



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



In collaborazione con i
Comitato Provinciale di
Bologna



VADI
Unione Arti
Dimicatorie Italia



Società dei Vai
Associazione
Storico Culturale

1° TORNEO DELL'ESARCATO

Valido come TORNEO NAZIONALE AICS DI SCHERMA STORICA – SETTORE HEMA

Valido come Evento del Campionato V.A.D.I. - UNIONE ARTI DIMICATORIE ITALIA

L'associazione storico culturale “Società dei Vai”, il Comitato Provinciale AICS di Bologna, quello Regionale dell'Emilia-Romagna e l'Unione Arti Dimicatorie Italia indicano per domenica 17 aprile 2016 la prima edizione del Torneo dell'Esarcato, Torneo Nazionale AICS di Scherma Storica – Settore HEMA, che si svolgerà presso il Palascherma Silvagni, in via Chiarissimo Falconieri 33 a Ravenna.

I. Finalità

Il Torneo dell'Esarcato 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 XIII al XVII secolo**) iscritte all'Associazione Italiana Cultura e Sport (in seguito AICS), in una qualsiasi delle sue sezioni provinciali

Sono altresì ammessi a partecipare i soci di ogni altra associazione iscritta ad un qualsiasi Ente di Promozione Sportiva, o Federazione, italiana o straniera.

I partecipanti (o i presidenti delle associazioni di cui fanno parte) devono far pervenire le schede di iscrizione (allegato A.H), 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 lunedì 11 aprile 2016.**

Tutti gli atleti partecipanti dovranno presentare certificato medico attestante l'idoneità all'attività sportiva o almeno ludico motoria, o sottoscrivere di esserne in possesso.



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



In collaborazione con i
Comitato Provinciale di
Bologna



VADI
Unione Arti
Dimicatorie Italia



Società dei Vai
Associazione
Storico Culturale

III. Settori e Categorie

1. SETTORE HEMA

I partecipanti a questo settore del torneo si iscrivono come singoli e prendono parte a duelli in una prima fase a gironi e successivamente 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:

- **SPADA A 2 MANI - LONGSWORD**
- **STRISCIA**

Le norme che seguono sono estratte dal Regolamento Tornei VADI (nel seguito RTV), cui il Torneo dell'Esarcato aderisce e al quale si fa riferimento per ogni altro aspetto non specificatamente trattato nel presente regolamento.

IV. Regolamento di Gara (Art.9 RTV)

1. Per **bersaglio valido** si intende tutto il corpo dell'avversario, compreso l'equipaggiamento protettivo indossato.
2. **Per ogni colpo valido viene assegnato un punto.**
3. Sono colpi validi quelli portati a segno con la lama della spada, sfruttando una delle tre opportunità di ferimento offerte dall'arma, cioè: taglio, punta o strisciata.
4. I colpi dovranno essere chiari, netti e portati con la giusta dose di tecnica, secondo l'interpretazione del Maresciallo di Campo. In caso di azioni dubbie il Maresciallo può decidere di non assegnare punteggio, a sua totale discrezione.
5. **È considerato colpo valido il chiaro e pulito disarmo dell'arma principale dell'avversario.** Disarmi confusi e/o contemporanei non assegnano punteggio, lasciando agli eventuali successivi colpi la risoluzione dell'assalto.
6. I colpi di piatto non sono considerati validi ai fini del punteggio, ma l'eventuale strisciata consecutiva è da considerarsi un colpo valido.
7. È da considerarsi **valido il colpo portato con il pomo/elso della spada al volto dell'avversario**, purché sia chiaro e portato intenzionalmente; se fosse frutto di incastri derivanti da un'azione di gioco stretto mal riuscita, non sarà considerato valido. **NOTA BENE:** questo tipo di colpi saranno concessi solo se il simulacro permette di eseguirli in sicurezza: tali parti devono quindi essere arrotondate e/o dotate di estremità in gomma; sarà discrezione della giuria



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



In collaborazione con i
Comitato Provinciale di
Bologna



VADI
Unione Arti
Dimicatorie Italia



Società dei Vai
Associazione
Storico Culturale

- permettere tale azione, in base al simulacro utilizzato; non sarà possibile permettere l'azione solo ad uno dei combattenti.
8. I colpi portati con armi secondarie fornite di lama seguono le stesse regole dell'arma primaria.
 9. Il colpi portati con eventuali armi secondarie prive di lama, come l'umbone di un brocchiero, non sono da considerarsi validi e seguono le stesse indicazioni dei colpi senz'armi nel punto successivo.
 10. **È permesso urtare intenzionalmente col corpo. Sono permesse le prese e le azioni di lotta, compresi colpi senz'armi** (calci, pugni, gomitate, ginocchiate..), purché non vadano troppo violentemente contro la naturale direzione delle articolazioni, rischiando di ledere seriamente l'avversario. Tali azioni non garantiscono punteggio e possono essere usate solo in funzione di disturbare e/o portare colpi validi; esse devono essere sanzionate dal giudice se un combattente ne fa uso indiscriminato, in particolare se fine a sé stesso; deve essere messo in primo piano l'utilizzo dell'arma principale, e le azioni senz'armi devono verificarsi in una percentuale esigua rispetto alle altre. Il giudice può interrompere l'azione se una situazione di corpo a corpo rende l'azione confusa e pericolosa, assegnando un nulla di fatto ai combattenti, che ripartiranno dai propri angoli, come di consueto. Nel caso in cui due atleti insistano nel confondere la pulizia delle azioni schermistiche con l'entrata corpo a corpo, il Maresciallo può sanzionarli dichiarando un Colpo Contemporaneo o, nei casi più estremi, con richiami, ammonizioni ed espulsioni.
 11. **È possibile effettuare una presa sul pomo, sull'elsa o sulla lama dell'avversario** per effettuare tempestivamente un disarmo, o bloccare le armi. **Tale presa deve essere chiara e non può avvenire mentre la lama è in movimento**, in procinto di colpire; **in questo caso, viene validato il colpo alla mano ricevuto**, e la presa successiva non viene considerata. Il disarmo non garantisce punto immediato, a meno che il Maresciallo di campo non ne valuti la perfetta esecuzione, dichiarando lo STOP, come dal precedente punto 5, oppure l'avversario stesso riconosca di aver subito un'azione pulita e, con spirito da vero gentiluomo, si fermi concedendo l'azione all'avversario. Il Maresciallo dovrà sempre tener conto di questi comportamenti altamente cavallereschi e lodarli pubblicamente.
 12. **La perdita accidentale della propria arma principale in una situazione di gioco largo è da considerarsi estremamente negativa sul piano stilistico ed assegna un punto all'avversario.** Nel caso in cui succedesse contemporaneamente, si considera colpo contemporaneo.
 13. È da considerarsi **Colpo Contemporaneo** il verificarsi della situazione in cui **i combattenti portino a termine un'azione che assegni un punteggio valido vicendevolmente**, cioè nel **medesimo tempo schermistico**; è altresì un colpo contemporaneo quando un combattente porta un'azione che assegni un punteggio valido mentre l'avversario ha già iniziato l'esecuzione dello stesso tipo di azione, anche se stilisticamente diversa; in questo caso, anche se il secondo combattente arriverà con un tempo cronologico di ritardo, cioè “di rimessa”, si considera l'azione come colpo contemporaneo; **qualunque colpo che arrivi dopo lo STOP dell'arbitro non può essere considerato valido**, dunque non può generare colpo contemporaneo; i giudici porranno sempre estrema attenzione ad interrompere l'azione nel momento giusto. **È vietato portare colpi dopo lo STOP** ed il Maresciallo dovrà sanzionare severamente questi comportamenti.
 14. Si considera un combattente uscito dall'area di combattimento quando entrambi i piedi saranno al



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



In collaborazione con i
Comitato Provinciale di
Bologna



VADI
Unione Arti
Dimicatorie Italia



Società dei Vai
Associazione
Storico Culturale

di fuori della delimitazione imposta dagli organizzatori. Un piede si considera “al di fuori” se tocca la delimitazione visiva posta dagli organizzatori. Nel caso tale delimitazione sia presentata con ostacoli verticali, si considera uscito dal campo il combattente che tocchi, in qualunque modo, anche con la propria arma, l'ostacolo verticale.

15. Uscire dal campo provoca un immediato STOP da parte del giudice. Nello specifico:
 - a) Uscire dal campo di combattimento è considerato un colpo valido ricevuto e segue tutte le regole già indicate per il colpo contemporaneo.
 - b) Uscire dal campo di combattimento e ricevere contemporaneamente un colpo valido non assegna all'avversario un punteggio maggiore di uno.
 - c) Se un combattente porta un colpo valido nello stesso tempo in cui esce dal campo, sarà dichiarato colpo contemporaneo.
 - d) Se un combattente che ha ricevuto un colpo valido esegue un'azione di rimessa nello stesso tempo in cui esce dal campo, la sua azione sarà considerata valida e sarà assegnato un colpo contemporaneo.
 - e) Nel caso entrambi gli atleti escano dal campo a seguito degli sviluppi di un'azione di lotta, sarà assegnato un colpo contemporaneo.
 - f) Spingere l'avversario fuori dal campo intenzionalmente è un'azione da intendersi al pari delle azioni di lotta descritte nel precedente punto.10 . Fatto salvo che rimangono validi i punti 15.a/b/c/d/e, il Maresciallo dovrà sanzionare combattenti che facciano uso indiscriminato di questo metodo di combattimento per ottenere punti. Deve essere promosso l'uso dell'arma principale e della Buona Arte Schermistica.
16. È assolutamente vietato lanciare contro l'avversario armi od oggetti e privarlo intenzionalmente delle protezioni.
17. **È vietato proseguire qualunque tipo di azione dopo lo STOP da parte dell'arbitro.**
18. **Sono vietati i colpi intenzionali ai genitali e all'inguine.**
19. I colpi alla nuca e alla spina dorsale dovranno essere “poggiati” e non “portati”, quindi con controllo per non ledere l'incolumità dell'avversario.
20. Un atleta che compia azioni vietate può essere sanzionato dall'arbitro con punizioni che possono andare dal richiamo verbale alla squalifica dal combattimento (con vittoria a pieni punti dell'avversario e sconfitta a punti minimi per il trasgressore), fino all'espulsione dalla competizione per particolari scorrettezze.
21. Un giudice può richiamare, ed eventualmente squalificare, un combattente eccessivamente maldestro e/o nervoso che, nonostante non compia azioni pericolose intenzionalmente, risulti un pericolo per sé stesso, per il suo avversario e per il pubblico.
22. È vietato parlare e, soprattutto, urlare, per tutta la durata del combattimento, pause comprese. È consentito parlare sottovoce al proprio allenatore e ai propri secondi nei momenti di pausa tra un assalto e l'altro. Saranno sanzionati combattenti che, con l'utilizzo della propria voce, distraggano l'avversario. Saranno particolarmente sanzionati urli di ogni genere, soprattutto se portati durante un'azione per spaventare l'avversario o influenzare la giuria.
23. **Ogni combattimento ha una durata di tre minuti;** il tempo può essere fermato solo su richiesta del Maresciallo. Quest'ultimo ha il dovere di risolvere rapidamente gli assalti, assegnare i



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



In collaborazione con i
Comitato Provinciale di
Bologna



VADI
Unione Arti
Dimicatorie Italia



Società dei Vai
Associazione
Storico Culturale

punteggi e far ripartire il combattimento. In casi eccezionali il Maresciallo può chiedere di recuperare del tempo perduto, indicando chiaramente al cronometrista i secondi da aggiungere a quelli regolamentari. A tempo scaduto, o in procinto di scadere, il Maresciallo ha facoltà di chiamare l'“Ultimo Assalto”, che potrà protrarsi oltre il tempo regolamentare fino alla chiamata del successivo STOP.

24. **Il combattimento ha termine prima dei tre minuti se vengono segnati cinque colpi validi da parte di un combattente, o se vengono segnati cinque colpi contemporanei.** Il Maresciallo può porre fine ad un combattimento per ragioni disciplinari o altre ragioni straordinarie.
25. Il Maresciallo ha il compito di mantenere il combattimento elegante e presentabile ad ogni tipo di pubblico, dai bambini agli adulti. I combattenti hanno il dovere di mantenere il pieno controllo emotivo e marziale.
26. Il Maresciallo di Campo può sanzionare, in caso lo ritenga necessario, a sua totale discrezione, gli atleti e tutti i partecipanti all'evento, dentro e fuori dal campo.
27. **Ogni incontro è presieduto da un Giudice o Maresciallo di Campo. Egli è addetto alla verifica della sicurezza ed al regolare svolgimento del combattimento; le sue decisioni sono inappellabili:** può interrompere l'incontro, comminare le sanzioni, le squalifiche e le espulsioni dal combattimento. Ha il compito di dare inizio al combattimento e di interromperlo. E' supportato da un Giudice in Seconda, che si deve trovare dirimpetto alla sua posizione, per garantire una corretta visione del lato buio. Possono essere presenti anche ulteriori 2 o 4 Giudici di Linea che si occuperanno di mantenere l'attenzione viva esclusivamente sui combattenti assegnati, garantendo una visione del gioco più ampia.
28. Solo il Giudice o Maresciallo di Campo può dichiarare lo STOP. Lo STOP dovrà essere dichiarato con voce ferma, chiara e tonante.
29. Il Giudice in Seconda può dichiarare lo STOP solo se è perfettamente certo che il colpo ritenuto valido fosse impossibile da giudicare dal Giudice o Maresciallo di Campo (comunemente ciò accade per ragioni di angolazione e visuale).
30. Gli altri Giudici possono dichiarare lo STOP solo ed esclusivamente nel caso in cui fosse messa in pericolo la sicurezza dei presenti (ad esempio, rottura dell'equipaggiamento o rilevamento di comportamenti scorretti).
31. Durante la gara, se gli Assistenti Giudici ritenessero di aver rilevato un colpo valido, alzeranno una mano; sarà compito del Giudice o Maresciallo di Campo considerare o meno la segnalazione valida.
32. Dopo lo STOP il Maresciallo può richiedere, pubblicamente od in privato, un parere degli altri giudici. Nessuno, all'infuori del Giudice o Maresciallo di Campo, potrà dichiarare l'esito finale dell'assalto.
33. **Gli atleti non potranno in nessun caso dichiarare colpi, ricevuti o portati, in nessun modo.** Potranno esprimere una loro opinione solo ad una chiara richiesta del Giudice.
34. I Giudici hanno facoltà di muoversi intorno all'area di svolgimento dell'incontro così da potersi garantire la miglior visuale possibile per lo scontro, possibilmente agli angoli/lati opposti.
35. Sarà necessario eleggere un cronometrista, che avrà il compito di cronometrare l'incontro, arrestare il tempo durante le fasi di sospensione e segnalare il termine del combattimento. Costui



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



In collaborazione con i
Comitato Provinciale di
Bologna



VADI
Unione Arti
Dimicatorie Italia



Società dei Vai
Associazione
Storico Culturale

non dovrebbe essere il Giudice o Maresciallo di Campo, salvo casi eccezionali.

36. E' altresì necessaria la presenza di uno o due segnapunti, atti alla trascrizione dei punti trasmessi dal Giudice o Maresciallo di Campo. Chiunque può eseguire questo compito.
37. Ogni contendente ha il dovere di comportarsi secondo la sportività e il rispetto del proprio avversario, facilitando il compito della Giuria.
38. Il Maresciallo di Campo può decidere che taluni comportamenti tecnici non siano in linea con l'immagine della Buona Arte Schermistica; in taluni casi può sanzionare combattenti che, ad esempio, insistano nel colpire il terreno con la spada, o portino colpi continuamente poco chiari, o senza una adeguata tecnica estico-schermistica.

V. Rituale di Gara (Art.10 RTV)

1. Prima di ogni incontro saranno annunciati i nomi dei contendenti (e quelli della coppia successiva, in caso di torneo); costoro dovranno presentarsi prontamente nell'area del combattimento a volto scoperto e raggiungere il giudice in centro.
2. I combattenti dovranno presentarsi entro 60/sessanta secondi dalla chiamata in campo. In caso di mancata presentazione il combattente sarà dichiarato sconfitto al minimo punteggio, e sarà assegnata la vittoria al combattente presente, al massimo punteggio. In caso di assenza di entrambi i combattenti, entrambi saranno dichiarati sconfitti al minimo punteggio.
3. L'equipaggiamento difensivo sarà ricontrollato superficialmente prima dell'inizio del combattimento; verrà, dunque, assegnato un angolo, dove i combattenti dovranno sostare nelle pause.
4. Nell'angolo sosterranno anche eventuali Allenatore e Secondi.
5. Ogni Combattente verrà identificato con un colore (della giacca o di un eventuale simbolo assegnato chiaramente). Il Maresciallo interpellerà eventualmente l'atleta nominando il suo colore.
6. Prima di iniziare l'incontro, l'arbitro farà posizionare gli atleti ai propri angoli, e chiederà il saluto ufficiale, che dovrà essere eseguito a volto scoperto e secondo i dettami del successivo punto 7. Costoro dovranno salutare prima il Giudice e poi il proprio avversario. Il Giudice, dunque, controllerà che il personale arbitrale sia pronto, quindi chiederà ai combattenti: "Pronti?" e alla risposta affermativa dei due, dichiarerà l'inizio dello scontro con la parola: "Combattete", pronunciata in maniera forte e chiara. La stessa parola, allo stesso modo, sarà utilizzata per ricominciare ogni assalto dopo uno STOP.
7. Il saluto è presentato dall'atleta in forma libera, purché sia rispettoso dei giudici e dell'avversario.
8. Al termine di ogni assalto, segnalato con l'ordine STOP, i combattenti avranno il dovere di raggiungere gli angoli assegnati.
9. Al termine dell'incontro, acquisiti i risultati del combattimento, il Giudice proclamerà il vincitore, annunciando le statistiche fondamentali (punteggio, ammonizioni, colpi contemporanei...). Dopo di ciò, il Giudice chiamerà il saluto formale finale. I combattenti saluteranno a volto scoperto, e secondo i dettami del precedente punto 7, prima il proprio avversario, poi il Giudice. Il Giudice dichiarerà, infine, la parola: "Ringraziamenti", ed i combattenti, a volto scoperto, raggiungeranno il centro per stringersi la mano e/o abbracciarsi, complimentandosi tra loro come veri



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



In collaborazione con i
Comitato Provinciale di
Bologna



VADI
Unione Arti
Dimicatorie Italia



Società dei Vai
Associazione
Storico Culturale

Gentiluomini; successivamente stringeranno la mano al Giudice, ringraziandolo, ed egli si complimenterà con entrambi. In caso siano presenti gli allenatori ed i secondi questi, dopo i ringraziamenti degli atleti, stringeranno la mano all'atleta, all'allenatore e ai secondi avversari, complimentandosi, per poi stringerla anche al Giudice e ringraziarlo.

10. I partecipanti devono obbedire scrupolosamente a quanto previsto dal regolamento.

Casi comuni per i trasgressori:

- a) l'arbitro rivolgerà un avvertimento a quel combattente che non si comporti in modo leale e corretto e, in caso di recidività, potrà procedere a dichiararlo sconfitto con la diretta esclusione dalla competizione;
- b) chiunque, a giudizio dell'arbitro, combatta e attacchi l'avversario con la chiara intenzione di arrecargli del danno fisico, verrà dichiarato sconfitto ed escluso dalla competizione;
- c) chiunque dimostri un atteggiamento violento e insofferente, con atti o con parole dirette verso l'avversario o la giuria, o scagli via le armi con rabbia, verrà dichiarato sconfitto ed escluso dalla competizione;
- d) chiunque abbandoni il campo con rabbia dopo una sconfitta, senza porgere il saluto al vincitore, verrà dichiarato sconfitto, anche se ha appena vinto l'incontro, ed escluso dalla competizione;
- e) chiunque non mantenga un comportamento dignitoso (per es. facendo gestacci, provocando l'avversario con comportamenti inadeguati, trascinando a terra le sue armi o dimostrando poco rispetto verso l'Arte della Scherma Storica) verrà dichiarato sconfitto ed escluso dalla competizione;
- f) chiunque imprechi ad alta voce, o chi bestemmi contro qualunque forma di divinità, o più in generale tenga un comportamento non consono per atteggiamento o linguaggio indecoroso, verrà considerato sconfitto ed escluso dalla competizione.

VI. Sicurezza (Art. 8 RTV)

1. L'equipaggiamento protettivo minimo obbligatorio consiste in:
 - a. - **Maschera da scherma storica o da scherma olimpica omologata 1600N;**
 - b. - Paranauca con coprinaschera che assicuri protezione totale, a 360°, del collo e di tutta la testa, senza parti scoperte;
 - c. Giacca specifica per scherma storica: sono ammessi tagli moderni, storici o un misto di entrambi, purché dallo stile elegante, non goffo e raffazzonato; piastroni da maestro e protezioni aggiuntive sufficientemente imbottite sono altresì ammesse, purché non rendano l'atleta poco elegante a vedersi; la giacca deve coprire completamente il busto e non avere nessuna zona scoperta; le zone coperte devono anche comprendere in particolare: tutta la schiena, i polsi, il collo e le ascelle;
 - d. - La somma della giacca e del restante equipaggiamento difensivo del torso dovranno risultare protettivi per minimo 1600N di somma aritmetica totali;
 - e. - Il collo e le ascelle dovranno essere protetti almeno a 1600N di somma aritmetica totali;



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



In collaborazione con i
Comitato Provinciale di
Bologna



VADI
Unione Arti
Dimicatorie Italia



Società dei Vai
Associazione
Storico Culturale

- f. - Guanti omologati 800N, specifici per la pratica della scherma storica sportiva, oppure da scherma olimpica con aggiunta di protezioni rigide e/o imbottite adatte a supportare i colpi sulle dita, sulla punta delle dita, sui lati della mano, alla base del pollice, sul dorso della mano, e su tutto il polso; la parte interna della mano non può essere in nessun caso scoperta, ma protetta al minimo con il tessuto 800N.
 - g. - Non sono ammessi guanti o altre protezioni in acciaio “vivo”, cioè esposto; non sono ammesse, in generale, riproduzioni in acciaio di armature storiche;
 - h. - Conchiglia (per gli uomini); tassativamente vietato indossarla a vista;
 - i. - Paraseno, protezione per il pube (per le donne); tassativamente vietato indossarli a vista;
 - j. - Protezioni imbottite e/o rigide per le altre articolazioni (ginocchia, spalle e gomiti) e per stinchi ed avambracci;
 - k. - Pantalone per la scherma storica omologato a 800N, oppure pantalone di tessuto omologato 800N con aggiunta di protezioni imbottite e/o rigide per le cosce, che copra completamente le anche;
 - l. - Tutti gli atleti dovranno indossare scarpe sufficientemente rigide, abbastanza alte da coprire la caviglia; in alternativa, la caviglia deve essere protetta; è assolutamente vietato combattere a piedi nudi. I partecipanti devono obbedire scrupolosamente a quanto previsto dal regolamento.
2. Ogni atleta sottoscrive specificatamente questa parte del regolamento, accettandola senza riserve, sollevando gli Organizzatori da qualsiasi responsabilità, se non il mero e superficiale controllo visivo del buono stato dell'equipaggiamento. In caso di infortunio per propria inadempienza, l'atleta non potrà rivalersi sugli Organizzatori.
- L'equipaggiamento difensivo sarà controllato prima della competizione e, a giudizio della giuria, non saranno ammesse protezioni palesemente inadatte a proteggere l'incolumità dei partecipanti,** nonostante le dichiarazioni sottoscritte dagli stessi. Saranno dichiarate inammissibili parti di equipaggiamento sicuramente insufficientemente protettive, danneggiate, deteriorate, ecc; tale decisione potrà essere presa anche a combattimento iniziato. Se un partecipante, all'inizio dell'incontro, fosse sprovvisto dell'equipaggiamento minimo obbligatorio e non riuscisse a procurarselo entro 1 minuto dalla chiamata in campo, sarà da considerarsi sconfitto al massimo risultato per l'avversario. Se una parte dell'equipaggiamento dovesse risultare insufficientemente protettivo a combattimento iniziato (ad esempio, rottura di una giacca, maschera o protezione del ginocchio...), il combattimento sarà interrotto per 10 minuti, nei quali il combattente dovrà procurarsi le attrezzature necessarie a continuare. In caso non fosse in grado di sopperire a questa mancanza entro i 10 minuti, il suo avversario guadagnerà il massimo del punteggio consentito e vincerà l'incontro. Il combattente sconfitto non perderà i punti guadagnati fino a quel momento, che saranno registrati regolarmente.
3. È vietato l'uso di comuni occhiali al di sotto della maschera da scherma; è tuttavia concesso l'uso di occhiali specifici per lo sport (a fascia, infrangibili).
 4. Per tutti i tornei con armi in plastica/legno/nylon o simili (escluso acciaio), sono da considerarsi obbligatorie solo le protezioni basilari, imbottite, che coprano tutto il corpo, in aggiunta alla maschera ed al copri maschera. Non sono necessarie le omologazioni richieste per le armi in acciaio.



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



In collaborazione con i
Comitato Provinciale di
Bologna



VADI
Unione Arti
Dimicatorie Italia



Società dei Vai
Associazione
Storico Culturale

5. **Le armi personali saranno controllate prima dello svolgersi della competizione** e sarà facoltà della giuria e dell'arbitro non accettarne l'utilizzo per ragioni di sicurezza, a causa della loro pericolosità, precarietà e inadeguatezza ai fini del combattimento. **Saranno ammessi simulacri in acciaio ovviamente privi di punta e filo, non eccessivamente pesanti e abbastanza flessibili da permettere la pratica in sicurezza della scherma storica.** Non saranno ammesse, in nessun caso, armi più pesanti di 1600gr.
6. Nessun atleta sarà accettato sul campo se chiaramente sotto l'effetto di alcool e/o stupefacenti. Nel primo caso verrà deferito al comitato disciplinare, nel secondo caso sarà espulso dalla Federazione.

VII. Giudici e personale giudicante, assistenti all'atleta (passim ex artt. 5 e 7 RTV)

1. Ogni incontro deve prevedere la presenza di almeno un Maresciallo di Campo (Giudice Principale) ed un Giudice in Seconda; è consigliato l'utilizzo di almeno altri due Giudici di Linea, e l'organizzazione è libera di aggiungere altri due Giudici all'occorrenza.
2. Tutte le decisioni, di qualunque tipo, possono essere prese, con la relativa responsabilità, solo dal Maresciallo di Campo. Il compito degli altri giurati è sostenere il Maresciallo e rispondere alle sue eventuali domande.
3. Il combattimento ha il carattere di competizione sportiva; sono vietati tutti gli atti gratuitamente violenti ed è richiesta ai partecipanti la massima lealtà. Lo scopo del combattimento è fornire agli atleti un'occasione di confronto sportivo e motivarli ad approfondire l'apprendimento delle arti marziali storiche.
4. Possono essere ammessi al combattimento con simulacri in acciaio tutti i maggiorenni. Tutti i partecipanti devono essere forniti di assicurazione propria, o del capo famiglia, o dell'associazione di appartenenza. Ogni partecipante ha l'obbligo di sottoscrivere una dichiarazione di esonero di responsabilità dell'organizzazione da ogni conseguenza relativa ai combattimenti. Le domande di partecipazione devono essere consegnate entro e non oltre il termine stabilito di volta in volta dall'organizzazione dell'evento e, se riferite ai membri di un'associazione/gruppo, dovranno essere sottoscritte dal responsabile della suddetta associazione.
5. Ogni Combattente può portare al proprio angolo un Allenatore e fino a due Secondi; costoro dovranno mantenere un atteggiamento rispettoso del buon senso e dello spirito cavalleresco di questo sport; azioni indiscriminate da parte dell'allenatore e dei secondi possono portare a sanzioni verso il combattente stesso.
6. L'Allenatore è colui che può assistere da vicino il proprio atleta combattente. Gli sarà infatti concesso di avvicinarsi di più all'area di combattimento, stazionando in quello che sarà indicato come il proprio angolo (senza ovviamente ostacolare l'attività dei Giudici). Gli sarà permesso parlare e dare consigli all'atleta nelle pause del combattimento, quando il combattente torna all'angolo, e potrà assisterlo in caso di necessità. Non potrà assolutamente disturbare l'azione dei Giudici, né entrare in campo, né perdere tempo in nessun modo. Può essere sanzionato e squalificato al pari di un combattente. Se l'allenatore è anche un partecipante all'evento e subisce



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



In collaborazione con i
Comitato Provinciale di
Bologna



VADI
Unione Arti
Dimicatorie Italia



Società dei Vai
Associazione
Storico Culturale

una squalifica dalla manifestazione, essa si ripercuoterà anche sulla sua partecipazione come atleta.

7. L'allenatore può chiamare una pausa di 30 secondi, una sola volta per ogni combattimento. Il tempo generale del combattimento verrà fermato. Tale pausa dovrà essere chiamata solo ed esclusivamente per motivare il proprio atleta in difficoltà o per chiarire concetti tecnici. Non può essere utilizzata per perdere tempo inutilmente. Il Giudice ha la facoltà di negare la richiesta di pausa.
8. L'allenatore non potrà urlare, né parlare, durante il combattimento, al pari dei combattenti. Non potrà contestare il Giudice ma potrà chiedere un chiarimento in privato. Il Giudice ha facoltà di accordare o meno tale chiarimento, dichiarando lo stop del tempo. Come per i combattenti, eventuali esultanze potranno essere manifestate solo ed esclusivamente dopo lo STOP.
9. L'allenatore potrà far ricorso immediato riguardo ad eventuali errori di natura puramente tecnica (ad esempio errori palesi nel conteggio dei punti o nella gestione delle interruzioni del tempo) e richiedere una soluzione immediata per evitare uno svantaggio del proprio atleta.
10. I Secondi possono essere presenti all'angolo ma non possono in alcun modo interferire con il combattimento; possono supportare fisicamente lo Schermitore ed incoraggiarlo quando costui è all'angolo, ma senza generare caos attraverso il vociare esagerato. Non sono considerati come l'Allenatore e non hanno pari diritti. Possono essere presenti anche per sostituire eventuale equipaggiamento danneggiato o portare una bevanda per il combattente.

VIII. Regole generali e considerazioni finali

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

**LA MODULISTICA RICHIESTA DEVE PERVENIRE ENTRO E NON OLTRE
LE 23:59 DI LUNEDÌ 11 APRILE 2016**

- PER E-MAIL A: info@aicsbologna.it E a 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;



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



In collaborazione con i
Comitato Provinciale di
Bologna



VADI
Unione Arti
Dimicatorie Italia



Società dei Vai
Associazione
Storico Culturale

- 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;

Con la partecipazione al torneo le associazioni, i gruppi storici e le accademie accettano integralmente il presente regolamento e il regolamento VADI 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 IT240329601601000066248368