



RING SPORT

2026

- PRESIDENTE DEL CÓMITE TÉCNICO O CÓMITE DE APELACIÓN.
- MÉDICO.
- TIEMPO MÉDICO.
- SALUD Y SEGURIDAD.
- ÁRBITRO Y JUECES.
- ÁRBITRO.
- FACULTADES DEL ÁRBITRO.
- JUECES.
- FACULTADES DEL JUEZ.
- CRONOMETRADOR.
- CUENTA PATADAS. (Kickcounter)
- RECONOCIMIENTO MÉDICO DE LOS ÁRBITROS.
- VESTIMENTA OFICIAL DE LOS ENTRENADORES.
- VESTIMENTA PARA COMPETIDORAS MUSULMANAS POR RESPETO A SU RELIGIÓN.
- ÁREA DE COMPETICIÓN (EQUIPACIÓN DEL RING).
- ASALTOS.
- PUNTUACIONES.
- OTORGAMIENTO DE PUNTOS.
- NO OTORGAN PUNTOS.
- DECISIONES.
- VICTORIA VÍA PUNTOS.
- VICTORIA VÍA ABANDONO. VICTORIA VÍA PARADA.
- VICTORIA POR SUPERIORIDAD MANIFIESTA.
- VICTORIA POR LESIÓN.
- VICTORIA VÍA DESCALIFICACIÓN.
- VICTORIA VÍA DEFECTO.
- VICTORIA POR CUENTAS DE PROTECCIÓN.
- CUENTA DE PROTECCIÓN.
- SOBRE LA LONA.
- COMBATE NULO.
- CAMBIOS DE DECISIONES.
- FALTAS.
- AVISOS POR PARTE DEL ÁRBITRO CENTRAL A LOS COMPETIDORES.
- AVISOS VERBALES POR PARTE DEL ÁRBITRO CENTRAL.
- ACTUACIÓN DEL ÁRBITRO PARA DAR AVISOS OFICIALES.
- COMANDOS GESTUALES PARA AVISOS OFICIALES.
- PERDIDAS DE PUNTOS POR FALTAS.
- PERDIDAS DE PUNTOS POR FALTA DE TÉCNICAS DE PIerna EN FULL CONTACT
- TÉCNICAS PROHIBIDAS Y COMPORTAMIENTOS.
- AMONESTACIONES A ENTRENADORES.
- CHOQUE DE MANOS.
- USO DE DROGAS.

- CONTROL ANTIDOPAJE.
- CONCEPTO DE DOPAJE.
- MEDICAMENTOS PROHIBIDOS.
- SANCIONES.
- PESOS.
- DIVISIONES POR RAZÓN DE EDAD.
- SEÑALES ARBITRALES.
- ADJUNTO PARTICIPACIÓN DE MENORES DE 17 Y 18 AÑOS EN CAMPEONATOS DE ESPAÑA.
- LEGITIMACIÓN.
- NÚMERO MÁXIMO DE CATEGORÍAS DE PESO.
- CERTIFICADO MÉDICO.
- PROCEDIMIENTO DE PESAJE.
- INFRACCIONES ESPECIALES DE LAS REGLAS.

PRESIDENTE DEL CÓMITE TÉCNICO O CÓMITE DE APELACIÓN.

El presidente del Comité de Árbitros actuará como jefe de la Junta de Apelaciones, junto con un miembro designado del Comité Técnico y de los miembros del Consejo de Administración FEKM presentes.

MÉDICO.

El medico es el encargado de velar por la seguridad física de los competidores.

Deberá estar en la mesa central junto al jefe de mesa, para cuando se le requiera.

Ninguna competición o combate podrá comenzar sin que el médico esté presente.

Deberá ser un médico colegiado, y con conocimientos suficientes sobre deportes de contacto.

En caso de su presencia en el ring, tendrá 2 minutos como máximo, para que el competidor se recupere de una posible lesión.

En caso de no recuperarse en ese periodo de tiempo, el árbitro dará por terminado el combate.

Un competidor tendrá 2 minutos de médico para todo el combate.

En caso de que un sangrado de la nariz sea leve, se detendrá el combate, el tiempo, se enviará al oponente a la esquina blanca, y se le enviará al competidor que está sangrando a que le limpie dicho sangrado su esquina.

Si el sangrado sigue persistiendo durante el combate, se detendrá el combate, el tiempo, y se llamará al médico.



Nota:

El médico no puede bajo ningún concepto parar o detener un combate. Es el árbitro central que, aconsejado por la decisión médica, el que detiene el combate.

Una competidora musulmana por motivos de respeto y en concordancia con su religión, debe dar consentimiento por escrito, en caso de emergencia (lesiones, cortes, etc), para que un médico, o médicos puedan realizar su labor en beneficio de su salud.

TIEMPO MÉDICO.

Si el médico dice que el competidor sí continua, pero el árbitro central evalúa que la situación no es segura o justa, el árbitro central deberá entonces comenzar el combate, y entonces lo parará por otro problema – por RSC-.

En caso de que el árbitro central vea intención de obstruir el combate por parte de un competidor usando el tiempo médico y la asistencia, puede pedir la opinión del médico, cualquiera que sea la llamada por motivos médicos o de lesiones.

En caso de que el médico oficial indique que ese motivo no era médico o por lesión, el árbitro central deberá penalizar al competidor con un aviso oficial.

Para que esta acción se produzca, debe haber un consenso entre el árbitro central y el médico.

Si el médico debe salir del ring para coger material sanitario, se detendrá el tiempo de médico hasta que este vuelva a entrar en él.

SALUD Y SEGURIDAD.

El árbitro, en deportes de ring, debe usar guantes de látex y debe cambiarlos después de cada combate, si ha habido sangre.

En la mesa central del ring, debe haber papel higiénico, para ser utilizado por el árbitro central en cualquier eventualidad.

Un trozo de papel higiénico utilizado en un combate, no se puede utilizar más.

ÁRBITRO Y JUECES

Durante campeonatos nacionales, cada combate de Ring Sport debe ser supervisado por un jefe de ring, reconocido por FEKM, nombrado especialmente por el Comité Nacional de Arbitraje de FEKM, que puede actuar como árbitro central, pero no rellenará hojas de puntuación.

Todos los oficiales de Ring Sport deben ser mayores de edad.

Cada combate será puntuado por tres jueces nacionales.

Los tres jueces FEKM se sentarán lejos de los espectadores y cerca del ring.

Cada uno de los tres jueces debe estar sentado en medio de los tres lados del ring.

Para garantizar la neutralidad, los árbitros y los tres jueces para cada combate, serán escogidos por el jefe de cada ring, de acuerdo a las siguientes normas:

Cada oficial será de una comunidad autónoma diferente de la de los demás, y de la de los competidores, salvo en caso de fuerza mayor.

De ninguna manera pueden dos de los oficiales provenir de una misma comunidad autónoma, a menos que sea debido a fuerzas mayores.

Ninguno de los oficiales puede haber nacido o vivir en una comunidad autónoma, que de alguna manera dependan el competidor que participe en el combate, salvo en caso de fuerza mayor.

En el caso de que un oficial haya cambiado de comunidad autónoma, no puede puntuar en un combate donde uno de los competidores u otros jueces, provengan de su comunidad autónoma natal, salvo en caso de fuerza mayor.

En caso de que el jefe de ring no pueda ser capaz de aplicar las directrices antes mencionadas, debido a circunstancias especiales, se deberá encontrar una solución que garantice la neutralidad y la imparcialidad en el nombramiento de los oficiales, que será responsabilidad del Comité Nacional de Arbitraje.

En el caso de que el jefe de ring no pueda, por cualquier razón, aplicar la directriz anterior, el nombre o nombres de los oficiales encargados del combate en cuestión, será elegido por el presidente del Comité Nacional de Arbitraje, o cualquier otra persona en su nombre.

En caso de combates nacionales entre equipos de dos o más asociaciones nacionales, el combate podría ser supervisado por un el Comité Nacional de Arbitraje, teniendo en cuenta que el acuerdo no exceda los principios básicos de arbitraje establecidos en la normativa FEKM.

Las personas encargadas de arbitrar o juzgar un combate, o una serie de combates, en ningún momento del combate o combates, se les permitirán actuar como gerente, entrenador o ayudante de un competidor o equipo de competidores participantes, o actuar como oficial en un combate, en el que un competidor de su comunidad autónoma participa.

El Comité Nacional de Arbitraje o sus representantes oficiales, harán cumplir esta norma, pudiendo suspender temporal o permanentemente de sus funciones, a cualquier árbitro que, en su opinión, no respete las normativas FEKM, o a cualquier juez cuyas puntuaciones no se consideran satisfactorias.

Si la actuación del árbitro es inadecuada en el transcurso de un combate, el jefe de ring le podrá retirar del combate.

El árbitro neutral, que este siguiente en la lista nacional FEKM, recibirá entonces las instrucciones para dirigir o puntuar el resto del combate.

El árbitro que dirija el combate en el ring, lo hará utilizando un uniforme FEKM.

ÁRBITRO CENTRAL.

El árbitro central, los jueces, cronometrador y kickcounter vestirán de acuerdo con la equipación reglamentaria de FEKM, todo ello limpio y en buenas condiciones.

No llevarán pendientes, relojes, gafas, o pantalones vaqueros negros.

El árbitro central no podrá usar gafas para la práctica de su trabajo. Si podrá, sin embargo, usar lentillas.

También estará obligado a usar guantes de látex para las manos.

El árbitro es el encargado de hacer respetar las reglas dentro del ring.

Será el último en abandonar el ring.

Es el primero en entrar al ring, y hasta que no esté este, no podrán entrar los competidores.

El árbitro central, como los jueces, deben ser mayores de edad y tener licencia FEKM.

El Árbitro debe:

Asegurarse de que un competidor debilitado no sufra golpes injustos e innecesarios.

Asegurarse de que las reglas del juego limpio se cumplen estrictamente.

Supervisar la totalidad del combate.

Al final de un combate, recopilar y comprobar las hojas de puntuación de los tres jueces (si corresponde).

Tras la verificación, se deberá entregar al jefe de ring.

El árbitro levantará el brazo del competidor ganador del combate cuando el jefe de área anuncie el ganador.

Si un árbitro central va a descalificar a un competidor, o a un entrenador, deberá hablar en primer lugar al jefe del ring, el competidor o entrenador que ha sido descalificado, y explicar las razones de por qué ha parado el combate, para que el jefe de ring pueda informar al locutor, quien luego, hará el anuncio público.

Órdenes que puede utilizar durante el combate:

“STOP”: Para ordenar a los competidores que dejen de combati.

“FIGHT”: Cuando ordena a los competidores que comiencen o continúen el combate.

“BREAK”: Para romper una posición inamovible de cuerpo a cuerpo, después de lo cual cada competidor debe dar un paso atrás, sin dar ni patadas ni puñetazos, antes de continuar el combate.

Con el fin de no interferir en el combate, el árbitro no deberá dar un “break” demasiado pronto.

“TIME”: Para ordenar al cronometrador que detenga el tiempo o, si estaba detenido, para que vuelva a correr el tiempo.

“STOP TIME”: Para ordenar al cronometrador que detenga el tiempo.

Cuando el ganador sea anunciado, el árbitro levantará el brazo del competidor.

Debe indicar al competidor mediante signos o gestos apropiados, cualquier infracción del Reglamento.

FACULTADES DEL ÁRBITRO.

Detener un combate, en cualquier momento, si entiende que está demasiado desequilibrado.

Detener un combate, en cualquier momento, si uno de los competidores ha recibido un golpe ilegal o está herido, o si él considera que un competidor no puede continuar.

Detener un combate, en cualquier momento, si considera que los competidores se están comportando de manera antideportiva. En tal caso, puede descalificar a uno o a ambos competidores.

Dar un aviso a un competidor por infringir una regla, pero sin necesidad de detener el combate cuando la infracción sea de carácter leve.

Detener un combate, pero no el tiempo, y dar una advertencia verbal a un competidor que infrinja las reglas, pero no necesariamente merezca una advertencia oficial.

Detener un combate para dar una advertencia o puntos negativos a un competidor, o entrenador por una infracción de las reglas.

El árbitro debe dar las advertencias claramente, con señales manuales y de voz, de modo que el competidor entienda la falta cometida, la razón y la causa de la penalización.

Descalificar, con o sin una advertencia, a un competidor o entrenador que ha cometido una infracción grave.

Descalificar a un entrenador o un ayudante, o a ambos que, hayan infringido el reglamento.

En el caso de una cuenta de protección, suspender la cuenta si el otro competidor se niega deliberadamente a retirarse a una esquina neutral, o rehúye hacerlo así.

Interpretar las normas, siempre y cuando sean aplicables o compatibles con el combate que tiene lugar, o en un momento especial, decidir sobre algo que no aparece en las reglas.

Un competidor que no combate, o que da la espalda a su oponente deliberadamente, dirigiéndose a su esquina mientras recibe órdenes del árbitro o durante una cuenta.

Si esto sucede el árbitro debe considerar que está rehusando continuar el combate y entonces debe dar la victoria a su oponente.

Si un competidor que a la pregunta del árbitro central o de los jueces, sobre si lleva piercings o protecciones de seguridad, y esté mintiendo, pero durante el combate se comprueba que ha mentido, el competidor será penalizado con una advertencia oficial, y se le darán 2 minutos para subsanar la infracción.

De no poder realizarlo en dicho tiempo, será descalificado.

En caso de KO, suspender la cuenta, si un competidor no caído, deliberadamente se niega a retirarse a una esquina neutral, o rehúye hacerlo así.

Antes de la advertencia oficial, el árbitro debe ordenar a los competidores que detengan el combate.

La advertencia se debe dar con claridad, de modo que, el competidor entiende la razón y la causa de la advertencia.

El árbitro debe hacer el gesto a cada juez, de que una advertencia en particular ha sido dada y mostrar claramente al competidor que ha sido castigado.

Después de haber dado el aviso, el árbitro ordenara al competidor continuar el combate.

Si a un competidor se le han realizado 4 advertencias oficiales, dentro del mismo combate, será descalificado.

JUECES DE PUNTUACIÓN.

Son los encargados de puntuar objetiva e independientemente los golpes que son válidos, de acuerdo con el Reglamento, ejecutados por cada competidor.

El juez anotará mediante puntuación electrónica, clickers o tarjeta de puntuación, la puntuación durante cada asalto, y sumarla al finalizar el combate.

Los jueces deben ser mayores de edad, y tener licencia FEKM.

El juez deberá anotar el número de puntos conseguidos por cada competidor, y decidir un ganador al final del combate.

La evaluación se hará de acuerdo con el número de golpes tocados en zonas reglamentarias con técnica de puño y pierna, con efectividad del ataque y la clara ejecución de las mismas.

Los jueces en las posiciones 1 y 3 son los encargados de revisar el material de protección de cada competidor.

FACULTADES DEL JUEZ.

Durante el combate, los jueces se situarán en los laterales del ring.

No podrán hablar con el competidor, otros jueces, o cualquier otra persona, con la excepción del árbitro central.

Pueden, si es necesario, al final de un asalto, notificar al árbitro cualquier incidente que este haya pasado por alto, por ejemplo, hablarle de la mala conducta de un ayudante, cuerdas flojas, etc.

En cada asalto deberá estar pendiente de que el competidor no tiene ninguna herida o, durante los descansos, que no se le administra ningún tipo de sustancia prohibida.

Al finalizar el combate rellenará la tarjeta de puntuación, (en caso de no ser puntuación electrónica), con su nombre y firma, y se la entregará al árbitro central.

No abandonará su lugar hasta que la decisión haya sido anunciada, por si hubiera alguna reclamación por parte del entrenador.

Es obligatorio para todos los jueces utilizar los “clickers” en los combates amateur, en el que no exista un programa de puntuación electrónica.

El juez debe valorar con independencia los méritos de los dos competidores y escoger al ganador de acuerdo con las reglas.

Los jueces (1 y 3) son los encargados de comprobar todas las protecciones de los competidores.

La evaluación se hará de acuerdo con el número de blancos legales impactados realmente por técnicas de puño y pierna, la efectividad del ataque y la clara ejecución de las mismas.

En caso de empate al finalizar todos los asaltos, cada juez otorgará preferencia a uno de los dos competidores, considerando:

El mejor en el último asalto.

El más activo.

Más patadas.

Mejor defensa.

Mejor estilo y técnica.

No se moverá de su lugar de puntuación en ningún momento del combate, ni siquiera en los descansos entre asaltos.

CRONOMETRADOR.

Son los encargados de controlar el número y duración de los asaltos, llevan el tiempo de cada asalto y el tiempo de descanso.

Estará sentado en la mesa de ring.

Diez segundos antes del inicio de cada asalto, se dirigirá al ring, dando orden de "segundos fuera"

Hará sonar el gong al principio y al final de cada asalto.

Anunciará el número de cada asalto, antes de que comience.

Detendrá el tiempo temporalmente, cuando así se lo indique el árbitro central.

Controlará el tiempo o el tiempo extra, con un reloj o un cronómetro.

Si, al final de un asalto, un competidor está en la lona, y el árbitro le está contando, hará sonar el gong al final de los dos minutos, aunque el árbitro central no haya terminado su cuenta (el árbitro central está obligado a contar como mínimo hasta 8).

Los intervalos entre los asaltos serán de un solo minuto.

El tiempo debe estar visible en todo momento para los entrenadores, en la medida de lo posible.

El cronometrador dará comienzo al tiempo y, hará sonar la campana o gong, en el momento en que el árbitro central utilice el comando “FIGHT”, nunca antes.

CUENTA PATADAS/ KICKCOUNTER.

El kickcounter, es un juez que se sienta en las esquinas neutrales del ring. Los entrenadores deben poder ver el panel con las patadas lanzadas, en cualquier momento.

Es obligatorio utilizar cuenta patadas en todos los Campeonatos FEKM en la modalidad de Full Contact.

También se recomienda utilizar este, en todos los demás eventos reconocidos por FEKM.

El kickcounter informará al árbitro central después de cada asalto si faltan patadas.

La única responsabilidad del kickcounter es asegurar que los competidores han dado suficientes patadas, seis (6), en cada asalto.

NOTA ESPECIAL.

A todos los oficiales, árbitros, jueces, tanto si están ejerciendo su labor como si están fuera de servicio, no les está permitido apoyar a un equipo/comunidad autónoma como entrenador o de cualquier otra manera, mostrándose o actuando de forma parcial (animando, gritando o jaleando), comportándose como un entrenador o un aficionado.

No está permitido cambiar de cometido, de oficial a entrenador, durante el mismo evento.

LOS ENTRENADORES.

Los entrenadores y sus ayudantes vestirán las equipaciones de sus comunidades autónomas, sudaderas o camisetas con mangas, pantalón largo tipo chándal, zapatillas deportivas, y se colocarán en sus esquinas sentados.

No se les permitirá asistir a sus competidores con ropa no deportiva, ni cubrir su cabeza con gorra, visera, pañuelo, ni portar mochilas, o ir descalzos o con chanclas.

Se les permitirá llevar una pequeña riñonera atada a la cintura.

Deberán portar a la esquina una botella de agua pequeña, y una toalla, para asistir a su competidor.

El entrenador y su ayudante deberán ser mayores de edad, y tener licencia de FEKM en vigor.

Solamente el entrenador y el segundo entrenador pueden subir al ring, y solo uno de ellos puede entrar dentro del ring.

Un competidor debe tener siempre un entrenador en su esquina, si este no estuviera en el momento del combate, tendrá 2 minutos para tener un entrenador.

Transcurridos los 2 minutos, y no tener entrenador, será descalificado.

En caso de tenerlo dentro de los 2 minutos, se le realizará un warning oficial.

Durante el combate, ni el entrenador ni el ayudante pueden permanecer en la plataforma del ring.

Deben, antes de cada asalto, retirar taburetes, toallas, cubos, etc.

Ningún entrenador, ayudante u oficial, podrán alentar, incitar a los espectadores o dar signos de asesoramiento o estímulo a un competidor durante un asalto, pueden ser suspendidos de sus funciones para la competición en curso.

Un entrenador, un ayudante, o ambos, que infrinja las normas, podrá recibir una advertencia o ser descalificado por el árbitro por comportamiento antideportivo, y ser suspendidos como entrenadores durante el evento.

Las advertencias oficiales que se den a los entrenadores NO SERÁN PENALIZADAS A SU COMPETIDOR.

El árbitro central después de dos advertencias oficiales tiene derecho a descalificar del combate al entrenador que no obedezca sus órdenes, después de una decisión mayoritaria de los jueces y jefe de ring.

Si el entrenador, o entrenadores que estén ejerciendo, son descalificados por el árbitro central, el competidor tendrá 2 minutos para tener un entrenador, si no lo tuviera en esos 2 minutos, será descalificado.

Un entrenador o segundo entrenador pueden parar el combate a petición de su competidor, o si el competidor atraviesa grandes dificultades por inferioridad manifiesta, pueden lanzar la toalla al centro del ring, para que el árbitro central detenga el combate.

En caso de lanzar la toalla mientras el árbitro central este realizando una cuenta de protección, esta, no se detendrá.

VESTIMENTA Y EQUIPACIÓN DEL COMPETIDOR.

En el momento de subir al ring, el competidor debe ir reglamentariamente equipado, si hubiera algún problema con su equipación, o no tuviera alguna protección o estuviera en mal estado, tiene dos (2) minutos para corregirlo.

- Si dentro de ese tiempo vuelve con su equipación correcta, el árbitro dará la primera advertencia oficial.
- Si dentro de ese tiempo no vuelve con su equipación correcta, el árbitro descalificará al competidor.

La información sobre la equipación reglamentaria se encuentra en el reglamento de uniformidad.

COMPETIDORAS MUSULMANAS.

Con el fin de respetar todas las creencias religiosas, FEKM permite a las competidoras musulmanas que usen ropa apropiada durante su participación en eventos FEKM.

Todos los competidores que participen en cualquier competición FEKM deben seguir las reglas en relación a la uniformidad para el combate.

Sin embargo, a las atletas musulmanas les está permitido usar durante la competición un uniforme especial (ropa interior) que cubra su cuerpo y parte de la cara.

El uniforme debe ser elástico y ceñido al cuerpo para que no se mueva.

A las competidoras musulmanas se les permite llevar un pañuelo bajo su casco, que le cubra la cabeza, pero no el rostro, y podrán usar pañuelo, cuando compiten en formas musicales.

En todo caso deberán llevar cubierto todo el cuerpo, no se permite que sea parcial.



Las competidoras femeninas musulmanes que participan en cualquier competición FEKM, en las condiciones descritas anteriormente, debe dar su consentimiento por escrito a FEKM para que en caso de emergencia (lesiones, cortes, etc.), el personal médico de guardia puede proceder a realizar cualquier examen del caso de ser necesario.

ÁREA DE COMPETICIÓN.

La modalidad de Full-Contact, Low Kick y K1 se realizará sobre un ring de boxeo de tamaño estándar internacional:



El ring deberá tener la siguiente equitación:

Zona de competición: Para competiciones, la medida mínima para el interior dentro de las cuerdas será de 4.90 metros y la máxima de 6.10 metros. La lona debe extenderse al menos 46 cm, para cubrir los laterales del ring, y cuerdas adicionales para que la lona esté sujetada y estirada.

Altura del ring: Deberá tener una altura desde el suelo a su base de una medida mínima de 91 cm o más de 1.22 cm.

Plataforma y acolchado de esquina: La plataforma debe estar bien construida y segura, nivelada y libre de obstáculos. La medida mínima de la plataforma será de 5.82 metros, y la medida máxima será de 7.80

metros. La plataforma será fijada por 4 postes en sus esquinas, que serán cubiertas, o, construidas de tal manera que no puedan dañar a ningún competidor.

Los acolchados de esquina deberán ser organizados de la siguiente manera: En la esquina izquierda más cercana al árbitro jefe será roja. La esquina izquierda más lejana al árbitro jefe blanca. La esquina derecha más alejada al árbitro jefe azul y la esquina derecha más cercana al árbitro jefe blanca.

Superficie del suelo del ring: El suelo debe estar cubierto con felpa, goma, o, un material adecuado con la misma calidad de elasticidad con un grosor mínimo de 1.3 cm, y no máximo de 1.9 cm. La lona superior debe estar bien estirada y asegurada. Además, el material debe ser no resbaladizo.

Cuerdas: Debe haber 4 cuerdas separadas en cada lado del ring, (3 cuerdas en cada lado, en caso de fuerza mayor). Deben tener un grosor de 4 cm, sin contar con los cubre cuerdas. Las alturas deberán ser desde la lona a la primera cuerda de 40.6 cm, la segunda de 71.1 cm, la tercera de 101.6 cm y la última de

132.1 cm. Las cuatro cuerdas deben estar unidas entre sí, en la misma medida por dos tiras de material lo más parecido a la lona del ring, con un ancho de 3 o 4 cm. La tensión de cada una de las tiras, debe ser la suficiente para soportar el impacto del cuerpo de los competidores.

Sin embargo, de cualquier modo, el árbitro puede ajustar las tiras si fuese necesario.

Escaleras: El ring debe estar provisto de tres escaleras para acceder al interior del ring. Dos, para que accedan los competidores a sus respectivas esquinas y una en una de las zonas neutrales para el árbitro y médico.

Bolsas sanitarias: En las dos esquinas neutrales, fuera del ring, deberá haber una bolsa para desecho sanitario en caso de que el medico lo necesitase.

Para los laterales del ring:

Un gong o campana.

Dos sillas para que los competidores puedan sentarse en los descansos.

Dos cubos de basura, uno en la esquina azul y otro en la roja, para los desechos de agua y limpieza del bucal. Esto sirve para no manchar el ring con el agua.

Dos botellas pequeñas de agua para beber. No se permite otro tipo de recipiente en el ring para el uso del competidor o el segundo.

Mesas y sillas para los jueces.

Uno (preferiblemente dos) cronómetros.

Un botiquín de primeros auxilios.

Un micrófono conectado a un sistema de megafonía.

Dos pares de guantes de competición, uno de color azul y otro de color rojo.

Una camilla.

ASALTOS.

Los combates amateurs serán de tres asaltos de dos minutos (3 x 2), con un minuto de descanso entre cada asalto, en todos los campeonatos y eventos amateur FEKM.

PUNTUACIONES.

Los puntos son todas aquellas técnicas legales que impacten con claridad en áreas autorizadas con la debida velocidad, enfoque, equilibrio, fuerza e intención.

En el caso de los barridos, solo serán puntuables en el momento que un competidor toque el suelo con cualquier parte del cuerpo que no sean los pies.

Por lo tanto, los desequilibrios que se consiguen con esta técnica no son puntuables, a menos que suceda uno de estos tres casos:

- Un competidor toca el suelo con una parte de su cuerpo que no sean los pies.
- Que un competidor al desequilibrarse cuando se realiza esta técnica se agarre o se apoya en las cuerdas para no caerse.
- Que un competidor al desequilibrarse con esta técnica, se agarre al oponente o al oficial de arbitraje para no caerse.

Se contarán los golpes de cada competidor con clickers, o con puntuación automática, y será la suma de ellos, los que cada juez anotará en su hoja de puntuación cuando se utilicen clickers, siendo el cómputo total de los 3 asaltos en amateur, la puntuación final.

El competidor que al final del combate obtenga mayor puntuación final en el combate, será declarado vencedor.

Siendo este el caso, el juez otorgara un punto por cada técnica legal que impacte en lo referido anteriormente, y un punto adicional, en caso de una cuenta de protección.



Cada juez tendrá dos clickers, uno para cada competidor.

Cada vez que un juez determine que un golpe, ya sea de mano o pierna, es merecedor de 1 punto, este presionará un click en el clicker, y este aparecerá reflejado.

En caso de una cuenta de protección, el juez presionara una vez el clicker, en caso de puntuación manual.

En caso de puntuación electrónica, no deberá anotar ningún punto, ya que lo hace automáticamente el programa.

OTORGAN PUNTOS.

Todas las técnicas de manos serán contabilizadas con un punto.

Todas las técnicas de piernas se contabilizarán con un punto, incluido los barridos.

Todas las cuentas de protección a un competidor se contabilizarán con 1 punto.

NO OTORGAN PUNTOS.

Las técnicas golpeadas en zonas no legales no puntúan.

Las técnicas que sean bloqueadas o semi bloqueadas por un competidor no puntuaran.

Las técnicas que no impacten directamente en una zona legal no puntúan.

Las técnicas ciegas no puntúan.

Las técnicas que no se ejecuten con fuerza o equilibrio, no puntúan.

DECISIONES.

Los combates podrán tener como finalización de los siguientes resultados:



VICTC

En la finalización de un combate, el competidor que haya obtenido mayor puntuación por la mayoría de los jueces será declarado el vencedor.

Si ambos competidores están simultáneamente lesionados o en estado de KO, y no se puede continuar el combate, los jueces marcarán los puntos obtenidos hasta ese momento, y el competidor que tenga más puntos será declarado vencedor.

En la tarjeta de puntuación, como la sección que se ve en la foto anterior, donde pone "Ganador por", marcará con una X la "P", puntos.

VICTORIA VÍA ABANDONO.

Si un competidor voluntariamente abandona el combate debido a una lesión u otra razón, o si rehúsa continuar el combate después del minuto de descanso entre asaltos, su oponente será declarado vencedor.

En la tarjeta de puntuación, como lo expuesto en la foto anterior, donde pone “Ganador por”, marcará con una X “AB”, abandono.

VICTORIA VÍA PARADA.

Por orden del árbitro central. (RSC o TKO/RCSH).

RSC: Referee stopped contest. (cuando a criterio del árbitro central, uno de los competidores no está en condiciones de seguir compitiendo. Es cuando se considera como TKO, KO técnico).

En la tarjeta de puntuación donde pone “Ganador por”, marcará con una X “RSC”.

RSC-H: Referee stopped contest head. (cuando a criterio del árbitro central, uno de los competidores no está en condiciones de seguir compitiendo por golpes fuertes en la cabeza).

En la tarjeta de puntuación donde pone “Ganador por”, marcará con una X “RSCH”.

VICTORIA POR SUPERIORIDAD MANIFIESTA O (RSC/TKO).

Si un competidor está recibiendo un excesivo castigo por parte de su oponente, el árbitro podrá parar el combate y dar vencedor al competidor manifiestamente superior.

Es aquí donde se da victoria por superioridad o por KO Técnico.

En la tarjeta de puntuación donde pone “Ganador por”, marcará con una X “RSC”.

VICTORIA POR LESIÓN.

Puede haber dos supuestos casos en caso de lesión, que hay que tener en cuenta.

Estos dos casos son:

En caso de lesión en el transcurso de una acción en el combate, como puede ser por un bloqueo, o en el lanzamiento de una técnica, se detendrá el combate con el comando STOP, y el árbitro central realizará una cuenta de protección hasta 8, si el competidor pudiera seguir, se continuará el combate.

Si no pudiera continuar, se continuará la cuenta de protección desde 8 hasta 10.

En caso de una lesión en el transcurso del combate, en la que la lesión no está dentro de una acción con la realización de una técnica, como puede ser que mientras un competidor se está moviendo se tuerza un tobillo, el árbitro central detendrá el combate con el comando STOP, y llamará al médico (2 minutos), sin realizar cuenta de protección.

Si pudiera seguir dentro de los dos minutos de médico, se seguirá el combate con normalidad.

Si no pudiera continuar dentro de los dos minutos de médico, se dará el combate por finalizado, y la tarjeta de puntuación se marcará la casilla “AB”, abandono, dando ganador al competidor no lesionado.

El médico no puede bajo ningún concepto parar o detener un combate.

Es el árbitro central que, aconsejado por la decisión médica, el que detiene el combate.

Ningún entrenador o segundo entrenador será admitido dentro del ring cuando el médico esté en este.

VICTORIA VÍA DESCALIFICACIÓN.

Si un competidor es descalificado por el árbitro central por mal comportamiento, por acumulación de puntos negativos, o alguna infracción de las reglas, el oponente será declarado vencedor.

En las tarjetas de puntuación se marcará la casilla “DISQ”, descalificación.

VICTORIA POR DEFECTO. (WO/ WALK OVER).

Cuando un competidor está presente en el ring y preparado para competir, y su oponente no aparece a los 2 minutos de ser llamado varias veces por el sistema de megafonía, el gong sonará, y el árbitro declarará vencedor al competidor presente.

Los jueces llenarán las hojas de puntuación de acuerdo a ello, el árbitro central las recogerá, y llamará al competidor al centro del ring donde le levantará la mano como vencedor.

En la tarjeta de puntuación se marcará la casilla “WO”, walk over.

VICTORIA POR CUENTAS DE PROTECCIÓN.

La regla de las 3 cuentas de protección es válida en categorías de Older Junior y Senior.

En la categoría de Young Junior solo serán 2 cuentas de protección que se podrán realizar a un competidor.

El árbitro en la última cuenta de protección realiza la cuenta hasta el final (10), aunque el competidor se haya levantado.

Las cuentas de protección se contarán hasta 8, si el competidor pudiera seguir.

Si el competidor no pudiera continuar hasta la cuenta de 8, se terminará la cuenta hasta 10.

Si un competidor al que se le está realizando una cuenta de protección por un golpe legal, se levantase antes de que el árbitro central llegase hasta 8, pero posteriormente volviera a caer, el árbitro central reanudará la cuenta desde 8, seguido de 9 y 10.

El lanzamiento por parte de un entrenador, o segundo entrenador, de una toalla u otro elemento, no detendrá una cuenta de protección iniciada por el árbitro central en ningún momento.

Golpe/es en la cabeza.

Cuando un árbitro pare un combate por fuertes golpes en la cabeza, el árbitro indicará a los jueces, que anoten en el apartado de observaciones, que fue detenido el combate como consecuencia de haber recibido fuertes golpes en la cabeza.

Cuando un competidor pierda por KO o KOT por los hechos antes reseñados, no se permitirá a dicho competidor participar en competiciones o entrenamientos de sparring en un centro de deporte durante al menos 31 días a contar a partir del combate en que fue noqueado.

Dos fuentes de combate (Knock Outs) o (Knock Outs Técnico) KOT.

En el caso de que un competidor haya sido noqueado tras recibir uno o varios golpes en la cabeza durante un combate, o en el caso de que el árbitro haya detenido el combate, porque el competidor había recibido golpes muy duros en la cabeza, que lo dejaron indefenso o incapaz de continuar en dos ocasiones durante un período de tres meses, no se permitirá a dicho competidor participar en competiciones o entrenamientos de sparring en un centro de deporte, durante 90 días a contar a partir del segundo fuera de combate (Knock Outs) o (Knock Outs Técnico) KOT.

Tres fuentes de combate (Knock Outs) o (Knock Outs Técnico) KOT.

En el caso de que un competidor, haya sido noqueado tras recibir uno o varios golpes en la cabeza durante un combate, o en el caso de que el árbitro haya detenido el combate porque el competidor había recibidos golpes muy duros en la cabeza que lo dejaron indefenso o incapaz de continuar en tres ocasiones durante un período de doce meses, no se permitirá a dicho boxeador participar en competiciones o entrenamientos de sparring en un centro de deporte durante al menos 1 año a contar a partir del tercer (Knock Outs) o (KnockOutsTécnico) KOT.

Cada fuera de combate (Knock Out) sufrido a consecuencia de uno, o varios golpes en la cabeza, así como cada KOT, deben ser registrados por la persona encargada del evento en cuestión, en la licencia del competidor.

Las medidas de protección anteriores también serán de aplicación en el caso de que el competidor sea noqueado durante un entrenamiento.

El preparador será el responsable de informar a la Federación correspondiente que deberá aplicar esta normativa.

Si un competidor recibe un fuerte golpe en la cabeza tras una orden de “break” o “stop”, se detendrá el combate, se llamará al médico, y dependiendo de la gravedad del golpe y de la valoración del médico, el competidor que realizó el golpeo después del “break” o “stop”, será amonestado o descalificado.

La Federación Española de Kickboxing y Muay Thai está facultada para impedir competir a aquellos competidores que resulten heridos, en el transcurso de una competición internacional.

A nivel nacional el medico de ring tiene idénticas facultades.

Los competidores que se hayan recuperado tras una lesión deberán contar con la autorización escrita de su médico antes de volver a competir. Deberán obtener una certificación médica tras períodos de observación.

Antes de volver a competir tras alguno de los períodos de descanso que se detallan en el anterior apartado en sus secciones a, b, y c, se deberá aportar el correspondiente certificado médico de aptitud para la práctica de deportes de contacto.

Si un competidor ha sido noqueado debido a uno o unos golpes en la cabeza, o ha recibido un severo trauma que resulta en la finalización del combate por KO, se deberá tener en cuenta los siguientes casos:

En el caso de que no haya habido una perdida de conciencia, la restricción de competir o entrenar al competidor será de 30 días de reposo.

En caso de que haya habido una pérdida de conciencia menor a un minuto, la restricción competir o entrenar al competidor será de 90 días de reposo.

En caso de que haya habido una pérdida de conciencia mayor a un minuto, la restricción competir o entrenar al competidor será de 180 días de reposo.

IMPORTANTE 

CUENTA DE PROTECCIÓN.

En caso de que se produzca un KO, el árbitro debe empezar inmediatamente a contar los segundos. Cuando un competidor esté sobre la lona, su oponente se dirigirá inmediatamente a una esquina neutral, que el árbitro le indicará.

Solamente reanudará el combate con su oponente caído cuando el árbitro ordene la continuación del combate. Si el oponente no se dirige a la esquina neutral siguiendo las órdenes del árbitro, éste parará la cuenta al caído hasta que su orden sea obedecida. Continuará entonces la cuenta en el punto donde la había dejado.

Cuando un competidor esté sobre la lona, el árbitro contará del 1 al 10 con un intervalo de un segundo entre cada número, indicando cada segundo con sus dedos, de modo que el competidor caído sepa cuántos segundos han sido contados.

Debe mediar un segundo entre el momento en que el competidor cae al suelo y el comienzo de la cuenta.

Cuando un competidor este en la lona a causa de un golpe, la lucha no continuará antes de que el árbitro haya contado hasta 8, incluso aunque el competidor esté listo para continuar el combate antes de que el árbitro acabe de contar. Si el competidor no levanta las manos, el árbitro seguirá contando hasta 10.

El asalto acabará y se declarará fuera de combate. (KO).

Si un competidor está sobre la lona al final de un asalto, el árbitro continuará la cuenta incluso aunque suene el gong o campana. Si el árbitro cuenta 10, se declarará al competidor perdedor por KO.

Si un competidor está sobre la lona tras recibir un golpe y la lucha continuará tras la cuenta de 8, y vuelve a caer al suelo nuevamente sin recibir un nuevo golpe, el árbitro retomará la cuenta desde 8, seguido de 8, 9 y 10.

Si ambos competidores caen al suelo al mismo tiempo, la cuenta continuará mientras alguno de ellos permanezca en el suelo.

Si los dos permanecen en el suelo tras la cuenta de 10, el combate se parará y se tomará una decisión, considerando los puntos de cada competidor antes del fuera de combate.

En este caso de que ninguno de ellos se levantará antes de finalizar la cuenta de protección, y aunque uno de los competidores tuviera antes de esta cuenta de protección, dos cuentas de protección más, se decidirá el combate considerando los puntos de cada competidor.

Un competidor que no retome la lucha tras la pausa o tras un KO, pierde el combate.

El lanzamiento por parte de un entrenador, o segundo entrenador, de una toalla u otro elemento, no detendrá una cuenta de protección iniciada por el árbitro central.

Ningún asalto detiene la cuenta de protección porque suene la campana. Esto quiere decir que en el momento que suene la campana, la cuenta de protección no se detendrá indistintamente en el número en que estuviera la cuenta de protección.

En Young Junior el numero de cuentas de protección oficial será de 2 KD.

En Older Junior y Senior el número de cuentas de protección será de 3 KD.

Las 3 cuentas de protección estarán vigentes en Older Junior, pero serán realizadas rigurosamente en el momento que un menor reciba un golpe directo, con suma potencia y contundencia, sin necesidad de que el competidor menor de edad, se tambalee o caiga al suelo.

El Young Junior las cuentas de protección se reducen a 2 cuentas de protección.

Así también, el menor que esté recibiendo series de golpes y no responda a estos.

Tanto los competidores, como los entrenadores deben comprender que, aunque compitan en modalidades de Ring Sport, son menores de edad, y es una gran responsabilidad priorizar su salud.

Se tomarán las mismas medidas que en campeonatos internacionales WAKO a este respecto, sobre la salud de los competidores menores de edad.

SOBRE LA LONA.

Se considera que un competidor está sobre la lona si:

Está tocando el suelo con una parte de su cuerpo que no sean sus pies tras recibir un golpe o una serie de ellos.

- Si se queda colgado de las cuerdas sin posibilidad tras recibir un golpe o una serie de ellos.
- Si un competidor por un golpe o varios golpes en las piernas, sea incapaz de combatir con normalidad.

Tras un golpe violento no llega a caer al suelo ni contra las cuerdas, pero se halla en un estado de semiinconsciencia y, según la opinión del árbitro, no es capaz de continuar el combate.

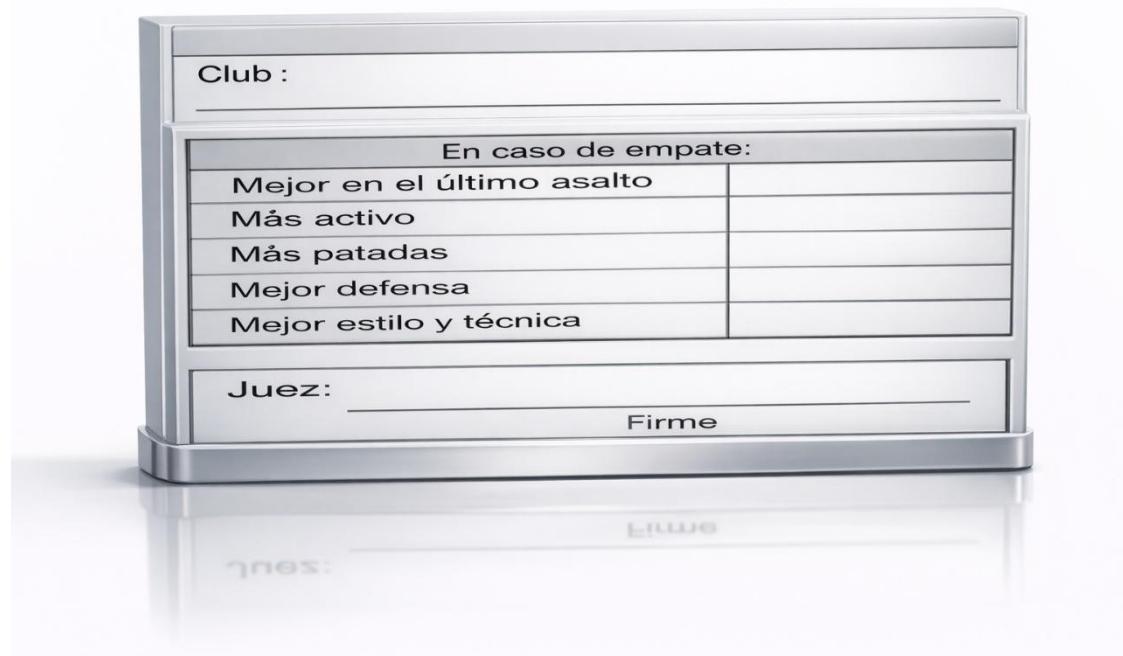
COMBATE NULO.

El combate nulo, es cuando la puntuación que dan los tres jueces no otorga la victoria a ninguno de los dos competidores.

En campeonatos de España de Ring Sport, o en cualquier evento en los que se den combates de carácter eliminatorio, esta posibilidad no es posible, por lo que los jueces tendrán que dar siempre un ganador al final del combate.

En eventos amateur, organizados por un promotor, donde los combates no sean de naturaleza eliminatoria, sí será posible dar combate nulo.

Los jueces deberán seguir esta tabla, que está en la tarjeta de puntuación, para dar a ganar a uno de los dos competidores.



En caso de combate nulo en eventos organizados por un promotor, si es posible dar combate nulo, aunque siempre se insta a todos los jueces de dar a un ganador mediante dicho esquema.

CAMBIO DE DECISIONES.

Todas las decisiones públicas son definitivas y no pueden cambiarse a menos que se descubran errores en el cálculo de las puntuaciones.

Que un juez afirme haberse equivocado e intercambiado las puntuaciones de los competidores.

Que existan violaciones evidentes de las normas de la Federación Española de Kickboxing y MuayThai

El árbitro jefe de ring, con la ayuda de la mesa de apelación, controlará inmediatamente todas las protestas.

Tras las discusiones, el representante de la mesa de apelación anunciará los resultados oficiales.

FALTAS.

Un competidor que no obedezca las órdenes del árbitro, que viole las reglas, que demuestre comportamiento antideportivo o que cometa falta, puede recibir un preaviso, un aviso o ser descalificado por el árbitro sin aviso oficial previo. Un competidor solamente podrá recibir 4 avisos oficiales en el transcurso del combate.

Los entrenadores también pueden ser amonestados con avisos oficiales por el árbitro central. Estos avisos oficiales, NO serán acumulados como avisos oficiales a sus competidores.

El cuarto aviso significa automáticamente la DESCALIFICACIÓN.

Esto sería:

- Aviso.
- Aviso verbal.
- Aviso oficial. (no lleva suspensión). (Official warning).
- Segundo aviso oficial. (suspensión de 1 punto). (second official warning)
- Tercer aviso oficial. (suspensión de 1 punto). (third official warning)
- Cuarto aviso oficial. (suspensión de 1 punto y Descalificación). (fourth official warning)

Para dar una advertencia verbal, el árbitro central debe detener el combate, pero no el tiempo, y explicar claramente la violación de las reglas que enfrenta el infractor. El árbitro central debe dar ÚNICAMENTE UNA advertencia verbal durante el mismo combate.

Para dar la advertencia oficial, el árbitro central debe detener el combate, el tiempo, poner al oponente en la esquina neutral, y de cara al jefe del ring y al cronometrador, señalar al infractor y explicar la violación de las reglas.

AVISOS POR PARTE DEL ÁRBITRO CENTRAL A LOS COMPETIDORES.

El árbitro central tiene el poder de avisar o amonestar a un competidor, por las faltas cometidas durante el transcurso de un combate.

El árbitro central es la única persona que puede dar avisos tanto a los competidores, como a los entrenadores.

Ningún juez de silla puede advertir verbalmente a un competidor o entrenador.

Los avisos pueden ser de tres tipos:

- Avisos.
- Aviso verbal.
- Avisos oficiales.

AVISOS Y AVISO VERBAL POR PARTE DEL ÁRBITRO CENTRAL.

Como ya se ha comentado en el artículo anterior, el árbitro central es el único que puede dar avisos, tanto oficiales, como avisos verbales.

Los avisos son aquellos avisos que se dan a un competidor o entrenador, que no conllevan resta de puntos, y se darán sin detener el combate, ni el tiempo.

El árbitro central podrá dar avisos, y un aviso verbal como crea conveniente, antes de realizar un aviso oficial.

El aviso verbal se deberá realizar deteniendo el combate, pero sin detener el tiempo.

El aviso verbal se debe realizar por parte del árbitro central de manera breve y concisa, sin demorar en exceso el tiempo para realizarlo.

No conlleva una gestualidad específica y no son comunicados ni a los jueces ni a la mesa.

Siempre se realizará este aviso verbal, de manera que el competidor y entrenador entiendan el aviso mediante el uso de la voz y gesto descriptivo por parte del árbitro central.

Los avisos se realizarán para aquellas acciones antirreglamentarias leves que no conlleven riesgo de lesión del oponente, o que beneficien en gran medida al competidor que las realiza, como trabar al oponente, empujarle, etc.

El aviso verbal, es la antesala a los avisos oficiales.

Una vez se ha dado el aviso verbal, la siguiente infracción debe ser un aviso oficial.

PERDIDAS DE PUNTOS POR FALTAS.

Cuando el árbitro central sancione con un aviso oficial que tenga amonestación a un competidor, aunque el árbitro central realice el gesto de un punto menos, en amateur, la resta de punto será de 3 puntos por cada juez de silla.

Los jueces de silla anotarán los avisos oficiales en caso de utilizar cartulinas, y restarán con posterioridad, sí conlleva resta de los 3 puntos en la cartulina, a los puntos otorgados en ese asalto mediante un clicker.

En caso de marcación electrónica, la mesa central restará los puntos, ningún juez necesitará hacer ninguna operación.

PERDIDAS DE PUNTOS POR FALTA DE TÉCNICA DE PIerna EN FULL CONTACT

Cuando un competidor no lance las técnicas de pierna que son obligatorias en Full Contact, 6 por asalto, el árbitro central restará puntos.

Un competidor solo puede ser amonestado con 2 restas de puntos por falta de técnicas de pierna, en el 2 asalto o, 3 asalto.

Si un competidor debe ser amonestado, el árbitro central actuará de la siguiente manera:

Al finalizar el 2 asalto, mandará al otro competidor a esquina neutral, y realizará la amonestación a cada uno de los jueces en puntuación manual, y a la mesa central, en puntuación electrónica.

Una vez realizado, se iniciará el tiempo del descanso.

Al finalizar el 3 asalto, realizará la misma actuación, pero, se finalizará el combate.

Las amonestaciones por falta de técnicas de piernas, son independientes de los avisos oficiales, pero, si son acumulables, esto quiere decir que, sumando 9 puntos menos, indiferentemente de la forma, el competidor será descalificado.

TÉCNICAS PROHIBIDAS Y COMPORTAMIENTO.

Golpear por debajo de la cintura con la pierna (Full Contact)

Atacar la garganta, bajo abdomen, riñones, espalda, rodillas, ingles y la parte trasera de la cabeza o el cuello.

No tener en posesión las protecciones necesarias para iniciar el combate.

Agarrar la pierna del oponente.

Golpear con el golpe frontal de pierna o con la rodilla el muslo, la rodilla, la tibia.

Golpear con la pierna circular en la cadera.

Girar, levantar o mover al oponente de un lado a otro.

No estar en la esquina del ring en el comienzo del combate.

No tener entrenador.

Usar el codo, hombros, pulgares, cabeza para golpear.

Golpear con el barrido por encima del tobillo.

Dar la espalda al oponente, huir, correr, tirarse al suelo, agarrarse al contrario, técnicas ciegas, forcejear o bajar la cabeza al oponente.

Atacar al oponente que está atrapado en las cuerdas.

Atacar a un oponente que está cayendo al suelo o este caído. Esto es cuando un oponente toca con las manos o rodillas en el suelo.

Dejar el ring durante un combate.

Continuar golpeando después del comando STOP o BREAK, o, después de sonar el gong o campana.

Aceitar el cuerpo o cara.

Utilizar las cuerdas del ring agarrándolas, o proyectándose con ellas para golpear al oponente.

Agarrar la cabeza para golpear con la otra mano.

Golpear o estrangular con el antebrazo.

Empujar al oponente.

Golpear con el guante abierto o con la parte interna de este.

Golpear agarrado a las cuerdas o utilizarlas inapropiadamente.

Agarrarse al oponente innecesariamente.

Agarrar o mantener los brazos del oponente o bajarle los brazos para golpear.

No dar un paso atrás tras el comando BREAK.

Escupir al oponente o escupir el bucal de forma intencionada.

Realizar proyecciones con las manos, la cadera, rodillas, etc.

Violación de las reglas o reglamento podría, dependiendo de la gravedad, un aviso, un punto menos, o la descalificación.

AMONESTACIONES A ENTRENADORES.

Inapropiada vestimenta.

Utilizar un tono alto para dar instrucciones a los competidores.

Dar palmadas con las manos durante el combate.

Jalear a su competidor de manera continua.

Golpear el ring, con la mano o con cualquier objeto.

Atacar verbalmente a un oficial, árbitro o juez dentro o fuera del ring.

Criticar la decisión de un árbitro o juez durante un combate.

Empujar, agarrar, agredir a un árbitro, juez u oficial, e incluso el intento de ello, será motivo de expulsión del ring o de la zona donde se realice la competición.

CHOQUE DE MANOS.

Antes de un combate, los competidores harán chocar sus manos como signo de pura deportividad y de rivalidad amistosa, de acuerdo con las reglas del kickboxing. El choque de manos tendrá lugar antes de empezar el primer asalto y tras la decisión final.

No se permite el choque de manos entre asalto y asalto.

USO DE DROGAS.

Queda prohibido cualquier uso de droga o anabolizante por parte de los competidores, entrenadores u oficiales de competición, durante una competición.

Cualquier competidor que rehúse someterse a un examen médico o prueba de dopaje será descalificado y suspendido de acuerdo con lo establecido en un comité sancionador.

También está prohibido el uso de líquidos o esencias para reactivar a los competidores durante un combate.

CONTROL ANTIDOPAJE.

La Federación Española de Kickboxing como entidad deportiva federada se acoge al Título VIII de la Ley del Deporte 10/1990, de 15 de octubre “Control de las Sustancias y Métodos Prohibidos en el Deporte y Seguridad en la Práctica Deportiva”.

La Federación Española de Kickboxing regulará las actuaciones del control antidopaje, cuyas normas de realización de los controles serán las contenidas en la Orden de 11 de enero de 1996.

El control de dopaje podrá realizarse a petición las entidades especificadas en el Artº 58.1 de la Ley 10/1990 del Deporte.

CONCEPTO DE DOPAJE.

Administración de medicamentos y/o sustancias, y/o manipulaciones que interfieran o modifiquen el rendimiento deportivo o altere la salud del Deportista.

MEDICAMENTOS PROHIBIDOS.

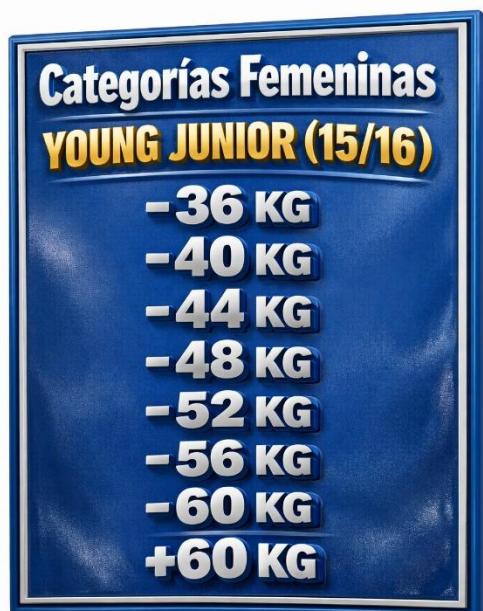
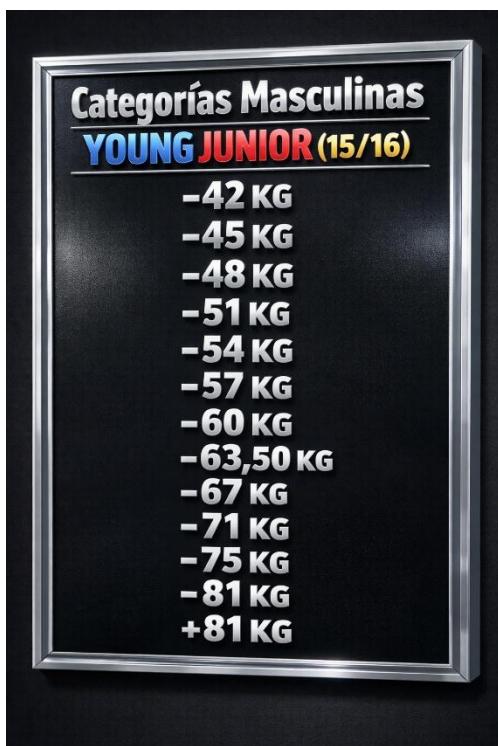
La Federación Española de Kickboxing se acoge a la resolución/es del 24 de mayo de 2001 (o última vigente), por la que se aprueba la Lista de Sustancias y Grupos Farmacológicos prohibidos y de métodos no reglamentarios de dopaje en el Deporte.

Igualmente, para las competiciones oficiales de ámbito estatal se acoge a lo indicado en la Resolución vigente del Consejo Superior de Deportes cuyo Anexo es la lista de sustancias y métodos de dopaje.

Solo está permitido a borde de ring, agua fría, hielo, adrenalina al 1/1.000 y vaselina, según reglamentación Internacional.

SANCIONES.

Las sanciones disciplinarias están reguladas por el Reglamento Antidopaje, en las competiciones oficiales de ámbito estatal no estarán en contradicción con lo indicado en el Real Decreto 255/1996 de 16 de febrero, por el que se establece el régimen de infracciones y sanciones para la represión del dopaje, así como con el Real Decreto 1642/1999, de 22 de octubre, que lo modifica.



DIVISIONES POR RAZÓN DE EDAD.

En las competiciones, las divisiones por razón de edad quedan establecidas a continuación: Se tomará como referencia el año de nacimiento, NO la fecha de nacimiento.

El competidor que tenga 18 años cumplidos antes del Campeonato de España, podrá elegir entre presentarse en junior, o senior.

Los competidores que hayan participado ya en campeonatos de España senior con 18 años, no podrán una vez competido en senior, volver a competir en junior.

Los reglamentos serán los mismos que para senior, en las tres modalidades antes referidas, salvo por una excepción:

Es de gran importancia tener en cuenta que la participación de menores de edad en modalidades de ring, en que la potencia de golpeo es del 100 %, no es denominado “al KO”.

LEGITIMACIÓN.

En todos los Campeonatos, podrá ser requerido un documento oficial (pasaporte, D.N.I., carné de conducir, libro de familia) para confirmar la edad de los participantes.

NÚMERO MÁXIMO DE CATEGORÍAS DE PESO.

En los Campeonatos FEKM, sólo es posible competir en una categoría de peso, en la que se comienza el campeonato.

CERTIFICADO MÉDICO.

Todos los competidores participantes en campeonatos de FEKM deben presentar un certificado médico válido, avalado por un médico deportivo.

Las competidoras deberán presentar test de embarazo. En caso de no querer presentar esta prueba, deberán llenar la hoja de declaración de no embarazo, que se encuentra al final de dicho reglamento general.

PROCEDIMIENTO DE PESAJE.

El presidente del Comité de Árbitros y/o el director técnico de arbitraje nombrarán los Oficiales de FEKM para organizar el pesaje. Durante éste, dos oficiales de arbitraje de FEKM deben estar presentes

(1 hombre y 1 mujer). También puede estar presente un representante de la Federación Nacional cuyo equipo esté en el proceso de pesaje, pero solamente durante el pesaje de los miembros de su equipo.

El representante no puede intervenir por ningún motivo, tampoco puede tener contacto físico con ninguno de sus competidores y tiene que estar lejos de las básculas, al menos a un metro de distancia.

Cada competidor se debe presentar con su carnet deportivo FEKM, con validez para ese año, con su certificado médico incluido y debe mostrarlo durante el pesaje.

Además, deberá tener disponible su pasaporte oficial.

Después del pesaje, cada competidor debe ser declarado en perfecto estado físico por el médico cualificado oficial del torneo.

Los competidores serán pesados un día antes de que empiece la competición o el mismo día que se haga el sorteo de los combates.

El procedimiento normal cuando haya un solo combate, es que el competidor tenga el pesaje aproximadamente 24 horas antes del combate.

Si el pesaje es el mismo día de la competición, ésta empezará al menos 3 horas después del pesaje o en un margen de tiempo menor, si la Junta Directiva así lo decide, después de haber consultado al Comité Médico, asegurándose que esta decisión nunca pueda ser perjudicial para ninguno de los competidores que toman parte en los primeros combates del torneo.

El pesaje oficial se llevará a cabo de acuerdo al horario establecido para el torneo.

El horario destinado para esta actividad es oficial y debe ser respetado.

No se permitirá el pesaje después del tiempo oficial asignado, salvo para los equipos que aún no hayan terminado el proceso de pesaje pero que se presentaron dentro del tiempo indicado.

Si por alguna razón ajena existiera algún retraso de viaje/llegada de algún equipo en el primer pesaje oficial (durante el periodo de registro), existe la posibilidad de pesarse después del tiempo oficial, siempre y cuando la Federación Nacional del equipo afectado haya avisado con anticipación a las autoridades correspondientes.

Sin embargo, no está permitido a ningún equipo especular con su llegada después del horario oficial de pesaje anunciado en la invitación. Todos los equipos deben haber terminado el pesaje antes del sorteo.

Pesaje Oficial (control de registro de peso): si el/la competidor/a excede su peso, puede tener una segunda oportunidad, dentro del tiempo oficial de pesaje. Sin embargo, el competidor debe esperar en la fila y es el Oficial FEKM quien decide cuando se le realizará el segundo pesaje. El peso registrado en esta ocasión es el definitivo.

Si el competidor no está dentro de su peso tiene dos opciones:

Descalificación directa.

La decisión del Oficial FEKM es la final y no puede ser apelada.

Subir una categoría de peso, pero solamente si su Federación Nacional tiene una vacante en esa categoría y si el pesaje aún no se ha cerrado.

También se permite a las Federaciones autonómicas sustituir a un competidor por otro, antes de que finalice el pesaje oficial y antes de la revisión médica, siempre y cuando en ese torneo se permita la sustitución de competidores, y que el competidor en cuestión haya sido registrado como reserva en esa o cualquier otra categoría de peso.

El pesaje se realiza por la mañana, dentro del horario previsto que es el considerado como oficial. No se permitirá el pesaje después del tiempo oficial asignado, salvo para los equipos que aún no hayan terminado el proceso de pesaje pero que se presentaron dentro del tiempo indicado.

Todos los competidores deber traer su propio pasaporte nacional como identificación.

Si el/la competidor/a excede su peso, puede tener una segunda oportunidad, dentro del tiempo oficial de pesaje.

Sin embargo, el competidor debe esperar en la fila y es el Oficial FEKM quien decide cuando se le realizará el segundo pesaje.

El peso registrado en esta ocasión es el definitivo.

Si el/la competidor/a no está dentro de su peso será descalificado.

El peso final será el que la báscula marque cuando el competidor, desvestido, este subido en ella. Debe ser mostrado en medidas métricas (Kg.). Se pueden usar básculas electrónicas. El competidor solo está autorizado para competir dentro de la categoría en la que dio el peso. Las básculas deben estar colocadas sobre piso duro y no sobre alfombra.

El pesaje debe ser realizado de manera discreta, respetando la intimidad de los/las competidores/as, por lo tanto, es preferible tener una habitación para hombre y otra para mujeres.

Cualquier acción o especulación deliberada que cuestionen o traten de romper las reglas anteriores será sancionada, tanto para el competidor involucrado como para la Federación Nacional responsable.

Solo el Oficial nombrado por FEKM para controlar el proceso del pesaje podrá estar al lado del atleta, ninguna otra persona podrá estar atrás, frente o cerca del atleta cuando se lleve a cabo el pesaje oficial.

No hay tolerancia en el peso, el competidor debe estar por debajo o exactamente en el peso.

INFRACCIONES ESPECIALES AL REGLAMENTO.

Si un competidor, entrenador o todo un equipo, haciendo una protesta, no abandonan el ring inmediatamente después del combate, el presidente de deportes de ring, previa consulta con el Consejo de Administración o de la organización del torneo, podrá descalificar a todo el equipo.



EQUIPACIONES



Regulación de protecciones y equipaciones en FEKM

Con el siguiente informe, realizado por el Comité Nacional de Arbitraje y, las marcas homologadas por FEKM, se pretende poner las pautas necesarias para en primer lugar, adecuar la normativa sobre equipaciones y material de protección que debe llevar cada competidor en los campeonatos de España de Ring Sport.

También se pretende adecuar las equipaciones y material de protección, a la normativa que la organización internacional WAKO, marca en sus reglamentos, y adaptarla a FEKM.

Por tanto, todo lo que se marca en este informe, será lo oficial para todos los proveedores de la Federación Española de Kickboxing y Muaythai, debiendo ser homologado por FEKM mediante el Comité Nacional de Arbitraje.

Toda aquella equipación o material de protección que no haya sido revisado y homologado por el CNA, será prohibido, y denegado su uso en cualquiera de los Campeonatos de España.

EQUIPACIONES Y PROTECCIONES EN RING SPORT.

Para todas las modalidades de Ring sport como Full Contact, Low kick y K1 Style, las protecciones como casco protector, guantes de protección, **DEBERAN SER DEL COLOR DE LA ESQUINA EN LA QUE TENGA QUE PARTICIPAR EL COMPETIDOR, OBLIGATORIAMENTE.**

Por tanto, todas las equipaciones de seguridad descritas en el anterior párrafo, sólo podrá ser de dos tipos de colores, **ROJO Y AZUL.**

Para Full Contact las espinilleras podrán ser de cualquier color.

Ningún otro tipo de color será válido.

Los pantalones de Full Contact / Low Kick / K1 Style pueden ser de cualquier color.

Toda la equipación que, vista un competidor, debe estar limpia, sin roturas, y en condiciones de uso.

Todas las protecciones y pantalones deben ser de las marcas homologadas por FEKM.

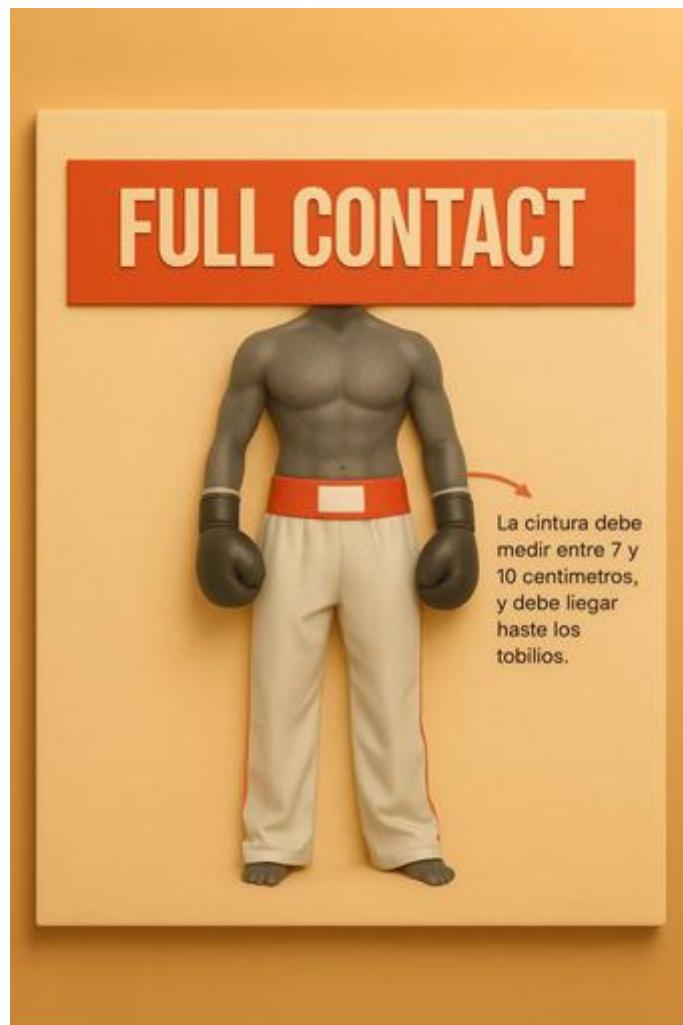
Todo el material y ropa de competición deberá tener la etiqueta oficial de wako que homologa ese material.

Los bucales, tobilleras, vendas, top y protector de pecho, y coquilla, podrán ser de cualquier marca.

FULL CONTACT

Para los competidores de Full Contact es obligatorio dentro de su equipación:

- Casco protector.
- Bucal protector de cualquier color.
- Vendas de protección.
- Guantes de 10 oz para competición.
- Coquilla. (competidores)
- Protector pélvico. (competidoras)
- Protector de pecho. (competidoras)
- Tobilleras. (opcional)
- Tibiales.
- Botines.
- Pantalón largo sin letras ni símbolos tailandeses, **pueden ser de cualquier color**, y con su cintura de cualquier color distinto o no del pantalón.
- Debe llegar desde su cintura, hasta los tobillos.



LOW KICK/K1 STYLE

Para los competidores de Low kick/K1 Style es obligatorio dentro de su equipación:

- Casco protector.
- Bucal protector de cualquier color.
- Vendas de protección.
- Guantes de 10 oz para competición.
- Coquilla. (competidores)
- Protector pélvico. (competidoras)
- Protector de pecho. (competidoras)
- Tobilleras. (opcional)
- Vendaje en los pies. (opcional)
- Espinilleras.
- Pantalón corto sin letras ni símbolos tailandeses, pueden ser de cualquier color, y con su cintura de cualquier color distinto o no del pantalón.
- Deben tener una largura que sea por encima de la rodilla.
- No se permitirán pantalones de fútbol, bermuda mma, o similares.



CASCO PROTECTOR FULL CONTACT / LOW KICK / K1 STYLE

- El protector de cabeza es obligatorio en todos los combates de kickboxing en todas las disciplinas de ring sport.
- La protección para la cabeza debe estar hecha de gomaespuma o plásticos blandos o de una esponja compacta cubierta por cuero. En los combates, no se permite el protector para la cabeza que cubra la cara, y la protección para la cabeza que reduzca el campo de visión.
- El protector para la cabeza debe ser del tamaño adecuado para evitar que se retire o gire durante el combate.
- El protector para la cabeza debe cubrir la parte superior del frente, la parte superior del cabeza, sienes, parte superior de la mandíbula, orejas y parte posterior de la cabeza.
- El protector de cabeza no debe obstruir la audición de los competidores.
- Las piezas para la fijación de la protección de la cabeza no pueden ser hebilla de metal o plástico.
- El velcro para ajustar está permitido debajo de la barbilla y en la parte posterior de la cabeza.
- **OBLIGATORIO DEL COLOR DE LA ESQUINA.**



BUCAL PROTECTOR

- Los protectores bucales deben estar hechos de material de silicona o caucho-plástico suave y flexible.
- Se permite la protección solo en los dientes superiores o en los dientes superiores e inferiores.
- El protector bucal debe permitir la respiración libre y debe adaptarse a la configuración de la boca del competidor y no debe sobresalir de la boca de ninguna manera.
- Los protectores bucales pueden ser de cualquier color.
- No está permitido usar un protector bucal sobre aparatos de corrección de dientes (aparatos ortopédicos, retenedores) a menos que el certificado del médico dentista lo permita.
- Si el competidor tiene aparatos ortopédicos en los dientes inferiores o en los dientes superiores e inferiores, debe tener un protector bucal en los dientes superiores e inferiores. (Protector bucal doble)
- El uso de protección dental es obligatorio para todas las disciplinas de combate, en todas las categorías de edad.



Bucal doble



Bucal simple

GUANTES DE PROTECCIÓN

- Los guantes se fabrican con goma espuma especial, material sintético, compacto y blando, que está cubierto con cuero genuino o artificial. El material cubierto debe ser menos de la mitad y el material de espuma más que el peso de los guantes.
- Los guantes deben permitir que el competidor apriete completamente su puño y mantenga su pulgar en contacto con los demás 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 el puño para evitar la separación del pulgar durante el golpe y lesiones en el pulgar del competidor. Si el material del guante está cortado o roto, los guantes no se pueden usar.
- La parte interior de los guantes cubre la parte inferior de los dedos y la palma solo con cuero, y cubre un mínimo de 5 cm de la muñeca.
- Los guantes se sujetarán con tiras autoadhesivas en la muñeca del competidor, y se permitirá el uso de cinta autoadhesiva con base de algodón (no se permite plástico u otros tipos de cinta autoadhesiva). No se permite sujetar guantes con tiras o cualquier tipo de hebilla.
- El material interior de gomaespuma debe cubrir la parte delantera y superior del puño, el borde de la palma y la parte superior y delantera del pulgar.
- Los guantes de kickboxing que se utilizan en las competencias oficiales de WAKO deben pesar 10 oz (283 gramos) y el peso debe estar claramente marcado.
- Los guantes de kickboxing deben estar en buen estado, sin grietas.
- La sujeción debe realizarse con una tira autoadhesiva y los guantes deben sujetarse a la muñeca.
- No se permiten guantes con cordones de sujeción.
- El pulgar debe estar completamente sujeto al cuerpo principal del guante.
- Si el material del guante está cortado o roto, los guantes no se pueden usar.
- OBLIGATORIO DEL COLOR DE LA ESQUINA.



PROTECTOR DE PECHO

- El protector debe ser de plástico duro.
- Se debe usar top.
- De cualquier color.
- Obligatorio para todas las competidoras.



Protector de pecho tipo “TOP”

COQUILLA Y PROTECCIÓN PÉLVICA

- El protector de ingle es obligatorio para todos los competidores masculinos y femeninos en todas las disciplinas.
- El protector de ingle está hecho de material plástico duro 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 todo el abdomen.
- Los competidores deben usar el protector de ingle debajo de sus pantalones o pantalones cortos.



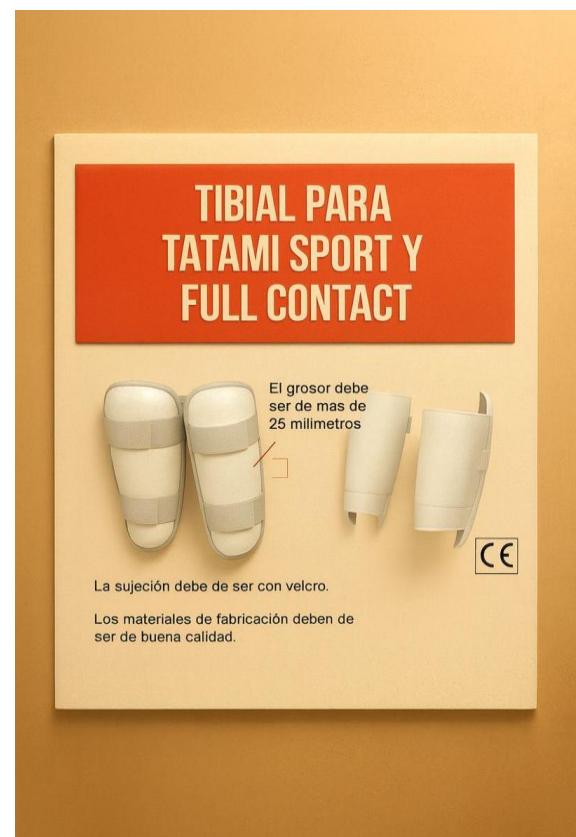
Coquilla



Protección Pélvica

TIBIALES Y BOTINES PARA FULL CONTACT

- La protección para los pies está hecha de goma espuma 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), el maléolo lateral y medial y el talón - todos en una sola pieza- con la planta abierta del pie.
- Deben ser lo suficientemente largos (tamaño adecuado) para cubrir completamente los pies y los dedos del pie del competidor.
- La parte delantera de la protección del pie está sujetada mediante tiras elásticas para el dedo gordo y el segundo dedo.
- La protección de los pies se fija con tiras elásticas autoadhesivas en la parte posterior de los pies, por encima del talón.
- La protección de los pies es obligatoria para Full Contact.
- LOS TIBIALES PODRÁN SER DE CUALQUIER COLOR, LOS BOTINES SERÁN DEL COLOR DE LA ESQUIMA.



ESPINILLERAS

- Las espinilleras están hechas de material de goma espuma dura.
- Para Low Kick y K1 Style, las espinilleras deben cubrir la espinilla y el empeine.
- Las espinilleras deben fijarse en la pantorrilla con dos (2) tiras autoadhesivas.
- No se permite ningún otro tipo de cinta plástica para fijar el protector a la espinilla.
- No se permiten espinilleras con elementos de metal, madera o plástico duro.
- En las espinilleras estilo Low kick y K-1, el tipo de calcetín está estrictamente prohibido.
- DEBERÁN SER DEL COLOR DE LA ESQUINA.



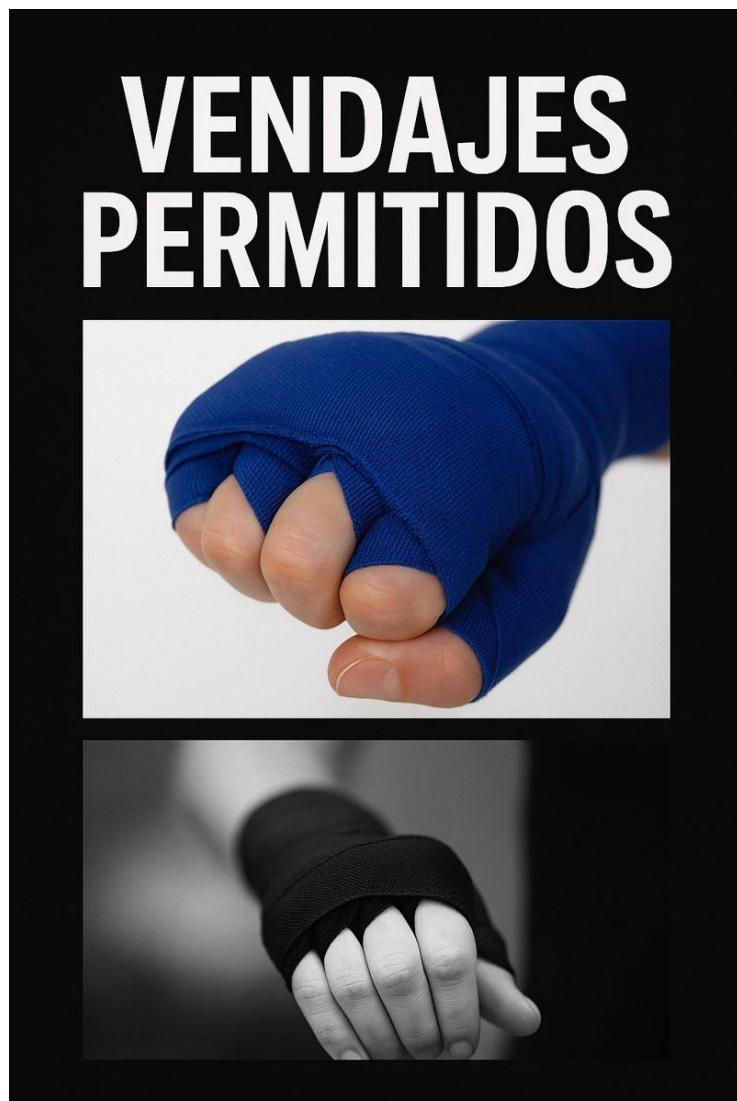
TOBILLERAS

- La tobillera es opcional en todas las disciplinas, y se usa para prevenir torceduras de tobillo durante los combates.
- La tobillera está hecha de material elástico de algodón.
- La tobillera es obligatoria cuando se usan vendas para los pies.
- Pueden ser de cualquier color.



VENDAS DE PROTECCIÓN DE MANOS.

- Los vendajes para las manos se usan para envolver el puño para evitar lesiones, no para agregar fuerza al golpe.
- Es obligatorio usar vendas para las manos con guantes de kickboxing.
- Las vendas para las manos son tiras de algodón de 2,5 a 5 m de largo y 5 cm de ancho sin bordes afilados. Puede ser elástico.
- Los vendajes de mano se sujetarán en la parte superior de las muñecas del competidor con tiras autoadhesivas de base de algodón, longitud máxima 15 cm y ancho 2 cm.
- Las vendas para pies se utilizan para envolver el pie para evitar lesiones, no para añadir fuerza a un golpe.
- El uso de vendajes para los pies es opcional en las disciplinas de ring (Low kick y K1 Style).
- Las vendas para los pies son de 2,5 a 5 m de largo y tiras de algodón de 5 cm de ancho sin bordes afilados. Puede ser elástica.
- Las vendas para los pies se sujetarán en la parte superior del tobillo del competidor con tiras autoadhesivas de base de algodón; largo máximo 15 cm y ancho 2 cm (no se permite el uso de cinta, debe estar cubierto por la tobillera para evitar daños durante el combate).
- Se pueden realizar estos dos vendajes.



VENDAS DE PROTECCIÓN DE PIES.

Es posible utilizar vendajes en los pies o en el pie, PERO SOLO EN LAS MODALIDADES DE LOW KICK Y K1.

También se deben utilizar vendajes para proteger el tobillo y el empeine del competidor.

Son tiras de algodón de un mínimo de 300 cm de largo y de 5 a 8 cm de ancho con bordes afilados.

Deben estar pegadas con la cinta adhesiva de base de algodón.

Deben cubrir el empeine del competidor, pero no más cerca de 5 cm (2 pulgadas) del comienzo de los dedos del pie.



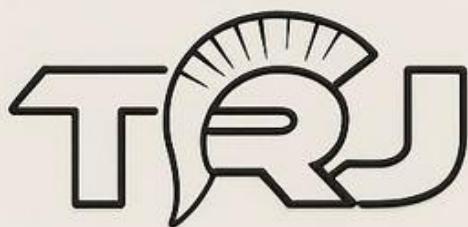
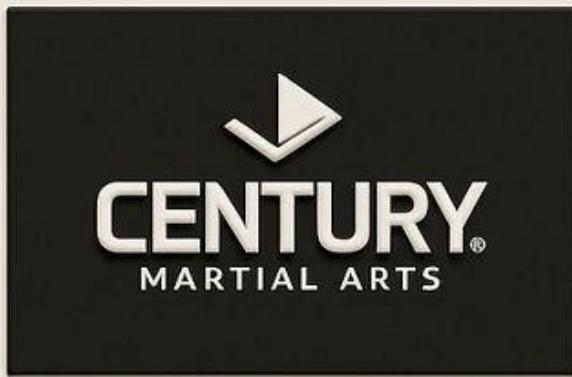
Pueden cubrir la parte inferior de la espinilla del competidor, pero no más arriba de 5 cm (2 pulgadas) del tobillo y no pueden tener más de 1 cm (0,4 pulgadas) de espesor.

No está permitido usar ningún material adicional que pueda hacer que la venda sea dura como plástico, madera,...

Es obligatorio utilizar tobillera elástica sobre el tobillo y el empeine vendados.

La tobillera elástica debe cubrir completamente el vendaje para evitar que se dañe durante el combate.





Este año 2026 también estará permitida la siguiente marca, al estar homologada por WAKO:



Todo el material de competición de los marcas homologadas por la FEKM, deberán tener la etiqueta "WAKO APPROVED".



(V1)



FEKM

FULL CONTACT



Reglamento

Full Contact Amateur

2026

- Equipación de los competidores.
- Técnicas permitidas.
- Particularidades del Full Contact.
- Técnicas prohibidas y comportamiento.

Equipación de los competidores.

Los competidores llevarán la siguiente vestimenta, las cuales serán de las marcas homologadas por el Comité Nacional de arbitraje y, por tanto, por la Federación Española de Kickboxing y MuayThai.

Los competidores vestirán ropa limpia y material de seguridad como casco, guantes, etc, que estén también limpios y en perfecto estado para su uso.

Los competidores vestirán:

- Casco protector, con la cara abierta sin pómulos y protección superior de la cabeza.
- Bucal. (De cualquier color)
- Coquilla.
- Para competidoras es obligatorio el uso protector de pecho.
- Está permitido el uso de pañuelos para cubrir el pelo de la cabeza, para que no sobresalga del casco.
- Guantes de 10 onzas con agarre de velcro.
- Tibial y botín.
- Pantalón largo sin símbolos o letras en tailandés y con la cintura de distinto o igual color que el pantalón.
- Vendaje con venda tipo gasa, con unas medidas de 250 cm de largo por 5 cm de ancho, o vendas normales de entrenamiento.
- Está permitido el uso de tobilleras.
- No está permitido el uso de vendajes ligeros en los pies.
- Está permitido el uso de un poco de vaselina en cara. No así el uso de aceites.
- El pelo largo deberá estar recogido en una coleta o trenza, y esta deberá estar por dentro del casco.



Nota: En caso de competidoras musulmanas, se les permitirá llevar prendas de manga larga y mallas largas bajo el atuendo de competición, al igual que pañuelo bajo el casco. Esta opción deberá ser íntegra (no parcial).

Técnicas permitidas.

Las técnicas de mano validas serán:

- Todos los golpes de boxeo.

Las técnicas de pierna validas serán:

- Patada frontal.
- Patada circular, (con posibilidad de golpear con tibia.)
- Patadas laterales.
- Patada de gancho. (no se permite pegar con el talón a la cabeza).
- Patada creciente.
- Patada de hacha. (no se permite pegar con el talón a la cabeza).
- Patada en salto.
- Patada de giro. (se permite pegar con el talón, salvo a la cabeza).
- Barridos a ras de suelo con el lateral del pie, por debajo del tobillo, indistintamente a que pierna se haga, tanto interior como exterior.

Particularidad del Full Contact.

En la modalidad de Full-Contact está permitido el golpeo de patada circular con la tibia.

Para la práctica del Full-Contact se precisa de dos Kickcounter, que serán los encargados de contabilizar las patadas lanzadas por cada competidor.

El total de técnicas de pierna en cada asalto debe ser de 6 mínimo.

Cada luchador está obligado a ejecutar un mínimo de 6 técnicas de pierna por asalto. Debe mostrar con claridad su intención de golpear a su oponente por medio de estas técnicas de pierna, sino estas no contabilizarán.

Se contabilizarán todas aquellas técnicas de pierna que marca el reglamento, incluido los barridos, ya que estos, también se consideran como técnicas de pierna.

Durante el combate amateur con una duración de 3 asaltos por 2 minutos, el competidor está obligado a ejecutar un mínimo de 18 técnicas de pierna, 6 técnicas de pierna por asalto.

Tras el primer asalto, los Kickcounters reportarán al árbitro central si él o los competidores, han lanzado o no las técnicas de pierna reglamentarias.

Después de esta acción, el árbitro central informará a los competidores en caso de que no hayan lanzado las técnicas de pierna reglamentarias sobre si le falta ejecutar alguna.

El competidor tendrá la oportunidad de recuperar las técnicas de pierna que le faltan durante el siguiente asalto, salvo en el último asalto, donde no se pueden recuperar.

Si el competidor no recupera las técnicas de pierna que le faltan desde el primer asalto, será penalizado con un punto.

Si el competidor ejecuta 6 técnicas de pierna en el primer asalto, pero no lo hace así en el segundo, el árbitro central solamente informará al competidor, de modo que pueda recuperar las técnicas de pierna que le faltan durante el tercer asalto.

Si el competidor no recupera las técnicas de pierna que le faltan del segundo asalto, el árbitro central le penalizará con un punto.

Si el competidor ejecutó el mínimo de 6 técnicas de pierna durante el primer asalto y 6 durante el segundo, pero no ejecuta las 6 durante el tercer asalto, el árbitro central le penalizará con un punto, sin tener en consideración el número de técnicas de pierna que, por encima de 6, haya podido ejecutar el competidor durante los dos primeros asaltos.

Por la violación de esta regla, el árbitro central puede imponer al competidor un máximo de dos puntos de penalización.

Las penalizaciones por el número de patadas se mantendrán como un asunto separado de los avisos por otras faltas.

Pero, si un competidor incurre en dos puntos de penalización por faltas que restase puntos, será automáticamente descalificado.

Cuando se habla de la penalización de un punto, tanto con marcador electrónico, como con el uso de clickers, la penalización real es de 3 puntos por juez.

Los puntos restados por no realizar las técnicas de pierna reglamentarias, serán diferentes a las penalizaciones por advertencias oficiales, pero si contabilizarán con el máximo de puntos menos que se le pueden restar a un competidor, que son 9 puntos por cada juez.

Técnicas prohibidas y comportamiento

- Golpear por debajo de la cintura con la pierna.
- Golpear en la parte alta de la cabeza.
- Atacar la garganta, bajo abdomen, riñones, espalda, rodillas, ingles y la parte trasera de la cabeza o el cuello.
- No tener en posesión las protecciones necesarias para iniciar el combate.
- Agarrar la pierna del oponente.
- Golpear con el golpe frontal de pierna con la rodilla el muslo, la tibia.
- Golpear en la cadera.

- Girar, levantar o mover al oponente de un lado a otro.
- No estar en la esquina del ring en el comienzo del combate, o no tener la equipación necesaria.
- Usar el codo, hombros, pulgares, cabeza para golpear.
- Golpear con el barrido por encima del tobillo.
- Dar la espalda al oponente, huir, correr, tirarse al suelo, agarrar al contrario, técnicas ciegas, forcejear o bajar la cabeza al oponente.
- Atacar al oponente que está atrapado en las cuerdas.
- Atacar a un oponente que está cayendo al suelo o este caído. Esto es cuando un oponente toca con las manos o rodillas en el suelo.
- Dejar el ring durante un combate.
- Continuar golpeando después del comando STOP o BREAK, o, después de sonar el gong o campana.
- Golpear con la rodilla a cualquier parte del cuerpo.
- Bloquear los golpes circulares de pierna con la tibia.
- Aceitar el cuerpo o cara.
- Utilizar las cuerdas del ring agarrándolas, o proyectándose con ellas para golpear al oponente.
- Agarrar la cabeza para golpear con la otra mano.
 - Golpear o estrangular con el antebrazo.
 - Empujar al oponente.
 - Presentarse sin un entrenador.
 - Golpear con el guante abierto o con la parte interna de este.
 - Golpear agarrado a las cuerdas o utilizarlas inapropiadamente.
 - Agarrarse al oponente innecesariamente.
 - Agarrar o mantener los brazos del oponente, o bajarle los brazos para golpear.
 - No dar un paso atrás tras el comando BREAK.
 - Escupir al oponente o escupir el bucal de forma intencionada.
 - Realizar proyecciones con las manos, la cadera, rodillas, etc.
 - Violación de las reglas o reglamento podría, dependiendo de la gravedad, un aviso, un punto menos, o, la descalificación.

ES DE OBLIGATORIEDAD LA LECTURA DEL REGLAMENTO GENERAL DE RING SPORT AMATEUR, Y DEL REGLAMENTO DE UNIFORMIDAD.



A framed poster for 'FEKM LOW KICK'. The title is centered within a stylized boxing ring. The ring is defined by a dark blue arched top and a red and gold rope. The text 'FEKM' is in large, dark blue, blocky letters, and 'LOW KICK' is in a similar style below it. Red and gold decorative elements, resembling boxing gloves or spikes, are positioned at the corners of the ring. The entire poster is set against a black background and is framed by a gold border.

FEKM

LOW KICK



Reglamento

Low Kick Amateur

2026

- Equipación de los competidores.
- Técnicas permitidas.
- Técnicas prohibidas y comportamiento.

Equipación de los competidores.

Los competidores llevarán la siguiente vestimenta, las cuales serán de las marcas homologadas por el Comité Nacional de Arbitraje y, por tanto, por la Federación Española de Kickboxing y MuayThai.

Los competidores vestirán ropa limpia y material de seguridad como casco, guantes, etc, que estén también limpios y en perfecto estado para su uso.

Para más información ver reglamento general. Los competidores vestirán:

- Casco protector, con la cara abierta sin pómulos y protección superior de la cabeza.
- Bucal (De cualquier color)
- Coquilla.
- Para competidoras es obligatorio el uso protector de pecho.
- Está permitido el uso de pañuelos para cubrir el pelo de la cabeza.
- Guantes de 10 onzas con agarre de velcro.
- Espinilleras.
- Pantalón corto sin símbolos o letras en tailandés y con la cintura de distinto color que el pantalón.
- Vendaje con venda tipo gasa, con unas medidas de 250 cm de largo por 5 cm de ancho, o vendas normales de entrenamiento.
- El uso de tobilleras, y la posibilidad de usar vendajes ligeros en los pies es opcional.
- En caso de usar vendajes en los pies, el uso de tobilleras será obligatorio.
- Está permitido el uso de un poco de vaselina en cara o cuerpo. No así el uso de aceites.
- El pelo largo deberá estar recogido en una coleta o trenza, y está, deberá estar por debajo del casco.



Nota: En caso de competidoras musulmanas, se les permitirá llevar prendas de manga larga y mallas largas bajo el atuendo de competición, al igual que pañuelo bajo el casco. Esta opción deberá ser íntegra (no parcial).

Técnicas permitidas.

Las técnicas de mano validas serán:

- Todos los golpes de boxeo.

Las técnicas de pierna validas serán:

Patada frontal.

Patada circular con posibilidad de golpear con tibia.

Patadas laterales.

Patada de gancho. (No se permite pegar con el talón).

Patada creciente.

Patada de hacha. (No se permite pegar con el talón).

Patada en salto.

Patada de giro con talón al cuerpo.

Barrido al ras de suelo no superior al tobillo, a cualquiera de las dos piernas.

Low kick a la parte superior de la pierna, tanto interior como exterior con la tibia por encima de la rodilla y por debajo de la cadera.

Low kick en la parte frontal de la parte superior de la pierna, por encima de la rodilla y por debajo de la cadera, en los low kick en desplazamiento con posibilidad de golpear en ambas piernas.

Low kick en la parte trasera de las piernas, por encima de la rodilla, y por debajo del glúteo.

Técnicas prohibidas y comportamiento

- Atacar la garganta, bajo abdomen, riñones, espalda, rodillas, ingle y la parte trasera de la cabeza o el cuello.
- No tener en posesión las protecciones necesarias para iniciar el combate.
- Agarrar la pierna del oponente.
- Golpear con el golpe frontal de pierna con la rodilla, el muslo, la tibia.
- Golpear la parte superior de la cabeza.
- Golpear con la pierna circular en la cadera.
- Girar, levantar o mover al oponente de un lado a otro.
- No estar en la esquina del ring en el comienzo del combate.
- Usar el codo, hombros, pulgares, cabeza para golpear.
- Golpear con el barrido por encima del tobillo.
- Golpear con el talón en los muslos de las piernas.
- Dar la espalda al oponente, huir, correr, tirarse al suelo, agarrar al contrario, técnicas ciegas, forcejear o bajar la cabeza al oponente.
- Atacar al oponente que está atrapado en las cuerdas.
- Atacar a un oponente que está cayendo al suelo o este caído. Esto es cuando un oponente toca con las manos o rodillas en el suelo.
- Dejar el ring durante un combate.
- Continuar golpeando después del comando STOP o BREAK, o, después de sonar el gong o campana.
- Golpear con la rodilla a cualquier parte del cuerpo.
- Bloquear los golpes circulares de pierna con la tibia, excepto las técnicas de low kick.
- Aceitar el cuerpo o cara.
- Utilizar las cuerdas del ring agarrándolas, o proyectándose con ellas para golpear al oponente.
- Agarrar la cabeza para golpear con la otra mano.
- Golpear o estrangular con el antebrazo.
- Empujar al oponente.

- No tener la equipación necesaria.
- Presentarse sin un entrenador.
- No está permitido bloquear el middle kick con la pierna.
- Golpear con el guante abierto o con la parte interna de este.
- Golpear agarrado a las cuerdas o utilizarlas inapropiadamente.
- Agarrarse al oponente innecesariamente.
- Agarrar o mantener los brazos del oponente o bajarle los brazos para golpear.
- No dar un paso atrás tras el comando BREAK.
- Escupir al oponente o escupir el bucal de forma intencionada.
- Realizar proyecciones con las manos, la cadera, rodillas, etc.
- Violación de las reglas o reglamento podría, dependiendo de la gravedad, un aviso, un punto menos, o la descalificación.

ES DE OBLIGATORIEDAD LEER EL REGLAMENTO GENERAL DE RING SPORT AMATEUR. ADEMÁS, SERÁ OBLIGATORIO LEER EL REGLAMENTO DE EQUIPACIÓN.



FEKM
K1

The logo features the letters 'FEKM' in a dark blue, bold, 3D-style font. The letter 'K' is partially obscured by a golden-yellow triangular emblem. Below 'FEKM' is the letter 'K1' in a similar dark blue font. A golden-yellow laurel wreath arches over the top of the text, and another arches under the 'K1'. The entire logo is set against a black background within a gold-colored rectangular frame.

Reglamento

K1 Style Amateur

2026

- Equipación de los competidores.
- Técnicas permitidas.
- Particularidades del K1 Style.
- Técnicas prohibidas y comportamiento.

Equipación de los competidores.

Los competidores llevarán la siguiente vestimenta, las cuales serán de las marcas homologadas por el Comité Nacional de Arbitraje y, por tanto, por la Federación Española de Kickboxing y MuayThai.

Los competidores vestirán ropa limpia y material de seguridad como casco, guantes, etc, que estén también limpios y en perfecto estado para su uso.

Para más información ver reglamento general. Los competidores vestirán:

- Casco protector, con la cara abierta sin pómulos y protección superior de la cabeza.
- Bucal (De cualquier color)
- Coquilla.
- Para competidoras es obligatorio el uso protector de pecho.
- Está permitido el uso de pañuelos para cubrir el pelo de la cabeza.
- Guantes de 10 onzas con agarre de velcro.
- Espinilleras.
- Pantalón corto sin símbolos o letras en tailandés y con la cintura de distinto color que el pantalón.
- Vendaje con venda tipo gasa, con unas medidas de 250 cm de largo por 5 cm de ancho, o vendas normales de entrenamiento.
- El uso de tobilleras, y la posibilidad de usar vendajes ligeros en los pies es opcional.
- En caso de usar vendajes en los pies, el uso de tobilleras será obligatorio.
- Está permitido el uso de un poco de vaselina en cara o cuerpo. No así el uso de aceites.
- El pelo largo deberá estar recogido en una coleta o trenza, y está, deberá estar por debajo del casco.



Nota: En caso de competidoras musulmanas, se les permitirá llevar prendas de manga larga y mallas largas bajo el atuendo de competición, al igual que pañuelo bajo el casco. Esta opción deberá ser íntegra (no parcial).

Técnicas permitidas.

Las técnicas de mano validas serán:

- Todos los golpes de boxeo.
- Spinning back fist o puño en giro.

Las técnicas de pierna validas serán:

- Patada frontal.
- Patada circular con posibilidad de golpear con tibia.
- Patadas laterales.
- Patada de gancho. (No se permite pegar con el talón a la cabeza).
- Patada creciente.
- Patada de hacha. (se permite pegar con el talón, pero no a la parte superior de la cabeza).
- Patada en salto.
- Patada de giro con talón al cuerpo.
- Barrido al ras de suelo, con el lateral interior del pie, no superior al tobillo, a cualquiera de las dos piernas.
- Low kick a las piernas, tanto interior como exterior con la tibia en toda la pierna, incluido los laterales de las rodillas, y por debajo de la cadera, y por encima del tobillo.
- Low kick en la parte frontal de la parte superior de la pierna, por encima de la rodilla y por debajo de la cadera, en los low kick en desplazamiento con posibilidad de golpear en ambas piernas.
- Low kick en la parte trasera de las piernas, por encima de la rodilla, y por debajo del glúteo.
- Técnica de rodilla tanto al cuerpo, como a la cabeza, como a las piernas.

- El ataque de rodilla a las piernas, será solo válido a los laterales de los muslos, tanto interior como exterior, por debajo de la cadera, y por encima de la rodilla.

Particularidad del K1 amateur.

Se permite un clinch, que se deberá ejecutar en la secuencia de agarrar, golpear y soltar.

Solo en la modalidad de K1 amateur está permitido el golpeo con rodilla en el torso, piernas y cabeza.

Se permite agarrar los hombros o el cuello, con las dos manos, o con una mano, para golpear inmediatamente con la rodilla.

Con esta acción solo se permitirá golpear una rodilla, sin agarre de manos se permitirá golpear tantas rodillas como se desee.

El agarre debe ir seguido de una rodilla, tampoco se permite que el agarre no sea activo.

Por las características y estilo del K1, no habrá contador de patadas, pero sí, que debe haber un equilibrio entre las técnicas de mano y pierna.

Técnicas prohibidas y comportamiento

- Atacar la garganta, bajo abdomen, riñones, espalda, rodillas en la parte frontal, ingles y la parte trasera de la cabeza o el cuello.
- No tener en posesión las protecciones necesarias para iniciar el combate.
- Agarrar la pierna del oponente.
- No está permitido el bloqueo del middle kick con la pierna.
- Presentarse sin un entrenador.
- Golpear con el golpe frontal de pierna o rodilla el muslo, la rodilla, la tibia.
- Golpear con la pierna circular en la cadera.
- Girar, levantar o mover al oponente de un lado a otro.
- No estar en la esquina del ring en el comienzo del combate.
- Usar el codo, hombros, pulgares, cabeza para golpear.
- Golpear con el barrido por encima del tobillo.

- Golpear con el talón en los muslos de las piernas.
- Dar la espalda al oponente, huir, correr, tirarse al suelo, agarrar al contrario, técnicas ciegas, forcejear o bajar la cabeza al oponente.
- Atacar al oponente que está atrapado en las cuerdas.
- Atacar a un oponente que está cayendo al suelo o este caído. Esto es cuando un oponente toca con las manos o rodillas en el suelo.
- Dejar el ring durante un combate.
- Continuar golpeando después del comando STOP o BREAK, o, después de sonar el gong o campana.
- Golpear la parte superior de la cabeza.
- Aceitar el cuerpo o cara.
- Utilizar las cuerdas del ring agarrándolas, o proyectándose con ellas para golpear al oponente.
- Agarrar la cabeza para golpear con la otra mano.
- Golpear o estrangular con el antebrazo.
- Empujar al oponente.
- Golpear con el guante abierto o con la parte interna de este.
- Golpear agarrado a las cuerdas o utilizarlas inapropiadamente.
- Agarrarse al oponente innecesariamente.
- Agarrar o mantener los brazos del oponente o bajarle los brazos para golpear.
- No dar un paso atrás tras el comando BREAK.
- Escupir al oponente o escupir el bucal de forma intencionada.
- Realizar proyecciones con las manos, la cadera, rodillas, etc.
- Violación de las reglas o reglamento podría, dependiendo de la gravedad, un aviso, un punto menos, o, la descalificación.

ES DE OBLIGATORIEDAD LEER EL REGLAMENTO GENERAL DE RING SPORT AMATEUR. ADEMÁS, SERÁ OBLIGATORIO LEER EL REGLAMENTO DE EQUIPACIÓN.