



Reglamento general  
TATAMI SPORT  
2020

● PRESIDENTE DEL CÓMITE TÉCNICO O CÓMITE DE APELACIÓN.	(Pag. 4)
● COMITÉ DE ARBITRAJE DEL TORNEO.	(Pag. 4)
● JEFE DE ÁRBITROS PARA COMPETICIONES DE TATAMI.	(Pag. 4)
● JEFE DE TATAMI EN ÁREAS DE COMPETICIÓN.	(Pag. 4)
● ÁRBITROS.	(Pag. 5)
● JUECES.	(Pag. 6)
● ÁRBITROS Y JUECES.	(Pag. 7)
● CRONOMETRADOR.	(Pag. 8)
● OFICIAL ENCARGADO DEL MARCADOR.	(Pag. 8)
● PROTECCIONES.	(Pag. 9)
● PROTECCIÓN DE LA CABEZA (CASCO)	(Pag. 9)
● GUANTES.	(Pag. 9)
● VENDAS DE MANO (VENDAJES)	(Pag. 10)
● PROTECCIÓN DE LOS DIENTES.	(Pag. 10)
● PROTECCIÓN COMPLETA PARA EL CUERPO.	(Pag. 11)
● PROTECCIÓN DE PECHO. (MUJERES)	(Pag. 11)
● PROTECCIÓN PARA EL BAJO VIENTRE.	(Pag. 11)
● ESPINILLERAS.	(Pag. 11)
● PROTECCIÓN DEL PIE (BOTÍN)	(Pag. 11)
● CODERAS.	(Pag. 12)
● COMPETIDORES EN POINT FIGHTING.	(Pag. 12)
● COMPETIDORES EN LIGHT CONTACT.	(Pag. 13)
● COMPETIDORES EN KICK LIGHT.	(Pag. 14)
● COMPETIDORES EN FORMAS MUSICALES.	(Pag.14)
● VESTIMENTA OFICIAL PARA COMPETIDORAS MUSULMANAS.	(Pag. 14)
● REVISIÓN DEL COMPETIDOR, EL UNIFORME Y LA EQUIPACIÓN.	(Pag. 15)
● PROCEDIMIENTOS REVISIÓN DE LA EQUIPACIÓN EN TATAMI SPORT.	(Pag. 16)
● PESAJE.	(Pag. 16)
● DIVISIONES POR EDAD.	(Pag.16)
● DETERMINACIÓN DE LA EDAD.	(Pag. 17)
● ACLARACIÓN EN LA DIVISIÓN DE EDAD.	(Pag. 17)
● LEGITIMACIÓN.	(Pag. 18)
● NÚMERO MÁXIMO DE CATEGORÍAS DE PESO.	(Pag. 18)
● DIVISIONES POR PESO.	(Pag. 18)
● CERTIFICADO MÉDICO.	(Pag. 20)
● DENTRO DE LA COMPETICIÓN.	(Pag. 20)
● REGLAS DE COMBATE.	(Pag. 21)
● INSTRUCCIONES DE LA COMPETICIÓN.	(Pag. 22)
● ASALTOS.	(Pag. 22)

• NIVEL DE CONTACTO.	(Pag. 23)
• MODIFICACIÓN DE UNA DECISIÓN.	(Pag. 23)
• ADJUDICACIÓN DE PUNTOS.	(Pag. 24)
• INFRACCIONES ESPECIALES AL REGLAMENTO.	(Pag. 24)
• INFRACCIONES DE LAS NORMAS.	(Pag. 25)
• INFRACCIONES GRAVES.	(Pag. 25)
• SALIDAS DEL ÁREA DE COMPETICIÓN.	(Pag. 25)
• ADVERTENCIAS OFICIALES.	(Pag. 26)
• DESCALIFICACIÓN.	(Pag. 27)
• DURANTE EL COMBATE.	(Pag. 28)
• LESIONES.	(Pag. 28)
• PROCEDIMIENTOS SI HAY UN KO.	(Pag. 29)
• PROCEDIMIENTO EN CASO DE LEGIÓN EN GENERAL.	(Pag. 29)
• USO DE SUSTANCIAS PROHIBIDAS.	(Pag. 30)
• GESTOS MANUALES.	(Pag. 30)

## **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 TORNEO.**

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 Torneo, 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 Torneos F.E.K.M.
- 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 Torneo 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 Torneo, ellos podrán alternar su papel, entre ellos o con algún otro miembro del Comité de Arbitraje o del Comité de Apelación del Torneo

## **JEFE DE TATAMI EN ÁREAS DE COMPETICIÓN.**

El Comité de Arbitraje del Torneo y/o el Director de Arbitraje del Torneo y/o los Jefes de Árbitros del Torneo 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 Torneo.
- 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.

## ÁRBITROS.

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 LightContact y KickLight, revisar y comprobar, incluidas las uñas de los pies, a los competidores antes de cada combate, para asegurarse que el equipo y las protecciones que se están utilizando, son las adecuadas.
- 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 los jueces y el Jefe de Tatami.
- expulsar al entrenador y/o al ayudante, siempre que muestren un comportamiento antirreglamentario, previa consulta con los jueces y 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.
- cuando un competidor caiga al suelo.
- cuando un competidor no esté en condiciones de pelear, 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 PointFighting,
  - en 15 puntos o más si se trata de KickLight y LightCombat (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 KickLight y LightContact, 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, o
- para dar el resultado de la puntuación de una técnica en PointFighting.

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”, o
- se pregunte a los jueces por una salida (“exit”) y esta no sea penalizada

En el caso de que el o los entrenadores, sean descalificados, el competidor también será descalificado. En este caso se procederá de la siguiente manera:

- En la primera infracción se le pronuncia una Advertencia Verbal (Advertencia Oficial, si la infracción es más grave).
- En la segunda infracción se le pronuncia la 1ª Advertencia Oficial. Se pronuncia ante la mesa Oficial para que sea sumada al competidor.
- En la tercera infracción se le pronuncia la 2ª Advertencia Oficial. Esta advertencia significa la descalificación y expulsión del entrenador.
- Se pronuncia ante la mesa oficial para que sea sumada al competidor.

Este procedimiento dependerá, siempre, de la gravedad de la infracción cometida por el entrenador y/o ayudante, ya que, las penalizaciones de los entrenadores, se le acumularan al competidor.

El jefe de tatami también podrá, a criterio del grupo arbitral, descalificar a un entrenador, sin quitar puntos a su competidor, dependiendo de la gravedad del asunto, o si cree que, no debe ser perjudicado el competidor.

Las advertencias deben ser, siempre, solicitadas a los jueces.

## JUECES

Habrán dos Jueces en PointFighting y tres en LightContact y KickLight por combate, incluyendo las finales

Los jueces deberán:

- ayudar al árbitro y garantizar la seguridad de los competidores,
- en PointFighting, 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 LightContact y KickLight: 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 PointFighting: 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.
- Tampoco podrá compartir tatami con otro oficial de cualquiera de esas dos autonomías.
- 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 los representantes de los equipos 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 entre los representantes oficiales de ambas Federaciones o Delegaciones en cuestión.

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 torneo, 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 reanudado 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 PointFighting,
  - en 15 puntos o más si se trata de KickLight y LightContact (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 Pointfighting, 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.



## 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 lo también reglado, en el **REGLAMENTO DE UNIFORMIDAD DE FEKM.**

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.

## PROTECCIÓN DE LA CABEZA (CASCO)

Es obligatorio en todas las disciplinas de combate.

El casco debe:

- estar hecho de espuma de caucho, plástico blando o de esponja compacta cubierta por cuero.
- No cubrir los pómulos y que reduzca el campo de visión.
- Cubrir la parte superior de la frente, la parte superior de la cabeza, las sienes, la parte superior de la mandíbula, orejas y parte posterior de la cabeza.
- No obstruir la audición a los competidores.
- Ser fijado y ajustado con velcro por bajo de la barbilla y en la parte posterior de la cabeza. Nunca con hebillas de metal o plástico.

En las categorías Infantil y Cadetes Menores la protección de la cara se intentará adoptar lo antes posible, en todos los Campeonatos Nacionales y Regionales.

## GUANTES.

Son obligatorios en todas las disciplinas de combate.

Hay dos tipos de guantes de protección que se utilizan en las competiciones de Kickboxing, en Tatami:

- Guantes de PointFighting (“Guantillas”), de 8 onzas.
  - Deben tener la palma abierta y cubrir la primera mitad de los dedos, incluido el pulgar.
  - Deben permitir abrir y cerrar la mano.
  - Deben cubrir el área de golpeo (parte frontal superior del puño), así como el lateral de la y, al menos, 5 cm. de la muñeca.



y  
mano

- Guantes de LightContact y KickLight, de 10 onzas.
  - Cubrirán completamente el puño del competidor, con partes separadas para los

dedos y el pulgar.

- Deben permitir que el competidor pueda apretar completamente el puño y mantener el pulgar en contacto con los otros dedos.
- La parte frontal y superior del puño debe estar cubierta de goma espuma en el interior, así como el borde de la palma y la parte superior y frontal del pulgar.
- La parte interior del guante, que cubre la parte inferior de la palma de la mano y los dedos, será solo de piel y debe cubrir un mínimo de 5 cm de la muñeca.

En ambos tipos:

- el pulgar estará sujetado por una pequeña tira fuerte al resto del guante que evitará que el pulgar se separe al golpear y previene las lesiones en el dedo pulgar del competidor o lesiones al otro competidor.
- Estarán fabricados con material de espuma sintética, suave y compacta, cubierto con cuero natural o sintético.
- Deberán ser nuevos y estar en perfecto estado, sin grietas ni roturas.
- El peso deberá estar perfectamente visible en el guante.
- Serán fijados con una tira autoadhesiva (velcro) en la muñeca del competidor y se permite el uso de cinta autoadhesiva de algodón (esparadrapo o similar). Nunca cinta adhesiva de plástico o similar con bordes cortantes.
- No se permiten los guantes con cordones o con cualquier otro tipo de sujeción.

### **VENDAS DE MANO (VENDAJES)**

Son obligatorias en LightContact y KickLight a partir de la categoría Cadetes Mayores y opcionales en PointFighting.

Se usan para envolver el puño y evitar lesiones.

Se fijarán a la parte superior de las muñecas con un cierre de velcro.

Podrán ser de cualquier marca homologada por FEKM, de algodón y sin bordes cortantes.

### **PROTECCIÓN DE LOS DIENTES (PROTECTOR BUCAL)**

Es obligatorio en todas las disciplinas de combate y en todas las categorías de edad.

Deben estar hechos de material goma-plástico, suave y flexible. Podrá ser de cualquier color.

Se permiten los protectores simples, para proteger los dientes superiores, y protectores dobles, que protegen también los inferiores.

Debe permitir respirar normalmente y debe estar adaptado a la configuración de la boca del competidor. NUNCA debe sobresalir fuera de la boca del competidor.

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.

### **PROTECCIÓN COMPLETA PARA EL CUERPO (PETO)**

Es obligatorio en todas las disciplinas de combate en las categorías Infantil, Cadetes Menores y Cadetes Mayores.

Estas protecciones deben estar hechas de goma espuma especial, cubiertos con cuero natural o sintético y deben ser de las marcas homologadas por la FEKM.

## **PROTECCIÓN DEL PECHO (MUJERES)**

Es obligatoria en todas las disciplinas de combate, a partir de la categoría Junior.

Se lleva debajo de la camiseta.

Estará hecha de plástico duro y puede ser cubierto con tela de algodón.

El protector de busto puede ser de una sola pieza y cubrir todo el pecho o en dos piezas, para su inserción en el sujetador y cubrir cada pecho de forma individual.

## **PROTECCIÓN PARA EL BAJO VIENTRE (COQUILLA)**

Es obligatoria para todos los competidores, masculinos y femeninos, en todas las disciplinas de combate.

Se lleva debajo de los pantalones.

Tiene que ser de un material plástico duro y debe cubrir los órganos genitales completamente, de manera que los proteja de cualquier lesión.

La coquilla puede estar hecha como una taza, para cubrir los genitales o puede cubrir, también, parte del bajo vientre.

## **ESPINILLERAS.**

Son obligatorias en todas las disciplinas de combate.

Deben cubrir la tibia desde debajo de la rodilla hasta la parte alta del pie.

Sólo están permitidas las espinilleras fabricadas de gomaespuma-caucho duro.

No se permiten espinilleras con elementos de metal, madera u otro tipo de plástico endurecido.

Deben ir siempre debajo del pantalón, fijadas a la pierna con dos tiras autoadhesivas (velcro).

Si hubiese que hacer una sujeción adicional, se hará con cinta de algodón (esparadrapo o similar), nunca con cinta de plástico o similar que puedan tener bordes cortantes.

## **PROTECCIÓN DEL PIE (BOTÍN)**

Es obligatorio en todas las disciplinas de combate.

Debe cubrir parte superior del pie (empeine), la parte lateral, el tobillo y el talón, todo en una sola pieza y tener la suela del pie.

Debe ser lo suficientemente largo (tamaño adecuado) para cubrir completamente los dedos del pie del competidor.

La protección para los pies está hecha de una espuma especial de goma sintética, un material compacto y suave que se cubre con cuero natural o sintético.

La parte delantera de la protección del pie se sujeta al dedo gordo y el segundo dedo con tiras elásticas.

Se fija con tiras elásticas autoadhesivas (velcro) en la parte trasera del pie, por encima del talón.

## CODERAS.

El uso de coderas es obligatorio en PointFighting y opcional en LightContact y KickLight. Deben estar hechas de goma espuma blanda, con un material protector no abrasivo.



## COMPETIDORES EN POINTFIGHTING.

Equipación obligatoria:

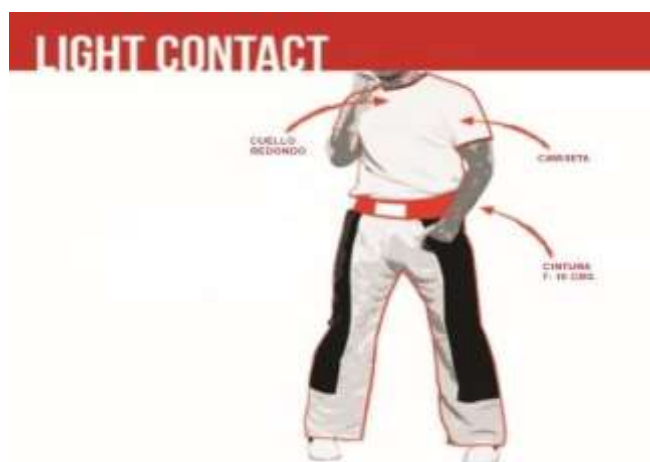
- Casco.
- Protector bucal.
- Peto (obligatorio en categoría Infantil, Cadetes Menores y Cadetes Mayores)
- Protector del busto (obligatorio en las mujeres para categoría Junior y superiores).
- Coderas.
- Vendaje de mano (Opcional)
- Guantes de Pointfighting (“Guantillas”)
- Coquilla.
- Espinilleras.
- Protección del Pie (Botín)
- Camisetas con mangas y el cuello en forma de “V”.
- Pantalones largos.
- El cinturón de grados es opcional.
- Otras prendas como kimonos tradicionales (karate, taekwondo, kung fu-wushu) no están permitidas.



## COMPETIDORES EN LIGHTCONTACT

Equipación obligatoria:

- Casco
- Protector bucal
- Peto (obligatorio en categoría Infantil, Cadetes Menores y Cadetes Mayores)
- Protector del busto. (Obligatorio en las mujeres desde la categoría Junior).
- Coderas (Opcionales)
- Vendaje de mano (Obligatorio desde la categoría Cadetes mayores).
- Guantes de 10 Onzas
- Coquilla
- Espinilleras
- Protección del pie (Botín)
- Camiseta de cuello redondo y manga corta.
- Pantalones largos.
- No se permiten camisetas con el cuello en "V", ni el uso de cinturón de grado.



## COMPETIDORES EN KICKLIGHT

- Casco
- Protector bucal
- Peto (obligatorio en categoría Infantil, Cadetes Menores y Cadetes Mayores)
- Protector del busto. (Obligatorio en las mujeres desde la categoría Junior).
- Coderas (Opcionales)
- Vendaje de mano (Obligatorio desde la categoría Cadetes mayores).
- Guantes de 10 Onzas
- Coquilla
- Espinilleras
- Protección del pie (Botín)
- Camiseta de cuello redondo sin mangas
- Pantalones cortos (sin palabras de Muay Thai).
- No está permitido el uso del Cinturón de grado.

Nota: Todas las camisetas deben tener el logotipo del equipo de la Comunidad Autónoma.



## 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 que se describe en el artículo 4 de este Reglamento.

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 PointFighting, y el Árbitro Central en LightContact y en KickLight.

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 arañazos, 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 Lightcontact y Kicklight, 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.

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

## 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 EDAD.

Existen las siguientes divisiones por edad:

**Categoría Infantil:**



En esta categoría sólo se puede participar en una disciplina, ya sea Pointfighting o Lightcontact o Kicklight o Formas Musicales.

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

**Categoría Cadetes Jóvenes:**

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

**Categoría Cadetes Mayores:**

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

**Categoría Junior:**

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

**Categoría Senior:**

- De 19 a 40 años de edad. Desde el día en que él/ella cumple 19 años y hasta el día antes de cumplir los 41 años.

**Categoría Master Class:**

- De 41 a 55 años de edad. Desde el día en que él/ella cumple 41 años y hasta el día antes de cumplir 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, éste 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.

**DETERMINACIÓN DE LA EDAD.**

La división por edad en la que se incluye al competidor, queda determinada por la edad que tiene el atleta el primer día del torneo.

La duración de un torneo 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.

Sin embargo, FEKM admite que atletas que están en el último año de su categoría, puedan competir en la categoría superior de edad, en sus Campeonatos Regionales y Nacionales, siempre y cuando estén preparando Campeonatos de España o Campeonatos de Europa o Campeonatos Mundiales, para los cuales ya si tendrán la edad reglamentaria.

Un ejemplo sería, un competidor de 7 años, puede competir en sus Campeonatos Regionales si cuando se celebre el Campeonato de España ya tienen la edad reglamentaria.

Otro ejemplo sería, un Cadete Mayor que cumpla años en agosto; podrá competir en sus Campeonatos Regionales en febrero, en categoría Junior, con sólo 15 años, y podrá competir en los campeonatos de España en mayo, todavía con 15 años, en categoría Junior, ya que, en los Campeonatos del Mundo Junior, en septiembre, ya tendrá la edad necesaria para competir como Junior.

Sin embargo, una vez que han competido en la categoría superior ya no pueden volver a competir en la categoría inferior.

Un Junior, con 18 años cumplidos, puede decidir entre competir como Junior o como Senior. Una vez que ha competido como Senior ya no puede volver a competir como Junior.

### **Competiciones por equipos en Campeonatos de España y Regionales:**

En todos los Torneos y competiciones patrocinados por la FEKM, un Cadete Menor, Cadete Mayor o Junior sólo puede participar en un equipo dentro de la categoría de edad que le corresponde.

### **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 jefe de pesaje de cada Delegación deberá presentar el Libro de Familia de cada niño en el momento de hacer la acreditación.

### **NÚMERO MÁXIMO DE CATEGORÍAS DE PESO.**

En los Campeonatos Nacionales, Regionales y Copas Nacionales de FEKM, sólo es posible competir en una categoría de peso, en aquella en la que se inscribe y se comienza el campeonato.

### **Opens y Copas Nacionales e Internacionales auspiciadas por FEKM.**

En estos Eventos, el Promotor podrá modificar alguna parte del Reglamento específico para adaptarlo a su Torneo.

Estos cambios solamente podrán afectar al número de categorías de peso en las que se puede participar, márgenes de peso admitidos, si en el momento de la inscripción se permite el cambio a una categoría superior de peso, número de participantes en la competición por equipos, modalidades de competición permitidas en Pointfighting (Grand Champion, Tag Team)

El Reglamento específico de esta Competición deberá ser enviado para su aprobación al Comité de Arbitraje de FEKM con un mínimo de dos (2) meses de antelación, al comienzo del plazo de inscripción de atletas para ese Torneo.

### **Tatami / Ring.**

En un mismo Campeonato o Torneo, no se puede participar en una disciplina de Tatami y en una prueba de Ring, ni viceversa.

### **DIVISIONES POR PESO.**

Existen las siguientes divisiones por peso:

#### **Categoría Infantil (8 y 9 años):**

Masculina y Femenina

- 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.

**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 es el encargado 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 íntegramente del color al que le corresponda por su esquina, rojo o azul.

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

En las competiciones FEKM donde existan premios por equipos, el competidor ganará 2 puntos para su equipo; con cada derrota, ganará 1 punto para su equipo, excepto en caso de ser descalificado, que no se concederán puntos.

## 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, 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,...), el árbitro central pide a la mesa oficial que tome el tiempo oficial y este no se detiene hasta que el competidor-a está 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.

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 luchador. El combate debe ser detenido el menor número de veces posible.

Si el árbitro considera que un luchador 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, descalificarlo por retrasar el combate o rehusar la pelea, después de consultar con los jueces.

## INSTRUCCIONES DURANTE LA COMPETICIÓN.

- **“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.
- Cuando el Árbitro ve que un competidor se lesiona (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.

## 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, Copas Nacionales, camp. Regionales, Opens, Copas Nacionales, 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, Copas Nacionales, camp. Regionales, Opens, Copas Nacionales, 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.**

- **Categoría Infantil:**

En esta categoría los niños pueden utilizar máscara protectora para la cara. 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 niños pueden utilizar máscara protectora para la cara. 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 LightContact y KickLight ningún combate puede terminar en empate. Cuando un combate termine con igualdad de puntos en los “clikers”, cada Juez, utilizando los baremos que se indican las hojas de puntuación, decidirá un ganador.

En PointFighting, 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.

## **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.

## 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 LightContact y KickLight, 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 LightContact y KickLight, 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, previa consulta con los Jueces, penaliza con puntos negativos, se debe proceder según lo anteriormente explicado.

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

## 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.

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.
- 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.
- 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.
- 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 "Clinch" 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.

### 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 el 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, o perciba que uno de los jueces se lo está marcando, detendrá el combate y preguntará con el gesto adecuado a cada juez qué es lo que ha visto.

Todas las salidas ("exit") deben ser consultadas con los jueces que, por mayoría y con el gesto manual correspondiente, deben confirmarla.

Si dos jueces marcan salida, el árbitro detendrá el tiempo y procederá a sancionar a dicho competidor colocándolos en la posición de inicio.

Si no es así, no se considerará salida y se reanudará el combate respetando lo más posible la posición anterior de los competidores.

Por cada salida, el competidor recibirá una advertencia del árbitro y será penalizado con 1 punto

negativo. A la 4ª salida (“exit”), será descalificado, previa reunión con los jueces y el jefe de tatami. 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.

#### **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 este cerca del limite 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:**

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

### **ADVERTENCIAS OFICIALES.**

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

Cuando el árbitro vea una infracción, o perciba que uno de los jueces se la está marcando, detendrá el combate y preguntará con el gesto adecuado a cada juez qué es lo que ha visto, sin influirlos.

Si dos jueces marcan la misma infracción a un competidor, el árbitro detendrá el tiempo y procederá a sancionar a dicho competidor, con una advertencia verbal u oficial, según considere o proceda.

Si los jueces no coinciden, el árbitro central podrá detener el tiempo y aplicar una advertencia verbal, si puede y lo cree conveniente, o continuar el combate.

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.

Una Advertencia Oficial sólo puede darse previa consulta, y por decisión mayoritaria con los Jueces.

Las Advertencias Oficiales dadas a la esquina de un competidor, 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 señalará 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. A continuación, se muestra en las pantallas.

En LightContact y KickLight, cuando el sistema de puntuación sea manual, el Árbitro, cada vez que penalice con una Advertencia Oficial, lo señalará 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.

#### **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.
- 1ª Advertencia oficial = No quita puntos.
- 2ª Advertencia oficial = En LightContact y KickLight - 3 puntos, en PointFighting, -1 punto, comunicado verbalmente al competidor//entrenador, con el gesto manual apropiado.
- 3ª Advertencia oficial = En LightContact y KickLight - 3 puntos, en PointFighting, -1 punto, comunicado verbalmente al competidor//entrenador, con el gesto manual apropiado.
- 4ª 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 los Jueces y el Jefe ese 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 señalará 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.

### **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 adentro 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 torneo.

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 Torneo.

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

## LESIONES.

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.

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

Si en el caso de que a un competidor no le quede tiempo médico, y necesite de este en el transcurso normal del combate, el competidor lesionado perderá inmediatamente 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 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 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.

En un combate de Lightcontact, no puede tomarse una decisión de vencedor por K.O., ni puede hacerse una cuenta de protección por un golpe recibido.

Cuando un competidor reciba un golpe en la cabeza o en otra parte del cuerpo que le haga caer al suelo, se seguirá el procedimiento por lesión previsto en el artículo 15 de este Reglamento.

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 torneo.

Si el árbitro ha detenido la pelea 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 la pelea 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 la pelea 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".

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 periodos 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 "periodos 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 sustancia 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.

## GESTOS MANUALES



**SHAKE HANDS  
VERBAL**



**F I G H T**



**STOP TIME**



**ADVERTENCIA**



**1ª ADVERTENCIA  
DESCALIFICACIÓN  
OFICIAL**



**2ª ADVERTENCIA  
OFICIAL**



**3ª ADVERTENCIA  
OFICIAL**



**PUNTO NEGATIVO**



**PRIMERA - SALIDA (EXIT)**

**Gestos de los Jueces:**



**EXCESO DE CONTACTO**



**SALIDA - EXIT**



**NO HE VISTO**



**TÉCNICA POR ENCIMA DE LA CADERA**



**TÉCNICA POR DEBAJO DE LA CADERA**



**SE GIRA**