



***Quem Supera, Vence!***

## **Regulamento Específico do SWORDPLAY MISTO no FEAC 2022**

Art. 1º A realização do SWORDPLAY, no naipe misto e modalidade 3 vs 3, no FEAC 2022 (Festival de Esportes e Atividades Comunitárias da Universidade de Brasília) estabelece saudável competição entre a comunidade universitária da UnB, organizada a partir dos seus diferentes cursos e setores, incentivando a prática dos esportes presenciais em âmbito universitário, integrando docentes, servidores e estudantes em um festival no formato de olimpíada.



## Realização

Art. 2º A competição de SWORDPLAY está prevista para realizar-se em um dia único ou em até dois dias durante o período de realização do FEAC 2022, entre março e maio.

Art. 3º A coordenação da modalidade ficará a cargo dos estudantes, servidores e docentes abaixo mencionados, com o suporte da Diretoria de Esporte e Atividades Comunitárias (DEAC / UnB).

PEDRO RABAY – 9 9821 6665

CRISTIANO HOPPE NAVARRO – [cristianohoppenavarro@gmail.com](mailto:cristianohoppenavarro@gmail.com) – 9 9143 9179

DIRETORIA DE ESPORTE E ATIVIDADES COMUNITÁRIAS – [deac@unb.br](mailto:deac@unb.br)

Parágrafo Único. A competição de SWORDPLAY será regida por este Regulamento, apoiado pelo Regulamento Geral do FEAC 2022, disponível em [www.esporte.unb.br](http://www.esporte.unb.br).

## Dos Participantes

Art. 4º Será garantida **1 (uma)** vaga de equipe por Entidade (Centro Acadêmico e Atlética em parceria, Centro Acadêmico, Atlética, Associações).

Parágrafo Único. Fica a critério da Organização da Modalidade aceitar inscrições além de uma por Entidade, de acordo com a viabilidade.

Art. 5º Serão aceitos até **2 (dois)** atletas especiais dentro da equipe representando uma Entidade. Os atletas especiais são ex-alunos do mesmo curso, alunos com matrícula especial, docentes, servidores e avulsos (alunos regulares de cursos não-participantes da mesma modalidade), conforme definido nos Artigos 13º a 24º do Regulamento Geral.

Art. 6º Serão aceitos atletas convidados dentro da cota de atletas especiais.

## Das Inscrições na modalidade SWORDPLAY

Art. 7º As inscrições estão previstas a ser realizadas a partir do dia **10 de março de 2022**.

Art. 8º As inscrições estão previstas a ocorrer até dia **28 de março de 2022**.

Art. 9º A inscrição deverá ser realizada pela Entidade em formulário específico que estará disponível em [www.esporte.unb.br](http://www.esporte.unb.br), selecionando no campo “modalidade” SWORDPLAY.

## Congresso Técnico

Art. 10º O Congresso Técnico será realizado provavelmente no próprio dia da competição, logo antes do início da mesma. O dia da competição será confirmado e divulgado pelo e-mail e/ou WhatsApp fornecido no ato da inscrição.

Parágrafo Único. O Congresso Técnico irá esclarecer dúvidas do Regulamento Específico e Geral, explicar as regras da modalidade e definir entre os inscritos a fórmula de disputa e chaveamento das partidas e provas, fazendo os sorteios necessários.



## Comunicação

Art. 11º A comunicação com as Entidades, equipes e atletas participantes ocorrerá por:

- a) grupo específico de WhatsApp da modalidade (o link de convite será compartilhado com os inscritos);
- b) e-mail [unbfeac@gmail.com](mailto:unbfeac@gmail.com) para dúvidas pontuais;
- c) site [www.esporte.unb.br](http://www.esporte.unb.br), bem como também [www.cultura.unb.br](http://www.cultura.unb.br) e [www.deac.unb.br](http://www.deac.unb.br), para disponibilização de Regulamentos Geral e Específicos e Boletins;
- d) [www.instagram.com/esporteunb](https://www.instagram.com/esporteunb) para informações e notícias;
- e) locais a serem divulgados para transmissões ao vivo de provas e partidas e compartilhamento de conteúdos gravados.

## Pontuação

Art. 12º A modalidade SWORDPLAY, para efeitos de pontuação para o Ranking Geral do FEAC, assim como as demais modalidades (exceto Quadrato e Octatlo), valerá:

Classificação	Pontuação
1º	25
2º	22
3º	20
4º	18
5º	16
6º	15
7º	13
8º	12
9º em diante	10

## Fórmula de disputa

Art. 13º Dependendo do número de inscritos, a fórmula de disputa será numa das possibilidades:

- a) Fase de grupos seguida de fase eliminatória;
- b) Todos contra todos.

Art. 14º O local dos jogos será provavelmente a área verde em frente ao Udefinho e ao ICC Sul no Campus Darcy da UnB.

Art. 15º O critério de desempate para equipes empatadas será a realização de duelos 1 x 1.

Art. 16º A competição seguirá as regras básicas do Swordplay escritas no **Manual de Swordplay (ANEXO I, ao final deste Regulamento)**. Recomenda-se fortemente a leitura.



Art. 17º Cada equipe irá possuir **3 (três)** jogadores em campo, podendo escolher no máximo três reservas.

Art. 18º As armas serão cedidas pela Organização, ocorrendo inicialmente um sorteio para definir qual equipe escolherá primeiro (Equipe A). A equipe adversária (B) terá a segunda e terceira escolhas, a Equipe A terá a quarta e quinta escolhas e a Equipe B ficará com a última escolha.

§ 1º Dependendo das armas disponíveis, a competição poderá prever que cada um dos três guerreiros em uma equipe utilizem uma classe de arma: Lanceiro (lança e adaga), Defensor (escudo e espada) e Espadachim (espada de uma mão/dual ou de duas mãos).

§ 2º O jogador poderá trazer e usar suas próprias armas, desde que ela esteja dentro dos padrões descritos no **Manual de Swordplay**. Fora isso, a Organização irá disponibilizar armas e equipamentos.

Art. 19º As partidas serão melhores de três, ou seja, vencendo duas o time será decretado vencedor.

Parágrafo Único. A Final será uma melhor de cinco, ou seja, vencendo 3 a equipe será a campeã.

Art. 20º Os guerreiros só poderão lutar na área limitada, caso saia da arena será penalizado com **1 STRIKE**.

Art. 21º Rosto, pescoço, seios femininos e genitália masculina são áreas PROIBIDAS, caso haja acerto dessas áreas o jogador será penalizado com **1 STRIKE**.

Art. 22º Com **2 STRIKES** o guerreiro será considerado morto e sairá da partida.

## Regras Específicas

Art. 23º As regras serão as do Manual de Swordplay (ANEXO I, ao final deste Regulamento).

Art. 24º As equipes serão formadas por três guerreiros.

Art. 25º As equipes devem preferencialmente estar totalmente uniformizadas, com camisas numeradas iguais e calções da mesma cor.

Parágrafo Único. O mínimo exigido para estar apto a competir é que todos atletas estejam com camisas ou coletes predominantemente da mesma cor, seguindo uma das duas cores indicadas nos formulários de inscrição.

Art. 26º Cada equipe poderá inscrever até 6 (seis) atletas para a competição, sendo necessários no mínimo 3 (três) guerreiros para iniciar uma partida.

Parágrafo Único. Será permitido inscrever atletas novos durante a competição, desde que dentro do quantitativo acima mencionado.



**UnB | DAC | DEAC**

Decanato de Assuntos Comunitários / Diretoria de Esporte e Atividades Comunitárias (DAC / DEAC)

Art. 27º Serão permitidas substituições ilimitadas desde que nos períodos de intervalo entre as partidas.

### **Casos omissos**

Art. 28º Os casos omissos serão resolvidos pela Organização da modalidade, com anuência da Coordenação Geral do FEAC 2022.

## **Organização do SWORDPLAY MISTO**

### **Coordenação Geral do FEAC 2022**

Brasília, março de 2022



**UnB | DAC | DEAC**

Decanato de Assuntos Comunitários / Diretoria de Esporte e Atividades Comunitárias (DAC / DEAC)

ANEXO I – MANUAL DE SWORDPLAY

# 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 torna-se uma atividade nova e diferente, o mais saudável e divertida o possível. O esporte, por não haver regulamentação 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 Martial 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 difícil 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 SINÔNIMO 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, **etrocnco vale 2 pontos** (Morte instantânea).

Existem também as **Áreas Semi-Neutras**, no caso, mãos (pulso, peito ededos 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 contado 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 desimples 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 tipode 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 – Máx 120 cm

### Armas de duas mãos

Espada – Máx 150 cm

Lança – Máx 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.