

Regolamento dei 5 Assalti



SALA D'ARME
ACHILLE MAROZZO
ARTI MARZIALI STORICHE ITALIANE

Versione 2.7

Indice

Il torneo	3
▪ Descrizione	3
▪ Partecipazione	3
▪ Sistema di classifica.....	3
▪ Punteggio classifica	3
▪ Finali	3
Area evento	3
▪ Segreteria	3
▪ Area equipaggiamento	3
▪ Campo di gara.....	3
▪ Area libera.....	3
Fasi di gara	4
▪ Estrazione atleta	4
▪ Sorteggio armi di gara	4
▪ Presentazione al campo di gara	4
▪ Svolgimento incontro	4
▪ Restituzione armi.....	4
Regolamento generale	4
▪ Il sistema degli “assalti”	4
▪ Assegnazione punteggio.....	5
▪ Spareggio.....	5
▪ Tempistica all’interno dell’assalto	5
▪ Ammonizioni	6
▪ Azioni consentite e azioni particolari	6
▪ Azioni non consentite.....	6
▪ Comportamento antisportivo	6
▪ Composizione arbitrale	7
▪ Svolgimento dell'incontro	7
Equipaggiamento di gara	8
▪ Armi offensive	8
▪ Armi difensive.....	8
Equipaggiamento personale.....	8
▪ Equipaggiamento minimo obbligatorio	8

Il torneo

▪ **Descrizione**

Il torneo ha lo scopo di creare un ambiente cavalleresco in cui gli atleti si affrontano per dimostrare le loro abilità marziali con i vari modelli di armi proposte dall'organizzazione. Queste rispecchiano gli strumenti marziali più usati in Italia nel XVI secolo nell'arte del duello.

▪ **Partecipazione**

Possono partecipare alle gare tutti gli atleti in possesso di regolare certificato medico agonistico e di regolare tesseramento ASC.

▪ **Sistema di classifica**

La classifica si crea tramite scontri.

Gli atleti sono accoppiati tramite sorteggio e si affrontano in uno scontro diretto nelle discipline scelte.

Al torneo si svolgeranno discipline diverse, ognuna delle quali con una sua classifica indipendente.

Il numero degli incontri che ogni atleta deve affrontare per ogni disciplina, prima delle finali, è uguale per tutti e legato al numero di partecipanti all'evento. L'obbiettivo è di far svolgere il maggior numero di incontri agli atleti.

▪ **Punteggio classifica**

Lo svolgimento di un incontro fornisce ad ogni atleta un numero di punti pari agli assalti vinti durante tale incontro. Se l'incontro finisce, ad esempio, 3 assalti vinti ad 1 un atleta prende 3 punti e l'altro 1.

▪ **Finali**

Una volta terminati tutti gli incontri e stilata la classifica della disciplina vengono scelti gli 8 punteggi più elevati. Gli atleti così risultanti si affrontano in un primo incontro ad eliminazione diretta in cui si ottengono 4 semi-finalisti; questi 4 si affrontano sempre ad eliminazione diretta ed il risultato dei due incontri porta ad avere la classifica provvisoria per poter disputare le finali 3° e 4° posto ed in seguito 1° e 2° posto.

Area evento

▪ **Segreteria**

Area in cui gli addetti stilano la classifica e generano gli accoppiamenti.

Gli atleti possono rivolgersi alla segreteria solo in caso di chiarimenti sul proprio stato in classifica.

▪ **Area equipaggiamento**

Area dove sono posizionati gli equipaggiamenti di gara e si provvede al sorteggio e al ritiro degli stessi.

▪ **Campo di gara**

Area dove si svolge l'incontro tra gli atleti. Si stima la presenza di almeno quattro campi in contemporanea.

▪ **Area libera**

Area dove normalmente possono stanziare gli spettatori e gli atleti che non sono chiamati ad un incontro.

Si prega i partecipanti di non entrare nelle altre aree a meno di necessità o il normale svolgimento della gara.

Fasi di gara

▪ Estrazione atleta

La segreteria estrae la coppia che si deve affrontare e lo comunica agli arbitri del campo di gara.

Gli arbitri provvedono a chiamare a voce gli atleti selezionati indicando a quale campo devono presentarsi.

Gli atleti chiamati devono presentarsi all'area equipaggiamento.

▪ Sorteggio armi di gara

Ogni atleta esegue il sorteggio, se previsto dalla disciplina, alla presenza degli arbitri di campo e si dota dell'armamento necessario.

▪ Presentazione al campo di gara

I due atleti si presentano al campo di gara con l'equipaggiamento proprio già indossato in precedenza, esclusa la maschera da scherma in modo da poter riconoscere gli atleti.

▪ Svolgimento incontro

Svolgimento dell'incontro come descritto nei paragrafi seguenti.

▪ Restituzione armi

Gli atleti riposizionano le armi di gara nello spazio dove le hanno prelevate.

Dopo gli atleti devono tornare all'area libera.

Regolamento generale

▪ Il sistema degli “assalti”

L'incontro è costituito dallo svolgimento di un certo numero di assalti e termina al raggiungimento di una delle seguenti condizioni:

- un atleta ha vinto 3 assalti;
- si sono svolti 5 assalti;
- terminano i 3 minuti di tempo effettivo garantiti per l'incontro.

Un assalto termina quando:

- è andato a segno almeno un colpo valido da parte di almeno un atleta;
- si verifica una condizione di vittoria da parte di un atleta;
- finisce il tempo massimo previsto per la durata dell'intero incontro.

Un atleta vince un assalto quando mette a segno una condizione di vittoria o un colpo che garantisce un punteggio superiore all'avversario.

Un atleta perde un assalto quando subisce una condizione di vittoria da parte dell'avversario o l'avversario totalizza un punteggio pari o superiore al suo.

In un assalto possono uscire sconfitti entrambi gli atleti. Esso si considera comunque valido ai fini del numero di assalti eseguiti.

▪ **Assegnazione punteggio**

Ogni assalto è indipendente dagli altri, il punteggio assegnato è volto a stabilire il risultato del singolo assalto. I colpi portati dagli atleti vengono assegnati nel seguente modo:

- 1 punto:
 - Colpo netto di taglio e punta ad una qualsiasi parte del corpo
 - Colpo netto di pomo alla testa
 - Colpo segato di taglio ad una qualsiasi parte del corpo
- Vittoria:
 - Disarmo di tutte le armi dell'avversario
 - Situazione di lotta con chiara superiorità di un atleta e con netta sottomissione dell'altro atleta

Ai fini sportivi, testa e gola sono rappresentate dalla maschera di protezione.

Per motivi di sicurezza, azioni confuse e/o pericolose di gioco stretto verranno sospese senza attribuzione di punteggio a insindacabile giudizio degli arbitri.

I colpi considerati troppo leggeri o di striscio non sono considerati validi.

Colpi che vengono depotenziati da una parata ma che raggiungono in maniera netta il bersaglio con forza adeguata da essere considerati lesivi sono da considerarsi validi.

Colpi alle mani che urtano in contemporanea ed in maniera netta sia la guardia della spada che la mano armata sono da considerarsi nulli.

▪ **Spareggio**

Nel caso in cui si debba eseguire uno spareggio verrà effettuato tra i due atleti un assalto singolo per decretare il vincitore. Se non viene decretato un vincitore con il primo assalto si esegue degli assalti successivi finché non è decretato un vincitore.

▪ **Tempistica all'interno dell'assalto**

Una volta che gli arbitri hanno dato il via all'incontro ogni atleta è libero di svolgere al meglio la propria azione schermistica. Per azione schermistica si intende tutta quella fase in cui l'atleta esegue azioni offensive e difensive fino a che non esegue o subisce un colpo valido.

Quando uno dei due atleti viene colpito gli arbitri non interrompono immediatamente l'azione schermistica. L'atleta che ha colpito ha la facoltà di uscire di misura dall'avversario per evitare sue possibili risposte. L'atleta che è stato colpito ha la possibilità di eseguire fino ad un passo ed un colpo per tentare di rispondere all'avversario prima che venga fermato il combattimento purché sia all'interno del tempo schermistico. Se l'atleta che ha effettuato questa azione di risposta è stato colpito in maniera netta all'arto dell'arma offensiva o alla testa/gola mente stava ancora caricando il colpo la sua azione non viene considerata valida. Al termine della possibile risposta dell'avversario o dopo un tempo di pochissimi secondi, viene dato chiamato "Alt" dagli arbitri per interrompere il combattimento.

Se entrambi gli atleti si colpiscono quasi in contemporanea all'interno dell'azione schermistica entrambi i colpi sono comunque validi.

Un atleta che effettua più di un colpo a segno nella stessa azione schermistica, senza subire colpi dall'avversario, prende l'accumulo dei punti effettuati (esempio: più colpi in mulinello).

Al termine di ogni azione schermistica in cui un atleta è stato colpito entrambi gli atleti si riposizionano in guardia distanziati al centro del campo.

▪ **Ammonizioni**

- Urtare con la propria arma offensiva con forza il pavimento a causa del mancato controllo nel portare un colpo genera una ammonizione. L'azione schermistica viene interrotta dagli arbitri con "Alt". Se nessuno degli atleti è stato colpito essi ripartono nella stessa posizione in cui erano rimasti.
- Uscire con entrambi i piedi dal campo di gara genera una ammonizione. L'azione schermistica viene interrotta dagli arbitri con "Alt". Se nessuno degli atleti è stato colpito essi ripartono nella posizione in cui erano rimasti traslati in modo che l'atleta che è uscito sia a circa mezzo metro dal bordo del campo. Se l'atleta che è uscito dal campo mette a segno un colpo, una volta uscito con entrambi i piedi dal campo di gara, quel colpo non è considerato valido. L'atleta che colpisce l'avversario uscito dal campo di gara prima della chiamata "Alt" effettua un colpo regolamentare ai fini del punteggio e del successivo posizionamento al centro del campo.

Allo scoccare della 2° ammonizione l'atleta perde l'assalto. Le ammonizioni sono valide solo nell'assalto in cui sono emesse, ad ogni nuovo assalto esse sono azzerate.

▪ **Azioni consentite e azioni particolari**

- Sono consentite le azioni di presa sull'arma avversaria nelle sue parti non lesive, il forte della spada da lato e della spada a due mani non è considerato lesivo. Se l'azione di presa comporta a giudizio degli arbitri un ferimento verso chi la esegue la sua azione non è considerata valida ed esso subisce il normale punteggio del colpo.
- Sono consentite le azioni di lotta che comportano sbilanciamenti all'avversario. L'azione di lotta in sé non comporta punteggio finché uno dei due avversari non effettua un colpo valido con la propria arma offensiva oppure si raggiunge una chiara situazione di superiorità da parte di uno dei due atleti. Azioni di lotta che proseguono in maniera confusionale a terra verranno fermate e dichiarate nulle.
- È consentito abbandonare volontariamente le proprie armi per effettuare un'azione di presa o di lotta. Se l'azione va a buon fine e porta ad un colpo valido da parte di chi ha abbandonato l'arma ed effettuato l'azione al termine di essa viene restituita l'arma all'atleta. Se l'azione porta ad una lotta confusionale a terra dopo "Alt" l'arma viene comunque restituita all'atleta. Se l'azione non va a buon fine e l'atleta che l'ha effettuata subisce un colpo valido esso viene considerato disarmato da quell'arma.
- Se un atleta è disarmato di una delle sue due armi offensive può tentare di riprenderla durante il normale svolgimento dell'assalto. Quelle azioni che comportano disarmo accidentale a causa della mancata realistica dei simulacri d'arma non sono considerate come legale disarmo e l'arma viene restituita all'atleta dopo "Alt".
- La mancata prosecuzione di un assalto da parte di un atleta per qualsiasi motivo provoca la vittoria dell'avversario.
- La mancata presenza di un atleta ad un incontro provoca la vittoria dell'avversario.

▪ **Azioni non consentite**

- Per motivi di sicurezza sono vietate le chiavi articolari che possono provocare rotture o slogature agli arti e alle articolazioni.
- Per motivi di sicurezza non è concesso colpire l'avversario con colpi netti diretti al corpo (calci, pugni, ginocchiate, gomitate, testate), soprattutto nelle aree dei genitali.
- Per motivi di sicurezza è assolutamente vietato lanciare contro l'avversario le proprie armi ad eccezione della cappa.

▪ **Comportamento antisportivo**

È considerato comportamento antisportivo ogni genere di azione e/o comportamento che non porta il necessario rispetto all'avversario, la composizione arbitrale, la competizione, l'evento o la scherma in generale.

Questo genere di comportamento viene giudicato insindacabilmente sul momento dalla composizione arbitrale ed esso può causare una ammonizione, la sconfitta dell'assalto, la sconfitta di entrambi gli assalti e, nei casi

più gravi, la radiazione dal torneo o la radiazione da tutto l'evento. La terna arbitrale insieme alla direzione gara decide della sanzione da comminare.

▪ **Composizione arbitrale**

Ogni incontro è presieduto da due o tre arbitri che si occupano del regolare svolgimento dell'incontro.

Durante lo svolgimento dell'incontro solo la composizione arbitrale ha il diritto di assegnare il punteggio nella maniera più onesta e reale in cui esso si è svolto.

È obbligo di ogni atleta segnalare i colpi portati dall'avversario nel caso in cui la composizione arbitrale non si sia accorta di un colpo valido.

È obbligo di ogni atleta segnalare alla composizione arbitrale un colpo che gli è stato erroneamente considerato valido.

Non è consentito agli atleti di evidenziare alla composizione arbitrale i colpi portati all'avversario.

È obbligo di ogni atleta chiarire in maniera onesta lo svolgimento dell'azione schermistica accaduta nel caso di richiesta di chiarimento dalla composizione arbitrale.

▪ **Svolgimento dell'incontro**

1. Gli arbitri fanno vestire gli atleti.
2. Gli atleti si posizionano sul rispettivo angolo del campo.
3. Gli arbitri chiamano il saluto tra gli atleti.
4. Gli arbitri fanno posizionare in guardia gli atleti.
5. Gli arbitri danno il via all'assalto.
6. Si svolge l'assalto.
7. Gli arbitri dichiarano il risultato dell'assalto.
8. Si riparte dal punto 4 fino alla fine dell'incontro.
9. Gli arbitri dichiarano il risultato dell'incontro.
10. Gli arbitri chiamano il saluto tra gli atleti.
11. Gli atleti si stringono la mano.
12. Gli atleti si devono allontanare dal campo di gara direzionandosi con tutto l'equipaggiamento preso in prestito all'area equipaggiamento.



Equipaggiamento di gara

Tutte le armi verranno fornite dalla direzione di gara e non saranno ammesse le armi personali.

▪ Armi offensive

Tutte quelle armi che normalmente hanno sia capacità offensiva e difensiva:

- Spada
Possibilità di colpire di taglio, di punta e di pomo.
- Spada a due mani
Possibilità di colpire di taglio, di punta e di pomo.
Si usa espressamente a due mani, l'unico momento in cui è consentito portare un colpo con una sola mano è durante un'azione di presa o di lotta.
- Pugnale
Possibilità di colpire di taglio e di punta.
- Lancia
Possibilità di colpire esclusivamente di punta.
Si usa espressamente a due mani, l'unico momento in cui è consentito portare un colpo con una sola mano è durante un'azione di presa o di lotta.

▪ Armi difensive

Tutte quelle armi che normalmente hanno esclusivamente capacità difensiva e che per motivi di sicurezza non possono essere usate in maniera offensiva:

- Brocchiero
- Targa
- Rotella
- Imbracciatura
- Cappa
Al contrario delle altre armi difensive non para i colpi netti e diretti di taglio e di punta di notevole intensità, non genera punto una parata sul forte dell'arma, una chiara deflessione del colpo avversario o un colpo assorbito di leggera intensità.

Equipaggiamento personale

▪ Equipaggiamento obbligatorio

Per quanto riguarda le protezioni personali è obbligatorio rispettare il documento federale ufficiale della Sala d'Arme Achille Marozzo in cui sono fornite tutte le indicazioni sulla dotazione minima obbligatoria e i parametri che le protezioni devono rispettare per poter essere ammesse.