



TORNEO DE SOFTCOMBAT **BATALAN YECLA**

REGLAS DEL TORNEO:

1. Todos los impactos deben ser marcados, no debe golpearse con fuerza o, en su caso, debe frenarse el golpe antes de llegar al oponente. En caso de golpearse con fuerza, el combatiente será penalizado (Brutalidad).
2. Las zonas válidas con las que las armas pueden impactar al oponente, pueden variar según el tipo de arma, las espadas hacen punto con el filo y la punta; las hachas con el filo y no se puede golpear con los escudos; además las armas a dos manos deberán usarse con las dos manos para poder causar punto.
3. No cuentan como impactos los recibidos en cabeza, cuello, escudo y mano o manos que sujeten el arma (el escudo no cuenta como arma a este respecto, un golpe en la mano que sujeta el escudo se considera impacto válido). El resto del cuerpo se considera zona de impacto válido.
4. 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.
5. El contacto físico está totalmente prohibido durante los combates. Del mismo modo, no se permite empujar o embestir con el escudo o al escudo.
6. Los impactos en cuello y cabeza están prohibidos.
7. Los impactos en la ropa se consideran válidos.
8. 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.
9. Cada impacto causado en una zona válida del oponente cuenta como un punto a favor. Gana el combate el primer combatiente que marca 3 puntos a su oponente.



10. Desarmar al oponente: El jugador que ha desarmado a su oponente decide si le deja recuperar el arma y seguir luchando o si se anota un punto directamente.
11. La arena será un círculo de 6 metros de diámetro. Salir del círculo se considera un impacto. Se considera que un jugador ha salido de la arena si pisa fuera de ella con ambos pies, o si su único punto de apoyo se encuentra fuera de la misma. Es necesario tener al menos un pie dentro de la arena para continuar el combate. La línea que delimita la arena se considera fuera.
12. 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*.
13. No se pueden realizar varios impactos consecutivos y contarlos todos. Sólo contará un punto cada vez.
14. 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.
15. 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.
16. 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.
17. 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 (3 puntos), mientras que el que concede conserva los puntos que tuviera.
18. Si un combatiente no se presenta a su enfrentamiento, el oponente obtiene la victoria.
19. Las decisiones de los árbitros son inapelables.