



COCON ANNO XXXI - 2024

MANUALE PER ARMI ED ARMAMENTI

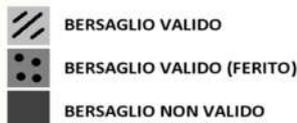
0 – FILOSOFIA

Lo scopo della Cocon è simulare, giocando, i combattimenti eroici e le battaglie “antico-medievali”. Altrove si parla anche della “Filosofia Coconica”, che permea tutto l’evento e i combattimenti a lui legati e che si basa sul “fair play” e sul rispetto del gioco altrui.

Dimenticare questo significa non far parte della Cocon.

1 – COMBATTIMENTO

1.1 - REGOLE FONDAMENTALI



0. VITE

Ogni guerriero alla Cocon ha una sola Vita, che si rigenera dopo ogni battaglia (specifiche protezioni possono aumentare la resistenza ai colpi: vedi dopo).

1. BERSAGLIO VALIDO

Il Bersaglio Valido è il tronco sopra l’anca fino all’osso sotto il collo, le spalle e le braccia sino al gomito. Il gomito è considerato Bersaglio Valido.

Quando si viene colpiti al TRONCO, si perde la Vita. Questo provoca la morte se non si ha una protezione.

Quando si viene colpiti al BRACCIO (dalla spalla, sino al gomito, gomito compreso) ci sono due casi:

A- Se chi riceve il colpo è senza Protezione, il combattente diventa FERITO e perde l’uso di quel braccio: deve quindi lasciare quello che tiene nella mano corrispondente e mettere il braccio dietro la schiena se possibile. Nel caso si stia impugnando un’arma a due mani, questa deve essere lasciata, indipendentemente dal braccio colpito.

B- Se si era già stati FERITI al BRACCIO si muore (quindi 2 colpi sullo stesso braccio uccidono chi li subisce).

2. BERSAGLIO NON VALIDO

E’ considerato Bersaglio Non Valido: la testa (**vedi nota speciale**), il collo, le braccia dal gomito sino alle mani e tutte le parti al di sotto dell’anca. Non è consentito utilizzare volutamente un Bersaglio Non Valido (mani o gambe) per deviare i colpi: tale gesto equivale a subire il colpo. Nel caso delle mani equivale a subire il colpo sul BRACCIO, nel caso delle gambe o di altre parti del corpo equivale a subire un colpo al TRONCO.

Nel caso di un avversario di sesso femminile occorre attenzione anche ai colpi diretti al seno. Se un bersaglio viene colpito accidentalmente in un Bersaglio Non Valido, occorre agire secondo i Comportamenti per la Sicurezza (Vedi Punto 5).

TESTA: se la testa viene colpita in modo diretto e deciso, chi ha inferto il colpo viene considerato COLPITO egli stesso, mentre chi lo ha subito no.

NOTA: Lo scopo di questa regola è di evitare che i partecipanti colpiscano “a caso”, soprattutto in linea, senza curarsi se si colpisce il viso dell’avversario. Non deve essere abusata ed entra nel merito qualora si tratta di colpi netti e forti direttamente alla testa e non di striscio o di poco conto effettivo o semplicemente su parti dell’elmo.

3. TECNICHE DI COLPO

Ricordiamoci che stiamo giocando alla Guerra eroica, per cui è giusto saper gestire i propri movimenti e intenzioni.

Le tecniche di colpo della Cocon, sono essenzialmente due:

3.1 Colpo di Punta (Affondo)

3.2 Colpo di Taglio

3.1 COLPO DI PUNTA (AFFONDO)

Il Colpo di Punta o Affondo è la tecnica di colpo Base della Cocon. Va, di solito, indirizzato verso la PANCIA dell'avversario così da limitare, in caso di deviazione, la possibilità di arrivare per sbaglio a colpire il collo o l'inguine.

3.1.A Colpo di Punta con Armi da Lancio

Nell'uso di armi da lancio è necessario prendere bene la mira. Per l'Arco lo si può fare solamente dopo aver combattuto un anno almeno con armi da mischia e dopo aver superato uno specifico Esame. Le armi da lancio non possono essere utilizzate per colpire un avversario nel corpo a corpo (sia giavellotto, sia arco, sia frecce).

3.2 COLPO DI TAGLIO

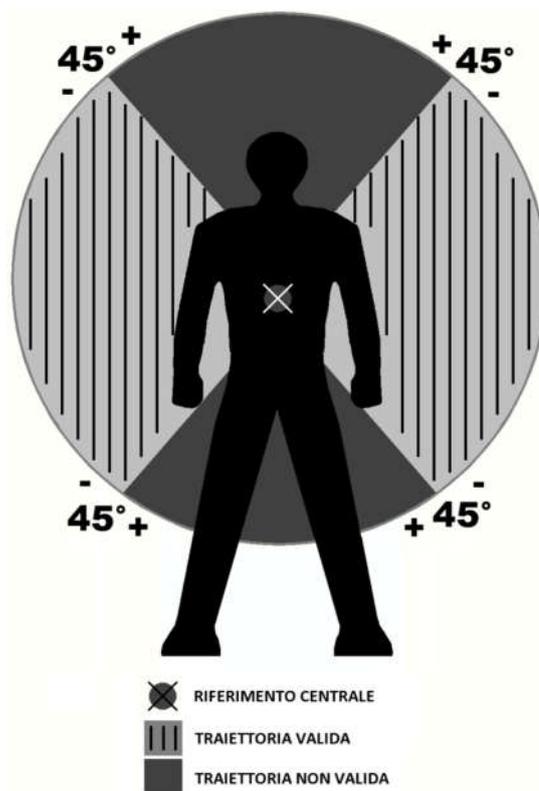
E' il più pericoloso nella Cocon poiché si ha sempre poco controllo nella forza utilizzata e i colpi diagonali vanno spesso verso punti delicati o vietati. Normalmente chi lo assesta non riesce a trattenere o controllare il colpo, occorre quindi porre ancora più attenzione onde evitare colpi troppo forti o incontrollati. Per utilizzare un'arma con questa Tecnica si devono conoscere le Traiettorie Valide e le Traiettorie Non Valide. Occorre superare uno specifico Esame per poter utilizzare le armi che seguono questa regola.

3.2.A Traiettorie Valide

Sono quelle che, prendendo come Punto di Riferimento la parte sotto lo sterno e sopra l'ombelico dell'avversario, hanno, rispetto ad esso, un angolo massimo di 45 gradi sia al di sopra che al di sotto. Occorre quindi adattare il colpo all'altezza dell'avversario.

3.2.B Traiettorie Non Valide

Sono tutte quelle che, prendendo come Punto di Riferimento la parte sotto lo sterno e sopra l'ombelico dell'avversario, hanno, rispetto ad esso, un angolo maggiore di 45 gradi sia al di sopra che al di sotto di tale centro. La Traiettoria Non Valida più pericolosa è quella a 90 gradi, ovvero dall'alto verso il basso. Tale Traiettoria va evitata sempre.



4. SIMULARE LA MORTE E LA FERITA

E' fondamentale simulare una morte o un colpo ricevuto verosimilmente con un grido. E' in verità uno dei punti fermi della Cocon. Ogni guerriero deve puntare ad una bella "uccisione" del proprio avversario e ad una ancor più bella "morte" da offrirgli se sconfitto. La "Filosofia Coconica", che si basa sul rispetto l'amicizia e il fair play, dà al gesto e alla simulazione della propria "uccisione" un'importanza elevatissima: è importante saper "morire" anche più del saper "uccidere". Senza una buona simulazione di questo, il combattimento perde tutto il suo valore.

Quando si viene colpiti al Bersaglio Valido (pag.1) occorre seguire queste 3 regole:

4.1 MORTE: Il bersaglio non aveva Protezioni e viene colpito al TRONCO, oppure una delle due BRACCIA e se si era già stati feriti in precedenza: in questo caso si simula la morte.

4.2 COLPITO: Il bersaglio aveva Protezioni e viene colpito al BRACCIO o al TRONCO. In questo caso si deve simulare la perdita della Protezione, con un grido, accompagnato dal numero di colpi ricevuti, normalmente “UNO” oppure più raramente “DUE”. Da quel momento è come se non si avesse più l’armatura/protezione.

4.3 FERITO: Il bersaglio è senza Protezioni e viene colpito a qualsiasi braccio non ferito. In questo caso si deve simulare la “FERITA” con un grido, accompagnato dalla parola “FERITO” o “BRACCIO”.

5. COMPORAMENTI PER LA SICUREZZA

- E’ importante moderare i colpi a seconda della corporatura del bersaglio che avete di fronte (anche se sono consentiti colpi di potenza superiore su chi indossa un’armatura)

- Se si colpisce per errore un avversario su un Bersaglio Non Valido (soprattutto su parti come testa – **che comunque ha una sua regola speciale: vedi PUNTO 2 Pag.1** - , collo e inguine), occorre accertarsi subito che non abbia avuto ferite serie o abbia problemi nel continuare lo scontro. Se è necessario si deve interrompere il proprio combattimento per prestare soccorso.

- Chi ha perso la Vita ed ha simulato la sua morte, deve rimanere a terra finché la battaglia non sia conclusa. Ci si può allontanare (stando bassi e/o con le mani alzate, in modo che sia chiaro che si è fuori combattimento) dalle situazioni in cui la battaglia infuria, per evitare di essere calpestati o colpiti accidentalmente.

- Nel caso di un evidente problema di gioco con combattenti che non accusano colpi validi, che colpiscono con eccessiva forza oppure hanno un comportamento non idoneo alla “Filosofia Coconica”, si deve aspettare la fine di una battaglia (così da NON interferire con l’andamento della battaglia stessa) per chiarirsi e risolvere. E’ importante riferire la cosa la questione al proprio superiore in comando: se si è un guerriero ci si può rivolgere al proprio Capitano, se altro ruolo al proprio SdG o DdG (vedi pag. 19). Saranno poi questi ultimi a prendere, se necessario, insindacabili provvedimenti disciplinari, che possono andare dal vietare l’uso di determinate armi/armature/equipaggiamenti, sino all’esclusione per una o più battaglie.

1.2 - REGOLE GENERALI

1. VALIDARE IL COLPO

Un colpo è Valido quando viene eseguito seguendo le regole descritte sopra. Ognuno è Arbitro di Se Stesso: è sempre colui che lo subisce a valutarlo, ma nel rispetto dell’avversario e delle regole. Inoltre questa valutazione di chi subisce riguarda esclusivamente SE viene colpito il bersaglio e non la sua forza poiché UN COLPO CONSAPEVOLE E A BERSAGLIO E’ SEMPRE VALIDO (cioè **non è possibile dire “ok il colpo era a segno ma non abbastanza forte per me...”**). Nell’indecisione, la prima scelta è sempre quella di Validare il Colpo, al fine di evitare la discussione (“*nel dubbio muori*” ...). È importante che fra i due combattenti ci sia consapevolezza reciproca del colpo a segno. Appoggiare sull’avversario la lama di un’arma e farla scorrere per simulare un taglio non è considerato Valido.

2. POTENZA DEL COLPO

Nella Cocon non è necessario vibrare il colpo con violenza, ma occorre che il colpo stesso sia comunque deciso, ben caricato e consapevole. È consentito effettuare un colpo leggermente più forte verso un bersaglio che indossa un’armatura, al fine di farlo accusare meglio o se l’avversario ha dimostrato di non accusare facilmente il colpo.

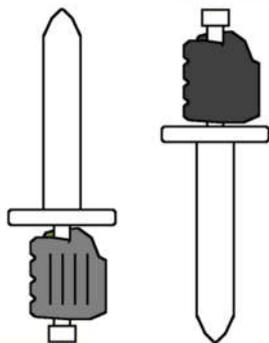
3. COLPO ALLA SCHIENA

Durante una battaglia, si può spesso incorrere in Colpi alla Schiena. **Questo tipo di colpo, se tirato singolarmente (cioè “un colpo e via”) NON E’ CONSIDERATO VALIDO SE e quando chi lo subisce è INGAGGIATO da un altro avversario frontalmente e chi lo ha inferto, non visto, si allontana subito dopo. Se chi lo subisce NON era ingaggiato il colpo risulta valido. Se viene dato un colpo alle spalle ad un avversario che CI sta fuggendo, ANCHE SE ISOLATO, il colpo è valido (poiché se stava fuggendo sapeva che poteva essere bersaglio di un attacco).** Se il primo Colpo **NON E’ STATO VALIDO**, è necessario dare un **SECONDO COLPO** che, al contrario, sarà sempre definito **VALIDO**. Per il buon svolgimento della battaglia, è corretto emettere un urlo quando si colpisce alle spalle così da far capire all’avversario che si tratta di un Colpo alla Schiena inferto da un guerriero nemico.

NOTA: Lo scopo di questa regola è di evitare i colpi alle spalle fatti in serie agli avversari *INGAGGIATI*, correndo e fuggendo subito dopo.

4. IMPUGNARE L'ARMA

Nessuna arma alla Cocon a parte la Lancia e la Picca, può essere impugnata con Presa Inversa.



III PRESA DRITTA (CONSENTITA)
■ PRESA INVERSA (NON CONSENTITA)

5. AFFERRARE L'ARMA DELL'AVVERSARIO

Non è possibile afferrare l'arma dell'avversario nei punti dell'arma che simulano il metallo (lame e punte) e che sono coperte da nastro argentato. Se questo avviene, si diventa automaticamente "COLPITO" al braccio.

Nel caso di aste delle lance e delle picche, solo i guerrieri più esperti possono afferrarle (vedi Manovre di Combattimento Avanzato).

6. SPINGERE/TIRARE/BLOCCARE L'AVVERSARIO

Di norma è vietato. Solo i guerrieri più esperti possono (vedi Manovre di Combattimento Avanzato).

7. MANOVRE DI COMBATTIMENTO AVANZATO

Di base, alla Cocon, tutte le altre manovre di combattimento non citate in queste pagine, sono vietate. Però, tra due combattenti esperti e che si conoscono bene, vi è sempre la possibilità di effettuare manovre definite di Combattimento Avanzato, come ad esempio iniziare una lotta a mani nude e coltelli, rotolarsi a terra, afferrare lo scudo, afferrare aste delle armi lunghe, ecc...

Queste Manovre sono permesse fra SdG, Eroi, Elite che possono coinvolgere, più raramente, anche Veterani (vedi Slot Armamento al Capitolo 3.3). Questi ultimi, infatti, possono subirle ma non iniziarle. Quando vengono messe in pratica, non devono mai provocare situazioni pericolose considerando che, molti Combattenti, possono avere ferite o problemi alle articolazioni dovute a infortuni precedenti rendendo queste tecniche rischiose per loro. Inoltre è vietato eseguirle nei pressi dei dirupi e delle parti di terreno scoscese.

Nel caso si esegua la Manovra Avanzata di afferrare l'asta di una lancia o di una picca, per disarmare l'avversario, la si deve sfilare dalle mani dell'avversario in pochi secondi. Se il tentativo di sottrarre o sfilare l'arma non riesce in pochi secondi si deve desistere altrimenti si viene considerati "COLPITO" al braccio.

2 – COSTUMI ED EQUIPAGGIAMENTO

La Cocon cerca di creare un'atmosfera storico/fantasy di libera immaginazione molto particolare e "sui generis" dove i partecipanti interpretano il ruolo di guerrieri, grandi condottieri e leggendari eroi, ma sono anche presenti delle figure spirituali, dei fabbri e dei non combattenti, che perpetuando un gioco che continua da decenni. Ma non solo. La vita da campo è parte fondamentale nell'evento, perciò si dà molta importanza all'aspetto dei costumi indossati e dei materiali utilizzati. Le armi, i costumi e le protezioni usate in battaglia devono essere autorizzate dalla commissione tecnica appositamente costituita alla Cocon, l'esclusione di qualsiasi arma, costume e protezione in quella sede è insindacabile.

2.1 – GIOCO DI RUOLO

La Cocon è un gioco collettivo, in cui c'è una sola armata di amici che si suddivide in due eserciti per la guerra. Durante l'evento è richiesto di seguire un atteggiamento adeguato al ruolo che si assume. Questo funziona solo se tutti fanno la loro parte. Essendo una simulazione - non storica - di guerra, i ruoli possono essere anche di comando o di subalterni. Si deve pertanto usare un linguaggio adeguato al ruolo ma anche nel rispetto degli altri. Questo include evitare volgarità e insulti, salvo quando questo non faccia parte del comportamento pre-battaglia e serva allo scopo di animare lo scontro. Non sono accettate invece imprecazioni, bestemmie, oscenità e insulti di ogni genere, gratuiti e senza il contesto di gioco.

2.2 - VESTIARIO

Nella Cocon i partecipanti devono indossare un abbigliamento corrispondente allo stile scelto. Questo può essere di origine storica o fantasy, dall'inizio della nostra storia al rinascimento, ma deve essere curato anche durante il tempo in cui si sta nell'accampamento, comprese calzature e vestiti caldi per la sera o in caso di meteo avverso, senza deroghe o eccezioni. Si consiglia più di un ricambio dato che le condizioni meteo e l'usura possono richiedere più di un cambio di abito.

La mancanza di cura nel vestiario o nell'armamento è una mancanza di rispetto dell'evento stesso e di coloro che profondono energia e impegno nel dare il meglio e migliorare il gioco a tutti.

2.3 - ELMO

L'elmo ha un ruolo di protezione fondamentale ed è obbligatorio per tutti i Combattenti e i Non-Combattenti che abbiano un ruolo attivo (cioè quei non-combattenti che anche se disarmati vogliono partecipare alla battaglia e muoversi con l'armata potendo essere colpiti, ad es. porta bandiera, porta-ordini, serventi alla balista ecc...). Deve offrire una reale protezione ed essere quindi costruito con materiali tali da garantirla come metallo, resina o cuoio rigido e dotato di un soggolo o di una allacciatura affidabili (onde evitare che possa essere accidentalmente perduto o sfilato proprio nelle azioni in cui servirebbe maggiormente). Deve coprire completamente il cranio e **proteggere il viso in modo efficace con un'apposita maschera o celata o attraverso un robusto nasale e/o paragnatidi. Deve avere Nasale/Paragnatidi/Maschera robusti e rigidi e quindi devono offrire reale protezione. Inoltre tutti gli eventuali spigoli rigidi sporgenti non devono essere sporgenti o taglienti e le viti e/o chiodi devono essere smussati e/o coperti efficacemente in modo da non graffiare.**

2.4 - GUANTI

Fondamentali per proteggere le mani che brandiscono armi e scudi. Sono obbligatori, ma devono inoltre essere di aspetto filologicamente corretto (NO guanti bicolori, da cantiere, in gomma o da motociclista per esempio).

2.5 - PROTEZIONE AL SENO/ALL'INGUINE

Per le femmine risulta fondamentale una protezione al seno essendo il petto parte del bersaglio valido durante le battaglie. Seppur non obbligatoria, è consigliata una protezione all'inguine.

3 – ARMI E ARMATURE

Sono ammesse solo una serie di Armi ed Armature di ispirazione antico-medioevale. Ognuna di esse è soggetta a regolamenti specifici che, oltre a fini estetici, hanno anche finalità di sicurezza. Inoltre tutte le armi e gli scudi devono avere SIGLE o il NOME DEL PROPRIETARIO in modo da rendere agevole la sua identificazione quando vengono smarrite o abbandonate.

3.1 NOZIONI GENERALI

3.1.A ESAME DI USO

Alcune armi necessitano il superamento di un esame per poter essere utilizzate. L'esame viene eseguito il prima possibile, al più tardi durante l'iscrizione, all'arrivo nel campo Coconico. Viene eseguito con la supervisione di un DdG o un Guerriero Abilitato.

3.1.B ARMAMENTO A TERRA

Nessuna arma o scudo, durante una battaglia, può essere raccolto da terra se non quelle di proprietà e comunque solo armi che non sono "MONO USO" (questo tipo di arma, infatti, non può mai essere raccolta da terra e "rilanciata"). Allo stesso modo è vietato danneggiare i materiali altrui. E' altresì vietato prendere oggetti di qualsiasi tipo (bandiere, elmi, scudi ecc... allo scopo di farne "trofeo"), *rubandoli*, anche solo per scherzo...

3.2 MATERIALI

Anima: Ogni arma deve essere costruita con l'anima di bastone in legno. Per le armi da punta è possibile utilizzare qualsiasi tipo di legno, mentre per le armi da botta/taglio (Sciabole, Asce e Martelli/Mazze) si deve utilizzare preferibilmente il "rattan". Non usare mai, invece, legni fragili (come i "manici di scopa"), che si romperebbero ai primi utilizzi creando immondizia, oltre che spreco di risorse e tempo.

Asta: Nelle Lance, le Picche e i Giavellotti è la parte di Anima compresa tra il Pomo (parte finale) e la Lama (o Punta). Non va imbottita e non necessita di essere coperta con nastro, pelle o altro.

Manico: Nelle Asce, Martelli e Mazze, la parte compresa tra la testa dell'arma e l'impugnatura deve essere imbottita di materiale morbido tipo spugna espansa (tappetino o simili), ricoperto a piacere con nastro adesivo, pelle, tessuto o altro (vedi la descrizione di ogni arma).

Lama/Testa/Punta: La parte dell'arma che colpisce deve essere fatta di materiale morbido ma non troppo soffice. Deve poi essere totalmente ricoperta di Nastro Argentato (tipo "American Tape") che deve essere usato esclusivamente per queste parti. Il filo della Lama della Spada da Taglio e Punta, deve essere percorso da un Nastro di colore Rosso. E' preferibile avere le spade a "lama" piuttosto che "a tubo".

Impugnatura: L'impugnatura delle armi può essere fatta con pelle, tessuto, cordino, nastro ecc...

Pomo: Il fondo dell'impugnatura (Pomo) ha, basilarmente, una funzione ornamentale, quindi non è obbligatorio per tutte le armi. Qualora presente deve essere costruito come se si trattasse di un Manico (vedi sopra). Può anche essere di altro materiale, purché non pericoloso per se stessi e gli altri. Sono quindi da evitare punte sporgenti e parti taglienti. Deve, in ogni caso, rientrare nelle misure indicate (viene contato nella misurazione).

Guardamano: La parte che protegge l'impugnatura e la mano del Guerriero (Guardamano o Guardia). Nella Spada non ha solo una funzione Ornamentale, **quindi è obbligatoria**. Può essere di qualsiasi materiale, sempre che non sia pericoloso per se stessi e gli altri. Da evitare quindi punte sporgenti e parti taglienti. Deve inoltre rientrare nelle misure indicate e, se necessario, imbottito al fine di evitare che negli scontri possa accidentalmente ferire gli avversari.

Tappo: Per "Tappo" si intende quella propaggine del manico che spunta nelle teste di Asce, Martelli e Mazze. Se presente (in quanto in base alla forma dell'arma può anche non esserci), deve essere imbottito.

3.3 SLOT ARMAMENTO

Gli Slot Armamento sono utilizzati da un guerriero per equipaggiarsi con armi e/o protezioni superiori e che reputa migliori o più adatte al suo ruolo. In base all'anzianità e livello si dispone da 0 a 4 SLOT.

Un singolo combattente può utilizzare sino a 3 Slot Armamento. Nel caso in cui possieda 4 Slot, quello eccedente il terzo, potrà essere ceduto ad un combattente (VETERANO o ELITE) della propria Compagnia (o Banda Guerriera per i Signori della Guerra).

OTTENERE SLOT ARMAMENTI:

- Si ottiene 1 Slot Armamento alla Terza Cocon da Combattente (Se ha eseguito correttamente la procedura, cioè ha fatto, durante uno dei primi due anni, da seguace ad un Signore della Guerra) – (VETERANO);
- Si ottiene 1 Slot Armamento alla Dodicesima Cocon da Combattente (ELITE);
- Si ottiene 1 Slot Armamento se si diviene Capitano di Compagnia;
- Si ottiene 1 Slot Armamento se si diviene Eroe della Cocon (EROE);
- Si ottiene 1 Slot Armamento per particolari meriti, regole ed eventi;
- Si ottiene 1 Slot Armamento se si diviene Cavaliere Errante di uno dei Signori della Guerra (SdG);
- Si può ricevere lo Slot Armamento del proprio Capitano di Compagnia (Vedi 4 - Note Esplicative pag 19).

3.4 ABBREVIAZIONI DELLE ARMI (Da usare, per il Capitano, nella Compilazione del FNdC)

SPADA CORTA:	SC	ARMI AD ASTA:	HAL
SPADA LUNGA:	SL	LANCIA 1 MANO:	LAN
SPADA A 2 MANI:	S2M	GIAVELLOTTO:	JAV
SPADA DA TAGLIO:	SX	ARCO:	BW
ASCIA 1 MANO:	AXE1	SCUDO BUCKLER:	(B)
MAZZA/MARTELLLO:	MAX	SCUDO NORMALE:	(N)
MART./ASCIA 2 MANI:	AXE2	SCUDO MAGGIORATO:	(M)
PICCA:	PK	SCUDO EXTRA:	(X)

NOTA: Tutte le armi devono avere SIGLA o NOME DEL PROPRIETARIO o il colore della propria compagnia per il riconoscimento.

3.5 – SCUDO

Nella tabella si riassumono sia i costi (in Slot Armamento) che i vari tipi di scudo. Le forme possono variare anche se di norma sono o tondi (tipo vichingo) o quadrangolari. Sono possibili anche altre forme, compreso l'uso di legno convesso, che devono essere concordate e autorizzate dagli SdG e che si giustificano per lo stile della Compagnia di appartenenza. In ogni caso nelle misure si conta sempre la parte più grande anche se lo scudo avesse delle parti vuote (tipo gli scudi peltasti o simili). Nel caso di forme particolari ci saranno disposizioni "ad hoc" per questi scudi, una volta autorizzati. Ci sono 4 Categorie, alcune di queste necessitano di un'anzianità differente:

BUCKLER (Broccchiere): corrisponde a un piccolo scudo da braccio **(B)**

NORMALE: è quello utilizzabile sempre da tutti anche alla prima Cocon **(N)**

MAGGIORATO: è necessario essere almeno Veterano per poterlo utilizzare **(M)**

EXTRA (Storico): che non ha limiti di forme dato che prende ispirazione da quelli realmente storici. Costa 2 SLOT ed è riservato solo a chi è più esperto **(X)**

Vari tipi principali di forme differenti di Scudi:



Ovale



"Normanno"



"Romano"



Tondo

I primi tre fanno parte della categoria "Quadrangolare" **solo quelli perfettamente tondi** fanno parte della categoria "Rotondo" (cambia il modo di misurare: vedi sotto Misure e Forme Ammesse).

REGOLE NELL'USO DELLO SCUDO

- E' vietato colpire con lo scudo. Tecniche particolari possono essere fatte solo da un combattente abilitato alle Manovre di Combattimento Avanzato (Capitolo 1.2 Paragrafo 7).

- Solo Uno: Durante la battaglia, non è permesso utilizzare più di uno scudo dei tipi Normale, Maggiorato o Extra. Se lo scudo non viene utilizzato, è vietato portarlo dietro la schiena o su altre parti del "Bersaglio Valido", con lo scopo di evitare di essere colpiti.

- **Scudo Buckler (Brocciero)**: Essendo uno scudo particolarmente piccolo e leggero, lo Scudo Buckler può essere utilizzato insieme ad un'arma che necessita l'uso di due mani. Costa 0 Slot e può anche essere utilizzato sullo stesso braccio di un'arma ad una mano e anche su entrambe gli avambracci (quindi in eccezione alla regola precedente di "Solo Uno"). Il Buckler può essere di qualsiasi forma ma il suo diametro/lato massimo è di 33 cm. Ha misura identica per tutti e quindi non tiene conto della Taglia dell'utilizzatore.

MISURE E FORME AMMESSE

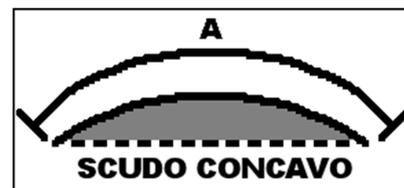
TAGLIA GUERRIERO		QUADRANGOLARI/ROTONDI (§)		
		NORMALE (0 Slot)	MAGGIORATO (1 Slot)	EXTRA (2 Slot)
Media	Fino 184 cm	40 x 65 cm / 55 cm Diametro	50 x 75 cm / 65 cm Diametro	Storico
Grande	185+ cm*	45 x 70 cm / 60 cm Diametro	55 x 80 cm / 70 cm Diametro	Storico

*= Oppure quando il combattente pesa più di 100 Kg

(§) Nota: le misure al di là della / si riferiscono al diametro se lo scudo è tondo. Le misure prima riguardano quelle massime per gli scudi "quadrangolari".

Se lo scudo supera le misure indicate passa alla Categoria superiore (sia per il costo in SLOT sia per la possibilità di utilizzo). Non deve essere troppo leggero.

Se lo **Scudo è concavo (o bombato)**, le misure vengono calcolate seguendo la curvatura della facciata preposta a subire colpi (lato lungo = A), salvo che quando si tratta di uno scudo tondo (tipo Oplon). In questo caso, dato che la forma non crea un reale vantaggio a chi lo porta, si misura la linea più corta (interna).



SCUDO EXTRA (STORICO): Questo tipo di scudo ha un regolamento a parte perché sono di questa categoria tutti gli scudi che riprendono forme storiche e che per tale motivo superano le misure massime concesse alla categoria "Maggiorato". Proprio per l'impatto sul gioco che normalmente questo tipo di scudo ha, si pretende uno standard molto alto, tanto per la forma che per l'estetica. E' l'unico scudo che ha un peso minimo, che è di 4 kg. E' necessario che ci sia un accordo con gli SdG prima di usare questo tipo di scudo alla Cocon.

3.6 – ARMATURA

Costo in Slot: 1

Cocon minime necessarie: 2 (Livello VETERANO)

REGOLE NELL'USO DELL'ARMATURA

- L'Armatura garantisce, al Guerriero che la indossa, la protezione dal primo colpo valido ricevuto (Capitolo 1.1 Paragrafo 1).

MISURE E FORME AMMESSE

- **Peso**: L'Armatura deve avere un peso minimo di 4 Kg. Nel calcolo di questo peso vengono considerati SOLO il corpetto con le spalline (se presenti) e l'elmo. Solo nel caso in cui il peso minimo non sia raggiunto da questi componenti, si possono aggiungere al calcolo, gli schinieri, **che però devono essere evidenti e ben fatti**.

- Al fine di venire considerata valida alla Cocon, un'Armatura deve essere particolarmente evidente. Deve coprire realmente il Bersaglio Validato e dev'essere chiaro che si tratta di una protezione e quindi costruita con materiali che siano o sembrino una reale protezione. Può essere mista cuoio/resina/metallo/legno ma deve coprire almeno parte del busto e della schiena, in modo che sia evidente e chiaro, al guerriero avversario, che si stia indossando un'Armatura, quindi NON deve essere coperta da stoffe o tunica.

3.7 – CINTURA DI PROTEZIONE

Costo in Slot: 2

Cocon minime necessarie: 3 (Livello almeno VETERANO) – **NOTA BENE:** il numero in circolazione è limitato. **Non possono essere autoprodotte (la loro produzione è stata a tiratura limitata - possono essere ricomprate o scambiate solo quelle originali con chi ne è in possesso attualmente, poiché sono le uniche autorizzate).**

REGOLE NELL'USO DELLA CINTURA DI PROTEZIONE

- L'equipaggiamento che assegna una Protezione in più è rappresentato da una striscia di stoffa che si mette a tracolla e che si estende obliquamente sia sul fronte che sulla schiena del combattente. Va indossata **SOPRA** ogni altra cosa (tunica/armatura/torso nudo). Non può essere modificata, annodata o messa in altro modo che quello standard. È fornita di un passante per assicurarla alla cintura in modo che non si perda o si muova troppo durante il combattimento.
- Questa "cintura", che è uguale per tutti e facilmente riconoscibile, garantisce, al Guerriero che la indossa, la funzione dell'Armatura (Capitolo 3.6).
- Necessita di un'autorizzazione per poter essere utilizzata e si possono usare solo le "cinture" originali.
- E' compatibile con l'uso dell'Armatura (con effetto cumulativo).

3.8 – PUGNALE

Costo in Slot: 0

Cocon minime necessarie: 0 (Livello: GUERRIERO)

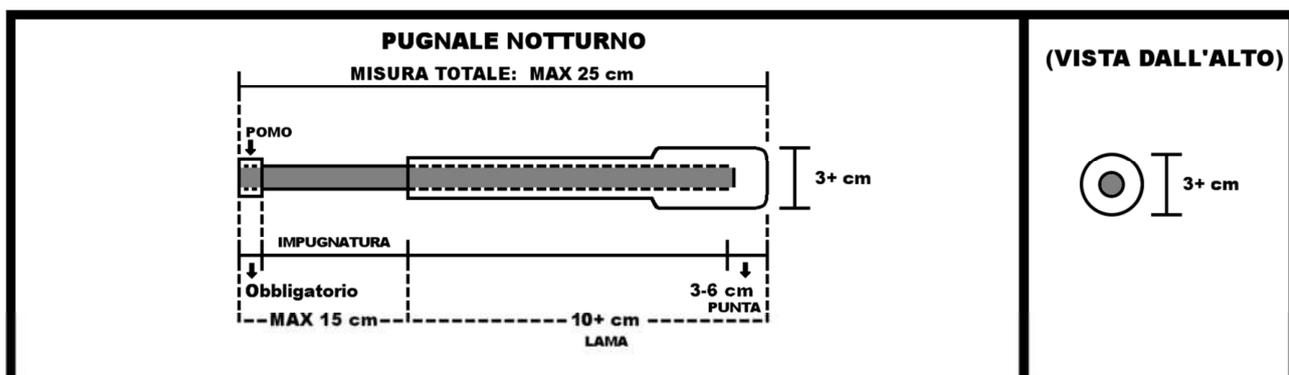
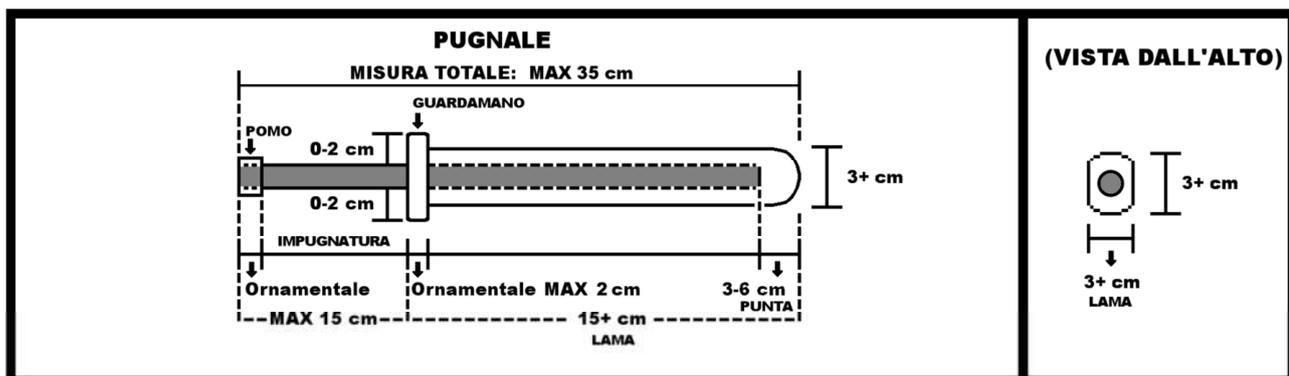
Utilizzo: 1 mano

REGOLE NELL'USO DEL PUGNALE

- Tecnica di Colpo: Il Pugnale segue le regole del Colpo di Punta (Capitolo 1.1 Paragrafo 3.1).
- Il Pugnale non può essere mai abbinato con l'uso di uno scudo normale, maggiorato o extra. Si deve prima lasciare lo scudo per poter impugnare il pugnale.

MISURE E FORME AMMESSE

Diametro del Bastone: 20 mm circa E' preferibile la forma "a lama" e non a tubo.



3.9 – SPADA DA PUNTA CORTA (SC)

Costo in Slot: 0

Cocon minime necessarie: 0 (Livello: GUERRIERO)

Utilizzo: 1 mano

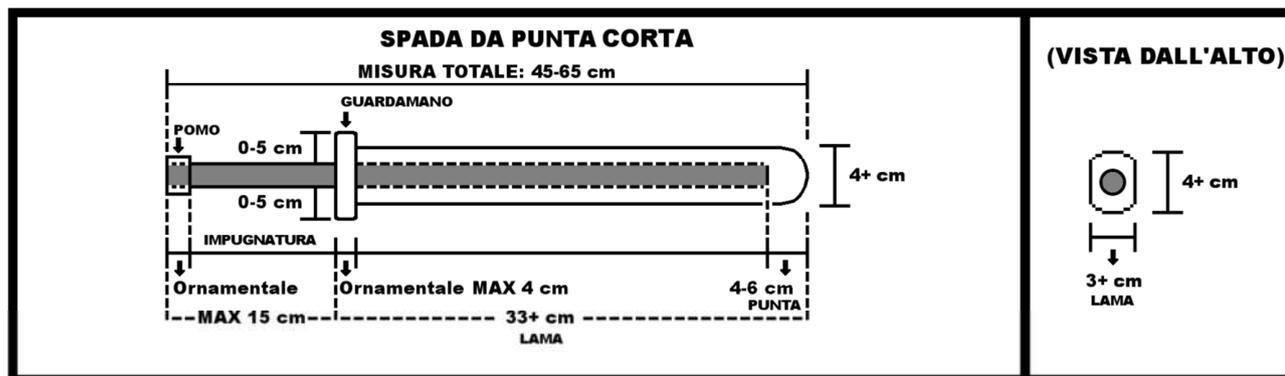
REGOLE NELL'USO DELLA SPADA DA PUNTA CORTA

- Tecnica di Colpo: La Spada da Punta Corta segue le regole del Colpo di Punta (Capitolo 1.1 Paragrafo 3.1).

MISURE E FORME AMMESSE

Diametro del Bastone: 20 mm circa

E' preferibile la forma "a lama" e non a tubo.



3.10 – SPADA DA PUNTA LUNGA (SL)

Costo in Slot: 0

Cocon minime necessarie: 1 (Livello: GUERRIERO) Anche se costa 0 Slot non può essere usata il primo anno.

Utilizzo: 1 mano

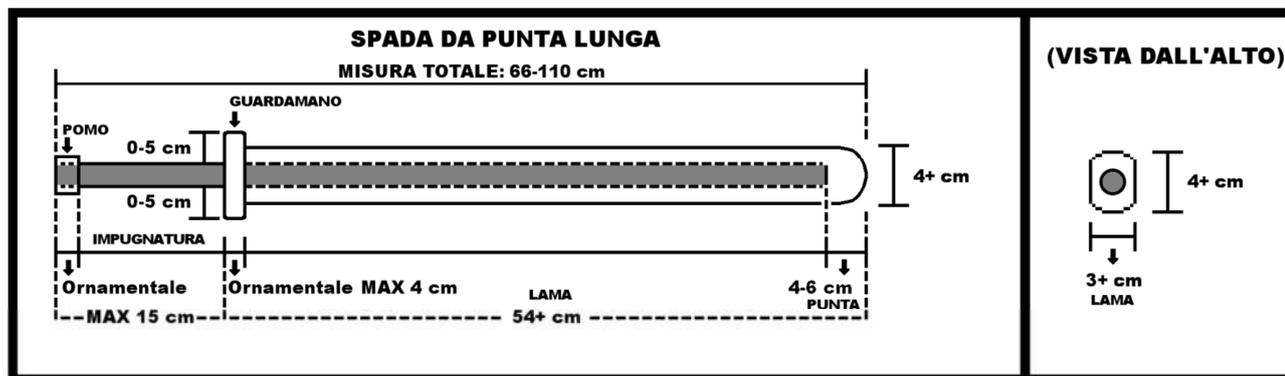
REGOLE NELL'USO DELLA SPADA DA PUNTA LUNGA

- Tecnica di Colpo: La Spada da Punta Lunga segue le regole del Colpo di Punta (Capitolo 1.1 Paragrafo 3.1).

MISURE E FORME AMMESSE

Diametro del Bastone: 20 mm circa

E' preferibile la forma "a lama" e non a tubo.



3.11 – LANCIA (LAN)

Costo in Slot: 0

Cocon minime necessarie: 1 (Livello: GUERRIERO) Anche se costa 0 Slot non può essere usata il primo anno.

Utilizzo: 1 o 2 mani

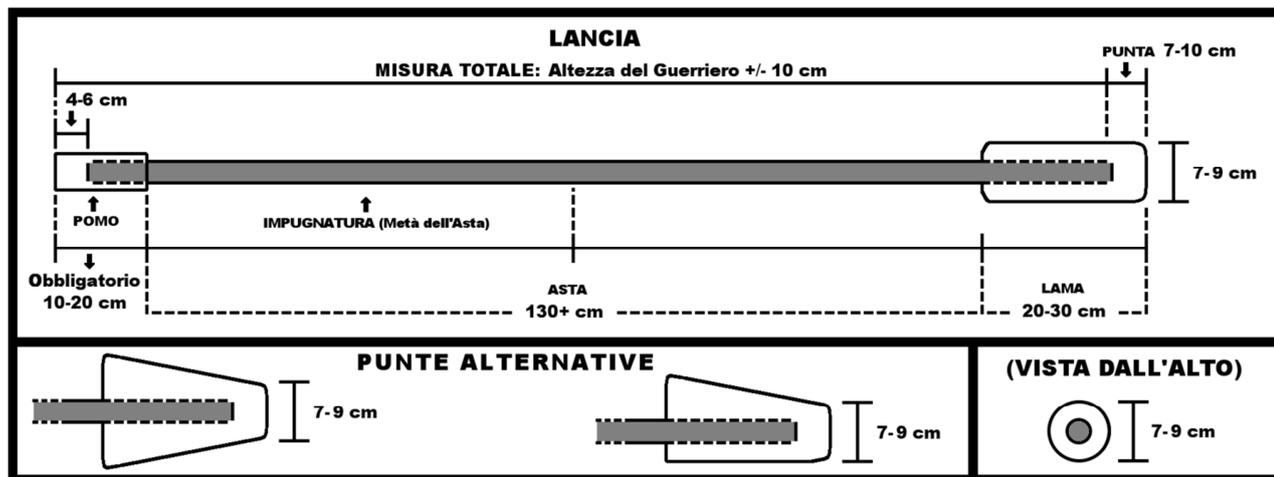
REGOLE NELL'USO DELLA LANCIA

- Tecnica di Colpo: La Lancia segue le regole del Colpo di Punta con Lancia e Armi a Due Mani (Capitolo 1.1 Paragrafo 3.1A).

- La Lancia necessita di un esame per poter essere utilizzata.

MISURE E FORME AMMESSE

Diametro del Bastone: 25 mm circa. È preferibile che la punta abbia una forma a lama o a foglia con la punta che comunque rientri nelle misure minime di sicurezza. (larghezza 7-9 cm)



3.12 – PICCA (PK)

Costo in Slot: 0

Cocon minime necessarie: 1 (Livello: GUERRIERO) Anche se costa 0 Slot non può essere usata il primo anno.

Utilizzo: 2 mani

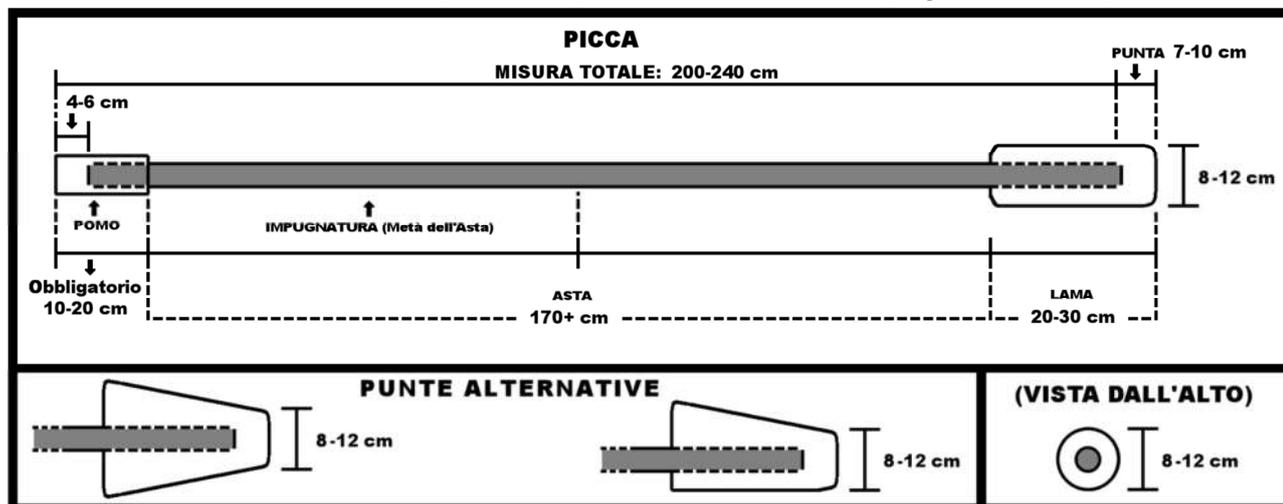
REGOLE NELL'USO DELLA PICCA

- Tecnica di Colpo: La Picca segue le regole del Colpo di Punta con Lancia e Armi a Due Mani (Capitolo 1.1 Paragrafo 3.1A). Entrambe le mani devono sempre essere presenti sull'asta. Non si può colpire estendendo un braccio e lasciando la presa con l'altra mano.

- La Picca necessita di un esame per poter essere utilizzata.

MISURE E FORME AMMESSE

Diametro del Bastone: 25 mm circa (NO Rattan) (larghezza 8-12 cm)



3.13 – GIAVELLOTTO (JAV)

Costo in Slot: 0

Cocon minime necessarie: 1 (Livello: GUERRIERO) Anche se costa 0 Slot non può essere usata il primo anno.

Utilizzo: 1 mano

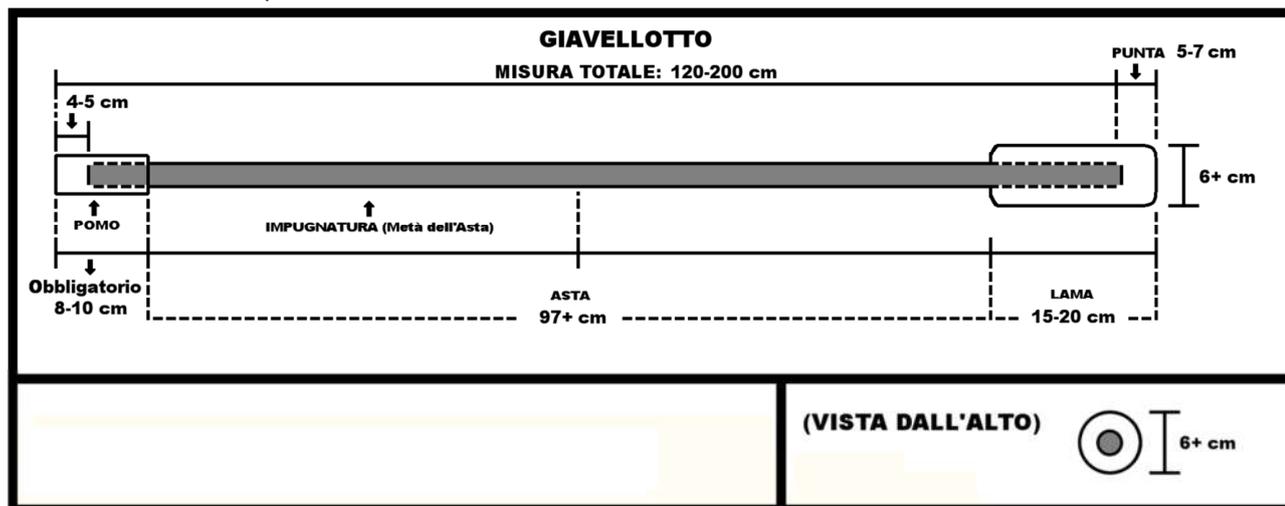
REGOLE NELL'USO DEL GIAVELLOTTO

- Tecnica di Colpo: il Giavelotto segue le regole del Colpo di Punta con Armi da Lancio (Capitolo 1.1 Paragrafo 3.1B).
- Il Giavelotto è un arma Monouso.
- Deve avere una colorazione di compagnia in modo da renderlo riconoscibile.
- Il Giavelotto necessita di un esame per poter essere utilizzato.

MISURE E FORME AMMESSE

Diametro del Bastone: 20 mm massimo

Materiale Ammesso: preferibilmente Rattan o Bambù



3.14 – MAZZA (MAX)

Costo in Slot: 1

Cocon minime necessarie: 2 (Livello VETERANO)

Utilizzo: 1 mano

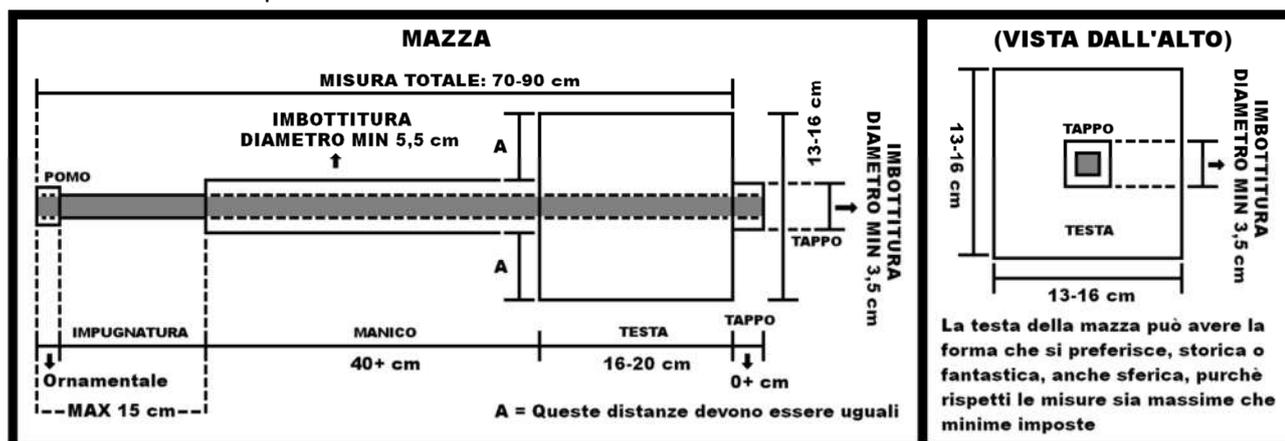
REGOLE NELL'USO DELLA MAZZA

- Tecnica di Colpo: La Mazza segue le regole del Colpo di Taglio (Capitolo 1.1 Paragrafo 3.2).
- La Mazza necessita di un esame per poter essere utilizzata.

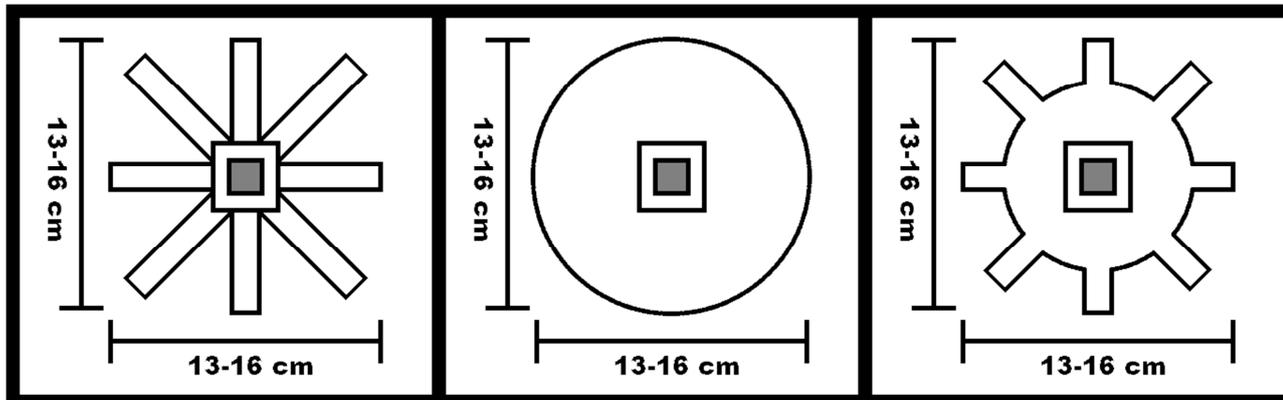
MISURE E FORME AMMESSE

Diametro del Bastone: 22 mm circa

Materiale Ammesso: preferibilmente Rattan



ESEMPI DI TESTE TIPICHE PER MAZZE



3.15 – ARMI AD ASTA E ALABARDA (HAL)

Costo in Slot: 1

Cocon minime necessarie: 2 (Livello VETERANO)

Utilizzo: 2 mani

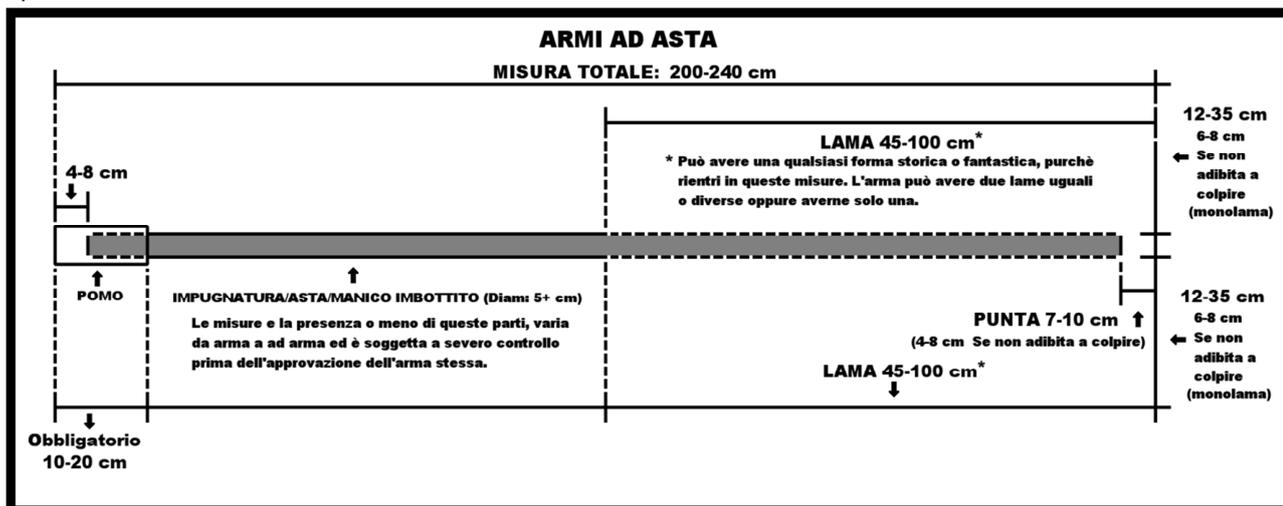
REGOLE NELL'USO DELLE ARMI AD ASTA E DELL'ALABARDA

- Tecnica di Colpo: Le Armi ad Asta e le Alabarde, seguono le regole sia del Colpo di Punta con Lancia e Armi a Due Mani, sia del Colpo di Taglio (Capitolo 1.1 Paragrafo 3).
- Le Armi ad Asta e le Alabarde necessitano di un esame per poter essere utilizzate.
- Questo tipo di armi sono molto particolari e vanno autorizzate preventivamente. Non è possibile descrivere in modo univoco tutte le Armi ad Asta e le Alabarde, ma ogni arma verrà autorizzata dall'apposita commissione in base alla sua realizzazione. Si consiglia, quindi, di prendere contatto con gli SdG prima dell'inizio della Cocon.

MISURE E FORME AMMESSE

Diametro del Bastone: minimo 25 mm

Spessore Lama: 4-6 cm



3.16 – ASCIA (AXE1)

Costo in Slot: 1

Cocon minime necessarie: 2 (Livello VETERANO)

Utilizzo: 1 mano

REGOLE NELL'USO DELL'ASCIA

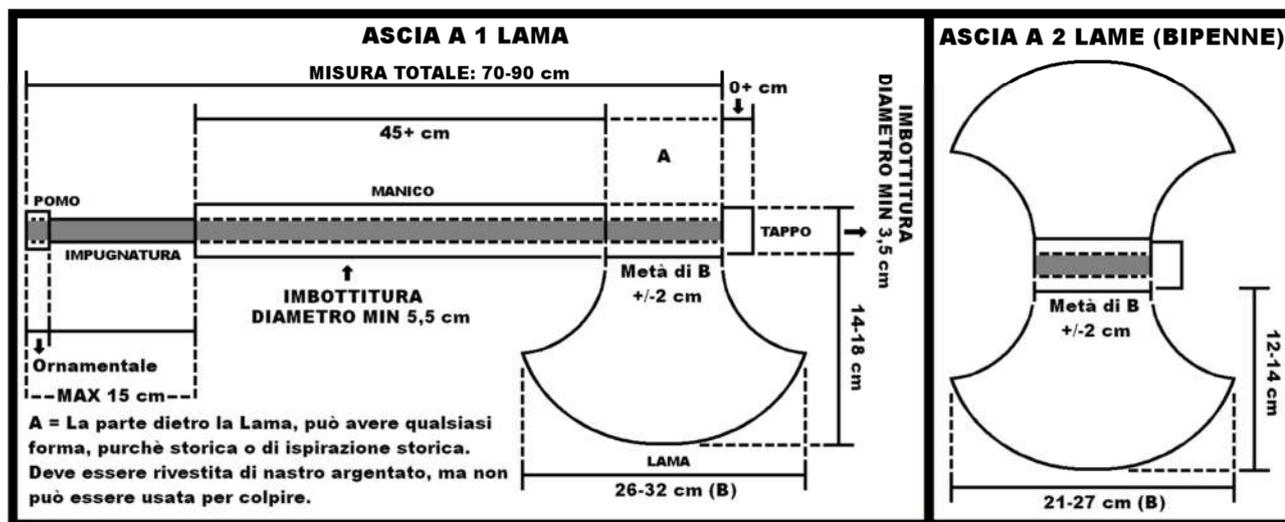
- Tecnica di Colpo: L'ascia segue le regole del Colpo di Taglio (Capitolo 1.1 Paragrafo 3.2).
- L'Ascia necessita di un esame per poter essere utilizzata.

MISURE E FORME AMMESSE

Diametro del Bastone: 22 mm circa

Materiale Ammesso: preferibilmente Rattan

Spessore Lama: 3-5 cm



3.17 – SPADA DA TAGLIO E PUNTA (SX)

Costo in Slot: 2

Cocon minime necessarie: 2 (Livello VETERANO)

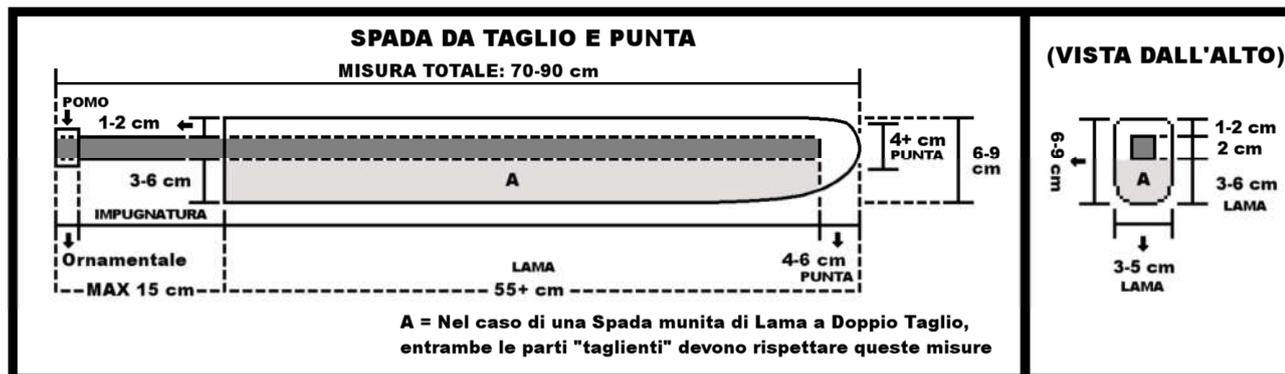
REGOLE NELL'USO DELLA SPADA DA TAGLIO E PUNTA

- Tecnica di Colpo: La Spada da Taglio segue le regole sia del Colpo di Punta sia del Colpo di Taglio (Capitolo 1.1 Paragrafo 3).
- La Spada da Taglio e Punta necessita di un esame per poter essere utilizzata.

MISURE E FORME AMMESSE

Diametro del Bastone: 20 mm circa

Materiale Ammesso: Rattan



3.18 – MARTELLO (MAX)

Costo in Slot: 1

Cocon minime necessarie: 2 (Livello VETERANO)

Utilizzo: 1 mano

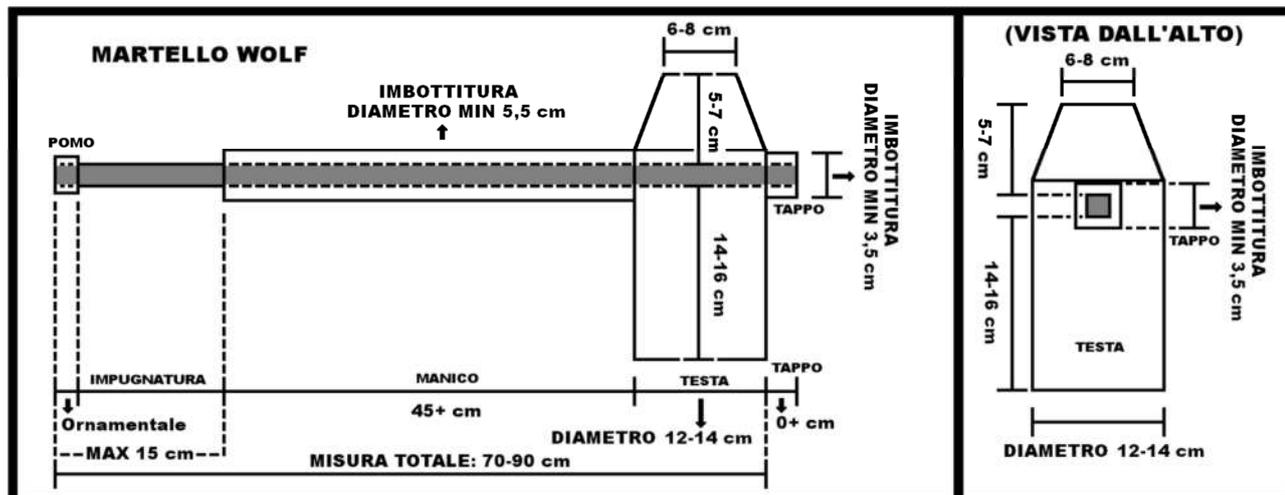
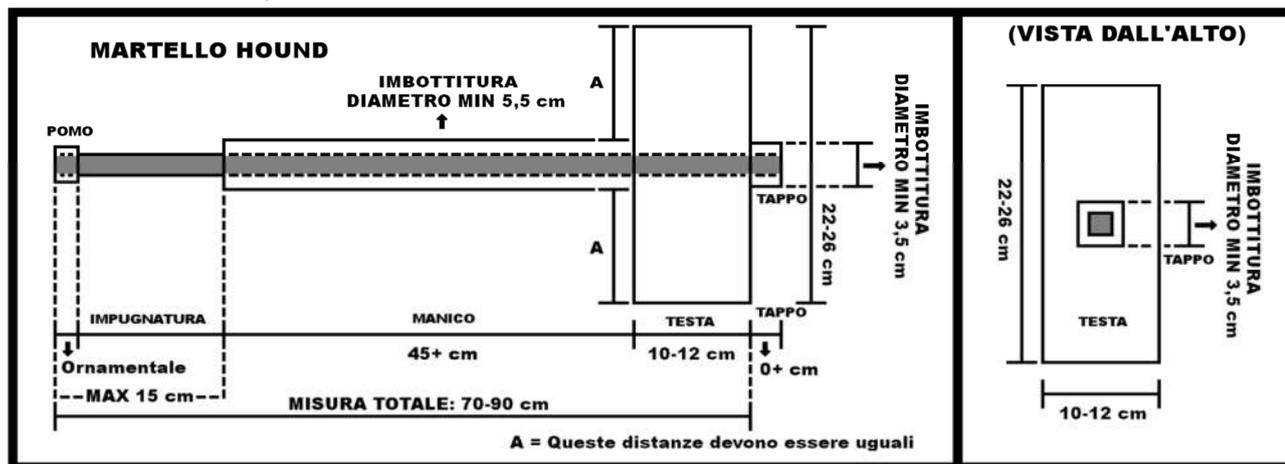
REGOLE NELL'USO DEL MARTELLO

- Tecnica di Colpo: il Martello segue le regole del Colpo di Taglio (Capitolo 1.1 Paragrafo 3.2).
- La Martello necessita di un esame per poter essere utilizzato.

MISURE E FORME AMMESSE

Diametro del Bastone: 22 mm circa

Materiale Ammesso: preferibilmente Rattan



3.19 – ASCIA A DUE MANI (AXE2)

Costo in Slot: 0

Cocon minime necessarie: 2 (Livello VETERANO)

Utilizzo: 2 mani

REGOLE NELL'USO DELL'ASCIA A DUE MANI

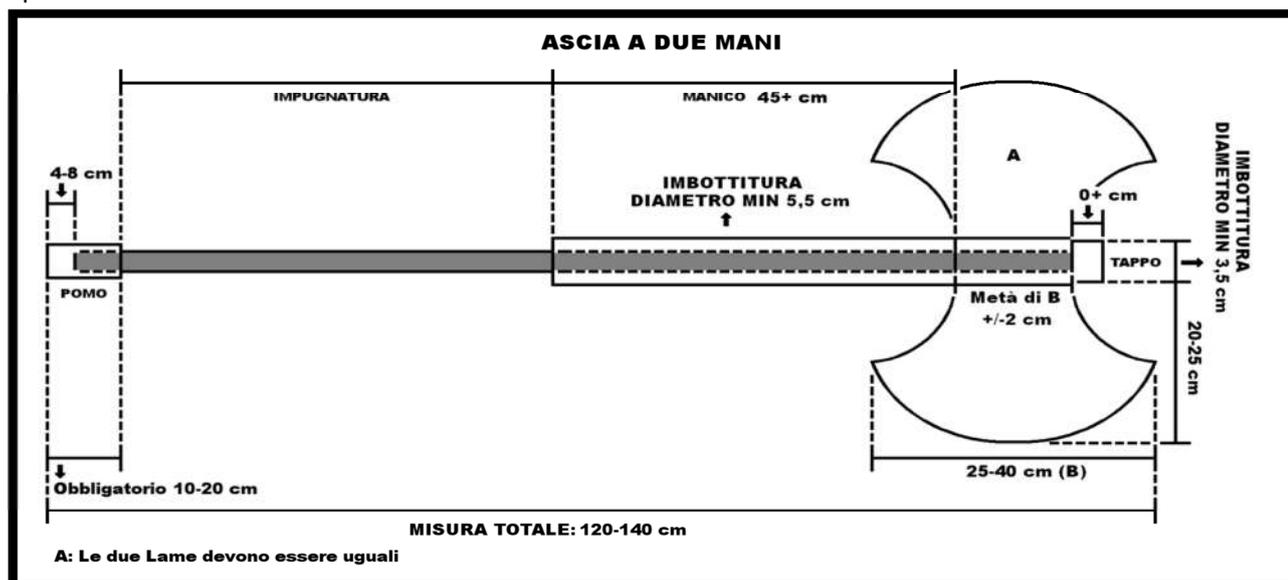
- Tecnica di Colpo: l'Ascia a Due Mani segue le regole del Colpo di Taglio (Capitolo 1.1 Paragrafo 3.2)
- L'Ascia a Due Mani necessita di un esame per poter essere utilizzata.
- Può essere "bipenne" oppure ad una lama solamente (tipo vichingo o "bardiche"). La dimensione della lama non cambia ma può essere leggermente differente. In caso di necessità di forme non standard, si devono contattare i SdG.

MISURE E FORME AMMESSE

Diametro del Bastone: minimo 25 mm

Materiale Ammesso: Legno o Rattan

Spessore Lama: 4-6 cm



3.20 – ARCO (BW)

Costo in Slot: 0

Cocon minime necessarie: 1 (Livello: GUERRIERO) Anche se costa 0 Slot non può essere usata il primo anno.

Utilizzo: 2 mani

REGOLE NELL'USO DELL'ARCO

- Tecnica di Colpo: l'Arco segue le regole del Colpo di Punta con Armi da Lancio (Capitolo 1.1 Paragrafo 3.1B).
- L'Arco necessita di un esame e di una speciale autorizzazione per poter essere utilizzato.

MISURE E FORME AMMESSE

- Forma: Sono ammessi alla Cocon solo Archi dall'aspetto storico antico/medievale.

- Libraggio Massimo Consentito: **30 libbre effettive** (contare l'allungo al momento del lancio)

FRECCE

- Devono avere un'imbottitura professionale, del tipo utilizzato nei GdR (tipo *Mytolon* per esempio) e essere fratte in materiale tipo fibra o carbonio.
- Diametro Punta: 5+ cm.
- Piumaggio: devono avere obbligatoriamente il piumaggio onde evitare che ruotino quando scagliate.

- Colorazione: Le frecce devono avere una colorazione tale da identificare il proprietario (che NON sia SOLO ROSSO che è il colore delle frecce della Balista) e devono essere identificabili (preferibilmente con il nome scritto sopra).

NOTA RIGUARDO L'ARCO: Sarà trascritto sul Foglio di Personaggio, qualora si sia autorizzati all'uso dell'Arco. Tutti gli utilizzatori dovranno sottostare ad un briefing precoconico. Frecce e arco verranno verificate al momento del controllo armamenti.

3.21 – MARTELLA A DUE MANI (MAX2)

Costo in Slot: 0

Cocon minime necessarie: 2 (Livello VETERANO)

Utilizzo: 2 mani

REGOLE NELL'USO DEL MARTELLA A DUE MANI

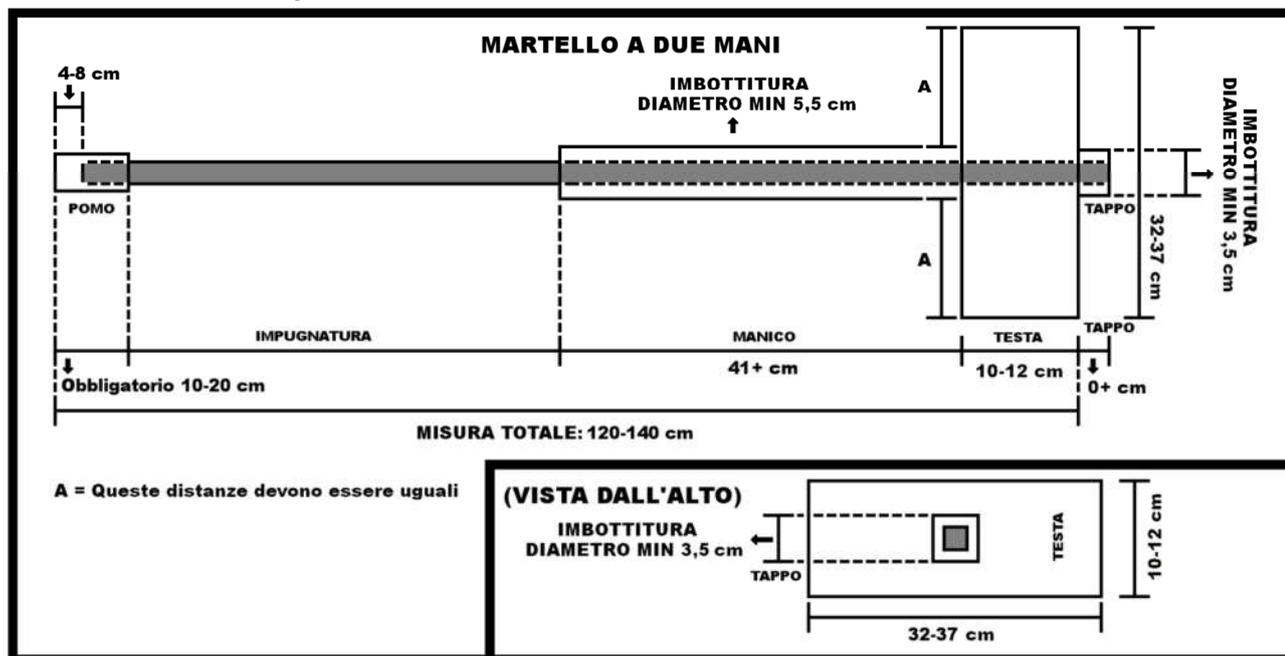
- Tecnica di Colpo: il Martello a Due Mani segue le regole del Colpo di Taglio (Capitolo 1.1 Paragrafo 3.2)

- Il Martello a Due Mani necessita di un esame per poter essere utilizzato.

MISURE E FORME AMMESSE

Diametro del Bastone: minimo 25 mm

Materiale Ammesso: Legno o Rattan



3.22 – ARMI SPECIALI DI REPARTO (BALISTA – CATAPULTA)

Costo in Slot: Speciale

Cocon minime necessarie: Speciale

REGOLE NELL'USO DELLE ARMI PESANTI DI REPARTO

Armi complesse e potenzialmente molto letali come Baliste o Catapulte seguono regole speciali e "ad hoc" che verranno descritte ogni anno in base al tipo di arma, efficacia e modalità di costruzione. Di base la regola è che chi le utilizza sia sempre un "equipaggio" composto da almeno 2 persone (o tre se si tratta di una Catapulta), con almeno un Veterano presente. Gli altri membri possono essere anche Non-Combattenti. I proiettili dovranno seguire regole speciali ed avere una colorazione definita (per la Balista devono essere rossi, ad esempio) ed essere evidenti e differenti dai Giavellotti ma anche sicuri ed esteticamente validi. L'equipaggio può cambiare da una battaglia all'altra, basta mantenere sempre il minimo numero stabilito intorno all'arma e il fatto che ci sia almeno un Veterano presente alla guida dell'Equipaggio.

BALISTA

Se un bersaglio viene colpito dal dardo della balista (o da una parte del dardo) in QUALSIASI parte del corpo, si considera come se fosse colpito sul Bersaglio Valido e perdono automaticamente 2 Vite. Se la freccia ha rimbalzato prima di colpire, il colpo viene annullato e non si perde alcuna Vita.

Il colpo di una Balista può essere deviato da uno scudo normale, maggiorato o extra. In quel caso, lo scudo viene distrutto e si SUBISCE UN COLPO AL BRACCIO.

CATAPULTA

Se un bersaglio viene colpito in qualsiasi parte del corpo da una parte della pietra della catapulta, muore immediatamente anche se tocca lo scudo. La pietra della catapulta devasta anche chi tocca dopo il suo rimbalzo.

3.23 – ARMI SPECIALI DI ALTRO TIPO

Ogni arma diversa da quelle elencate è possibile ma solo previa presentazione da parte di un Fabbro del progetto ai DdG che potranno autorizzarle "ad hoc" o inserirle nelle armi utilizzabili da tutti. Dovranno comunque sottostare al controllo armamenti e avranno un costo in SLOT che verrà deciso dai DdG di volta in volta in base all'efficacia, potenza ed interesse per la Cocon stessa.

4 – NOTE ESPLICATIVE

RUOLI

- **Direttore di Gioco (DdG):** i "DdG fondatori" sono i fratelli Pilartz e i fratelli Sbaffi. Altri membri delle famiglie Pilartz e Sbaffi possono diventare DdG, se e quando gli altri DdG, all'unanimità, decideranno che sono pronti e ne sono degni. Attualmente i DdG sono 6.
- **Signore della Guerra (SdG):** è un DdG con un ruolo "Time In". Non è obbligatorio per un DdG essere anche SdG. Questo viene deciso dall'interessato ogni anno. Ogni SdG può avere fino a 2 seguaci veterani personali oltre a guerrieri al primo o secondo anno da combattente, inoltre ha con sé una delle Compagnie della Cocon che lo segue in battaglia così come un Cavaliere Errante. Tale formazione prende il nome di Banda Guerriera (o War Band). Se un DdG sceglie di non avere il ruolo di SdG, non avrà una sua Banda Guerriera, ne potrà farne parte. Avrà un ruolo che sarà "ad hoc" per quell'anno (per esempio: può anche essere semplice Capitano o avere un ruolo Non Combattente).
- **Signore d'Armata (SdA):** solo un SdG può essere eletto Signore d'Armata, ovvero il SdG che condurrà una delle due armate alla Cocon. Riveste automaticamente anche il ruolo di Generale.
- **Generale:** è colui che sceglie, conduce e comanda un'armata alla Cocon. Questo ruolo appartiene al SdA ma può essere assegnato da quest'ultimo al suo Capo di Guerra.

- **Capo di Guerra (CdG):** Capitano, Cavaliere Errante, Eroe o Élite, scelto dal SdG **esclusivamente** all'interno della sua Banda Guerriera come suo braccio destro in battaglia.
- **Capitano:** comanda ed è responsabile di una Compagnia. Deve avere almeno 3 anni di anzianità coconica da combattente e l'autorizzazione dei DdG. Se all'inizio della Cocon ha almeno 6 guerrieri sotto di lui avrà uno SLOT in più. Questo SLOT potrà essere assegnato a se stesso o, all'interno della Compagnia, ad un combattente che sia Veterano o Élite.
- **Cavaliere Errante (CE):** è un combattente che non appartiene ad una formazione ed ha almeno 3 anni di anzianità. Si deve ottenere una specifica autorizzazione per avere questo ruolo ed indossare un costume originale e identificativo dissimile da ogni Compagnia autorizzata. Deve scegliere un SdG così appartiene alla sua Banda Guerriera: in questo caso ha uno Slot in più (fino ad un massimo di 3 SLOT). Se ci dovessero essere più C.E. che SdG, quelli in più NON ricevono lo slot aggiuntivo e saranno utilizzati come dei Ronin per il bilanciamento delle armate.
- **Luogotenente:** aiutante e sostituto del Capitano all'interno di una Compagnia. È scelto dal Capitano.
- **Fabbro:** è il responsabile dell'armamento dei membri della sua Compagnia. È scelto dal Capitano fra i Veterani o più. Fa parte della Gilda dei Fabbri, deve partecipare al controllo tecnico armamenti in loro supporto. Se più della metà dei membri della sua Compagnia risulta con armi inadeguate o che vengono bocciate, perde 1 SLOT.
- **Figura Spirituale:** Ogni Compagnia può avere una figura che si dedica agli aspetti spirituali e rituali.
- **Élite:** combattente con almeno 12 anni di anzianità. Ha uno SLOT in più. Si diventa Élite all'inizio della dodicesima Cocon (contano però solo quelle fatte come combattente).
- **Veterano:** combattente che ha fatto almeno due Cocon come combattente, di cui almeno come seguace di un DdG o in una compagnia considerata "CoF" (Compagnia di Formazione). L'avanzamento a Veterano può avvenire alla fine della seconda Cocon o più tardi, quando si riunisce il requisito sopra menzionato. Comunque si diventa Veterani alla sesta Cocon. Non contano a tal fine gli anni di partecipazione come Non-Combattente. Ha 1 SLOT.
- **Guerriero:** combattente che non è Veterano. Ha 0 SLOT e inoltre, nel primo anno da combattente, ha la limitazione di poter usare solo Spada Corta, Pugnale e Scudo Normale. Dopo la prima partecipazione, da Combattente può usare ogni arma che costi 0 SLOT (Spada Lunga, Giavellotto, Lancia, Arco ecc...).
- **Ronin:** guerrieri solitari e indipendenti (di qualsiasi anzianità) che si trovano, per vari motivi, al di fuori di una Compagnia o formazione. Vengono assegnati alla fine per bilanciare le armate. Rientrano in questa categoria anche i Cavalieri Erranti che non fanno parte di una Warband e che quindi non sono abbinati a nessun SdG.
- **Non-combattente:** partecipante che ha altri ruoli ausiliari (porta bandiera, porta acqua, porta medicinali, musico ecc...). Per partecipare attivamente nel campo di battaglia deve indossare un elmo e potrà quindi essere ucciso. Ottiene la "Pallina Coconica" (non conta nell'anzianità al fine di diventare Veterano né come anzianità per fare il Capitano). In ogni caso sedersi equivale a mettersi tra i morti e ciò garantisce immunità per il resto della battaglia a chi non desidera affrontare lo scontro fisico. **Chi non indossa l'elmo deve restare al di fuori del perimetro della battaglia e non prendere parte in nessun modo allo scontro (inclusi urla, suggerimenti ecc...).** Nel caso indossi l'elmo e partecipi alle battaglie segue le regole dell'iscrizione del combattente.

COMPAGNIE

Una compagnia deve avere un numero variabile fra 6 guerrieri (minimo) e 11 (massimo) escluso il Capitano. Se poi, una volta autorizzata, si scendesse di numero sotto questa soglia, il Capitano perderà lo SLOT extra che gli spetta. Il numero massimo totale di combattenti di una Compagnia è quindi di 12. Questo numero può eccezionalmente essere superato dalle compagnie che nella Cocon precedente hanno partecipato attivamente alle attività di SER.CO. più importanti e i cui componenti hanno dato un reale supporto alla Cocon e ai DdG e deve essere autorizzato.

All'interno ci possono essere un massimo di 5 NON-Combattenti. Fino a 3 sono in aggiunta al numero dei combattenti (infatti il Foglio Notizie di Compagnia prevede 15 nominativi), se ce ne fossero 4 o 5 questi vanno a "corrodere" il numero dei combattenti della Compagnia (Es. se una Compagnia avesse 5 Non-combattenti potrà avere al massimo 10 combattenti, incluso il Capitano). TUTTI i componenti di una Compagnia, devono essere registrati nel FNDC e procedere all'iscrizione sul posto nella Valle all'inizio della Cocon.

Una Compagnia può anche scegliere di avere un ruolo SPECIALE, che avrà regole/deroghe uniche da concordare con i DdG entro la scadenza di presentazione del Mod. C2-bis. Questa è considerata un'eccezione che va autorizzata ogni anno. Potrebbero cambiare costi delle Armi/Armamenti e obblighi sull'uso di armi e armature.

ACCAMPAMENTO STORICO

Si intende quello principale, in cui si svolgono anche le attività di briefing, iscrizioni e momenti comuni. E' consentito l'ingresso al suo interno solo se si è in regola con le iscrizioni all'Associazione. Da mercoledì si deve stare sempre in costume storico. Non sono permessi equipaggiamenti o materiali moderni in vista in nessun momento.

EROE DELLA COCON

Rappresenta, ogni anno, colui che meglio ha interpretato lo spirito della Valle e della Cocon. Si tratta non solo del miglior combattente, ma di colui che, come impegno, spirito di generosità, abilità e disponibilità deve essere preso come esempio dagli altri. E tale dovrebbe restare negli anni futuri. Ottiene uno Slot in più a vita. Se appartiene ad una Compagnia e ci sono più di 2 Eroi, coloro che sono oltre il secondo non possono usare lo SLOT da Eroe per quell'anno (deciso all'inizio della Cocon).

GILDA DEI FABBRI

Tutti i Fabbri si riuniscono almeno una volta ad ogni Cocon sulla guida di almeno un DdG e anche in altre occasioni, se necessario e suggeriscono modifiche, avanzano proposte ed altre considerazioni sulle problematiche relative ad armi ed armamenti. Almeno un rappresentante della Gilda deve essere presente durante il controllo armamenti alla Cocon.

DISCIPLINA

Durante l'evento Cocon (sia in battaglia che fuori) ci potranno essere delle infrazioni alle regole e consuetudini oltre che delle scorrettezze e mancanza di fair-play da parte dei partecipanti. I DdG valuteranno i casi visti e segnalati. I provvedimenti potranno essere: richiami e ammonizioni fino all'allontanamento temporaneo o permanente dalla Cocon. A questo si aggiunge la possibile perdita di SLOT o il divieto di usare una parte dell'equipaggiamento (armi o parti protettive) o altre restrizioni.

SPIRITO COCONICO

E' formato da una serie di consuetudini e principi di fair play e rispetto della natura e i luoghi che sono fondanti dell'evento e che permettono la gestione di vita da campo e battaglie senza bisogno di arbitri con "il fischietto" pronti a intervenire. E' necessario che i partecipanti ci si adeguino moderando il proprio ego a beneficio di tutti. Certe regole che sono in apparenza severe o dettate in modo brusco permettono però la sopravvivenza dell'evento negli anni.

ELEZIONI 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 che con la Dea vengano scelti tre SdG differenti conta la mancata elezione da più tempo. In caso di ulteriore parità, si procede al duello.

TORNEO DI COMPAGNIE

Viene, qualora se ne abbia il tempo e si possa procedere alla sua organizzazione, svolto il mercoledì e ha una funzione propedeutica e di allenamento. I DdG saranno giudici degli scontri. Se la Compagnia che vince il torneo non fa parte di una Banda Guerriera guidata da un SdG ha diritto di scegliere il generale con cui combattere.

BATTAGLIA HIGHLANDER

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 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 Capitano 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.

DEA DELLA VALLE

E' la Valle del Cupale stessa che ci accoglie ogni anno e a cui ci si riferisce come una entità superiore.

ECCEZIONI

E' possibile chiedere un'eccezione a una qualche regola o consuetudine della Cocon presentando un apposito modulo. Possono presentare questo modulo, **ESCLUSIVAMENTE** Capitani di compagnie i cui componenti si sono distinti nel servizio SER.CO. o personalmente chi ha svolto ruolo di SER.CO. giudicato rilevante dai DdG, durante una delle due precedenti edizioni della Cocon.

COLTELLO NERO

Viene dato, con votazione del popolo segreta alla fine della Cocon, a chi riceve molte segnalazioni. Il voto, volontario, è dato a chi non sente i colpi, e quindi non segue la filosofia coconica.

Ogni altro problema va invece risolto direttamente come già espresso sopra.

Per la Cocon successiva chi ha ottenuto tale voto (dopo essere sanzionato dai DdG) avrà uno slot in meno (e non potrà indossare l'Armatura).

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. Ogni Compagnia DOVRA' scegliere almeno un referente ogni 5 uomini, segnalando anche a quale di questi Ser.co si dedicherà quando presenta il Mod C2.

Quelli segnati con (*) danno la possibilità di restare nel Campo prima del mercoledì sera.

Solo le tipologie di SER.CO. segnate qui sotto possono essere scritte nel mod. C2.

- **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.
- **CONTROLLO ARMI:** si occupa di controllare la validità di armi, armature, equipaggiamenti e vestiario di tutti i partecipanti. Questo ruolo è svolto dai Fabbri (con almeno 3 anni di anzianità) e dai DdG.
- **LUCE:** si occupa di installare ciò che si utilizza per l'illuminazione ed accenderle all'imbrunire ogni giorno. Verificandone la funzionalità e curandone la manutenzione e stoccaggio.
- **BAGNI:** si occupa di scavare ed installare i bagni (*)
- **EVENTI:** si occupa di Olimpiadi, torneo di compagnia e festa del sabato sera.
- **FORTINO:** si occupa di ripristinare il fortino da utilizzare durante la guerra o altre opere di costruzione in base alle esigenze dettate dai DdG. (*)

Nel caso i partecipanti con ruoli riferiti alle attività artistiche (cioè non combattenti) facciano parte del SERCO, verrà segnato nella categoria adeguata sulla richiesta di tesseramento.

OLIMPIEDI

Vengono organizzate delle prove, durante i giorni precedenti alla guerra, in particolare il mercoledì. Le prove, saranno organizzate dall'apposita commissione e comunicate nell'imminenza della Cocon. Il programma e le prove possono variare. Ogni Compagnia sarà rappresentata da un atleta appartenente ad essa. Ogni atleta può partecipare SOLO ad una prova. La Compagnia che ottiene più vittorie riceve infine un premio.

- 1) **TIRO CON ARCO DINAMICO:** l'arciere parte con arco e faretra dal ponte del fortino di Marte senza poterlo vedere. Dentro al fortino sono stati posizionati dei bersagli (scudi) di diverse dimensioni che valgono punteggi differenti (1-2-3 Punti), ogni arciere ha 60 secondi di tempo per colpire quanti più bersagli riesce ed ottenere il maggior numero di punti possibili, si può muovere liberamente attorno al fortino per cercare tiri più facili, ma non può entrarvi.
- 2) **LA PROVA DEL FABBRO:** la prova consiste nel infilare dentro un ciocco di legno grande e bello stabile a terra un chiodo in ferro, lungo circa 8-10 cm, la gara viene vinta da chi impiega meno martellate possibili. N.B. è possibile utilizzare delle martellate per raddrizzare un chiodo (molto difficile), e se un chiodo salta via dal ciocco in legno è possibile ripartire con un nuovo chiodo ma continuando a contare le martellate già date al precedente chiodo.
- 3) **GLADIATORI:** si posizionano 4 Bracieri grandi capovolti verso terra in modo da formare 2 cupole, sopra le 2 cupole si posizioneranno 2 guerrieri armati con lancia lunga a distanza di misura per entrambi. Si può colpire in ogni bersaglio coconico. Perde la gara chi appoggia una qualunque parte del corpo a terra fuori dal braciere, perde la gara anche chi per qualsiasi ragione appoggia nel braciere una parte del corpo diversa dai piedi (un ginocchio, una mano ecc).
- 4) **PERCORSO A TEMPO CON GIAVELLOTTI:** si traccia un percorso su una strada, che parte da A e arriva a B e poi chi organizza la gara calcola camminando lentamente quanto tempo si impiega per arrivare da A a B, a quel tempo si aggiungono 30 secondi (esempio se per andare passeggiando lentamente da A a B si impiegano 60 secondi Il tempo di gara deve essere di 90 secondi TOTALI)
Poi si dispongono nel bosco lateralmente alla strada dei bersagli (scudi) a 5-10 metri massimo (se i bersagli sono distinguibili esempio scudi e bucklers è possibile dare un valore differente di punteggio). La gara consiste nel percorrere più velocemente possibile il percorso colpendo quanti più bersagli possibili. Il punteggio è stato calcolato sommando i punti dei bersagli colpiti (N.B. chi allo scadere del tempo non è arrivato al punto B è eliminato.
P.s. è molto interessante moltiplicare il punteggio per le decine di secondi avanzate all'arrivo a B (per cui se rimangono 10 secondi si moltiplica per 1, se rimangono 20 secondi si moltiplica per 2, se rimangono 30 secondi si moltiplica per 3 ecc).

In alternativa possono essere fatti mini tornei di Giochi Tradizionali che sono elencati nello Statuto:

- **Lancio della Ruzzola** (ADOTTATO dall'A.C.S.D.R. COCON)
- **Lippa** (ADOTTATO dall'A.C.S.D.R. COCON)
- **Morra** (ADOTTATO dall'A.C.S.D.R. COCON)
- **Tiro alla Fune** (ADOTTATO dall'A.C.S.D.R. COCON)
- **Trottola** (ADOTTATO dall'A.C.S.D.R. COCON)
- **Horse Shoe** (ADOTTATO dall'A.C.S.D.R. COCON)