



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



In collaborazione con i  
Comitati Provinciali di  
Bologna e Modena



Associazione Storico Culturale  
Società dei Vai  
Associazione Storico Culturale

## 2° TORNEO NAZIONALE AICS DI SCHERMA STORICA

I Comitati Provinciali AICS di Bologna e Modena, quello Regionale dell'Emilia-Romagna e l'associazione storico culturale "Società dei Vai" indicano per sabato e domenica 11 e 12 aprile 2015 la seconda edizione del Torneo Nazionale AICS di Scherma Storica, che si svolgerà presso la Fiera di Modena in occasione del Modena PLAY, il Festival Nazionale del Gioco.

### 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. La quota di partecipazione al torneo per i soci AICS è di 14,00 € (quattordici euro) per un giorno, 18,00 € per entrambi.

Sono altresì ammessi a partecipare i soci delle associazioni invitate ed iscritte ad altre federazioni, previo versamento di un contributo di partecipazione di 18,00 € (diciotto euro) a testa, 23,00 € per due giorni.

Non è necessario, per chi non fosse già affiliato AICS, dotarsi della tessera AICS.

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

Il pagamento dovrà essere effettuato mediante le modalità comunicate al momento dell'invio degli allegati ed eseguito entro una settimana dal primo giorno del torneo.

**La quota di partecipazione comprende il biglietto di ingresso alla fiera Modena PLAY (del valore di 13 euro), che sarà possibile visitare anche durante le pause del torneo.**

**I giudici, gli arbitri e lo staff organizzativo saranno dotati di pass gratuito per l'accesso all'evento e alla fiera.**

**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 i  
Comitati Provinciali di  
Bologna e Modena



Associazione Storico Culturale  
Società dei Vai  
Associazione Storico Culturale

### III. Settori e Categorie

In accordo con le finalità del torneo sono istituiti due settori in cui i partecipanti potranno competere:

- **Settore Ricostruttivo;**
- **Settore Sportivo.**

#### 1. SETTORE RICOSTRUTTIVO

I partecipanti a questo settore del torneo si presentano a coppie, in cui entrambi i duellanti fanno parte della medesima associazione, e si affrontano presentando una ricostruzione di un duello effettuata partendo dalle informazioni storiche desunte dai trattati di scherma e dalle fonti iconografiche e documentarie del periodo medievale e rinascimentale.

A tal fine i partecipanti verranno differenziati in due categorie:

- **Medievale (dal 1100 al 1470);**
- **Rinascimentale (dal 1471 al 1599).**

In ciascuna categoria i partecipanti dovranno presentare un duello che si rifaccia a stili di combattimento presenti nei trattati di scherma, italiani o stranieri, datati nell'intervallo specificato ed in abbigliamento corrispondente al periodo prescelto.

**Ogni coppia di partecipanti al settore ricostruttivo è tenuta a presentare una scheda descrittiva del duello** (periodo di riferimento, trattati di scherma a cui ci si riferisce, eventualmente iconografia di riferimento ecc., vedi allegato B).

**La durata massima dei duelli è di 3 minuti**, durante i quali i partecipanti potranno dimostrare le loro capacità schermistiche arricchite, facoltativamente, da parti recitate che contribuiscano a contestualizzare il duello presentato.

**Nel caso in cui le coppie di iscritti ad una categoria siano meno di quattro**, il settore ricostruttivo del torneo verrà organizzato su una sola categoria.

#### 2. 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 16 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).



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



In collaborazione con i  
Comitati Provinciali di  
Bologna e Modena



Associazione Storico Culturale  
Società dei Vai  
Associazione Storico Culturale

**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 RICOSTRUTTIVO

Ogni coppia che presenta un duello deve aver fatto pervenire all'atto dell'iscrizione una scheda descrittiva del duello (vedi allegato B).

Ogni componente della giuria valuterà con un punteggio da 1 a 5 (sono ammessi anche i mezzi voti) ciascuno dei due parametri seguenti:

- **Correttezza dell'equipaggiamento e dell'abbigliamento:** i giudici valuteranno la coerenza degli equipaggiamenti (armi, armature, abiti ed accessori) rispetto al periodo storico e alla descrizione indicati nella scheda;
- **Tecnica schermistica:** i giudici valuteranno la tecnica dei duellanti nell'esecuzione, considerando in particolare la naturalezza del combattimento e l'attinenza con le tecniche e la scherma del periodo rappresentato, o con il riferimento indicato nella scheda.

**Il voto complessivo dato da ciascun membro della giuria per ciascun duello, quindi, andrà da un minimo di 2 punti ad un massimo di 10 punti.**

**Per ogni duello verranno esclusi dal conteggio il punteggio più alto e quello più basso dati dai membri della giuria.**

Al termine dell'esecuzione di tutti i duelli, sarà stilata la classifica e la coppia con il punteggio più alto sarà proclamata vincitrice. In caso di ex-aequo per il primo o il secondo posto, verrà richiesta alle coppie una seconda esibizione con relativa valutazione dei giudici.

### 2. 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 3** per ogni coppia duellante, mentre il tempo e il computo del punteggio vengono tenuti da appositi tecnici, dedicati a ciascun duello in corso.



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



In collaborazione con i  
Comitati Provinciali di  
Bologna e Modena



Associazione Storico Culturale  
Società dei Vai  
Associazione Storico Culturale

**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.**

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

**Tutte le penalità vengono assegnate a maggioranza tra gli arbitri, tranne quella per il superamento del bordo del campo**, per la quale basta la chiamata di un solo arbitro.

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 colpisce la mano che non la porta.



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



In collaborazione con i  
Comitati Provinciali di  
Bologna e Modena



Associazione Storico Culturale  
Società dei Vai  
Associazione Storico Culturale

**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 un arbitro 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, eventualmente specificando se il colpo valeva 2 o 3 punti.

Se almeno un altro arbitro alza la mano e cita lo stesso duellante, 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.

Se solo uno dei tre arbitri ha chiamato il punto, l'incaricato di tenere il conto non modificherà il punteggio.

In caso di giochi stretti, atterramenti e prese viene comunemente fermato il cronometro, assegnati eventuali punti a maggioranza degli arbitri 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, come ogni penalità, dovrà essere presa a maggioranza dei 3 arbitri.

### ***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) e sospensorio.**

Qualsiasi altra protezione aggiuntiva (come parastinchi, gomitiere o ginocchiere, protezioni 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:**

- **aste in rattan dotate di guardia di lunghezza 110 cm e diametro 26 mm per le spade rinascimentali;**
- **aste in rattan dotate di guardia di lunghezza 130 cm e diametro 32 mm per le spade a 2 mani;**
- **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.





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



In collaborazione con i  
Comitati Provinciali di  
Bologna e Modena



Associazione Storico Culturale  
Società dei Vai  
Associazione Storico Culturale

## 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 è richiesto di fornire una figura giudicante per ciascuno dei settori cui prendono parte.

**Le associazioni partecipanti al settore ricostruttivo devono presentare un giudice** da inserire nella giuria che valuterà i duelli secondo i criteri di cui al punto IV.1.

La giuria di valutazione del settore ricostruttivo è costituita da un membro della Società dei Vai più un membro di ogni associazione partecipante, da indicare al momento della registrazione dell'associazione all'inizio della giornata di torneo. La giuria non può essere costituita da meno di 4 membri ed eventuali mancanze saranno integrate da soci delle associazioni organizzatrici.

**Le associazioni partecipanti al settore sportivo devono fornire almeno un arbitro per ogni categoria** che vada a formare la terna che valuta i duelli secondo i criteri di cui al punto IV.2.

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.

Le associazioni che, al momento dell'iscrizione e soprattutto della registrazione il giorno del torneo non presentino nemmeno una di queste figure (arbitri o membro della giuria) per il settore a cui partecipano subiranno un malus calcolato in 3 punti in meno in tutti i duelli del settore sportivo e 3 punti in meno nelle valutazioni del settore ricostruttivo.

La terna 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.



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



In collaborazione con i  
Comitati Provinciali di  
Bologna e Modena



Associazione Storico Culturale  
Società dei Vai  
Associazione Storico Culturale

## VI. Regole generali e considerazioni finali

Per poter partecipare ogni associazione dovrà presentare il modulo di iscrizione debitamente compilato (allegato A) e, nel caso partecipi al settore ricostruttivo, tante schede descrittive (allegato B) quanti sono i duelli presentati.

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.

**LA MODULISTICA RICHIESTA DEVE PERVENIRE ENTRO E NON OLTRE  
LE 23:59 DI DOMENICA 29 MARZO 2015**

- PER E-MAIL A: [info@aicsbologna.it](mailto:info@aicsbologna.it) E a [info@societadeivai.it](mailto:info@societadeivai.it)
- PER POSTA A: AICS VIA SAN DONATO 146/2 40127 BOLOGNA

**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;
- **le armi per i duelli del settore ricostruttivo devono essere sicure e non rovinare**, per evitare che possano rompersi in duello ed eventualmente arrecare danno ai partecipanti stessi o al pubblico. In particolare **le armi verranno sottoposte ad un attento esame** da parte della giuria che verificherà l'assenza di sbavature pericolose, parti acuminata e filo di lama tagliente. **Se non idonee verrà vietato l'utilizzo dell'arma** e, nel caso che i duellanti non siano in grado di sostituire l'arma con una idonea, saranno squalificati;
- 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 o B, 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.