

FEKM

**TATAMI
SPORT**



Reglamento General Tatami Sport 2026

- PRESIDENTE DEL CÓMITE TÉCNICO O CÓMITE DE APELACIÓN.
- COMITÉ DE ARBITRAJE DEL TORNEO.
- JEFE DE ÁRBITROS PARA COMPETICIONES DE TATAMI.
- JEFE DE TATAMI EN ÁREAS DE COMPETICIÓN.
- ÁRBITROS.
- INSTRUCCIONES DURANTE LA COMPETICIÓN DEL ÁRBITRO CENTRAL.
- JUECES.
- ÁRBITROS Y JUECES.
- CRONOMETRADOR.
- OFICIAL ENCARGADO DEL MARCADOR.
- ENTRENADORES.
- COMPORTAMIENTO DE LOS ENTRENADORES.
- PROTECCIONES.
- ACTUACIÓN DE LOS JUECES ANTE UN BARRIDO.
- COMPETIDORES EN FORMAS MUSICALES.
- VESTIMENTA OFICIAL PARA COMPETIDORAS MUSULMANAS.
- REVISIÓN DEL COMPETIDOR, EL UNIFORME Y LA EQUIPACIÓN.
- PROCEDIMIENTOS REVISIÓN DE LA EQUIPACIÓN EN TATAMI SPORT.
- DETERMINACIÓN DE LA EDAD.
- ACLARACIÓN EN LA DIVISIÓN DE EDAD.
- LEGITIMACIÓN.
- DIVISIÓN POR EDAD.
- NÚMERO MÁXIMO DE CATEGORÍAS DE PESO.
- PESAJE.
- DIVISIONES POR PESO.
- CERTIFICADO MÉDICO.
- DENTRO DE LA COMPETICIÓN.
- DURANTE LA COMPETICIÓN.
- REGLAS DE COMBATE
- MODIFICACIÓN DE UNA DECISIÓN.
- ASALTOS.
- NIVEL DE CONTACTO.
- ADJUDICACIÓN DE PUNTOS.
- SALIDAS DEL ÁREA DE COMPETICIÓN (EXIT).
- INFRAACCIONES ESPECIALES AL REGLAMENTO.
- INFRAACCIONES DE LAS NORMAS.
- INFRAACCIONES GRAVES.
- ADVERTENCIAS OFICIALES.
- DESCALIFICACIÓN.

- DESCALIFICACIÓN TÉCNICA.
- DESCALIFICACIÓN CONDUCTUAL.
- LESIONES Y TIEMPO MÉDICO.
- PROCEDIMIENTOS SI HAY UN KO, RSC-H.
- PROCEDIMIENTO EN CASO DE LEGIÓN EN GENERAL.
- USO DE SUSTANCIAS PROHIBIDAS.

PRESIDENTE DE COMITÉ TÉCNICO / COMITÉ DE APELACIÓN.

El presidente del Comité de Árbitros actuará como jefe del Comité de Apelaciones, junto con un miembro designado del Comité Técnico y de los miembros de la Federación Española de Kickboxing y MuayThai (FEKM), presentes.

COMITÉ DE ARBITRAJE DEL CAMPEONATO.

Se encargarán de transmitir las consignas y directrices.

Comprobarán y supervisarán los Tatamis.

Se ocuparán del pesaje oficial, sorteos de combates y disposición de las zonas de combate en el pabellón de deportes.

JEFE DE ÁRBITROS PARA COMPETICIONES DE TATAMI.

El Comité de Arbitraje para deportes de Tatami del campeonato, designado por la FEKM, nombrará 2 jefes de árbitros en los Campeonatos de España. Sus principales responsabilidades son:

- Observar el desarrollo del campeonato, con el fin de estar preparados para recibir protestas y ser capaces de manejarlas y reconducirlas hacia los valores positivos y de razón que deben imperar en los campeonatos y eventos FEKM.
- Observar todos los combates, con el fin de estar preparados para corregir a los árbitros y jueces, en caso de que cometieran algún error.
- Nombrar a los jefes de Tatami en cada área de competición.
- Organizar a los oficiales de arbitraje del campeonato y asignarlos a cada área de Tatami.
- Actuar como jefe de Tatami, en cualquiera de las áreas de competición, ante cualquier eventualidad.
- Siempre que haya 2 jefes de árbitros en un campeonato, ellos podrán alternar su papel, entre ellos o con algún otro miembro del Comité de Arbitraje o del Comité de Apelación del campeonato.

JEFE DE TATAMI EN ÁREAS DE COMPETICIÓN.

El Comité de Arbitraje del campeonato y/o el Director de Arbitraje del campeonato y/o los jefes de árbitros del campeonato serán los encargados de nombrar los jefes de Tatami para cada área de competición.

Sus principales responsabilidades son:

- Organizar a los árbitros centrales y los jueces, de acuerdo a la Comunidad Autónoma suya y la de los competidores.
- Observar todos los combates, con el fin de estar preparados para corregir a los árbitros y jueces, en caso de que cometieran algún error.
- Interrumpir el combate si las reglas no se aplican correctamente.
- Interrumpir el combate para responder o hacer frente a las protestas.
- Retirar a los árbitros y los jueces que no están actuando con un nivel aceptable en el desempeño de su trabajo, por iniciativa propia o a petición del director de arbitraje o del jefe de árbitros del campeonato.

- Nombrar a un sustituto cuando tenga que cambiar a algún oficial de arbitraje de los asignados a su Tatami, siempre que sea necesario.
- Deben ser capaces de manejar protestas.
- Siempre que haya 2 jefes de Tatami, ellos podrán alternar su papel, entre ellos, con los jefes de arbitraje o con los oficiales de arbitraje asignados a su Tatami.

ÁRBITRO CENTRAL.

Habrá un árbitro central por combate y será seleccionado por el director de arbitraje de Tatami. Es la autoridad sobre el tatami.

El árbitro deberá:

- dirigir y supervisar el combate, desde el comienzo hasta la finalización,
- velar por la salud y seguridad de los competidores,
- asegurar que se respeten los reglamentos y el juego limpio.
- en Light Contact, Kick Light y K1 light, revisar y comprobar el bucal protector.
- detener el combate, sancionar u otorgar los puntos cuando proceda.
- indicar de forma clara y con los gestos apropiados cualquier infracción al reglamento.
- garantizar que todos los puntos y sanciones se aplican correctamente.
- deberá comprobar antes del comando "Fight", que los puntos/advertencias/salidas están bien en los marcadores.
- descalificar a un competidor cuando proceda.
- descalificar, con o sin advertencia oficial previa, a un competidor o entrenador que haya cometido una infracción grave, previa consulta con el jefe de Tatami.
- expulsar al entrenador y/o al ayudante, siempre que muestren un comportamiento antirreglamentario, previa consulta con el jefe de Tatami.
- saber interpretar las normas y aplicarlas correctamente en cada momento del combate.
- tener la capacidad de decidir justamente si se diera una circunstancia determinada que no apareciera en los reglamentos.

El árbitro central detendrá el combate:

- cuando finalice el tiempo del asalto.
- cuando vea una infracción, o ésta le sea señalizada por un juez, si el árbitro central lo estima oportuno.
- cuando un competidor caiga al suelo.
- cuando un competidor no esté en condiciones de competir, bien porque tenga descolocada una protección, o porque necesite ser atendido por el médico.
- cuando un competidor aventaje al otro:
 - en 10 puntos o más si se trata de Point Fighting,
 - en 15 puntos o más si se trata de Kick Light, Light Contact o K1 Light (en este caso la ventaja deberá ser señalizada por al menos dos jueces).
- cuando un competidor gane ventaja de manera antirreglamentaria.
- cuando se dé cuenta que los competidores se comportan de una manera "antideportiva" (ante la reiteración en esta actitud, debe descalificar a uno o a ambos competidores).

Cuando finalice un combate anunciará el competidor vencedor y levantará su brazo. En Kick Light, K1 Light y Light Contact, previamente, recogerá y comprobará las hojas de puntuación de los jueces, las verificará y se las entregará al jefe de Tatami.

Un árbitro puede avisar verbalmente a un competidor o entrenador por infringir una norma sin detener el tiempo. Sí detendrá el tiempo, si emite una advertencia, ya sea verbal u oficial.

Tras detener el combate, el árbitro colocará a los competidores en el centro, posición inicial, únicamente:

- para pronunciar una advertencia.
- para dar el resultado de la puntuación de una técnica en Point Fighting.

El árbitro central colocará a los competidores en el punto del tatami donde estaban cuando:

- se detenga el combate para colocar alguna protección.
- los competidores se agarren y no respeten el “break”.
- cuando uno de los dos competidores cae al suelo.

El árbitro central en Light Contact, Kick Light y K1 Light puede emitir advertencias y sanciones por violaciones a las reglas por su cuenta.

Solo en caso de que necesiten aclarar situaciones no vistas, o dudosas, que les hayan llamado la atención, consultará a los jueces y, previo acuerdo mayoritario con los jueces, tomará la decisión.

El árbitro central en las disciplinas de tatami sport debe usar guantes médicos, y debe cambiarlos después de cada combate en la que haya habido presencia de sangre.

INSTRUCCIONES DURANTE LA COMPETICIÓN DEL ÁRBITRO CENTRAL.

- **“SHAKE HANDS”**

Al comienzo y al finalizar el combate.

- **“FIGHT”**

Para comenzar el combate o después de una interrupción del mismo.

- **“BREAK”**

Para romper una posición de “cuerpo a cuerpo” sin continuidad, después de lo cual cada competidor debe retroceder un paso antes de continuar el combate.

- **“STOP”**

El combate debe detenerse inmediatamente y sólo se reanudará cuando el Árbitro dé la orden “FIGHT”.

- **“TIME”** (Formando una “T” con las manos)

Da orden al cronometrador para poner el cronómetro en marcha, cuando pronuncie la orden “FIGHT”.

- **“STOP TIME”** (Formando una “T” con las manos)

Cuando el árbitro quiere detener el cronómetro porque, por alguna contingencia, el combate estará detenido un tiempo.

El árbitro dará la orden “STOP TIME” en las siguientes ocasiones:

- Cuando da una advertencia a un competidor (el oponente debe permanecer en la zona de inicio)
- Cuando un competidor pide parar el tiempo, levantando la mano. (El oponente debe ir inmediatamente a una esquina neutral, y colocarse de espaldas al tatami)
- Cuando el árbitro considere necesario que se debe colocar correctamente alguna protección o el uniforme de los competidores.

JUECES

Habrá dos jueces en Point Fighting y tres en Light Contact, Kick Light y K1 Light por combate, incluyendo las finales.

Los jueces deberán:

- ayudar al árbitro y garantizar la seguridad de los competidores.
- en Point Fighting, Light Contact, Kick Light y K1 Light revisar y comprobar a los competidores, incluidas las uñas de los pies, antes de cada combate, para asegurarse que el equipo y las protecciones que se están utilizando, son las adecuadas,
- marcar inmediatamente la puntuación que corresponda según la técnica que vea:
- En Light Contact, Kick Light y K1 Light: pulsando en su marcador electrónico o “clicker”.
- En el caso de usar “clickers”, anotará el número de puntos otorgados a cada competidor en su hoja de puntuación, y la entregará al árbitro al final del combate.
- Con el uso de “clickers”, es conveniente hacer seguida la puntuación en los clickers, (no en las hojas de puntuación, que se marcará la puntuación en cada asalto), para poder comprobar cuando la diferencia sea mayor a 15 puntos.
- En el caso de no tener “clickers”, usará la parte posterior de la hoja de puntuación para registrar el número de golpes que vea, ya sea con un número o por líneas.
- Los puntos registrados deben apuntarse por separado en cada asalto.
- En Point Fighting: levantando los dedos.
- mantener la vigilancia constante sobre el área de combate e informar al árbitro cuando uno de los combatientes sale fuera de la zona,
- llamar la atención del árbitro central e informarle cuando vea una infracción de las normas,
- considerar independientemente los méritos de los dos competidores y elegir el ganador, de acuerdo a las Normas Reglamentarias.

Durante el combate no pueden hablar con el competidor, otros jueces, o cualquier otra persona, con la excepción del árbitro.

Pueden, si lo creen necesario, al final de un asalto, notificar al árbitro cualquier incidente que no haya tenido en cuenta, por ejemplo, informándole acerca de la mala conducta de un ayudante o entrenador.

No deben abandonar su lugar hasta que se haya anunciado la decisión.

ÁRBITROS Y JUECES.

El árbitro y los jueces deben de vestir de la siguiente manera: pantalón negro, camisa blanca de FEKM, pajarita, chaqueta azul o negra con insignia de FEKM y zapatos deportivos negros.

Antes de participar en un torneo nacional regulado de acuerdo a las normas antes mencionadas, un árbitro debe someterse a un chequeo médico con el fin de demostrar su aptitud física para desempeñar su papel en el tatami.

A un árbitro no se le permite llevar gafas, pero pueden usar lentes de contacto.

El árbitro está obligado a asistir a las reuniones de arbitraje organizadas por la Comisión Técnica de Arbitraje, antes de cada campeonato.

Los jueces y árbitros deben asistir a los seminarios nacionales de arbitraje programados por FEKM, antes de que se les permita participar en campeonatos nacionales o internacionales.

Su licencia de árbitro debe ser renovada cada año.

Para garantizar la neutralidad, los árbitros y los jueces de cada combate serán elegidos por el jefe de árbitros de ese tatami, de acuerdo con las siguientes reglas:

- Cada oficial debe de ser de una Federación Autonómica o Delegación diferente a la de los demás y a la de los competidores.
- Nunca dos Oficiales que sean de la misma Autonomía, podrán estar enjuiciando un mismo combate, salvo que sea debido a causa de fuerza mayor.
- Si un oficial ha nacido en una Autonomía y ahora tiene licencia por otra Federación Autonómica, no puede arbitrar o juzgar un combate en el que uno de los competidores tenga alguna vinculación con cualquiera de las dos Autonomías, la de origen o la de residencia del oficial, salvo en caso de fuerza mayor.
- Tampoco podrá compartir tatami con otro oficial de cualquiera de esas dos autonomías, salvo en caso de fuerza mayor.
- Cuando el jefe de tatami no sea capaz, por cualquier razón, de aplicar las directrices anteriores, debido a circunstancias especiales, deberá encontrar una solución que garantice la neutralidad e imparcialidad de los oficiales nombrados, consultando y acordando, siempre que sea posible, con el Comité de Arbitraje nacional, la idoneidad de los oficiales nombrados.

Inmediatamente debe emitir un informe al presidente del Comité de Arbitraje o al director de arbitraje para ese evento; este debe asegurarse que los oficiales nombrados cumplen su función con la objetividad, honestidad e imparcialidad exigida a todos los oficiales. Él puede revocar la decisión del jefe de tatami y nombrar otros oficiales.

En Campeonatos o Copas nacionales entre equipos de dos o más Federaciones Autonómicas o Delegaciones, un combate podría ser supervisado por oficiales de alguna de las Autonomías participante, siempre con un acuerdo tácito y explícito con el Comité Nacional de Arbitraje.

Un representante oficial de FEKM debe aprobar este acuerdo, asegurándose que no vulnera ningún principio básico de arbitraje establecido en los reglamentos de arbitraje de FEKM.

A los oficiales que están trabajando, de alguna manera en un torneo, en ningún caso les está permitido actuar como delegado, gerente, representante, entrenador o ayudante de uno de los equipos o competidor de los que participan en la competición.

En caso de que un oficial resulte inadecuado durante el transcurso de un combate, el jefe de ese tatami, podrá detener el combate y retirarlo.

El próximo oficial en la lista nacional de árbitros FEKM, que resulte neutral, recibirá las instrucciones necesarias para dirigir o puntuar el resto del combate.

El Comité Nacional de Arbitraje o sus representantes oficiales para ese campeonato, cuando no cumplan los requisitos de enjuiciamiento necesarios, de manera temporal o permanente, pueden suspender de sus funciones a cualquier árbitro que, en su opinión, no esté cumpliendo la normativa de FEKM, o a cualquier juez cuyas puntuaciones no se consideren satisfactorias.

CRONOMETRADOR

El cronometrador debe:

- Controlar el reloj oficial durante el combate, deteniendo y reanudando el tiempo cuando lo diga el árbitro central.
- Controlar el cronómetro que mide el tiempo de médico y apuntar en una hoja los datos de cada intervención del mimo (nº de combate, competidor, tiempo utilizado).
- Activar el dispositivo de audio o a tirar la almohadilla al tatami, cuando finalice el tiempo del asalto. Esto significará el fin del combate, no la orden de "STOP" del árbitro.
- En caso de anomalía con esto último, el cronometrador deberá participar en la consulta con el resto del equipo.

Cuando haya una protesta, referente a si una puntuación o una infracción ha sucedido antes o después de anunciar el final, esta debe ser resuelta por mayoría entre los jueces y el árbitro (también decidirá el jefe de árbitros, si se encuentra en la mesa).

OFICIAL ENCARGADO DEL MARCADOR

Es el encargado de:

- Registrar todos los puntos, salidas y advertencias impuestas por el árbitro.
- Notificar al árbitro cuando un competidor aventaje al otro:
 - en 10 puntos o más si se trata de Point Fighting,
 - en 15 puntos o más si se trata de Kick Light, Light Contact y K1 Light (en este caso la ventaja deberá ser señalizada por al menos dos jueces).
 - no debe registrar nada en los marcadores, antes de que el árbitro central se lo indique.
 - Marcará los puntos de uno en uno en Point fighting, para que no se cometan errores.
 - Notificar al árbitro cuando, por salida (exit), o acumulación de advertencias (warning), se deban dar puntos negativos o la descalificación a un competidor.

NOTA ESPECIAL

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

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

ENTRENADORES

El kickboxer debe tener un entrenador, máximo dos en su esquina, para asistirle durante el combate.

Deben tener 18 años o más.

Si el entrenador nota un error material del árbitro central, un error en la medida del tiempo, o en la puntuación o resultado, el entrenador tiene el derecho a levantarse, y mostrar al árbitro central una "T" realizada con las manos (Tiempo), y pedir un paro del combate, y la posterior corrección del error material.

El entrenador tiene el derecho de petición de paro del combate, y corrección del error material 2 veces en el mismo combate.

El entrenador no tiene el derecho de pedir un cambio de decisión del árbitro central o un juez, que no haya sido un error material.

Si el entrenador se queja o comenta la decisión de un árbitro central o un juez, puede ser amonestado.

No está permitido competir sin un entrenador.

Si él o ellos son expulsados por el árbitro central, él o ellos deben ser remplazados en el plazo de 2 minutos.

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. En caso de no realizarlo durante ese tiempo, el competidor será descalificado.

Los entrenadores están obligados a llevar al área de competición (ring o tatami), una toalla, una botella de plástico con agua para ser usada para beber, o limpiar el bucal.

No está permitido portar carteras o mochilas, pero si está permitido portar una pequeña riñonera en la cintura.

COMPORTAMIENTO DE LOS ENTRENADORES.

El árbitro central después de dos advertencias verbales tiene derecho de descalificar al entrenador del combate, quien no ha obedecido las ordenes, por una decisión por mayoría de los jueces y supervisor.

Estas advertencias verbales, nunca serán sumadas a las de su competidor.

PROTECCIONES.

La Federación Española de Kickboxing y MuayThai, debe aprobar todos los equipos y protecciones.

Los proveedores de los equipos y protecciones deben obtener la aprobación de la FEKM para que se puedan utilizar sus productos.

Las protecciones que se utilizarán en los campeonatos nacionales y regionales deben ser aprobadas, al menos, 3 meses antes del inicio del año.

Toda la equipación y protecciones, deben estar limpias, en buen estado y en condiciones seguras.

Todo lo referente a las equipaciones, será obligatorio lo reglado, en el **REGLAMENTO DE UNIFORMIDAD DE FEKM, cuya lectura es OBLIGATORIA.**

En las Formas Musicales con armas, se debe tener especial cuidado con las armas, no deben estar afiladas o sin protección en los filos.

Para la comprobación de las coquillas, protectores de pecho, y piercings los oficiales de arbitraje preguntarán al competidor de su existencia o no.

Nunca palparán a los competidores para su verificación.

ACTUACIÓN DE LOS JUECES ANTE UN BARRIDO.

Los barridos solo serán puntuables en el momento que el competidor toque el suelo con cualquier parte de su cuerpo, que no sean sus pies.

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

Como se dice al inicio, un competidor toca el suelo con una parte de su cuerpo que no sean solo sus pies.

Que un competidor al desequilibrarse cuando le han realizado esta técnica, se agarra o se apoya en las cuerdas para no caerse.

Que un competidor al desequilibrarse cuando le han realizado esta técnica, se agarra al oponente o árbitros para no caerse.

COMPETIDORES EN FORMAS MUSICALES.

Para las actuaciones en las formas musicales se permite que el competidor lleve la ropa y calzado original del arte marcial en el que basa su actuación, (karate, taekwondo, kung fu / wushu, aikido), el uniforme debe ser reconocible, estar limpio y decoroso.

En los estilos duros, los competidores deben estar descalzos y en los estilos suaves pueden usar calzado deportivo.

También pueden ejecutar la forma sin camiseta (menos las mujeres, por supuesto). Los competidores pueden usar cintas en los brazos o las muñecas.

A los competidores no se les permite usar objetos de adorno o “piercings” de ningún tipo.

VESTIMENTA ESPECIAL PARA 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

La regla siguiente con respecto a ese asunto, se decidió en la Junta de Administración de WAKO de 1994, Asociación Internacional a la que pertenece la FEKM

Todos los competidores que participen en cualquier competición de 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 cabeza.

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 lo mismo, pero sin casco, cuando compiten en formas musicales.

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



REVISIÓN DEL COMPETIDOR, EL UNIFORME Y LA EQUIPACIÓN.

Antes de permitir que un competidor entre en el tatami, el árbitro o juez debe estar completamente seguro que el competidor, su equipación y protecciones, se ajustan a las normas FEKM.

El control e inspección del competidor lo harán los jueces en Point Fighting, así como, en Light Contact, Kick Light y K1 Light.

El juez número 1, y el juez número 3, serán los encargados de revisar a los competidores. El árbitro central solo será encargado de revisar que cada competidor tiene el bucal puesto.

Después de que haya sido revisado el competidor, esperará para entrar en el tatami hasta que se lo indique el árbitro.

Los competidores deben estar convenientemente preparados para participar en la disciplina elegida:

- No se permite competir con ningún tipo de joyas u otros adornos, incluyendo "piercing" en ninguna parte del cuerpo.

Los oficiales deberán comprobar que los competidores no tienen joyas u otro adorno alrededor del cuello, ni pendientes u otras joyas debajo del casco.

- No podrán competir con barba de más de 2 cm. de larga.
- Deberán tener las uñas de los pies cortadas.
- No pueden tener ninguna lesión o enfermedad que pueda perjudicar el normal desarrollo del combate.
- Su cara y su cuerpo deben estar secos, sin vaselina u otro tipo de aceite o crema.
- No se permite competir si se está sangrando.
- No se permite competir con escayolas o vendas duras ortopédicas, con tapones en la nariz o con cortes o araños, en ese último caso, el árbitro consultará al médico.
- No está permitido sujetarse el pelo con ningún tipo de metal, plástico o hebilla, sólo se permite utilizar tiras elásticas o de algodón.

El pelo deberá ir sujeto de manera que nunca pueda tapar la cara del competidor.

- En las Formas Musicales, el jefe de árbitros u otro oficial designado por él, debe comprobar antes de que los competidores entren en el tatami, que no llevan joyas ni piercings.

PROCEDIMIENTOS DE REVISIÓN DE LA EQUIPACIÓN EN TATAMI SPORT.

Los competidores deben permanecer fuera de la zona de competición del tatami.

El oficial de arbitraje revisará los uniformes que deben estar limpios, en buen estado y secos, sin ninguna mancha de sangre u otras sustancias.

El oficial de arbitraje comprobará el casco, prestando atención a:

- Debe estar firmemente sujeto por tiras autoadhesivas por debajo de la barbilla y en la parte posterior de la cabeza (no se permite ningún tipo de hebilla).
- La parte superior de la cabeza debe estar también protegida.
- La cara, la barbilla y las cejas deben quedar descubiertas.

En Pointfighting, el juez debe comprobar las guantillas que, deben estar ajustadas a la muñeca.

Antes de comprobar los guantes para Light contact, Kick light, y K1 Light el competidor debe mostrar los vendajes de sus manos, cuando sean obligatorios en su categoría:

- Deben envolver los nudillos con la base de los dedos, la palma y el dorso de la mano.
- Deben fijarse con una tira autoadhesiva (velcro) en la muñeca del competidor o con cinta adhesiva de algodón (esparadrapo o similar).
- El oficial debe tocar y sentir que los vendajes de la mano no están desgastados, son suaves y no tienen partes duras.
- Después de comprobar los vendajes de la mano, el árbitro permitirá al competidor ponerse los guantes, y comprobará su estado y que están ajustados a la muñeca

Cuando un competidor se presente en el área de combate inapropiadamente vestido tendrá 2 minutos para corregirlo. Si transcurrido este tiempo el competidor no está listo para competir, será descalificado.

Si lo corrige entre los 2 minutos, se le realizará una advertencia oficial. Si no lo corrige dentro de los 2 minutos, se le descalificará.

No está permitido el uso de gafas para competir, pero sí el uso de lentes de contacto blandas.

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.

DETERMINACIÓN DE LA EDAD.

La división por edad en la que se incluye al competidor, queda determinada por la edad que tiene el atleta, en el mismo año que se celebra el campeonato.

La duración de un campeonato queda definida desde el día del peso/registro oficial hasta el día que todas las finales han concluido.

ACLARACIÓN EN LA DIVISIÓN DE EDAD.

Todos los competidores deben competir siempre en su categoría de edad en todos los eventos FEKM.

LEGITIMACIÓN.

En todos los campeonatos es obligatorio presentar un documento oficial para confirmar la edad de los participantes.

A partir de la Categoría Cadetes Mayores y de mayor edad, se debe presentar el Pasaporte o el D.N.I.

En categorías inferiores, el responsable del equipo deberá presentar el Libro de Familia de cada niño en el momento de hacer la acreditación.

DIVISIONES POR EDAD.

Existen las siguientes divisiones por edad:

La categoría de edad será regulada por el año de nacimiento, NO POR LA FECHA DE NACIMIENTO.

Categoría Infantil:

En esta categoría sólo se puede participar en una disciplina, ya sea Pointfighting, Light contact, Kick light, K1 Light o Formas Musicales.

- De 8 y 9 años de edad. Desde el año en que él/ella cumple 8 años y hasta el año que cumple los 10 años.

Categoría Cadetes Jóvenes:

- De 10, 11 y 12 años de edad. Desde el año en que él/ella cumple 10 años, hasta el año que cumple los 13 años.

Categoría Cadetes Mayores:

- De 13, 14 y 15 años de edad. Desde el año en que él/ella cumple 13 años, hasta el año que cumple los 16 años.

Categoría Junior:

- De 16, 17 y 18 años de edad. Desde el año en que él/ella cumple 16 años, hasta el año que cumple los 19 años.

Categoría Senior:

- De 19 a 40 años de edad. Desde el año en que él/ella cumple 19 años, hasta el año que cumple los 41 años.

Categoría Master Class:

- De 41 a 55 años de edad. Desde el año en que él/ella cumple 41 años, hasta el año que cumple los 56 años.

Especificación para la categoría Master Class:

Si un competidor veterano quiere competir en una de las disciplinas de combate de la categoría Senior, Este debe pedir una autorización especial a la Junta directiva de la Federación Española de Kickboxing y MuayThai. Para poder participar en el campeonato debe haber pasado un reconocimiento médico y presentar un certificado médico que acredite que está en buena forma física para competir.

Para ello, se tomará la reglamentación que WAKO tiene para este procedimiento.

NÚMERO MÁXIMO DE CATEGORÍAS DE PESO.

En los campeonatos nacionales, sólo es posible competir en una categoría de peso, en aquella en la que se inscribe y se comienza el campeonato.

Tatami / Ring.

En un mismo campeonato nacional, no se puede participar en una disciplina de Tatami y en una prueba de Ring, ni viceversa.

PESAJE.

En todos los campeonatos debe haber un pesaje para los competidores participantes, antes del comienzo del torneo.

Cada competidor se pesará oficialmente sólo una vez, a menos que **la Junta Directiva de FEKM decida otra cosa. Cuando así sea, deberá notificarlo con suficiente antelación a todos los miembros.**

DIVISIONES POR PESO.

Existen las siguientes divisiones por peso:

Categoría Infantil (8 y 9 años):

Masculina y Femenina

- Menos de 18 kg.
- Menos de 21 kg.
- Menos de 24 Kg.
- Menos de 27 Kg.
- Menos de 30 Kg.
- Menos de 33 Kg.
- Menos de 36 Kg.
- Más de 36 Kg.

Categoría Cadetes Menores (10, 11 y 12 años):

Masculina y Femenina

- menos de 28 Kg.
- Menos de 32 Kg.
- Menos de 37 Kg.
- Menos de 42 Kg.
- Menos de 47 Kg.
- Más de 47 Kg.

Categoría Cadetes Mayores (13, 14 y 15 años):

Masculina	Femenina
• Menos de 32 Kg.	Menos de 32 Kg.
• Menos de 37 Kg.	Menos de 37 Kg.
• Menos de 42 Kg.	Menos de 42 Kg.
• Menos de 47 Kg.	Menos de 46 Kg.
• Menos de 52 Kg.	Menos de 50 Kg.
• Menos de 57 Kg.	Menos de 55 Kg.
• Menos de 63 Kg.	Menos de 60 Kg.
• Menos de 69 Kg.	Menos de 65 Kg.
• Más de 69 Kg.	Más de 65 Kg.

Categoría Junior (16, 17 y 18 años):

Masculina	Femenina
• Menos de 57 Kg.	Menos de 50 Kg.
• Menos de 63 Kg.	Menos de 55 Kg.
• Menos de 69 Kg.	Menos de 60 Kg.
• Menos de 74 Kg.	Menos de 65 Kg.
• Menos de 79 Kg.	Menos de 70 Kg.
• Menos de 84 Kg.	Más de 70 Kg.
• Menos de 89 Kg.	
• Menos de 94 Kg.	
• Más de 94 Kg.	

Categoría Senior (de 19 a 40 años):

Hombres	Mujeres
• Menos de 57 Kg.	Menos de 50 Kg.
• Menos de 63 Kg.	Menos de 55 Kg.
• Menos de 69 Kg.	Menos de 60 Kg.
• Menos de 74 Kg.	Menos de 65 Kg.
• Menos de 79 Kg.	Menos de 70 Kg.
• Menos de 84 Kg.	Más de 70 Kg.
• Menos de 89 Kg.	
• Menos de 94 Kg.	
• Más de 94 Kg.	

Categoría Master Class (de 41 a 55 años):

Hombres	Mujeres
• Menos de 63 Kg.	Menos de 55 Kg.
• Menos de 74 Kg.	Menos de 65 Kg.
• Menos de 84 Kg.	Más de 65 Kg.
• Menos de 94 Kg.	
• Más de 94 Kg.	

CERTIFICADO MÉDICO.

Todos los competidores participantes en campeonatos de España de FEKM deben presentar un certificado médico que acredite haber superado un examen de salud física, firmado por un médico deportivo.

Cuando un competidor tenga correctores dentales (“brackets”), debe presentar al Doctor Oficial del Campeonato, un certificado médico de su Odontólogo en el que le autorice a competir. En este caso deberá utilizar siempre protector bucal doble.

Las competidoras de 14 años deberán presentar un formulario de responsabilidad de NO EMBARAZO, firmada por sus tutores legales.

Para competidoras mayores de 18 años, deberán presentar un formulario de responsabilidad de NO EMBARAZO, firmada por la propia competidora.

DENTRO DE LA COMPETICIÓN.

El combate comienza cuando el árbitro llama a los competidores al centro del tatami para proceder al saludo inicial, “Shake hands” y finaliza después de haber sido pronunciada la decisión.

Antes de iniciar el primer asalto y después de la decisión final, los competidores deben chocar guantes, como un signo de pura deportividad y rivalidad amistosa, de acuerdo con las reglas del kickboxing.

No se permite chocar guantes entre asaltos.

El árbitro central y los jueces son los encargados de verificar que ambos competidores se presentan con toda la equipación puesta para escuchar la decisión del vencedor.

Con el fin de definir los estándares necesarios, también de seguridad y coherencia, en vistas a un perfecto entendimiento por parte del público y medios de comunicación, los competidores vestirán lo descrito en el reglamento de uniformidad de tatami sport.

El equipamiento y la ropa debe ser de las marcas homologadas por FEKM.

DURANTE EL COMBATE.

Un entrenador y un ayudante podrán asistir a cada competidor, siguiendo las siguientes reglas:

Sólo el entrenador y su ayudante pueden estar en el tatami durante los descansos.

No pueden dar consejos, ayudar o animar a su competidor durante el asalto.

Pueden dar por terminado un combate por la seguridad de su competidor, y si el competidor está en alguna dificultad, puede lanzar la toalla hacia dentro del tatami para detener el combate.

Durante el combate, ni el entrenador ni el ayudante pueden estar en el tatami.

Antes del inicio de cada asalto, ellos deben retirar su material fuera del tatami.

Ningún entrenador, ayudante u oficial pueden provocar o alentar al público para que animen al competidor durante los asaltos, podrán ser suspendidos de su función durante ese evento.

El entrenador y/o el ayudante que infrinja las reglas, recibirá una advertencia o podrá ser descalificado por mal comportamiento y ser suspendidos de su función como entrenadores o ayudantes para el resto del campeonato.

En los casos más graves, el jefe de árbitros de tatami elevará un escrito al presidente del Comité de Árbitros o al director de Arbitraje del campeonato.

El escrito, informado por él, será remitido directamente al presidente del Comité Nacional de Arbitraje de la Federación Española de Kickboxing y Muaythai.

REGLAS DE COMBATE.

A la llamada de la mesa oficial, los competidores deben presentarse en su esquina con la equipación y las protecciones puestas y, al menos, con un entrenador, y listos para la revisión por parte del oficial encargado.

Un competidor debe tener como mínimo un entrenador, o dos entrenadores como máximo. Si no se presentará con ningún entrenador, tendrá 2 minutos para solucionarlo, si no, será descalificado.

Si algún competidor no se presenta en su esquina reglamentaria, con lo anteriormente expuesto, o presenta alguna irregularidad con alguna parte de la equipación, las protecciones no son reglamentarias, o hay algún otro problema (uñas largas, barba de más de 2 cm, protecciones en mal estado), sin entrenador, el árbitro central pedirá a la mesa oficial que tome el tiempo oficial y este, no se detiene hasta que el competidor esté listo para competir.

- Si el competidor está revisado y listo para competir antes de 2 minutos, en el momento de comenzar el combate se le pronuncia la primera Advertencia Oficial y el combate continúa con normalidad.
- Si cuando han pasado 2 minutos, el competidor no se ha presentado en su esquina o todavía no se le ha podido terminar de revisar, el competidor es descalificado y pierde por W.O.

En este caso, el árbitro central no tiene que reunirse con los jueces y con el jefe de tatami para pronunciar la descalificación.

Los competidores entrarán al tatami y chocarán sus guantes. A continuación, darán un paso atrás, asumirán una posición de combate, y esperarán a la voz de mando “**FIGHT**” del árbitro para comenzar.

Cuando el árbitro diga “**FIGHT**” comenzarán el combate, cuando el árbitro diga “**STOP**” los competidores dejarán de pelear.

Si el árbitro dice “**BREAK**” ambos competidores deben dar un paso atrás y continuar con el combate. En point fighting no hay posibilidad de utilizar el comando “**BREAK**”.

En el caso de que los competidores estén cerca del límite del tatami (menos de un paso), y el árbitro central deba realizar el BREAK, detendrá el combate con el comando STOP, llevará a los competidores al centro del tatami en la misma posición, reiniciará el combate con el comando FIGHT, seguido del BREAK.

El tiempo solo se detendrá cuando el árbitro diga “**STOP TIME**” dirigiéndose a la mesa oficial.

El tiempo no se detendrá para señalar las faltas, a menos que el árbitro considere que es necesario hacerlo.

El árbitro central no debe hablar con los competidores durante el combate, a menos que se haya detenido el combate.

Los entrenadores y ayudantes de los mismos deben permanecer sentados durante todo el combate, en el lugar asignado para los entrenadores.

A ningún entrenador se le permitirá entrar en el área de combate, mientras que un combate esté en curso, y a ningún entrenador se le permitirá dirigirse al árbitro o jueces.

A ningún entrenador se le permitirá hacer ningún tipo de comentario sobre un árbitro, juez o punto marcado.

El entrenador o entrenadores pueden ser expulsados de su lugar asignado durante el combate si ofende a los oficiales, o si continúa incumpliendo las normas.

Sólo el árbitro puede ordenar que el tiempo se detenga.

Un competidor puede solicitar que el reloj se detenga, levantando el brazo, para ajustar una protección o señalar una lesión.

El árbitro no detendrá el reloj si cree que esto le quitará ventaja al otro competidor. El combate debe ser detenido el menor número de veces posible.

Si el árbitro considera que un competidor está utilizando los tiempos de parada para descansar, o para evitar que su oponente puntúe, se deberá dar una advertencia, y si continua con su actitud, ser descalificado por retrasar el combate o rehusar el combate, después de consultar con el jefe de tatami.

- Cuando el árbitro ve que un competidor se lesionó (Desde el momento en que el doctor empieza a ocuparse del competidor, dispone de dos (2) minutos como máximo para atenderlo).
- Si el médico debiera ir a por algún producto fuera del tatami, mientras está asistiendo a un competidor, el tiempo se detendrá, hasta que vuelva a asistir al competidor.

MODIFICACIÓN DE UNA DECISIÓN.

Todas las decisiones públicas son definitivas y no se pueden cambiar, salvo en caso de un error material, y por acuerdo del Comité de Apelación.

Se considera un error material:

- Los errores claros y fundamentales que se cometan durante la suma de los puntos.
- Si un juez declara que ha cometido un error y cambió las puntuaciones de los competidores.
- En caso de una infracción muy evidente de los Reglamentos FEKM.

El presidente del Comité de Apelación para Deportes de Tatami o el Director de Arbitraje para ese evento, con ayuda del Comité Técnico de FEKM, se encargará de inmediato de todas las protestas. Después de analizarlo, el presidente del Comité de Apelación FEKM anunciará la decisión oficial.

ASALTOS.

Para todas las disciplinas de combate de FEKM sobre Tatami la duración será:

- En las categorías Cadetes Mayores, Cadetes Menores e Infantil, los combates se disputan a 2 asaltos x 1,30 minutos, con 1 minuto de descanso, en campeonatos nacionales. En los demás eventos FEKM, la duración puede ser cambiada, pudiendo ser establecida a 1 asalto x 2 minutos ó 1 asalto x 1,30 minutos.
- En las categorías Senior y Junior, los combates se disputan a 3 asaltos x 2 minutos, con 1 minuto de descanso, en campeonatos Nacionales. En los demás Eventos FEKM, la duración puede ser cambiada, pudiendo ser establecida a 2 asaltos x 2 minutos ó 1 asalto x 3 minutos.
- En la categoría Master Class, los combates se disputan a 2 asaltos x 2 minutos, con 1 minuto de descanso, en campeonatos Nacionales. En los demás Eventos FEKM, la duración puede ser cambiada, pudiendo ser establecida a 1 asalto x 3 minutos.
- En todas las categorías, dependiendo del tiempo para la realización de los campeonatos, o eventos privados dentro de FEKM, se podrán modificar estos tiempos acorde con las necesidades.

NIVEL DE CONTACTO.

El nivel de contacto en Tatami Sport será el mismo que en eventos WAKO.

- **Categoría Infantil:**

En esta categoría los niños deben tener un contacto muy controlado al peto y sobre todo a la cabeza. No debe haber contacto en el casco o el contacto debe ser siempre un simple “toque”, nunca un golpe. El juez otorgará puntos sin que la técnica llegue a tocar la cabeza. Cuando una técnica impacte, moviendo la cabeza del niño, el árbitro central debe tomarlo como un signo de exceso de potencia.

- **Categoría Cadetes Menores:**

En esta categoría los menores deben tener un contacto controlado al peto y sobre todo a la cabeza. El árbitro velará porque los competidores controlen sus técnicas a la cabeza. Cuando una técnica impacte, moviendo la cabeza del niño, el árbitro central debe tomarlo como un signo de exceso de potencia.

- **Categoría Cadetes Mayores:**

En las competiciones sobre Tatami, el contacto siempre debe ser controlado, el árbitro velará porque el combate siempre discurra dentro de la deportividad y cortará de raíz cualquier técnica que pueda ser violenta.

- **Categoría Junior y Senior:**

El nivel de contacto permitido se determinará atendiendo a la ejecución de la técnica, a la velocidad de desplazamiento y a la intencionalidad. Cuando una técnica se realice en movimiento, se atenderá a la ejecución técnica en el momento de impactar; cuando un competidor se pare para lanzar golpes debe controlar totalmente su ejecución, la intención sólo debe ser la de puntuar.

En Light Contact, Kick Light o K1 Light ningún combate puede terminar en empate. Cuando un combate termine con igualdad de puntos en los “clickers”, cada juez, utilizando los baremos que se indican las hojas de puntuación, decidirá un ganador.

En Point Fighting, cuando un combate termine en empate, habrá un asalto extra de 1 minuto, sin descanso, para determinar el ganador. Si al final de este tiempo, siguiera habiendo empate, el ganador se determinará por el sistema de muerte súbita, siendo proclamado vencedor el primer competidor en anotar.

Esta regla no será tenida en cuenta en las competiciones por equipos.

ADJUDICACIÓN DE PUNTOS.

En la adjudicación de puntos, deben respetarse las siguientes reglas:

Directiva 1 – Referente a golpes validos

Durante cada asalto, el juez marcará la puntuación correspondiente a cada competidor, de acuerdo con el número de técnicas reglamentarias, que cada uno haya puntuado.

Para puntuar, una técnica de mano o pierna, no debe ser bloqueado, ni siquiera parcialmente, desviado o detenido.

En Light Contact, Kick Light, y K1 Light el valor de los golpes registrados en un combate será anotado digitalmente o por “clicker”, apuntándolo al final de cada asalto.

Al finalizar el combate se le otorgará la victoria al competidor con mayor puntuación.

Golpes ejecutados por un competidor que no serán puntuados:

- Los golpes no reglamentarios
- Si dan en cualquier parte del cuerpo no autorizada, aunque antes, o después, alcancen un objetivo reglamentario.
- Si tocan con una parte no autorizada o no están ejecutados correctamente.

Las técnicas a corta distancia, durante el “Clinch” **no** serán puntuadas por los jueces.

Directiva 2 - Sobre infracciones.

Durante cada asalto, un Juez no puede penalizar las infracciones que ve con independencia de que el Árbitro no se haya dado cuenta.

Tienen que llamar la atención del árbitro para indicarle la falta.

En Light Contact, Kick Light y K1 Light si el árbitro da una advertencia oficial a uno de los competidores, los jueces deben anotarlo, escribiendo “W” en la columna de Faltas, de la hoja de puntuación.

Cuando el árbitro penaliza con puntos negativos, se debe proceder según lo anteriormente explicado.

En Point Fighting, no se puede sancionar y conceder puntos al mismo tiempo, en una técnica concreta, por parte de un oficial de arbitraje, a un competidor.

SALIDAS DEL ÁREA DE COMPETICIÓN (“EXIT”)

Se considera salida (“exit”), cuando un competidor pone uno de los pies, o los dos, totalmente fuera de la zona que delimita al área de combate, sin haber sido empujado, golpeado o haya salido despedido en un intercambio de técnicas.

El área de combate y la zona exterior, que penaliza, deben estar perfectamente diferenciadas con colores distintos, para que el árbitro central, los jueces y, sobre todo, los competidores puedan diferenciarlas fácilmente.

Cuando el árbitro vea que un competidor ha salido del área de combate, detendrá el combate. El árbitro central puede penalizar con salida (exit), sin necesidad de preguntar a los jueces.

Si el árbitro central tuviera alguna duda en una salida (exit), podría preguntar a los jueces.

Siempre que haya un exit, sea considerada como salida o no, siempre se iniciara el combate desde el centro del tatami.

Por cada salida, el competidor recibirá una advertencia del árbitro y será penalizado con 1 punto negativo. A la 4^a salida (“exit”), será descalificado.

Si se está compitiendo sobre el borde del área de combate, el árbitro **NO** debe detener el combate, para prevenir que los competidores salgan.

Cuando un competidor se agarre al oponente, pretendiendo tomar ventaja para no salirse, el árbitro central, pronunciará “Break”. Si continúa agarrando, el árbitro detendrá el combate, mantendrá al competidor infractor en el borde y separará al otro, respetando lo más posible, la posición previa de ambos.

Excepto cuando esta acción se vaya a penalizar con una advertencia disciplinaria, que se aplicará como se ha explicado anteriormente.

Cuando un competidor empuje al oponente, pretendiendo no salirse, el árbitro central detendrá el combate, y volverá a colocar a ambos competidores en la posición previa, respetando lo más posible la posición anterior de ambos-

Si un competidor que, habiendo espacio suficiente, no es capaz de detener su técnica, y sale fuera del tatami, se considerará salida, por realizar una técnica sin control.

Las advertencias por salida del tatami, serán independientes de las advertencias oficiales por otro tipo de infracciones.

Si se detiene el combate por una salida marcada, pero al final no se penaliza como tal, se comenzará desde el centro del tatami.

No será considerada salida (“exit”):

- Si un competidor pisa la línea, todo el pie debe estar fuera de la línea.
- Si un competidor sale fuera como consecuencia de un empujón, un golpe o patada, un tropezón o un resbalón.
- Si al realizar una técnica, ya sea en salto, o normal, el competidor que la ejecuta, y que este cerca del límite del tatami, coloque el pie fuera por el impulso de la misma, al término de la técnica, aunque esta puntúe, no se considerara punto, pero tampoco salida.

Normas para las Advertencias por salidas:

- 1^a Salida (“Exit”) = Advertencia oficial, -1 punto comunicado verbalmente al competidor/entrenador, con el gesto manual apropiado.
- 2^a Salida (“Exit”) = Advertencia oficial, -1 punto comunicado verbalmente al competidor/entrenador, con el gesto manual apropiado.
- 3^a Salida (“Exit”) = Advertencia oficial, -1 punto comunicado verbalmente al competidor/entrenador, con el gesto manual apropiado.
- 4^a Salida (“Exit”) = Descalificación, comunicada verbalmente al competidor/entrenador, con el gesto manual apropiado.

INFRACCIONES ESPECIALES AL REGLAMENTO.

Si un competidor, entrenador o todo un equipo, haciendo una protesta, no abandonan el Tatami inmediatamente después del combate, el presidente del Comité de Árbitros o el Director de Arbitraje en ese evento, previa consulta con el Comité de Apelación o el delegado de FEKM para ese evento, podrá descalificar al competidor, al entrenador o a todo el equipo.

INFRACCIONES A LAS NORMAS.

El árbitro podrá dar advertencias por las infracciones de las reglas, después del acuerdo por mayoría de los jueces en Point Fighting.

El árbitro central en Light Contact, Kick Light y K1 Light puede emitir advertencias y sanciones por violaciones de las reglas por su cuenta.

Las siguientes acciones se consideran infracciones:

- Adelantar la cabeza, empujar con los hombros, antebrazos, codos o puños, estrangular al oponente, aplastar la cara con el brazo o el codo.
- Golpear por debajo del cinturón, golpear con la rodilla, con el codo, con el interior de los guantes, o con la muñeca.
- Golpear con el talón.
- Dejarse caer, agarrarse o rehuir el combate.
- Bloquear los middle kick, o,high kick con la tibia.
- Utilizar la rodilla para bloquear un golpe.
- Inmovilizar o retener, por cualquier modo al oponente
- Golpear sujetando al oponente, o tirando de él.
- Sujetar o sostener el brazo del oponente.
- Tirarse al suelo, o no continuar el combate después de una caída.
- Usar artimañas para defenderse o caerse intencionalmente, para evitar un golpe.
- Usar un lenguaje insultante y agresivo, ser impertinente o grosero durante los asaltos.
- No separarse después de la orden “**BREAK**”.
- Golpear o intentar golpear al oponente después del comando “**BREAK**”, sin dar un paso atrás antes.
- Escupir el bucal, o caerse en repetidas ocasiones.
- Cuando un aviso, por una falta en particular, se ha aplicado, por ejemplo, en un cuerpo a cuerpo (no hacer caso a las indicaciones del árbitro):

INFRACCIONES GRAVES.

Criterios por los que el árbitro dará una advertencia oficial:

- Combatir de forma antideportiva.
- Continuar haciendo “Cinch” ilegal.
- Agacharse y dar la espalda continuamente.
- Demasiadas pocas técnicas de pie.
- Mantener un contacto excesivo.
- Golpes violentos, sin control.
- Cualquier otra infracción grave de las Normas.

ADVERTENCIAS OFICIALES.

Un árbitro puede, sin detener el combate, dar un aviso a un competidor en cualquier momento.

Cuando el árbitro vea una infracción de uno, o de los dos competidores, sin necesidad de que se lo marquen los jueces.

Si el árbitro central tiene alguna duda en una infracción, puede preguntar a los jueces.

Si debe dar una advertencia verbal u oficial a un competidor, deberá detener el combate, pedirá que se detenga el tiempo, llevará a los competidores a la posición de inicio y le anunciará la infracción.

Un árbitro central puede dar una advertencia verbal u oficial, sin consultar a los jueces.

Las advertencias oficiales dadas a la esquina de un competidor, NO se sumarán al competidor. Las advertencias oficiales se irán acumulando en cada asalto, durante todo el combate.

Las advertencias deben ser dadas en voz alta y clara, con los gestos manuales apropiados, para que los competidores, entrenadores y todas las personas presentes, puedan entender la advertencia.

Si el árbitro penaliza con una advertencia oficial, la señalizará de frente al competidor, a sus entrenadores y frente a la mesa oficial, señalando al competidor que haya cometido la infracción.

El oficial encargado del marcador, tiene que anotarlo en el sistema de puntuación electrónico o manual.

En Light Contact, Kick Light y K1 Light cuando el sistema de puntuación sea manual, el árbitro, cada vez que penalice con una advertencia oficial, lo señalizará de frente al competidor y sus entrenadores, a cada uno de los jueces y frente a la mesa oficial, señalando al competidor que haya cometido la infracción. De este modo los jueces tienen tiempo de marcarlo con los "clickers" y anotarlo en la hoja de puntuación, y el oficial encargado del marcador tiene tiempo de subirlo al marcador manualmente.

Las advertencias oficiales que se le emitan a un entrenador, nunca se le sumaran a las del competidor.

Normas para las Advertencias Oficiales (distintas de las salidas):

- Advertencia Verbal = Advertencia personal del árbitro. No es imprescindible, se puede pasar directamente a la primera advertencia Oficial, si la infracción lo merece. Solo puede haber una. NUNCA se puede dar si ya ha habido una advertencia oficial.
- 1^a Advertencia oficial = No quita puntos.
- 2^a Advertencia oficial =En Light Contact, Kick Light y K1 Light- 3 puntos, en Point Fighting -1 punto, comunicado verbalmente al competidor//entrenador, con el gesto manual apropiado.
- 3^a Advertencia oficial = En Light ContactKick Light - 3 puntos, en Point Fighting -1 punto, comunicado verbalmente al competidor//entrenador, con el gesto manual apropiado.
- 4^a Advertencia oficial = Descalificación, comunicada verbalmente al competidor/entrenador, con el gesto manual apropiado.

DESCALIFICACIÓN.

Cuando el árbitro vaya a pronunciar una descalificación, deberá reunirse con el jefe del tatami, para consultarles y asegurarse que se ajusta a las normas, tanto la decisión como la forma de ejecutarla.

Si la descalificación es concedida, lo señalizará de frente al competidor, a sus entrenadores y frente a la mesa oficial, señalando al competidor que vaya a ser descalificado.

El oficial encargado del marcador tiene que anotarlo en el marcador.

DESCALIFICACIÓN TÉCNICA.

Descalificación técnica que significa violación no intencional de las reglas durante el combate (salidas, advertencias, puntos negativos, número de patadas, etc)

El kickboxer descalificado por descalificación técnica se reserva el derecho a ser premiado con base en el logro antes de la descalificación.

DESCALIFICACIÓN CONDUCTUAL.

El kickboxer descalificado por conducta o descalificación, pierde el derecho a ser premiado.

LESIONES Y TIEMPO MÉDICO.

En caso de lesión de alguno de los competidores, el combate se detendrá el tiempo suficiente para que el médico pueda decidir si el competidor lesionado puede continuar o no.

El tiempo máximo de asistencia de un médico a un competidor será de 2 minutos en total, sumando todas las intervenciones requeridas.

Una vez finalizado el tiempo de 2 minutos, ya sea en una intervención, o, en la suma de varias, el médico deberá decidir si puede el competidor continuar o no.

Si el médico determina que puede continuar, el combate se reiniciará, pero el competidor no tendrá más tiempo médico, y a la siguiente parada médica, se dará el combate por terminado.

Si el médico determina que no puede continuar, el combate se terminará, y el competidor no lesionado, ganará el combate.

Una vez que el médico está en el área de competición, tiene un máximo de dos (2) minutos para atender la lesión. **Todos los tratamientos requeridos deben ser completados durante estos dos (2) minutos.**

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

Si la lesión es grave, el competidor debe ser tratado en el sitio y por los médicos especializados. Los médicos son los únicos que pueden decir si el combate puede continuar.

Si un competidor usa los dos minutos, aún podrá continuar, pero si se necesita más tiempo médico, el árbitro central debe detener el combate con la decisión RSC.

Si el árbitro central, después de consultar con el médico, determina que el kickboxer hace un mal uso del tiempo médico para descansar o evitar el combate, puede darle una advertencia oficial al competidor.

Si el combate no puede continuar porque un competidor se ha lesionado, el árbitro y los jueces deben decidir:

- ¿Quién causó la lesión?
- ¿Si fue o no una lesión intencionada?
- ¿Si fue o no por culpa del competidor lesionado?
- ¿Si fue o no ocasionada con una técnica antirreglamentaria?
- Si **no** ha habido ninguna infracción reglamentaria por parte del competidor NO lesionado, este ganará por abandono.
- Si ha habido alguna infracción reglamentaria por parte del competidor NO lesionado, el competidor lesionado ganará por descalificación.

PROCEDIMIENTOS SI HAY UN KO, RSC-H.

Las cuentas de protección para las distintas categorías son:

- Para Infantil, Cadete menor y Cadete mayor: 2 cuentas de protección.
- Para Juniors y Seniors: 3 cuentas de protección.

Si un competidor recibe un golpe fuerte, o una serie de golpes fuertes en la cabeza, o golpes fuertes en el cuerpo, en la que el competidor que en un estado de inconsciencia, semi inconsciencia o lesionado, el árbitro central realizará una cuenta de protección hasta 8, para que el competidor pueda recuperarse de dichos golpes.

En el caso de que se recupere a la cuenta de 8, el árbitro central quitará un punto (-1), al competidor que haya realizado el golpe fuerte, o la serie de golpes fuertes.

Si el competidor no puede recuperarse dentro de esa cuenta de 8, el árbitro central terminará la cuenta de protección hasta 10.

En el caso de que el árbitro central haya realizado la cuenta de protección hasta 10, el competidor que haya realizado el golpe fuerte, o la serie de golpes fuertes, será descalificado, y el oponente será declarado vencedor.

El competidor que ha sido declarado vencedor por esta circunstancia, no podrá pasar de ronda en el campeonato, por haber acabado el resultado por KO, y deberá realizar el procedimiento en caso de KO.

En todas las categorías de tatami sport, los derribos (KO) deben contarse como un punto negativo (-1) (-1 punto en PF y -3 puntos de cada juez en LC y KL) para el competidor que causó el derribo (KO).

El siguiente derribo (KO) por un poderoso y descontrolado golpe, llevarán al segundo punto menos. El tercer derribo (KO) por golpes poderosos e incontrolados conducirá a la descalificación.

Por otro lado, para evitar la manipulación por parte del competidor, que está en knock out, el knock out (KO) significará automáticamente que al competidor no se le permite continuar participando en el mismo campeonato.

Los puntos negativos por derribo (KO), no se sumarán a las advertencias oficiales por infracciones, pero si se sumarán a la cantidad máxima de puntos negativos que se pueden descontar a un competidor, un total de 9 puntos por cada juez.

En un combate de tatami sport, no puede tomarse una decisión de vencedor por K.O.

Si un competidor está lesionado, y es declarado ganador (descalificación del oponente), el médico tiene que decidir de inmediato, si el competidor lesionado puede continuar en el campeonato.

Si el árbitro ha detenido el combate debido a un golpe severo en la cabeza, el competidor será examinado por un médico inmediatamente después, y llevado al hospital por la ambulancia de guardia o a cualquier otro lugar adecuado.

Un competidor que ha recibido un golpe en la cabeza durante un combate que no le ha permitido continuar en la Competición, o si el árbitro ha detenido el combate debido a traumatismo severo en la cabeza que le impide continuar, no podrá participar en ninguna otra competición durante un período de 31 días después del "KO" o "RSC-H".

Un competidor que ha recibido un golpe en la cabeza durante un combate que no le ha permitido continuar en la Competición o si el árbitro ha detenido el combate debido a traumatismo severo en la cabeza que le impide continuar, dos veces en un período de 90 días, no podrá participar en ninguna otra competición durante un período de, al menos, 90 días después del segundo “KO” o “RSC-H”.

Si a un competidor se le realizan dos cuentas de protección por golpes fuertes en la cabeza o cuerpo, y posteriormente se le realiza otra cuenta de protección por motivos ajenos al oponente, al competidor que se le han realizado las cuentas de protección perderá el combate.

Siempre que la tercera cuenta de protección sea por fuertes golpes ejecutados por el oponente, este oponente será descalificado.

Siempre que la tercera cuenta de protección sea por motivos ajenos al oponente, al competidor que se le han realizado las cuentas de protección, pierde.

Un competidor que ha recibido un golpe en la cabeza durante un combate que no le ha permitido continuar en la Competición o si el árbitro ha detenido la pelea debido a traumatismo severo en la cabeza que le impide continuar, tres veces en un período de 12 meses, no podrá participar en ninguna otra competición durante un período de, al menos, 1 año después del tercer “KO” o “RSC-H”.

En cualquiera de los períodos de cuarentena mencionados, el médico puede alargar el período de cuarentena si es necesario.

También los médicos del hospital debido a las pruebas realizadas en la cabeza pueden extender en un futuro el período de cuarentena.

Un período de cuarentena significa que un competidor no puede participar en ninguna competición de kickboxing, sin importar la disciplina que sea. Los períodos de cuarentena son “periódos mínimos” y no pueden ser anulados a pesar de que un examen de la cabeza no muestre lesiones visibles.

Antes de reanudar la actividad en el kickboxing después de una prohibición (como se describe en los párrafos anteriores) un competidor hará un examen médico especial, tiene que estar declarado apto para participar en la competición por un médico deportivo.

El árbitro dirá a los jueces que marcar en sus hojas de puntuación, cuando el combate se haya detenido, debido a la incapacidad del competidor para reanudarlo, por golpes en la cabeza.

El Jefe de Árbitros del Tatami lo anotará en el PASAPORTE DEPORTIVO de la FEKM del competidor. Este será también el resultado oficial de combate y no puede ser revocado.

Una vez anotado un resultado de lesión por golpe en la cabeza, el competidor deberá hacerse un escáner de la cabeza antes de volver a competir.

PROCEDIMIENTO EN CASO DE LESIONES EN GENERAL.

Si un competidor se lesiona durante un combate, el médico es la única persona que puede evaluar las lesiones.

Si un competidor permanece inconsciente, sólo el árbitro y el médico a cargo podrán permanecer en el tatami, a menos que el médico necesite ayuda.

En caso de lesiones después de un “KO” o “RSC-H” el médico puede recomendar un periodo mínimo de reposo y pedir evacuar al competidor para que sea tratado en un hospital.

El médico puede requerir de inmediato el tratamiento en el hospital.

USO DE SUSTANCIAS PROHIBIDAS.

FEKM sigue el Código de Conducta de la W.A.D.A. y su lista de sustancias prohibidas, las cuales pueden irse modificando cada cierto tiempo, de acuerdo a la Normativa internacional.

FEKM acepta y adopta en todos los casos los “Reglamentos de Doping de la WADA”. Cualquier competidor u Oficial que vulnere este Reglamento, puede ser descalificado o suspendido por FEKM.

Cualquier competidor que se niegue a someterse a un examen médico o control antidoping antes o después de un combate, será inmediatamente descalificado o suspendido, hasta que se celebre una audiencia completa.

Lo mismo ocurrirá en caso de que un Oficial fomente dicha negativa.

Cualquier droga o substancia química ingerida por el competidor, que no esté incluida en la dieta normal del mismo, está prohibida.

El uso de anestésicos locales está permitido, con autorización previa del Médico del Comité de Medicina y salud.

(V1)



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 equipación y material de protección que debe llevar cada competidor en los Campeonatos de España de Tatami Sport.

También se pretende adecuar la equipación 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 u opens oficiales.

EQUIPACIONES Y PROTECCIONES EN TATAMI SPORT.

Para todas las modalidades de Tatami Sport (Pointfighting, Light Contact, Kick Light y K1 Light), las protecciones como casco protector, guantes de protección o guantillas, **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.**

Los bucales, tobilleras, vendas, protección inguinal o coquilla, podrán ser de cualquier marca.

Las camisetas que deben vestir los competidores en cualquiera de las modalidades en Tatami Sport, EXCEPTO Formas Musicales, **deberán ser la de su selección**, y puede ser de cualquier color.

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

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 o eventos de la propia FEKM.

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

POINT FIGHTING



Para los competidores de Pointfighting es obligatorio dentro de su equipación:

- Casco protector.
- Bucal protector de cualquier color.
- Vendas de protección. (opcional)
- Guantillas.
- Coquilla. (competidores)
- Protector pélvico. (competidoras)
- Protector de pecho. (competidoras) (a partir de cadetes mayores, opcional para cadetes menores)
- Cinturón de grado. (opcional)
- Caderas.
- Tibiales.
- Botines.
- Tobilleras. (opcional)
- Pantalón largo sin letras ni símbolos tailandeses, **pueden ser de cualquier color**.
- Camiseta de su selección con el cuello en "V", de cualquier color.
- El pantalón en Pointfighting debe llegar desde su cintura, hasta los tobillos.

LIGHT CONTACT



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

- Casco protector.
- Bucal protector de cualquier color.
- Vendas de protección.
- Guantes de 10 onzas de competición.
- Coquilla. (competidores)
- Protector pélvico. (competidoras)
- Protector de pecho. (competidoras) (a partir de cadetes mayores, opcional para cadetes menores)
- Tobilleras. (opcional)
- Tibiales.
- Botines.
- Pantalón largo sin letras ni símbolos tailandeses.
- El pantalón debe llegar desde su cintura, hasta los tobillos.
- Camiseta de su selección con el cuello redondo, de cualquier color.

KICK LIGHT/K1 LIGHT



Para los competidores de Kick Light y K1 Light es obligatorio dentro de su equipación:

- Casco protector.
- Bucal protector de cualquier color.
- Vendas de protección.
- Guantes de 10 onzas de competición.
- Coquilla. (competidores)
- Protector pélvico. (competidoras)
- Protector de pecho. (competidoras) (a partir de cadetes mayores, opcional para cadetes menores)
- Tobilleras. (opcionales)
- Tibiales.
- Rodilleras. (Solamente para K1 Light)
- Botines.
- Pantalón corto sin letras ni símbolos tailandeses.
- Pantalón por encima de las rodillas.
- Camiseta de su selección con el cuello redondo y sin mangas, de cualquier color.

GUANTILLAS

- En Point Fighting es obligatorio utilizar guantes con la palma abierta o la mano abierta y con la cobertura completa de la primera mitad de los dedos, incluido el pulgar. Los guantes permiten abrir y cerrar la mano.
- Los guantes deben cubrir el área de golpe en la parte delantera y superior del puño y el borde de la palma y deben cubrir un mínimo de 5 cm por encima de la muñeca.
- Los guantes deben estar hechos de un material de goma espuma sintética suave y compacto cubierto con cuero original o artificial.
- Los guantes deben fijarse en la mano del competidor mediante una tira autoadhesiva y ajustable sobre la muñeca. No se permiten hebillas de metal o plástico para sujetar los guantes. Además, no se permite ningún tipo de cinta autoadhesiva, excepto la cinta autoadhesiva hecha sobre una base de algodón, y esta cinta solo se puede utilizar para fijar guantes en la muñeca.
- El peso total del guante debe ser de 8 oz (226 gramos).
- El pulgar debe estar completamente sujeto y fijado al cuerpo principal del guante. Si el accesorio del guante está cortado o roto, los guantes no se pueden usar.
- OBLIGATORIO DEL COLOR DE LA ESQUINA.



CODERAS

- Las coderas estarán hechas de un material de gomaespuma suave.
- Las coderas deben cubrir parcialmente el antebrazo y la parte superior del brazo, con un material protector no abrasivo.
- Las coderas son obligatorias para los combates de PointFighting.
- Las coderas no deben ser delgadas (1,5 cm).
- Pueden ser de cualquier color, preferiblemente negras.

En Pointfighting el uso de coderas será obligatorio.



CASCO PROTECTOR PARA TATAMI SPORT

- 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 doble, para los dientes superiores e inferiores.
- 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

- La protección de los senos es obligatoria para todas las competidoras en cadetes mayores, categorías junior y senior, y es obligatoria en todas las disciplinas de combate (Pointfighting, Light Contact, Kick Light y K1 Light).
- La protección de los senos está hecha de plástico duro y puede cubrirse con material de algodón.
- La protección de los senos se puede hacer en una sola pieza y cubrir todo el pecho o en dos piezas para insertar en el sujetador y cubrir cada pecho individualmente.
- Se usa debajo de la camiseta o debajo de la parte superior (corpiño).



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

ESPINILLERAS Y BOTINES.

- 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 Pointfighting, Light Contact, Kick Light, y K1 Light.
- LOS BOTÍNES PODRÁN SER DE CUALQUIER COLOR.
- LOS TIBIALES PODRÁN SER DE CUALQUIER COLOR.



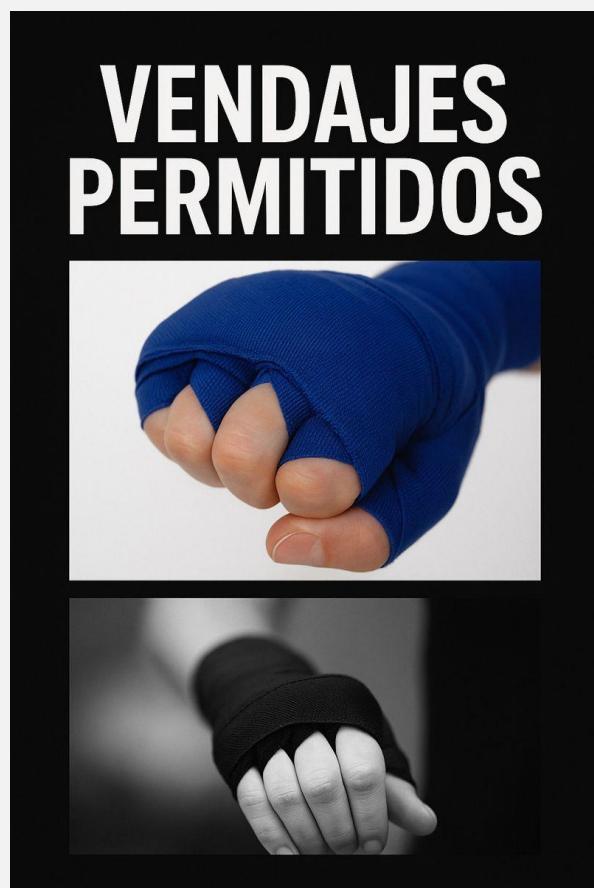
TOBILLERAS

- 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.



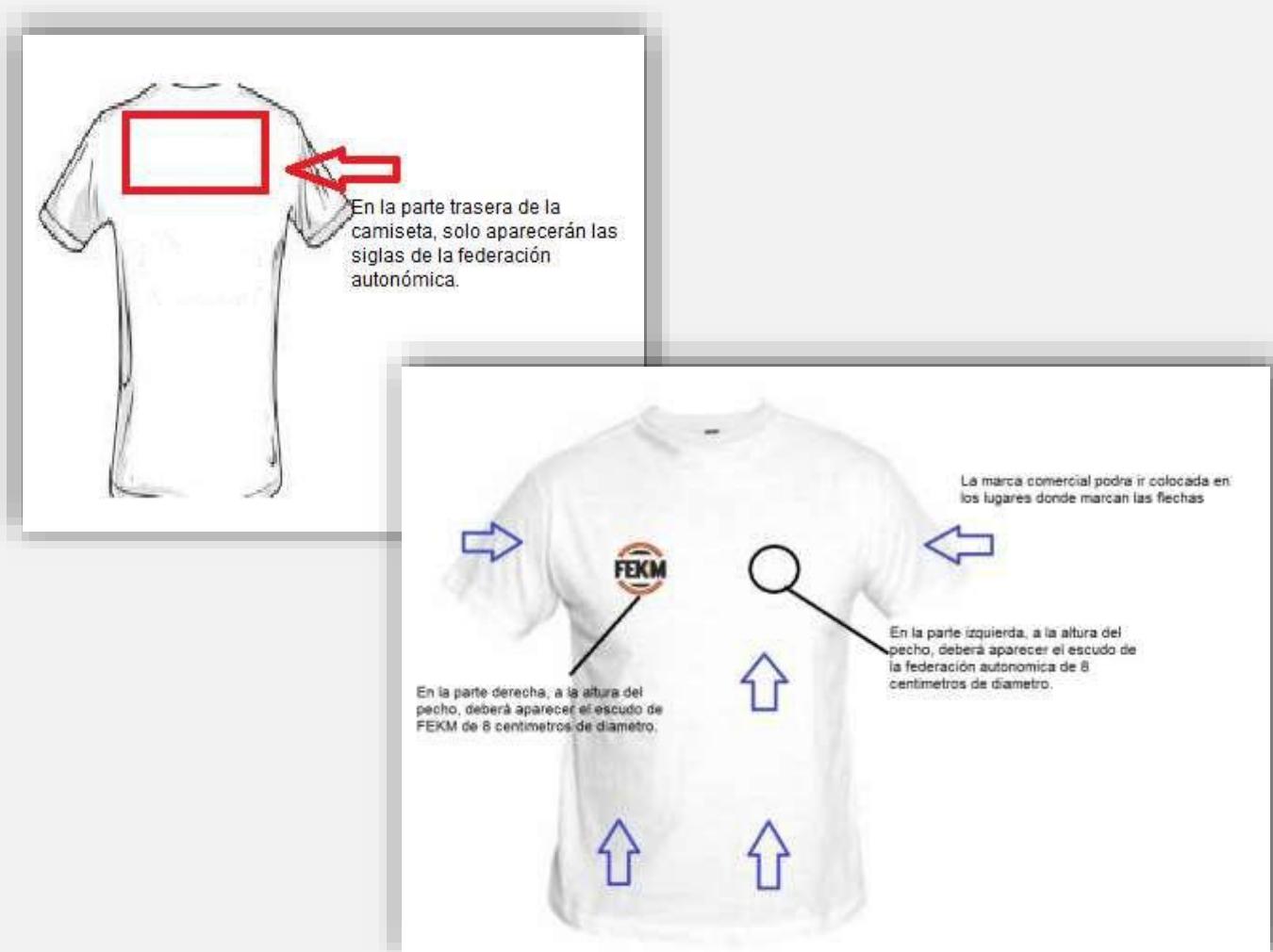
RODILLERAS.

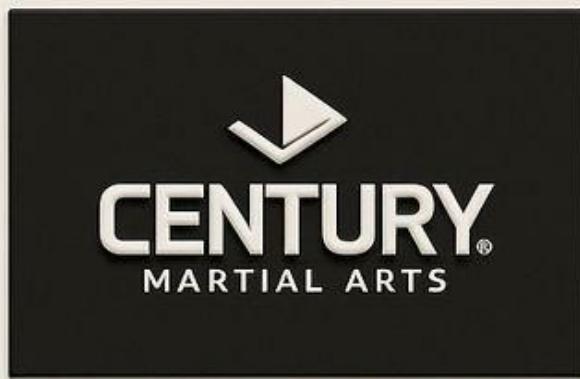
- Las rodilleras estarán hechas de un material de gomaespuma suave.
- Las rodilleras deben cubrir la rodilla por completo, con un material protector no abrasivo.
- Las rodilleras son obligatorias para los combates de K1 Light.
- Las rodilleras no deben ser delgadas (2,50 cm) como espesor mínimo.
- Pueden ser de cualquier color, preferiblemente negras.



CARACTERISTICA ESPECIAL DE LA CAMISETAS DE COMPETICIÓN

- Los competidores de Tatami Sport deben vestir camiseta.
- Las camisetas deberán contener solamente las siguientes características, dependiendo del modelo de camiseta:
 1. Logo FEKM, Logo regional y logo marca homologada oficial, todo ello en la parte delantera de la camiseta, y las iniciales de la comunidad autónoma en la espalda.
 2. Logo FEKM, Logo Regional y en una manga el logo de la marca oficial, y las iniciales de la comunidad autónoma en la espalda.
- El logo de FEKM, el logo de la federación regional y la marca oficial deberán medir 8 centímetros.
- El logo de FEKM, escudo regional se realizarán en un solo color dependiendo del color de la camiseta.
- En colores oscuros se realizará en color claro, y en colores claros se realizará en oscuro.





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)



Reglamento Pointfighting 2026

DEFINICIÓN.

AREAS REGLAMENTARIAS DE PUNTUACIÓN.

AREAS Y ACCIONES NO REGLAMENTARIAS.

TÉCNICAS REGLAMENTARIAS.

TÉCNICAS Y ACCIONES NO REGLAMENTARIAS.

CRITERIO DE PUNTUACIÓN.

REUNIÓN DE ÁRBITRO Y JUECES PARA OTORGAR PUNTUACIÓN.

PUNTUACIÓN.

SIN PUNTUACIÓN (“NO SCORE”).

CONCESIÓN DE PUNTOS.

DESCRIPCIONES PARA LA ADJUDICACIÓN DE PUNTOS.

GRAND CHAMPION Y COMPETICIONES POR EQUIPOS.

GRAND CHAMPION.

GRAND CHAMPION ORIGINAL.

COMPETICIÓN POR EQUIPOS.

CAMPEONATOS MUNDIALES O CONTINENTALES.

EXCEPCIONES EN COPAS Y OPENS NACIONALES E INTERNACIONALES.

PROCEDIMIENTO EN CASO DE LESIÓN EN COMPETICIONES POR EQUIPOS.

EQUIPACIÓN OBLIGATORIA.

DEFINICIÓN.

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

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

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

La explosividad está permitida pero la intención de golpear con potencia no.

Desde el punto de vista deportivo, esta es una disciplina en la que hay que poner igual énfasis en las técnicas de puños y de pies.

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

AREAS REGLAMENTARIAS DE PUNTUACIÓN.

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

- Cabeza: Parte frontal, lateral y parte posterior.
- Torso: parte frontal y lateral.
- Piernas: Los barridos están permitidos desde la planta del pie, a la parte baja del tobillo, y desde la parte alta del tobillo, hasta la mitad del gemelo.

Los barridos se permiten en las dos piernas, tanto exterior como interior.



AREAS Y ACCIONES NO REGLAMENTARIAS

Parte superior de la cabeza.

Cuello: parte frontal, lateral y posterior.

Parte superior del hombro (deltoides, trapecio).

Espalda (especialmente los riñones y la columna).

Por debajo del cinturón (excepto para barridos de pie).

Continuar compitiendo después de que se haya pronunciado el comando “STOP” o cuando se haya señalado el final del asalto.

Dar la espalda al oponente, rehuir el combate, o dejarse caer intencionadamente.

En general, técnicas a ciegas y técnicas sin control.

Bloquear las técnicas de pierna con la tibia.

Golpear con el talón en cualquier parte del cuerpo.

TÉCNICAS REGLAMENTARIAS.

Técnicas de mano:

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

Técnicas de pierna:

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

Barridos:

El punto se marcará siempre y cuando el oponente toque el suelo con cualquier otra parte de su cuerpo que no sean los pies, o se agarre al oponente para no caerse. Si en la ejecución del barrido el atacante toca el suelo con cualquier otra parte de su cuerpo que no sean los pies, no se marcará el punto.

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

TÉCNICAS Y ACCIONES NO REGLAMENTARIAS.

Puño en giro por la espalda.

No combatir o rehuir el combate.

Golpear con la palma del guante.

Tirarse al suelo o caerse sin ninguna causa.

Salir del Tatami (“exit”) mientras se está compitiendo.

Ataque con excesivo contacto o con mala intención.

Conducta antideportiva:

Sólo se le puede dar una advertencia al competidor, después se debe aplicar el procedimiento reglamentario de penalización y descalificación. No obstante, en caso de conductas antideportivas graves, en su primera infracción, se le puede sancionar con una Advertencia Oficial, que conlleve un punto negativo al competidor o descalificarlo directamente, dependiendo de la trascendencia de la misma.

Agarrar o abrazar.

Atacar o tratar de ofender a un Oficial, ya sea dentro o fuera del tatami. Escupir, empujar o agarrar con cualquier propósito, intentar, incluso, cualquiera de las acciones antes mencionadas será motivo de descalificación inmediata. En caso de que cualquiera de estas acciones sea realizado por un competidor ya penalizado o por sus entrenadores, las personas involucradas, serán expulsadas de la sala o lugar del evento, y el asunto será entregado al presidente del Comité de Árbitros FEKM.

Ataques en el suelo:

Un competidor no puede atacar a su oponente si este está en el suelo.

Escupir el protector bucal voluntariamente.

El árbitro central es el responsable de detener el combate inmediatamente en cuanto uno de los competidores toque el suelo con cualquier parte de su cuerpo que no sean los pies.

Los pisotones en la cabeza o en el cuerpo, al competidor derribado sobre el suelo, serán sancionados con puntos negativos o la descalificación, si los oficiales así lo deciden por mayoría.

Deslizar los guantes:

El deslizamiento del guante va en contra de las reglas, y se penaliza con una advertencia.

Si se le caen los guantes a un competidor mientras realiza una técnica de mano, no se otorgará punto, y se le realizará una advertencia por caérsele el guante (si al oponente se le cae el guante, el punto se concederá, y no se dará ninguna advertencia).

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

CONDUCTAS ANTIDEPORTIVAS DE ENTRENADORES Y AYUDANTES.

Discutir o comentar inapropiadamente una puntuación marcada. Discutir o comentar inapropiadamente una puntuación no marcada. Atacar o tratar de ofender a un Oficial, ya sea dentro o fuera del tatami.

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

CRITERIO DE PUNTUACIÓN.

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

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

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

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

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

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

Si apoya un pie fuera del área de competición, la anotación será anulada.

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

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

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

REUNIÓN DE ÁRBITRO Y JUECES PARA OTORGAR PUNTUACIÓN.

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

Si se ha producido un error técnico, el jefe de tatami deberá indicar “Stop time” (tiempo) y consultará con los oficiales para pedirles una aclaración.

Aunque un árbitro o juez cometa un error, pero los oficiales continúen manteniendo la decisión por mayoría, el jefe de tatami deberá llamar al Comité de Apelación para revisar la decisión y definir si se ha cometido un error fundamental en la aplicación del reglamento.

El jefe de tatami sólo puede cambiar la decisión del árbitro y los jueces, cuando el árbitro o el juez hayan cometido un “error material”.

Un error material es:

Una suma incorrecta de puntos

La concesión de puntos a un competidor que después tocó el suelo o recibió el punto después de haber pisado fuera del área de competición al realizar una técnica.

El jefe del Comité de Árbitros para ese evento y el Jefe de Árbitros de tatami, deben estar atentos para asegurarse que los Árbitros y los Jueces están haciendo su trabajo correctamente.

El árbitro nunca puede otorgar una puntuación por sí mismo, sólo puede ser por mayoría.

PUNTUACIÓN.

Los oficiales deben levantar inmediatamente el brazo para señalar al competidor que puntuó.

Para conceder una puntuación deben coincidir como mínimo dos (2) de las decisiones, entre las emitidas por el árbitro y los jueces.

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

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

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

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

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

SIN PUNTUACIÓN (“NO SCORE”).

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

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

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

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

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

CONCESIÓN DE PUNTOS.

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

El árbitro cuenta las decisiones marcadas y otorga la puntuación al competidor que le corresponda.

Cada Juez debe emitir su decisión inmediatamente después del comando “STOP” del árbitro.

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

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

Puntuación:

Técnicas de puño: 1 pto.

Barrido: 1 pto.

Técnicas de pie al cuerpo: 1 pto.

Técnicas de pie a la cabeza: 2 ptos.

Técnicas de pie en salto al cuerpo: 2 ptos.

Técnicas de pie en salto a la cabeza: 3 ptos.

DESCRIPCIONES PARA LA ADJUDICACIÓN DE PUNTOS.

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

El ganador será el competidor que tenga mayor puntuación al final del tiempo reglamentario.

Cuando un competidor consiga una diferencia de 10 puntos sobre su rival se le nombrará vencedor y se dará por finalizado en encuentro, aunque no se haya agotado el tiempo reglamentario.

Formas de obtener la victoria:

Mayor puntuación al finalizar el tiempo.

Descalificación del contrario

Que el contrario alcance el tope de salidas

Diferencia en el marcador

Los oficiales deberán reunirse y votar, cuando deban determinar si una puntuación se ha obtenido antes o después de que el tiempo expirara. La finalización del tiempo será indicada lanzando una almohadilla al tatami.

GRAND CHAMPION Y COMPETICIONES POR EQUIPOS.

GRAND CHAMPION.

En Torneos Nacionales e Internacionales, como Copas u Opens, se puede organizar una categoría llamada “Grand Champion”, donde los competidores compiten todos contra todos, sin categoría de pesos.

El “Grand Champion” puede ser organizado de la siguiente manera:

GRAND CHAMPION ORIGINAL.

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

Open Grand Champion

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

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

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

Las reglas y las protecciones son las mismas que en un combate de Pointfighting normal.

Cuando se organice una categoría “Grand Champion” dentro de un Tornero, debe indicarse en la invitación al mismo.

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

COMPETICIÓN POR EQUIPOS.

CAMPEONATOS NACIONALES Y CAMPEONATOS REGIONALES.

Composición del equipo: 3 hombres y 1 mujer.

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

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

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

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

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

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

Este puede ser un hombre o una mujer.

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

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

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

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

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

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

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

No hay tiempos muertos para los competidores durante el asalto.

El equipo con más puntos es el ganador.

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

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

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

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

EXCEPCIONES EN COPAS Y OPENS NACIONALES E INTERNACIONALES

Un equipo puede estar constituido de diferentes formas, dependiendo de lo que prefiera el promotor. Los miembros del equipo pueden ser de diferentes equipos o regiones:

4 competidores (3 hombres y 1 mujer).

5 competidores (4 hombres y 1 mujer).

5 competidores (5 hombres).

3 competidoras (3 mujeres).

PROCEDIMIENTO EN CASO DE LESIÓN EN COMPETICIONES POR EQUIPOS.

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

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

EQUIPACIÓN OBLIGATORIA

Equipación obligatoria:

Casco.

Protector bucal.

Coquilla.

Protector del busto. (Obligatorio en las mujeres para categoría cadetes mayores, junior y superiores).

Guantes para PointFighting ("Guantillas")

Coderas.

Espinillera.

Tobilleras. (opcionales)

Pantalones largos sin letras tailandesas.

Protección del Pie (Botín)

Vendaje de mano (Opcional)

Los competidores deben llevar camisetas con mangas y el cuello en forma de "V", las camisetas de cuello redondo no están permitidas.

El cinturón de grados es opcional.

Otras prendas como kimonos tradicionales (karate, taekwondo, kung fu-wushu) no están permitidas.



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



Reglamento

Light Contact

2026

- **DEFINICIÓN.**
- **ÁREAS REGLAMENTARIAS DE PUNTUACIÓN.**
- **ÁREAS Y ACCIONES NO REGLAMENTARIAS.**
- **TÉCNICAS REGLAMENTARIAS.**
- **CRITERIO DE PUNTUACIÓN.**
- **PUNTUACIÓN.**
- **EQUIPACIÓN OBLIGATORIA.**

DEFINICIÓN.

El Light Contact está concebido como un combate al punto de manera continua, hasta que el Árbitro Central indica "STOP" o "BREAK".

Las competiciones de Light Contact se llevan a cabo, como su nombre indica, con técnicas debidamente controladas y sin intención de hacer daño al rival.

Una adecuada ejecución técnica en las acciones debe marcar el nivel de contacto, la explosividad está permitida pero la intención de golpear con potencia, no.

Se combate a tiempo continuo.

El Árbitro Central no juzga a los competidores, sólo se asegura que durante el combate se respeten las Normas Reglamentarias.

Tres Jueces anotan en las hojas de puntuación FEKM o en el marcador electrónico, los puntos correctos.

ÁREAS REGLAMENTARIAS DE PUNTUACIÓN.

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

- **Cabeza:** Parte frontal y lateral.
- **Torso:** Parte frontal y lateral.
- **Piernas:** Los barridos están permitidos desde la planta del pie, a la parte baja del tobillo, y desde la parte alta del tobillo, hasta la mitad del gemelo.

Los barridos se permiten en las dos piernas, tanto exterior como interior.



ÁREAS Y ACCIONES NO REGLAMENTARIAS.

Está prohibido:

- Ataques peligrosos o con excesivo contacto.
- Golpear en las partes superior y posterior de la cabeza y en la nuca.
- Golpear la espalda, especialmente en los riñones y la columna vertebral.
- Golpear la parte superior de los hombros.
- Golpear en el cuello: zona frontal, zona lateral y posterior.
- Golpear por debajo de la cintura (excepto barridos del pie).
- Golpear en la cadera.
- Golpear con el talón a cualquier parte del cuerpo.
- Golpear en la ingle.
- Bloquear cualquier técnica de pierna con la tibia.
- Bajar la cabeza del rival.
- Dar la espalda al oponente, rehuir el combate o dejarse caer al suelo intencionadamente.
- En general, técnicas a ciegas y técnicas sin control.
- Ataques con la rodilla, el codo, canto de la mano, cabezazos, el pulgar o el hombro.
- Cualquier tipo de proyección del contrario.
- Atacar a un oponente que está cayendo al suelo o que está ya en el suelo.
- Ataques en el suelo:

Un competidor no puede atacar a su oponente si está en el suelo.

El Árbitro Central es el responsable de detener el combate inmediatamente, cuando uno de los competidores toca el suelo con cualquier parte del cuerpo, aparte de los pies.

- Golpear la cabeza o el cuerpo de un competidor derribado puede significar una penalización con puntos negativos o la descalificación (la decisión se toma por mayoría de los Jueces)
- Salir de la zona de combate ("exit").
- Continuar compitiendo después de la orden "**STOP**" o "**BREAK**" o si se ha señalado el final del asalto.
- Tener vaselina, aceite en la cara o en el cuerpo.
- Escupir voluntariamente el bucal.
- Conducta antideportiva.
- Se deben de seguir las normas para las advertencias oficiales. Sin embargo, en el caso de conducta antideportiva grave, se puede penalizar con puntos negativos o incluso con la descalificación en la primera infracción, dependiendo de la gravedad de la misma.
- Comentar o discutir decisiones de los árbitros o jueces.
- Comentar o discutir sobre una puntuación dada o no dada.
- Atacar o tratar de ofender a un oficial, ya sea dentro o fuera del Tatami.
- Escupir, empujar, agarrar con cualquier propósito, intentar, incluso, cualquiera de estas acciones será motivo de descalificación inmediata.
- En caso de que cualquiera de estas acciones sea realizado por un competidor ya penalizado, o por sus entrenadores, las personas involucradas, serán expulsadas de la sala o lugar del evento, y el asunto será entregado a la Comisión de Disciplina de la FEKM.

Nota: Las infracciones de las normas y reglamentos pueden, dependiendo de la gravedad, llevar con sigo advertencias, puntos negativos o, incluso, la descalificación.

TÉCNICAS REGLAMENTARIAS

- **Técnicas de mano:**

Todos los golpes de boxeo.

- **Técnicas de pierna:**

Patada frontal, patada lateral, patada hacia atrás, patada circular, patada en giro, patada de gancho, patada ascendente oblicua, patada descendente, patadas en giro, patadas en salto.

- **Barridos:**

El punto se marcará cuando el oponente toque el suelo con cualquier otra parte de su cuerpo que no sean los pies, o cuando se agarre al competidor contrario para no caer.

Si en la ejecución del barrido el atacante toca el suelo con cualquier otra parte de su cuerpo que no sean los pies, no se marcará el punto.

Los competidores están obligados a usar, por igual, técnicas de puño y de pierna

Se advertirá verbalmente (y, en consecuencia, se advertirá oficialmente después) a todo aquel competidor que no use técnicas de pie equitativamente.

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

CRITERIO DE PUNTUACIÓN

Será puntuada toda técnica reglamentaria que consiga contactar en una zona puntuable.

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

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

El competidor debe estar mirando el punto de contacto cuando ejecuta la técnica. Todas las técnicas se deben ejecutar con una potencia “razonable”.

Ninguna técnica que simplemente toque, empuje o roce al oponente debe ser puntuada.

Ninguna técnica que contacte con una zona no puntuable al oponente debe ser anotada.

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

Si un competidor, después de ejecutar una técnica reglamentaria, pierde el equilibrio y toca el suelo con alguna otra parte del cuerpo que no sean los pies, no recibirá puntuación.

Si por factores externos a él, un competidor pierde el equilibrio después de ejecutar una técnica reglamentaria (es empujado, tropieza con el árbitro) la puntuación si será anotada.

Las técnicas a corta distancia, durante el “Clinch” **no** serán puntuadas por los Jueces.

PUNTOS.

- **Técnica de puño** 1 punto.
- **Patada al cuerpo** 1 punto.
- **Barrido** 1 punto.
- **Patada a la cabeza** 2 puntos.
- **Patada al cuerpo en salto** 2 puntos.
- **Patada en salto a la cabeza**... 3 puntos.

EQUIPACIÓN OBLIGATORIA

- Casco
- Protector bucal de cualquier color.
- Coquilla
- Protector del busto. (Obligatorio en las mujeres desde la categoría Cadetes mayores).
- Guantes de 10 Onzas
- Vendaje de mano (Obligatorio desde la categoría Cadetes mayores).
- Tibiales.
- Tobilleras. (Opcionales)
- Protección del pie (Botín)
- Los competidores deben llevar camiseta de cuello redondo con mangas y, pantalones largos. (sin palabras de Muay Thai)

No está permitido el uso del Cinturón de grado.



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



Reglamento

Kick Light

2026

- **DEFINICIÓN.**
- **ÁREAS REGLAMENTARIAS DE PUNTUACIÓN.**
- **ÁREAS Y ACCIONES NO REGLAMENTARIAS.**
- **TÉCNICAS REGLAMENTARIAS.**
- **CRITERIO DE PUNTUACIÓN.**
- **PUNTUACIÓN.**
- **EQUIPACIÓN OBLIGATORIA.**

DEFINICIÓN.

El Kicklight está concebido como un combate al punto de manera continua, hasta que el Árbitro Central indica “STOP” o “BREAK”.

Las competiciones de Kicklight se llevan a cabo, como su nombre indica, con técnicas debidamente controladas y sin intención de hacer daño al rival.

Una adecuada ejecución técnica en las acciones, debe marcar el nivel de contacto, la explosividad está permitida pero la intención de golpear con potencia, no.

Se combate a tiempo continuo.

El Árbitro Central no juzga a los competidores, sólo se asegura que durante el combate se respeten las Normas Reglamentarias.

Tres Jueces anotan en las hojas de puntuación FEKM o en el marcador electrónico, los puntos correctos.

ÁREAS REGLAMENTARIAS DE PUNTUACIÓN.

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

- **Cabeza:** Parte frontal y lateral.
- **Torso:** Parte frontal y lateral.
- **Piernas:** Los muslos pueden ser golpeados usando la tibia, por encima de la rodilla, y por debajo de la cadera.

Las zonas reglamentarias de golpeo de la técnica de low kick son:

Los laterales de las piernas.

Los laterales internos de las piernas.

Las partes frontales de las piernas, en low kick con desplazamiento.

La parte trasera de la pierna.

Piernas: Los barridos están permitidos desde la planta del pie, a la parte baja del tobillo, y desde la parte alta del tobillo, hasta la mitad del gemelo.

Los barridos se permiten en las dos piernas, tanto exterior como interior.



ÁREAS Y ACCIONES NO REGLAMENTARIAS.

Está prohibido:

- Ataques peligrosos o con excesivo contacto.
- Golpear en las partes superior y posterior de la cabeza y en la nuca.
- Golpear la espalda, especialmente en los riñones y la columna vertebral.
- Golpear la parte superior de los hombros.
- Golpear la espalda, especialmente en los riñones y la columna vertebral.
- Golpear en el cuello: zona frontal, zona lateral y posterior.
- Golpear en la cadera.
- Golpear con el talón en cualquier parte del cuerpo.
- Golpear en la ingle.
- Bajar la cabeza del rival.
- Dar la espalda al oponente, rehuir el combate o dejarse caer al suelo intencionadamente.
- Bloquear las técnicas de middle kick, o, high kick, con el tibial.
- En general, técnicas a ciegas y técnicas sin control.
- Ataques con la rodilla, el codo, canto de la mano, cabezazos, el pulgar o el hombro.
- Agarrar o golpear por debajo de la cintura del rival.
- Cualquier tipo de proyección del contrario.
- Atacar a un oponente que está cayendo al suelo o que está ya en el suelo.
- Ataques en el suelo:

Un competidor no puede atacar a su oponente si está en el suelo.

El Árbitro Central es el responsable de detener el combate inmediatamente, cuando uno de los competidores toca el suelo con cualquier parte del cuerpo, aparte de los pies.

- Golpear la cabeza o el cuerpo de un competidor derribado puede significar una penalización con puntos negativos o la descalificación (la decisión se toma por mayoría de los Jueces)
- Salir de la zona de combate (“exit”).
- Continuar compitiendo después de la orden “STOP” o “BREAK” o si se ha señalado el final del asalto.
- Tener vaselina, aceite en la cara o en el cuerpo.
- Escupir voluntariamente el bucal.
- Conducta antideportiva.
- Se deben de seguir las normas para las advertencias oficiales. Sin embargo, en el caso de conducta antideportiva grave, se puede penalizar con puntos negativos o incluso con la descalificación en la primera infracción, dependiendo de la gravedad de la misma.
- Comentar o discutir decisiones de los árbitros o jueces.
- Comentar o discutir sobre una puntuación dada o no dada.
- Atacar o tratar de ofender a un oficial, ya sea dentro o fuera del Tatami.
- Escupir, empujar, agarrar con cualquier propósito, intentar, incluso, cualquiera de estas acciones será motivo de descalificación inmediata.
- En caso de que cualquiera de estas acciones sea realizado por un competidor ya penalizado o por sus entrenadores, las personas involucradas, serán expulsadas de la sala o lugar del evento, y el asunto será entregado a la Comisión de Disciplina de la FEKM.

Nota: Las infracciones de las normas y reglamentos pueden, dependiendo de la gravedad, llevar acarreado Advertencias, puntos negativos o, incluso, la descalificación.

TÉCNICAS REGLAMENTARIAS

- **Técnicas de mano:**

Todos los golpes de boxeo.

- **Técnicas de pierna:**

Patada frontal, patada lateral, patada hacia atrás, patada circular, patada en giro, patada de gancho, patada ascendente oblicua, patada descendente, patada en giro y patadas en salto (sólo con la planta del pie), low kicks.

El low kick está permitido en esta modalidad, siempre y cuando se tenga control sobre esta técnica por parte del competidor, en el momento de ejecutarla.

Los low kicks sólo puntúan si se golpea con la tibia. Está permitido defender los low kicks con la tibia, así como que las técnicas de pierna circulares toquen con la tibia.

El low kick está permitido golpearlo solamente en los muslos de ambas piernas y en su parte trasera. Esto quiere decir, desde la parte alta del muslo, hasta la parte superior de la rodilla.

Golpear la rodilla está completamente prohibido.

- **Barridos:**

El punto se marcará cuando el oponente toque el suelo con cualquier otra parte de su cuerpo que no sean los pies, o cuando se agarre al oponente para no caerse.

Si en la ejecución del barrido el atacante toca el suelo con cualquier otra parte de su cuerpo que no sean los pies, no se marcará el punto.

Los competidores están obligados a usar, por igual, técnicas de mano y de pierna.

Se advertirá verbalmente (y, en consecuencia, se advertirá oficialmente después) a todo aquel competidor que no use técnicas de pie equitativamente.

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

CRITERIO DE PUNTUACIÓN

Será puntuada toda técnica reglamentaria que consiga contactar en una zona puntuable. Para puntuar, la zona reglamentaria del guante (no la parte interior) o del pie, debe hacer un contacto “claro y controlado”.

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

El competidor debe estar mirando el punto de contacto cuando ejecuta la técnica. Todas las técnicas se deben ejecutar con una potencia “razonable”.

Ninguna técnica que simplemente toque, empuje o roce al oponente debe ser puntuada.

Ninguna técnica que contacte antes o después con una zona no puntuable al oponente debe ser anotada.

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

Si un competidor, después de ejecutar una técnica reglamentaria, pierde el equilibrio y toca el suelo con alguna otra parte del cuerpo que no sean los pies, no recibirá puntuación.

Si por factores externos a él, un competidor pierde el equilibrio después de ejecutar una técnica reglamentaria (es empujado, tropieza con el árbitro) la puntuación si será anotada.

PUNTOS.

- **Técnica de puño** 1 punto.
- **Patada al cuerpo.....** 1 punto.
- **Barrido.....** 1 punto.
- **Low kick** 1 punto.
- **Patada a la cabeza.....** 2 puntos.
- **Patada al cuerpo en salto** 2 puntos.
- **Patada en salto a la cabeza ..** 3 puntos.

EQUIPACIÓN

- Casco
- Protector bucal
- Coquilla
- Protector del busto. (Obligatorio en las mujeres desde la categoría Cadetes mayores).
- Guantes de 10 Onzas
- Vendaje de mano (Obligatorio desde la categoría Cadetes mayores).
- Tibiales.
- Tobilleras. (opcionales)
- Protección del pie (Botín)
- Los competidores deben llevar camiseta de cuello redondo sin mangas y, pantalones cortos. (sin palabras de Muay Thai)

No está permitido el uso del Cinturón de grado.



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



Reglamento

K1 Light

2026

- DEFINICIÓN.
- ÁREAS REGLAMENTARIAS DE PUNTUACIÓN.
- ÁREAS Y ACCIONES NO REGLAMENTARIAS.
- TÉCNICAS REGLAMENTARIAS.
- CRITERIO DE PUNTUACIÓN.
- PUNTUACIÓN.
- EQUIPACIÓN OBLIGATORIA.

DEFINICIÓN.

El K1 light está concebido como un combate al punto de manera continua, hasta que el Árbitro Central indica "STOP" o "BREAK".

Las competiciones de Kicklight se llevan a cabo, como su nombre indica, con técnicas debidamente controladas y sin intención de hacer daño al rival.

Una adecuada ejecución técnica en las acciones, debe marcar el nivel de contacto, la explosividad está permitida pero la intención de golpear con potencia, no.

Se combate a tiempo continuo.

El Árbitro Central no juzga a los competidores, sólo se asegura que durante el combate se respeten las Normas Reglamentarias.

Tres Jueces anotan en las hojas de puntuación FEKM o en el marcador electrónico, los puntos correctos.

ÁREAS REGLAMENTARIAS DE PUNTUACIÓN.

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

- **Cabeza:** Parte frontal y lateral.
- **Torso:** Parte frontal y lateral.
- **Piernas:** Los muslos pueden ser golpeados usando la tibia o la rodilla, por encima de la rodilla, y por debajo de la cadera.

Las zonas reglamentarias de golpeo de la técnica de low kick son:

Los laterales exteriores de las piernas.

Los laterales internos de las piernas.

Las partes frontales de las piernas, en low kick con desplazamiento.

La parte trasera de la pierna por encima de la rodilla, y por debajo del muslo.

Los barridos están permitidos desde la planta del pie, a la parte baja del tobillo, y desde la parte alta del tobillo, hasta la mitad del gemelo.

Los barridos se permiten en las dos piernas, tanto exterior como interior.



ÁREAS Y ACCIONES NO REGLAMENTARIAS.

Está prohibido:

- Ataques peligrosos o con excesivo contacto.
- Golpear en las partes superior y posterior de la cabeza y en la nuca.
- Golpear la parte superior de los hombros.
- Golpear la espalda, especialmente en los riñones y la columna vertebral.
- Golpear en el cuello: zona frontal, zona lateral y posterior.
- Golpear en la cadera.
- Golpear con el talón en cualquier parte del cuerpo.
- Golpear en la ingle.
- Agarrar al competidor con las manos (Clinch).
- Bajar la cabeza del rival.
- Dar la espalda al oponente, rehuir el combate o dejarse caer al suelo intencionadamente.
- Bloquear las técnicas de middle kick, o, high kick, con el tibial.
- En general, técnicas a ciegas y técnicas sin control.
- Ataques con el codo, canto de la mano, cabezazos, el pulgar o el hombro.
- Cualquier tipo de proyección del contrario.
- Atacar a un oponente que está cayendo al suelo o que está ya en el suelo.
- Ataques en el suelo:

Un competidor no puede atacar a su oponente si está en el suelo.

El Árbitro Central es el responsable de detener el combate inmediatamente, cuando uno de los competidores toca el suelo con cualquier parte del cuerpo, aparte de los pies.

- Golpear la cabeza o el cuerpo de un competidor derribado puede significar una penalización con puntos negativos o la descalificación (la decisión se toma por mayoría de los Jueces)
- Salir de la zona de combate (“exit”).
- Continuar compitiendo después de la orden “STOP” o “BREAK” o si se ha señalado el final del asalto.
- Tener vaselina, aceite en la cara o en el cuerpo.
- Escupir voluntariamente el bucal.
- Conducta antideportiva.
- Se deben de seguir las normas para las advertencias oficiales. Sin embargo, en el caso de conducta antideportiva grave, se puede penalizar con puntos negativos o incluso con la descalificación en la primera infracción, dependiendo de la gravedad de la misma.
- Comentar o discutir decisiones de los árbitros o jueces.
- Comentar o discutir sobre una puntuación dada o no dada.
- Atacar o tratar de ofender a un oficial, ya sea dentro o fuera del Tatami.
- Escupir, empujar, intentar, incluso, cualquiera de estas acciones será motivo de descalificación inmediata.
- En caso de que cualquiera de estas acciones sea realizado por un competidor ya penalizado o por sus entrenadores, las personas involucradas, serán expulsadas de la sala o lugar del evento, y el asunto será entregado a la Comisión de Disciplina de la FEKM.

Nota: Las infracciones de las normas y reglamentos pueden, dependiendo de la gravedad, llevar acarreado Advertencias, puntos negativos o, incluso, la descalificación.

TÉCNICAS REGLAMENTARIAS

- **Técnicas de mano:**

Todos los golpes de boxeo y spinning back fist.

- **Técnicas de pierna:**

Patada frontal, patada lateral, patada hacia atrás, patada circular, patada en giro, patada de gancho, patada ascendente oblicua, patada descendente, patada en giro y patadas en salto (sólo con la planta del pie), low kicks.

El low kick está permitido en esta modalidad, siempre y cuando se tenga control sobre esta técnica por parte del competidor, en el momento de ejecutarla.

Los low kicks sólo puntúan si se golpea con la tibia. Está permitido defender los low kicks con la tibia, así como que las técnicas de pierna circulares toquen con la tibia.

El low kick está permitido golpearlo solamente en los muslos de ambas piernas y en su parte trasera. Esto quiere decir, desde la parte alta del muslo, hasta la parte superior de la rodilla.

- Golpear la rodilla está completamente prohibido.

- **Técnicas de rodilla:**

Se podrá golpear con las técnicas de rodilla en el cuerpo, y en los muslos, tanto interior como exterior.

Quedará totalmente prohibido golpear la cabeza con la rodilla.

- **Barridos:**

El punto se marcará cuando el oponente toque el suelo con cualquier otra parte de su cuerpo que no sean los pies, o cuando se agarre al oponente para no caerse.

Si en la ejecución del barrido el atacante toca el suelo con cualquier otra parte de su cuerpo que no sean los pies, no se marcará el punto.

Los competidores están obligados a usar, por igual, técnicas de mano y de pierna.

Se advertirá verbalmente (y, en consecuencia, se advertirá oficialmente después) a todo aquel competidor que no use técnicas de pie equitativamente.

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

CRITERIO DE PUNTUACIÓN

Será puntuada toda técnica reglamentaria que consiga contactar en una zona puntuable.

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

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

El competidor debe estar mirando el punto de contacto cuando ejecuta la técnica. Todas las técnicas se deben ejecutar con una potencia WAKO.

Ninguna técnica que simplemente toque, empuje o roce al oponente debe ser puntuada.

Ninguna técnica que contacte antes o después con una zona no puntuable al oponente debe ser anotada.

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

Si un competidor, después de ejecutar una técnica reglamentaria, pierde el equilibrio y toca el suelo con alguna otra parte del cuerpo que no sean los pies, no recibirá puntuación.

Si por factores externos a él, un competidor pierde el equilibrio después de ejecutar una técnica reglamentaria (es empujado, tropieza con el árbitro) la puntuación si será anotada.

PUNTOS.

- **Técnica de puño.....**1 punto.
- **Técnicas de rodilla.....**1 punto.
- **Patada al cuerpo.....**1 punto.
- **Barrido.....**1 punto.
- **Low kick.....**1 punto.
- **Spinning back fist.....**1 punto.
- **Rodilla al cuerpo.....**1 punto.
- **Rodilla en salto al cuerpo.....**2 puntos.
- **Patada a la cabeza.....**2 puntos.
- **Patada al cuerpo en salto**2 puntos.
- **Patada en salto a la cabeza** 3 puntos.

EQUIPACIÓN

- Casco
- Protector bucal
- Coquilla
- Protector del busto. (Obligatorio desde la categoría Cadete mayor).
- Guantes de 10 Onzas
- Vendaje de mano (Obligatorio).
- Tibiales.
- Tobilleras. (opcionales)
- Rodilleras.
- Protección del pie (Botín)
- Coderas (Opcionales)
- Los competidores deben llevar camiseta de cuello redondo sin mangas y, pantalones cortos. (sin palabras de Muay Thai)

No está permitido el uso del Cinturón de grado.



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



FEKM

FORMAS MUSICALES

Reglamento

Formas Musicales y

Creativas

2026

- Reglas de Formas -general
- Definición de Formas.
- Competidores en Formas.
- Actuaciones de Formas.
- Categorías de eventos por equipo.
- Reglas por equipos.
- Uniformes.
- Estado de las armas.
- Presentación/ duración / tiempo.
- Tamaño del Tatami.
- Clasificación.
- Puntuación.
- Movimientos de baile.
- Disfraces y maquillaje.
- Efectos especiales.
- Jueces.
- Criterio para juzgar.
- Básicos.
- Balance.
- Grado de dificultad.
- Manipulación de las armas.
- Teatralidad.
- Minus Points.
- Minus 1 punto.
- Minus 0,5 puntos.
- Minus 0,3 puntos.
- Puntuación mínima. (score 7.0)
- Técnicas de descalificación.
- Reglas de Formas Musicales.
- Definición.
- Categorías.
- Ritmo.
- Música.
- Sincronización.
- Movimientos gimnásticos.
- Reglas de Formas Creativas.
- Definición.
- Categorías.
- Música.
- Movimientos gimnásticos.
- Técnicas no permitidas.
- Competidores pueden actuar.

DEFINICIONES DE FORMAS.

- Una forma musical es una especie de lucha imaginaria contra uno o más oponentes, en la que el intérprete utiliza técnicas provenientes de las Artes Marciales Orientales.

COMPETIDORES EN FORMAS.

- En la disciplina de formas en kickboxing, los kickboxers pueden competir en las siguientes categorías de edad:
 - Niños (CH) (7,8,9 años).
 - Cadetes más jóvenes (YC) (10, 11, 12 años).
 - Cadetes mayores (OC) (13, 14, 15 años).
 - Juniors (J) (16, 17, 18 años).
 - Senior (S) (19 a 40 años).

EJECUCIÓN DE FORMAS.

- Los competidores que compitan en ambas disciplinas (formas musicales y formas creativas) deberán realizar una forma creativa totalmente diferente a su forma musical, por lo que desarrollarán dos disciplinas separadas.

CATEGORÍAS DE EVENTOS POR EQUIPOS.

Hay un mínimo de dos (2) en un equipo para formas musicales / creativas, el máximo será tres (3). Los equipos pueden ser mixtos de niños / niñas (es decir, -1 niño 2 niñas, 2 niños1 niña, 2 niños 2 niñas, 1 niño 1 niña)

Los equipos pueden ser mixtos, pero SOLO PUEDEN COMPETIR DENTRO DE CATEGORIA DE EDAD, es decir, no puede haber junior con seniors, o cadetes con juniors, etc.

Esto significa que un país en el campeonato mundial y continental, o, un club en campeonatos y copas nacionales, no pueden formar un equipo de todos los grupos de edad de sus competidores.

Cada país en los campeonatos mundiales y continentales, o clubes en otros campeonatos y copas internacionales y nacionales tienen permitido 2 equipos en cada grupo de equipos.

Los competidores no pueden cambiar de un equipo a otro en la misma categoría, si se infringe esta regla, ambos equipos serán descalificados por descalificación técnica, (puntuación mínima de 7.0).

REGLAS DEL EQUIPO.

Los equipos pueden actuar con sincronización para obtener puntuaciones más altas en su forma.

Los equipos no necesitan estar sincronizados en los eventos de equipo, pero, podrían obtener puntuaciones más altas si lo están,

Los competidores solo recibirán puntuaciones en el contenido de su forma, esto significa buenas técnicas, buenas combinaciones de manos y piernas, realizadas con movimientos limpios y precisos.

Los equipos pueden elegir usar armas o mano abierta, o una mezcla de mano abierta y armas en su forma de equipo.

Los equipos pueden usar cualquier arma que deseen, incluida la mezcla, juntos, pero si un competidor deja caer su arma, se deducirá un punto completo 1.0 de cada juez de las puntuaciones del equipo,

Si hay una segunda caída del arma / s, se deducirá otro punto completo 1.0,

Si ese mismo equipo deja caer otra arma (3 veces), entonces el equipo será descalificado por descalificación técnica (puntos mínimos 7.0).

NO HAY LÍMITES para las formas del equipo.

Puede ser una mezcla de musical y creativo.

Los miembros del equipo pueden realizar tantas técnicas gimnásticas, trucos, o lanzamientos de armas como lo deseen,

Cada competidor será calificado por su desempeño dentro de la forma del equipo, es decir, si alguien deja caer su arma, o comete errores, ese competidor individual perderá puntos.

Si un competidor interrumpe su actuación y no continúa, el equipo será descalificado por descalificación técnica (puntuación mínima de 7.0).

Si continúa, se le descontarán las puntuaciones correspondientes por detenerse dentro del formulario.

UNIFORMES.

Los competidores que compiten en diferentes formas pueden usar cualquier tipo de kickboxing legalmente reconocido o un kimono tradicional uniforme.

El uniforme debe estar en un estado limpio y decente.

Los competidores deben usar un cinturón tradicional de artes marciales.

No se permitirán uniformes o fajas suaves.

NO SE PERMITIRÁN camisetas.

Los competidores pueden usar bandas para el sudor en brazos / muñecas.

Los competidores no pueden usar joyas o piercings de ningún tipo.

Si se ve a un competidor usando joyas, se les descontará 0.3.

ESTADO DE LAS ARMAS.

Cada competidor es responsable del estado perfecto / seguro de su (s) arma (s).

Los competidores no pueden cambiar su (s) arma (s) durante la competición.

Los competidores podrán usar armas magnéticas.

El jefe de árbitros puede solicitar inspeccionar el arma (s) del competidor si así lo desea.

No se pueden usar hojas vivas (armas afiladas) en la actuación de ningún competidor

No se permiten armas de "estilo suave".

PRESENTACIONES / DURACIÓN / TIEMPO

Hay límites de tiempo para todas las categorías de formas.

Hay un tiempo máximo de 3 minutos y un mínimo de 1 minuto (incluida la presentación), el competidor comienza su forma después de su presentación desde su primer movimiento después de su presentación, esto puede ser una técnica de truco, gimnasia o artes marciales.

Si es un competidor realiza cualquier técnica gimnástica o lanzamiento de armas en su presentación, estos se contarán como parte de su forma.

Los equipos no necesitan estar sincronizados en los eventos por equipos, PERO podrían obtener calificaciones más altas si lo están.

Los competidores solo serán calificados en el contenido dentro de su forma, esto significa buenas técnicas, buenas combinaciones de manos y patadas realizadas con movimientos limpios y precisos.

TAMAÑO DEL TATAMI.

El área para las presentaciones de formas será de 10 x 10 metros cuadrados.

No habrá mesas / sillas u objetos a 1 metro del tatami.

No se permitirá a nadie pararse detrás del panel de jueces.

No se permitirá a nadie permitido interferir con la tabla de puntuación.

Los competidores que se bajen del tatami durante su actuación serán descontados 0.5, SOLO si el tatami mide 10 x 10 metros.

Si el tatami mide menos de 10 x 10 metros, no se otorgarán deducciones por salir del área.

CLASIFICACIÓN.

Los competidores serán clasificados, es decir, 1º, 2º y 3º lugar sólo de los campeonatos mundiales o continentales anteriores.

Sin embargo, los campeones continentales no pueden ser cabezas de serie en los campeonatos mundiales.

Si alguno de los tres primeros no está presente en los campeonatos anteriores, perderá su clasificación.

La ubicación de los competidores que no sean cabezas de serie tendrá sus nombres / orden seleccionados por el siguiente método:

Los nombres de todos los competidores no cabezas de serie serán seleccionados al azar, y seleccionados. Esta será entonces el orden de la competición.

PUNTUACIÓN.

Después de la ejecución de una forma, 4/6 jueces y 1 árbitro principal calificarán la actuación de la siguiente manera.

Niños (CH), cadetes jóvenes (YC), cadetes mayores (OC), jóvenes (J), senior (S): desde 7.0 a 10.0 en todos los torneos oficiales, incluidos los campeonatos mundiales y continentales.

En los campeonatos mundiales habrá 6 jueces y 1 árbitro principal.

No más de dos (2) de los seis (6) jueces pueden ser de una federación continental.

Por ejemplo, un panel de jueces debe estar compuesto por:

- Juez No 1 -Debe ser de Europa.
- Juez No 2 -Debe ser de Panamericana.
- Juez No 3 -Debe ser de África.
- Juez No 4 -será el árbitro principal pueden ser de cualquier país.
- Juez No 5 -Debe ser de Oceanía.
- Juez No 6 -Debe ser de Asia.
- Juez No 7 -Puede ser de cualquier continente -
Europa/Panamericano/África/Oceanía/Asia.

Si cualquier juez de los otros continentes no está presente, entonces se utilizará el siguiente juez calificado disponible.

En los campeonatos continentales, cada uno de los 5/7 jueces será de un país diferente.

Al final de cada actuación, los jueces toman sus decisiones de acuerdo con los criterios establecidos,

El árbitro principal informará a los jueces cuántos puntos deducir, si hubo alguna técnica ilegal o violación de las reglas,

Después de que el competidor haya terminado su actuación, a las órdenes del árbitro principal, subirán sus marcadores, visibles para los competidores y la audiencia, y los mantendrán en el aire hasta que el locutor en la oficina haya contado todas las notas.

Se deducirán las notas más altas y más bajas. Las tres o cinco notas restantes harán la puntuación final.

En caso de empate para el primer, segundo o tercer lugar (se comparan todas las puntuaciones de 5/7 y se resaltan las puntuaciones más altas).

El competidor con las puntuaciones más destacadas si aún hay empate, ambos competidores competirán nuevamente.

MOVIMIENTOS DE BAILE.

No se aceptarán ni tolerarán movimientos de baile durante las actuaciones musicales y de formas creativas.

Los competidores que elijan incorporar movimientos de baile como "break", "jazz", "body popping" o incluso baile "clásico" recibirán la nota más baja de cada juez.

DISFRACES Y MAQUILLAJE.

No se aceptarán disfraces teatrales, incluyendo maquillaje, máscaras o cualquier tipo de uniforme que no esté reconocido como uniforme legal de Artes Marciales.

Las infracciones a la regla antes mencionada conducirán a la descalificación inmediata por descalificación técnica del competidor.

Los competidores no pueden cubrirse los ojos (con los ojos vendados) con bandas durante su actuación.

EFECTOS ESPECIALES.

No se tolerarán efectos especiales como láseres, humo, fuego, explosiones, agua, etc.

Las infracciones a la regla antes mencionada darán lugar a la descalificación inmediata por descalificación técnica de los competidores.

JUECES.

Los jueces se sentarán separados por lo menos a 1 metro de distancia entre sí.

No se permitirá hablar, solo para discutir con el árbitro principal.

Todos los jueces de formas creativas deben tener conocimiento y comprensión de formas creativas / formas de equipo / técnicas de artes marciales con mano abierta, armas, disparos de armas y movimientos de cuerpo de armas.

CRITERIOS PARA JUZGAR.

Cada juez deberá tener en cuenta, antes de dictar sentencia, los siguientes criterios:

CONCEPTOS BÁSICOS.

Posturas, puñetazos, patadas y bloqueos según la técnica básica de los estilos originales.

EQUILIBRIO.

Fuerza, concentración (perfecto equilibrio y movimientos realizados con energía).

GRADO DE DIFICULTAD.

Patadas, patadas con salto, patadas giratorias, trucos, combinaciones técnicas de mano / patadas, movimientos gimnásticos.

MANIPULACIÓN DE ARMAS.

Con respecto a las armas:

El competidor debe demostrar un perfecto control con bloqueos, golpes y dominio del arma que está utilizando haciendo un trabajo sobresaliente con su / s arma / s, este será el primer criterio a considerar en la categoría de armas.

Competidores que realicen trucos, movimientos gimnásticos dentro su desempeño, serán juzgados primero por la manipulación del arma, luego los trucos y movimientos de gimnasia.

Esta es una forma de armas (HSW) no una forma de mano abierta-estilo duro (HS) con arma (s). Comenzando la forma con armas en el suelo, los competidores pueden comenzar con sus armas en el suelo, pero, una vez que las han recogido, no pueden volver a ponerlas en el suelo.

Si el competidor coloca sus armas en el suelo, se contará como dejar caer el arma, y se deducirá un 1.0 completo.

Si se coloca en el suelo una segunda vez, entonces el competidor será descalificado por descalificación técnica.

Cuando se usan 2 armas en la forma: ambas armas deben ser traídas por el competidor durante la presentación.

Pueden ser del mismo tipo de armas o dos tipos diferentes de armas de estilo duro.

El competidor puede colocar un arma en el suelo (tatami) durante / después de la presentación, pero antes de que comience la forma, el competidor puede recoger la segunda arma en cualquier momento durante la forma, pero, una vez que la ha recogido, tiene que terminar la forma sosteniendo ambas armas en la mano.

Alternativamente, se permite cambiar de arma durante la forma siempre que se haya presentado: permitir colocar la primera arma en el suelo, y sin interrupciones ni paradas, levantar y continuar la forma con la segunda arma.

El competidor no puede volver a usar el arma original con la que comenzó, si la dejó en el suelo, para seguir con otra arma.

Lo siguiente no se considera "Arma al suelo":

Colocar un arma en el piso (tatami) durante / después de la presentación, pero antes de comenzar la forma.

Recoger una segunda arma durante la forma, siempre que haya sido presentada durante la presentación.

Dejar caer un arma se considera perder el control del arma durante la manipulación si cae al piso / arrojar un arma al suelo, o colocar un arma en el suelo de cualquier otra forma o situación distinta a la descrita anteriormente.

Si el arma o armas de un competidor se rompen o se deshacen, serán descalificados por descalificación técnica (puntuación mínima 7.0).

El competidor no puede seguir desempeñándose de forma con el arma rota.

Solo se permiten cinco (5) lanzamientos completos, es decir, lanzar el arma / s al aire.

Más de cinco (5) lanzamientos, el competidor será descalificado.

Las armas que se enrollan alrededor de otra arma, como Kama, Espadas, Bo, Sai, etc., no se contarán como lanzamientos si el arma queda atrapada en la mano del competidor, mientras aún está en contacto con la otra arma.

TEATRALIDAD.

La presencia y el juego de roles del competidor, y la presentación de la coreografía, el competidor puede tocar el suelo con su arma cuando realiza gimnasia y trucos, pero el arma (s) debe mantenerse en su (s) mano (s).

El competidor puede girar / rodar el arma / s alrededor de su cuerpo (cuello / brazos y manos). Estos no cuentan como liberación.

PUNTOS NEGATIVOS.

MENOS 1 PUNTO.

Se deducirá un punto completo de 1.0:

Si el competidor deja caer sus armas al suelo, se deducirán 1.0 de cada juez.

Si el competidor cambia su arma de nuevo al arma original con la que comenzó.

Si el competidor en FORMAS CREATIVAS realiza alguna técnica gimnástica, o cualquier movimiento no permitido, se le descontará 1.0 de cada juez.

MENOS 0,5 PUNTOS.

Se deducirán hasta 0,5:

Por cada técnica de gimnasia realizada en FORMAS MUSICALES sobre el número permitido de técnicas gimnásticas (más de 5 (cinco) movimientos gimnásticos).

Si el cinturón del competidor cae al suelo.

Si el competidor pierde el control del arma y toca el piso mientras aún está en las manos.

Si el competidor pierde el equilibrio, tropieza o cae de frente, espalda, rodillas, costado, trasero o toca el piso con las manos, o lucha por controlar su arma(s),

Si el competidor pierde la sincronización con la música.

Si el competidor realiza cualquier movimiento no permitido.

Los competidores que pisan fuera del tatami durante su actuación si el tatami es de 10 x 10 metros.

MENOS 0,3 PUNTOS.

Se deducirán hasta 0,3 puntos:

Si el competidor lleva joyas o piercings de cualquier tipo (es decir, aretes, anillos, piercings en el vientre, cadenas, pulseras).

PUNTUACIÓN MÍNIMA. (PUNTUACIÓN MÁS BAJA 7.0)

Si un competidor interrumpe / detiene su actuación antes del final, los jueces darán la puntuación mínima 7.0.

Durante todas las categorías de armas, las armas solo se pueden soltar cinco (5) veces de la mano de los competidores.

Si el competidor lanza sus armas más de cinco (5) veces, los jueces darán la puntuación mínima de 7.0.

DESCALIFICACIÓN TÉCNICA

Si el competidor deja caer su arma por segunda vez, será descalificado por descalificación técnica (puntuación mínima 7.0)

Si el arma / s del competidor se rompe o se deshace, será descalificado por descalificación técnica (puntuación mínima 7.0). Se escuchan malas palabras en la música, el intérprete será descalificado por descalificación técnica (puntuación mínima de 7.0)

Si un competidor usa accesorios, es decir: vendas, vestuario teatral, etc., será descalificado por descalificación técnica (puntuación mínima de 7.0).

REGLAS DE FORMAS MUSICALES

DEFINICIÓN.

Una forma musical es una especie de lucha imaginaria contra uno o más oponentes, en la que el intérprete utiliza técnicas provenientes de las artes marciales orientales, con música que acompaña la forma musical.

La elección de la música es personal.

CATEGORÍAS.

En las competiciones de Formas Musicales existen dos (2) categorías tanto para hombres como para mujeres.

Estilos Duros (HS): que son técnicas provenientes del Kickboxing, Karate Tradicional y Taekwondo.

Armas de Estilos Duros (HSW): Kama, Sai, Tonfa, Nunchaku, Bo y Katana,

Los competidores en formas musicales pueden ingresar en solo 2 divisiones en campeonatos mundiales y continentales, mano abierta y armas,

En campeonatos mundiales / continentales, 2 competidores pueden representar a su país en las mismas categorías / divisiones.

En todos los demás torneos no hay límite para la cantidad de competidores de cada país / club que pueden ingresar / competir.

Los competidores pueden elegir formas difíciles (HS), (es decir, mano abierta dura (HS) + armas duras (HSW)).

Los competidores también pueden ingresar a las formas creativas: mano abierta (CF) + armas (CFW) y también eventos de equipo.

Todos los competidores que deseen competir en los eventos de equipo, deben haber competido como en individual primero.

RITMO.

Todas las categorías de formas musicales deben interpretarse con música.
Las técnicas de artes marciales deben ir de acuerdo al ritmo de la música.

MÚSICA.

Todos los competidores deben tener 1 pista / archivo en sus CD / iPod / teléfonos inteligentes para estilo duro (HS) / Armas (HSW), los competidores deben tener su nombre, país, disciplina en sus CD.

Si la música de un competidor se detiene involuntariamente durante su forma, el competidor puede continuar sin música o puede reiniciar su actuación nuevamente.

NO habrá penalización o puntos negativos otorgados en estas circunstancias.

SINCRONIZACIÓN.

Sincronización perfecta es la relación entre movimiento del competidor y la música elegida.

MOVIMIENTOS GIMNÁSTICOS.

SÓLO se permiten cinco (5) movimientos gimnásticos en formas musicales.

La violación de esta regla dará lugar a una deducción de 0.5 puntos de cada juez por cada técnica gimnástica extra realizada.

Un movimiento gimnástico es un movimiento sin artes marciales, propósito artístico (no golpear).

Algunos movimientos gimnásticos se pueden modificar agregando una patada / patadas al movimiento.

En ese caso, no se considera un movimiento gimnástico.

Estas se clasifican como técnicas gimnásticas: rodar hacia adelante / rodar hacia atrás, pararse con las manos, todas las volteretas incluyendo dos (2) manos / una (1) mano, volteretas de codo, todos los giros incluyendo dos manos, una mano, redondeos de codos, resortes de mano / resortes de cabeza, volteretas hacia atrás con las manos tocando el suelo (incluso si las piernas están abiertas o no) skip ups, saltos mortales delanteros y traseros, metidos / rectos o recogidos, saltos mortales hacia atrás con (1) twist / doble (2) twist, volteretas frontales arábigas.

Hand down raize / websters / capoeira kicks se clasifican como trucos.

REGLAS DE FORMAS CREATIVAS

DEFINICIÓN.

Una forma creativa es una especie de lucha imaginaria contra uno o más oponentes, en la que el ejecutante utiliza técnicas provenientes de las Artes Marciales Orientales.

CATEGORÍAS.

En las competiciones de Formas Creativas hay 10 divisiones, • Hombres, Mujeres, Niños, Niñas, Equipos Mano Abierta Creativa (CF), Armas Creativas (CFW), Equipos de Formas Creativas (CFT),

Los competidores pueden ingresar a cualquiera de las divisiones de Mano Abierta, Armas y equipos.

MÚSICA.

Los competidores de Formas Creativas no pueden utilizar música de ningún tipo, TODAS LAS FORMAS se realizarán SIN MÚSICA.

MOVIMIENTOS GIMNÁSTICOS.

No se permiten técnicas de gimnasia, solo se permite 1 salto.

No se permiten técnicas INVERTIDAS.

No se permiten los siguientes movimientos:

Cualquier movimiento que implique giros de más de 360 grados mientras se está en el aire.

Cualquier movimiento que requiera el cuerpo, debe estar más invertido que paralelo al suelo, o son movimientos similares a los de la gimnasia / y / o ninguna disciplina de artes marciales.

TÉCNICAS NO PERMITIDAS.

Los competidores no pueden realizar ningún giro más allá de 360 grados mientras están en el aire o en paralelo al suelo.

Los competidores no pueden realizar ninguna técnica invertida.

LOS COMPETIDORES PUEDEN REALIZAR.

Patadas de mariposa, tiros de mariposa y patadas de ilusión, estos son los ÚNICOS TRUCOS de pierna que se pueden realizar en las categorías de formas creativas.

