

MONTELAGO CELTIC BATTLE

REGOLAMENTO

(Il presente regolamento è in via di definizione ed è soggetto a modifiche da parte dell'organizzazione)

Possono partecipare alla Montelago Celtic Battle tutti gli uomini e donne, anche alla prima esperienza, previa conformazione e accettazione del regolamento e iscrizione da modulo allegato da inviare via mail ad **artenomade@artenomade.com** o via **fax allo 0733.203258** entro e non oltre **venerdì 31 luglio 2009**. I partecipanti si potranno anche iscrivere direttamente all'Altopiano di Montelago al campo storico del festival da giovedì 6 agosto a venerdì 7 agosto entro le ore 15. Gli iscritti potranno partecipare solo se verranno ritenuti idonei dagli organizzatori che prevedono per l'occasione un allenamento obbligatorio presso il campo storico di Montelago il giorno venerdì 7 agosto 2009 dalle ore 10 alle ore 18.

Due armate costituite possibilmente da un numero uguale di combattenti si schiereranno nell'apposito terreno messo a disposizione dall'organizzazione per svolgere una finta guerra (conflitto agonistico). Per poter partecipare è importante capire ed accettare le regole qui descritte in modo da assicurare un pieno successo a questa prima edizione della "Montelago Celtic Battle".

COMPORAMENTO E FAIR PLAY: il gioco è bello se tutti rispettano le regole, basta un partecipante che si comporta male per mettere a disagio tutti. Questo gioco è basato sulla consapevolezza e l'autocontrollo. Colui che non rispetterà le regole di fair play e comportamento, verrà richiamato con un ammonizione visibile consistente in una fascia gialla legata al braccio. Se le regole verranno infrante di nuovo l'individuo verrà ammonito di nuovo con una fascia di colore rosso, dopo di che la successiva irregolarità verrà punita con l'esclusione.

Non essendoci arbitri neutrali, tutti gli scontri si basano sul senso di correttezza di tutti i partecipanti. Le lamentele e le scorrettezze dei combattenti sono la causa del fallimento del gioco. I diretti interessati potranno, se ne sentono la necessità, rivolgersi ai responsabili, per chiarire eventuali problemi. Spesso sono le osservazioni o ciò che si pensa di aver visto o capito che creano la base per problemi più grandi e incomprensioni successive. Per cui la regola importante è di non discutere durante la battaglia e risolvere sempre i problemi a fine battaglia prima di incominciare una nuova. I responsabili hanno il compito di verificare che il fair play venga rispettato con il buon senso e con la sua esperienza. A Montelago si viene in amicizia. In realtà c'è una sola Armata, fatta da amici da conoscere, che si divide in due schieramenti esclusivamente per aiutarsi e per divertirsi. E' vietato raccogliere a terra armi o scudi di altri combattenti. E' vietato anche assumere atteggiamenti distruttivi su tutti i materiali in genere.

AMBIENTAZIONE E COSTUME: elemento fondamentale per la buona riuscita dell'evento è quello di utilizzare attrezzature e costumi storici per meglio lasciarsi trasportare dal gioco. Sono ammessi vestiti e armamenti che vanno dal periodo degli antichi celti (-5000 a.C.) fino all'anno 1000 d.C. Altre digressioni o anacronismi devono essere autorizzate dall'organizzazione. Chi non avrà un aspetto filologico soddisfacente non potrà partecipare al gioco.

ARMI E PROTEZIONI: verranno autorizzate armi e protezioni solo se in armonia con l'epoca in cui si rievoca il gioco. L'organizzazione si riserva di non ammettere al gioco le armi e le protezioni che non risponderanno ai criteri di sicurezza. Verranno comunque messe a disposizione un numero limitato di armi e protezioni per i partecipanti.

SICUREZZA: le armi, armature e scudi possono essere di qualsiasi materiale, ma attinenti alle seguenti condizioni: 1) le armi non devono avere in nessuna parte di esse (manico, elsa, pomello) parte dure e rigide, tipo legno, metallo, plastica non imbottite. Se l'arma è tagliente deve avere un'imbottitura sufficiente a non potere fare male su un colpo di grande potenza
2) le armature non devono avere nessuna sporgenza, parte dure e rigide, tipo legno, metallo, plastica che non siano imbottite. L'armatura troppo spessa che fa perdere la sensibilità ai colpi ricevuti non può essere usata
3) Gli scudi non devono avere in nessuna parte delle sporgenze dure e rigide, tipo legno, metallo, plastica che non siano imbottite.
4) E' obbligatorio l'uso di una protezione alla testa, tipo elmo, anch'esso imbottito sulle parti pericolose.
5) E' obbligatorio l'uso di guanti (tipo da giardinaggio) su entrambi le mani.
6) E' obbligatorio per tutte le armi, le armature, gli scudi e gli elmi avere passato il controllo tecnico che apporrà un bollino di idoneità
7) E' consigliato, ma non obbligatorio, l'uso di una protezione per le parte genitale per gli uomini e per il seno per le donne.

REGOLE DI COMBATTIMENTO:

1. **TECNICA DEI COLPI:** I colpi validi devono essere portati con intenzione, decisione e forza (controllata) al bersaglio valido secondo l'appropriata tecnica. Non sono validi colpi fiacchi e colpi che raggiungono appena il bersaglio, né i colpi a ripetizione staccando l'arma di pochi centimetri dal bersaglio e colpendo di nuovo dopo meno di 2 secondi. E' vietato caricare con le armi e colpire imprimendo forza con il peso del corpo.

NB: i colpi di un alleato, anche se dati per errore, sono considerati dei normali colpi.

COLPO DI PUNTA: Deve essere portato estendendo il braccio verso il bersaglio controllando distanza e potenza dello stesso.

COLPO DI FENDENTE: Deve essere portato con un ampio movimento del braccio che deve coprire un angolo superiore ai 60°. Non sono quindi validi i colpi portati solo tramite una torsione del polso.

2. BERSAGLIO

BERSAGLIO PRINCIPALE: è il tronco dall'anca alle spalle; un colpo (non protetto dall'armatura) elimina l'avversario

BERSAGLIO SECONDARIO: il braccio, esclusa la mano, e gambe, esclusi i piedi; un colpo (non protetto dall'armatura) rende l'arto inabile, si deve gettare lo scudo e/o l'arma tenuta e non utilizzando più il braccio in alcun modo. Diventa impossibile manovrare armi a due mani. Chi viene colpito alla gamba deve adottare immediatamente la posizione in ginocchio

BERSAGLIO PROIBITO

Il bersaglio proibito è la testa, il collo ed attaccatura dello stesso, l'inguine, basso ventre, le mani e i piedi. Se un colpo giunge accidentalmente al bersaglio proibito non si hanno effetti, ma chi li porta può subire ammonizioni se viene rilevata una noncuranza nel controllo.

ARMATURA: Per chi possiede un armatura, ha per diritto ad una vita in più su tutte le parti protette; il primo colpo al bersaglio principale toglie una vita ma continua a combattere, mentre il secondo colpo risulta fatale e il partecipante deve assumere lo stato di morto.

CORPO A CORPO: è vietato spingere, colpire, afferrare con mani e piedi un altro combattente incluse le sue armi e protezioni.

STATO DI MORTE: quando si viene colpito ad un bersaglio principale che toglie la vita il partecipante deve cadere simulando la sua morte. Ha l'obbligo di rimanere in silenzio e fermo a meno che non ci siano combattimenti in corso che possono calpestarlo. In questo caso il morto si può allontanare strisciando a terra allontanandosi dalla zona a rischio.

BATTAGLIA E GUERRA: La battaglia si dichiara finita quando l'ultimo combattente di una delle due armate è morto. Le battaglie si succedono finché non arriva la fine della guerra determinata dall'orario stabilito dall'organizzazione. E' dichiarata l'armata vincente quella che ha vinto più battaglie.

GERARCHIA: Ogni armata possiede il suo organico di comando. Un combattente farà parte di una tribù/clan/compagnia che può variare da 6 a 20 elementi sotto il comando di un capo/capitano. Il capo supremo dell'armata, ossia il generale, potrà imporre il suo stile di comando personale adottando strategie e tattiche di battaglia a sua discrezione.

GIOCO DI RUOLO: Dal momento in cui si partecipa alla guerra, si diventa un guerriero/a. Ciò significa giocare, ovvero fare finta di incarnare un personaggio. E' importante che ognuno capisca e sia consapevole del suo gioco di ruolo in modo tale di alimentare l'ambiente e il divertimento.

NOME DI BATTAGLIA: E' solito e piacevole darsi un nome di battaglia. Ancor meglio farselo dare dalle persone che vi conoscono o che vi sanno leggere.

LIVELLI DI ESPERIENZA: Montelago Celtic Battle fa parte di una rete di eventi simili che si svolgono per ora in terra italiana. Questo sistema ha per scopo di riconoscere l'esperienza e l'anzianità dei partecipanti ad ogni guerra accumulati in tutti gli eventi associati nazionali e internazionali. Questo sistema si esprime in 10 livelli che si acquisiscono tramite punti esperienza partecipando ad ogni evento correlato. Ogni partecipante avrà un foglio personaggio dove sarà riassunta tutta la sua carriera di combattente.

TUTTE LE RICHIESTE O INFORMAZIONI PER CHI VUOLE PARTECIPARE ALLA MONTELAGO CELTIC BATTLE SARANNO DATE DAL FORUM
<http://montelagocelticnight.forumattivo.com>

PROGRAMMA DELLA MONTELAGO CELTIC BATTLE

Giovedì 6 Agosto

Ore 14,00: inizio montaggio campo storico

Ore 19,00: briefing generale

Ore 19,30-24,00: cena e vita di campo

Ore 24,00: silenzio

Venerdì 7 Agosto

Ore 10,00 -15,00: iscrizione e controllo tecnico per la Montelago Celtic Battle

Ore 10,00 -18,00: allenamenti

Ore 18,30 – 20,00 consiglio dei capi

Ore 20,00 – 22,00: briefing, cena e vita di campo

Ore 22,00: Concerto di Hevia

Ore 01,00: silenzio

Sabato 8 Agosto

Ore 8,00: sveglia e colazione

Ore 9,00: raduno delle armate

Ore 10,00 -15,00: guerra

Dalle 15 in poi: vita di campo e Montelago Celtic Night