



ASDPS ARMIS ET LEO
Accademia di Scherma Storica e Sportiva
C.so Cincinnato 193/5 10151 Torino
T/3334240645 – 3382978687
Presidenza Dennis Forrester
e-mail armisetleo@gmail.com
sito www.armisetleo.it

Torino, aggiornamento 2014

REGOLAMENTO

Premessa

il Regolamento dell'Accademia di Scherma Storica e Sportiva SADPS ARMIS ET LEO, intende essere un flessibile strumento indicativo delle attività. Integra le Norme dello Statuto. Il testo diventa operativo nel momento in cui i Soci ne hanno preso visione ed ha valore sino alla stesura dell'edizione successiva.

Art.01 – UNITA' DELL'ASSOCIAZIONE E STRUMENTI.

Convinta dei valori di solidarietà, comprensione, tolleranza, L'Associazione si muove compatta e solidale senza distinzioni di sesso, razza, religione, appartenenza politica e senza fini di lucro. Per raggiungere e mantenere questo obiettivo, occorre agire secondo criteri unificati proposti dall'Accademia.

Questi possono essere così riassunti:

- a.- Il referente unico dei contatti esterni è il Presidente. (come rappresentante legale).
Tutti possono prendere contatti con gruppi od organizzazioni, ma tutte le azioni o le Imprese dove viene coinvolta l'Accademia, devono essere gestite dalla Presidenza. Che farà questo previo consultazione consuntiva, se necessario, con Consiglio Direttivo o con i Soci stessi previo Assemblea.
- b.- Tutte le forme pubblicitarie ufficiali dell'Accademia sono fatte secondo i criteri su espressi, con riferiti i numeri telefonici ufficiali espressi nel Sito nell'intestazione, senza indicazioni di incarichi interni tolto quello del Presidente.
- c.- Tutti gli appartenenti all'Accademia possono partecipare ad altri gruppi od organizzazioni, prendendo parte ad altri eventi in cui non è coinvolta l'Accademia, previo comunicazione al Presidente.
Tutte le eccezioni, devono essere preventivamente sottoposte alla Presidenza,
- d.- L'Accademia di Scherma Storica ASDPS ARMIS ET LEO si avvale in prevalenza di tre strumenti fondamentali per il raggiungimento dei suoi obiettivi:
 - 1.- L'Accademia di Scherma Storica e Sportiva
 - 2.- La Rievocazione.
 - 3.- La Comunicazione.

Art.02 – L'ACCADEMIA DI SCHERMA STORICA E SPORTIVA

a.- Il periodo scelto è tra il XV – XVII secolo. Ma anche l'aspetto Sportivo, volendo, non viene trascurato.

Queste tecniche, sono trasmesse da un Istruttore Generale Nazionale iscritto allo CSEN, Ente di promozione sportiva e per questo iscritto al CONI come attività sportiva non competitiva

Per la trasmissione delle tecniche storiche ci avvalliamo di manuali e trattati storici, mentre per quella sportiva di organizzazioni specializzate tipo la FIS.

b.- Gli allenamenti prevedono: esercizi fisici di preparazione fisica finalizzati al poter eseguire le discipline scelte.

Il luogo dove si svolgeranno, sarà comunicato annualmente e resterà il medesimo per tutta la durata del Corso.

c.- La durata ed il costo del Corso viene stabilita annualmente, assieme al Programma dal Consiglio Direttivo dell'Accademia. Questo Programma deve essere accettato e la quota del Corso versata al momento dell'iscrizione.

Inizierà nel mese di settembre, con cadenza settimanale per due ore.

Terminerà a maggio tramite un esame pratico sulle acquisizioni raggiunte, al termine del quale, se superato il test, sarà consegnato un Attestato di merito.

d.- A questa Accademia posso accedervi tutte le persone interessate.

e.- I requisiti richiesti all'atto dell'iscrizione, sono contenuti nella presente Normativa.

Per i maggiorenni è richiesta auto dichiarazione attestante idoneità a svolgere attività sportive non competitive e certificato medico per attività sportiva non competitiva.

Per i minorenni:

1) autorizzazione scritta dei genitori o tutori;

2) certificato medico attestante idoneità a svolgere attività sportive non competitive.

L'età minima prevista è di dieci anni.

f. Le attrezzature richieste per tutti sono:

un paio di scarpe da ginnastica, un paio di guanti in pelle (tipo quelli in crosta da lavoro, non in gomma) ed abbigliamento comodo per potersi muovere.

L'Accademia fornirà: Istruttore qualificato, un luogo idoneo per gli allenamenti, una spada in legno (tipo bokken), assicurazione infortuni tramite iscrizione allo CSEN (Ente nazionale di promozione sportiva), dispense per la formazione teorica.

g.- L'Istruttore è il punto di riferimento per la trasmissione teorico-pratica del Corso.

Può farsi aiutare da persone esperte appartenenti all'Accademia o organizzare stage particolari mirati ad un approfondimento maggiore delle tecniche trasmesse. Gli allievi ne saranno informati

h.- Ciò che l'Istruttore decide nell'ambito del Corso, non può essere contestato durante la Sessione.

Durante gli allenamenti deve essere mantenuto un comportamento dignitoso e corretto nel rispetto delle persone, dell'ambiente e delle attrezzature, favorendo un lavoro di gruppo.

i.- L'Accademia, promotrice della Scuola di Scherma Storica, si riserva il diritto di allontanare coloro che arrecano gravi danni a cose, a persone o per altri gravi motivi. Le decisioni prese in

questo senso sono inappellabili e comportano la non restituzione della quota versata.

- l.- I corsi si svolgeranno con cadenza di due ore settimanali secondo la programmazione stabilita a inizio anno accademico.
- m.- Coloro che per negligenza o futili motivi perdono delle lezioni non hanno diritto al recupero. Viene invece lasciata la decisione all'Istruttore per assenze dovute a gravi e comprovati motivi.
Le quote verste non saranno rimborsate.

Art. 03 – LA RIEVOCAZIONE

a) la Rievocazione è l'aspetto pubblico, oltre che in mostre, conferenze dibattiti, stage, cui l'Associazione ARMIS ET LEO si esprime in pubbliche manifestazioni per trasmettere passione e interesse verso un periodo storico specifico, che per noi è individuato tra il 1250 ed il 1350. Viene rappresentato con un Campo d'Arme come spaccato di vita medievale di uomini (e donne) quando erano in viaggio per guerra.

Sono presentate Tende storiche, antichi mestieri, esposizione delle armi usate all'epoca, e tutti gli accessori necessari a meglio presentare uno spaccato di vita, come una finestra che si apre cui uno può avvicinarsi, osservare, informarsi, anche sperimentare di persona se lo desidera, sulla scena presentata.

b) Gli abiti devono essere consoni al periodo che si sta rappresentando ed essere presentati da una scheda per l'attendibilità storica, ricavata da affreschi, iconografie, altre fonti verificabili.

c) Ogni Socio di ARMIS ET LEO, deve, nel periodo di sei mesi, presentare la scheda di un personaggio con nome d'arte e abito, da pubblicare sul sito.

e) Questo nome sarà utilizzato quando si è in pubbliche manifestazioni.

f) Il Campo d'Arme. E' la scena che proponiamo in pubbliche manifestazioni. Formato da tende, tavoli, esposizione delle armi (riproduzioni) utilizzate all'epoca, antichi mestieri connessi, lance, vessilli e quanto altro utile.

Deve essere allestito con la collaborazione di tutti (come pure il suo disimpegno finale) e mantenuto vivo attraverso la vita dei suoi personaggi in abito.

Tutti sono tenuti a concorrere al fine di limitare al minimo l'intrusione di oggetti non adatti (cartacce, stoviglie in plastica, sigarette, telefonini, abbigliamento e borse, ecc.).

Per l'uso del telefonino o fumare una sigaretta è necessario prestare attenzione a uscire di scena nel momento.

L'attività al Campo d'Arme resta continua dal suo allestimento al suo disimpegno, anche i momenti di riposo e relax devono essere fatti in tema con la scena rappresentata.

Non sono ammesse bestemmie o ingiurie che non siano tematiche.

In caso di necessità, la suddivisione dei compiti viene stabilita precedentemente nella fase di Organizzazione dell'Impresa.

g) Le imprese che Armis et Leo prenderà, saranno rese note a tutti precedentemente. Verranno richieste le adesioni dei partecipanti su presentazione del Programma e di quanto richiesto dalla Organizzazione dell'evento. Una volta data l'adesione, salvo gravi motivi, non ci si può più tirare indietro.

h) E' responsabile del Campo d'Arme il Cavaliere (o persona da questi indicata).

I Giochi nel corso della manifestazione, sono curati dal Cavaliere o dal Maestro d'Arme.