

FEDERACIÓN

ESPAÑOLA

DE

KICKBOXING

MUAYTHAI

DEPORTES DE TATAMI

**** REGLAMENTO DE KOSHIKI ****

ÍNDICE DEL CONTENIDO

Art. 1.- DEFINICIÓN

Art. 2.- ÁREA DE COMBATE

Art. 3.- PESAJE

Art. 4.- REGLAS DE COMBATE

Art. 5.- INSTRUCCIONES DURANTE LA COMPETICIÓN

Art. 6.- DURACIÓN DE LOS COMBATES

Art. 7.- NIVEL DE CONTACTO

Art. 8.- ÁREAS REGLAMENTARIAS DE PUNTUACIÓN EN KOSHIKI

Art. 9.- ÁREAS Y ACCIONES NO REGLAMENTARIAS

Art. 10.- TÉCNICAS REGLAMENTARIAS EN KOSHIKI

- Art. 10.1. –EJECUCIÓN DEL CLINCH EN LA TÉCNICA DE RODILLA

Art.11.- CRITERIO DE PUNTUACIÓN EN KOSHIKI

- Art. 11.1.- TÉCNICAS VALORADAS EN PUNTOS
- Art. 11.2.- CONCESIÓN DE PUNTOS USANDO CLICKERS Y HOJAS DE PUNTUACIÓN
 - Art. 11.2.1.- EN CASO DE EMPATE USANDO CLICKERS Y HOJAS DE PUNTUACIÓN
 - Art. 11.2.2.- USANDO LAS HOJAS DE PUNTUACIÓN
- Art. 11.3.- DECISIONES
- Art. 11.4.- MODIFICACIÓN DE UNA DECISIÓN
- Art. 11.5.- ADJUDICACIÓN DE PUNTOS

Art. 12.- INFRACCIONES A LAS NORMAS

- Art. 12.1.- INFRACCIONES GRAVES

Art. 13.- SALIDAS (“EXITS”)

- Art. 13.1. - SALIR DEL ÁREA DE COMPETICIÓN (“EXIT”)

Art. 14. - ADVERTENCIAS OFICIALES

Art. 15. - DESCALIFICACIÓN

Art. 16. - GESTOS MANUALES

Art. 17. - DURANTE EL COMBATE

Art. 18. - OFICIALES

- Art. 18.1. – ÁRBITROS
 - Art. 18.1.1. - ATRIBUCIONES DE LOS ÁRBITROS
- Art. 18.2.- JUECES

- Art. 18.2.1. – HOJAS DE PUNTUACIÓN DEL JUEZ

Art. 19.- PROCEDIMIENTO EN CASO DE LESIONES EN GENERAL

- Art. 19.1.- PROCEDIMIENTO POR GOLPE SEVERO EN LA CABEZA

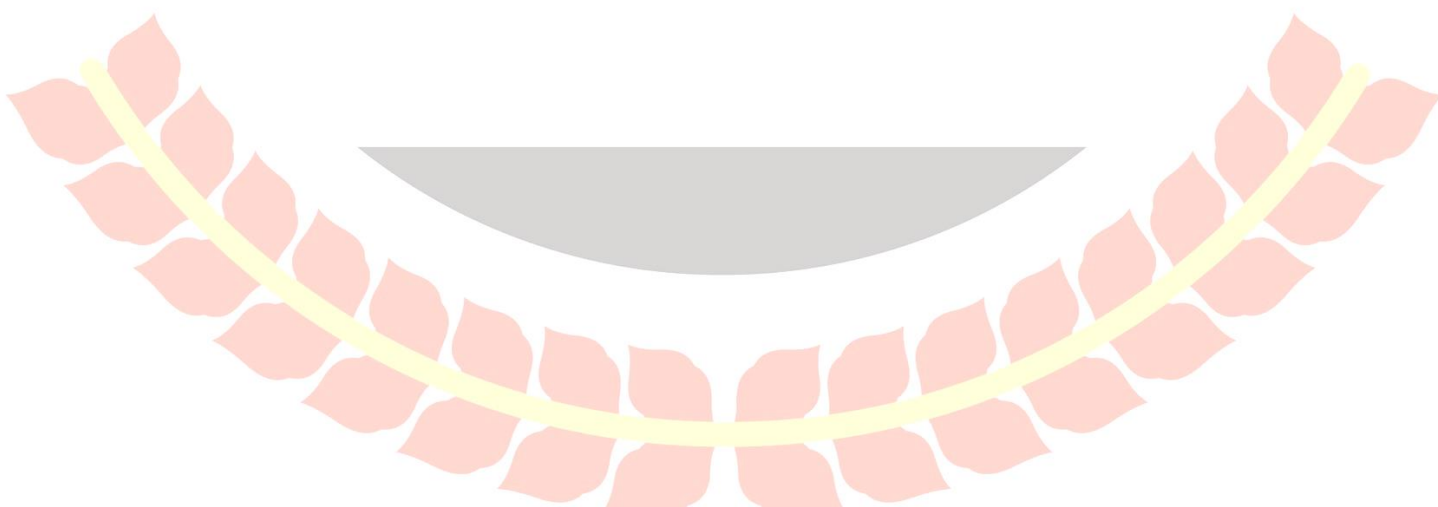
Art. 20.- CHOCAR GUANTES

Art. 21.- USO DE SUSTANCIAS PROHIBIDAS

Art. 22.- CATEGORÍAS POR EDAD Y PESO.

- Art.22.1. -DIVISIONES POR EDAD
 - Art.22.1.1. -DETERMINACIÓN DE LA EDAD
 - Art.22.1.2. -ACLARACIÓN EN LA DIVISIÓN DE EDAD
 - Art.22.1.3. -ESPECIFICACIÓN DURANTE UN CAMPEONATO/TORNEO
 - Art.22.1.4. -NÚMERO MÁXIMO DE CATEGORÍAS DE PESO
- Art.22.2. -DIVISIONES POR PESO

Art. 23.- EQUIPACIÓN Y VESTIMENTA.



Art.1. -DEFINICIÓN

El Koshiki está concebido como un combate al punto de manera continua, hasta que el Árbitro Central indica “STOP” o “BREAK”. Las competiciones de Koshiki se llevan a cabo, como su nombre indica, con técnicas debidamente controladas y sin intención de hacer daño al rival. Una adecuada ejecución técnica en las acciones, debe marcar el nivel de contacto, la explosividad está permitida pero la intención de golpear con potencia, no. Los criterios de contacto por edad, están regulados en el Art.7 de este Reglamento.

- Se combate a tiempo continuo.
- El Árbitro Central no juzga a los competidores, sólo se asegura que durante el combate se respeten las Normas Reglamentarias.
- Tres Jueces anotan en las hojas de puntuación oficiales F.E.K.M. los puntos correctos.

Art.2. -ÁREA DE COMBATE

El suelo de Tatami debe ser de goma u otro material adecuado, con la misma calidad y elasticidad. Tendrá un grosor mínimo de 1,3 cm, y máximo de 1,9 cm. Además, la superficie debe ser de material antideslizante.

El Tatami debe estar compuesto por tapetes que encajen de 1 x 1 metro, del color adecuado y deberá estar correctamente ensamblado, para ser seguro.

En todos los Campeonatos Nacionales y Autonómicos el tamaño del Tatami será de 7x7 metros para todas las categorías Seniors, Juniors, Cadetes Mayores, Cadetes Menores e Infantiles.

Art.3. -PESAJE

En todos los Campeonatos Nacionales y/o Autonómicos debe haber un pesaje para los competidores participantes, antes del comienzo del Torneo.

Cada competidor se pesará oficialmente sólo una vez, en caso de no dar el peso en la categoría en la que se inscribió dispondrá de una segunda oportunidad para dar el peso oficial en la categoría inscrita antes de la finalización del horario previsto por la organización del Torneo, si no diera el peso o se presentara después del horario previsto quedara automáticamente descalificado.

Art.4. -REGLAS DE COMBATE

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

Si alguno de los competidores no se presenta en su esquina reglamentaria (también en el caso que ambos competidores no se presenten), el Árbitro Central pedirá a la mesa oficial que empiece a tomar tiempo oficial (el tiempo no se detiene hasta que el competidor está listo para competir).

Puede darse el caso que:

- a) Si el competidor se presenta una vez está puesto en marcha el tiempo oficial, pero es revisado y está listo para competir antes de 2 minutos, el combate comienza con normalidad.
- b) Si cuando han pasado 2 minutos, el competidor no se ha presentado en su esquina el competidor es **Descalificado** y pierde por W.O. (en este caso, el Árbitro Central no tiene que reunirse con el Jefe de Tatami para pronunciar la Descalificación).
- c) Si alguno de los competidores, al ser revisado por el Juez correspondiente 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 cms., protecciones en mal estado, equipación que no corresponde, etc...) el Árbitro Central pedirá a la mesa oficial que empiece a tomar tiempo oficial:
 - 1) Si el competidor está listo para competir antes de 2 minutos, recibe **la 1ª Advertencia Oficial** (sin pérdida de puntos).

- 2) Si el competidor no está listo para competir cuando pasan 2 minutos, el competidor es **Descalificado** y pierde por DISQ. (en este caso, el Árbitro Central no tiene que reunirse con el Jefe de Tatami para pronunciar la Descalificación).

Los competidores entrarán al tatami y chocaran sus guantes. A continuación, darán un paso atrás y asumirán una posición de combate y esperaran a la voz de mando "FIGHT" del Árbitro para comenzar.

Cuando el árbitro diga "FIGHT" comenzaran el combate, cuando el árbitro diga "STOP" los competidores detendrán cualquier acción automáticamente, si el árbitro dice "BREAK" ambos competidores deben dar un paso atrás y continuar con el combate. El tiempo se detendrá en la Mesa Oficial cada vez que el Árbitro ordene "STOP TIME" (DETENER EL TIEMPO) formando una "T" con las manos para señalar las faltas de "EXIT", las "Advertencias Oficiales" y por cualquier otro motivo que sea justificado.

Un competidor puede solicitar que el reloj se detenga, levantando el brazo, para ajustar una protección o señalar una lesión pero sólo el Árbitro puede pedir que el tiempo se detenga. El Árbitro no detendrá el reloj si cree que esto le quitará ventaja al otro luchador.

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.

El Árbitro Central no debe hablar con los competidores durante el combate, a menos que se haya detenido el reloj.

Los competidores pueden tener un entrenador y un ayudante en su esquina durante el combate. Ambos 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, tampoco a ningún entrenador se le permitirá dirigirse ni hacer ningún tipo de comentario sobre un Árbitro, Juez o punto marcado. El entrenador puede ser expulsado de su lugar asignado durante el combate si ofende a los oficiales o si continúa incumpliendo las Normas.

Art.5. -INSTRUCCIONES DURANTE LA COMPETICIÓN

- "SHAKE HANDS" (DARSE LA MANO).
 - Al comienzo y al finalizar el combate.
- "FIGHT" (LUCHAR).
 - Para comenzar el combate o después de una interrupción del mismo.
- "BREAK" (SEPARARSE).
 - 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" (DETENERSE).
 - El combate debe detenerse inmediatamente y sólo se reanudará cuando el Árbitro dé la orden "FIGHT".
- "TIME" (TIEMPO) formando una "T" con las manos.
 - Da orden al cronometrador para poner el cronómetro en marcha, antes de pronunciar la orden "FIGHT".
- "STOP TIME" (DETENER EL TIEMPO) 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:
 - I. Cuando sanciona con una Advertencia Oficial o falta de "EXIT" a un competidor (el oponente debe permanecer en la zona de inicio).
 - II. Cuando un competidor pide parar el tiempo por causa justificada, levantando la mano. (El oponente debe ir inmediatamente a una esquina neutral, el combate se reanudara en el mismo lugar donde se detuvo).
 - III. Cuando el Árbitro considere necesario que se debe colocar correctamente alguna protección o el uniforme de los competidores. (los competidores reanudaran el combate en el mismo lugar donde se detuvo).
 - IV. 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).

Art.6. -DURACIÓN DE LOS COMBATES

- → En las categorías Veteranos, Senior y Junior, los combates se disputan a 5 asaltos de 60 segundos, con 15 segundos de descanso, en campeonatos Nacionales y Autonómicos.
- → En la categoría Cadete y Juvenil, los combates se disputan a 5 asaltos de 45 segundos, con 15 segundos de descanso, en campeonatos Nacionales y Autonómicos.
- → En la categoría Infantil y Alevín, los combates se disputan a 5 asaltos de 30 segundos, con 15 segundos de descanso, en campeonatos Nacionales y Autonómicos.

Art.7. -NIVEL DE CONTACTO

- Categoría Alevín: En esta categoría los competidores deben utilizar máscara protectora para la cara. El contacto muy controlado al peto y sobre todo "muy leve" a la cabeza. No debe apenas haber contacto en el casco o el contacto debe ser siempre un simple "toque", nunca un golpe. Cuando una técnica impacte, moviendo la cabeza del competidor, el Árbitro Central debe tomarlo como un signo de exceso de potencia.
- Categoría Infantil y Juvenil: En esta categoría los competidores deben utilizar máscara protectora para la cara. El contacto controlado al peto y sobre todo "leve" a la cabeza. El Árbitro velará porque los competidores controlen sus técnicas a la cabeza. Cuando una técnica impacte, moviendo la cabeza del competidor, el Árbitro Central debe tomarlo como un signo de exceso de potencia.
- Categoría Cadete y Junior: 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 Senior y Veteranos: 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.

Art.8. -ÁREAS REGLAMENTARIAS DE PUNTUACIÓN EN KOSHIKI

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

- Cabeza: Parte frontal, lateral y superior.
- Torso: Parte frontal y lateral.
- Piernas: Los muslos pueden ser golpeados usando la tibia para los Low-kicks, el pie como máximo a la altura del tobillo o por debajo (solo para barridos).

Art.9. -ÁREAS Y ACCIONES NO REGLAMENTARIAS

Está prohibido:

- Cualquier ataque distinto de los mencionados en el Art. 8.
- Ataques peligrosos o con excesivo contacto.
- Golpear en la parte posterior de la cabeza y en la nuca.
- Golpear la espalda, especialmente en los riñones y la columna vertebral.
- Golpear la parte superior de los hombros.
- Golpear en el cuello: zona frontal, zona lateral y posterior.
- Golpear por debajo de la cintura (excepto los Low-kicks y los barridos del pie).
- Golpear en la Ingle.
- Bajar la cabeza por debajo de la cintura del rival.

- Dar la espalda al oponente, rehuir el combate o dejarse caer al suelo intencionadamente.
- En general, técnicas a ciegas y técnicas sin control.
- Ataques con el canto de la mano (interno o externo), cabezazos, el pulgar o el hombro.
- Agarrarse por debajo de la cintura del rival.
- Cualquier tipo de proyección del contrario.
- Atacar a un oponente que está cayendo al suelo (si la causa de la caída es por una combinación de técnicas los Árbitros/Jueces se reunirán y determinarán si la acción es merecedora de penalización o no lo es).
- Atacar a un oponente que está ya en el suelo:
 - Un competidor no puede atacar NUNCA a su oponente si está en el suelo. El Árbitro Central es el responsable de detener el combate inmediatamente cuando uno de los competidores toca el suelo con cualquier parte del cuerpo, aparte de los pies.
 - Golpear la cabeza o el cuerpo de un competidor derribado puede significar una penalización con puntos negativos o la Descalificación dependiendo de la gravedad de la acción (la decisión final se tomara por mayoría de los Árbitros/Jueces).
- Salir de la zona de combate (“exit”).
- Continuar compitiendo después de la orden “STOP” o “BREAK” o si se ha señalado el final del asalto.
- Tener vaselina, aceite, bálsamo o crema de calentamiento en la cara o en el cuerpo.
- Escupir voluntariamente el bucal.

Conducta antideportiva. Se deben de seguir las normas para las Advertencias Oficiales. Sin embargo, en el caso de conducta antideportiva grave, se puede penalizar con puntos negativos o incluso con la Descalificación en la primera infracción, dependiendo de la gravedad de la misma (la decisión final se tomara por mayoría de los Árbitros/Jueces).

- Comentar o discutir decisiones de los Árbitros o Jueces.
- Comentar o discutir sobre una puntuación dada o no dada.
- Atacar o tratar de ofender a un oficial, ya sea dentro o fuera del Tatami. Escupir, empujar, agarrar con cualquier propósito, intentar, incluso, cualquiera de estas acciones será motivo de Descalificación inmediata.

En caso de que cualquiera de estas acciones sea realizada por un competidor ya penalizado o por sus entrenadores, las personas involucradas, serán expulsadas de la sala o lugar del evento, y el asunto será entregado a la Comisión de Disciplina de la F.E.K.M.

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

Art.10. -TÉCNICAS REGLAMENTARIAS EN KOSHIKI

- Puños:
 - Todas las Técnicas de boxeo, golpear con el dorso del guante de forma lateral o vertical (sin girar o golpeando hacia atrás).
- Codos:
 - Se puede golpear con los codos solo al tronco.
- Rodillas:
 - Se puede golpear con las rodillas solo al tronco.
- Patadas:
 - Patada frontal, patada lateral, patada hacia atrás, patada circular, patada en giro, patada de gancho, patada ascendente oblicua, patada descendente, patadas en giro, patadas en salto (sólo con la planta del pie), Low-kicks. El Low-kick está permitido en Koshiki siempre y cuando se tenga control sobre esta técnica por parte del competidor, en el momento de ejecutarla. Los Low-kicks sólo puntúan si se golpea con la tibia. Está permitido defender los Low-kicks bloqueando con la tibia, así como que las patadas circulares toquen con la tibia.
- Barridos:

Están permitidos los barridos al pie, a la altura del tobillo o por debajo. El punto se marcará cuando el oponente toque el suelo con cualquier otra parte de su cuerpo que no sean los pies o cuando sufra un desequilibrio que le haga perder la compostura y tenga que rehacerse para volver a recuperar el equilibrio.

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

Art.10.1. -EJECUCIÓN DEL CLINCH EN LA TÉCNICA DE RODILLA

Se permite solamente agarrar por los hombros con las dos manos para golpear inmediatamente con la rodilla. Con esta acción se permitirá golpear una sola técnica de rodilla, sin agarre de manos se permitirá golpear tantas técnicas de rodillas como se desee. El agarre ira siempre seguido de una técnica de rodilla, no se permitirá que el agarre no sea activo y no vaya acompañado de una técnica de rodilla.

Los competidores están obligados a usar, por igual, técnicas de puño y de pierna. Se Advertirá Verbalmente (y, en consecuencia, se Advertirá Oficialmente después) a todo aquel competidor que no use técnicas de pie equitativamente.

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

Art.11. -CRITERIO DE PUNTUACIÓN EN KOSHIKI

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

Para puntuar, se debe de golpear con la zona reglamentaria del guante (no la parte interior) en técnicas de puño, con el codo, la rodilla, la tibia (no el empeine) para el Low-kick y el botín en técnicas de pierna y debe haber un contacto “claro, razonable y controlado”.

- El competidor debe estar mirando el punto de contacto cuando ejecuta la técnica.
- Ninguna técnica que simplemente toque, empuje o roce al oponente debe ser puntuada.
- Ninguna técnica que contacte antes o después con una zona no puntuable al oponente debe ser anotada.
- Las técnicas a corta distancia, durante el “Clinch” no serán puntuadas por los Jueces

En técnicas de pierna está permitido sujetar la pierna del oponente mientras se le contra con 1 sólo golpe (después de ese golpe la pierna del oponente debe ser liberada inmediatamente).

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

Las técnicas ejecutadas sin equilibrio no se recompensan con puntos. Después de puntuar el competidor debe permanecer de pie y estar dentro del área de competición. Si un competidor anota una técnica en salto, debe caer con ambos pies dentro del área de competición y mantener el equilibrio para que la técnica sea anotada (ninguna otra parte de su cuerpo, excepto los pies, puede tocar el piso).

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

Art.11.1. -TÉCNICAS VALORADAS EN PUNTOS

- ❖ Técnicas de puño..... 1 punto.
- ❖ Técnicas de codo al cuerpo.....1 punto.
- ❖ Técnicas de rodilla al cuerpo.....1 punto.
- ❖ Técnicas de pierna al cuerpo..... 1 punto.
- ❖ Técnica de barrido..... 1 punto.
- ❖ Técnicas de pierna a la cabeza..... 2 puntos.
- ❖ Técnicas de pierna al cuerpo en salto..... 2 puntos.

- ❖ Técnica de pierna en salto a la cabeza..... 3 puntos.

Art.11.2. -CONCESIÓN DE PUNTOS USANDO CLICKERS Y HOJAS DE PUNTUACIÓN

En todos los Campeonatos Nacionales, Autonómicos y Torneos de Koshiki organizados o bajo el auspicio de F.E.K.M., es obligatorio la utilización de clickers para la anotación de los puntos por parte de los Jueces.

El combate es arbitrado por el árbitro central y la puntuación la otorgan, en las hojas oficiales, tres jueces sentados situados en diferentes laterales exteriores del tatami. Asimismo, también podrá haber un Director de Arbitraje y un Jefe de Tatami.

Las “Advertencias Oficiales” y las salidas “EXITS”, en su caso, se llevan con un marcador situado en Mesa Oficial que proporciona una ayuda visual.

Por cada una de las técnicas reglamentarias (puños, patadas o barridos), que golpeen con claridad con velocidad, enfoque, equilibrio y potencia razonable, objetivos reglamentarios, el Juez debe apretar el botón del “clicker” correspondiente al competidor (esquina roja o azul). La puntuación del clicker se anotará en la Hoja Oficial de puntuación después de cada asalto.

Cuando el Árbitro penalice con una Advertencia Oficial (que conlleve puntos negativos (“minus points”), o no), lo señalará de frente al competidor amonestado y a sus entrenadores y de frente a la Mesa Oficial, para que lo vea el Jefe de Árbitros de Tatami y el Oficial Encargado del Marcador, que lo anotará en el marcador. Cada Juez debe sumar 3 puntos en el “clicker” del competidor no penalizado. La puntuación del clicker se anotará en la Hoja Oficial de puntuación después de cada asalto además se anotaran las Advertencias Oficiales en la casilla correspondiente.

Cuando el Árbitro penalice con una falta de "EXIT" (-1 punto por cada "EXIT") lo señalará de frente al competidor amonestado y a sus entrenadores y de frente a la Mesa Oficial, para que lo vea el Jefe de Árbitros de Tatami y el Oficial Encargado del Marcador, que lo anotará en el marcador. Cada Juez debe sumar 1 punto en el “clicker” del competidor no penalizado. La puntuación del clicker se anotará en la Hoja Oficial de puntuación después de cada asalto además se anotaran las faltas por "EXIT" en la casilla correspondiente.

Al final del asalto, el Juez dará ganador del asalto al que tiene el mayor número de puntos. El árbitro central pedirá al finalizar cada asalto que los jueces muestren el banderín o tarjeta del color del vencedor, rojo o azul, declarando al vencedor del asalto.

La victoria del combate será para el competidor que acumule 3 asaltos ganados entre los 5 a disputarse.

Cuando el Árbitro penalice con la Descalificación, se debe reunir con el Jefe de Tatami y los Jueces para consultarlo. Si la Descalificación es concedida, lo señalará de frente al competidor penalizado y a sus entrenadores, frente a cada uno de los Jueces, para que lo anoten en sus Hojas de Puntuación y frente a la mesa Oficial, para que lo anote el Oficial Encargado del Marcador.

Si la Descalificación es por acumulación de faltas de "EXIT" o de "Advertencias Oficiales" el Árbitro Central no tiene que reunirse con el Jefe de Tatami para pronunciar la Descalificación, lo señalará de frente al competidor penalizado y a sus entrenadores, frente a cada uno de los Jueces, para que lo anoten en sus Hojas de Puntuación y frente a la mesa Oficial, para que lo anote el Oficial Encargado del Marcador.

El Juez debe hacer un círculo alrededor de nombre del competidor ganador.

Nota: Todos los combates de Koshiki se harán con un sistema de puntuación continua.

Art.11.2.1. -EN CASO DE EMPATE USANDO CLICKERS Y HOJAS DE PUNTUACIÓN

Ningún asalto en Koshiki puede terminar en empate. En caso de empate a puntos de los "clickers" en el asalto, el Juez debe conceder la victoria al competidor (con un "punto extra" en el clicker) utilizando las observaciones y los baremos que indican las hojas de puntuación F.E.K.M., decidirá un ganador siguiendo el siguiente orden:

1. Menos infracciones en el asalto (Advertencias Oficiales y "EXITS") la razón es que este competidor hizo un asalto más reglamentario.
2. Más dominador y activo del asalto.
3. Mejor sistema Ofensivo/Defensivo

4. Mejores técnicas
5. Más patadas.

Art.11.2.2. -USANDO LAS HOJAS DE PUNTUACIÓN

La parte delantera de las Hojas de Puntuación muestran el resultado oficial, por tanto no puede haber tachones o escritura sobre algo previo. En caso de error, se debe pedir otra Hoja de Puntuación y adjuntar la hoja que contiene los errores, para que al observarla no haya duda que el error fue manifiesto y no hubo un cambio “particular” de decisión.

La parte trasera la puede utilizar el Juez para apuntar cualquier cosa que considere importante, de forma rápida, para después poder anotarlo en la parte oficial delantera.

Art.11.3. -DECISIONES

Pueden tomarse las siguientes decisiones de victoria:

- ▶ Ganador por puntos.
- ▶ Ganador por incomparecencia (W.O.).
- ▶ Ganador por abandono.
 - Cuando un competidor no puede continuar debido a una lesión.
 - Cuando un competidor renuncia a continuar o su esquina tira la toalla.
- ▶ Ganador por descalificación del oponente.
En los casos flagrantes, el Árbitro puede penalizar con la descalificación sin haber dado antes una Advertencia, pero, siempre, después de haberlo consultado.
Por ejemplo:
 - Por un golpe sin control, especialmente a la cabeza, que pueda noquear a un oponente o por un ataque malicioso.
 - Por golpear sin control después de la orden “STOP” del Árbitro.
 - Por extrema conducta antideportiva del competidor, como insultar al Árbitro, al oponente o entrenadores.
 - Mostrar un comportamiento excesivamente agresivo y maleducado.
 - Al alcanzar la cuarta (4ª) Advertencia Oficial.
 - Al alcanzar la cuarta (4ª) salida del tatami (“EXIT”).
- ▶ Ganador por superioridad (Árbitro detiene el combate “R.S.C.”).
 - Cuando uno de los competidores consigue una diferencia de 15 puntos o más sobre su adversario, a juicio de 2 o más Jueces.
 - Cuando uno de los competidores tiene un profundo bajón físico y ya no puede defenderse o competir.

Art.11.4. -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. (Referenciado en el Cap. 1, Reglas Generales, Art. 7.1).

Se considera un error material:

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

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

Art.11.5. -ADJUDICACIÓN DE PUNTOS

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

- 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, un puñetazo o una patada no debe ser bloqueado, ni siquiera parcialmente, desviado o detenido. El valor de los golpes registrados en un combate será anotado en el “clicker”, apuntando el resultado en la hoja oficial 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.

- 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. 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 realizar según lo expresado en el Art.11.2.

Art.12. -INFRACCIONES A LAS NORMAS

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, con el interior de los guantes, o con la muñeca.
- Dejarse caer, agarrarse o rehuir el combate.
- 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):
 - I. El Árbitro sólo avisará al competidor una vez. A un primer aviso le seguirá una Advertencia Verbal o una Advertencia Oficial (dependiendo del tipo de falta). A la Advertencia Verbal le seguirá una Advertencia Oficial por la misma falta. Cuando un Árbitro se dé cuenta que una infracción se ha cometido sin su conocimiento, pedirá detener el tiempo y consultará con los Jueces.

Art.12.1. -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.

Art.13. -SALIDAS ("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 por inercia haya salido involuntariamente tras la realización de una técnica de ataque.

Art.13.1. -SALIR DEL ÁREA DE COMPETICIÓN ("EXIT")

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.

Por cada salida, el competidor recibirá una Advertencia del Árbitro y será penalizado con 1 punto negativo.

Cuando alcance la cuarta (4ª) salida ("exit"), será descalificado.

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

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 indica el Art.14. de este Reglamento.
- 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. Excepto cuando esta acción se vaya a penalizar con una Advertencia disciplinaria, que se aplicará como indica el Art.14. de este Reglamento.

No será considerada salida ("exit"):

- Si un competidor pisa la línea no se considera una salida, todo el pie debe estar completamente fuera de la línea.
- Si un competidor sale fuera de la línea como consecuencia de un empujón, un tropezón o un resbalón, no se considera una salida.

Las Advertencias por salida del tatami, serán independientes de las Advertencias Oficiales, por otro tipo de infracciones.

Normas para las Penalizaciones por salidas:

1ª Salida ("Exit") = Penalización oficial, -1 punto comunicado verbalmente al competidor y entrenador, con el gesto manual apropiado.

2ª Salida ("Exit") = Penalización oficial, -1 punto comunicado verbalmente al competidor y entrenador, con el gesto manual apropiado.

3ª Salida ("Exit") = Penalización oficial, -1 punto comunicado verbalmente al competidor y entrenador, con el gesto manual apropiado.

4ª Salida ("Exit") = Descalificación, comunicada verbalmente al competidor y entrenador, con el gesto manual apropiado.

Art.14. -ADVERTENCIAS OFICIALES

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

Si debe dar una Advertencia Verbal u Oficial a un competidor, deberá detener el combate, pedirá que se detenga el tiempo, llevará al competidor a su esquina 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.

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 y frente a la mesa Oficial, señalando al competidor que haya cometido la infracción; en este tiempo los Jueces han de marcar con sus "clickers" la penalización de puntos (si la hubiera) y anotarlo en la hoja de puntuación, y también el Oficial Encargado del marcador deberá de subirlo al marcador manualmente.

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

Advertencia Verbal = Advertencia personal del árbitro, (puede ser directamente primera advertencia Oficial, si la infracción lo merece).

1ª Infracción oficial = Advertencia Oficial, sin descuento de puntos, comunicado verbalmente al competidor y entrenador, con el gesto manual apropiado.

2ª Infracción oficial = Advertencia Oficial, -3 puntos, comunicado verbalmente al competidor y entrenador, con el gesto manual apropiado.

3ª Infracción oficial = Advertencia Oficial, -3 puntos, comunicado verbalmente al competidor y entrenador, con el gesto manual apropiado.

4ª Infracción oficial = Descalificación, comunicada verbalmente al competidor y entrenador, con el gesto manual apropiado.

Art.15. -DESCALIFICACIÓN

Cuando el Árbitro vaya a pronunciar una descalificación siempre que no sea por la 4ª falta de "EXIT" o por la 4ª Advertencia Oficial, deberá reunirse con los Jueces y el Jefe de Árbitros de 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, a los Jueces y frente a la mesa Oficial, señalando al competidor que vaya a ser descalificado. Los Jueces y el Oficial Encargado del marcador tienen que anotarlo en sus respectivas hojas oficiales.

Art.16. -GESTOS MANUALES

Gestos del Árbitro Principal



SHAKE HANDS



FIGHT



TIME - STOP TIME



ADVERTENCIA VERBAL



1ª ADVERTENCIA
OFICIAL



2ª ADVERTENCIA
OFICIAL



3ª ADVERTENCIA
OFICIAL



DESCALIFICADO



PUNTO NEGATIVO

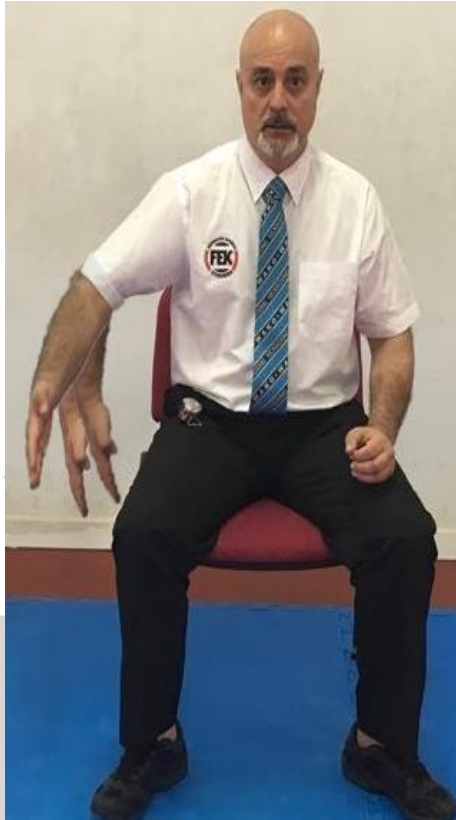


▶ 1ª-2ª-3ª-4ª-----



-----SALIDA (EXIT)

Gestos de los Jueces:



SALIDA – EXIT



EXCESO DE CONTACTO



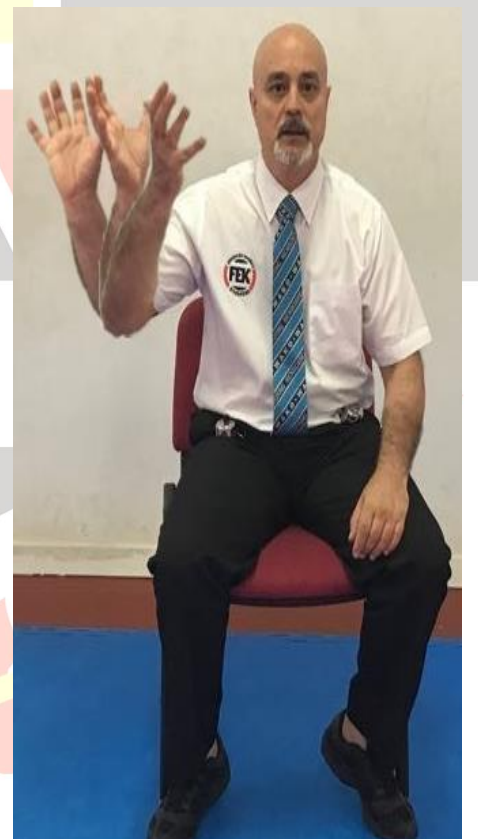
TÉCNICA POR DEBAJO DE LA CADERA



NO HE VISTO



TÉCNICA POR ENCIMA DE LA CADERA



SE GIRA, NO MIRA TÉCNICA

Art.17. -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.

Art.18. –OFICIALES

Para conocer una descripción detallada de los cometidos y funciones de los Oficiales F.E.K.M. se debe ver: Capítulo 2, Reglamento General F.E.K.M. para Deportes de Tatami - Artículo 1.

Art. 18.1. -ÁRBITROS

El Árbitro es el encargado de dirigir y supervisar el combate, desde su comienzo hasta su finalización.

El Árbitro es el encargado de preguntar a los Jueces cuando crea que se ha producido una acción antirreglamentaria (disciplinaria o de salida), siempre sin influenciarles con ningún gesto, para que expresen su juicio imparcialmente sobre la acción.

Al final del combate, deben recoger y comprobar las hojas de puntuación de los tres jueces. Después de verificarlas, se deben entregar al Jefe de Tatami o, si no se encuentra, al presentador.

Cuando se anuncia el ganador, el Árbitro debe levantar el brazo del competidor vencedor. Deberán indicar a los competidores de forma clara y con los gestos apropiados, cualquier infracción al Reglamento.

Art. 18.1.1. -ATRIBUCIONES DE LOS ÁRBITROS

Un Árbitro debe:

- Detener el combate cuando 2 de los Jueces den 15 puntos o más de diferencia a favor de uno de los competidores.
- Detener el combate siempre que alguno de los competidores esté ganando ventaja de forma antirreglamentaria.
- Detener el combate en cualquier momento si uno de los competidores ha recibido un golpe antirreglamentario, está herido o lesionado o si considera que un competidor no puede seguir.
- Detener un combate en cualquier momento 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.
- El Árbitro, debe dar las Advertencias con claridad, para que el competidor entienda el motivo por el que la recibe. El Árbitro debe hacer el gesto de mano particular a cada Juez, de que la Advertencia ha sido dada y mostrar claramente que competidor ha sido castigado. Después de haber dado la Advertencia, el Árbitro ordena a los competidores reanudar de nuevo el combate.
- Un Árbitro puede avisar, o puede Advertir Verbalmente a un competidor por infringir una norma. Para hacer esto no es necesario detener el tiempo.

- Un Árbitro puede dar una Advertencia Oficial, con o sin puntos negativos, a un competidor por una infracción. Para hacer esto debe detener el combate y mandar detener el tiempo.
- Descalificar, con o sin Advertencia Oficial previa, al competidor que ha cometido una infracción grave, previa consulta con Jueces y Jefe de Árbitros de Tatami.
- El Árbitro Central debe volver a colocar a los competidores en el punto del Tatami donde estaban, cuando el combate se detenga para colocar alguna protección, los competidores se agarren y no respeten el “BREAK”, pregunte a los Jueces por una salida (“exit”) y esta no sea penalizada. El Árbitro solamente volverá a colocar a los competidores en el punto inicial, cuando tenga que pronunciarles una Advertencia.
- Expulsar al entrenador y/o al ayudante, siempre que muestren un comportamiento antirreglamentario de los previstos en el Art.9. de este Reglamento.

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.
 - Las Advertencias deben ser, siempre, solicitadas a los Jueces.

Art.18.2. -JUECES

Tres Jueces F.E.K.M., que estarán situados y sentados en tres (3) de las esquinas del tatami, lejos de los espectadores, deben puntuar cada asalto.

Cada Juez debe 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.

Durante el combate cada Juez usará “clickers” para anotar los puntos.

El Juez anotará el número de puntos otorgados a cada competidor en su hoja de puntuación y la entregará al Árbitro al final del combate.


En el caso de no tener “clickers”, el Juez 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.

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

Art.18.2.1. -HOJAS DE PUNTUACIÓN DEL JUEZ

En un Campeonato o Torneo los Jueces utilizarán siempre hojas de puntuación, según el modelo oficial F.E.K.M. Dicho modelo es como el siguiente:



KOSHIKI

Evento/fecha _____ Kg / Nº de combate _____

Rojo					Azul				
Nombre					Nombre				
Club					Club				
Asalto	Puntos	Negativos		Total	Total	Negativos		Puntos	Asalto
		Exit	Faltas			Faltas	Exit		
1									1
2									2
3									3
4									4
5									5
Rojo - Total					Total - Azul				

Árbitro: _____ Regional: _____
 Juez: _____ Regional: _____

DECISION					
Ganador:			Club :		
Ganador por:					
P	AB	W.O.	RSC	RSCH	DISQ
P	Puntos	RSC	Referee stop contest		
AB	Abandono	RSC-H	Hard blows to the head		
W.O.	Walk over	DISQ	Descalificación		

En caso de empate:	
Menos infracciones	
Más dominador y activo	
Más ofensivo/defensivo	
Más técnicas combinadas	
Más técnicas de pierna	

Juez: _____
Firma

Observaciones durante el combate:

Rojo			Azul		
Asalto	Total	Observaciones	Observaciones	Total	Asalto
1					1
2					2
3					3
4					4
5					5

Otras observaciones: _____

MENOS INFRACCIONES EN EL ASALTO
MÁS DOMINADOR Y ACTIVO EN EL ASALTO
MEJOR SISTEMA OFENSIVO/DEFENSIVO
MEJOR TÉCNICA EN COMBINACIONES
MÁS TÉCNICAS DE PIERNA

MENOS INFRACCIONES EN EL ASALTO
MÁS DOMINADOR Y ACTIVO EN EL ASALTO
MEJOR SISTEMA OFENSIVO/DEFENSIVO
MEJOR TÉCNICA EN COMBINACIONES
MÁS TÉCNICAS DE PIERNAS

KOSHIKI		Técnicas:
1	Punto	<input type="checkbox"/> Puño <input type="checkbox"/> Codo <input type="checkbox"/> Pierna <input type="checkbox"/> Rodilla <input type="checkbox"/> Bando
2	Puntos	<input type="checkbox"/> Patada a la cabeza <input type="checkbox"/> Patada en salto al cuerpo
3	Puntos	<input type="checkbox"/> Patada en salto a la cabeza

Juez: _____
Firma

CARA ANTERIOR

CARA POSTERIOR

La forma de rellenarlas queda reflejada en el Art.11.2.2., de este Reglamento.

Art.19. -PROCEDIMIENTO EN CASO DE LESIONES EN GENERAL

Si un competidor se lesiona durante un combate sólo el Árbitro y el médico a cargo podrán permanecer en el tatami, a menos que el médico necesite ayuda. El médico es la única persona que puede evaluar las lesiones y decidir si un competidor puede o no continuar.

En caso de lesión de alguno de los competidores, el combate se detendrá (STOP TIME) hasta que el medico haga acto de presencia, el competidor no lesionado permanecerá a la espera en una esquina neutral, 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 en el transcurso de todo el combate deben ser completados durante estos dos (2) minutos.

- Si el médico determina que el competidor lesionado está apto para continuar, el combate debe reanudarse.
- Si el combate no puede continuar porque un competidor se ha lesionado, el Árbitro y los Jueces deben decidir:
 - I. ¿Quién causó la lesión?
 - II. ¿Si fue o no una lesión intencionada?
 - III. ¿Si fue o no por culpa del competidor lesionado?
 - IV. ¿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.
 - o Si el médico determina que el competidor lesionado no está apto para continuar y ganase por descalificación, el médico tendrá que decidir de inmediato, si el competidor lesionado puede continuar en el torneo. Si la valoración fuese negativa NO podrá presentarse en sucesivos combates del campeonato/torneo.

Art.19.1. -PROCEDIMIENTO POR GOLPE SEVERO EN LA CABEZA

En un combate de Koshiki, no puede tomarse una decisión de vencedor por K.O., ni puede hacerse una cuenta de protección (K.D.) 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 Art.19 de este Reglamento.

Si la lesión es grave, el competidor debe ser tratado en el sitio y por los médicos especializados.

El médico puede requerir de inmediato el tratamiento en el hospital si un competidor permanece inconsciente.

En caso de lesiones después de un golpe severo en la cabeza o detención por parte del Árbitro por continuados golpes en la cabeza "RSC-H" (Referee Stop Combat-Head), el médico puede recomendar un periodo mínimo de reposo y pedir evacuar al competidor para que sea tratado en un hospital.

- Si el árbitro ha detenido la pelea debido a un golpe severo en la cabeza (con aturdimiento, mareo, con o sin pérdida de conciencia), 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 (con aturdimiento, mareo, con o sin pérdida de conciencia), no podrá participar en ninguna otra competición durante un período de, al menos, 4 semanas después del golpe en la cabeza o detención del combate por parte del Árbitro "RSC-H" (Referee Stop Combat-Head).
- 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 (con aturdimiento, mareo, con o sin pérdida de conciencia), dos veces en un período de 3 meses, no podrá participar en ninguna otra competición durante un período de, al menos, 3 meses después del segundo golpe en la cabeza o detención por parte del Árbitro "RSC-H" (Referee Stop Combat-Head).
- 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 (con aturdimiento, mareo, con o sin pérdida de conciencia), 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 golpe en la cabeza o detención por parte del Árbitro “RSC-H” (Referee Stop Combat-Head).

- 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 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 Koshiki 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 F.E.K.M. 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 Scanner de la cabeza antes de volver a competir.

Art.20. -CHOCAR GUANTES

Antes y después de un combate, los competidores deben chocar guantes, como un signo de pura deportividad y rivalidad amistosa, de acuerdo con las reglas del Koshiki. El choque de guantes se lleva a cabo antes de iniciar el primer asalto y después de la decisión final. No se permite chocar guantes entre asaltos.

Art.21. -USO DE SUSTANCIAS PROHIBIDAS

F.E.K.M. 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.

F.E.K.M. acepta y adopta en todos los casos los “Reglamentos de Doping de la W.A.D.A.”. Cualquier competidor u Oficial que vulnere este Reglamento, puede ser descalificado o suspendido por F.E.K.M.

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.

Art.22. -CATEGORÍAS POR EDAD Y PESO

Art.22.1. -DIVISIONES POR EDAD

Existen las siguientes divisiones por edad:

► **Categoría Alevín:**

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 Infantil:**

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

► **Categoría Juvenil:**

De 12 y 13 años de edad. Desde el día en que él/ella cumple 12 años y hasta el día antes de cumplir los 14 años

► **Categoría Cadete:**

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

► **Categoría Junior:**

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

► **Categoría Senior:**

De 18 a 40 años de edad. Desde el día en que él/ella cumple 18 años y hasta el día antes de cumplir los 41 años.

► **Categoría Veteranos:**

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 división Sénior, éste debe tener un reconocimiento y certificado médico declarando que está en buena forma física para competir y pedir una autorización especial a la Junta directiva de la Federación Española de Kickboxing.

Art.22.1.1. -DETERMINACIÓN DE LA EDAD

La división por edad en la que se incluye al competidor,-a, 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.

Art.22.1.2. -ACLARACIÓN EN LA DIVISIÓN DE EDAD

Todos los competidores deben competir siempre en su categoría de edad en todos los Eventos F.E.K.M.

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

Un ejemplo sería, un competidor de 7 años, puede competir en su Campeonato Autonómico si cuando se celebre el Campeonato de España ya tienen la edad reglamentaria. Otro ejemplo sería, un Cadete que cumpla años en agosto; podrá competir en categoría Junior en su Campeonato Autonómico en febrero, si la previsión del próximo Campeonato de España fuese en fechas posteriores a su cumpleaños. Sin embargo, una vez que han competido en la categoría superior ya no pueden volver a competir en la categoría inferior.

Art.22.1.3. -ESPECIFICACIÓN DURANTE UN CAMPEONATO/TORNEO

En caso de cumplir años durante un Torneo, él/ella podrá terminar el Torneo en la categoría de menor edad. El periodo de duración de un Torneo está definido en el Art. 22.1.1 de este Reglamento.

Art.22.1.4. -NÚMERO MÁXIMO DE CATEGORÍAS DE PESO

En el Campeonato Nacional y Autonómicos de F.E.K.M., sólo es posible competir en una categoría de peso, solamente en aquella en la que se inscribe y se comienza el campeonato.

En Opens y Copas Nacionales e Internacionales auspiciadas por F.E.K.M. el Promotor podrá solicitar 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. Los cambios efectuados en el Reglamento específico para ese Evento deberán ser enviados para su aprobación al Comité de Arbitraje de F.E.K.M. con un mínimo de dos (2) semanas de antelación, al comienzo del plazo de inscripción de atletas para ese Torneo.

Art.22.2. -DIVISIONES POR PESO

Existen las siguientes divisiones por peso:

► **Categoría Alevín (8 y 9 años): Masculina y Femenina**

Menos de 25 Kg.
Menos de 30 Kg.
Menos de 35 Kg.
Menos de 40 Kg.
Menos de 45 Kg.
Más de 45Kg.

► **Categoría Infantil (10 y 11 años): Masculina y Femenina**

Menos de 30 Kg.
Menos de 35 Kg.
Menos de 40 Kg.
Menos de 45 Kg.
Menos de 50 Kg.
Menos de 55 Kg.
Más de 55 Kg.

► **Categoría Juvenil (12 y 13 años): Masculina y Femenina**

Menos de 35 Kg.
Menos de 40 Kg.
Menos de 45 Kg.
Menos de 50 Kg.
Menos de 55 Kg.
Menos de 60 Kg.
Menos de 65 Kg.
Más de 65 Kg.

► **Categoría Cadete (14 y 15 años):**

Masculina

Menos de 45 Kg.
Menos de 50 Kg.
Menos de 55 Kg.
Menos de 60 Kg.
Menos de 65 Kg.
Menos de 70 Kg.
Menos de 75 Kg.
Menos de 80 Kg.
Más de 80 Kg.

Femenina

Menos de 45 Kg.
Menos de 50 Kg.
Menos de 55 Kg.
Menos de 60 Kg.
Menos de 65 Kg.
Menos de 70 Kg.
Más de 70 Kg.

► **Categoría Júnior (16 y 17 años):**

Masculina

Menos de 55 Kg.
Menos de 60 Kg.
Menos de 65 Kg.
Menos de 70 Kg.
Menos de 75 Kg.
Menos de 80 Kg.
Menos de 85 Kg.
Menos de 90 Kg.
Más de 90 Kg.

Femenina

Menos de 50 Kg.
Menos de 55 Kg.
Menos de 60 Kg.
Menos de 65 Kg.
Menos de 70 Kg.
Menos de 75 Kg.
Más de 75 Kg.

► **Categoría Senior (de 18 a 40 años):**

Masculina

Menos de 55 Kg.
Menos de 60 Kg.
Menos de 65 Kg.
Menos de 70 Kg.
Menos de 75 Kg.
Menos de 80 Kg.
Menos de 85 Kg.
Menos de 90 Kg.
Menos de 95 Kg.
Más de 95 Kg.

Femenina

Menos de 50 Kg.
Menos de 55 Kg.
Menos de 60 Kg.
Menos de 65 Kg.
Menos de 70 Kg.
Menos de 75 Kg.
Menos de 80 Kg.
Más de 80 Kg.

► **Categoría Veteranos (de 41 a 55 años):**

Masculina

Menos de 55 Kg.
Menos de 60 Kg.
Menos de 65 Kg.
Menos de 70 Kg.
Menos de 75 Kg.
Menos de 80 Kg.
Menos de 85 Kg.
Menos de 90 Kg.
Menos de 95 Kg.
Más de 95 Kg.

Femenina

Menos de 50 Kg.
Menos de 55 Kg.
Menos de 60 Kg.
Menos de 65 Kg.
Menos de 70 Kg.
Menos de 75 Kg.
Menos de 80 Kg.
Más de 80 Kg.

Art.23. -EQUIPACIÓN Y VESTIMENTA

Equipación obligatoria:

- Casco Rojo o Azul (dependiendo de la esquina donde compita). Para las categorías Alevín, Infantil y Juvenil deberá estar provisto de pantalla protectora facial de PVC.
- Protector bucal sencillo o doble. (Se necesitará autorización del médico especialista cuando el deportista lleve implantes de "brackets").
- Peto integral Rojo o Azul (dependiendo de la esquina donde compita).
- Protector pectoral para las mujeres a partir de la categoría Cadete (incluida).
- Coderas blandas Rojas o Azules (dependiendo de la esquina donde compita).
- Guantes de 10 Onzas Rojos o Azules (dependiendo de la esquina donde compita).
- Vendas para las manos. (Máximo 5 metros por cada mano).
- Coquilla sencilla. (No valdrán las de boxeo con protector de caderas).
- Rodilleras blandas. (Se llevarán por dentro del pantalón).
- Espinilleras simples (sin protector del empeine).
- Protectores para los pies (Botines) Rojos o Azules (dependiendo de la esquina donde compita).

Vestimenta obligatoria:

- Camiseta de cuello redondo y manga corta de color Rojo o Azul (dependiendo de la esquina donde compita).
- Pantalón largo de tipo Lightcontact.