

III EDIZIONE



REGOLAMENTO



Totentanz Tournament
è un evento di affiliazione CSEN



Totentanz Tournament
è un evento organizzato da
Compagnia de Le Due Maestà



Totentanz Tournament
è un evento sponsorizzato da Dreammonkey Srl
Grafica e comunicazione di Dreammonkey Srl
dreammonkey.com

RAZOR
Hema & Fencing Apparel


Totentanz Tournament
è un evento sponsorizzato da *Razor Hema & Fencing Apparel*
Le spade a due mani e le spade da lato
utilizzate per la competizione
sono fornite da *Razor Hema & Fencing Apparel*

SOMMARIO

7	UNISCITI ALLA DANZA
8	LE DUE MAESTÀ
9	LA TOTENTANZ
10	ORGANIZZAZIONE
11	ORG.1 Accettazione e conoscenza obbligatoria della Normativa
	ORG.2 Sicurezza
	ORG.3 Ufficio di Controllo
	ORG.4 Direzione di Torneo
12	ORG.5 Ricorsi
	ORG.6 Procedura giurisdizionale
	ORG.7 Funzioni disciplinari
	ORG.8 Dichiarazione pubblica
	ORG.9 Logistica e formula di gara
15	INGAGGIO
16	ING.1 Terreno
	ING.2 Assalto
	ING.3 Giudizio
19	ING.4 Giudice
20	ING.5 Guardalinee e giudici di tavolo
	ING.6 Equipaggiamento e controllo sul terreno

SOMMARIO

	ING.7 Secondi
21	ING.8 Chiamata formale
	ING.9 Interruzioni
22	ING.10 Bersagli validi
25	ING.11 Attribuzione del punteggio
26	ING.12 Azioni particolari
27	ING.13 Sanzioni
28	ING.14 Colpi e azioni proibiti
	ING.15 Tipologie di Sanzioni
30	ING.16 Uscita dal terreno
	ING.17 Ritiro
31	ING. 18 Sostituzione
	ING.19 Fine del Combattimento
32	MATERIALI
33	MAT.1 armi ed equipaggiamenti
	MAT.2 Brocchiero
33	MAT.3 Maschera
34	MAT.4 Abbigliamento
	MAT.5 Giacca e piastrone
	MAT.6 Guanti
35	MAT.7 Pantaloni
	MAT.8 Calzature
	MAT.9 Protezioni obbligatorie
	MAT.10 Protezioni ulteriori

A detailed illustration of the 'Triumph of Death' (Triumphus Mortis). The scene is a chaotic and macabre triumphal procession. In the center, a skeleton in a white and red robe carries a severed head on a pike. To the left, a skeleton in a white shroud is being carried on a stretcher. In the foreground, a skeleton in a red and white checkered tunic is playing cards on a table. The background is filled with a dense crowd of skeletons, some holding pikes, and a large pile of skulls. The overall color palette is dominated by reds, browns, and greys, creating a somber and terrifying atmosphere.

“IO HO CONDOTTO AL
FIN LA GENTE GRECA
E LA TROIANA, A
L’ULTIMO I ROMANI,
CON LA MIA SPADA LA
QUAL PUNGE E SECA”

Triumphus Mortis
Francesco Petrarca

UNITEVI ALLA DANZA

Il documento che stai leggendo è il regolamento ufficiale del **Totentanz Tournament (TTT)**, organizzato dalla sala d'arme **Compagnia de Le Due Maestà** di Reggio Emilia e disputato nella stessa città.

Se stai leggendo queste pagine probabilmente avrai deciso di partecipare al nostro evento: per questo ti ringraziamo e speriamo tu possa divertirti e trascorrere due giorni coinvolgenti all'insegna della scherma storica e dello sport.

Se invece sei solamente curioso, forse la lettura del regolamento ti convincerà ad unirti alla nostra "*Danza Macabra*" e a incrociare la tua spada con quella degli altri sfidanti.

LE DUE MAESTÀ

La **Compagnia de Le Due Maestà** è un'associazione sportiva dilettantistica, fondata a Reggio Emilia nel luglio 2008.

L'associazione promuove principalmente – ma non solo – la pratica e lo studio della scherma storica intesa come strumento di crescita fisica, morale e culturale dei praticanti. Incoraggia anche l'approfondimento di temi e aspetti della cultura che caratterizzano i periodi storici affrontati, per permettere una piena comprensione di quanto studiato e garantire una rigorosa capacità di ricostruzione storica.



Per ulteriori informazioni scrivere a:
compagniaduemaesta@gmail.com

Facebook:
[@compagniaduemaesta](https://www.facebook.com/compagniaduemaesta)

Sito Internet:
compagniaduemaesta.wordpress.com

LA TOTENTANZ

La **Totentanz** tedesca, conosciuta in italiano come **Danza Macabra** è un tema iconografico che percorre il tardo Medioevo fino al Rinascimento e che raffigura uomini e morti impegnati in una danza dalle sfumature grottesche.

Ci è sembrato oltremodo appropriato e ironicamente evocativo battezzare questo evento schermistico con un nome in grado di rammentarci la vera sovrana di tutti coloro che nei secoli si sono cimentati nell'arte schermistica calcando i campi di battaglia e i perimetri degli steccati da duello mettendo in gioco la propria vita.

Augurandoci che il torneo possa svolgersi nel pieno controllo della sicurezza e della correttezza dei partecipanti e che questo nome possa diventare anche sinonimo di qualità, uniamoci tutti allegramente alla danza!



ORGANIZZAZIONE

ORGANIZZAZIONE

ORG.1 | ACCETTAZIONE E CONOSCENZA OBBLIGATORIA DELLA NORMATIVA

La partecipazione all'evento comporta l'automatica accettazione di tutte le norme contenute nel presente regolamento. La non conoscenza del presente regolamento non può essere invocata a giustificazione per eventuali trasgressioni.

ORG.2 | SICUREZZA

I tiratori combattono e si confrontano a loro modo, si armano, si equipaggiano, si vestono e tirano *sotto la loro responsabilità ed a loro rischio e pericolo*, alla sola condizione di osservare le norme del presente regolamento. *Solo i tiratori possono essere resi responsabili, sotto ogni aspetto, degli incidenti di cui possono essere autori o vittime a causa del loro comportamento.*

Le misure di sicurezza, come quelle di controllo, previste dal presente regolamento, non sono destinate che ad aumentare la sicurezza dei tiratori, senza poterla garantire in modo assoluto e non possono, in conseguenza, qualunque sia il modo in cui

sono applicate, comportare la responsabilità di organizzatori, arbitri o atleti, salvi i casi di accertata negligenza o inosservanza del presente regolamento per quanto di loro competenza.

Tutti i tiratori dovranno, all'atto di iscrizione a qualunque evento competitivo patrocinato C.S.E.N., presentare prova di tesseramento al C.S.E.N. per l'anno sportivo in corso.

ORG.3 | UFFICIO DI CONTROLLO

L'ufficio di controllo è formato membri dello Staff di Direzione di Torneo ed è preposto al controllo e all'omologazione di ogni elemento costituente l'equipaggiamento dei partecipanti.

ORG.4 | DIREZIONE DI TORNEO

La Direzione di Torneo è formata da uno staff di arbitri in funzione di direttori di torneo; avrà funzioni di controllo sui processi decisionali degli arbitri e si pronuncerà in merito ai ricorsi, a norma del presente regolamento. In questa edizione la Dire-

ORGANIZZAZIONE

zione di Torneo è composta dai seguenti Giudici: Federico Lasagni Manghi, Francesco Miano, Corrado Roggeri.

ORG.5 | RICORSI

Ogni ricorso alle decisioni prese dagli arbitri durante la competizione dev'essere presentato alla direzione di torneo per iscritto da chiunque ne abbia interesse, depositando una cauzione di 50,00 € (cinquanta/00), entro un'ora dal fatto oggetto di controversia, o in ogni caso prima che il fatto contestato produca i suoi effetti sullo svolgimento della gara.

ORG.6 | PROCEDURA GIURISDIZIONALE

La direzione di torneo dovrà giudicare in camera di consiglio entro un'ora dalla presentazione del ricorso, sentiti i ricorrenti e gli arbitri chiamati in causa. In caso di accoglimento anche parziale del ricorso la cauzione sarà immediatamente restituita, mentre in caso contrario essa sarà trattenua dagli organizzatori. Il giudizio della direzione di torneo è inappellabile.

ORG.7 | FUNZIONI DISCIPLINARI

Ogni arbitro, direttore di torneo o rappresentante dell'organizzazione, ha l'autorità di allontanare qualunque persona, atleti o secondi compresi, che turbi in qualsivoglia modo il regolare e pacifico svolgimento della competizione, o che in qualsivoglia modo tenga o favorisca comportamenti maleducati, sleali o antisportivi.

ORG.8 | DICHIARAZIONE PUBBL.

Presso la zona deputata per le affissioni delle comunicazioni di gara, ovvero le pubblicazioni dei gironi e degli incontri di eliminazione diretta, dovrà essere affissa una copia della seguente Dichiarazione pubblica.

ORG.9 | LOGISTICA E FORMULA DI GARA

La formula di gara del Torneo a Squadre prevede un primo turno di due gironi all'italiana, ciascuno composto da 4 squadre; la classifica risultante dal turno determina la formazione del tabellone dell'eliminazione diretta.

DICHIARAZIONE PUBBLICA

“Signori tiratori, per il fatto che voi partecipate ad una competizione schermistica, vi impegnate sul vostro onore a confrontarvi lealmente, a rispettare i vostri avversari, a conformarvi ai regolamenti e alle decisioni arbitrali, ad essere deferenti verso i membri delle giurie e ad obbedire scrupolosamente agli ordini e ai comandi dei Giudici. L’eventuale trasgressione di questo impegno sarà per voi, innanzitutto, una mancanza d’onore. Buona Fortuna!

Signori Arbitri e Direttori di torneo, accettando di far parte di un organismo giudicante vi impegnate sul vostro onore di rispettare e far rispettare i regolamenti, così da svolgere le vostre funzioni con la più scrupolosa imparzialità e la massima attenzione. L’eventuale trasgressione di questo impegno sarà per voi, innanzitutto, una mancanza d’onore. Buon Lavoro!

Signore e Signori del pubblico, assistendo ad un evento schermistico, voi ne siete, a tutti gli effetti, parte integrante e fondamentale, e vi impegnate sul vostro onore a sostenere con entusiasmo i vostri beniamini, a rispettare il lavoro, la fatica e l’impegno dei loro avversari e degli organi giudicanti, e a mantenere il comportamento educato e sportivo che è la base della disciplina della scherma. L’eventuale trasgressione di questo impegno sarà per voi, innanzitutto, una mancanza d’onore. Buon Divertimento!”

ORGANIZZAZIONE

Al termine della fase a gironi la Direzione di Torneo pubblicherà la classifica delle sedici squadre partecipanti; tale classifica verrà stilata in base al **coefficiente di vittorie** in *assalto di squadra* (vedi ING.2), ovvero il numero di *assalti di squadra vinti*; in caso di parità, conterà il **coefficiente di illesi** durante l'assalto di squadra, ovvero il numero di *assalti individuali* in cui gli atleti della squadra non hanno subito alcun colpo valido (*ferita, ferita incapacitante o ferita mortale* - vedi ING.10); in caso di ulteriore parità conterà il **coefficiente**

di ferite mortali inflitte durante l'assalto di squadra (vedi ING.13), ovvero il numero di *assalti individuali* in cui gli atleti della squadra hanno inflitto colpi mortali validi.

Tutte le squadre hanno accesso al tabellone finale; il secondo turno, a eliminazione diretta sarà articolato come segue.

OTTAVI DI FINALE	QUARTI DI FINALE	SEMIFINALI
[A] 1 [^] classificata VS 16 [^] classificata	I [A] VS [H]	I vs IV
[B] 2 [^] classificata VS 15 [^] classificata	II [B] VS [F]	II vs III
[C] 3 [^] classificata VS 14 [^] classificata	III [C] VS [G]	Finale 3 ^o -4 ^o posto
[D] 4 [^] classificata VS 13 [^] classificata	IV [D] VS [E]	Finalissima
[E] 5 [^] classificata VS 12 [^] classificata		
[F] 6 [^] classificata VS 11 [^] classificata		
[G] 7 [^] classificata VS 10 [^] classificata		
[H] 8 [^] classificata VS 9 [^] classificata		



INGAGGIO

INGAGGIO

ING.1 | TERRENO

Il **terreno** di combattimento consiste in un ottagono regolare, inscritto in una circonferenza di 7 metri di diametro.

All'interno del terreno di gioco sarà disegnato un ottagono di 5,60 metri di diametro, concentrico col primo; l'ottagono interno avrà lo scopo di segnalare agli schermidori l'avvicinarsi del limite del terreno di combattimento.

Gli angoli di messa in guardia, esterni al terreno di combattimento e in posizione diametralmente opposta, saranno contrassegnati rispettivamente in bianco e nero.

ING.2 | ASSALTO

Distinguiamo tra Assalto Individuale e Assalto di Squadra. Per **Assalto Individuale (AI)** si intende lo scontro tra due tiratori membri di squadre opposte. Per **Assalto di Squadra (AS)** si intende lo scontro tra due squadre opposte. L'assalto di squadra è composto da **9 assalti individuali, della durata massima di 2 minuti netti**. Durante l'AS, ogni atleta titolare affronterà i tre titolari della squa-

dra avversaria, utilizzando le tre armi previste dalla formula nei tre diversi AI.

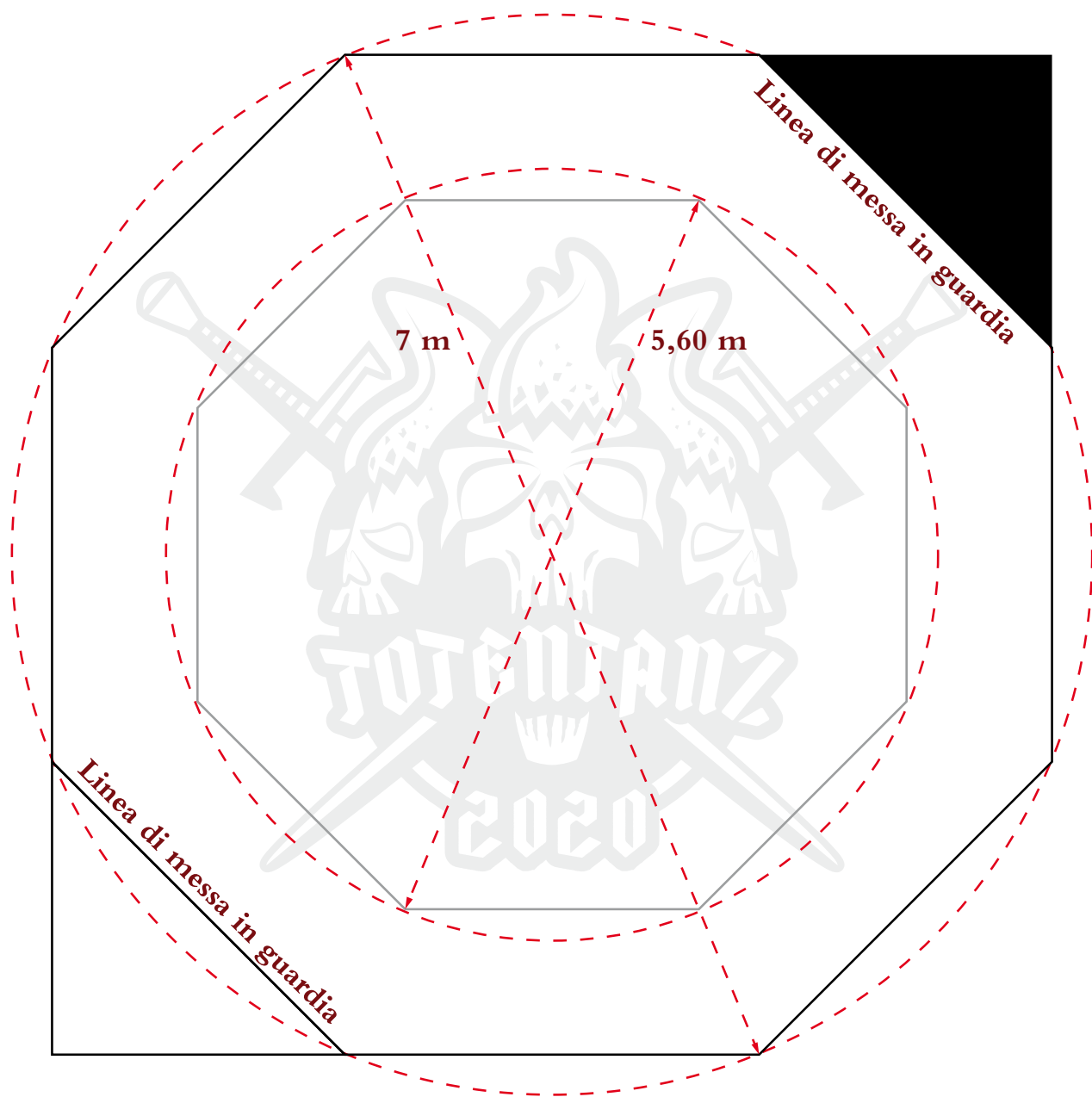
La successione degli AI avverrà con lo schema presentato nella tabella della pagina successiva.

L'ordine degli atleti tiratori e la riserva di ogni squadra nell'AS verranno comunicati dalle squadre al GT subito dopo l'estrazione della successione delle armi con la quale si svolgerà l'AS.

ING.3 | GIUDIZIO

Il giudizio del combattimento è affidato ad un giurì composto da **tre arbitri**, di cui uno svolge la funzione di **Giudice (G)**, con il compito principale di sorvegliare la condotta dei tiratori e confermare la materialità delle stoccate, mentre i rimanenti due hanno il ruolo di **Guardalinee (GL)**, con il compito principale di giudicare e segnalare i colpi subiti dai tiratori e confermare le ipotesi di sanzione. Ogni GL dovrà segnalare i colpi subiti dallo schermidore assegnatogli dal G all'inizio dell'assalto individuale.

INGAGGIO



INGAGGIO

ASSALTI INDIVIDUALI (AI)	SUCCESSIONE DEGLI ATLETI COINVOLTI NEGLI AI	ARMA	I	II	III
n. 1	1	5	a	b	c
n. 2	2	6	b	c	a
n. 3	3	7	c	a	b
n. 4	2	5	c	a	b
n. 5	1	7	b	c	a
n. 6	3	6	a	b	c
n. 7	2	7	a	b	c
n. 8	3	5	b	c	a
n. 9	1	6	c	a	b

- La **squadra A** è composta dagli atleti **1, 2 e 3** più il **4** di riserva
- La **squadra B** è composta dagli atleti **5, 6 e 7** più l'**8** di riserva
- Le **armi** usate sono segnalate con **a, b, c.**



ING.4 | GIUDICE

Il Giudice:

- dà il via e interrompe l'assalto;
- può confermare e riscontrare i colpi segnalati dai GL;
- propone e infligge le sanzioni.

Il Giudice è responsabile della condotta tecnica e disciplinare del combattimento, mantenendo l'ordine e il regolare svolgimento del combattimento.

Durante l'assalto egli deve seguire l'azione di combattimento in modo da avere la migliore visuale per osservare entrambi

i tiratori, senza però ostruire l'osservazione dei GL; il G deve sempre cercare di aver cura di porre l'eventuale tiratore mancino alla sua sinistra.

Durante l'azione schermistica i secondi e il pubblico devono possibilmente **mantenere il silenzio**, e il G ha facoltà di intervenire e sanzionare ogni comportamento sleale, maleducato o antisportivo.

INGAGGIO

ING.5 | GUARDALINEE E GIUDICI DI TAVOLO

I Guardalinee:

- segnalano i colpi ricevuti dal tiratore di loro competenza;
- controllano la conformità dei materiali e delle attrezzature dei tiratori all'inizio dell'assalto;
- su proposta del G esprimono il loro voto per infliggere le sanzioni.

Ogni GL deve controllare un solo tiratore, segnalando i colpi da lui subiti e confermando o meno le fallosità da lui commesse su proposta del G.

Negli AI, ciascuno dei GL loro può seguire l'azione di combattimento muovendosi lungo i lati del perimetro, in modo da avere la migliore visuale sul tiratore di propria competenza.

I GL devono comunque coordinare e coadiuvare l'attività del G, interrompendo eccezionalmente l'assalto, qualora si accorgano di circostanze che possano mettere seriamente in pericolo l'incolumità dei tiratori.

I **giudici di tavolo** (GT) coadiuvano l'azione

degli arbitri sorvegliando l'ordine delle armi nell'Assalto di Squadra, segnando i punti delle squadre durante gli assalti e segnalando tramite cronometro il tempo di Assalto Individuale.

ING.6 | EQUIPAGGIAMENTO E CONTROLLO SUL TERRENO

Ogni tiratore dovrà obbligatoriamente presentarsi sul terreno di combattimento correttamente abbigliato ed equipaggiato. **Subito prima del saluto iniziale**, i GL devono verificare la presenza delle conchiglie **paragenitali** e/o dei **paraseni** ed hanno facoltà di controllare i marchi di conformità e ogni ulteriore elemento costituente l'equipaggiamento del tiratore.

ING.7 | SECONDI

Ogni tiratore potrà essere assistito da un secondo che al termine del combattimento, o durante le pause, potrà chiedere spiegazioni di natura tecnica agli arbitri, astenendosi da commenti personali di ogni genere; i tiratori hanno facoltà di farlo personalmente, alle medesime condizioni.

INGAGGIO

ING.8 | CHIAMATA FORMALE

Alla chiamata sul terreno da parte del G i due contendenti si presenteranno **a capo scoperto**, armati e, al comando del G, eseguiranno il saluto, quindi indosseranno la maschera e prenderanno posizione per iniziare l'assalto individuale.

La sequenza del saluto è libera, ma dev'essere eseguita in modo conveniente e deve esprimere il rispetto e la cortesia nei confronti dell'avversario e degli arbitri.

Se alla chiamata formale sul terreno un tiratore non si presentasse, il G gli comminerà una sanzione singola (vedi ING.15), quindi, attesi tre minuti, la squadra ha la facoltà di sostituire l'atleta con la riserva. In caso contrario verrà comminata una sanzione doppia (vedi ING.15). La squadra subirà così una sanzione tripla per somma di sanzioni (una singola e una doppia, vedi ING.15), che comporterà la sconfitta nell'AS, per il massimo del punteggio a zero.

Dopo che i tiratori avranno preso posizione sulle linee di messa in guardia, il G

darà il via all'AI con il comando:
"In Guardia! - Pronti? - A Voi!".

I tiratori hanno l'obbligo di obbedire prontamente alle disposizioni impartite dal G.

ING.9 | INTERRUZIONI

Il G avvia e interrompe l'assalto, sempre motivando ad alta voce l'interruzione; l'"Alt!" del G è chiamato contestualmente alla segnalazione di un punto nell'AI. E' facoltà del G chiamare l'"Alt" ogni qualvolta rilevi azioni confuse, troppo difficili da ricostruire e giudicare.

I tiratori dovranno categoricamente fermarsi ogni qualvolta il G ordini *"Alt!"* e mantenere la posizione in cui si trovavano al momento dell'interruzione, fino ad ulteriore indicazione del G.

Dopo l'eventuale assegnazione del punto (vedi ING.10), i tiratori verranno chiamati agli angoli per proseguire l'AI o l'AS.

Qualora, dopo l'"Alt!", i giudici non

INGAGGIO

dovessero riscontrare gli estremi per l'assegnazione del punto, gli atleti riprenderanno l'assalto dalle posizioni ottenute facendo un passo indietro rispetto alle posizioni occupate al momento dell'interruzione (senza, però, mai uscire fuori dal terreno di gara).

In caso di uscita dal terreno di gara di uno dei due atleti, il G chiamerà l'"*Alt!*" ed assegnerà una *ferita* (vedi ING.10) al tiratore sanzionato (vedi ING.15 per sanzione e posizionamento dopo l'uscita dal campo).

Qualora dovessero esaurirsi i 2 minuti netti di durata dell'AI, il Giudice di Tavolo chiamerà "*Tempo*" o "*Time*". Gli atleti dovranno interrompere istantaneamente l'assalto e riportarsi ai propri angoli. Qualunque colpo o azione effettuata dopo il "*Tempo*" del GT, non sarà considerata valida. La prosecuzione intenzionale dell'azione dopo il "*Tempo*" sarà sanzionata (vedi ING.15).

I tiratori hanno facoltà di richiedere l'"*Alt!*" dei giudici in caso di infortu-

nio o per aggiustamenti all'attrezzatura o all'abbigliamento. Richiedere l'"*Alt!*" senza motivo, sarà sanzionato con una infrazione singola.

Il G e/o i GL possono interrompere a voce l'assalto, chiamando "*Alt!*" in ogni istante, qualora si accorgessero di circostanze in grado di mettere seriamente in pericolo l'incolumità dei tiratori.

ING.10 | BERSAGLI VALIDI

Tutta la superficie corporea del tiratore è considerata bersaglio valido.

I colpi di punta e di taglio sono botta valida in ogni parte del corpo, tranne la parte posteriore della testa e del collo; le piattolate, le punte tirate fuori bersaglio, i colpi eseguiti con il semplice appoggio senza il necessario impulso, i colpi parati e comunque tutti i colpi portati non nettamente, a giudizio degli arbitri, non danno luogo all'attribuzione di punti. I colpi "segati" saranno considerati validi ed equiparati a colpi di taglio.

I colpi dovranno essere portati senza

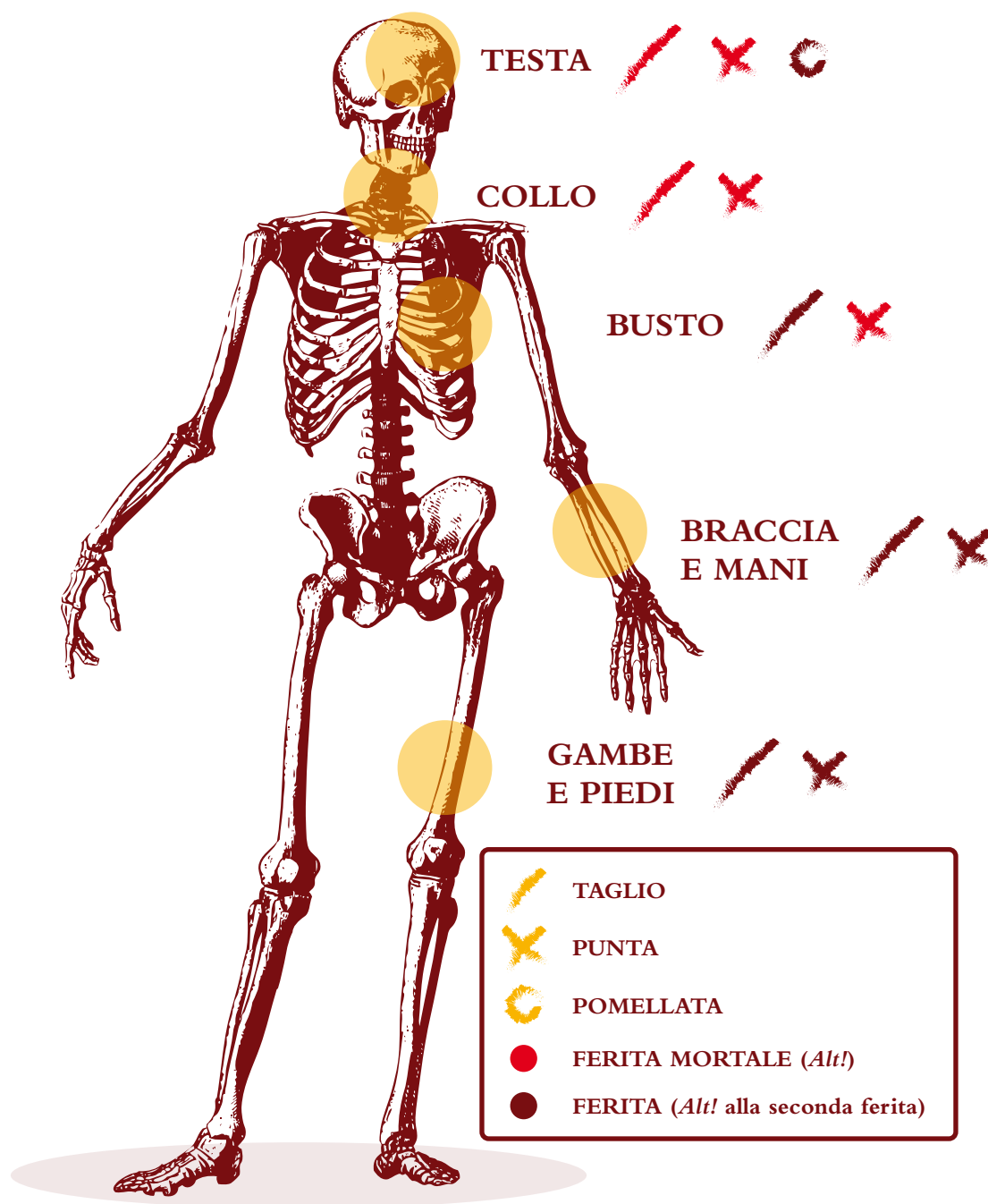
INGAGGIO

brutalità, violenza intenzionale o portamento incontrollato dell'arma.

I colpi andati a segno provocano i seguenti esiti: ferita, ferita mortale.

- **Ferita:** sarà provocata da colpi di taglio alle braccia, alle gambe, al busto; colpi di punta alle braccia o alle gambe; colpi di pomo al volto. **La prima ferita non provocherà la chiamata dell'”Alt!”** del G, ma può essere segnalata dai GL. L'assalto prosegue regolarmente senza alcuna interruzione. La *prima ferita* non determina assegnazione di punti nell'assalto. **La seconda ferita portata a segno durante l'assalto individuale da uno stesso schermidore, invece, provocherà la chiamata dell'”Alt!”**.
- **Seconda ferita:** determina l'assegnazione di un punto nell'assalto. Non è consentito bloccare l'arma dell'avversario dopo aver subito una ferita (ad esempio un taglio al corpo); in una simile situazione l'azione successiva alla suddetta ferita verrà annullata. Il *colpo-dopo* è consentito dopo la *seconda ferita*, a patto che l'azione inizi prima o durante il colpo che ha determinato la *ferita* stessa e si concluda nel tempo schermistico successivo alla ferita. In ogni caso il *colpo-dopo* deve concludersi prima della chiamata dell'ALT da parte del G.
- **Ferita mortale:** provocata da colpi di punta al busto, alla testa e al collo, e colpi di taglio alla testa e al collo. Diversamente dalla *ferita*, la *ferita mortale* provocherà l'istantanea chiamata dell'”Alt!” da parte del G. Non è consentito agli schermidori proseguire l'azione in alcun modo dopo la *ferita mortale*. I colpi andati a segno dopo la *ferita mortale* non saranno considerati validi (nessun *colpo-dopo* consentito ad alcun schermidore). **La ferita mortale determina l'assegnazione di un punto nell'assalto.**
- Il **braccio destro in posizione orizzontale** indica la *prima ferita*;
- Due **braccia in posizione orizzontale** indica *seconda ferita*;
- Un **braccio alzato in posizione verticale** indica il *colpo mortale*.

INGAGGIO



INGAGGIO

ING.11 | ATTRIBUZIONE DEL PUNTEGGIO

Ogni GL dovrà segnalare i colpi riscontrati tramite segnalazione corporea di cui sopra. È facoltà del G accettare o rifiutare la segnalazione del GL Tale decisione andrà comunicata al GL con un cenno del capo o della mano. In caso di accettazione della segnalazione del colpo, il G proseguirà come indicato precedentemente.

Dopo l'assegnazione del punto, gli atleti che proseguono l'assalto (sia che si tratti degli stessi del punto appena assegnato, sia che si tratti di loro compagni di squadra), vengono chiamati agli angoli e riprendono l'assalto con zero ferite.

In caso di *ferita mortale* simultanea (entrambi i tiratori infliggono nello stesso tempo schermistico una *ferita mortale*), o seconda ferita simultanea (entrambi i tiratori infliggono nello stesso tempo schermistico la *seconda ferita* all'avversario), l'azione sarà annullata e i tiratori rimessi in guardia ai propri angoli.

Nel caso in cui l'azione dovesse termi-

nare con i due atleti che infliggono prima dell'"*Alt*" rispettivamente una *seconda ferita* e una *ferita mortale*, il G assegnerà il punto all'atleta che ha inflitto la ferita mortale (*Mors Omnia Vincit*).

- **L'AI** terminerà quando uno dei due tiratori delle due squadre avversarie raggiungerà il punteggio relativo all'assalto secondo il seguente schema:
- **l'AI numero 1** terminerà quando uno dei due tiratori avrà raggiunto il punteggio di squadra pari a 1, oppure allo scadere dei 2 minuti netti;
- **l'AI numero 2** terminerà quando uno dei due tiratori avrà raggiunto il punteggio di squadra pari a 2, oppure allo scadere dei 2 minuti netti;
- **l'AI numero 3** terminerà quando uno dei due tiratori avrà raggiunto il punteggio di squadra pari a 3, oppure allo scadere dei 2 minuti netti;
- **l'AI numero 4** terminerà quando uno dei due tiratori avrà raggiunto il punteggio di squadra pari a 4, oppure allo scadere dei 2 minuti netti;
- **l'AI numero 5** terminerà quando uno dei due tiratori avrà raggiunto il pun-

INGAGGIO

teggio di squadra pari a 5, oppure allo scadere dei 2 minuti netti;

- **l'AI numero 6** terminerà quando uno dei due tiratori avrà raggiunto il punteggio di squadra pari a 6, oppure allo scadere dei 2 minuti netti;
- **l'AI numero 7** terminerà quando uno dei due tiratori avrà raggiunto il punteggio di squadra pari a 7, oppure allo scadere dei 2 minuti netti;
- **l'AI numero 8** terminerà quando uno dei due tiratori avrà raggiunto il punteggio di squadra pari a 8, oppure allo scadere dei 2 minuti netti;
- **l'AI numero 9** terminerà quando uno dei due tiratori avrà raggiunto il punteggio di squadra pari a 9 oppure allo scadere dei 2 minuti netti.

Al termine del nono AI, terminerà l'AS. In caso di parità nell'AS alla fine del tempo stabilito, sarà disputato dall'ultima coppia di tiratori un AI supplementare da un minuto, con priorità sorteggiata, per l'attribuzione della vittoria in caso di ulteriore parità, che si concluderà al primo colpo valido. L'arma dell'assalto supplementare verrà sorteggiata dal GT.

ING.12 | AZIONI PARTICOLARI

Le prese o le spinte, da sole, non danno luogo a botta valida, ma dovranno essere seguite da un colpo valido; il G sarà obbligato a dare l'"Alt!", in caso di corpo a corpo prolungato (oltre i 5 secondi senza che venga eseguita alcuna tecnica).

Sono permesse le spinte di ogni genere (effettuate con mani, pianta del piede, o con tutto il corpo), a patto di non essere effettuate con eccessiva foga o violenza, che non siano lesive per l'incolumità fisica dell'avversario, e che non avvengano in nessun caso sulla maschera, sull'inguine, sulle ginocchia o alle spalle.

Le proiezioni al suolo sono consentite a condizione di essere effettuate senza prima aver sollevato l'avversario da terra, e categoricamente **senza eccesso di foga o violenza**. Una proiezione correttamente eseguita non comporta attribuzione di punto.

È consentito lasciar cadere la propria arma per eseguire tecniche di gioco stretto consentite.

Sono consentiti i colpi di pomo alla

INGAGGIO

maschera, ma procurano solo una *ferita*, a patto che vengano tirati col massimo controllo e senza foga o violenza.

Sono consentite tecniche di “presa della lama avversaria”; i giudici hanno sempre e comunque facoltà di considerare botta valida il contatto della lama con la mano o il braccio, a seconda della dinamica dell’azione.

In caso di **disarmo o perdita di un’arma**, il G dovrà consentire la conclusione dell’azione schermistica in corso con un colpo valido (ING.10). Non è consentito in nessun caso il “lancio” deliberato della propria arma. È comunque facoltà del G interrompere l’azione ed assegnare la *ferita mortale* contro lo schermidore in palese condizione di inferiorità, per evitare situazioni di inutile pericolo.

ING.13 | SANZIONI

Qualora un tiratore commetta un fallo sanzionabile, il G arresterà il combattimento, segnalerà l’infrazione da lui ipotizzata e chiederà ai GL di confermare

o negare la sua segnalazione di infrazione, quindi, qualora uno o entrambi gli arbitri interpellati confermassero la sua decisione, rivoltosi al tiratore falloso, annuncerà, a seconda della gravità dell’infrazione, la *sanzione singola, doppia o tripla*, mostrando il relativo cartellino; qualora i due arbitri negassero entrambi la decisione, il G darà comunque un avvertimento verbale al tiratore da lui giudicato falloso.

Nel caso in cui fosse inflitta ad un tiratore una **sanzione tripla per somma di infrazioni** (tre sanzioni singole, o una doppia e una singola, o due doppie), si avrà automaticamente la sconfitta dell’intera squadra nell’AS in corso; nel caso in cui a un tiratore venga comminata una unica sanzione tripla, la sua squadra sarà squalificata dall’intera competizione; ogni sanzione che comporti la sconfitta della squadra o ulteriori e più gravi provvedimenti dovrà essere deliberata all’unanimità dei tre arbitri coinvolti nel giudizio.

INGAGGIO

ING.14 | COLPI E AZIONI PROIBITI

È severamente proibito tirare brutalmente, ovvero con violenza intenzionale o senza adeguato controllo del portamento di ferro.

Sono proibiti/e

- pugni;
- calci;
- testate;
- gomitate e ginocchiate;
- colpi tirati con l'elsa o col brocchiere;
- colpi di pomo tirati al di fuori della maschera;
- spinte effettuate con eccessiva foga o violenza, o comunque portate alla maschera, all'inguine, sulle ginocchia, alle spalle dell'avversario;
- chiavi articolari di rottura e slogatura.

È proibito

- voltarsi e offrire la nuca o la schiena all'avversario, a pena di una sanzione singola;
- afferrare la maschera dell'avversario in ogni sua parte, anche mediante azioni di abbraccio o strangolamento;
- lanciare ogni tipo di arma, sia difensiva

che offensiva;

- negli assalti di spada da lato, in caso di “*sostituzione di bersaglio*”, il G convaliderà il colpo che sarebbe andato a segno senza tale azione.

ING.15 | TIPOLOGIE DI SANZIONI

Le sanzioni sono sempre individuali.

Le infrazioni e le relative sanzioni sono indicate nelle tabelle seguenti.

Nel caso in cui la sanzione tripla sia comminata per somma di sanzioni singole o doppie, il tiratore e la sua squadra perderanno l'AS in corso per il massimo del punteggio a zero, ma potranno continuare la competizione.

Il conteggio delle sanzioni è azzerato al termine di ogni AS.

INGAGGIO

INFRAZIONE	SANZIONE
1a chiamata sul terreno - Mancata o sconveniente esecuzione del saluto	SINGOLA
Togliere o sollevare la maschera, abbandono del terreno senza autorizzazione del G, rifiuto di obbedienza	SINGOLA
Colpire l'avversario palesemente dopo l'"Alt"	SINGOLA
Tiratore con attrezzature incomplete o non conformi	SINGOLA
Azione proibita non lesiva	SINGOLA
Afferrare la maschera dell'avversario	SINGOLA
Dare volontariamente la nuca o le spalle all'avversario	SINGOLA
Ingiustificata richiesta di interruzione	SINGOLA
Protesta maleducata e arrogante contro gli arbitri	DOPPIA
2ª chiamata sul terreno, dopo 3 minuti dalla 1a, tiratore con attrezzature incomplete o non conformi non riattrezzatosi entro 3 minuti	DOPPIA
Lanciare volontariamente l'arma contro l'avversario	DOPPIA
Simulazione di infortunio	DOPPIA
Scherma brutale (annullamento del colpo valido, ma brutale)	DOPPIA
Chiavi articolari, seppur non lesive	DOPPIA
Insulti contro arbitri o avversario	TRIPLA
Rifiuto di saluto all'avversario o agli arbitri	TRIPLA
Azione o colpo proibito, intenzionale e lesivo	TRIPLA
Chiunque tenga un comportamento sleale, maleducato o antisportivo	TRIPLA
Provocazione o partecipazione a rissa sul terreno	TRIPLA
Modifica o contraffazione dei marchi di omologazione	TRIPLA
Collusione	TRIPLA
Doping	TRIPLA

INGAGGIO

RICAPITOLAZIONE ESITI DELLE SANZIONI

SINGOLA	Infrazione lieve (non ha esito sul punteggio dell'assalto)
DOPPIA	Infrazione grave, o somma di due infrazioni lievi (attribuzione di un punto all'avversario)
TRIPLA	Infrazione gravissima (espulsione dalla competizione) o somma di tre infrazioni lievi o di una lieve e una grave o di due gravi (sconfitta nell'assalto di squadra in corso)

ING.16 | USCITA DAL TERRENO

L'uscita dal terreno, **superando il perimetro esterno con entrambi i piedi** (almeno un punto da appoggio deve restare all'interno del terreno di combattimento), sarà punita assegnando al tiratore uscito una ferita; l'azione sarà interrotta con l'"*Alt!*".

L'AI riprenderà con gli atleti che prenderanno posizione all'interno del terreno di gara: lo schermidore sanzionato per l'uscita dal terreno si posizionerà all'interno del terreno, nei pressi del punto di uscita; l'avversario si posizionerà al centro del terreno di gara.

Nel caso di uscita simultanea di entrambi i tiratori, entrambi saranno sanzionati e l'AI proseguirà con gli atleti ai propri angoli

ING.17 | RITIRO

Durante il combattimento, ogni tiratore ha facoltà di chiedere l'"*Alt!*", sciogliendo misura e alzando la mano per dichiararsi sconfitto nell'assalto (*ritiro*); la squadra del tiratore perderà quindi l'assalto di squadra con zero punti e la squadra avversaria sarà dichiarata vincitrice con il massimo del punteggio.

I tiratori hanno facoltà di comunicare il loro ritiro dalla competizione solo durante gli intervalli; in caso di ritiro durante la fase a gironi, tutti gli assalti disputati dalla squadra del tiratore ritirato saranno ritenuti come non disputati.

In ogni momento in cui un tiratore si trovasse in difficoltà oggettive tali da neces-

INGAGGIO

sitare l'interruzione del combattimento, potrà chiedere l'"*Alt!*" con le stesse modalità di cui ai precedenti commi; qualora l'interruzione risultasse pretestuosa il tiratore sarà punito con una sanzione singola.

ING. 18 | SOSTITUZIONE

La sostituzione di un atleta deve sempre essere effettuata tra un AI e l'altro, prima della chiamata in pedana dello stesso atleta. La richiesta di sostituzione di un atleta va formalizzata al G.

In caso di infortunio un tiratore può richiedere al G l'intervento del medico sul terreno, alzando la mano e richiamando l'attenzione del G; il G chiamerà contestualmente l'"*Alt!*"; qualora il tiratore infortunato non fosse in grado di continuare il combattimento entro cinque minuti dall'intervento, non gli sarà possibile continuare l'AI, che verrà perso per 0 a 1. Nel caso la squadra abbia una riserva disponibile, questa prenderà il posto del tiratore infortunato negli AI successivi dell'AS. Qualora non ci fosse una riserva disponibile, la squadra del tiratore infortunato dovrà ritirarsi dall'AS.

La sostituzione per infortunio non può essere effettuata durante l'espletamento dell'AI finale dell'AS.

ING.19 | FINE DEL COMBATTIMENTO

Al termine dell'AI, il G annuncerà la fine del combattimento; allora i tiratori si toglieranno la maschera, quindi, armati, riprenderanno posto nelle posizioni iniziali; il G ordinerà il saluto, proclamerà il vincitore e i due si stringeranno la mano. Lo stesso accadrà al termine dell'AS.

Al termine dell'AS, il G annuncerà l'esito finale dello scontro.



MATERIALI

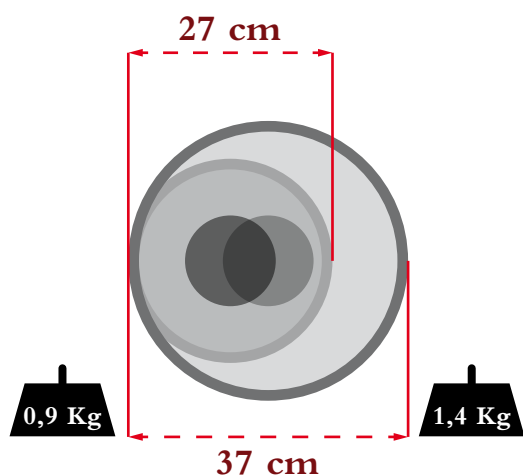
MATERIALI

MAT.1 | ARMI ED EQUIPAGGIAMENTI

Le armi utilizzate durante il Totentanz Tournament 2020, nello specifico spade a due mani e spade da lato, saranno fornite dagli organizzatori.

MAT.2 | BROCCHIERO

Il broccchiere **deve misurare dai 27 ai 37 cm di diametro**, per un peso compreso tra **0.9 e 1.4 kg**. Può essere realizzato in acciaio o legno, ma l'umbone deve comunque essere in acciaio. Non deve categoricamente presentare parti appuntite o acuminata.



MAT.3 | MASCHERA

La maschera protettiva per testa e collo è la medesima utilizzata nelle competizioni internazionali a norme **FIE-CE 1600 N** e deve presentarne il relativo marchio di omologazione; non è consentito l'uso della maschera con visiera trasparente.

La maschera dovrà essere corredata da una **protezione posteriore** in pelle imbottita o materiale analogo, che copra la nuca e il collo di almeno dieci centimetri oltre la linea del colletto della giubba, fissata sotto una fascia di bloccaggio o integrato in un coprimaschera commerciale.

Sulla parte superiore e laterale potrà essere applicato un **coprimaschera** per ammortizzare i colpi, a patto che non modifichi o pregiudichi l'integrità strutturale della maschera.

La maschera potrà essere decorata a piacimento mediante pittura, a patto di non modificarne l'integrità strutturale e la conseguente omologazione; la decorazione non deve presentare elementi volgari, riferimenti offensivi o incitanti all'odio politico, razziale o religioso.

MATERIALI

MAT.4 | ABBIGLIAMENTO

L'abbigliamento è composto da un materiale sufficientemente robusto, pulito e in buone condizioni, e deve fornire la massima protezione compatibile con la libertà di movimento necessaria per la pratica della scherma; esso non deve in alcun modo avere caratteristiche tali da disturbare o ferire l'avversario, né presentare strappi o aperture attraverso cui si possa infilare la lama dell'avversario, oppure essa possa essere trattenuta o deviata.

Il colletto della giacca o del piastrone e la chiusura dei pantaloni devono essere sempre completamente abbottonati e chiusi.

MAT.5 | GIACCA E PIASTRONE

La giacca o il piastrone devono avere le caratteristiche di resistenza ad una forza di penetrazione minima di **800 N (FIE-CE 800 N)**. Potranno essere imbottite, con protezioni ulteriori, a patto che tali protezioni non favoriscano il rischio della penetrazione della lama attraverso cinghie, lacci, o aperture di qualunque genere. La giacca e il piastrone possono essere di qualunque colore; su di essi possono essere riportati lo

stemma o il fregio o il nome scelti dal tiratore. Lo stemma non deve presentare elementi volgari, riferimenti offensivi o incitanti all'odio politico, razziale o religioso.

MAT.6 | GUANTI

I guanti dovranno essere rinforzati sul dorso della mano, sulle dita, sul polso e sul manicotto e dovranno coprire almeno parte dell'avambraccio e non oltre l'articolazione del gomito. Ogni tiratore dovrà indossare i guanti su entrambe le mani. Guanti con un coefficiente protettivo ritenuto non sufficiente in sede di controllo equipaggiamenti o al momento dell'assalto potranno essere ritenuti non idonei e il personale di gara avrà diritto di impedire lo svolgimento dell'assalto con tali protezioni. **Non sono consentite parti metalliche o acuminate.** Saranno considerati adeguati i principali prodotti in commercio per l'HEMA, a discrezione della terna arbitrale ed, eventualmente, della Direzione di Gara.

I guanti Red Dragon non sono ammessi negli assalti di spada a due mani.

MATERIALI

MAT.7 | PANTALONI

I pantaloni devono avere le caratteristiche di resistenza ad una forza di penetrazione minima di **350 N (FIE-CE 350 N)**, coprendo almeno dal ventre, sopra l'ombelico, fino al ginocchio.

I pantaloni potranno essere imbottiti, con protezioni ulteriori, a patto che tali protezioni non favoriscano il rischio della penetrazione della lama attraverso cinghie, lacci, o aperture di qualunque genere.

MAT.8 | CALZATURE

Le calzature dovranno obbligatoriamente essere adatte all'attività in palestra ed avere la suola in materiale antiscivolo.

MAT.9 | PROTEZIONI OBBLIGATORIE

È in ogni caso obbligatorio per tutti i tiratori l'uso della conchiglia paragenitali e per le tiratrici il corpetto paraseno, ginocchiere e protezioni per lo stinco.

MAT.10 | PROTEZIONI ULTERIORI

Ai tiratori è consentito l'uso di ulteriori protezioni realizzate in materiale morbido, rigido o semi-rigido (plastica, policarbonato, gomma dura, ecc.) in particolare per la protezione della testa, del petto, degli avambracci, delle tibie, delle articolazioni di ginocchia e gomiti.



T O T E N T A N Z . I T