



# RERUM VALLIS 2018

Marnate (VA), 30 Giugno - 1 Luglio 2018

## Regolamento prima edizione Torneo dei cavalieri “La Giostra del Mulino”

### Generalità

Il torneo ha carattere cavalleresco e valgono quindi tutte le regole di un confronto di tipo cavalleresco. Violenza gratuita e comportamenti sleali non saranno quindi tollerati.

### Ammissione al torneo

Sono ammessi al torneo un massimo di 12 cavalieri.

I cavalieri devono far parte di una scuola d'arme, di una sala d'arme o di un'associazione sportiva e/o culturale.

I cavalieri devono essere maggiorenni.

Le domande di partecipazione devono essere inviate entro e non oltre il termine stabilito dall'organizzazione dell'evento.

Tutti i partecipanti devono essere forniti di assicurazione (propria o associativa).

Tutti i partecipanti devono sottoscrivere il modulo di partecipazione e lo scarico delle responsabilità da parte dell'organizzazione partecipante.

### Modalità del torneo

I 12 cavalieri sono suddivisi in 2 gironi da 6 combattenti ciascuno tramite estrazione.

Alla fine dei gironi le due teste di serie si scontreranno nella finale.

Il punteggio è dato dal numero di vittorie e, in caso di parimeriti, al numero di colpi inferti e quindi al numero di colpi subiti.

### Disciplina

Il torneo è svolto sulla disciplina della spada e scudo.



### **Armi**

La spada deve avere una lunghezza compresa fra i 60 e i 70 cm, con un filo delle lame non inferiore a 1.5 mm e senza bave pericolose, aventi infine una punta sufficientemente arrotondata. Non sono ammesse spade con vistose tracce di ossidazione.

Lo scudo può avere un'altezza massima di 75 cm ed avere la forma di targa, testa di cavallo, alla francese oppure ovale.

Tutte le armi saranno controllate dai maestri di campo che controlleranno quanto sopra definito.

### **Protezioni**

Tutti cavalieri devono indossare un'armatura completa databile dal 1360 al 1410: Gambeson e cuffiotto imbottito, cotta di maglia, elmo con visiera chiusa, petto in ferro o corazza con piastre tipo Wisby o similari, braccia e gambe complete sia in ferro che in cuoio e piastre, guanti d'arme.

Sono ammesse protezioni moderne non in vista (es. conchiglia).

Tutte le protezioni saranno controllate dai maestri di campo che controlleranno quanto sopra definito.

### **Rottura arma o protezione**

In caso di rottura di arma o protezione che pregiudichino la sicurezza del cavaliere, il maestro di campo può interrompere l'incontro per dare la possibilità al cavaliere di riparare il danno per un tempo massimo di 90 secondi.

Il cavaliere stesso ha la possibilità di richiedere l'interruzione dell'incontro.

Dopo tre riparazioni verrà dichiarato sconfitto.

### **Punteggio**

Ad ogni colpo valido viene assegnato un punto, il cavaliere che per primo accumula 3 punti si aggiudica la vittoria del duello.

Durante la finale il punteggio da raggiungere cresce a 5 punti.

### **Bersagli validi**

Sono bersagli validi: testa, spalle, petto, "passata" alla schiena, gambe dal ginocchio in su, braccia dal gomito alla spalla. Il colpo valido ad uno di questi punti conferisce un punto al cavaliere.



### **Colpi validi**

Sono colpi validi quelli portati a bersaglio di taglio, di dritto e filo falso.

Per essere considerati validi, tutti i colpi, devono essere portati in modo deciso e netto.

In caso di perdita dell'arma da parte di un cavaliere (non il disarmo in gioco stretto o la presa della lama) viene assegnato un punto all'avversario.

### **Azioni permesse**

Oltre ai colpi validi sono permesse, anche se non fanno punto, le seguenti azioni: uso attivo dello scudo, disarmo dell'arma principale.

### **Azioni e colpi vietati**

E' assolutamente vietato utilizzare pugni, calci ed ogni altro tipo di colpo senza arma.

E' vietato lanciare contro l'avversario armi ed oggetti vari, privarlo intenzionalmente delle protezioni, afferrare la sua lama, il gioco stretto di proiezione, l'abbrancare e le testate.

Sono vietati i colpi all'inguine, nuca, mani, piedi, prese articolari, quelli portati di punta e quelli di elsa, gli arpionaggi alle ginocchia e alle caviglie.

Sono vietate tutte le azioni potenzialmente pericolose per l'incolumità propria e dell'avversario in particolare modo l'atterramento intenzionale.

Ognuno dei colpi scorretto citati sopra avrà seguito ad una ammonizione, dopo tre di esse verrà decretata la sconfitta e nel caso di palese recidività i maestri di campo potranno deciderne la squalifica dal torneo stesso.

### **Giudici**

Ogni singolo incontro è presieduto da:

- 1) Il maestro di campo che si troverà all'interno della lizza e verificherà il regolare svolgimento dell'incontro e le condizioni di sicurezza dello stesso.  
Le sue decisioni sono insindacabili.  
Esso deciderà l'inizio e l'interruzione del duello, le sanzioni, le squalifiche e le espulsioni.
- 2) Due giudici di campo posti all'esterno della lizza e diametralmente opposti tra loro.  
Essi hanno il compito di chiamare un colpo valido alzando la banderuola con il drappo del colore assegnato al cavaliere.  
Le loro decisioni sono insindacabili.
- 3) Due scrivani addetti alla trascrizione dei punteggi comunicati dal maestro di campo.



**Modulo iscrizione prima edizione Torneo dei cavalieri  
“La Giostra del Mulino”**

**Nome combattente**

---

**Compagnia**

---

**Firma**

---

Firmando si accetta:

- 1) Di autorizzare il trattamento dei dati personali sopra indicati in conformità al Decreto Legislativo 30 giugno 2003, n.196 “Codice in materia di protezione dei dati personali”, e successive modifiche e integrazioni.
- 2) Di aver letto ed accettato tutti i punti del regolamento sopra descritti.
- 3) Di sollevare la compagnia organizzatrice da ogni responsabilità derivante dalla mancata osservanza del regolamento sopra descritto.

---

**Compagnia del Corvo di Selene**

Via Sondrio 126  
21050 Marnate (VA)  
[www.corvodiselene.it](http://www.corvodiselene.it)