

HEMAICS

DOLOMITI

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. 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.

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 1 minuto 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, 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. **Nulla**: 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.

Ricorda!

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:

$$\text{Punteggio} = (\text{Nr. di assalti persi nel girone}) - (\text{Nr. di incontri vinti nel girone})$$

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 in incontri ad eliminazione diretta e saranno stabiliti 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
- giubbotto 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
- paragoniti 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 vogliamo standardizzare eccessivamente le armi utilizzate nei nostri tornei, ma verranno posti 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 fianco: 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.

HEMAICS

DOLOMITI

RULESET

GOALS

This ruleset is focused on rewarding display of **situational control** and **technical skills** by the **fencers** involved in the tournament.

Fencers and judging staff are both bound to do their best to comply with the ruleset spirit and intention. We expect everybody to behave in a honorable manner, respecting the values of **fair play** and **mutual respect**.

JUDGING STAFF

Every match will be directed by a **Referee**, who is responsible for the management of the match. The referee is the one and only authority on the field during the match, and must be treated with maximum respect.

A **Referee Assistant** will support the referee in his/her task by helping him/her with the scoring calls when requested, and by intervening promptly at the referee's request to either help any of the fencers with gear problems or to separate them in case they may not stop when asked.

As a general rule, during the matches the referee assistant shall always be on the opposite side of the fencing line than the referee, to provide support from a different point of view.

The referee always has the authority to ask the referee assistant to move to a different position or do any other required tasks related to the match.

The only case in which a referee assistant can also call for a "Stop!" is for safety reasons.

The **Table Staff** will be responsible for recording the scores given by the referee, to keep track of the match time and inform about the reaching of any time limits, and to generally help the referee also by recording penalties and any other thing that must be kept track of during the tournament.

FIELD

The field is a regular octagon, the sides of which are 4 mt. distant from the centre. A line of reference for the fencers is drawn inside the octagon, 1 mt. from every border, forming another regular octagon 3 mt. distant from the centre.

The surface of the floor has to be even, neither slippery nor dangerous, and it has to be free from any objects.

MATCHES

Matches will consist of 3 bouts, each one lasting 1 minute with 15 seconds break, fought continuously by two fencers until at least one of the two is declared loser of the bout by the referee, or either the referee or the referee assistant call the "Stop!" for safety reasons. At any of these commands, the fencers must stop fighting immediately and take a step away from the other one.

In this situation the fighters are allowed to respectfully salute the each other. In any case it is not allowed to show any signs of disrespect during the bout.

NOTE: interruptions of any sort pause the time. When starting back after a fight interruption, both fencers must be in their starting area. If the remaining bout time is less than 10 seconds, it will be increased to 10 seconds.

WINNING AND LOSING

A bout ends when the time limit is reached, or when at least one of the two fencers is declared to have lost. In any other case the bout is just suspended by interruption (and thus the time is paused).

A fencer is declared loser in the bout when he is scored at least 3 points against. If during a bout both fencers are scored at least 3 points against, both of them are declared losers. If at the end of the bout time none of the fencers has been defeated, both of them are considered to have lost.

The hits received or delivered will be recorded and considered in case of a draw to determine the access to the final phase of the tournament.

SCORING

Any strike delivered by one of the fencers to the other fencer during the bout can be scored as a point or more points.

The quality of the strike will be judged by the following three categories:

1. **Null:** the strike is too weak or delivered with the flat. Null strikes score 0 points against the opponent.
2. **Minor:** mechanically sound enough to wound or daze, but lacking the potential to be a deadly or disabling strike. Minor strikes score up to 1 point against the opponent.
3. **Decisive:** these strikes are mechanically sound, correctly executed with enough potential to cause severe damage to the opponent. Decisive strikes score up to 3 points against the opponent.

The referee has full authority to judge any strike accordingly to the above categories. He/She can ask the referee assistant for a second opinion, but the final decision is just his/hers.

The body areas are divided into three categories:

1. **Primary:** head and torso. A strike to a primary area can score up to 3 points, therefore a hit at these parts of the body could end the bout.
2. **Secondary:** all the other parts of the body. A strike to a secondary area can score up to 1 point.
3. **Forbidden:** groin, nape, spine.

NOTE: it is forbidden to strike deliberately the opponent if he/she is turned or if he/she is lying on the floor. This could result in a penalty or, in serious cases, even in the end of the match with disqualification of the the fencer.

If any of the fighters will use this situation in his/her favour in order not to be hit (e.g. simulating a fall or deliberately turning), he/she could be sanctioned by the referee.

The points scored depend on the body area been hit and on the quality of the hit.

Examples:

1. A decisive strike (up to 3 points) at a primary area (up to 3 points) will score 3 points, causing the opponent to lose.
2. A decisive strike (up to 3 points) against a secondary area (up to 1 point), a minor strike (up to 1 point) against a primary area (up to 3 points), or a minor strike (up to 1 point) against a secondary area (up to 1 point) will score 1 point.
3. A null strike to any location will always score 0 points.

Remember!

Courtesy and care for the opponent's safety are always paramount. A strike can be deemed "decisive" even if not actually executed with great strength. The referee will deem "decisive" any strike that clearly could cause decisive damage, even if the attacker controls the strike so that it does not hurt or injure the opponent. Striking with unnecessary or excessive strength may be sanctioned.

DOUBLE HITS AND AFTERBLOWS

If during a bout both fencers score against each other the third point in the same action, the result could be:

- a. **Double Hit:** a hit delivered in the same time by the two fencers and both landing on target. They could depend on the fact that both fencers attacked contemporaneously or regardless of the opponent's actions.
- b. **Afterblow:** a blow delivered by one of the fencers after been hit by the opponent.

If the action will be judged as a Double Hit, both hits will be scored and deemed valid, independently from their value.

If the action will be judged an "Afterblow", the referee must consider the target on which the first attack landed:

1. If it was a disabling target, then it will negate the ability to score points of any Afterblow;
2. If it was not a disabling target, the strikes will be considered as a "Double Hit".

The head is the only disabling target. Only decisive hits are considered disabling.

EXITING THE FIELD

Fencers stepping out of the field of combat for any reason with both feet during a bout will be scored 1 point against. In this case the bout will be stopped and the fencers will start again the fight from the starting position. Exiting the field again will result in 1 more point to be scored against for each exit. 3 points scored against will end the bout.

CLOSE COMBAT: GRAPPLING, PUNCHES, KICKS ETC.

Grappling and other non-striking physical contact is allowed but it must never be done with intention to hurt the opponents, thus only with the goal of controlling them or their weapon. In any case such contact/control must be kept for the shortest time possible and if it will be prolonged the referee will interrupt the fight.

In no case any fencer is allowed to slam the opponent to the ground, but they are allowed to trip, unbalance or accompany them down simulating a throw, if safely done. The referee will be responsible for evaluating this.

Punching, kicking, striking with elbows and knees or whatever other body part is allowed only as a simulation. Any blow actually landing, intentional or not, will be sanctioned.

Charging the opponent to gain momentum to push him/her is not allowed and will be sanctioned, as will be any pushing that goes beyond sensible control of the opponent, such as pushing him/her out of the field of combat.

The referee is responsible for these decisions and has full authority to sanction intentional behaviors violating the spirit of these ruleset.

SANCTIONS

There are three sanctioning levels:

1. **First Warning:** the referee warns the fencer for a dangerous or disrespectful behaviour.
2. **Yellow card:** can be given even as a first sanction for blatant violations of the rules or dangerous behaviours. Any further yellow card will result in a red card.
3. **Red card:** the heaviest sanction, it means immediate disqualification from the tournament. It can be the result of two yellow cards, or in any serious situations it could even be the first sanction. A red card is given to a fencer that is deemed dangerous or highly disrespectful for the other participants and/or the referee.

NOTE: Yellow cards are removed when entering the final phase of the tournament.

WINNING A MATCH

When a fencer wins 2 out of 3 bouts is proclaimed winner.

If a fencer wins 2 bouts in a row, the match ends without disputing the third bout. In this case the third bout will not be considered in the calculation of won/lost bouts, but simply considered as not fought.

WINNING THE POOL

Tournaments will be organized in pools.

a. The winner in each pool is the fencer whose score is the lowest. The fencer's score is determined as follows:

Score = (Nr. of bouts lost in the pool) – (Nr. of matches won in the pool)

b. In case of a draw, the fencer that was scored the least total points against in the pool will be considered the winner.

c. If it will still be a draw, the fencer who scored the most points in the pool is to be considered the winner.

d. In case there would still be a draw, the fencers with the highest score will fight one more bout in which they could be defeated with just 1 point. If there would still be a draw, another bout will be fought and so on until a winner will be declared.

THE FINAL PHASE

The winners of each pool will access to the finals, which will be held in knock-out matches, the number of which will depend on the number of participants.

The matches of the final phase will be judged with the same rules used for the pool.

The winner of the tournament will be the one managing to get to the last match and to win it.

Also the final for the third and fourth placement will be fought.

DEFENSIVE GEAR

During our tournaments adequate protections are required. These should be in line with protections generally used in other HEMA tournaments.

Mandatory protections:

- fencing mask CEN2 (1600N) with neck protector or other masks specifically designed for HEMA tournaments
- fencing jacket and trousers specifically designed for HEMA. Jackets and trousers not designed for this specific purpose will be validated only after being checked by the staff
- heavy sparring gloves for Longword
- padded gloves for Renaissance Sidesword/Rapier
- gorget

- elbow protectors for Longsword (optional for Renaissance Sidesword/Rapier)
- knee and shin protectors
- groin protector for men
- breast protector for women

Optional protections:

- forearm protectors
- synthetic plastron (under jacket) or leather plastron (over jacket)

WEAPONS

We do not want to standardise excessively weapons used in our tournaments, but there will be few general limits:

a. Longsword: it has to be maximum 140 cm long with its weight ranging between 1.200 and 1.800 gr.

b. Renaissance Sidesword/Rapier: its length should range between 100 and 135 cm and its weight between 1.000 e 1.600 gr.

Note: the weapons will be checked before the competition and must be considered safe for the fight.