



SALA D'ARME I MAGLI D'ACCIAIO
SCHERMA STORICA VARESE

TORNEO DI CASTIGLIONE 3° EDIZIONE

DISCORSO APERTURA

Buongiorno a tutti!

La *Sala d'Arme "I Magli d'Acciaio"*. *Scherma Storica Varese* è lieta di presentare la terza edizione di *Gesta D'Arme*.

Normalmente un evento sportivo non prevede che si spieghi al pubblico cosa egli andrà a vedere. Ma La **scherma storica è una disciplina giovane**, e in Italia spesso viene confusa con altri eventi ludici o culturali come rievocazioni storiche, palii e teatro, pertanto si rende necessaria qualche delucidazione:

Quello che oggi vedrete **non sarà gioco o finzione**, le persone che scenderanno in campo **non sono attori, bensì atleti allenati a combattere**; le loro armature non sono giocattoli, ma fedeli riproduzioni di corazze tratte da fonti iconografiche o da reperti museali.

Per la prima volta nella provincia di Varese avrete il piacere di assistere ad un **incontro sportivo tra due uomini d'arme** i quali, basandosi sugli antichi **trattati di scherma del XV secolo**, cercheranno di prevalere l'uno sull'altro, studiandosi e mettendo in atto le strategie e tecniche di combattimento studiate all'interno delle loro Sale d'Armi.

Seguendo l'antica usanza dei **tornei a piedi in campo chiuso**, essi si cimenteranno nell'uso della **spada a due mani** della **lancia** e dell'**azza**, tenendo sempre al fianco una **daga** come estrema difesa.

Per garantire la sicurezza degli atleti questi **simulacri** sono stati **smussati** e **spuntati**; inoltre le loro cuspidi presentano una sfera d'acciaio ricoperta da un cappuccio di gomma a ulteriore garanzia della loro incolumità.

Colui che scalerà il gradino più alto del podio riceverà in **premio** la riproduzione fedele di un **cimiero** in ottone forgiato interamente a mano da **Marco di Sarò di Labortemporis**.

Le regole dell'incontro seguono i dettami dell'**Hema in Armis**, acronimo per **Historica European Martial Arts in Armis**; vengono considerati punti solo i colpi portati con la punta dell'arma in una parte lasciata scoperta dall'armatura come il tessuto o la cotta di maglia, mentre i tagli vengono usati solo per aprire la difesa avversaria - gli unici tagli ritenuti validi sono quelli che vanno ad aprire di netto una parte del corpo avversaria lasciata scoperta dalle lamiere metalliche.

Vince il match colui che per primo raggiunge i tre punti.

A gestire l'incontro sarà presente un corpo arbitrale guidato da **Maestro di Campo** e due **guardialinee**.