

REGLAMENTO

SOFT COMBAT

FORMACIÓN DE EQUIPOS

- Inscripción de equipos: fecha límite 16 de agosto de 2022. Inscripción gratuita.
- Fecha del evento :Sábado 20 de agosto de 2022, de 13:30 a 15:00 hrs.
- Contar con el boleto del evento Festival Medieval para poder participar en la competencia.
- Formación de equipos de 5 a 10 participantes. Pueden existir alianzas entre equipos, siempre y cuando se notifiquen al consejo de jueces previo a la competencia.
- Torneo para mayores de 12 años, sin importar el género.
- Todos los equipos deben tener un nombre y caracterizarse con base al nombre del equipo, clan, o tribu que elijan.
- Designar a un capitán quien será el representante ante el comité de jueces.
- Torneo en modalidad categoría libre, permite a los participantes enfrentarse entre sí con cualquier combinación de armas y se desarrollará por eliminatoria simple.
- Premio al equipo, o clan ganador se otorgará un “ Botín” con valor de hasta 10,000 pesos M.N.

ARMAS Y SEGURIDAD

- Las armas y armaduras que se utilicen deberán cumplir, como mínimo, las normas de seguridad detalladas a continuación. Es importante leerlas con atención, ya que aquellas armas que no cumplan, no podrán utilizarse durante la competición.
- Ningún arma será dañina en ninguna de sus partes, tanto las que entran en contacto directo con el adversario (filos, puntas, etc) como las que podrían producir daños por accidente. Deben ser de material recubierto con foamy.
- Todas las armas, escudos y armaduras deberán pasar una revisión de seguridad a cargo de los jueces, antes de poder utilizarlas durante el torneo .
- Queda totalmente prohibido el uso de piezas metálicas en la fabricación de equipos de softcombat. No puede utilizarse para elaborar el arma ni como elemento de refuerzo.
- Sólo se permite el uso de elementos metálicos en la empuñadura de la misma. Si la colocación de las piezas metálicas sobrepasa la guarda del arma, éstas no podrán medir en total más que un 25% de la longitud total del arma.
- Se recomienda a todos los participantes, usar un guante en la mano del arma para evitar lesiones.
- No utilizar lentes con graduación.
- En ningún caso se permite el contacto físico entre jugadores. Igualmente tampoco se permite empujar o embestir con el escudo o al escudo.

IMPACTOS Y PUNTUACIÓN

- Todos los impactos deben ser marcados por los jueces, no debe golpearse con fuerza, o en su caso, debe frenarse el golpe antes de llegar al oponente.
- No cuentan como impactos los recibidos en el escudo. Un golpe en la mano que sujeta el escudo se considera impacto válido.
- El resto del cuerpo se considera zona de impacto válido. Los impactos en la ropa se consideran válidos.
- No está permitido ningún tipo de presa o agarre de las ropas, armas o escudo del oponente.
- El contacto físico está totalmente prohibido durante los combates.
- Dos impactos que golpeen en mano y brazo consecutivamente se considera válido.
- Un impacto que golpee en el cuerpo e inmediatamente en la cabeza se considera válido. Los impactos en el pelo por debajo del cuello se consideran válidos.
- 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.
- Si un jugador sale de la arena, su oponente obtiene un punto.
- Se considera que un jugador ha salido de la arena si pisa fuera de ella con ambos pies, 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. Tocar la línea que delimita la arena se considera fuera.
- Gana el combate el primer combatiente que marca 20 puntos a su oponente. Se obtiene un punto cada vez que se impacta en una zona válida del oponente.
- Se consideran impactos simultáneos aquellos en los que los dos oponentes se impactan de forma simultánea y no es posible determinar quién ha golpeado en primer lugar 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.
- Cada vez que un jugador marque un punto, deberá dar un paso atrás y tendrá que mediar al menos un segundo antes de que comience de nuevo el combate. No se pueden realizar varios impactos consecutivos y contarlos todos. Solo contará un punto cada vez.
- Una vez contabilizado un punto, los combatientes podrán reubicarse en la arena y deberán indicar a su oponente que se encuentran listos para reanudar el combate, mediante un saludo o gesto (Ej. Un leve choque de espadas).
- 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.
- Si los árbitros necesitan detener el combate por accidente u otras circunstancias, deberán gritar ¡Alto! levantando al menos uno de los brazos, de forma que todos los participantes puedan verles y oírles. Cuando un juez grite esta palabra, el combate debe detenerse de inmediato.

GUÍA DE ARBITRAJE

Directrices para arbitrar un combate y las funciones del juez:

- Los árbitros son los encargados de arbitrar los combates, contabilizar los puntos marcados, 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 alguna otra tarea más que por sus características sea atribuible a la organización.
- Se contará con un árbitro central y dos árbitros jueces de línea para la toma de decisiones y puntuación.
- Durante el combate, los jueces 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. Esto facilitará la tarea de indicar a los combatientes y a los otros jueces lo que ha visto.
- Una vez marcado el punto, es recomendable que uno de los árbitros levante la mano del lado del combatiente que lo ha obtenido y diga en voz alta el resultado, de forma que se entienda y los combatientes sepan claramente quién va ganando.
- Si el punto ha sido muy rápido y podría haber alguna duda sobre su validez, 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 jueces y a los combatientes.
- Cuando los jueces 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 válido.
- 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.

INFRACCIONES Y SANCIONES

- Distinguiremos 3 tipos de infracciones: falta leve, falta grave y falta muy grave.
- Es labor de los jueces del combate indicar cuando se comete cualquiera de estas faltas y qué jugador la ha cometido. Del mismo modo, es labor de los jueces y la organización, el llevar un registro de las infracciones cometidas por cada jugador en el torneo.
- Antes de penar con una falta leve, los árbitros podrán dar un único aviso a cualquiera de los combatientes infractores.
- Se considera falta leve:
 - Incurrir en brutalidad de forma no intencionada.
 - Golpe accidental en la cara de forma reiterada.
 - Golpe con el escudo.
 - Carga contra el oponente.
 - Incurrir en fraude de ley.
 - Infringir las normas generales de torneo de forma no intencionada.
- Se considera falta grave:
 - Acumulación de 3 faltas leves.
 - Incurrir en brutalidad de forma intencionada.
 - Golpe intencionado en la cara.
 - Golpe intencionado en la entrepierna.
 - Arrojar las armas al oponente o al árbitro.
 - Insultar intencionadamente al árbitro o al oponente.
 - Ignorar las decisiones y sanciones de los jueces u organización.
 - Golpe físico accidental.
 - 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.
- Se considera falta muy grave:
 - Acumulación de 2 faltas graves.
 - Utilizar de manera intencionada un equipo que no haya pasado el test de seguridad.
 - Agresión intencionada al oponente o al árbitro.
 - Incurrir en una falta muy grave supondrá la expulsión inmediata e irrevocable del torneo en curso, además de la pérdida inmediata del combate en curso (igual que con una falta grave).