

1º Torneio de Swordplay da Universidade de Brasília - Modalidade 3 vs 3

MODALIDADE  
SWORDPLAY  
3 VS 3

XXXII JIUnBs 2017

Nesse ano de 2017 o Swordplay Boffering irá participar do JIUnBs (Jogos Internos da Universidade de Brasília) e montamos um pequeno torneio de equipes de 3 (Três) pessoas, para que elas demonstrem habilidades e técnicas individuais e em grupo!

## 1- Regras do torneio

- Será um torneio amistoso e sem gênero;
- Haverá 16 vagas para equipes, sendo no máximo uma equipe por Entidade.
- A fórmula de disputa será decidida no dia de acordo com o número de equipes.
- Não será permitido atletas especiais, aqueles que não possuem vínculo com a Entidade (alunos de outros cursos, por exemplo).
- O critério de desempate para equipes empatadas será a realização de duelos 1 x 1, sendo atribuída pontuação para o Ranking Geral às dez primeiras equipes.
- O Torneio vai seguir com as regras básicas do Swordplay escritas no **Manual de Swordplay**, então se recomenda ler ele antes (a seguir);
- Cada equipe irá possuir 3 jogadores em campo, podendo escolher no máximo três reservas. Onde cada guerreiro utilizará um destas classes: **Lanceiro** (lança e adaga), **Defensor** (escudo e espada) e **Espadachim** (Espada de uma mão/dual ou de duas mãos);
- As partidas serão melhores de 3, ou seja, vencendo 2 o time passará para a próxima etapa;
- Os guerreiros só poderão lutar na área limitada, caso saia da arena será penalizado com **1 STRIKE**;
- Rosto, pescoço, seios femininos e genitália masculina (como já sabem pelo Manual) são áreas **PROIBIDAS**, caso haja acerto dessas áreas o jogador será penalizado com **1 STRIKE**;
- **2 STRIKES** e o guerreiros será considerado morto e sairá da partida;
- Na final será uma melhor de 5, ou seja, vencendo 3 o time ganhará o torneio.

## 1º Torneio de Swordplay da Universidade de Brasília - Modalidade 3 vs 3

- O jogador poderá trazer e usar suas próprias armas, desde que ela esteja dentro dos padrões descritos no **Manual de Swordplay**. Fora isso, o torneio irá disponibilizar armas e equipamentos.
- Os casos omissos serão resolvidos pela Coordenação da modalidade, com anuência da Coordenação-Geral dos JIUnBs, podendo essas resoluções contrariar as Regras oficiais e o Regulamento Geral.

MANUAL DE  
SWORDPLAY  
BOFFERING  
PARA  
INICIANTE

De Rabay Aradrag

Esse manual foi escrito por atletas do Swordplay Boffering do Distrito Federal do Brasil, com embasamento em seus conhecimentos e pesquisas com demais grupos de treino ao longo do país. Tem o objetivo de passar a mensagem de como tornar essa atividade nova e diferente, o mais saudável e divertida o possível. O esporte, por não haver regulação oficial das modalidades, pode haver alterações em seu manual dependendo do lugar de prática!! Havendo muitos estilos e regras de combates diferentes!

## **Introdução** **ao** **Swordplay**

Com a tradução para o português, Swordplay significa “Jogo de Espadas”. Originado na Europa como HEMA (Historical European Marcial Arts), os lutadores utilizam proteção de algodão e kevlar, Elmos de esgrima e espadas de Polímero ou até mesmo de metal não afiado, usando técnicas de combate com armas e combate corpo a corpo. No EUA se popularizou o LARP (Live Action Real Playing) que usava armas acolchoadas (Boffering) para se baterem, porém, o foco da atividade é as histórias dos personagens fictícios que os jogadores recriam, tornando essa atividade muito mais teatral do que esportiva. O Swordplay Boffering ou SoftCombate juntou o útil com o agradável. No Brasil se popularizou como Batalha campal, que pega as armas acolchoadas do LARP americano e encaixa em um contexto de batalhas por técnicas e velocidade de combate e estratégias momentâneas!

### **1. O Combate no Swordplay Boffering**

No Swordplay Boffering o maior foco é a **NÃO** contusão dos envolvidos!

Por uma maior popularização da atividade, os equipamentos (espadas, lanças, escudos etc) são caseiros e muitas vezes fáceis de produzir. Proteções (armaduras) costumam ser caras e de difíceis produção. Portanto, em regras gerais, por não ter armaduras para todos visamos um combate saudável e honroso entre os combatentes sem acertar nas **Áreas Proibidas** (Cabeça, pescoço, genitália e seios femininos). As armas Boffers são acolchoadas e protegidas em todas as suas pontas, apesar disso, o excesso de força é contado como uma penalidade por ainda trazer riscos ao impacto forte e a depredação dos equipamentos.

**FORÇA NÃO É SINONIMO DE VELOCIDADE!** As armas são mais leves do que uma arma de verdade o que gera movimentos novos e um pouco diferentes de movimentos de uma Esgrima Histórica. Enquanto em um combate real o foco é tirar sangue causando dor e imobilizar o inimigo, no Boffering o que vale é o simples toque da espada no inimigo causando **Pontos de Dano**.

## 1.1- Pontuações

Costumeiramente, **todo jogador possui 2 (dois) pontos de vida** em combate, isso significa que após perde-los o participante será interpretado como um guerreiro morto em batalha, sendo esse incapaz de continuar lutando, deverá ele então sair da área.

A pontuação se divide da seguinte forma, membros superiores (**braços**) **valem 1** (um) ponto, membros inferiores (**pernas**) **valem 1** (um) ponto, e **tronco vale 2 pontos** (Morte instantânea).

Existem também as **Áreas Semi-Neutras**, no caso, mãos (pulso, peito e dedos da mão) que estão segurando equipamentos e pés (parte do sapato) que toca ao chão, **NÃO** contam ponto!! No momento que você retira o membro da arma ou do chão, o ponto é contato normalmente

### 1.1.2- Regra Carniceiro (Desmembramento)

Em algumas modalidades usa-se o “Desmembramento” como regra adicional! Ao acertar os membros do jogador ele fica impossibilitado de usar o membro.

- Acertando o braço, o jogador não poderá empunhar nenhuma arma/equipamento nessa mão, devendo jogar no chão qualquer arma que estiver usando.
- Acertando a perna, o jogador não pode correr nem pular, tendo que se locomover arrastando o pé no chão!

Em outros grupos, pode-se também haver um carniceiro mais rigoroso, devendo o jogador **FICAR PARADO** ao perder a perna, movendo apenas a perna “ruim”(atacada) e deixando a outra de “pilar” sem tirar no chão. Em grupos mais distantes, o jogador poderia até ter que se ajoelhar!!

## 1.2. Penalidades

O Swordplay é um esporte de contato e por isso temos que nós atentar a certas precauções para não acertar em locais indevidos. Ao acertar: Cabeça, genitália, pescoço/nuca ou seios femininos, você deverá sempre ajudar e checar se estar tudo certo com o seu adversário, após disso você recebe uma **Penalidade de Morte**, devendo levantar a sua arma e sair da arena!

Acima de tudo!! Pregamos uma luta honesta, aonde o guerreiro é o seu próprio juiz, para julgar os golpes que são acertados em si e abdicar de simples golpes desviados/raspões/fracos em locais proibidos, focando em um combate ganhado por técnica e velocidade e não por fatalidades, que continuam dando penalidades, porém, cada caso é um caso.

### 1.2.1. Em Torneios

Em torneios as penalidades contam muito!! As vezes “matando” mais do que a própria técnica!! Não podemos simplesmente abdicar da fatalidade que nem em amistosos.

Por isso costumamos dar um limite de **2 a 3 penalidades**, antes da retirada do participante daquela luta, dando avisos a cada erro e explicando o porquê da falta!

## 1.3- Do Equipamento

Os equipamentos utilizados na prática do Swordplay são costumeiramente acolchoados, todas as armas (réplicas revestidas com espuma) são devidamente inspecionadas logo que apresentadas. Cada tipo de equipamento é avaliado de forma exclusiva, afinal de contas, uma espada, por exemplo, será avaliada de uma forma diferente de uma lança ou um escudo, sempre visando completa proteção, através de espumas, nas áreas de contato e, pelo menos, proteção parcial nas áreas próximas das áreas de contato.

### Armas de uma mão

Espada - Max 120 cm

### Armas de duas mãos

Espada - Max 150 cm

Lança - Max 180 cm

**\*OBS As armas tem uma tolerância de 10% o tamanho máximo!**

### Defesa

Escudo - pode ser feito de todo tamanho e de todas as formas.  
Escudo NÃO DA DANO nem se tiver uma arma acoplada no escudo.  
Escudo conta como defesa ele estando nas costas ou no seu braço.