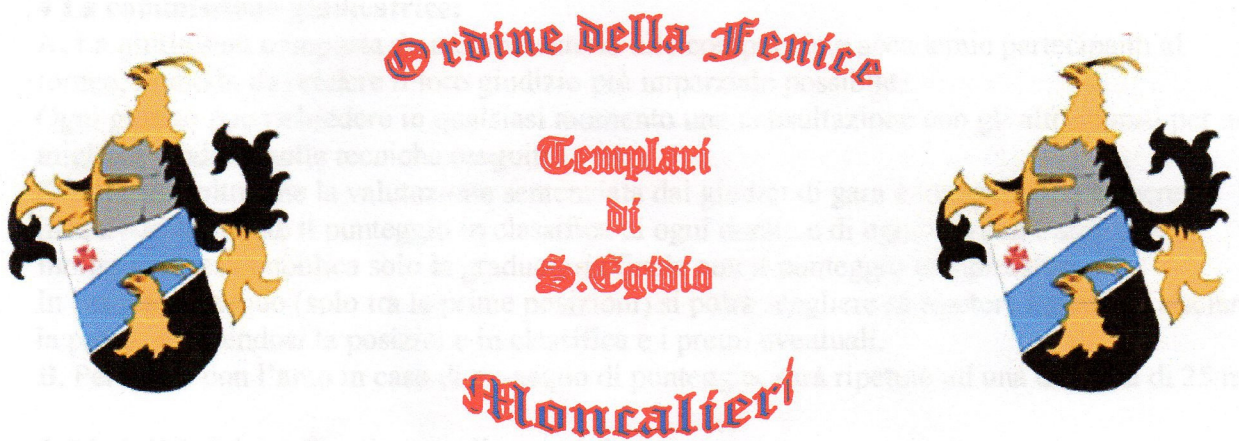




REGOLAMENTO E NORME GENERALI

5° TORNEO DI SCHERMA MEDIOEVALE E TIRO CON L'ARCO ANTICO

“Magione di St. Egidio, il Ponte dei Cavalieri Templari”

1. Caratteristiche e Finalità del Torneo di scherma medioevale e tiro con l'arco antico:

A. Il Torneo di scherma sarà una dimostrazione delle capacità dei partecipanti a cimentarsi in una rappresentazione di un duello di pura tecnica schermistica e dagli aspetti spettacolari e scenici di corredo, strutturato su coppie precedentemente iscritte e si svolgerà in "campo chiuso", delle dimensioni di circa 40 metri quadrati.

Tutti gli armamenti utilizzati nel torneo, verranno controllati ed approvati dai Giudici in occasione della “verifica delle armi” prima dell’inizio della competizione, le armi non approvate potranno e dovranno essere sostituite.

Il duello presentato dovrà essere dichiarato e quindi conforme alle tecniche di combattimento storiche definite in fase di dichiarazione, ogni coppia o gruppo che intende iscriversi dovrà comunicare per iscritto all’organizzazione le seguenti descrizioni per ogni singolo duello:

- epoca di riferimento e localizzazione geografica,
- eventuale indicazione di uno o più codici schermistici presi come riferimento tecnico,
- descrizione di massima dell’armamento difensivo,
- descrizione precisa di tutte le armi offensive (proprie ed improprie) utilizzate,
- descrizione di massima dei personaggi e del loro status sociale.

B. Il tiro con l’arco antico i partecipanti dovranno dimostrare la loro bravura nella tecnica individuale in due distanze predeterminate 15 / 20 m.

2. Categorie:

A. Esiste un’unica categoria di iscrizione, in modo da creare una singola classifica ed un Torneo maggiormente brillante e competitivo e quindi un’unica premiazione a fine del torneo, saranno pertanto ammessi al torneo duelli dal secolo XII al secolo XVI compreso,

B. Dello stesso periodo saranno condizionati quelli con il tiro con l’arco, oltre ad esistere una unica categoria d’iscrizione, ma saranno effettuate due premiazioni una maschile e una femminile.

3. Modalità del torneo:

A. La formula del Torneo è la seguente:

Vi sarà una prima fase eliminatoria, dove tutte le coppie partecipanti esibiranno i propri duelli, al termine di questa prima fase verrà stilata una classifica provvisoria, in cui solo i primi sette passeranno alla fase finale successiva che si terrà il giorno seguente.

B. Per gli arcieri non vi è una preselezione ma gareggeranno la domenica come da programma, i singoli arcieri eseguiranno i tiri dalle 2 distanze su bersaglio standard diviso in 5 zone colorate concentriche.

La fase finale avrà quindi una classifica generale che decreterà il primo, il secondo ed il terzo posto del Torneo (nel tiro con l’arco sarà effettuata due graduatorie maschile e femminile).

4 La commissione giudicatrice:

A. La giuria sarà composta da membri esterni alle compagnie e accademie partecipanti al torneo, in modo da rendere il loro giudizio più imparziale possibile.

Ogni giurato può richiedere in qualsiasi momento una consultazione con gli altri giurati per un migliore giudizio sulle tecniche eseguite.

Si ricorda inoltre che la valutazione sentenziata dai giudici di gara è inappellabile e decreta inequivocabilmente il punteggio in classifica di ogni duello e di ogni tiro con l'arco.

Inoltre sarà resa pubblica solo la graduatoria finale con il punteggio complessivo.

In caso di ex-aequo (solo tra le prime posizioni) si potrà scegliere se ripetere i duelli, o lasciare la parità, dividendosi la posizione in classifica e i premi eventuali.

B. Per il tiro con l'arco in caso di ex-aequo di punteggio, sarà ripetuto ad una distanza di 25 m.

5. Modalità dei duelli e tiro con l'arco antico:

A. Ogni gruppo o accademia potrà presentare un massimo di 3 duelli. Ogni singola persona avrà la possibilità di combattere in gara una sola volta, ma potrà essere di supporto o interagire in una scena nella quale combattono altri compagni. Gli stessi duelli, per rispetto degli altri partecipanti, non dovranno superare la durata di 5 minuti, nel caso cui sforino i 5 minuti la performance potrà essere interrotta dalla Giuria Tecnica in qualsiasi momento.

Durante ogni esibizione sarà garantita la presenza, distribuita sul confine interno dell'arena, di almeno quattro volontari schermitori a rotazione "a fare sicurezza" con "garbo e autorevolezza" e capaci di contenere prontamente le imprudenze del pubblico.

B. Ogni singolo arciero avrà la possibilità di tirare 3 frecce per ogni singola postazione. Prima di iniziare, la giuria dovrà controllare la idoneità dell'arco e delle frecce che corrisponderanno al periodo indicato (arco esclusivamente in legno o di giunco o bambù (e gradita la corda in fibra naturale), frecce in legno con penne naturali, devono avere cocche intagliate direttamente sull'asta o riportate in materiale naturali (no cocche di plastica); la punta delle frecce a forma conica o ogivale per non danneggiare inutilmente i bersagli. Non è ammesso nessun sistema di mira. Durante ogni esibizione sarà garantita la presenza, distribuita sul confine interno dell'esibizione, di almeno due volontari dell'organizzazione a "fare sicurezza" con "garbo e autorevolezza" e capaci di contenere prontamente le imprudenze del pubblico.

6. Arbitraggio e comportamento di gara:

A. All'inizio della manifestazione l'Araldo, a nome dell'Organizzazione, esorterà il pubblico a non transitare e a mantenersi sempre al di fuori dello steccato, inviterà tutte le persone a tenere un appropriato comportamento sottolineando quanto sia importante che tutti concorrano, con la loro attenzione, a mantenere alti i livelli di sicurezza. Sicurezza, rispetto del prossimo, legalità sono alla base di tutto: in loro assenza si sospende immediatamente e si può arrivare alla immediata squalifica e all'allontanamento. I giudici nomineranno un referente/portavoce o Presidente della Giuria.

Sono vietate le punte ravvicinate dirette al collo, al viso, alla testa, nel caso ci sarà richiamo, penalità decisa dalla Giuria o squalifica. Non ci devono essere mai stati psicofisici alterati, gesti incontrollati, atteggiamenti e leggerezze che possano anche solo potenzialmente arrecare danno. In caso di rischio: azioni a ridosso dello steccato e quindi del pubblico, armi improvvisamente diventare insicure, pubblico troppo vicino alla lizza, eccetera, un concorrente, un Giudice hanno la facoltà di interrompere l'azione e di segnalare il pericolo che deve rientrare prima della ripresa dell'attività. In ingresso e in uscita dallo steccato i concorrenti dovranno salutare rispettosamente la Giuria e il pubblico. La Giuria registra e può decidere per delle penalità da addebitare ai concorrenti per azioni, atteggiamenti e linguaggi tenuti anche al di fuori della gara, essa potrà sospendere momentaneamente o addirittura squalificare chiunque non si attenga alle regole o che tenga un atteggiamento particolarmente pericoloso e/o aggressivo, non ortodosso e non corretto, che esegua colpi troppo violenti e soprattutto privi di controllo.

La Giuria può, se lo ritiene opportuno, porre delle domande alla fine dell'esibizione proposta, allo scopo di avere ulteriori elementi per una più completa valutazione.

Per quant'altro non espressamente qui indicato, i Giudici decideranno tra di loro accordandosi democraticamente. I giudizi della Giuria sono inappellabili. I partecipanti alla competizione saranno responsabili della cura delle loro armi nel rispetto di questi principi.

B. Gli arcieri devono utilizzare archi e frecce con fattura dell'epoca "sicure" e non precarie.

7. Criteri di giudizio:

I criteri di giudizio sono tre: tecnica, storicità e interpretazione scenica.

1) Tecnica schermistica: coerenza con le fonti storiche ufficiali e con i codici schermistici, atteggiamento e andatura adeguata, scelta e cura riservata sia all'armamento offensivo che difensivo, passeggio, postura/assetto, controllo del colpo sferrato e padronanza delle azioni, utilizzo efficace delle poste, esecuzione del gioco largo (mobilità delle gambe, legamenti, colpi di filo dritto e falso, ecc.) e del gioco stretto (tempi di ingresso, chiavi articolari, disarmi, bloccaggi, azioni e contrarie, ecc.), eventuale utilizzo sì di una scherma teatrale (tempi dilatati, azioni enfaticizzate) a patto che le azioni confermino la fattibilità e l'effettiva efficacia di un maneggio valido e funzionale. Preparazione atletica personale all'altezza della prestazione. Bene velocità, precisione, gioco veloce, bene anche le necessarie pause di studio e di "attesa", critici verso alcune eccessive e senz'altro improbabili manifestazioni di acrobazia. Votazione in trentesimi: **da 1 a 30** (senza mezzi voti).

2) Storicità : contesto e ambientazione storica, plausibilità dell'evento (della trama), caratteristiche dell'armamento offensivo, difensivo, il vestiario e gli accessori. Votazione in ventesimi: **da 1 a 20** (senza mezzi voti).

3) Teatralità: presenza scenica e padronanza dei tempi teatrali, efficacia nella recitazione, utilizzo del corpo e soprattutto della voce, spettacolarità convincente, linguaggio corretto. Votazione in decimi: **da 1 a 10** (senza mezzi voti).

La votazione sarà fatta in maniera segreta, i voti verranno poi raccolti e mediati dal Presidente di giuria, che li renderà pubblici solo alla fine del Torneo stesso.

8. Obblighi:

Ogni partecipante al torneo deve essere in possesso di una polizza assicurativa RC personale o di gruppo che copra i danni arrecati a persone, cose o animali.

Chi si iscrive al torneo accetta incondizionatamente ogni singolo punto del presente regolamento.

9. Premiazione:

Al termine della valutazione, sarà organizzata una cerimonia di premiazione per i partecipanti, con l'intervento dei componenti della giuria e di autorità locali con l'assegnazione dei premi ai primi tre classificati al torneo di scherma medioevale, i primi tre delle due categorie maschile e femminile del tiro con l'arco antico e premio speciale al gruppo con il suo accampamento, ritenuto il più filologico e rappresentativo al torneo.

10. Organizzazione dell'evento

Per una corretta riuscita dell'evento e per far sì che tutta la manifestazione avvenga nel migliore dei modi, si invitano tutti i partecipanti a rispettare questo regolamento in ogni sua parte.

L'Organizzazione si riserva di prendere provvedimenti disciplinari (squalifica immediata) in qualsiasi momento nei confronti di coloro che dimostrino di mantenere un comportamento violento e scorretto nei confronti di terzi.

NORME GENERALI per la manifestazione

Per una migliore riuscita della manifestazione, si riportano qui di seguito alcune informazioni e norme.

La manifestazione denominata " **Magione di St. Egidio, il ponte dei Cavalieri Templari**", a cui è accorpato il "5° torneo di scherma medioevale e tiro con l'arco antico" che inizierà sabato 27 giugno e terminerà la domenica 28 giugno 2015, nella città di Moncalieri (TO), alle porte di Torino .

In mattinata arrivo dei Gruppi presso il parco comunale denominato "Lungo Po Abellonio" ove sarà possibile prendere familiarità sul luogo di rievocazione e posizionare nell'apposita area predeterminata il proprio accampamento con le proprie tende (storiche). Le giornate di Sabato e Domenica saranno, salvo imprevisti, articolate come da programma allegato.

L'organizzazione designerà un referente per tutto quanto concernente il campo d'arme, dagli oggetti smarriti, alla sistemazione logistica, agli orari e quanto altro.

Si ricorda altresì che l'organizzazione, per quanto garantisca una continua sorveglianza del campo, non si assume alcuna responsabilità per gli equipaggiamenti, le armi, le tende e quanto altro lasciato incustodito al campo.

Si raccomanda inoltre l'uso di: tende di tipo storico (non moderne), armi di tipo sicuro (atte a rievocazione), si consiglia l'utilizzo di protezione per il corpo con un equipaggiamento il più filologico possibile nella riproduzione.

Nella durata dei due giorni della manifestazione tutti i partecipanti dei gruppi storici, dovranno rimanere vestiti in abiti storici il più filologici possibili.

Consigli conclusivi

Si **raccomanda** infine l'uso di:

- stoviglie e bicchieri non moderni (in peltro, legno, porcellana...)
- armi di tipo sicuro atte a rievocazione,
- equipaggiamento il più filologico possibile nella riproduzione.

E si sconsiglia, di non utilizzare durante tutta la manifestazione, soprattutto se di fronte al pubblico, l'uso di:

- occhiali da sole
- sigarette di ogni tipo
- orologi da polso (è ammesso tenerli in tenda o nella scarsella e consultarli se necessario senza farsi notare dal pubblico)
- bottiglie in plastica o lattine di bibite (ideale sarebbe ricoprirle con iuta o sacchi di tela)
- sacchetti di patatine, gomma da masticare
- altri oggetti moderni, quali ad esempio indumenti (non sono ammesse T-shirt e pantaloncini)
- calzature non idonee (quali scarpe da ginnastica, anfibi o stivali da motociclista)
- cellulari

Grazie sin d'ora della vs. collaborazione

L'Organizzazione

"Ordine della Fenice Templari di Sant'Egidio"

Moncalieri