

Reglamento de Softcombat

Este reglamento reúne las reglas y la experiencia aplicada en los diferentes eventos y torneos de softcombat.

El objetivo de este texto es reunir todas las prácticas realizadas en la organización de eventos en unas cuantas líneas que permitan, en lo sucesivo, organizar cualquier evento de una forma ordenada y que no provoque dudas ni discusiones.

- **Personas que deseen participar del torneo deben llevar sus propias armas en la cual capítulo 2 se muestra.**
- **Deben llevar 2 camisetas (uno de color rojo otra de color negro)**
- **Hay dos premios**
 - 1.- **Viáticos para que representen en el Campeonato Nacional**
 - 2.- **Un trofeo para el Campeón.**
- **Deben ser de la ciudad en la que participan.**
- **Deben ser mayor de edad para poder ser parte de campeonato nacional.**

1 Definición

El softcombat es una disciplina deportiva en la que dos o más combatientes se enfrentan entre sí utilizando armas acolchadas que simulan armas blancas de distintas épocas. El objetivo de cada combatiente es infligir a sus oponentes un número de impactos suficientes para ganar el combate.

2 Equipos y Seguridad

Las armas que se utilicen deberán cumplir, como mínimo, las normas de seguridad detalladas.

Es importante leerlas con atención, ya que aquellas armas que no las cumplan no podrán utilizarse durante las competiciones.

Ningún arma será dañina en ninguna de sus partes, tanto las que entren en contacto directo con el adversario (hojas, filos, puntas, etc....) como las que puedan producir daños por accidente (pomos, astas, guardas, etc....).

Todas las armas y escudos deberán pasar un test de seguridad a cargo de los árbitros, antes de poder utilizarlas durante el torneo.

Las Armas y escudos deben tener un alma de aluminio y deben ser forradas con goma eva o flotador de piscinas almidex.

Metal prohibido: Queda totalmente prohibido el uso de piezas metálicas en la fabricación de equipos de softcombat excepto para el equilibrado del arma.

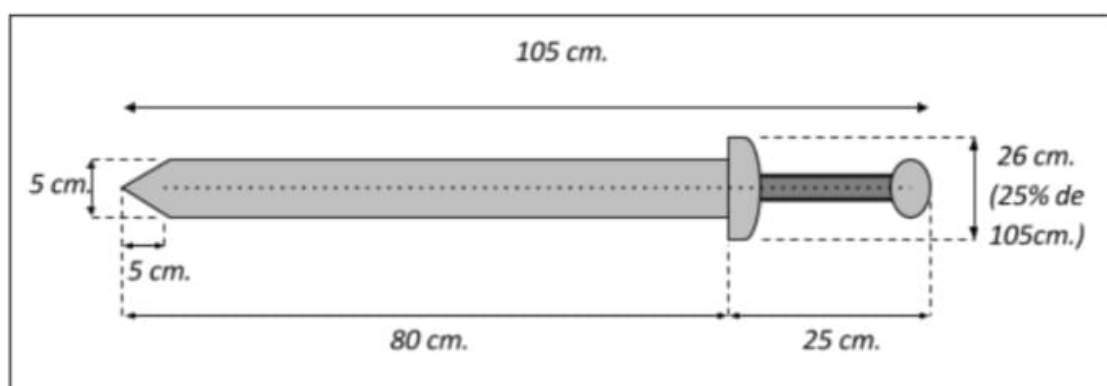
Esta única excepción debe cumplir las siguientes restricciones. Sólo se permitirá el uso de elementos metálicos para el equilibrado del arma siempre y cuando se utilice en la empuñadura de la misma. En caso de exceder la guarda del arma, éstas no podrán sobrepasar el 25% de la longitud total del arma desde el extremo posterior (el pomo).

Filos redondeados Todos los filos, puntas y demás bordes deberán estar ligeramente redondeados, sobre todo aquellos que puedan llegar a impactar en los ojos.

Espadas

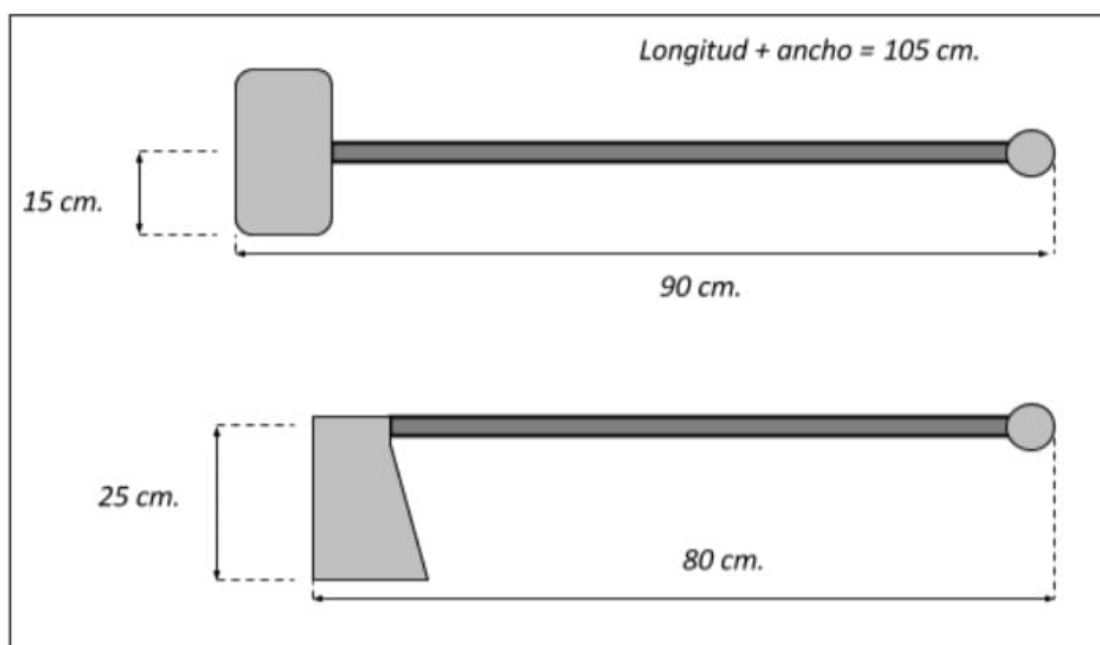
- Las espadas se componen de hoja, guarda, empuñadura y pomo. Todas las partes de la espada han de ir acolchadas debidamente a excepción de la empuñadura que quedará cubierta por la mano.

- Para fabricar espadas, deberá utilizarse PVC (diámetro mínimo 20 mm), fibra de vidrio (diámetro mínimo 8 mm) o bambú macizo (diámetro mínimo 8 mm) para el alma, y esterilla de camping, caucho esponjoso o materiales similares para la hoja, guarda y pomo



Hachas, mazas y martillos

- Las hachas y mazas se componen de zona de impacto (hoja o cabeza), mango, agarre y pomo.
- Las hachas y mazas tendrán una medida total igual a la suma de la longitud máxima y la longitud desde la asta al extremo del filo o cabeza más largo. La suma de ambas medidas no debe superar los 105 cm.
- La longitud mínima de la hoja o cabeza debe ser de 5cm. Distancia mínima del alma a la punta 4 cm. Las hachas, mazas y martillos pueden realizar fondos.
- Los principios de seguridad de las espadas se aplican del mismo modo a las hachas y mazas.
- El mango debe realizarse con PVC (diámetro mínimo 20 mm), varilla de fibra de vidrio (diámetro mínimo 10 mm), u otro material con una rigidez/elasticidades similares, mientras que la hoja del hacha o la cabeza de la maza deberán estar formadas con esterilla de camping o algún material similar, y todo ello recubierto con cinta americana.



Armas a dos Manos

Requiere el uso de ambas manos y comprenden mandobles, martillos de guerra, mazas o hachas. Se puede transportar sujetándola con una sola mano, pero en combate es obligatorio usar las dos manos para impactar, si no, los golpes no serán válidos.

Hacen punto con toda la hoja o cabeza, según el arma.

Los martillos, hachas y mazas a dos manos podrán cogerse tanto por el mango como por la zona de agarre.

No se consideran válidos los impactos recibidos en las manos, aunque una de ellas esté sujetando el arma en la zona del mango.

Las espadas a dos manos tendrán una longitud total máxima de 135 cm, pudiendo tener la hoja una longitud máxima de 100 cm.

El ancho mínimo de la hoja será de 6 cm, y en la punta, desde el extremo del alma hasta el extremo de la esterilla en línea recta, la distancia será al menos de 6 cm.

Del mismo modo, las hachas y mazas deberán cumplir la norma de que su longitud más el ancho de la hoja/cabeza deberán sumar un máximo de 135 cm.

Armas a dos manos

- Los principios de seguridad de las armas a dos manos se ajustan a la clase de arma a la que pertenezcan: espadas, mazas, martillos o hachas.
- El alma de las armas a dos manos estará realizado con tubo de PVC (diámetro 25 mm mínimo), varilla de fibra de vidrio (diámetro 10 mm mínimo), bambú macizo u otro material con una rigidez/elasticidades similares. Las armas han de ser suficientemente rígidas para evitar latigazos y pérdida de control.

En cualquier caso, si las armas no pasan el test de seguridad no podrán utilizarse en el torneo, independientemente de cómo estén fabricadas.

- La guarda no podrá tener un tamaño mayor que el 25% de la longitud máxima de la espada (es decir, podrá medir un máximo de 33'7 cm).

Lanzas y armas de asta

A pesar del largo alcance de las armas de asta y las lanzas, estas tienen la desventaja de que únicamente cuentan los impactos con la hoja y la punta.

Las armas de asta comprenden lanzas, alabardas y otras armas similares. Todas ellas se manejan con una o dos manos y causan daño con todo el filo, hoja, cabeza y punta (dependiendo del tipo de arma).

Las lanzas sólo hacen punto con la punta y la hoja. La longitud máxima para las armas de asta es de 250 cm, aunque las de 200 cm son más manejables.

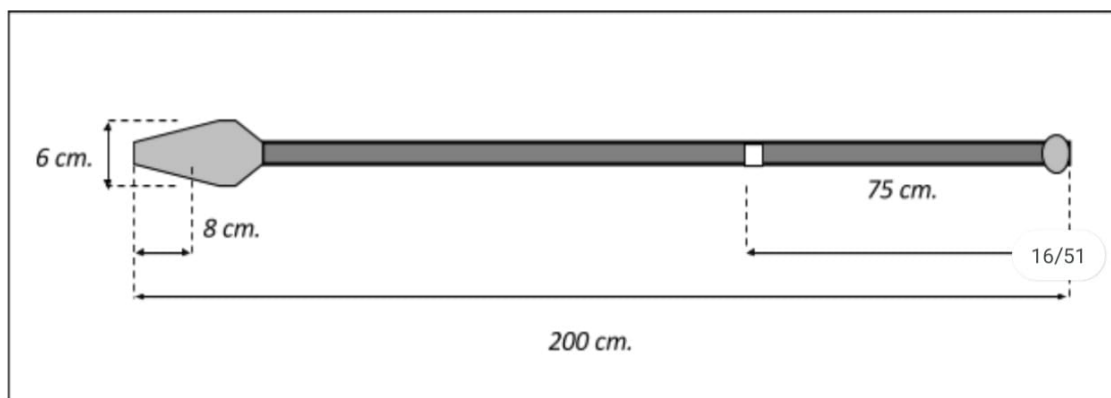
Las armas de asta que posean cabeza, como pueden ser las alabardas, deberán cumplir la regla de longitud más ancho, es decir, la longitud total del arma más el ancho mayor de la hoja no pueden superar los 250 cm (al igual que para las hachas, mazas y martillos).

Deberá hacerse una marca a 75 cm del extremo posterior, y siempre debe haber una mano por encima de esa marca. Las lanzas y armas de asta pueden manejarse con una sola mano, dejando la otra libre para portar un escudo o un arma corta, si mide 200 cm o menos de longitud total. En este caso, no se permite portar la lanza con la mano del escudo.

Las armas de asta con una longitud total mayor deberán utilizarse con ambas manos. Los principios de seguridad de las espadas, hachas, mazas y lanzas se aplican del mismo modo a las armas de asta. 3.5.1

Lanzas y armas de asta:

- Las armas de asta se componen de hoja, asta y pomo.
- La asta de la lanza estará realizado con un material relativamente flexible, como pueden ser tubo de PVC (diámetro 25 mm mínimo), bambú (diámetro mínimo 25 mm), fibra de vidrio (diámetro mínimo 14 mm) u otro material de características similares; y deberá ir cubierta de coquilla o esterilla de camping en su totalidad.
- La punta o filo de las lanzas estará sujeta a las mismas normas de seguridad de las armas a una mano.
- La punta u hoja tendrá una longitud máxima de 30 cm, con un ancho mínimo de 6 cm y una distancia desde el final del alma hasta la punta de 8 cm.



Bastones

Esta arma tiene la peculiaridad de que se sostiene por la zona central, en lugar de por un extremo.

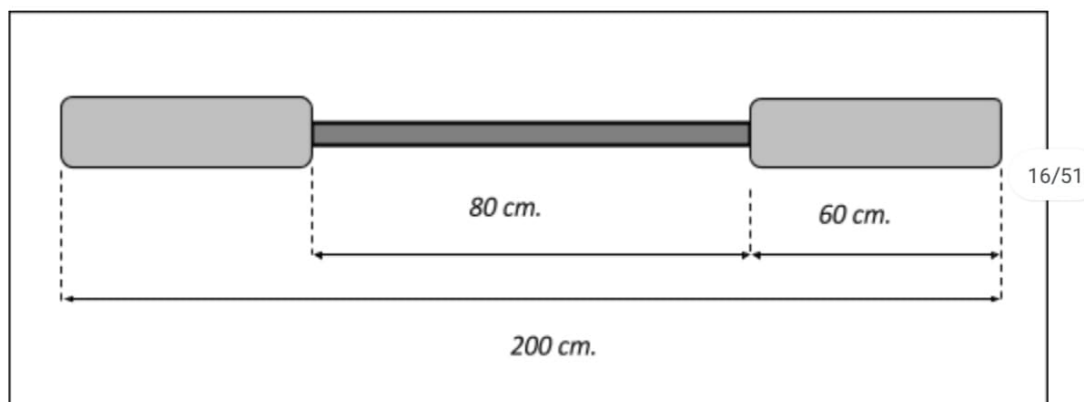
Su longitud máxima será de 200 cm, y deberá utilizarse con ambas manos. Las zonas de impacto del bastón serán sus extremos.

Los extremos deberán tener ambos la misma longitud, medirán como máximo 60 cm, y estarán completamente acolchados.

La zona central, en la que se sujeta el bastón, tendrá una longitud máxima de 80 cm.

Desde la punta del alma hasta el final del bastón deberá haber un mínimo de 5 cm, ya que se puede estocar con ella.

- El bastón se compone de agarre y dos zonas de impacto laterales.
- El bastón deberá estar completamente acolchado, incluso en la parte central en la que se sujeta, aunque este acolchado puede ser más fino. Las zonas de impacto tendrán que tener un diámetro mínimo de 5 cm.
- El alma del bastón estará realizado con un material relativamente flexible, como pueden ser tubo de PVC (diámetro 25 mm mínimo), bambú (diámetro mínimo 25 mm), fibra de vidrio (diámetro mínimo 16 mm) u otro material de características similares; y deberá ir cubierta de coquilla o esterilla de camping en su totalidad



16/51

Escudos

Utilizado para la defensa, el escudo sirve para bloquear los golpes del rival.

Existen varios diseños, cada uno con sus medidas. Los escudos pueden parar golpes cuerpo a cuerpo de las armas del rival, proyectiles y arrojadizas sin que se consideren impactos válidos.

Estos son los distintos tipos de escudo:

- Rectangular: Debe pasar a través de una plantilla rectangular de 50 x 70 cm.
- Redondo: Debe pasar a través de una plantilla redonda de 65 cm de diámetro.

- **Heráldico:** Debe pasar a través de una plantilla poligonal de 50 x 85 cm con la forma que se indica a continuación, y al menos deben tener la mitad inferior curvada.

NOTA: Cualquier otro diseño de escudo debe ajustarse a las medidas y formas básicas aquí expuestas. Los responsables de los Test de Seguridad siempre utilizarán la plantilla que más se ajuste al diseño del escudo para comprobar sus medidas.

Escudos

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

- Además, la parte frontal del escudo no podrá ser de un material rígido como puede ser la chapa o la madera. Una superficie de cartón resistirá los impactos y si alguien impacta contra él no hará tanto daño.

Aun así, se recomienda acolchar la superficie frontal del escudo también a fin de minimizar los daños.

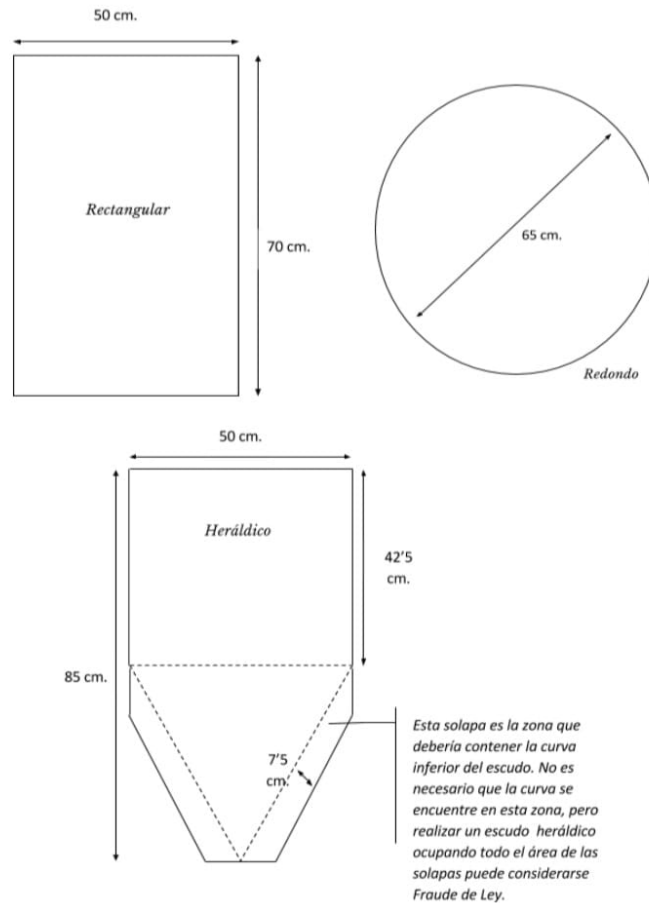
- La parte frontal o lateral del escudo no pueden poseer piezas punzantes que sobresalgan del mismo, piezas rígidas, ni ningún tipo de salientes que no sean blandos o acolchados.

- El alma del escudo deberá ser de cartón, poliestireno extrusionado, neopreno de alta densidad o DM.

- Se permite el uso de tornillos de cabeza avellanada o similares, siempre que el material del alma sea lo suficientemente rígido y resistente, y no sobresalgan en ningún caso por la parte frontal.

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

- Los agarres rígidos, como puedan ser las llanas de plástico, deberán ir adecuadamente acolchados en las zonas que no correspondan a la zona de agarre del escudo.



3 Impactos y puntuación

1. Todos los impactos deben ser marcados, no debe golpearse con fuerza o, en su caso, debe frenarse el golpe antes de llegar al oponente. En caso de golpearse con fuerza, el combatiente será penalizado (Brutalidad).
2. No cuentan como impactos los recibidos en cabeza, cuello, escudo y mano o manos que sujeten el arma (el escudo no cuenta como arma a este respecto, un golpe en la mano que sujeta el escudo se considera impacto válido). El resto del cuerpo se considera zona de impacto válido.
3. No está permitido agarrar el arma, el escudo, las ropas o el cuerpo del oponente con ninguna parte del cuerpo. Tampoco está permitido realizar una presa sobre el arma o el escudo del oponente con los propios si ello conlleva algún peligro para el arma o la integridad física del rival.
4. El contacto físico está totalmente prohibido durante los combates. Del mismo modo, no se permite empujar o embestir con el escudo o al escudo.
5. Los impactos en cuello y cabeza están prohibidos.
6. Los impactos en la ropa se consideran válidos.

7. Un impacto que golpee en mano y brazo consecutivamente se considera válido. Un impacto que golpee en el cuerpo e inmediatamente en cuello o cabeza se considera válido, pero no si empieza golpeando el cuello o la cabeza. Los impactos en el pelo por debajo del cuello se consideran válidos.

8. Cada impacto causado en una zona válida del oponente cuenta como un punto a favor. Gana el combate el primer combatiente que marca **5** puntos a su oponente.

9. La arena será un círculo de 6 metros de diámetro, en cuyo interior habrá otro círculo de 4 metros de diámetro con el mismo centro. Salir del círculo exterior se considera un impacto. El círculo interior sólo sirve para indicar a los jugadores que se aproximan a la parte exterior de la arena. Se considera que un jugador ha salido de la arena si pisa fuera de ella con ambos pies, o si su único punto de apoyo se encuentra fuera de la misma. Es necesario tener al menos un pie dentro de la arena para continuar el combate. La línea que delimita la arena se considera fuera.

10. Se consideran impactos simultáneos aquellos en los que los dos oponentes se impactan al mismo tiempo y no es posible determinar quién ha golpeado en primer lugar y por tanto quién obtiene el punto. En estos casos, el punto se considera Simultáneo y no se contabiliza para ninguno de los dos oponentes. Si los árbitros del combate tienen dudas sobre si el impacto ha sido simultáneo o no, se considerará Simultáneo.

11. No se pueden realizar varios impactos consecutivos y contarlos todos. Sólo contará un punto cada vez.

12. Antes de reanudar el combate tras la realización de un punto, los combatientes deberán reubicarse en la arena, indicar a su oponente que se encuentran listos para comenzar el combate mediante un saludo o gesto (Ej. Un leve choque de espadas) y dar un paso atrás.

13. En caso de que cualquier jugador resulte dañado o caiga al suelo, el combate quedará detenido hasta que dicho jugador confirme que se encuentra bien y que el combate puede proseguir.

14. Si los árbitros necesitasen detener el combate por accidente u otras circunstancias, deberán gritar "¡Alto!" levantando al menos uno de los brazos, de forma que todos los participantes puedan verlas y oírlos. Cuando un árbitro grite esta palabra, el combate en el que se encuentre debe detenerse de inmediato.

15. Si un combatiente no se presenta a su enfrentamiento, el oponente obtiene la victoria por 1 punto a 0, se considera.

16. Las decisiones de los árbitros son inapelables.

4 Infracciones y sanciones

Distinguiremos 3 tipos de infracciones: falta leve, falta grave y falta muy grave.

1. Es labor de los árbitros del combate indicar cuándo se comente cualquiera de estas faltas y qué jugador la ha cometido. Del mismo modo, es labor de los árbitros y la organización llevar un registro de las infracciones cometidas por cada jugador en el torneo.

2. Antes de penar con una falta leve, los árbitros podrán dar un único Aviso a cualquiera de los combatientes infractores.

3. Se considera Falta leve:

- Incurrir en Brutalidad de forma no intencionada.
- Golpe accidental en cuello o cabeza de forma reiterada.
- Golpe con el escudo.
- Carga contra el oponente.
- Parar un golpe con la cabeza de forma intencionada.
- Perder la tarjeta de faltas por segunda vez.
- Infringir las normas generales del torneo de forma no intencionada.

4. Se considera Falta grave:

- Acumulación de 3 faltas leves.
- Incurrir en Brutalidad de forma intencionada.
- Golpe intencionado en cuello o cabeza.
- Golpe intencionado en la entrepierna.
- Arrojar las armas al oponente o al árbitro.
- Insultar intencionadamente al árbitro o al oponente.
- Ignorar las decisiones y sanciones de los árbitros u organización.
- Golpe físico accidental.

5. Se considera Falta muy grave:

- Acumulación de 2 faltas graves
- Utilizar de manera intencionada un equipo que no haya pasado el Test de Seguridad.

- Agresión intencionada al oponente o al árbitro.
- Incurrir en una Falta muy grave supondrá la expulsión inmediata e irrevocable del torneo, además de la pérdida inmediata del combate en curso (igual que con una falta grave).
- El combatiente sancionado recibirá una penalización de -5 puntos.
- Cometer una falta muy grave, además de las sanciones propias del torneo y ranking, puede conllevar la apertura de un expediente sancionador. Este expediente puede implicar otras sanciones mayores que dependerán de las circunstancias en las que se haya cometido la falta muy grave.

5. Arbitrando un combate

Al comenzar cada combate los árbitros se asegurarán de que los combatientes saluden (Salud), y sepan que pueden empezar a combatir (Adelante).

Es recomendable indicárselo verbalmente y con el gesto adecuado. Adelante, indica a los combatientes que pueden iniciar el combate.

Durante el combate, los árbitros se mantendrán a una distancia prudencial de los combatientes e intentarán mantener siempre un buen ángulo de visión que permita ver los ataques y contraataques de ambos combatientes.

Por lo general será necesario moverse al ritmo de los combatientes.

Cuando se arbitra un combate, hay que estar muy atentos a los movimientos que realizan ambos combatientes, para poder identificar con claridad quién ha causado el primer impacto y dónde.

Cuando se produzca un impacto el árbitro debe señalar al combatiente que lo ha logrado, diciendo en voz alta Punto y el resultado del combate hasta el momento, de forma que se entienda y los combatientes sepan claramente quién va ganando.

El combatiente de la izquierda ha obtenido el punto. Si el punto ha sido muy rápido y podría haber alguna duda sobre si ha sido o no punto, es conveniente que el árbitro señale en su propio cuerpo el lugar en el que se ha hecho el punto para indicarlo a los demás árbitros y a los combatientes.

Cuando los árbitros entiendan que el punto ha sido simultáneo, se indicará señalando a ambos combatientes.

Del mismo modo, si no han visto nada (el escudo estaba en medio, ha sido muy rápido...) se indicará a los otros árbitros que no se ha podido observar si ha sido punto o no Punto simultáneo.

El árbitro indica a su compañero que no ha visto el punto.

Cuando haya varios árbitros en la arena el mejor método para indicar los puntos es señalar al combatiente que ha realizado punto antes de mirar la indicación de los otros árbitros.

Es importante primero indicar y luego mirar, ya que a veces puede suceder que miremos primero y luego marquemos lo mismo que haya indicado otro árbitro, perdiéndose así imparcialidad en el arbitraje.

Si todos (o la mayoría) señalan al mismo combatiente, entonces el punto está claro y se cuenta.

Recuerda que la opinión de todos los árbitros tiene el mismo valor, ninguno tiene que tener prioridad sobre los demás.

Si no se respeta esta norma, el arbitraje pierde su imparcialidad.

● **Detener el combate**

Tal como se indica en el reglamento de softcombat, si se produce una caída o algún accidente, el combate deberá detenerse inmediatamente para comprobar el estado de los combatientes.

¡Cuando esto ocurra los árbitros presentes deberán levantar uno de sus brazos y gritar Alto! Inmediatamente deberán comprobar cómo se encuentran los accidentados y si pueden continuar el combate o no.

Una vez hayan comprobado el estado físico de los accidentados, y hayan tomado las medidas oportunas (avisar a los servicios sanitarios, interrumpir el combate temporalmente...), entonces podrán determinar si debe asignarse algún punto o determinar un vencedor para el combate o aquella medida que corresponda.

6 Test de Seguridad

Desde el Clan Wolf promovemos la práctica del softcombat como deporte dentro de un entorno de deportividad, juego limpio y seguridad.

El reglamento de torneos regula los dos primeros aspectos, mientras que la normativa de fabricación de equipos regula el tercero.

Todos los equipos utilizados en torneos de softcombat deben cumplir con unos requisitos de seguridad que garanticen a los combatientes el buen desarrollo de los combates sin riesgos para su integridad física.

Para esto, todos los equipos utilizados deben seguir los criterios de fabricación anteriormente expuestos y deben superar un test de seguridad antes de cada torneo.

Dicho test de seguridad deberá realizarlo la organización del torneo antes de comenzar el mismo.

Cualquier equipo que no cumpla alguno de los requisitos quedará totalmente prohibido en cualquier competición mientras no se repare o se subsane el problema de seguridad.

Las armas que pasen el test de seguridad deberán marcarse de alguna manera fácilmente identificable.

El test de seguridad no certifica la seguridad de las armas, sólo indica que dichas armas cumplen los requisitos de seguridad mínimos que establece para poder utilizarse en sus competiciones.

La organización del torneo debe velar por que los criterios de seguridad se respeten durante todo el evento, retirando del mismo cualquier equipo que se deteriore y deje de cumplir los mínimos de seguridad durante el desarrollo del mismo.

Recomendamos que la organización disponga de varios equipos de los que se vayan a utilizar en la competición para que la falta de seguridad en los equipos de los participantes no impida la realización del torneo.

Así mismo, las armas que cumplan estos requisitos recibirán un identificador que las identifique como 99% Soft, y que permitirá su uso en todos los eventos siempre y cuando mantengan estos requisitos.