

RAGIONANDO SU UN REGOLAMENTO PER UN TORNEO DI SCHERMA MEDIEVALE

(Di Marco Andreoli e Lorena Quartero. 2013)

- www.pomoepunta.it -

Siamo qui a parlare del torneo di combattimento storico che prevede gli aspetti più rigorosi di una tecnica schermistica tradizionale, codificata, marziale miscelata ad una scherma teatrale e spettacolare di qualità.

Ci auguriamo che queste righe possano essere di aiuto a Chi intende organizzare un torneo, una competizione con queste caratteristiche e che quindi necessiti di qualche consiglio tecnico per redigere un adeguato e mirato regolamento.

(NB: In queste pagine non vogliamo entrare nel merito dei tornei di combattimento storico che prevedono il così detto “contatto pieno” e neppure ci riferiamo ad altre manifestazioni di carattere sportivo più o meno agonistiche legate alle diverse forme di scherma storica. Grazie.)

In questi ultimi vent'anni abbiamo assistito a molte manifestazioni storiche, spettacolari dove venivano proposti duelli, scontri, battaglie e combattimenti ambientati in epoca alto e basso medievale, abbiamo partecipato a molti di essi e, nell'ultimo lustro, abbiamo altresì avuto il piacere e l'onore di essere Giudici di torneo ed anche di presiedere Giurie.

Queste nostre righe che seguono stazionavano già da parecchio “nel cassetto”; oggi le proponiamo a Voi. Non c'è alcuna presunzione da parte nostra, non intendiamo certo condurre, guidare, imporre e/o, peggio, bacchettare. Come moltissimi amiamo questo “mondo”, amiamo il lavoro che esso comporta e crediamo nello studio continuo e nelle necessarie verifiche quotidiane. Se è vero che nella nostra missione c'è anche la divulgazione (è vero, c'è!), non possiamo non prendere a cuore queste faccende e, con gli strumenti della comunicazione aperta e trasparente, dire qui la nostra.

Siamo sicuri che molti Amici, Compagne e Compagni d'arme e soprattutto Colleghi Istruttori, Schermidori, Combattenti e Marzialisti condivideranno ed apprezzeranno, se non le parole, quantomeno lo spirito, la buona fede ed anche la forte convinzione che sostiene questo nostro intervento.

Siamo, come molti altri dalla parte delle cose che vanno fatte bene e con attenzione, senza leggerezze e con la consapevolezza del difficile e meraviglioso compito di trasmettere e divulgare pezzi di storia e di tecnica, ma anche buoni esempi, positivi, puliti.

Saremo ben lieti se vorrete utilizzare queste righe inserendole nei Vostri regolamenti pregandoVi solamente di citarne la fonte, grazie.

Il nostro più sincero augurio di buon lavoro.

PREMESSA E CONSIDERAZIONI LEGATE ALLA REGOLAMENTAZIONE DI UN TORNEO.

Questi tipi di eventi, queste manifestazioni hanno senz'altro il pregio di richiamare pubblico, intrattenerlo e divertirlo, far conoscere luoghi, realtà e persone.

Sono momenti e occasioni per riunire Persone, Gruppi Storici, Rievocatori, Compagnie D'arme, Scuole e Accademie di combattimento, Ricercatori, Associazioni Storiche, Culturali e Sportive: sono queste delle “risorse” importanti, realtà che possono dare e trasmettere molto, arricchire la Gente e il Territorio.

Un torneo di scherma medievale è senz'altro un evento spettacolare e come tale deve coinvolgere, stupire, divertire, trasmettere sensazioni positive;

noi aggiungiamo che deve essere anche uno straordinario strumento per informare, educare e diffondere insegnamenti corretti e con l'appropriato linguaggio.

E' risaputo che preparare un evento fasullo, finto “costa” in termini di risorse ed energie quasi quanto prepararlo vero, storicamente fondato, contenitore di cose attendibili: gli sforzi e le energie rischiano infatti di essere gli stessi. Di diverso colore sono le sensibilità, le attenzioni ed anche le coraggiose ed impopolari decisioni (quali quelle per esempio di filtrare e selezionare le adesioni), sono questi atteggiamenti e scelte che pagheranno bene anche se non necessariamente subito.

Ci sono delle responsabilità, NOI tutti abbiamo delle responsabilità: chi si occupa di questi temi ha il dovere, l'onere e l'onore di **essere un buon divulgatore**.

Ci proponiamo ad un pubblico per mostrare, raccontare, descrivere, dimostrare e sensibilizzare; avviciniamo molte persone che giustamente ci vedono testimoni attendibili e informatori preparati. Non dobbiamo tradire questa fiducia. Dobbiamo essere pronti a tutto ciò. E' questa una occasione straordinaria, una occasione che è giusto affrontare con professionalità, impegno scientifico, dedizione, obiettività e preparazione culturale, tecnica e materiale: è nostro compito utilizzare il corretto linguaggio ed anche, permettetecelo, "dare il buon esempio".

Un combattente preparato: uno Scholaro, conosce bene la differenza che esiste tra uno scambio di colpi "liberi" (ma sempre controllati, senz'altro, per ovvie ragioni di sicurezza) destinati quantomeno a "toccare" rispetto, invece, ad una coreografia schermistica preparata per spettacolarizzare uno scontro: ci sono tempi diversi, colpi e velocità diverse, bersagli e approcci diversi, atteggiamenti diversi.

La difficoltà sta proprio nel **miscelare queste caratteristiche e necessità diverse** per ottenere un bell'esempio di scherma tecnica, in grado di presentare correttamente le caratteristiche di una vera e propria disciplina marziale, di combattimento e al contempo essere "visibile" anche ai non addetti ai lavori e quindi non solo interessare ma anche, perchè nò, divertire.

Altra cosa, che noi non condividiamo e non possiamo accettare, è invece sostituire la scherma (capita quando essa è carente) con uno spettacolo teatrale. Questo accade se ci si "dimentica" di partecipare ad un torneo schermistico e si glissa errando verso un concorso di teatralità. Pensiamo sia indispensabile rientrare nei ranghi e premiare i bravi ovvero chi lavora, studia, cresce, si prepara e si evolve.

In lizza tra i bravi (e non sono pochi per fortuna !) oggi vediamo anche gruppi di pseudo schermidori che si iscrivono con leggerezza al torneo: essi sono impreparati, capita spesso che non abbiano allestito nulla di specifico per l'evento. Sono pericolosi per se stessi e per il pubblico, offendono il buon lavoro altrui, squalificano la manifestazione e la sua organizzazione e soprattutto diffondono una immagine alterata e negativa di una disciplina, di un mondo che invece merita grande interesse perchè ricco e interessante e che è in grado di offrire competenze e professionalità.

Siamo del parere che ci si debba fermare un momento e rivedere alcune cose.

Se è vero che l'evento è imperniato su di un torneo schermistico e di combattimento anche teatrale pensiamo sia opportuno, anzi indispensabile tornare a parlare in primis di tecnica schermistica e di combattimento, di trattare la storicità nelle varie forme chiedendosi se è verosimile l'aneddoto proposto, se il vestiario, le armi difensive ed offensive sono attendibili, se il linguaggio è quello corretto.

La teatralità, la spettacolarità e l'interpretazione sono importanti, non devono sostituirsi alla disciplina di combattimento ma possono, con il giusto equilibrio far parte della cosa: pensiamo sia giusto chiedersi se c'è interpretazione, se i tempi, i messaggi sono istruttivi, efficaci, filologici pur rimanendo originali.

Proponiamo qui di seguito, nelle pagine successive, la struttura di un regolamento per un torneo tecnico spettacolare di scherma medievale/storica. E' un lavoro che mettiamo a disposizione di tutti (si voglia semplicemente citarne la fonte: www.pomoepunta.it).

Esso è senz'altro migliorabile e può essere adattato alle diverse necessità.

Grazie dell'attenzione.

Marco Andreoli e Lorena Quartero.
www.pomoepunta.it

"... L'Allievo sa che c'è un tempo per ogni cosa: il bere, il mangiare, il sonno, gli amori, non sono amici dell'armeggio. "

(La Regola - Marco Andreoli)

Regolamento

(Suggerito da pomoeputa.it)

TORNEO DI SCHERMA E DI COMBATTIMENTO MEDIEVALE

- La tecnica tradizionale codificata e la scherma spettacolare, insieme -

1. CARATTERISTICHE E FINALITÀ DEL TORNEO

Il Torneo sarà l'occasione per ogni coppia/gruppo partecipante di dimostrare in pubblico le proprie capacità tecniche all'interno di una prova (duello, performance, scontro, esibizione) che esprima solide basi di tecnica schermistica e gli aspetti spettacolari e scenici di corredo.

Al fine di evitare improvvisazioni dell'ultimo momento, **entro un mese** prima dell'inizio ufficiale della manifestazione, la coppia, il Gruppo che intende iscriversi dovrà comunicare per iscritto all'organizzazione le seguenti descrizioni di massima di ogni singolo duello/scontro in programma indicando chiaramente nell'ordine:

- *epoca di riferimento e localizzazione geografica,*
- *eventuale indicazione di uno o più codici schermistici presi come riferimento tecnico,*
- *descrizione di massima dell'armamento difensivo,*
- *descrizione precisa di tutte le armi offensive (proprie ed improprie) utilizzate,*
- *descrizione di massima dei personaggi e del loro status sociale.*

Quanto sopra è essenziale per perfezionare l'iscrizione al torneo. La stessa descrizione sarà presentata dall'Araldo al momento dell'ingresso in steccato poco prima dell'esibizione.

2. CATEGORIE

Vi sarà un'unica categoria di iscrizione ed un'unica premiazione.

3. MODALITÀ DEI DUELLI

Al di là delle singole coppie in lizza, per quanto riguarda i Gruppi essi potranno presentare fino ad un **massimo di tre duelli**, ogni singola persona avrà la possibilità di combattere in gara una sola volta, ma potrà comunque essere di supporto o interagire in una scena nella quale combattono altri compagni. La durata di ogni singola prova, tempo misurato dall'ingresso nello steccato fino al momento dell'uscita, dovrà essere **compresa tra i 3 e i 5 minuti circa**. Il tempo dedicato al combattimento, allo scambio di colpi deve essere indicativamente non inferiore ai **3/4** del tempo complessivo della prova. Nel caso in cui si sfiorino i cinque minuti, la performance potrà essere interrotta dalla Giuria Tecnica in qualsiasi momento. Durante ogni esibizione sarà garantita la presenza, distribuita sul confine interno dell' arena, di almeno quattro volontari schermidori (a rotazione compagni d'arme dei concorrenti e/o altri concorrenti) attenti "a fare sicurezza" con "garbo e autorevolezza" e capaci a contenere prontamente le imprudenze del pubblico (invasioni dello steccato, improvvisi passaggi di persone e quant'altro).

4. MODALITÀ DEL TORNEO

Ogni singola prova/performance/duello/combattimento deve essere conforme a quanto di seguito indicato nei "Criteri di Giudizio" (Punto 6).

Al termine di essa, ogni singolo Giudice della Giuria, darà un punteggio, un voto.

La somma di tali voti darà il voto complessivo di ogni coppia concorrente (e della sua performance).

I giudici stileranno quindi una classifica generale assoluta che porterà ad assegnare il titolo di Campioni primi classificati, secondi classificati e terzi classificati.

In caso di parità del punteggio assegnato verrà disputato uno spareggio ripetendo

l'esibizione svolta precedentemente. Non si esclude che La Giuria e L'Organizzazione possano insieme decidere di optare per l'ex-aequo.

5. COMPOSIZIONE DELLA GIURIA

La Giuria sarà composta esclusivamente da persone competenti e sopra le parti che non sono coinvolte direttamente o indirettamente con la competizione. Come detto ogni Giudice darà il suo voto forte delle sue competenze e potrà consultarsi con gli altri membri della Giuria. Il giudizio della giuria è insindacabile e inappellabile. Chi si iscrive al Torneo accetta, rispetta e riconosce l'autorevolezza della Giuria e dei singoli Giudici. Sarà resa pubblica solo la graduatoria finale con il punteggio complessivo ottenuto da ogni singolo concorrente.

6. CRITERI DI GIUDIZIO

Il punteggio espresso da ogni singolo Giudice è segreto per il pubblico e per i concorrenti.

La valutazione e il giudizio saranno decisi in base ai seguenti criteri:

A) verifica sul campo di quanto descritto in sede di iscrizione (Punto 1),

la stessa descrizione, come già detto, sarà la “presentazione” al pubblico da parte dell'Araldo presentatore:

- *epoca di riferimento e localizzazione geografica,*
- *eventuale indicazione di uno o più codici schermistici presi come riferimento tecnico,*
- *descrizione di massima dell'armamento difensivo,*
- *descrizione precisa di tutte le armi offensive (proprie ed improprie) utilizzate,*
- *descrizione di massima dei personaggi e del loro status sociale.*

Nel caso in cui queste caratteristiche non siano confermate si provvede ad una **penalità fino ad un massimo di 10 punti** (due per ogni caratteristica mancante) che verranno immediatamente sottratti al punteggio complessivo dell'esibizione.

B) Tecnica schermistica: coerenza con le fonti storiche ufficiali e con i codici schermistici, atteggiamento e andatura adeguata, scelta e cura riservata sia all'armamento offensivo che difensivo, passeggio, postura/assetto, controllo del colpo sferrato e padronanza delle azioni, utilizzo efficace delle poste, esecuzione del gioco largo (mobilità delle gambe, legamenti, colpi di filo dritto e falso, ecc.) e del gioco stretto (tempi di ingresso, chiavi articolari, disarmi, bloccaggi, azioni e contrarie, ecc.), eventuale utilizzo sì di una scherma teatrale (tempi dilatati, azioni enfaticizzate) a patto che le azioni confermino la fattibilità e l'effettiva efficacia di un maneggio valido e funzionale. Preparazione atletica personale all'altezza della prestazione. Bene velocità, precisione, gioco veloce, bene anche le necessarie pause di studio e di “attesa”, critici verso alcune eccessive e senz'altro improbabili manifestazioni di acrobazia. Votazione in trentesimi: **da 1 a 30** (senza mezzi voti).

C) Storicità: contesto e ambientazione storica, plausibilità dell'evento (della trama), caratteristiche dell'armamento offensivo, difensivo, il vestiario e gli accessori. Votazione in ventesimi: **da 1 a 20** (senza mezzi voti).

D) Teatralità: presenza scenica e padronanza dei tempi teatrali, efficacia nella recitazione, utilizzo del corpo e soprattutto della voce, spettacolarità convincente, linguaggio corretto. Votazione in decimi: **da 1 a 10** (senza mezzi voti).

Come già detto, il voto di ogni coppia definitivo/complessivo utile ai fini della graduatoria sarà dato dalla somma dei voti assegnati da ogni singolo Giudice: i trentesimi più i ventesimi più i decimi meno gli eventuali punti di penalizzazione; **a questo numero sarà quindi aggiunto il punteggio (da 1 a 5) ottenuto nell'acclamazione popolare (vedi punto 7).**

7. ARBITRAGGIO E COMPORTAMENTO DI GARA

All'inizio della manifestazione l'Araldo, a nome dell'Organizzazione, esorterà il pubblico a non transitare e a mantenersi sempre al di fuori dello steccato, inviterà tutte le persone a tenere un appropriato comportamento sottolineando quanto sia importante che tutti concorrano, con la loro attenzione, a mantenere alti i livelli di sicurezza. Sicurezza, rispetto del prossimo, legalità sono alla base di tutto: in loro assenza si sospende immediatamente e si può arrivare alla immediata squalifica e all'allontanamento. I giudici nomineranno un referente/portavoce/presidente della Giuria.

Come detto e sottolineato la sicurezza ha la precedenza su tutto.

Sono vietate le punte ravvicinate dirette al collo, al viso, alla testa, nel caso ci sarà richiamo, penalità decisa dalla Giuria o squalifica. Non ci devono essere mai stati psicofisici alterati, gesti incontrollati, atteggiamenti e leggerezze che possano anche solo potenzialmente arrecare danno. In caso di rischio: azioni a ridosso dello steccato e quindi del pubblico, armi improvvisamente diventare insicure, pubblico troppo vicino alla lizza, eccetera, un concorrente, un Giudice hanno la facoltà di interrompere l'azione e di segnalare il pericolo che deve rientrare prima della ripresa dell'attività. In ingresso e in uscita dallo steccato i concorrenti dovranno salutare rispettosamente la Giuria e il pubblico. La Giuria registra e può decidere per delle penalità da addebitare ai concorrenti per **azioni, atteggiamenti e linguaggi tenuti anche al di fuori della gara**, essa potrà sospendere momentaneamente o addirittura squalificare chiunque non si attenga alle regole o che tenga un atteggiamento particolarmente pericoloso e/o aggressivo, non ortodosso e non corretto,

che esegua colpi troppo violenti e soprattutto privi di controllo. La Giuria può, se lo ritiene opportuno, porre delle domande alla fine dell'esibizione proposta, allo scopo di avere ulteriori elementi per una più completa valutazione. Per quant'altro non espressamente qui indicato, i Giudici decideranno tra di loro accordandosi democraticamente. I giudizi della Giuria sono inappellabili.

"Voce al popolo !" Sarà stimolante, simpatico, coinvolgere il pubblico dandogli la possibilità di esprimere il proprio apprezzamento su quanto appena conclusosi nello steccato.

Una "votazione popolare", esortata dall'Araldo prima che si congedino i duellanti, dove: più il "Popolo" è rumoroso e più c'è apprezzamento. In una sorta di "applausometro" in una **scala da 1 a 5** la Giuria potrebbe aggiungere questo punteggio alla somma complessiva dei voti.

8. ARMI AMMESSE (* qui per "armi" si intendono *fedeli repliche metalliche di armi storiche medievali: ferri lunghi e corti sempre sprovvisti di filo tagliente e privi di punta aguzza*).

Si intende **obbligatorio quantomeno l'uso dei guanti** di protezione in cuoio, pelle, maglia di ferro o piastre di metallo, ed eventualmente si consiglia, se coerenti con la trama del duello, l'utilizzo di qualunque altra protezione, filologicamente corretta, per la testa e per il corpo (elmi di diversa foggia, camagli, zuparelli e gambeson, cotte di maglia, armature a piastre ecc...).

Sappiamo che un bravo schermidore mantiene in piena efficienza il suo arsenale che è il suo biglietto da visita.

E' ammesso l'impiego di tutte le armi * storiche medievali da botta, da taglio e da punta,

- sono escluse quelle da getto (archi, balestre, frombole; asce e lance se lanciate),
- in linea di massima sono vietate tutte le azioni dove si preveda il lancio di un'arma, di un proietto.
- Senz'altro ammessi tutti gli scudi, i bastoni di varie forme, misure e gli attrezzi agricoli purchè tutti solidi, ben assemblati e in buon stato. Le armi indicate devono essere

adeguate al combattimento, idonee per i materiali utilizzati e perchè solide ed integre, definite tali secondo il parere e responso incontestabile dei Giudici.

Le armi devono infatti essere

- prive di filo, con bordi arrotondati e senza spigolo,
- con le punte ben stondate.
- Le lame **non devono presentare tacche e seghettature**, delaminazioni, bave e spigoli: i fili (arrotondati) devono essere **quindi ben spianati e uniformi**.
- I pomoli dovranno essere saldamente fissati con bottone (ribattitura del codolo), saldatura, brasatura.
- Attenzione, se trattasi di lame entro tutto il XV secolo **non sono ammessi pomoli avvitati**.
- Le armi in asta e le asce dovranno essere solide e ben assemblate.

Le azioni e le cose devono sempre essere tali da non creare pericolo per i propri compagni e per il pubblico: per esempio i lanci di cose che pericolosamente raggiungono i confini dello steccato non saranno accettati e saranno gravemente penalizzati.

Tutti gli armamenti utilizzati nel torneo, verranno controllati ed approvati dai Giudici in occasione della "verifica delle armi" prima dell'inizio della competizione. Le armi non approvate potranno e dovranno essere sostituite.

Eventuali sostituzioni d'arma dell'ultimo momento dovranno essere subito comunicate e sottoposte alla verifica della Giuria prima del loro eventuale impiego.

9. RESPONSABILITA'

I partecipanti al torneo devono essere in possesso di una polizza assicurativa RC personale o di gruppo che copra i danni arrecati a persone, cose o animali. I minori, solo dai sedici anni in su potranno concorrere a patto che siano confermate tutte le garanzie assicurative e a fronte di una specifica e personale *autorizzazione e liberatoria* redatta e sottoscritta dal genitore. I Giudici non sono responsabili di quanto accade all'interno della manifestazione. Gli organizzatori declinano ogni responsabilità civile e penale per gli incidenti accaduti a persone, cose o animali. Chi si iscrive al torneo **accetta incondizionatamente e in ogni singolo punto il presente regolamento**, altresì non solleva diritti sulla propria immagine autorizzando l'Organizzazione, per il solo contesto dell'evento, a registrare, produrre e diffondere (se con il dovuto rispetto e buongusto), immagini e filmati che la/lo coinvolgono.

.....

Modulo proposto da
pomoepona.it

DATA DELLA PROVA:						
	NOME DEL GRUPPO - COPPIA CONCORRENTE	PERIODO STORICO E LUOGO	TECNICA SCHERMISTICA Voto da 1 a 30	STORICITA' Voto da 1 a 20	TEATRALITA' Voto da 1 a 10	TOTALE (TS+S+T)
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						