

Reglamento básico de softcombat

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.

Equipos y seguridad

Las armas que se utilicen deberán cumplir, como mínimo, las normas de seguridad detalladas en los Capítulos 3 y 4.5 del Reglamento completo. Todas las armas y escudos deberán pasar un test de seguridad a cargo de los árbitros antes de poder utilizarlas.

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...).

Impactos y puntuación

1. La arena será un círculo de 6 metros de diámetro, en cuyo interior habrá otro círculo de 4 metros de diámetro. Salir del círculo exterior se cuenta como impacto. 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. La línea que delimita la arena se considera fuera.

2. 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 contrario, el combatiente será penalizado (Brutalidad).

3. 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). Los impactos en la cabeza están prohibidos. El resto del cuerpo se considera zona de impacto válido, incluyendo ropa y pelo por debajo del cuello.

4. Un impacto que golpee en mano y brazo consecutivamente se considera válido. Un impacto que golpee en el cuerpo e inmediatamente en la cabeza se considera válido, pero no si empieza golpeando la cabeza.

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

6. Se consideran impactos simultáneos aquellos en los que los dos oponentes se impactan de forma simultánea y no es posible determinar quién ha golpeado en primer lugar. En estos casos el punto se considera Simultáneo y no se contabiliza para ninguno de los dos oponentes. Si los jueces del combate tienen dudas sobre si el impacto ha sido simultáneo o no, se considerará Simultáneo.

7. Desarmar al oponente: antes del torneo se indicará si desarmar al oponente se considera punto válido o si el oponente tiene la oportunidad de recuperar su arma para seguir luchando.

8. 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 deberán dar un paso atrás.

9. 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.

10. El contacto físico está totalmente prohibido durante los combates. Igualmente tampoco se permite empujar o embestir con el escudo o al escudo.

11. 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.

12. Si los árbitros necesitasen detener el combate por accidente u otras circunstancias, deberán gritar "¡Alto!" levantando al menos uno de los brazos. Cuando un juez grite esta palabra, el combate en el que se encuentre debe detenerse de inmediato.

13. En cualquier momento un combatiente puede conceder el punto o el combate a su oponente, indicándoselo a los jueces del combate. Conceder un combate implica que el ganador recibe los puntos necesarios para ganar el combate, mientras que el que concede conserva los puntos que tuviera.

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

15. Las decisiones de los jueces son inapelables.

2.4 Infracciones y sanciones

16. Distinguiremos 3 tipos de infracciones: falta leve, falta grave y falta muy grave. Las faltas son acumulables durante todo el torneo y todas las categorías.

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

18. Se considera Falta leve:

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

19. Se considera Falta grave:

- Acumulación de 3 faltas leves.
- Incurrir en Brutalidad de forma intencionada.
- Golpe intencionado en la 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 jueces u organización.
- Golpe físico accidental.

20. 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.

21. Obtener una Falta grave supone la pérdida inmediata e irrevocable del combate en curso, concediendo al oponente el máximo resultado posible, además de una sanción de 2 puntos en el ranking nacional. Incurrir en una Falta muy grave supondrá la expulsión inmediata e irrevocable del torneo, además de la pérdida inmediata del combate en curso y una sanción de 5 puntos en el ranking nacional.

3.14. Elementos de protección individuales

El softcombat es un deporte no exento de riesgos. A pesar de que todos los equipos deben cumplir unas normas de seguridad mínimas, siempre existe la posibilidad de que se produzca un accidente. Para prevenir estas situaciones, recomendamos que todos los combatientes, además de realizar un buen calentamiento, utilicen algunos elementos de seguridad que evitarán una parte de los accidentes más comunes en el softcombat. Estos accidentes son los concernientes a los golpes en manos, ojos y entropierna.

Recomendamos que quienes practiquen softcombat utilicen guantes, para evitar roces y amortiguar los golpes en dedos y manos; gafas de seguridad, para prevenir impactos accidentales en los ojos; y coquilla, para prevenir golpes en la entropierna. Para las chicas se recomienda sostén con protecciones, para evitar daños en el pecho.

Asimismo, se recomienda que los combatientes no lleven gafas graduadas en los combates.