



LangHEMA

LangHEMA – Torneo di Scherma Storica Sportiva



Regolamento Torneo Sciabola da Duello al Primo Sangue

Natura della competizione

Il torneo vuole rifarsi alla pratica del duello al primo sangue con la sciabola, per cui il regolamento avrà caratteristiche atte a rendere l'assalto più realistico possibile, mantenendo, comunque, tutti i requisiti di sicurezza necessari e un numero di incontri per atleta adeguato.

Accettazione Regolamento

La partecipazione all'evento comporta l'implicita accettazione del presente regolamento; la non conoscenza di esso non potrà essere utilizzata per giustificare eventuali trasgressioni.

Durata e Metodologia

Ogni incontro avrà una durata di 1 (uno) minuto e 30 (trenta) secondi effettivi, ogniqualvolta viene chiamato l'alt il tempo viene fermato e gli atleti si dovranno riposizionare ai rispettivi angoli.

Il vincitore dell'incontro è l'atleta che riesce a portare, per primo, a termine un punto valido.

Nella fase a "gironi" l'incontro ha termine anche nel caso si verifichi un colpo doppio, assegnando così 0 (zero) punti ad entrambi gli atleti.

Nella fase delle dirette, invece, il doppio porterà ad un nulla di fatto e si proseguirà con lo svolgimento normale dell'assalto. Nel caso allo scadere del tempo nessuno dei due atleti sia riuscito a portare a termine un colpo valido si avrà un assalto supplementare della durata di 1 (uno) minuto con la regola della priorità selezionata casualmente.



LangHEMA

Punteggio

Tutto il corpo dell'atleta è considerato bersaglio valido. Ogni colpo deve essere portato in modo franco e netto e sono considerati colpi validi tutti i colpi di taglio, controtaglio e punta.

È considerato colpo valido il chiaro disarmo dell'arma principale dell'avversario.

Tutti i colpi dovranno essere portati senza brutalità e violenza intenzionale e dovranno essere sempre controllati.

La perdita accidentale dell'arma da parte di un atleta non è considerato punto, varrà quindi chiamato l'alt per sportività e ci si riposiziona ai propri angoli.

Per ogni colpo valido verrà assegnato 1 punto e l'assalto avrà termine.

Per ogni colpo doppio non verranno assegnati punti e l'assalto avrà termine (entrambi gli atleti otterranno punteggio 0).

Si considera colpo doppio il verificarsi della situazione in cui entrambi gli atleti portano a compimento un colpo valido nel medesimo tempo schermistico.

Azioni Vietate

È vietato lanciare la propria arma verso l'avversario o farla cadere appositamente per dare termine all'azione.

È vietato tirare calci, pugni, gomitate, ginocchiate e qualsiasi azione che porti al contatto fisico.

È vietato tirare in modo sconsiderato, violento (scherma brutale) e senza controllo del colpo.

Armi

Sono permessi tutti i tipi di sciabola con ogni tipologia di coccia, purché il peso dell'arma completa risulti compreso tra 600 e 800 gr e la sua lunghezza tra i 100 e i 108 cm.

Per quanto non specificato si rimanda al "Regolamento Generale LangHEMA".