



www.torneodelcignobianco.it
torneodelcignobianco@gmail.com

Regolamento Torneo dei Cavalieri

Partecipanti

Al torneo posso partecipare solo i Cavalieri ufficialmente invitati

Svolgimento del torneo

Tutti i partecipanti dovranno affrontare duelli in lizza, combattendo con la spada a due mani e con la lancia corta. Con entrambe le armi è possibile usare anche la daga.

Tutti i duelli vedranno i partecipanti affrontarsi con la medesima arma.

Tutti i partecipanti, nella fase eliminatoria, combatteranno un ugual numero di combattimenti con la spada e con la lancia.

Fase eliminatoria e fase finale

Al termine della prima fase, verranno scelti i migliori cavalieri che dovranno affrontarsi nelle fasi finali ad eliminazione diretta.

Equipaggiamento

Ogni cavaliere dovrà essere dotato di armatura completa con elmo chiuso.

L'armatura deve potersi collocare in un arco storico compreso tra il 1360 e 1410.

L'armatura dovrà essere preventivamente visionata e accettata dai giudici tramite fotografie.

L'armatura verrà ulteriormente verificata il giorno del torneo.

L'armatura comprende obbligatoriamente:

- Schinieri in acciaio o cuoio steccato
- Gambali in acciaio o cuoio steccato, con ginocchio in acciaio.
- Gambeson
- Cotta di maglia rivettata
- 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 chiuso
- Protezione del collo imbottita e rivestita di maglia.

Armi

Le armi che verranno utilizzate sono:

- Spada lunga a due mani, stondata e senza filo
- Lancia della lunghezza massima di 2 metri, stondata e non affilata. Può essere munita di calcio in ferro.
- Daga: questa verrà fornita dai giudici e sarà uguale per tutti i partecipanti.



www.torneodelcignobianco.it
torneodelcignobianco@gmail.com

Svolgimento del combattimento

Tutti gli scontri prevedono che i due cavalieri si affrontino con la spada e con la lancia in due round successivi. Ogni round avrà la durata di una clessidra della durata approssimativa di 2 minuti (120 secondi). Durante questi 2 minuti lo scontro NON verrà mai interrotto dai giudici se non per fermare situazioni potenzialmente pericolose per i combattenti o in caso di resa di uno dei due cavalieri. Al termine del primo round avverrà il cambio di arma e si darà subito inizio al secondo.

Vincitore del duello

Il duello sarà giudicato dai propri pari, ovvero dagli altri cavalieri che osservano lo scontro. L'intero torneo sarà diviso in due distinti gruppi, i cavalieri di un gruppo giudicheranno gli scontri dell'altro. Ogni cavaliere dovrà indicare chi per lui è il vincitore dello scontro tenendo a mente il presente regolamento. I voti saranno raccolti dal notaio e non saranno resi pubblici fino alla fine della fase eliminatória.

Regolamento del duello con spada lunga e daga

I due cavalieri che si affronteranno con spada lunga potranno colpire con la punta e con il taglio della spada qualunque punto dell'avversario. Colpi Potranno altresì essere portati con la punta o il taglio della daga. Sono anche consentiti colpi dati con il pomo della spada.

È consentito afferrare l'arma dell'avversario ed effettuare disarmi.

Saranno considerati validi i colpi portati con la punta o con il taglio su tutti i punti dell'armatura non coperti da piastre.

I colpi dovranno essere portati con convinzione e giusta forza, colpi troppo deboli potranno essere considerati non validi. I colpi vanno portati a 2 mani, sono validi i colpi portati con 1 mano solo in caso di gioco stretto.

Sono altresì consentite manovre quali disarmi, proiezioni o atterramenti.

Regolamento del duello con lancia e daga

I due cavalieri che si affronteranno con la lancia potranno colpire con la punta e con il taglio della parte in acciaio della lancia qualunque punto dell'avversario. Colpi Potranno altresì essere portati con la punta o il taglio della daga. Sono anche consentiti colpi con il bastone o il calcio della lancia, nonché con il pomo della daga.

È consentito afferrare l'arma dell'avversario ed effettuare disarmi.

Saranno considerati validi i colpi portati con la punta su tutti i punti dell'armatura non coperti da piastre.

I colpi dovranno essere portati con convinzione e giusta forza, colpi troppo deboli potranno essere considerati non validi. I colpi di lancia vanno portati a 2 mani, sono validi i colpi portati con 1 mano solo in caso di gioco stretto.

Sono altresì consentite manovre quali disarmi, proiezioni o atterramenti.