

COCON XXXI

XIV anno dell'Era dei Signori della Guerra

Scopo del gioco e Responsabilità:

Rievocare la storia e le leggende degli eroi antichi attraverso una simulazione di scontri tra due squadre (guerra simulata tra due armate) che si affrontano per gioco. Queste Squadre saranno guidate dai SdG (Signori della Guerra) in una serie di scontri; ad ogni vittoria sarà attribuito un punto. Alla conclusione dell'Evento, la squadra con più punti di vittoria sarà dichiarata vincente. L'organizzazione della Cocon è affidata alla Associazione Culturale Sportiva Dilettantistica-Ricreativa COCON.

Partecipante:

Per partecipare occorre essere in regola con l'iscrizione secondo le procedure altrove descritte. Inoltre:

- I Partecipanti con ruolo Pugnante (Scherma Medioevale), ovvero "Combattenti" devono fare parte di compagnie riconosciute dai DdG. Al primo anno di partecipazione saranno a disposizione di questi ultimi per bilanciare le armate, come avviene per i Ronin.
- I Partecipanti con ruolo Non Pugnante (Danze Storiche o Giochi Tradizionali), ovvero "Non Combattenti" partecipano all'evento con ruoli definiti dai DdG.
- Non possono partecipare bambini sotto i 7 anni.

Categorie di combattente:

- **Guerriero**, ognuno sarà tale per almeno due anni (a partire dal primo anno come combattente), può usare spada corta, scudo e, dopo la prima partecipazione con questo ruolo, potrà usare tutte le armi che costano 0 SLOT.
- **Veterano**, dal terzo anno (dopo approvazione dei DdG), può usare tutte le armi e riceve uno SLOT.
- **Elite**, dal dodicesimo anno (dopo approvazione dei DdG), riceve un altro SLOT.
- **Eroe della Cocon**, riceve uno SLOT.
- **Capitano**, riceve uno SLOT (se la sua compagnia è di almeno 7 combattenti, compreso lui, all'inizio della Cocon).
- **Cavaliere Errante**, riceve uno SLOT extra, non fa parte di una compagnia, può esprimere la preferenza con quale SdG schierarsi. Il numero è limitato a uno per SdG, che sceglie quale farà parte della propria Banda Guerriera.
- **SdG**, ha un totale di quattro SLOT.
- **Capo di Guerra** (CdG), è il braccio destro del SdG.
- **Ronin**: non appartenete a nessuna Compagnia (per vari motivi).

SLOT:

Ogni SLOT dà la possibilità di scegliere tra, armatura (**1S**), arma da taglio/botta: ascia/mazza (**1S**), spada di taglio o sciabola (**2S**), scudo maggiorato (**1S**) scudo extra (**2S**). Un combattente, può usare al massimo 3 SLOT per se stesso.

2 SLOT possono essere utilizzati per avere 1 Punto Vita addizionale (se si è in possesso della "Cintura di Protezione").

Un Capitano o SdG che ha 4 SLOT deve cederne uno ad un combattente Veterano della propria formazione.

Il costo e l'uso degli SLOT può cambiare in base al tipo di Compagnia se si sceglie la categoria "Speciale" (vedi sotto).

I Guerrieri NON possono ricevere SLOT extra. I Veterani e gli Elite solo 1 SLOT a persona.

Bersaglio:

Il bersaglio valido è il tronco sopra l'anca fino a l'osso sotto il collo, le spalle le braccia fino al gomito. Il bersaglio non valido è l'avambraccio, le mani, il collo, la testa (*) e tutte le parti sotto l'anca. Quando viene colpito il tronco, si simula una morte, quando viene colpito il braccio (sopra il gomito) o la spalla si deve lasciare quello che tiene e si porta il braccio dietro la schiena, il combattente diventa "colpito". Un secondo colpo a segno su chi ne ha già ricevuto uno valido lo elimina per quello scontro. COLPO ALLA SCHIENA: **vedi il Manuale di Combattimento**.

(*) **Se viene colpita, involontariamente, la TESTA, la persona che ha inferto il colpo sarà considerato a sua volta colpito.**

Compagnia:

Una compagnia è formata da un Capitano e da un numero minimo di **6** combattenti e massimo **11**. Le compagnie devono presentare il modulo C2 entro il 20 febbraio. Il Capitano può chiedere di formare una Compagnia SPECIALE che cambia alcune regole sull'armamento ed equipaggiamento con cui la compagnia può partecipare (vedi All. 2).

Warband e Generali:

Ogni SdG avrà una Banda Guerriera costituita da una Compagnia, i suoi seguaci personali e un Cavaliere Errante.

Verrà fatta una elezione in cui tra i SdG verranno scelti i due SdA. Entrambe possono, se vogliono, nominare il proprio CdG come Generale.

Armate:

Il Giovedì della Cocon saranno costituite le due armate; i due SdA insieme al proprio CdG, sceglieranno a turni, prima tra i SdG presenti, poi tra le Compagnie. Per il bilanciamento finale si assegnano Ronin e nuovi combattenti ancora non assegnati.

Materiale e comportamenti di gioco

Abbigliamento:

I partecipanti devono vestirsi con abbigliamento in linea con la compagnia di appartenenza. Equipaggiamento costumi e protezioni devono essere autorizzate dalla commissione tecnica, l'esclusione di qualsiasi oggetto, costume e protezione in quella sede è insindacabile. Sono vietate le scarpe e tute ginniche e le T-Shirt, oltre a tessuti con scritte o palesemente moderni.

Equipaggiamenti/oggetti (Armi-di gioco) (vedi allegato 1 e allegato 2):

- Una mano
- Pugnale di notte, lama bianca e anima di legno imbottito di misura massimo di 25 cm.
 - Pugnale (Daga), anima di legno imbottito di misura massima di 35 cm.
 - Spada corta, anima in legno imbottito, la spada **misura** in totale tra 45 - 65 cm.
 - Spada lunga, anima in legno imbottito, la spada **misura** in totale tra 66 - 110 cm.
 - Ascia (mazza, martello), manico di legno (tipo rattan) imbottito, **misura totale** 70-90 cm totale. **(1S)**
 - Spada di Taglio e Punta, anima di legno (tipo rattan) imbottito, **misura totale** tra 70-90 cm. **(2S)**
 - *Giavellotti*, misura tra 120-200 cm, diametro dell'asta max 1,5 cm, **deve avere i colori della compagnia**, tranne il rosso.
 - Lancia corta, anima in legno con le punte imbottite, di misura tra +/- 10 cm di chi la usa, diam. minimo dell'asta 2,5 cm.
- Due mani
- Picca, anima di legno con le punte imbottite imbottito di misura tra 200-240 cm, diametro minimo dell'asta 2,5 cm.
 - Alabarda, anima di legno con punta e lama imbottite, di misura tra 200-240 cm diametro minimo asta 2,5 cm.
 - Ascia a due mani, anima di legno imbottito, di misura tra 110-170 cm.
 - *Arco*, trenta libbre massimo, frecce con anima di legno e la punta imbottita (vedi Manuale per i dettagli su frecce).
 - *Balista*, trenta libbre max, i proiettili devono essere in materiale sicuro, di misura 100-150 cm e di **colore rosso**.

Protezione:

- Guanti per entrambi le mani, per le femmine protezioni al seno. Per tutti è consigliata protezione all'inguine.
- Per la testa, la protezione filologica deve coprire completamente il cranio e più del 50% del viso.

Scudi

TAGLIA GUERRIERO		QUADRANGOLARI / ROTONDI		
		NORMALI	MAGGIORATI (1S)	EXTRA (2S) §
MEDIO	Fino 184 cm	40 x 65 / 55 Ø	50 x 75 / 65Ø	storico
GRANDE	185cm+/100kg+	45 x 70 / 60 Ø	55 x 80 / 70Ø	storico

Brocciere (buckler), di legno imbottito può essere usato con armi a due mani, dimensione 33 cm Ø

§ **Extra**: hanno dimensioni superiori allo scudo "Maggiorato", con forme storiche. Peso minimo di 4 kg.

Armature: (1S)

L'armatura deve avere un peso minimo di 4 kg, deve essere ben distinguibile e dotata di coperture agli avambracci e schinieri. Annulla il primo colpo sul bersaglio valido. Le armature possono essere fatte di legno, cuoio, metallo leggero. Se si indossa l'Armatura e si riceve un colpo ovunque sul bersaglio valido, si considera cancellato il suo effetto (come se l'armatura non ci fosse più).

Imbottitura:

Le armi e gli scudi non devono avere sporgenze di materiale duro e acuminato. Il materiale usato deve fare sì che le parti dure sottostanti non siano sentite in modo evidente spingendo con le dita sull'imbottitura. Le armi di tipo lancia e picca (e alabarda), devono avere una punta con una imbottitura extra, sia in diametro sia in profondità (vedi manuale). Le frecce e proiettile seguono regole speciali d'imbottitura. I Giavellotti devono essere fatti con asta leggera e colorati in modo diverso per ogni Compagnia.

Comportamenti:

Bisogna tenere in mente sempre gli appunti sotto elencati sullo spirito del gioco (altrimenti detto spirito coconico),

- Non si discute mai durante il gioco, alla fine di ogni scontro si chiariscono i problemi
- E' vietato abbandonare il Campo di Battaglia senza avere l'autorizzazione del proprio SdG.
- Chi ha perso la sua vita, deve rimanere a terra come "morto" finché la battaglia non sia conclusa.
- **Un colpo portato segno in modo legale ed efficace qualora chi lo subisce ne è consapevole DEVE essere considerato valido anche se non è forte, salvo per i colpi alle spalle che devono essere dati in modo chiaro e ripetuto: UN COLPO ALLE SPALLE ISOLATO PUO' ESSERE IGNORATO DA CHI LO SUBISCE** (se e quando: vedi gli approfondimenti sul Manuale di Combattimento).
- **Se si colpisce la Testa dell'avversario in modo diretto, chi ha eseguito il colpo viene considerato a sua volta colpito.**
- Quando si da un colpo **chiaro e netto** che non viene accusato da chi lo riceve, **chiarire dopo la battaglia e rappresentare la cosa superiormente (Capitano o DdG)**.
- Moderate i vostri colpi a seconda della corporatura del bersaglio che avete di fronte.
- Se avete fatto male vi dovete assicurare che il bersaglio non abbia avuto ferite serie o abbia problemi e se necessario interrompete il vostro combattimento per prestare soccorso.
- Chi userà un linguaggio, o manifesterà atteggiamenti non consentiti dal gioco, potrà essere escluso da una o più battaglie.
- E vietato raccogliere (durante il combattimento) qualunque tipo di arma da terra non propria o danneggiare materiale altrui.
- E' vietato spingere gli altri con o senza lo scudo in modo pericoloso, è permesso solo alle categorie elite, eroi, capitani e DdG di iniziare un "corpo a corpo" contro un combattente scelto e previo accordo fra le parti.
- E vietato usare un pugnale (daga) abbinato con un scudo, e impugnarla con la lama rivolta verso il basso.

NOTE ESPLICATIVE

(Allegato 2 al Regolamento 8.4 – Cocon XXXI - anno 2024)

ELEZIONE DEI SIGNORI D'ARMATA: verranno eletti con due votazioni: il popolo della Valle presente mercoledì sera e la Dea della Valle, subito dopo il popolo. In caso la Dea scelga un SdG differente da quelli scelti dal popolo, conta la mancata elezione da più tempo. In caso di ulteriore parità, si procede al duello.

OLIMPIEDI: Vengono organizzate in quattro prove, durante i giorni precedenti alla guerra. Le prove verranno scelte dall'apposita Commissione. Il programma e le prove possono variare. Ogni Compagnia sarà rappresentato da un atleta appartenente ad essa. Ogni atleta può partecipare SOLO ad una prova. Il Capitano della Compagnia che ottiene più vittorie avrà uno SLOT in più da consumare all'interno della sua Compagnia.

GUERRA NOTTURNA: ~~Si svolge il Giovedì sera (opzionalmente anche il Venerdì sera).~~

BATTAGLIA HIGHLANDER: I DdG possono decidere di fare una delle battaglie con questa modalità. Si tratta di una battaglia in cui ogni guerriero può scontrarsi con un guerriero alla volta e non può attaccare nessuno che sia già occupato in combattimento, fino a che questi non finisce lo scontro che sta facendo. Sono in pratica dei duelli collettivi che vengono svolti con le armi che ognuno usa normalmente. La scelta degli avversari ha come regola di attaccare il nemico più vicino che è libero da ingaggi.

DUELLI EROICI: durante una battaglia un SdG (o altre figure decretati all'inizio della Guerra) possono chiamare a "sfida" un altro SdG o Capo di Guerra o Eroe, all'inizio o durante la battaglia e non potranno essere interrotti fino al momento in cui uno dei due muore, dopo di che il vincitore può essere attaccato normalmente.

ARMAMENTO ed EQUIPAGGIAMENTO: Le armi devono essere costruite in legno con imbottitura ricoperta con nastro argentato. Le forme possono essere fantasy solo se autorizzate, altrimenti devono rispettare delle linee storiche. Per le armi da botta/taglio si deve consultare, oltre al Regolamento, anche l'allegato 1 sulle armi in cui si descrivono dimensioni e forma. TUTTE le armi a due mani da taglio, salvo eccezione specifica (vedere il Manuale), costano 0 SLOT. Solo la Spada da taglio (che si può abbinare ad altra arma o ad uno scudo) costa 2 SLOT. Referente di ogni compagnia sarà il Fabbro.

ECCEZIONI: è possibile chiedere una eccezione a una qualche regola o consuetudine della Cocon presentando un apposito modulo. Possono presentare questo modulo, ESCLUSIVAMENTE Capitani i cui componenti si sono distinti nel servizio SER.CO. o personalmente chi ha svolto ruolo di SER.CO durante una delle due precedenti edizioni della Cocon.

PUNTI VITA: ogni combattente ha 1 Punto Vita solamente, ma può, pagando 2 SLOT avere un altro P.V. addizionale, ma per fare questo dovrà indossare un nastro dorato chiamato Cintura di Protezione (appositamente fatta e deve essere autorizzata).

COLTELLO NERO: viene dato, con votazione del popolo segreta, alla fine della Cocon a chi ottiene molti voti. Qualunque combattente può votare colui che secondo lui non sente i colpi. La votazione avviene domenica mattina – a fine Cocon – e il malus vale per l'anno successivo.

SER.CO. (Servizio Cocon): sono degli impegni che vanno presi, su base volontaria, da parte dei partecipanti, che servono da ausilio allo svolgimento della Cocon. Vengono ricompensati con dei rimborsi spese valutati in base all'impegno e al tipo di attività svolti. Nel caso una Compagnia svolga un ruolo importante in più di uno di questi SERCO si guadagna la possibilità di richiedere eccezioni. Ogni Compagnia DEVE segnalare almeno un referente ogni 5 uomini specificando anche a quale di questi Ser.co si dedicherà quando presenta il Mod C2.

I SER.CO principali sono (un elenco maggiormente aggiornato e dettagliato si trova nel Manuale di Combattimento):

- CAMPO: si occupa di scavare le buche dell'organico, verificare che non venga lasciata immondizia in giro rilevando/risolvendo le problematiche relative ai campi moderno e storico.
- ISCRIZIONI: coadiuva i DdG nelle procedure di iscrizione.
- LUCE: si occupa di installare attivare l'illuminazione all'imbrunire ogni giorno.
- BAGNI: si occupa di scavare ed installare i bagni, oltre che della loro manutenzione.
- EVENTI: si occupa di Olimpiadi, torneo di compagnia ed eventuale festa del sabato sera.

MANUALE DI COMBATTIMENTO: allegato di 22 pagine in cui viene analizzato in profondità sia il regolamento che il materiale utilizzato alla Cocon. E' il regolamento completo e di riferimento per ogni regola o problema.

GUERRA: La Guerra verrà combattuta in due giornate separate, con orari e modalità che verranno spiegati dai DdG in apposito briefing. Il vincitore di entrambe le giornate sarà il vincitore della Cocon.

ACCAMPAMENTO STORICO: è il campo principale dove si svolgono tutte le attività principali. Vi si possono solo montare tende storiche e non può accederci chi ha nell'equipaggiamento di campo materiale moderno (non basta avere una tenda storica).

DEA DELLA VALLE: è la Valle del Cupale stessa che ci accoglie ogni anno e a cui ci si riferisce come una entità superiore.

VADEMECUM DELLA VALLE
(Allegato 3 al Regolamento 8.4 – Cocon XXXI - anno 2024)

Norme ed indicazioni di comportamento per i coconisti durante la COCON

- 1) L'ingresso nell'Accampamento, e quindi la partecipazione all'evento, è consentito solo a chi ha un ruolo, combattente o non combattente, nell'armata della Cocon. **Non sono ammessi "curiosi" o "turisti".**
- 2) Appena arrivi all'Accampamento, DEVI eseguire le procedure di verifica ed iscrizione seguendo le indicazioni dei DdG;
- 3) Verifica l'equipaggiamento da combattente almeno una settimana prima della Cocon, in modo che sia sicuro ma anche curato esteticamente. Un equipaggiamento trascurato o di scarsa qualità estetica significa un basso rispetto degli altri e dell'Evento stesso. **Non è permesso l'uso del nastro argentato per riparare scudi o parti di armatura durante la Cocon. Se una cosa si rompe durante la guerra semplicemente si smette di usarla;**
- 4) Manterrai in ordine la parte di accampamento dove appoggerai le tue cose, evitando di avere in vista materiale, sacchetti, immondizia, equipaggiamento che risulti disordinato o abbandonato. Il materiale trovato o abbandonato devi portarlo nella zona "oggetti smarriti" (ma non ciò che è chiaramente immondizia). **Chiunque intenda utilizzare, in vista, equipaggiamento moderno (caffettiere, bottiglie varie in vetro o plastica, posate e borracce moderne, sedie e tavolini in alluminio, plastica o tela sintetica) dovrà montare le proprie tende ANCHE SE STORICHE nel campo moderno. Non è permesso avere in evidenza nessun tipo di materiale o equipaggiamento "moderno" nel Campo Storico.**
- 5) **Tutti i rifiuti non organici dopo averli diversificati dovrai riportarli a casa con te. MAI scaricarli in nessun cassonetto della zona (ovvero: Coccore, Bastia, Marena o Marenella).**
- 6) Appena fatto l'ingresso in Accampamento si deve stare in "costume". Questo può essere anche differente da quello della Compagnia di appartenenza ma deve essere "coconico" o storico. NON sono considerati storici: T-SHIRT (anche quelle con il logo dell'Associazione), cappelli di foggia moderna, occhiali da sole, scarpe ginniche o moderne, stracci, bermuda, pantaloni mimetici o tute da ginnastica, felpe e altre parti di abbigliamento in uso nell'epoca contemporanea, con disegni e scritte varie. Anfibi e scarpe da Trekking devono avere colori che vanno dal nero al marrone ed eventualmente si devono usare stoffe o pelli per coprire le parti che sono evidenti o non adeguate se non si usano gli schinieri o i gambali.
- 7) Le auto non possono essere parcheggiate in nessuno dei campi nei pressi dell'accampamento storico, e appena finite le operazioni di scarico vanno portate al parcheggio apposito **che si trova nello stesso campo del "Campo Moderno";**
- 8) Rivolgersi **SOLO** ai DdG, o agli specifici responsabili del SER.CO., per problematiche relative al campo, alla logistica e alle necessità **(incluso la prenotazione per la cena del sabato)** senza includere altre persone estranee all'organizzazione ancorché legate alla Cocon;
- 9) Usa i bagni previsti nelle modalità che vengono spiegate nei briefing e scritti sui cartelli. E' vietato disperdere nell'ambiente le salviette profumate (del tipo "fresh&clean").
- 10) Si potrà cucinare esclusivamente negli appositi locali, che saranno i soli luoghi dove si potranno accendere i fuochi e che saranno dotati di quanto necessario per farlo. Ogni altra forma di fiamma libera negli accampamenti, è vietata.