

REGLAS ARENA DE GLADIADORES SOFT-COMBAT

Esta modalidad se realizará en zona exterior mediante una serie de rondas eliminatorias.

Se realizará con espadas de gomaespuma con cuerpo compuesto de un tubo de PVC de entre 75 e 85 cm. de longitud y 20 mm. de diámetro.

La espada estará recubierta con una esterilla de gomaespuma de 7.5cm máximo de grosor y en la punta tendrá que tener un mínimo de 5 cm de gomaespuma libre (sin tener PVC). El pomo de la misma también tiene que estar acolchado.

Se proporcionarán espadas homologadas a los participantes.

Reglas:

- Respecto al sistema de lucha, debe ser moderado, no extremar la fuerza de los golpes.
- En caso de que alguien golpee la cabeza de su adversario de forma repetida (más de una vez), deberá restarse un punto de vida a sí mismo.
- En caso de que se golpee en dos sitios (válidos o no) contará siempre sólo el primero.
- Cada vez que se "da" al contrario debe esperarse (ambos adversarios) un tiempo establecido por el árbitro antes de atacar de nuevo.
- Durante un combate no se pueden coger las armas de los enemigos con la mano o parecido.
- No se permitirá salir de la zona de juego, si es que en el combate se ha fijado una.
- No se podrán coger las armas de los enemigos.
- No se podrán arrojar armas.
- Si se tiene cualquier tipo de necesidad de dejar de jugar momentáneamente, se gritará "fuera de juego".
- Es un juego completamente deportivo.
- Se tratará con respeto al/los oponente/s.
- Si dos oponentes se "dan" al mismo tiempo, tienen que acordar punto nulo. En este caso ninguno de los dos sufre heridas.
- Al principio del combate hay que acordar si se saluda o no. En caso afirmativo, los contrincantes saludarán entrecuchando las espadas y darán un paso atrás antes de atacar.
- Los participantes contarán con 3 puntos de vida.
- En la esgrima acolchada, no todas las partes del cuerpo cuentan:
 1. Son válidas las partes barriga, pecho, brazos y antebrazos, piernas, hombros, nalgas y espalda. A nivel de la mano que empuña el arma, es válido de codo a hombro.
 2. No son válidos las manos, los pies, la entrepierna y el cuello. A nivel de la mano que empuña el arma, no es válido de mano a codo. Si se recibe un golpe en alguna de estas partes, el que ha sido atacado deberá confirmar que ha sido no válido y el árbitro decidirá.
 3. Es negativo golpear en la cabeza. Si se recibe un golpe en la cabeza/cara, se le restará un punto de vida al contrario que lo haya dado.