

MANUAL DE EQUIPAMENTOS ↔ IGGBRASIL ↔

1. Regras Gerais de Equipamentos

- 1.1. **Está vetado** sob qualquer circunstância o uso de **metais ou madeiras** nos equipamentos.
- 1.2. Todos os equipamentos devem apresentar revestimento antiabrasivo em suas espumas nas áreas de dano.
- 1.3. Todo núcleo de arma deverá ter reforço extra de 3 cm em suas extremidades para evitar que a haste perfure a espuma.
- 1.4. Está vetado o uso de qualquer espuma deteriorada em sua área de dano. Isto é, apresentar contato com o seu núcleo durante o golpe.
- 1.5. Armas de arremesso, como dardos e adagas, serão permitidas de acordo com as regras de segurança descritas neste manual.
- 1.6. Só serão permitidas equipamentos de disparo cujo as munições possuam área maior do que o glóbulo ocular.
- 1.7. Não serão permitidos quaisquer equipamentos que sejam utilizados pelo movimento de soco, como por exemplo: katar, tonfa, etc.
- 1.8. Os equipamentos que não se enquadram nas categorias descritas abaixo serão considerados **“Exóticos”** e estarão sujeitos à avaliação de três membros da equipe de vistoria em conjunto para sua aprovação.
- 1.9. Qualquer reclamação de qualquer equipamento durante as batalhas em conjuntos, torneios e outras atividades gerará uma reavaliação do equipamento pela equipe de vistoria. Se for notado que o equipamento está devidamente seguro, o jogador poderá sofrer a penalidade adequada de excesso de força.
- 1.10. Está vetado o uso de qualquer espuma com uma dureza igual ou semelhante ao EVA de densidade 40 em suas áreas de dano.
- 1.11. Escudo não dá dano mesmo se for construído com essa intenção.

2. Protocolo de Vistoria

- 2.1. Verificar pontas de estoque.
- 2.2. Verificar maciez na zona da lâmina, através da força de impacto.
- 2.3. Verificar se existem rasgos ou pequenas fissuras nas espumas que podem comprometer a arma.
- 2.4. Verificar as condições dos pomos de cada arma.
- 2.5. O avaliador será feito como um boneco de teste para averiguar as condições das armas.

- 2.6. Arcos e flechas serão avaliados um por um, testando diferentes níveis de puxadas do arqueiro.

Equipamentos de Ataque

São divididos em 2 categorias

1 mão

- Adaga
- Gladius
- Sabre
- Rapieira
- Espada Longa
- Katana
- Lança de Hoplita
- Javelin
- Tomahawk
- Machado curto
- Machado Médio
- Maça
- Martelo de Guerra 1 mão
- Arremessáveis
- Besta de 1 mão

2 mãos

- Espada Longa
- Espada Montante
- Bastão de duas mãos
- Lança de 2 mãos
- Naginata
- Alabarda
- Lâminas Gêmeas
- Machado de 2 mãos
- Martelo de guerra
- Arco e flecha
- Besta de 2 mãos
- kettes jugger

3. Armas de Haste

- 3.1. Equipamentos de hastes são caracterizados como equipamento onde a área de dano é menor ou igual a 1/3 do tamanho da haste .
- 3.2. Os equipamentos considerados de hastes são: lanças, bastões, alabardas, tridentes e foices.
- 3.3. Equipamentos de **haste 1 mão** não podem ultrapassar **150 cm**
- 3.4. Equipamentos de **haste de 2 mãos** devem possuir entre **120 cm a 220 cm**
- 3.5. Todos os equipamentos de hastes que utilizam estoque devem possuir um revestimento de 5 cm do núcleo até o final da espuma.
- 3.6. A parte inferior, deve estar protegida por um revestimento macio.
- 3.7. Todos os equipamentos de hastes devem possuir uma zona de proteção com material macio abaixo da **lâmina**. O tamanho da proteção deve ser maior ou igual a **lâmina**.
- 3.8. Áreas de dano de foices devem ter, no mínimo, 4cm do núcleo até o final da espuma.

4. Adagas e Espadas

- 4.1. As adagas devem possuir no máximo 40 centímetros de comprimento.
- 4.2. **Espadas curtas** devem possuir entre **41 cm** a **65 cm** de comprimento.
- 4.3. **Espadas médias** devem possuir entre **66 cm** a **80 cm** de comprimento.
- 4.4. **Espadas longas** devem possuir entre **81 cm** a **120 cm** de comprimento.
- 4.5. **Espadas acima de 120 cm** de comprimento serão consideradas ***bastardas*** ou ***montantes***.
- 4.6. Todas as adagas e espadas devem ter pomos em suas extremidades opostas à lâmina.
- 4.7. Todas as adagas e espadas devem ter suas empunhaduras revestidas.
- 4.8. Todos os equipamentos dessa categoria que utilizam estoque devem possuir um revestimento de 5cm do núcleo até o final da espuma.
- 4.9. As chapas desses equipamentos devem ser revestidas com material macio.

5. Machados e Maças

- 5.1. Machados e maças devem ter pomos em suas extremidades opostas à lâmina.
- 5.2. Machados e maças devem ter suas empunhaduras revestidas.
- 5.3. Todos os machados e maças devem possuir uma zona de proteção com material macio abaixo da **lâmina**. O tamanho da proteção deve ser maior ou igual a **lâmina**.
- 5.4. Áreas de dano de machados e maças devem ter, no mínimo, 4 cm do núcleo até o final da espuma.

6. Manguais e Foices Corrente

- 6.1. As cordas desses equipamentos devem estar revestidas com material macio e antiabrasivo.
- 6.2. Cordas de manguais podem ter, no máximo, 55 cm.
- 6.3. Cordas de foices correntes podem ter, no máximo, 150 cm.
- 6.4. Cabos de manguais e foices correntes devem estar protegidos por material macio e anti-abrasivo.
- 6.5. Não pode haver núcleo rígido na área de dano dos manguais (a “bola”) e dos “pesos” da corrente.
- 6.6. Kettes podem ter até no **máximo** 2 metros de corda da ponta da bola até a empunhadura

7. Arcos, Bestas e suas munições:

- 7.1. Os arcos e bestas devem ter no máximo 30 libras de potência.
- 7.2. As pontas das flechas/viotes devem ter uma área de contato maior que o globo ocular e devem ter 5 cm de espuma entre a haste e a área de contato.
- 7.3. As pontas das flechas/viotes não podem ser removíveis.
- 7.4. Todas as flechas/viotes devem apresentar pena.

- 7.5. Todas as flechas/viotes devem ter proteção dura interna para a haste não perfurar a espuma, ex: tampa de garrafa, moeda.
- 7.6. Para que o arco possa ser usado como um bloqueador momentâneo, é necessário que suas asas sejam revestidas com material acolchoado macio, para evitar pancadas fortes, prensar dedos contra a haste e danificar o equipamento.

8. Armas de Arremesso

- 8.1. As armas que entram nessa categoria são: machadinha, shuriken, adaga, kunai, boomerang, javelin, entre outros.
- 8.2. Todas as armas de arremesso devem ser 100% revestidas com material ultra macio, desde do pomo até a ponta da lâmina, incluindo guarda e detalhes, pois toda a área da arma conta como área de contato.
- 8.3. Todos os equipamentos dessa categoria devem possuir um revestimento de cinco cm do núcleo até o final da espuma.
- 8.4. O tamanho limite das armas de arremesso é de 1 metro.
- 8.5. As armas podem ser usadas corpo a corpo, desde que a sua forja também seja feita para isso.

Equipamentos de Defesa

9. Pontos de Defesa

- 9.1. Cada jogador tem direito a usar dependendo da modalidade até 4 pontos de defesa
 - Armadura
 - Antebraço ou canela - 1 ponto
 - Ombreira ou Coxeira - 2 pontos
 - Meio Peito - 3 pontos
 - Tronco ou costas - 4 ponto
 - Escudos
 - Broquel (protege no máximo antebraço)- 1 ponto
 - Escudo Pequeno (protege o tronco e o bíceps)-2 pontos
 - Escudo padrão (do ombro até a metade da coxa) - 3 pontos
 - Escudo Torre (Do ombro até a canela) - 4 pontos
- 9.2. Em algumas modalidades é proibido armaduras no peito como defesa de golpe (exceto como protetores de seios).

10. Escudos e Broquéis

- 10.1. Broquéis devem possuir o comprimento maior de até 50cm de comprimento/circunferência.
- 10.2. Serão considerados escudos, equipamentos que possuem o comprimento maior que 51 cm de comprimento/circunferência.
- 10.3. Escudos são considerados do tipo Tower quando atingem o limite máximo que o usuário pode carregar, que seria a distância da canela até os ombros do usuário em pé.
- 10.4. Está vetado o uso de metal ou madeira nos escudos ou broquéis
- 10.5. As bordas de escudos e broquéis feitos com materiais rígidos, como papelão, devem ser revestidos de material macio e antiabrasivo.
- 10.6. Escudos e broquéis não causarão dano a adversários, mesmo que sua construção original tenha sido para este objetivo.
- 10.7. Escudos e broquéis do tipo “soco” devem ter suas proteções de mão feitas com materiais acolchoados.

11. Peças de Armaduras

- 11.1. Todas as armaduras devem ser revestidas de materiais macios e acolchoados.
- 11.2. A armadura deverá apresentar um aspecto que caracteriza aquele item como uma armadura/proteção.
- 11.3. São consideradas armaduras
 - Bracete (Pulso até antes do cotovelo)
 - Manopla (Mão até antes do cotovelo)
 - Ombreira (Cotovelo até os deltoides no ombro)
 - Caneleira (canela até antes do joelho)
 - Coxeira (Joelho a virilha)
 - Meio peito (Ombros até final das costelas, barriga exposta)
 - Peitoral (Ombros a quadril de frente)
 - Costas (Ombro a quadril de trás)
- 11.4. Peças de metais, como fivelas, ilhós, arruelas etc. Deverão ter suas arestas protegidas e bem presas, para que não haja chance de pontas cortantes.

Tabela de Equipamentos

Equipamento	Tamanho Mínimo	Tamanho Máximo
Broquel	15 cm	40 cm
Escudo Pequeno	41 cm	65 cm
Escudo Médio	51 cm	80 cm
Escudo Tower	81 cm	100 cm

Categoria: 1 Mão

Equipamento	Tamanho Mínimo	Tamanho Máximo
Adaga	15 cm	40 cm
Gladius	41 cm	65 cm
Sabre	66 cm	80 cm
Rapieira	81 cm	120 cm
Espada Longa	81 cm	120 cm
Katana	81 cm	120 cm
Lança de Hoplita	-	150 cm
Javelin	-	1 m
Tomahawk	-	40 cm
Machado Curto	-	65 cm
Machado Médio	66 cm	80 cm
Maça	-	80 cm
Martelo de Guerra 1 Mão	-	80 cm
Besta de 1 Mão	-	80 cm

Categoria: 2 Mãos

Equipamento	Tamanho Mínimo	Tamanho Máximo
Espada Longa	81 cm	120 cm
Espada Montante	121 cm	-
Bastão de Duas Mãos	120 cm	200 cm
Lança de 2 Mãos	120 cm	220 cm
Naginata	120 cm	220 cm
Alabarda	150 cm	220 cm
Lâminas Gêmeas	100 cm	150 cm
Machado de 2 Mãos	-	120 cm
Arco e Flecha	-	30 libras
Besta de 2 Mãos	-	25 libras

Kettes Jugger	-	2 m
---------------	---	-----

Categoria: Armas de Haste

Equipamento	Tamanho Mínimo	Tamanho Máximo
Lanças	-	150 cm (1 mão)
Bastões	120 cm	200 cm (2 mãos)
Alabardas	120 cm	220 cm (2 mãos)
Tridentes	120 cm	220 cm (2 mãos)
Foices	-	220 cm (2 mãos)

Categoria: Armas de Arremesso

Equipamento	Tamanho Mínimo	Tamanho Máximo
Machadinha	-	40 cm
Shuriken	-	15 cm
Adaga	-	40 cm
Kunai	-	40 cm
Boomerang	-	40 cm
Javelin	-	1 m

Categoria: Escudos

Equipamento de Defesa	Tamanho Mínimo	Tamanho Máximo
Broquel	-	50 cm
Escudo Pequeno	51 cm	Tronco/Bíceps
Escudo Padrão	Ombro	Metade da coxa
Escudo Torre	Ombro	Canela

Categoria: Armaduras

Peças de Armaduras	Descrição	Proteção
Bracelete	Pulso ao cotovelo	- 1 ponto
Manopla	Mão ao cotovelo	- 1 ponto
Ombreira	Cotovelo ao ombro	- 2 pontos
Caneleira	Canela ao joelho	- 1 ponto
Coxeira	Joelho à virilha	- 2 pontos
Meio peito	Ombros à cintura	- 3 pontos
Peitoral	Ombros ao quadril	- 4 pontos
Costas	Ombro ao quadril	- 4 pontos