1. Presentazione ARMIZARE 2014

Scuola d'Arme Fiore dei Liberi e **Mos Ferri** sono lieti di presentare il loro primo evento per **HEMA Italia** intitolato **ARMIZARE 2014**, il quale vuole essere per il Coordinamento Arti Marziali Storiche Europee l'evento specializzato per il combattimento in armatura, o anche detto *Harnischfechten*.

1.1 Seminari

Il suddetto Evento vuole essere un'occasione per trattare un argomento poco diffuso nel panorama italiano delle HEMA, divenendo così un luogo dove affrontare e diffondere questa disciplina traendo spunto dagli antichi testi pervenutici. Per farlo, in **ARMIZARE 2014**, così come nelle future edizioni, saranno presenti dei seminari dediti a questa tipologia di combattimento, nella speranza che, tale evento, possa divenire un'occasione per trovare una forma per svolgere dei tornei *in armis,* possibilmente con la massima filologia e con il medesimo margine di sicurezza dei consueti tornei **HEMA Italia**.
E' richiesta per la pratica dei seminari la medesima attenzione ad indossare l'equipaggiamento difensivo alla pari dei tornei.

1.2 Torneo

Detto ciò, in questa edizione saranno presenti due tornei incentrati sul combattimento non in armatura, o anche detto *Blößfechten*, di cui uno di spada a due mani ed uno di lancia. Quella che segue è la lista dell'equipaggiamento difensivo idoneo per partecipare ad entrambi i tornei come stabilito da **HEMA Italia**, con alcune modifiche per venire incontro a coloro che provengono dall'ambiente rievocativo:

- Maschera da scherma 1600N con gorgiera (caldamente consigliate gorgiere aggiuntive tipo

PBT consigliate);
• Gorgiera 1600N obbligatoria qualora la maschera ne fosse sprovvista;
• Paranuca rigido (es. SPES, PBT);
• Giubba imbottita, gambeson, giaco da scherma moderna o altra protezione sufficientemente imbottita e coprente (dai polsi alle anche senza nessuna zona del corpo scoperta);
• (Corazzetta antitaglio 800N consigliata);
• Paraseno (per le donne);
• Para-anche imbottito o rigido se non coperte dal gambeson;
• Protezioni rigide per le gambe (ginocchiere e paratibie);
• Conchiglia (per gli uomini);
• Guanti da lacrosse, hockey o guanti specifici da sparring (ad es. Ensifer o Absolute Force), mitteni in acciaio, VIETATI quelli in crosta o troppo morbidi;

Le armi per affrontare il torneo saranno messe a disposizione dagli organizzatori dell'evento.

1.3 Quota di partecipazione

La quota è di 10€ a partecipante, indifferentemente dal numero dei giorni o dalla modalità di partecipazione, la quale comprende tutte le attività svolte all'interno di **ARMIZARE 2014**. L'evento è aperto ad atleti di ambo i sessi, sebbene il torneo lo sia solo per i maggiorenni. Gli spettatori e chiunque non intendesse praticare durante i seminari ed il torneo avranno ingresso gratuito.

1.4 Assicurazione

Per partecipare all'evento è necessario essere dotati di copertura assicurativa idonea. Per coloro che ne fossero sprovvisti, è possibile sottoscriverne una per l'evento con durata di 365 giorni dal giorno successivo alla sottoscrizione con lo **CSEN**, al costo di 6,5€.
E' da precisare che l'organizzazione non intende sottovalutare questo aspetto. A tutti coloro che intendono partecipare all'evento verrà richiesto, al momento della registrazione, di mostrare la propria copertura assicurativa.

1.5 Luogo dell'Evento

La palestra è sita in Contigliano (Rieti) presso l'Istituto Comprensivo Antonio Malfatti, in Piazza degli Eroi.
La struttura è attrezzata di appositi spogliatoi e docce.

1.6 Luoghi di Ristoro

E' possibile pernottare la notte all'ostello Villa Franceschini (www.ostellovillafranceschini.it/) per 18€. L'ostello è distante 800 metri dalla palestra in cui si terrà l'evento. I pasti verranno in media 10€ bevande escluse.

1.7 Orario e attività

L'orario dell'evento è il seguente:

Sabato

14.00 Registrazione.
14.30 Preparazione.
15.00 Seminario di Mauro Carapacchi.
17.30 Seminario di Nicola Gasparet.
20.00 Fine lavori e ritorno in ostello.
21.00 Cena.

Domenica

09.00 Seminario di Raniero Mariotti.
11.00 Seminario di Alberto Brandi.
12.00 Torneo: Gironi di qualificazione.
14.00 Pranzo.
15.00 Torneo: Eliminatorie e Finali.
18.00 Fine evento e premiazioni.

Nota Bene: si raccomanda la massima puntualità e velocità nelle questioni burocratiche e nella preparazione ai seminari ed agli incontri.

2. Regolamento ARMIZARE 2014

2.1 Controllo atleti, armi e protezioni

- E' vietata la partecipazione al torneo ad atleti al di sotto dei 18 anni.
- All'inizio dell'evento, una commissione identificherà gli atleti presenti, e controllerà la conformità degli equipaggiamenti offensivi e difensivi personali.
- In caso di non conformità di uno o più equipaggiamenti, questi non potranno essere utilizzati durante l'evento e, dove possibile, si cercherà di porre rimedio, sostituendo l'oggetto.
- L'organizzazione dell'evento invita i partecipanti a prestare il proprio equipaggiamento, ma non si fa in alcun modo carico dell'effettiva reperibilità o meno delle corrette attrezzature.
- Qualora un partecipante ne fosse sprovvisto e non ci sia la possibilità di sostituire o prestare attrezzatura, tale partecipante è da considerarsi escluso dal torneo.
- Per il corretto svolgimento dell'evento sarà considerata insindacabile ogni decisione della commissione valutativa.

2.2 Svolgimento dell'incontro

- Vengono annunciati i nomi dei due contendenti e quelli della coppia successiva (alla quale viene chiesto di prepararsi). I duellanti si presentano nell'arena, completamente vestiti, ma senza maschera indossata, e prendono posizione ai relativi angoli.
- Il duellante che, senza valida motivazione, non si presenta entro un (1) minuto dall'appello, perde l'incontro. Se l'attendente non si presenta entro 30 secondi, il duellante affronterà l'incontro senza l'attendente stesso.
- Le uniche persone a cui è consentito di rimanere a meno di due metri dall'arena sono: i duellanti, l'arbitro, i giudici ed un attendente per duellante (se lo desidera).
- L'arbitro ha la facoltà di allontanare un attendente, in caso di comportamento antisportivo.
- Il duello ha la durata indicativa (a seconda del numero di partecipanti al torneo) di 2 minuti effettivi (al termine di ogni azione il tempo viene interrotto).

1. I duellanti si posizionano nei rispettivi angoli di partenza senza maschera, nella zona periferica dell'area di combattimento. L'arbitro fa salutare i duellanti. L'arbitro verifica che entrambi i duellanti siano pronti al combattimento e attende un cenno affermativo da parte di entrambi. Al segnale **"A Voi"**, l'incontro comincia e il giudice preposto alla misurazione del tempo dà il via al cronometro.

2. Non appena uno dei giudici scorge una tecnica portata a segno con successo chiama **"Punto/Colpo"**. Quando l'arbitro sente il "Punto", interrompe l'assalto chiamando **"Alt"** e

separa i duellanti usando il proprio bastone (se necessario). I duellanti ritornano immediatamente ai propri angoli. All'"Alt" il tempo viene interrotto e riprenderà al "A Voi".
3. L'arbitro chiama **"Giudici"** e i giudici esprimono il loro voto guardando fisso per terra. Non è consentito correggere il proprio giudizio dopo aver visto quello degli altri giudici.
4. L'arbitro calcola il punteggio e lo comunica al segnapunti, il quale conferma la votazione e aggiorna il tabellone.
5. Si ricomincia dal punto 1.
6. Lo scontro termina al raggiungimento del punteggio prefissato di 3 punti. Durante i gironi di qualificazione, gli incontri hanno durata massima di 2 minuti. Vince ovviamente chi, al momento della conclusione dei 2 minuti, ha realizzato più punti.
Diversamente, durante le eliminatorie e le finali gli incontri non hanno alcun limite temporale.
7. A fine incontro, l'arbitro chiama i due duellanti al centro dell'arena per un saluto. Il segnapunti comunica il punteggio finale e chiama la seguente coppia di duellanti.

2.3 Colpi Validi

- Ogni **"Colpo Pulito"** vale 1 punto. E' considerato Colpo Pulito l'applicazione di una tecnica valida, senza essere colpiti dall'avversario. Il colpo deve essere netto ed efficace (sufficientemente veloce e/o a scorrere, a simulare un taglio). Pertanto non vengono ritenuti validi colpi di piatto o colpi con scarsa cinetica.
- Non vengono assegnati punti sui **"Colpi Doppi"**, questo perché il Colpo Doppio implica che entrambi i duellanti sono venuti meno al principio fondamentale della scherma, ovvero colpire senza essere colpiti. Viene considerato Colpo Doppio una qualunque azione che porta entrambi i duellanti ad essere colpiti durante un singolo Tempo Schermistico, ovvero entrambi i colpi arrivano nella stessa azione. Al terzo Colpo Doppio entrambi i contendenti perdono l'incontro.
- Nel caso si fosse colpiti da un Colpo Pulito, è possibile rispondere al colpo appena subito con un successivo **"Colpo Dopo"** (il quale deve essere a sua volta un Colpo Pulito) nell'arco temporale di un (1) secondo, annullando in questo modo all'avversario il colpo appena inferto. Questo perché il Colpo Dopo implica che l'attaccante è venuto a meno ad un principio del combattimento, ovvero quello di ritirarsi e coprirsi una volta andato a segno. Eccezione: se il primo duellante colpisce la testa e poi viene colpito con un Colpo Dopo, quest'ultimo non conta (risultato: 1 a 0 per il primo che ha colpito la testa).
- L'intera superficie corporea è considerata bersaglio valido, ad eccezione di regione inguinale, parte posteriore del ginocchio, caviglia, piedi e dita delle mani. Sono considerati validi: le

punte, i tagli, colpi di pomo (solo sulla maschera), pugni, calci, ginocchiate e azioni di lotta. I colpi di pugno e calcio devono essere tirati a intensità non lesiva e saranno considerati punto solo in un contesto di chiaro predominio o numerosa ripetizione.

NB: è fatta precisa richiesta agli atleti partecipanti di moderare l'energia dei propri colpi in modo che sia funzionale al combattimento e all'applicazione tecnica, ma che non metta in pericolo il proprio avversario.
Non è consentito colpire in maniera chiaramente violenta o maliziosa. I colpi non devono avere più potenza di quella richiesta perché uno dei due atleti "senta il colpo". E' quindi richiesto sempre un necessario controllo di ogni tipo di colpo; questo per evitare inutili infortuni e garantire il più possibile la sicurezza degli atleti.
L'arbitro ha la facoltà di richiamare e/o ammonire un atleta che a suo insindacabile giudizio porti colpi con più potenza di quella necessaria e/o con scarso controllo.
Nel caso in cui un atleta causi un infortunio ad un suo avversario, e questo non sia più in grado di proseguire entro un massimo di 10 minuti, l'incontro è considerato un pareggio (durante i gironi) o una doppia sconfitta (in fase eliminatoria). Se un atleta causa 2 infortuni incapacitanti all'interno dello stesso evento, egli è considerato escluso dal torneo stesso.

2.4 Fuori dall'Arena

Se uno dei duellanti esce dall'arena con entrambi i piedi, 1 punto viene assegnato all'avversario.

2.5 Disarmo

Un **"Disarmo"** vale 1 punto. Un disarmo consiste in un'azione che porta uno dei due duellanti a prendere o far perdere l'arma all'avversario, portandosi in una situazione di netto vantaggio.
Non è considerato disarmo il lasciar cadere la spada a terra per effettuare un tentativo di lotta.
Nel caso di perdita accidentale della spada, l'arbitro interrompe l'assalto, i duellanti ritornano al proprio angolo, l'arbitro riconsegna la spada al duellante e l'assalto ricomincia.

2.6 Lotta

- Il combattimento **"Corpo a corpo"** così come l'uso di **"Proiezioni"**, per essere considerati validi, devono portare ad un chiaro dominio da parte di uno dei due atleti entro 5 secondi dal contatto e non ci devono essere Colpi Dopo. In caso di evidente dominio di un atleta sull'altro, l'arbitro interrompe l'assalto e assegna il punto. Se chi effettua una presa o proiezione viene sfiorato o colpito leggermente dall'arma avversaria tale da non essere considerato Colpo Pulito, tale tocco non viene preso in considerazione.

- Il dominio di lotta vale 1 punto.
- Dopo 5 secondi, nel caso in cui non ci sia nessuno chiaramente in vantaggio, l'arbitro interrompe l'assalto. In questo caso, nessun punto è assegnato. In caso di sottomissione, ovvero quando un duellante batte 2 volte la mano sul terreno o sull'avversario, l'arbitro interrompe immediatamente l'assalto. 1 punto viene assegnato al duellante non sottomesso. I giochi di lotta e di sottomissione, non devono ledere in nessun modo le articolazioni, il collo, i genitali e la testa.

2.7 Altre situazioni

Se un duellante cade non intenzionalmente, 1 punto viene assegnato all'avversario, a meno che il duellante stesso riesca a recuperare rapidamente una posizione di guardia.
Se uno dei due si trova a terra o dà la schiena scoprendosi, si assegna 1 punto all'avversario.
Si può chiedere l'interruzione del duello alzando la mano.
E' vietato lanciare l'arma.
E' vietato colpire un avversario incapacitato, infortunato.
E' vietato afferrare e togliere intenzionalmente la maschera all'avversario.
E' vietato proseguire un'azione se l'avversario perde la maschera.
E' vietato colpire volontariamente un bersaglio non valido.
E' vietato colpire con la spada a due mani sotto al ginocchio tenendola per una sola mano.
Se l'atleta lo desidera può dichiarare o un colpo subito (che non sia stato visto) o un'azione non riuscita (che sia stata conteggiata come valida): in tal caso il parere dell'atleta avrà la precedenza sulla valutazione dei giudici.
Per ovvi motivi non verranno invece considerate dichiarazioni che assegnerebbero punti all'atleta stesso, quindi né se l'atleta dichiara di aver colpito, né se dichiara di non esserlo stato.
La dichiarazione deve avvenire prima dell'inizio dell'azione successiva e deve essere fatta all'arbitro il quale la ripeterà a voce alta, eventualmente, modificando il punteggio precedentemente espresso.

2.8 Figure Arbitrali

Le figure arbitrali sono 6:
Arbitro: Possiede un bastone, simbolo della sua carica che usa nella direzione dell'incontro. Ha il compito di dirigere il duello, interrompere e dare il via agli assalti, comunicare il punto di ogni assalto, assegnare penalità, ed è la figura di riferimento per eventuali dubbi su punteggio e regolamento. L'arbitro ha la massima imparzialità, discrezionalità e le sue decisioni non sono discutibili. Comandi: "Duello!", "Alt!" , "Giudici!".

2 Giudici: hanno il compito di osservare il duello da tre postazioni differenti e di assegnare il punteggio. Hanno facoltà di muoversi lungo la propria linea dell'arena, al fine di ottenere il miglior angolo di visuale possibile. I loro giudizi sono insindacabili. È fatto divieto di distrarre o parlare con i giudici durante lo svolgimento del duello. Comandi: "Punto!/Colpo!", "Alt!".
Segnapunti: ha il compito di chiamare gli atleti nell'arena, e di segnare sul tabellone segnapunti il punteggio assegnato dai giudici e comunicatogli dall'arbitro. Ha inoltre il compito di segnare i doppi colpi ed eventuali penalità comunicategli dall'arbitro.
Secondo segnapunti/Cronometrista: ha il compito di controllare lo scorrere del tempo, e di comunicare all'arbitro il suo esaurirsi.

Ogni figura arbitrale può e deve interrompere l'incontro in caso di pericolo (es. rottura arma, rottura o perdita equipaggiamento protettivo, infortuni, comportamenti pericolosi, intromissione di persone estranee al duello all'interno dell'arena ecc).
Qualsiasi figura può segnalare un comportamento antisportivo. Ogni decisione di ogni figura arbitrale è insindacabile, pena l'assegnazione di penalità.

Se un atleta viene meno ad una delle regole, o ha un comportamento antisportivo, o non rispetta le decisioni arbitrali, si provvede ad assegnare una o più penalità. Il sistema prevede 3 tipologie di penalità a seconda della gravità dell'infrazione:
- Perdita di 1 punto.
- Perdita dell'incontro.
- Esclusione dall'evento.

2.9 Assegnazione del punteggio

I giudici assegnano il punteggio con le seguenti gestualità:
Colpo Pulito per rosso/blu → bandiera del rispettivo colore alzata orizzontalmente a livello della spalla verso l'esterno.
Doppio Colpo → entrambe le bandiere tenute orizzontalmente a livello della spalla verso l'esterno.
Colpo Dopo su rosso/blu → bandiera del colore del duellate che ha colpito per primo tenuta orizzontalmente a livello della spalla, bandiera del colore del duellante che ha eseguito il colpo dopo tenuta verticalmente sopra la testa.
Azione sporca/Colpo inefficace → bandiere incrociate in basso.
Astensione → bandierine incrociate dietro la schiena. In caso di astensione (ad esempio per un'azione non vista chiaramente o per dubbi sull'effettivo svolgimento della stessa), il giudice non sarà contato nella votazione. In caso di 2 giudici che si astengono, sarà sufficiente il

giudizio del rimanente per assegnare il punteggio.

Per essere convalidato il punto, almeno due giudici di linea devono essere concordi (salvo il sopracitato esempio in caso di astensione). Il punto viene dichiarato nullo in caso di azione sporca/colpo inefficace o di votazione discorde tra i giudici.

Contatti Utili

eventoarmizare@gmail.com

Andrea Conti
Mobile: +39-3487724415
www.fioredeliberi.it

Mauro Carapacchi
Mobile: +39-3285753185
www.mosferri.it

Cosa è HEMA Italia e qual è la sua finalità

Il Coordinamento Arti Marziali Storiche Europee nasce nel 2013 ed ha come scopo quello di portare a livelli qualitativi sempre crescenti la Scherma Storica in Italia, tenendola al passo delle continue evoluzioni che avvengono all'estero, oltre che far collaborare in modo sempre positivo tutte le Associazioni che ne hanno aderito.

Proprio per le suddette ragioni, gli organizzatori di **Armizare 2014** ringraziano vivamente **La Sala delle Armi** di Torino per averci concesso la possibilità di prendere spunto dal loro regolamento usato durante **TaurHEMAchia** come fonte di ispirazione per i tornei da noi indetti. Grazie!

HEMA ITALIA
COORDINAMENTO ARTI MARZIALI STORICHE EUROPEE

3. Modulo di Adesione ARMIZARE 2014

Io sottoscritto/a

Nome: _____

Cognome: _____

Nato/a a: _____

Residente a: _____

Associazione: _____

Telefono: _____

E-mail: _____

Dichiaro di volermi iscrivere all'evento **ARMIZARE 2014** che si svolgerà a Contigliano nei giorni 1 e 2 Marzo 2014 al costo di iscrizione 10€.

Intendo pernottare nell'ostello "Villa Franceschini" per n°____ notti dal ____ al____. Costo 18€ a notte.

Intendo usufruire della cena in ostello ___ (costo 11€ più bevande)
Intendo usufruire del pranzo in ostello ___ (costo 9€ più bevande)

Intendo prenotare la maglietta dell'evento in

____ Quantità ____ Taglia
____ Quantità ____ Taglia
____ Quantità ____ Taglia

Desidero iscrivermi al torneo per le discipline di

____ Spada a Due Mani ____ Lancia

dichiarando di accettare e rispettare gli standard di sicurezza previsti da **HEMA Italia**. Dichiaro inoltre di assumermi la completa responsabilità giuridica delle mie azioni sollevando gli organizzatori di **ARMIZARE 2014** per tutta la durata dell'evento.

Data Firma