

Linee guida di sicurezza per le armi/armature

La partecipazione ad i nostri eventi GrV fantasy implica l'accettazione di queste poche linee guida. Abbiate pazienza di leggerle, non vi ruberanno più di due minuti!

Armature:

Le armature acquistate da fornitori/siti specializzati, in genere non creano alcun tipo di problema. Tuttavia lo staff si riserva il diritto di proibire l'uso di armature che presentino le seguenti caratteristiche e/o tutto ciò che possa essere considerato pericoloso (dal comune buon senso) in un corpo a corpo.

- **parti sporgenti in metallo non adeguatamente protette** (spuntoni, bordi “taglienti”), problema particolarmente frequente nelle armature di piastre (specie nei bracciali e negli elmi)
- **chiodature** (anche se smussate). Non sono incluse le borchie, purché non troppo appuntite e sporgenti

Scudi:

Gli scudi accettati dallo staff sono esclusivamente di due tipi

- cartone
- lattice (quelli che si comprano su internet)

Tutti gli altri materiali (legno, ferro) sono proibiti. Determinate eccezioni potranno essere accordate per altri materiali che non siano ferro, previo test di sicurezza effettuato dallo staff.

Armi:

Come sopra, le armi acquistate in genere seguono già tutte le norme di sicurezza e possono essere usate in tranquillità. Lo staff deve comunque vagliarne l'effettiva bontà.

Le armi realizzate in proprio o artigianalmente da terzi, devono seguire queste linee guida:

Spade/pugnali

- il pomolo dell'arma dev'essere sufficientemente imbottito da non far percepire il contatto dell'anima della spada sulla testa di un giocatore (→ abilità “stordire”)
- la punta dell'arma dev'essere sufficientemente imbottita da non far percepire il contatto dell'anima della spada durante un colpo portato di punta
- la lama dell'arma dev'essere sufficientemente imbottita da non far percepire il contatto dell'anima della spada durante un colpo portato di taglio (attenzione alla cosiddetta “lama a panino”)
- l'anima dell'arma NON può essere di metallo né tantomeno di legno. Sono consigliate canalette in PVC o vetroresina.

Armi da lancio

Le armi da lancio dovranno essere realizzate tassativamente senz'anima e costituite di materiali non troppo duri. Sugeriamo materassino (quello della palestra) o plastazoto.

Archi

Gli archi andranno testati dallo staff che ne valuterà potenza e sicurezza. **Si tenga conto che sono proibiti tutti gli archi che superino le 27 libbre di potenza.**

Frecce

Le frecce acquistate da produttori specializzati vanno semplicemente testate dallo staff. Per le frecce artigianali vanno seguite strettamente le seguenti linee guida:

- ogni freccia non può essere più lunga di 75 cm (testa compresa)
- le punte in metallo (eventualmente presenti) vanno tassativamente rimosse
- sulla punta della freccia va applicato saldamente un tappo di sughero, o altro materiale adeguatamente resistente
- intorno al tappo va avvolto almeno uno strato di materassino (o altro materiale adeguatamente resistente)
- infine il tutto va imbottito con gommapiuma, che sulla punta dovrà essere spessa almeno 5 cm
- la dimensione finale della punta dovrà essere superiore al diametro di un'orbita oculare (6 cm) per ovvi motivi di sicurezza
- **le frecce non dovranno MAI essere lanciate ad altezza di faccia e ad un bersaglio umano più vicino di 2 metri**

NOTA BENE:

Frecce, armature, armi, archi e altro che non seguano FEDELMENTE le linee guida, non potranno essere utilizzati.