

REGLAS DE POINT FIGHTING



ARTÍCULO 1. DEFINICIÓN.

El Point Fighting (Pelea a Puntos) es una disciplina de combate donde dos Kickboxers pelean con el objetivo principal de anotar puntos definidos, usando técnicas legales bien controladas con velocidad, agilidad, balance y enfoque. La principal característica de la pelea en la disciplina de Point Fighting es ejecutar técnicas bien controladas con velocidad.

La competencia en Point Fighting debe ejecutarse en su verdadero sentido con contacto bien controlado. Desde un punto de vista atlético, es una disciplina técnica con el mismo énfasis puesto en técnicas de pie y mano. Las técnicas (golpeo y pateo) deben ser estrictamente controladas.

En cada punto válido (punto que es dado, con una parte legal de la mano o el pie en un área legal con una técnica legal), el Réferi Central detiene la pelea y muestra al mismo tiempo que los dos Jueces, señalando con sus dedos el número de puntos en la dirección del Kickboxer al que se le está dando el o los puntos.

Artículo 1.1. Competidores de Point Fighting

En Point Fighting, los Kickboxers pueden competir en las siguientes Categorías de Edad:

Categoría de Edad	Nomenclatura	Edades (años)
CHILDREN (Niños)	CH	7, 8 y 9
YOUNGER CADETS (Cadetes Menores)	YC	10, 11 y 12
OLDER CADETS (Cadetes Mayores)	OC	13, 14 y 15
JUNIORS (Jóvenes)	J	16, 17 y 18
SENIORS (Adultos)	S	19 a 40
MASTER CLASS - VETERANS (Veteranos)	V	41 a 55

ARTÍCULO 2. EQUIPAMIENTO Y VESTIMENTA EN POINT FIGHTING

Artículo 2.1. Equipamiento Personal de Seguridad

- Protección para la cabeza (Casco).
- Protector facial “Mica” (en Categorías de Niños y Cadetes Menores).
- Protector bucal.
- Protección de busto “pechera” (Solamente para Kickboxers mujeres, opcional en la división femenina de Cadetes Menores).
- Guantes de Point Fighting.
- Vendaje de manos (opcional).
- Coderas.
- Protección de genitales o protección de ingle (obligatorio para hombres y mujeres).
- Espinilleras.
- Protección de pie (zapatos).

Artículo 2.2. Ropa Personal.

- Top con cuello en V (las camisas T con cuello V no están permitidas).
- Pantalones largos.
- La cinta es opcional y debe indicar su grado.

ARTÍCULO 3. ÁREAS LEGALES DE GOLPEO.

Las siguientes partes del cuerpo pueden ser atacadas usando técnicas autorizadas de combate:

- **Cabeza:** Cara, frente, parte trasera y laterales.
- **Torso:** Parte frontal y lateral.
- **Pies:** Solamente para arridas.

ARTÍCULO 4. TÉCNICAS LEGALES.

Las técnicas de pierna y mano deben ser utilizadas por igual durante el período completo de pelea.

Artículo 4.1. Técnicas de Mano (Golpes “Punches”)

- Recto (Direct).
- Uppercut.
- Gancho (Hook).
- Canto de la mano (Ridge Hand).
- Reverso del puño (Backfist) no girando (not spinning backfist).

Artículo 4.2. Técnicas de Pie (Patadas)

- Patada frontal (Front Kick).
- Patada de lado (Sidekick).
- Patada circular (Roundhouse Kick)
- Patada de gancho solamente con la planta del pie (Hook Kick).
- Patada creciente (Crescent Kick).
- Patada descendente o patada de hacha solamente con la planta del pie (Axe Kick).
- Patadas saltando (Jump Kick)
- Patadas girando (Spinning kicks)
- Es extremadamente peligroso golpear con el talón; debe enfatizarse estrictamente que el Kickboxer que ataca debe extender su pie de manera tal que el golpe sea con la planta del pie cuando se ejecuten las patadas siguientes: Patada de hacha (Axe), patada de gancho (Hook) y patada de gancho girando (Spinning Hook), todas las patadas saltando y girando (Jumping spinning kicks).

Artículo 4.2.1. Barrida de Pie.

- Para ganar un punto con una barrida de pie, el atacante debe permanecer de pie en todo momento. Si en la ejecución de una barrida de pie el atacante toca el suelo con cualquier parte de su cuerpo diferente que sus pies, no se otorgará el punto. Se dará el punto al atacante si su oponente toca el piso con cualquier parte de su cuerpo diferente de sus pies.

ARTÍCULO 5. TÉCNICAS ILEGALES (TÉCNICAS Y CONDUCTAS PROHIBIDAS).

Está prohibido:

- Ataques mal intencionados o con contacto excesivo.
- Continuar atacando después de la orden “STOP” (Alto) o cuando ha sonado el fin del asalto (round).
- Salir del área de combate (Salidas).
- Atacar la parte superior de la cabeza.
- Caer al piso sin causa debida.
- Atacar la parte posterior del torso (riñones y columna vertebral).
- Atacar la parte superior de los hombros.
- Atacar el cuello: frente, lados, parte trasera.
- Atacar debajo de la cinta (excepto para barridas de pie).
- Dar la espalda al oponente.
- Evitar la pelea (huir)
- En general todas las técnicas ciegas, sin control.
- Atacar la ingle.
- Atacar con la rodilla, codo, mano de cuchillo, cabezazos, pulgar y hombro.
- Luchar y agacharse por debajo de la cintura del oponente.
- Proyectar.
- Agarrar o retener al oponente de cualquier manera.
- Deslizar sus guantes para extender el alcance de sus ataques.
- Atacar a un oponente que está cayendo al piso o que ya esté en el piso, es decir, tan pronto como una de sus manos o rodillas toque el piso.
- Usar aceite en la cara o en el cuerpo.
- Escupir el protector bucal de manera voluntaria.
- Atacar en el piso.
- Un Kickboxer no puede atacar a un oponente en el suelo. El Réferi Central es responsable de detener la pelea de inmediato cuando uno de los dos Kickboxers toca el suelo con cualquier parte de su cuerpo diferente a sus pies. Pisar (con fuerza) a la cabeza o el cuerpo de un Kickboxer caído puede dar lugar a puntos menos o a la descalificación (decisión de los Jueces por mayoría).

Reglamento WAKO - Capítulo 3 – Reglas de Point Fighting

- CONDUCTA ANTIDEPORATIVA. Un Kickboxer solamente podrá recibir una Advertencia, después de ésta, deberá aplicarse el procedimiento normal para penalizaciones y descalificaciones. Sin embargo, en caso de conductas antideportivas graves, el Kickboxer puede ser descalificado o deducírsele un punto desde la primera violación, dependiendo de la severidad de la infracción.



ARTÍCULO 6. CONCESIÓN (OTORGAMIENTO) DE PUNTOS.

Una técnica legal (permitida) golpea un área legal (permitida).

- Los brazos de los Jueces deben levantarse inmediatamente para indicar al Kickboxer que ha ganado puntos. Para conceder un punto deben coincidir al menos dos decisiones indicadas por el Réferi Central y los Jueces.
- Si el Réferi Central y uno de los Jueces muestran sus dos brazos levantados (un punto para cada uno de los Kickboxers) y otro de los Jueces señala a uno de los Kickboxers, la decisión apropiada del Réferi Central debe ser otorgar un punto a cada uno de los Kickboxers.
- Si el Réferi Central señala DOS PUNTOS (patada a la cabeza) y uno de los Jueces señala UN PUNTO, el Réferi Central debe preguntar al Juez qué es lo que está marcando (qué es lo que vio), una técnica de pie o una técnica de mano. Si el Juez vio una técnica de pie, el Réferi Central otorgará UN PUNTO al Kickboxer; y si el Juez vio una técnica de mano (golpe), el Réferi Central NO OTORGARÁ PUNTO al Kickboxer (técnicas diferentes).
- En situaciones donde hay el mismo número de brazos levantados, se otorgará el punto a ambos Kickboxers.
- Los Réferis Centrales y los Jueces deben procurar evita dividir las puntuaciones, pues en realidad es poco probable que dos técnicas se conecten exactamente al mismo tiempo.
- El área de contacto autorizado de la mano (no la parte interna de la mano) o del pie deben hacer un contacto limpio y controlado.
- El Réferi Central y Jueces deben ver realmente la técnica golpeando a su objetivo. No está permitido otorgar puntos basándose en el sonido de los golpes.
- El Kickboxer debe ver el punto de contacto cuando esté ejecutando las técnicas.
- Todas las técnicas deben usarse con “fuerza razonable”. Cualquier técnica que solamente toque, roce (raspe) o empuje a un oponente no será otorgada.
- Las técnicas deben ser retraídas.
- Si un Kickboxer salta para atacar o defender, debe caer dentro del área de pelea (de pie) para ganar el punto después de la ejecución de la técnica, y debe mantener el equilibrio (no está permitido tocar el piso con cualquier parte de su cuerpo diferente a sus pies). Si el Kickboxer cae fuera del área (con cualquier parte de su cuerpo) después de ejecutar su técnica, no hay punto.
- Si un Kickboxer pierde el equilibrio debido a su propia inestabilidad después de marcar un punto y toca el piso con cualquier parte de su cuerpo diferente a sus pies, no se otorgará el punto.
- Si un Kickboxer pierde el equilibrio después de marcar un punto por causa fuera de su control (ser empujado o tropezado), entonces se otorgará el punto.

Artículo 6.1. No Punto.

- Si el Réferi Central o el Juez no pueden ver una técnica legal golpeando un área legal, cruzarán los brazos se cruzan al frente a la altura de la cintura.
- Si el Réferi Central o un Juez indican un punto y los otros dos indican que no vieron, entonces no pueden concederse puntos.
- Si uno de los Kickboxers no obtiene un mínimo de dos brazos levantados, NO pueden concedérsele puntos.
- Si el Réferi Central indica ALTO (Stop) y determina una Advertencia para alguno de los Kickboxers, entonces no pueden concedérsele puntos al Kickboxer infractor. Sin embargo, el otro Kickboxer puede recibir un punto y puede también recibir más puntuación debido a la Advertencia a su oponente.

Ejemplo: Uno de los Kickboxers ejecuta una técnica que amerita puntuación, mientras que el otro Kickboxer viola las reglas por segunda vez. Puede asignársele un punto al primer Kickboxer por su técnica limpia y legal y al mismo tiempo puede deducírsele un punto de penalización a su contrincante por su violación a las reglas. Ambas marcaciones pueden ocurrir exactamente al mismo tiempo.

Artículo 6.2. En caso de Empate.

- En caso de EMPATE al finalizar el tiempo Oficial de pelea, la pelea debe continuar en tiempo extra de 1 minuto. Si al finalizar el tiempo extra persiste el EMPATE, el Réferi Central iniciará nuevamente la pelea desde el centro del área. El Kickboxer que anote primero, GANA (se denomina “Muerte Súbita”).

ARTÍCULO 7. RÉFERIS Y JUECES.

- Tres Réferis estarán en el Tatami juzgando la pelea. Esto es diferente a otros deportes de Tatami.

Artículo 7.1. Réferi Central.

- El Réferi Central es quien detiene la pelea y en base a las marcaciones concede las marcaciones con base en las decisiones por mayoría. Durante un combate, los Jueces de esquina (Jueces Laterales) no pueden hablar a nadie excepto al Réferi Central o al Réferi en Jefe del Tatami.

Artículo 7.2. Jueces.

- Verifican el equipamiento del Kickboxer de su lado correspondiente.
- Mantienen su posición en su lado del Tatami y señalan sus marcaciones o advertencias durante el combate.
- Buscan asegurarse de estar del lado correcto del Kickboxer de acuerdo con las señales del Réferi Central. Con independencia, cada Juez debe considerar los méritos de los dos Kickboxers y decidir al ganador de acuerdo con el reglamento.
- Durante el combate, no se dirigirán al Kickboxer, otros Jueces ni a nadie más con excepción del Réferi Central. El Juez debe informar a través de señales al Réferi sobre cualquier incidente que afecte la puntuación o las advertencias dadas.
- No abandonará su lugar hasta que la decisión (del combate) se haya anunciado.

ARTÍCULO 8. GRAN CAMPEÓN.

- En torneos como Copas Mundiales, Abiertos Internacionales, puede organizarse la competencia denominada Gran Campeón, en la que los Kickboxers se enfrentarán con otros sin divisiones de peso.

La competencia de Gran Campeón puede organizarse de la manera siguiente:

Artículo 8.1. Gran Campeón Original.

- Solamente los ganadores de las divisiones de peso pueden participar. El sorteo de las peleas es libre.

Artículo 8.2. Gran Campeón Abierto.

- Todos los competidores pueden participar, pero deben inscribirse con anticipación durante el torneo. Los sorteos de las peleas son libres con todas las divisiones de peso incluidas.
- Las peleas en Gran Campeón son de 1 round de 3 ó 2 minutos. Los Kickboxers no pueden utilizar tiempos fuera.
- Las modalidades de Gran Campeón organizadas para un torneo deben establecerse en la convocatoria.
- No se organizan competencias de Gran Campeón en Campeonatos Continentales ni Mundiales.

ARTÍCULO 9. COMPETENCIA POR EQUIPOS.

- Las reglas de peleas por equipo aplican en Campeonatos Continentales y Mundiales, en Copas Mundiales y en todas las demás competencias internacionales y nacionales de Kickboxing en las cuales se incluya este tipo de competencia.
- Equipo Masculino: 3 hombres peso libre.
- Equipo Femenino: 3 mujeres peso libre.
- Si un equipo está incompleto, no pueden continuar o iniciar.
- Todos los Kickboxers en un equipo deben haber competido en una de las categorías individuales del Campeonato Continental o Mundial, Copa Mundial o cualquier otra competencia internacional y nacional de Kickboxing en la que se incluya esta categoría de competencia, teniendo lugar antes de competir en el evento por equipos.
- Los equipos deben tener como sustitutos a un hombre y una mujer. El sustituto puede ser usado solamente cuando cualquier Kickboxer del equipo sea incapaz de iniciar. El sustituto debe estar sentado sin tener el casco puesto, de manera que sea fácilmente identificable como el sustituto. Una vez que se ha utilizado un sustituto no puede haber más cambios.
- En Jóvenes (Juniors), Cadetes (Cadets) y Cadetes Mayores (Older Cadets), los Kickboxers deben competir en su propia categoría de edad.
- El orden de las peleas se decide al inicio lanzando una moneda. El equipo ganador puede decidir enviar primero a su competidor o permitir al equipo oponente enviar primero.
- Todos los Kickboxers deben estar preparados con todo su equipamiento en su lado del Tatami.
- No hay definición de divisiones de peso. En las categorías de Cadetes Menores y Cadetes Mayores, el equipo debe iniciar del más pequeño al más alto.
- En Campeonatos Mundiales y Continentales, el equipo debe estar conformado solamente por Kickboxers nacionales. No se permiten equipos conformados por Kickboxers de diferentes países. En Copas Mundiales y Continentales y torneos internacionales, los equipos pueden estar conformados por miembros de diferentes clubes (equipos mixtos). En Campeonatos Nacionales en las peleas de equipo de Point Fighting los equipos deben estar conformados solamente por Kickboxers del mismo club.
- Cada pelea: 1 round de 2 minutos (1 x 2).
- No se permiten los tiempos fuera durante los rounds.
- El tiempo extra será 1 round de 1:30 (Cadetes Menores) o 2 minutos (Cadetes Mayores, Jóvenes y Adultos).
- El equipo con más puntos es el ganador.
- Todas las Salidas y Advertencias se acumulan para el siguiente Kickboxer. Esto es para favorecer una competencia activa.

Reglamento WAKO - Capítulo 3 – Reglas de Point Fighting

- Un Kickboxer no puede ser Descalificado por Salidas en una competencia por equipos; todas las Salidas son penalizadas con un punto deducido de su equipo (punto menos).
- En caso de lesiones en una competencia por equipos y si el peleador no puede continuar, después de la decisión médica se aplicará lo siguiente: Si un peleador no puede o no quiere continuar la pelea, entonces al equipo contrario se le otorgan 10 puntos adicionales en ese momento los cuales se suman a la puntuación global.
- En caso de empate, se realizará el lanzamiento de una moneda para seleccionar que equipo enviará primero a su Kickboxer, con el ganador seleccionando a su Kickboxer para entrar al Tatami.

Nota. En los Campeonatos Mundiales o Continentales de Jóvenes / Cadetes: Los Kickboxers deben participar solamente en su categoría de edad. Ningún Kickboxer tendrá permitido pelear en un equipo que no corresponda a su división de edad.