

## **Regole di gara:**

Ogni specialità ha un suo girone all'italiana, 2 punti per la vittoria e 1 punto per il pareggio. La classifica è unica e accumula i punti di ogni specialità, non sono previste eliminazioni dirette.

Se l'avversario va con tre appoggi a terra perde l'assalto, questo vale per ogni specialità. E' possibile proiettare l'avversario a terra. Non ci si può aggrappare alla lizza.

Spada a due mani: l'assalto si vince a 3 punti, la doppia da punto ad entrambi, solo colpi di punta alla gola/ascelle/interno gomito/parti basse. Concessa la daga in corpo a corpo, solo punte ai bersagli della spada. Assalto senza limiti di tempo.

Spada e scudo: L'assalto è senza interruzioni ed ha una durata di un minuto e mezzo, non ci sono colpi di punta, tutto il corpo è bersaglio. Chi mette a segno più stoccate vince l'assalto.

Azza: l'assalto si vince a 3 punti, la doppia da

punto ad entrambi, l'azza fa punto con ogni parte tallone compreso. Concessa la daga in corpo a corpo (solo punte a gola, ascelle, interno gomito e parti basse). Assalto senza limiti di tempo. Tutto il corpo è bersaglio, mani escluse.

### **Armi e armature:**

Azze, spade a due mani e daghe vengono fornite dall'organizzazione.

Scudi: imbracciati. Rotelle diametro massimo 60 centimetri, a goccia lato più lungo 75 cm.

Spada a una mano: lunghezza massima lama 80 centimetri, la punta deve essere provvista di tip protettivo, diametro superiore ai 15 millimetri.

Armature: 14° e 15° secolo di riferimento, complete in ogni loro parte (sabatons opzionali), conchiglia obbligatoria. Elmi: qualsiasi fessura deve essere inferiore ai 15 millimetri. Ogni parte va approvata dalla direzione gara prima dell'iscrizione inviando

foto dettagliate a

[sala.darme.annamria@gmail.com](mailto:sala.darme.annamria@gmail.com)