

REGLAMENTO GENERAL RING SPORT



2021



Reglamento General Ring Sport Amateur 2021

- PRESIDENTE DEL CÓMITE TÉCNICO O CÓMITE DE APELACIÓN.
- MÉDICO.
- TIEMPO MÉDICO.
- SALUD Y SEGURIDAD.
- ÁRBITRO Y JUECES.
- ÁRBITRO.
- FACULTADES DEL ÁRBITRO.
- JUECES.
- FACULTADES DEL JUEZ.
- CRONOMETRADOR.
- CUENTA PATADAS.
- RECONOCIMIENTO MÉDICO DE LOS ÁRBITROS.
- VESTIMENTA OFICIAL.
- VESTIMENTA OFICIAL DE LOS ENTRENADORES.
- VESTIMENTA Y EQUIPACIÓN DEL COMPETIDOR.
- VESTIMENTA PARA COMPETIDORAS MUSULMANAS POR RESPETO A SU RELIGIÓN.
- PROTECCIONES.
- CRITERIO PARA VENDAJES Y GUANTES AMATEUR.
- ÁREA DE COMPETICIÓN (EQUIPACIÓN DEL RING).
- ASALTOS.
- PUNTUACIONES.
- OTORGAMIENTO DE PUNTOS.
- NO OTORGAN PUNTOS.
- DECISIONES.
- VICTORIA VÍA PUNTOS.
- VICTORIA VÍA ABANDONO.

- VICTORIA VÍA PARADA.
- VICTORIA POR SUPERIORIDAD MANIFIESTA.
- VICTORIA POR LESIÓN.
- VICTORIA VÍA DESCALIFICACIÓN.
- VICTORIA VÍA DEFECTO.
- VICTORIA POR CUENTAS DE PROTECCIÓN.
- CUENTA DE PROTECCIÓN.
- SOBRE LA LONA.
- COMBATE NULO.
- CAMBIOS DE DECISIONES.
- FALTAS.
- AVISOS POR PARTE DEL ÁRBITRO CENTRAL A LOS COMPETIDORES.
- AVISOS VERBALES POR PARTE DEL ÁRBITRO CENTRAL.
- ACTUACIÓN DEL ÁRBITRO PARA DAR AVISOS OFICIALES.
- COMANDOS GESTUALES PARA AVISOS OFICIALES.
- PERDIDAS DE PUNTOS POR FALTAS.
- PERDIDAS DE PUNTOS POR FALTA DE TÉCNICAS DE PIERNA EN FULL CONTACT
- TÉCNICAS PROHIBIDAS Y COMPORTAMIENTOS.
- AMONESTACIONES A ENTRENADORES.
- CHOQUE DE MANOS.
- USO DE DROGAS.
- CONTROL ANTIDOPAJE.
- CONCEPTO DE DOPAJE.
- MEDICAMENTOS PROHIBIDOS.
- SANCIONES.

- PESOS.
- DIVISIONES POR RAZÓN DE EDAD.
- COMO RELLENAR UNA TARJETA DE PUNTUACIÓN CON CLICKERS.
- SEÑALES ARBITRALES.
- ADJUNTO PARTICIPACIÓN DE MENORES DE 17 Y 18 AÑOS EN CAMPEONATOS DE ESPAÑA.
- LEGITIMACIÓN.
- NÚMERO MÁXIMO DE CATEGORÍAS DE PESO.
- CERTIFICADO MÉDICO.
- PROCEDIMIENTO DE PESAJE.
- INFRACCIONES ESPECIALES DE LAS REGLAS.

PRESIDENTE DEL COMITÉ TÉCNICO O COMITÉ DE APELACIÓN.

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

MÉDICO.

- El medico es el encargado de velar por la seguridad física de los competidores.
- Deberá estar en la mesa central junto al jefe de mesa, para cuando se le requiera.
- Ninguna competición o combate podrá comenzar sin que el médico esté presente.
- Deberá ser un médico colegiado, y con conocimientos suficientes sobre deportes de contacto.
- En caso de su presencia en el ring, tendrá 2 minutos como máximo, para que el competidor se recupere de una posible lesión.
- En caso de no recuperarse en ese periodo de tiempo, el árbitro dará por terminado el combate.
- Un competidor tendrá 2 minutos de médico para todo el combate.



Nota:

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

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

TIEMPO MÉDICO.

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

En caso que el árbitro central vea intención de obstruir el combate por parte de un competidor, usando el tiempo médico y la asistencia, puede pedir la opinión del médico, cualquiera que sea la llamada, por motivos médicos o de lesiones. En caso de que el médico oficial indique que ese motivo no era médico o por lesión, el árbitro central deberá penalizar al competidor con un aviso oficial.

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

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

SALUD Y SEGURIDAD.

- El árbitro, en deportes de ring, debe usar guantes de látex y debe cambiarlos después de cada combate, haya o no haya habido sangre.
- En la mesa central del ring, debe haber papel higiénico, para ser utilizado por el árbitro central, en cualquier eventualidad.
- Un trozo de papel higiénico utilizado en un combate, no se puede utilizar más.

ÁRBITRO Y JUECES

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

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

Cada combate será puntuado por tres jueces nacionales. Los tres jueces FEKM se sentarán lejos de los espectadores y cerca del ring. Cada uno de los tres jueces debe estar sentado en medio de los tres respectivos lados del ring.

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

- Cada oficial será de una comunidad autónoma diferente de la de los demás, y de la de los competidores.
- De ninguna manera pueden dos de los oficiales provenir de una misma comunidad autónoma, a menos que sea debido a fuerzas mayores.
- Ninguno de los oficiales puede haber nacido o vivir en una comunidad autónoma, que de alguna manera dependan el competidor que participe en el combate.
- En el caso de que un oficial haya cambiado de comunidad autónoma, no puede puntuar en un combate donde uno de los competidores u otros jueces, provengan de su comunidad autónoma natal.
- En caso de que el jefe de ring, no pueda ser capaz de aplicar las directrices antes mencionadas, debido a circunstancias especiales, se deberá encontrar una solución que garantice la neutralidad y la imparcialidad en el nombramiento de los oficiales. Seguidamente remitirá un informe al Comité Nacional de Arbitraje.
- En el caso de que el jefe de ring no pueda, por cualquier razón, aplicar la directriz anterior, el nombre o nombres de los oficiales encargados del combate en cuestión, será elegido por sorteo, por el presidente del Comité Nacional de Arbitraje, o cualquier otra persona en su nombre.

En caso de combates nacionales entre equipos de dos o más asociaciones nacionales, el combate podría ser supervisado mediante un acuerdo entre los representantes oficiales de las federaciones en cuestión, teniendo en cuenta que el acuerdo no exceda los principios básicos de arbitraje establecidos en la normativa FEKM.

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

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

Si la actuación del árbitro es inadecuada en el transcurso de un combate, el jefe de ring le podrá retirar del combate. El árbitro neutral, que este siguiente en la lista nacional FEKM, recibirá entonces las instrucciones para dirigir o puntuar el resto del combate.

El árbitro que dirija el combate en el ring, lo hará utilizando un uniforme FEKM (Chaqueta azul marino o negra, con la insignia FEKM en ella, zapatos deportivos negros, pantalones negros, camisa blanca de FEKM y pajarita).

ÁRBITRO.

El árbitro central, los jueces, cronometrador y kickcounter vestirán pantalón negro liso, camisa blanca FEKM, deportivas negras, cinturón negro y pajarita negra, todo ello limpio y en buenas condiciones.

- No llevarán pendientes, ni relojes, ni gafas, ni pantalones vaqueros negros.
- El árbitro central no podrá usar gafas para la práctica de su trabajo. Si podrá sin embargo usar lentillas.
- También estará obligado a usar guantes de látex para las manos.
- El árbitro es el encargado de hacer respetar las reglas dentro del ring. Será el último en abandonar el ring.
- Es el primero en entrar al ring, y hasta que no esté este, no podrán entrar los competidores.
- El árbitro central, como los jueces, deben ser mayores de edad, y tener licencia FEKM.

El Árbitro debe:

- Asegurarse de que un competidor debilitado no sufra golpes injustos e innecesarios.
- Asegurarse de que las reglas del juego limpio se cumplen estrictamente.
- Supervisar la totalidad del combate.

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

Tras la verificación, se deberá entregar al jefe de ring, o, en caso de ausencia, al presentador. El árbitro no debe anunciar el ganador levantando los brazos del competidor o proclamar la decisión de cualquier otra manera. Si un árbitro descalifica a un competidor, o a un entrenador o detiene el combate, deberá indicar en primer lugar al jefe del ring, el competidor o entrenador que ha sido descalificado, y explicar las razones de por qué ha parado el combate, para que el jefe de ring pueda informar al locutor, quien luego, hará el anuncio público.

Órdenes que puede utilizar durante el combate:

- “STOP”: Para ordenar a los competidores que dejen de combatir.
- “FIGHT”: Cuando ordena a los competidores que comiencen o continúen el combate.
- “BREAK”: Para romper una posición inamovible de cuerpo a cuerpo, después de lo cual cada competidor debe dar un paso atrás, sin dar ni patadas ni puñetazos, antes de continuar el combate. Con el fin de no interferir en el combate, el árbitro no deberá dar un “break” demasiado pronto.
- “TIME”: Para ordenar al cronometrador que detenga el tiempo o, si estaba detenido, para que vuelva a correr el tiempo.
- “STOP TIME”: Para ordenar al cronometrador que detenga el tiempo.

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

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

FACULTADES DEL ÁRBITRO.

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

- Detener un combate, en cualquier momento, si considera que los competidores se están comportando de manera antideportiva. En tal caso, puede descalificar a uno o a ambos competidores.
- Dar un aviso a un competidor por infringir una regla, pero sin necesidad de detener el combate cuando la infracción sea de carácter leve.
- Detener un combate, pero no el tiempo, y dar una advertencia verbal a un competidor que infrinja las reglas, pero no necesariamente merezca una advertencia oficial.
- Detener un combate para dar una advertencia o puntos negativos a un competidor, o entrenador por una infracción de las reglas.
- El árbitro debe dar las advertencias claramente, con señales manuales y de voz, de modo que el competidor entienda la falta cometida, la razón y la causa de la penalización.
- Descalificar, con o sin una advertencia, a un competidor o entrenador que ha cometido una infracción grave.
- Descalificar a un entrenador o un ayudante, o a ambos que, hayan infringido el reglamento.
- En el caso de una cuenta de protección, suspender la cuenta si el otro competidor se niega deliberadamente a retirarse a una esquina neutral, o rehúye hacerlo así.
- Interpretar las normas, siempre y cuando sean aplicables o compatibles con el combate que tiene lugar, o en un momento especial, decidir sobre algo que no aparece en las reglas.
- Un competidor que no combate, o que da la espalda a su oponente deliberadamente, dirigiéndose a su esquina mientras recibe órdenes del árbitro o durante una cuenta. Si esto sucede el árbitro debe considerar que está reusando continuar el combate y entonces debe dar la victoria a su oponente.
- Si un competidor que a la pregunta del árbitro central o de los jueces, sobre si lleva piercings o protecciones de seguridad, y esté miente, pero durante el combate se comprueba que ha mentado, el competidor será penalizado con una advertencia oficial, y se le darán 2 minutos para subsanar la infracción.

De no poder realizarlo en dicho tiempo, será descalificado.

- En caso de KO, suspender la cuenta, si un competidor no caído, deliberadamente se niega a retirarse a una esquina neutral, o rehúye hacerlo así.
- Si un competidor viola las reglas, pero no necesariamente merece una amonestación o su descalificación, el árbitro SIN DETENER EL TIEMPO, puede dar un aviso verbal al competidor culpable de la falta.
- Si un competidor infringe las reglas, pero no merece necesariamente una descalificación, el árbitro debe detener el combate, y dar una advertencia oficial al competidor que ha cometido la infracción. Antes de la advertencia oficial, el árbitro debe ordenar a los competidores que detengan el combate. La advertencia se debe dar con claridad, de modo que, el competidor entienda la razón y la causa de la advertencia. El árbitro debe hacer el gesto a cada juez, de que una advertencia en particular ha sido dada y mostrar claramente al competidor que ha sido castigado. Después de haber dado el aviso, el árbitro ordenara al competidor continuar el combate. Si a un competidor se le han realizado 4 advertencias oficiales, dentro del mismo combate, será descalificado.

JUECES.

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

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

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

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

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

Los jueces son los encargados de revisar el material de protección de cada competidor.

FACULTADES DEL JUEZ.

- Durante el combate, los jueces se situarán en los laterales del ring. No podrán hablar con el competidor, otros jueces, o cualquier otra persona, con la excepción del árbitro central. Pueden, si es necesario, al final de un asalto, notificar al árbitro cualquier incidente que este haya pasado por alto, por ejemplo, hablarle de la mala conducta de un ayudante, cuerdas flojas, etc.
- En cada asalto deberá estar pendiente que el competidor no tiene ninguna herida o, durante los descansos, que no se le administra ningún tipo de sustancia prohibida.
- Al finalizar el combate rellenará la tarjeta de puntuación, (en caso de no ser puntuación electrónica), con su nombre y firma, y se la entregará al árbitro central.
- No abandonará su lugar hasta que la decisión haya sido anunciada, por si hubiera alguna reclamación por parte del entrenador.
- Es obligatorio para todos los jueces utilizar los “clickers” en los combates amateur, en el que no exista un programa de puntuación electrónica.
- El juez debe valorar con independencia los méritos de los dos competidores y escoger al ganador de acuerdo con las reglas.

- La evaluación se hará de acuerdo con el número de blancos legales impactados realmente por técnicas de puño y pierna, la efectividad del ataque y la clara ejecución de las mismas.
- En caso de empate al finalizar todos los asaltos, cada juez otorgará preferencia a uno de los dos competidores, considerando:
 - El mejor en el último asalto.
 - El más activo.
 - Más patadas.
 - Mejor defensa.
 - Mejor estilo y técnica.
- Los jueces de cada lado más cercanos a la mesa central, serán los encargados de revisar las protecciones del competidor que estén en esa esquina.
- No se moverá de su lugar de puntuación en ningún momento del combate, ni siquiera en los descansos entre asaltos.

CRONOMETRADOR.

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

- Estará sentado en la mesa de ring.
- Diez segundos antes del inicio de cada asalto, se dirigirá al ring, dando orden de "segundos fuera"
- Hará sonar el gong al principio y al final de cada asalto.
- Anunciará el número de cada asalto, antes de que comience.
- Detendrá el tiempo temporalmente, cuando así se lo indique el árbitro central.
- Controlará el tiempo o el tiempo extra, con un reloj o un cronómetro.
- Si, al final de un asalto, un competidor está en la lona, y el árbitro le está contando, hará sonar el gong al final de los dos minutos, aunque el árbitro central no haya terminado su cuenta (el árbitro central está obligado a contar como mínimo hasta 8). Los intervalos entre los asaltos serán de un solo minuto.
- El tiempo debe estar visible en todo momento para los entrenadores, en la medida de lo posible.
- El cronometrador dará comienzo al tiempo y, hará sonar la campana o gong, en el momento en que el árbitro central utilice el comando "FIGHT", nunca antes.

CUENTA PATADAS/ KICKCOUNTER.

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

Es obligatorio utilizar cuenta patadas en todos los Campeonatos FEKM, en la modalidad de Full Contact. También se recomienda utilizar este, en todos los demás eventos reconocidos por FEKM. El kickcounter informará al árbitro central después de cada asalto si faltan patadas. La única responsabilidad del kickcounter es asegurar que los competidores han dado suficientes patadas, seis (6), en cada asalto. En todos los Campeonatos FEKM es obligatorio que el kickcounter use una tablilla roja, y otra azul con números visibles. En otros eventos pueden usarse “clickers”, siempre es recomendable usar tablillas, o las dos cosas a la vez.

NOTA ESPECIAL.

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

VESTIMENTA OFICIAL.

Todos los oficiales, (árbitro central, los jueces, cronometrador y contador de patadas) vestirán pantalón negro, camisa blanca FEKM, deportivas negras, cinturón negro y pajarita.



Uniforme arbitral para amateur.

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.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- Durante el combate, ni el entrenador ni el ayudante pueden permanecer en la plataforma del ring.
- Deben, antes de cada asalto, retirar taburetes, toallas, cubos, etc.
- Ningún entrenador, ayudante u oficial, podrán alentar, incitar a los espectadores o dar signos de asesoramiento o estímulo a un competidor durante un asalto, pueden ser suspendidos de sus funciones para la competición en curso.
- Un entrenador, un ayudante, o ambos, que infrinja las normas, podrá recibir una advertencia o ser descalificado por el árbitro, por comportamiento antideportivo, y ser suspendidos como entrenadores durante el evento.
- Las advertencias oficiales que se den a los entrenadores, **NO serán penalizadas a su competidor.**
- Todo competidor debe tener al menos, un entrenador en su esquina, si no, este, será descalificado.
- El árbitro central después de dos advertencias oficiales, tiene derecho a descalificar del combate al entrenador que no obedezca sus órdenes, después de una decisión mayoritaria de los jueces y jefe de ring.
- Si el entrenador, o entrenadores que estén ejerciendo, son descalificados por el árbitro central, el competidor tendrá 2 minutos para tener un entrenador, si no lo tuviera en esos 2 minutos, será descalificado.
- Un entrenador o segundo entrenador puede parar el combate a petición de su competidor, o si el competidor atraviesa grandes dificultades por inferioridad manifiesta, pueden lanzar la toalla al centro del ring, para que el árbitro central detenga el combate.
- En caso de lanzar la toalla mientras el árbitro central este realizando una cuenta de protección, esta no se detendrá.

VESTIMENTA Y EQUIPACIÓN DEL COMPETIDOR.

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

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

FULL CONTACT:

Equipación obligatoria:



- Casco protector para la cabeza, con la cara abierta, sin protección para los pómulos.
- Protector bucal de cualquier color.
- Protección del busto para mujeres.
- Guantes de 10 oz. para deportes de contacto, con agarre de velcro.
- Coquilla tanto competidores, como competidoras.
- Tibial, con velcro.
- Botín de protección para los pies, debe cubrir el talón y los dedos.
- Las tobilleras y ponerse vendajes ligeros en los pies, **NO** estará permitido en Full Contact.
- Toda la equipación de seguridad de los competidores estará de acuerdo, con lo marcado en el reglamento de uniformidad.

Y para las competidoras:



La vestimenta en hombres, para sénior y junior será pantalones largos, sin símbolos o letras en tailandés.
En mujeres, top deportivo y pantalones largos, sin símbolos o letras en tailandés.

LOW KICK:

Equipo de seguridad obligatorio:



Y para competidoras:



- Casco protector sin pómulos y con protección en la parte superior de la cabeza.
- Protector bucal de cualquier color.
- Guantes 10oz para deportes de contacto con velcro (10 Oz),
- Coquilla
- Espinilleras de las marcas homologadas por FEKM.
- Uso obligatorio de tobilleras, y posibilidad de protección ligera en los pies.
- Si se usa protección ligera en los pies, el uso de tobilleras será obligatorio.
- Todas las protecciones de seguridad de los competidores, estará de acuerdo, con lo marcado en el reglamento de uniformidad.

La vestimenta para sénior y junior será pantalones cortos, y top deportivo y pantalones cortos para las mujeres. No se permiten palabras de Muay Thai en los pantalones.

K1 STYLE:

Equipo de seguridad obligatorio:



Y para competidoras:



- Casco protector para la cabeza, sin pómulos y cubierto en la parte superior.
- Protector bucal de cualquier color.
- Guantes de velcro de 10oz.
- Coquilla.
- El uso de la tobillera es obligatorio, y se podrá poner un vendaje ligero en los pies.
- Si se usa protección ligera en los pies, el uso de tobilleras será obligatorio.
- Espinilleras homologadas por FEKM.
- Todas las protecciones de seguridad de los competidores estarán de acuerdo, con lo marcado en el reglamento de uniformidad.

COMPETIDORAS MUSULMANAS.

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

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

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

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

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

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



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

PROTECCIONES.

Vendas de mano (vendajes):

El uso de vendas en las manos es obligatorio.

Las vendas de mano se usan para recubrir el puño y evitar lesiones.

Las vendas deben tener 250 cms. de largo por 5 cms. de ancho, de gasa, sin bordes afilados, o vendas normales de entrenamiento.

Las vendas se fijarán a la parte superior de las muñecas y tendrán un cierre de velcro para poder fijarlas.



Vendajes en los pies.

Los vendajes en los pies se podrán realizar solamente en Low Kick y K1.

Las vendas deben tener 250 cms. de largo por 5 cms. de ancho, de gasa, sin bordes afilados, o vendas normales de entrenamiento.

Solo podrán cubrir desde la parte superior del tobillo, hasta la parte media del pie.

Protección de los dientes (protector bucal):

Si el competidor escupe el protector bucal voluntariamente, el árbitro central debe detener el combate, y realizar al competidor una advertencia oficial por esta acción.

Si el competidor vuelve a repetir la acción, se le realizará una advertencia oficial, y así, sucesivamente.

Los protectores bucales deben estar hechos de material de caucho y plástico, suave y flexible. Están permitidos los protectores simples, para proteger los dientes superiores, y los protectores dobles, que protegen la parte superior e inferior de los dientes.

Pueden ser de cualquier color, incluyendo el rojo.

El protector bucal debe permitir la respiración libre y debe estar adaptado a la configuración de la boca del competidor. Está permitido utilizar un protector bucal con aparatos de corrección en los dientes (Brackets, Retenedores) con el debido certificado médico para su uso en competición. El uso de la protección de los dientes es obligatorio para todas las disciplinas de combate, en todas las categorías de edad y en ambas disciplinas, aficionados y profesionales.

CRITERIO PARA VENDAJES AMATEUR.

Los vendajes en amateur son la protección de las manos de los competidores.

No por ello se puede permitir el uso de ciertos vendajes que, aunque cuiden de lesiones en las manos y muñecas, puedan suponer un riesgo para la salud de los otros competidores.

Es responsabilidad del equipo arbitral revisar los vendajes de todos los competidores que vayan a participar en una velada o en un campeonato.

Por ello el equipo arbitral debe en todo momento velar por el buen uso de los vendajes.

Vamos a describir a continuación, como revisar los vendajes, así como identificarlos.

Vendaje en amateur.



Para el vendaje amateur está permitido el uso de la venda de entrenamiento tradicional o venda gasa.

Los vendajes pueden ser tanto normales, como en la primera foto, como cruzados, segunda foto.

Solo es posible poner esparadrapo en la zona de la muñeca, para que el velcro no se suelte.

No permitido en vendajes amateur.

No está permitido el uso de esparadrapo en los nudillos o cualquier parte de la mano que no sea el señalado anteriormente.

No se podrá utilizar doble vendaje en las manos, quiere decir, el utilizar dos vendas para cada mano.

Está totalmente prohibido introducir cualquier tipo de material bajo el vendaje.



Estos productos que se venden como vendajes, también están prohibidos.

Revisión de guantes.

Respecto a los guantes amateur estos deben tener el cierre de velcro, como se muestra en la fotografía, los guantes de cuerdas están totalmente prohibidos en amateur.

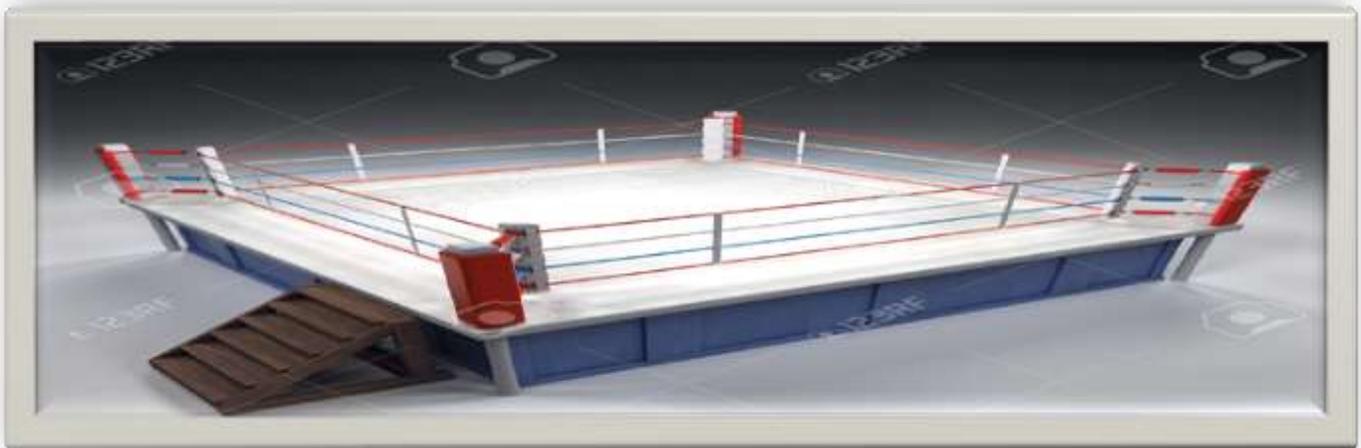
Los guantes siempre tienen que estar en perfecto estado y limpios de toda sustancia perjudicial para los competidores.

Comprobar siempre que el mullido interior del guante no se ha movido por parte de ninguna persona para ganar "pegada", al tener más al descubierto los nudillos.



ÁREA DE COMPETICIÓN.

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



El ring deberá tener la siguiente equipación:

- **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 medico lo necesitase.

Para los laterales del ring:

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

ASALTOS.

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

PUNTUACIONES.

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

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

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

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

Que un competidor al desequilibrarse cuando se realiza esta técnica, se agarre o se apoya en las cuerdas para no caerse.

Que un competidor al desequilibrarse con esta técnica, se agarre al oponente o al oficial de arbitraje para no caerse.

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

El competidor que al final del combate obtenga mayor puntuación final en el combate, será declarado vencedor. Siendo este el caso, el juez otorgará un punto por cada técnica legal que impacte en lo referido anteriormente, y dos puntos en caso de una cuenta de protección.



Esto es un clicker común que se suele usar en competiciones

Cada juez tendrá dos clickers, uno para cada competidor.

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

En caso de una cuenta de protección, el juez presionará dos veces el clicker.

OTORGAN PUNTOS.

- Todas las técnicas de manos serán contabilizadas con un punto.
- Todas las técnicas de piernas se contabilizarán con un punto, incluido los barridos.
- Todas las cuentas de protección a un competidor se contabilizarán con **dos puntos**.

NO OTORGAN PUNTOS.

- Las técnicas golpeadas en zonas no legales no puntúan.
- Las técnicas que sean bloqueadas o semi bloqueadas por un competidor no puntuarán.
- Las técnicas que no impacten directamente en una zona legal, no puntúan.
- Las técnicas ciegas no puntúan.
- Las técnicas que no se ejecuten con fuerza o equilibrio, no puntúan.

DECISIONES.

Los combates podrán acabar de las siguientes formas:

DECISIONES						
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.

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.

VICTORIA VÍA ABANDONO.

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

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

VICTORIA VÍA PARADA.

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

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

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

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

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

VICTORIA POR SUPERIORIDAD MANIFIESTA O (RSC/TKO).

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

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

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

VICTORIA POR LESIÓN.

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

Estos dos casos son:

En caso de lesión en el transcurso de una acción en el combate, como puede ser por un bloqueo, o en el lanzamiento de una técnica, se detendrá el combate con el comando STOP, y el árbitro central realizará una cuenta de protección hasta 8, si el competidor pudiera seguir, se continuará el combate. Si no pudiera continuar, se continuará la cuenta de protección desde 8 hasta 10.

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

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.

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.

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.

Si a un competidor se le descalificarán a su, o sus entrenadores, también será descalificado el competidor.

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

VICTORIA POR DEFECTO. (WO/ WALK OVER).

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

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

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

VICTORIA POR CUENTAS DE PROTECCIÓN.

La regla de las 3 cuentas de protección es válida. 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.

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

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 una primera advertencia oficial. Si no tuviera ninguna, esta al ser la primera no causaría penalización de puntos.

Por el contrario, si fuera la segunda o tercera, se le penalizará 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 ningún momento.

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

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 recibidos golpes muy duros en la cabeza que lo dejaron indefenso o incapaz de continuar en tres ocasiones durante un período de doce meses, no se permitirá a dicho boxeador participar en competiciones o entrenamientos de sparring en un centro de deporte durante al menos 1 año a contar a partir del tercer (Knock Outs) o (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 golpe en la cabeza tras una orden de “break” o “stop” y es declarado “fuera de combate” tras los segundos de conteo, será declarado vencedor por Descalificación. Aun siendo declarado ganador del combate por DESCALIFICACION, deberá de permanecer sin combatir de acuerdo a lo indicado en el apartado “Golpes en la cabeza”.

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 y MuayThai 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.



Solo para competidores entre los 15 y 16 años, que vayan a competiciones internacionales Wako junior.

Por la protección del menor que existe en España, los menores de edad de 15 y 16, no pueden competir en competiciones al KO en territorio español. Pero si se permite que competidores menores de edad, 15 y 16 años participen únicamente en campeonatos internacionales Wako.

Así que, para aquellos competidores comprendidos entre los 15 y 16 años, y que sirva a modo informativo de las reglas Wako, las cuentas de protección para esta categoría son:

Para **competidores young cadet entre los 15 y 16 años**, estará **la regla de 2 cuentas de protección** en un mismo asalto o en el total del combate. Después de 2 cuentas de protección el combate finalizado.

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, su oponente se dirigirá inmediatamente a una esquina neutral, que el árbitro le indicará.

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

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

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

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

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

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

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

Un competidor que no retome la lucha tras la pausa o tras un KO, pierde 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, y las posteriores, se le realizarán advertencias oficiales.

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.

SOBRE LA LONA.

Se considera que un competidor está sobre la lona si:

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

COMBATE NULO.

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

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

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

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

Club :	
En caso de empate:	
Mejor en el último asalto	
Más activo	
Más patadas	
Mejor defensa	
Mejor estilo y técnica	
Juez:	Firma

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

CAMBIO DE DECISIONES.

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

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

FALTAS.

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

Los entrenadores también pueden ser amonestados con avisos oficiales por el árbitro central.

Estos avisos oficiales, NO serán acumulados como avisos oficiales a sus competidores.

El cuarto aviso significa automáticamente la DESCALIFICACIÓN.

Esto sería:

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

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

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

AVISOS POR PARTE DEL ÁRBITRO CENTRAL A LOS COMPETIDORES.

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

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

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

Los avisos pueden ser de tres tipos:

- Avisos.
- Aviso verbal.
- Avisos oficiales.

AVISOS Y AVISO VERBAL POR PARTE DEL ÁRBITRO CENTRAL.

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

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

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

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

El aviso verbal se debe realizar por parte del árbitro central de manera breve y concisa, sin demorar en exceso el tiempo para realizarlo. No conlleva una gestualidad específica y no son comunicados ni a los jueces ni a la mesa.

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

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

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

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

ACTUACIÓN DEL ÁRBITRO PARA DAR AVISOS OFICIALES.

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

En caso de tener marcación por cartulinas, el árbitro central señalará a cada juez de mesa el aviso oficial y anunciará porque se da la advertencia, mediante comando de voz y orden por gesto.

En el caso de tener marcación electrónica, solo será necesario anunciar el aviso oficial a la mesa central, la cual restará dichos puntos de forma automática, a cada uno de los jueces de silla.

Los avisos oficiales se podrán realizar por reiteración de avisos verbales por faltas leves, o por faltas graves, como golpear después del comando "Stop", o golpear en la nuca, etc.

El árbitro central puede si lo precisa por la gravedad de una acción, realizar un aviso oficial con resta de puntos, sin haber dado con anterioridad el primer aviso oficial. También puede descalificar a un competidor directamente, aunque no haya habido ninguna advertencia oficial anterior, si la gravedad de la acción antirreglamentaria los precisara.

Una vez que el árbitro central realiza un aviso oficial con resta de puntos a un competidor, el resto de avisos oficiales deberán ser con resta de puntos.

Los avisos oficiales que el árbitro central tuviera que realizar a un entrenador, por gritar en la esquina, o mal comportamiento, se harán hacia el entrenador.

Si un competidor escupe el protector bucal voluntariamente, el árbitro central debe detener el combate, y dar al competidor una advertencia oficial por primera vez, y un punto negativo para la segunda, y así, respectivamente.

Si ya tuviera una advertencia oficial, se seguirá a partir de esta.

COMANDOS GESTUALES PARA

AVISOS OFICIALES.



Primer aviso oficial: no conlleva resta de puntos.



2/3/4 aviso oficial: conllevan resta de puntos.



Descalificación.

PERDIDAS DE PUNTOS POR FALTAS.

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

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

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

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

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

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

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

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

Una vez realizado, se iniciará el tiempo del descanso.

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

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

- Las restas de puntos por falta de técnicas de pierna, no serán acumuladas a los avisos oficiales. Pero sí a la suma total, de los puntos negativos máximos (3).

TÉCNICAS PROHIBIDAS Y COMPORTAMIENTO.

- Golpear por debajo de la cintura con la pierna (Full contact)
- Atacar la garganta, bajo abdomen, riñones, espalda, rodillas, ingles y la parte trasera de la cabeza o el cuello.
- No tener en posesión las protecciones necesarias para iniciar el combate.
- Agarrar la pierna del oponente.
- Golpear con el golpe frontal de pierna o con la rodilla el muslo, la rodilla, la tibia.
- Golpear con la pierna circular en la cadera.
- Girar, levantar o mover al oponente de un lado a otro.
- No estar en la esquina del ring en el comienzo del combate.
- No tener entrenador.
- Usar el codo, hombros, pulgares, cabeza para golpear.
- Golpear con el barrido por encima del tobillo.
- Dar la espalda al oponente, huir, correr, tirarse al suelo, agarrarse al contrario, técnicas ciegas, forcejear o bajar la cabeza al oponente.
- Atacar al oponente que está atrapado en las cuerdas.
- Atacar a un oponente que está cayendo al suelo o este caído. Esto es cuando un oponente toca con las manos o rodillas en el suelo.
- Dejar el ring durante un combate.
- Continuar golpeando después del comando STOP o BREAK, o, después de sonar el gong o campana.
- Aceitar el cuerpo o cara.
- Utilizar las cuerdas del ring agarrándolas, o proyectándose con ellas para golpear al oponente.
- Agarrar la cabeza para golpear con la otra mano.
- Golpear o estrangular con el antebrazo.
- Empujar al oponente.
- Golpear con el guante abierto o con la parte interna de este.
- Golpear agarrado a las cuerdas o utilizarlas inapropiadamente.
- Agarrarse al oponente innecesariamente.

- Agarrar o mantener los brazos del oponente o bajarle los brazos para golpear.
- No dar un paso atrás tras el comando BREAK.
- Escupir al oponente o escupir el bucal de forma intencionada.
- Realizar proyecciones con las manos, la cadera, rodillas, etc.
- Violación de las reglas o reglamento podría, dependiendo de la gravedad, un aviso, un punto menos, o la descalificación.

AMONESTACIONES A ENTRENADORES.

- Inapropiada vestimenta.
- Utilizar un tono alto para dar instrucciones a los competidores.
- Dar palmadas con las manos durante el combate.
- Jalearse a su competidor de manera continua.
- Golpear el ring, con la mano o con cualquier objeto.
- Atacar verbalmente a un oficial, árbitro o juez dentro o fuera del ring.
- Criticar la decisión de un árbitro o juez durante un combate.
- Empujar, agarrar, agredir a un árbitro, juez u oficial, e incluso el intento de ello, será motivo de expulsión del ring o de la zona donde se realice la competición.

CHOQUE DE MANOS.

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

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

USO DE DROGAS.

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

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

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

CONTROL ANTIDOPAJE.

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

La Federación Española de Kickboxing regulará las actuaciones del control antidopaje, cuyas normas de realización de los controles serán las contenidas en la Orden de 11 de enero de 1996. El control de dopaje podrá realizarse a petición las entidades especificadas en el Artº 58.1 de la Ley 10/1990 del Deporte.

CONCEPTO DE DOPAJE.

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

MEDICAMENTOS PROHIBIDOS.

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

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

SANCIONES.

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

PESOS.

Categorías masculinas

- Gallo ligero: - 51kg.
- Gallo : - 54kg.
- Pluma : - 57kg.
- Ligero : - 60kg.
- Ligero welter: - 63.5kg.
- Welter : - 67kg.
- Ligero medio: - 71kg.
- Medio : - 75kg.
- Ligero Pesado: - 81kg.
- Crucero : - 86kg.
- Pesado : - 91kg.
- Super Pesado: + 91kg.

Categorías femeninas.

- Gallo : - 48kg.
- Pluma : - 52kg.
- Ligero : - 56kg.
- Medio : - 60kg.
- Ligero Pesado: - 65kg.
- Pesado : - 70kg.
- Super Pesado : + 70kg.

DIVISIONES POR RAZÓN DE EDAD.

En las competiciones, las divisiones por razón de edad quedan establecidas a continuación:

Se tomará como referencia el año de nacimiento, **NO** la fecha de nacimiento.

Existirá la excepción para los menores de 17 y 18 años que se explican en el apartado, **adjunto participación de menores de 17 y 18 años en Campeonatos de España.**

IMPORTANTE.

Competidores entre los 15 y 16 años, que vayan a competiciones internacionales Wako.

- Para los competidores young junior, 15 y 16, de edad, será desde el año que cumplan dicha edad, podrán asistir solamente a campeonatos internacionales Wako.

- Queda totalmente prohibido la participación de menores de edad de 15 y 16 años en eventos de ring sport dentro del territorio español. Solo se permite la posibilidad de participación de un menor de 17 o 18 años de edad en unos campeonatos autonómicos, siempre y cuando el menor cumpla 17 años antes de la celebración de unos Campeonatos de España en ese mismo año, para participar como junior.
- Senior, desde los 19 hasta los 44 años de edad. Contando desde el año que el competidor cumple los 19, hasta el año que el competidor cumple los 45.
- Las categorías por razón de edad son las mismas para hombres que para mujeres.
- Los competidores más jóvenes no podrán participar en las categorías de los de más edad.
- Las categorías por la edad se determinarán del siguiente modo. Un competidor se inscribirá en la categoría que corresponda a su año de nacimiento, no a su actual edad, exigiéndosele que compita durante todo el año en dicha categoría.

COMO RELLENAR UNA TARJETA DE PUNTUACIÓN CON EL USO DE CLICKERS.

Esta es la tarjeta de puntuación oficial para todas las disciplinas de Ring Sport.

A continuación, se muestra un caso práctico de cómo rellenar una de estas tarjetas de puntuación.


LIGHT - FULL - LOW KICK -K1
 - 70 kg / Nº de combates 2

Rojo					Azul				
Nombre: COMPETIDOR 1					Nombre: COMPETIDOR 2				
Club:					Club:				
Asalto	Score	Minus points Kicks / Fouls	Result		Result	Minus points Fouls / Kicks	Score	Round	
1	6		6		12	1st	12	1	
2	3		3		0	2nd	0	2	
3	0		0		6		6	3	
Rojo - total			9		Azul - total			18	

Arbitro: **Juan Garcia** Regional: **Asturias**
 Juez: **Pedro Perez** Regional: **Garcia**

DECISION			
Ganador: AZUL (competidor 2)		Club: Kick 1	
Ganador por:			
<input checked="" type="checkbox"/> K	KO/KO	<input type="checkbox"/> DISQ	AB
<input type="checkbox"/> P	Puntos	<input type="checkbox"/> RSC	RSCCH
<input type="checkbox"/> KO	Knock out	<input type="checkbox"/> RSCCH	Hard blows to the head
<input type="checkbox"/> KD	Knock down	<input type="checkbox"/> W.O.	Walk over
<input type="checkbox"/> DISQ	Descalificación	<input type="checkbox"/> AB	Abandono

En caso de empate:	
<input type="checkbox"/>	Mejor en el último asalto
<input type="checkbox"/>	Más activo
<input type="checkbox"/>	Más patadas
<input type="checkbox"/>	Mejor defensa
<input type="checkbox"/>	Mejor estilo y técnica

Juez: 

Ahora vamos a ir viendo la tarjeta con las puntuaciones que darían los clickers, así como la forma de rellenar los datos que se piden.

Como se ve en la parte superior, lo primero es subrayar la modalidad que se vaya a puntuar, Full Contact, Low Kick o K1.

En segundo lugar, se rellenarán los huecos en los que pondremos los nombres y clubes o selección de los competidores.

En tercer lugar, se rellenarán el nombre y federación regional del árbitro central y a los datos del propio juez con su firma.

Ahora vamos a ver como rellenaríamos la parte central de la tarjeta de puntuación por asalto

- **Primer asalto.**

Esquina roja



Esquina azul



Como se ve en los clickers, esta es la puntuación que se marca en la tarjeta en el primer asalto.

También se puede comprobar que, al competidor azul, el árbitro central le ha amonestado con el **primer aviso oficial**, que como ya sabemos no conlleva resta de puntos.

Por lo tanto, en la tarjeta de puntuación marcamos tanto los puntos de los clickers, 6 para la esquina roja y 12 puntos para la esquina azul, así como, el primer aviso oficial para la misma esquina.

- **Segundo asalto.**

Esquina roja



Esquina azul



Como vemos en este asalto, los clicker dan las puntuaciones de 3 puntos para la esquina roja, y 0 puntos para la esquina azul.

También hay que darse cuenta de que, como este marcado en la tarjeta de puntuación, el árbitro central ha amonestado al competidor azul con una **segunda advertencia oficial**, la cual conlleva resta de puntos, que en todas las disciplinas de Ring Sport son 3 puntos menos.

Entonces marcamos la segunda advertencia como viene en la tarjeta de puntuación, marcamos los puntos del clicker, que es 0, y le restamos los 3 puntos de la segunda advertencia. Por tanto -3 será la puntuación a reflejar en la tarjeta de puntuación.

- **Tercer asalto.**

Esquina roja



Esquina azul



En este último asalto, las marcaciones de los clickers es de esquina roja 0 puntos, esquina azul 6 puntos. Como no ha habido ninguna advertencia oficial a ningún competidor, no marcamos nada más.

Como es el último asalto, se suman las puntuaciones de los tres asaltos, (véase que no se va sumando el primer asalto con el segundo, sino que se anota las marcaciones en “score” y se comprueba si hay que restar puntos o no por advertencias, para marcar en “result” la marcación final), y el resultado final es el que determinará quien es el ganador del combate.

Se rellena el nombre del ganador con su color de esquina, para que no haya equívocos, que ha sido ganador por puntos, con la tarjeta de puntuación limpia y con las anotaciones sobre el combate perfectamente legibles por posibles reclamaciones, se entregará al árbitro central.

SEÑALES ARBITRALES.

Para que haya un criterio unificado sobre las señales que debe de realizar un árbitro central, y para que así, cualquier competidor comprenda y aprenda lo que un árbitro central, le está señalando, estas son las señales

principales:

- **Comienzo del combate/Fight.**

Pos.1



Pos.2



- **Time/Tiempo.**

Pos.1



- **No empujar.**

Pos.1



- **No agarrar.**

Pos.1



- **No agarrar la pierna del oponente.**

Pos.1



- **No darse la vuelta.**



Pos.1



Pos.2

- **No golpear con la cabeza.**



- **No golpear o empujar con el hombro.**



- **No proyectar al oponente.**

Pos.1



Pos.2



- **No agachar la cabeza.**

Pos.1



- **No entrar con la cabeza.**

Pos.1



Pos.2



- **Golpear middle kick por encima de la cadera.**

Pos.1



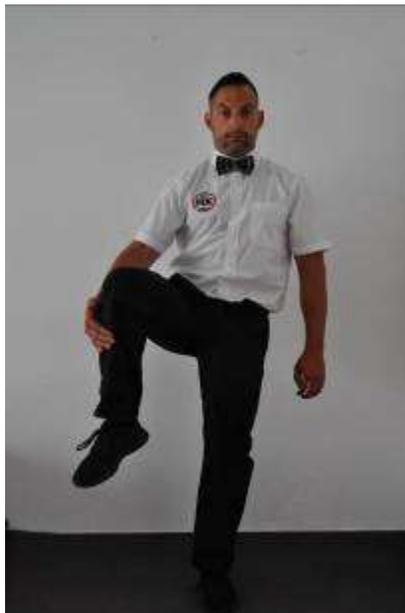
Pos.2



- **No golpear con la rodilla.**



- **No bloquear los middle kick o high kick con la tibia.**



- **No agarrarse de las cuerdas para golpear.**



- **No golpear low kick.**



Pos.1



Pos.2

- **No golpear o empujar con el antebrazo.**



- **No golpear con spinning back.**



Adjunto menores de edad en campeonatos de España.

Participación de menores de 17 y 18 años en Campeonatos de España de ring.

La normativa a tener en cuenta será la siguiente:

Como se describe en el apartado divisiones por razón de edad, la edad vendrá determinada por el año de nacimiento.

Por el cambio de la reglamentación de Wako, pero, además, siguiendo con la normativa de las leyes españolas, se regulará en Ring Sport, de la siguiente manera:

- Se podrán presentar a una de las tres modalidades de Ring Sport, Full Contact, Kickboxing y K1 Style.
- El competidor para entrar en esta categoría, deberá tener 17 años cumplidos, antes de los campeonatos de España, para poder competir en la categoría de junior.
- El competidor que tenga 18 años cumplidos antes del Campeonato de España, podrá elegir entre presentarse en junior, o senior.
- Los competidores que hayan participado ya en campeonatos de España senior con 18 años, no podrán una vez competido en senior, competir en junior.

- Los reglamentos serán los mismos que para senior, en las tres modalidades antes referidas, salvo por dos excepciones:

La primera, deberán vestir camiseta sin mangas roja o azul, dependiendo de la esquina en la que compitan.

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

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

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

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

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

LEGITIMACIÓN.

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

NÚMERO MÁXIMO DE CATEGORÍAS DE PESO.

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

CERTIFICADO MÉDICO.

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

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

PROCEDIMIENTO DE PESAJE.

El presidente del Comité de Árbitros y/o el Director Técnico de arbitraje nombrarán los Oficiales de FEKM para organizar el pesaje. Durante éste, dos oficiales de arbitraje de FEKM deben estar presentes (1 hombre y 1 mujer). También puede estar presente un representante de la Federación Nacional cuyo equipo esté en el proceso de pesaje, pero solamente durante el pesaje de los miembros de su equipo. El representante no puede intervenir por ningún motivo, tampoco puede tener contacto físico con ninguno de sus competidores y tiene que estar lejos de las básculas, al menos a un metro de distancia.

Cada competidor se debe presentar con su carnet deportivo FEKM, con validez para ese año, con su certificado médico incluido y debe mostrarlo durante el pesaje. Además, deberá tener disponible su pasaporte oficial. Después del pesaje, cada competidor debe ser declarado en perfecto estado físico por el médico

cualificado oficial del torneo.

Los competidores serán pesados un día antes de que empiece la competición o el mismo día que se haga el sorteo de los combates. El procedimiento normal cuando haya un solo combate, es que el competidor tenga el pesaje aproximadamente 24 horas antes del combate.

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

El pesaje oficial se llevará a cabo de acuerdo al horario establecido para el torneo. El horario destinado para esta actividad es oficial y debe ser respetado. No se permitirá el pesaje después del tiempo oficial asignado, salvo para los equipos que aún no hayan terminado el proceso de pesaje pero que se presentaron dentro del tiempo indicado.

Si por alguna razón ajena existiera algún retraso de viaje/llegada de algún equipo en el primer pesaje oficial (durante el periodo de registro), existe la posibilidad de pesarse después del tiempo oficial, siempre y cuando la Federación Nacional del equipo afectado haya avisado con anticipación a las autoridades correspondientes. Sin embargo, no está permitido a ningún equipo especular con su llegada después del horario oficial de pesaje anunciado en la invitación. Todos los equipos deben haber terminado el pesaje antes del sorteo.

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

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

- Descalificación directa. La decisión del Oficial FEKM es la final y no puede ser apelada.
- Subir una categoría de peso, pero solamente si su Federación Nacional tiene una vacante en esa categoría y si el pesaje aún no se ha cerrado.

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

El pesaje se realiza por la mañana, dentro del horario previsto que es el considerado como oficial. No se permitirá el pesaje después del tiempo oficial asignado, salvo para los equipos que aún no hayan terminado el proceso de pesaje pero que se presentaron dentro del tiempo indicado. Todos los competidores deben traer su propio pasaporte nacional como identificación. Si el/la competidor/a excede su peso, puede tener una segunda oportunidad, dentro del tiempo oficial de pesaje.

Sin embargo, el competidor debe esperar en la fila y es el Oficial FEKM quien decide cuando se le realizará el segundo pesaje. El peso registrado en esta ocasión es el definitivo.

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

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

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

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

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

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

INFRACCIONES ESPECIALES AL REGLAMENTO.

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

