



REGOLAMENTO DEL TORNEO DI COMBATTIMENTO MEDIOEVALE

PARTECIPANTI

per accedere al torneo è obbligatorio:

- aver compiuto 18 anni
- presentare un certificato medico di sana e robusta costituzione o meglio ancora sportivo
- Assicurazione personale o del gruppo di appartenenza
- avere un equipaggiamento adeguato

EQUIPAGGIAMENTO

- costume storico completo che appartenga ad un periodo compreso tra il 1350 e il 1450
- elmo da combattimento in metallo con volto e nuca protetti, provvisto di imbottita interna
- protezioni per collo e gola (mentiera, gorgera.....)
- imbottita di base (gambeson, aketon, pourpoint.....)
- petto e schiena in metallo o pettorina stile Wisby, piastre ecc..
- spallacci, gomitiere, bracciali, ginocchiere in metallo o cuoio cotto
- manopole in metallo obbligatorie anche se non appartenenti al periodo storico rappresentato
- cosciali in metallo o cuoio e metallo (steccati) o imbottiti e ricoperti di piastre di cuoio
- sospensorio e conchiglia indossati sotto al costume

Consigliati:

- schinieri o mezzi schinieri
- paradenti
- altre protezioni anche non storiche purché nascoste

ARMI

Offensive:

- daga, falciante, spada ad una mano, storta, spada ad una mano e mezzo, spada a due mani, storta a due mani

Difensive:

- brocciante (30 cm max), scudo triangolare, scudo tondo imbracciato, scudo ovale

Tutte le armi offensive e difensive devono essere adeguate al combattimento in totale sicurezza (no appuntite, no affilate....)

Tutti gli equipaggiamenti devono essere in carattere con il personaggio rappresentato; ogni combattente sarà sottoposto a supervisione dei giudici di campo all'inizio della manifestazione in modo tale di avere il tempo di adeguarsi se necessario.

Regolamento di Combattimento

Il primo turno di duelli sarà deciso tramite sorteggio; prima di ogni duello il combattente dovrà dichiarare, al tavolo del notaio, l'arma che userà indipendentemente dalla scelta dell'altro contendente.

AREA DI COMBATTIMENTO

- palco rialzato in legno quadrato di metri 6x6

All'interno dell'area di combattimento potranno accedere solo i combattenti con il loro seguito in costume al momento della chiamata.

- *Durata:* 90 secondi senza interruzione
- *punteggio:* petto e schiena 2 punti, braccia gambe e testa 1 punto
- *vittoria:* per punti, per disarmo volontario, per decisione arbitrale, per abbandono.

L'arbitraggio sarà gestito da due arbitri più un maestro di campo che supervisionerà il duello. Nel caso di parità alla fine del tempo i contendenti avranno il tempo di recuperare per fare un secondo scontro duello della stessa durata dove la vittoria sarà assegnata al primo che farà punto. Nel caso di eventuale zero a zero del secondo scontro la vittoria verrà assegnata per

decisione arbitrale.

AZIONI VIETATE

- contestare le decisioni arbitrali
- colpi di punta
- spinte e trazioni senza motivo
- proiezioni
- calci e pugni
- prese alla lama
- prese allo scudo
- colpire con lo scudo
- leve articolari
- colpi non controllati o su bersagli non validi
- colpire le mani
- lanciare armi o equipaggiamento in terra o ad altri

Al loro arrivo i partecipanti o un loro rappresentante dovranno presentare la documentazione richiesta al responsabile che verrà comunicato all'atto dell'iscrizione.

Al torneo potranno partecipare un numero minimo di 12 combattenti fino ad un massimo di 32.
Le modalità degli scontri ad es. eliminazione diretta o girone all'italiana verranno decise in base al numero dei partecipanti. Gli scontri per primo secondo e terzo posto saranno con modalità girone all'italiana.

E' naturale che la regola principale sarà il buon senso e la ricerca del divertimento, perciò se in questo regolamento non è stato espressamente vietato l'uso di armi atomiche o il combattimento a cavallo è perché si spera che chi legge si iscriva con l'intento del confronto alla pari e non ricercando una falla nel regolamento che gli permetta di sopraffare l'avversario, in ogni caso: **cavacom@libero.it**