



FEDERACIÓN ECUATORIANA DE SOFTCOMBAT

MANUAL DE CONSTRUCCIÓN DE ARMAS



**FEDERACIÓN
ECUATORIANA
DE SOFTCOMBAT**

INFORMACIÓN EDITORIAL

APOYO TÉCNICO

Reglamento de Softcombat Español “Concilio de Herreros”.
Reglamento de Softcombat Ecuador.
Concilio Latinoamericano de Softcombat.

COORDINACIÓN EDITORIAL

Centro de Estudios Integrales Otavalo

DATOS DEL EDITOR

WCCP. Daniel Albuja
Otavalo - Imbabura - Ecuador
Estévez Mora 5-96 y Sucre
escuelayamor@gmail.com
0984635464



**FEDERACIÓN
ECUATORIANA
DE SOFTCOMBAT**

INTRODUCCIÓN

Este documento está basado en el Reglamento de la “Federación Española de Softcombat - Concilio de Herreros”, “Concilio Latinoamericano de Softcombat 2025”, “Federación Ecuatoriana de Softcombat”.

Se ha dispuesto la información de tal modo que sea de fácil comprensión y fabricación para todo el Ecuador.





MANUAL DE CONSTRUCCIÓN



FEDERACIÓN
ECUATORIANA
DE SOFTCOMBAT

IMPORTANTE:

Las armas utilizadas **deberán estar creadas a base de materiales blandos** y **que no produzcan ningún tipo de daño a su contrincante**, todas las armas antes de su participación **serán revisadas por un juez certificado** por la Federación Ecuatoriana de Softcombat quien las aprobara en caso de alguna modificación ilegal.

TIPOS DE ARMAS

- Armas Cortas
- Armas a una Mano
- Armas a dos Manos
- Armas de Asta
- Arcos y Flechas
- Bastón
- Cadenas
- Arrojadizas
- Exóticas
- Escudos



DATOS DEL EDITOR - WCCP. DANIEL ALBUJA

CATEGORÍA:

UNA MANO

LONGITUD:

100CM

NOTAS:

Requiere el uso de una sola mano, dejando la otra libre para llevar un escudo o una segunda arma. Aquí encontramos espadas, hachas, mazas.

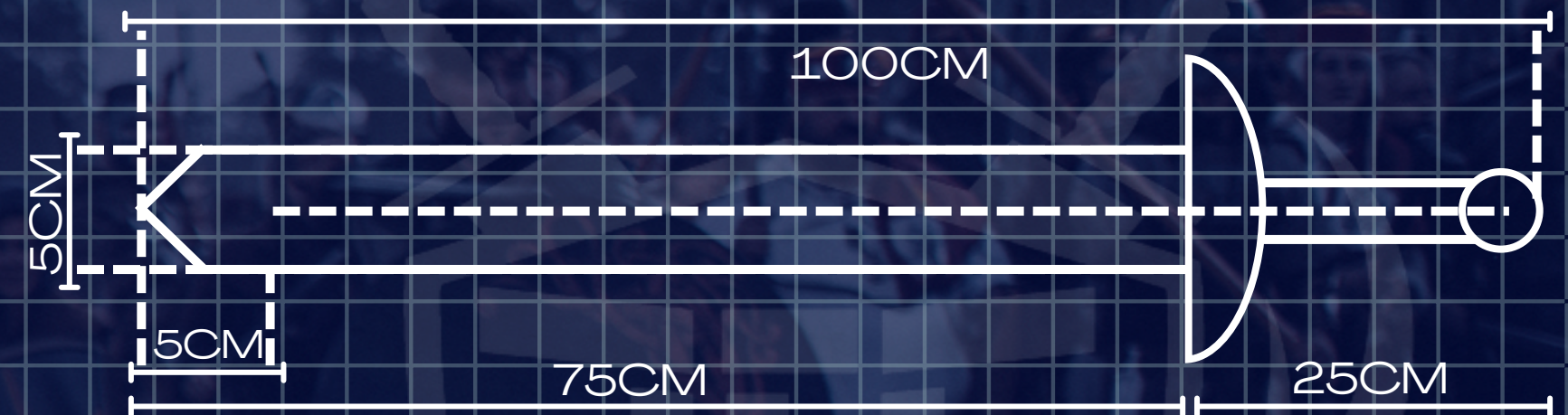
Un Arma a una Mano puede blandirse con las dos manos si se desea pero sigue contando como arma a una mano.

La hoja no puede exceder el 80% del total de la medida del simulador.

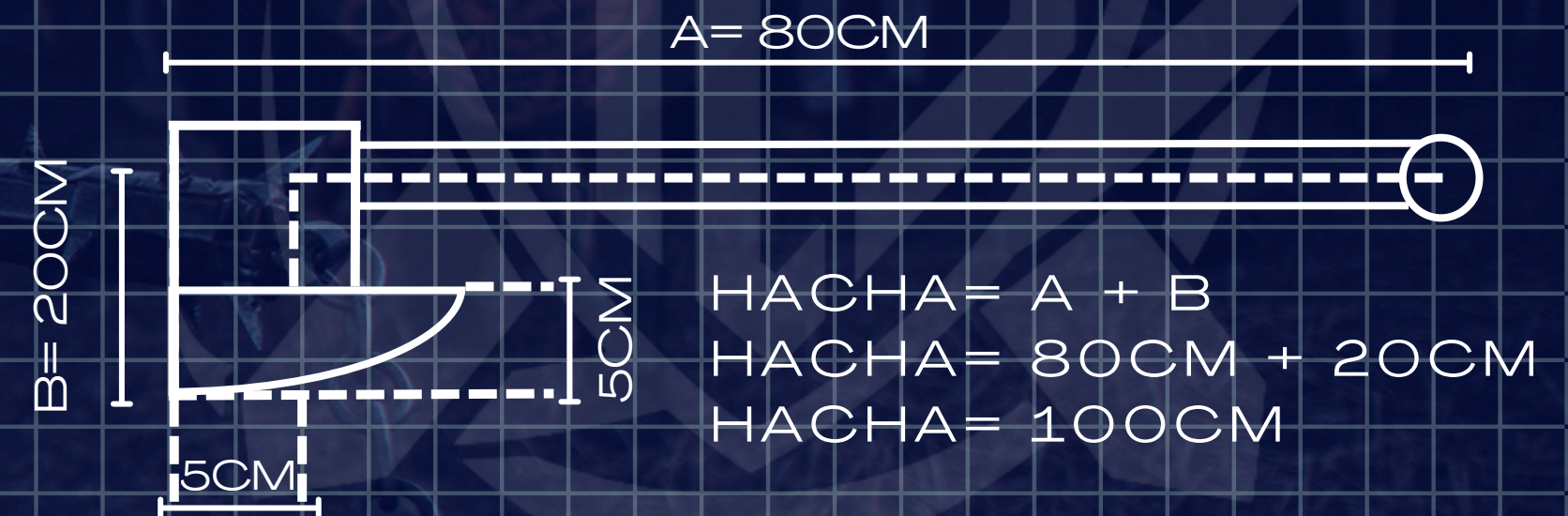
Para hachas y mazas, se sumará la longitud total (lado A) más la longitud desde el centro de la cabeza al extremo de su lado más largo (lado B). La suma de ambas medidas no debe superar los 100 cm.

DATOS DEL EDITOR - WCCP. DANIEL ALBUJA

ESPADA ESTANDAR



HACHA ESTANDAR



FEDERACIÓN
ECUATORIANA
DE SOFTCOMBAT

CATEGORÍA:

DOS MANOS

LONGITUD:

135CM

NOTAS:

Requiere el uso de ambas manos. Se puede transportar sujetándola con una sola mano, pero en combate es obligatorio usar los dos manos, si no los golpes no son válidos. Hacen punto con todo el filo.

CATEGORÍA:

CORTAS

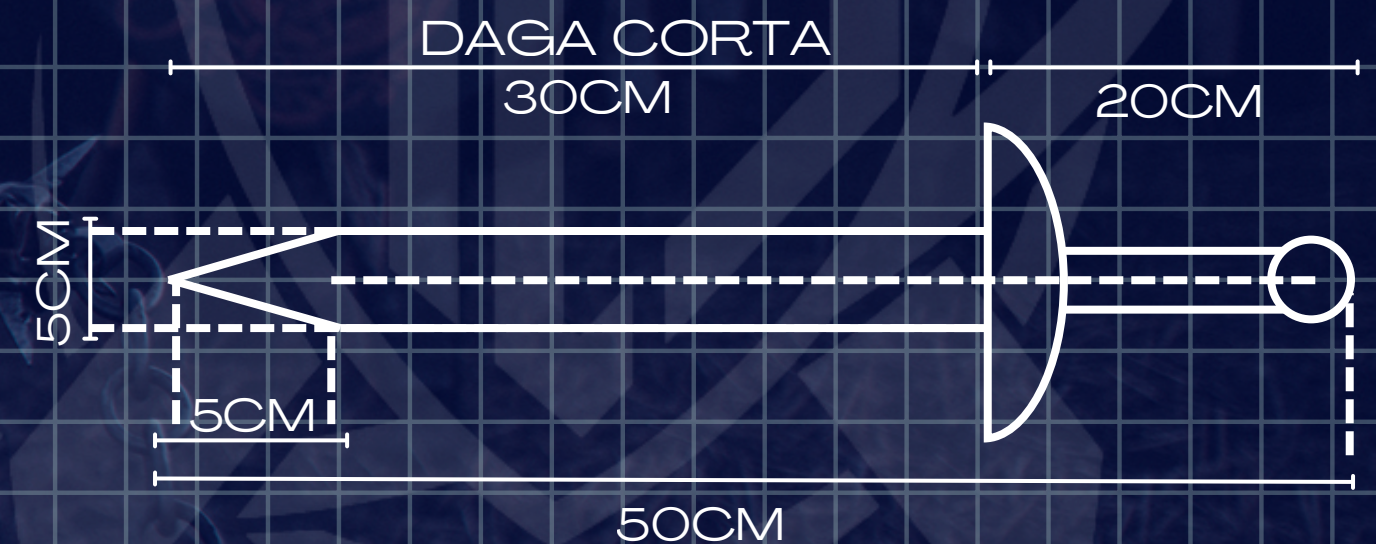
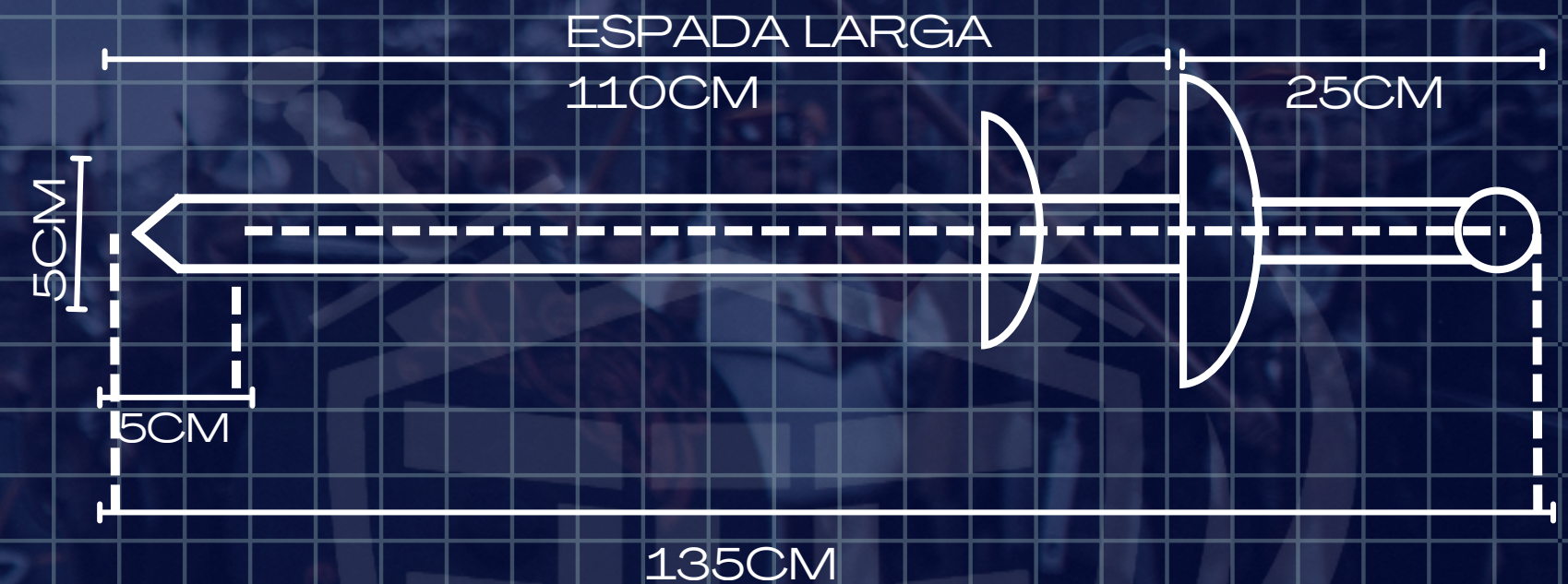
LONGITUD:

50CM

NOTAS:

Aquí encontramos dagas, hachas de mano, porras, etc... Hacen punto con el filo y la punta.

DATOS DEL EDITOR - WCCP. DANIEL ALBUJA



FEDERACIÓN
ECUATORIANA
DE SOFTCOMBAT

CATEGORÍA:

ASTA

LONGITUD:

200CM

DATOS DEL EDITOR - WCCP. DANIEL ALBUJA

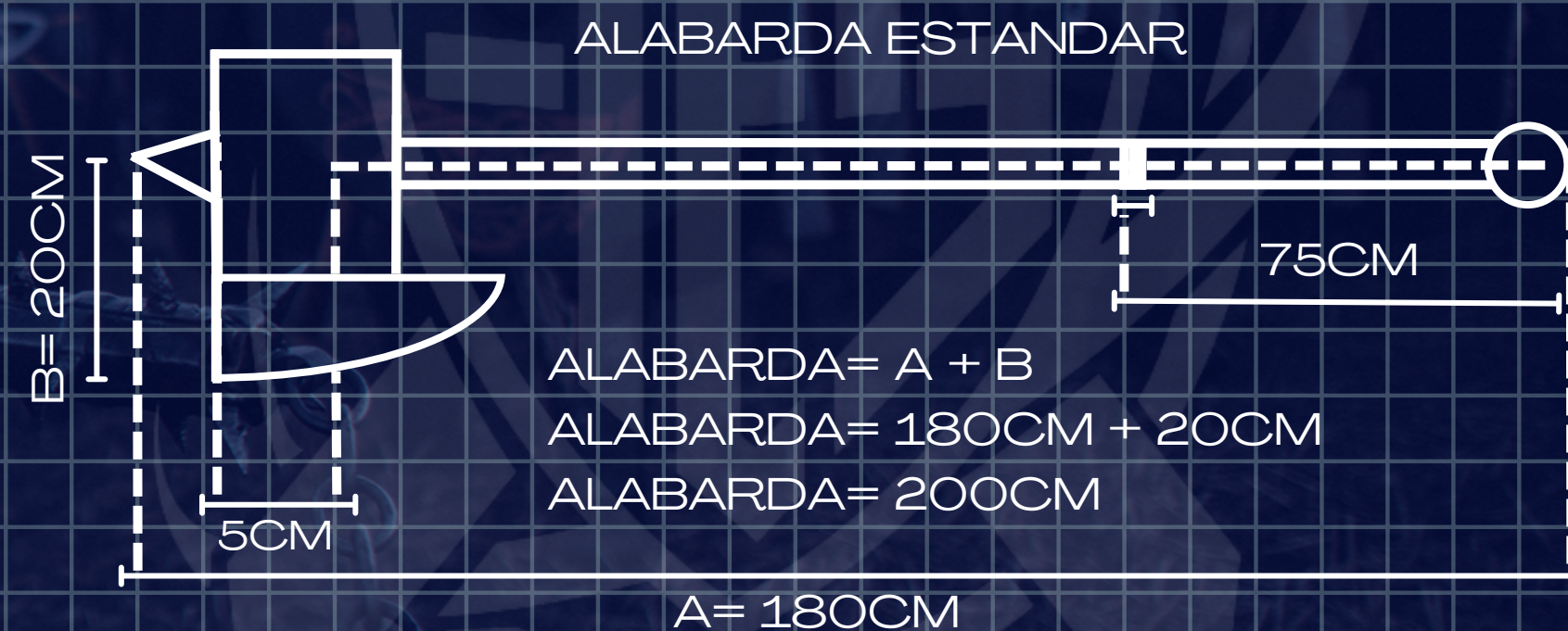
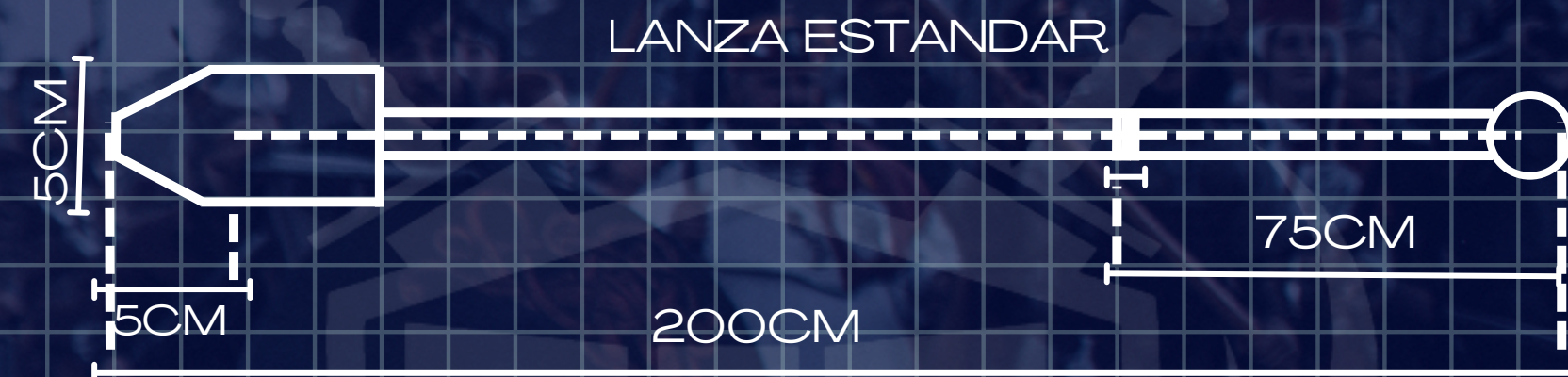
NOTAS:

Debe hacerse una **marca con una cinta a 75 cm. del extremo posterior**, y siempre debe haber una mano por encima de esa marca.

A pesar de su largo alcance, tiene la desventaja de que **únicamente cuentan los impactos con los filos**.

Únicamente cuentan como válidos los impactos hechos con una mano por encima de la marca de los 75cm y respetando las reglas de cada categoría.

Para **hachas y alabardas**, se **sumará la longitud total (lado A) más la longitud desde el centro de la cabeza al extremo de su lado más largo (lado B)**. La suma de ambas medidas no debe superar los 250 cm.



FEDERACIÓN
ECUATORIANA
DE SOFTCOMBAT

CATEGORÍA:

BASTÓN

LONGITUD:

200CM

NOTAS:

Este arma tiene la peculiaridad de que se sostiene situando las manos sobre dos marcas a 10 cm del centro del bastón cada una, en combate las manos deberán permanecer sobre esas marcas y se puntúa con toda la superficie.

CATEGORÍA:

EXÓTICAS

LONGITUD:

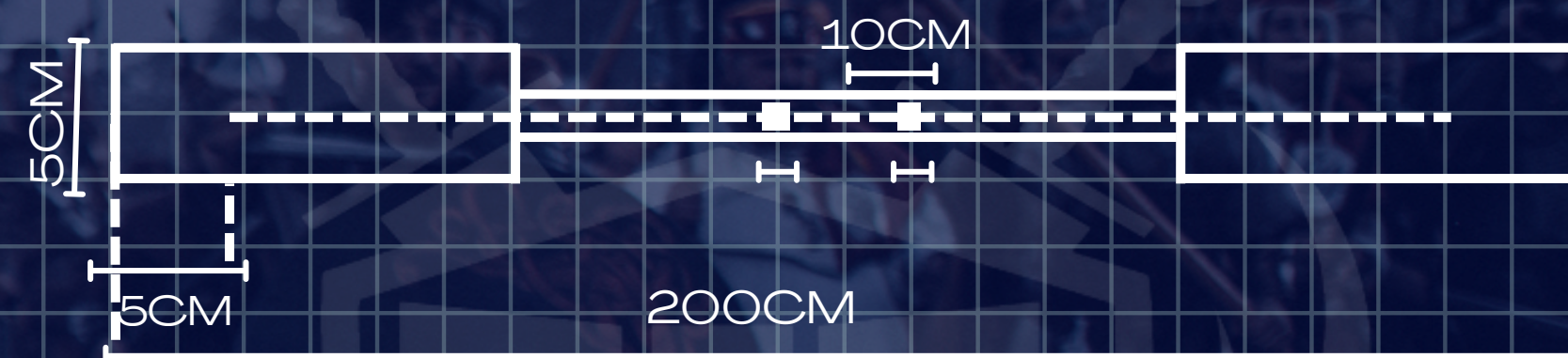
S/C

NOTAS:

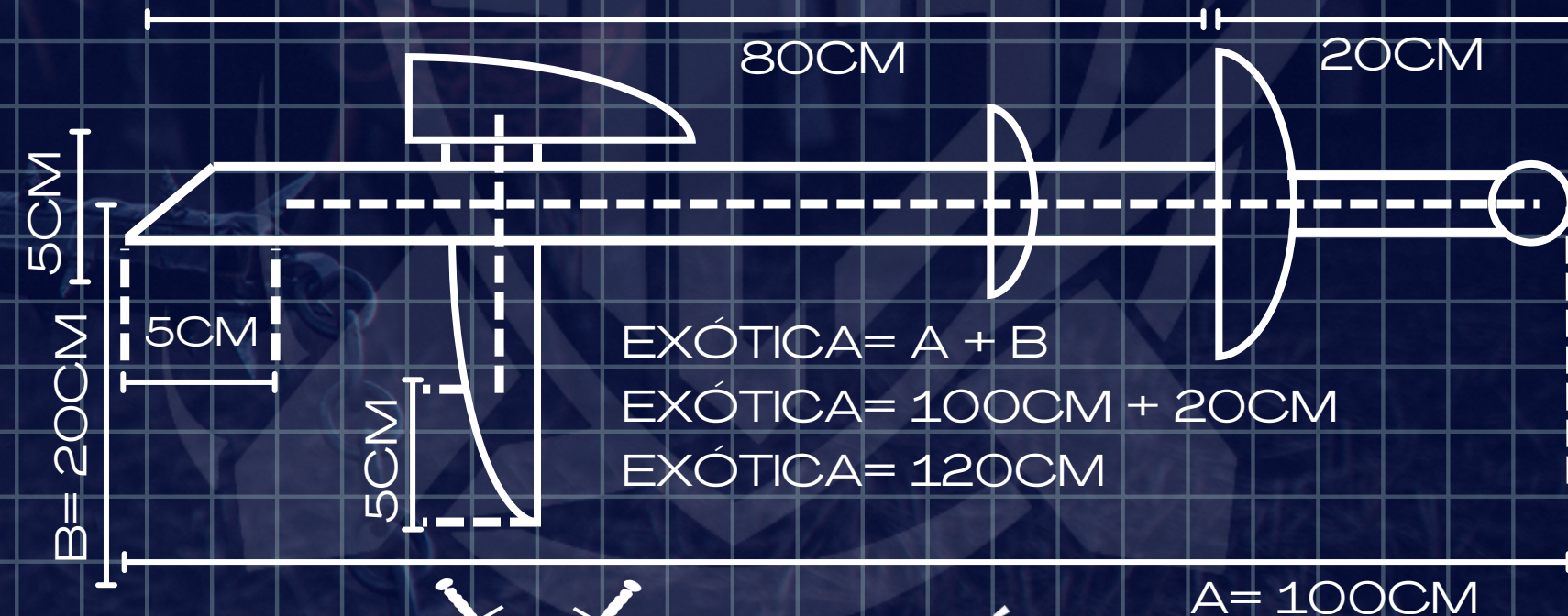
Aquí se incluyen simuladores inusuales, que hayan sido aceptadas previamente por los árbitros. En cualquier caso, deben respetar las normas de seguridad y de categoría para cada arma presentada

DATOS DEL EDITOR - WCCP. DANIEL ALBUJA

BASTÓN ESTANDAR



ESPADA EXÓTICA



EXÓTICA= A + B

EXÓTICA= 100CM + 20CM

EXÓTICA= 120CM

A= 100CM



FEDERACIÓN
ECUATORIANA
DE SOFTCOMBAT

CATEGORÍA:

CADENA

LONGITUD:

S/C

NOTAS:



En este apartado se incluyen los manguales y los mayales. **Harán impacto solamente con su cabeza.** El tamaño mínimo de la cabeza debe de ser de 10 cm de diámetro. Tamaño máximo del tramo flexible **dependerá de la categoría** en la cual vaya a ser usada.

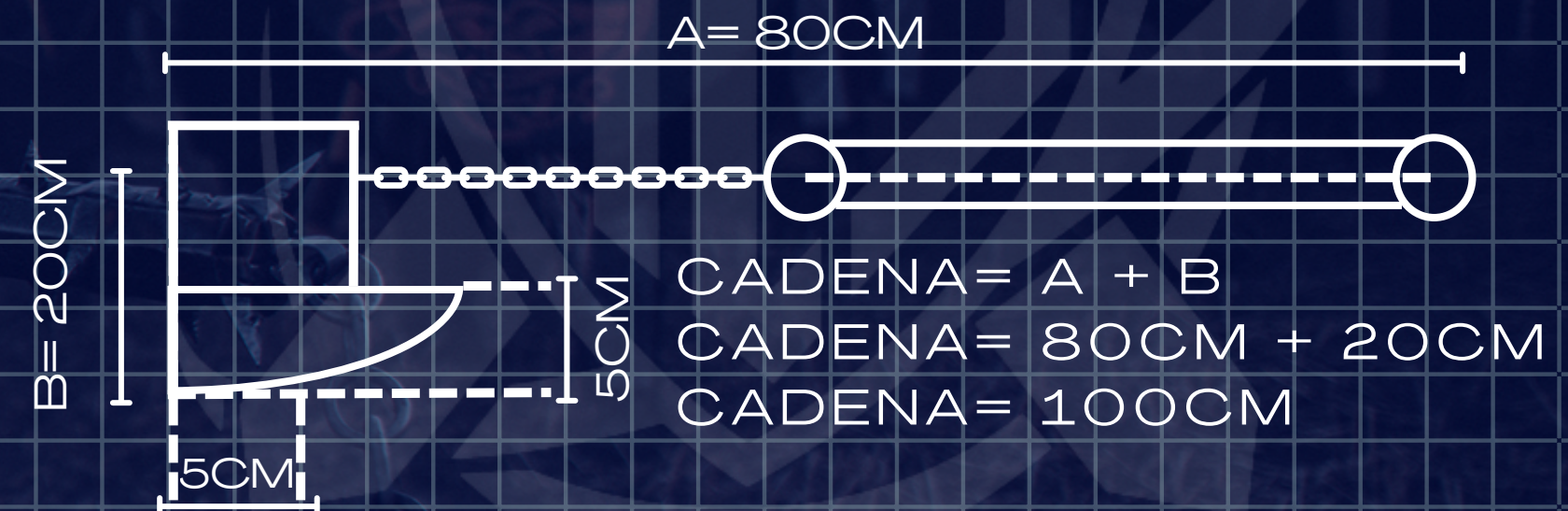
Se medirá de la misma manera que las hachas, alabardas, etc...

La **cabeza** deberá estar **construida con materiales blandos** como espuma, y **cubierta con la cantidad mínima de cinta americana**; el **exceso de cinta da rigidez** al acolchado, endureciéndolo y **volviéndolo peligroso**. No se debe compactar la cinta ni estrujarla en torno a la esterilla. **No podrá tener alma rígida de ningún tipo en su interior.**

Para la cadena podrá utilizarse **cadena plástica acolchada** en toda su extensión con espuma o coquilla de fontanería, o **tela anudada**. En **ningún caso** podrá utilizarse **cuerda, cable metálico o cadena metálica**.

El **extremo posterior** del arma **deberá estar acolchado** para evitar accidentes.

DATOS DEL EDITOR - WCCP. DANIEL ALBUJA



FEDERACIÓN
ECUATORIANA
DE SOFTCOMBAT

CATEGORÍA:

ARROJADIZAS

LONGITUD:

S/C

NOTAS:

SIMULADORES PEQUEÑOS = 25CM MAX

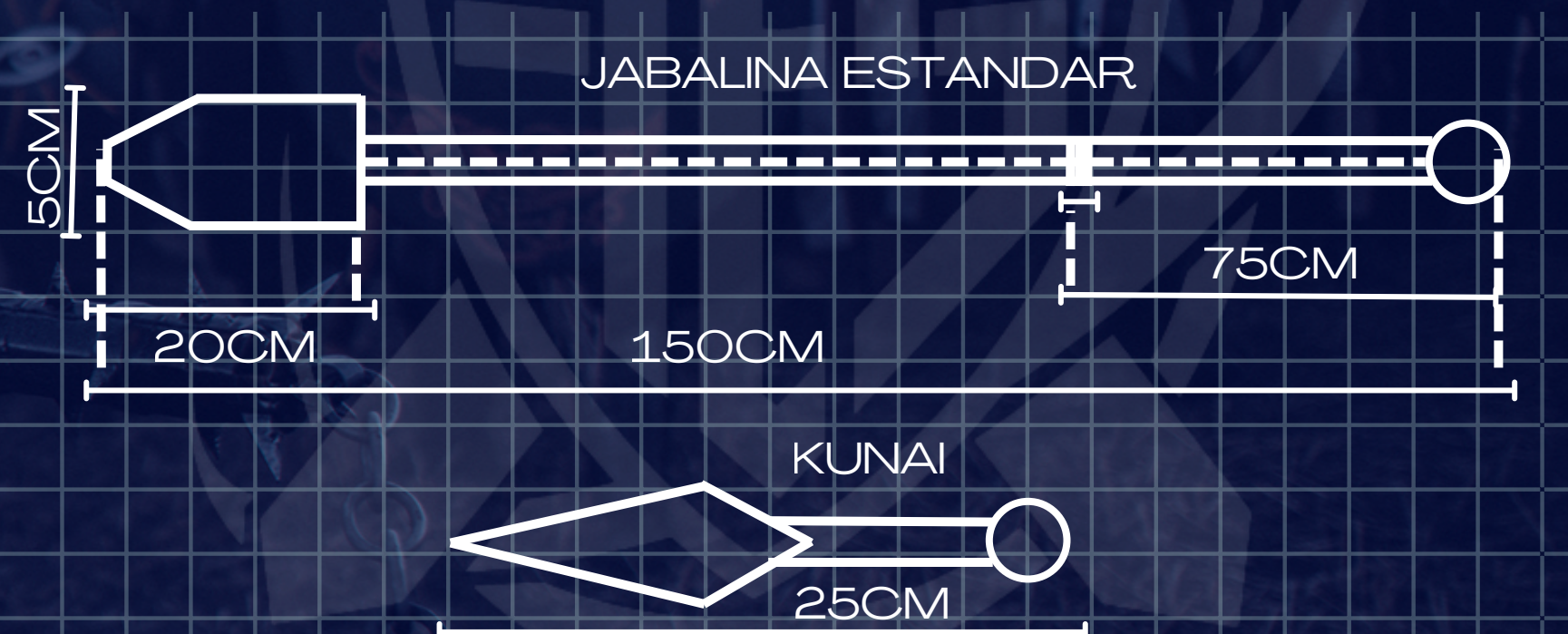
Los simuladores arrojadizos pequeños no pueden llevar alma de ningún tipo ni componentes rígidos. El acolchado en este simulador es especialmente importante. Pueden impactar con toda la superficie del arma.

SIMULADORES GRANDES = 150CM MAX

Los simuladores arrojadizos grandes (jabalinas) podrán tener alma, que estará fabricada con tubo de PVC (diámetro 20 mm máximo), bambú (diámetro 18 mm máximo) o fibra de vidrio. Puede impactar solo con el área del filo.

La punta de los simuladores arrojadizos grandes debe tener un ancho mínimo de 5 cm, no puede tener punta afilada ni tampoco tendrá alma, para evitar que pueda causar daño en los ojos.

Ningún combatiente puede lanzar un simulador arrojadizas a un oponente a menos de 3 metros.



**FEDERACIÓN
ECUATORIANA
DE SOFTCOMBAT**

CATEGORÍA:

PROYECTILES

LONGITUD:

S/C

NOTAS:

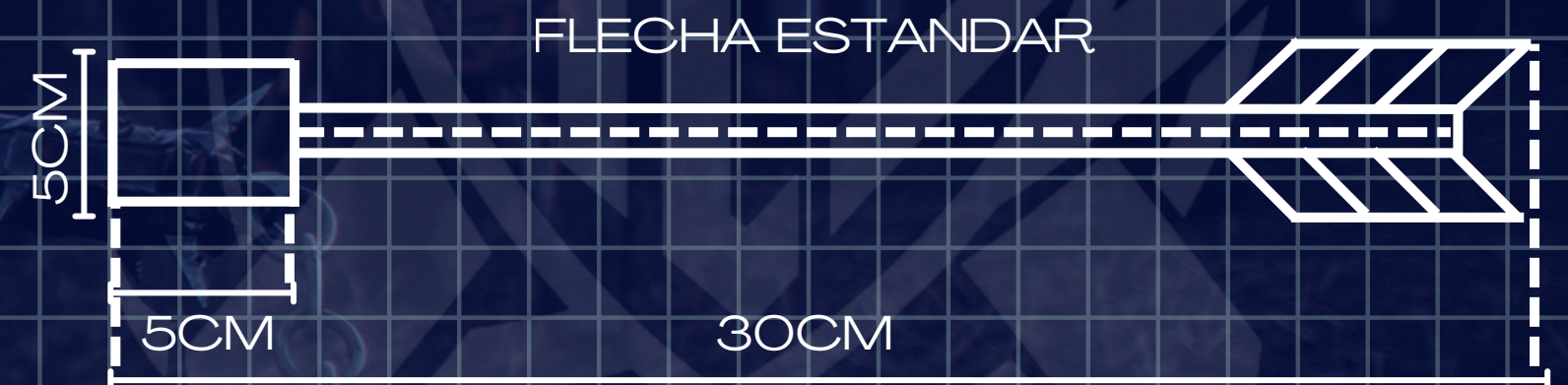
Aquí se incluyen tanto los arcos de entrenamiento, como los arcos fabricados con PVC y las ballestas. En ambos casos el arco requiere de las dos manos para utilizarlo. **No están permitidos arcos de poleas**, y la **potencia máxima** permitida será de **25 libras**.

Las flechas deben tener la punta **completamente protegida** por material **acolchado**, de modo que no haga daño al impactar.

Siempre deberá haber un **elemento resistente** más ancho que la punta en torno al cual se enrosque la gomaespuma y que impida que la varilla de la flecha atraviese el acolchado.

El ancho mínimo de la cabeza de las flechas será de 5 cm y la distancia mínima desde el mástil de la flecha hasta el extremo de la cabeza acolchada deberá ser de 5 cm

Ningún combatiente puede lanzar un proyectil a un oponente a menos de 3 metros.



FEDERACIÓN
ECUATORIANA
DE SOFTCOMBAT

CATEGORÍA: ESCUDOS

LONGITUD:
S/C

NOTAS:

Utilizado para la defensa, el escudo sirve para bloquear los golpes del rival. Existen varios diseños, cada uno con sus medidas. La suma de ambos lados no deberá superar los 120 cm.

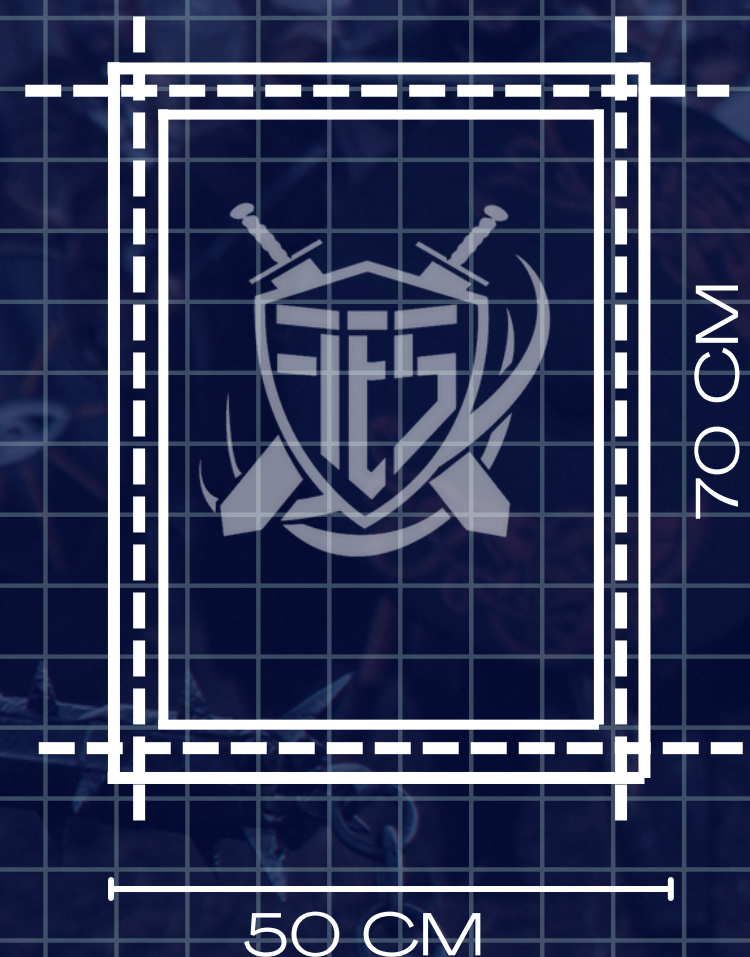
Los escudos pueden parar golpes cuerpo a cuerpo de las armas del rival, proyectiles y arrojadizas sin que se consideren impactos válidos.

Los escudos deberán ir acolchados en todos sus cantos (al menos 1 cm), de forma que impida daños tanto a los jugadores como a los simuladores al impactar contra ellos.

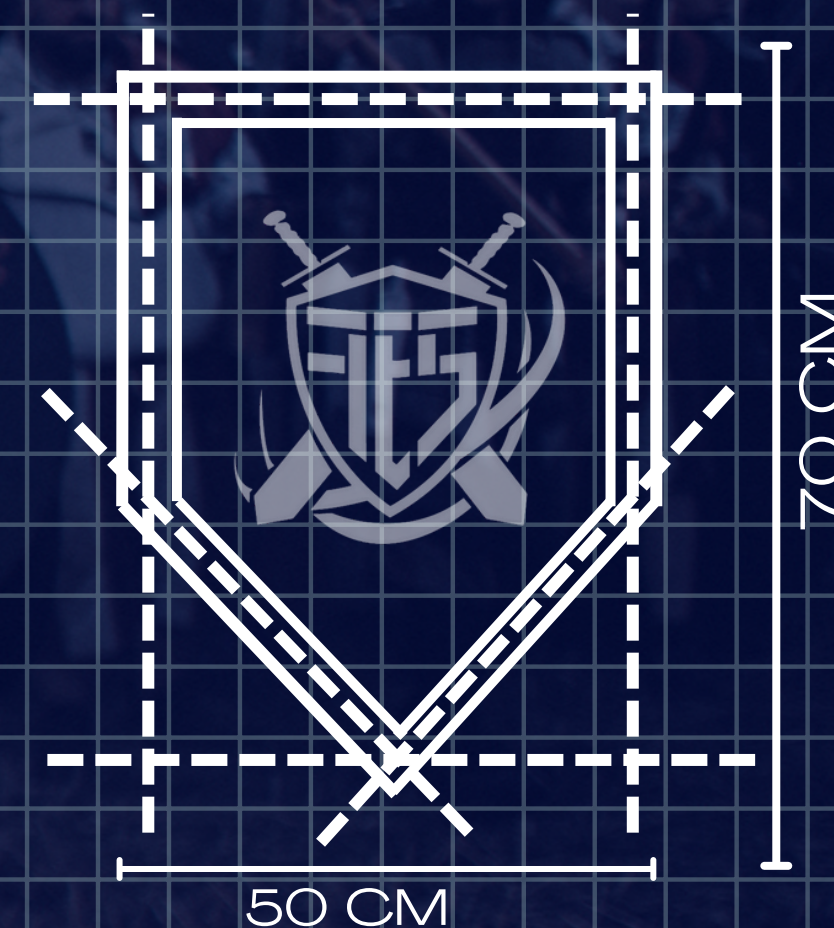
La parte frontal del escudo no podrá ser de un material rígido como puede ser la chapa o la madera.

DATOS DEL EDITOR - WCCP. DANIEL ALBUJA

RECTANGULAR



HERÁLDICO



FEDERACIÓN
ECUATORIANA
DE SOFTCOMBAT

CATEGORÍA:

ESCUDOS

LONGITUD:

S/C

DATOS DEL EDITOR - WCCP. DANIEL ALBUJA

REDONDO

NOTAS:

La **parte frontal o lateral** del escudo **no pueden poseer piezas punzantes** que sobresalgan del mismo, **piezas rígidas**, ni ningún tipo de **salientes que no sean blandos o acolchados**.

El alma del escudo deberá ser de cartón, pvc o policarbonato.

No se permite el **uso de tornillos de cabeza avellanada o similares**.

No se permiten los agarres hechos con llanas metálicas o similares.

Los **agarres solidos** deberán estar **correctamente acolchados** en las zonas que correspondan.



NORMAS DE CONSTRUCCIÓN



FEDERACIÓN
ECUATORIANA
DE SOFTCOMBAT

En las siguientes líneas indicaremos qué medidas y materiales deben respetarse en la fabricación de estos equipos, además de indicar qué tipos de simuladores y escudos son los más habituales.

Cualquier simulador o escudo que no supere el Test de Seguridad no podrá ser utilizada en el torneo, independientemente de cómo esté fabricada.

Los diferentes simuladores y escudos utilizados en competiciones y eventos de softcombat deben cumplir con una serie de normas de seguridad.

Estas normas permiten que los participantes puedan luchar entre ellos sin peligro de sufrir daños ni lesiones.



DATOS DEL EDITOR - WCCP. DANIEL ALBUJA

NORMAS DE SEGURIDAD

REQUISITOS PARA APROVACIÓN DE TEST DE SEGURIDAD



FEDERACIÓN
ECUATORIANA
DE SOFTCOMBAT

- No contener piezas sólidas en las cubiertas y zonas de impacto de los simuladores.
- Utilizar materiales de construcción autorizados por la Federación Ecuatoriana de Softcombat.
- Respetar la distancia de seguridad entre el alma y el estoque de cada arma.
- Mantener puntas flexibles y redondeadas.
- Respetar las medidas reglamentarias de cada categoría.
- Cumplir con el porcentaje de fleje adecuado para cada simulador.
- Utilizar métodos de construcción aprobados por la Forja de Herreros del Ecuador y Federación Ecuatoriana de Softcombat.
- No exceder con el recubrimiento de cinta.
- Presentar la Ficha técnica de fabricación.
- Proteger de manera adecuada mangos, pomos y sectores expuestos a contacto con el rival.
- Colocar marcas visibles y fáciles de detectar en los simuladores que por norma lo requieran y a su vez respetar las medidas impuestas a las mismas.
- Mantener un mínimo de 5cm para la hoja o filo del simulador teniendo en cuenta la zona de impacto y la zona no puntuable.
- No se debe sentir el núcleo del simulador al impacto con el rival, en caso de considerarse un arma META-COMPETITIVA se realizará la prueba de habilidad correspondiente al uso del simulador.
- Realizar el debido mantenimiento antes de presentar el armamento.



MEDIDAS OFICIALES

REGLAMENTARIAS PARA COMPETENCIA



FEDERACIÓN
ECUATORIANA
DE SOFTCOMBAT

ARMAMENTO	MIN.	MAX.	USOS	CATEGORÍA COMPETENCIA
• Armas Cortas	25cm	50cm	  	UNA MANO
• Armas a una Mano	51cm	105cm	  	UNA MANO
• Armas a dos Manos	101cm	135cm		DOS MANOS
• Armas de Asta	136cm	200cm		ARMAS DE ASTA
• Bastón	136cm	200cm		ARMAS DE ASTA
• Arcos y Flechas	30cm	90cm		DOS MANOS
• Cadenas	25cm	200cm	  	S/C SEGUN SU CATEGORÍA
• Arrojadizas	15cm	25cm	  	S/C SEGUN SU CATEGORÍA
• Exóticas	25cm	200cm	  	S/C SEGUN SU CATEGORÍA
• Escudos	60cm (a+b)	120cm (a+b)		UNA MANO

GLOSARIO

-  UNA SOLA ARMA
-  DOS ARMAS
-  ARMA Y ESCUDO



MATERIALES

REGLAMENTARIOS PARA COMPETENCIA



**FEDERACIÓN
ECUATORIANA
DE SOFTCOMBAT**

Es importante contemplar la fabricación de simuladores como la parte mas importante dentro del nivel competitivo, debido a que no todos los materiales se comportan de la misma manera, todos tienen ventajas y desventajas, así tambien tiempos de mantenimiento diferente que debemos respetar para asegurarnos que nuestro armamento sea seguro (safe) y apto para competencias locales y nacionales.

La construcción se establece en base al cumplimiento de los siguientes parámetros.

TIPO	NUCLEO / ALMA	ESPUMA	CUBIERTA
 • ARMAS OFENSIVAS	• TUBO PVC ½ PULGADA • TUBO PVB ¾ PULGADA • VARILLA DE FIBRA DE VIDRIO 8MM - 20MM • BAMBÚ 20 MM • POLIPROPILENO	• POLIEXPANDEX #10 • EVA #4-#10 • FOAM #4-#10 • ESPONJA DE ALTA DENSIDAD	• CINTA AMERICANA • CINTA AISLANTE • TELA • LATEX • PLASTIDIP • PINTURA ACRÍLICA
 • ARMAS DEFENSIVAS	• CARTÓN • POLICARBONATO • PVC	• POLIEXPANDEX #10 • EVA #4-#10 • FOAM #4-#10	• CINTA AMERICANA • CINTA AISLANTE • TELA • LATEX • PLASTIDIP • PINTURA ACRÍLICA

CONSTRUCCIÓN

REGLAMENTARIA PARA COMPETENCIA



FEDERACIÓN
ECUATORIANA
DE SOFTCOMBAT

NOTAS:

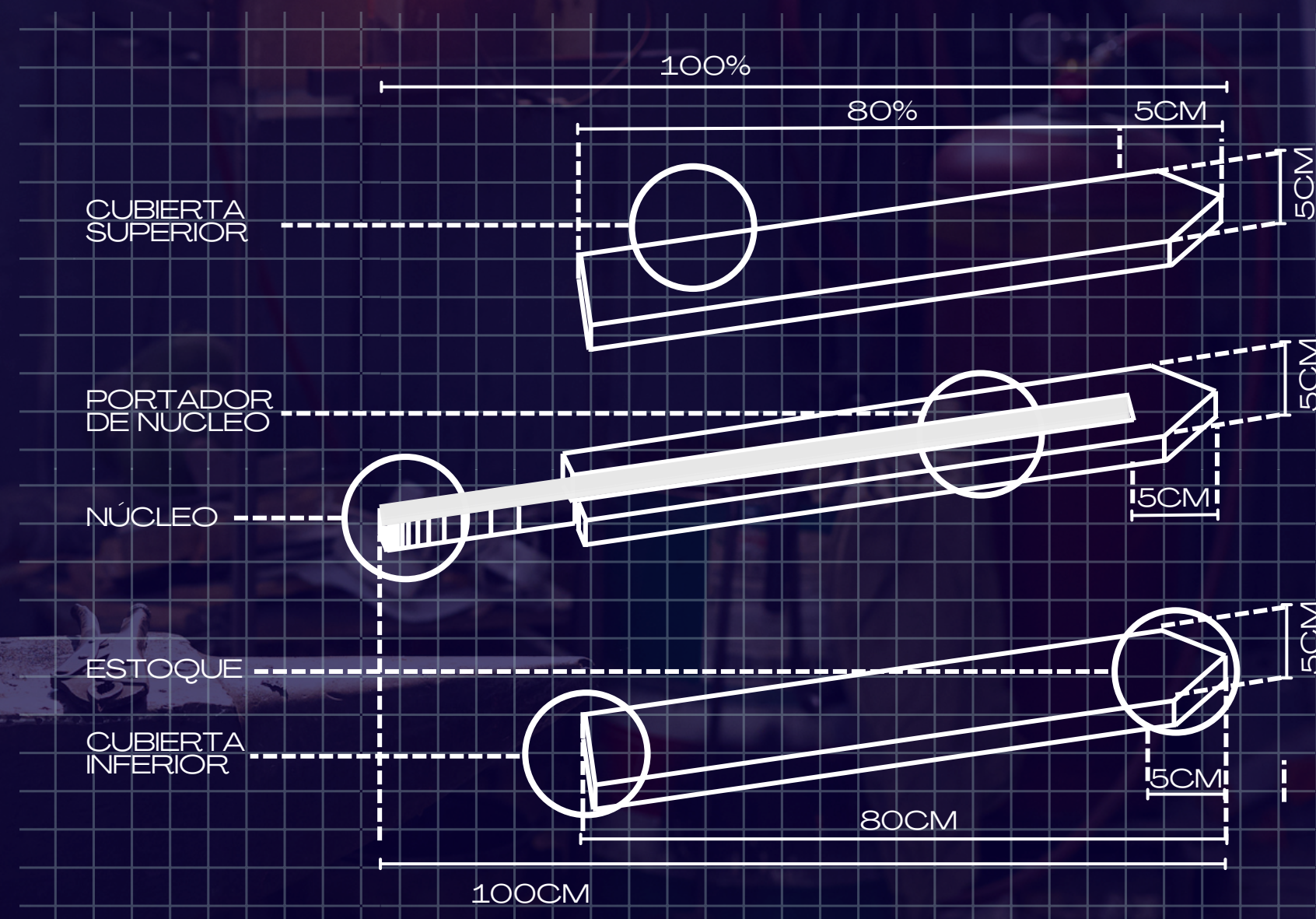
El armamento ofensivo se estructura de **ALMA (NÚCLEO), PORTA NUCLEO, CUBIERTA SUPERIOR Y CUBIERTA INFERIOR.**

El alma del simulador deberá tener un **mínimo de recubrimiento de al menos 4 mm en las áreas planas del armamento que no se considera como punto válido** y no debe sobresalir ni verse el núcleo en ninguno de sus lados.

El **ancho mínimo de la hoja será de 5 cm** y su longitud total no deberá exceder el 80% del total del simulador. Deberá haber una **distancia mínima de 5 cm** entre El alma y el Estoque o Punta del simulador.

Se puede utilizar cualquier material autorizado para **NUCLEO, ESPUMA Y CUBIERTA** dentro de la tabla de fabricación oficial de la Federación.

DATOS DEL EDITOR - WCCP. DANIEL ALBUJA



CONSTRUCCIÓN

REGLAMENTARIA PARA COMPETENCIA



FEDERACIÓN
ECUATORIANA
DE SOFTCOMBAT

NOTAS:



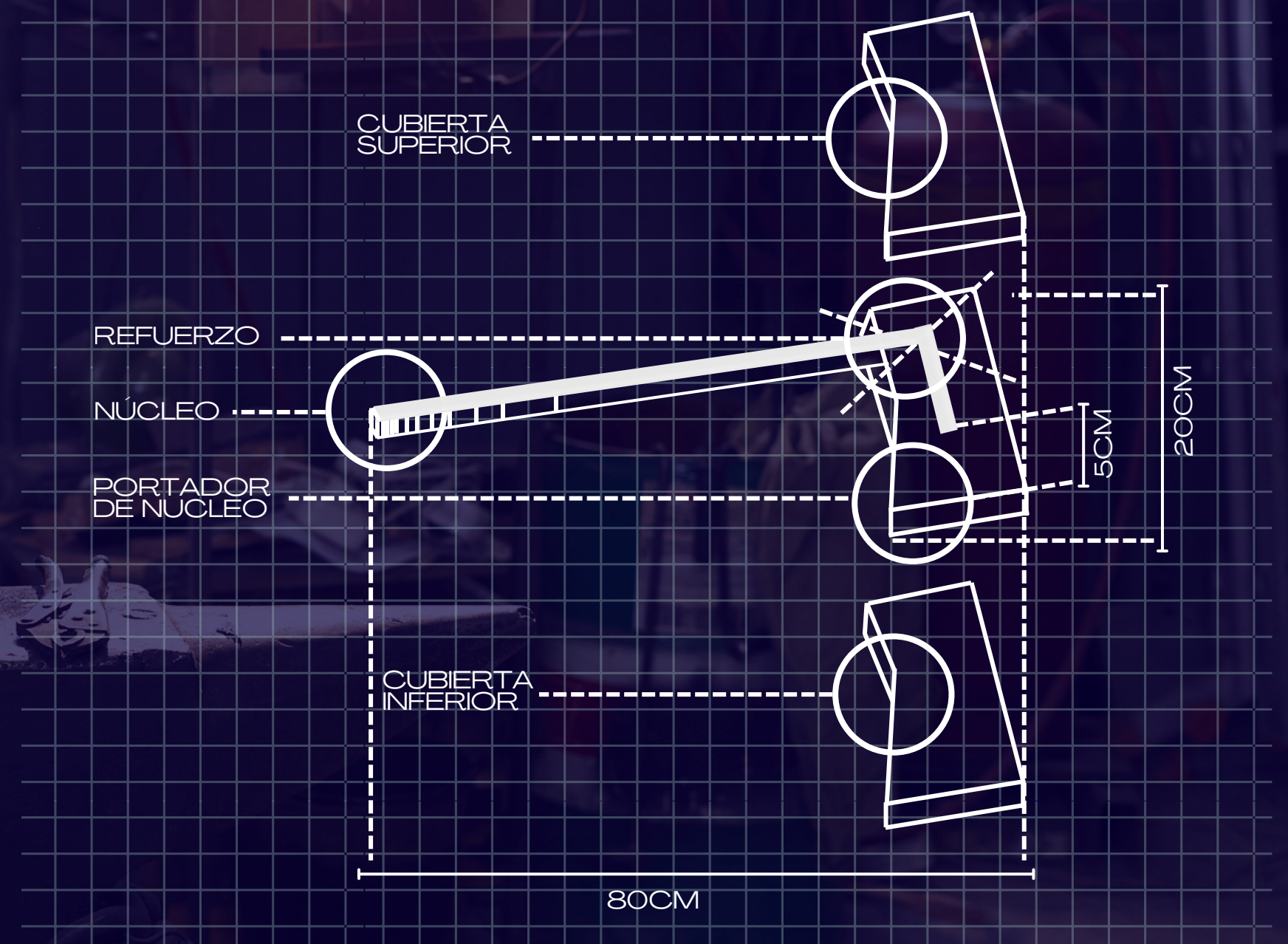
En el caso de **hachas, martillos, mazas y alabardas** debe existir un mínimo de **5 cm de ancho de hoja** para todos los **extremos del arma en relación al núcleo**.

El **mango, núcleo y pomo** estarán **debidamente acolchados** para evitar accidentes y lesiones a los deportistas.

La **maniobra de agarre específica** entre dos armas conocida como el **clinch** está **prohibida** y **no se podrá sostener por más de 5 segundos**, en caso de durar más del tiempo establecido el arbitro tendrá que para el combate.

Se recomienda **reforzar el porta núcleos** con un **enganche cruzado en equis** anclado al **núcleo del simulador** para evitar el **desgarre de espuma**.

DATOS DEL EDITOR - WCCP. DANIEL ALBUJA



CONSTRUCCIÓN

REGLAMENTARIA PARA COMPETENCIA



FEDERACIÓN
ECUATORIANA
DE SOFTCOMBAT

NOTAS:



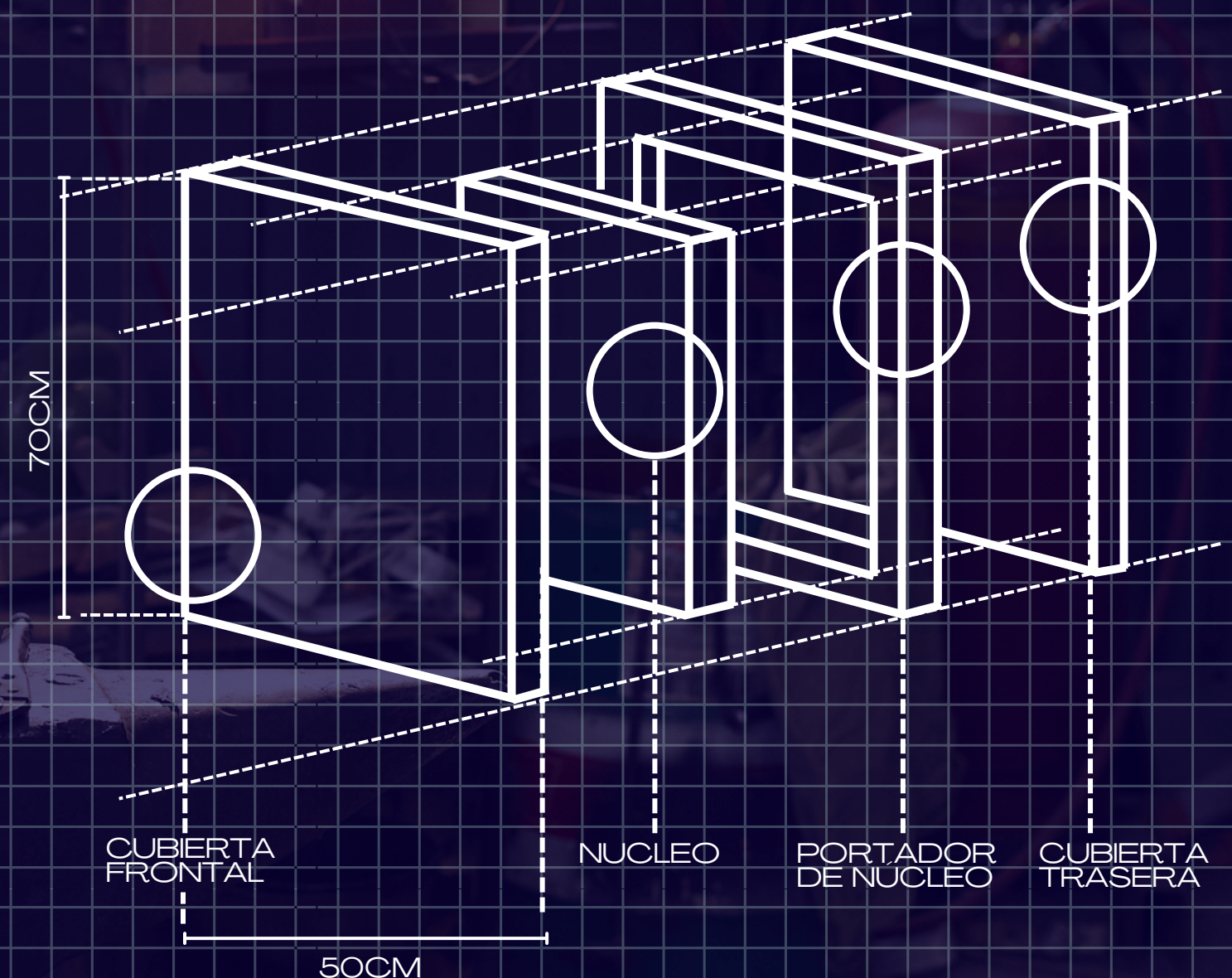
El armamento defensivo se estructura de **ALMA (NÚCLEO), PORTA NUCLEO, CUBIERTA FRONTAL Y CUBIERTA TRASERA.**

El alma del simulador deberá tener un **mínimo de recubrimiento de al menos 10 mm en todas sus áreas** y no debe sobresalir ni verse el núcleo en ninguno de sus lados.

La suma de el **ancho y largo** del escudo no debe exceder los **120, cm.** Queda **prohibido el uso de materiales rígidos** en la **cubierta frontal y laterales** del simulador, así también los **agarres con llanas metálicas.**

Se puede utilizar cualquier material autorizado para **NUCLEO, ESPUMA Y CUBIERTA** dentro de la **tabla de fabricación oficial** de la **Federación.**

DATOS DEL EDITOR - WCCP. DANIEL ALBUJA



FLEJE PERMITIDO

REGLAMENTARIO PARA COMPETENCIA



FEDERACIÓN
ECUATORIANA
DE SOFTCOMBAT

NOTAS:

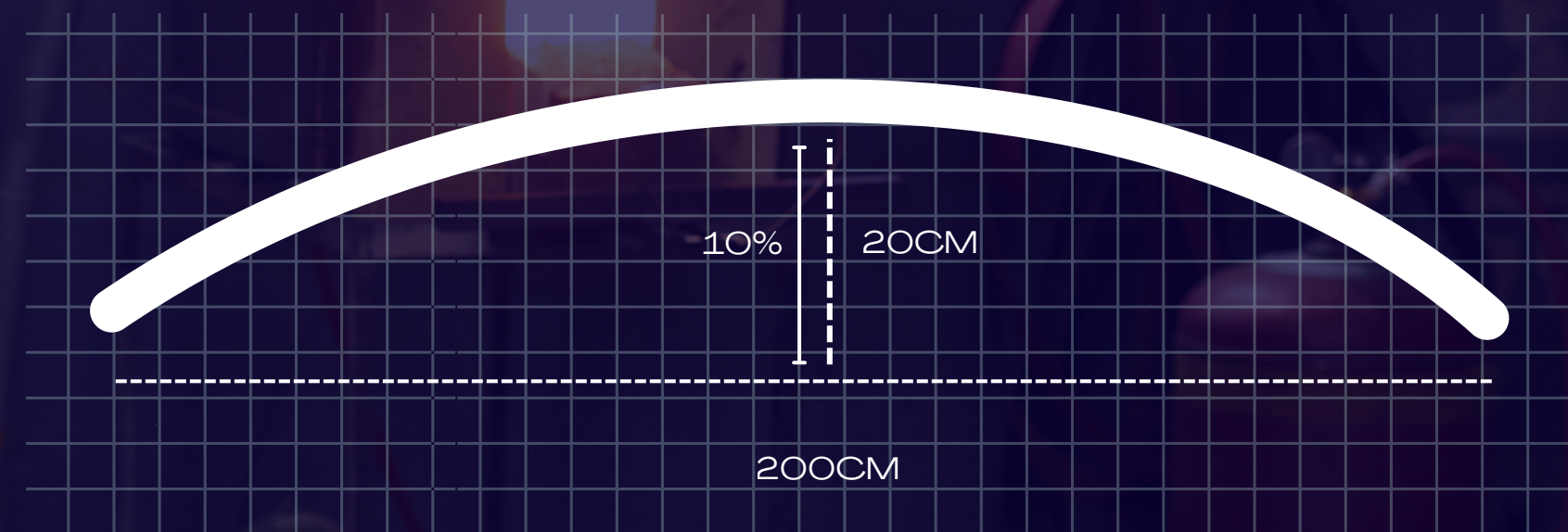


Para que un simulador sea seguro debe ser ligeramente flexible pero siempre controlando el efecto látigo.

El fleje máximo de un simulador será del 10% del total de su longitud.

Para medir esto, se sujetará el simulador por ambos extremos y se comprimirá la longitud desde el plano horizontal hasta el punto más alto del arco que se forme, la medida entre el centro del arco hacia el límite contrario no debe ser superior al 10% de su longitud total.

Cualquier simulador que supere este porcentaje se considerará NO apto y no podrá utilizarse en competiciones ni eventos de la Federación Ecuatoriana de Softcombat.



DATOS DEL EDITOR - WCCP. DANIEL ALBUJA

Esta medida es regulada para todos los materiales de uso dentro de la tabla verificada por el comité responsable de la revisión y seguridad de armas.

En caso de incumplirse la norma en un campeonato se podrá usar un simulador prestado por parte de la organización o competidor que tenga sello de autorización.

USO DE METAL

REGLAMENTARIO PARA COMPETENCIA



FEDERACIÓN
ECUATORIANA
DE SOFTCOMBAT

NOTAS:



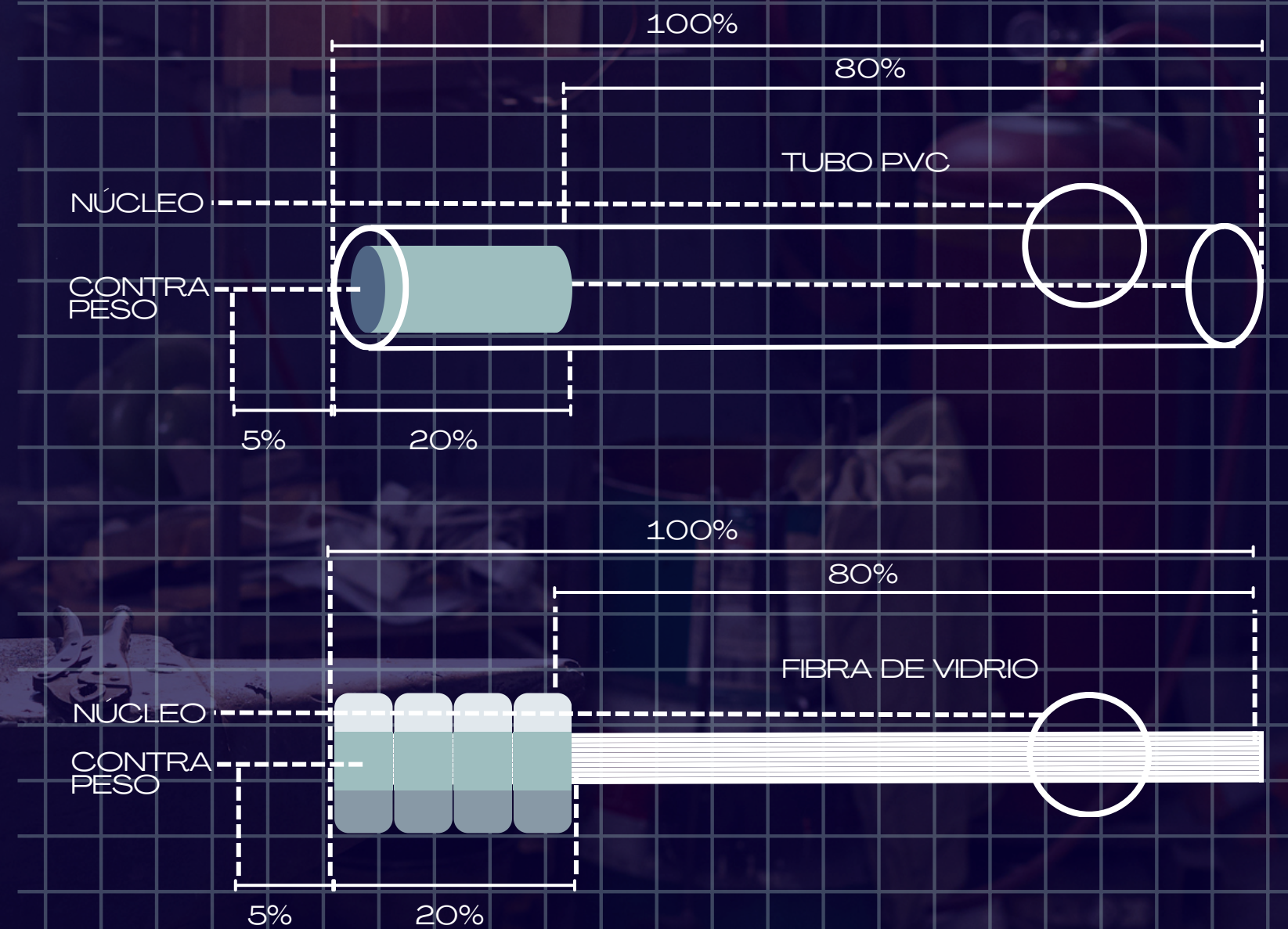
Queda estrictamente prohibido el uso de metal para la fabricación de simuladores, exceptuando la utilización de Contrapesos que suelen ser de metal.

Únicamente se podrá hacer uso de contrapesos metálicos en la zona de empuñadura, pomo y como máximo podrán llegar hasta la guarda.

Se debe respetar la medida máxima del 25% que respeta el reglamento de fabricación para colocar la disposición de guarda, mando y pomo teniendo en cuenta el 5% de fallo a favor del herrero en medición no intencionada.

En caso de ser tubo pvc el contrapeso deberá ir por dentro del alma, y en caso de ser fibra de vidrio se puede utilizar tuercas fijadas a la varilla de fibra de vidrio.

DATOS DEL EDITOR - WCCP. DANIEL ALBUJA



DEFINICIÓN DE NIVEL

REGLAMENTARIO PARA COMPETENCIA



FEDERACIÓN
ECUATORIANA
DE SOFTCOMBAT

NOTAS:



Se definirá el nivel del armamento de acuerdo a los siguientes parámetros:

Materiales de construcción, Peso y Estructura, y deberemos tener en cuenta los siguientes criterios.

El simulador deberá cumplir con todas las normas anteriormente nombradas de manera obligatoria.

En ninguno de los casos el alma del simulador será visible y palpable al tacto o al impacto.

A continuación se establece combinaciones probadas y avaladas por la Federación ecuatoriana de Softcombat así como sus ventajas y desventajas principales.

El nivel del arma será definido por el herrero en cuestión que haya fabricado los simuladores y se lo puede definir siguiendo los siguientes pasos.

1.-Definir la resistencia y durabilidad del simulador.

2.-Definir la estructura de materiales utilizados, puede ser fomix, eva, poliespandex, espuma de alta densidad o métodos mixtos combinando cualquiera de los materiales anteriormente descritos.

3.-Establecer el peso en función a sus materiales utilizados en su elaboración.

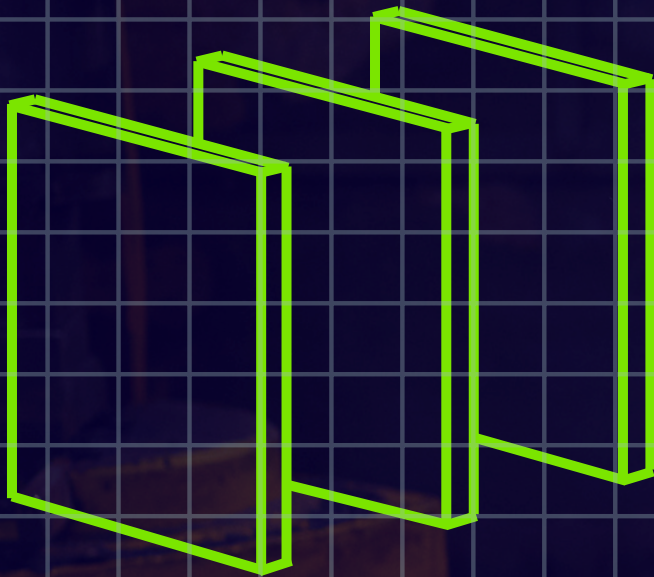
4. Establecer el nivel de dificultad de utilización del arma en relación a los estándares de seguridad y nivel de competitividad actual en Ecuador.

MATERIALES

META-COMPETITIVOS



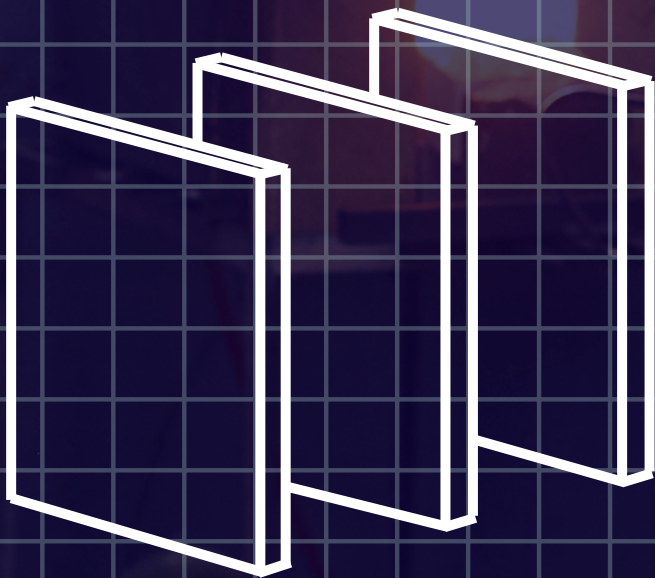
FEDERACIÓN
ECUATORIANA
DE SOFTCOMBAT



FOAM

MEDIDAS: 12MM / 10MM / 8MM
MANTENIMIENTO: ANUAL
ESTRUCTURA: COMPLETA

DENSIDAD:	         
DUREZA:	         
FLEXIBILIDAD:	         
RESISTENCIA:	         
VELOCIDAD:	         
PESO:	         



POLISPANDEX

MEDIDAS: 12MM / 10MM / 8MM
MANTENIMIENTO: SEMESTRAL
ESTRUCTURA: COMPLETA

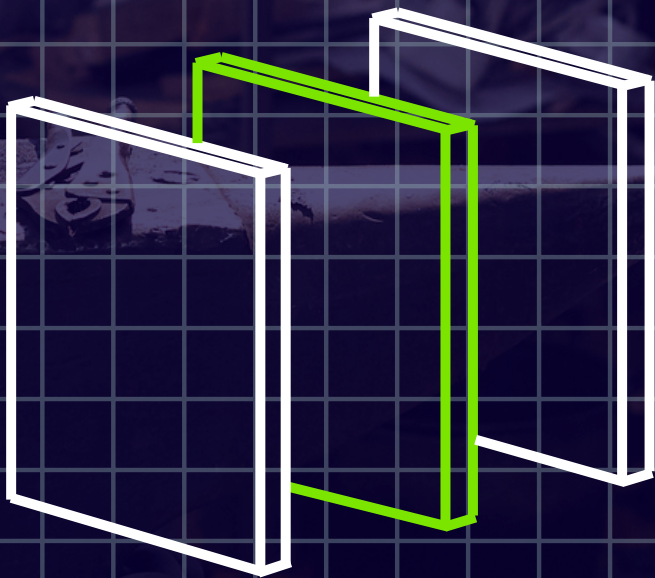
DENSIDAD:	         
DUREZA:	         
FLEXIBILIDAD:	         
RESISTENCIA:	         
VELOCIDAD:	         
PESO:	         



EVA

MEDIDAS: 12MM / 10MM / 8MM
MANTENIMIENTO: ANUAL
ESTRUCTURA: COMPLETA

DENSIDAD:	         
DUREZA:	         
FLEXIBILIDAD:	         
RESISTENCIA:	         
VELOCIDAD:	         
PESO:	         



MIXTO

MEDIDAS: 12MM / 10MM / 8MM
MANTENIMIENTO: SEMESTRAL
ESTRUCTURA: MIXTA

DENSIDAD:	         
DUREZA:	         
FLEXIBILIDAD:	         
RESISTENCIA:	         
VELOCIDAD:	         
PESO:	         

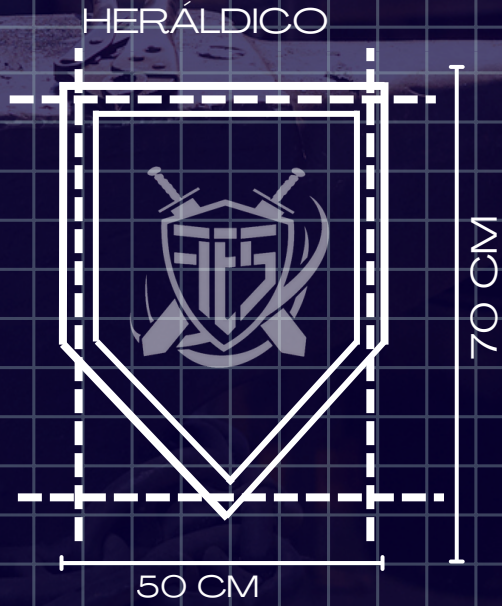
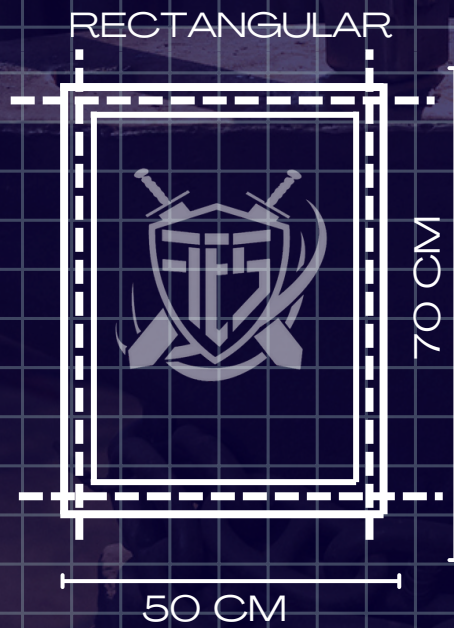
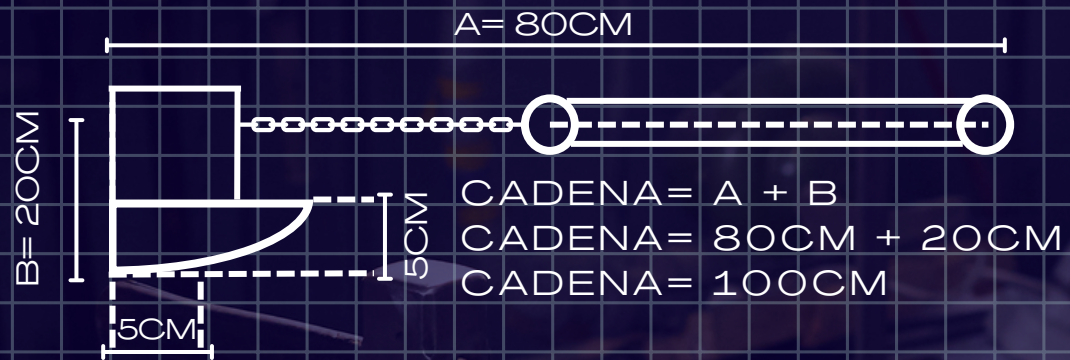
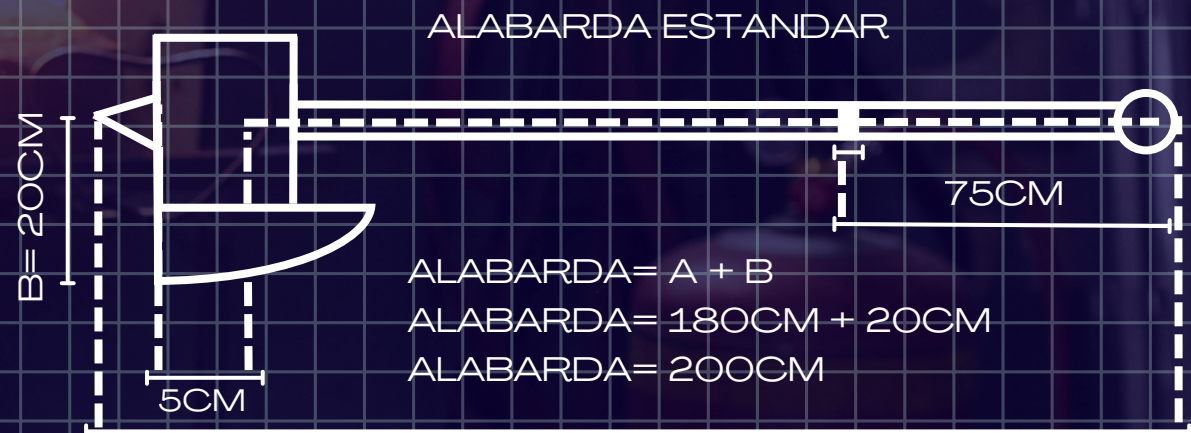
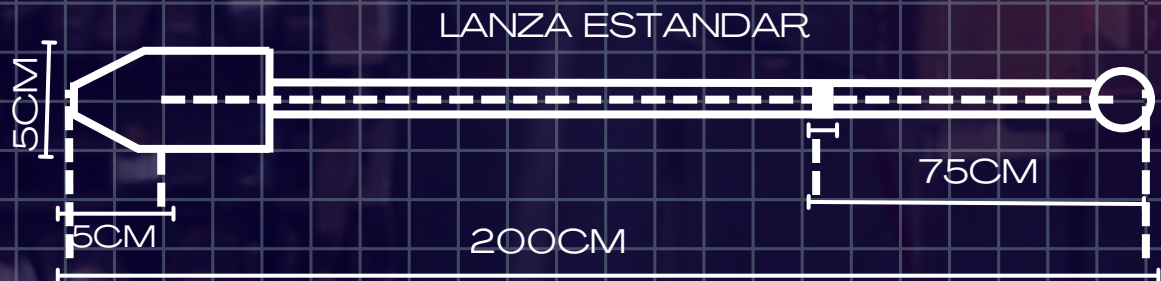
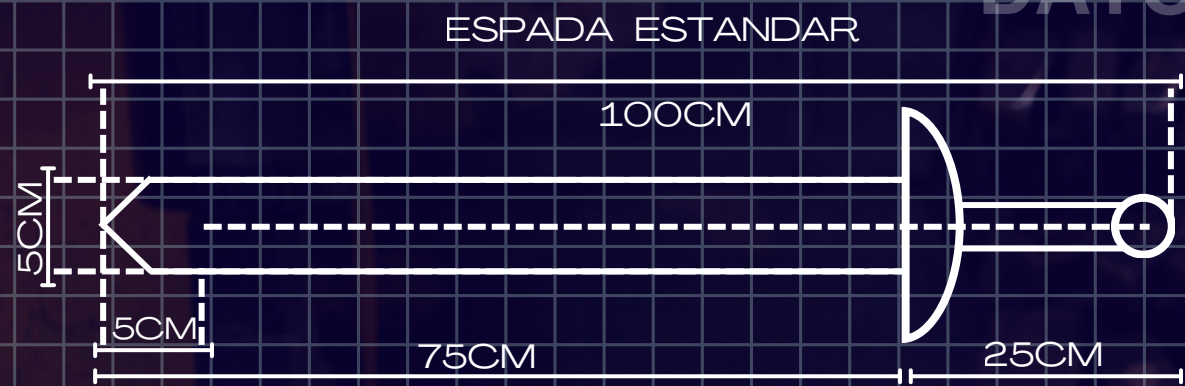
SIMULADORES

REGLAMENTARIOS MAS USADOS



FEDERACIÓN
ECUATORIANA
DE SOFTCOMBAT

DATOS DEL EDITOR - WCCP, DANIEL ALBUJA



FICHA TÉCNICA

CREACIÓN Y AUTORIZACIÓN DE ARMAMENTO



FEDERACIÓN
ECUATORIANA
DE SOFTCOMBAT

DATOS DEL EDITOR - WCCP. DANIEL ALBUJA

CREACIÓN DE ARMAS							
GREMIO	• Valkirias						ESTOQUE
HERRERO	• Tears						5cm
ARMAMENTO	MEDIDAS				CATEGORÍA COMPETENCIA	PUNTAS	
• Espada	A	99cm	B	5cm	• Una mano	• Flexible	
TIPO DE ARMA	TOTAL		99cm		MÉTODO DE CONSTRUCCIÓN	FLEJE	
• Katana	USOS					10%	
NOMBRE				• RO-SFT-CMBT-EC-2025-26 FEDERACIÓN ECUATORIANA DE SOFTCOMBAT	MANGO		
• Harusame					• Cuerina		
MATERIALES DE CONSTRUCCIÓN						POMO	
NÚCLEO	ESPONJA			CUBIERTA			• Acolchado
• Tubo PVC	• Foam #10 (10MM)			• Cinta Americana			NIVEL
FECHA DE CREACIÓN	20-ene-25	FECHA DE MANTENIMIENTO			20-jul-25	• Meta	

FICHA TÉCNICA

CREACIÓN Y AUTORIZACIÓN DE ARMAMENTO



FEDERACIÓN
ECUATORIANA
DE SOFTCOMBAT

DATOS DEL EDITOR - WCCP. DANIEL ALBUJA

AUTORIZACIÓN TÉCNICA						
GREMIO						ESTOQUE
HERRERO						
ARMAMENTO	MEDIDAS			CATEGORÍA COMPETENCIA		PUNTAS
	A		B			
TIPO DE ARMA	TOTAL			MÉTODO DE CONSTRUCCIÓN	FLEJE	
	USOS					
NOMBRE					MANGO	
MATERIALES DE CONSTRUCCIÓN					POMO	
NÚCLEO	ESPONJA		CUBIERTA			
					NIVEL	
FECHA DE CREACIÓN		FECHA DE MANTENIMIENTO				

FICHA TÉCNICA

CREACIÓN Y AUTORIZACIÓN DE ARMAMENTO



**FEDERACIÓN
ECUATORIANA
DE SOFTCOMBAT**

DATOS DEL EDITOR - WCCP. DANIEL ALBUJA

AUTORIZACIÓN DE TÉCNICA						
GREMIO						ESTOQUE
HERRERO						
ARMAMENTO	MEDIDAS			CATEGORÍA COMPETENCIA		PUNTAS
	A		B			
TIPO DE ARMA	TOTAL			MÉTODO DE CONSTRUCCIÓN		FLEJE
	USOS					
NOMBRE						MANGO
MATERIALES DE CONSTRUCCIÓN					POMO	
NÚCLEO	ESPONJA		CUBIERTA			
					NIVEL	
FECHA DE CREACIÓN			FECHA DE MANTENIMIENTO			