

HEMAICS

REGOLAMENTO

FINALITÀ

Questo regolamento è focalizzato a premiare la dimostrazione di **controllo** della situazione e **capacità tecnica** da parte degli **schermidori** impegnati nel torneo.

I combattenti e lo staff arbitrale devono fare del loro meglio per rispettare lo spirito e l'intenzione alla base di questo regolamento.

Ci aspettiamo che tutti si comportino in modo onorevole, rispettando i valori del **bel gioco e del rispetto reciproco**.

STAFF ARBITRALE

Ogni incontro sarà diretto da un arbitro, che è responsabile per la gestione dello stesso. L'arbitro è la sola e unica autorità in campo durante l'incontro e deve essere trattato con il massimo rispetto.

Un **ufficiale di gara** supporterà l'arbitro nel suo compito, aiutandolo nell'attribuzione del punteggio, quando richiesto, ed intervenendo tempestivamente alla richiesta dell'arbitro per aiutare gli schermidori per problemi all'equipaggiamento o per dividere gli stessi in caso non si fermassero quando loro comandato.

Come regola generale, durante gli incontri l'ufficiale di gara deve stare sempre al lato opposto della linea di combattimento rispetto all'arbitro, in modo da poter fornire supporto da un altro punto di vista. L'arbitro ha sempre l'autorità di chiedere all'ufficiale di gara di spostarsi in una posizione differente o di eseguire dei compiti legati all'incontro.

L'unico caso in cui un ufficiale di gara può chiamare uno "**Stop!**" è per ragioni di sicurezza.

Lo **staff di tavolo** sarà responsabile per la registrazione del punteggio dato dall'arbitro, di tenere il tempo ed informare sul suo scadere, di aiutare l'arbitro registrando le penalità e tenendo nota di ogni altra cosa gli sia richiesta durante il torneo.

CAMPO DI GARA

Il campo di gara consiste in un ottagono regolare i cui lati distano 4 mt. dal centro o in un cerchio di 4 mt di diametro. Una linea di riferimento per gli schermidori è tracciata all'interno di esso ad un metro da ogni bordo, formando un secondo ottagono regolare i cui lati distano 3 mt. dal centro o un cerchio di 3 mt di diametro.

La superficie del campo di gara deve essere regolare, non scivolosa né pericolosa in alcun altro modo, nonché libera da oggetti di qualsiasi sorta.

INCONTRI

Gli incontri consistono di 3 assalti, ognuno del tempo di 2 minuti con 15 secondi di pausa fra ogni assalto, svolti a combattimento continuo dai due schermidori fino a che uno dei due non è dichiarato sconfitto nell'assalto dall'arbitro, o l'arbitro o l'ufficiale di gara gridano "Stop!" per ragioni di sicurezza. Ad ognuno di questi comandi gli schermidori devono fermarsi immediatamente e allontanarsi l'uno dall'altro. I combattenti possono salutarsi rispettosamente in questa situazione. In ogni caso non è permesso mostrare una mancanza di rispetto durante l'incontro.

N.B.: ogni interruzione ferma il tempo.

Quando si riparte dopo un'interruzione, entrambi gli schermidori devono essere nella zona di partenza. Se restano meno di 10 secondi al termine dell'incontro, il tempo viene aumentato a 10 secondi.

VINCERE E PERDERE

Un assalto termina quando si è raggiunto il limite di tempo o quando almeno uno dei due schermidori è dichiarato sconfitto. In ogni altro caso l'incontro è sospeso da interruzione (e quindi il tempo viene messo in pausa).

Uno schermidore è sconfitto nell'assalto quando subisce almeno 3 punti.

Se durante un assalto entrambi gli schermidori subiscono almeno 3 punti, sono entrambi dichiarati sconfitti. Qualora alla fine del tempo nessuno dei due schermidori sia ancora stato sconfitto, perdono entrambi.

I punti subiti e inferti vengono comunque registrati e considerati nelle eventuali condizioni di spareggio per determinare il passaggio alle fasi finali del torneo.

PUNTEGGIO

Ogni colpo portato da uno dei due schermidori all'avversario durante l'incontro può essere segnato come un punto o più punti.

La qualità del colpo sarà giudicata secondo le tre seguenti categorie:

1. **Nullo:** il colpo è troppo debole o portato con il piatto. Un colpo nullo assegna 0 punti contro l'avversario.
2. **Minoritario:** meccanicamente sufficiente a ferire o a stordire, ma mancante del potenziale per essere un colpo mortale o disabilitante. I colpi minoritari possono segnare fino a 1 punto contro l'avversario.
3. **Decisivo:** questi colpi sono consistenti dal punto di vista meccanico, eseguiti correttamente con abbastanza potenziale per causare un serio danno. I colpi decisivi possono segnare fino a 3 punti contro l'avversario.

L'arbitro ha la piena autorità di giudicare un colpo in base alle categorie suddette. Può chiedere all'ufficiale di gara una seconda opinione, ma **la decisione finale spetta soltanto a lui**.

Le aree del corpo sono divise in tre categorie:

1. **Primarie:** testa e busto. Un colpo ad un'area primaria può valere fino a 3 punti, quindi un colpo ad una di queste parti del corpo può terminare un assalto.
2. **Secondarie:** tutte le altre parti del corpo tranne quelle proibite. Un colpo alle aree secondarie può valere fino a 1 punto.
3. **Proibite:** inguine, nuca, spina dorsale.

N.B.: è proibito colpire deliberatamente l'avversario se questi è girato o se è al suolo. Ciò potrebbe

causare una penalità o, in casi gravi, il termine dell'incontro con squalifica. Allo stesso modo, se uno dei combattenti volesse trarre vantaggio da questa situazione per non essere colpito (ad esempio simulando una caduta o girandosi volutamente), potrebbe essere sanzionato dall'arbitro. I punti attribuiti dipendono dall'area del corpo colpita e dalla qualità del colpo.

Esempi:

- 1. Un colpo decisivo (fino a 3 punti) ad un'area primaria (fino a 3 punti) assegnerà 3 punti, facendo perdere l'avversario.
- 2. Un colpo decisivo (fino a 3 punti) ad un'area secondaria (fino ad 1 punto), un colpo minoritario (fino ad 1 punto) ad un'area primaria (fino a 3 punti), o un colpo minoritario (fino ad 1 punto) ad un'area secondaria (fino ad 1 punto) attribuiranno tutti 1 punto.
- 3. Un colpo nullo a qualsiasi area attribuirà sempre 0 punti.

Si sottolinea che la cortesia e la considerazione per la sicurezza del proprio avversario sono di fondamentale importanza. Un colpo può essere considerato "decisivo" anche se non è eseguito con gran forza. I giudici considereranno "decisivo" ogni colpo che chiaramente potrebbe causare un danno decisivo, anche se l'attaccante controlla il colpo in modo da non causare danni o infortunare l'avversario. Colpire con forza non necessaria o eccessiva potrebbe essere sanzionato.

COLPI DOPPI E COLPO DI RISPOSTA

Se durante un assalto entrambi gli schermidori si infliggono a vicenda il terzo punto all'interno della stessa azione schermistica, il risultato potrebbe essere:

- a. **Colpo Doppio:** due colpi portati nello stesso tempo dai due schermidori e che arrivano entrambi a bersaglio. Potrebbero dipendere dal fatto che entrambi gli schermidori hanno attaccato contemporaneamente o senza curarsi dell'azione avversaria.
- b. **Colpo di Risposta:** un colpo portato da uno dei due schermidori dopo essere stato a sua volta colpito dall'avversario.

Se l'azione sarà giudicata un Colpo Doppio, entrambi i colpi vengono assegnati e considerati validi, indipendentemente dal loro valore.

Se l'azione sarà giudicata un Colpo di Risposta, l'arbitro deve considerare il bersaglio sul quale è arrivato il primo attacco:

1. se si tratta di un bersaglio disabilitante, sarà negata la possibilità di segnare punti per il "Colpo di Risposta";
2. se si tratta di un bersaglio non disabilitante, i colpi dei due schermidori saranno considerati un Colpo Doppio.

Solo la testa è considerata bersaglio disabilitante.

Sono considerati disabilitanti solo i colpi decisivi.

USCIRE DAL CAMPO DI GARA

Se durante il combattimento gli schermidori usciranno con entrambi i piedi dal campo di gara per qualsiasi ragione, saranno penalizzati di 1 punto. In questo caso l'assalto viene fermato e i due schermidori ripartono dalla posizione di partenza.

Ulteriori uscite possono causare l'attribuzione di 1 punto ulteriore di penalità per ogni uscita. 3 punti di penalità fanno terminare il combattimento.

GIOCO STRETTO: PRESE, PUGNI, CALCI ECC.

Le prese e altri tipi di contatto fisico sono permessi ma non devono mai essere eseguiti con l'intenzione di fare del male all'avversario, quindi solo allo scopo di controllare lui o la sua arma.

In ogni caso questo tipo di contatto/controllo deve essere mantenuto per il più breve tempo possibile e, se sarà prolungato, l'arbitro interromperà il combattimento.

In nessun caso uno schermidore è autorizzato a sbattere l'avversario a terra, ma è consentito fargli uno sgambetto, sbilanciarlo o accompagnarlo a terra simulando una proiezione, sempre che il tutto venga eseguito in sicurezza.

Sarà compito dell'arbitro valutare la singola situazione.

Tirare pugni, calci, colpire con i gomiti, le ginocchia o qualsiasi altra parte del corpo è consentito solo come una simulazione.

Ogni colpo reale che arriverà a bersaglio, intenzionalmente o no, verrà sanzionato.

Caricare l'avversario per guadagnare forza per spingerlo non è permesso e sarà sanzionato, come verrà sanzionata ogni spinta che andrà oltre il controllo dell'avversario, così come spingere l'avversario fuori dal terreno.

L'arbitro è responsabile per queste decisioni ed ha piena autorità di sanzionare comportamenti intenzionali che violino lo spirito di questo regolamento.

SANZIONI

Ci sono tre livelli di sanzioni:

1. **Primo avvertimento:** l'arbitro avvisa lo schermidore per un suo comportamento pericoloso o irrISPETTOSO.
2. **Cartellino giallo:** può essere comminato anche come prima sanzione per una violazione evidente delle regole o per comportamenti pericolosi. Un successivo cartellino giallo significherà l'attribuzione di un cartellino rosso.
3. **Cartellino rosso:** la sanzione più forte, che significa l'immediata squalifica dal torneo. Potrebbe essere il risultato di due cartellini gialli, o in casi seri potrebbe essere addirittura la prima sanzione. Un cartellino rosso è comminato ad uno schermidore giudicato pericoloso o altamente irrISPETTOSO per i partecipanti e/o per l'arbitro.

N.B.: i cartellini gialli comminati sono annullati quando si accede alle fasi finali del torneo.

VINCERE UN INCONTRO

Quando uno schermidore vince 2 assalti su 3, viene proclamato vincitore. Se uno schermidore vince 2 assalti di seguito, l'incontro termina senza disputare il terzo assalto.

Quest'ultimo non concorrerà al calcolo degli assalti vinti o persi, ma verrà semplicemente considerato non disputato.

VINCERE IL GIRONE

Il torneo è organizzato in gironi.

- a. Il vincitore di ogni girone è lo schermidore il cui punteggio è il più basso. Il punteggio dello schermidore è determinato come segue: Punteggio = (Nr. di assalti persi nel girone) – (Nr. di incontri vinti nel girone)
- b. Se ci fosse parità, sarà considerato vincitore lo schermidore che ha subito meno punti a sfavore.

- c. Qualora ci fosse ancora parità, verrà considerato vincitore lo schermidore che ha segnato più punti nel girone.
- d. Nel caso in cui ci fosse ancora una situazione di parità, gli schermidori con il miglior punteggio disputeranno un assalto aggiuntivo in cui la sconfitta sarà determinata anche con 1 solo punto. Se risultasse ancora in un pari, si procederà fino a quando si avrà un vincitore.

LE FASI FINALI

I vincitori di ogni girone accederanno alle fasi finali, che si svolgeranno con ulteriori gironi o in incontri ad eliminazione diretta e saranno stabilite in base al numero dei partecipanti.

Gli incontri delle fasi finali saranno giudicati con le stesse regole utilizzate per i gironi.

Il vincitore del torneo sarà colui che riuscirà a giungere all'ultimo incontro e a vincerlo. Si disputerà anche la finale per il terzo e quarto posto.

EQUIPAGGIAMENTO DIFENSIVO

Durante i tornei è previsto l'utilizzo di adeguate protezioni, che seguono la linea generale delle altre competizioni del settore.

Protezioni obbligatorie:

- maschera CEN2 (1600N) con paranuca o altro tipo di maschera espressamente progettata per la pratica torneistica nelle HEMA
- giubbetto e pantaloni da scherma progettati per la pratica torneistica delle HEMA. Giubbetti e pantaloni non realizzati per questa finalità saranno validati solo dopo il controllo da parte dello staff
- guanti da sparring pesante per spada a due mani
- guanti imbottiti per spada da fianco rinascimentale
- gorgera
- paragomiti per la spada a due mani (facoltativi per la spada da fianco rinascimentale)
- ginocchiere e parastinchi
- conchiglia per gli uomini
- paraseno per le donne

Protezioni Facoltative:

- protezioni per avambraccia
- piastrone sintetico sotto giacca o piastrone di pelle sopra giacca

ARMI

Non si desidera standardizzare eccessivamente le armi utilizzate nei tornei AICS, ma sono indicati dei limiti di massima:

- a. **Spada a due mani:** deve avere una lunghezza massima di 140 cm e un peso oscillante fra i 1.200 e i 1.800 gr.
- b. **Spada da lato:** deve avere una lunghezza minima di 100 cm e massima di 130 cm e un peso oscillante fra 1.000 e 1.600 gr.

N.B.: le armi verranno controllate prima della competizione e dovranno essere considerate sicure per combattimento.