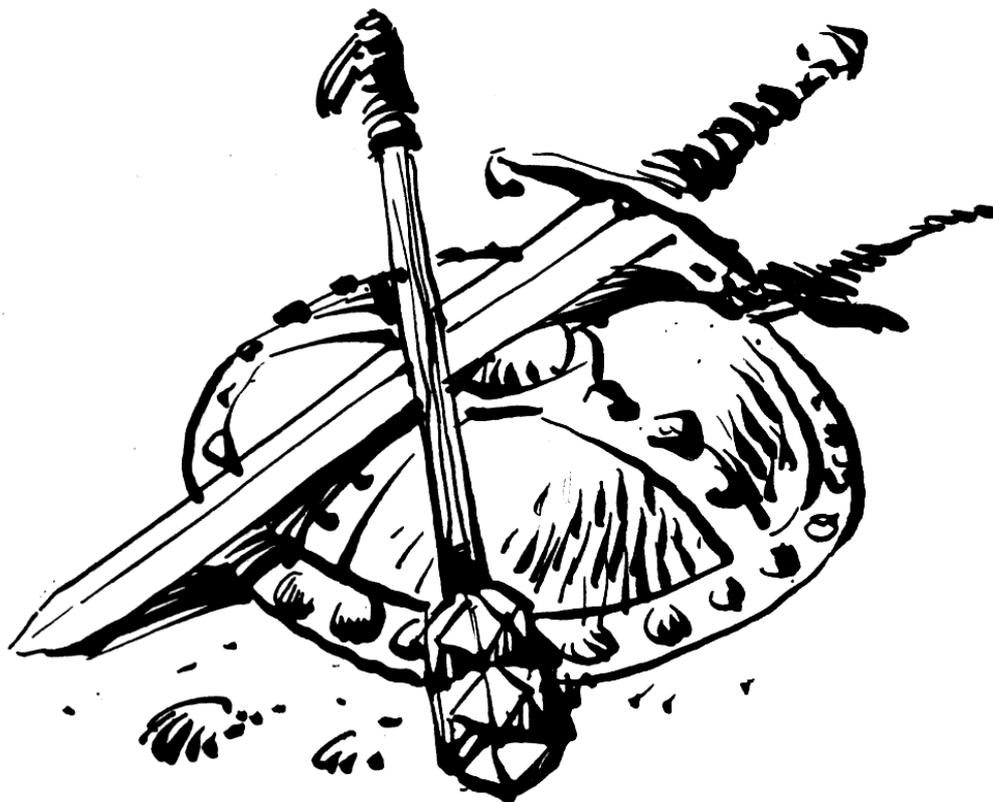


Manual de Softcombat

Redactado por:
el concilio de herreros



Versión 2.6

Enero 2013

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.

Versión 2.6



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. El Concilio de Herreros
2. Reglamento de softcombat
3. Duelo de arqueros
4. Formatos de torneo
5. Cómo organizar un torneo
6. Ranking nacional
7. Normas de construcción de equipos
8. Test de seguridad
9. Mantenimiento y cuidado de los equipos
10. Utilización de equipos de marcas comerciales
11. Elementos de protección personal
12. Requisitos para Juez del Concilio de Herreros
13. Guía de arbitraje

1. El Concilio de Herreros

El *Concilio de Herreros* es una agrupación de asociaciones y grupos para la promoción del softcombat y su reconocimiento como práctica deportiva.

Entre las distintas iniciativas se encuentra la creación de un reglamento unificado, sencillo y de fácil aplicación para la realización de competiciones deportivas de softcombat.

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 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

Suscriben este reglamento:

A.C. Forjadores (Amorebieta, Bizkaia)

A.C. Kontu kontari (Mungia, Bizkaia)

A.C. Dado de dragón (Zaragoza)

A.J. de Rol Tramuntana (Lleida)

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

A.C. Softcombat Arena (Madrid)

A.J. Dreamland (Salamanca)

A.C. Guardia Helmántica (Salamanca)

A.C. Softcombat Zaragoza (Zaragoza)

La Hermandad Defias (Madrid)

Raynex, la fragua de gomaespuma (Valencia)

Versus (Valencia)

2. Reglamento de softcombat

2.1 Introducción

Este reglamento reúne las reglas y la experiencia aplicada en los diferentes eventos y torneos de softcombat que las asociaciones pertenecientes al *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.

2.2 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 inflingir 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 eliminarle. 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.

2.3 Equipos y seguridad

2. Las armas y armaduras que se utilicen deberán cumplir, cómo mínimo, las normas de seguridad detalladas en los Capítulos 7 y 8. 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 entran en contacto directo con el adversario (filos, puntas, etc...) como las que podrían producir daños por accidente (pomos, astas, guardas, etc...).
4. Todas las armas, escudos y armaduras deberán pasar un test de seguridad a cargo de los jueces, antes de poder utilizarlas durante el torneo (v. Capítulo 8).
5. Se recomienda a todos los participantes que prueben a usar un guante en la mano del arma, notarán menos los golpes en esa mano (que se suelen producir, aunque no causen daño), y reduce el rozamiento con el arma. Lo mismo, respecto al roce, es aplicable a la mano del escudo.
6. Así mismo, se recomienda con insistencia que los combatientes no lleven gafas graduadas en los combates. Hemos constatado que son un peligro para el que las lleva porque pueden salir volando o romperse en movimientos bruscos. Sin embargo, si recomendamos el uso de gafas de seguridad (v. Capítulo 11).
7. En ningún caso se permite el contacto físico entre jugadores. Igualmente tampoco se permite empujar o embestir con el escudo o al escudo.

2.4 Impactos y puntuación

8. Todos los impactos deben ser marcados, no debe golpearse con fuerza, o en su caso, debe frenarse el golpe antes de llegar al oponente.
9. Las zonas válidas con las que las armas pueden impactar al oponente se definen en el Capítulo 7 y pueden variar según el tipo de arma.
10. 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. No está

permitido ningún tipo de presa o agarre de las ropas, armas o escudo del oponente.

11. El contacto físico está totalmente prohibido durante los combates.
12. Los impactos en la cabeza están prohibidos.
13. Los impactos en la ropa se consideran válidos.
14. Un impacto que golpee 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.
15. Cada impacto causado cuenta como un punto a favor.
16. 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.
17. 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. La línea que delimita la arena se considera fuera.
18. Gana el combate el primer combatiente que marca 5 puntos a su oponente. Se obtiene un punto cada vez que se impacta en una zona válida del oponente.
19. No se permite golpear con fuerza, en caso de hacerlo, el combatiente será penalizado (*Brutalidad*).
20. Se consideran impactos simultáneos aquellos en los que los dos oponentes se impactan de forma simultánea y no es posible determinar quien ha golpeado en primer lugar y por tanto quien obtiene el punto. En estos casos el punto se considera *Simultáneo* y no se contabiliza para ninguno de los dos oponentes. Si los jueces del combate tienen dudas sobre si el impacto ha sido simultáneo o no, se considerará *Simultáneo*.
21. 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.
22. Antes de reanudar el combate tras la realización de un punto, deberá darse un paso atrás. Los combatientes podrán reubicarse en la arena y deberán indicar a su oponente que se encuentran listos para comenzar el combate, mediante un saludo o gesto (Ej. Un leve choque de espadas).
23. 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.
24. Si los árbitros necesitasen detener el combate por accidente u otras circunstancias, deberán gritar *Alto!* levantando al menos uno de los brazos, de forma que todos los participantes puedan verles y oírles. Cuando un juez grite esta palabra, el combate en el que se encuentre debe detenerse de inmediato.
25. En cualquier momento, un combatiente puede *Conceder* el punto o el combate a su oponente, indicándoselo a los jueces del combate.
26. *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.
27. 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)

2.5 Infracciones y sanciones

28. Distinguiremos 3 tipos de infracciones: falta leve, falta grave y falta muy grave.
29. Es labor de los jueces del combate indicar cuando se comente cualquiera de estas faltas y que 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.
30. Es labor de la organización del torneo notificar las infracciones cometidas por cada jugador al *Concilio de Herreros* para que conste y surta los efectos correspondientes.

31. Antes de penar con una falta leve, los árbitros podrán dar un único *Aviso* a cualquiera de los combatientes infractores.
32. Se considera *Falta leve*:
- ✘ Incurrir en *Brutalidad* de forma no intencionada.
 - ✘ Golpe accidental en la 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 de torneo de forma no intencionada.
33. Se considera *Falta grave*:
- ✘ Acumulación de 3 faltas leves.
 - ✘ Incurrir en *Brutalidad* de forma intencionada.
 - ✘ Golpe intencionado en la cabeza.
 - ✘ Golpe intencionado en la entrepierna.
 - ✘ Arrojar las armas al oponente o al arbitro.
 - ✘ Insultar intencionadamente al arbitro o al oponente.
 - ✘ Ignorar las decisiones y sanciones de los jueces u organización.
 - ✘ Golpe físico accidental.
34. Obtener una *Falta grave* supone la perdida 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*.
35. 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 arbitro.
36. Incurrir en una *Falta muy grave* supondrá la expulsión inmediata e irrevocable del torneo en curso, además de la perdida inmediata del combate en curso (igual que con una falta grave). El combatiente sancionado recibirá solamente una penalización de -5 puntos en el *Ranking nacional del Concilio de Herreros*. Esta penalización no se acumula a las penalizaciones recibidas por cometer faltas leves.²

2.6 Jueces y arena

37. Cada arena contará al menos con un juez y las finales contarán con al menos dos jueces. Además habrá un juez de mesa que llevará el registro de los resultados de los combates y de la competición en general. Se recomienda que cada arena cuente con dos jueces, especialmente en los combates con arma y escudo y con dos armas.
38. Los jueces serán los encargados de contar los puntos, comunicar los resultados al juez de mesa y aplicar cualquier sanción que fuera necesaria.

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

² Si un combatiente recibe 1 *Falta grave*, al final del torneo tendrá una penalización de -2 puntos; si recibe 2 *Faltas graves* se considera que ha recibido 1 *Falta muy grave*, por acumulación de faltas graves, por lo que al final del torneo recibirá una penalización de -5 puntos; si recibe 1 *Falta grave*, y después 1 *Falta muy grave*, la segunda falta es la de mayor rango y debe aplicarse la penalización de mayor rango, por lo que al final del torneo sólo recibirá una penalización de -5 puntos en el *Ranking nacional*.

39. El juez debe indicar el resultado de cada impacto, levantando la mano correspondiente al jugador que obtiene el punto, gritando *Punto* y cantando el resultado del combate hasta el momento.
40. Las decisiones de los jueces son inapelables.
41. La arena será un círculo de 6 metros de diámetro, en cuyo interior habrá otro círculo de 4 metros de diámetro. Salir del círculo exterior se considera un impacto. El círculo interior sólo sirve para indicar a los jugadores que se aproximan a la parte exterior de la arena.
42. La organización del torneo deberá asegurar un arbitraje correcto, limpio y según este reglamento. Así mismo, deberán solventar cualquier duda que pudiera surgir a los jueces.

2.7 Categorías de torneo

43. 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.
44. 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 7, apartado 7.3).
45. 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 7). La organización deberá informar si alguna de estas combinaciones no es válida en el torneo o indicar si una de ellas es obligatoria.
46. 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 7).
47. 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 7).
48. La categoría *Libre* permite a los participantes enfrentarse entre sí con cualquier combinación de armas. Para esta categoría recomendamos que el torneo se desarrolle por eliminatoria simple. Esta categoría es opcional.
49. 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.

2.8 Formatos de torneo

50. El torneo se desarrollará a lo largo de un día, y debe comprender al menos una categoría de las indicadas en el apartado anterior. La categoría *Libre* es opcional y no cuenta a este efecto.
51. Los formatos de torneo pueden ser los siguientes: liguilla, eliminatorias y liguilla con top. Antes de comenzar el torneo deberá explicarse en que consistirá. Recomendamos el formato de torneo de liguilla y top. Cada categoría debe desarrollarse como torneo independiente. (v. Capítulo 4).
52. La liguilla comprenderá un mínimo de 4 combates y se realizará siguiendo un formato suizo. Los mejor clasificados una vez concluida la liguilla, pasarán al top, que puede ser de 4, 8 o 16 finalistas, dependiendo del número de participantes de la categoría. (v. Capítulo 4).
53. El top se resolverá por eliminatorias, hasta obtener un vencedor, y poder ordenar los demás clasificados según esta nueva clasificación. Las eliminatorias se decidirán a un solo combate, que cumplirá con todas las demás normas del torneo. Los torneos por eliminatorias se resuelven del mismo modo. (v. Capítulo 4).
54. Los torneos podrán ser puntuables para el ranking nacional del *Concilio de Herreros* si cumplen con los requisitos indicados para ello. (v. Capítulo 5).

2.9 Recomendaciones y consejos

55. Los organizadores del torneo pueden variar algunas de las normas aquí explicadas. Informando de

estas variaciones antes de comenzar ningún enfrentamiento.

56. 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...
57. La organización se reserva el derecho a cobrar inscripción a los participantes en el torneo.
58. Al menos el vencedor de cada categoría debe recibir algún tipo de premio o diploma conmemorativo.
59. Recuerda que lo más importante es divertirse.

3. Duelo de arqueros

Los *Duelos de arqueros* son una categoría especial en la que los duelistas utilizan arcos de softcombat, tres flechas, y una espada corta o daga una vez que se quedan sin flechas. Esta modalidad de torneo requiere de un espacio abierto amplio, por lo que no puede incluirse dentro de cualquier torneo.

Para realizar un duelo de arqueros, lo primero que necesitamos es un espacio amplio y abierto, del tamaño de un campo de baloncesto o futbito. Cada participante debe coger un arco y tres flechas que cumplan con la normativa de seguridad del *Concilio de herreros* (v. Capítulo 8). Además, también deberán portar una daga o espada corta que cumpla la misma normativa.

Al comienzo del duelo cada uno de los combatientes se colocará en uno de los extremos del campo de duelo, y podrá tener una flecha colocada en el arco, pero no podrá tener el arco tensado. Las otras flechas y la daga deberá llevarlas encima, en un carcaj, en la mano, en una funda o con el sistema que desee.

A la señal del arbitro ambos combatientes podrán comenzar a disparar las flechas. Cada impacto de una flecha causa 2 puntos al oponente. Los impactos de la daga causan 1 punto. El primer combatiente que cause 5 puntos a su oponente gana el combate.

Las flechas disparadas por uno mismo o por el oponente no pueden recuperarse, sólo pueden utilizarse una vez. Cuando un combatiente se quede sin sus tres flechas, tendrá que utilizar la daga o espada corta. No puede utilizarse el arco para defenderse del arma corta del oponente, ni se puede atacar con él. No puede utilizarse el arma corta para desviar las flechas.

Se consideran impactos válidos para las flechas todos los causados en el cuerpo, ropa y arco, excepto cuello y cabeza.

Como regla opcional, los combatientes comenzarán el duelo sin el arma corta, que deberá quedarse en el punto de inicio de cada jugador, de modo que cuando se queden sin flechas tendrán que acudir a por el arma corta para proseguir el duelo. Esta variante de juego impide que se golpeen los arcos con las armas cortas y de este modo se dañen.

Durante la realización de un duelo de arqueros, y durante el uso de arcos en general, deben respetarse escrupulosamente las normas de seguridad de los mismos (ver Capítulo 8):

- ✂ Nunca disparar a menos de 3 metros.
- ✂ Nunca golpear un arco tensado o la flecha colocada en un arco tensado.
- ✂ Debe destensarse el arco cuando vaya a recibirse un ataque cuerpo a cuerpo.

Nunca debe molestarse a quienes están utilizando el arco.

4. Formatos de torneo

En el Capítulo 2 se indican los distintos formatos de torneo que podemos utilizar en softcombat: liguilla, eliminatorias y liguilla con top. En las siguientes líneas explicaremos en que consisten estas modalidades de torneo.

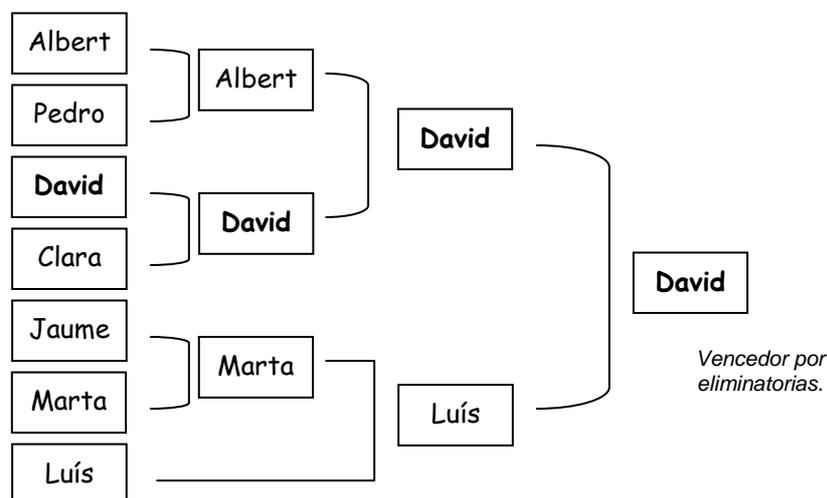
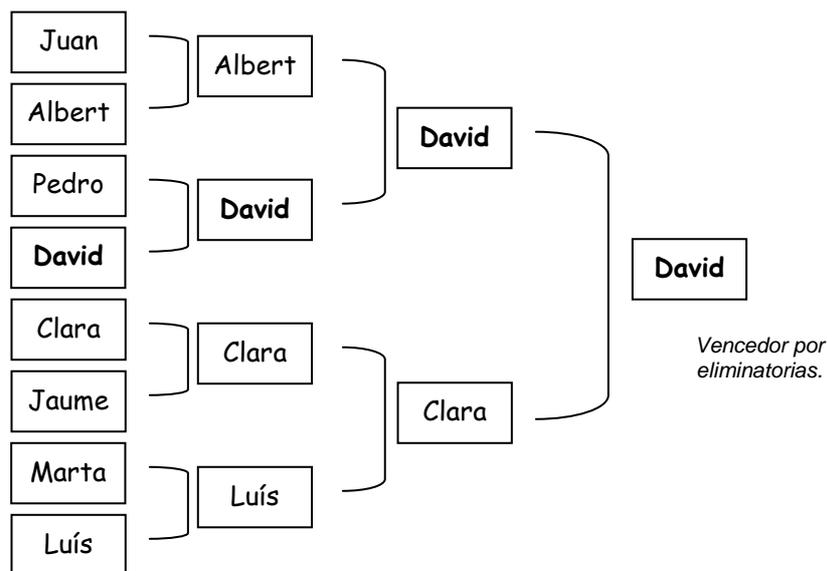
4.1 Torneo por eliminatoria simple

En este formato de torneo, los combatientes se enfrentan entre si en un único combate, quedando eliminado el perdedor y pasando el vencedor a la siguiente ronda. En este torneo los participantes se emparejan cada ronda, siguiendo un formato de árbol, hasta que sólo quedan dos competidores y se proclama el vencedor. El árbol se elabora con un número de participantes determinado 8, 16, 32, 64...

Puede darse el caso de que no dispongamos de un número de participantes que nos permita hacer un árbol exacto. En estos casos, elaboraremos el diagrama de árbol acorde al número de combatientes, por lo que algunos de ellos realizarán algún combate más, hasta que lleguemos a una ronda en la que el número de combatientes sea uno de los citados anteriormente.

Los participantes deben asignarse inicialmente al azar. Como variante, las eliminatorias se pueden resolver a 2 ó 3 combates.

Mostramos un ejemplo de 8 participantes y otro de 7.



4.2 Torneo por liguilla suiza

En este formato de torneo los combatientes disputan todos 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*), pero en caso de empate a puntos con otros participantes, pierden el puesto, es decir, tiene prioridad una victoria sobre un *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 luchado entre sí, la liguilla finalizará y podrá proclamarse al vencedor.

Si a la hora de establecer la clasificación dos o más oponentes se encuentran empatados, deberá sumarse los puntos que hayan realizado en todos sus combates (los jugadores que reciben un *Bye* han causado 1 punto por no tener oponente) y los jugadores con más puntos quedarán en primer lugar. Si el empate permanece, deben sumarse los puntos que cada jugador ha recibido, y los combatientes con menos puntos recibidos quedarán en primer lugar.

4.3 Torneo por liguilla con top

Lo más recomendable es realizar un torneo en este formato. Este formato de torneo consiste en realizar primero una liguilla tal como se ha indicado en el apartado anterior, y una vez finalizadas las rondas, realizar unos play-off con los primeros 4, 8... participantes.

Para realizar el play-off emparejaremos a los 4 mejores tal que 1-3 y 2-4; si tenemos 8 finalistas los emparejaremos tal que 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, hasta proclamar al vencedor. En caso necesario podemos resolver los combates necesarios para establecer la clasificación de todos los participantes.

5. 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 comencéis a prepararlo, más sencillo será y menos contratiempos tendréis.
2. **Elegir fechas.** Debes elegir un día para realizar el torneo. Es preferible un sábado. En la medida de lo posible elige 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 como vamos a realizar el torneo, si será por eliminatorias, por liguilla o por liguilla con top. 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 traerse 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 si 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 si, 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 numero 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.

6. Ranking nacional

Desde el *Concilio de Herreros* 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 al *Concilio de Herreros*.
- ✘ La organización debe contar con al menos un juez “en activo” que valide los resultados y valide el acta del torneo (ver Capítulo 6).
- ✘ La puntuabilidad del torneo debe solicitarse previamente al *Concilio de Herreros*, explicando brevemente el formato del torneo y sus características.
- ✘ El torneo deberá contar con un mínimo de 8 participantes.

7. Normas de construcción de equipos

7.0 Introducción

Las diferentes armas, escudos y armaduras 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 que medidas y materiales deben respetarse en la fabricación de estos equipos, además de indicar que tipos de armas, escudos y armaduras 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.

7.1 Reglas generales

7.1.1 Metal prohibido.

Queda totalmente prohibido el uso de piezas metálicas en la fabricación de equipos de softcombat. No puede utilizarse para elaborar el alma ni como elemento de refuerzo.

Sólo se permite el uso de elementos metálicos para el equilibrado del arma y 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.

Ejm. En una espada de 100cm., con filo de 80cm. 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 20cm.), y 25cm. representan el 25% del total del arma.

7.1.2 Desviación total máxima 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 permite una desviación máxima del 1% respecto a las medias máximas de las armas y escudos. Esto quiere decir que las armas cuya longitud máxima es de 105cm. podrán tener hasta 106cm., mientras que las armas que pueden medir un máximo de 130cm. podrán medir hasta 131'3cm.

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.

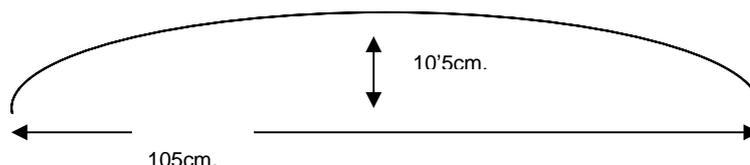
7.1.3 Flecte máximo 10% y efecto látigo.

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 considera NO apta y no podrá utilizarse en

competiciones ni eventos del *Concilio de Herrerros*.



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

7.1.4 Fraude de ley³.

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

7.2 Armas Cortas

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

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

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

7.3 Armas a una mano

Aquí encontramos espadas, hachas, mazas. Requiere 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 el filo 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 105cm., teniendo el filo un máximo de 80cm. El ancho mínimo del filo será de 5cm. 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 5cm.

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

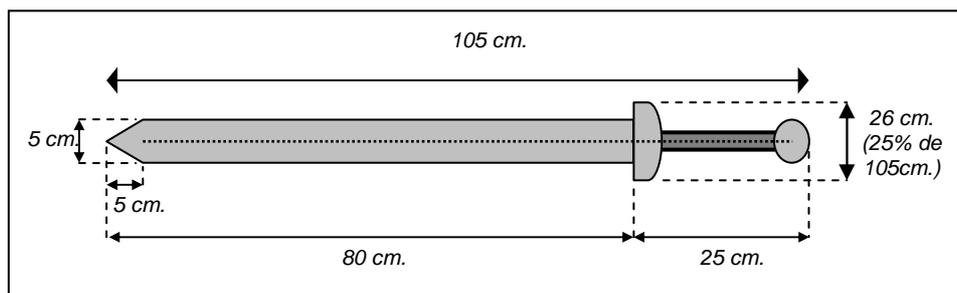
7.3.1 Espadas:

- ✂ 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 quedara cubierta por la mano.
- ✂ Para fabricar espadas, deberá utilizarse PVC (diámetro mínimo 20mm.) o fibra de vidrio (diámetro mínimo 8mm.) para el alma, y esterilla de camping, caucho esponjoso o materiales similares para el filo, guarda y pomo.

³ Se considera *Fraude de ley* aprovecharse en beneficio propio de aquellos aspectos no contemplados en las reglas o con una redacción confusa.

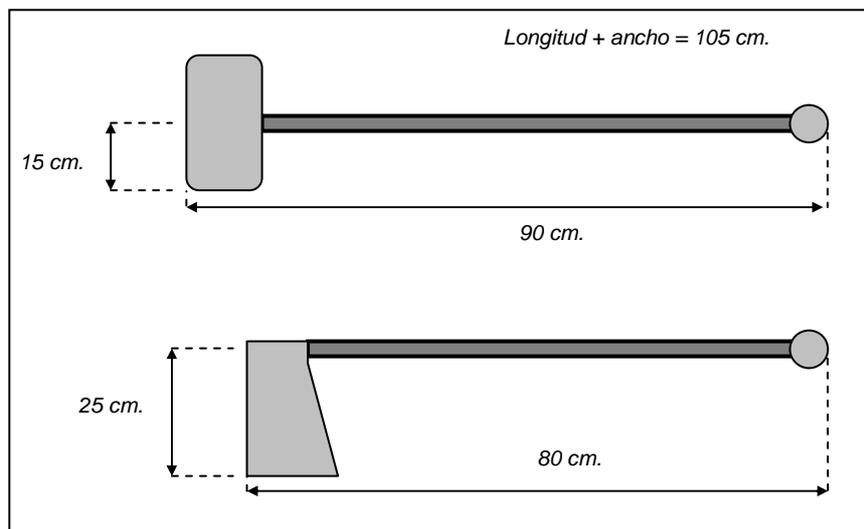
- ✘ Es posible que con objeto de dar rigidez a la guarda se utilicen en ella materiales semirrígidos como cartón y materiales similares, de ser así la esterilla deberá sobresalir al menos 1cm. por todos los bordes del material empleado.
- ✘ La estructura de la espada ha de ser lo suficientemente rígida 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...). Como en el caso de la guarda, este material rígido 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 26cm.).
- ✘ El pomo (extremo posterior) deberá estar adecuadamente acolchado para evitar impactos accidentales que puedan causar daño. Además, no deberá superar una 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.



7.3.2 Hachas y mazas:

- ✘ 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 105cm.
- ✘ La longitud mínima de la hoja o cabeza debe ser de 5cm. Distancia mínima del alma a la punta 3cm. 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 20mm.), varilla de fibra de vidrio (diámetro mínimo 10mm.), 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 PVC 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 una tamaño máximo de 7x7x7.



7.4 Armas a dos manos

Requiere el uso de ambas manos y comprenden mandobles, martillos de guerra 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 todo el filo, cabeza u hoja, respectivamente.

Las espadas a dos manos tendrán una longitud total máxima de 130 cm, pudiendo tener un filo con una longitud máxima de 100 cm. El ancho mínimo del filo 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 130cm.

7.4.1 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 o hachas.
- ✘ El alma de las armas a dos manos estará realizado con tubo de PVC (diámetro 25mm. mínimo), varilla de fibra de vidrio (diámetro 10mm. mínimo), 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 32'5cm.).

7.5 Lanzas y armas de asta

A pesar del largo alcance de las armas de asta y las lanzas, tienen la desventaja de que únicamente cuentan los impactos con la hoja y la punta.

Las armas de asta comprenden lanzas, alabardas, naginatas 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 el filo.

La longitud máxima para las armas de asta es de 250cm., aunque las de 200cm. son más manejables. Las armas de asta que posean cabeza u hoja, 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 250cm (al igual que para las hachas, mazas y martillos).

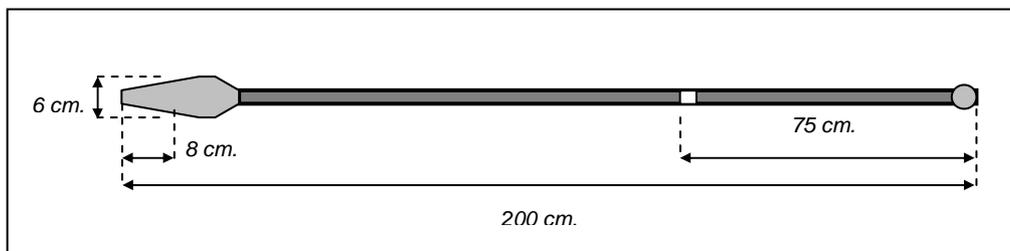
Deberá hacerse una marca a 75cm. del extremo posterior, y siempre debe haber una mano por encima de esa marca.

Las lanzas y armas de asta pueden manejarse con una sola mano, dejando la otra libre para portar un escudo, si mide 200cm. o menos de longitud total. 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.

7.5.1 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 25mm. mínimo), bambú (diámetro mínimo 25mm.), fibra de vidrio (diámetro mínimo 16m.) 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 una tamaño máximo de 7x7x7.
- ✘ La punta u hoja tendrá una longitud máxima de 30cm., con un ancho mínimo de 6cm. y una distancia desde el final del alma hasta la punta de 8 cm.



7.6 Bastón

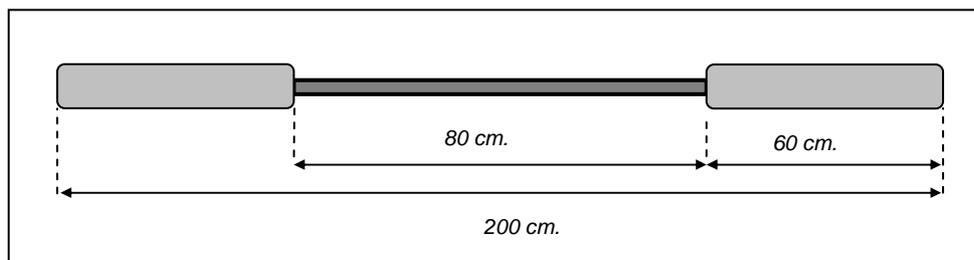
Esta arma tiene la peculiaridad de que se sostiene por la zona central, en lugar de por un extremo. Su longitud máxima será de 200cm.

Las zonas de impacto del bastón serán sus extremos. Cada extremo tendrá una zona de 60 cm. de longitud máxima completamente acolchada, con las que podrá golpear al oponente. La zona central, en la que se sujeta el bastón tendrá una longitud máxima de 80cm.

Desde la punta del alma hasta el final del bastón deberá haber un mínimo de 5cm. ya que se puede golpear con ella.

7.6.1 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 5cm.
- ✘ El alma del bastón estará realizado con un material relativamente flexible, como pueden ser tubo de PVC (diámetro 25mm. mínimo), bambú (diámetro mínimo 25mm.), fibra de vidrio (diámetro mínimo 16m.) u otro material de características similares; y deberá ir cubierta de coquilla o esterilla de camping en su totalidad.



7.7 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 20cm. para las *Pequeñas* y 150cm. para las *Grandes*. 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 personaje puede lanzar armas arrojadizas a un oponente a menos de 3 metros de él.

7.7.1 Armas arrojadizas:

- λ Las armas arrojadizas pequeñas no pueden llevar alma de ningún tipo ni componentes rígidos. El acolchado en estas armas es especialmente importante.
- λ Las armas arrojadizas grandes (jabalinas) podrán tener alma, que estará fabricada con tubo de PVC (diámetro 20mm. máximo) o bambú (diámetro 18 máximo).
- λ La punta debe tener un ancho mínimo de 5cm. y no puede tener punta afilada, para evitar que pueda causar daño en los ojos.
- λ La punta de las armas arrojadizas grandes no deberá tener ningún tipo de alma.
- λ Estas armas no pueden llevar más de una capa de cinta americana que las recubre, incluso es recomendable que no estén cubiertas de cinta americana (pudiendo utilizarse latex, tela u otros materiales blandos similares).
- λ El asta de las armas arrojadizas grandes y el extremo opuesto de las mismas debe estar adecuadamente forrado.
- λ Los principios de seguridad de las lanzas se aplican del mismo modo a las armas arrojadizas grandes.

7.8 Exóticas

Aquí se incluyen armas inusuales, que hayan sido aceptadas previamente por los Jueces. 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.

Del mismo modo, si se fabrican manguales o armas de cadena, en ningún caso deberá utilizarse cuerda, cable metálico o cadena metálica. En todos los casos deberá utilizarse cadena plástica acolchada con coquilla de fontanería o tela anudada.

7.9 Arcos y flechas

En esta categoría 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. Solo 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.

7.9.1 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 más ancho que la punta en torno al cual se enrosque la gomaespuma (o material similar) e impida que la varilla de la flecha atraviese el acolchado. Este puede ser una moneda 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 5cm.
- ✘ La distancia mínima desde el mástil de la flecha hasta el extremo de la cabeza acolchada deberá ser de 3cm.

7.10 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:

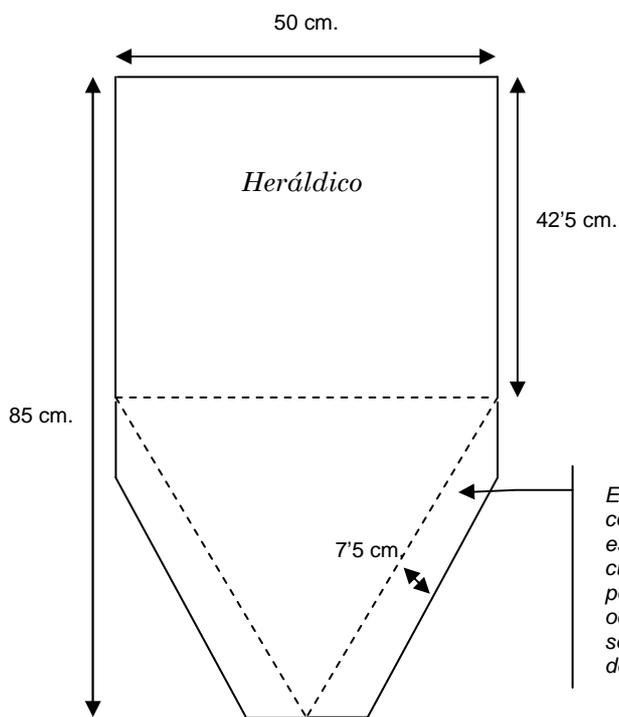
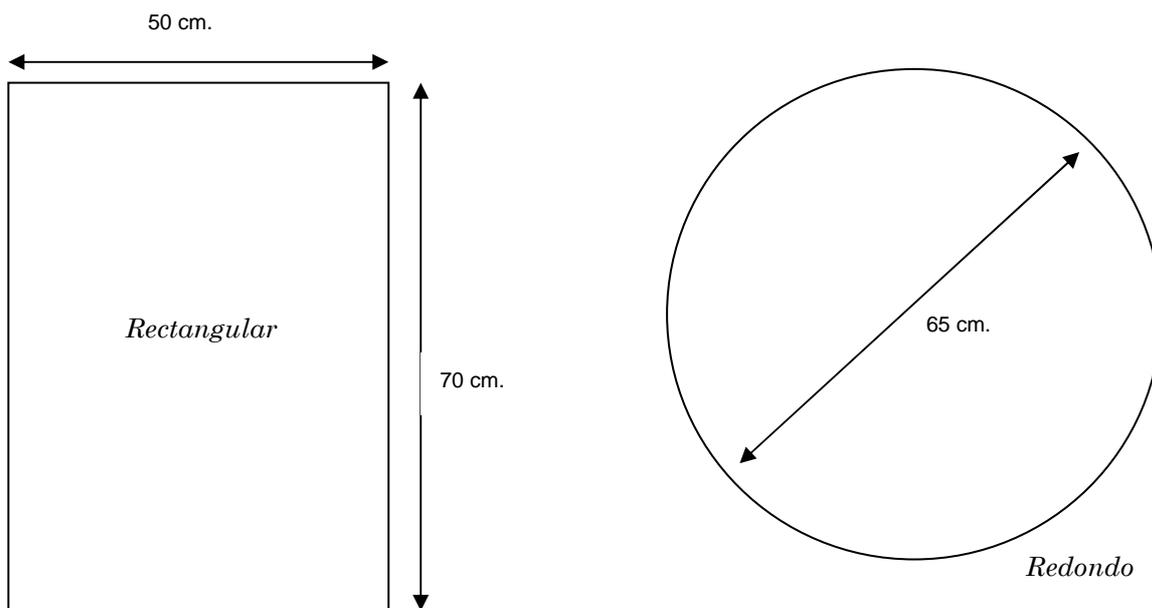
- ✘ *Rectangular*: Debe pasar a través de una plantilla rectangular de 50 x 70 cm.
- ✘ *Redondo*: Debe pasar a través de una plantilla redonda de 65 cm. de diámetro.
- ✘ *Heráldico*: Debe pasar a través de una plantilla poligonal de 50 x 85 cm. con la forma que se indica a continuación, y al menos deben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

7.10.1 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 el aglomerado, la chapa o la madera. Una superficie de cartón resistirá los impactos y si alguien impacta contra el 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.

7.10.2 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.

7.11 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 sistema métrico (centímetros) y en sistema imperial (pulgadas).

$$5\text{cm.} = 2''$$

$$50\text{cm.} = 20''$$

$$60\text{cm.} = 24''$$

$$70\text{cm.} = 28''$$

$$85\text{cm.} = 34''$$

$$105\text{cm.} = 42''$$

$$130\text{cm.} = 51''$$

$$200\text{cm.} = 79''$$

$$250\text{cm.} = 99''$$

8. 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:

8.0 Comprobaciones generales

Todas las armas deben observar las 3 reglas generales que hemos mencionado al comienzo del Capítulo 7.

- ✘ No se permite el uso de metales salvo para el equilibrado de las armas.
- ✘ Ningún arma puede superar en más de 1% las medidas máximas establecidas para la misma.
- ✘ Ningún arma puede tener un cimbreo que supere el 10% de su longitud total.
- ✘ Ningún arma ni escudo incurre en *Fraude de Ley*.

Una vez comprobados estas 3 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 que 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.

8.1 Espadas

1. Comprobar las medidas mínimas y máximas de la espada. Longitud total máxima 105cm. Longitud máxima de filo 80cm. Ancho mínimo del filo 5cm. Distancia mínima del alma a la punta 5cm. 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 si, 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 esta 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 el filo. 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. Golpearemos la parte interior de nuestro brazo para comprobar si el filo está bien acolchado. Si el filo está duro, despegado, araña o los golpes causan daño, la espada se considera NO segura.
5. Comprobar el cimbreo. Si el alma de una espada es demasiado flexibles, 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 oro 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 10cm. sobre el plano horizontal que forman sus extremos, esta espada cimbrará demasiado y por tanto se considerará NO segura.
6. Comprobar la guarda. El tamaño máximo de la guarda, 26cm, 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 una tamaño máximo de 7x7x7. Si la parte posterior de la espada no esta acolchada, es demasiado grande o puede causar daños en caso de golpe accidental, lo consideraremos NO seguro.

8.2 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 105cm. Longitud mínima de la hoja 5cm. Distancia mínima del alma a la punta 3cm. 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 si, éstas deben estar bien pegadas entre si 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, estas deberán ser totalmente deformables y blandas, no deberán rasgar ni cortar. 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 seguro.
6. Comprobar el mango. El mango debe estar fabricado con PVC de 20mm. de diámetro mínimo, varilla de fibra de vidrio de 10mm. (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.

8.3 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 130cm. Longitud máxima de filo 100cm. Ancho mínimo del filo 6cm. Distancia mínima del alma a la punta 6cm. Las armas que no cumplan alguno de estos requisitos NO se consideran reglamentarias. Tamaño máximo de la guarda 32'5cm 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 130cm. Longitud desde el eje al extremo de la hoja, mínimo 5cm. Distancia mínima del alma a la punta 3cm. 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 25mm.), varilla de fibra de vidrio (diámetro mínimo 10mm.), 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.

8.4 Lanzas y armas de asta

1. Comprobar las medidas mínimas y máximas de la lanza. Longitud total máxima 200cm. a una mano y 250cm. 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 200cm. para una mano y 250cm. para dos manos. Longitud máxima de filo 30cm. Ancho mínimo del filo 6cm. Distancia mínima del alma a la punta 8cm. 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 75cm. 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 fabricado con PVC (mínimo diámetro 25mm.), fibra de vidrio (mínimo diámetro 16mm.), bambú (mínimo diámetro 25mm.) 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 este 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. 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.
8. Dada la gran variedad de armas de asta que existen, en caso de dudas, busca otra arma que se parezca (un hacha a una alabarda, una espada a dos manos a una naginata...) y aplica sus requisitos de seguridad a la hora de realizar el test de seguridad.

8.5 Bastón

1. Comprobar las medidas mínimas y máximas del bastón. El bastón podrá tener una longitud máxima de 200cm. Las zonas de impacto tendrán una longitud máxima de 60cm. y la zona de agarre una longitud máxima de 80cm. 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 5cm. Del mismo modo, debe haber una distancia de seguridad entre el extremo del alma y la punta del arma de al menos 5cm.
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. 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 25mm.), fibra de vidrio (mínimo diámetro 16mm.), bambú (mínimo diámetro 25mm.) 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 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.

8.6 Armas arrojadas

1. Comprobar el tamaño. Las armas arrojadas grandes no medirán más de 150cm. de longitud total,

mientras que las pequeñas no deben superar los 20cm. Cualquier arma arrojadiza que supere los 150cm. 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 20mm de diámetro máximo, bambú de 18mm. 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.

8.7 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 esta 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 rasgones 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 1lb.) 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 5cm. y una distancia desde la terminación del mastil hasta el extremo del acolchado de al menos 3cm. 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 (moneda, 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 5cm. 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 oponente. 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.

8.8 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 1cm. 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 este sujeta el escudo, se considerará que es NO seguro.

9. 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 como debemos cuidar los equipos para que su vida útil sea la máxima posible. A continuación os indicamos unos consejos que harán que os 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 despega muy rápido.
- ✘ No retuerzas el filo, 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.

10. Utilización de equipos de marcas comerciales

Actualmente existe en el mercado una gran variedad de equipos de softcombat comercializados por diversas empresas. Estos equipos están diseñados para su utilización en el rol en vivo, sin embargo, los materiales con los que están fabricados y las normativas de seguridad que cumplen nos permiten utilizarlos en la práctica del softcombat.

Cuando utilicemos armas comerciales en los torneos de softcombat, éstas podrán utilizarse en cada categoría de torneo según su tipo y medidas. Todos aquellos equipos que no se puedan encuadrar dentro de los grupos definidos anteriormente se considerarán armas exóticas y sólo se podrán utilizar en Categoría libre, con la aprobación previa de la organización del torneo.

Del mismo modo que el resto de equipos, los equipos de marcas comerciales deberán pasar el test de seguridad correspondiente.

A continuación listamos las empresas que fabrican equipos para rol en vivo y que podrían ser utilizados para la práctica de softcombat, siempre que cumplan con los requisitos de seguridad establecidos en este reglamento y superen el correspondiente test de seguridad:

- ✂ Artyfakes (Uk)
- ✂ Atelier Fantastic Arts (Fr)
- ✂ Ateliers Nemesis (Ca)
- ✂ Boars (It)
- ✂ Calimacil (Ca)
- ✂ Eagle Flex (Us)
- ✂ Epic Armoury (Dk)
- ✂ Forgotten dreams (D)
- ✂ Idv Engineering (D)
- ✂ Iron Liege (Us)
- ✂ Light Armouries (Uk)
- ✂ Mind forge (D)
- ✂ Mytholon (D)
- ✂ Nerf N-force (Us)
- ✂ Warlord Larp Weapons (Us)
- ✂ Wyvern crafts (D)

11. 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.

12. Requisitos para Juez del Concilio de Herreros

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

Para ser juez oficial hay que cumplir varios requisitos:

- ✘ Solicitarlo previamente al *Concilio de Herreros*.
- ✘ 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 del *Concilio de Herreros*. 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 jueces experimentados. Estos jueces deberán evaluar su actuación y decidir en consecuencia.

Un aspirante a juez que supere las 3 pruebas se considerará juez oficial y en activo del *Concilio de Herreros*.

Siempre que el reglamento sufra cambios, el *Concilio de Herreros* deberá notificárselos a todos los árbitros en activo. Los árbitros activos deberán renovar su título cada 2 años, realizando la prueba teórica.

Se considera juez en activo a todos aquellos que habiendo superado las anteriores pruebas arbitren al menos 1 torneo puntuable al año (cualquier fecha del año en curso).

Sólo los árbitros en activo pueden solicitar y validar torneos puntuables para el ranking nacional del *Concilio de Herreros*; y realizar pruebas para nuevos jueces oficiales.

Los árbitros que hayan pasado un año 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.

13. Guía de arbitraje

En las próximas líneas te proponemos algunas directrices para arbitrar un combate según establecen las normas del *Concilio de Herreros*. Con estas directrices esperamos que os resulte más cómodo, sencillo y claro arbitrar un torneo según las normas del *Concilio de Herreros*.

13.1 Funciones del árbitro (o 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.

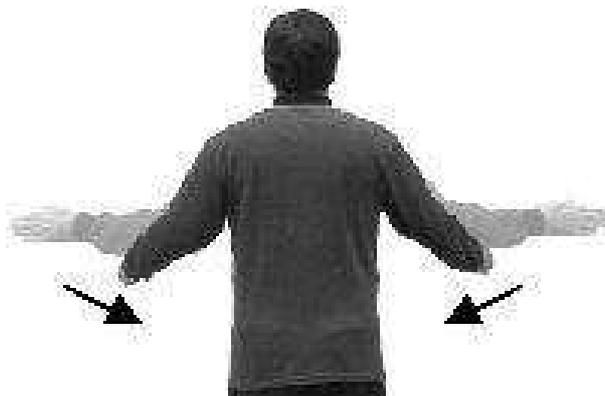
En ocasiones, árbitros y organización son las mismas personas, y deben realizar todas estas tareas de la manera más coordinada posible. En estas líneas proponemos unas guías que podáis seguir en el arbitraje, con la intención de hacerlo sencillo y claro para todos los árbitros.

13.2 Cantidad recomendada de árbitros

En primer lugar es importante contar con al menos 2 árbitros en cada arena. Si sólo disponemos de un árbitro por arena, éste deberá encargarse de todas las tareas y, lo más importante, de la toma de decisiones. Si podemos disponer de 3 árbitros mejor aun.

13.3 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 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 hemos visto.



El combatiente de la izquierda ha obtenido el punto.

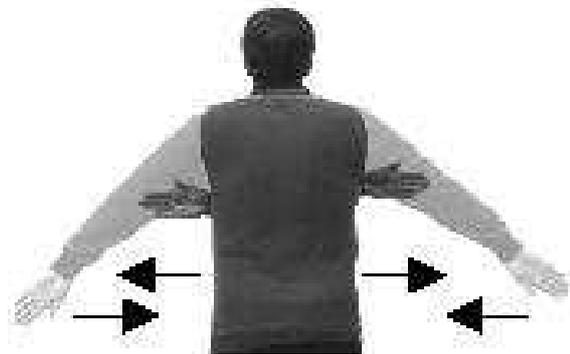
Una vez marcado el punto es recomendable que uno de los árbitros levante la mano del lado del combatiente que lo ha obtenido y diga en voz alta el resultado, de forma que se entienda y los combatientes sepan claramente quién va ganando..

Si el punto ha sido muy rápido y podría haber alguna duda sobre 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 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 punto o no.



Punto simultáneo.



El árbitro indica a su compañero que no ha visto el punto.

Cuando haya varios jueces 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 juez, perdiéndose así imparcialidad en el arbitraje.

Si todos (o la mayoría) señalan al mismo combatiente, entonces el punto esta 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 jueces) 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.

13.4 Arbitraje con un sólo árbitro

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

13.5 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 juez 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 quien ha obtenido el punto, se considerará no visto y proseguirá el combate.

Recomendamos que uno de los jueces 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).

13.6 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.

13.7 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 juez.

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 jueces. 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 jueces y debe respetarse en todo momento.

13.8 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 como 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.

13.9 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 jueces 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 jueces, 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 juez 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 jueces debe abandonar el combate para acercarse al juez de mesa y comunicarle que anote la falta correspondiente. Tras esto se reanudará el combate normalmente.

Cualquier combatiente que vaya a participar en un combate deberá presentar su tarjeta de faltas a los jueces. 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.

13.10 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.

13.11 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 juez 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 jueces 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 jueces 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 jueces 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.

13.12 Elaboración del acta de un torneo

Generalmente, en un torneo con varios árbitros debe haber un juez 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 juez principal deberá elaborar el acta del torneo y enviarla al *Concilio de Herrerros*. Este acta debe recoger varios datos:

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

Con estos datos se podrá actualizar el ranking del *Concilio de Herrerros* 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 Herrerros*.

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

13.13 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 juez 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 juez principal y lugar de la competición; ya sea mediante reunión presencial o contactando con el árbitro principal. Cualquier otra duda debería consultarse al juez 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 Herrerros* 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 juez principal, su labor será ayudar en todo lo posible a dicho juez 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.

13.14 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 jueces 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 sí 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 encargarán 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 Herrerros* 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.

13.15 Documentación adjunta

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

- λ Modelo de Acta de torneo
- λ Modelo de Tarjeta de faltas
- λ Modelo de Hoja de control de faltas