

# REGLAMENTO DE COMBATE PARA EVENTOS DE BATALLAS.

## I INTRODUCCIÓN.

## II SECUENCIA DE COMBATE.

II.I - LA REGLA DEL SEGUNDO

II.II - CAIDAS EN COMBATE.

II.III - DETENER EL JUEGO

II.IV - SISTEMA VALORATIVO.

## III PUNTOS DE VIDA Y DAÑO.

III.I - ZONAS DE IMPACTO VALIDAS.

III.II - PERDIDA DE TODOS LOS PUNTOS DE DAÑO.

III.III - RESPAWN

III.IV - SISTEMA VALORATIVO.

## IV ARMAMENTO.

IV.I - ARMAS

IV.II - ESCUDOS

IV.III- ARMADURAS

## V VALIDACIÓN DE ARMAS

V.I - VALIDACIÓN DE ARMAS

V.II - VALIDACIÓN DE ESCUDOS

V.III - VALIDACIÓN DE ARMADURAS.

V.IV - VALIDACIÓN DE ARMAS DE PROYECTILES.

# I · INTRODUCCION.

El combate con armas de simulación es una intensa actividad física. Al igual que alguien que vaya a jugar un partido de fútbol comprende y acepta el riesgo de caídas, lesiones leves y balonazos en la cara, advertimos que, aunque esta es una actividad prácticamente inofensiva, pueden ocurrir este tipo de cosas.

El combate con armas de simulación, como cualquier otro deporte, requiere de unas normas básicas de civismo para poder practicarlo de forma segura. Por este motivo todos los jugadores tienen la obligación de cumplir con las siguientes normas :

- Solo se podrán emplear para combatir armas que hayan sido validadas por los Árbitros de Combate de la organización.
- Se han de evitar localizaciones para el combate peligrosas o muy susceptibles de provocar accidentes.
- Se debe luchar reteniendo la fuerza del impacto para evitar golpes duros.
- Es obligatorio retirar del terreno de juego un arma que por deterioro u otros motivos se encuentre en malas condiciones o sea susceptible a provocar lesiones.
- No se puede emplear el uso del contacto físico en combate, evitando así dar empujones, realizar cargas, presas...
- Se recomienda no utilizar piercings, gafas ni gafas de sol en los combates (aparte de que son anacrónicas se pueden romper y pueden provocar accidentes).

Si un jugador recibe un golpe que le haya herido de forma real ha de indicarlo levantando el puño diciendo "Jugador a Salvo". Desde ese momento ese jugador es considerado fuera de Juego, debe apartarse a la localización segura más cercana y ha de mantener el puño en alto y buscar a un Director de Juego o Árbitro de Combate para que le reingrese en el juego. Esta es la única razón permisible para salirse de la partida.

Los jugadores tienen derecho a llegar a un acuerdo para solucionar disputas menores, en caso de no llegar a un acuerdo entre jugadores o de darse una situación comprometedoras se ha de avisar inmediatamente a un Director de Juego o a un Árbitro de Combate, que será quien tome una decisión final al respecto.

Por último se insta a los jugadores a luchar con deportividad, buscando la diversión y la teatralidad.

## Amonestaciones de combate

Un *Arbitro de Combate* o un *Director de Juego* podrá amonestar a un jugador por comportamiento indebido, hacer trampas, jugar peligrosamente, por falta de etiqueta o deportividad, etcétera...

La organización se reserva el derecho a expulsar a un jugador del juego de manera automática si infringe las normas de civismo exigidas.

### Cinta Amarilla

El jugador está amonestado, se le pone una cinta Amarilla de Advertencia.

### Cinta Roja

El jugador que sea amonestado con una cinta roja está invalidado para el combate durante el tiempo que considere necesario la organización.

*Si un jugador con cinta roja es amonestado de nuevo se le expulsará del evento.*

## II · SECUENCIA DE COMBATE.

Cuando en un combate un jugador impacta a otro jugador debe decir en voz alta la palabra "¡Golpe!", el jugador que recibe el impacto ha de cantar en alto los **Puntos de Daño** que ha recibido hasta el momento (incluyendo los que ha recibido previamente al combate actual, por ejemplo si un jugador es impactado y en un combate anterior ya había recibido seis puntos de daño, cantará "¡Siete!"), el combate no se reanudará hasta que el golpe no sea cantado por ambos jugadores.

Si un jugador canta un "Golpe!" impactando en una localización prohibida el jugador impactado ha de decir en voz alta la localización en que ha sido impactado para anular el golpe. Por ejemplo: "Golpe!" -> "Cabeza!".

Si un personaje con la habilidad Dos Armas a Una Mano impacta con ambas armas simultáneamente solo causará 1 Punto de Daño.

Si varios jugadores impactan simultáneamente a un solo jugador, estos deben cantar su "Golpe!" y la víctima ha de contarse todos y cada uno de los impactos recibidos.

Si dos jugadores impactan simultáneamente el uno al otro, ambos han de cantar y contarse el impacto.

### II . I La Regla del Segundo:

Un jugador sólo debe contarse un golpe cada aproximadamente un segundo de juego proveniente de un mismo adversario. Esto no impide que reciba más de un golpe por segundo de un mismo oponente, simplemente debe contarse un sólo impacto proveniente de este.

*Los Arqueros y personajes No Combatientes no se beneficiarán de esta regla (se les puede impactar repetidamente, con cuidado y sin pausa entre impacto e impacto).*

### II . II Caidas al suelo:

Cuando un jugador sufre una caída por un resbalón, un tropezón o cualquier causa, los adversarios deben preocuparse por su seguridad ante todo. Preguntarle si está bien, y esperar una respuesta afirmativa de este. Luego de esto, no hay una necesidad real de permitirle levantarse, y se le puede atacar en el suelo (evidentemente con cuidado y sentido común). Eso depende de la caballerosidad de cada jugador/personaje.

### II . III Detener el juego:

Únicamente un Director de Juego puede detener el juego por cualquier causa. Si ocurre un accidente o una caída, los jugadores deben mostrar la debida preocupación por el jugador, y el juego se para afectando a los implicados más cercanos, que evitarán cualquier tipo de potencial actividad peligrosa alrededor. Nadie en ningún momento, bajo ninguna circunstancia salvo las de emergencia puede detener el juego.

Se considera emergencia una lesión de algún jugador, o una situación que afecte a la seguridad física de los jugadores, como el acercarse peligrosamente a un terraplén u otro tipo de terreno accidentado.

*Detener arbitrariamente el juego puede acarrear una amonestación grave en forma de cinta roja.*

### II . IV Sistema Valorativo.

Asorr basa sus sistemas de combate en un aspecto valorativo. Entendemos que en un combate es realmente difícil llevar a la perfección los puntos de vida de un jugador, contando todos y cada uno de los impactos que se reciben. Algunos impactos no se sienten en el fragor del combate, es algo normal confundir un flechazo dado por la espalda con un espadazo. A veces es difícil valorar si el impacto recibido cerca del codo es o no válido.

*Por ello, el sistema es Valorativo. Comprendemos y aceptamos, y así han de hacer los jugadores, que no es un sistema perfecto. Que la percepción de los puntos de vida no es total, y que los jugadores se equivocarán. Lo importante es no abusar de esta confianza.*

### III · PUNTOS DE VIDA Y DAÑO.

Cada personaje tiene una cantidad determinada en su ficha de Puntos de Vida, a los cuales se le suman los Puntos de Armadura. Los Puntos de Vida (PV) representan el estado físico de un personaje y los Puntos de Armadura (PA) la cantidad de protección que esta le brinda al personaje. Los PV para un personaje son normalmente de 2 puntos de vida para personajes saludable. La suma de ambos valores son los Puntos de Daño que puede recibir un jugador (P.D)

Cada impacto que reciba un jugador en una zona válida causará 1 Punto de Daño (salvo excepciones), restándose un Punto de Armadura (si el personaje lleva una). El reglamento de Combate no diferencia los puntos de vida de las armaduras. Un jugador no pierde la armadura cuando esta llega a cero en un combate, y la vuelve a tener en otros escenarios.

#### III . I Zonas de Impacto Válidas.

Un jugador tiene una serie de zonas de impacto válidas para ser golpeadas. Es válido todo el cuerpo, exceptuando la cabeza y el cuello y el brazo hasta el codo de las extremidades que porten armas o escudos.

La cabeza y el cuello nunca es un impacto válido, ni siquiera en tiros parabólicos.

*Los brazos hasta el codo son impactos válidos para las armas de proyectiles.*

#### III . II Perdida de Todos los Puntos de Daño

Cuando un jugador pierde todos los Puntos de Daño se considera derrotado a todos los efectos. Esto no tiene por que representar la muerte directa, pero a todos los efectos el jugador no puede continuar luchando hasta el siguiente escenario o hasta que se suceda un *Respawn*.

Cuando un jugador es derrotado, **DEBE OBLIGATORIAMENTE** representar la muerte de su personaje, y **CAER** al suelo derrotado. Esto debe hacerlo siempre bajo condiciones de seguridad y sentido común. Puede apartarse unos metros para alejarse del combate, pero siempre debe dejar claro a todos a su alrededor que ha sido derrotado.

Si el escenario es de una sola vida, el jugador **permanecerá en el suelo** hasta que este acabe, siempre intentando no estorbar en los combates.

Si el escenario es de respawn, tras caer, y esperar prudencialmente aproximadamente medio minuto, el **jugador puede acudir a su punto de respawn**. Para desplazarse hasta el respawn, el jugador se pondrá en la cabeza claramente visible una cinta blanca otorgada por la organización del evento.

El objetivo de estas medidas es intentar diferenciar claramente a los muertos de los vivos. Esta es uno de las principales problemas de estas partidas, así que os pedimos que observéis fielmente este reglamento.

*Un arbitro de juego puede considerar que un jugador molesta en un combate al no cumplir con las medidas antes descritas, confundiendo al bando contrario o al propio. Este comportamiento puede sancionarse con una amonestación leve en forma de una cinta amarilla.*

#### III . III Respawn

Algunos escenarios de los juegos de batalla están marcados por la existencia de un Respawn. Este es un lugar, siempre administrado por los directores de juego, al que los jugadores han de acudir si en algún momento del escenario resultan derrotados. En este punto, los jugadores esperan a que los directores de juego y narradores les vuelvan a dar la salida. Los jugadores recuperan sus Puntos de Daño al completo, y vuelven a la carga para tratar de conseguir el objetivo del escenario.

Los respawn siempre tienen un tiempo determinado, prefijado antes de empezar la batalla.

## IV - ARMAMENTO

Para poder emplear un arma, armadura o escudo en partida esta debe de haber sido previamente validada por los Árbitros de Combate. Os recomendamos que confeccionéis las armas teniendo en cuenta las Normas citadas en las normas de validación para evitar sorpresas de última hora.

Un arma validada se identificará mediante una marca (normalmente una pegatina) que el equipo de Árbitros de Combate pondrá en el arma validada. Si un jugador localiza un arma no validada, o su identificador de arma validada se ha perdido, está obligado a retirarla del juego hasta que vuelva a ser validada por un Árbitro de Combate o un Director de Juego.

*Si alguien es pillado en juego empleando de manera premeditada un arma no validada dará lugar a su expulsión automática de la partida.*

### IV . I ARMAS

Tipos de armas y daño que producen:

<b>Armas de una mano</b>	----- Espadas, hachas, mazas....-----	1 P.D.
<b>Armas a Dos Manos</b>	-----Mandobles, Gran hacha...-----	1 P.D.
<b>Armas de Asta</b>	-----Lanzas, picas, alabardas....-----	1 P.D.
<b>Armas Arrojadizas</b>	-----Pilums, hachas arrojadizas-----	2 P.D.
<b>Armas de Projectiles</b>	-----Arcos, Ballestas-----	3 P.D.

No existe un límite a las armas que un jugador puede utilizar o portar. Si un jugador quiere llevar a la partida un arma a dos manos, una espada, un escudo, un arco, y una lanza, puede hacerlo perfectamente. Pero avisamos que los directores de juego no somos portadores o escuderos. Todo lo que quieras usar has de portarlo en batalla. Esto es algo incómodo y pesado, y a la larga la mayoría de los jugadores confían en un arsenal más pequeño.

La organización sólo limita el uso de armas de proyectiles. Para llevar un arco o ballesta avisar antes a los organizadores de la partida.

### IV . II Tipos de Armas

**Armas a una mano.** Solo se puede manejar un arma a una mano. Evidentemente estas armas solo pueden ser manejadas con una sola mano.

*Por ejemplo: porras, espadas, mazas, hachas, sables...*

**Armas a Dos Manos.** Armas que requieren las dos manos para su manejo. Estas armas no pueden ser manejadas con una sola mano, ni para bloquear ni para golpear.

*Por ejemplo: Mandobles, Hachas y Mazas a dos manos, lanza corta...*

**Armas de Asta.** Armas de poste que requieren para su manejo el empleo de dos manos. Estas armas no pueden ser manejadas con una sola mano, ni para bloquear ni para golpear.

*Por ejemplo: Lanzas, picas, alabardas....*

*La empuñadura en este tipo de arma se delimita desde el centro del poste, situando a 15 cms en ambas direcciones dos trozos de cinta.*

**Bastones.** Armas de poste que requieren para su manejo el empleo de dos manos. Estas armas no pueden ser manejadas con una sola mano, ni para bloquear ni para golpear.

**Por ejemplo:** Bastón Bo.

*La empuñadura en este tipo de arma se delimita desde el centro del poste, situando a 15 cms en ambas direcciones dos trozos de cinta.*

## Espada una mano

La medida de la empuñadura en este tipo de armas es la distancia máxima permitida. Las medidas han de ser igual o menores a las citadas. La longitud del arma se mide del pomo a punta. Es necesario dejar unos 5 cms de espuma entre el alma de la espada y la punta. Las medidas se facilitan en cms.

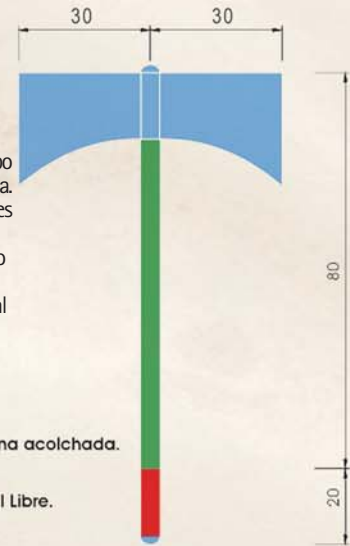
- Filo, Punta y Pomo. Zona acolchada.
- Cruz o Guarda con acolchamiento.
- Empuñadura. Material Libre.



## Hachas y mazas

La medida de la empuñadura en este tipo de armas es la distancia máxima permitida. Las medidas han de ser igual o menores a las citadas. La longitud del arma se mide del pomo a punta. La anchura se mide desde el eje central del arma hasta el extremo del mismo. Las medidas se facilitan en cms.

- Filo, Punta y Pomo. Zona acolchada.
- Mango Acolchado
- Empuñadura. Material Libre.



## Espada a dos manos

La medida de la empuñadura en este tipo de armas es la distancia máxima permitida. Las medidas han de ser igual o menores a las citadas. La longitud del arma se mide del pomo a punta. Es necesario dejar unos 5 cms de espuma entre el alma de la espada y la punta. Las medidas se facilitan en cms.

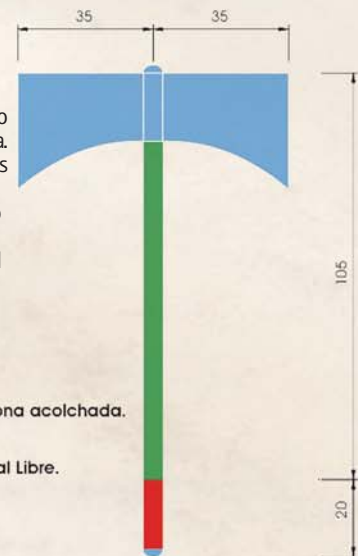
- Filo, Punta y Pomo. Zona acolchada.
- Cruz o Guarda con acolchamiento.
- Empuñadura. Material Libre.



## Hachas y mazas a dos manos

La medida de la empuñadura en este tipo de armas es la distancia máxima permitida. Las medidas han de ser igual o menores a las citadas. La longitud del arma se mide del pomo a punta. La anchura se mide desde el eje central del arma hasta el extremo del mismo. Las medidas se facilitan en cms.

- Filo, Punta y Pomo. Zona acolchada.
- Mango Acolchado
- Empuñadura. Material Libre.



## Armas de asta

La empuñadura en este tipo de arma se delimita desde el centro del poste, situado a 15 cms en ambas direcciones por dos trozos de cinta. Las medidas han de ser igual o menores a las citadas. La longitud del arma se mide del pomo a la punta. Es necesario dejar unos 15 cms de espuma entre el alma de la lanza y la punta. La punta debe medir un mínimo de 30 cms. Se recomienda que mida 70 cms.

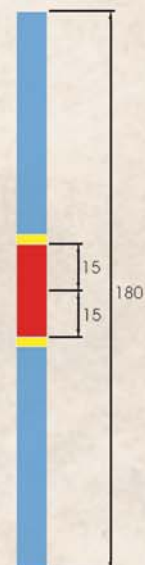
- Punta. Zona acolchada.
- Cinta delimitadora de área de manejo.
- Empuñadura. Material Libre.
- Poste. Zona acolchada.



## Bastón a dos manos

La empuñadura en este tipo de arma se delimita desde el centro del poste situado a 15 cms en ambas direcciones por dos trozos de cinta. Las medidas han de ser igual o menores a las citadas. La longitud del arma se mide de punta a punta.

- Punta. Zona acolchada.
- Cinta delimitadora de área de manejo.
- Empuñadura. Material Libre.



# Medidas de las armas más comunes

**Armas Arrojadizas.** Las Armas Arrojadizas son armas que se arrojan con una mano. Las armas arrojadizas no pueden tener una longitud mayor de 150 cms, y han de estar totalmente acolchadas para pasar la validación de armas.

*Por ejemplo: lanzas, pilum, hachas arrojadizas...*

*Las armas arrojadizas no pueden ser utilizadas para combate cuerpo a cuerpo, ni para bloquear ni para golpear, a no ser que sean pilum o lanzas arrojadizas. En este caso, tendrán una marca a 80 cms y otra a 100 cms para marcar la zona desde la que se tiene que agarrar a una mano para utilizarse en combate. Las armas arrojadizas no pueden ser lanzadas a quemarropa (menos de 1 metros aproximadamente). Se pueden bloquear las armas arrojadizas tanto con armas como con escudos. Las armas arrojadizas pueden dar como impacto válido cualquier localización del cuerpo menos la cabeza.*

*Los Pilum y las Lanzas arrojadizas han de lanzarse con el brazo el alto, nunca por debajo del pecho del lanzador.*

*Las armas arrojadizas pueden ser lanzadas y recogidas del suelo por cualquier jugador, que podrá usarlas durante la batalla sin ningún problema. Tras cada escenario, las armas arrojadizas vuelven a sus dueños originales.*

*Las armas arrojadizas no pueden atraparse y volver a lanzarse si no tocan antes el suelo.*

**Armas de Projectiles.** Armas que lanzan proyectiles, como flechas o saetas.

*Por ejemplo: arcos, ballestas.*

*Los arcos han de ser recurvados, no de poleas.*

*La Potencia de las armas de proyectiles no puede ser mayor de 30 Libras.*

*Las puntas de las flechas o saetas han de ser debidamente recubiertas de materiales que amortigüen notablemente el impacto, de tamaño aproximado a un puño.*

*No se puede emplear el arco para combatir, así como no se debe golpear los materiales de arquería, los cuales son frágiles y caros.*

*No se permite apuntar de forma directa a la cabeza de un jugador con un arma de proyectiles*

*No se permite bloquear flechas con ningún tipo de arma, solo con escudos. Si una flecha impacta en un arma, el jugador que esté en su posesión recibirá los puntos de daño que cause dicho arma como si lo hubiera recibido él mismo, siempre que la flecha en su trayectoria le hubiera alcanzado. Ante la duda, uno se cuenta los puntos de daño.*

#### IV . II Escudos .

Los escudos han de ser confeccionados siguiendo uno de los patrones formales que os propondremos adelante, cuyas distancias máximas no pueden ser rebasadas y cuyo tamaño mínimo no puede exceder el del tamaño igual a la distancia que cubra desde el codo hasta el puño del portador del escudo.

Los bordes de los escudos han de ir acolchados o perfilados con cualquier material que impida golpes o rozaduras (recomendamos goma-espuma, caucho celular, neopreno o similares).

*No se puede emplear el escudo para cargar ni golpear.*

Existen dos clasificaciones de escudos que corresponden en nombre con la habilidad que permite emplearlos.

##### Escudos normales

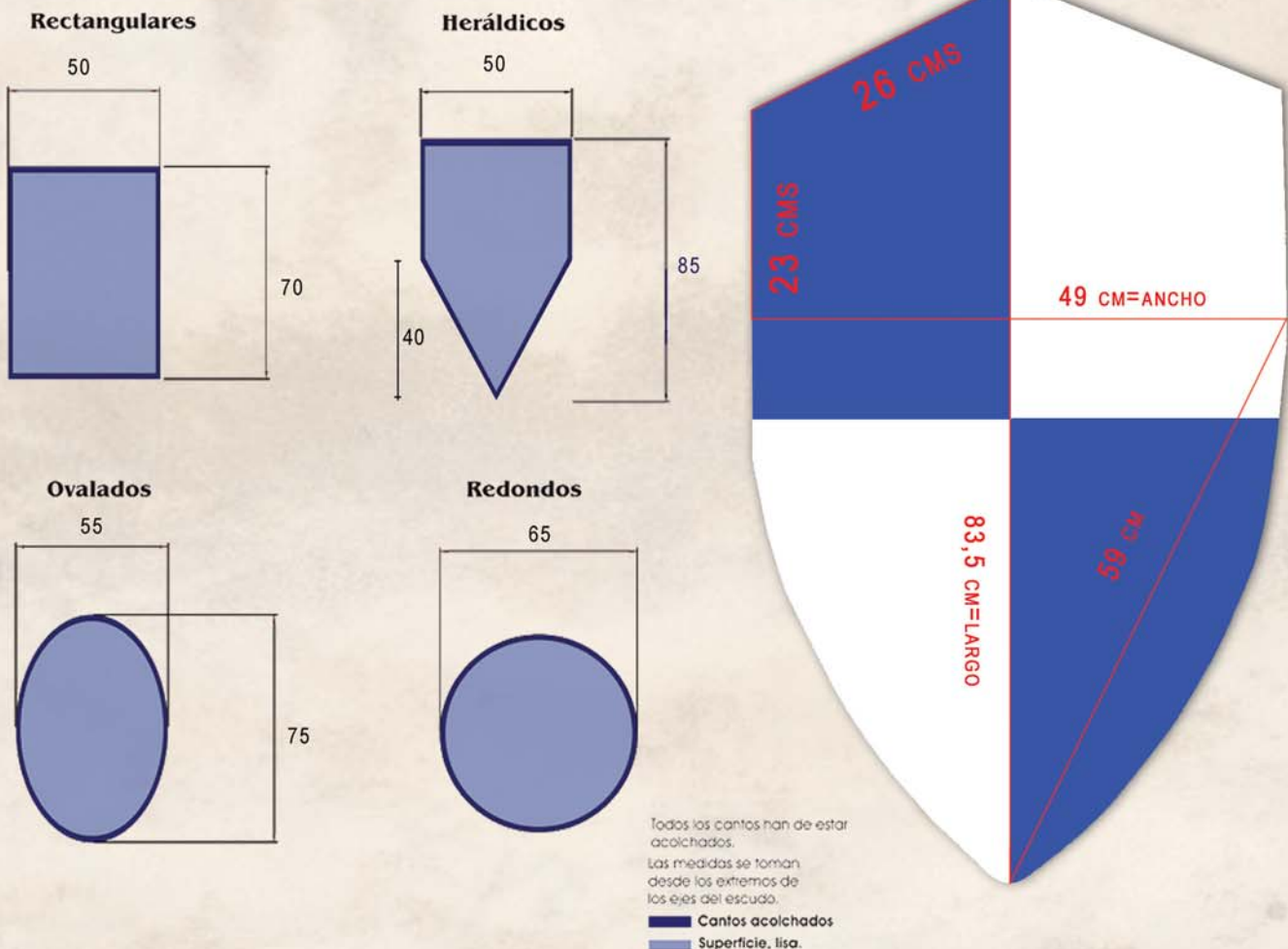
Rectangular: 50x70 cm.

Heráldico: 50x85 cm.

Redondo: 65 cm diámetro.

Ovalado: 55x75 cm.

*Los escudos grandes han sido retirados del reglamento de combate, no permitiéndose en nuestros eventos.*



#### IV . III Armaduras.

Las Armaduras sirven de protección contra los impactos. Según la confección y la tipología de armadura esta proporcionará una cantidad determinada de Puntos de Armadura.

##### Tipos de armadura

- 1 Armaduras de pobre confección, telas que simulan cota de malla.
- 2 Armaduras de cuero blando, armaduras de materiales blandos.
- 3 Armaduras de cuero rígido o semirrígido, reforzadas razonablemente con anillos o tachones o reforzadas con piezas rígidas.
- 4 Armaduras de cota de malla, placas o imitaciones en materiales rígidos de Armaduras de Chapa.
- 5 Armaduras de chapa.

##### Bonificaciones

Las armaduras bonificarán con Puntos de Armadura al jugador en función del tipo y cantidad de elementos de la misma.

Para verse beneficiado de la protección de una armadura es imprescindible llevarla puesta (es evidente, pero se ha visto de todo).

Localización Tipo de Armadura	Cabeza Casco	Tronco Coraza	Brazos Brazales	Piernas Greas	Max. Total
Tipo 1	+1	+1	+1	+1	+4
Tipo 2	+2	+2	+1	+1	+6
Tipo 3	+3	+3	+1	+1	+8
Tipo 4	+3	+4	+1	+1	+9
Tipo 5	+3	+5	+1	+1	+10

##### Gambesón +1 a la armadura.

*Los Brazales, Grebas y Casco han de ser de una calidad de confección y material similar o superior al del tipo de armadura que se porta.*

##### Armaduras metálicas.

Los jugadores con armaduras metálicas con un peso considerable tienen una importante desventaja en combate. Los sistemas de gomaespuma priman la velocidad y rapidez en los ataques, y por ello, un jugador con 15 kilos de armadura encima sufre de una merma, a pesar de recibir más puntos de vida.

Por ello, aquellas armaduras **metálicas reales** se benefician de la siguiente regla especial. Para poder utilizarse la organización debe conceder esta cualidad a la armadura.

*Un jugador con armadura metálica pesada ve siempre reducidos los impactos que reciba a un punto de vida, independientemente del arma que los produzca. De esta forma, los impactos de armas de proyectiles y arrojadas causan sólo 1 Punto de Daño al jugador que porte una armadura metálica pesada en juego.*

## V · Validación de Armas, Armaduras y Escudos.

Características que han de cumplir las armas para ser validadas por los Árbitros de Combate:

Ningún arma puede constar de ninguno de los siguientes elementos:

- Bordes afilados o duros.
- Pinchos u otras protuberancias.
- Elementos que puedan dañar los ojos (puntas afiladas o puntas menores a 2,5 cms).
- Superficies de impacto que no sean planas.

No serán validadas:

- Armas cuyo acolchamiento permita el tacto con el "alma" o cualquier pieza rígida del arma (salvo la empuñadura).
- Armas cuyo peso sea excesivo y puedan causar impactos duros.
- Armas cuyo estado no se considere apto para su manejo con seguridad (que no estén bien ensambladas, tengan piezas rígidas expuestas, sean susceptibles de provocar lesiones, armas cuya espuma ha sido excesivamente compactada, etcétera).
- Armas que superan las medidas máximas de su categoría, citadas en el Reglamento de Combate.

Las armas han de estar debidamente acolchadas, especialmente las siguientes partes, de forma que no puedan provocar golpes dolorosos ni causar moratones u otras lesiones. Lo normal es que un arma "pique" un poco, lo que es diferente de ser peligrosa.

- Superficies de impacto: filos, cabezas de martillo de hachas o mazas.
- Pomos.
- Cruces y guardas (si en su interior están formadas por piezas duras habrá que incidir en su acolchamiento).
- Postes y mangos, y sus extremos. (que no empuñaduras).
- Puntas (mínima anchura en espadas 2,5cms, en flechas cabezas de acolchado del tamaño de un puño como mínimo).

Otras normas

- Las armas han de ser lo suficientemente rígidas como para bloquear. También han de ser suficientemente resistentes como para no partirse durante un combate y dejar expuestas piezas peligrosas.
- Las armas confeccionadas con almas rígidas han de dejar un margen prudencial entre final del alma y punta del arma de aproximadamente 5cms.
- Las armas deben de cumplir un **mínimo estético**. Es necesario que las armas tengan un aspecto lo más realista posible. Evitad el uso de colores en los filos y superficies de impacto, usad recubrimientos que imiten o aparenten metal.
- En el caso de las flechas se recomienda (que no obliga) a lo contrario, recubrid las puntas acolchadas de un color particular, os será más fácil identificarlas y encontrarlas.

Recordad que todos estos requisitos son indispensables para que un arma sea validada.

## V . II Características que han de cumplir los escudos para ser validados por el TA&TA:

Ningún escudo debe tener ninguna de las siguientes características:

- Tener bordes cortantes expuestos.
- Tener pinchos, grapas, tachones o cualquier otro tipo de protuberancia punzante o cortante expuesta en ninguna de sus caras.
- Estar formado por materiales que al quebrarse dejen expuestos bordes cortantes o astillados.
- Superar las medidas máximas en su categoría, citadas en el Reglamento de Combate.
- Todos los escudos han de llevar acolchados los cantos (con espumas o similares) para evitar dañarse con golpes accidentales.
- Si el escudo está formado por un material rígido (como la madera), este debe de ir debidamente acolchado en su totalidad.
- Los escudos deben de cumplir un **mínimo estético**. Evitad colores excesivamente llamativos (como por ejemplo los "fosforitos") o formas estrambóticas.

Se recomiendan escudos de cartón de 4 a 6 capas por su ligereza, seguridad y coste. También se recomiendan escudos de poliuretano expandido, más ligeros, aunque más caros y quebradizos.

*Recordad que todos estos requisitos son indispensables para que un escudo sea validado.*

## V . III Características que han de cumplir las Armaduras y Cascos para superar el TA&TA

Ningún armadura ni casco debe tener ninguna de las siguientes características:

- Tener bordes cortantes o punzantes expuestos.
- Tener protuberancias cortantes o punzantes expuestas.
- Estar formado por materiales quebradizos o que al quebrarse puedan dejar expuestos bordes cortantes o astillados.
- Las armaduras deben de cumplir un **mínimo estético**. Evitad colores excesivamente llamativos (como por ejemplo los "fosforitos") o formas estrambóticas.

*Recordad que todos estos requisitos son indispensables para que una armadura o casco sea validado.*

## V . IV Características que han de cumplir las Armas Arrojadizas para ser validadas

Las Armas Arrojadizas no deben tener las siguientes características:

- Tener un peso excesivo, ya que puede producir heridas al impactar.
- Tener cantos, protuberancias o puntas menores que el tamaño de la cuenca del ojo (2,5cms).
- Superar las medidas máximas en su categoría, citadas en el Reglamento de Combate.

Las Armas Arrojadizas han de estar debidamente acolchadas, de forma que no puedan producir daño ni herida alguno al impactar.

Armas de Projectiles:

- Los arcos han de ser recurvados, no de poleas.
- La Potencia de las armas de proyectiles no puede ser mayor de 30 Libras.
- Las flechas o saetas no deben tener punta y han de ir recubiertas de espuma obteniendo el tamaño de un puño como mínimo.
- No se debe cubrir la espuma del frontal de la flecha, en caso contrario la flecha puede hacer daño y no ser validada.

*Recordad que todos estos requisitos son indispensables para que un Arma de Projectiles sea validada.*