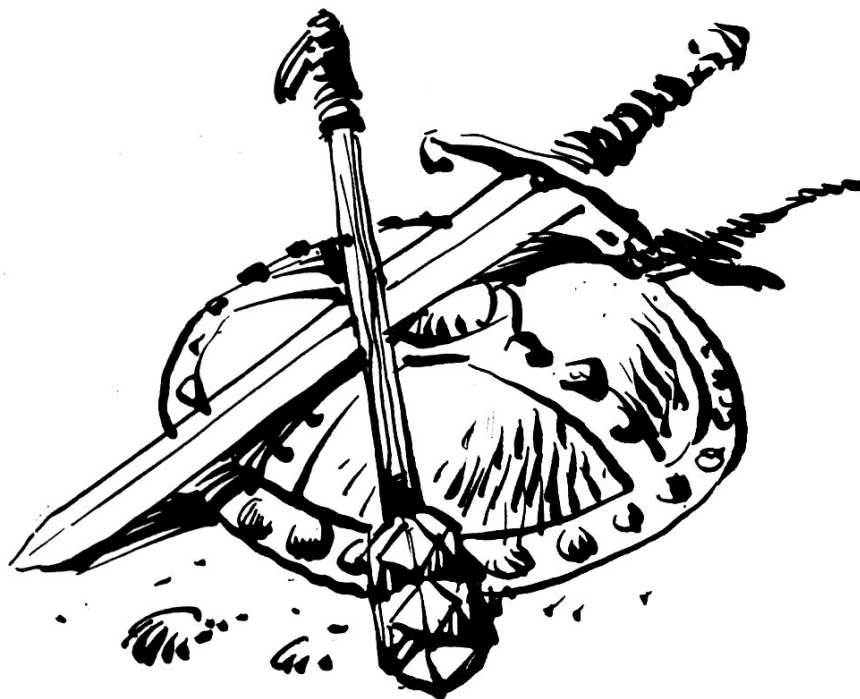


Reglamento de Softcombat

Redactado por:

Federación Española de Softcombat - Concilio de Herreros



Versión 3.0

Marzo 2017

Créditos

Este reglamento fue desarrollado por J. Iparraguirre para A.C. *Forjadores*, en mayo de 2007.

Revisado en julio de 2009.

Revisado y adoptado por *El Concilio de Herreros* para su uso en torneos deportivos en diciembre de 2009.

Revisado en mayo 2011.

Revisado y ampliado en enero 2012.

Revisado y ampliado en enero 2013.

Revisado y ampliado en enero 2015.

Revisado y ampliado en enero 2016.

Reestructurado y actualizado en marzo 2017.

Versión 3.0



This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivs 3.0 Unported License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/> or send a letter to Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA.

0. Índice

1. Federación Española de Softcombat
2. Reglamento básico de softcombat
 - 2.1. Definición de softcombat
 - 2.2. Equipos y seguridad
 - 2.3. Impactos y puntuación
 - 2.4. Infracciones y sanciones
 - 2.5. Categorías de torneo
 - 2.6. Recomendaciones y consejos
3. Normas de construcción y mantenimiento de equipos
 - 3.1. Reglas generales
 - 3.2. Armas cortas
 - 3.3. Armas a una mano
 - 3.4. Armas a dos manos
 - 3.5. Armas de asta
 - 3.6. Bastones
 - 3.7. Armas de cadena
 - 3.8. Arrojadizas
 - 3.9. Exóticas
 - 3.10. Arcos y flechas
 - 3.11. Escudos
 - 3.12. Equivalencia de medidas
 - 3.13. Mantenimiento y cuidado de los equipos
 - 3.14. Elementos de protección personal
4. Arbitraje y organización
 - 4.1. Cómo organizar un torneo
 - 4.2. Formatos de torneo
 - 4.3. Ranking nacional
 - 4.4. Requisitos para Árbitro del Concilio de Herreros
 - 4.5. Test de seguridad
 - 4.6. Guía de arbitraje

1. Federación Española de Softcombat

La Federación Española de Softcombat, conocida como *Concilio de Herreros*, es una agrupación de asociaciones creada para la promoción del softcombat y su reconocimiento como práctica deportiva.

Entre las distintas iniciativas se encuentra la creación de un reglamento unificado y sencillo, que facilite la práctica y estandarización de la variante más deportiva del softcombat, que sea de fácil aplicación y de libre distribución, y cuya última finalidad sea la de facilitar la realización de competiciones deportivas de softcombat, permitiendo así establecer un circuito regular de competiciones a nivel nacional.

Además, proponemos una normativa de equipos de softcombat unificada, con unas medidas estandarizadas y unas normas de seguridad mínimas que deberían cumplir las armas y protecciones que se utilicen habitualmente en softcombat deportivo, con la intención de que cualquier practicante de softcombat pueda fabricarse sus propios equipos de softcombat, con unas normas de seguridad mínimas y con unas medidas estándares que le sirvan para cualquier torneo o competición deportiva.

Podéis contactar con el *Concilio de Herreros* y conocer las últimas novedades en:

<http://conciliodeherreros.blogspot.com/>

<http://concilioherreros.foroactivo.com/>

conciliodeherreros@gmail.com

<https://www.facebook.com/FESoftcombat/>

Grupo público de Facebook: *F.E.S Concilio de Herreros*.

Perfil de twitter: @FESoftcombat

2. Reglamento de softcombat

2.0. Introducción

Este reglamento reúne las reglas y la experiencia aplicada en los diferentes eventos y torneos de softcombat que las asociaciones pertenecientes a la Federación Española de Softcombat (*Concilio de Herreros*) han 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.

2.1 Definición de softcombat

1. 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.

Este deporte se originó inicialmente en los juegos de rol en vivo, en los que los combatientes luchan utilizando armas acolchadas de gomaespuma (u otros materiales blandos), con el objetivo de impactar a su oponente las veces necesarias para eliminarlo. Por esta razón las armas utilizadas en softcombat representan armas blancas de la antigüedad, edad media y edad moderna.

Aunque actualmente la mayoría de los practicantes de softcombat siguen vinculados a los juegos de rol en vivo, ya se han creado grupos (como el *Concilio de Herreros*) que practican también el softcombat como deporte, principalmente mediante duelos uno contra uno (similar a la esgrima deportiva) y en diferentes categorías de armamento.

2.2 Equipos y seguridad

2. Las armas que se utilicen deberán cumplir, como mínimo, las normas de seguridad detalladas en los Capítulos 3 y 4.5. Es importante leerlas con atención, ya que aquellas armas que no las cumplan no podrán utilizarse durante las competiciones.

3. 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...).

4. Todas las armas y escudos deberán pasar un test de seguridad a cargo de los árbitros, antes de poder utilizarlas durante el torneo (v. Capítulo 4.5).

2.3 Impactos y puntuación

5. 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*).

6. Las zonas válidas con las que las armas pueden impactar al oponente se definen en el Capítulo 3 y pueden variar según el tipo de arma.

7. 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.

8. 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.

9. El contacto físico está totalmente prohibido durante los combates. Del mismo modo, no se permite empujar o embestir con el escudo o al escudo.

10. Los impactos en cuello y cabeza están prohibidos.

11. Los impactos en la ropa se consideran válidos.

12. 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.

13. 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.

14. 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.

15. 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.

16. 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*.

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

18. 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.

19. 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.

20. 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 árbitro grite esta palabra, el combate en el que se encuentre debe detenerse de inmediato.

21. En cualquier momento un combatiente puede conceder el punto o el combate a su oponente, indicándoselo a los árbitros del combate. Conceder un combate implica que el ganador

recibe los puntos necesarios para ganar el combate (5 puntos), mientras que el que concede conserva los puntos que tuviera.

22. Si un combatiente no se presenta a su enfrentamiento, el oponente obtiene la victoria por 1 punto a 0, se considera un *Bye* (v. Capítulo 4, apartado 4.2).

23. Las decisiones de los árbitros son inapelables.

2.4 Infracciones y sanciones

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

25. Las faltas son acumulables durante todo el torneo y todas las categorías.

26. 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.

27. Es labor de la organización del torneo notificar las infracciones cometidas por cada jugador al *Concilio de Herreros* para que consten y surtan los efectos correspondientes.

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

29. 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.
- Incurrir en fraude de ley¹.
- Perder la tarjeta de faltas por segunda vez.
- Infringir las normas generales del torneo de forma no intencionada.

30. 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.

31. Obtener una *Falta grave* supone la pérdida inmediata e irrevocable del combate en curso, concediendo al oponente el máximo resultado posible (5 puntos a favor). Además, el combatiente recibirá una penalización de -2 puntos en el *Ranking nacional del Concilio de Herreros*.

32. Se considera *Falta muy grave*:

- Acumulación de 2 faltas graves.

¹ Se considera *Fraude de ley* aprovecharse en beneficio propio de aquellos aspectos no contemplados en las reglas o con una redacción confusa.

- Utilizar de manera intencionada un equipo que no haya pasado el Test de Seguridad.
- Agresión intencionada al oponente o al árbitro.

33. 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 en el *Ranking nacional del Concilio de Herreros*. En caso de incurrir en Falta muy grave por acumulación de Faltas graves, la penalización de éstas no se acumula a la penalización recibida por la falta muy grave (se aplicaría directamente la penalización de -5 puntos).

34. 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. El *Comité de competición* será el encargado de analizar y aplicar las sanciones que considere oportunas.

2.5 Categorías de torneo

35. Los torneos se pueden organizar 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.

36. En la categoría de *Arma a una mano (1A)*, los participantes competirán utilizando un arma a una mano, según se describe en la normativa de construcción de equipos (v. Capítulo 3, apartado 3.3).

37. La categoría de *Dos armas a una mano (2A)*, permite a los participantes utilizar dos armas a una mano. Será válida una combinación de cualquiera de estos tipos: arma corta, espada, maza y/o hacha; fabricados según las normas de construcción de equipos (v. Capítulo 3, apartado 3.3). La organización deberá informar si alguna de estas combinaciones no es válida en el torneo o indicar si una de ellas es obligatoria.

38. La categoría de *Arma a una mano y escudo (A+E)*, permite utilizar un arma cualquiera que se pueda utilizar a una mano y un escudo, fabricados según las normas de construcción de equipos (v. Capítulo 3, apartados 3.3 y 3.11).

39. La categoría de *Arma a dos manos (2M)*, permite a los participantes utilizar un arma a dos manos, según se describe en la normativa de construcción de equipos (v. Capítulo 3, apartado 3.4).

40. La categoría *Libre* permite a los participantes enfrentarse entre sí con cualquier combinación de armas, fabricadas según las normas de construcción de equipos (v. Capítulo 3). En esta categoría, la organización se reserva el derecho a decidir qué armas de las presentadas y en qué combinaciones están permitidas.

41. La organización puede exigir una combinación concreta de armas en las categorías de su torneo, por tradición, ambientación o especialidad del torneo; siempre y cuando disponga de dichos equipos para los participantes que no dispongan de ellos.

2.6 Recomendaciones y consejos

42. Los organizadores del torneo pueden variar algunas de las normas aquí explicadas. Informando de estas variaciones antes de comenzar ningún enfrentamiento.

43. Algunas de las variaciones más habituales son: aumentar o reducir el tamaño de la arena o cambiar su forma, variar el número de puntos necesarios para ganar el combate, añadir o reducir las categorías del torneo, permitir el uso de armaduras de softcombat...

44. La organización se reserva el derecho a cobrar inscripción a los participantes en el torneo.

45. Al menos el vencedor de cada categoría debe recibir algún tipo de premio o diploma conmemorativo.

46. Recuerda que lo más importante es divertirse.

3. Normas de construcción y mantenimiento de equipos

3.0 Introducción

Las diferentes armas 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.

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

Antes de cualquier torneo se realizará un *Test de Seguridad*, tomando como referencias las medias y normas de seguridad indicadas en los siguientes apartados. Cualquier arma o escudo que no supere el *Test de Seguridad* no podrá ser utilizada en el torneo, independientemente de cómo esté fabricada.

3.1 Reglas generales

3.1.1 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).

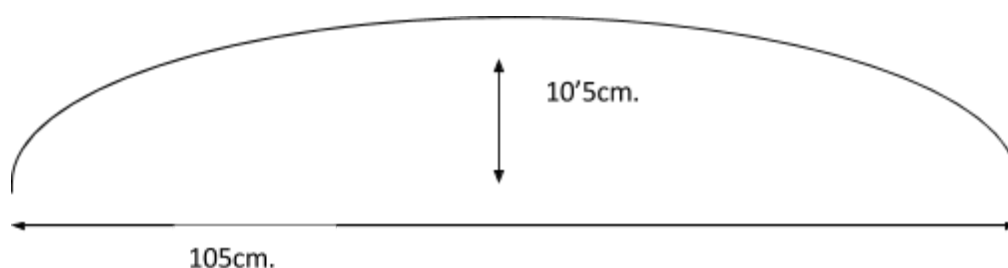
Ejm. En una espada de 100 cm, con hoja de 85 cm podríamos usar varilla metálica en la empuñadura para equilibrar el arma, siempre que esta no tenga más de 25 cm. Ya que si mide 25 cm sobrepasará la guarda del arma (la empuñadura y guarda medirán 15 cm), y 25 cm representan el 25% del total del arma.

3.1.2 Flecte máximo 10% y efecto látigo

Dado que desde el *Concilio de Herreros* buscamos que las armas que se utilizan en la práctica del softcombat sean seguras, entendemos que las almas y mangos de las mismas tienen que ser ligeramente flexibles.

Para evitar que las armas flecten demasiado y produzcan efecto látigo, se permite un flecte máximo del 10% de la longitud total del arma.

Para medir esto, se sujetará el arma por ambos extremos y se comprimirá. La longitud desde el plano horizontal hasta el punto más alto del arco que forme no debe ser superior al 10% de su longitud total. Cualquier arma que supere este porcentaje se considerará NO apta y no podrá utilizarse en competiciones ni eventos del *Concilio de Herreros*.



En este diagrama, para un arma de 105 cm el flecte o cimbreo máximo del 10% corresponde a 10'5 cm. Para un arma de 200 cm de longitud total serían 20 cm respecto a la horizontal.

Respetando la norma del flecte podremos evitar las armas con efecto látigo: es lo que sucede al golpear con un arma que flecta o cimbreo demasiado. Incluso aunque el oponente detenga el golpe con su arma, el resto del arma con la que le han golpeado se doblará hacia él, pudiendo impactar de forma descontrolada. Este efecto puede identificarse si al agitar el arma, ésta se dobla en exceso hacia ambos lados. En este caso es imprescindible comprobar si cumple con la norma del 10% de flecte.

3.1.3 Filos redondeados

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

3.1.4 Fraude de ley².

Cualquier equipo que incurra en *Fraude de ley* será declarado no válido para la competición, por lo que se recomienda seguir las normas de construcción y seguridad de la mejor manera posible.

3.2 Armas Cortas

Aquí encontramos dagas, hachas de mano, porras, etc... Son las armas más pequeñas, pero sirven en caso de apuro. Hacen punto con toda la hoja y con la punta.

Tendrán una longitud máxima de 50 cm, manteniéndose las mismas proporciones para cada tipo de arma descrita a continuación.

Estas armas se fabricarán siguiendo las mismas normas que las armas a una mano. En ningún caso podrán arrojarse contra los oponentes.

² Se considera *Fraude de ley* aprovecharse en beneficio propio de aquellos aspectos no contemplados en las reglas o con una redacción confusa.

3.3 Armas a una mano

Aquí encontramos espadas, hachas, mazas y martillos. Requieren el uso de una sola mano, dejando la otra libre para llevar un escudo o una segunda arma. Un arma a una mano puede blandirse con las dos manos si se desea (para mejor manejabilidad, o por gusto) pero sigue contando como arma a una mano.

Las espadas hacen punto con la hoja y la punta; las hachas con la hoja u hojas y los martillos y mazas con toda su cabeza.

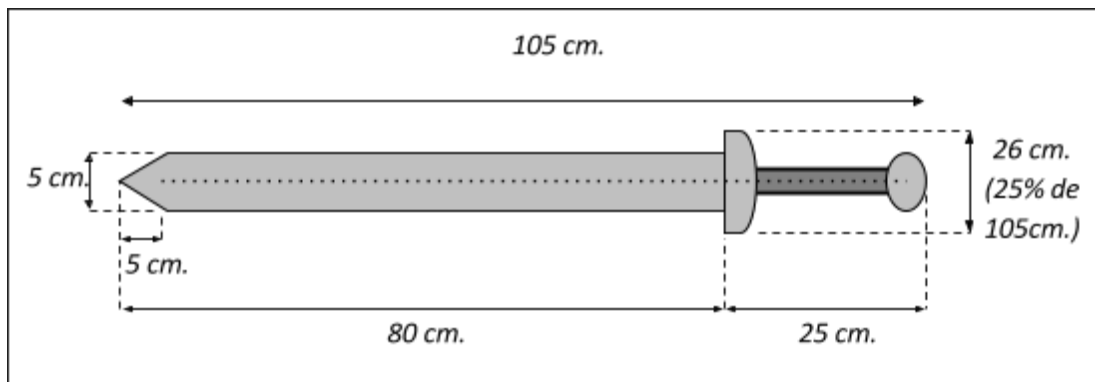
Estas armas tendrán una longitud máxima de 105 cm, teniendo la hoja un máximo de 85 cm. El ancho mínimo de la hoja será de 5 cm y, desde el final de la varilla que hace de alma hasta el extremo de la esterilla en línea recta, la distancia será al menos de 5 cm.

Alternativamente, dado que hay muchos eventos que utilizan armas de 85 cm, la longitud máxima de la hoja de estas espadas será de 70 cm, manteniendo el ancho mínimo de 5 cm y la distancia de seguridad en la punta también de 5 cm.

3.3.1 Espadas:

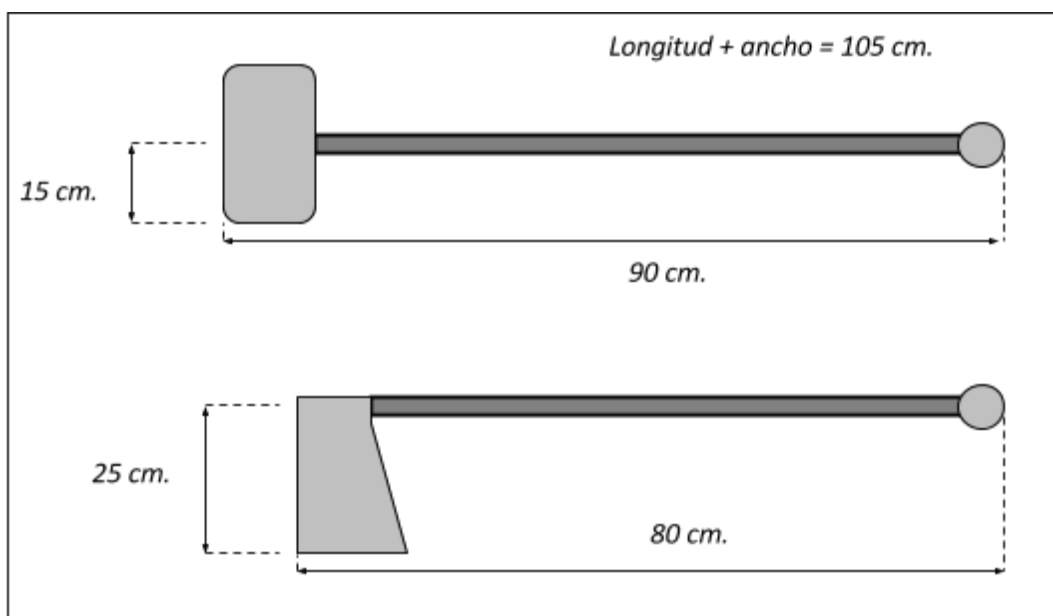
- Las espadas se componen de hoja, guarda, empuñadura y pomo. Todas las partes de la espada han de ir acolchadas debidamente a excepción de la empuñadura que quedará cubierta por la mano.
- Para fabricar espadas, deberá utilizarse PVC (diámetro mínimo 20 mm), fibra de vidrio (diámetro mínimo 8 mm) o bambú macizo (diámetro mínimo 8 mm) para el alma, y esterilla de camping, caucho esponjoso o materiales similares para la hoja, guarda y pomo.
- Es posible que con objeto de dar rigidez a la guarda se utilicen en ella materiales semirrígidos como cartón y materiales similares, de ser así la esterilla deberá sobresalir al menos 1 cm por todos los bordes del material empleado.
- La estructura de la espada ha de ser lo suficientemente rígida para que al esgrimirla no produzca un efecto látigo, esto se debería a que el alma de la espada es demasiado endeble; una espada ha de ser rígida en su estructura a la par que ligeramente flexible, estando bien acolchada.
- El alma de la espada no ha de notarse a través de la esterilla, tanto de canto, como en plano.
- El alma tampoco deberá notarse en la punta a la hora de estocar; para esto se suele reforzar con un trozo de flexible (plástico fino, cuero...). Como en el caso de la guarda, este material no deberá rebasar el ancho de la esterilla.
- La hoja deberá ir recubierta con la mínima cantidad necesaria de cinta americana en sentido vertical, normalmente con 4 o 5 tiras vale, el exceso de cinta americana da rigidez al acolchado, endureciéndolo y volviéndolo peligroso. No se debe compactar la cinta ni estrujarla en torno a la esterilla, hay que extenderla a lo largo de la hoja.
- 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 26 cm).
- El pomo (extremo posterior) deberá estar adecuadamente acolchado para evitar impactos accidentales que puedan causar daño. Además, no deberá superar un tamaño máximo de 7x7x7.

NOTA: si utilizas cola de contacto para pegar la gomaespuma, nunca utilices cartón en el interior de la misma, pues se endurece mucho y pierde cualquier flexibilidad, convirtiéndose en un elemento muy rígido y peligroso.



3.3.2 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 el 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/elasticidad 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.
- El trozo de alma que conforma el mango debe ir recubierto en todas sus partes por coquilla (material gris que se utiliza para aislar cañerías) o envuelto en esterilla o material similar, exceptuando la parte por la que se va a empuñar (no es obligatorio).
- La hoja deberá ir recubierta con la mínima cantidad necesaria de cinta americana en sentido vertical, normalmente con 4 o 5 tiras vale, el exceso de cinta americana da rigidez al acolchado, endureciéndolo y volviéndolo peligroso. No se debe compactar la cinta ni estrujarla en torno a la esterilla, hay que extenderla a lo largo de la hoja.
- El pomo (extremo posterior) deberá estar adecuadamente acolchado para evitar impactos accidentales que puedan causar daños. Además, no deberá superar un tamaño máximo de 7x7x7.



3.4 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.

3.4.1 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/elasticidad 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).

3.5 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).

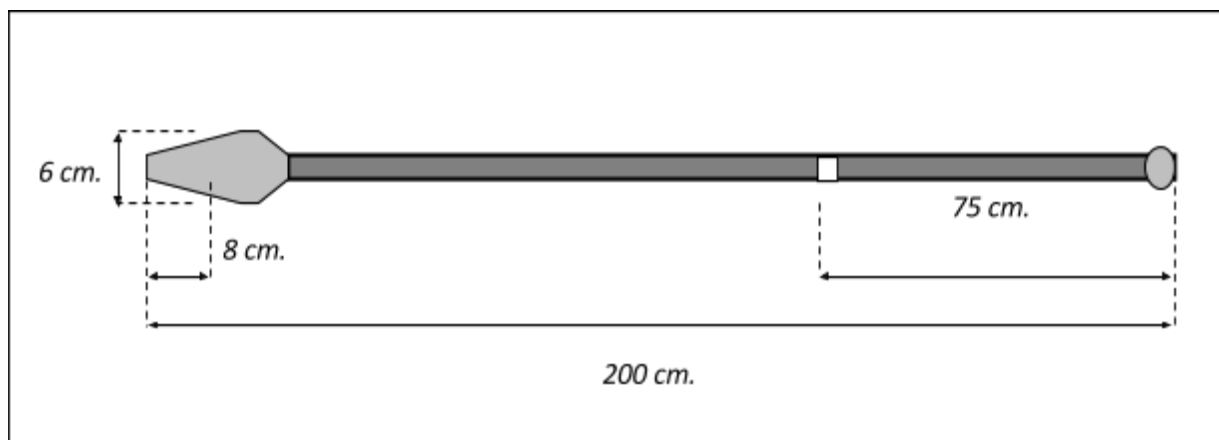
Deberá hacerse una marca a 75 cm del extremo posterior, y siempre debe haber una mano por encima de esa marca.

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.
- El 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.
- El pomo (extremo posterior) deberá estar adecuadamente acolchado para evitar impactos accidentales que puedan causar daños. Además, no deberá superar un tamaño máximo de 7x7x7.
- 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.



3.6 Bastones

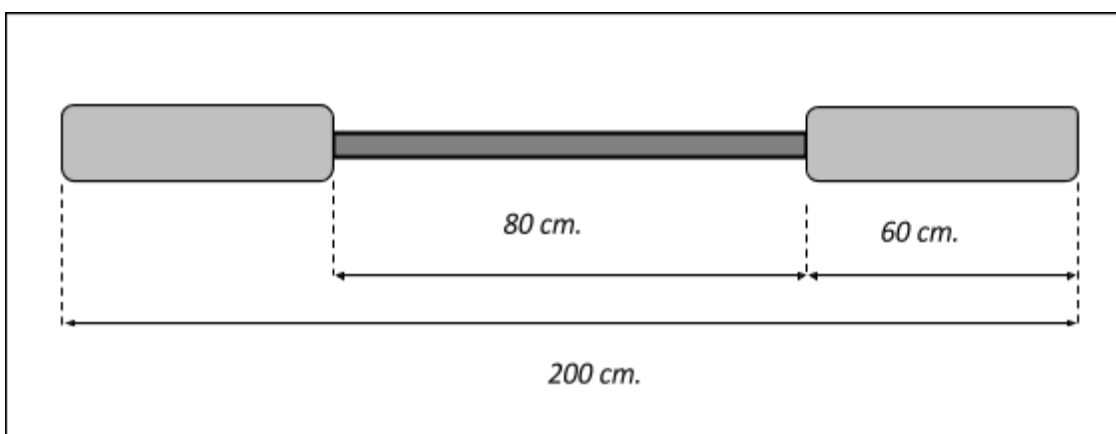
Este arma tiene la peculiaridad de que se sostiene por la zona central, en lugar de por un extremo. Su longitud máxima será de 200 cm, y deberá utilizarse con ambas manos.

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.

3.6.1 Bastón

- 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.



3.7 Armas de cadena

En este apartado se incluyen los manguales y los mayales. Harán impacto solamente con su cabeza. Se componen de cabeza, cadena, mango y pomo.

3.7.1 Manguales y mayales

- La longitud máxima se medirá del mismo modo que para hachas y mazas, es decir, se sumará la longitud total más la longitud desde el centro de la cabeza al extremo de su lado más largo. La suma de ambas medidas no debe superar los 105 cm.
- El tamaño mínimo de la cabeza debe de ser de 10 cm de diámetro. Tamaño máximo del tramo flexible (cabeza y cadena) de 40 cm.
- 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 mango se realizará con PVC (diámetro mínimo 20 mm), fibra de vidrio (diámetro mínimo 8 mm), u otro material con una rigidez/elasticidad similares, y deberá estar acolchado en toda su extensión excepto en la zona que se va a empuñar.
- El pomo (extremo posterior) deberá estar adecuadamente acolchado para evitar impactos accidentales que puedan causar daños. Además, no deberá superar un tamaño máximo de 7x7x7.

3.8 Arrojadizas

Existen dos tipos de Armas Arrojadizas: *Pequeñas* y *Grandes*. Entre las *Pequeñas* se incluyen shurikens, cuchillos arrojadizos, etc... y las *Grandes* son jabalinas y otras. La longitud máxima es 25 cm para las *Pequeñas* y 150 cm para las *Grandes*. Las Armas Arrojadizas *Pequeñas* podrán impactar con toda su superficie, mientras que la zona de impacto válida de las *Grandes* será únicamente la punta de las mismas.

Estas armas deben estar especialmente bien acolchadas y carecer de extremos puntiagudos, pues son poco controlables y los impactos en la cabeza pueden ser peligrosos. Ningún combatiente puede lanzar armas arrojadizas a un oponente a menos de 3 metros de él.

3.8.1 Armas arrojadizas:

- Las armas arrojadizas pequeñas no pueden llevar alma de ningún tipo ni componentes rígidos. El acolchado en estas armas es especialmente importante.
- Las armas arrojadizas grandes (jabalinas) podrán tener alma, que estará fabricada con tubo de PVC (diámetro 20 mm máximo) o bambú (diámetro 18 mm máximo).
- La punta de las armas arrojadizas grandes debe tener un ancho mínimo de 5 cm y no puede tener punta afilada, para evitar que pueda causar daño en los ojos.

- La punta de las armas arrojadas grandes no deberá tener ningún tipo de alma.
- Estas armas no pueden llevar más de una capa de cinta americana que las recubra, incluso es recomendable que no estén cubiertas de cinta americana (pudiendo utilizarse látex, tela u otros materiales blandos similares).
- El asta de las armas arrojadas grandes y el extremo opuesto de las mismas debe estar adecuadamente forrado.
- Los principios de seguridad de las lanzas se aplican del mismo modo a las armas arrojadas grandes.

3.9 Exóticas

Aquí se incluyen armas inusuales, que hayan sido aceptadas previamente por los árbitros . En cualquier caso, deben respetar las normas de seguridad básicas: que estén bien acolchadas y en ningún caso puedan causar daño a ninguno de los jugadores.

3.10 Arcos y flechas

Aquí se incluyen tanto los arcos de entrenamiento, como los arcos fabricados con PVC. 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. Una flecha que impacta en un escudo no es impacto válido. Sólo las flechas que impacten en las zonas válidas del rival se considerarán impactos válidos. Ningún participante puede disparar flechas contra un enemigo a menos de 3 metros de él.

A todos los efectos, las ballestas deben tratarse en los mismos términos que los arcos, no pudiendo tener una potencia mayor de 25 libras y teniendo que cumplir todos los requisitos de seguridad.

3.10.1 Armas de proyectiles:

- En el reglamento consta que los arcos no deberán ser de una fuerza superior a las 25 libras. Pese a esto un acolchado defectuoso de las flechas puede hacer daño con un arco de esa potencia. Para controlar este límite es recomendable utilizar un dinamómetro manual.
- En el caso de las flechas, siempre deberá haber un elemento resistente más ancho que la punta en torno al cual se enrosque la gomaespuma que impida que la varilla de la flecha atraviese el acolchado. Este puede ser un trozo de cuero laminado, un taco de madera, un tapón de plástico duro o cualquier otro material lo suficientemente rígido, que se pegará sobre la punta plana de la flecha.
- En ningún caso la flecha deberá llevar punta, se habrá cortado o bien extraído previamente.
- El ancho mínimo de la cabeza de las flechas será de 5 cm.
- La distancia mínima desde el mástil de la flecha hasta el extremo de la cabeza acolchada deberá ser de 3 cm.

3.11 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:

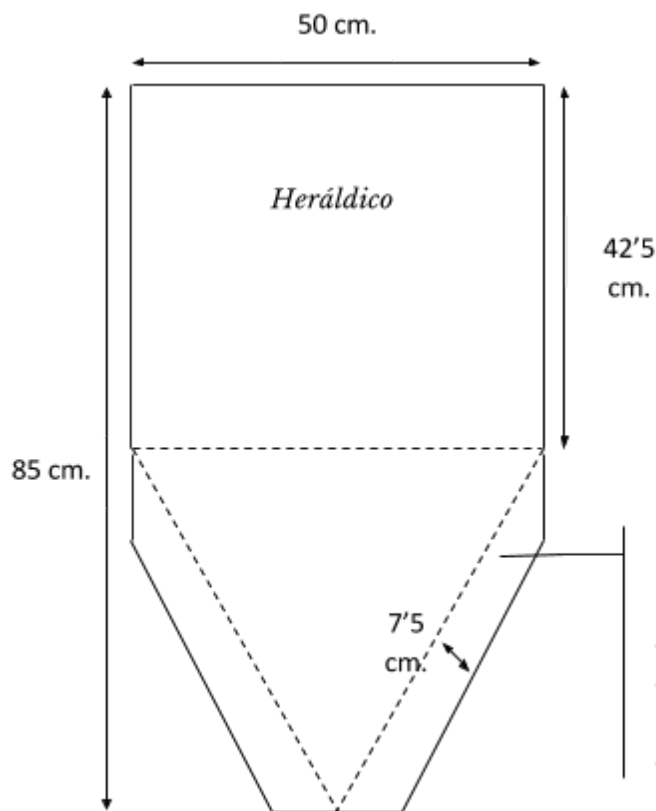
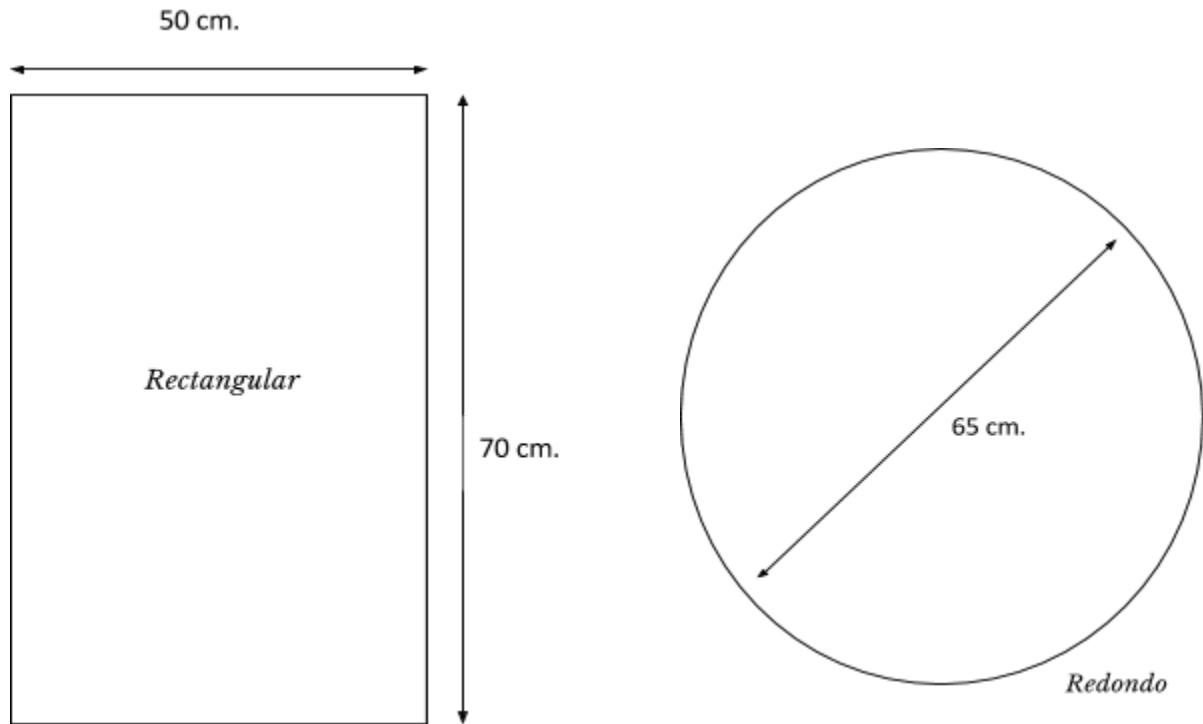
- *Rectangular*: Debe pasar a través de una plantilla rectangular de 50 x 70 cm.
- *Redondo*: Debe pasar a través de una plantilla redonda de 65 cm de diámetro.
- *Heráldico*: Debe pasar a través de una plantilla poligonal de 50 x 85 cm con la forma que se indica a continuación, y al menos deben tener 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.

3.11.1 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.

3.11.2 Formato de las plantillas:



Esta solapa es la zona que debería contener la curva inferior del escudo. No es necesario que la curva se encuentre en esta zona, pero realizar un escudo heráldico ocupando todo el área de las solapas puede considerarse Fraude de Ley.

3.12 Equivalencia de medidas

Para aquellos que se topen con medidas de armas en pulgadas, indicamos cuales son las medidas correspondientes a cada uno de los mínimos y máximos que hemos utilizado en este capítulo en el sistema métrico (centímetros) y en sistema imperial (pulgadas). A tener en cuenta que las equivalencias expresadas a continuación son aproximadas (1"=2,54 cm)

5 cm = 2"

50 cm = 20"

60 cm = 24"

70 cm = 28"

85 cm = 34"

105 cm = 42"

135 cm = 53"

200 cm = 79"

250 cm = 99"

3.13 Mantenimiento y cuidado de los equipos

Fabricar equipos de softcombat seguros y con buenas características es una tarea que requiere esfuerzo y algo de dinero, por ello es importante que sepamos cómo debemos cuidar los equipos para que su vida útil sea la máxima posible. A continuación os indicamos unos consejos que harán que los equipos se mantengan en buenas condiciones durante más tiempo.

La punta de las armas, y especialmente las de las espadas es uno de los elementos más frágiles e importantes, por ello:

- No te apoyes sobre la punta de la espada, la varilla puede atravesarla.
- No arrastres la punta por el suelo o superficies rugosas, se desgasta la punta y sale la varilla.
- No golpees con el arma en superficies abrasivas ni elementos duros (farolas, paredes...), se desgasta y rasga, y la varilla se despegas muy rápido.
- No retuerzas la hoja, se puede despegar y abrir.
- Controla la fuerza de los golpes, especialmente en las estocadas.
- Si el arma presenta algún pequeño deterioro, repáralo cuanto antes, si esperas demasiado puede que ya no tenga arreglo.
- No dejes las armas al sol, la cinta americana se deteriora más rápido.
- Guarda las armas en horizontal, si las almacenas en vertical deteriorarás las puntas o el pomo.

Estos consejos se pueden aplicar a todos los filos y hojas de los equipos de softcombat. Además, también deberemos cuidar el estado de los mangos, guardas, empuñaduras y pomos. Para ellos también deben aplicarse los consejos anteriores.

3.14. Elementos de protección individuales

El softcombat es un deporte no exento de riesgos. Dado que los combatientes deben marcar golpes con armas acolchadas, y a pesar de que todos los equipos deben cumplir unas normas de seguridad mínimas, siempre existe la posibilidad de que se produzca un accidente y alguno de los combatientes reciba una herida o se lesione.

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 entrepierna.

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 entrepierna. Para las chicas se recomienda sostén con protecciones, para evitar daños en el pecho.

Estos tres elementos no son obligatorios, pero son recomendables.

Asimismo, se recomienda con insistencia que los combatientes no lleven gafas graduadas en los combates. Hemos constatado que son un peligro para el que las lleva porque pueden salir volando o romperse en movimientos bruscos.

4. Organización y arbitraje

4.1 Cómo organizar un torneo

A continuación indicaremos algunos pasos a seguir para organizar un torneo de softcombat, que pueden ayudaros cuando preparéis el vuestro.

1. **Tiempo.** Es recomendable comenzar a preparar el torneo con al menos 3 meses de antelación, aunque cuanto antes comencemos a prepararlo, más sencillo será y menos contratiempos tendremos.
2. **Elegir fechas.** Debemos elegir un día para realizar el torneo. Es preferible un sábado. En la medida de lo posible elegiremos una segunda fecha por si no fuera posible realizar el torneo en la primera fecha elegida.
3. **Elegir el lugar.** Hay que elegir un lugar amplio y llano que nos permita realizar el torneo con comodidad y al mismo tiempo permita a lo participantes ver los combates. Lo idóneo es una cancha de baloncesto o fútbol sala, a ser posible, con vestuarios. Es recomendable disponer de una segunda opción por si nos falla la primera. Que el lugar tenga techo evitará depender de las condiciones climatológicas.
4. **Conseguir los permisos.** En función del lugar que vayamos a utilizar habrá que solicitar algún tipo de permiso escrito, así que esto es algo que hay que hacer antes de nada, pues de lo contrario podemos preparar el torneo y encontrarnos que el lugar que hemos elegido no podemos utilizarlo.
5. **Elegir el formato del torneo, el programa y el nombre del evento.** Debemos decidir cómo vamos a realizar el torneo, si será por eliminatorias, por suizo o por poules. También decidiremos el horario del torneo y si realizaremos otras actividades y juegos durante el desarrollo del mismo. Realizar juegos y actividades tiene como objetivo mantener a los participantes ocupados mientras no combaten; esto es importante en los torneos por eliminatorias. En último lugar podemos ponerle un nombre a nuestro torneo, que nos ayudará a publicitarlo y darlo a conocer.
6. **Reclutar árbitros y personal.** Para resolver el torneo necesitaremos árbitros. Lo ideal es que haya al menos 2 árbitros por arena, y además 1 ó 2 personas más de apoyo para llevar resultados, realizar juegos y otras cosas que puedan hacer falta durante el torneo.
7. **Decidir premios.** Es recomendable disponer de algún tipo de premio o elemento conmemorativo (trofeo, diploma...) al menos para el ganador de cada categoría.
8. **Publicitar el evento, cartel y web.** De cara a obtener una mayor asistencia a nuestro evento es importante una buena publicidad. Para esto necesitaremos un cartel llamativo que contenga los datos importantes del evento (de que es este torneo, cuando y donde va a ser, alguna forma de contacto...), realizaremos anuncios en páginas web y foros relacionados, lo anunciaremos en redes sociales y listas de correo, realizaremos un mailing, y si tenemos la posibilidad realizaremos una página web con toda la información importante del evento.
9. **Fabricar equipos.** Esto es opcional, pero es recomendable. Dado que no tenemos la garantía de que todos los asistentes van a traer sus propios equipos ni que éstos van a pasar el test de seguridad, es recomendable disponer de un par de equipos para cada categoría fabricados por nuestros herreros según las medidas reglamentarias y la normativa de seguridad.
10. **Realizar el evento.** El día previo al evento deberíamos disponer de todo el material necesario para el mismo y trasladarlo a lugar del evento. El mismo día del evento ya tenemos que tener

todas las tareas realizadas, de forma que lo único que nos quede sea la realización en sí misma del evento.

11. **Test de seguridad.** Al comienzo del evento, antes de iniciar los combates deberá pasarse el Test de Seguridad a todas las armas que se vayan a utilizar en el mismo, marcándolas de alguna manera fácilmente identificable. Cualquier arma que no haya superado dicho test no deberá utilizarse durante el torneo.
12. **Gestionar el evento.** Aquí nos referimos a la gestión del torneo en sí, es decir, emparejamientos, clasificaciones, eliminatorias y demás. Para esto podemos recurrir al clásico sistema del lápiz y papel. Esto es factible mientras tengamos pocos participantes (8-10). Cuando el número de participantes sea mayor, es mejor utilizar algún programa de gestión de torneos, especialmente si queremos realizar un torneo por liguilla o liguilla con top. Desde aquí os recomendamos el *DCI Reporter*, gratuito y diseñado para torneos de *Magic* y juegos similares (cuando generéis un torneo aseguraos de que la pestaña de *Sanctioned tournament* no está marcada).
13. **Posibilidad de alojamiento.** Si esperáis la asistencia de participantes de fuera de la provincia puede ser buena idea disponer de algún tipo de alojamiento para ellos, ya sea un gimnasio, albergue a precios reducidos, colegios... Esto es opcional y depende totalmente de las infraestructuras con las que podáis contar y la asistencia que vayáis a tener.

4.2 Formatos de torneo

El torneo se desarrollará a lo largo de un día, como mínimo, y debe comprender al menos una categoría de las indicadas en el apartado 2.5 (arma a una mano, dos armas a una mano, arma a una mano y escudo, arma a dos manos o categoría libre).

Cada categoría debe desarrollarse como torneo independiente.

Los torneos podrán ser puntuables para el ranking nacional del Concilio de Herreros si cumplen con los requisitos indicados para ello (v. Capítulo 2).

Antes de comenzar el torneo deberá explicarse en qué consistirá. Los formatos de torneo pueden ser los siguientes: eliminatorio, suizo, suizo con top, *poules* y *poules* con top. Recomendamos el formato de torneo suizo con top.

4.2.1 Torneo por eliminatoria simple.

En este formato de torneo, los combatientes se enfrentan entre sí en un único combate, quedando eliminado el perdedor y pasando el vencedor a la siguiente ronda. Los participantes se emparejan cada ronda, siguiendo un formato de árbol, hasta que sólo quedan dos competidores y se proclama el vencedor.

Como variante, las eliminatorias se pueden resolver a 2 ó 3 combates.

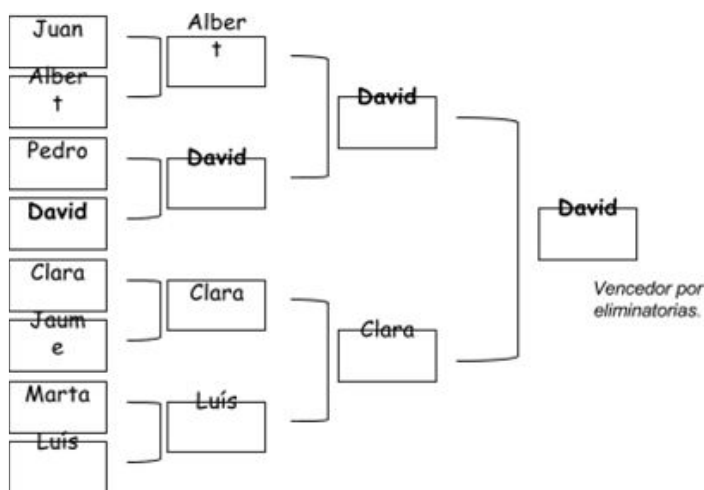
Los participantes deben asignarse inicialmente al azar, salvo que tengamos que incluir *Byes* en el cuadro, y/o decidamos incluir cabezas de serie, casos en los que la asignación se realizará según se indica a continuación.

4.2.1.1 Creación del cuadro.

El árbol se elabora para un número de participantes determinado, correspondiente a una potencia de dos: 8, 16, 32, 64...

Así, podrán presentarse dos casos:

Caso A) Número de participantes = potencia de 2: NO hay *Byes*: Elegiremos el cuadro correspondiente al número de participantes.



**Ejemplo de cuadro para 8 participantes.*

Caso B) Número de participantes \neq potencia de 2: Se elige el cuadro de número de participantes igual a la potencia de dos inmediatamente superior. (Ejemplo: Si contamos con 10 participantes, utilizaremos el cuadro de 16).

A los huecos que quedan libres porque no hay jugadores para rellenar esos espacios, se les asigna un *Bye*. El combatiente que se enfrenta contra un *Bye*, pasa esa ronda directamente. En este caso el número de *Byes* se determina según la siguiente expresión:

$$\text{Nº BYES} = \text{Potencia de dos inmediatamente superior} - \text{número de participantes}$$

De esta forma, en la segunda ronda dispondremos de un número de combatientes que nos permita utilizar un árbol exacto.

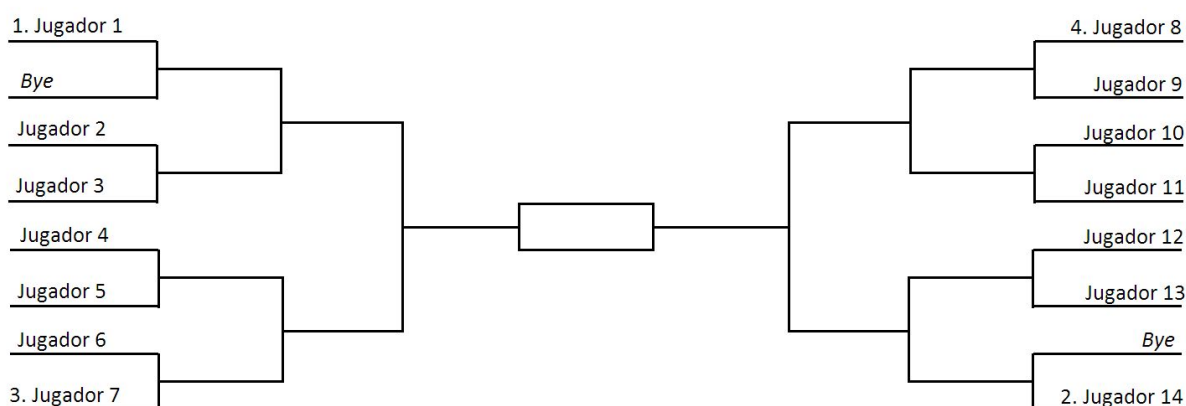
4.2.1.2 Cabezas de serie.

Un cabeza de serie es un jugador que tiene un puesto importante en el Ranking Nacional. Los cabezas de serie se utilizan en los torneos para impedir que los jugadores con mejor clasificación se encuentren en la primera ronda, haciendo así posibles semifinales y finales más vistosas.

Si decidimos utilizar cabezas de serie, se ordenarán por número, según su clasificación en el Ranking Nacional. Normalmente en un cuadro de 8 participantes se colocan 2 cabezas de serie, 4 en uno de 16, 8 en uno de 32 y así sucesivamente.

Los cabezas de serie deberán colocarse en primer lugar en el cuadro, según su número de cabeza de serie. El cabeza de serie número 1 se colocará en la posición 1, a la cabeza del torneo, mientras que el número 2 se colocará en la última posición del cuadro. Si hay número 3 y número 4, se colocarán alternativamente en las posiciones más cercanas al centro de la tabla.

Como ejemplo, mostramos la colocación de 4 cabezas de serie para un cuadro de 14 participantes. El cabeza de serie número 1 y número 2 se colocan en la primera y última posición respectivamente. El cabeza de serie número 3 se coloca en la posición número 8 y el cabeza de serie número 4 se coloca en la posición número 9. De esta forma hacemos que el cabeza de serie número 1 pueda enfrentarse al 3 en la semifinal, y el número 2 al 4, de manera que si los cabezas de serie 1 y 2 pasan todas las rondas, puedan enfrentarse en la final.



*Los números indican el número de cabeza de serie del participante. Los cabezas de serie siempre aparecerán con su número de cabeza de serie en el torneo, seguido de un punto y su nombre como se ve en el ejemplo.

4.2.1.3 Uso del Bye.

El Bye es un jugador que no existe que se añade en la primera ronda del eliminatorio para cubrir un hueco. El jugador que se enfrenta al Bye pasa directamente esa ronda.

Cuando se crea un cuadro de eliminatorias, los Byes se asignarán según se indica a continuación:

- *Si hay cabezas de serie:* Los Byes se irán asignando a los cabezas de serie por orden correlativo. Es decir, si hay 1 Bye, se asignará al cabeza de serie número 1. Si hay dos Byes, el segundo Bye se asignará al cabeza de serie número 2 y así sucesivamente. En el caso de que haya más Byes que cabezas de serie, se irán poniendo de los extremos hacia el centro alternativamente. Es decir, el siguiente Bye se pondrá en la tercera posición, el siguiente en la antepenúltima, y así sucesivamente.

- *Si no hay cabezas de serie:* Los Byes se asignan de los extremos al centro igual que en el caso anterior. De esta forma, si hay 1 Bye, el jugador que esté primero en el cuadro pasará directamente de ronda. Si hay dos Byes, pasarán el primero y el último. Si hay tres Byes, pasarán el primero, el segundo y el último. Si hay cuatro, pasarán el primero, el segundo, el penúltimo y el

último, y así sucesivamente hasta llenar todos los huecos libres con Byes.

4.2.2 Torneo suizo.

En este formato de torneo los combatientes disputan un número determinado de combates, obteniendo puntos por cada victoria. A medida que se resuelve cada ronda de combates, los combatientes se van ordenando en función de su número de victorias, de forma que después de varias rondas podrá determinarse el mejor combatiente.

Si el número de participantes es impar, cada ronda habrá un participante que se quede sin oponente y sin combate. En estos casos lo habitual es conceder una victoria al participante que se queda sin combatir por 1-0 (esto se llama *Bye*).

Los emparejamientos de la primera ronda se realizarán al azar. En sucesivas rondas los emparejamientos se realizarán sin repetir oponentes, es decir, hay que procurar que ningún combatiente se enfrente dos veces al mismo oponente. Si el número de participantes es reducido es posible que esto no pueda hacerse. Además, los emparejamientos después de la primera ronda deben realizarse en función de la puntuación que posean los participantes, es decir, deben emparejarse oponentes con el mismo número de puntos siempre que sea posible y que no se repita el emparejamiento.

Cuando se hayan realizado 4 ó 5 rondas o todos los participantes hayan combatido entre sí, el suizo finalizará y podrá proclamarse al vencedor.

4.2.2.1 Puntuación en suizo.

Para establecer la clasificación final, se seguirán los siguientes criterios, según el orden que se establece a continuación:

1. Mayor número de combates ganados.
2. Mayor diferencia: TD (tocados dados) – TR (tocados recibidos).
3. Mayor TD (tocados dados).
4. Mejor resultado del combate (o combates) si se enfrentaron entre sí.
5. Menor número de victorias por *Bye*.
6. El que se haya enfrentado a rivales que hayan quedado mejor situados en la clasificación final.

De esta forma, se ordenará a los combatientes por el número de rondas ganadas. El combatiente que haya ganado más rondas será el ganador del suizo.

En caso de empate a rondas se calculará la diferencia entre el total de impactos o tocados dados (TD) e impactos o tocados recibidos (TR). Aquel que obtenga el mayor valor de TD-TR quedará en primer lugar.

En caso de empate, quedará en primer lugar aquel cuyo valor de TD sea mayor.

Si continúa el empate, en caso de que se hayan enfrentado entre sí durante el suizo, quedará en primer lugar el que haya obtenido mejores resultados (según criterios A y B).

Si no se enfrentaron en el suizo quedará primero aquel que haya ganado el menor número de combates por *Bye*.

Si continuara el empate, quedará en primer lugar el que se haya enfrentado a rivales que estén mejor situados en la clasificación final del suizo, aunque esta situación es bastante improbable, y en caso de duda se resolverá por sorteo.

*En caso de victoria por *Bye*, el resultado es de 1-0, la diferencia de TD-TR = 1-0 = 1.

4.2.2.2 Suizo con Top.

Lo más recomendable es realizar el torneo con este formato. Una vez establecida la clasificación final del torneo suizo según el sistema descrito en el apartado anterior, puede optarse por realizar un play-off, en el que participarán los 4, 8,... mejor clasificados, que se enfrentarán entre sí en un cuadro eliminatorio.

En esta fase final del torneo no habría *Byes* (si un jugador se retirara antes de jugar la primera ronda del eliminatorio, entraría en el cuadro el siguiente de la clasificación del suizo. Si es en la segunda ronda de la eliminatoria, ese jugador perdería por abandono y el rival pasaría de ronda).

Para realizar el play-off emparejaremos a los 4 primeros clasificados del suizo de esta forma: 1-3 y 2-4; si tenemos 8 finalistas los emparejamientos serán: 1-5, 2-6, 3-7 y 4-8. Esta es la opción recomendada, pero alternativamente podemos emparejar a los finalistas de forma aleatoria.

Realizaremos estas eliminatorias de la forma indicada en el apartado de torneo por eliminatoria simple (v.4.1), hasta proclamar al vencedor. En caso necesario podemos resolver los combates necesarios para establecer la clasificación final de todos los participantes.

4.2.3 Sistema de Poules.

Un torneo con *Poules* consiste en dividir a los participantes en varios cuadros de torneo. Si tenemos 7 o menos participantes, sólo se hará un cuadro. Si tenemos 8 o más participantes, se harán varios: (Si son 8 se dividirán en 2 cuadros de 4 jugadores. Si son 10 en 2 cuadros de 5, si son 30 en 3 cuadros de 10). Hay que intentar que los cuadros no superen los 10 participantes por cuadro. Cada cuadro se denomina *Poule*.

La organización del torneo decidirá cuántas *poules* hará para dividir a los jugadores. Dependerá también de los árbitros, espacio y tiempo del que se disponga. No es recomendable hacer más de 5 *poules*, excepto que haya una cantidad excesiva de participantes (más de 50).

Una vez se hayan creado las *poules* y se haya dividido a los participantes en éstas, todos los jugadores de una misma *poule* tendrán que enfrentarse entre sí. Cuando termine un combate el árbitro tiene que anotar quién ha obtenido la victoria y el resultado de ésta. La *poule* termina cuando todos los jugadores de ésta hayan combatido entre sí.

4.2.3.1 Cómo hacer los grupos en la *Poule*.

Para hacer los grupos sería recomendable repartir primero a los jugadores que aparecen en el ranking nacional (cabezas de serie) y luego ir añadiendo al resto.

Ejemplo:

Supongamos que tenemos 3 arenas, 9 participantes en el ranking, y 14 que no están. Los puestos de los participantes que están en el ranking son 1, 2, 4, 5, 9, 11, 23, 25 y 30. Dividiremos a los participantes que aparecen en el ranking en grupos de tres:

1, 2 y 4

5, 9 y 11

23, 25 y 30

Y asignaremos una persona de cada grupo a cada arena:

Arena 1: 1, 5 y 23

Arena 2: 2, 9 y 25

Arena 3: 4, 11 y 30

Si coinciden participantes de la misma comunidad autónoma en una arena, cambiaremos a alguno para que no estén en el mismo grupo, siempre que sea posible. (*Ejemplo: 5, 11 y 23 son de la misma comunidad autónoma: Pasamos al 23 a la arena 2 para que no coincidan en la misma arena*)

Arena 1: 1, 5 y 25

Arena 2: 2, 9 y 23

Arena 3: 4, 11 y 30

Para que no quede una arena mucho más fuerte que otra, podemos invertir ligeramente los emparejamientos, para intentar mantener un nivel similar en todas las arenas:

Arena 1: 1, 11 y 30

Arena 2: 2, 9 y 23

Arena 3: 4, 5 y 25

A partir de ahí se añadirá al resto de participantes intentando que no coincidan todos los de una misma comunidad en el mismo grupo, fomentando que los participantes puedan competir con participantes de otras comunidades, en lugar de competir con los habituales.

Arena 1: 1, 11, 30 y 5 jugadores más

Arena 2: 2, 9, 23 y 5 jugadores más

Arena 3: 4, 5, 25 y 4 jugadores más

En caso que alguna persona llegará más tarde al torneo y quisiéramos añadirla, la incluiremos en el grupo que menos gente tenga, intercalando sus combates entre los ya programados.

4.2.3.2 Clasificación general de las *Poules*.

Después de las *poules*, se establece una clasificación general única de todos los participantes, siguiendo los siguientes criterios, según el orden que se establece a continuación:

1. Mayor índice V/M; V = nº victorias; M = *matches* (nº total de combates)
2. Mayor TD-TR; TD = tocados dados, TR = tocados recibidos
3. Mayor TD/M; TD = tocados dados; M = *matches* (nº total de combates)
4. El que se haya enfrentado a rivales que hayan quedado mejor situados en la clasificación final.

Es decir, se establece la clasificación final según el cociente: victorias/combates realizados. Si existen empates se tendrá en cuenta la ventaja (TD-TR), y ante empate los tocados dados/combates realizados (TD/M). De esta forma se tiene en cuenta el hecho de que las *Poules* pueden estar formadas por diferente número de participantes, y se comparan los resultados en porcentaje. Si persiste el empate quedará en primer lugar el que se haya enfrentado a rivales que hayan quedado mejor situados en la clasificación final, y en caso de duda se resolverá por sorteo.

4.2.3.3 Sistema de *Poules* con top.

Al finalizar las *Poules*, se realizará un Play-Off con los combatientes mejor clasificados de cada *Poule*. La organización determinará el número de participantes de cada *Poule* que van a competir.

Los participantes se ordenarán según la clasificación general que se describe en el apartado anterior (4.2.3.2 Clasificación general de las *Poules*), y se realizará un cuadro de torneo eliminatorio.

Para establecer los enfrentamientos, emparejaremos a los 4 primeros clasificados de esta forma: 1-3 y 2-4; si tenemos 8 finalistas los emparejamientos serán: 1-5, 2-6, 3-7 y 4-8. Esta es la opción recomendada, pero alternativamente podemos emparejar a los finalistas de forma aleatoria.

Realizaremos estas eliminatorias de la forma indicada en el apartado de Torneo por eliminatoria simple (v.4.2.1), hasta proclamar al vencedor. En caso necesario podemos resolver los combates necesarios para establecer la clasificación final de todos los participantes.

4.3. Ranking nacional

Desde la Federación Española de Softcombat queremos promover la participación en los torneos de las asociaciones que lo forman y la movilidad de quienes practican softcombat a estos torneos. Para ello, creemos que la mejor forma es el establecimiento de un circuito de torneos de carácter regular y el establecimiento de un ranking de combatientes a nivel nacional.

El circuito de torneos se irá estableciendo a medida que las asociaciones que forman el *Concilio de Herreros* vayan organizando sus torneos, mientras que el ranking se establece con carácter interanual y dependerá de estos torneos.

El ranking nacional establecerá, mediante un sistema de puntos, el mejor combatiente del año dentro del softcombat. Podrán participar en este ranking todos los combatientes que participen en cualquiera de los torneos puntuables, tanto si obtienen algún punto como si no.

La clasificación en el ranking se obtendrá en base a la puntuación acumulada en los últimos 12 meses. Esto permitirá a nuevos combatientes entrar y competir fácilmente por los primeros puestos, mientras que a los combatientes veteranos les exige participar en un número determinado de torneos para mantener sus puestos en la clasificación.

Al mismo tiempo, se pretende mantener la contabilización de la suma total de puntos de cada combatiente durante todo el tiempo que permanezca activo dentro del ranking nacional, y se intentará contabilizar sus puntos por categoría, así como otros datos estadísticos que puedan resultar de interés.

En cada competición puntuable se obtendrán puntos de acuerdo a la siguiente relación:

Puesto obtenido	Puntos ganados
1º	13
2º	10
3º	8
4º	7
5º	6
6º	5
7º	4
8º	3
9º	2
10º	1
11º o superior	0

Si el torneo se realiza por eliminatorias, deberán resolverse los combates necesarios para determinar los primeros 8 puestos. Si el torneo se resuelve mediante liguilla y top, aquellos que no se clasifiquen para el top puntuarán en función del puesto obtenido en la liguilla.

Para que un torneo sea puntuable, debe cumplir con los siguientes requisitos:

- La asociación que lo organiza debe pertenecer a la Federación Española de Softcombat.
- La organización debe contar con al menos un árbitro “en activo” que valide los resultados y el acta del torneo.
- La puntuabilidad del torneo debe solicitarse previamente a la Federación, explicando brevemente el formato del torneo y sus características.
- El torneo deberá contar con un mínimo de 8 participantes.

4.4. Requisitos para Árbitro del Concilio de Herreros

Todo torneo puntuable para el ranking nacional del *Concilio de Herreros* debe contar con al menos un árbitro oficial. Se entiende por árbitro oficial aquel miembro del concilio que conoce los reglamentos exhaustivamente y que ha demostrado su capacidad práctica en el arbitraje.

Para ser árbitro oficial hay que cumplir varios requisitos:

- Solicitarlo previamente a la Federación Española de Softcombat.
- Superar la prueba teórica.
- Superar la prueba práctica de Test de Seguridad.
- Superar la prueba práctica de arbitraje en un torneo puntuable.
- Tanto las pruebas teóricas como las prácticas serán presenciales.

La prueba teórica puede realizarse en cualquier momento, concertándolo previamente con una asociación federada. Esta prueba escrita se supera obteniendo un 80% de respuestas correctas.

En caso de suspender la prueba teórica habrá que esperar al menos 3 meses antes de volver a presentarse. Los interesados podrán presentarse un máximo de 2 veces al año al examen completo.

La prueba práctica deberá realizarse en un torneo puntuable, y consistirá en arbitrar una categoría completa del torneo junto a árbitros experimentados. Estos árbitros deberán evaluar su actuación y decidir en consecuencia.

Un aspirante a árbitro que supere las 3 pruebas se considerará árbitro oficial y en activo de la federación.

Siempre que el reglamento sufra cambios, la federación deberá notificárselos a todos los árbitros en activo. Los árbitros activos deberán renovar su título cada 3 años, realizando la prueba teórica.

Se considera árbitro en activo a todo aquel que habiendo superado las anteriores pruebas arbitre al menos 1 torneo puntuable cada dos años (cualquier fecha del año en curso o el siguiente).

Sólo los árbitros en activo pueden solicitar y validar torneos puntuables para el ranking nacional; y realizar pruebas para nuevos árbitros oficiales.

Los árbitros que hayan pasado dos años sin arbitrar se considerarán “no activos” y deberán volver a pasar el examen completo. Sin embargo, seguirán teniendo acceso a las circulares respecto a los cambios de reglamento, al sistema de comunicación del *Concilio de Herreros* y podrán participar con voz, aunque no voto, en los debates y propuestas de cambios en el reglamento.

4.5. Test de Seguridad

Desde el *Concilio de Herreros* 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 el *Concilio de Herreros* 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.

Cualquier arma que no cumpla con todos estos requisitos se considera NO segura y su utilización no debe permitirse en ningún torneo puntuable para el *Concilio de Herreros*. 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 del *Concilio de Herreros*, siempre y cuando mantengan estos requisitos.

Aunque desde el *Concilio de Herreros* queremos garantizar que las armas utilizadas por nuestros miembros son seguras para los combatientes, no podemos garantizar el buen uso de las mismas, por lo que pedimos a todos los combatientes que hagan uso del sentido común, la deportividad y el juego limpio para conseguir el 1% restante.

Pasos a seguir para realizar el *Test de Seguridad* a cada tipo de equipo:

4.5.0 Comprobaciones generales

Todas las armas deben observar las 4 reglas generales que hemos mencionado al comienzo del Capítulo 3.

- No se permite el uso de metales salvo para el equilibrado de las armas.
- Ningún arma puede tener un cimbreo que supere el 10% de su longitud total.
- Todos los filos, puntas y bordes deben estar redondeados.
- Ningún arma ni escudo incurre en *Fraude de Ley*.

Además, en relación a aquellas armas que excedan las medidas máximas especificadas en el capítulo 3, se aplicará la siguiente regla:

- **La desviación total de la medida máxima establecida para cualquier arma o escudo deberá ser inferior al 1%.**

Dado que la fabricación de equipos de softcombat no es una ciencia exacta y que los métodos para la construcción de equipos pueden calificarse de artesanales, entendemos que obtener unas medidas precisas es complicado.

Por esta razón, se puede permitir una desviación inferior al 1% respecto a las medidas máximas de las armas y escudos. Esto quiere decir que las armas cuya longitud máxima es de 105 cm deberán medir menos de 106 cm, mientras que las armas que pueden medir un máximo de 135 cm deberán medir menos de 136'3 cm.

El objetivo de esta regla es no descartar en una competición oficial aquellas armas que superan en unos milímetros la longitud máxima, no obstante, cualquier equipo que incumpla esta regla será descartada de forma inmediata e irrevocable.

Una vez comprobadas estas reglas, pasaremos a realizar el Test de seguridad de las armas, de forma que nos podremos asegurar en un 99% de que las armas que vamos a utilizar son seguras, siempre y cuando se respeten las reglas del combate.

En el caso de que la organización no pueda identificar de qué está hecha el alma de algún arma o cómo se ha equilibrado o qué materiales contiene su guarda, deberá consultarlo a su

propietario. Si éste lo desconoce o no quiere revelarlo, dicha arma quedará automáticamente descartada, pues se considerará NO segura.

4.5.1 Espadas

1. Comprobar las medidas mínimas y máximas de la espada. Longitud total máxima 105 cm. Longitud máxima de la hoja 85 cm. Ancho mínimo de la hoja 5 cm. Distancia mínima del alma a la punta 5 cm. Las armas que no cumplan alguno de estos requisitos NO se consideran reglamentarias.
2. Comprobar que el alma está correctamente pegada a la gomaespuma. Para comprobar esto, presionar ambos filos de la espada, si el interior está despegado ambos filos se aproximarán entre sí, si están bien pegados no será posible. Palpar de este modo todo el filo, especialmente la punta. Si el alma está suelta la espada NO es segura.
3. Comprobar la punta. No debe tener elementos rígidos entre el alma y el extremo de la punta, debe ser blanda y debe poder doblarse ante una estocada. Además, ante una estocada no debemos sentir la punta del alma. Si la punta está despegada, rasgada, el alma sobresale, la punta es rígida o existen indicios de que dicha punta no es segura para los combatientes, entonces la espada NO es segura.
4. Comprobar la hoja. No debe tener bordes rígidos ni cortantes, ni debe tener exceso de capas de cinta americana y debe estar fabricado en un material acolchado y deformable (gomaespuma, esterilla de camping, caucho esponjoso...). La gomaespuma debe estar correctamente fijada al alma del arma. Además, deben tener forma redondeada y no presentar aristas. Golpearemos la parte interior de nuestro brazo para comprobar si la hoja está bien acolchada. Si la hoja está dura, despegada, araña o los golpes causan daño, la espada se considera NO segura.
5. Comprobar el cimbreo. Si el alma de una espada es demasiado flexible, cuando golpeemos con ella cimbrará (efecto látigo) y no la controlaremos, pudiendo causar daños a nuestros oponentes. Para conocer cómo de flexible es la espada, la cogeremos con una mano por la empuñadura y con la otra mano por el otro extremo del alma y la curvaremos hasta que el alma oponga un poco de resistencia. Si la altura del arco que formamos es mayor de 10 cm sobre el plano horizontal que forman sus extremos, esta espada cimbrará demasiado y por tanto se considerará NO segura. Esta comprobación se realizará tanto en el sentido del plano como del filo del arma.
6. Comprobar la guarda. El tamaño máximo de la guarda es de 26 cm, medida de punta a punta en perpendicular respecto a la hoja (25% de la longitud máxima del arma). La guarda no debe contener piezas rígidas, punzantes, no flexibles o no acolchadas. Todas las partes interiores de la guarda deben estar correctamente acolchadas (al menos 1 centímetro de gomaespuma o material similar) y ser flexibles. La guarda debe estar correctamente fijada al alma, de forma que no se suelte o gire. Si la guarda puede resultar peligrosa en caso de golpe accidental, entonces es NO segura.
7. Comprobar el pomo. El pomo debe recubrir el extremo posterior de la espada, de forma que el alma no quede expuesta en su extremo. Además, no deberá superar un tamaño máximo de 7x7x7. Si la parte posterior de la espada no está acolchada, es demasiado grande o puede causar daños en caso de golpe accidental, lo consideraremos NO seguro.

4.5.2 Hachas, martillos y mazas

1. Comprobar las medidas mínimas y máximas del hacha, maza o martillo. Suma de la longitud total del hacha y del ancho de la hoja más larga medido desde el eje del mango, máximo 105 cm. Longitud mínima de la hoja 5 cm. Distancia mínima del alma a la punta 4 cm. Las armas que no cumplan alguno de estos requisitos NO se consideran reglamentarias.
2. Comprobar la hoja del hacha. Debe estar realizada en material blando, flexible y acolchado, no debe tener alma rígida, y debe poder doblarse en caso de engancharse con otra arma u oponente. Además, debe estar bien pegada al alma del mango, de forma que al golpear no lo hagamos con el mango. Si la hoja no es flexible, contiene alma rígida, no está suficientemente acolchada o bien pegada, la consideraremos NO segura.
3. Comprobar la cabeza de los martillos. La cabeza de los martillos debe estar fabricada con materiales blandos, flexibles y acolchados, de modo que se pueda comprimir bien cuando impactemos con ellos. No deben llevar ningún tipo de alma rígida ni pesos en el interior de la cabeza. La cabeza debe ser lo más compacta posible, y en caso de estar formada por varias piezas pegadas entre sí, éstas deben estar bien pegadas entre sí y al mango. En cualquier caso, el alma no debe poder impactar a los combatientes y la cabeza debe estar formada por materiales blandos. Si no se cumplen estos requisitos, el martillo es NO seguro.
4. Comprobar las hojas de la maza. Las hojas de la maza deben estar realizadas en material blando, flexible y acolchado, no deben tener alma rígida, y deben poder doblarse en caso de engancharse con otra arma u oponente. Además, deben estar bien pegada al alma del mango, de forma que al golpear no lo hagamos con el mango. Si las hojas no son flexibles, contienen alma rígida, no están suficientemente acolchadas o bien pegadas, la maza se considerará NO segura.
5. Comprobar los filos, bordes y puntas. No debe tener filos o bordes rígidos ni cortantes, ni debe tener exceso de capas de cinta americana y debe estar fabricado en un material acolchado y deformable (gomaespuma, esterilla de camping, caucho esponjoso...). Si posee puntas, éstas deberán ser totalmente deformables y blandas, no deberán rasgar ni cortar. Además, deben tener forma redondeada y no presentar aristas. Golpearemos la parte interior de nuestro brazo para comprobar si el filo está bien acolchado. Si el filo está duro, araña o los golpes causan daño, el arma se considera NO segura.
6. Comprobar el mango. El mango debe estar fabricado con PVC de 20 mm de diámetro mínimo, varilla de fibra de vidrio de 10 mm (diámetro mínimo) o un material de propiedades similares. Si el diámetro es inferior será demasiado flexible y cimbreará demasiado, y será más frágil ante posibles accidentes. Además, debe estar completamente recubierto de coquilla, que no puede estar rasgada o deteriorada. Puede estar recubierta con cinta de carroceros, cinta aislante o cinta americana, pero en la cantidad mínima para que el acolchado se mantenga. En caso contrario esta arma NO es segura.
7. Comprobar el pomo. El pomo debe recubrir el extremo posterior del arma, de forma que el alma no quede expuesta en su extremo. Además, no deberá superar un tamaño máximo de 7x7x7. Si la parte posterior del arma no está acolchada, es demasiado grande o puede causar daños en caso de golpe accidental, la consideraremos NO segura.

4.5.3 Armas a dos manos

1. Los principios de seguridad de espadas, hachas, mazas y martillos rigen del mismo modo para las armas de estos tipos dentro de la categoría de 2 manos. La diferencia que debemos tener

en cuenta es la correspondiente a las medidas y al material para el alma de las espadas a dos manos.

2. Comprobar las medidas mínimas y máximas de la espada a dos manos. Longitud total máxima 135 cm. Longitud máxima de la hoja 100 cm. Ancho mínimo de la hoja 6 cm. Distancia mínima del alma a la punta 6 cm. Las armas que no cumplan alguno de estos requisitos NO se consideran reglamentarias. Tamaño máximo de la guarda 33'7 cm medida de punta a punta en perpendicular respecto a la hoja.
3. Comprobar las medidas mínimas y máximas del hacha, maza o martillo a dos manos. Suma de la longitud total del arma y del ancho de su hoja más larga, máximo 135 cm. Longitud desde el eje al extremo de la hoja, mínimo 5 cm. Distancia mínima del alma a la punta 4 cm. Las armas que no cumplan alguno de estos requisitos NO se consideran reglamentarias.
4. Comprobar el alma o mango. El alma o mango debe estar fabricado con PVC (diámetro mínimo 25 mm), varilla de fibra de vidrio (diámetro mínimo 10 mm), u otro material con una rigidez/elasticidad similares. Si el diámetro es inferior será demasiado flexible y cimbreará demasiado, y será más frágil ante posibles accidentes. Además, el mango debe estar completamente recubierto de coquilla, que no puede estar rasgada o deteriorada. Puede estar recubierta con cinta de carroceros, cinta aislante o cinta americana, pero en la cantidad mínima para que el acolchado se mantenga. En caso contrario esta arma NO es segura.

4.5.4 Lanzas y armas de asta

1. Comprobar las medidas mínimas y máximas de la lanza. Longitud total máxima 200 cm a una mano y 250 cm a dos manos. Si el arma posee cabeza u hojas, la suma de la longitud más el ancho de la hoja no debe superar los 200 cm para una mano y 250 cm para dos manos. Longitud máxima de la hoja 30 cm. Ancho mínimo de la hoja 6 cm. Distancia mínima del alma a la punta 8 cm. Las armas que no cumplan alguno de estos requisitos NO se consideran reglamentarias.
2. Comprobar la marca. Debemos comprobar que la marca se sitúa al menos a 75 cm del extremo posterior del arma de asta, que resulta bien visible y está bien fijada. Si la marca se mueve, no se encuentre a la distancia adecuada o no puede identificarse con claridad, se considerará que esta arma es NO reglamentaria.
3. Comprobar el pomo. El pomo debe recubrir el extremo posterior del arma, de forma que el alma no quede expuesta en su extremo. Además, no deberá superar un tamaño máximo de 7x7x7. Si la parte posterior del arma no está acolchada, es demasiado grande o puede causar daños en caso de golpe accidental, la consideraremos NO segura.
4. Comprobar el asta. El asta debe estar fabricada con PVC (mínimo diámetro 25 mm), fibra de vidrio (mínimo diámetro 14 mm), bambú (mínimo diámetro 25 mm) u otro material de características similares. Si el diámetro es inferior será demasiado flexible y cimbreará demasiado, y será más frágil ante posibles accidentes. Además, el mango debe estar completamente recubierto de coquilla, que no puede estar rasgada o deteriorada. Puede estar recubierta con cinta de carroceros, cinta aislante o cinta americana, pero en la cantidad mínima para que el acolchado se mantenga. En caso contrario esta arma NO es segura.
5. Comprobar la punta. Esta no deberá tener elementos rígidos entre el alma y el extremo de la punta, debe ser blanda y debe poder doblarse en caso de empalar con ella. Además, en este caso el oponente no debe sentir la punta del alma. Si la punta está despegada, rasgada, el alma

sobresale, la punta es rígida o existen indicios de que dicha punta no es segura para los combatientes, entonces éste arma NO es segura.

6. Comprobar la hoja del arma. Si el arma de asta posee hoja (como una alabarda), deberá estar realizada en material blando, flexible y acolchado, no debe tener alma rígida, y debe poder doblarse en caso de engancharse con otra arma u oponente. Además, debe estar bien pegada al alma del mango, de forma que al golpear no lo hagamos con el mango. Si la hoja no es flexible, contiene alma rígida, no está suficientemente acolchada o bien pegada, la consideraremos NO segura.
7. Comprobar los filos, bordes y puntas. No debe tener filos o bordes rígidos ni cortantes, ni debe tener exceso de capas de cinta americana y debe estar fabricado en un material acolchado y deformable (gomaespuma, esterilla de camping, caucho esponjoso...). Si posee puntas, estas deberán ser totalmente deformables y blandas, no deberán rasgar ni cortar. Además, deben tener forma redondeada y no presentar aristas. Golpearemos la parte interior de nuestro brazo para comprobar si los filos están bien acolchados. Si el filo está duro, araña o los golpes causan daño, el arma se considera NO segura.

4.5.5 Bastón

1. Comprobar las medidas mínimas y máximas del bastón. El bastón podrá tener una longitud máxima de 200 cm. Las zonas de impacto tendrán una longitud máxima de 60 cm y la zona de agarre una longitud máxima de 80 cm. Si el bastón excede estas medidas se considera NO reglamentario.
2. Comprobar las zonas de impacto. Las zonas de impacto deben tener un acolchado mínimo que haga que el diámetro de las mismas sea de al menos 5 cm. Del mismo modo, debe haber una distancia de seguridad entre el extremo del alma y la punta del arma de al menos 5 cm.
3. Comprobar el acolchado y puntas. No debe tener puntas o bordes rígidos ni cortantes, ni debe tener exceso de capas de cinta americana. Las zonas de impacto deben estar fabricadas en un material acolchado y deformable (gomaespuma, esterilla de camping, caucho esponjoso...). Si posee puntas, estas deberán ser totalmente deformables y blandas, no deberán rasgar ni cortar. Además, deben tener forma redondeada y no presentar aristas. Golpearemos la parte interior de nuestro brazo para comprobar si las zonas de impacto están bien acolchadas. Si están duras, arañan o los golpes causan daño, el arma se considera NO segura.
4. Comprobar el alma y la zona de agarre. El alma debe estar fabricada con PVC (mínimo diámetro 25 mm), fibra de vidrio (mínimo diámetro 16 mm), bambú (mínimo diámetro 20 mm) u otro material de características similares. Si el diámetro es inferior será demasiado flexible y cimbreará demasiado, y será más frágil ante posibles accidentes. Además, la zona de agarre debe estar completamente recubierta de espuma, que no puede estar rasgada o deteriorada. Puede estar recubierta con cinta de carroceros, cinta aislante o cinta americana, pero en la cantidad mínima para que el acolchado se mantenga. En caso contrario esta arma NO es segura.

4.5.6 Armas arrojadas

1. Comprobar el tamaño. Las armas arrojadas grandes no medirán más de 150 cm de longitud total, mientras que las pequeñas no deben superar los 25 cm. Cualquier arma arrojada que supere los 150 cm de largo se considera NO reglamentaria.

2. Comprobar el alma. Las armas arrojadizas pequeñas no deben llevar alma rígida de ningún tipo. Las armas arrojadizas grandes pueden llevar alma fabricada con PVC de 20 mm de diámetro máximo, bambú de 18 mm de diámetro máximo u otro material de características similares. Un alma de mayor diámetro sería demasiado rígido y en caso de impactar no se flexionaría suficiente como para absorber parte de la fuerza del impacto. Si el alma está fabricada en otros elementos más rígidos, más pesados o que puedan resultar peligrosos, se considerará NO segura.
3. Comprobar el acolchado. Es importante que toda el arma arrojadiza este correctamente acolchada, especialmente la punta y el extremo opuesto. Si el alma es visible, el acolchado insuficiente, está roto, posee puntas, bordes rugosos o elementos que puedan causar cortes o heridas, se considera que el arma es NO segura.
4. Comprobar la punta. La punta no debe poseer ningún tipo de alma ni elemento rígido en su interior, debe poder doblarse en caso de impacto y no debe poseer ningún tipo de punta ni elemento cortante o que pueda causar rasgaduras, cortes o heridas. Si la punta no cumple estos requisitos o existen indicios de que pueda ser peligrosa, se considerará que es NO segura.

4.5.7 Arco y flechas

1. Comprobar la cuerda. La cuerda del arco debe estar en buen estado. No debe tener rasgones ni cortes por donde pueda romperse, y los nudos de los extremos deben estar firmemente realizados, para evitar que se suelten de repente. Si la cuerda está deteriorada o puede soltarse o romperse, el arco se considera NO seguro.
2. Comprobar extremos y agarres de la cuerda. Los extremos del arco deben encontrarse en perfecto estado. Los puntos en los que se fija la cuerda no deben presentar cortes, ni rasguños ni grietas o roturas. La cuerda debe quedar bien fijada, sin posibilidad de soltarse, y los puntos de sujeción de la misma no deben poder romperse. Si estos puntos son endebles, están rotos, doblados o presentan indicios de que puedan romperse, este arco se considerará NO seguro.
3. Comprobar el cuerpo del arco. El cuerpo del arco debe encontrarse en buen estado en toda su extensión. No debe presentar dobleces, grietas, rasgaduras o cortes, debe poder curvarse correctamente y soportar la tensión de la cuerda. Si el cuerpo presenta alguno de estos problemas o presenta riesgo de rotura en alguno de sus puntos, se considerará que es NO seguro.
4. Comprobar la potencia del arco. Utilizando un dinamómetro, el propietario tensará el arco para comprobar la potencia del mismo. Si ésta supera las 25 libras (desviación de 1 lb) se considerará que es demasiado potente y por tanto, NO seguro.
5. Comprobar la cabeza de las flechas. La cabeza de las flechas debe estar correctamente acolchada. Debe tener un diámetro mínimo de 5 cm y una distancia desde la terminación del mástil hasta el extremo del acolchado de al menos 3 cm. En ningún caso debe presentar punta de ningún tipo, ni en la forma del acolchamiento ni, especialmente, en el mástil. El mástil deberá poseer algún tipo de tope (cuero laminado, taco de madera, tapón...) que evite que el mástil golpee directamente en caso de fallo del acolchamiento. El acolchado de la flecha debe estar correctamente sujeto/adherido, de forma que el mástil no pueda soltarse del mismo, y golpear directamente a los combatientes. La cabeza de la flecha debe tener un tamaño suficientemente grande como para que al golpear en un ojo, la cabeza no sobrepase el borde de la cuenca del mismo, es decir, que el hueso de la cara frene el impacto (unos 5 cm de diámetro para el acolchado). La cabeza deberá estar cubierta de gomaespuma, al menos en la

parte frontal con la que se impacta a los oponentes. Si la cabeza presenta cualquier indicio que nos haga sospechar que puede ser peligrosa, la declararemos NO segura.

6. Comprobar el mástil de las flechas. Debe encontrarse en perfecto estado, sin mostrar roturas, grietas ni rasgaduras relevantes, de forma que no se rompan al ser disparadas. Si el mástil de las flechas presenta algún indicio de que pudiera romperse se considerará NO segura.
7. Comprobar la pluma y el culatín de las flechas. Ambos elementos deben encontrarse bien pegados al mástil de la flecha. No deben presentar cortes, grietas o roturas. Si fuera el caso, la flecha podría girarse en el aire, desviarse o rebotar contra el tirador, por lo que se considerará NO segura.

4.5.8 Escudos

1. Comprobar las medidas. El escudo debe poder contenerse en una de las plantillas que se indican en el apartado 7.10.2. Cualquier forma que tenga el escudo debe poder contenerse en una plantilla con las formas y tamaños citados. Cualquier escudo más grande o que no pueda contenerse en dichas plantillas se considera NO reglamentario.
2. Comprobar el alma. En ningún caso podrá ser metálica, poseer puntas, elementos cortantes o puntiagudos. Además, deberá ser ligeramente flexible. Si el alma es metálica, posee puntas o bordes cortantes o existen indicios de que un impacto con el escudo vaya a resultar peligroso, se considerará NO seguro.
3. Comprobar el frontal. El frontal no debe poseer elementos rígidos, cortantes, ni puntas que no sean totalmente deformables y blandas. Si posee elementos decorativos, éstos deberán estar fabricados en materiales acolchados y blandos. Además debe haber al menos una capa de material acolchado y deformable (gomaespuma, esterilla de camping, caucho esponjoso...) cubriendo el alma en la parte frontal. Si no se cumplen estos requisitos, se considerará NO seguro.
4. Comprobar el borde. El borde del escudo debe estar correctamente acolchado. Debe poseer al menos 1 cm de acolchamiento entre el alma y el borde exterior. No debe poseer bordes rígidos ni cortantes, ni debe tener exceso de capas de cinta americana. Si posee puntas, estas deberán ser totalmente deformables y blandas, no deberán rasgar ni cortar. Si el borde del escudo no está acolchado, posee bordes cortantes, puntas rígidas u otros elementos que puedan rasgar o herir, se considerará NO seguro.
5. Comprobar los agarres. Los agarres del escudo deben estar firmemente sujetos al alma. Deben permitir sujetar el escudo sin riesgo de cortes ni heridas, y además deben permitir agarrar el escudo con firmeza, sin perder el control del mismo. Si los agarres están rotos, sueltos o deteriorado, o son demasiado grandes y el escudo no está bien sujeto al brazo del combatiente, se considera que es NO seguro.
6. Comprobar la parte interior. El interior del escudo no debe poseer bordes afilados, ni puntas. Es recomendable que esté acolchado, pero no es necesario. Si el interior del escudo posee elementos que puedan herir al combatiente mientras éste sujeta el escudo, se considerará que es NO seguro.

4.6. Guía de arbitraje

La organización del torneo deberá asegurar un arbitraje correcto, limpio y según este reglamento. Así mismo, los árbitros deberán solventar cualquier duda que pudiera surgir.

En las próximas líneas te proponemos algunas directrices para arbitrar un combate según establecen las normas de la Federación Española de Softcombat. Con estas directrices esperamos que os resulte más cómodo, sencillo y claro arbitrar un torneo según las normas de la federación.

4.6.1 Funciones del árbitro (o juez)

Los árbitros son los encargados de arbitrar los combates, contabilizar los puntos marcados, comunicar los resultados al juez de mesa, controlar la realización de posibles faltas y llevar un registro de las mismas.

Son tareas de la organización de los torneos encargarse de los emparejamientos, contabilizar la puntuación de cada combatiente y registrar las faltas que cometan, llevar un registro de los resultados de los combates y cualquier otra tarea más que por sus características sea atribuible a la organización.

En ocasiones, árbitros y organización son las mismas personas, y deben realizar todas estas tareas de la manera más coordinada posible. En estas líneas proponemos unas guías que podáis seguir en el arbitraje, con la intención de hacerlo sencillo y claro para todos los árbitros.

4.6.2 Cantidad recomendada de árbitros

Cada arena contará al menos con un árbitro y las finales contarán con al menos dos árbitros. 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 al menos con dos árbitros, especialmente en los combates con arma y escudo y con dos armas. Si podemos disponer de tres árbitros aún mejor.

4.6.3 Arbitrando un combate

Al comenzar cada combate los árbitros se asegurarán de que los combatientes saluden (*Saludad*), 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.



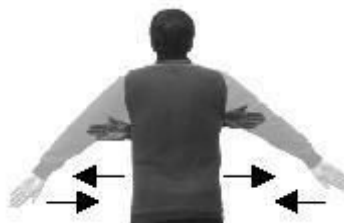
El combatiente de la izquierda ha obtenido el punto.

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.

Si la organización dispone de ellos y los árbitros lo consideran, se pueden utilizar banderines (los árbitros) y brazaletes (los combatientes) de dos colores, para marcar con más claridad los puntos. Lo adecuado sería levantar el banderín del color del combatiente que haya ganado el punto.

4.6.4 Arbitraje con un sólo árbitro

En este caso, no hay posibilidades de desacuerdo entre árbitros ni nada similar. El único árbitro deberá tomar todas las decisiones del combate según su buen criterio y experiencia.

4.6.5 Arbitraje con dos árbitros

Si cada árbitro señala a uno de los combatientes, entonces deberíamos entender que el punto ha sido simultáneo.

Si se da el caso de que un árbitro señale a uno de los combatientes y otro indique simultáneo, deberá tener prioridad el segundo, y considerarse simultáneo.

Si uno de los dos árbitros no ha podido ver el punto y su compañero señala a uno de los combatientes, corresponde al árbitro que ha observado el punto indicar quien lo ha marcado o marcarse como simultáneo, y tendrá total validez.

Si ambos árbitros consideran que no pueden determinar quién ha obtenido el punto, se considerará no visto y proseguirá el combate.

Recomendamos que uno de los árbitros lleve el conteo de puntos de ambos combatientes. Del mismo modo también es recomendable que sea siempre el mismo árbitro el que señale el punto de forma definitiva y cante el resultado en voz alta, tal como ya se ha indicado (esto se aplica a cualquier número de árbitros).

4.6.6 Arbitraje con tres árbitros (o más)

Teóricamente, con más jueces debería resultar más sencillo arbitrar al disponer de más ángulos de visión y de resultar más improbable llegar a un empate en la marcación de los puntos.

Si la mayoría de los árbitros indican la misma decisión (punto a favor de un combatiente o simultáneo), se aplicará dicho resultado.

Si un árbitro indica un punto a favor de un combatiente, otro árbitro a favor de su oponente y el resto indican simultáneo o que no ha visto el punto, en este caso se considerará el tercer resultado, *Simultáneo*.

Si dos árbitros indican que no han visto el punto y el resto señalan a uno de los combatientes cada uno, otorgando al punto, recomendamos que se considere *No visto*.

Como norma general, la decisión arbitral sobre un punto debe escogerse por mayoría.

4.6.7 Toma de decisiones y deliberación arbitral

Cuando los árbitros no tengan muy claro como otorgar el punto, es posible que tengan que comentarlo entre ellos, sobre todo para que la decisión sea unánime. Cuando esto ocurra lo mejor es acercarse al centro de la arena y comentar lo que se tenga que comentar en voz baja, y una vez tomada la decisión indicarla en voz alta. Esta deliberación no debe llevar más de unos segundos, ya que si no se puede resolver en unos segundos, entonces debería entenderse que el punto no está claro o no se ha visto, por tanto no debería otorgarse a ninguno de los combatientes.

Por norma general, siempre es mejor repetir un punto asignando un *Simultáneo* o *No visto* que tomar una decisión errónea. Por lo que recomendamos que en caso de duda se considere *Simultáneo* o se indique que no se ha podido ver.

Siempre que se tome una decisión, debe hacerse de forma unánime y segura. Nunca hay que dejarse influir por la presión del público, los combatientes u otros participantes, ya que eso implicaría perder la imparcialidad como árbitro.

Tal como se indica en el reglamento, puede darse el caso de que ambos jugadores coincidan sobre quien ha obtenido el punto, lo que puede discrepar de la decisión tomada por los árbitros. La última palabra siempre la tienen los árbitros, y si lo consideran oportuno pueden otorgar el punto, por ejemplo, si ambos combatientes coinciden e insisten en quién ha ganado el punto.

Recuerda: la última palabra siempre la tienen los árbitros y debe respetarse en todo momento.

4.6.8 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.



¡Alto!, para detener el combate inmediatamente.

4.6.9 Control de faltas

Llevar el control de las faltas e infracciones que cometen los combatientes es tarea tanto de los jueces como de la organización del evento.

Los árbitros deben tener el criterio suficiente para saber cuándo y por qué debe aplicarse una falta leve, grave o muy grave. Los casos en que debe aplicarse cada una de estas vienen indicados en el Capítulo 2 del *Reglamento de Softcombat*. Cuando un combatiente cometa una falta se detendrá el combate y se indicará el motivo de la interrupción, señalando quién ha cometido una falta, de qué tipo y si tiene algún efecto. Además, pueden dar un sólo aviso a un combatiente que cometa una infracción que pudiera dar lugar a una *Falta leve*.

Para controlar las faltas durante un torneo podemos utilizar dos herramientas: hoja de control de faltas y tarjetas de faltas. A continuación explicaremos ambas para que la organización del torneo pueda utilizarlas complementariamente.

Cada participante recibirá una tarjeta de faltas con su nombre y número de DNI en el que figurará una tabla con un casillero. Cada casilla corresponderá a una falta leve, grave o muy grave. Esta tarjeta permitirá a los participantes conocer en todo momento cuantas faltas han cometido.

Antes de comenzar cualquier enfrentamiento, los combatientes deberán entregar sus tarjetas de faltas a los árbitros, para que estos puedan anotar en ellas cualquier infracción que se cometa. La anotación de las faltas durante un combate debería corresponder a un árbitro que no se encargue del recuento de puntos ni de otras tareas, en caso de ser posible.

Una vez indicada la falta, el árbitro deberá marcar la casilla correspondiente al tipo de falta en la tarjeta del combatiente que la ha cometido. De modo que cada vez que reciba una falta, el árbitro que la inscriba sabrá perfectamente cuántas faltas lleva y de qué tipo. De este modo, si un combatiente recibe su 3ª falta leve, automáticamente recibirá una falta grave.

Una vez finalizado el combate, el árbitro deberá acudir a la mesa de organización para que se anoten las faltas en la hoja de control general, en el espacio correspondiente al combatiente que ha cometido la infracción.

La hoja de control de faltas funciona exactamente igual que las tarjetas, con la diferencia de que en ella se inscriben todos los participantes y se lleva un registro de todas las faltas del torneo. Por lo demás, el casillero es idéntico al de la tarjeta y permite a los jueces y a la organización conocer el estado de todos los competidores de un solo vistazo. Es posible utilizar únicamente la hoja de control de faltas, pero esto implica que cada vez que se cometa una falta uno de los árbitros debe abandonar el combate para acercarse al juez de mesa y comunicarle que anote la falta correspondiente. Tras esto se reanuda el combate normalmente.

Cualquier combatiente que vaya a participar en un combate deberá presentar su tarjeta de faltas a los árbitros. Si la hubiera extraviado siempre se podrá crear una nueva tarjeta a partir de los datos anotados en la hoja de control general. Si se extraviara la tarjeta por segunda vez, dicho jugador recibirá una penalización de una falta leve.

Una vez finalizado el torneo la organización o el árbitro principal del torneo deberán notificar al *Concilio de Herreros* las faltas cometidas por los combatientes durante el torneo, para que conste y se apliquen las penalizaciones que procedan. Las faltas e infracciones se indican en las actas de cada torneo, junto con otros datos del mismo.

Las faltas se acumulan a lo largo de todo el torneo, independientemente del número de categorías que forman el torneo. Así, es posible obtener una falta grave por acumulación de faltas leves recibidas en otras categorías.

Alternativamente al uso de tarjetas pueden utilizarse pulseras perforables u otros sistemas equivalentes.

4.6.10 Consecuencias de las infracciones

Cometer un par de faltas leves durante un torneo no tiene ninguna repercusión remarcable. Sin embargo, cometer tres faltas leves ocasiona una falta grave. Las faltas graves o muy graves tienen efectos posteriores.

Cometer una falta grave supone la pérdida inmediata del combate en el que se comete, además, supondrá una penalización de -2 puntos en el ranking nacional del concilio.

Si el combatiente comete una segunda falta grave o incurre directamente en una falta muy grave, además de perder de forma inmediata el combate en el que la cometa, deberá ser

expulsado del evento. La consecuencia de esta falta es una sanción de -5 puntos en el ranking nacional del concilio.

Estas sanciones en el ranking no se acumulan, de modo que si un combatiente comete 2 faltas graves, y por tanto recibe una falta muy grave por acumulación de graves, no recibirá una penalización de -9 puntos (-2, -2 y -5), sino que sólo se aplicará la de mayor valor, en este caso -5.

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. El Comité de competición será el encargado de analizar y aplicar las sanciones que considere oportunas.

4.6.11 Corrección de resultados, error irrecuperable y otras decisiones

Puede darse el caso de que un árbitro se equivoque al anotar el resultado, haga un emparejamiento mal o cometa algún otro error que puede afectar al resultado del torneo. Si la organización, algún árbitro o los propios combatientes se dan cuenta del mismo y lo notifican, la organización y jueces deberán poner todos sus medios para corregir dicho error, reordenando la clasificación, corrigiendo el resultado, repitiendo el combate o tomando cualquier otra medida que sea posible y que no implique un gran contratiempo o perjuicio para el torneo o el resto de participantes.

Se considera error irrecuperable aquel que no puede corregirse. Este tipo de errores son los que se detectan en una fase del torneo en la que ya no puede tomarse ninguna medida para corregirlo, sin perjudicar totalmente el devenir del torneo, anularlo o repetirlo de nuevo. Por ejemplo, introducimos un resultado el revés en la 1ª ronda, y no nos damos cuenta hasta las finales. Puede que esa persona hubiera podido clasificarse y entrar en el Top, pero la única forma de corregirlo sería corregir el resultado en primera ronda y repetir todos los emparejamientos. Esto supondría un perjuicio muy severo para el torneo y el resto de participantes, por lo que se considera un error irrecuperable.

Durante un combate, ningún combatiente u otros árbitros pueden discutir las decisiones tomadas en el momento. Es imprescindible que el resto del cuerpo arbitral respete las decisiones de sus compañeros hasta que finalice el combate en curso, después pueden comentarles lo que consideren, pero también es imprescindible que recuerden que los árbitros encargados del combate tienen la última palabra y son los responsables de la toma de decisiones. Del mismo modo, sólo los combatientes implicados pueden reclamar o comentar con los árbitros las decisiones que han tomado sobre sus acciones, una vez finalizado el combate y siempre con educación y respeto; pero deberán entender que es responsabilidad de los árbitros mantener su decisión o corregirla si fuera necesario.

Ningún otro participante o asistente debe discutir las decisiones de los árbitros, y en ningún caso durante el combate.

4.6.12 Elaboración del acta de un torneo

Generalmente, en un torneo con varios árbitros debe haber un árbitro principal que se encargue de la supervisión del torneo, de las decisiones arbitrales y de la confirmación de los resultados del torneo. Además, cuando el torneo sea puntuable, será el responsable de elaborar el acta del torneo.

Una vez concluido el torneo, el árbitro principal deberá elaborar el acta del torneo y enviarla al *Concilio de Herreros*. Esta acta debe recoger varios datos:

- Nombre del torneo.
- Lugar y fechas del torneo.
- Si el torneo es puntuable o no.
- Asociación organizadora.
- Colaboradores (si los ha habido).
- Árbitro principal.
- Cuerpo arbitral.
- Juez de mesa.
- Clasificación para cada categoría disputada en forma de tabla: puesto obtenido, puntos realizados, puntos recibidos (estas dos últimas si fuera posible).
- Incidencias (sanciones, lesiones...).

Con estos datos se podrá actualizar el ranking de la Federación Española de Softcombat y llevar un registro de los torneos realizados. Existe un modelo de acta a disposición de quien lo necesite en la página web del *Concilio de Herreros*.

El acta debe enviarse en un plazo de 15 días a partir de la finalización del torneo a la siguiente dirección de correo electrónico:

conciliodeherrerros@gmail.com

4.6.13 Cómo actuar en un torneo

Cuando un árbitro sea requerido para participar en un torneo organizado por otra asociación, recomendamos que se sigan unas líneas de actuación de cara a realizar la labor arbitral de la mejor manera posible.

En primer lugar será necesario contactar con el responsable del torneo en dicha asociación, presentarse, obtener un correo electrónico de contacto y un número de teléfono en el que localizarle. Del mismo modo es conveniente confirmar lugar, fecha y horarios.

Cuando un árbitro es requerido para ejercer de árbitro principal en un evento que no cuenta con ningún otro árbitro colegiado, debería concertar una reunión con el responsable del evento y con todas las personas que vayan a encargarse de alguna de las tareas propiamente deportivas: arbitraje, inscripción de participantes, realización de emparejamientos, introducción de resultados, es decir, el resto del cuerpo arbitral y juez de mesa. En dicha reunión la organización tendrían que confirmarse qué categorías se van a disputar, si son puntuables, cómo se va a desarrollar el torneo, cuál es el horario previsto, que experiencia tienen el resto de árbitros, conocer el lugar de la competición, y cualquier otro detalle relevante respecto al torneo propiamente dicho.

Cuando el árbitro asista a un torneo con otros jueces, deberá informarse de los siguientes aspectos: horarios, categorías del torneo, quién es el árbitro principal y lugar de la competición; ya sea mediante reunión presencial o contactando con el árbitro principal. Cualquier otra duda debería consultarse al árbitro principal del torneo.

Justo antes del torneo toca una breve reunión con los demás árbitros, recordarles si ha habido algún cambio en el reglamento que afecte al torneo, repasar aquellas reglas en las que pueda haber alguna duda, asignar las arenas/categorías/tareas a cada árbitro, recordar quién es el árbitro principal del torneo y que se debe recurrir a él en caso de dudas o incidencias, asegurarse de que la organización dispone de un reglamento en papel a disposición de los competidores... y cualquier otro detalle previo. Es importante que antes de realizarse las inscripciones se facilite una lista de jugadores sancionados (si los hubiera) a las personas que realizan las inscripciones, para evitar problemas posteriores.

Una vez realizado esto se procederá al test de seguridad de los equipos y se recordarán las reglas principales de combate a los participantes.

Durante el torneo debe observarse la jerarquía arbitral, y en caso de no poder resolver alguna situación consultar al árbitro principal para encontrar una solución adecuada.

Ningún árbitro debe participar jamás en una categoría en la que arbitre, pero sí que puede participar en otras categorías en las que no ejerza de árbitro.

Una vez finalice el torneo, en caso de que sea puntuable, el árbitro principal debe recibir una copia de los resultados del torneo con la que elaborar el acta del mismo, así como un listado con las faltas cometidas y la lista de los árbitros con los que ha trabajado. El acta debe enviarse en un máximo de 15 días tras la finalización del torneo al *Concilio de Herreros* para que pueda actualizar el ranking nacional lo antes posible.

Cuando un árbitro es invitado a participar en un torneo en el que ya hay un árbitro principal, su labor será ayudar en todo lo posible a dicho árbitro y cumplir con sus tareas de árbitro de la mejor manera posible.

Las líneas aquí descritas deben aplicarse del mismo modo si el árbitro es el responsable de la organización de un torneo.

4.6.14 Jerarquía arbitral en un torneo

Durante un torneo es muy práctico establecer una sencilla jerarquía arbitral que nos ayudará a la hora de organizar el arbitraje y algunas de las tareas adjuntas al mismo.

El árbitro principal es el responsable de validar el torneo (en caso de que sea puntuable), emitir y enviar el acta, asegurarse de que el resto de jueces arbitra de la mejor manera posible, responder a cualquier duda que los demás árbitros puedan tener, aclarar cuanto sea necesario a los participantes y cualquier otra tarea que por sus características le corresponda.

El juez de mesa no suele arbitrar los combates. En su lugar, es el responsable de realizar las inscripciones, realizar los emparejamientos, anotar los resultados de cada combate, elaborar las clasificaciones y llevar el registro general de faltas. El juez de mesa es también parte de los demás árbitros y está a su mismo nivel; no es obligatorio contar con uno, pero si es recomendable. En caso de no contar con suficientes árbitros, no será necesario asignar uno específico a esta tarea, y la podrán realizar los demás jueces que se hallen arbitrando.

El resto de árbitros se encargará de arbitrar los combates, llevar las puntuaciones de sus combates, anotar las faltas de los combatientes y resolver cualquier duda que surja durante sus combates.

1. Árbitro principal
2. Juez de mesa y resto de árbitros

La jerarquía arbitral dentro del *Concilio de Herreros* sitúa a la *Comisión arbitral* en primer lugar y al resto de jueces en segundo lugar. No obstante, la *Comisión arbitral* no tiene potestad para modificar los resultados de un torneo o combate a menos que se haya producido fraude u otra circunstancia similar que requiera la actuación correspondiente.

4.6.15 Documentación adjunta

A continuación se adjuntan modelos de los documentos mencionados para que los jueces puedan utilizarlos en sus torneos.

- Modelo de Acta de torneo:
https://drive.google.com/file/d/0B2n_ZjNZ_OzTdEJNTXN0YV9zclU/view?usp=sharing
- Modelo de Tarjeta de faltas:
https://drive.google.com/file/d/0B2n_ZjNZ_OzTRkhhNi1tNk1iSFE/view?usp=sharing
- Modelo de Hoja de control de faltas:
https://drive.google.com/file/d/0B2n_ZjNZ_OzTQk5NckhBMTdXY0E/view?usp=sharing

Modelo de Acta de torneo

NOMBRE DEL TORNEO
Organizador, Lugar, Fecha

Arma a 1 mano (1A)

Nombre y apellidos	13	10	8	7	6	5	4	3	2	1	0

(añadir todos los participant

Número total de participant
Organización:
Colaboradores:
Coordinador del torneo:
Árbitros:
Juez de mesa:
Faltas:
Incidencias y lesiones:

Arma y escudo (A+E)

Nombre y apellidos	13	10	8	7	6	5	4	3	2	1	0

2 Armas (2A)

Nombre y apellidos	13	10	8	7	6	5	4	3	2	1	0

Arma a 2 manos (2M)

Nombre y apellidos	13	10	8	7	6	5	4	3	2	1	0

Cuantos inscritos ha habido en el torneo
La asociación que organiza el torneo
Otras asociaciones que hayan participado en la organización, incluido el Concilio de Herreros
Juez principal del torneo
Todos los jueces que han arbitrado alguna categoría
Si lo ha habido, quien ha sido
Qué participantes han cometido faltas y de que tipo
Si ha habido lesiones, pruebas para arbitro colegiado o cualquier cosa destacable

Tarjetas de control de faltas

<p>Nombre y DNI</p> <p>.....</p> <p>Torneo y fecha</p> <p>.....</p> <p><i>Falta leve</i> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <hr/> <p><i>Falta leve</i> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <hr/> <p><i>Falta grave</i> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <hr/> <p><i>Falta muy grave</i> <input type="checkbox"/></p> <p><small>* Firma/sello del árbitro/organización</small></p>	<p>Nombre y DNI</p> <p>.....</p> <p>Torneo y fecha</p> <p>.....</p> <p><i>Falta leve</i> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <hr/> <p><i>Falta leve</i> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <hr/> <p><i>Falta grave</i> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <hr/> <p><i>Falta muy grave</i> <input type="checkbox"/></p> <p><small>* Firma/sello del árbitro/organización</small></p>	<p>Nombre y DNI</p> <p>.....</p> <p>Torneo y fecha</p> <p>.....</p> <p><i>Falta leve</i> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <hr/> <p><i>Falta leve</i> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <hr/> <p><i>Falta grave</i> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <hr/> <p><i>Falta muy grave</i> <input type="checkbox"/></p> <p><small>* Firma/sello del árbitro/organización</small></p>
<p>Nombre y DNI</p> <p>.....</p> <p>Torneo y fecha</p> <p>.....</p> <p><i>Falta leve</i> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <hr/> <p><i>Falta leve</i> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <hr/> <p><i>Falta grave</i> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <hr/> <p><i>Falta muy grave</i> <input type="checkbox"/></p> <p><small>* Firma/sello del árbitro/organización</small></p>	<p>Nombre y DNI</p> <p>.....</p> <p>Torneo y fecha</p> <p>.....</p> <p><i>Falta leve</i> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <hr/> <p><i>Falta leve</i> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <hr/> <p><i>Falta grave</i> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <hr/> <p><i>Falta muy grave</i> <input type="checkbox"/></p> <p><small>* Firma/sello del árbitro/organización</small></p>	<p>Nombre y DNI</p> <p>.....</p> <p>Torneo y fecha</p> <p>.....</p> <p><i>Falta leve</i> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <hr/> <p><i>Falta leve</i> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <hr/> <p><i>Falta grave</i> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <hr/> <p><i>Falta muy grave</i> <input type="checkbox"/></p> <p><small>* Firma/sello del árbitro/organización</small></p>

Registro de faltas

Nombre, apellidos, DNI	Localidad/Equipo	1A	A+E	2A	2M	Falta grave			Falta grave				
		Falta	Falta	Falta	Falta	Falta	Falta	Falta	Falta	Falta	Falta		