

The logo features a central shield with a red field and a yellow border. Inside the shield is a yellow castle tower on the left and a yellow crown on the right, separated by a vertical yellow line. Two crossed swords with silver blades and brown hilts are positioned behind the shield. The text 'REGLAMENTO Y' is written in large, bold, black capital letters across the top of the shield.

REGLAMENTO Y

NORMAS EN

SOFTCOMBAT

SOFTCOMBAT

MURCIA

CLUB DEPORTIVO

REGLAMENTO SOFTCOMBAT

C.D Softcombat Murcia

April 11, 2025

Agradecimientos

Queremos agradecer a **Fragmentados** por permitirnos usar sus imágenes en este documento.

© 2024 C.D Softcombat Murcia. Todos los derechos reservados.

Índice

1	Presentación	3
2	¿En Qué Consiste el Deporte?	3
3	Vestuario y equipamiento obligatorio	3
4	Medidas de Campo	3
4.1	Dimensiones Generales	3
5	Normas	3
5.1	Reglas Generales	3
5.2	Reglas Específicas	4
6	División de Armas	5
6.1	Fabricacion	5
6.2	Armas de media mano	7
6.2.1	Daga	7
6.2.2	Tomahawk	7
6.3	Arma de mano	8
6.3.1	Espada	8
6.3.2	Hacha	8
6.3.3	Maza	9
6.3.4	Lanza	9
6.4	Armas de Mano y Media	10
6.4.1	Espada Bastarda	10
6.5	Armas a dos manos	11
6.5.1	Espada a 2 Manos	11
6.5.2	Montante	11

6.5.3	Gran Hacha	12
6.5.4	Maza de Guerra	13
6.5.5	Lanza	13
6.5.6	Alabarda	14
6.5.7	Bastón	15
6.5.8	Q-tip	15
6.6	Armas de Cadena	16
6.6.1	Mangual	16
6.6.2	Mayal	16
6.7	Arrojadizas	17
6.8	Armas a Distancia	17
6.9	Escudos	18
6.9.1	Escudo pequeño	18
6.9.2	Escudos medianos	18
6.9.3	Escudos grandes	18
7	Modalidades	18
7.1	Arma de media mano	18
7.2	Arma de mano	18
7.3	Armas de mano y escudo	18
7.4	Duales	18
7.5	Arma a dos manos	18
7.6	Categoría abierta	19
8	Arbitraje	19
8.1	Rol del Árbitro	19
8.2	Vocabulario/ Indicaciones	19
8.3	Test de Seguridad	20
8.3.1	Espadas	21
8.3.2	Hachas, Martillos y Mazas	21
8.3.3	A dos manos	22
8.3.4	Lanzas y Armas de Asta	22
8.3.5	Bastón	23
8.3.6	Arrojadizas	23
8.3.7	Arco y Flechas	24
8.3.8	Escudos	24

1 Presentación

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 ¿En Qué Consiste el Deporte?

El SoftCombat consiste en una lucha con armas acolchadas, ya sea de forma individual o por equipos, y cuyo vencedor es aquel que más puntos gana al final de la contienda. Estos combates a su vez se ven condicionados por un reglamento que hace que sean lo más justos y accesibles posible para todo aquel que desee practicarlo. Además de garantizar unas condiciones óptimas de Fair Play y seguridad. Estas condiciones hacen que para poder ganar sea necesario mejorar tanto la condición física, puesto que es bastante dinámico, como la mental, dado que la habilidad, reflejos, templanza y técnica a la hora de buscar el mejor momento para realizar un ataque, son tan importantes como las otras facultades.

3 Vestuario y equipamiento obligatorio

Ropa y Calzado Deportivo. Recomendaciones: Guantes para las manos, coquilla para los hombres y protección para el pecho para las mujeres.

4 Medidas de Campo

4.1 Dimensiones Generales

La arena será un círculo de 5 metros de radio. Salir del círculo se considera un impacto. Se considera que un jugador ha salido de la arena si pisa fuera de ella totalmente con un pie. La línea que delimita la arena se considera fuera.

5 Normas

Este apartado contiene las reglas y regulaciones del deporte.

5.1 Reglas Generales

1. Las decisiones de los árbitros son inapelables.
2. Todos los impactos deben ser marcados, no debe golpearse con fuerza.
3. Los impactos en cuello, cabeza y entrepierna están prohibidos.
4. Los impactos en la ropa se consideran válidos.
5. Las manos que portan armas no son zona válida.

6. El resto del cuerpo se considera zona de impacto válido.
7. Si un único movimiento golpea en una zona prohibida y en una zona de punto válido, se contará la zona que haya golpeado primero.
8. Roce no es un punto válido.
9. No está permitido agarrar la réplica, el escudo, las ropas o el cuerpo del oponente con ninguna parte del cuerpo. Tampoco está permitido realizar una presa sobre la réplica o el escudo del oponente con los propios.
10. El contacto físico está totalmente prohibido durante los combates. Del mismo modo, no se permite empujar o embestir con el escudo o al escudo.
11. Cada impacto causado en una zona válida del oponente cuenta como un punto a favor.
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 contabilizará para ninguno de los competidores.
13. 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 réplicas) y dar un paso atrás.
14. En caso de que cualquier competidor resulte dañado o caiga al suelo, el combate quedará detenido hasta que dicho competidor confirme que se encuentra bien y que el combate puede proseguir.
15. 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, mientras que el que concede conserva los puntos que tuviera.
16. Si un combatiente no se presenta a su enfrentamiento, el oponente obtiene la victoria.

5.2 Reglas Específicas

Falta leve (se señalará con una Tarjeta Verde)

1. Golpear con fuerza.
2. Golpe involuntario directo en cuello, cabeza o entrepierna.
3. Arrojar armas, no arrojadizas, al oponente o al árbitro.
4. Mentir o dar información falsa al árbitro o al oponente.
5. Parar un golpe con la cabeza de forma intencionada.
6. Incurrir en fraude de ley.

Falta grave (se señalará con una Tarjeta Roja)

1. La acumulación de 2 faltas leves.
2. Golpe intencionado directo en cuello, cabeza o entrepierna.
3. Golpear o cargar con el escudo.
4. Ignorar las decisiones y sanciones de los árbitros u organización.
5. Mostrar una conducta antideportiva.

Falta muy grave (se señalará con una Tarjeta Negra)

1. La acumulación de 2 faltas graves.
2. Insultar o agredir al árbitro o al oponente.
3. Utilizar un equipo que no haya pasado el test de seguridad.

Penalizaciones por Faltas

En caso de cometer faltas se penalizará de las siguientes formas:

1. Si se comete 1 falta leve durante un combate, se le dará un punto al oponente.
2. Si se cometen 2 faltas leves o 1 grave durante una misma ronda, se le dará la victoria al oponente.
3. Si se cometen 2 faltas graves o 1 muy grave durante un evento/torneo, se expulsará al competidor del evento/torneo.

6 División de Armas

Para evitar que las réplicas flecten demasiado y produzcan efecto látigo, se permite un flecte máximo del 10% de la longitud total la misma. Para medir esto, se sujetará la réplica 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 réplica que supere este porcentaje se considerará NO apta.

6.1 Fabricacion

Requisitos de Acolchamiento

- Las zonas de punto válido tienen que estar diferenciadas en forma y color.
- Las armas tienen que tener 2.5 cm de acolchamiento en las zonas de punto válido.
- Las armas tienen que tener 1.5 cm de acolchamiento en las zonas de punto no válido.

- Las armas tienen que tener 7 cm de acolchamiento en las puntas de punto válido.
- Las armas tienen que tener 5 cm de acolchamiento en las puntas de punto no válido.
- Las puntas o salientes de las armas no deben de pasar más de 1 cm por un aro de 3 cm de diámetro.

Materiales Prohibidos en la Creación de Armas

- Materiales metálicos.
- Materiales pétreos.
- Clavos, tirafondos y tornillos.
- Madera.

Especificaciones de Armas

Dagas, Espadas y Espadas de Mano y Media

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.

Hachas y Mazas de 1 Mano

El mango debe realizarse con PVC (diámetro mínimo 20 mm), varilla de fibra de vidrio (diámetro mínimo 10 mm), mientras que la hoja del hacha o la cabeza de la maza deberán estar formadas con esterilla.

Armas a 2 Manos

El alma del simulador a dos manos estará realizado con tubo de PVC (diámetro 25 mm mínimo), varilla de fibra de vidrio (diámetro 10 mm mínimo), bambú (diámetro mínimo 25 mm). Los simuladores han de ser suficientemente rígidos para evitar latigazos y pérdida de control.

Lanzas, Bastones y Armas de Asta

La asta de la lanza estará realizada con un material relativamente flexible, como pueden ser tubo de PVC (diámetro 25 mm mínimo), fibra de vidrio (diámetro mínimo 14 mm), bambú (diámetro mínimo 25 mm); y deberá ir cubierta de coquilla o esterilla de camping en su totalidad.

Armas de Cadena

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. La cadena se puede utilizar cuerda de hípica, cadena plástica acolchada en toda su extensión con espuma o coquilla de fontanería, o tela anudada.

6.2 Armas de media mano

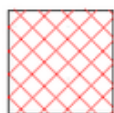
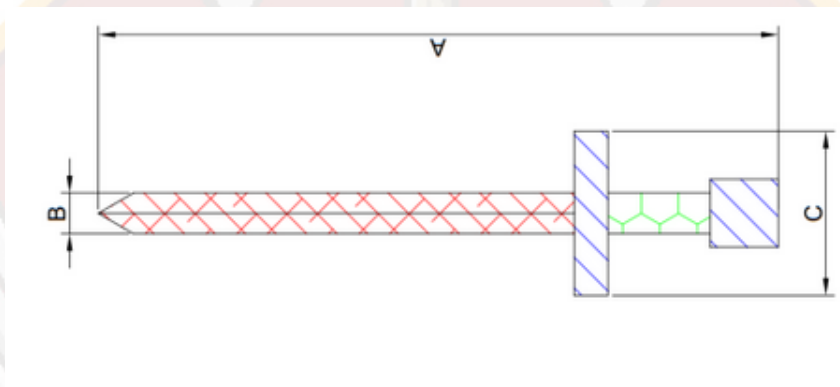
6.2.1 Daga

Medidas máximas:

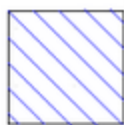
$$A \leq 50cm$$

$$B \leq 15cm$$

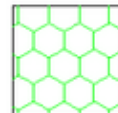
$$C \leq 20cm$$



Zona acolchada,
Punto valido



Zona acolchada,
Punto no valido



Zona sin acolchar
Punto no valido

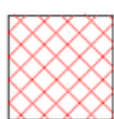
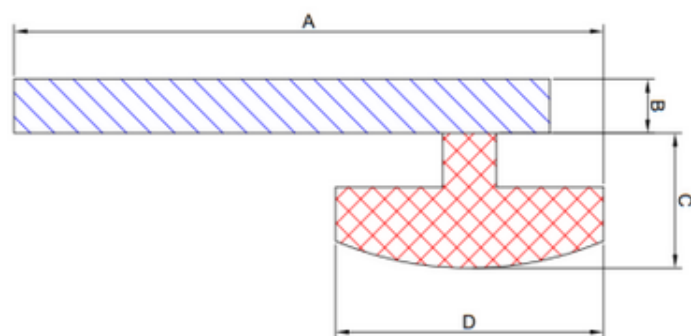
6.2.2 Tomahawk

Medidas maximas:

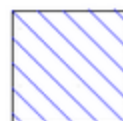
$$A \leq 50cm$$

$$B \leq 12cm$$

$$C + D \leq 30cm$$



Zona acolchada,
Punto valido



Zona acolchada,
Punto no valido

6.3 Arma de mano

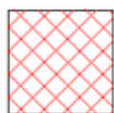
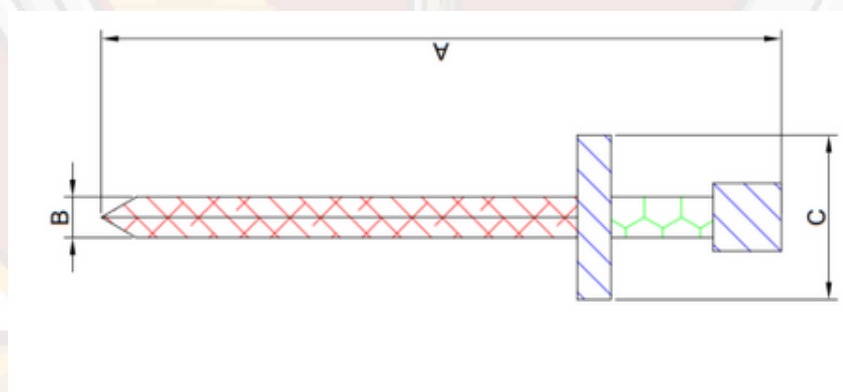
6.3.1 Espada

Medidas máximas:

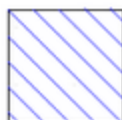
$$A \leq 100cm$$

$$B \leq 15cm$$

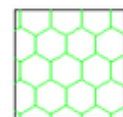
$$C \leq 25cm$$



Zona acolchada,
Punto valido



Zona acolchada,
Punto no valido



Zona sin acolchar
Punto no valido

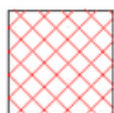
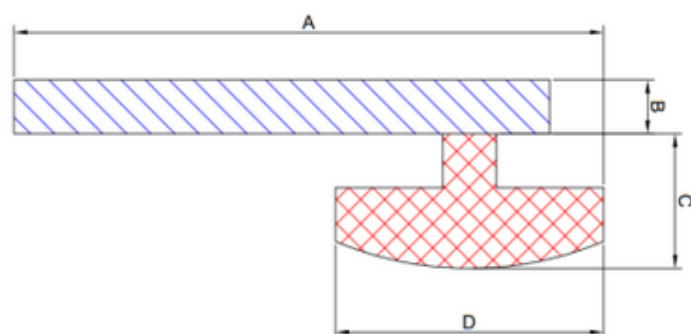
6.3.2 Hacha

Medidas máximas:

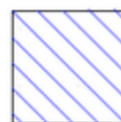
$$A \leq 100cm$$

$$B \leq 12cm$$

$$C + D \leq 50cm$$



Zona acolchada,
Punto valido



Zona acolchada,
Punto no valido

6.3.3 Maza

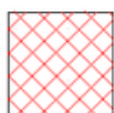
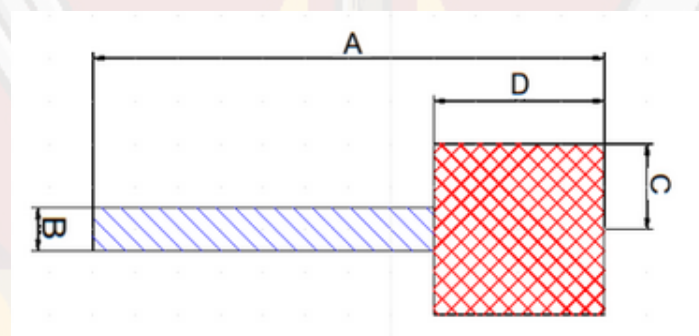
Medidas maximas:

$$A \leq 100cm$$

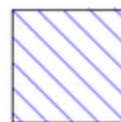
$$B \leq 10cm$$

$$C \leq 10cm$$

$$D \leq 30cm$$



Zona acolchada,
Punto valido



Zona acolchada,
Punto no valido

6.3.4 Lanza

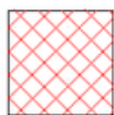
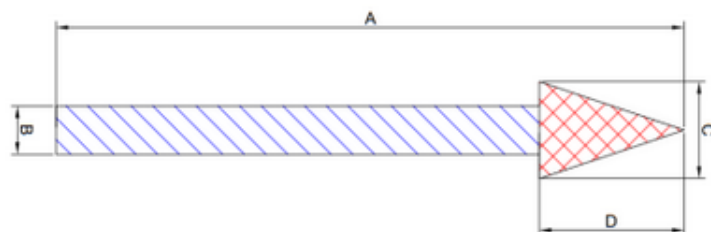
Medidas maximas:

$$A \leq 100cm$$

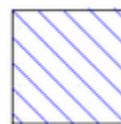
$$B \leq 10\text{cm}$$

$$C \leq 10\text{cm}$$

$$D \leq 30\text{cm}$$



Zona acolchada,
Punto valido



Zona acolchada,
Punto no valido

6.4 Armas de Mano y Media

6.4.1 Espada Bastarda

Medidas máximas:

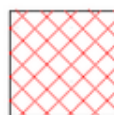
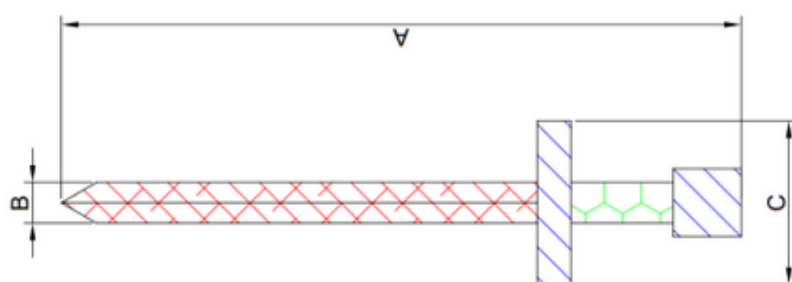
$$A \leq 135 \text{ cm}$$

$$B \leq 20 \text{ cm}$$

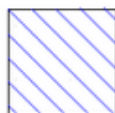
$$C \leq 25 \text{ cm}$$

Reglas especiales:

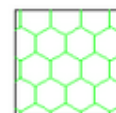
- Se podrá usar a una mano o con ambas manos indistintamente.



Zona acolchada,
Punto valido



Zona acolchada,
Punto no valido



Zona sin acolchar
Punto no valido

6.5 Armas a dos manos

6.5.1 Espada a 2 Manos

Medidas máximas:

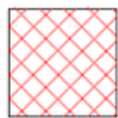
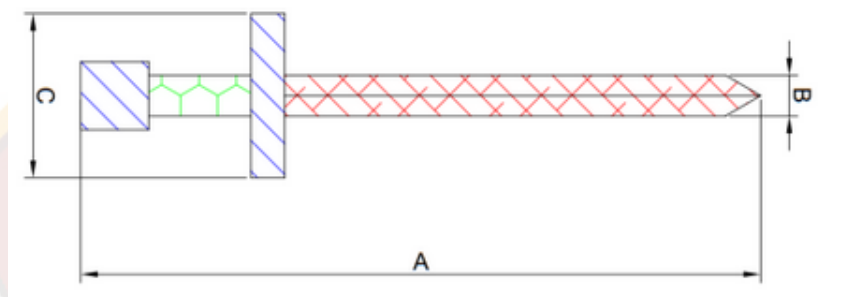
$$A \leq 160 \text{ cm}$$

$$B \leq 30 \text{ cm}$$

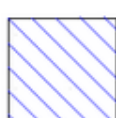
$$C \leq 30 \text{ cm}$$

Reglas especiales:

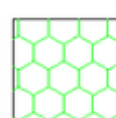
- Solo serán válidos los impactos si el arma se sujeta con ambas manos.



Zona acolchada,
Punto valido



Zona acolchada,
Punto no valido



Zona sin acolchar
Punto no valido

6.5.2 Montante

Medidas máximas:

$$A \leq 180 \text{ cm}$$

$$B \geq 30 \text{ cm}$$

$$C \leq 30 \text{ cm}$$

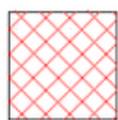
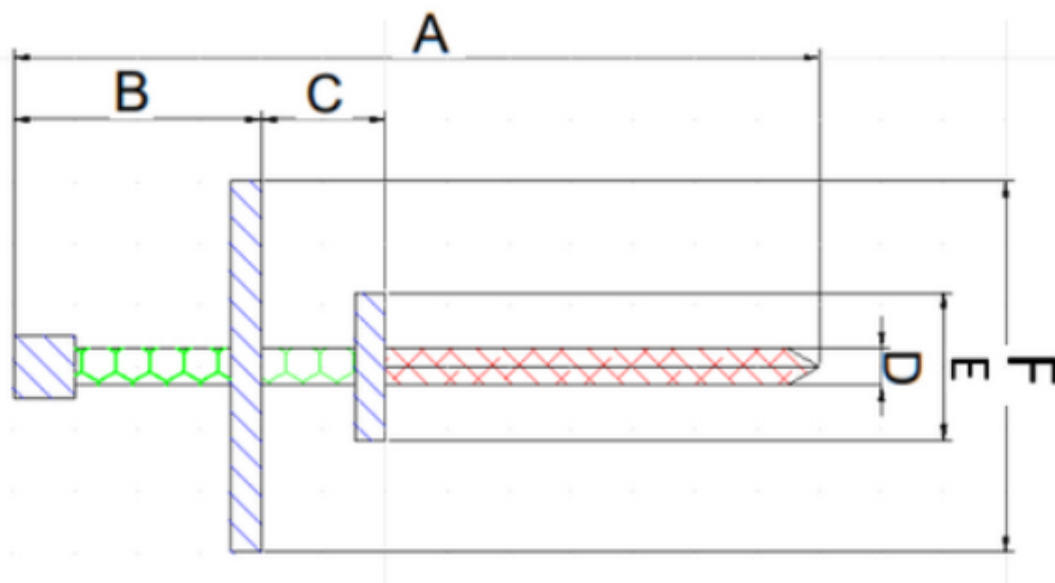
$$D \leq 20 \text{ cm}$$

$$E \leq 25 \text{ cm}$$

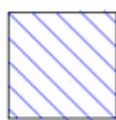
$$F \leq 40 \text{ cm}$$

Reglas especiales:

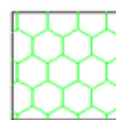
- Solo serán válidos los impactos si el arma se sujeta con ambas manos, estando cada una en una zona sin acolchar (se puede acolchar para mayor comodidad del usuario aunque seguirá siendo zona no válida para impactar) diferente.



Zona acolchada,
Punto válido



Zona acolchada,
Punto no válido



Zona sin acolchar
Punto no válido

6.5.3 Gran Hacha

Medidas máximas:

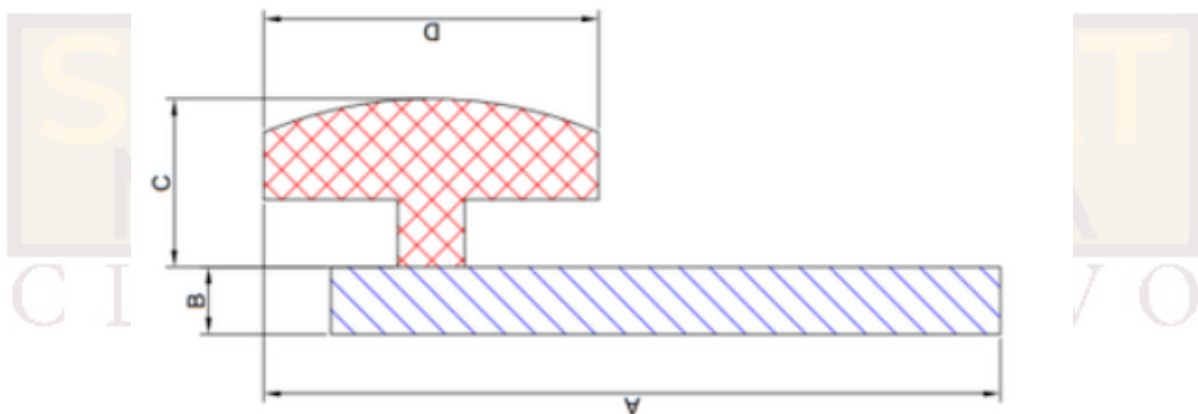
$$A \leq 160 \text{ cm}$$

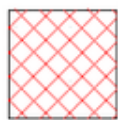
$$B \leq 12 \text{ cm}$$

$$C + D \leq 80 \text{ cm}$$

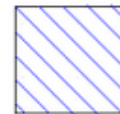
Reglas especiales:

- Solo serán válidos los impactos si el arma se sujeta con ambas manos.





Zona acolchada,
Punto válido



Zona acolchada,
Punto no válido

6.5.4 Maza de Guerra

Medidas máximas:

$$A \leq 160 \text{ cm}$$

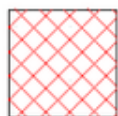
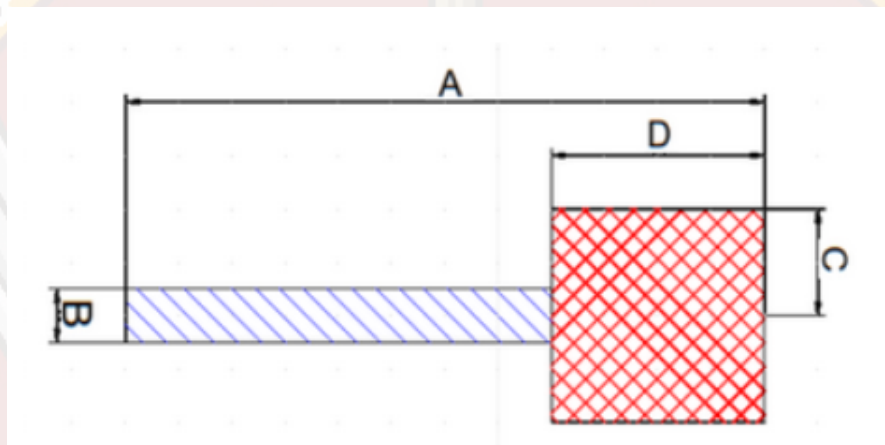
$$B \leq 12 \text{ cm}$$

$$C \leq 20 \text{ cm}$$

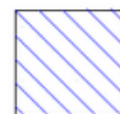
$$D \leq 50 \text{ cm}$$

Reglas especiales:

- Solo serán válidos los impactos si el arma se sujeta con ambas manos.



Zona acolchada,
Punto válido



Zona acolchada,
Punto no válido

6.5.5 Lanza

Medidas máximas:

$$A \leq 180 \text{ cm}$$

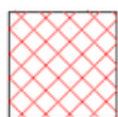
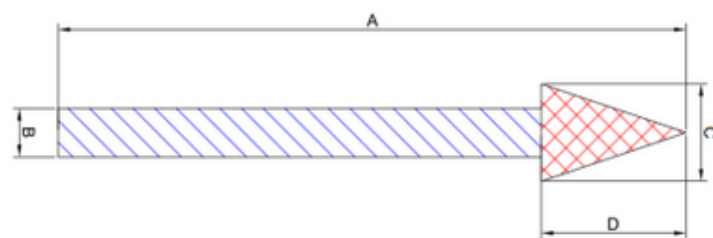
$$B \leq 10 \text{ cm}$$

$$C \leq 20 \text{ cm}$$

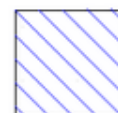
$$D \leq 30 \text{ cm}$$

Reglas especiales:

- Solo serán válidos los impactos si el arma se sujeta con ambas manos, estando una de ellas a no más de 10 cm de la parte trasera del asta.



Zona acolchada,
Punto válido



Zona acolchada,
Punto no válido

6.5.6 Alabarda

Medidas máximas:

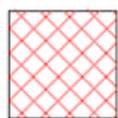
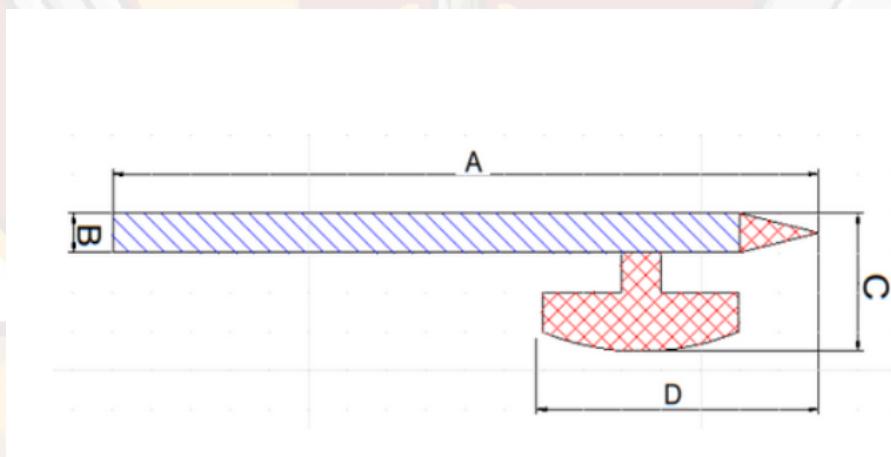
$$A \leq 180 \text{ cm}$$

$$B \leq 12 \text{ cm}$$

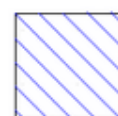
$$C + D \leq 65 \text{ cm}$$

Reglas especiales:

- Solo serán válidos los impactos si el arma se sujeta con ambas manos, estando una de ellas a no más de 10 cm de la parte trasera del asta.



Zona acolchada,
Punto válido



Zona acolchada,
Punto no válido

6.5.7 Bastón

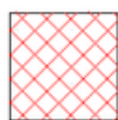
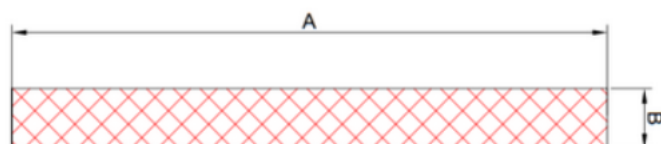
Medidas máximas:

$$A \leq 180 \text{ cm}$$

$$B \leq 15 \text{ cm}$$

Reglas especiales:

- Solo serán válidos los impactos si el arma se sujeta con ambas manos.



Zona acolchada,
Punto válido

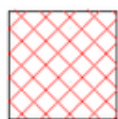
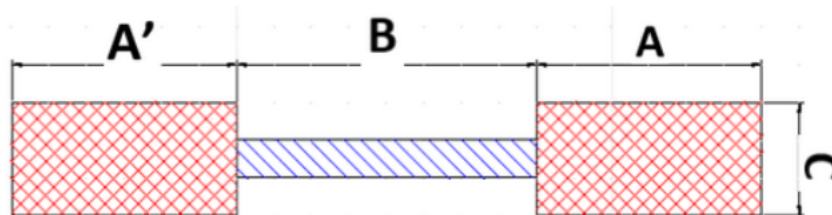
6.5.8 Q-tip

Medidas máximas:

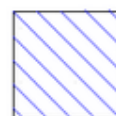
$$A \leq 60 \text{ cm} \quad B \leq 80 \text{ cm} \quad C \leq 15 \text{ cm}$$

Reglas especiales:

- Solo serán válidos los impactos si el arma se sujeta con ambas manos, estando ambas en la zona central.



Zona acolchada,
Punto válido



Zona acolchada,
Punto no válido

6.6 Armas de Cadena

6.6.1 Mangual

Medidas máximas:

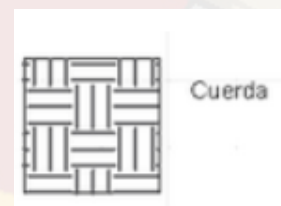
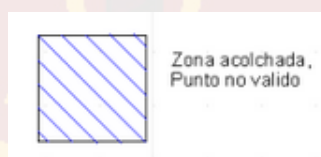
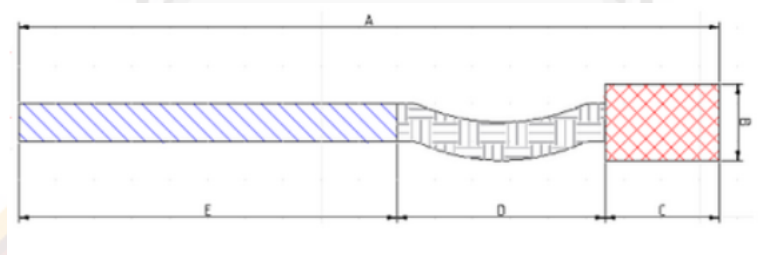
$$A \leq 90 \text{ cm}$$

$$B \leq 20 \text{ cm}$$

$$C \leq 20 \text{ cm}$$

$$D \leq 40 \text{ cm}$$

$$E \leq 50 \text{ cm}$$



6.6.2 Mayal

Medidas máximas:

$$A \leq 180 \text{ cm}$$

$$B \leq 20 \text{ cm}$$

$$C \leq 20 \text{ cm}$$

$$D \leq 20 \text{ cm}$$

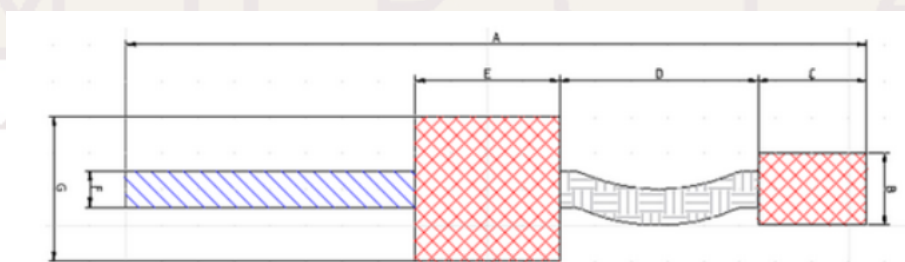
$$E \leq 30 \text{ cm}$$

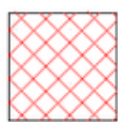
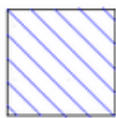
$$F \leq 15 \text{ cm}$$

$$G \leq 30 \text{ cm}$$

Reglas especiales:

- Solo serán válidos los impactos si el arma se sujeta con ambas manos.



Zona acolchada,
Punto válidoZona acolchada,
Punto no válido

Cuerda

6.7 Arrojadizas

Reglas especiales:

- No se puede recoger armas ya lanzadas.
- Si un arma arrojadiza golpea a un contrincante después de golpear el suelo, obstáculos, algún arma o escudo, el punto no será válido.
- No pueden tener alma.
- Tienen que ser visibles.
- Tienen que estar contenidas en un cilindro de 30 cm de diámetro y altura.

6.8 Armas a Distancia

Potencia máxima: 28 lb

Distancia de seguridad: 3 m.

Reglas especiales:

- Las puntas de las flechas o virotes deberán tener al menos 3 cm de grosor y 5 cm de diámetro, usando evidentemente material blando. Además, deberán tener un tope rígido para que la varilla no atravesase la protección, tal como un tapón.
- Las armas a distancia no pueden disparar más de 1 proyectil a la vez.
- No se puede recoger proyectiles ya disparados para volverse a disparar.
- Las armas a distancia no pueden tener cargador automático.
- No se puede usar los proyectiles o el arma a distancia cuerpo a cuerpo.
- Solo será un impacto válido si el proyectil impacta con una zona acolchada.
- Si el proyectil golpea a un oponente después de golpear el suelo, obstáculos, algún arma o escudo, el punto no será válido.
- El arma deberá empezar la ronda/combate descargada.

6.9 Escudos

Para limitar el tamaño de los escudos se tendrá en cuenta dos cosas:

- El área límite del escudo está calculada con formas básicas.
- La distancia máxima entre dos puntos del borde del escudo .

6.9.1 Escudo pequeño

Área $\leq 0,125 \text{ m}^2$

Distancia $\leq 0,6 \text{ m}$

6.9.2 Escudos medianos

Área $\leq 0,35 \text{ m}^2$

Distancia $\leq 1 \text{ m}$

6.9.3 Escudos grandes

Área $\leq 0,5 \text{ m}^2$

Distancia $\leq 1,2 \text{ m}$

7 Modalidades

7.1 Arma de media mano

Deben cumplir lo descrito en el Apartado 6.2.

7.2 Arma de mano

Deben cumplir lo descrito en el Apartado 6.3.

7.3 Armas de mano y escudo

Deben cumplir lo descrito en el Apartado 6.3. y en el 6.9 (tamaños Pequeño o Mediano).

7.4 Duales

Ambas réplicas deben cumplir lo descrito en el Apartado 6.3. La suma de la Longitud de las 2 réplicas no puede exceder los 180 cm.

7.5 Arma a dos manos

Deben cumplir lo descrito en el Apartado 6.4. o 6.5.

7.6 Categoría abierta

Se podrá usar cualquier de las Armas descritas en el Apartado 6. También estará disponible la Opción de Duales (7.4.)

8 Arbitraje

Esta sección cubre el papel del árbitro, las responsabilidades y el procedimiento para las decisiones durante el juego.

8.1 Rol del Árbitro

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 hacer los debidos Test de Seguridad, 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.

8.2 Vocabulario/ Indicaciones

Los árbitros harán gestos y dirán palabras específicas para arbitrar un combate de la forma más fluida posible, estos son los diferentes gestos y palabras.

- **¡Alto!:** Cuando un árbitro grite esta palabra, el combate en el que se encuentre debe detenerse de inmediato. Se usa para detener el combate por accidente, falta u otras circunstancias. El árbitro levantará un brazo en recto con la palma abierta mientras grita “¡Alto!”.



- **Adelante:** Al comenzar cada ronda los árbitros se aseguran de que los combatientes estén preparados y empezarán a combatir cuando el árbitro diga adelante. El árbitro alzará ambos brazos en horizontal mientras los competidores se preparan y moverá los brazos hasta juntarlos frente al cuerpo cuando considere que están preparados.



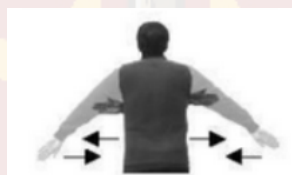
- **Punto:** Cuando se produzca un impacto el árbitro debe señalar al combatiente que lo ha logrado, diciendo en voz alta “Punto”. El árbitro levantará un brazo en lateral o un banderín de color, hacia el lado del competidor que ha marcado el punto.



- **Dobles:** Cuando los árbitros entiendan que el punto ha sido simultáneo, se indicará señalando a ambos combatientes, diciendo en voz alta “Dobles”. El árbitro levantará ambos brazos en lateral o banderines de color, hacia ambos lados.



- **No he visto nada:** Cuando otro de los árbitros diga punto, dobles o pare el combate, si un árbitro no ha visto punto o motivos para parar el combate deberá mover ambos brazos horizontalmente a ambos lados del cuerpo.



- **Falta:** Cuando un árbitro vea que se ha cometido una falta, detendrá el combate con la orden “¡Alto!”, procederá a señalar al competidor que ha cometido la falta y cruzará los brazos en ‘X’ mientras dice en voz alta el tipo de falta.

8.3 Test de Seguridad

A la hora de realizar el Test de Seguridad a las réplicas hay que tener en cuenta lo siguiente:

- La desviación total de la medida máxima establecida para cualquier simulador o escudo deberá ser inferior al 1%.
- Se puede permitir una desviación inferior al 1% respecto a las medidas máximas de las réplicas y escudos.

- Para evitar que las réplicas flecten demasiado y produzcan efecto látigo, se permite un flecte máximo del 10% de la longitud total de la misma. Para medir esto, se sujetará la réplica 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 réplica que supere este porcentaje se considerará NO apta.

8.3.1 Espadas

- Comprobar las medidas mínimas y máximas de la espada, así como el ancho requerido desde el alma.
- 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.
- 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.
- 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 simulador. 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.
- Comprobar la guarda. 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.
- Comprobar el pomo. El pomo debe recubrir el extremo posterior de la espada, de forma que el alma no quede expuesta en su extremo. 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.

8.3.2 Hachas, Martillos y Mazas

- Comprobar las medidas mínimas y máximas del hacha, maza o martillo, si no se cumplen, no se permitirán.

- 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 réplica 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.
- 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.
- 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 otro simulador 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.

8.3.3 A dos manos

Los principios de seguridad de espadas, hachas, mazas y martillos rigen del mismo modo para las réplicas de estos tipos dentro de la categoría de 2 manos. La diferencia que debemos tener en cuenta es la correspondiente a las medidas.

- Comprobar las medidas mínimas y máximas de la espada a dos manos. Los simuladores que no cumplan alguno de estos requisitos NO se consideran reglamentarias.
- Comprobar las medidas mínimas y máximas del hacha, maza o martillo a dos manos. Las réplicas que no cumplan alguno de estos requisitos NO se consideran reglamentarias.
- Además, el mango debe estar completamente recubierto de coquilla, que no puede estar rasgada o deteriorada. Puede estar recubierta con cinta de carro-cero, cinta aislante o cinta americana, pero en la cantidad mínima para que el acolchado se mantenga. En caso contrario esta réplica NO es segura.

8.3.4 Lanzas y Armas de Asta

- Comprobar las medidas mínimas y máximas de la lanza. Las réplicas que no cumplan alguno de estos requisitos NO se consideran reglamentarias.
- Comprobar la marca señalada en la réplica si es a dos manos.

- Comprobar el pomo. El pomo debe recubrir el extremo posterior del simulador, de forma que el alma no quede expuesta en su extremo. Si la parte posterior de la réplica no está acolchada, es demasiado grande o puede causar daños en caso de golpe accidental, la consideraremos NO segura.
- Comprobar el asta. 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 réplica NO es segura.
- 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 esta réplica NO es segura.

8.3.5 Bastón

- **Comprobar las medidas:** El bastón debe cumplir con las medidas mínimas y máximas estipuladas en las reglas. Si el bastón excede estas medidas, se considerará *NO reglamentario*.
- **Comprobar el acolchado y puntas:** El bastón no debe tener puntas ni bordes rígidos o cortantes. Tampoco debe tener exceso de capas de cinta americana. Las zonas de impacto deben estar fabricadas con un material acolchado y deformable, como gomaespuma, esterilla de camping o caucho esponjoso. Las puntas deben ser totalmente deformables y blandas, sin rasgar ni cortar. Deben ser redondeadas, sin aristas. Para comprobar la seguridad, golpearemos la parte interior de nuestro brazo; si las zonas de impacto están duras o causan daño, la réplica se considerará *NO segura*.
- **Comprobar la zona de agarre:** La zona de agarre debe estar completamente recubierta con espuma, que no puede estar rasgada o deteriorada. Puede estar recubierta con cinta de carroceros, cinta aislante o cinta americana, pero solo en la cantidad mínima para mantener el acolchado. Si no se cumple este requisito, la réplica será considerada *NO segura*.

8.3.6 Arrojadizas

- **Comprobar el tamaño:** La réplica arrojadiza debe cumplir con el tamaño estipulado en las reglas generales y en las normas de construcción. Si no lo cumple, se considerará *NO reglamentaria*.
- **Comprobar el alma:** Los simuladores arrojadizos pequeños no deben tener alma rígida de ningún tipo.
- **Comprobar el acolchado:** Es importante que toda la réplica arrojadiza esté correctamente acolchada, especialmente en la punta y el extremo opuesto.

- **Comprobar la punta:** La punta no debe tener ningún tipo de alma ni elementos rígidos en su interior. Debe ser capaz de doblarse en caso de impacto y no debe tener puntas ni elementos cortantes que puedan causar rasgaduras, cortes o heridas. Si la punta no cumple estos requisitos o presenta indicios de ser peligrosa, se considerará *NO segura*.

8.3.7 Arco y Flechas

- **Comprobar la cuerda:** La cuerda del arco debe estar en buen estado, sin rasgones ni cortes que puedan provocarle roturas. Los nudos en los extremos deben estar firmemente realizados. Si la cuerda está deteriorada o puede soltarse, el arco se considerará *NO seguro*.
- **Comprobar extremos y agarres de la cuerda:** Los puntos de sujeción de la cuerda en el arco deben estar en perfecto estado, sin cortes, rasguños, grietas ni roturas. La cuerda debe quedar bien fijada, sin posibilidad de soltarse. Si estos puntos están dañados o son endebles, el arco se considerará *NO seguro*.
- **Comprobar el cuerpo del arco:** El cuerpo del arco debe estar en buen estado, sin dobleces, grietas, rasgaduras ni cortes. Debe poder curvarse correctamente y soportar la tensión de la cuerda. Si presenta cualquiera de estos problemas, se considerará *NO seguro*.
- **Comprobar la potencia del arco:** Usando un dinamómetro, el propietario debe tensar el arco para comprobar su potencia. Si supera las 28 libras, se considerará demasiado potente y *NO seguro*.
- **Comprobar la cabeza de las flechas:** La cabeza de las flechas debe estar correctamente acolchada, con un diámetro mínimo de 5 cm y una distancia de al menos 3 cm desde la terminación del mástil hasta el extremo del acolchado. No debe tener punta en ninguna parte, y el mástil debe tener un tope (cuero laminado, taco de madera, tapón...) para evitar que golpee directamente en caso de fallo del acolchado. Si la cabeza presenta indicios de peligro, se considerará *NO segura*.
- **Comprobar el mástil de las flechas:** El mástil debe estar en perfecto estado, sin roturas ni grietas. Si el mástil presenta signos de posible rotura, se considerará *NO segura*.
- **Comprobar la pluma y el culatín de las flechas:** Ambos elementos deben estar bien adheridos al mástil de la flecha, sin cortes, grietas ni roturas. Si están dañados, la flecha podría desviarse o rebotar, y se considerará *NO segura*.

8.3.8 Escudos

- **Comprobar el tamaño:** El escudo debe cumplir con el tamaño estipulado en las reglas generales y en las normas de construcción. Si no lo cumple, se considerará *NO reglamentario*.

- **Comprobar el alma:** El alma del escudo no puede ser metálica ni tener puntas o elementos cortantes. Debe ser ligeramente flexible. Si el alma es metálica o presenta puntas o bordes cortantes, el escudo se considerará *NO seguro*.
- **Comprobar el frontal:** El frontal del escudo no debe tener elementos rígidos, cortantes ni puntas. Si tiene elementos decorativos, deben estar fabricados con materiales acolchados y blandos. Además, debe tener al menos una capa de material acolchado y deformable que cubra el alma. Si no cumple con estos requisitos, se considerará *NO seguro*.
- **Comprobar el borde:** El borde del escudo debe estar correctamente acolchado, con al menos 1 cm de acolchado entre el alma y el borde exterior. No debe tener bordes rígidos ni cortantes. Si el borde no está correctamente acolchado o tiene elementos peligrosos, se considerará *NO seguro*.
- **Comprobar los agarres:** Los agarres deben estar firmemente sujetos al alma y permitir sujetar el escudo sin riesgo de cortes o heridas. Si los agarres están rotos, sueltos o deteriorados, o si son demasiado grandes, el escudo se considerará *NO seguro*.
- **Comprobar la parte interior:** El interior del escudo no debe tener bordes afilados ni puntas. Es recomendable que esté acolchado, pero no es estrictamente necesario. Si presenta elementos que puedan herir al combatiente, se considerará *NO seguro*.

SOFTCOMBAT
MURCIA
CLUB DEPORTIVO