



Templo Shaolin de México A.C.  
Tai Chi Familia Yang  
[www.KungFu.com.mx](http://www.KungFu.com.mx)



## TEMPLO SHAOLIN DE MÉXICO A.C.



### REGLAMENTO POINT FIGHT (PELEA POR PUNTOS)

## 1. DEFINICIÓN.

El combate deportivo conocido como Point Fighting es una disciplina de combate donde dos peleadores combaten 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 esta disciplina 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.

## 2. EQUIPAMIENTO PERSONAL DE SEGURIDAD

- Protección para la cabeza (Casco /Caret).
- Protector facial "Mica" (opcional en los menores de 12 años).
- Protector bucal.
- Peto.
- Guantes.
- Vendaje de manos (opcional).
- Protección de genitales o protección de ingle (Concha).
- Espinilleras con empeine.
- Protección de pie (Zapato de Foam en caso de no contar con espinilleras con empeine).

## 3. ÁREAS LEGALES DE GOLPEO.

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

- Cabeza: Toda la zona protegida por la careta: frente alta, parte alta, trasera y laterales, (golpes directos al rostro son ilegales).
- Torso: Parte frontal y lateral del peto.
- Pies: Solamente para barridas.

**NO está permitido:**

- Golpes con codos ni rodillas.
- Golpes o patadas en las piernas.
- Derribes.
- 

## 4. TÉCNICAS LEGALES.

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

### TÉCNICAS DE MANO (GOLPES)

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

### 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 peleador 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).

### 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.

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

Está prohibido:

- Ataques en línea recta hacia la cara (área de nariz y rostro).
- Ataques mal intencionados o con contacto excesivo.
- Continuar atacando después de la orden "Ting" (Alto ó Stop) ó 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 la nuca.
- 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.
- El competidor no puede atacar a un oponente en el suelo. El Réferi Central es responsable de detener la pelea de inmediato cuando alguno de los combatientes toque el suelo con cualquier parte de su cuerpo diferente a sus pies. Pisar (con fuerza) a la cabeza o el cuerpo de un competidor caído puede dar lugar a puntos menos o a la descalificación (decisión de los Jueces por mayoría).
- CONDUCTA ANTIDeportiva. El peleador solamente podrá recibir una Advertencia, después de ésta, deberá aplicarse el procedimiento normal para penalizaciones y descalificaciones. Sin embargo, en caso de conductas antidportivas graves, puede ser descalificado o deducírsele un punto desde la primera violación, dependiendo de la severidad de la infracción.

## 6. CONCESIÓN (OTORGAMIENTO) DE PUNTOS.

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

- Todos los golpes y patadas valen 1 punto, con excepción de patada a la cabeza que vale 2 puntos siempre y cuando sea al área de la careta (Casco) y no dirigida intencionalmente a la zona central de la cara (nariz y boca).
- Obligar al oponente a salir del área acredita 2 puntos.
- Si la salida fue provocada por un ataque éste sumara el punto es decir por ejemplo si al patear al oponente en el pecho el oponente sale del área serán 3 puntos, dos por salir del área y uno por la técnica bien ejecutada.
- Los brazos de los Jueces deben levantarse inmediatamente para indicar al peleador que ha ganado puntos. Para conceder un punto deben coincidir al menos dos decisiones indicadas por el Réferi Central y los Jueces.
- Si le Réferi Central y uno de los Jueces muestran sus dos brazos levantados (un punto para cada uno de los combatientes) y otro de los Jueces señala a uno de los combatientes, la decisión apropiada del Réferi Central debe ser otorgar un punto a cada uno de los peleadores.

- 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 solo UN PUNTO al peleador; 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 combatientes.
- 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 peleador 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 peleador 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 peleador cae fuera del área (con cualquier parte de su cuerpo) después de ejecutar su técnica, no hay punto.
- Si un peleador 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 el peleador pierde el equilibrio después de marcar un punto por causa fuera de su control (ser empujado o tropezado), entonces se otorgará el punto.

## 7. 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 peleadores no obtiene un mínimo de dos brazos levantados, NO pueden concedérsele puntos.
- Si el Réferi Central indica TING (alto) y determina una Advertencia para alguno de los peleadores, entonces no pueden concedérsele puntos al combatiente infractor. Sin embargo, el otro peleador puede recibir un punto y puede también recibir más puntuación debido a la Advertencia a su oponente.

Ejemplo: Uno de los peleadores ejecuta una técnica que amerita puntuación, mientras que el otro peleador viola las reglas por segunda vez. Puede asignársele un punto al primer peleador 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.

## 8. DURACIÓN DEL COMBATE.

La pelea consistirá en dos rounds de un minuto de pelea activa (el cronómetro se detendrá cada vez que el Referí detenga el combate).

## 9. GANADOR DEL COMBATE.

El peleador que tenga más puntos al final de los dos rounds será el vencedor.

## 10. EN CASO DE EMPATE.

- En caso de EMPATE al finalizar el tiempo Oficial de pelea, el Réferi Central iniciará nuevamente la pelea desde el centro del área. El peleador que anote primero, GANA (se denomina “Muerte Súbita”).

## 11. RÉFERIS Y JUECES.

Tres Réferis estarán en el área de combate juzgando la pelea.

## 12. RÉFERI CENTRAL.

- El Réferi Central es quien detiene la pelea y concederá los puntos 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.

### 13. JUECES.

- Verifican el equipamiento del peleador de su lado correspondiente.
- Mantienen su posición y señalan sus marcaciones o advertencias durante el combate.
- Buscan asegurarse de estar del lado correcto del peleador de acuerdo con las señales del Réferi Central. Con independencia, cada Juez debe considerar los méritos de los dos combatientes y decidir al ganador de acuerdo con el reglamento.
- Durante el combate, no se dirigirán a los peleadores, 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.