

Normas de construcción de equipos de softcombat

Redactado por:

EL CONCILIO DE HERREROS

Última revisión:

Enero 2011

Normas de construcción de equipos

Las diferentes armas, escudos y armaduras utilizados en competiciones y eventos de softcombat deben cumplir con una serie de normas de seguridad. Estas normas permiten que los participantes puedan luchar entre ellos sin peligro de sufrir daños ni lesiones.

En las siguientes líneas indicaremos que medidas y materiales deben respetarse en la fabricación de estos equipos, además de indicar que tipos de armas, escudos y armaduras son los más habituales.

Armas Cortas

Aquí encontramos dagas, hachas de mano, porras, etc... Son las armas más pequeñas, pero sirven en caso de apuro. Hacen punto con todo el filo.

Tendrán una longitud máxima de 50 cm. El filo de las dagas tendrá una longitud máxima de 35 cm. El ancho mínimo del filo será de 5 cm. y desde el final de la varilla que hace de alma, hasta el extremo de la esterilla en línea recta, la distancia será al menos de 5 cm.

Estas armas se fabrican siguiendo las mismas normas que las armas a una mano. En ningún caso podrán arrojarse contra los oponentes.

Armas a una mano

Aquí encontramos espadas, hachas, mazas. Un arma a una mano puede blandirse con las dos manos si se desea (para mejor manejabilidad, o por gusto) pero sigue contando como arma a una mano. Hacen punto con el filo. Requiere el uso de una sola mano, dejando la otra libre para llevar un escudo o una segunda arma.

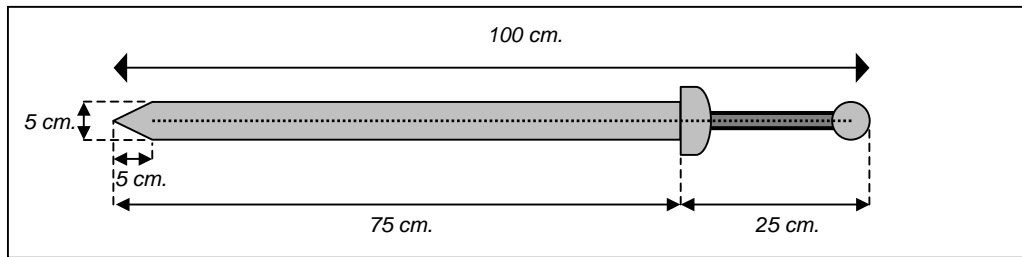
Estas armas tendrán una longitud máxima de 100 cm, teniendo el filo un máximo de 75 cm. El ancho mínimo del filo será de 5 cm. y desde el final de la varilla que hace de alma, hasta el extremo de la esterilla en línea recta, la distancia será al menos de 5 cm.

Alternativamente, dado que hay muchos eventos que utilizan armas de 85 cm, la longitud máxima del filo de estas espadas será de 70 cm, manteniendo el ancho mínimo de 5 cm y la distancia de seguridad en la punta también de 5 cm.

Espadas:

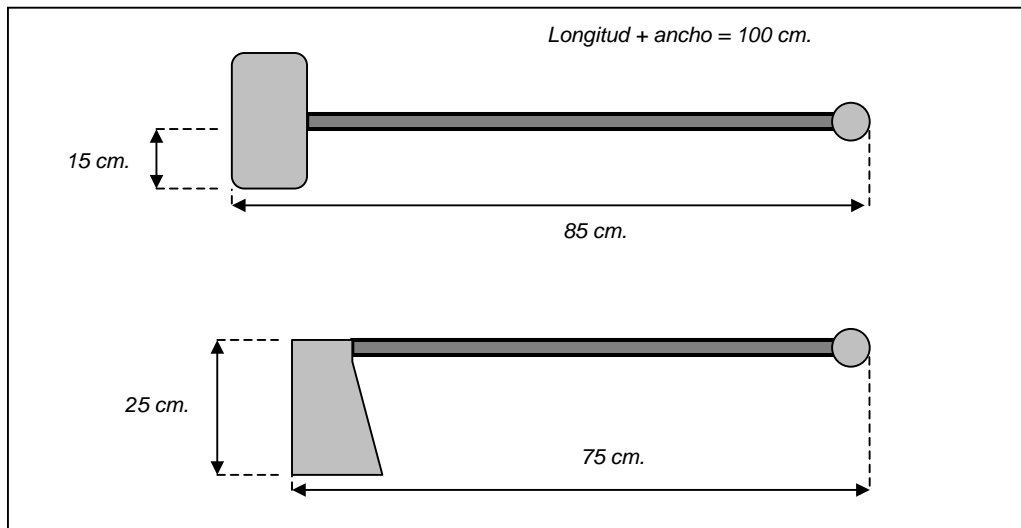
- ✂ Las espadas se componen de hoja, guarda, empuñadura y pomo. Todas las partes de la espada han de ir acolchadas debidamente a excepción de la empuñadura que quedara cubierta por la mano.
- ✂ Para fabricar espadas, deberá utilizarse PVC o fibra de vidrio para el alma, y esterilla de camping para el filo, guarda y pomo.
- ✂ Es posible que con objeto de dar rigidez a la guarda se utilicen en ella materiales rígidos como cartón, de ser así la esterilla deberá sobresalir al menos 1 cm. por todos los bordes del material empleado.
- ✂ La estructura de la espada ha de ser lo suficientemente rígida para que al esgrimirla no produzca un efecto látigo, esto se debería a que el alma de la espada es demasiado endeble y que habría que reforzarla con mas varillas, una espada ha de ser rígida en su estructura a la par que indolora, estando bien acolchada.
- ✂ El alma de la espada no ha de notarse a través de la esterilla, tanto de canto, como en plano.
- ✂ El alma tampoco deberá notarse en la punta a la hora de estocar; para esto se suele reforzar con un trozo de plástico fino o cartón entre las láminas de esterilla. Como en el caso de la guarda, este material rígido no deberá rebasar el ancho de la esterilla.
- ✂ La hoja deberá ir recubierta de una sola capa de cinta americana en sentido vertical, normalmente con 4 o 5 tiras vale, el exceso de cinta americana da rigidez al acolchado endureciéndolo y volviéndolo peligroso. No se debe compactar la cinta ni estrujarla en torno a la esterilla, hay que extenderla a lo largo

de la hoja.



Hachas y mazas:

- ✘ Las hachas y mazas tendrán una medida total igual a la suma de la longitud máxima y la longitud desde el asta al extremo del filo o cabeza. La suma de ambas medidas no debe superar los 100 cm.
- ✘ Los principios de seguridad de las espadas se aplican del mismo modo a las hachas y mazas.
- ✘ El mango debe realizarse con PVC, mientras que la hoja del hacha o la cabeza de la maza deberán estar formadas con esterilla de camping o algún tipo de esponja, y todo ello recubierto con cinta americana.
- ✘ El trozo de PVC que conforma el mango debe ir recubierto en todas sus partes por coquilla (material gris que se utiliza para aislar cañerías) o envuelto en esterilla, exceptuando la parte por la que se va a empuñar (no es obligatorio).



Armas a dos manos

Requiere el uso de ambas manos y comprenden mandobles, martillos de guerra o hachas de doble hoja. Se puede transportar sujetándola con una sola mano, pero en combate es obligatorio usar los dos, si no, los golpes no serán válidos. Hacen punto con todo el filo.

Tendrán una longitud total máxima de 125 cm, pudiendo tener un filo con una longitud máxima de 95 cm. El ancho mínimo del filo será de 6 cm. y en la punta, desde el extremo del alma, hasta el extremo de la esterilla en línea recta, la distancia será al menos de 6 cm.

Del mismo modo, las hachas y mazas deberán cumplir la norma de que su longitud más el ancho de la hoja/cabeza deberán sumar un máximo de 125 cm.

Armas a dos manos

- ✘ Los principios de seguridad de las armas a dos manos se ajustan a la clase de arma a la que pertenezcan: espadas, mazas o hachas.
- ✘ Se recomienda que el alma de las armas a dos manos este realizado con tubo de PVC en lugar de fibra de vidrio, ya que la fibra no es lo suficientemente rígida en determinadas longitudes. Las armas han de ser

suficientemente rígidas para evitar latigazos y pérdida de control. En cualquier caso, si las armas no pasan el test de seguridad no podrán utilizarse en el torneo, independientemente de cómo estén fabricadas.

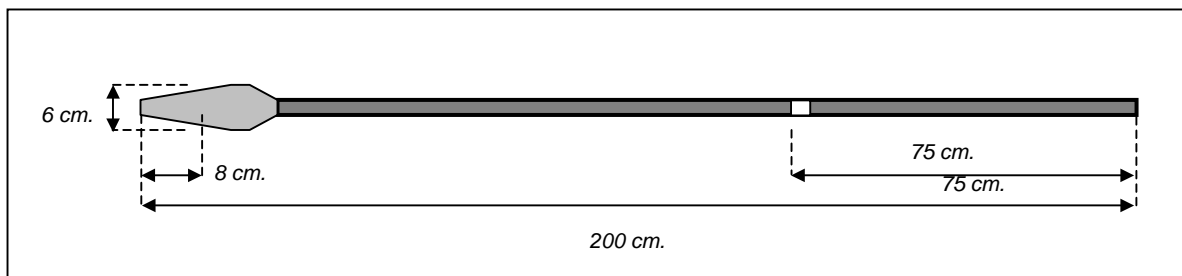
Lanzas

La lanza puede manejarse con una sola mano, dejando la otra libre para portar un escudo. Debe hacerse una marca a 75 cm. del extremo posterior, y siempre debe haber una mano por encima de esa marca. A pesar de su largo alcance, tiene la desventaja de que únicamente cuentan los impactos con la punta. Las lanzas hacen puntos sólo con la punta.

La longitud máxima para las lanzas es de 250 cm., aunque las lanzas de 200 cm. son más manejables. La punta de la lanza tendrá una longitud máxima de 50 cm., con un ancho mínimo de 6 cm., y una distancia desde el final del alma hasta la punta de 8 cm.

Lanzas

- ✘ El asta de la lanza deberá ir cubierta de coquilla o esterilla de camping.
- ✘ La punta o filo de la lanza estará sujeta a las mismas normas de seguridad de las armas a una mano.



Armas de Asta

Las armas de asta comprenden alabardas, naginatas y otras armas similares. Todas ellas se manejan con las dos manos y causan daño con todo el filo. Debe hacerse una marca a 75 cm. del extremo posterior, y siempre debe haber una mano por encima de esa marca.

La longitud máxima de estas armas es de 200 cm., pudiendo tener una hoja o filo de 50 cm. de longitud máxima. El ancho del filo u hoja tendrá un mínimo de 6 cm. Con una distancia desde la punta del alma a la punta del filo de 6 cm.

Los principios de seguridad de las espadas, hachas, mazas y lanzas se aplican del mismo modo a las armas de asta.

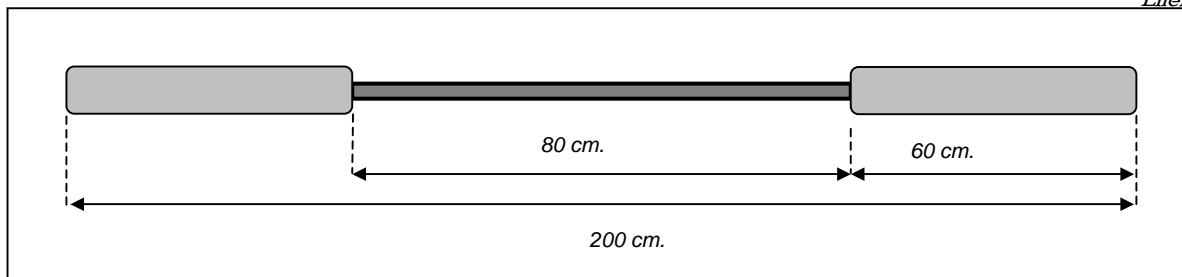
Bastón

El bastón de combate tiene la peculiaridad de que se sujeta por el centro y se puede utilizar toda la superficie del arma para golpear al rival.

Su longitud máxima será de 200 cm. Esta arma tiene la peculiaridad de que se sostiene por la zona central, en lugar de por un extremo.

Bastón

- ✘ El bastón deberá estar completamente acolchado, incluso en la parte central en la que se sujeta, aunque este acolchado puede ser más fino.
- ✘ Las zonas de impacto del bastón serán sus extremos. Cada extremo tendrá una zona de 60 cm. de longitud máxima completamente acolchada, con las que podrá golpear al oponente. La zona central, en la que se sujeta el bastón tendrá una longitud máxima de 80 cm.
- ✘ Desde la punta del alma (deberá estar hecho de PVC) hasta el final del bastón deberá haber un mínimo de 5 cm.



Arrojadizas

Existen dos tipos de Armas Arrojadizas: *Pequeñas* y *Grandes*. Entre las *Pequeñas* se incluyen shurikens, cuchillos arrojadizos, etc... y las *Grandes* son jabalinas, hachas y otras. La longitud máxima es 20 cm. para las *Pequeñas* y 150 cm. para las *Grandes*. Estas armas deben estar especialmente bien acolchadas y carecer de extremos puntiagudos, pues son poco controlables y los impactos en la cabeza pueden ser peligrosos. Ningún personaje puede lanzar armas arrojadizas a un oponente a menos de 3 metros de él.

Armas arrojadizas

- ✘ Las armas arrojadizas no pueden llevar alma de ningún tipo ni componentes rígidos. El acolchamiento en estas armas es especialmente importante.
- ✘ Las jabalinas no tendrán alma, se compondrán de un tubo hueco de coquilla.
- ✘ La punta debe tener un ancho mínimo de 5cm. y no puede tener punta, para evitar que pueda causar daño en los ojos.
- ✘ Estas armas no pueden llevar más de una capa de cinta americana que las recubra, incluso es recomendable que no estén cubiertas de cinta americana.

Exóticas

Aquí se incluyen armas inusuales, que hayan sido aceptadas previamente por los Jueces. En cualquier caso, deben respetar las normas de seguridad básicas: que estén bien acolchadas y en ningún caso puedan causar daño a ninguno de los jugadores.

Del mismo modo, si se fabrican manguales o armas de cadena, en ningún caso deberá utilizarse cuerda, cable metálico o cadena metálica. En todos los casos deberá utilizarse cadena plástica acolchada con coquilla de fontanería o tela anudada.

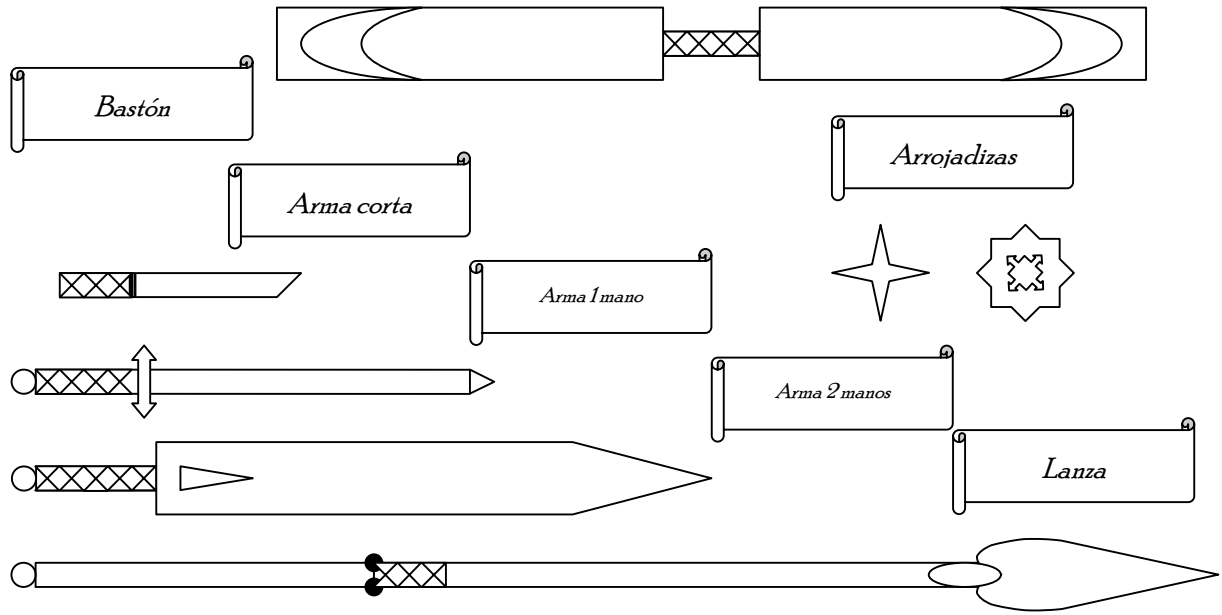
Arco

En esta categoría se incluyen tanto los arcos de entrenamiento, como los arcos fabricados con PVC. En ambos casos el arco requiere de las dos manos para utilizarlo. No están permitidos arcos de poleas, y la potencia máxima permitida será de 25 libras.

Las flechas deben tener la punta completamente protegida por material acolchado, de modo que no haga daño al impactar. Una flecha que impacta en un escudo no es impacto válido. Solo las flechas que impacten en las zonas válidas del rival se considerarán impactos válidos. Ningún participante puede disparar flechas contra un enemigo a menos de 3 metros de él.

Armas de proyectiles

- ✘ En el reglamento consta que los arcos no deberán ser de una fuerza superior a las 25 libras. Pese a esto un acolchado defectuoso puede hacer daño con un arco de esa potencia.
- ✘ En el caso de las flechas, siempre deberá haber un elemento más ancho que la punta en torno al cual se enrosque la espuma e impida que la varilla de la flecha atraviese el acolchamiento. Este puede ser una moneda, tapón de botella, trozo de plástico grueso, o cualquier otro material lo suficientemente rígido, que se pegará sobre la punta plana de la flecha.
- ✘ En ningún caso la flecha deberá llevar punta, se habrá cortado o bien extraído previamente.



Escudos

Utilizado para la defensa, el escudo sirve para bloquear los golpes del rival. Existen varios diseños, cada uno con sus medidas. Los escudos pueden parar golpes cuerpo a cuerpo de las armas del rival, proyectiles y arrojadizas sin que se consideren impactos válidos. Estos son los distintos tipos de escudo:

- ♥ Rectangular/Heráldico: Debe pasar a través de una plantilla rectangular de 50 x 70 cm.
- ♥ Redondo: Debe pasar a través de una plantilla redonda de 60 cm. de diámetro

Escudos

- ♥ Los escudos deberán ir acolchados en todos sus cantos (al menos 1 cm.), de forma que impida daños tanto a los jugadores como a las armas al impactar contra ellos.
- ♥ Además, la parte frontal del escudo no podrá ser de un material rígido como puede ser el aglomerado, la chapa o la madera. Una superficie de cartón resistirá los impactos y si alguien impacta contra el no hará tanto daño. Aun así se recomienda acolchar la superficie frontal del escudo también a fin de minimizar los daños.

