro in seconda, che non può però mai assegnare punti se non approvati dall'arbitro principale.

Al momento della chiamata, il punto viene assegnato, si ferma il tempo, si aggiorna il punteggio a voce alta e i duellanti recuperano una posizione di guardia in fuori misura.

In caso di giochi stretti, atterramenti e prese viene comunque fermato il cronometro, assegnati eventuali punti e, prima che sia fatto ripartire il cronometro, i duellanti recuperano una posizione di guardia in fuori misura.

L'arbitro è tenuto a segnalare anche il caso di **colpo simultaneo**, indicando i punti ottenuti dai due duellanti **(il colpo simultaneo assegna punti a entrambi i duellanti in relazione agli obiettivi colpiti)**.

Agli arbitri di duello spetta inoltre il compito di valutare l'eventuale comportamento scorretto dei duellanti ed in tal caso al secondo richiamo verrà assegnato un punto all'avversario. **In caso di scorrettezze gravi e ripetute**, **è facoltà degli arbitri squalificare il duellante** dalla categoria cui è iscritto. Tale decisione è comunque sempre decretata dall'arbitro principale.

c. Protezioni minime obbligatorie

Tutti i partecipanti del settore sportivo sono tenuti ad indossare obbligatoriamente durante gli incontri **maschera da scherma sportiva (minimo 350N), guanti imbottiti (tipo hockey), sospensorio, protezioni imbottite per il busto.**

Qualsiasi altra protezione aggiuntiva (come parastinchi, gomitiere o ginocchiere, protezioni rigide per il petto o la schiena) è consigliata e sarà accettata

In caso di rotture o problemi saranno a disposizione dei combattenti due set di riserva di maschere (misura L) e guanti (misura 13) forniti dagli organizzatori, ma le protezioni aggiuntive sono a carico dei partecipanti.

Le armi utilizzate nel settore sportivo, fornite dagli organizzatori sono:

- spade in materiale sintetico (tipo black fencer) sia per i duelli medievali che per quelli rinascimentali

- brocchieri in acciaio del diametro di circa 35 cm;

Le armi per i combattimenti saranno uguali per tutti i duellanti e saranno fornite dagli organizzatori. Ai partecipanti sarà concesso l'uso della propria arma solo se identica a quella dell'avversario.

V. Composizione della giuria e delle terne arbitrali

Coerentemente con quanto fatto nella precedente edizione, e nell'ottica di favorire non una unica visione della scherma storica, ma più punti di vista in confronto e dialogo tra loro, a tutte le associazioni partecipanti sono invitate a fornire una figura giudicante.

Le associazioni partecipanti al settore sportivo possono fornire uno o più arbitro per ogni categoria a cui partecipano. Tali persone potranno essere impiegate sia come arbitri principali che come arbitri in seconda in ragione delle esigenze del torneo.

Se l'arbitro desidera partecipare come atleta ad una categoria del settore sportivo, può essere sostituito da un suo compagno, che non sia iscritto a tale categoria.

Quindi una associazione può presentare un solo arbitro, che arbitri in tutte e tre le categorie, oppure anche tre arbitri diversi, uno per ogni categoria del settore sportivo.

La coppia arbitrale di ogni duello sarà composta di volta in volta tra gli arbitri disponibili, evitando, se possibile, di far arbitrare duelli di soci della propria associazione.

È preferibile che gli arbitri NON partecipino al torneo, ma comunque NON possono arbitrare nella categoria in cui partecipano.

In caso di scarso numero di arbitri presentati dalle associazioni partecipanti, essi saranno integrati da altri tecnici a discrezione delle associazioni organizzatrici.

Gli incaricati di tenere i punti potranno essere invece anche tecnici dell'AICS.

VI. Regole generali e considerazioni finali

Per poter partecipare ogni associazione dovrà presentare il modulo di iscrizione debitamente compilato (allegato A).

Assieme alla modulistica, per le associazioni AICS, dovrà essere presentato (anche in copia) il certificato di affiliazione all'AICS dell'associazione e i soci partecipanti dovranno risultare tesserati all'AICS almeno da una settimana prima del torneo.

Associazione Italiana Cultura e Sport Direzione Nazionale e Comitato Regionale Emilia Romagna

In collaborazione con il Comitati Provinciale di Bologna

Società dei Vai Associazione Storico Culturale

Compagnia d'Arme delle Spade Gruppo Storico Medievale

LA MODULISTICA RICHIESTA DEVE PERVENIRE ENTRO E NON OLTRE LE ORE 12.00 DI GIOVEDÌ 30 MARZO 2017

- **PER E-MAIL A: info@societadeivai.it**
- **PER POSTA A: AICS VIA SAN DONATO 146/2 40127 BOLOGNA**

I PAGAMENTI DEVONO ESSERE CORRISPOSTI CON ACCREDITO ENTRO VENERDÌ 31 MARZO

Tutti i partecipanti dovranno presentare certificato medico attestante l'idoneità all'attività sportiva o almeno ludico motoria ed effettuare il pagamento delle quote di iscrizione.

Valgono infine le seguenti norme generali:

- Ogni partecipante deve mantenere un comportamento corretto nei confronti degli altri partecipanti e del personale tecnico, in particolare nei confronti di arbitri e giudici. L'Organizzazione si riserva il diritto di attuare provvedimenti disciplinari (penalizzazione sul punteggio o squalifica diretta) in qualsiasi momento nei confronti di coloro che dimostrino di mantenere un comportamento violento e scorretto nei confronti di terzi;
- i partecipanti al torneo sono responsabili in toto del loro equipaggiamento e gli organizzatori non si assumono alcuna responsabilità in merito ai danni che l'equipaggiamento dei partecipanti potrebbe subire durante i duelli;
- il giudizio degli arbitri e della giuria è insindacabile;
- la mancanza di uno dei requisiti per la partecipazione al torneo (mancanza del certificato medico, delle schede allegato A, equipaggiamenti protettivi minimi etc.) implica l'esclusione dallo stesso.

Con la partecipazione al torneo le associazioni, i gruppi storici e le accademie accettano integralmente il presente regolamento in tutte le sue parti.

IL PAGAMENTO DEVE ESSERE EFFETTUATO MEDIANTE BONIFICO BANCARIO
sul conto corrente presso la Banca Fideuram
Intestato a FEDERICO MARANGONI, VIA DI VAGNO 6 40133 BOLOGNA
IBAN IT24O0329601601000066248368

O MEDIANTE PAGAMENTO PAYPAL ALL'ACCOUNT
marangonif@hotmail.it