

# POINT FIGHTING

TATAMI SPORT

2021



# Reglamento Pointfighting 2021

- **DEFINICIÓN.**
- **AREAS REGLAMENTARIAS DE PUNTUACIÓN.**
- **AREAS Y ACCIONES NO REGLAMENTARIAS.**
- **TÉCNICAS REGLAMENTARIAS.**
- **TÉCNICAS Y ACCIONES NO REGLAMENTARIAS.**
- **CRITERIO DE PUNTUACIÓN.**
- **REUNIÓN DE ÁRBITRO Y JUECES PARA OTORGAR PUNTUACIÓN.**
- **PUNTUACIÓN.**
- **SIN PUNTUACIÓN (“NO SCORE”).**
- **CONCESIÓN DE PUNTOS.**
- **DESCRIPCIONES PARA LA ADJUDICACIÓN DE PUNTOS.**
- **GRAND CHAMPION Y COMPETICIONES POR EQUIPOS.**
- **GRAND CHAMPION.**
- **GRAND CHAMPION ORIGINAL.**
- **COMPETICIÓN POR EQUIPOS.**
- **CAMPEONATOS MUNDIALES O CONTINENTALES.**
- **EXCEPCIONES EN COPAS Y OPENS NACIONALES E INTERNACIONALES.**
- **PROCEDIMIENTO EN CASO DE LESIÓN EN COMPETICIONES POR EQUIPOS.**
- **EQUIPACIÓN OBLIGATORIA.**

### **DEFINICIÓN.**

Pointfighting es una disciplina de combate, en la cual los dos competidores combaten para marcar el punto antes que su oponente, utilizando técnicas reglamentarias basadas en el control, la agilidad, la técnica y la velocidad.

Las características principales dentro del Pointfighting deben ser técnica en la ejecución, control, tanto de la distancia y el espacio, como en la ejecución de las técnicas, y velocidad, de acción y reacción.

Las técnicas de puño y pie ejecutadas de acuerdo a las condiciones anteriormente enumeradas, marcarán el nivel de contacto del combate, sancionándose los golpes que claramente superen la potencia necesaria para obtener el punto.

La explosividad está permitida pero la intención de golpear con potencia no. Desde el punto de vista deportivo, esta es una disciplina en la que hay que poner igual énfasis en las técnicas de puños y de pies.

En cada punto válido (punto que fue marcado con una técnica reglamentaria, con una parte autorizada del puño o del pie y en una zona autorizada del cuerpo del adversario) el Árbitro Central detiene el encuentro y, al mismo tiempo que los otros dos jueces, muestra con sus dedos el número de puntos, señalando hacia la dirección del competidor que ha ganado el punto o los puntos.

### **AREAS REGLAMENTARIAS DE PUNTUACIÓN.**

Puede haber contacto en las siguientes partes del cuerpo, con técnicas autorizadas:

**Cabeza:** Parte frontal, lateral y parte posterior.

**Torso:** parte frontal y lateral.

**Piernas:** Los barridos están permitidos solamente a la altura del tobillo, con los laterales interiores de los pies.

### **AREAS Y ACCIONES NO REGLAMENTARIAS**

- Parte superior de la cabeza.
- Cuello: parte frontal, lateral y posterior.
- Parte superior del hombro (deltoides, trapecio).
- Espalda (especialmente los riñones y la columna).
- Por debajo del cinturón (excepto para barridos de pie).
- Continuar compitiendo después de que se haya pronunciado el comando "STOP" o cuando se haya señalado el final del asalto.
- Dar la espalda al oponente, rehuir el combate, o dejarse caer intencionadamente.
- En general, técnicas a ciegas y técnicas sin control.
- Bloquear las técnicas de pierna con la tibia.

### **TÉCNICAS REGLAMENTARIAS.**

**Técnicas de mano:** Golpes con el puño, con el dorso del guante (sin girar o hacia atrás), en gancho y con la parte lateral interior del guante (dedo gordo).

**Técnicas de pierna:** Patada frontal, patada lateral, patada hacia atrás, patada circular, patada en giro, patada en gancho, patada descendente, patada ascendente oblicua, patada en salto (con la planta del pie, o con el empeine).

**Barridos:** Están permitidos los barridos al pie, a la altura del tobillo o por debajo. El punto se marcará siempre y cuando el oponente toque el suelo con cualquier otra parte de su cuerpo que no sean los pies, o se agarre al oponente para no caerse. Si en la ejecución del barrido el atacante toca el suelo con cualquier otra parte de su cuerpo que no sean los pies, no se marcará el punto.

**Nota:** Es sumamente peligroso golpear con el talón; siempre el atacante debe extender su pie, de tal manera que sea siempre la planta del pie la que golpee al ejecutar las siguientes patadas: descendente, gancho, patada de giro y todas las patadas en salto y en giro.

### **TÉCNICAS Y ACCIONES NO REGLAMENTARIAS.**

- Puño en giro por la espalda.
- No combatir o rehuir el combate.
- Golpear con la palma del guante.
- Tirarse al suelo o caerse sin ninguna causa.
- Salir del Tatami ("exit") mientras se está compitiendo.
- Ataque con excesivo contacto o con mala intención.
- Conducta antideportiva. Sólo se le puede dar una advertencia al competidor, después se debe aplicar el procedimiento reglamentario de penalización y descalificación. No obstante, en caso de conductas antideportivas graves, en su primera infracción, se le puede sancionar con una Advertencia Oficial, que conlleve un punto negativo al competidor o descalificarlo directamente, dependiendo de la trascendencia de la misma.
- Agarrar o abrazar.
- Atacar o tratar de ofender a un Oficial, ya sea dentro o fuera del tatami. Escupir, empujar o agarrar con cualquier propósito, intentar, incluso, cualquiera de las acciones antes mencionadas será motivo de descalificación inmediata. En caso de que cualquiera de estas acciones sea realizado por un competidor ya penalizado o por sus entrenadores, las personas involucradas, serán expulsadas de la sala o lugar del evento, y el asunto será entregado al presidente del Comité de Árbitros FEKM.
- Ataques en el suelo. Un competidor no puede atacar a su oponente si este está en el suelo.
- Escupir el protector bucal voluntariamente.
- El árbitro central es el responsable de detener el combate inmediatamente en cuanto uno de los competidores toque el suelo con cualquier parte de su cuerpo que no sean los pies. Los pisotones en la cabeza o en el cuerpo, al competidor derribado sobre el suelo, serán sancionados con puntos negativos o la descalificación, si los oficiales así lo deciden por mayoría.
- Deslizar los guantes:

El deslizamiento del guante va en contra de las reglas, y se penaliza con una advertencia. Si se le caen los guantes a un competidor mientras realiza una técnica de mano, no se otorgará punto, y se le realizará una advertencia por caérsele el guante (si al oponente se le cae el guante, el punto se concederá, y no se dará ninguna advertencia).

- Un competidor no puede levantar la mano para pedir tiempo, cuando esté en alguna esquina bajo presión de su oponente.

### **CONDUCTAS ANTIDEPORATIVAS DE ENTRENADORES Y AYUDANTES.**

Discutir o comentar inapropiadamente una puntuación marcada.

Discutir o comentar inapropiadamente una puntuación no marcada.

Atacar o tratar de ofender a un Oficial, ya sea dentro o fuera del tatami.

Escupir, empujar o agarrar con cualquier propósito, incluso, intentar cualquiera de las acciones antes mencionadas será motivo para descalificar inmediatamente al entrenador o ayudante de su área asignada en el tatami, y la posible retirada de la sala o lugar del evento, tras una revisión del Comité de Disciplina o Apelación.

### **CRITERIO DE PUNTUACIÓN.**

Serán puntuadas todas las técnicas reglamentarias que alcancen una zona puntuable.

Para puntuar, la zona reglamentaria del guante (no la parte interior) o del pie, debe hacer un contacto "claro y controlado".

El árbitro y los jueces puntuarán las técnicas que realmente vean que alcanzan el objetivo, absteniéndose de conceder puntos basándose en el sonido del golpe o en la intuición de que el golpe haya alcanzado el objetivo, sin verlo.

El competidor debe estar mirando el punto de contacto cuando ejecuta la técnica.

Todas las técnicas deben ser ejecutadas con una potencia "razonable". Las técnicas que simplemente toquen, rocen o empujen al oponente no serán puntuadas.

Si un competidor anota una técnica en salto, debe caer con ambos pies dentro del área de competición y mantener el equilibrio para que la técnica sea anotada (ninguna otra parte de su cuerpo, excepto los pies, puede tocar el piso). Si apoya un pie fuera del área de competición, la anotación será anulada.

Si un competidor anota una técnica en salto, debe caer con ambos pies en el suelo, como marca el anterior párrafo, pero, si después de anotar en punto, y dar unos pasos, saliera el competidor con un pie fuera, el punto será válido.

Si un competidor, después de ejecutar una técnica reglamentaria, pierde el equilibrio y toca el suelo con alguna otra parte del cuerpo que no sean los pies, no recibirá puntuación. Si por factores externos a él, un competidor pierde el equilibrio después de ejecutar una técnica reglamentaria (es empujado, tropieza con el árbitro) la puntuación si será anotada.

Si a un competidor, después de anotar una técnica con el puño, se le cae el guante, la anotación será anulada; excepto si perdió el guante porque fue sujetado por su oponente.

### **REUNIÓN DE ÁRBITRO Y JUECES PARA OTORGAR PUNTUACIÓN.**

Los árbitros y los jueces decidirán, solamente, de acuerdo a su criterio, basado en lo que han visto. Ningún oficial puede cambiar la decisión tomada por mayoría de los árbitros y los jueces.

Si se ha producido un error técnico, el jefe de tatami deberá indicar "Stop time" (tiempo) y consultará con los oficiales para pedirles una aclaración. Aunque un árbitro o juez cometa un error, pero los oficiales continúen manteniendo la decisión por mayoría, el jefe de tatami deberá llamar al Comité de Apelación para revisar la decisión y definir si se ha cometido un error fundamental en la aplicación del reglamento. El jefe de tatami sólo puede cambiar la decisión del árbitro y los jueces, cuando el árbitro o el juez hayan cometido un "error material".

Un error material es:

- Una suma incorrecta de puntos
- La concesión de puntos a un competidor que después tocó el suelo o recibió el punto después de haber pisado fuera del área de competición al realizar una técnica.
- El jefe del Comité de Árbitros para ese evento y el Jefe de Árbitros de tatami, deben estar atentos para asegurarse que los Árbitros y los Jueces están haciendo su trabajo correctamente.
- El árbitro **nunca** puede otorgar una puntuación por sí mismo, **sólo puede ser por mayoría**.

### **PUNTUACIÓN.**

Los oficiales deben levantar inmediatamente el brazo para señalar al competidor que puntuó. Para conceder una puntuación deben coincidir como mínimo dos (2) de las decisiones, entre las emitidas por el árbitro y los jueces.

Si el árbitro y un Juez levantan ambos brazos (punto para ambos competidores), y el otro juez solo levanta un brazo (punto para un solo competidor), la decisión correcta es, marcar punto para los dos competidores.

En un caso de que, si el árbitro señala dos (2) puntos (patada a la cabeza) y un juez muestra un (1) punto, el árbitro debe preguntar al juez que es lo que vio, una técnica de pie o una técnica de mano:

Si el juez ha visto una técnica de pie, se le concede un (1) punto al competidor (se concede la puntuación más baja).

Si el juez vio una técnica de mano, el árbitro no concede puntuación.

Cuando exista el mismo número de puntos señalando hacia ambos competidores, se debe otorgar la puntuación a ambos competidores.

### **SIN PUNTUACIÓN (“NO SCORE”).**

Si el árbitro o los jueces no han podido ver la técnica ejecutada en una zona reglamentaria, cruzarán los brazos por delante, a la altura de la cintura.

Si el árbitro o un juez indican una puntuación y los otros dos oficiales señalan que no vieron la técnica, la puntuación no será anotada.

Si uno de los competidores no tiene, como mínimo, dos brazos levantados señalándole, **NO** recibirá puntuación.

Si el árbitro dice “STOP” y da una advertencia a uno de los competidores, **NO** podrá marcar punto a ese mismo competidor. Sin embargo, si se le puede conceder la puntuación al competidor contrario y también puede recibir otro punto si la advertencia es oficial y lleva acarreada la pérdida de puntos.

**EJEMPLO:** Uno de los competidores ejecuta una técnica que merece un punto, mientras que el contrario comete una infracción por segunda vez. Se le concederá el punto al primer competidor por su técnica legal y, al mismo tiempo, se le otorgará un punto más como consecuencia de la infracción cometida por su oponente. Ambas acciones deben ocurrir al mismo tiempo.

### **CONCESIÓN DE PUNTOS.**

Si el árbitro ve una técnica que considera debe ser puntuada detendrá el combate inmediatamente con el comando “STOP” y señalará la puntuación, al igual que los jueces.

El árbitro cuenta las decisiones marcadas y otorga la puntuación al competidor que le corresponda. Cada Juez debe emitir su decisión inmediatamente después del comando “STOP” del árbitro.

Si alguno de los jueces ve una técnica que considera debe ser puntuada, debe señalarlo inmediatamente mostrando la puntuación en alto para que el árbitro lo vea y ordene "STOP" y en ese momento, el árbitro y los jueces, mostrarán su puntuación.

En todos los casos, sólo se concede la puntuación cuando haya una mayoría que lo indique.

- **Puntuación:**

Técnicas de puño: ..... 1 pto.  
Barrido: ..... 1 pto.  
Técnicas de pie al cuerpo: ..... 1 pto.  
Técnicas de pie a la cabeza: ..... 2 ptos.  
Técnicas de pie en salto al cuerpo: ... 2 ptos.  
Técnicas de pie en salto a la cabeza: 3 ptos.

### **DESCRIPCIONES PARA LA ADJUDICACIÓN DE PUNTOS.**

Después de cada técnica que haya puntuado, el árbitro dará la orden "STOP" e inmediatamente, tanto el árbitro como los jueces, indicarán con el brazo quien anotó y la puntuación concedida.

El ganador será el competidor que tenga mayor puntuación al final del tiempo reglamentario. Cuando un competidor consiga una diferencia de 10 puntos sobre su rival se le nombrará vencedor y se dará por finalizado el encuentro, aunque no se haya agotado el tiempo reglamentario.

### **Formas de obtener la victoria:**

- Mayor puntuación al finalizar el tiempo.
- Descalificación del contrario
- Que el contrario alcance el tope de salidas
- Diferencia en el marcador
- Los oficiales deberán reunirse y votar, cuando deban determinar si una puntuación se ha obtenido antes o después de que el tiempo expirara. La finalización del tiempo será indicada lanzando una almohadilla al tatami.

### **GRAND CHAMPION Y COMPETICIONES POR EQUIPOS.**

#### **GRAND CHAMPION.**

En Torneos Nacionales e Internacionales, como Copas u Opens, se puede organizar una categoría llamada "Grand Champion", donde los competidores compiten todos contra todos, sin categoría de pesos. El "Grand Champion" puede ser organizado de la siguiente manera:

#### **GRAND CHAMPION ORIGINAL.**

Como norma general, sólo los ganadores de cada categoría de peso pueden participar, pero esto se debe regir según las bases específicas de ese Torneo.

#### **Open Grand Champion**

Todos los competidores pueden participar, pero tienen que inscribirse por adelantado durante el torneo.



El sorteo para los combates es libre, entre todas las categorías de peso.

Los combates de "Grand Champion" son de 1 asalto de 2 ó 3 minutos, sin tiempos muertos para los competidores.

Las reglas y las protecciones son las mismas que en un combate de Pointfighting normal. Cuando se organice una categoría "Grand Champion" dentro de un Torneo, debe indicarse en la invitación al mismo.

En los Campeonatos Nacionales o Autonómicos no se podrán organizar competiciones de Grand Champion.

### **COMPETICIÓN POR EQUIPOS.**

### **CAMPEONATOS NACIONALES Y CAMPEONATOS REGIONALES.**

Composición del equipo: 3 hombres y 1 mujer.

Cada equipo debe tener un hombre y una mujer como reservas, los cuales podrán competir únicamente cuando algún otro competidor de su equipo no pueda continuar compitiendo.

Si el equipo no está completo, no podrán participar o continuar participando.

Todos los competidores del equipo deben haber competido en el Campeonato, Copa u Open, que se celebra antes de la competición por equipos.

Cadetes Menores, Cadetes Mayores y Juniors, pueden participar en un equipo, pero dentro de su categoría de edad únicamente.

El orden de los combates se decidirá al principio lanzando una moneda.

El equipo ganador decidirá quién de sus miembros compite en primer lugar o decidir que miembro del equipo contrario compite en primer lugar.

Este puede ser un hombre o una mujer.

Todos los competidores deben estar preparados, con su equipo, en su esquina.

NO hay categorías de peso. (En la categoría de Cadetes Menores y Cadetes Mayores, se debe comenzar por el más pequeño, hasta el más grande y las niñas solo pueden competir contra otra niña.

El equipo debe estar formado por competidores de su equipo, no puede haber equipos con competidores de diferentes autonomías o de diferente Club.

Cada combate tiene una duración de un (1) asalto de dos (2) minutos.

En caso de empate hay un asalto extra de 1,30 minutos para Cadetes Menores y Mayores y 2 minutos para, Juniors y Seniors.

Si el empate continúa al final del "extra round", sin descanso, hay otro minuto de competición, continúan los mismos competidores y gana el equipo que mayor puntuación tiene al final del tiempo.

Si sigue el empate, sin descanso, hay otro minuto más de competición, con los mismos competidores. Así hasta tener un ganador, no hay "muerte súbita".

No hay tiempos muertos para los competidores durante el asalto.

El equipo con más puntos es el ganador.

Todas las salidas y Advertencias Oficiales se acumulan para el siguiente combate, para hacer esta competición más dinámica y atractiva.

Un competidor no puede ser descalificado por acumulación de salidas o de Advertencias, pero si se aplican los puntos negativos correspondientes.

Cuando haya un empate, se sortea con una moneda que equipo podrá elegir al competidor que competirá en el tiempo extra.

Si el ganador escoge una mujer, ella deberá competir contra una mujer; si escoge a un hombre, él deberá competir contra otro hombre.

### **EXCEPCIONES EN COPAS Y OPENS NACIONALES E INTERNACIONALES**

Un equipo puede estar constituido de diferentes formas, dependiendo de lo que prefiera el promotor.

Los miembros del equipo pueden ser de diferentes equipos o regiones:

- 4 Competidores (3 hombres y 1 mujer).
- 5 Competidores (4 hombres y 1 mujer).
- 5 Competidores (5 hombres).
- 3 Competidoras (3 mujeres).

### **PROCEDIMIENTO EN CASO DE LESIÓN EN COMPETICIONES POR EQUIPOS.**

En caso de lesión durante una competición por equipos, cuando un competidor no puede continuar, después de la decisión del médico, se aplicará lo siguiente:

Si un competidor no puede o no quiere seguir compitiendo, se conceden 10 puntos al equipo contrario, que se sumarán inmediatamente a su puntuación total.

### **EQUIPACIÓN OBLIGATORIA**

Equipación obligatoria:

- Casco.
- Protector bucal.
- Coquilla.
- Peto (obligatorio en categoría Infantil, Cadetes Menores)
- Protector del busto. (Obligatorio en las mujeres para categoría cadetes mayores, junior y superiores).
- Guantes para PointFighting (“Guantillas”)
- Coderas.
- Tibiales.
- Tobilleras. (opcionales)
- Pantalones largos sin letras tailandesas, y con cintura de distinto color al pantalón.
- Protección del Pie (Botín)
- Vendaje de mano (Opcional)
- Los competidores deben llevar camisetas con mangas y el cuello en forma de “V”, las camisetas de cuello redondo no están permitidas.
- El cinturón de grados es opcional.
- Otras prendas como kimonos tradicionales (karate, taekwondo, kung fu-wushu) no están permitidas.



**RECORDAR LA OBLIGATORIEDAD DE LEER EL REGLAMENTO GENERAL DE TATAMI SPORT, Y REGLAMENTACIÓN DE UNIFORMIDAD.**