

2024

REGLAMENTO FEKM PRO



REGLAMENTACIÓN

FEKM PRO



Capítulo Primero – Reglas Generales

Art. 1.- Eventos y combates FEKM PRO

Art. 2.- Licencia de eventos y combates

Art. 3.- Promotor del evento FEKM PRO

Art. 4.- Participantes en los eventos FEKM PRO

Art. 5.- Combate FEKM PRO

Art. 6.- Categorías de edad FEKM PRO

Art. 7.- Formato de combates FEKM PRO (asaltos)

Art. 8. – Clases de peso FEKM PRO y procedimiento de pesaje

Capítulo Dos – Reglas de los combates

Art. 1.- El Ring

Art.1.1 Accesorios del ring

Art. 2.- Equipo de seguridad

Art.2.1 Guantes

Art.2.2 Vendas para manos (vendas)

Art.2.3 Protección dental (protector bucal)

Art.2.4 Protección de la ingle

Art.2.5 Protección de los senos

Art.2.6 Protección de los pies

Art.2.7 Espinilleras

Art. 3.- Uniformes

Art. 4.- Uniformes y equipo del competidor

Art.4.1 Full Contact

Art.4.2 Low kick.

Art.4.3 Reglas K1

Art. 5.- Procedimiento para revisión de equipos y uniformes

Art. 6.- Miembros equipo FEKM Pro

Art.6.1 Supervisor FEKM PRO

Art.6.2 Árbitro central FEKM PRO

Art.6.3 Juez FEKM PRO

Art.6.4 Cronometrador FEKM PRO

Art.6.5 Locutor

Art.6.6 Entrenador y Segundo

Art. 7.- Decisión

Art. 8.- Cambio de decisión

Art. 9.- Otorgamiento de puntos

Art. 10.- Lesiones

Art. 11.- Competidor en el suelo ("Caído")

Art. 12.- Procedimientos después de KO, RSC, RSCH, Lesión

Art. 13.- Aptitud médica

Art. 14.- Ayudante de médico

Art. 15.- Salud de los competidores

Capítulo Tres - Reglas de Full Contact

Art. 1.- Definición

Art. 2.- Áreas legales de destino

Art. 3.- Técnicas jurídicas

Art. 4.- Técnicas ilegales

Art. 5.- Uniformes y equipo

Capítulo cuatro – Reglas de Low Kick

Art. 1.- Definición

Art. 2.- Áreas legales de destino

Art. 3.- Técnicas jurídicas

Art. 4.- Técnicas ilegales

Art. 5.- Uniformes y equipo

Capítulo Cinco – Reglas K1

Art. 1.- Definición

Art. 2.- Áreas legales de contacto

Art. 3.- Técnicas legales

Art. 4.- Técnicas ilegales

Art. 5.- Uniformes y equipo

Capítulo Primero – Reglas Generales

Art. 1.- Eventos y combates FEKM PRO.

Todos los eventos y combates individuales de FEKM PRO se organizan bajo los auspicios y con la autorización de FEKM, y están sujetos a las normas FEKM PRO y reglamentos.

Art. 2.- Licencia de eventos y combates.

Se requiere el permiso por escrito emitido por el director general de FEKM, y/o el representante de FEKM PRO para la organización de cualquier Evento FEKM PRO o combate por el título.

Art. 3.- Promotor del evento FEKM PRO

Un promotor que realice un evento FEKM PRO deberá comprometerse a seguir la normativa FEKM PRO.

Art. 4.- Participantes en eventos FEKM PRO.

Todos los participantes en cualquier evento FEKM PRO deben actuar de acuerdo con las reglas de FEKM PRO y reglamentos.

Los participantes son reconocidos como: competidores, oficiales, entrenadores y personal médico.

Sus derechos y los deberes están regulados por estas reglas y regulaciones de FEKM PRO.

Art. 5.- Combate FEKM PRO

El combate FEKM PRO es un combate de kickboxing sujeto a estas normas y reglamentos.

Cada combate es organizado entre dos competidores igualmente emparejados en el mismo nivel y en la misma categoría de peso.

Cada combate por el título FEKM PRO debe comenzar y terminar el mismo día, lo que significa que no hay título FEKM PRO, si este se realiza después de las 12:00 p.m. Cada combate de FEKM PRO en las reglas de Full Contact, Low Kick y K1 debe realizarse en un ring.

No está permitido organizar ningún combate FEKM PRO en otras áreas de combate como jaula, octágono, tatami.

Art. 6.- Categorías de edad FEKM PRO

La participación en cualquier combate FEKM PRO está permitido solo para competidores SENIOR:

a) 19 a 45 años para competidores masculinos. Es decir, desde la fecha de nacimiento en que cumple 18 años y hasta el día antes de que cumpla los 45.

b) 19 a 40 años para competidoras. Es decir, desde la fecha de nacimiento en que cumple 19 años y hasta el día antes de que ella cumpla 40.

Se requiere prueba de edad (DNI, Pasaporte) de los competidores para participar en cualquier evento FEKM PRO.

Art. 7.- Formato de combates FEKM PRO (asaltos)

El formato de combate FEKM PRO es el siguiente con un minuto de descanso entre cada asalto:

FULL CONTACT MASCULINO

Título	No. de asaltos	Tiempo de asalto	Tiempo de descanso
Combate por el título mundial	12	2 minutos	1 minuto
Combate por el título intercontinental	10	2 minutos	1 minuto
Combate por el título continental	10	2 minutos	1 minuto
Combate por el título regional	7	2 minutos	1 minuto
Combate por el título nacional	7	2 minutos	1 minuto
Combate de prestigio	5	2 minutos	1 minuto

FULL CONTACT FEMENINO

Título	No. de asaltos	Tiempo de asalto	Tiempo de descanso
Combate por el título mundial	10	2 minutos	1 minuto
Combate por el título intercontinental	8	2 minutos	1 minuto
Combate por el título continental	8	2 minutos	1 minuto
Combate por el título regional	6	2 minutos	1 minuto
Combate por el título nacional	6	2 minutos	1 minuto
Combate de prestigio	5	2 minutos	1 minuto

LOW KICK MASCULINO Y FEMENINO

Título	No. de asaltos	Tiempo de asalto	Tiempo de descanso
Combate por el título mundial	5	3 minutos	1 minuto
Combate por el título intercontinental	5	3 minutos	1 minuto
Combate por el título continental	5	3 minutos	1 minuto
Combate por el título regional	5	3 minutos	1 minuto
Combate por el título nacional	5	2 minutos	1 minuto
Combate de prestigio	3	3 minutos	1 minuto

REGLAS K1 MASCULINO Y FEMENINO

Título	No. de asaltos	Tiempo de asalto	Tiempo de descanso
Combate por el título mundial	5	3 minutos	1 minuto
Combate por el título intercontinental	5	3 minutos	1 minuto
Combate por el título continental	5	3 minutos	1 minuto
Combate por el título regional	5	3 minutos	1 minuto
Combate por el título nacional	5	2 minutos	1 minuto
Combate de prestigio	3	3 minutos	1 minuto

Art. 8. – Clases de peso FEKM PRO y procedimiento de pesaje.

En cualquier evento FEKM PRO, los competidores de cada categoría de peso serán pesados el día anterior a la competición. El promotor tiene que organizar el pesaje oficial en el momento que es mínimo 24 horas antes del combate por el título.

El Supervisor de FEKM PRO podrá modificar estas condiciones en caso de retraso inevitable de los competidores involucrados en el evento FEKM PRO.

El supervisor FEKM PRO realizará el pesaje. Representantes de FEKM PRO o entrenadores de los competidores pueden estar presentes, pero no se les permite intervenir en ninguna ocasión. Cada competidor será pesado oficialmente solo una vez. El peso registrado en esa ocasión es definitivo.

Es responsabilidad del Supervisor FEKM PRO, con la aprobación del Comité Nacional de Arbitraje, de poder modificar la realización del pesaje, horarios de las comprobaciones médicas, y todo lo relacionado con esta materia.

Sin embargo, si un competidor no ha alcanzado el peso adecuado durante el pesaje oficial, tiene una hora extra para hacerlo.

El peso es lo que muestra la báscula cuando el competidor está desnudo. El peso debe mostrarse en medidas métricas. Se pueden utilizar balanzas electrónicas. A un competidor se le permite combatir únicamente dentro de la categoría definida por el pesaje.

Cada competidor debe estar en posesión de un certificado médico.

Este certificado debe indicar que es "FIT TO FIGHT" (Apto para competir) emitido por una institución médica autorizada solo para ese evento específico FEKM PRO.

Cada competidor debe estar en posesión de la licencia federativa de FEKM.

HOMBRE (19 a 45 años)

FEMENINO (19 a 40 años)

Categoría de peso Kg

Categoría de peso Kg

ATOM hasta 52.700

FLY hasta 50.000

FLY hasta 54.500

BANTAM hasta 52.000

BANTAM hasta 56.400

PLUMA hasta 55.000

PLUMA hasta 58.200

LIGERO hasta 60.000

SUPER LIGERO hasta 62.200

WELTER LIGERO hasta 64.500

WELTER hasta 66.800

SUPER WELTER hasta 69.100

LIGERO MEDIO hasta 71.800

MEDIO hasta 75.000

SUPER MEDIO hasta 78.100

LIGERO PESADO hasta 81.400

CRUCERO LIGERO PESADO hasta 85.000

PESADO hasta 88.600

CRUCERO PESADO hasta 94.100

SÚPER PESADO más de 94.100

LIGERO hasta 59.000

WELTER hasta 63.000

MEDIO hasta 65.000

LIGERO PESADO hasta 68.000

PESADO hasta 71.000

CRUISER HEAVY hasta 74.000

SUPER PESADO sobre 74.000

Capítulo dos – Reglas de combate

Arte. 1.- El Ring.

- **Tamaño de la lona:** El tamaño mínimo del interior de las cuerdas debe ser de 4,90 m² (16 pies) y el tamaño máximo: 6,10 m² (20 pies). El tamaño del delantal debe extenderse al menos 46 cm. (18 pulgadas) fuera de la línea de las cuerdas en cada lado, incluida la lona adicional necesaria para apretarlo y asegurarlo.
- **Altura del ring:** El ring no puede ser inferior a 91 cm (3 pies) ni superior a 122 cm (4 pies) por encima del suelo.
- **Plataforma y esquineros:** La plataforma del ring debe estar construida, nivelada y libre de cualquier zona que lo obstruya. El tamaño mínimo de la plataforma debe ser de 5,80 m cuadrados (19pies) y el tamaño máximo – 7,62 m cuadrados (25 pies).

Estará provisto de cuatro postes de esquina que deberán estar bien acolchados o contruidos de otra manera para evitar lesiones a los competidores.

Las almohadillas de las esquinas deben colocarse de la siguiente manera:

En la esquina izquierda cercana hacia el supervisor FEKM PRO - rojo; en la esquina del extremo izquierdo - blanco; en la esquina del extremo derecho - azul; y en la cercanía esquina lateral derecha - blanca.

- El poseedor del título, competidor nacional o competidor actualmente mejor clasificado en la clasificación FEKM PRO, se le presentará y entrará al ring en segundo lugar y combatirá desde la esquina azul.

El competidor que combatirá por el título, competidor foráneo o competidor actualmente clasificado más bajo en las clasificaciones oficiales de FEKM PRO será anunciado y entrará al ring primero y combatirá desde la esquina roja.

- **Superficie del piso del ring:** El piso debe estar cubierto con fieltro, goma u otro material adecuado, material aprobado que tenga la misma calidad de elasticidad y no menos de 1,5 cm (0,6 pulgadas) ni más de menos de 2,5 cm (0,98 pulgadas) de espesor, sobre el cual se estirará y asegurará una lona.

El lienzo debe cubrir toda la plataforma y debe ser de material antideslizante.

- **Cuerdas:** Debe haber 4 cuerdas separadas a cada lado del ring (3 cuerdas en caso de “fuerza mayor”). Deben tener 4 cm de espesor, sin considerar la cubierta.

Las alturas de las cuatro (4) cuerdas debe ser:

- Primero en 40,6 cm (16 pulgadas),
- Segundo en 71,1 cm (28 pulgadas),
- Tercero en 101,6 cm (40 pulgadas)
- Cuarto a 132,1cm (52 pulgadas) de la lona.

Las cuatro cuerdas deben estar unidas a cada lado del ring, a intervalos iguales, por dos piezas de material (cerca de la textura del lienzo) 3 – 4 cm (1,2 – 1,6 pulgadas) de ancho.

Las dos piezas deben no deslizarse por las cuerdas.

La tensión de cada sección de la cuerda debe ser lo suficientemente fuerte para absorber el impacto del contacto del competidor con la cuerda.

No obstante, en todo caso, el Supervisor se reserva el derecho para ajustar la tensión si es necesario.

- **Escalones:** El ring debe estar provisto de al menos tres juegos de escalones. Dos conjuntos de escaleras en las esquinas opuestas (roja y azul) para el uso de los competidores y segundos, y un conjunto de escaleras en la esquina neutral (blanca) para uso del Árbitro central, Médico Oficial y Locutor.

- **Bolsas sanitarias:** En las dos esquinas neutrales fuera del ring, se puede colocar una pequeña bolsa de plástico, fijadas en cada rincón en los que el Médico Oficial puede dejar caer las toallitas de algodón o tisú utilizadas para curar sangrados.

[Art. 1.1. – Accesorios del ring.](#)

Los siguientes se definen como los accesorios del ring que se requieren para todos los eventos FEKM PRO:

- Gong (con percutor) o campana.
- Dos asientos para uso de competidor durante los descansos.
- Dos cubos de plástico (una en rojo y otra en la esquina azul) para echar los residuos de agua, y donde el agua no se canaliza directamente al lado del ring.

Dos botellas de spray de plástico y dos pequeñas botellas de plástico para beber. No se permite ningún otro tipo de botella de agua en el ring para uso de los competidores o segundos.

- Mesas y sillas para personal FEKM PRO.
- Uno (preferiblemente dos) cronómetros.
- Un botiquín de primeros auxilios.
- Un micrófono conectado al sistema de altavoces.
- Dos (2) pares de guantes de boxeo (uno en color rojo y otro en color azul).
- Una camilla.
- Papeles de puntuación FEKM PRO.

Art. 2.- Equipo de seguridad.

El Supervisor de FEKM PRO deben aprobar todas las medidas de seguridad.

Los fabricantes de equipos de seguridad deben obtener la aprobación de sus productos por parte de FEKM PRO.

Todas las protecciones para ser utilizadas en combates por títulos mundiales, intercontinentales, continentales, y de España, debe ser aprobado al menos 1 mes antes de que tenga lugar el combate por el título, y los competidores involucrados deben ser debidamente informados.

Todos los uniformes y equipo de seguridad deben estar limpios, correctos, en buenas y seguras condiciones.

Art. 2.1. – Guantes de competición.

En todos los combates de FEKM PRO, los competidores están obligados a usar guantes de boxeo del mismo peso, marca y modelo.

El color de los guantes debe ser el mismo de la esquina del competidor (esquina roja-guantes rojos, azul guantes de esquina azul).

Está permitido tener guantes de diferente color, pero en esa ocasión los guantes deben no ser del mismo color para ambos competidores.

Guantes (guantes de boxeo) para Full Contact, Low Kick y K1 que se utilizan en los combates oficiales de FEKM PRO deben ser aprobadas por FEKM PRO, el director general y/o Supervisor FEKM PRO, y verificado por el Árbitro central.

Los guantes pesan 8 oz. (226 gramos), en uso de -52.700 kg a -66.800 kg para competidores masculinos y de -50.00 kg a -59.00 kg para competidoras femeninas, y 10 Oz (283 gramos), en uso de -69.100 kg a +94.200 kg para competidores, y de -62,00 kg a +74,00 kg para competidoras femeninas.

El peso de los guantes debe estar claramente marcado.

Los guantes están hechos de gomaespuma especial, material sintético, compacto y suave, que está cubierto con cuero genuino o artificial.

Los guantes deben hacer posible que el competidor apriete completamente el puño y mantenga el pulgar en contacto con otros dedos.

Los guantes cubren completamente el puño del competidor con partes separadas para los dedos y el pulgar.

El pulgar está conectado por una pequeña tira fuerte al resto del guante. Esta tira mantiene el pulgar junto con los demás dedos para evitar separación del pulgar durante el golpe, y lesiones en el pulgar de los competidores, o en el otro competidor.

El material de gomaespuma interior debe cubrir la parte delantera y superior del puño, el borde de la palma, y parte superior y anterior del pulgar.

La parte interior de los guantes cubre la parte inferior de los dedos y palma solo con cuero, y cubrir un mínimo de 5 cm de la muñeca.

Los guantes se sujetarán con cordones en la muñeca del competidor, y luego sellada con cinta con base de algodón.



Se permite el uso de cinta autoadhesiva a base de algodón.

(No se permiten plásticos u otros tipos de cintas autoadhesivas).

Guantes de sujeción con tiras o cualquier tipo de hebillas no está permitido.

[Art. 2.2. – Vendas para manos y pies \(vendaje\).](#)

Las vendas de las manos se usan para envolver el puño para evitar lesiones, no para agregar fuerza a un golpe.

El vendaje profesional de las manos es obligatorio.

Las vendas para las manos tienen un mínimo de 300 cm de largo y 5 cm de ancho en tiras de algodón con bordes afilados.

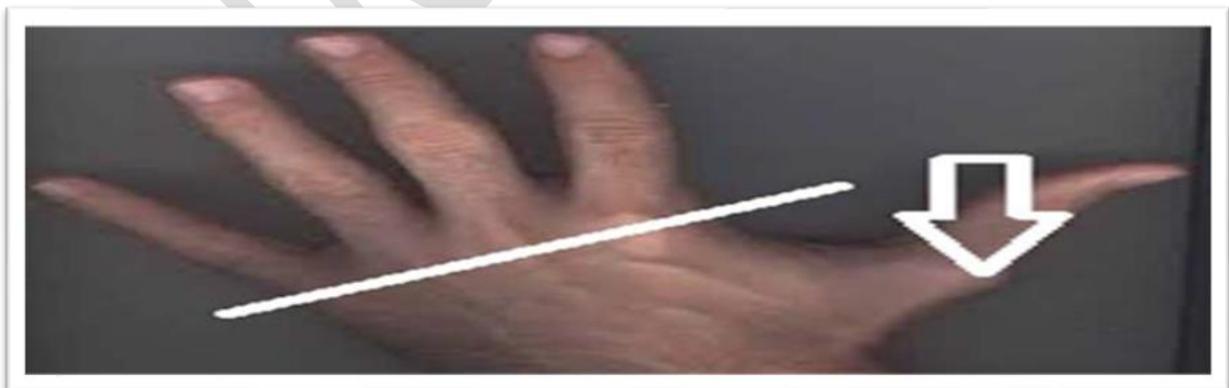
El vendaje de los nudillos no puede exceder de 1 cm (0,4 pulgadas) de grosor.



Las vendas para las manos se sujetarán en la parte superior de las muñecas del competidor con tiras de base de algodón autoadhesivo; largo máximo 15 cm y ancho 2 cm.

Está permitido agarrar el vendaje con cinta adhesiva a base de algodón.

La cinta adhesiva con base de algodón debe aplicarse a menos de 2 cm (0,8 pulgadas) por delante de los nudillos.



El vendaje debe ser sujetado con cinta de base de algodón entre la separación de los dedos para sujetar el vendaje.



También es posible usar vendajes para proteger el tobillo y el empeine de los competidores. Debe medir 300 cm de largo y 5-8 cm de ancho con tiras de algodón con bordes afilados.



Deben agarrarse con la cinta con base de algodón autoadhesiva. (flecha)

Pueden cubrir la parte inferior de la espinilla del competidor, pero no más de 5 cm (2 pulgadas) desde el tobillo, y no puede tener más de 1 cm (0,4 pulgadas) de espesor.

No está permitido utilizar ningún material adicional que puede hacer vendajes duros como plástico, madera, etc.

Si se usa vendaje en los pies, es OBLIGATORIO el uso de tobillera elástica.

La tobillera elástica debe cubrir completamente el vendaje para evitar el daño en el vendaje durante el combate.

La tobillera elástica puede ser de diferentes colores y marcas.

Si no se usa vendaje en los pies, el uso de la tobillera elástica es opcional.

Los vendajes de manos y pies deben ser suaves y aprobados por el supervisor de FEKM PRO antes del combate.

Art.2.3. – Protección dental (protector bucal).

La protección dental (protector bucal) es obligatoria para todos los competidores.

Los protectores bucales deben estar hechos de un material de caucho-plástico suave y maleable.

Se permite usar protector simple o doble.

El protector bucal debe permitir la respiración libre y debe adaptarse a la configuración de la boca del competidor.

Se permite el uso de un protector bucal sobre un aparato dental.

En caso de usar aparato dental inferior o doble, el uso del protector bucal doble es obligatorio.

Los aparatos dentales (aparatos ortopédicos, retenedores) solo son permitidos con la aprobación por escrito del médico, que debe incluirse en el informe médico del competidor que indique "Apto para combatir".

Art.2.4. – Protección de la ingle.

El protector de ingle es obligatorio para todos los competidores.

El protector de ingle está hecho de material duro, material plástico, y cubre completamente los órganos genitales para proteger esta parte del cuerpo del competidor de cualquier lesión.

El protector de ingle se puede hacer como una copa para cubrir los genitales o para cubrir toda la zona del abdomen.

Los competidores deben usar la protección de la ingle debajo de sus pantalones.

Art.2.5. – Protección de pecho.

La protección del pecho es obligatoria para las mujeres competidoras.

La protección del pecho está hecha de material duro y duradero, material plástico cubierto con tela.

La protección de pecho se puede formar de una sola pieza para cubrir todo el pecho o dos piezas a incluir en el sujetador.

Art.2.6. – Protección para los pies (Botines).

La protección de los pies es obligatoria para todos los competidores masculinos y femeninos en los combates de Full Contact.

Los botines están hechos de gomaespuma sintética especial, un material compacto y suave que está cubierto con cuero genuino o artificial.

La protección del pie cubre la parte superior del pie (empeine), lateral y maléolo medial y talón - todo en una sola pieza - con planta del pie abierta.

Deben ser lo suficientemente largos (tamaño adecuado) para cubrir completamente los pies y los dedos de los pies del competidor.

La parte delantera de la protección de los pies se sujeta con tiras elásticas para el dedo gordo y el segundo dedo.

La protección para los pies se sujeta a los pies con tiras elásticas autoadhesivas en la parte posterior de los pies, por encima del talón.

En Full Contact no es posible la utilización de vendaje en los pies.

Art.2.7. – Espinilleras.

Las espinilleras son obligatorias para todos los competidores masculinos y femeninos para los combates de Full Contact.

Las espinilleras están hechas de material de gomaespuma dura.

Una espinillera debe cubrir la espinilla desde debajo de la rodilla, hasta la parte superior de los pies.

Las espinilleras se sujetan a la pierna con un mínimo de dos tiras elásticas autoadhesivas.

No se permite ningún otro tipo de cinta plástica para fijar la protección a la espinilla.

Las espinilleras no pueden contener elementos de metal, madera o plástico duro.

Arte. 3.- Uniformes.

Los pantalones largos de Full Contact deben extenderse desde la cintura hasta la articulación del tobillo y no tener bolsillos.

Los pantalones deben tener una cintura elástica, mínimo 10 centímetros de ancho en un color diferente al de los pantalones. Los competidores masculinos y femeninos usan pantalones en los combates de Full Contact.

Los pantalones cortos de kickboxing deben extenderse desde la cintura hasta la mitad del muslo y no tener bolsillos.

Los pantalones cortos son usados por competidores masculinos y femeninos en combates de reglas Low Kick y K1.

Los pantalones cortos deben tener una cintura elástica, mínimo 10 centímetros de ancho en un color diferente al de pantalones cortos.

En títulos profesionales FEKM no será posible usar mallas, mallas largas, culotes, etc.

Puede haber nombres de patrocinadores o insignias en los pantalones cortos.

El protector de pecho lo usan las competidoras de kickboxing en los combates de reglas Full Contact, Low Kick y K1.

La publicidad o los logotipos de los patrocinadores se pueden usar en el uniforme de la siguiente manera:

- Superior: en la parte delantera o trasera
- Pantalones: en el lado entre la rodilla y el área de la cadera, en la parte central delantera o trasera
- Pantalones cortos: en el lado entre la rodilla y el área de la cadera, en la parte central delantera o trasera

Si los Promotores y patrocinadores no desean que los competidores usen publicidad ajena a la suya, el Promotor y su patrocinador deben proporcionar patrocinio a los competidores iguales a la cantidad a la que han renunciado de su patrocinador individual.

Art. 4.- Uniformes y equipo de competidor.

Art. 4.1. – Full Contact.

- Protector bucal (protección de los senos para competidores femeninas), guantes de boxeo, vendas para las manos, protección inguinal, espinilleras y protección para los pies (botines)
- Los competidores masculinos usan pantalones largos (torso desnudo) y las competidoras usan un top (parte superior) y pantalones largos.

Art. 4.2. – Low Kick.

- Protector bucal (protección del pecho para competidores femeninas), guantes de boxeo, vendas para las manos, protección inguinal, y una protección de tobillo (envolturas para los pies - vendaje y soporte elástico para el tobillo).
- Los competidores masculinos usan pantalones cortos (torso descubierto) y las competidoras usan un top (parte superior) y pantalones cortos.

Art. 4.3. – Reglas K1.

- Protector bucal (protección pectoral), guantes de boxeo, vendas para las manos, protección inguinal, y una protección de tobillo (envolturas para los pies - vendaje y soporte elástico para el tobillo).
- Los competidores usan pantalones cortos (torso descubierto) y las competidoras usan un top (parte superior) y pantalones cortos.
- Está prohibido llevar mongkhon y prajead.

Art. 5.- Procedimiento para revisión de equipos y uniformes.

El equipo de seguridad del competidor y la verificación del uniforme se realizarán antes de que comience el combate por parte del Árbitro central, quien debe estar completamente seguro de que el equipo de seguridad y el uniforme de cada competidor es completamente funcional, y de acuerdo con las reglas de FEKM PRO.

Los competidores deben estar en condiciones adecuadas para participar en su disciplina elegida; no deben tener lesiones o enfermedades que puedan dañarlos a ellos mismos o a otros competidores.

Su cara debe estar naturalmente seca y se permite vaselina en cantidad razonable, solo brillante, sin manchas blancas de vaselina.

No está permitido entrar en un combate mientras sangra, con escayolas adheridas, o con tampones en las fosas nasales, o con cortes o rasguños, o con cualquier tipo de joyas, aretes, piercing u otros adornos.

Sin piercing en la lengua, y la perforación del ombligo tampoco está permitido.

Atar el cabello con cualquier tipo de hebilla de metal, plástico, objetos duros no están permitidos. Solo se permiten tiras elásticas o de algodón para este fin.

Es obligatorio sujetar los guantes de boxeo con cinta autoadhesiva en base de algodón sobre los cordones, y que estos queden totalmente cubiertos.

Art. 6.- Oficiales.

- No existe un límite de edad de los jueces/Árbitros de FEKM PRO, pero debe tener un estado físico y mental bueno.
- Los jueces/Árbitro centrales de FEKM PRO deben asistir a los seminarios de FEKM PRO durante los cuales tienen que aprobar exámenes (teóricos y prácticos).
- Las licencias de jueces/Árbitro centrales de FEKM PRO deben ser renovadas cada año.
- Los jueces de FEKM PRO deben usar clickers para contar los puntos de puntuación mientras están de servicio.
- Durante los eventos FEKM PRO, cada combate debe ser supervisado por un Árbitro central FEKM, quien oficiará en el ring, pero no completará los documentos de puntuación.
- Tres jueces de FEKM PRO, que estarán sentados lejos de los espectadores, deben calificar cada combate. Cada uno de los tres Jueces debe estar sentado en el medio del lado respectivo del ring.
- En cada combate por el título de FEKM PRO, para garantizar la neutralidad, el director de arbitraje de FEKM nombra el equipo de arbitraje de FEKM PRO respetando las siguientes reglas:
 - El supervisor de FEKM PRO será elegido por el Comité Nacional de Arbitraje, consensuado con el director del Profesionalismo.
 - Los oficiales de FEKM PRO designados para el evento FEKM PRO designado, en ningún momento del evento FEKM PRO podrá actuar como gerente, entrenador, entrenador o segundo de un competidor o equipo de competidores que participan en un combate.
 - El Árbitro central FEKM PRO y los Jueces deben estar vestidos de la siguiente manera:

Limpios, pantalón negro, camisa FEKM PRO, pajarita, y zapatillas deportivas negras.

Art.6.1. – Supervisor de FEKM PRO.

El supervisor de FEKM PRO es responsable de verificar y garantizar que cada evento de FEKM PRO organizado, este totalmente de acuerdo con las reglas de FEKM PRO.

El Supervisor FEKM PRO debe:

- Realizar el pesaje.
- Asegurarse de que el promotor haya cumplido con todas sus obligaciones financieras con los participantes del evento FEKM PRO (competidores y oficiales). El promotor debe realizar todos los pagos inmediatamente después de la realización del pesaje y los competidores declarados listos para combatir.
- Supervisar y mejorar los estándares del Árbitro central y los Jueces, y garantizar la conformidad con las reglas y la práctica habitual.
- Verificar que el Árbitro central y los Jueces cumplan con sus deberes y responsabilidades, y comunicar al director de arbitraje de FEKM PRO si se produce alguna irregularidad.
- Resolver cualquier problema previo relacionado al evento.
- Verificar los papeles de puntuación para asegurarse de que:
 - La puntuación se ha contado correctamente.
 - Los nombres de los competidores son correctos.
 - Se ha nombrado al ganador correcto.
- Autenticar los papeles de puntuación e inspeccionar la puntuación.
- Anunciar el resultado del combate al locutor.
- Tomar cualquier decisión en caso de que el Árbitro central o los Jueces no pudieran continuar.
- Reportar al director de arbitraje de FEKM PRO el nombre de cualquier competidor que viole el reglamento de FEKM PRO o muestra un rendimiento deficiente.
- Asegúrese de que todos los resultados, fotos e información general se envían al Comité de Profesionalismo FEKM PRO en los próximos cinco días a partir del día en que se realizó el evento FEKM PRO.

Art.6.2. – Árbitro central FEKM PRO.

Designación y Participación:

- En los eventos FEKM PRO aprobados, cada combate será controlado por un Árbitro central FEKM PRO que oficiará en el ring y no anotará el combate.

Deberes:

El Árbitro central FEKM PRO debe:

- Verificar que se observen estrictamente las reglas de FEKM PRO y el juego limpio.
- Velar por la seguridad de los competidores.
- Mantener el control del combate en todas sus etapas.

- Evitar que un competidor débil reciba un castigo indebido e innecesario.
- Utilice tres palabras de mando:
 - "STOP" al ordenar a los competidores que dejen de combatir;
 - "FIGHT" al ordenar a los competidores que continúen combatiendo;
 - "BREAK" al romper un clinch, orden a la cual cada competidor deberá dar un paso atrás antes de seguir luchando.
- Indicar a un competidor por signos o gestos explicativos adecuados cualquier violación de las reglas.
- En caso de que uno o ambos competidores sean sordos, el Árbitro central puede usar un toque con la mano en el hombro o en el brazo para "detener" e "interrumpir" el combate.
- El Árbitro central no indicará el ganador, levantando la mano de un competidor o de otra manera, hasta que el resultado se haya anunciado.
- Cuando el Árbitro central haya descalificado a un competidor o detenido el combate, el Árbitro central deberá primero informar al supervisor de FEKM PRO qué competidor ha sido descalificado o el motivo por el cual el combate se detuvo, y permitir que el supervisor de FEKM PRO instruya al locutor para anunciar la decisión correctamente al público.
- Será responsable de hacer cumplir las reglas de FEKM PRO durante todo el combate, y asegúrese de que se registren todos los puntajes, penalizaciones y advertencias.
- Al final de un combate, reunir y verificar los papeles de puntuación de los tres Jueces. Después de la verificación, debe entregarlos al Supervisor de FEKM PRO.
- Cuando se anuncia el ganador, el Árbitro central debe levantar el brazo del competidor.

Autoridades del Árbitro central.

- Detener un combate en cualquier momento si lo considera unilateral.
- Detener un combate en cualquier momento si uno de los competidores ha recibido un golpe no autorizado o lesión, por lo cual el Árbitro central decide que el competidor no debe continuar.
- Detener un combate en cualquier momento si considera que los competidores no se están comportando de acuerdo con las Reglas FEKM PRO. En tales casos, el Árbitro central puede descalificar a uno o ambos competidores.
- Amonestar a un competidor o detener el combate, y dar una advertencia a un competidor que haya cometido una falta de acuerdo con las reglas de FEKM PRO.
- Para descalificar a un competidor que no cumpla inmediatamente con las órdenes del Árbitro central, o se comporta con el Árbitro central de manera ofensiva o agresiva en cualquier momento.
- Amonestar, quitar y descalificar a un segundo que haya infringido las reglas de FEKM PRO.
- Con o sin previo aviso, descalificar a un competidor por cometer una falta.

- En caso de derribo, suspender una cuenta de protección, si un competidor deliberadamente no se retira a una esquina neutral, o se demora en hacerlo. Seguirá contando cuando el competidor se para en la esquina neutral mirando hacia el centro del ring.
- Para interpretar las reglas en la medida en que sean aplicables, relevantes para el combate real, o para decidir y tomar acción sobre cualquier circunstancia del combate que no esté cubierta por una regla.

Chequeo médico.

La visión del Árbitro central será corregible a 20/80 o mejor. El uso de gafas por un Árbitro central durante un combate no está permitido, pero se permiten lentes de contacto.

Comprobación del equipamiento de los competidores.

Equipo y Uniforme – El Árbitro central revisará el equipo de seguridad y el uniforme del competidor cuando el competidor está en el ring. El Árbitro central descalificará del combate a cualquier competidor que se niegue a usar equipo de seguridad.

Durante el combate, si el guante o la vestimenta del competidor se desabrocha o daña, el Árbitro central detendrá el combate hasta que el equipo de seguridad sea reparado, y su condición vuelva a estar de acuerdo con las reglas FEKM PRO.

Deber de controlar a los Jueces

El Árbitro central debe verificar las posiciones correctas de los Jueces antes del combate.

Advertencia oficial (punto negativo): si un competidor comete una infracción de las reglas, el Árbitro central debe detener la acción para advertirle sobre la violación. En caso de que la infracción de la regla sea grave o se haya cometido por segunda vez después de la advertencia, el Árbitro central debe ordenar una deducción de puntos. Para ordenar una deducción de puntos, el Árbitro central debe mostrar claramente la acción para que el competidor comprenda la razón y el objetivo de la acción de deducción de puntos. El Árbitro central debe mostrar su señal con la mano a todos los Jueces indicando que hay una orden de deducir un punto. El Árbitro central debe señalar al competidor y mostrar claramente a quien se le descontará el punto.

Solo se pueden dar cuatro advertencias oficiales al mismo competidor en un combate. La cuarta advertencia oficial es la descalificación del competidor.

El procedimiento comienza a partir de la primera advertencia verbal dirigida al competidor, seguido de la primera advertencia oficial dirigida al competidor y jueces, 2 advertencia oficial y deducción de un punto (primer punto menos) dirigido al competidor y a los Jueces. 3 advertencia oficial: se le deducirá un punto (segundo punto menos) al competidor por cometer una falta del mismo tipo o diferente de aquella por la que ya se ha dado al competidor la 2ª advertencia oficial. Y 4 advertencia oficial – descalificación. El competidor será descalificado por cometer una falta del mismo tipo o diferente a aquella por la cual ya se le ha dado competidor la 3ª advertencia Oficial y deducción de puntos.

El competidor puede ser descalificado sin advertencia oficial previa por cometer una falta grave y que, en opinión del Árbitro central, la falta sea tal que el competidor que la cometió deba ser descalificado. Antes de tomar una decisión de este tipo, el Árbitro central puede consultar con el Supervisor FEKM PRO.

Las advertencias oficiales dadas a la esquina de un competidor cuentan en contra del competidor.

Cuando se ha dado una advertencia por una falta en particular (por ejemplo, sujetar o agarrar), el Árbitro central dará la próxima advertencia al competidor si comete la misma o cualquier otra infracción de las reglas. Si un Árbitro central cree que se ha cometido una infracción, pero duda, podrá detener el combate y consultar al supervisor de FEKM PRO.

Después de cada advertencia dada, el Árbitro central ordenará a los competidores que comiencen el combate nuevamente dando el comando: Fight.

Salud y seguridad

- El Árbitro central debe usar guantes médicos y debe cambiarlos después de cada combate.
- El Árbitro central no puede intervenir en caso de sangrado de un competidor. Eso debe ser realizado por su entrenador o, en su caso, por el Médico Oficial.
- En caso de lesión, corte o sangrado, el Árbitro central debe detener el combate y llamar al Médico Oficial. En esta ocasión el deber del Árbitro central es asegurarse de que el Médico Oficial pueda acercarse al competidor lesionado llevándolo a la esquina neutral si es posible, o, en caso de que el competidor esté en el suelo, para asegurarse de que el Doctor Oficial y sus asistentes sean los únicos dentro de las cuerdas en ese momento.

Art. 6.3. – Juez FEKM PRO

- Cada Juez debe considerar independientemente los méritos de los dos competidores, y debe elegir el ganador, según las FEKM PRO Rules.
- Durante el combate, no hablará con el competidor, otros Jueces o cualquier otra persona, con la excepción del Árbitro central. Puede, si es necesario, al final de un asalto, notificar al Árbitro central sobre cualquier incidente que se le ha pasado por alto, por ejemplo, hablarle de la mala conducta de un segundo, cuerdas sueltas, etc.
- El juez utilizará clickers para contar los puntos. El juez usará el reverso del papel de puntuación para marcar los puntos que contó para cada competidor por separado. Los puntos se marcarán con números para cada asalto por separado al final de cada asalto. De acuerdo con el número de puntos, en la primera página del papel de puntuación, el juez otorgará de 10 a 8 puntos a cada competidor del siguiente modo:
 - Si la puntuación de puntos es la misma, o de 0 a 1 punto, 10 – 10.
 - Si la diferencia de puntos es de 2 a 8, 10 – 9 para el competidor que logró más puntos.
 - Si la diferencia de puntos es superior a 8, 10 – 8 para el competidor que logró más puntos

Una cuenta de protección será un punto menos al competidor que se le realiza la cuenta.

Esto quiere decir que primero se valorarán los puntos del asalto, y posteriormente, se restará un punto de la puntuación final del asalto.

- Siempre la esquina roja está en el lado izquierdo y la esquina azul en el lado derecho de ambos lados del papel de puntuación.
- El juez no abandonará su lugar hasta que se haya anunciado la decisión.

Art. 6.4. – Cronometrador FEKM PRO

- La tarea de un cronometrador es hacer un seguimiento del número y la duración de los asaltos, así como del descanso.
- Se sentará al costado del ring.
- Diez segundos antes del comienzo de cada asalto, despejará el ring, dando la orden "Segundos fuera" al locutor.
- Tocaré el gong al principio y al final de cada asalto.
- Detendrá el combate temporalmente, cuando así se lo solicite el Árbitro central.
- Llevará la cuenta del tiempo extra con un reloj o un cronómetro.
- Si, al final de un asalto, un competidor está en el suelo y el Árbitro central está contando, el cronometrador no debe hacer sonar el gong antes de que el Árbitro central termine su conteo y ordene "Fight". Esta regla no se aplicará si ocurre en el último asalto del combate. En este caso el cronometrador tocará el gong al final del asalto sin importar si el Árbitro central todavía está contando o no.
- Los intervalos de descanso entre los asaltos tendrán una duración de un minuto.

Art. 6.5. – Locutor

Para todos los eventos FEKM PRO aprobados, el locutor oficial debe tener las siguientes cualidades: fluido en varios idiomas (inglés es obligatorio) y una comprensión básica de la Reglas FEKM PRO.

El Promotor del evento FEKM PRO es responsable de contratar a un profesional como locutor de todo el evento.

- Estará sentado en primera fila e instruido por el Supervisor de FEKM PRO.
- Anunciará el número de asalto, antes de que comience.
- Deberá anunciar de manera clara y concisa las comunicaciones del Supervisor FEKM PRO al Público.
- Diez segundos antes del comienzo de cada asalto, despejará el ring, dando orden "Segundos fuera".
- Anunciar los nombres, la esquina y el peso del competidor antes del combate y nuevamente cuando los competidores llegan al ring.
- Ordenar a los segundos que abandonen el ring cuando suene el gong.
- Anunciar el nombre y el rincón del ganador.

Arte. 6.6. – Entrenador y Segundo

El entrenador y el segundo deben obedecer las siguientes reglas cuando ayuden a su competidor.

- Solo el entrenador y el segundo pueden subir al ring y solo uno de ellos a la vez puede estar dentro de las cuerdas.
- El entrenador o segundo puede detener el combate en nombre de su competidor, y también puede, si el competidor está en gran dificultad, arrojar la toalla al ring, excepto mientras el Árbitro central está contando.
- Durante el combate, ni el entrenador ni el segundo pueden estar en la plataforma del ring. Ellos deben, antes del comienzo de cada asalto, retirar taburetes, toallas, baldes, etc.
- No se permitirá que los entrenadores entren al cuadrilátero mientras haya un combate en curso.
- Cualquier entrenador, segundo u oficial, animando o incitando a los espectadores a dar señales o estímulo a un competidor durante un round, podrá ser suspendido de su función en el combate en curso.
- Un entrenador o un segundo que viole las reglas puede recibir una advertencia o ser descalificado por el Árbitro central.

Art. 7.- Decisiones.

Las siguientes decisiones podrían poner fin al combate:

- Gana por puntos (P). Al final de un combate, el ganador se determinará sobre la base del total de puntos anotados durante el combate. El competidor que haya anotado la mayor cantidad de puntos será declarado ganador. Si ambos competidores están lesionados y no pueden continuar el combate, el competidor que tenga más puntos en el momento en que se detiene el combate, será declarado como ganador.

Esta regla se aplicará solo en caso de que la lesión no haya sido causada intencionalmente, y si ya hay dos asaltos acabados.

- Ganar por abandono (AB). Si un competidor se retira voluntariamente por lesión o por tirar una toalla en el ring por un segundo, o si el competidor no reanuda el combate inmediatamente después del descanso entre asaltos, el oponente será declarado ganador.
- Ganar el combate por parada del Árbitro central (RSC). RSC es un término usado para detener un combate cuando un competidor es superado o no es apto para continuar. Si un competidor, en opinión del Árbitro central, está siendo superado o está recibiendo un castigo excesivo, se detendrá el combate y se declarará al oponente ganador.
- Parada de un combate por parte del Árbitro central por lesión (RSCI). Si un competidor, en la opinión del Oficial Doctor/Árbitro central, no está en condiciones de continuar debido a una lesión sufrida por golpes correctos u otra acción, o está incapacitado por cualquier otra razón física, el combate será detenido y el oponente declarado ganador por RSCI.

El derecho a tomar esta decisión recae en el Árbitro central, quien debe consultar con el Médico Oficial quien tiene el derecho de indicarle al Árbitro central que detenga el combate por cualquier tipo de método de comunicación.

Cuando un Árbitro central llama al Médico Oficial al ring para examinar a un competidor, solo estas dos personas deben estar presentes.

No se debe permitir el ingreso de ninguna otra persona dentro del ring, o en la parte superior fuera de las cuerdas.

- Ganar por descalificación (DISQ). Si un competidor es descalificado, el oponente será declarado el ganador. Si ambos competidores son descalificados, la decisión se anunciará en consecuencia.

Un competidor descalificado por cualquier comportamiento no ético o asuntos disciplinarios, no tendrá derecho a ningún premio, medalla, trofeo, premio honorífico o calificación, en relación con cualquier etapa del evento en la que este competidor ha sido descalificado, y la mala conducta debe informarse a la dirección de FEKM PRO.

- Ganar por Knock-Out (KO). Si un competidor está "KO", y no reanuda el combate después de que se cuenta hasta diez, el oponente será declarado ganador por nocaut.

- Ganar por (RSCH). Si un competidor no es apto para continuar y no vuelve a combatir después de haber recibido golpes fuertes en la cabeza, el oponente será declarado ganador por RSCH.

- Sin decisión (NC). Un combate puede ser terminado por el Árbitro central dentro de la distancia programada, debido a un suceso, que sucede fuera de la responsabilidad del competidor, o el control del Árbitro central, como daños en el ring, falla en el suministro de iluminación, condiciones excepcionales climatológicos, etc.

En tales circunstancias, el combate será declarado "no contest".

En el caso de un combate FEKM por el título PRO, si ambos competidores están lesionados, lo que no fue causado intencionalmente y no puede continuar el combate, pero no había terminado ya dos asaltos, el combate será declarado No Contest, y el actual campeón conservará su título.

Si uno o ambos competidores sufren una herida en la cabeza o cara, debido a un golpe con la cabeza, y no puede continuar el combate, la misma regla será aplicada.

- Decisión en caso de empate.

Al final de un combate, si los competidores están empatados a puntos, la decisión se tomará por la mayoría de los Jueces con base en las siguientes actuaciones de los competidores:

- quién fue mejor y ganó el último asalto.

- quien ha mostrado el mejor estilo.

- quien fue más agresivo.

- Incidentes en el ring fuera del control del Árbitro central.

Si pasa algo que no permita que el combate continúe dentro de un minuto después de que el gong haya sonado para el comienzo del primer asalto, por ej. corte de energía, el combate se detendrá y el resultado será "No contest".

Si el incidente ocurre en el segundo asalto, o más, de un combate, el combate se dará por terminado y los Jueces deberán dar una decisión sobre el ganador del combate.

Si el combate debe detenerse y puede reanudarse, la puntuación se registrará y se trasladará al momento de reanudar el combate.

Art. 8.- Cambiar una decisión.

Todas las decisiones públicas son definitivas y no se pueden cambiar a menos que:

- Se descubren errores que ocurrieron en el cálculo de los puntos.
- Uno de los Jueces declara que cometió un error y cambió las puntuaciones de los competidores.
- Hay violaciones evidentes de las reglas de FEKM PRO.

Protestas regulares.

Si un equipo quiere protestar un resultado, debe entregar al Supervisor de FEKM PRO un escrito de protesta dentro y no más tarde de 15 minutos después del combate.

La protesta por escrito debe describir claramente el problema.

El Supervisor de FEKM PRO debe consultar a todos los Jueces y Árbitro centrales involucrados sobre el problema.

La protesta será atendida de inmediato.

El costo de una protesta es de 100 EURO y debe ser pagado por adelantado.

Si la protesta tiene éxito, se devolverá el dinero.

Protestas irregulares.

Protestas irregulares por desacuerdos de decisiones, donde los competidores protestan demorando el evento, como sentarse en el cuadrilátero, decidido por él mismo o estimulado por su entrenador / equipo para hacerlo, será controlado directamente por el supervisor de FEKM PRO que tiene todo el poder de acuerdo con las reglas de FEKM PRO para garantizar que el evento continúe.

El supervisor de FEKM PRO puede, si es necesario, solicitar asistencia de seguridad para proporcionar el cumplimiento y respeto de las reglas de FEKM PRO.

Una protesta solo se permite en una carta escrita y una protesta no se permitirá si

las acciones mencionadas anteriormente se realizan.

Evidencia en video

Las imágenes de video no se aplican a los eventos FEKM PRO.

Las secuencias de video no se pueden usar para resolver ninguna consultas, quejas o puntos de aclaración.

Art. 9.- Otorgamiento de Puntos.

En la adjudicación de puntos, se deben respetar las siguientes reglas:

Directiva 1 – relativo a los golpes.

Durante cada asalto, un Juez marcará el puntaje respectivo para cada competidor, de acuerdo con el número de golpes que cada uno ha realizado. Para ser anotado, una técnica de mano, una técnica de pierna o un golpe de rodilla debe venir desde la distancia correcta, con toda la potencia, con área de golpeo legal, aterrizado en área objetivo y no debe ser bloqueada, ni siquiera parcialmente desviada o detenida. El número de golpes registrados (puntos) en un combate se contarán al final de cada asalto y se escribirán a cada competidor en la parte posterior de la hoja de puntuación. De acuerdo con los puntos realizados, el juez dará puntaje a cada competidor en el frente de la hoja de puntuación.

Los siguientes golpes realizados por un competidor no se tendrán en cuenta como puntos:

- si fueran contrarios a las normas.
- si no fueron realizados desde la distancia correcta.
- si no se realizan con toda la potencia.
- si no se realizan en un área de golpeo legal.
- si golpean sobre los brazos o si están bloqueados incluso parcialmente desviados.
- si vienen sin equilibrio o sin mirar al oponente en el momento del lanzamiento.

Directiva 2 - relativa a las infracciones.

Durante cada asalto, el Juez no puede sancionar cada infracción que observa, independientemente de que el Árbitro central lo ha notado o no. Tiene que llamar la atención del Árbitro central sobre esa infracción.

Si el Árbitro central da una Advertencia oficial a uno de los competidores, los Jueces la marcan en la columna correspondiente junto a los puntos del competidor que ha recibido la amonestación. En caso de puntos negativos, el juez debe retirarlos de su puntuación final.

Directiva 3: otorgar puntos.

Para todas las técnicas legales (técnica de mano, pierna, rodillas), el juez anotará 1 punto en su clicker.

Los puntos se darán por asalto.

No se darán fracciones de puntos.

Al final de cada asalto, el competidor que haya anotado más puntos recibirá 10 puntos y su oponente proporcionalmente menos.

Si la diferencia entre los puntos es de 0 a 1, la puntuación será 10-10.

Si la diferencia entre los puntos es de 2 a 8 la puntuación será 10-9.

Si la diferencia es más de 8 puntos el marcador será 10-8.

Cada cuenta de protección en un asalto se anotará como un punto menos a un competidor que fue derribado. En caso de que ambos competidores hayan anotado los mismos puntos, la puntuación será 10-10.

Art. 10.- Lesiones.

El combate debe detenerse si se produce una lesión o si el equipo del competidor no está en orden.

El combate solo puede ser detenido por el Árbitro central (los Jueces o el Médico Oficial pueden notificar al Árbitro central que el tiempo debe ser detenido).

En caso de lesión, sólo se podrá detener el tiempo hasta que el Médico Oficial decida sobre la gravedad de la lesión, es decir, si el combate puede o no continuar, o si debe ser detenido.

El tratamiento de la lesión solo se puede realizar entre asaltos o después del combate.

Una interrupción realizada por Médico Oficial no debe exceder los 2 minutos.

Si es necesario tratar la lesión, el combate debe ser detenido.

En cualquier caso, si los cortes no detienen, el combate se detiene debido a una lesión, los oficiales deben decidir:

- quién causó la lesión.
- si fue intencional o no.
- si fue autoinfligido o no.

Si la lesión no fue intencional, y el competidor lesionado no puede continuar combatiendo inmediatamente, el competidor ileso es declarado ganador por RSCI.

Si la lesión se debe a una violación de las reglas, el competidor responsable será descalificado.

Si la lesión es por culpa propia, el otro competidor es declarado ganador por RSCI.

En caso de cualquier lesión, el Médico Oficial y nadie más tiene la última palabra sobre si un competidor puede o no seguir combatiendo. El Médico Oficial comunicará su decisión al Árbitro central quien actuará en consecuencia.

Un competidor puede en cualquier momento mientras está luchando, levantar el brazo para indicar la rendición. En este caso, el Árbitro central detendrá el combate y el otro competidor será declarado ganador por abandono (Ab).

Art.11. – En el suelo (“caído”)

Definición de "caído"

- Si el competidor toca el suelo con cualquier parte del cuerpo que no sean los pies como resultado de un golpe o serie de golpes recibidos.
- Si el competidor cuelga sin poder hacer nada de las cuerdas como resultado de un golpe o una serie de golpes recibidos.
- Si el competidor está fuera o parcialmente fuera de las cuerdas como resultado de un golpe o una serie de golpes recibidos.
- Si después de recibir un golpe fuerte el competidor no ha caído y no está acostado sobre las cuerdas, pero está en un estado semiconsciente y no puede, en opinión del Árbitro central, continuar el combate.
- Para cualquier derribo, se debe otorgar un punto negativo al luchador que se somete al KD.

Cuenta durante un derribo;

En el caso de un derribo, el Árbitro central comenzará inmediatamente a contar los segundos. Cuando un competidor esté "caído", el Árbitro central contará a partir de uno con intervalos de un segundo entre los números, y deberá indicar cada segundo con la mano de tal manera que el competidor que ha sido derribado puede ser consciente de la cuenta. El Árbitro central contará hasta ocho y si el competidor está listo, el Árbitro central traerá a ambos deportistas al centro del ring y ordenará "Fight" a ambos competidores para que sigan combatiendo.

Si el competidor no está listo para continuar cuando el Árbitro central llega a ocho, el Árbitro central contará hasta diez y detendrá el combate. Si el oponente no va a la esquina neutral en la orden del Árbitro central, el Árbitro central dejará de contar hasta que el oponente lo haya hecho y entonces continuará el conteo desde donde se había interrumpido.

Responsabilidades del oponente

Si un competidor está "caído", su oponente debe ir de inmediato a la esquina neutral designada por el Árbitro central.

Conteo obligatorio de ocho

Cuando un competidor está "derribado" como resultado de un golpe, el combate no continuará hasta que el Árbitro central haya llegado a la cuenta de ocho, incluso si el competidor está listo para continuar antes de eso.

Knock out

Si el competidor no está listo para continuar después de que el Árbitro central haya contado hasta ocho, el Árbitro central contará nueve, diez y luego dirá "OUT". Después de esa orden, el combate se detendrá y el combate será declarado como victoria por KNOCK OUT (KO).

Competidor "derribado" al final del asalto

En el caso de que un competidor esté "derribado" al final de cualquier asalto, el Árbitro central continuará contando. Si el Árbitro central cuenta hasta diez, se considerará que dicho competidor ha perdido el combate por KO. Si ese competidor está listo para seguir el combate en el ocho y ya está el round terminado, el Timekeeper no tocará el gong. El cronometrador debe esperar hasta que el Árbitro central dé la orden a ambos competidores (Fight) para continuar, y luego "Stop" para el final del asalto.

Competidor por segunda vez "derribado" sin un nuevo golpe

Si un competidor está "derribado" como resultado de un golpe y el combate continúa después de que se haya contado hasta ocho, pero este vuelve a caer sin haber recibido un nuevo golpe, el Árbitro central deberá continuar el conteo desde la cuenta de ocho en la que se detuvo.

Ambos competidores "derribados"

Si ambos competidores caen al mismo tiempo como resultado de un golpe o una serie de golpes recibidos, el Árbitro central comenzará a contar y continuará mientras uno de ellos todavía esté "caído". Si ambos competidores permanecen "abajo" hasta el diez, el combate se detendrá y ambos competidores perderán por KO.

Límites de conteo obligatorios

Cuando un competidor tiene tres (3) conteos obligatorios en el mismo asalto, o cuatro (4) en la totalidad del combate, el Árbitro central detendrá el combate (RSC o RSCH).

Art. 12.- Procedimiento tras KO, RSC, RSCH o Lesión

Si un competidor se lesiona en un combate, el Médico Oficial es la única persona que puede evaluar las circunstancias. Si un competidor permanece inconsciente, solo el Árbitro central y el Médico Oficial a cargo serán los que permanezcan en el ring, a menos que el médico necesite ayuda adicional.

Procedimiento tras KO, RSC, RSC-H, Lesión

Un competidor que ha sido noqueado debido a un golpe en la cabeza durante el combate, o si el Árbitro central detuvo el combate debido a un traumatismo craneoencefálico severo que le impide continuar, será examinado por el Médico Oficial inmediatamente después, y acompañado al hospital por la ambulancia de guardia.

No se le permitirá participar en otro combate durante un período de al menos 4 semanas después del KO.

Si esto ocurre dos veces consecutivas en un periodo de 3 meses, no se le permitirá participar en otro combate por un período de al menos 3 meses después de la segundo KO o RSCH.

En el caso de ocurrir tres veces consecutivas en un período de 12 meses, no se le permitirá tomar parte en un combate por un período de un año después del tercer KO o RSCH.

A los períodos de cuarentena mencionados anteriormente, el Médico Oficial en el lugar puede extender el período de cuarentena si lo ve necesario. También los médicos en el hospital debido a pruebas/escaneo de la cabeza pueden extender más el periodo de la cuarentena.

Un período de cuarentena significa que un competidor no puede participar en ninguna competición de kickboxing indistintamente cuáles sean las disciplinas. Los períodos de cuarentena son "períodos mínimos" y no pueden ser anulados a pesar de que un escaneo de la cabeza no muestre lesiones visibles.

El Árbitro central indicará a los Jueces que marquen KO, RSCH o RSC en sus hojas de puntuación, cuando ha detenido el combate debido a la incapacidad del deportista para reanudar el combate debido a los golpes en la cabeza. Lo mismo debe ser informado por el supervisor de turno de FEKM PRO en el pase deportivo del competidor. Este es también el resultado oficial del combate y no puede ser anulado. Antes de reanudar el combate después de una prohibición, como se describe en los párrafos anteriores, un competidor, después de un examen médico especial, tienen que ser declarado apto para participar en la competición por un médico deportivo.

Cuando se registra un KO o RSCH el competidor debe obtener una tomografía computarizada de la cabeza.

Procedimiento en lesiones en general

En caso de lesiones que no sea KO o RSCH el Médico Oficial puede dar un mínimo de cuarentena y recomendar el tratamiento en el hospital. El Médico Oficial puede requerir tratamiento inmediato en hospital. Si un competidor o los delegados del equipo del competidor, niegan el consejo médico de los Médicos Oficiales, el Médico Oficial realizará un informe por escrito de inmediato al Supervisor de FEKM PRO negando su responsabilidad y quedando en manos del competidor y su equipo. El resultado oficial sigue resultando válido.

Art. 13.- Apto médico

Un competidor podrá tomar parte en un evento FEKM PRO solo después de haber sido declarado apto para ello por Médico Oficial, nombrado por el Representante de FEKM PRO y aprobado por FEKM PRO Supervisor, en el país donde se realiza el evento FEKM PRO.

Los deportistas tuertos, sordos, mudos y/o epilépticos no pueden combatir. Las lentes de contacto duras están prohibidas mientras el competidor está en el ring. No se permitirá que un competidor participe en un combate si tiene una venda en una herida, corte, lesión, ulceración, laceración o sangrado en la cabeza, cara, nariz y/u orejas incluidas.

Art. 14.- Médicos auxiliares

Un Médico Deportivo Oficial reconocido debe estar presente durante todo el evento FEKM PRO y no debe abandonar su lugar antes del final del último combate o antes de ver a los competidores que hayan tomado parte en él.

Debe haber personal de ambulancia en el lugar de la competición con un mínimo de una ambulancia.

Art. 15.- Salud de los competidores

FEKM PRO es miembro oficial de WADA, habiendo adoptado completamente su Código.

A todo competidor se le pide que lo respete y que entrene sin usar drogas que puedan afectar sus actuaciones. Cualquier droga o sustancia química ingerida por un competidor, que no esté incluida en la dieta normal del competidor, está prohibida. Cualquier competidor u oficial que viole este Código puede ser descalificado o suspendido por FEKM PRO. Cualquier competidor que se niegue a someterse a un examen médico o prueba de dopaje antes o después de un combate, con el fin de verificar que no ha infringido esta regla, puede ser descalificado o suspendido.

Lo mismo ocurrirá en el caso de que un oficial aliente tal negativa. El uso de anestésico local está permitido si así lo acuerda un médico de la Comisión Médica.

FEKM PRO se refiere y adopta las Reglas de Dopaje de la AMA.

Capítulo tres: reglas de contacto completo de FEKM PRO

Art. 1.- Definición

El Full Contact es una disciplina de kickboxing en la que la intención de un competidor es vencer al oponente usando técnicas legales con todo su poder y fuerza. Los golpes deben lanzarse en áreas objetivo legales con enfoque, velocidad y determinación, creando un contacto sólido. Se permiten golpes al frente y al costado de la cabeza y al frente y al costado del torso (por encima de la cintura). La técnica de barrido también está permitida.

Art. 2.- Áreas legales de destino

Las siguientes partes del cuerpo pueden ser atacadas usando las técnicas legales:

- Cabeza, frontal y lateral
- Torso, frontal y lateral

- Pie, nivel del tobillo (solo para barrer)

Art. 3.- Técnicas legales

Las técnicas de manos y pies deben usarse por igual durante todo el combate. Todas las técnicas deben ser utilizadas con toda la potencia. Cualquier técnica que esté parcialmente desviada o bloqueada, o que simplemente toque, roce o empuje al oponente no será puntuado.

Técnicas de manos (golpes):

- Todos los golpes de boxeo

Técnicas de pie (patadas):

- Patada frontal
- Compañero
- Patada giratoria
- Patada de talón (solo la planta del pie)
- Patada creciente
- Patada de hacha (solamente la planta del pie)
- Patadas en salto
- Está permitido atacar usando la espinilla

Técnicas de lanzamiento:

Barridos de pie (solo al nivel del tobillo, de afuera hacia adentro y viceversa) para desequilibrar al oponente y seguir con técnicas de manos o pies o llevar al oponente desequilibrado a la lona.

Art. 4. — Técnicas ilegales

Se consideran faltas las siguientes acciones:

- Golpes con la cabeza, hombro, antebrazo, codo, rodilla, estrangulación del oponente, presión con el brazo o codo en la cara del oponente, presionando la cabeza del oponente hacia atrás sobre las cuerdas.
- Golpe con el guante abierto, el interior del guante, la muñeca o el costado de la mano.
- Golpes que ataquen en la parte posterior del oponente (columna vertebral), la parte posterior del cuello, la cabeza o el riñón.
- Atacar mientras se sostienen las cuerdas o empujar desde las cuerdas.
- Atacar las piernas del oponente (patadas bajas).
- Derribar, luchar o lanzar en el clinch.
- Atacar al oponente que está derribado, atrapado entre las cuerdas o que está en el acto de levantarse.
- Agarrar.
- Agacharse por debajo de la cintura del oponente.

- Defensa pasiva.
- Comportamiento o lenguaje inapropiado, agresivo, insultante u ofensivo.
- No dar un paso atrás cuando se le ordena "Break".
- Intentar golpear al oponente inmediatamente después de que el Árbitro central haya ordenado "Break".
- Agredir o comportarse de manera agresiva hacia un Árbitro central en cualquier momento.
- Escupir protector bucal (solo en caso de que no haya contacto con el oponente).
- Mantener recta la mano adelantada para obstruir la visión del oponente.
- Agarrarse sin ningún motivo.
- Puñetazos por debajo de la cintura, enganches y zancadillas
- Golpear mientras se agarra al oponente, o empujar al oponente hacia el golpe.
- Dar la espalda al oponente, huir, tirarse o agarrarse intencionalmente, técnicas ciegas,
- Abandonar el ring.
- Continuar después de que se haya dado el comando "Stop" o "Break" o cuando ha finalizado el asalto.

Cualquier infracción de las reglas dará lugar, según el tipo, a advertencias o incluso a la descalificación.

Art. 5.- Uniforme y equipo

- Protector bucal, protector de los senos para competidoras femeninas, guantes de boxeo, vendas para las manos, protección inguinal, espinilleras y protección para los pies.
- Los deportistas masculinos usan pantalones largos (torso desnudo) y las deportistas femeninas usarán top (parte superior) y pantalones largos.

Capítulo cuatro – Reglas de Low Kick de FEKM PRO

Art. 1.- Definición

El Low Kick es una disciplina de kickboxing en la que la intención de un competidor es vencer al oponente usando técnicas legales con todo su poder y fuerza. Los golpes deben darse en áreas legales con enfoque, velocidad y determinación, creando un contacto sólido. Se permiten golpes al frente y al costado de la cabeza y al frente y al costado del torso (por encima de la cintura). También se permiten golpes (patadas) a la pierna del oponente (muslo por debajo de la cintura y por encima de la rodilla). También se permite la técnica de barrido.

Art. 2.- Áreas legales de destino

Las siguientes partes del cuerpo pueden ser atacadas usando técnicas legales:

- Cabeza - frontal y lateral
- Torso - frontal y lateral

- Piernas - muslo por debajo de la cintura y por encima de la rodilla
- Pie, nivel del tobillo, (solo para barrer)

Art. 3.- Técnicas legales

Las técnicas de manos y pies deben usarse por igual durante todo el combate. Todas las técnicas deben ser utilizadas con toda la potencia. Cualquier técnica que esté parcialmente desviada o bloqueada, o que simplemente toque, roce o empuje a un oponente no será puntuada.

Técnicas de manos (golpes):

- Todos los golpes de boxeo

Técnicas de pie (patadas):

- Patada frontal
- Patada lateral
- Patada de giro
- Patada de talón (solo la planta del pie)
- Patada creciente
- Patada de hacha (solamente la planta del pie)
- Patadas en salto
- Está permitido atacar usando la espinilla

Técnicas de lanzamiento:

Barridos de pie (solo al nivel del tobillo, de afuera hacia adentro y viceversa) para desequilibrar al oponente y seguir con técnicas de manos o pies o llevar al oponente desequilibrado a la lona.

Art. 4.- Técnicas ilegales

Se consideran faltas las siguientes acciones:

- Golpes con la cabeza, hombro, antebrazo, codo, rodilla, estrangulación del oponente, presión con el brazo o codo en la cara del oponente, presionando la cabeza del oponente hacia atrás sobre las cuerdas.
- Golpe con el guante abierto, el interior del guante, la muñeca o el costado de la mano.
- Golpes que impacten en la parte posterior del oponente (columna vertebral), la parte posterior del cuello o la cabeza o el riñón.
- Atacar mientras sostiene las cuerdas o empujar desde las cuerdas.
- Derribar, luchar o lanzar en el clinch.
- Atacar al oponente que está derribado, atrapado entre las cuerdas o que está en el acto de levantarse.
- Agarrar.
- Agacharse por debajo de la cintura del oponente.

- Defensa pasiva.
- Comportamiento o lenguaje inapropiado, agresivo, insultante u ofensivo.
- No dar un paso atrás cuando se le ordena "Break".
- Intentar golpear al oponente inmediatamente después de que el Árbitro central haya ordenado "Break".
- Agredir o comportarse de manera agresiva hacia un Árbitro central en cualquier momento.
- Escupir protector bucal (solo en caso de que no haya contacto con el oponente).
- Mantener recta la mano adelantada para obstruir la visión del oponente.
- Agarrarse sin ningún motivo.
- Puñetazos por debajo de la cintura, enganches y zancadillas
- Golpear mientras se agarra al oponente, o empujar al oponente hacia el golpe.
- Dar la espalda al oponente, huir, tirarse o agarrarse intencionalmente, técnicas ciegas,
- Abandonar el ring.
- Continuar después de que se haya dado el comando "Stop" o "Break" o cuando ha finalizado el asalto.

Cualquier infracción de las reglas dará lugar, según el tipo, a advertencias o incluso a la descalificación.

Art. 5.- Uniforme y equipo

- Protector bucal, protector de senos para competidores femeninas, guantes de boxeo, vendas para las manos, protector inguinal, espinilleras y protección para los pies.
- Los deportistas masculinos usan pantalones cortos (torso desnudo) y las deportistas femeninas usaran un top (parte de arriba) y pantalones cortos.

Capítulo cinco – Reglas de FEKM PRO K1

Art. 1.- Definición

Las reglas K1 son una disciplina de kickboxing donde la intención de un competidor es vencer al oponente usando técnicas legales con pleno poder y fuerza. Los strikes deben enviarse a áreas objetivo legales con enfoque, velocidad y determinación, creando un contacto sólido. Se permiten golpes al frente y al costado de la cabeza y al frente y al costado del torso (por encima de la cintura). Los golpes (patadas y rodillas) también son permitidos a la pierna del oponente (todas las partes, incluidas las articulaciones). También está permitido sujetar el cuello de los oponentes con ambas manos para atacarlo con la rodilla.

Art. 2.- Áreas legales de destino

Las siguientes partes del cuerpo pueden ser atacadas utilizando técnicas de lucha autorizadas:

- Cabeza - frontal y lateral
- Torso - frontal y lateral
- Piernas (todas las partes incluidas las articulaciones)

Art. 3.- Técnicas legales

Las técnicas de manos, pies y rodillas deben usarse por igual durante todo el combate. Todas las técnicas deben usarse con toda la potencia. Cualquier técnica que esté parcialmente desviada o bloqueada, o que simplemente toca, roza o empuja a un oponente, no puntuará.

Técnicas de manos (golpes):

- Todos los golpes de boxeo
- Puño en giro hacia atrás
- Agarre (activo, solo durante 5 segundos)

Técnicas de pie (patadas):

- Patada frontal
- Patada lateral
- Patada en giro
- Patada de talón
- Patada creciente
- Patada de hacha
- Patadas en salto
- Está permitido atacar usando la espinilla

Técnicas de rodilla:

- La rodilla se puede usar para atacar las piernas, el cuerpo o la cabeza del oponente
- Está permitido agarrar el cuello del oponente con ambas manos para atacarlo con la rodilla
- Solo se permite una rodilla durante un solo ataque
- Mientras se sujeta el cuello del oponente, se permite atacar con la rodilla solo una vez.

Técnicas de lanzamiento:

Está permitido lanzar al oponente usando solo las manos. El competidor no puede lanzar a su oponente usando el torso, caderas, tobillos, pies o piernas. Está permitido agarrar, sostener la pierna del oponente y atacarlo, pero con una sola técnica (puñetazo, rodillazo o patada).

Art. 4.- Técnicas ilegales

Se consideran faltas las siguientes acciones:

- Golpes con la cabeza, hombro, antebrazo, codo, rodilla, estrangulación del oponente, presión con el brazo o codo en la cara del oponente, presionando la cabeza del oponente hacia atrás sobre las cuerdas.
- Golpe con el guante abierto, el interior del guante, la muñeca o el costado de la mano.
- Golpes que impacten en la parte posterior del oponente (columna vertebral), la parte posterior del cuello o la cabeza o el riñón.
- Atacar mientras sostiene las cuerdas o empujar desde las cuerdas.
- Derribar, luchar o lanzar en el clinch.
- Atacar al oponente que está derribado, atrapado entre las cuerdas o que está en el acto de levantarse.
- Agarrar.
- Agacharse por debajo de la cintura del oponente.
- Defensa pasiva.
- Comportamiento o lenguaje inapropiado, agresivo, insultante u ofensivo.
- No dar un paso atrás cuando se le ordena "Break".
- Intentar golpear al oponente inmediatamente después de que el Árbitro central haya ordenado "Break".
- Agredir o comportarse de manera agresiva hacia un Árbitro central en cualquier momento.
- Escupir protector bucal (solo en caso de que no haya contacto con el oponente).
- Mantener recta la mano adelantada para obstruir la visión del oponente.
- Agarrarse sin ningún motivo.
- Puñetazos por debajo de la cintura, enganches y zancadillas
- Golpear mientras se agarra al oponente, o empujar al oponente hacia el golpe.
- Dar la espalda al oponente, huir, tirarse o agarrarse intencionalmente, técnicas ciegas,
- Abandonar el ring.
- Continuar después de que se haya dado el comando "Stop" o "Break" o cuando ha finalizado el asalto.
- Agarrar más de 5 segundos
- Wai khru
- Música de muay thai durante el combate

Cualquier infracción de las reglas dará lugar, según el tipo, a advertencias o incluso a la descalificación.

Arte. 5.- Uniforme y equipo

- Protector bucal, protección de senos para competidores femeninas, guantes de boxeo, vendas para las manos, protector inguinal, espinilleras y protección para los pies.
- Los deportistas masculinos usan pantalones cortos (torso desnudo) y las deportistas femeninas usaran top (parte de arriba) y pantalones cortos.

BORRADOR