ASSOCIAZIONE CULTURALE "FAMALEONIS"

REGOLAMENTO TORNEO SCODIERI NOVI - TORNEOINARMATURA 2022

I partecipanti verranno denominati come SCODIERI NOVI (di seguito SCODIERO), titolo che si addice storicamente al ruolo che si andrà a rappresentare. Il torneo è aperto a tutti gli iscritti all'evento di sesso maschile che inviano richiesta di partecipazione all'indirizzo email info@famaleonis.com entro il 1 OTTOBRE 2022.

Participants will be named SCODIERI NOVI, a title that historically suits the role that will be represented.
The tournament is open to all registered males who send their participation request by 1 OCTOBER 2022 to the email address: info@famaleonis.com.

1 - GIUDICI DI CAMPO / FIELD JUDGES

Il gruppo dei giudici è formato dal MAESTRO DI CAMPO e dagli OFFICIALI DI CAMPO.
Il MAESTRO DI CAMPO è colui che si trova all'interno dello STECCATO decreta la VITTORIA dello SCODIERO, tiene conto dei punti assegnati dai Giudici e dirime le decisioni in caso di dubbio tra i giudici.
Gli OFFICIALI DI CAMPO controllano il buon andamento dello scontro, segnalano punti e infrazioni.
Il verdetto dei giudici è inappellabile.

The group of judges is made up of the MAESTRO DI CAMPO and the FIELD JUDGES.
The MAESTRO DI CAMPO is the one who will be inside the FENCE, declares VICTORY of the SCODIERO, keeps score of the points awarded by the Judges and settles decisions when judges are in doubt.
The FIELD JUDGES will ensure that the battles are carried out in a good away, signal points and infractions.
The verdict by the judges is irrevocable.

2 – EQUIPAGGIAMENTO / EQUIPMENT

Sono obbligatorie le protezioni al capo, alle mani e al torso, di forma, tipologia e materiale documentabile in un periodo compreso tra il 1450 e il 1490. Qualsiasi altro tipo di protezione è facoltativa.

The required head, hands and torso equipment must be made in the same shape, style and material as documented during the period between 1450 and 1490. Any other type of protection is optional.

3 – ARMI / WEAPONS

Gli SCODIERI dovranno sfidarsi utilizzando due diversi tipi arma, MAZZA e SCUDO oppure LANCIA LUNGA.
La MAZZA deve essere di LEGNO, stondata in ogni sua parte, diametro 25/30 mm, lunghezza 65/70 cm.
Lo SCUDO deve essere una ROTELLA perfettamente circolare, di diametro 65/70 cm, deve essere ricoperta in stoffa e/o cuoio.
La LANCIA LUNGA deve essere di LEGNO, stondata in ogni sua parte, diametro 25/30 mm, lunghezza 190/200 cm.
Su richiesta le armi possono essere fornite dall'organizzazione.

The SCODIERI must compete using two types of weaponry, CLUB and SHIELD or LONG LANCE.
The CLUB must be made of WOOD, entirely rounded, 25/30 mm in diameter, 65/70 cm long.
The SHIELD must be perfectly ROUND, 65/70 cm in diameter, and must be covered in fabric and/or leather.
The LONG LANCE must be made of WOOD, entirely rounded, 25/30 mm in diameter and 190/200 cm in length.

Upon request, weapons can be supplied by the organization.

4 – CONTROLLO EQUIPAGGIAMENTO / EQUIPMENT CHECK

Il torneo avrà luogo domenica mattina, alla chiamata degli SCODIERI ognuno deve mostrare al MAESTRO DI CAMPO e ai suoi OFFICIALI, le armi e l'equipaggiamento che vuole utilizzare durante il TORNEO. Il MAESTRO DI CAMPO decreterà se l'equipaggiamento presentato è conforme a quanto richiesto e se lo SCODIERO può partecipare al torneo.

The tournament will take place Sunday morning. At the call of the SCODIERI, each participant must show the FIELD MASTER and his OFFICIALS their weapons and equipment they plan to use during the TOURNAMENT. The FIELD MASTER will determine if the equipment presented complies with the requirements and the SCODIERO can participate in the tournament.

5 – SORTEGGIO ARMA / DROWING WEAPONS

Gli scontri vengono sorteggiati automaticamente, in caso di numero dispari; se è presente il campione in carica, passa direttamente il turno; se non è presente passa direttamente il turno lo SCODIERO del RE D'ONORE; se non è presente passa direttamente il turno lo SCODIERO del RE D'AMORE; se non è presente neanche questo viene sorteggiato a caso.

Al momento dello scontro vengono chiamati gli SCODIERI al tavolo del NOTARO, la DAMA del RE D'AMORE lancerà un DADO il cui risultato indicherà con quale arma si andrà a combattere:
PARI – SPADA
DISPARI – LANCIA

Matches are drawn automatically in case of an odd number. If the defending champion is present, he will automatically pass to the next round. If he is not present, the SCODIERO of the KING OF HONOR will automatically pass to the next round; if he isn't present, the SCODIERO of the KING OF LOVE will automatically pass to the next round; if he isn't present either, someone will be selected at random. When it's time for the match, the SCODIERI will be called to the table with the NOTARY.

The DAME of the KING OF LOVE will cast a die to indicate which weapon will be used to fight:
EVEN NUMBER – SWORD
ODD NUMBER - SPEAR

6 – CHIAMATA ALLO STECCATO – ALLO STECCATO CALL

I giudici chiamano "ALLO STECCATO" gli SCODIERI.
Lo SCODIERO si avvicina all'entrata dello steccato, riceve la fascia e si porta sul lato scelto.
La prima chiamata ha il COLORE ROSSO e il diritto di scegliere l'angolo del campo.

The judges will call the SCODIERI "ALLO STECCATO" .
The SCODIERO will approach the entrance to the fence, where he will be given a coloured band. He will then move to his chosen side. The first call will be given the COLOUR RED and will have the right to choose which corner of the field to go to.

7 – CHIAMATA ALLA BATTAGLIA – ALLA BATTAGLIA CALL

Il Maestro di campo in accordo con gli altri officiali decide di far partire lo scontro con l'urlo "ALLA BATTAGLIA".
Allo STOP degli arbitri o se il MAESTRO DI CAMPO si pone con la lancia o il corpo tra i due contendenti, questi si devono fermare e portarsi ai propri angoli.
Il MAESTRO DI CAMPO indicherà al NOTARO il punto, questi avviserà il pubblico.

The Maestro di Campo, in agreement with the other officials, will give the signal to start the battle by yelling "ALLA BATTAGLIA" (fight!).
At the referee's STOP signal or if the MAESTRO DI CAMPO puts himself or his sword between the two contestants, they must stop and go to their respective corners.
The MAESTRO DI CAMPO will notify the NOTARY of the point, while the HERALD of the family which has been awarded the point will notify the audience.

8 – COMPORTAMENTO / BEHAVIOUR

Gli SCODIERI sono tenuti ad avere un contegno rispettoso verso l'avversario e i giudici.
Gli SCODIERI sono tenuti a rispettare senza alcun tipo di discussione o lamentela ogni decisione dei GIUDICI, pena l'ammonizione o l'esclusione dal TORNEO.

The SCODIERI are expected to maintain a respectful manner towards opponents and judges.
The SCODIERI are expected to respect all decisions made by the JUDGES without complaining or arguing, under the penalty of being reprimanded or excluded from the TOURNAMENT.

9 – PUNTEGGIO / SCORING

Sono validi tutti i colpi PORTATI A SEGNO, dalle spalle alle ginocchia e dalle spalle ai gomiti.
Con la MAZZA sarà possibile colpire anche il coppo dell'elmo (colpo sferrato da alto in basso).
Con la LANCIA sono severamente vietati tutti i colpi alla TESTA.
Ogni colpo portato a segno vale 1 PUNTO.
Per COLPI PORTATI A SEGNO intendiamo tutti i colpi inferti con "lama" per quanto riguarda la MAZZA, punta per quanto riguarda la LANCIA.
I punti vengono segnalati dall'arbitro tramite alzata di mano.
Nel caso di colpi simultanei vengono assegnati i punteggi solo nel caso che gli stessi siano dati entro 2/3 secondi dal fischio dell'arbitro.

All COMPLETED HITS will be considered valid, from the shoulders to the knees and from the shoulders to the elbow. The
CLUB can also be used to hit the top of the helmet (hit propelled from top to bottom).
Hits to the HEAD of strictly forbidden with the LANCE.
Each completed hit is worth 1 POINT.
COMPLETED HITS are intended as hits made with the blade in regards to both the point of the CLUB and the LANCE. Points are signalled by the referee using a hand raise.
In case of simultaneous hits, points will only be given if the same are given within 2-3 seconds of the referee's whistle.

10 - AMMONIZIONI ED ESPULSIONI / WARNINGS AND EXPULSIONS

Ogni 2 ammonizioni viene dato un punto all'avversario, le ammonizioni si azzerano alla fine di ogni scontro.
Sono passibili di ammonizione i seguenti comportamenti:
a) Colpi di LANCIA intenzionalmente portati con parti diverse dalla punta.
b) Lo SCODIERO perde l'arma.
c) Lo SCODIERO tocca lo steccato.
d) Lo SCODIERO che cade a terra.
e) Bloccare o parare l'arma dell'avversario con parti del corpo.
Colpi intenzionali alle parti proibite del corpo vengono puniti con la SCONFITTA dello SCONTRO.
Il comportamento considerato dal MAESTRO DI CAMPO antisportivo verso i giudici o l'avversario, viene punito la prima volta con un avviso e ammonizione, se questo comportamento si ripete il MAESTRO DI CAMPO può decidere se punire il partecipante con la SCONFITTA dello SCONTRO o in casi estremi l'esclusione dal TORNEO (espulsione).

Every 2 warnings, a point will be given to the opponent and the warnings will be reset at the end of each battle.
The following behaviours are subject to warning:
a) Intentional LANCE hits made with parts other than the tip.
b) The SCODIERO loses the weapon.
c) The SCODIERO touches the fence.
d) The SCODIERO falls to the ground.
e) Blocking or shielding the opponent's weapon with parts of the body.
Intentional hits to the prohibited parts of the body will be reprimanded with the DEFEAT of the BATTLE.
Any behaviour considered unsportsmanlike by the MAESTRO DI CAMPO in regards to the judges or opponent will be reprimanded with a warning or penalty. If said behaviour continues, the MAESTRO DI CAMPO will decide whether or not to reprimand the participant with a DEFEAT in the BATTLE or in more serious cases exclusion from the TOURNAMENT (eviction).

11 - VITTORIA NELLO SCONTRO / BATTLE VICTORY

La vittoria viene aggiudicata al partecipante che per primo arriva a 3 punti.
In caso di pareggio, lo scontro continua fino a che uno dei due partecipanti non acquisisce un punto in più dell'avversario.

Victory will be awarded to the first participant to win 3 points. In case of a draw, the battle will continue until one of the two participants wins one point over his opponent.

12 - VITTORIA SCONTRO / BATTLE VICTORY

La vittoria viene aggiudicata al partecipante che per primo arriva a 3 punti.
In caso di pareggio, lo scontro continua fino a che uno dei due partecipanti non acquisisce un punto in più dell'avversario.
Dopo che il MAESTRO DI CAMPO assegna il punto VITTORIA, lo SCODIERO si avvicina al centro e ringrazia.
Entrambi gli SCODIERI tornano ai loro posti.

After the MAESTRO DI CAMPO has awarded the VICTORY point, SCODIERO will go to the centre and thank the

audience. Both SCORDIERI will go back to their seats.
Victory will be awarded to the first participant to win 3 points. In case of a draw, the battle will continue until one of the two participants wins one point over his opponent.

13 - VITTORIA TORNEO / TOURNEAMENT VICTORY

Il MAESTRO DI CAMPO comunica la fine degli scontri al CONESTABILE.
Il NOTARO si porta dal CONESTABILE, comunica il vincitore e ritorna al suo tavolo.
Il CONESTABILE si porta al centro dello steccato e invita tutti i partecipanti al centro dello steccato, comunica il vincitore, le DAMA del RE D'AMORE consegnerà il PREMIO al Vincitore.

The MAESTRO DI CAMPO will notify the CONESTABILE of the end of the battles.
The NOTARY will go to the CONESTABILE, tell him who the winner is and then go back to his table.
The CONSTABLE goes to the center of the fence and invites all participants to the center, announces the winner, the LADIES of the KING OF LOVE will deliver the PRIZE to the Winner.