

Минимальное смягчение и Конструкционные требования

Требования к смягчению

Минимальное смягчение

На частях оружия, не предназначенных для нанесения удара (НЕБОЕВЫХ частях оружия), смягчение должно быть такой толщины, чтобы при ударе не нанести повреждений игрокам.

Части оружия с минимальным смягчением не предназначены для ударов по игрокам. Если такими частями оружия могут быть нанесены удары, то такое оружие удаляется из игры до тех пор, пока эта поверхность не будет смягчена по требованиям БОЕВОЙ части оружия.

Части оружия, которые не являются боевой частью или рукояткой, и не описаны в Спецификации, должны быть минимально смягчены.

Смягчение боевой части

Смягчение должно покрывать сердцевину оружия таким образом, чтобы при нажатии или ударе сердцевина оружия не ощущалась. Но в то же время смягчение должно быть упругим, а не жёстким.

БОЕВАЯ часть оружия должна быть смягчена слоем, толщиной 20-30 мм.

Колющий конец оружия должен быть смягчён слоем толщиной минимум 40 мм от сердечника; вокруг части сердечника, предназначенной для укола, должно быть смягчение минимум 30 мм.

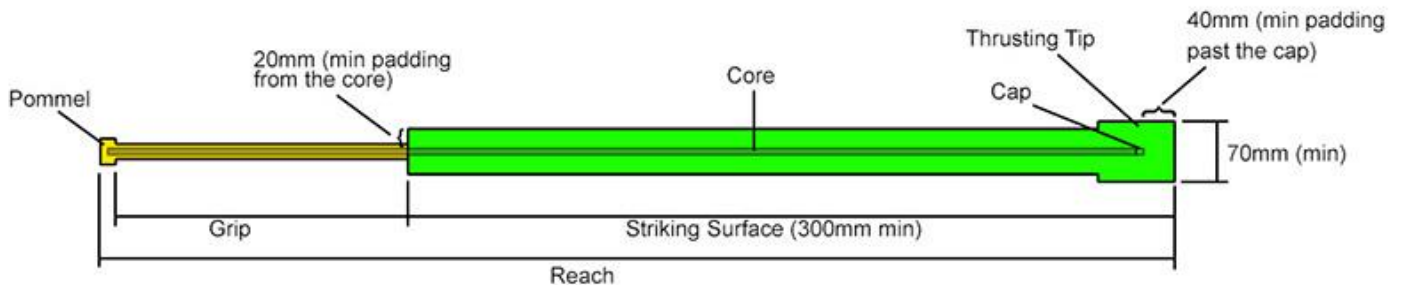
Любая НЕБОЕВАЯ часть оружия, которая при ударе может контактировать с игроком, должна быть смягчена по правилам БОЕВОЙ части оружия. Удар этой частью оружия не засчитывается и должен быть ясно обозначен, чтобы отличаться от БОЕВОЙ части.

Все БОЕВЫЕ части оружия, если не указано иного, должны быть длиной не менее 300 мм, включая колющий конец, и смягчены по всей длине.

Смягчение Цепи

Как минимум 800 мм (по европейским правилам 1000 мм) цепи от шара должно быть смягчено слоем, толщиной минимум 10 мм, чтобы компенсировать твёрдость цепи. На протяжении первых 500 мм в смягчении не должно быть видно целого звена цепи, и не должно быть видно более одного звена цепи в следующих 300 мм.

Конструкция и части оружия



Сердечник:

Палка или трубка, которая является каркасом оружия.

Сердечник должен быть из материала, который не сломается при нормальной джаггер-игре.

Сердечник НЕЛЬЗЯ делать из металла, дерева или материалов, которые могут опасно крошиться или расщепляться.

Сердечник не должен быть незащищённым.

Каркас щита:

Твёрдый материал, который является каркасом щита.

Каркас должен быть из материала, который не сломается при нормальной джаггер-игре.

Каркас НЕЛЬЗЯ делать из металла, дерева или материалов, которые могут опасно крошиться или расщепляться.

Каркас должен быть защищён по всей кромке и лицевой стороне.

Звенья цепи

Материал, который используется по всей длине цепи, кроме рукоятки, дубинки и шара, должен быть изготовлен из пластиковых, нейлоновых или других звеньев, толщиной не менее 6 мм.

Цепь НЕЛЬЗЯ делать из верёвки, металла, тянущихся материалов (которые могут перекручиваться) или материалов, которые могут опасно крошиться или расщепляться.

Верёвка может использоваться в конструкции, но безопасно.

Например: присоединение шара к цепи верёвкой. Это соединение должно быть обязательно смягчено. Крепление рукоятки к цепи не подлежит обязательному смягчению.

Рукоять цепи

Гибкая рукоять цепи или петля может быть сделана из верёвки или подобного материала, который не растягивается и не перекручивается. Рукоятка / петля должна быть сделана так, чтобы её можно было быстро снять с руки.

Рукоять

Часть оружия, за которую должен держать игрок, чтобы нанести засчитываемый удар оружием. У оружия может быть одна или две рукоятки.

Рукоятки, которыми может быть нанесён удар по игроку, должны быть минимально смягчены.

Все остальные рукоятки закрыты руками игроков и безопасны. Их покрытие должно обеспечивать сохранность рук игрока.

Навершие рукояти / «Яблоко»

Небоевой конец сердечника оружия. Должен иметь колпачок и минимальное смягчение.

Навершие является частью рукояти оружия и на нём можно располагать руки.

Наконечник-упор

Наконечник-упор завершает конец боевой части оружия и является её частью.

Всё оружие с сердечником должно иметь наконечник-упор, который должен быть:

1. Минимум 70 мм диаметром;
2. Плоским или с минимально закруглёнными краями
3. Не иметь острых углов или граней

Колпачки на сердечник

Колпачок должен быть надет на конец сердечника таким образом, чтобы сердечник не мог проткнуть колпачок и повредить смягчающий слой. Колпачок должен быть смягчён так же, как и как и весь сердечник на боевой части оружия, и должен иметь минимальное смягчение на навершии рукояти.

Колпачок должен быть прикреплён к сердечнику аккуратно и безопасно.

Дистанция поражения оружия

Не должна превышать 1400 мм. Считается от навершия рукояти до наконечника БОЕВОЙ части.

Металл

Металл при изготовлении оружия не допускается, кроме пряжки на ремнях для щита.

Вариации оружия

Молоты и Секиры

Оружие, сделанное с большой ударной частью, которая располагается перпендикулярно сердечнику, относится к Молотам или Секирам.

Такое оружие должно быть максимально смягчено.

Не может быть использовано для колющих ударов.

В связи с большим размером, требует приложения большей силы для использования, что может сделать использование такого оружия опасным для игроков.

Дополнительные элементы

Можно добавить к оружию такие элементы, как защитные перекрестия.

Эти элементы должны быть изготовлены так, чтобы не причинить вреда игрокам. Так же они не должны иметь возможности цеплять игроков или их конечности.

Дополнительные элементы не должны иметь возможности удерживать оружие соперника так, чтобы его нельзя было легко освободить (исключение – обмотка и удержание оружия Цепью).

Дополнительные элементы НЕ ЯВЛЯЮТСЯ БОЕВОЙ частью оружия, но если они могут контактировать с игроками, то должны быть смягчены по правилам БОЕВОЙ части.

Все остальные дополнительные элементы должны быть минимально смягчены.

Дополнительные элементы нельзя приделывать на цепную часть оружия Цепь.

Дополнительные элементы на щите должны удовлетворять всем вышеперечисленным требованиям.

Вариации щитов

Некруглые щиты должны вписываться в круг диаметром 600 мм.

Спецификация оружия

Ключ к схеме



Стандартное оружие

Полная Цепь

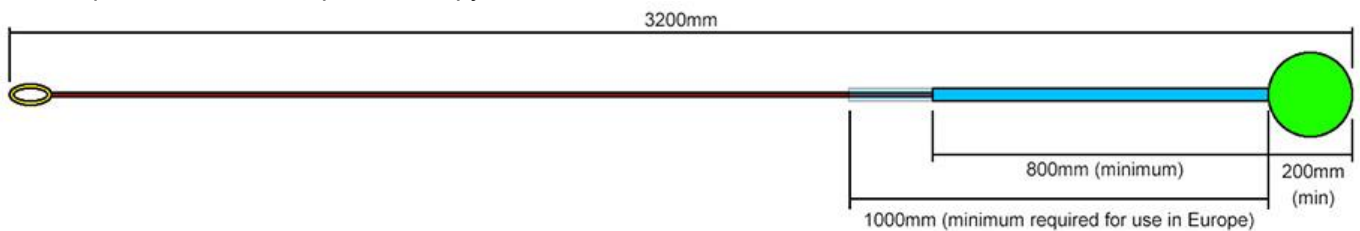
Максимальная полная длина (включая шар и рукоять): 3200 мм

Максимальная длина рукояти: 300 мм

Минимальный диаметр шара: 200 мм

Минимальная длина смягчения цепи (от шара): 800 мм (по европейским правилам: 1000 мм)

Полная Цепь состоит из шара, цепи и рукояти.



Дубинная Цепь

Максимальная полная длина: 3200 мм

Максимальная длина части с шаром и цепью: 2700 мм

Максимальная длина дубинки: 500 мм

Минимальная длина БОЕВОЙ части дубинки: 300 мм

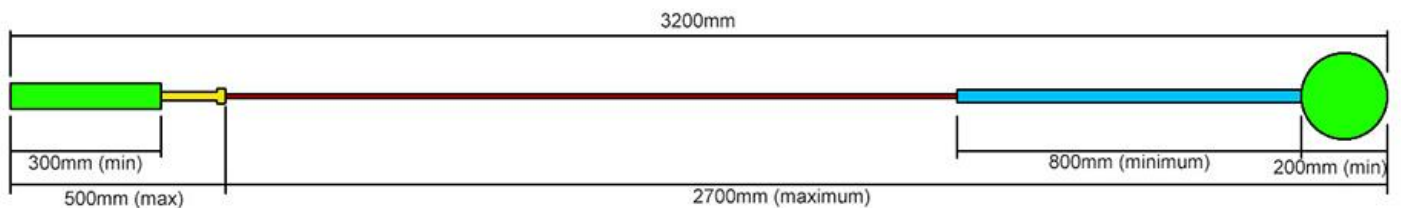
Минимальный диаметр шара: 200 мм

Минимальная длина смягчения цепи (от шара): 800 мм (по европейским правилам: 1000 мм)

Дубинная Цепь состоит из шара, цепи и дубинки.

Цепь должна выходить из НЕБОЕВОЙ части дубинки.

Дубинка должна быть смягчена также как и остальное вооружение.

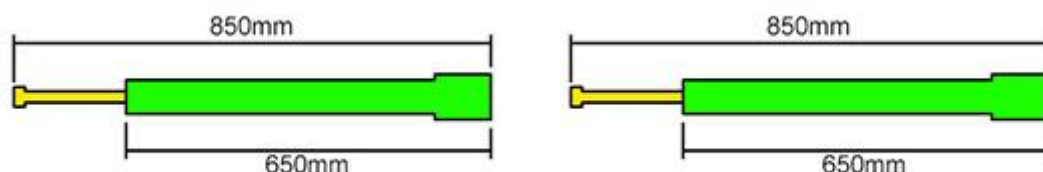


Парные короткие мечи

Максимальная полная длина: 850 мм

Максимальная длина БОЕВОЙ части: 650 мм

Каждый короткий меч состоит из рукоятки и БОЕВОЙ части.



Короткий меч и Щит

Короткий меч:

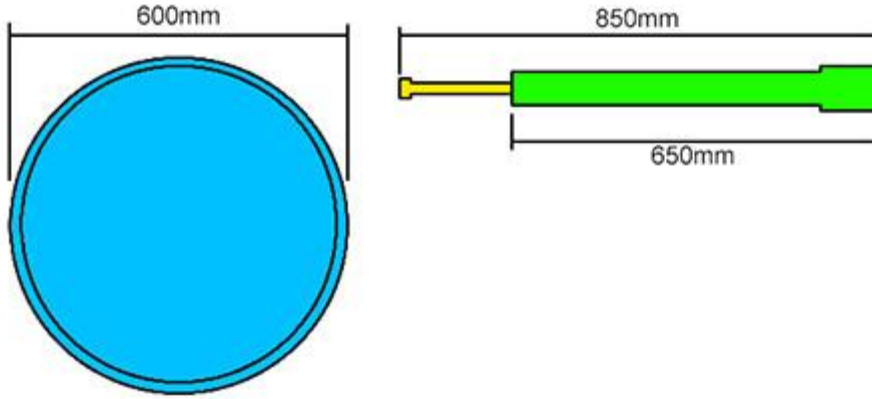
Размеры такие же как и у парных коротких мечей

Щит:

Максимальный диаметр: 600 мм

Лицевая сторона щита должна быть минимально смягчена

Внешняя кромка должна быть смягчена материалом толщиной 20 мм



Посох (англ. Q-Tip)

Полная длина: 1800 мм – 2000 мм

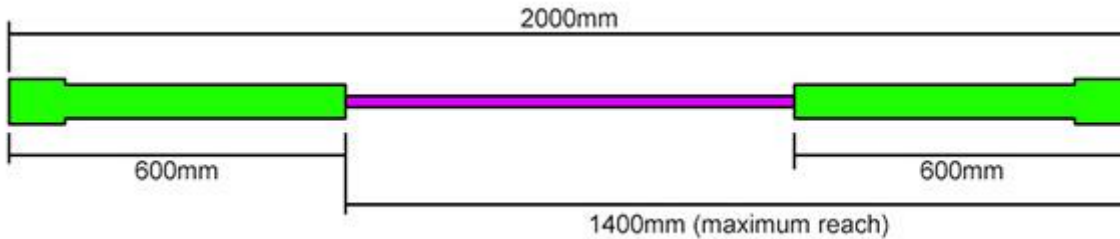
Maximum Reach: 1400mm

Минимальная длина БОЕВОЙ части: 400 мм

Обе БОЕВЫЕ части должны быть одинаковой длины.

Вся рукоять должна быть минимально смягчена. Игрок должен убедиться, что рукоять не ударит других игроков.

Посох нужно держать двумя руками за рукоять для нанесения результативного удара.



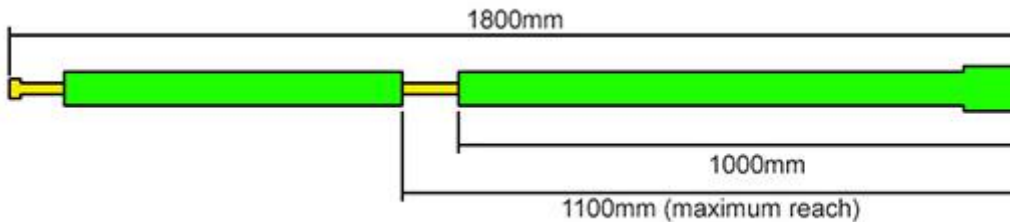
Алебарда (англ. Staff – посох); чтобы не путаться

Максимальная полная длина: 1800 мм

Максимальная длина БОЕВОЙ части от центральной рукояти до конца: 1000 мм

У Алебарды должно быть две рукояти: одна у навершия и одна в середине оружия. Часть оружия между навершием и центральной рукоятью – БОЕВАЯ часть и должна быть соответствующе смягчена.

Алебарду нужно держать двумя руками: по руке на каждой рукояти, для нанесения результативного удара.



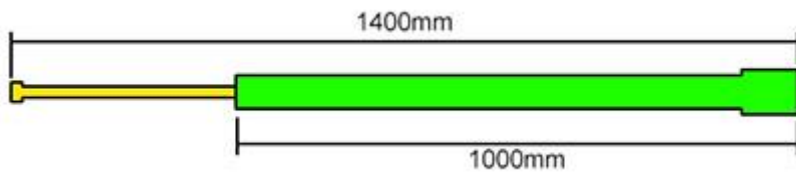
Длинный меч

Максимальная полная длина: 1400 мм

Максимальная длина БОЕВОЙ части: 1000 мм

Длинный меч состоит из рукояти и БОЕВОЙ части.

Длинный меч нужно держать двумя руками за рукоять для нанесения результативного удара.



НЕСтандартное оружие

Копьё

Максимальная полная длина: 1800 мм

Длина БОЕВОЙ части: 350 мм

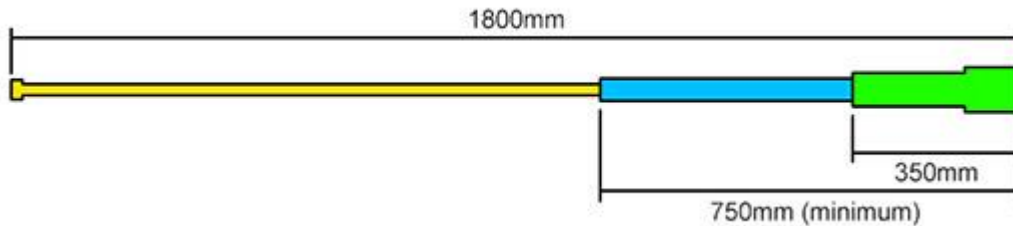
Минимальная длина смягчённой НЕБОЕВОЙ части: 450 мм

Копьё состоит из рукоятки, смягчённой НЕБОЕВОЙ части и БОЕВОЙ части.

Смягчённая НЕБОЕВАЯ часть должна быть минимально смягчена. Если по соображения безопасности (или любым другим соображениям) часть оружия была смягчена по правилам БОЕВОЙ части более 350 мм, то нужно ясно обозначить настоящую БОЕВУЮ часть, длина которой 350 мм. Игроки должны убедиться, что смягчённая НЕБОЕВАЯ часть не используется для нанесения удара.

Полная минимальная длина смягчения на Копье, включая БОЕВУЮ и НЕБОЕВУЮ части, - 750

Копьё нужно держать двумя руками за рукоять для нанесения результативного удара.



Асимметричный посох (англ. N-Tip)

Смотри Посох, за исключением того, что БОЕВЫЕ части могут быть разной длины.

Цеп (англ. Flail); не путать с Цепью

Максимальная общая длина: 3200 мм

Минимальный диаметр шара: 200 мм

Минимальная длина смягчения цепи (от шара): 800 мм

Длина палки: 1400 мм – 1800 мм

Длина БОЕВОЙ части палки: 350 мм

Минимальная длина НЕБОЕВОЙ части палки: 200 мм

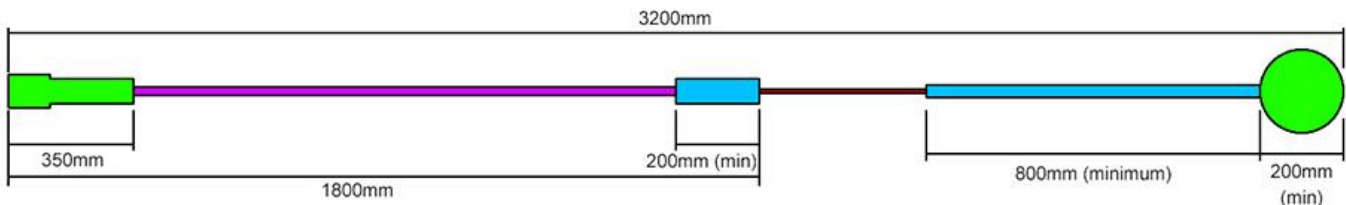
Цеп состоит из палки, цепи и шара.

Цеп относится к тому же типу, что и Полная цепь, Дубинная цепь или любая другая Цепь; и подчиняется тем же правилам.

НЕБОЕВАЯ часть на палке, которая примыкает к цепи должна быть смягчена по правилам БОЕВОЙ части. Вся рукоять должна быть минимально смягчена. Игроки должны убедиться, что рукоять НЕ используется как БОЕВАЯ часть.

Цеп нужно держать двумя руками за рукоять на палке для нанесения результативного удара, как БОЕВОЙ частью палки, так и шаром.

Цепь выходит из НЕБОЕВОЙ части палки.



Другое НЕстандарное оружие

Игроки могут экспериментировать с внешним видом оружия, не обозначенным в данной спецификации. Между тем, до того, как новое оружие будет применено в игре, нужно убедиться, что:

- ясно обозначены БОЕВЫЕ части оружия;
- максимальная дистанция поражения не более 1400 мм (считается от намершия рукояти до наконечника БОЕВОЙ части);
- соответствуют правилам безопасности;
- одобрены местным Советом игроков

Нестандартное оружие может быть не допущено, если:

- признано опасным;
 - это просто вариация существующего оружия, но сделанное с целью получения необоснованного превосходства над другим оружием того же типа;
 - чрезмерно превосходящее по каким-либо критериям стандартное вооружение в целом.
-
-

Australian Juggler League

Spar Dimensions Visual Guide

Current as of 22/06/2015

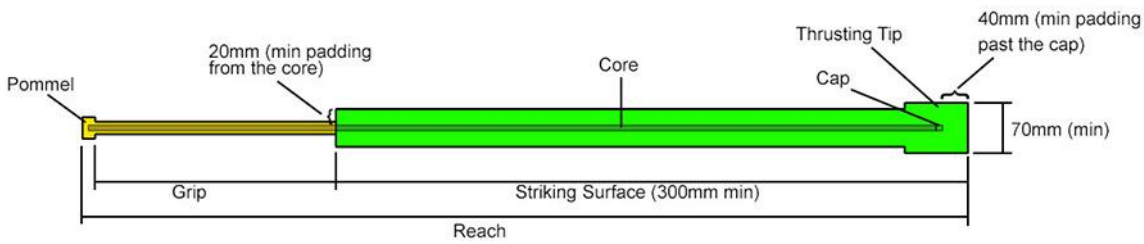
Some dimensions can be altered within limits, refer to the Spar Specifications.



KEY

- Striking Surface
- Padded Non-Striking Surface
- Grip/Pommel
- Grip - Padded
- Chain Links

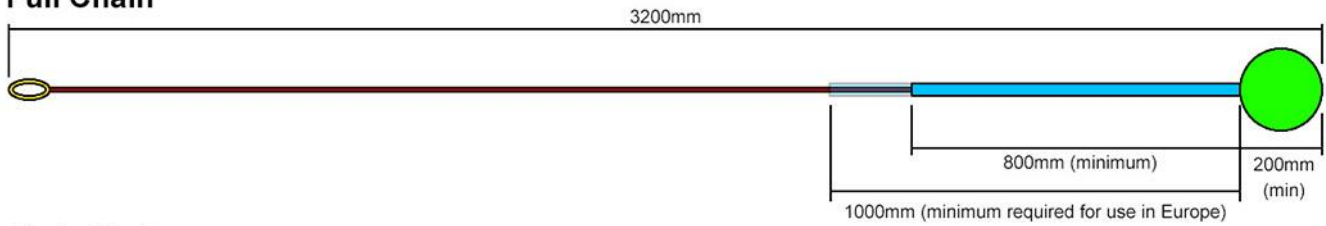
Spar Components



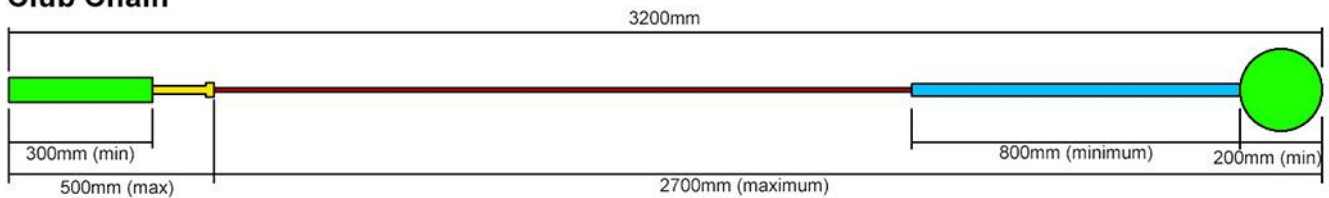
Standard Spars

All dimensions shown below are maximum limits, unless otherwise stated.

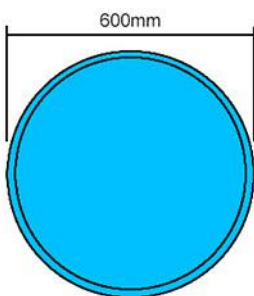
Full Chain



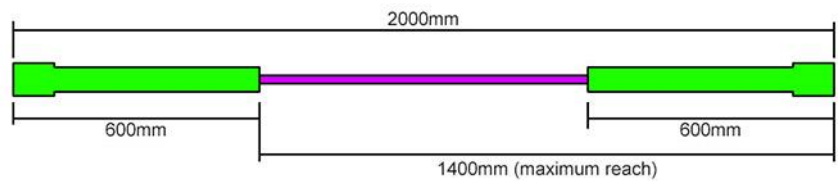
Club Chain



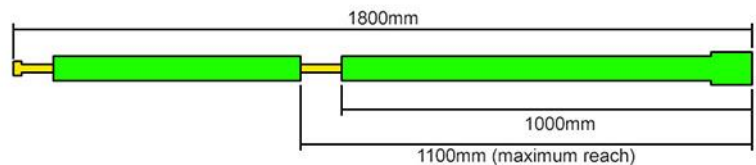
Shield



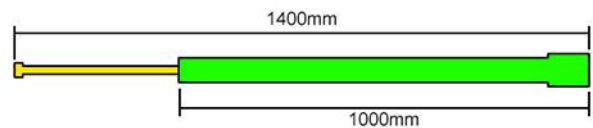
Q-Tip



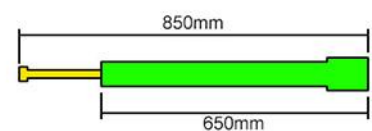
Staff



Longsword



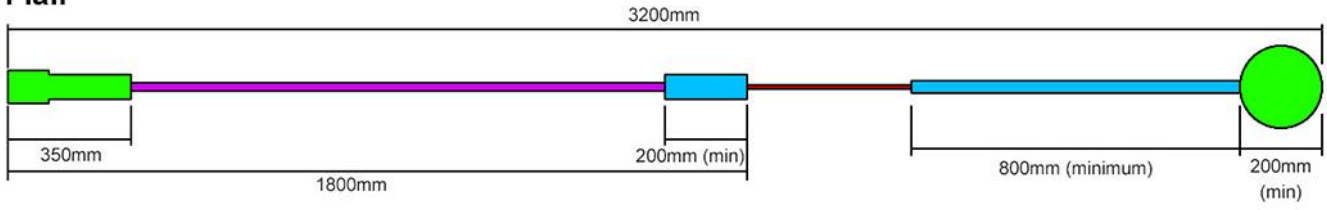
Short Sword



Non-standard Spars

All dimensions shown below are maximum limits, unless otherwise stated.

Flail



Spear

