

## PAUTAS DE CONDUCTA PARA LAS QUEDADAS DE SOFT COMBAT, WARGAMES Y REV QUE LO IMPLIQUEN

- El respeto a los participantes y organizadores es esencial. Tener opiniones diferentes es bueno y sano, pero siempre serán expresadas desde el respeto y de buenas maneras (ni insultos, ni gritos, ni borderías....etc.)
- Factoría del Rol usará el reglamento viene reflejado a continuación. Se velará escrupulosamente con su cumplimiento.
- Sólo podrán participar en las actividades de Softcombat personas mayores de edad o menores con la autorización firmada por sus padres o tutores. Si eres menor de edad nos lo deberás comunicar a fin de enviarte la documentación de forma previa a que vengas.
- El Softcombat no deja de ser una actividad de contacto. Factoría del Rol no se hace responsable de los daños que un participante pueda sufrir. Todo participante deberá firmar un documento dónde exime a la asociación de ello, en el caso de los menores de edad, este documento deberá estar firmado además por sus padres o tutores.
- La actividad se realizará todos los sábados que la Asociación Factoría del Rol no tenga otra actividad propia programada\* en el Parque de las Cruces en horario variable según el calor o la cantidad de luz solar que haya del 1 de mayo hasta el 30 de septiembre y del 1 de octubre al 30 de abril en horario de domingo mañana de 10:30h a 13:30h siempre que la climatología así lo permita en ambos horarios, verano/invierno.
- El parque de las Cruces está situado al lado del intercambiador de Aluche y el punto de reunión será la fuente que está cerca (ver mapa e indicaciones). Siendo un parque con muchas posibilidades se buscará dependiendo de la jornada la zona disponible más adecuada.
- Para poder realizar la actividad se necesita un mínimo de **5 asistentes**. Para poder asistir a la actividad se deberá rellenar el formulario de la web de FdR en la dirección <http://softcombat.factoriadelrol.es> como muy tarde el día antes a las 12 de la mañana o en su defecto hasta llenar el cupo de aforo permitido.\*\*
- Los problemas personales se dejan fuera. Si durante la actividad hay cualquier problema de índole personal, ambos implicados, al margen de quien lo inicie, serán expulsados de la actividad ese día. Si vuelven y reinciden serán expulsados directamente de forma permanente.
- Cualquier problema que tengas por favor, comunícalo al responsable de la actividad para que intente buscar la mejor solución para todos.
- El responsable de la actividad y la organización, tienen la última palabra ante un conflicto o una norma. Te explicarán sus puntos de vista, pero deberás respetar lo que te digan.
- Factoría del Rol se reserva el derecho de cancelar alguna de las actividades de SoftCombat previo aviso en el grupo de Whatsapp/correo electrónico y publicación en nuestras RRSS por temas personales o externos: mal tiempo, enfermedad o compromisos del responsable u organización, uso del parque para eventos...etc.
- Se ruega que si alguien que se apunte mediante el formulario al final por cualquier motivo cause baja avise para liberar su plaza y así permitir a otro interesado poder asistir a la quedada. El causar baja de la actividad sin aviso de forma reiterada puede ocasionar la no aceptación de su inscripción en futuras quedadas.

*\*En este caso dependiendo de la actividad podría aplazarse la quedada a domingo, siempre a discreción del Coordinador de la Actividad o la Organización/Junta Directiva de FdR.*

*\*\*Debido a las restricciones del COVID u otras limitaciones que nos impongan des del organismo competente que nos cede el espacio, en este caso el Ayuntamiento de Madrid.*

## REGLAMENTO DEL USO DE SOFTCOMBAT EN FDR

- Para puntuar se debe efectuar un golpe claro en el cuerpo del rival, el roce de cualquier arma en cualquier prenda de vestir no puntúa.
- Los golpes en cabeza no puntúan ni suponen la eliminación de quien ha efectuado el golpe, pero no está permitido el golpear deliberadamente para sacar ventaja así como tampoco está permitido fingir un golpe grave.
- El juego podrá ser detenido de haberse producido un accidente grave al grito de «Alto» o al existir situaciones de riesgo. Una vez dado, los participantes permanecen en el sitio en el que estaban una vez se dio la voz de alarma.
- Durante los juegos no se puede fingir ser del bando contrario para lograr una ventaja, si te preguntan tu bando debes identificarte.
- La muerte deberá ser señalizada de manera clara gritando «muerto» y agarrando el arma portada por su zona puntuable o dada la vuelta para armas de gran longitud como lanzas y martillos.
- Un jugador que incumpla las normativas o reincida en acoso a otras personas podrá ser excluido.

## REGLAMENTO ESPECÍFICO POR TIPO DE ARMA FDR

### Espadas a una Mano (E1M):

Las espadas de entre 1'05cm y 1'10cm pueden llevarse a una o dos manos para puntuar, siendo zona no puntuable la mano (o las manos) que sujeten dicho arma por el mango hasta la muñeca.

Estas armas no permiten ser llevadas con ninguna otra.

Las espadas entre 90 y 1,05cm solo podrán ser combinables con una rodela de 40 cm de diámetro o una daga de 40cm de longitud.

Las espadas combinables con otro armamento (escudo, hacha, pilum, etc) solo podrán medir 90cm de largo como máximo.

### Escudos

Los escudos deberán estar bien acolchados en sus bordes para evitar accidentes graves. Estos siguen las siguientes proporciones como máximo:

- Escudos redondos: 65cm de diámetro.
- Escudos rectangulares: 50x70cm (ancho x largo).
- Escudos heráldicos: 50x85cm (ancho x largo) restando a partir de los 70cm de largo para la forma de lágrima (15cm de lágrima).

Es posible hacer escudos que superen el tamaño máximo especificado anteriormente, pero para ello se aplica la siguiente regla: A más exceda el escudo el tamaño máximo, las armas que lo acompañen menguarán proporcionalmente al exceso (Ejemplo: Escudo de 66cm = Espada de 89cm).

### Mandobles

Los mandobles deberán medir 140 cm de largo como máximo, siendo 1m máximo de longitud de filo y los otros 40 a repartir entre guarda, mango y pomo. Sin más especificaciones sobre la anchura del arma.

### Dagas

Las dagas deberán comprender una longitud mínima de 35cm.

### **Arrojadizas o lanzables**

El tamaño máximo de las lanzables será de 40 cm.

Las armas arrojadizas solo puntúan al ser lanzadas a una distancia superior a 3m.

Portar lanzables cuenta como mano de arma, con lo cual descuenta del total de lanzables portables; esto quiere decir que el máximo son 3 lanzables sin otras armas, y 2 con un arma de una mano. No sería posible portar lanzables en caso de tener ambas manos ocupadas.

- Sin otras armas: 3
- Con un arma a una mano: 2
- Ambas manos ocupadas, bien por dos armas o un arma que se porta a dos manos: 0

Las armas arrojadizas solo podrán recogerse del campo de batalla estando «vivo» en el juego, a no ser que sean las únicas armas del usuario (no incluyen flechas de arco, que sí se pueden recoger «vivo» o «muerto»).

Las armas arrojadizas no cubren mano como zona no puntuable como lo haría cualquiera otra arma.

Las armas arrojadizas solo puntúan siendo arrojadas, por temas de seguridad no pueden puntuar cuerpo a cuerpo.

Pueden bloquearse con escudo o desviarse con el arma.

### **Pilums y lanzas**

Los pilums y lanzas solo pinchan.

El pilum de hasta 1'05cm permite el agarre desde cualquier parte del arma.

Los pilums se agarrarán a 1/5 por el final de la medida total de largo cuando comprendan entre 1'05 cm. y 1'50 cm.

Los pilums hasta 1'50cm permiten ser lanzados y agarrados con una mano, a partir de esta medida pasan a ser considerados «Lanza».

Las lanzas (>1,50cm) solo permiten ser agarradas con dos manos para puntuar y no son lanzables.

El arma sustituta de un arma principal arrojadiza (ejemplo: tengo una espada para cuando lance mi pilum) no deberá exceder el diámetro de un escudo de elegir portarlo de esa manera, y llevarlo en cualquier parte del cuerpo no le da capacidad de bloqueo, si un impacto sigue una zona de puntuación válida, puntúa.

\*Queda por determinar un tamaño «mínimo» para el pilum.

Pueden bloquearse con escudo o desviarse con el arma.

### **Arcos**

Los arcos deberán ser de un libraje menor a 25 libras o ser Junior o de Práctica.

Las flechas puntúan al ser lanzadas a una distancia superior a 3m.

Las flechas solo podrán ser detenidas por un escudo, si siguen la trayectoria del cuerpo puntúan independientemente de que hayan sido desviadas o detenidas por cualquier arma.

Se permitirá llevar una cantidad máxima de 5 flechas.

Un arquero sólo podrá lanzar sus propias flechas salvo previo acuerdo con el resto de arqueros.



Está permitido apartar con el arma las flechas que estén en mitad de un combate para evitar tropiezos y caídas al igual que está permitido pasar las flechas al arquero mediante este método durante el combate.

### **Otro tipo de armas**

Reglas para otras armas:

- Hachas danesas (a dos manos): 150 cm. de longitud.
- Martillos de guerra (a dos manos): 150 cm de largo, 11cm largo de cada cabezal, 13cm ancho de cada cabezal (26cm total).
- Kanabō: 153cm longitud total, siendo: 75cm de zona puntuable, 78cm de mango. 6cm ancho (diámetro) de la zona puntuable +2cm de pequeñas puntas (1cm cada punta).