



---

# CLASH OF THE TWENTIES

## REGOLAMENTO TORNEO

---

### Svolgimento Del Torneo

Il terreno di combattimento consiste in un'area pianeggiante di 8x8 metri.

Ogni tiratore deve presentarsi sul terreno di combattimento correttamente abbigliato ed equipaggiato di un arma regolamentare più una eventuale sostitutiva.

Qualora non sia dotato di armi sostitutive, è comunque ammesso alla competizione ma in caso di rottura dell'arma non può sostituirla e, a meno di decisioni differenti da parte dei Giudici, viene squalificato.

Prima dell'inizio del combattimento ciascuno dei due contendenti si presenta a capo scoperto, armato, ed equipaggiato correttamente; il Giudice Mastro invita i tiratori ai rispettivi angoli, per prendere posizione e iniziare l'assalto.

La sequenza dell'eventuale saluto è libera.

Dopo che i tiratori hanno preso posizione sugli angoli opposti del quadrato corrispondente al terreno di combattimento, il Giudice Mastro dà il via all'assalto con il comando "Pronti? - A Voi!". I tiratori devono fermarsi ogniqualvolta il Giudice Mastro ordina "Alt!", e mantenere la posizione in cui si trovavano al momento dell'interruzione.

Il torneo si svolge affrontando i vari combattimenti che si distribuiscono in tre fasi:

1. un primo girone preliminare stile "franco-belga"
2. un secondo girone ad eliminazione diretta
3. l'assalto finale tra due schermatori.

I combattimenti dei gironi si svolgono in un'unica ripresa, detta **Assalto**, con tempo regolamentare di **3 minuti** primi.

Obiettivo di ogni schermatore è di aggiudicarsi la vittoria dell'Assalto, secondo le modalità specificate più avanti.

In caso di parità al termine del tempo regolamentare, verrà disposto un minuto supplementare, con sorteggio finale della sorte di vincitore in caso di ulteriore pareggio.

Durante il minuto supplementare vale il criterio del "**primo sangue**" per entrambi i contendenti: il primo che porterà un colpo valido otterrà la vittoria. Se non diversamente specificato in tutti i casi nei quali si applica la regola del "**primo sangue**" il "colpo dopo" (come descritto più avanti) non è più conteggiato.

### Girone preliminare:

Questo girone si svolge con la modalità detta "franco-belga".

Ogni tiratore ha opportunità di eseguire un minimo di 3 assalti.

- Vincendo un assalto egli diventa il "Campione", rimane sul terreno di gara, non perde alcuna opportunità e guadagna un vantaggio nel conteggio dei punti (descritto più avanti)



- Perdendo un assalto perde un'opportunità, al termine delle proprie opportunità il tiratore è escluso dal girone.

Per ogni campo di gara, i primi due tiratori vengono estratti a sorte.

Dopodiché vengono estratti a sorte altri tre nomi che costituiranno l'ordine di ingresso sul terreno di gara come sfidanti del tiratore che ha vinto l'assalto precedente.

Alla fine di ogni assalto verrà effettuata una nuova estrazione in modo da avere, fin quando possibile, una "coda" di 3 tiratori in attesa.

Il tiratore che perde un assalto verrà reinserito nell'urna per l'immediata estrazione del nuovo nome.

Quando un tiratore perde l'ultima delle sue opportunità, non viene più reinserito nell'urna di estrazione ed abbandona il terreno di gara.

Alla fine dei gironi preliminari, passano al girone finale i primi **cinque classificati** di ogni girone; nel caso vi sia un singolo girone preliminare, i primi dieci classificati.

### **Girone Finale:**

Il giorno finale si svolge ad eliminazione diretta.

Lo schermidore che perde l'assalto è eliminato dal torneo.

Le prime due coppie di tiratori vengono estratti a sorte, alla fine di ogni assalto viene estratta una coppia di tiratori che si preparerà in attesa del proprio turno.

Quando sul terreno di gara rimangono soltanto più due atleti si svolgerà l'assalto finale.

### **Assalto Finale:**

L'assalto finale tra gli ultimi due atleti rimasti si svolgerà su un'unica ripresa da **3 minuti** di combattimento effettivo (il tempo verrà fermato ad ogni sosta del combattimento stesso).

La vittoria dell'assalto finale e del torneo verrà assegnata a chi alla fine del tempo regolamentare avrà totalizzato il maggior numero di punti durante lo stesso.

In caso di parità al termine del tempo regolamentare varrà il criterio del "primo sangue" per entrambi i contendenti: il primo che porterà un colpo valido otterrà la vittoria, in questo caso il "colpo dopo" non è più conteggiato.

**Per l'assalto finale le spade verranno fornite dall'organizzazione in modo tale che siano uguali e sconosciute ai due contendenti.**

## **L'Assalto – punti e svolgimento**

Per ogni assalto al tiratore che porta a segno un colpo sono assegnati dei "punti classifica" a seconda del numero e della tipologia di colpo inferto.

### **Per vincere un assalto è necessario totalizzare 4 punti.**

Ai fini dell'attribuzione del punteggio:

- a tutti i colpi validi alla testa sono assegnati **tre punti**;



- ai colpi di punta al tronco sono assegnati **tre punti**;
- a tutti i restanti, **un punto** o **due punti per il "Campione"**, ovvero colui che ha vinto l'incontro precedente.

I punti così conteggiati sono considerati nella loro interezza, anche se il punteggio necessario per vincere l'assalto è minore ( es. due punte alla testa valide contano 6 punti anche se il limite per vincere l'assalto è 4 punti).

I punti classifica assegnati ad ogni assalto sono cumulati tra loro al fine di determinare la classifica dei gironi e del torneo

Ogni azione di "**colpo dopo**", andata a segno come descritto più avanti, viene considerata come valente **1 punto** (anche per il campione), nel caso questa azione porti entrambi i tiratori al raggiungimento della soglia di 4 punti, verrà applicata la regola del primo sangue sullo scambio successivo.

Di seguito si elencano le regole generali per considerare validi i colpi:

- È considerato bersaglio tutto il corpo con l'esclusione delle mani e dei piedi.
- I colpi di punta sono considerati botta valida se tirati con decisione e nettamente, con leggera flessione della lama derivante dal contatto della punta sul bersaglio.
- I colpi di taglio sono validi se portati con decisione e nettamente, con nodo di polso, gomito o spalla; per essere considerati validi, i tagli devono colpire il bersaglio con la seconda metà della lama (medio-debole e debole).

In caso di **incontro**, ovvero colpo doppio simultaneo (nello stesso tempo schermistico) il Giudice Mastro dà l'Alt e commina ai contendenti una serie di Richiami progressivi, cumulabili solo nello stesso Assalto. Alla terza segnalazione di **incontro** entrambi i contendenti perdono l'Assalto, ma ad entrambi verrà assegnato un punteggio di 4 punti ai fini della classifica.

Al tiratore che viene colpito è consentito un colpo di "**colpo dopo**", perfezionabile nel tempo e nella misura di "un passo e un colpo", prima o il Giudice Mastro chiami l'Alt e dichiari l'azione conclusa.

Eventuali colpi di arresto messi a segno da parte del tiratore che, avendo colpito, sta tentando di evitare di subire il "**colpo dopo**" non verranno conteggiati.

Ogni azione di colpo dopo andata a segno viene considerata come valente 1 punto, anche per il campione.

Nel caso questa azione porti entrambi i tiratori al raggiungimento della soglia di 4 punti, verrà applicata la regola del primo sangue sullo scambio successivo, come al solito in questo caso il "**colpo dopo**" non è più conteggiato.

Nel caso in cui, ad insindacabile giudizio del Giudice Mastro, l'azione di **colpo dopo** sia stata deliberatamente utilizzata in sostituzione di una credibile azione difensiva, questa non verrà conteggiata come valida, se il tiratore persevera nel suo comportamento verrà punito con un ammonizione.

In caso di **disarmo**, voluto od occasionale, il Giudice Mastro ordina l'"Alt!", e dichiara il disarmato sconfitto nell'Assalto, attribuendo all'avversario 5 punti. E' facoltà dell'avversario concedere, con gesto esplicito, il riarmo e la prosecuzione dell'assalto; in tale ipotesi, il Giudice Mastro farà disporre nuovamente in guardia i due tiratori, e darà nuovamente il comando " A Voi!"; se il punteggio lo permette il combattimento proseguirà normalmente.

In ogni momento in cui un tiratore si trovi in difficoltà oggettive tali da necessitare l'interruzione del combattimento, può chiedere l'"Alt!" con le stesse modalità di cui sopra; qualora l'interruzione risulti



---

pretestuosa il tiratore è sanzionato con un'ammonizione.

Durante il combattimento, ogni tiratore ha facoltà di chiedere l'"Alt!", sciogliendo misura e alzando la mano per dichiararsi sconfitto nell'Assalto.

In caso di ritiro precedentemente o durante un assalto, al tiratore avversario verrà conteggiato un assalto vinto e verranno assegnati 4 punti.

Ai fini della posizione in classifica generale, verranno utilizzati i seguenti criteri:

1. maggior numero di incontri vinti
2. miglior differenziale tra colpi dati e colpi subiti
3. maggior numero di punti ottenuti
4. minor numero di colpi subiti

Ciascun criterio trova applicazione in caso di parità in base al criterio precedente; in caso di parità in base a tutti i criteri di cui sopra, si procederà tramite incontri di spareggio.

## Direzione Del Torneo

Il giudizio dei combattimenti durante la competizione è affidato ad un minimo di tre arbitri.

Il primo svolge la funzione di Giudice Mastro, con il compito di sorvegliare la condotta dei tiratori e coadiuvare l'assegnazione di punteggi; gli altri ricoprono il ruolo di Giudici di Linea e collaboratori, con il compito di giudicare e segnalare i colpi subiti dai tiratori.

Inoltre per ogni eventuale terreno di scontro sarà presente un giudice di campo, con il compito di tenere il tempo e registrare i punteggi.

- **Il Giudice Mastro:**
  - a) dà il via al combattimento;
  - b) può collaborare con i giudici di linea per l'attribuzione dei colpi subiti dai tiratori;
  - c) decide il da farsi in caso di parità, contese o indecisioni da parte dei giudici di linea;
  - d) interrompe il combattimento in seguito al colpo subito da uno dei contendenti, salvo quanto stabilito in termini di "colpo-dopo";
  - e) interrompe il combattimento in caso di *incontro* (doppio colpo contemporaneo);
  - f) infligge le ammonizioni;
  - g) interrompe il combattimento per decretare la vittoria di uno dei contendenti;
  - h) in caso di minacce all'incolumità dei tiratori interrompe il combattimento.
  
- **I Giudici di Linea:**
  - a) controllano la conformità dei materiali e delle attrezzature dei tiratori;
  - b) segnalano l'uscita dal perimetro da parte dei tiratori;
  - c) confermano i colpi subiti o inferti dai contendenti su richiesta del Giudice Mastro;
  - d) possono interrompere il combattimento in seguito al colpo subito dal tiratore cui è assegnato,



---

salvo quanto stabilito in termini di "colpo dopo";

- e) confermano le ammonizioni su richiesta del Giudice Mastro;
- f) in caso di minacce all'incolumità dei tiratori, interrompono il combattimento.

- **Il giudice di campo:**

- a) Controlla lo scorrimento del tempo e, nell'assalto finale deve far partire il cronometro ad ogni comando "A Voi!" e fermarlo ad ogni comando "Alt!".
- b) Assieme ad eventuali segretari tiene il conto del punteggio
- c) Estrae i nominativi degli sfidanti

### **Colpi ed azioni proibite**

Nella competizione sono proibite le percussioni, portate con la mano o con il piede.

Sono proibite testate, gomitate e ginocchiate.

Sono proibiti i colpi tirati con la coccia, i bracci di guardia e di parata, la guardia laterale o il pomolo.

Sono proibite le proiezioni a terra e le chiavi articolari di rottura e slogatura.

È proibito afferrare a pugno chiuso con la mano non armata, o qualsiasi mano armata, la lama dell'avversario o avvolgerla con il braccio; è proibito afferrare i fornimenti della lama avversaria per ostacolare il movimento o per entrare in tecniche di "gioco stretto".

È proibito afferrare la maschera o l'equipaggiamento protettivo dell'avversario in ogni sua parte.

È proibito lanciare l'arma.

Sono permesse le spinte sulla coccia della Striscia che non si configurino come percussioni e che quindi consistano in un contatto morbido; è permesso deflettere o spingere via la lama avversaria, toccandola a mano aperta.

### **Ammonizioni e sanzioni**

Qualora un tiratore commetta un' infrazione sanzionabile, il Giudice Mastro arresta il combattimento e sanziona il tiratore, a seconda della gravità dell'infrazione con l'ammonizione singola, doppia o tripla. Il raggiungimento della terza ammonizione comporta la sconfitta del tiratore nell'Assalto, mediante l'attribuzione all'avversario di 5 punti.

L'uscita dal terreno effettuata con i due piedi e comunque tale da portare lo schermidore interamente e visibilmente fuori dal campo, è sanzionata con ammonizioni progressive. Nel caso di uscita simultanea entrambi i tiratori sono sanzionati.

#### **E' punito con un'ammonizione:**

- il tiratore che non esegue convenientemente il saluto;
- il tiratore che si toglie la maschera, anche solo sollevandola, durante il combattimento senza l'autorizzazione del Giudice Mastro;
- il tiratore che colpisce l'avversario palesemente dopo l'"Alt!";
- il tiratore che si sottrae al combattimento e che dimostra scarsa combattività, assumendo un atteggiamento eccessivamente rinunciatorio;



- 
- il tiratore che si presenta sul terreno di gara con attrezzature incomplete o non conformi, alle quali dovrà provvedere entro cinque minuti primi;
  - il tiratore che, durante l'Assalto, si allontana dal terreno, prima dell'"A Voi!" o dopo l'"Alt!", senza autorizzazione del Giudice Mastro;
  - il tiratore che chiedesse l'"Alt!" senza giustificato motivo.
  - Il tiratore che esce completamente dal terreno durante una frase schermistica
  - Il tiratore che persevera nell'utilizzo deliberato dell'azione di colpo dopo rinunciando ad una realistica azione difensiva

E' punito con due ammonizioni:

- il tiratore che tira un colpo proibito o che mostra un palese intento aggressivo nei confronti dell'avversario
- il tiratore che si allontana immotivatamente dal terreno durante l'Assalto, dopo l'"A Voi!" e prima dell'"Alt!";
- il tiratore con attrezzature non conformi, che non si sia riattrezzato in tempo;
- il tiratore che simula un infortunio in seguito ad un colpo proibito dell'avversario.

E' punito con tre ammonizioni, salvo che ciò comporti maggiori provvedimenti disciplinari:

- il tiratore che protesta maleducatamente o arrogantemente contro le decisioni arbitrali;
- il tiratore che protesta inveendo e/o insultando, o contro gli arbitri o contro l'avversario;
- il tiratore che tira un colpo proibito, con l'evidente intento di impedire all'avversario la prosecuzione del combattimento;
- il tiratore che causa o partecipa ad una rissa sul terreno, a meno di essere intervenuto per pacificare lo scontro;
- il tiratore che ha illecitamente modificato le attrezzature o contraffatto i marchi di omologazione;
- il tiratore Giudice o Giudice Mastro che ha combinato l'esito dell'incontro.