



www.pointfighting.wkfworld.com
www.wkfworld.com

Federación Mundial de Kickboxing

PRO POINT FIGHTING

Reglas de Competencia

Edición Marzo 2011

Introducción

Estas reglas se aplican a todos los países miembros. Necesidades y circunstancias locales se pueden tomar si se requiere en cuenta.

El idioma oficial de la IRC es el Inglés. Este conjunto de reglas de IRC puede ser traducido a otros idiomas. Esta ley reemplaza a todas las normas previamente establecidas, e incluye las oficiales WKF normas de competencia PRO-POINTFIGHTING.

Caso de imprecisiones, solo es válida la versión Inglés oficial.

Sin la aprobación especial por escrito de la WKF o el IRC, estas normas no pueden ser copiados, editados o distribuidos. Esto incluye la electrónica, digital, físico y todas las demás formas de reproducción.

Este conjunto de reglas se pueden descargar en formato PDF de forma gratuita en el sitio web oficial de la Federación Mundial de Kickboxing. www.pointfighting.wkfworld.com

Información General

Dopaje

No está permitido el uso de sustancias para mejorar el rendimiento, cuando estas sustancias de una de las organizaciones clave (COI Agencia Antidopaje, el Comité Olímpico Nacional, la AMA, etc.) están clasificados como agentes dopantes.

La WKF, el IRC, el organizador (promotor) y el médico oficial puede y podrá realizar controles. Con la autorización de la WKF se concede a otras organizaciones debidamente cualificadas y las personas que llevan a cabo estos controles, cuando la ley lo requiera.

Los combatientes que intencionalmente eviten dichos controles, obstruyan, evadan o manipulen de cualquier manera puede ser descalificado y se bloquearon durante un período especificado de IRC.

La protección de la privacidad, especialmente de los niños y las atletas femeninas, debe estar garantizada. Las pruebas deben ser realizadas por una persona cualificada de su mismo sexo. Si esto no es posible, la realización de esta prueba será observada por un miembro del IRC del mismo sexo.

Registración

Los combatientes que quieran participar en un torneo o una gala, deberán cumplir las siguientes condiciones:

- a) la posesión reconocida de la tarjeta de Deportes WKF (Pase Deportivo / Sport pass)
- b) Poseer el sello actual válido para el año en curso en el pase deportivo / Sport pass
- c) Evidencia en el pase deportivo, firma y sello del Doctor que confirma la "aptitud competitiva". Dicho certificado médico no puede tener más de 12 meses de vencido.
- d) Ninguna clase médica existente o diferentes de exclusión
- e) la presentación de un certificado médico en una prueba de EEG, si se ha llegado en menos de 12 meses a 3 KO recibido en la cabeza. El EEG debe estar en regla
- f) Las participantes mujeres no deben estar embarazadas.

Registración en el pase deportivo

Los promotores del torneo o Galas son los responsables de que dichos datos estén en el pase deportivo:

- a) Lugar, fecha y Nombre del evento
- b) Disciplina y puntuación del competidor
- c) Cualquier KO's, accidente o rendidas por sí mismo(a)

En lugar del promotor el supervisor puede en el caso de KO, parar o abandonar la competencia, hasta la entrada de un medico

Cierres después de un KO, un abandono de competencia

- a) 1 Mes después del primer caso
- b) 3 Meses después del segundo caso
- c) 12 Meses después del tercer caso en menos de 12 Meses, es este caso será exigido el EEG

Después de 12 meses de cierre por cualquier razón en menos de 12 meses el competidor deberá mostrar un resultado negativo de EEG antes de que tome participación en otra competencia.

Pesaje y control médico

El pesaje se puede realizar un día antes o hasta mas tardar 2 horas antes del comienzo de dicho evento. Pesados serán en una balanza eléctrica o en escala de peso, bajo la presencia de un supervisor de la WKF, el competidor y su entrenador, todos los competidores serán pesados a la misma hora, mismo lugar y la misma balanza.

El chequeo médico se realizara después de que termine el pesaje. Si el chequeo médico resulta negativo, el competidor no tendrá posibilidad de participar, la decisión del médico es definitiva y sin ninguna posibilidad de reclamación.

El consumo de estimulantes antes o durante la competencia son estrictamente prohibidos. Un chequeo de anti- dopaje puede ser realizado sin ninguna advertencia.

Cuando un médico descubre el consumo de sustancias prohibidas en un competidor, este será sancionado con el cierre por un tiempo limitado, si ocurre después del resultado final de la competencia, este resultado no tendrá valorización. La WKF se une y respeta la decisión final de WADA (Word anti doping asociación) esta decisión tendrá validez a partir del día en que se realizo la prueba y la actual lista de anti-dopaje

Competencia – Organización

1. Zonas de competencia / Ring

Zonas cubiertas con mates o AIBA Box Ring son permitidos. Las zonas de competencia deben ser cuadradas cada lado debe de tener un largo de 6m hasta 8m.

En dos lados opuestos, debe haber 1 metro desde el centro de la plaza hacia el exterior y dos líneas paralelas marcadas donde los combatientes tendrán lugar antes de que comience la competencia .

Alrededor de la zona de competencia debe haber 1 m de ancho como zona de seguridad y debe estar libre de cualquier objeto o persona, ya sean observadores o jueces. Esta zona también puede ser marcada en el piso

El controlador del tiempo y el de los puntos deben estar ubicados de frente al juez central.

En caso de que solo allá una sola zona de combate, en la mesa central donde se encuentran los jueces debe haber suficiente espacio para el doctor y personal médico.

2. La mesa central de jueces debe estar compuesta con lo siguiente :

Pantalla de puntos, Cronometro de mesa, más un cronometro de mano como reserva

Una señal auditiva (Campana, Corneta etc.)

Suficiente papel de reserva así como lapiceros una, PC o impresora son permitidas

Licencias de Juez / Arbitro

Arbitro de puntos y juez para eventos amateur

- F Árbitro de puntos Nacional para eventos locales
- E Árbitro de puntos Nacional para eventos Nacionales
- D Árbitro de puntos y Juez Nacional para eventos Nacionales
- C** Árbitro de puntos y Juez Internacional para eventos Internacionales incl. Títulos locales
- B** Árbitro de puntos y Juez Internacional para todos los eventos incl. Títulos Prof. Nacionales
- A** Árbitro de puntos y Juez Internacional para todos los eventos incl. Títulos Prof. Internacionales

A 1 International Supervisor- para toda clase de títulos y campeonatos

El supervisor debe estar en la mesa de los jueces al lado del marcador habitual en todas las rondas debe escribir la puntuación correspondiente en el "Formulario de Supervisor PPF". Él también tiene que cumplir con la verificación de la clase de peso acordado en el pesaje, dar al vencedor su certificado y confirmar los resultados oficiales con su firma. Además, se debe informar el resultado final a la Federación Mundial. Al igual que en el deporte de ring, es común que el supervisor que estuvo en el control del peso oficial siendo esta la persona de confianza y se hace cargo de la bolsa, y los gastos del luchador invitado y así se hará el pago después de la pelea con el ganador.

Protestas

Las decisiones individuales de hecho de los árbitros / jueces no pueden ser objeto de protesta. Contra la decisión oficial del médico no hay protesta permitida.

Las protestas solo serán en los siguientes casos permitidas y solo se podrán realizar con la cancelación de antemano de **300 EUR** al supervisor encargado.

1. Un acuerdo entre los jueces y los árbitros
2. La puntuación fue matemáticamente mal calculada
3. Una obvia confusión entre las esquinas roja y azul
4. Una violación de las reglas oficiales de la WKF

Las grabaciones de vídeo y cualquier otro medio fotográfico como evidencia de una protesta no está permitido. Cualquier tipo de grabación es considerado como evidencia en una disputa, y como tal no puede ser introducida.

Cualquier controversia deberá ocurrir sin agresión y puede sólo por el jefe de equipo o entrenador del competidor participante realizará. Después de escuchar a ambas partes y el árbitro, es el supervisor de una decisión final. En el caso de que no habrá discusión sobre el caso. Cualquier otra controversia debe enviarse por correo dentro de los siete días después del incidente en **office@wkwfworld.com** donde se continuará el caso

La tasa de protesta si la protesta fue sin éxito, esta suma irá a la cuenta del IRC para el entrenamiento y desarrollo futuros de árbitros. En el caso de una presentación después de una protesta en juego es la decisión del IRC, después de escuchar a ambas partes y el árbitro involucrado. La asociación nacional tiene un plazo de 30 días, en el caso de una protesta a tratar. Si la decisión en una protesta por la pérdida de Europa - o título mundial, la decisión final sólo puede ser tomada por IRC. Todas las cuotas serán devueltas en caso de una protesta exitosa.

Uniformes de los Jueces y Árbitros

Para peleas por títulos tienen que tener todos los jueces y árbitros, pantalón negro con camisa negra con un logo pequeño adelante de la WKF y en la parte de la espalda uno grande, con un corbatín de color rojo, está permitido el uso de blazer con el estampado de la WKF

Para evitar lesiones, está prohibido el porte de relojes, lapiceros y todo tipo de joyas(cadenas, pulseras, anillos etc.), el porte de guantes médicos es recomendable, el promotor debe tener algún tipo de merienda o por lo menos agua mineral durante todo el evento.

Reglamento de Pro-Point Fighting

Rondas

Ya que no se trata de competencias de Semi-contacto, los golpes con fuerza no tendrán amonestación. La fuerza de las técnicas tienen que ser controladas, los golpes fuertes y sólidos son permitidos.

PERO- si un peleador por un golpe de mayor fuerza su contrincante adquiere una lesión donde se vea derrame de sangre, el peleador culpable será sancionado con la disminución de un punto. Todo tipo de KO's que sean claramente al propósito son prohibidos y el peleador será sancionado con la descalificación.

Numero de rondas

- Títulos como Campeón Nacional / Internacional 3 x 2 min
- Títulos como Campeón Continental (Europa, Asia, etc.) 4 x 2 min
- Títulos como Campeón Intercontinental 5 x 2 min
- Títulos como Campeón mundial 6 x 2 min

La duración de cada ronda será de dos (2) minutos ya sea para mujeres o hombres.

En caso de empate después de la última ronda, continuara - después de un minuto de pausa un minuto más de competencia, y en caso que después de ese último minuto siguen sin decisión, se hará una próxima ronda sin pausa entre esta y se jugara "el punto de la muerte", esto significa que el peleador que marque el próximo punto será el ganador.

Clases de pesos oficiales en la WKF

Nombre de peso en la categoría	Hombres	Mujeres
Peso Atómico		-48 kg
Peso Gallo	-54 kg	-50 kg
Peso Pluma	-57 kg	-54 kg
Peso Ligero	-60 kg	-57 kg
Peso Semipesado	-63.5 kg	-60 kg
Weltergewicht	-67 kg	-63 kg
Peso Ligero medio	-71 kg	
Peso Medio	-75 kg	-66 kg
Peso semipesado	-81 kg	
Peso cruiser	-86 kg	
Peso Pesado	-91 kg	+ 66 kg
Peso Super Pesado	+91 kg	

PUNTUACION

Puño a la cabeza	1 Punto
Puño a el cuerpo	1 Punto
Barredora hacia afuera-dentro	1 Punto
Patada a el cuerpo	1 Punto
Patada a la cabeza	2 Puntos
Patada con salto al cuerpo	2 Puntos
Toda patada con salto a la cabeza	3 Puntos

Todas la puntuaciones serán solo calificadas para la primera técnica, para las técnicas continuas no serán valorizados.

Zonas de marcación

Parte trasera y lateral de la cabeza, cara, mentón (desde abajo), parte delantera y lateral del tronco.

Zonas prohibidas

Partes superior de la cabeza, cuello, brazos, manos, espalda, zona de los riñones, toda la zona de la cintura hacia abajo (en acepción de la barredora por debajo del tobillo).

Todas las barridas deben llevarse a cabo al pie y no sobre el tobillo. Para que barredora obtenga una puntuación, el oponente tiene que ir completamente en el suelo o tan fuera de lugar que a otra parte del cuerpo que los pies toquen el suelo. Incluso el más mínimo contacto con el suelo con las puntas de los dedos, por ejemplo, hace una barredora con éxito.

Técnicas permitidas

Puño directo – (Ingles = Jab)

Puño directo desde atrás – (Ingles = Reverse Punch)

Puño con giro – (Ingles = Backfist)

Golpe con el orillo interno de la mano a la cabeza o cuerpo

Patada frontal hacia adelante – (Ingles = Front Kick) al cuerpo o cabeza

Patada lateral – (Ingles = Side Kick) al cuerpo o cabeza

Patada frontal curvada (contacto con la parte exterior del pie - Curving Front Kick)

Patada de gancho a la cabeza o cuerpo incl. La Giratoria “cola de dragón”(ingles = Hook Kick)

Patada giratoria con salto – (Ingles = Jump Spinning Hook Kick) a la cabeza o cuerpo

Patada hacia atrás – (Ingles = Back Kick) a la cabeza o cuerpo

Patada hacia atrás con salto a la cabeza o cuerpo

Patada de media vuelta – (Ingles =Round house Kick)a la cabeza o cuerpo incl. Con salto

Patada con el talón del pie girando incl. Con salto (Ingles = Spinning Back) a la cabeza o cuerpo

Patada con el orillo del pie hacia afuera / adentro a la cabeza o cuerpo incl. Salto

Patada de Hacha hacia afuera / adentro a la cabeza o cuerpo incl. Salto

Barredora con la parte interna del pie por debajo del tobillo en las dos piernas

Técnicas prohibidas

Todo tipo de golpes con la palma de la mano

Golpes con giro completo (Ingles =Spinning Backfist)

Golpes con los orillos de la mano (incl. Con giros)

Golpes con la mano abierta

Golpes con codos

Empujones, incluyendo con los brazos

Todas las técnicas de con golpes bajo (Ingles = Takedown)

Patadas a las piernas

Rodillazos

Cabezazos

Utilización de los muslos

El rozamiento del piso con cualquier otra parte del cuerpo aparte de la planta del pie, a acepción cuando realice una barrida.

Vueltas en el piso

Paradas de manos

Golpes con algún tipo de forma acrobática

Todo tipo de técnica sin mirar

Barredora por la parte exterior del pie del oponente.

Comportamiento prohibido

Maldiciendo, hablar, ataques verbales a los opositores o los funcionarios

Acusar de fraude al personal oficial o al competidor

golpes o patadas sin control

todos los golpes o patadas en las articulaciones

Los golpes en el cráneo, o la retaguardia del enemigo

Los golpes o patadas en los genitales

Aruñar, morder, escupir

Golpear o patear después del "Stop!"

Dejar el área de combate

Dejar o huir, esquivar o impedir el combate

Utilización de la protección incorrecta o no coincidentes

Utilización inapropiada ropa (uniforme correspondiente), gestos o palabras

La ignoración de utilizar "Guantes de contacto" u otra conducta antideportiva

Todas las acciones anteriores prohibidas se castigan por el árbitro. El árbitro decide sobre la base de la gravedad de la infracción, si el competidor respectivo será amonestado verbalmente, advertido oficialmente, y si se repite la situación, se le reducirá un punto o se puede pronunciar una descalificación

Protección en competencias

Cabezal	Ningún cabezal en PRO POINT FIGHTING es permitido
Protección bucal	tiene que ser un protector para artes marciales y no para fútbol u otros deportes
Guantes de Semi-contacto	Los dedos deben estar cubiertos hasta la parte de la muñeca, guantes de boxeo serán siempre prohibidos en PRO POINT FIGHTING
Protector de pie	Debe cubrir el empeine y el talón, este debe de ser en forma de zapato y no canilleras con empeine acolchonado, debe de cubrir todo el pie, excepto la suela del pie.
Zonas íntimas	para hombres y mujeres, estos protectores tienen que usarse debajo de la ropa.
Canilleras / espinilleras	Tienen que ser usadas por debajo de la ropa y no por encima, y no pueden sobrepasar la rodilla.
Sostenedor deportivo	Obligatorio para mujeres y tiene que ser usado bajo la ropa.

Vestimenta

Los combatientes deben estar limpios y equipados con ropa adecuada. Las uñas de los pies deben estar cortas y limpias. Los combatientes deben llevar una camiseta limpia, que cubra con la manga la mitad de la parte superior del brazo. Un Gi = (Japonés) tradicional está permitido. Nombres de los patrocinadores y los lemas están permitidos siempre y cuando sean de buen gusto y no ofender.

Se necesitara pantalones artes marciales adecuados. Los pantalones deben cubrir una parte de las zapatillas (protección de pie) y debe tener una longitud de pierna completa. Los pantalones no pueden tener cierres, bolsillos ó botones. Pantalones de entrenamientos no están permitidos.

El vendaje de las manos está permitido. La longitud máxima es de 2,5 m. La cinta adhesiva (gaza) puede ser utilizada en las manos. El vendaje de las manos es recomendado que sea hecho por una persona oficial de la WKF por razones de seguridad. El árbitro podrá decidir, en un caso, si mucho se ha utilizado mucha cinta adhesiva por lo que será inadmisibles.

El cabello largo debe ser recogido. Los competidores no deben portar objetos de metal o de plástico, incluyendo aretes, lentes, relojes, pancetas para el pelo, collares, anillos, piercings, etc. lentes de contacto blandas son permitidos bajo su propio riesgo y responsabilidad

El entrenador debe llevar ropa deportiva adecuada, limpia y zapatos deportivos. Un entrenador no debe porta la ropa de los funcionarios de la WKF. Si se da el caso, los trajes, camisas, chaquetas, etc., como funcionario oficial deben estar cubiertos por el tiempo que sea entrenador de esquina.

Control de las protecciones

Cada competidor debe pasar una inspección previa de su protección antes de la pelea. El juez lateral debe revisar de acuerdo a la protección propio sexo ambos peleadores. Si no hay juezas está disponible una inspección por parte de una persona femenina esta persona será determinada por el personal oficial Ningún juez debe tocar un luchador durante la inspección.

Lo que un juez tiene permitido

El árbitro es la única persona que puede detener la pelea. El médico debe indicar al árbitro que él / ella quiere abandonar la pelea. El entrenador puede sacar a un combatiente de la lucha.

El árbitro puede sustituir parte o la totalidad de sus árbitros a la superficie de combate, si él quiere. Pero esto no debe ocurrir durante una pelea, a excepción de que un árbitro este enfermo / inadecuado.

El juez debe de quitar un punto por 4 y 5 advertencia de salida.

El juez debe de descalificar el competidor por su quinta advertencia de salida

El juez puede en cualquier momento por razones de comportamiento o insubordinación quitar un punto o descalificar

El árbitro podrá descalificar a un competidor si él / ella no está dispuesta a pelear después de reiteradas peticiones. (Esto incluye si el equipo de protección no está correcta o no aparece para competir) En este caso, se debe dar un minuto, y mostrar el cronometrador debe saber cuándo se acabe el tiempo. El ganador es entonces el luchador que está dispuesto a luchar, y esta victoria es considerado un **W.O.** El árbitro decide cuando impuso un límite de tiempo de 1 minuto, para que el principio de la deportividad se mantenga

El árbitro podrá descalificar a un luchador sólo después de los puntos por decisión mayoritaria entre los jueces y el árbitro, después de haber realizado algún contacto fuerte. Una advertencia o una deducción de puntos pueden ser emitidos en cualquier momento por otros delitos sin consultar a los jueces.

El árbitro puede dar una amonestación o descalificar a un competidor, cuando este se comporte de forma agresiva o grosera contra algún personal oficial.

Los ataques físicos contra un funcionario será sancionado con un expulsamiento inmediato del edificio, y por el Juez Central debe, dentro de siete días debe de ser enviado por correo electrónico un informe al IRC WKF WKF Consejo y a la oficina central. El luchador en cuestión permanecerá suspendido hasta que el IRC se ha ocupado del caso. Una exclusión permanente de la Federación Mundial de Kickboxing se encuentra en tal caso es muy probable.

Puntos de evaluación

Cerca del área de combate o anillo debe haber una mesa con un marcador. Este cuadro debe tener una parte roja y una azul para documentar la puntuación y las advertencias y salida. Advertencias del árbitro (por ejemplo, debido a golpe bajo, etc.), se registran en el papel. Salidas, precauciones y advertencias del árbitro deben ser registradas por separado.

Advertencias de salida será dado si el "todo" el pie del competidor sobrepasa el límite, que es el límite del área de combate. El competidor no puede anotar si él / ella está fuera del área de combate, pero pueden apuntar en contra de él / ella para lograrlo. El árbitro debe asegurarse de que el competidor no fue empujado fuera del área de combate. Por lo tanto, el árbitro podrá hacer una advertencia de salida, el competidor deberá haber abandonado el área de competición de forma independiente.

Una técnica sólo puede considerarse si se lleva a cabo con pleno equilibrio. Cualquier pérdida de equilibrio después de la técnica hace que los resultados no sean válidos y el árbitro tiene que señalar "no hay punto" ("No Score").

Un resumen se compone de: una técnica permitida en un área de puntuación legal, con el uso permitido de la fuerza. Todas estas tres cosas tienen que ser realizadas para lograr una puntuación.

Por área de combate debe haber dos juez lateral (jueces de línea) y un árbitro central. Los jueces laterales tiene que moverse y no puede permanecer estático. Usted y el Juez Central debe actuar como un equipo, el Juez Central no puede "anular" no la opinión de un juez lateral (a menos que es una clara violación de las reglas).

Para cada pelea por el título Internacional son en la WKF sin excepción sólo dos equipos de jueces posibles

- A uno de los Jueces. Del la país del peleador y un árbitro de un país neutral
- B un equipo completo de árbitros de un país neutral

Es responsabilidad de todos los jueces para decidir de manera justa y sin prejuicios.

Los jueces y el Juez Central señalizan una puntuación, cuando con la mano extendida y en dirección del competidor anotador con el número de puntos anotados, los puntos se reconocerán por el número de sus dedos extendidos. Cuando dos o más oficiales señalan la misma técnica, la lucha es interrumpida por el Juez Central, llamando a "Stop". Los combatientes regresan a su punto de partida, y el árbitro central indica el número de funcionarios que han visto una marcación, donde muestra a cada funcionario de juicio (incluido él mismo, si él / ella ha visto la técnica como una puntuación). Esto debería aclarar a la audiencia y de los entrenadores, que los funcionarios han visto un punto, y si se trataba de una decisión de la mayoría o no.

Él / ella a continuación, muestra por el número de puntos de los brazos de elevación y extensión del número correspondiente de dedos hacia la mesa. El árbitro mueve su mano en la dirección del competidor, y los puntos que se dan. Esto permite a jueces identificar el número de puntos fácilmente y así reducir los errores de clasificación. El árbitro debe asegurarse de que los puntos registrados sean correctos.

Una votación se puede dar sólo si una mayoría de dos jueces muestran la calificación. Por supuesto, los tres jueces pueden mostrar la misma puntuación. Si 2 jueces dieron la misma puntuación a un competidor, pero el tercero no se contara por mayoría y los puntos serán dados al competidor ganador.

Si dos jueces muestran al mismo competidor diferentes puntuaciones, el punto no será valido "NO Score"

Cuando las manos de los árbitros no son al mismo tiempo levantadas y los puntos mostrados, no habrá ningún tipo de puntuación. Los funcionarios deben responder inmediatamente, y todos los puntos que se muestran después del "Stop" no pueden ser valorizados.

Si el árbitro central no está seguro de lo que los jueces han considerado, se puede detener el tiempo y llamar a los dos jueces en el centro para discutir el asunto. Luego, los jueces tomarán su posición de nuevo y el árbitro central llama "puntuación" ("score"). Los funcionarios, entre ellos el Juez Central debe ahora mostrar los puntos de nuevo, que con el tiempo concedido. Esta calificación es definitiva. (No es un buen método para hacer esto muy a menudo.)

El árbitro central deberá indicar en todos los casos su opinión. Un árbitro central tiene la misma responsabilidad, con la mano en alto y los dedos extendidos indican los puntos que quiere colocar. Un Juez central no sólo debe "seguir" sólo los jueces laterales. Él debe tener su propia opinión y mostrar al mismo tiempo que los jueces laterales la puntuación.

Inicio de la competencia

Los combatientes pueden ser atendidos de DOS entrenador que debe permanecer sentado en la silla. Los jueces laterales deben de chequear de acuerdo a la protección sexual de ambos peleadores antes de que vayan a el centro del área de combate. Los combatientes deben estar paralelos a las líneas laterales de la zona de combate, un metro de distancia el uno del otro, uno frente al otro, en el centro del área de combate (no esquina a esquina). El árbitro mira hacia la mesa, verificando que ambos jueces están listos y muestra el cronometrador que la batalla comenzará de inmediato. Los combatientes tienen los guantes Semi contacto (manos abiertas), se saludan entre ellos ("contacto de guantes") para mostrar el buen espíritu deportivo, y el árbitro pita el inicio de la pelea con el comando "Pelea".

Durante la competencia

Los combatientes continúan la competencia hasta que los jueces o el árbitro pueda ver un puntos. El árbitro llama "Stop", los combatientes vuelven a sus marcas, el árbitro indica qué los jueces han considerado, la tabla muestra el número de puntos y luego se mostrara a que competidor se otorgan. Entonces, el árbitro continuó la lucha con la palabra "pelea". Un luchador o entrenador puede solicitar tiempo de interrupción con las manos en forma de la letra "T" y dar un paso atrás. Cada retraso evidente o cualquier abuso dará lugar a una advertencia por el Juez Central hacia ellos mismos. El tiempo no se detendrá hasta que el árbitro central, indique al cronometrador. El tiempo no se detiene para otorgar puntos, pero si para dejar colocar el equipo de protección en orden. Si se da un aviso, el tiempo debe detenerse. Sólo el árbitro puede detener la lucha o iniciar o detener el temporizador.

Fin de la competencia

El cronometrador señalará el final con una campana. El árbitro detuvo el combate con la orden "Stop", y los combatientes dejarán de competir. Los puntos que se consiguieron en el tiempo entre la campana por el cronometrador y el comando "Stop" por el árbitro, debe ser considerado como validos. Sólo el árbitro puede detener el combate, no el cronometrador. El árbitro muestra el anuncio del ganador por puntos y elevar el brazo del ganador. Los competidores deben de saludarse después de la pelea ("contacto de guantes").

Condiciones médicas

La norma mínima es la presencia de un médico en el área del ring. La presencia adicional de los paramédicos y se recomienda una ambulancia, pero no es una condición necesaria

sin médicos no hay competencia !!!!

El personal médico debe estar presente hasta que la competencia final haya terminado y se haya asegurado de que ya no es necesario y puede haber alguna emergencia médica que requiere su presencia. La supervisión médica de los competidores antes de la competición es recomendada por la WKF. Todos los competidores participan bajo su propio riesgo. No debe haber anestésicos locales, vendaje de yeso u otros vendajes a usar / colocarse antes o durante una pelea.

Señalización con las manos

Las siguientes señalizaciones fueron realizadas para el uso de los jueces y árbitros:

	Significado	Señalización
1	Si, yo he visto el punto	Levantar la mano y mostrar los puntos
2	No, no he visto nada	Las dos manos cruzadas al frente de la cara
3	Yo vi la técnica , pero no hubo marcación	Las dos manos cruzadas sobre las piernas
4	El competidor sobrepaso el la línea de salida	Mover la mano por encima de la línea de salida
5	Los 2 competidores marcaron al mismo tiempo	Levantar las 2 manos y dar a los 2 competidores puntos
6	Técnica prohibida	levantar la mano con movimiento circular
7.	Técnica a siegas (punto no fue alcanzado)	Mover el cuerpo y realizar el movimiento sin mirar
8.	Sostener o agarra	Sostenerse el brazo y realizar la técnica de agarre
9.	Dar la espalada o correr	Realizar la misma acción o mover la mano en forma circular a la altura de la cabeza y mirar hacia abajo

Advertencias y fuerza de golpe

Dado que no es semi-contacto, no hay penalización por contacto excesivo. La fuerza de las técnicas deben ser controladas, contacto sólido, duro está permitido.

PERO - Cualquier contacto excesivo y sin control deben ser juzgados por el Juez Central. Si un luchador por cantidades desenfrenadas de la fuerza su rival sufrió una herida sangrante, los competidores culpables deben ser castigados absolutamente con una disminución de un Punto.

Cada claro "knock out" al propósito está prohibido y será sancionado con la descalificación obligatoria.

El sistema de advertencia y el sistema de aviso de salida

1. Advertencia
2. Advertencia
3. Advertencia = Primer menos punto
4. Advertencia = Segundo menos punto
5. Advertencia = Descalificación

ADVERTENCIAS DE SALIDA Y OTRAS ADVERTENCIAS DEBEN REGISTRARSE POR SEPARADO Y NO PUEDEN SER SUMADAS

Para administrar una advertencia o un punto menos, el tiempo debe ser parado por el cronometrador con sus manos un símbolo "T" se indica. El competidor debe de ser llamado en el medio de la zona de combate, donde estará de frente el árbitro central. El árbitro debe informar a la competidor, por qué está siendo castigado, debe ejecutar las señales manuales específicos, mover el dedo levantado y moverlo de un lado a otro en señalización de que "no" ("no!") es permitido. El árbitro indica que el número de advertencias indicando con sus dedos, el mismo número de advertencias en la tabla del árbitro de mesa y después señala al competidor sancionado.

Un punto negativo es mostrara por el árbitro cuando este con la palma de la mano izquierda toque su codo derecho, y con el dedo índice derecho estirado hacia arriba y luego éste rápidamente hacia el suelo. Advertencias, menos puntos y descalificaciones por el Juez Árbitro podrá dictarse contra cualquier peleador que sea necesario para su conducta o la de su entrenador. El entrenador es parte de su equipo, y por lo tanto, los combatientes también son responsables por la conducta de su entrenador.

Al mismo luchador no se puede dar una advertencia y un punto al mismo tiempo.

Violación de las reglas

Si un luchador se lesiona y no puede continuar el combate, el árbitro, los jueces se preguntan si ha habido una violación aquí. Entre los dos jueces y el árbitro tiene que haber una mayoría de votos si hay o no un accidente. El árbitro central no puede decidir sobre una violación a las reglas si ambos jueces no han visto nada malo.

Si un luchador se lesiona y la lucha ha terminado por romper una regla, el combatiente inocente herido es declarado ganador.

Si un luchador se lesiona debido a un accidente y la lucha ha terminado, el luchador se explica por el mayor número de puntos para el ganador. (En caso de empate, el combatiente que no está lesionado será declarado vencedor.)

Cuando una pelea a causa de un accidente para ambos peleadores se acabó, y ya no se pueden seguir luchando los dos, el luchador declarado ganador, es aquel que en el momento de la final de la pelea tuvo la puntuación más alta. Si ambos peleadores tuvieron el mismo número de puntos, la pelea será "no objeción" - (No Contest) explicada, y no habrá ningún resultado registrado.

El árbitro podrá, después de una previa consulta con los jueces, detener la pelea cuando un luchador tiene problemas condicionales y no puede continuar más. No hay conteo "Permanente 8 Count" en el semi-contacto. La competencia es vista como RSC. "Referee Stop Contest"

En el caso de una técnica fuerte a lo permitido, el árbitro debe detener el tiempo y consultar a los jueces. Si la mayoría decide que fue una violación de las reglas (faul), el árbitro debe sancionar a los competidores culpables. Si la mayoría decide que fue un accidente no hay penalidad.

Sólo un médico puede decidir que un boxeador no puede continuar luchando.

**Árbitro o juez no puede decidir cuánto un luchador está lesionado,
la decisión del médico es obligatoria.**

No hay protestas en contra de una decisión médica.

El árbitro o el supervisor no pueden cambiar las reglas o "anular" el médico

Campeones y defensa de títulos

Cada campeón **WKF PRO POINTFIGHTING** puede defender en los primeros **seis meses** de su título contra un oponente determinado en el ranking voluntariamente. Después de seis meses, la defensa es obligatoria y el oponente es sugerido por la asociación y debe ser aceptado o declarado vacante. Todos campeones deben responder dentro de los siete días, si está de acuerdo a un desafío.

Si un campeón más de 12 meses no ha defendido su título, se declara inactivo. En el caso de una renovada defensa del título después de 12 meses, el campeón debe de aceptar al primero que este en la clasificación mundial como opositor, o el "primer contendiente" que este aceptable de acuerdo con la edición de la sede WKF.

Si un campeón más de 18 meses no ha defendido su título, se declara inactivo. La Federación mundial puede, sin notificación del Campeón explicar el título como vacante y decidir sobre una pelea por el título con otros combatientes.

Es un campeón condenado por un delito probado por un tribunal, el título es automáticamente declarado por la WKF como vacante.

Si un campeón gana un título más alto de título inferior se elimina automáticamente. Si un campeón gana el mismo título en una categoría de peso superior o inferior, puede mantener los dos títulos durante tres meses. Después, debe de entregar uno de los títulos voluntariamente.

Empate durante una pelea por titulo

En campeonatos nacionales e internacionales en caso de empate después del final del tiempo regular de la competencia, entra en juego las reglas de extensión.

LICENCIA DE PROMOTOR

Cada promotor debe completar LICENCIA DE PROMOTOR WKF un contrato con la oficina central WKF. Esta licencia se extiende desde la fecha de depósito a 12 meses. Los puntos y los requisitos enumerados en la licencia de promotor se deben cumplir, sin excepción, de ambos lados.

En los campeonatos internacionales (Campeón Internacional, Campeón de Europa, Campeón Intercontinental, Campeón del Mundo), los jueces, el árbitro y supervisor se destinarán exclusivamente a la sede central WKF. El costo del supervisor por la llegada (billete de avión, hotel y comida) y la cuota de 150 - Euro lo toma el Promotor. La cancha deportiva, o cualquier otro lugar que deberán cumplir las condiciones y en consecuencia deben de tener vestuarios, baños e instalaciones para el calentamiento de los competidores.

PELEA POR TITULOS

La pelea por un título debe de registrarse por lo menos con 30 días de antelación en la oficina central WKF con en el formulario de registro del título, en el momento de la inscripción debe de ser depositada la tarifa correspondiente al título en unas de las cuentas de la asociación.

Austria: Bank Austria IBAN: AT21 1200 0236 1175 9001,

BIC: BKAUATWW

Suiza: Raiffeisenbank Mittelhautland BAN: CH 1281319 00000 870 43 38/CHF BIC: RAIFCH 22

Alemania: Kreissparkasse Döbeln IBAN: DE53 8605 5462 0033 0036 67 BIC: SOLADES1DLN /

Por otra parte, en particular, deben de cumplir las disposiciones de los "requisitos mínimos para la disputa de título" estos están en la página web de la Federación Mundial <http://pointfighting.wkfworld.com/>



www.pointfighting.wkfworld.com

ppfwordloffice@gmail.com

Pro Point Fighting score keeper		Supervisor Nombre , Apellido :	
Fecha	:	Lugar :	País :
Árbitro	:		:
Juez 1	:	Juez 2 :	Juez 3 :
Nivel de Titulo : Nacional - Continental - Intercontinental - Mundial:			

Esquina Roja	
Nombre, Apellido	:
País	:

Esquina Azul	
Nombre, Apellido	:
País	:

Puntos	Total		Total	Puntos
		1		
		2		
		3		
		4		
		5		
		6		
Resultado				Resultado

GANADOR:

ROJO

AZUL

Comentario : _____

