

# Reglamento para torneos de softcombat

Redactado por:

EL CONCILIO DE HERREROS

Última revisión:

*Enero 2010*



# Reglamento de softcombat

v.1.5

## **Introducción**

Este reglamento reúne las reglas y la experiencia aplicada en los diferentes eventos y torneos de softcombat que la A.C. *Forjadores* ha organizado en los últimos años. 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.

## **Definición de softcombat**

1. El softcombat es una modalidad de simulación de combates con armas medievales, desarrollada para los juegos de rol en vivo, en la que los combatientes luchan utilizando armas acolchadas de gomaespuma o látex, con el objetivo de realizar a su oponente los puntos necesarios para eliminarle.

## **Equipos y seguridad**

2. Las armas y armaduras que se utilicen deben cumplir unas normas de seguridad detalladas en su sección. Es importante leerlas con atención, ya que aquellas armas que no las cumplan no podrán utilizarse durante las competiciones.
3. Ningún arma será dañina para los demás jugadores en ninguna de sus partes, tanto las que entran en contacto directo con el adversario (filos, puntas, etc...) como las que podrían producir daños por accidente (pomos, astas, guardas, etc...).
4. Todas las armas, escudos y armaduras deberán pasar un test de seguridad a cargo de los jueces, antes de poder utilizarlas durante el torneo.
5. Se recomienda a todos los participantes que prueben a usar un guante en la mano del arma, notarán menos los golpes en esa mano (que se suelen producir, aunque no causen daño), y reduce el rozamiento con el arma. Lo mismo, respecto al roce, es aplicable a la mano del escudo.
6. Así mismo, se recomienda con insistencia que los combatientes no lleven gafas en los combates. Hemos constatado que son un peligro para el que las lleva porque pueden salir volando o romperse en movimientos bruscos.
7. En ningún caso se permite el contacto físico entre jugadores. Igualmente tampoco se permite empujar o embestir con el escudo o al escudo.

## **Impactos y puntuación**

8. Todos los impactos deben ser marcados, no debe golpearse con fuerza, o en su caso, debe frenarse el golpe antes de llegar al oponente.
9. No son válidos los impactos en cabeza, cuello y mano que sujeta el arma. Todas las demás partes del cuerpo se consideran impactos válidos. Los golpes en el escudo no son válidos. Están prohibidos los golpes en la cabeza. No está permitido ningún tipo de presa o agarre de las ropas, armas o escudo del oponente. El contacto físico está totalmente prohibido durante los combates.
10. 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.
11. Cada impacto causado cuenta como un punto a favor.
12. Si un jugador sale de la arena, su oponente obtiene un punto. Se considera que un jugador ha salido de la arena si pisa fuera de ella con ambos pies.
13. Gana el combate el primer jugador que marca 5 puntos a su oponente. Se obtiene un punto cada vez que



se impacta en una zona válida del oponente.

14. No se permite golpear con fuerza, en caso de hacerlo, el jugador será penalizado (*Brutalidad*).
15. Se consideran impactos simultáneos aquellos en los que los dos oponentes se impactan de forma simultánea y no es posible determinar quien ha golpeado en primer lugar y por tanto quien obtiene el punto. En estos casos el punto se considera *Simultaneo* y no se contabiliza para ninguno de los dos oponentes. Si los jueces del combate tienen dudas sobre si el impacto ha sido simultaneo o no, se considerará *Simultaneo*.
16. Cada vez que un jugador marque un punto, deberá dar un paso atrás y tendrá que mediar al menos un segundo antes de que comience de nuevo el combate. No se pueden realizar varios impactos consecutivos y contarlos todos. Solo contará un punto cada vez.
17. Antes de reanudar el combate tras la realización de un punto, los duelistas podrán reubicarse en la arena y deberán indicar a su oponente que se encuentran listos para comenzar el combate, mediante un saludo o gesto.
18. 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.
19. 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 verles y oírles. Cuando un juez grite esta palabra, el combate en el que se encuentre debe detenerse de inmediato.
20. En cualquier momento, un jugador puede *Conceder* el combate a su oponente.

### **Infracciones y sanciones**

21. Infringir una de estas normas sin intención causará un Aviso.
22. Infringir las normas continuamente o hacerlo intencionadamente implicará una sanción de un punto.
23. La infracción reiterada de las normas de forma intencionada implicará la expulsión del torneo, o, si procede, del evento.

### **Jueces y arena**

24. Cada arena contará al menos con un juez y las finales contarán con al menos dos jueces. Además habrá un juez de mesa que llevará el registro de los resultados de los combates y de la competición en general. Se recomienda que cada arena cuente con dos jueces, especialmente en los combates con arma y escudo y con dos armas.
25. Los jueces serán los encargados de contar los puntos, comunicar los resultados al juez de mesa y aplicar cualquier sanción que fuera necesaria.
26. El juez debe indicar el resultado de cada impacto, levantando la mano correspondiente al jugador que obtiene el punto, gritando *Punto* y cantando el resultado del combate hasta el momento.
27. Las decisiones de los jueces son inapelables.
28. 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 considera un impacto. El círculo interior sólo sirve para indicar a los jugadores que se aproximan a la parte exterior de la arena.

### **Categorías y formato de torneo**

29. Los torneos se organizarán en las siguientes categorías: arma a una mano, dos armas a una mano, arma a una mano y escudo, arma a dos manos, y categoría libre.
30. En la categoría de *Arma a una mano*, los participantes competirán utilizando un arma a una mano, según se describe en la normativa de construcción de equipos.



31. La categoría de *Dos armas a una mano*, permite a los participantes utilizar dos armas a una mano o una combinación de dos armas de entre estos tipos: arma corta, espada, maza y/o hacha.
32. La categoría de *Arma a una mano y escudo*, permite utilizar un arma cualquiera que se pueda utilizar a una mano y un escudo, fabricados según las normas de construcción de equipos.
33. La categoría de *Arma a dos manos*, permite a los participantes utilizar un arma a dos manos, según se describe en la normativa de construcción de equipos.
34. La categoría *Libre* permite a los participantes enfrentarse entre sí con cualquier combinación de armas. Para esta categoría recomendamos que el torneo se desarrolle por eliminatoria simple. Esta categoría es opcional.
35. Como categoría especial encontramos los *Duelos de arqueros*, en la que los duelistas utilizan un arco de softcombat, tres flechas y una espada corta o daga una vez que se quedan sin flechas. Esta modalidad de torneo requiere de un espacio abierto amplio, por lo que no puede incluirse dentro de cualquier torneo.

### **Formatos de torneo**

36. El torneo se desarrollará a lo largo de un día, y debe comprender al menos una categoría de las indicadas en los apartados 29 a 32. La categoría Libre es opcional.
37. Los formatos de torneo pueden ser los siguientes: liguilla, eliminatorias y liguilla con top. Antes de comenzar el torneo deberá explicarse en que consistirá. Recomendamos el formato de torneo de liguilla y top. Cada categoría debe desarrollarse como torneo independiente.
38. La liguilla comprenderá un mínimo de 4 combates y se realizará siguiendo un formato suizo. Los mejor clasificados una vez concluida la liguilla, pasarán al top, que puede ser de 4, 8 o 16 finalistas, dependiendo del número de participantes de la categoría.
39. El top se resolverá por eliminatorias, hasta obtener un vencedor, y poder ordenar los demás clasificados según esta nueva clasificación. Las eliminatorias se decidirán a un solo combate, que cumplirá con todas las demás normas del torneo. Los torneos por eliminatorias se resuelven del mismo modo.

### **Recomendaciones y consejos**

40. Los organizadores del torneo pueden variar algunas de las normas aquí explicadas. Informando de estas variaciones antes de comenzar ningún enfrentamiento.
41. Algunas de las variaciones más habituales son: reducir el número de zonas de impacto válidas a por encima del codo y la rodilla, aumentar o reducir el tamaño de la arena, variar el número de puntos necesarios para ganar el combate, añadir o reducir las categorías del torneo, permitir el uso de armaduras de softcombat...
42. Estará permitido cobrar inscripción a los participantes en el torneo.
43. Al menos el vencedor de cada categoría debe recibir algún tipo de premio o diploma conmemorativo.
44. Recuerda que lo más importante es divertirse.



## **Créditos**

Este reglamento ha sido desarrollado por J. Iparraguirre para A.C. *Forjadores*, en mayo de 2008.

Revisado en julio de 2009.

Revisado por El Consejo de Herreros para su uso en torneos deportivos en diciembre de 2009.

## **Suscriben este reglamento:**

*A.C. Forjadores (Amorebieta, Bizkaia)*

*A.C. Kontu kontari (Mungia, Bizkaia)*

*A.C. Dado de dragón (Zaragoza)*

*A.J. Club de Rol Tramuntana (Lleida)*

*A.J. Club de Rol El señor de las pulseras (Gandía, Valencia)*