



www.torneodelcignobianco.it
torneodelcignobianco@gmail.com

Regolamento Gioco Del Ponte

Partecipanti

Al torneo posso partecipare solo cavalieri e uomini d'arme ufficialmente invitati.

Svolgimento del torneo

Gli scontri avverranno tra squadre di tre elementi, così composte:

- 1 cavaliere
- 2 uomini d'arme

Tutti i combattenti dovranno essere dotati di scudo e mazza in legno.

Ogni squadra dovrà essere dotata di uno scudo identificativo da porre sul campo; questo scudo sarà il bersaglio della squadra avversaria.

Scopo del gioco è raggiungere lo scudo avversario posto sul lato opposto del campo e battere almeno un colpo di mazza su di esso. In alternativa vince la squadra che sconfigge ogni elemento della squadra avversaria.

Ogni incontro verrà giocato su 3 round.

Ogni combattente viene eliminato se riceve 3 colpi di mazza sul corno dell'elmo.

Il campo prevede degli ostacoli simulati, quali fiumi che non possono essere attraversati a piedi.

L'unico modo per superare un fiume è saltarlo (senza porre alcuna parte del corpo all'interno di esso) oppure utilizzare un ponte in legno.

Equipaggiamento

Ogni uomo d'arme e cavaliere dovrà essere dotato dell'equipaggiamento minimo riportato di seguito. Ogni parte dell'equipaggiamento deve potersi collocare in un arco storico compreso tra il 1360 e 1410.

Per gli uomini d'arme:

- Gambeson
- Guanti in acciaio a clessidra.
- Elmo
- Protezione del collo imbottita.

Per il cavaliere:

- Schinieri in acciaio o cuoio steccato
- Gambali in acciaio o cuoio steccato, con ginocchio in acciaio.
- Gambeson
- Arnesi in acciaio o in cuoio steccato a protezione delle braccia, con gomito in acciaio
- Petto in acciaio o in alternativa brigantina da cavaliere (non sono accettate corazzine da fante tipo Wisby)
- Guanti in acciaio a clessidra.
- Elmo
- Protezione del collo imbottita e rivestita di maglia.



www.torneodelcignobianco.it
torneodelcignobianco@gmail.com

È consentito indossare protezioni ulteriori a quelle riportate sopra a discrezione del combattente.

Armi

Le armi che verranno utilizzate sono:

- mazza in legno
- Scudo con lunghezza massima 80cm, non sono consentiti pavesi

Regolamento degli scontri

Le due squadre di uomini d'arme che si affronteranno con mazza e scudo potranno colpire con la mazza qualunque punto dell'avversario. Non è consentito sferrare colpi con lo scudo.

I colpi che assegnano un punto valido sono limitati a:

- Colpo con la mazza sul corno dell'elmo dell'avversario.

Il combattente che riceverà 3 colpi validi sarà eliminato e dovrà uscire dal campo.

In ogni caso il giudizio del giudice sarà insindacabile.