

**REGLAMENTO INTERPRETATIVO  
Y  
DE COMBATE**

**I- Introducción.**

**-Que es un “Rev”.**

**II- Reglamento de Interpretación.**

**-El sentido Común y la lógica.**

**-Palabras de Seguridad.**

**Cesad y Fuera de juego**

**-Los Personajes.**

**III- Reglamento de Combate.**

**-Soft-combat.**

**-Heridas y La muerte.**

**-El armamento.**

**Tipos de armas**

**medidas**

## **I-INTRODUCCIÓN:**

**Que es un Rev:**

**Un “Rev”, son siglas, que significan; Rol En Vivo, es una alternativa diferente al rol de mesa en la que en este llevas al personaje sentado en una mesa, interpretando sus diálogos y sus acciones.**

**Un rol en vivo posee un reglamento configurado de antemano.**

**Este reglamento, propicia el desarrollo lúdico e interpersonal del participante y plasma la tónica social y política imperante en la época que se simula.**

**En base a estas normas cada participante posee un personaje, y desarrolla el papel del mismo durante el juego.**

**No existe un hilo argumental prediseñado, es simplemente un teatro interactivo que sumerge al participante y al espectador en una trama y argumento recreado.**

**Así pues cada participante posee una ficha personal, en la cual figura una síntesis del personaje representando: la historia personal, manera de ser, objetivos generales y secretos para su puesta en práctica, con esta ficha, un buen disfraz y ganas de divertirse y aprender es como cada participante lleva a cabo la interpretación de su personaje.**

**Esta práctica esta regida a su vez por unas normas de arbitraje.**

**Estas normas las llevan a cabo unos narradores o jueces que controlan el reglamento, aclaran dudas, dan pie a la interpretación y asesoran en materia histórica a los participantes.**

## **II- Reglamento de Interpretación.**

**Como hemos comprobado en otros Revs, la base de un juego de rol en vivo, es eso, en "vivo".**

**Cada jugador debe desarrollar sus habilidades en el plano físico, dejando sólo las que no pueden desarrollarse por razones obvias, a la imaginación.**

**Es decir, que el personaje será tan hábil en combate o tan bueno al ajedrez o tan rápido corriendo, como sea el jugador.**

**Las acciones que se desarrollan en un plano mental son las que no pueden hacerse realmente (ya que esto es un juego): curar, nadie puede curar de verdad porque en realidad no hay nadie herido. Para eso se recurre a la puesta en escena y la interpretación teatral de un herido y un sanador realizando las curas pertinentes.**

**Un ejemplo: Roger Matagalls ha sido herido en el brazo derecho, con una lanza, José, el jugador, abandona su espada, y con la mano izquierda, presionando la supuesta herida y dando muestras de debilidad y dolor, se encuentra a Nuria, jugadora, que representa una curandera. Nuria se acerca a José y le dice.- ya estas curado-. Y José, vuelve a empuñar su espada tan alegre como antes. De esta forma acaban de romper un momento de mucha carga interpretativa, que podría haber dado mucho colorido al juego además de resultar muy divertida.**

**Sin embargo, si Nuria, toma el papel de curandera y le sigue el juego a José como Roger Matagalls, representando el momento de poner vendas con cuidado, mientras este gime de dolor, etc... están creando y desarrollando la historia, pues de eso se trata.**

**Sin embargo, entendemos que estar muchas horas interpretando un personaje puede ser agotador, y que necesitamos algunos momentos de descanso, o comentar con tu amigo lo que te ha ocurrido en clase o el trabajo, si esto ocurre, simplemente apartaros del grupo discretamente, y lo habláis, pero, si otro Jugador se os acerca interpretando, volved inmediatamente al juego, Ya que en este caso sois vosotros los que estáis fuera de lugar.**

**-El sentido Común y la lógica.**

**Esta es la regla principal para el desarrollo de un Rev. Ser coherente con nuestras acciones, y ante todo conocer nuestras limitaciones.**

**En un Rev no hay ganador ni perdedor, sino un montón de gente conviviendo y pasándolo bien.**

**Cada uno de nosotros, debe poner de su parte, para que el resto se divierta y de esta forma todos disfrutaremos mucho más del juego.**

**Antes de emprender una acción, pensad seriamente si esta, puede perjudicar de alguna forma al resto de participantes, y en caso de duda, NO LO HAGAIS.**

**El respeto mutuo, es la base de la convivencia, esta es la regla de oro.**

**Así pues, respeta al resto de jugadores como te gustaría que te respetasen a ti mismo. De esta forma, todos disfrutaremos mucho más.**

**-Palabras de Seguridad.**

**Son palabras que sirven para definir diferentes necesidades e imprevistos que pueden surgir en una partida.**

**Todo jugador debe conocerlas y respetarlas en todo momento.**

**CESA O CESAD:**

**Esta palabra puede ser utilizada de muchas maneras en una partida, sin necesidad de salir de la interpretación.**

**Por ejemplo: a un jugador, Roger Matagalls, lo han encontrado cazando furtivamente en las tierras de un señor feudal y los guardabosques del feudo, le capturan, y lo llevan ante su señor para que este lo juzgue, por el camino, los captores interpretan con cierta rudeza, lo empujan, zarandean e insultan.**

**A muchos jugadores, esto les parece genial y forma parte de la interpretación teatral que esperan de este tipo de partidas, pero otros, prefieren un trato menos violento.**

**Nuestro amigo Roger dice: - Malditos seáis, CESAD esta tortura-.**

**Y de esta forma, hace saber a los otros jugadores, sin romper la escena, que deben moderar su interpretación.**

**Otro ejemplo: Juanito el pilluelo local intenta trepar por la reja del albergue para acceder por una ventana al interior sin ser visto. (Aparte de que esta faltando a la primera regla, SENTIDO COMÚN) otro jugador, lo ve y le dice: -Juanito, CESA en tu escalada, que te vas a romper la crisma-.**

### **FUERA DE JUEGO:**

**Esta palabra debe considerarse como algo excepcional en una partida. Y se utilizará únicamente en caso de emergencia real, ya que detiene automáticamente la partida.**

**Hay que entender, que no hay que romper el ambiente si no es por necesidad extrema.**

**Un ejemplo de fuera de juego sería que alguien se hubiese perdido por la montaña y hubiese que ir a buscarlo.**

**-Los Personajes.**

**Un Rev. cómo ya se ha dicho, es como una obra de teatro, en la que a cada participante se le asigna un personaje al que le da vida durante la partida, piensa, actúa y habla como él. A este le llamamos “personaje jugador” o “Pj”.**

**“Personaje no Jugador” o “PnJ” son colaboradores de la organización, saben toda o parte de la trama.**

**Narradores o directores de juego, son también personajes, pero están para ayudar, orientar y aclarar dudas a los Pj durante la partida.**

**“Técnicos” son Djs que no estan dentro de la trama, no van disfrazados o llevan algún distintivo para indicar que no estan en partida y hay que ignorarlos.**

### **III- Reglamento de Combate.**

#### **-Soft-combat:**

**El combate con armas de simulación es una actividad física bastante intensa y sobre todo muy divertida, además de segura si se respetan una serie de reglas que todos deben cumplir.**

- I- Solo se pueden usar armas de látex o goma-espuma que hayan sido revisadas y testadas por la organización.**
- II- Se evitaran lanzar golpes a partes del cuerpo donde podamos causar lesiones.**
- III- Durante el combate hay retener el golpe, para evitar golpes duros.**
- IV- Se retiraran del combate cualquier arma que por deterioro, pueda causar algún accidente.**
- V- Está prohibido, el contacto físico, empujones, presas o cargas.**
- VI- Se recomienda no usar piercings o gafas, además de anacrónico, puede romperse o ocasionar daño al portador.**

**En caso que algún jugador se haga daño real, levantará el puño, y usará la palabra de seguridad “Cesad”, los contrincantes deberán parar inmediatamente el combate.**

#### **-Heridas y La muerte.**

**Durante los combates y correrías de nuestros personajes, pueden sufrir heridas o incluso la muerte.**

#### **¿Como interpretarlo?.**

**Normalmente, con tres impactos el personaje se considera gravemente herido, y debe retirarse del combate simulando las heridas, o perder la conciencia.**

**Ahora bien, en este Rev cada jugador, tiene el destino de su personaje en sus manos.**

**La vida y la muerte de este, depende del jugador que lo interpreta, Esto quiere decir que la muerte en nuestro reglamento interpretativo es opcional.**

**Todos hemos visto en el cine, como el protagonista de la película se expone a una explosión o una caída y sale indemne. Pues nuestros personajes son como ellos, ¿Por qué no?.**

**Un personaje herido, bien porque pide socorro, o los compañeros lo trasladan o él mismo arrastrándose, consigue llegar hasta el lugar donde pueden sanarlo.**

**Un ejemplo: A Roger Matagalls, a las 2 horas de comenzar la partida lo asaltan, y deciden cortarle el cuello, (Menuda gracia, que a un personaje que te has trabajado durante semanas, tengas que dejarlo)**

**Primero, recordemos la regla de oro, sentido común, no hagas a los demás lo que no te gustaría que te hicieran a ti.**

**Segundo: Roger después de que los asaltantes lo abandonen, tapando la herida y con paso débil por la sangre perdida, llega hasta donde está el sanador, éste inspecciona el corte con ojo experto...**

***-Umm... esta vez has tenido suerte muchacho, creo que puedo arreglarlo, si el corte llega a ser un poco más profundo... -***

## **-El armamento.**

### *Los tipos de armas*

#### **Armas a una mano:**

**Espadas, porras, hachas, mazas: se pueden usar con escudo.**

#### **Armas a dos manos:**

**Mandobles, hachas de guerra, martillo de guerra, son necesarias las dos manos para usarlas, no se pueden usar con escudo.**

#### **Armas de asta:**

**Pica, alabarda, bastones, son necesarias las dos manos para usarlas. No se pueden usar con escudo.**

**Las lanzas pueden usarse con escudo siempre y cuando no superen los 180 cm.**

#### **Armas arrojadizas:**

**Dardo, jabalina, dagas y hachas arrojadizas, se pueden usar con escudo**

#### **Armas de proyectiles:**

**Arcos, son necesarias las dos manos para usarlo, onda, puede usarse con escudo.**

#### **No está permitido por razones de seguridad el uso de:**

**Rompecabezas y mayales.**

**Las ballestas.**

**Arcos de poleas.**

### ***Test de Armas:***

Antes de cada partida la organización revisará las armas siguiendo unos patrones establecidos de seguridad, y así garantizar que están construidas según las normas.

Para que un arma pase el control, se revisaran los siguientes factores:

**I- Dureza del acolchamiento**; Si las partes de impacto están muy prensadas generan golpes duros que pueden provocar moretones.

Si esta demasiado blando, puede no ofrecer la cobertura apropiada al alma del arma.

**II- Medidas**; se piden unas medidas mínimas y máximas para cada tipo de arma así garantizamos su uso y seguridad.

**III -Estado general del arma**; que no presente roturas ni partes duras o poco acolchadas, así como el estado visual, que una espada parezca una espada y no otra cosa.

### **Los Conceptos de las armas de goma-espuma:**

El alma del arma es la parte dura del interior, que tiene que estar perfectamente acolchada. Normalmente se usan materiales como el PVC, varilla de fibra de vidrio o de carbono, varilla madera

El filo, es la zona de impacto.

La Guardamano, es la cruceta, normalmente no es necesario ponerle alma.

La empuñadura, por lo general no es necesario acolcharla.

El pomo es la parte final de la empuñadura que debe de estar acolchada.

### Espada bastarda o de una mano

Las medidas son las máximas permitidas para Este tipo de armas. 80 Cm. Desde el pomo hasta la punta y 20 Cm. Desde el pomo hasta la guarda.

La punta tiene que ser de forma redondeada.

Entre el alma y la punta hay que dejar una distancia mínima

de 3 cm. Y máxima de 5 cm.

Entre el centro del alma y el filo hay que dejar un acolchamiento de 3 cm. como mínimo.

-  Acolchamiento.
-  Material libre.
-  Alma, parte dura

### Espadas a dos manos o mandobles

Las medidas son las máximas para este tipo de armas. 110 cm. Desde el pomo hasta la punta y 30 cm. desde el pomo hasta la guarda.

La punta tiene que ser de forma redondeada.

Entre el alma y la punta hay que dejar una distancia mínima

de 3 cm. y máxima de 5 cm.

Entre el centro del alma y el filo hay que dejar un acolchamiento de 5 cm. Como mínimo.

-  Acolchamiento.
-  Material libre.
-  Alma, parte dura

## Espadas cortas y dagas

Las medidas son las máximas permitidas para este tipo de armas. 60 cm desde el pomo hasta la punta para espadas cortas y 20 cm desde el pomo hasta la guarda.

Para dagas 30 cm desde el pomo a la punta y 10 cm desde el pomo hasta la guarda.

La punta tiene que ser de forma redondeada.

Entre el alma y la punta hay que dejar una distancia Mínima de 3 cm. Y máxima de 5 cm.

Entre el centro del alma y el filo hay que dejar un acolchamiento de 5 cm. como mínimo.

- Acolchamiento.      — Material libre.
- - - Alma, parte dura

## Armas de asta

El largo máximo para este tipo de arma son 250 cm como arma a 2 manos y 180 como arma a una mano

Hay que acolchar 15 cm. del alma como mínimo.

Entre la punta el alma y la punta hay que dejar

25 acolchamiento como mínimo, se aconseja no más de 30 cm.

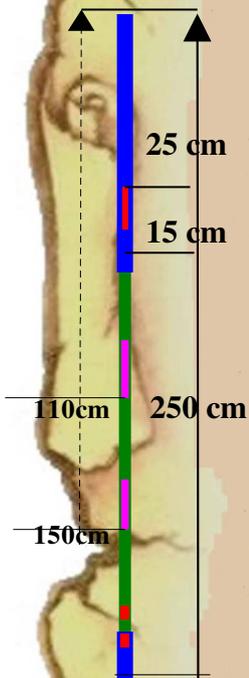
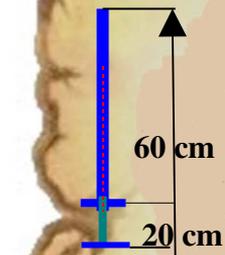
Hacemos una marca a 110 cm de la punta y otra a 150 cm para determinar las empuñaduras.

Para lanzas a una mano, haremos la marca a 100 cm.

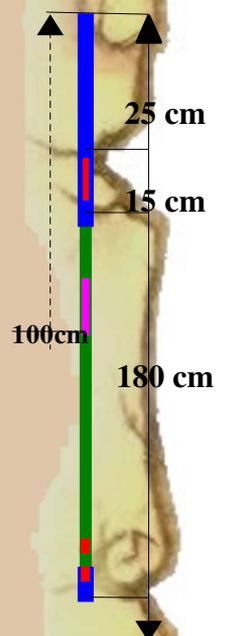
En la parte inferior hay que acolchar 3 cm. como mínimo.

La punta tiene que ser de forma redondeada,

que no quepa en la cuenca de un ojo.

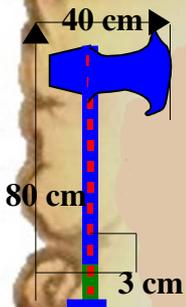


Lanza a 2 manos



lanza a 1 mano

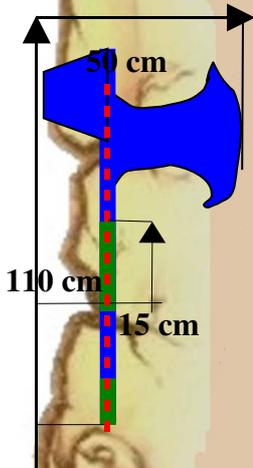
### Hachas y mazas



El largo máximo para este tipo de arma es de 80 cm.  
La cabeza de las hachas, tendrá un tamaño máximo De 40 cm.  
Hay que acolchar todo el mango y 3 cm como mínimo.  
Al final de la empuñadura

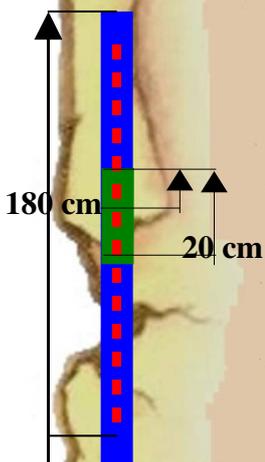
- Acolchamiento
- Material libre.
- - - Alma, parte dura

### Hachas y mazas a dos manos



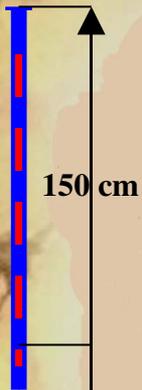
El largo máximo para este tipo de armas es de 110cm  
La cabeza de las hachas, tendrá un tamaño total de 50 cm  
Hay que acolchar todo el mango y 3 cm como mínimo  
Al final de la empuñadura.  
Se hacen dos empuñaduras una en la base y otra a 15 cm  
Por encima del centro del arma.

### Bastones



El largo máximo para este tipo de arma, es de 180 cm. Hay que dejar  
como mínimo 10 cm de ambos extremos hasta la punta del alma.  
Del centro del arma se hacen unas marcas con cinta a 10 cm  
por encima y por debajo de este.

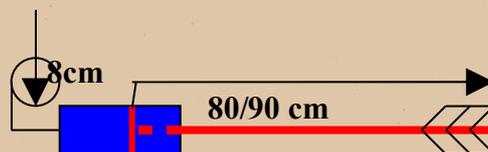
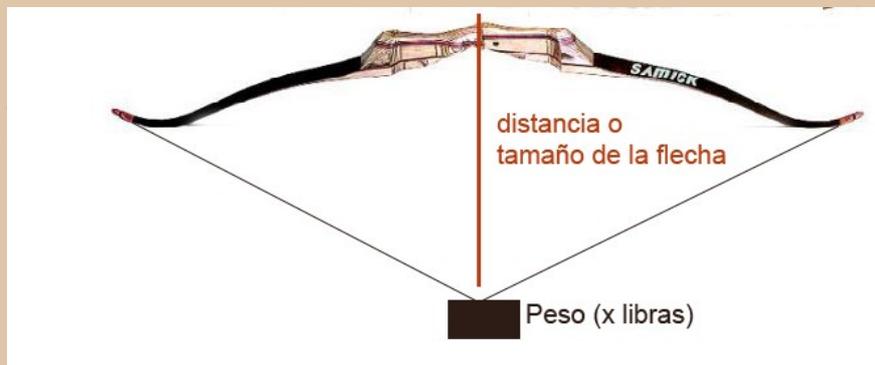
## Dardos y jabalinas



Estas armas arrojadas, no pueden superar los 150 cm  
Tienen que estar totalmente acolchadas.  
Del alma del arma, hasta la punta deben de haber 15 cm  
De acolchamiento, y la punta tiene que tener Como mínimo  
5 cm de diámetro, que no quepa en la cuenca de un ojo.  
Ya que pueden usarse también en combate cuerpo a cuerpo,  
realizaremos una marca a 80 cm de la punta Para marcar  
la zona cuando se usa en combate cuerpo a cuerpo  
y otra a 100 cm para indicar que se usa como arrojada.

## Arcos y flechas

Los arcos tienen que ser recurvados NO de poleas.  
La potencia del arco no puede superar las 30 libras.  
(1 libra = 450 gramos) (30 libras = 13'5 Kg.)  
Las flechas, deben medir entre 80 y 90 Cm y tener la punta perfectamente  
Acolchada y que amortigüen de forma notable el impacto.  
Las puntas, tienen que tener como mínimo 8 cm de diámetro.



## Escudos

Los escudos son armas defensivas no ofensivas, esto quiere decir, Que no pueden usarse para atacar, golpear ni cargar con ellos, Sino solo para parar.

El tamaño de los escudos no debe ser inferior a la distancia que hay entre El puño del portador y el codo.

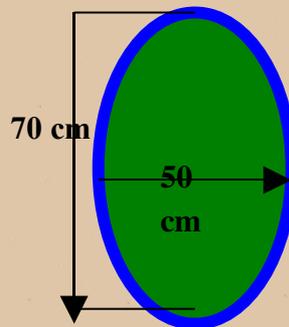
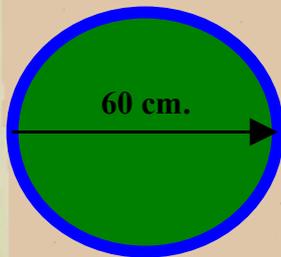
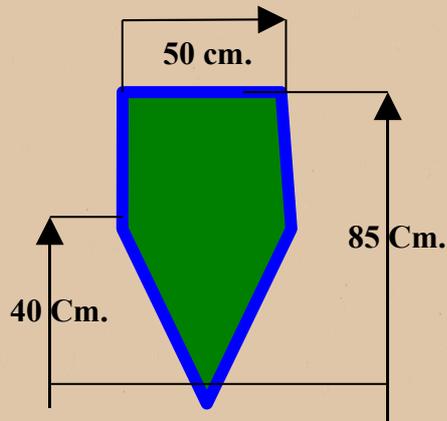
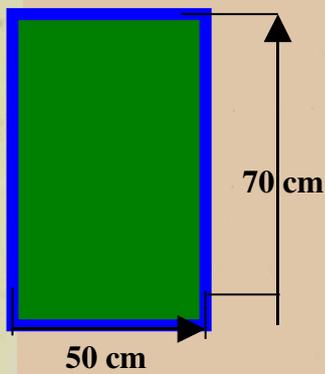
Y el tamaño máximo, no puede rebasar los siguientes patrones.

Rectangulares: 70 X 50 cm.

Heráldicos: 85 X 50 cm.

Redondos: 60 cm. de diámetro.

Ovalados: 70 X 50 cm.



 Acolchamiento.

 Material libre

Y liso

**NINGÚN ESCUDO DEBE TENER:**

- Bordes cortantes ni afilados.
- Pinchos, grapas, tachones o protuberancias que puedan ocasionar cortes o pinchazos en ninguna de sus caras.
- Superar las medidas máximas permitidas por el reglamento.
- Los bordes del escudo, han de estar acolchados.
- Si están formados por materiales rígidos como madera, tienen que estar acolchados en su totalidad.
- Los escudos deben cumplir un mínimo estético.
  
- Las armas han de ser lo suficientemente rígidas como para bloquear y lo suficientemente Resistentes como para que no se partan y dejen partes peligrosas al descubierto.
- Deben tener un mínimo de aspecto estético, que tengan un aspecto realista.

Hemos hecho este manual extrayendo ideas y consejos de otros amigos dedicados A la Recreación, y nuestra propia experiencia en Rev.

Grupo Legendaria: <http://www.legendaria.es.tl/>

Asociación Tejedores de Sueños (GRUPO SOMNIA): <http://www.somnia.org/>

Asociación para la representación y la recreación (ASORR): <http://www.asorr.org/>



Gandia, 1 de diciembre de 2008