



REGOLAMENTO DI GARA UOMINI D'ARME

Indice

§1. Descrizione e finalità	2
§2. Giudici, arbitri e personale di campo	2
§3. Il campo di gioco	3
§4. Armi e colpi validi	3
§5. Il punteggio	4
§6. Sanzioni	4
§7. Norme di sicurezza e armature	5
§8. Norme di comportamento	5
§9. Svolgimento della competizione	5

§1. Descrizione e finalità

La disciplina HEMA in Armis (tradotta e redatta a partire alle regole dei Deeds of Arms del De Koven Concord) vogliono cercare di riprodurre le modalità e le tecniche delle contese in armatura, proprie dei trattati del tardo medioevo europeo, ponendo particolare attenzione al periodo compreso tra l'inizio e la fine del XV secolo.

Al fine di condurre un torneo in maniera sicura, ci si aspetta che i combattenti:

- Abbiano esperienza nell'eseguire le tecniche studiate;
- Abbiano esperienza nel comportamento e nel combattimento in arme;
- Abbiano la consapevolezza di rimanere nei parametri delle tecniche studiate;
- Diano e ricevano dei colpi corretti e puliti;
- Capiscano che tale competizione è un'opportunità per mostrare abilità e onore, non sede per esibire mera forza bruta, violenza e maleducazione.

§2. Giudici, arbitri e personale di campo

Maestro di Campo:

Il Maestro di Campo riveste le funzioni di giudice principale della lizza.

Compiti del Maestro di Campo sono:

- Dare inizio e fine alle contese;
- Contare i colpi portati a buon fine durante un assalto;
- Dettare le tempistiche dell'incontro chiamando lo stop quando necessario e parlando con i concorrenti al fine di raggiungere un'ottima conduzione e fluidità dell'evento.

Assistente di Campo:

- Gli Assistenti di Campo sono due, essi hanno lo scopo di aiutare il Maestro di Campo nei suoi compiti, compreso il giudizio inerente ai colpi portati qualora il Maestro di Campo abbia una linea di vista sfavorevole.
- Gli Assistenti di Campo devono agire in modo da garantire la sicurezza di spettatori, assistenti e combattenti.

Direttore di Gara

- Il Direttore di Gara è nominato tra gli arbitri presenti tramite comunicazione scritta dall'Associazione Nazionale HEMA e Sport da Duello (ANH) almeno sette giorni prima dell'evento.
- Il Direttore di Gara coordina l'attività degli staff arbitrali sul luogo del torneo ed agisce da referente per lo stesso.
- Il giudizio e le decisioni del Direttore di Gara riguardo a qualsiasi elemento o situazione che si possa verificare sul luogo del torneo sono insindacabili ed inappellabili.

§3. Il campo di gioco

La lizza, ovvero il luogo entro il quale la contesa prende parte, ha pianta quadrata di 10m per 10m, delimitata da uno steccato in legno alto 120cm.

§4. Armi e colpi validi

Tutte le armi utilizzate nell'HEMA in Armis, nelle parti utilizzate per colpi di punta, devono avere un bottone di sicurezza in gomma di almeno 12mm.

Le armi utilizzate nell'HEMA in Armis sono:

- Daga: deve essere tra i 40cm e i 50cm di lunghezza. Colpi efficaci sono considerate le punte;
- Spada: la sua lunghezza deve essere compresa tra i 100cm e i 140cm. Colpi considerati efficaci sono punte e tagli. Eventuali variazioni su una determinata spada vanno concordate in precedenza con l'organizzazione;
- Lancia: la lunghezza deve essere di 220cm. Colpi considerati efficaci sono le punte;
- Azza: deve avere una lunghezza di 170cm. Colpi considerati efficaci sono punte e concussione.

I colpi ritenuti validi per l'assegnazione di 1 punto sono:

- Colpi di taglio (inefficaci contro le piastre e la maglia di ferro);
- Colpi di punta (inefficaci contro le piastre);
- Colpi assestati con la testa dell'azza (efficaci contro qualsiasi bersaglio).

§5. Il punteggio

- Un colpo portato secondo la norma al paragrafo §4 e ritenuto valido dai marescialli conferisce 1 punto a colui che l'ha portato.
- Se ambedue gli atleti portano a segno un colpo valido nello stesso tempo schermistico ("colpo doppio"), ad entrambi gli atleti viene conferito il punto.
- L'atleta che riesce a disarmare completamente l'avversario riceve 2 punti.
- Se un contendente non può partecipare ad un incontro gli sarà inflitta una sconfitta pari a 3 a 0.
- In caso di rottura di una parte dell'equipaggiamento che non mette a rischio la sicurezza del giocatore, egli può decidere se proseguire o no l'incontro; in caso di perdita o rottura di un pezzo che mette a rischio la sicurezza o al diniego a proseguire da parte del giocatore, l'altro contendente ottiene automaticamente 3 punti.
- Se è presente una differenza di equipaggiamento tra due contendenti (relativa alla maglia di ferro), il punto, in caso di colpo doppio, viene assegnato al giocatore che indossa la maglia di ferro come storicamente corretto.

§6. Sanzioni

Durante l'incontro un partecipante può incorrere in varie ammonizioni. Dopo la seconda, e per ogni azione seguente ritenuta scorretta, verrà attribuito un punto all'avversario. Le ammonizioni sono le seguenti:

- Un utilizzo insensato delle armi dove per "utilizzo insensato" si intende colpire l'avversario ripetutamente e in maniera inefficace con la propria arma;
- Cercare di procurare volontariamente dolore all'avversario in un'azione di lotta;
- Una condotta antisportiva (ad esempio chiamare i propri colpi);
- Rivolgersi al maestro di campo senza alzare la mano;
- Ai contendenti è garantito 1 minuto di tempo per presentarsi in lizza dopo la propria chiamata, pena la sconfitta per 3 a 0; non è prevista alcuna deroga.

§7. Norme di sicurezza e armature

Per la pratica dell'HEMA in Armis è richiesto un armamento difensivo di foggia storicamente corretta per il periodo storico compreso tra il 1350 ed il 1480.

La panoplia deve essere composta da elementi difensivi in piastra, maglia d'acciaio e stoffa imbottita. Tutte le pezze difensive devono riferirsi ad un unico periodo storico e devono essere di fogge documentabili in effigi o reperti coevi, ammettendo per ogni pezza una tolleranza temporale di 10 anni in più o in meno rispetto al periodo scelto.

Le protezioni obbligatorie sono:

- Testa: elmo chiuso con visiera mobile. Spessore minimo: 2mm di acciaio per la calotta (1,5mm se è temprato) e 1.5mm di acciaio per gli altri elementi dell'elmo (1,2mm se temprato).
- Ocularia: L'altezza NON deve essere in nessun caso superiore a 10mm.
- Torso: la parte anteriore del torso (torace ed addome) ed i fianchi devono essere protette da una protezione in piastra d'acciaio. Spessore minimo: 1mm di acciaio.
- Sotto le protezioni in metallo va portato un abito imbottito (zupone, zuparello, farsetto d'arme), quest'ultimo deve avere le ascelle chiuse, per ragioni di sicurezza.
- Mani: guanti d'arme in acciaio, Spessore minimo: 1,2mm.
- Braccia e Gambe: Arnesi da gamba e da braccio, Spessore minimo: 1mm di acciaio.
- Gonna d'arme: composta da anelli rivettati e a sezione tonda o piatta.
- Gola: gorzarino o ventaglia, ad anelli rivettati oppure rigida.
- Genitali maschili/femminili: una protezione solida (conchiglia) deve sempre essere indossata al di sotto dell'armatura, senza risultare in alcun modo visibile.

- Possono essere accettate le seguenti eccezioni sull'equipaggiamento difensivo (preventivamente comunicate alla direzione gara):
 - E' concesso l'utilizzo di una cotta araldica purché essa sia aderente al torso, priva di maniche e lunga fino a metà coscia. Sono proibite, frange, svolazzi e altri elementi accessori che possono impedire al corpo arbitrale di verificare i colpi ricevuti.
 - Utilizzo di armature di periodi storici differenti (dal 1350 al 1480), fermo restando che in nessun caso è concesso l'utilizzo di pezze difensive di foggia palesemente non storica e/o in materiali che ne alterino sensibilmente il peso (alluminio, titanio, vanadio).
- La decisione finale sulla validità di un determinato assetto e/o pezza difensiva spetta al direttore di gara ed è come tale inappellabile.

§8. Norme di comportamento

- A tutti i partecipanti è richiesto di comportarsi con rispetto e cortesia verso ciascun presente, partecipante o spettatore che sia.
- I combattenti devono accettare, senza lamentele, tutti i colpi chiamati dal Maestro di Campo.
- I combattenti devono chiamare ogni colpo valido subito sulla propria persona in caso questi non fossero visti dal corpo arbitrale.

§9. Svolgimento della competizione

Ogni competizione si compone di due fasi; la prima a gironi (all'italiana o Round Robin) e la seconda ad eliminazione diretta (di tipo tennistico).

Fase a gironi:

- Un assalto viene vinto dal combattente che per primo raggiunge 3 colpi validi.
- Ad ogni colpo valido, l'azione viene interrotta ed i contendenti devono ritornare ai propri angoli.
- Ogni contendente sfida due volte ogni membro del proprio girone invertendo sfidante e sfidato.
- Lo sfidante ha il compito di scegliere l'arma da utilizzare durante quel dato assalto (spada, azza o lancia).
- A parità di vittorie verrà favorito il giocatore con la differenza migliore tra punti fatti e punti subiti, se anche questa risulterà uguale si passerà al minor numero di colpi subiti, in caso di ulteriore parità i giocatori dovranno fare un ulteriore assalto, il vincitore verrà posizionato prima in classifica rispetto allo sconfitto.

Fase finale:

- In base al numero di partecipanti al torneo si svolgono i quarti di finale o direttamente le semifinali.
- Il numero minimo per effettuare i quarti di finale è di quattordici partecipanti al torneo.
- In ogni incontro delle fasi finali è previsto che vengano svolti 3 assalti, ciascuno utilizzando una delle tre armi, partendo dalla lancia, seguita dalla spada e concludendo con l'azza.
- Ogni assalto viene vinto dal contendente che per primo raggiunge i 3 colpi validi; il vincitore dell'incontro è il contendente che vince almeno 2 assalti su 3.
- Tutti e 3 gli assalti devono essere svolti, a meno di ritiro di uno dei contendenti.
- È facoltà dei partecipanti richiedere una pausa di 1 minuto tra un'arma e l'altra.
- Ogni torneo si conclude con la finale, per stabilire il campione ed il secondo classificato e la seconda finale, per stabilire il terzo ed il quarto classificato.

Si ringraziano per il supporto:

Andrea Cammi, Fabio Mariottini, Greg Mele, Trevor Clemens, Bob Charrette, Sean Hayes, Christian Tobler, Rodolfo Tanara, Mauro Carapacchi, Andrea Scrolavezza e Luca Piacentini per l'ispirazione e l'aiuto.

