

2022



FULL CONTACT PROFESIONAL

COMITÉ NACIONAL DE ARBITRAJE

FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE KICKBOXING Y MUAYTHAI

Reglamento Full Contact PRO 2022

- **Art.0. Definición.**
- **Art.1. Duración de los combates.**
- **Art.2. Categoría de edades para FEKM.**
- **Art.3. Área de competición.**
- **Art.3.1. Para los laterales del ring.**
- **Art.4. Equipamiento de seguridad.**
- **Art.5. Guantes de competición.**
- **Art.5.1. Vendajes.**
- **Art.6. Bucal protector.**
- **Art.7. Protector de ingles.**
- **Art.8. Protector de pecho.**
- **Art.9. Protección de pies.**
- **Art.10. Uniformes para competidores.**
- **Art.11. Equipación de los competidores.**
- **Art.12. Técnicas permitidas.**
- **Art.13. Particularidades del Full Contact.**
- **Art.14. Oficiales para competiciones FEKM PRO nacional.**
- **Art.14.1. Oficiales para eventos nacionales.**
- **Art.14.2. Supervisor Técnico arbitral.**
- **Art.14.3. Arbitro.**
- **Art.14.3.1. Autoridades del árbitro.**
- **Art.15. Vestimenta.**
- **Art.15.1. Procedimiento para la comprobación de uniforme.**
- **Art.16. Facultades de los jueces.**
- **Art.17. Facultades de los cronometradores.**
- **Art.18. Medico.**
- **Art.19. Speaker.**
- **Art.20. Entrenadores.**
- **Art.21. Puntuaciones.**
- **Art.21.1. Otorgamiento de puntos.**
- **Art.21.2. No otorgan puntos.**
- **Art.22. Decisiones.**
- **Art.22.1. Victoria vía puntos.**
- **Art.22.2. Victoria vía abandono.**
- **Art.22.3. Victoria vía parada.**
- **Art.22.4. Victoria por superioridad manifiesta.**
- **Art.22.5. Victoria por lesión.**
- **Art.22.6. Victoria vía descalificación.**
- **Art.22.7. Victoria por defecto (WO/Walk over).**
- **Art.22.8. No Contest.**
- **Art.22.9. Victoria por cuentas de protección.**
- **Art.22.9.1. Cuentas de protección.**
- **Art.22.10. Sobre la lona.**
- **Art.23. Cambios de decisión.**
- **Art.24. Faltas.**

- **Art.24.1. Actuación del árbitro para dar avisos.**
- **Art.24.2. Perdidas de puntos por faltas.**
- **Art.25. Técnicas prohibidas y comportamientos.**
- **Art.25.1. Faltas de los entrenadores.**
- **Art.26. Choque de manos.**
- **Art.27. Pesos.**
- **Art.28. Uso de drogas.**
- **Art.29. Control antidopaje.**
- **Apéndice A/Vendajes.**

Art.1. Duracion de los combates.

La duración de los combates en Full Contact en veladas normales, en las que no hay título en juego será de 5 asaltos de 2 minutos, con un minuto de descanso entre asaltos.

La duración de los combates será la siguiente:

Para mujeres:

- Combate profesional 5 asaltos por 2 minutos.
- Título nacional: 10 asaltos por 2 minutos.

Para hombres:

- Combate profesional 5 asaltos por 2 minutos.
- Título nacional: 10 asaltos por 2 minutos.

Art.2. Categoría de edades para FEKM PRO.

- **Categoría Sénior:** De 19 a 45 años de edad. Esto significa que comprende desde el día que cumple 19 años, hasta el día antes que el competidor cumpla 45 años, o la competidora 40 años.

Art.3. Área de competición.

- **Zona de competición:** Para competiciones, la medida mínima para el interior dentro de las cuerdas será de 4.90 metros y la máxima de 6.10 metros. La lona debe extenderse al menos 46 cm, para cubrir los laterales del ring, y cuerdas adicionales para que la lona esté sujeta y estirada.
- **Altura del ring:** Deberá tener una altura desde el suelo a su base de una medida mínima de 91 cm o más de 1.22 cm.
- **Plataforma y acolchado de esquina:** La plataforma debe estar bien construida y segura, nivelada y libre de obstáculos. La medida mínima de la plataforma será de 5.82 metros, y la medida máxima será de 7.80 metros. La plataforma será fijada por 4 postes en sus esquinas, que serán cubiertas, o, construidas de tal manera que no puedan dañar a ningún competidor.
Los acolchados de esquina deberán ser organizados de la siguiente manera: En la esquina izquierda más cercana al árbitro jefe será roja. La esquina izquierda más lejana al árbitro jefe blanca. La esquina derecha más alejada al árbitro jefe azul y la esquina derecha más cercana al árbitro jefe blanca.
- **Superficie del suelo del ring:** El suelo debe estar cubierto con felpa, goma, o , un material adecuado con la misma calidad de elasticidad con un grosor mínimo de 1.3 cm, y no máximo de 1.9 cm. La lona superior debe estar bien estirada y asegurada. Además, el material debe ser no resbaladizo.

- **Cuerdas:** Debe haber 4 cuerdas separadas en cada lado del ring, (3 cuerdas en cada lado, en caso de fuerza mayor). Deben tener un grosor de 4 cm, sin contar con los cubre cuerdas. Las alturas deberán ser desde la lona a la primera cuerda de 40.6 cm, la segunda de 71.1 cm, la tercera de 101.6 cm y la última de 132.1 cm. Las cuatro cuerdas deben estar unidas entre sí, en la misma medida por dos tiras de material lo más parecido a la lona del ring, con un ancho de 3 o 4 cm. La tensión de cada una de las tiras, debe ser la suficiente para soportar el impacto del cuerpo de los competidores. Sin embargo, de cualquier modo, el árbitro puede ajustar las tiras si fuese necesario.
- **Escaleras:** El ring debe estar provisto de tres escaleras para acceder al interior del ring. Dos, para que accedan los competidores a sus respectivas esquinas y una en una de las zonas neutrales para el árbitro y médico.
- **Bolsas sanitarias:** En las dos esquinas neutrales, fuera del ring, deberá haber una bolsa para desecho sanitario en caso de que el médico lo necesitare.

Art.3.1. Para los laterales del ring:

- Un gong o campana.
- Dos sillas para que los competidores puedan sentarse en los descansos.
- Dos cubos de basura, uno en la esquina azul y otro en la roja, para los desechos de agua y limpieza del bucal. Esto sirve para no manchar el ring con el agua.
- Dos botellas pequeñas de agua para beber. No se permite otro tipo de recipiente en el ring para el uso del competidor o el segundo.
- Mesas y sillas para los jueces.
- Uno (preferiblemente dos) cronómetros.
- Un botiquín de primeros auxilios.
- Un micrófono conectado a un sistema de megafonía.
- Dos pares de guantes de competición, uno de color azul y otro de color rojo.
- Una camilla.
- Papeles de puntuación de FEKM PRO.

Art.4. Equipamiento de seguridad.

- El Director nacional de arbitraje y/o el Supervisor Técnico de FEKM PRO deben aprobar todos los equipamientos de seguridad en casos de títulos nacionales o eventos internacionales FEKM PRO.
- En eventos nacionales, tanto guante de protección, vendajes, etc, de los competidores, deben ser aprobados por los miembros del grupo arbitral.
- Los equipamientos en títulos Nacionales, deben ser aprobados al menos un mes antes de que el título de lugar, y los competidores debidamente informados.
- Todos los uniformes y equipamientos de seguridad deben estar correctos, limpios y en buenas condiciones.

Art.5. Guantes de competición.

En toda competición y disciplina los guantes son obligatorios, sin excepción.

Los guantes, los cuales son usados para competiciones oficiales FEKM PRO, deben ser aprobados por el Director nacional de arbitraje y/o por el Supervisor Técnico FEKM PRO y comprobados por el árbitro.

Los guantes de 8 onzas serán usados por los pesos desde 52,700 kg hasta los 66,800 kg.

Los guantes de 10 onzas serán usados por los pesos desde 69,100 kg hasta los + 94,200 kg.

Los guantes deben tener su tamaño claramente visible. Los guantes estarán fabricados de una goma-espuma especial, sintética, compacta y de tacto suave que es recubierta por cuero sintético. Los guantes deben quedar bien en la mano del competidor y que el pulgar de cada mano este separado del resto de los dedos, pero que este unido al guante por medio de una tira de cuero, para que el competidor no se lesione el pulgar, ni a otro competidor.

Los guantes cubrirán por completo el puño del competidor y la goma –espuma cubrirá la parte frontal y superior del puño, los cantos de la mano y la parte superior y frontal del pulgar.

La parte interior del guante cubrirá la parte inferior de los dedos y la palma solamente con cuero, y cubrirá por lo menos 5 cm de la muñeca.

Los guantes serán atados mediante cuerda o lazo a la muñeca del competidor y después tapado con esparadrapo. Solo el esparadrapo es permitido, cualquier otro material plástico adhesivo no estará permitido.

El atado de los guantes por medio de hebillas o lazos de otro tipo a los descritos, no serán válidos.

Art.5.1. Vendaje.

El vendaje es para vendar el puño y evitar lesiones. El uso de vendas es obligatorio.

Para más información ver apartado **Apéndice A.**

Art.6. Bucal protector.

El bucal protector debe estar fabricado de una goma plástica suave y moldeable. Este podrá cubrir la parte superior de los dientes, o, un bucal doble que cubra la parte superior e inferior.

El bucal tiene que estar siempre dentro de la boca del competidor, en caso de no hacerlo puede ser advertido por el árbitro central.

El bucal debe dejar respirar al competidor y debe quedar ajustado a la dentadura específica del competidor.

Se puede usar un bucal especial para los competidores que tienen aparato dental, pero con especificación y certificado de un médico.

El bucal puede ser de cualquier color, incluido de color rojo.

El bucal protector es de uso obligatorio.

Art7. Protector de inglés. (Coquilla).

La coquilla es obligatoria tanto para hombres como mujeres.

La coquilla estará fabricada de un material plástico duro y cubrirá por completo las partes genitales del competidor, para que no sufran lesión alguna.

La coquilla tendrá forma de copa para cubrir las partes genitales o podrá cubrir el abdomen por completo.

El competidor está obligado a su uso y la vestirá debajo de sus pantalones.

Art.8. Protector de pecho.

El protector de pecho es obligatorio para todas las competidoras.

Estará fabricado de plástico duro, y cubierto por una tela. Podrá estar formado por una pieza que cubra todo el pecho, o dos piezas que estén metidas en el sujetador.

Art.9. Protección de pies (botines).

La protección estará hecha de goma espuma especial sintética, material suave y compacto cual estará cubierto por cuero natural o sintético. El botín cubrirá la parte alta del pie, laterales, maléolo medio y el talón, todo en una pieza. La planta del pie quedara libre. Los botines deben por completo cubrir por completo el pie del competidor.

La parte frontal baja del botín tendrá sujeción por tiras elásticas que sujetarán el dedo gordo y segundo del pie.

El botín se agarrará al pie por medio de una cinta elástica con velcro, en la parte trasera del mismo.

El botín es obligatorio en todo combate de Full Contact.

Art.10. Uniformes para competidores.

Para las competidoras de Full Contact vestirán tops para la parte superior de sus cuerpos.

Se vestirán pantalones largos para Full Contact, tanto para hombres como mujeres. Estos medirán desde la cintura al tobillo y tendrán una cintura elástica de 10 cm como mínimo y de distinto color que el pantalón.

Para eventos nacionales será posible cualquier tipo de pantalón que este dentro de las normas, indistintamente de que porte letras o símbolos tailandeses.

Los logos y sponsor deben ir en el pantalón de la siguiente manera:

- Top: en la parte frontal o trasera.
- Pantalones largos: Parte frontal o trasera.

Si el promotor o sponsor no desea que el competidor lleve otras marcas que no sean las suyas, el promotor o sponsor deben proveer de material al competidor o equipo de competidores.

Art.11. Equipación de los competidores.

Los competidores llevarán la siguiente vestimenta:



Para competidoras también deberán llevar:



- Bucal. (De cualquier color)
- Coquilla.
- Sin camiseta.
- Competidoras con top.
- Con posibilidad de vestir tobilleras o vendajes en los pies.
- Guantes de 8 o 10 onzas según el peso de los competidores. (Art.5)
- Pantalón largo.
- Sin aceite en cara o cuerpo, pero con posibilidad de un poco de vaselina en la cara del competidor.
- Para mujeres también será obligatorio el uso de protector de pecho.
- Para vendaje ver **Apéndice A**.

Art.12. Técnicas permitidas.

Las técnicas de mano validas serán:

- Todos los golpes de boxeo.

Las técnicas de pierna validas serán:

- Patada frontal.
- Patada circular con posibilidad de golpear con tibia.
- Patada laterales.
- Patada de gancho. (se permite golpear con el talón).
- Patada creciente.
- Patada de hacha. (se permite golpear con el talón).
- Patada en salto.
- Patada de giro. (permite golpear con el talón).
- Barrido al ras de suelo, no superior al tobillo.

Art.13.Particularidad del Full Contact.

En la modalidad de Full-Contact está permitido el golpeo con tibia. Para la práctica del Full-Contact se precisa de dos Kickcounter, que serán los encargados de contabilizar las patadas lanzadas por cada competidor. El total de patadas lanzadas en cada asalto debe ser de 6 mínimo.

Cada luchador está obligado a ejecutar un mínimo de 6 patadas por asalto. Debe mostrar con claridad su intención de golpear a su oponente por medio de patadas.

Tras el primer asalto, el Kickcounter reportará al árbitro central, quien informará al competidor sobre si le falta ejecutar alguna patada. El competidor tendrá la oportunidad de recuperar las patadas que le faltan durante el siguiente asalto.

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

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

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

Así, será la actuación normal, teniendo en cuenta que los combates de Full Contact son a 5 asaltos, siempre se puede recuperar las patadas de asalto a asalto, menos en el último asalto, que deberá lanzar las 6 patadas, o el número que necesitará dar en ese asalto.

En caso de Título de España FEKM PRO, será la misma actuación, pero a 10 asaltos.

Por la violación de esta regla, el árbitro central puede imponer al competidor un máximo de dos puntos de penalización. Las penalizaciones por el número de patadas se mantendrán como un asunto separado de los avisos por otras faltas, pero si un luchador incurre en un tercer punto de penalización será automáticamente descalificado.

Art.14. Oficiales para competiciones FEKM PRO Nacional e Internacional:

FEKM PRO jueces/árbitros límite de edad máxima, 60 años.

Todos los jueces/árbitros FEKM PRO, deben realizar los seminarios FEKM PRO nacional antes de officiar cualquier Campeonato Nacional e Internacional FEKM PRO, Gala o velada. La licencia para participar en eventos FEKM PRO concedido por el Director nacional de arbitraje a través de un contrato relevante, debe ser ejecutado con cada representante FEKM PRO y ser renovado cada año.

Los jueces FEKM PRO NO deben usar clickers para puntuar en las competiciones.

Durante los eventos FEKM PRO o Galas, cada combate debe ser supervisado por Arbitro FEKM PRO reconocido, quien oficiara en el ring, pero que no se dedicara a puntuar las hojas de puntuación.

Tres jueces FEKM PRO, quienes estarán lejos de los espectadores, puntuarán cada combate. Cada uno de los tres jueces debe sentarse en cada uno de los lados del ring.

En combates por títulos nacionales, para asegurar la neutralidad, el Director nacional de arbitraje, la Dirección de arbitraje FEKM deberán actuar de acuerdo con las siguientes reglas:

- Los oficiales de arbitraje serán elegidos por el Director nacional de arbitraje FEKM.
- Los oficiales de arbitraje, deberán tener una gran experiencia y neutralidad.

Las personas encargadas de arbitrar o puntuar un combate o serie de combates, no podrán actuar como manager, entrenador, segundo de un competidor o un grupo de competidores que tomen parte en esa competición.

Los jueces y árbitros centrales deberán vestir con pantalón negro, camiseró oficial FEKM PRO, y deportivas negras.

Art.14.1. Oficiales para eventos nacionales o internacionales:

Para veladas o eventos nacionales o internacionales, tanto los árbitros como jueces que participen en estos eventos deberán tener la titulación en vigor de árbitro/juez FEKM PRO, así como el seguro correspondiente en vigor de ese año y titulación concedida por la Dirección de arbitraje de FEKM.

La vestimenta de los árbitros/jueces, será polo FEKM PRO, pantalón negro, cinturón negro y deportivos negros.

En todos los eventos nacionales e internacionales, el equipo arbitral constara por:

- Un Supervisor Técnico.
- Un árbitro.
- Tres jueces.
- Un cronometrador.

El papel de Supervisor Técnico será realizado por una persona autorizada por la Dirección nacional de arbitraje de la Federación Española de Kickboxing y MuayThai, siendo la Dirección de arbitraje la coordinadora de dicho nombramiento.

Para lo demás, lo referido en el Art.12.

Art.14.2. Supervisor Técnico arbitral.

Es el responsable de verificar y asegurar que cada evento FEKM PRO, es organizado completamente bajo las reglas de FEKM PRO.

El Supervisor Técnico de FEKM PRO debe:

- Apuntar los jueces y árbitros en cada combate.
- Comprobar y verificar que los estándares de arbitraje y puntuación son los correctos.
- Verificar que la actuación de los árbitros y jueces es correcta y avisar al Director nacional de arbitraje de FEKM de cualquier irregularidad que tenga lugar.
- Solventar cualquier problema e informar al Director nacional de arbitraje del resultado.
- Verificar en caso de que se utilice tarjetas de puntuación, que la puntuación es correcta, que los nombres de los peleadores son correctos y el ganador es anunciado correctamente.

- Anunciar el resultado al Speaker.
- Tomar una decisión en caso de que el árbitro o un juez estén indispuestos.
- Informar al Director nacional de arbitraje, si un competidor viola las reglas establecidas por FEKM PRO.

Para más información, véase lo referido en el Reglamento del Comité de Arbitraje

Art.14.3. Árbitro.

Los árbitros son los encargados de hacer respetar las reglas de FEKM PRO. Siempre será el último en abandonar el ring.

Responsabilidades de los árbitros:

- En eventos FEKM PRO Nacionales o Internacionales, galas o veladas, cada combate será controlado por un árbitro oficial de FEKM PRO, con licencia en vigor y titulación concedida por la Dirección nacional de arbitraje FEKM.
- El cuidado de cada competidor será la primera preocupación del árbitro.
- Deberá verificar que las reglas de FEKM PRO son estrictamente cumplidas.
- Controlar el combate en todos sus estamentos.
- Detener un combate en el que un competidor sea muy superior a otro.
- Usar los comandos de voz stop, fight y break para el desarrollo del combate.
- Indicar a cada competidor con gestos y señales, cuando viole las reglas de FEKM.
- En caso de que uno o ambos de los competidores sean sordos, el árbitro podrá tocar con la mano el hombro o el brazo para las señales de stop y break.
- El árbitro levantará la mano del vencedor, solamente después de que sea anunciado.
- Cuando el árbitro descalifique a un competidor o detenga el combate, le dará la información pertinente de lo sucedido al Supervisor Técnico Arbitral de cuál es el competidor descalificado o de la detención del combate. El Supervisor Técnico a su vez dará cuenta al Speaker, para que anuncie correctamente la decisión al público.
- El árbitro dará todos los comandos en Ingles.
- El árbitro será el responsable de que las Reglas FEKM PRO se respetan y llevara un control escrito de las puntuaciones, advertencias y penalizaciones.
- Al finalizar el combate, reunirá y comprobará las cartulinas de puntuación de los tres jueces, después se las entregará al Supervisor Técnico Arbitral.
- Cuando el competidor vencedor es anunciado, el árbitro levantará la mano de este.

Art.14.3.1. Autoridades del árbitro.

- Detener el combate si fuese necesario por alguna anomalía.
- Detener el combate en cualquier momento si uno de los competidores recibe un golpe no legal, o tiene una herida que no dejase continuar al competidor.
- Detener el combate si uno de los competidores o los dos, no respetan las reglas de FEKM PRO, y la autoridad para descalificarlos.
- Advertir o amonestar a un competidor que no respeta las reglas de FEKM PRO.
- Descalificar a un competidor que no respeta la autoridad del árbitro, o tiene un comportamiento ofensivo o agresivo con el árbitro o jueces.
- Descalificar a un entrenador o segundo que no respete las reglas FEKM PRO.
- Descalificar a un competidor con o sin advertencia previa.
- Si al realizar la cuenta de protección a un competidor, el oponente no se retire a la esquina neutral, el árbitro podrá detener la cuenta de protección.
- Comprobar que los jueces están ubicados en sus correspondientes sitios y atentos al inicio del combate.
- Detener un combate si opina que los competidores se están comportando de forma antideportiva. En tal caso, puede descalificar a cualquiera de los competidores.
- Advertir a un competidor, detener o parar el combate para descontar un punto por una infracción de las reglas.
- En caso de KO, suspender la cuenta si un competidor deliberadamente se niega a retirarse a una esquina neutral, o rehúye hacerlo así.
- Si un competidor viola las reglas, pero no necesariamente merece una amonestación o su descalificación, el árbitro debe detener el combate, mediante el comando STOP, y dar un aviso verbal al competidor culpable de la falta.
- El aviso debe darse claramente, de modo que el competidor entienda la razón y la causa de la penalización.
- El árbitro debe advertir mediante señales manuales y de voz la falta cometida.
- Un árbitro puede dar un preaviso a un competidor por infringir una regla, pero sin necesidad de para el combate cuando la infracción sea de carácter leve.
- El árbitro puede descalificar a un competidor con o sin previo aviso, si este cometiese una falta desproporcionada.
- El árbitro puede decidir y tomar una decisión en una circunstancia en el contexto, la cual no este reflejada en una regla.

Art.15. Vestimenta arbitral.

Para Eventos FEKM PRO Nacional o Internacional, el árbitro central, los jueces y cronometrador vestirán pantalón negro, cinturón negro, deportivas negras, y camisero negro.



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

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

Los entrenadores/segundos entrenadores vestirán sudaderas o camisetas con mangas, pantalón largo y se colocarán en sus esquinas. No se les permitirá asistir a sus competidores con ropa no deportiva, ni cubrir su cabeza con gorra, visera, pañuelo, etc.

Art.15.1. Procedimiento para la comprobación de uniforme y equipamiento.

- La equipación completa del competidor debe ser comprobada por el árbitro central.
- Los competidores deben estar adecuadamente acondicionados para participar en su disciplina elegida. Los competidores no deben tener heridas o enfermedades que puedan dañar a si mismo u otros competidores. La cara de los competidores debe estar naturalmente seca y una cantidad razonable de vaselina podrá ser dada.
- No se permite competir sangrando de cualquier parte del cuerpo, ni llevar puesta alguna tiritita o tampones en las fosas nasales. Tampoco están permitidos cortes o arañazos, en cualquier caso, el árbitro central consultara con el médico.
- El árbitro central podrá pedir al entrenador que limpie o seque el cuerpo de su competidor.
- No está permitido para el competidor vestir ningún tipo de joyas, pendientes, relojes, etc. Ninguna zona del cuerpo podrá tener un piercing.
- No está permitido el uso de horquillas metálicas, plásticas o material duro para sujetarse el pelo. Solo se permite una cinta de pelo elástico o de algodón para este propósito.
- Es obligatorio poner cinta adhesiva de base de algodón, para cubrir los lazos del guante. Antes de comenzar la pelea, el árbitro central deberá estar completamente seguro de que los competidores están correctamente uniformados y con sus protecciones en perfecto uso. Además, que estén bajo las reglas de FEKM PRO.

Control médico.

Un árbitro que vaya a oficiar un evento internacional bajo reglas FEKM PRO, tendrá que realizarse un examen médico de actitud física, para realizar su labor en el ring. La visión del árbitro tendrá que estar en torno a 20/80 o mejor. El árbitro no podrá vestir gafas, pero si podrá llevar lentillas de contacto.

Art.16. Facultades de los jueces.

Los jueces serán los encargados de puntuar los golpes que son válidos por cada competidor. Estos se situarán en los laterales del ring.

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

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

En caso de que un competidor reciba una cuenta de protección, el juez le otorgará un punto negativo en el asalto que se haya producido.

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

- El competidor que más cuentas de protección haya conseguido.
- El mejor en el último asalto.
- Efectividad de los ataques.
- Efectividad de la defensa.
- Equilibrio de la técnica.
- Mayor resistencia y capacidad de recuperación.

Durante el combate, no hablará ni a los competidores, ni a otros jueces, ni a persona alguna, con la excepción del árbitro central. Puede, si fuera necesario, al final de un asalto, notificar al árbitro cualquier incidente que este haya pasado por alto, como el mal comportamiento de un entrenador, cuerdas del ring sueltas, o cualquier circunstancia que crea que debe hacer referencia de ello.

Los jueces no utilizarán clickers para la puntuación de combates de FEKM PRO.

El juez podrá anotar los golpes certeros de cada competidor, en la parte trasera de la hoja de puntuación. Según los golpes que le de cada asalto por separado, otorgará a cada competidor una puntuación por asalto, en la parte frontal de la hoja de puntuación que será:

- Si los golpes certeros son los mismos 10-10.
- Si un competidor (A), tiene más golpes certeros que otro competidor (B), (A) 10 - 9 (B). En caso inverso (A) 9 – 10 (B).
- En caso de superioridad manifiesta se podrá otorgar un 10-8, o, viceversa.
- En caso de que haya cuentas de protección también se puede llegar a puntuar 10-7, o, viceversa.

No abandonará su sitio hasta que se haya anunciado su decisión. Por posibles reclamaciones por parte de un entrenador.

En cada asalto comprobará mediante acción visual que el competidor no tiene ninguna herida, o que no se le administra ningún tipo de sustancia prohibida.

Al finalizar el combate rellenará la tarjeta de puntuación, con su nombre y firma, y se la entregará al árbitro central.

Art.17. Facultades de los cronometradores.

La función de un cronometrador consiste en controlar el número y duración de los asaltos, así como de los tiempos de descanso.

Se sentará en la mesa principal.

Diez segundos antes del comienzo de cada asalto, despejará el ring, diciendo "Segundos fuera".

Golpeará el gong o campana al inicio y final de cada asalto.

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

Parará el combate temporalmente, a petición del árbitro.

Controlará el tiempo o el tiempo extra con un reloj o un cronometro

Nota especial:

Todos los árbitros, jueces y personal oficial presentes en una competición, estén o no trabajando en él, se abstendrán de apoyar a cualquier equipo o nación. Así como de cualquier otra actuación que signifique mostrar preferencia o favoritismo. (Chillar, animar o jalearse).

Art.18. Médico.

El médico es el encargado de velar por la integridad física de los competidores.

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

El árbitro no podrá comenzar un combate o una competición, sin que el médico este presente.

En caso de tener que curar alguna herida o comprobar alguna lesión de un competidor tendrá dos minutos para curarlo. Al finalizar este tiempo deberá decidir si el competidor puede continuar o no, y comunicárselo al árbitro central.

El médico no puede en ningún caso parar o detener un combate. Es el árbitro central el que aconsejado por el médico el que finaliza un combate por lesión de un competidor.

Art.19. Speaker. (Presentador).

Para todos los eventos FEKM PRO, el presentador deberá tener las siguientes características:

- Deberá saber diversos idiomas, siendo el inglés obligatorio.
- Un excelente conocimiento de las reglas FEKM PRO.
- Se sentará en la mesa principal, al lado del Jefe de árbitros.
- Anunciará el número del asalto, antes de que este comience.
- Comunicara al público, lo que le señale el Jefe de árbitros.
- 10 segundos antes de que acabe el descanso, anunciara "segundos fuera".
- Anunciará al público el nombre de los competidores, peso y esquina, antes de que el competidor este en el ring, y otra vez cuando llegue al ring.

Art.20. Entrenadores.

Además de lo referido en el Art.14 Vestimenta, un entrenador y un segundo pueden asistir a cada competidor.

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

Un entrenador o segundo entrenador puede parar el combate a petición de su competidor, o si el competidor atraviesa grandes dificultades por inferioridad manifiesta, lanzando la toalla al centro del ring, salvo si el árbitro principal estuviera haciendo una cuenta de protección.

Art.21. Puntuaciones.

Los puntos son todas aquellas técnicas legales que impacten con claridad en áreas autorizadas con la debida velocidad, enfoque, equilibrio, fuerza e intención. Siendo este el caso el juez otorgara un punto por cada técnica legal que impacte en lo referido anteriormente.

Art.21.1. Otorgan puntos.

- Las técnicas de manos serán contabilizadas con un punto.
- Las técnicas de piernas se contabilizarán con un punto.
- Todas las cuentas de protección a un competidor se contabilizarán con un punto.

Art.21.2. No otorgan puntos.

- Las técnicas golpeadas en zonas no legales no puntúan.
- Las técnicas que sean bloqueadas por un competidor no puntuaran.
- Las técnicas que no impacten directamente en una zona legal, no puntúan.

Art.22. Decisiones.

Los combates podrán acabar de las siguientes formas:

DECISION						
Ganador:						
Ganador por:						
P	KO/KD	DISQ	RSC	RSCH	W.O.	AB
P	Puntos		RSC	Referee stop contest		
KO	Knock out		RSCH	Hard blows to the head		
KD	Knock down		W.O.	Walk over		
DISQ	Descalificación		AB	Abandono		

Sección tarjeta de puntuación.

Art.22.1. Victoria vía puntos.

En la finalización de un combate el competidor que haya obtenido mayor puntuación por la mayoría de los jueces, será declarado el vencedor. Si ambos peleadores están simultáneamente lesionados o en estado de KO y no se puede continuar la pelea, los jueces marcaran los puntos obtenidos hasta ese momento, y el competidor que tenga más puntos será declarado vencedor.

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

Art.22.2. Victoria vía abandono.

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

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

Art.22.3. Victoria vía parada del combate por parte del árbitro central.

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

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

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

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

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

Art.22.4. Victoria por superioridad manifiesta o (RSC/TKO).

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

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

Art.22.5. Victoria por lesión.

En el caso de que un competidor, que rehúsa el combate por una supuesta lesión, que el propio competidor se haya producido al realizar una técnica, el árbitro central detendrá el combate, y comenzará una cuenta de protección al competidor con la supuesta lesión.

Realizará la cuenta de protección hasta 8, y seguidamente llamará al médico, para que supervise la lesión, y determinar si el competidor puede o no continuar el combate.

Si pudiera seguir, se seguirá el combate con normalidad.

Si no pudiera continuar, se dará el combate por finalizado, y la tarjeta de puntuación se marcará la casilla "AB", abandono, dando ganador al competidor no lesionado.

En caso de una lesión, por un golpe legal al oponente, ya sea rotura del tabique nasal, corte por un golpe, será declarado vencedor del combate, el competidor no lesionado.

En caso de una lesión, por un golpe ilegal involuntario, o un golpe ilegal fortuito en el lance del combate al oponente, pueden suceder dos cosas:

1. Si la lesión se produce en el 1 o 2 asalto, se dará la calificación de combate nulo.
2. Si la lesión se produce a partir del 3 asalto, indistintamente del tiempo transcurrido en este, se irá a las cartulinas, viendo el resultado que tiene cada juez hasta ese momento.

Solo se admitirán los resultados de los asaltos finalizados hasta ese momento.

En caso de una lesión, por un golpe ilegal, voluntario, esto quiere decir, que el competidor lo realiza conscientemente, pueden ocurrir dos cosas:

1. En caso de que el competidor lesionado pudiera seguir, se le amonestará al competidor que ha realizado el golpe ilegal voluntario, con un punto menos, por parte de los 3 jueces.
2. En caso de que el competidor lesionado no pudiera seguir, se descalificará al competidor que ha realizado el golpe ilegal voluntario, y se dará la victoria del combate al competidor lesionado.

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

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

Art.22.6. Victoria vía descalificación.

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

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

Art.22.7. Victoria por defecto. (WO/ Walk over).

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

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

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

Art.22.8. Victoria por cuentas de protección.

La regla de las 3 cuentas de protección es válida. Ello significa que el combate se detendrá si un competidor ha recibido 3 cuentas de protección en un mismo asalto o en el total del combate. El árbitro en la última cuenta de protección realiza la cuenta hasta el final (10), aunque el competidor se haya levantado.

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

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

Cabe recordar, que un competidor que lanza el bucal voluntariamente al suelo, para detener el combate, el árbitro central deberá realizar una cuenta de protección en ese momento, ya que es una manera de evitar el combate.

Si el competidor lanzara por segunda vez el protector bucal de forma intencionada, se le realizará otra cuenta de protección, las cuales se contarán como si fuera una cuenta de protección por un KO.

Por el contrario, si fuera la segunda o tercera, se le penalizara con resta de puntos. Y si

fuese la cuarta, sería descalificado.

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

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

Para salvaguardar la salud de los competidores, respecto a los golpes en la cabeza, se respetarán las siguientes medidas, que son por consecuencia del artículo 22.3, art.22.4 y art.22.8:

A. Golpe/es en la cabeza.

Cuando un árbitro pare un combate por fuertes golpes en la cabeza, el árbitro indicará a los jueces, que anoten en el apartado de observaciones, que fue detenido el combate como consecuencia de haber recibidos fuertes golpes en la cabeza. Cuando un competidor pierda por KO o KOT por los hechos antes reseñados, no se permitirá a dicho competidor participar en competiciones o entrenamientos de sparring en un centro de deporte durante al menos 31 días a contar a partir del combate en que fue noqueado.

B. Dos fueros de combate (Knock Outs) o (Knock Outs Técnico) KOT.

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

C. Tres fueros de combate (Knock Outs) o (Knock Outs Técnico) KOT.

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

Cada fuera de combate (Knock Out) sufrido a consecuencia de uno, o varios golpes en la cabeza, así como cada KOT, deben ser registrados por el Delegado de Velada en la licencia de competición del competidor.

Las medidas de protección anteriores también serán de aplicación en el caso de que el competidor sea noqueado durante un entrenamiento. El preparador será el responsable de informar a la Federación correspondiente que deberá aplicar esta normativa.

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

Todo competidor que reciba un golpe en la cabeza sin pérdida de consciencia, y sea declarado perdedor por Knock Out o KOT, no se le permitirá participar en entrenamientos o competiciones de deportes de contacto, durante un periodo de al menos 31 días.

Si un competidor permanece inconsciente durante menos de un minuto, no se le permitirá participar en entrenamientos o competiciones de deportes de contacto, durante un periodo de 90 días.

Si un competidor permanece inconsciente durante más de un minuto, no se le permitirá participar en entrenamientos o competiciones de deportes de contacto, durante un periodo de al menos seis meses.

La Federación Española de Kickboxing está facultada para impedir competir a aquellos competidores que resulten heridos, en el transcurso de una competición internacional. A nivel nacional el medico de ring tiene idénticas facultades.

Los competidores que se hayan recuperado tras una lesión deberán contar con la autorización escrita de su médico antes de volver a competir. Deberán obtener una certificación médica tras periodos de observación. Antes de volver a competir tras alguno de los periodos de descanso que se detallan en el anterior apartado en sus secciones a, b, y c, se deberá aportar el correspondiente certificado médico de aptitud para la práctica de deportes de contacto.

Art.22.8.1. Cuenta de protección.

En caso de que se produzca un KO, el árbitro debe empezar inmediatamente a contar los segundos.

Cuando un competidor esta sobre la lona (Art.22.8.1.1), su oponente se dirigirá inmediatamente a una esquina neutral, que el árbitro le indicará.

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

Cuando un competidor esté sobre la lona, el árbitro contará del 1 al 10 con un intervalo de un segundo entre cada número, indicando cada segundo con sus dedos, de modo que el competidor caído sepa cuántos segundos han sido contados. Debe mediar un segundo entre el momento en que el competidor cae al suelo y el comienzo de la cuenta.

Cuando un competidor este en la lona a causa de un golpe, la lucha no continuará antes de que el árbitro haya contado hasta 8, incluso aunque el competidor esté listo para continuar la pelea antes de que el árbitro acabe de contar. Si el competidor no levanta las manos, el árbitro seguirá contando hasta 10. El asalto acabará y se declarará fuera de combate. (KO).

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

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

Si ambos competidores caen al suelo al mismo tiempo, la cuenta continuará mientras alguno de ellos permanezca en el suelo. Si los dos permanecen en el suelo tras la cuenta de 10, el combate se parará y se tomará una decisión, considerando los puntos de cada competidor antes del fuera de combate.

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

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

Si un competidor lanzara el bucal protector, para detener deliberadamente el combate, se le realizará una cuenta de protección. Para una segunda vez, seguir la actuación señalada en el art.22.8.

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

Art.22.8.1.1. Sobre la lona.

Se considera que un competidor está sobre la lona si:

- Está tocando el suelo con una parte de su cuerpo que no sean sus pies tras recibir un golpe o una serie de ellos.
- Si se queda colgado de las cuerdas sin posibilidad tras recibir un golpe o una serie de ellos.
- Tras un golpe violento no llega a caer al suelo ni contra las cuerdas, pero se halla en un estado de semiinconsciencia y, según la opinión del árbitro, no es capaz de continuar el combate.

Art.22.9. Combate nulo.

En el caso de que un competidor, que rehúsa el combate por una supuesta lesión, que el propio competidor se haya producido al realizar una técnica, el árbitro central detendrá el combate, y comenzará una cuenta de protección al competidor con la supuesta lesión.

Realizará la cuenta de protección hasta 8, y seguidamente llamará al médico, para que supervise la lesión, y determinar si el competidor puede o no continuar el combate.

Si pudiera seguir, se seguirá el combate con normalidad.

Si no pudiera continuar, se dará el combate por finalizado, y la tarjeta de puntuación se marcará la casilla "AB", abandono, dando ganador al competidor no lesionado.

En caso de una lesión, por un golpe legal al oponente, ya sea rotura del tabique nasal, corte por un golpe, será declarado vencedor del combate, el competidor no lesionado.

En caso de una lesión, por un golpe ilegal involuntario. o un golpe ilegal fortuito en el lance del combate al oponente, pueden suceder dos cosas:

3. Si la lesión se produce en el 1 o 2 asalto, se dará la calificación de "NO CONTEST".
4. Si la lesión se produce a partir del 3 asalto, indistintamente del tiempo transcurrido en este, se irá a las cartulinas, viendo el resultado que tiene cada juez hasta ese momento.

Solo se admitirán los resultados de los asaltos finalizados hasta ese momento.

En caso de una lesión, por un golpe ilegal, voluntario, esto quiere decir, que el competidor lo realiza conscientemente, pueden ocurrir dos cosas:

3. En caso de que el competidor lesionado pudiera seguir, se le amonestará al competidor que ha realizado el golpe ilegal voluntario, con un punto menos, por parte de los 3 jueces.

4. En caso de que el competidor lesionado no pudiera seguir, se descalificará al competidor que ha realizado el golpe ilegal voluntario, y se dará la victoria del combate al competidor lesionado.

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

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

- **Títulos de España FEKM PRO oficiales.**

En títulos de España FEKM PRO oficiales, no existe la posibilidad de extra round, en caso de combate nulo.

Si uno de los dos competidores, es el actual campeón del título en juego, en caso de combate nulo, el actual campeón retendrá el título.

Si, por el contrario, ninguno de los dos competidores es el actual campeón del título en juego, ya sea porque el título está vacante, en caso de quedar combate nulo, se tendrá que ir a las cartulinas de puntuación, y el combate se decidirá por medio de estas, mediante la sección "en caso de empate".

- **Torneos realizados en eventos privados.**

En torneos realizados en eventos privados, con título no oficial por parte de FEKM, en caso de combate nulo, existe la posibilidad de realizar un solo asalto más para desigular el resultado.

Este extra round, tendrá la duración de un asalto normal, dependiendo de la modalidad en que se realice el torneo.

Art.23. Cambio de decisiones.

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

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

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

El árbitro jefe de ring, con la ayuda de la mesa de apelación, controlará inmediatamente todas las protestas. Tras las discusiones, el representante de la mesa de apelación anunciará los resultados oficiales.

Toda reclamación será realizada 15 minutos después del final del combate.

La reclamación se hará por escrito, y entregado al Supervisor Técnico.

La reclamación tiene un coste para el demandante de 100 euros. Los cuales pagara antes de entregar la reclamación.

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

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

Que existan violaciones evidentes de las normas de FEKM.

El Supervisor Técnico, con la ayuda de la mesa de apelación, controlará inmediatamente todas las protestas. Tras las discusiones, el representante de la mesa de apelación anunciará los resultados oficiales.

En todos los Eventos FEKM PRO Nacional o Internacional, el video no es aceptado como prueba de una reclamación.

Cualquier protesta ilegal que interfiera en el normal transcurso del campeonato, velada, torneo, será sancionada y conllevará penas de inhabilitación de licencia o hasta la expulsión de la federación adscrita.

Art.24. Faltas.

Un luchador que no obedezca las órdenes del árbitro, que viole las reglas, que demuestren comportamiento antideportivo o que cometa faltas, puede recibir preavisos, o ser descalificado por el árbitro sin avisos previos, por la gravedad de la infracción. A un luchador solamente se le podrán restar 3 puntos en el transcurso del combate.

El tercer punto significa automáticamente la DESCALIFICACIÓN.

Esto sería:

- Primera amonestación. (suspensión de 1 punto).
- Segunda amonestación. (suspensión de 1 punto).
- Tercera amonestación. (Suspension de 1 punto y descalificación).

Art.24.1. Actuación del árbitro para dar avisos.

Cuando el árbitro central precise penalizar a un competidor, este detendrá el combate con el comando STOP, dirigirá al competidor no amonestado a una esquina neutral y dirigirá al competir al que va amonestar a la zona central de ring.

Anunciará a los tres jueces la amonestación de un punto.



1-2-3 resta de punto



Descalificación

Art.24.2. Pérdidas de puntos por faltas.

Cuando el árbitro central reste puntos a un competidor, los jueces restarán cada uno de ellos 1 punto en su tarjeta, lo que quiere decir que perderá 1 punto en total, en ese asalto. Si se le vuelve a sancionar al mismo competidor, se le volverá a restar otro punto por cada juez, Si se le volviera a sancionar al mismo competidor, será descalificado.

Art.25. Técnicas prohibidas y comportamiento.

- Atacar la garganta, bajo abdomen, riñones, espalda, rodillas, ingles y la parte trasera de la cabeza o el cuello.
- Golpear con el golpe frontal de pierna el muslo, la rodilla, la tibia.
- Golpear con la rodilla.
- Golpear por debajo de la cintura.
- Agarrar la pierna del oponente.
- Girar, levantar o mover al oponente de un lado a otro.
- Usar el codo, hombros, pulgares, cabeza para golpear.
- Barridos por encima del tobillo.
- Dar la espalda al oponente, huir, correr, tirarse al suelo, agarrarse al contrario, técnicas ciegas, forcejear o bajar la cabeza al oponente.
- Atacar al oponente que está atrapado en las cuerdas.
- Atacar a un oponente que está cayendo al suelo o esta caído. Esto es cuando un oponente toca con las manos o rodillas en el suelo.
- Dejar el ring durante un combate.
- Continuar golpeando después del comando STOP o BREAK, o, después de sonar el gong o campana.
- Aceitar el cuerpo o cara.
- Agarrar la cabeza para golpear con la otra mano.
- Golpear o estrangular con el antebrazo.
- Empujar al oponente.
- Golpear con el guante abierto o con la parte interna de este.
- Golpear agarrado a las cuerdas o utilizarlas inapropiadamente.
- Agarrarse al oponente innecesariamente.
- Agarrar o mantener los brazos del oponente o bajarle los brazos para golpear.
- No dar un paso atrás tras el comando BREAK.
- Escupir al oponente o escupir el bucal de forma intencionada.
- Realizar proyecciones con las manos, la cadera, rodillas, etc.
- Violación de las reglas o reglamento podría, dependiendo de la gravedad, un aviso, un punto menos, o la descalificación

Art.25.1. Faltas de los Entrenadores.

- Inapropiada vestimenta.
- Golpear el ring.
- Atacar verbalmente a un oficial, árbitro o juez dentro o fuera del ring.
- Criticar la decisión de un árbitro o juez durante un combate.
- Empujar, agarrar, agredir a un árbitro, juez u oficial, e incluso el intento de ello, será motivo de expulsión del ring o de la zona donde se realice la competición.

Nota especial.

Cualquier aviso dado a un entrenador, podrá ser contado contra el competidor.

Art.26. Choque de manos.

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

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

Art.27. Pesos.

Categorías masculinas.

Pesos para hombres (desde 18 a 45 años):

Peso mosca/ Fly weight:	53,500 kg.
Peso gallo/ Bantam weight:	55,000 kg.
Peso pluma/ Feather weight:	57,000 kg.
Peso ligero/ Light weight:	60,000 kg.
Peso super ligero/ Super light weight:	63,000 kg.
Peso welter ligero/ Light welter weight:	65,000 kg.
Peso welter/ Welter weight:	67,000 kg.
Peso super welter/ Super welter weight:	70,000 kg.
Peso medio ligero/ Light middle weight:	72,500 kg.
Peso medio/ Middle weight:	75,000 kg.
Peso super medio/ Supermiddle weight:	78,000 kg.
Peso pesado ligero/ Light heavy weight:	81,000 kg.
Peso pesado crucero/ Cruise light heavy weight:	85,000 kg.
Peso pesado/ Heavy weight :	88,500 kg.
Peso crucero pesado/ Cruise heavy weight:	95,000 kg.
Peso superpesado/ Súper heavy weight :	+ 95,000 kg.

Categorías femeninas.

- **Peso para Mujeres (desde 18 a 40 años):**

Peso Mosca:	50,000 kg.
Peso Gallo:	53,000 kg.
Peso pluma:	56,000 kg.
Peso superpluma:	58,000 kg.
Peso ligero:	60,000 kg.
Peso superligero:	63,000 kg.
Peso welter:	66,000 kg.
Peso super welter:	68,000 kg.
Peso medio:	-71,000 kg.
Peso supermedio:	+ 71,000 kg.

Art.28. Uso de drogas.

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

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

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

Art.29. Control antidopaje.

La Federación Española de Kickboxing y MuayThai como entidad deportiva federada se acoge al Título VIII de la Ley del Deporte 10/1990, de 15 de octubre "Control de las Sustancias y Métodos Prohibidos en el Deporte y Seguridad en la Práctica Deportiva". La Federación Española de Kickboxing y MuayThai regulará las actuaciones del control antidopaje, cuyas normas de realización de los controles serán las contenidas en la Orden de 11 de enero de 1996. El control de dopaje podrá realizarse a petición las entidades especificadas en el Artº 58.1 de la Ley 10/1990 del Deporte.

- **Concepto de Dopaje.**

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

- **Medicamentos Prohibidos.**

La Federación Española de Kickboxing y MuayThai se acoge a la resolución/es del 24 de mayo de 2001 (o última vigente), por la que se aprueba la Lista de Sustancias y Grupos Farmacológicos prohibidos y de métodos no reglamentarios de dopaje en el Deporte. Igualmente, para las competiciones oficiales de ámbito estatal se acoge a lo indicado en la Resolución vigente del Consejo Superior de Deportes cuyo Anexo es la lista de sustancias y métodos de dopaje.

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

- **Sanciones.**

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

APÉNDICE A.

- VENDAJE PROFESIONAL.

Para el vendaje profesional, o también llamado vendaje duro, es donde más problemas se puede tener a la hora de revisarlo y comprobar que es el correcto.

En principio como se ve en las primeras fotos, estos serían los vendajes correctos.



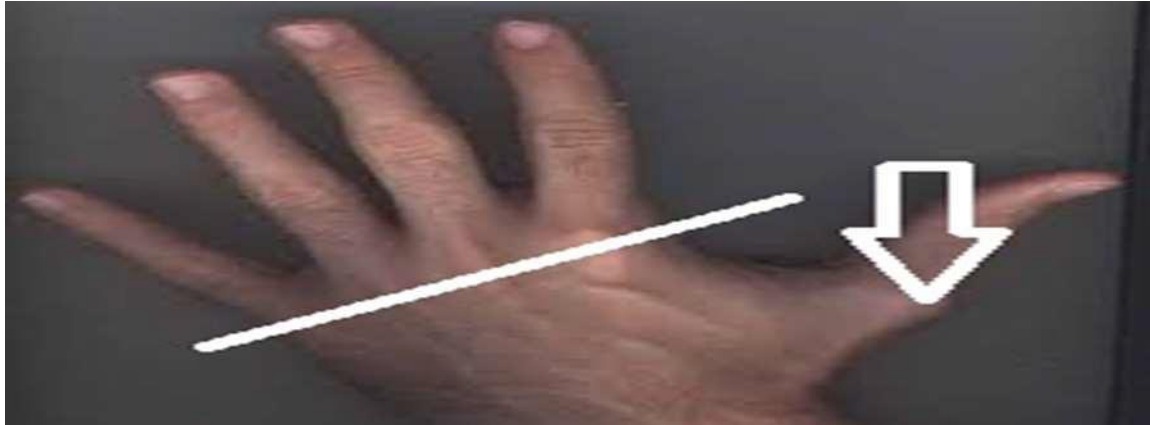
Estos serán a partir de ahora los vendajes que se utilizarán para todas las modalidades de deporte de ring en profesional, el convencional vendaje de boxeo.



Solo se permite el esparadrapo tela entre los nudillos como se ve en el ejemplo, para sujetar el vendaje.

Los nudillos siempre tienen que estar liberados de esparadrapo tela.

Como se ve en los distintos ejemplos no se permite poner esparadrapo en los nudillos, esto quiere decir que, solo se permitirá colocar esparadrapo tipo tela desde el inicio de los nudillos como marca la línea en la foto hacia donde marca la flecha.



- **Como comprobar los vendajes profesionales.**

Como ya hemos comentado en el anterior apartado, el único vendaje permitido es el indicado en las fotografías.

Para la cantidad de gasa y esparadrapo de tela a utilizar estaría en torno a los 10 metros para vendar las dos manos, ósea, 5 metros por mano, tanto de una como de otra, en todos los pesos comprendidos hasta los 75kg. Para mayores pesos estaría comprendido sobre los 12 metros de gasa y esparadrapo para las dos manos, se entiende 6 metros por mano.

Como referencia un rollo de esparadrapo de tela son 5 metros por 2.5 cm de ancho.

Pero aun con ese vendaje, siempre hay que revisar los vendajes teniendo en cuenta las siguientes pautas:

- Comprobar que no lleva un vendaje solo realizado con esparadrapo debajo del vendaje permitido, esto hace que el vendaje sea más duro, ya que el esparadrapo en cantidad crea una capa dura.
- Comprobar que no se introducen tubos de esparadrapo bajo el vendaje.
- Comprobar que las gasas no estén mojadas, estas gasas mojadas hacen el vendaje más duro.
- Comprobar que no se introduce ningún material prohibido debajo de los vendajes como esparadrapo, plásticos, metales, madera o papel higiénico.

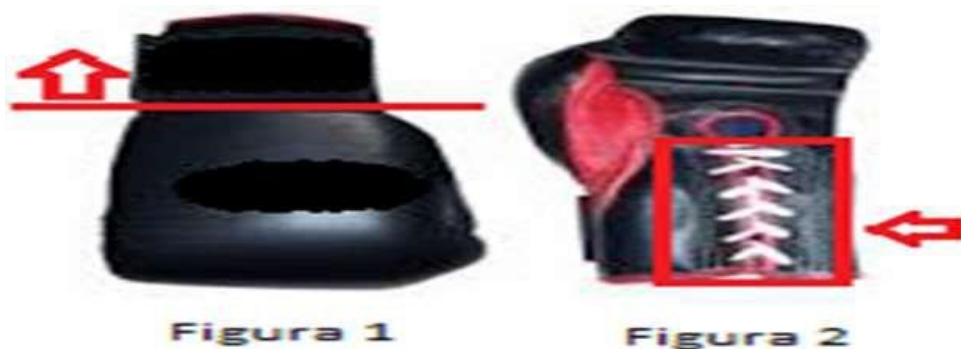
- Comprobar que no lleva ningún tipo de polvo blanquecino, el cual podría ser yeso, que con el sudor se endurece.
- Comprobar que no se utilizan vendas elásticas ni vendas de yeso.
- Apretar con los dedos sobre los nudillos, ver que el vendaje se hunde y notar que sentimos el nudillo.
- Solo está permitido el esparadrapo tela y gasa suave de algodón. Está prohibido el uso de gasa con bordes, cinta aislante, o cualquier material que no sea el permitido.

- **Revisión de los guantes.**

Los guantes son otro punto importante a revisar. Deben estar en buen estado, limpios de cualquier sustancia nociva como Reflex, bálsamo del tigre, o cualquier producto que pueda perjudicar al oponente.

El árbitro central es el encargado de revisar en todo momento que los guantes están limpios de sustancias, y en el caso de que lo vea conveniente mandara limpiar los guantes a los entrenadores.

Otra de las normas a seguir es el encordado del guante. Este debe estar por debajo de la línea roja que se muestra en la fotografía, figura 1, y las cuerdas, figura 2, deberán estar tapadas con esparadrapo, para que no dañen a los competidores.



Los guantes deben colocarse al competidor en el mismo estado que se le entregan.

No está permitido en ningún caso separar o manipular el relleno del guante para ganar ventaja y que los nudillos estén más “visibles” al impactar en el oponente.

No está permitido sacar el relleno del guante.

No está permitido hacer una bola con el guante y las cuerdas para que el relleno se quede más usado.

No se permite golpear los guantes contra la pared o pisarlos para el mismo propósito que lo escrito anteriormente.

