



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 lunga abbinata alla 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 abbinata alla daga.

Fase eliminatoria e fase finale

Al termine della prima fase, verranno scelti i migliori cavalieri nei duelli di spada e i migliori cavalieri nei duelli con lancia e daga.

I duelli della fase finale, vedranno i cavalieri affrontarsi con l'uso delle tre armi (spada, lancia e daga) a discrezione del cavaliere.

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.



www.torneodelcignobianco.it
torneodelcignobianco@gmail.com

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.

Regolamento del duello con spada lunga

I due cavalieri che si affronteranno con spada lunga potranno colpire con la punta e con il taglio della spada qualunque punto dell'avversario. Sono anche consentiti colpi di pomo o elsa.

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

I colpi che assegnano un punto valido sono limitati a:

- Colpo di punta o taglio portato su tutti i punti non coperti da piastre dell'armatura
- Colpo di punta o taglio portato alla visiera dell'elmo.

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.

Manovre quali disarmi, atterramenti o altro saranno valutati punto o meno a discrezione del giudice. Sarà giudicato vincitore il cavaliere che porterà a segno per primo 3 colpi validi.

In ogni caso il giudizio del giudice sarà insindacabile.

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.

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

I colpi che assegnano un punto valido sono limitati a:

- Colpo di punta portato con la lancia o la daga su tutti i punti non coperti da piastre dell'armatura
- Colpo di punta portato con la lancia o la daga alla visiera dell'elmo.

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.

Manovre quali disarmi, atterramenti o altro saranno valutati punti o meno a discrezione del giudice. Sarà giudicato vincitore il cavaliere che porterà a segno per primo 3 colpi validi.

In ogni caso il giudizio del giudice sarà insindacabile.



www.torneodelcignobianco.it
torneodelcignobianco@gmail.com

Regolamento del duello con spada, lancia e daga.

Nella fase finale del torneo i 2 cavalieri potranno entrare in lizza dotati di spada lunga, lancia e daga.

Potranno utilizzare tutte le armi in qualsiasi ordine. Se nello scontro verrà abbandonata una o più armi a terra, queste potranno essere recuperate all'alt dei giudici per lo scambio successivo.

Per i punti permessi e i punti validi portati con la spada si veda il “Regolamento del duello con spada lunga”.

Per i punti permessi e i punti validi portati con la lancia o con la daga, si veda il “regolamento del duello con lancia e daga”.

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

Manovre quali disarmi, atterramenti o altro saranno valutati punti o meno a discrezione del giudice.

Sarà giudicato vincitore il cavaliere che porterà a segno per primo 3 colpi validi.

In ogni caso il giudizio del giudice sarà insindacabile.