



LangHEMA

LangHEMA – Torneo di Scherma Storica Sportiva



Regolamento Spada a Due Mani

Natura della competizione

Gli assalti si basano sul conteggio dei colpi dati e ricevuti dagli atleti, dando particolare attenzione al principio primo schermistico, consistente nel toccare senza essere toccati.

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 2 (due) minuti effettivi, ogniqualvolta viene chiamato l'alt il tempo viene fermato, gli atleti si dovranno riposizionare ai rispettivi angoli, l'Arbitro farà il punto dell'accaduto per poi far riprendere l'assalto col comando "a voi".

Il vincitore dell'incontro è l'atleta che allo scadere dei 2 minuti avrà effettuato più punti o che sarà arrivato per primo a quota 5 (cinque) punti validi.

In caso di parità alla fine del tempo stabilito, l'incontro terminerà con un pareggio nelle fasi dei gironi, mentre, nelle fasi delle dirette, verrà disputato un assalto supplementare della durata di un minuto, con priorità sorteggiata che si concluderà al primo punto valido.

L'allenatore può richiedere una pausa di 30 (trenta) secondi per ogni incontro per poter motivare il proprio atleta o dare consigli tecnici.



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, punta e strisciata, purché sia eseguita in modo intenzionale.

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

È considerato inoltre colpo valido il colpo portato col pomo della spada al volto dell'avversario, purché sia chiaro e portato intenzionalmente.

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

È permessa l'entrata in gioco stretto al fine di effettuare tempestivamente una presa (purché questa non risulti troppo pericolosa per l'incolumità degli atleti) per poter portare un colpo valido, non appena questo viene portato verrà chiamato l'alt e gli atleti dovranno immediatamente arrestarsi e separarsi. Se entro 3 (tre) secondi dall'entrata in gioco stretto nessuno degli atleti riesce ad effettuare una presa o un colpo valido verrà chiamato l'alt e verrà giudicato come un nulla di fatto.

È possibile effettuare prese alla spada dell'avversario (lama compresa) purché seguano una effettiva parata con la propria arma, non è possibile quindi intercettare direttamente un colpo avversario.

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

Per ogni colpo valido verrà assegnato 1 punto

Per ogni disarmo correttamente eseguito verranno assegnati 2 punti

Per ogni colpo doppio non verranno assegnati punti e l'azione avrà termine.

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 e ginocchiate dirette ad un'articolazione; sono consentiti tuttavia calci (col piede a martello) e spinte con lo scopo di allontanare l'avversario.

È vietato comunque tirare in modo sconsiderato, violento e fuori controllo.

Armi

Sono permessi tutti i tipi di spada a due mani, sia italiane sia tipo "Federschwert", con una lunghezza complessiva minima di 120 cm e massima di 135 cm, e un peso che non superi 1,7 kg.

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