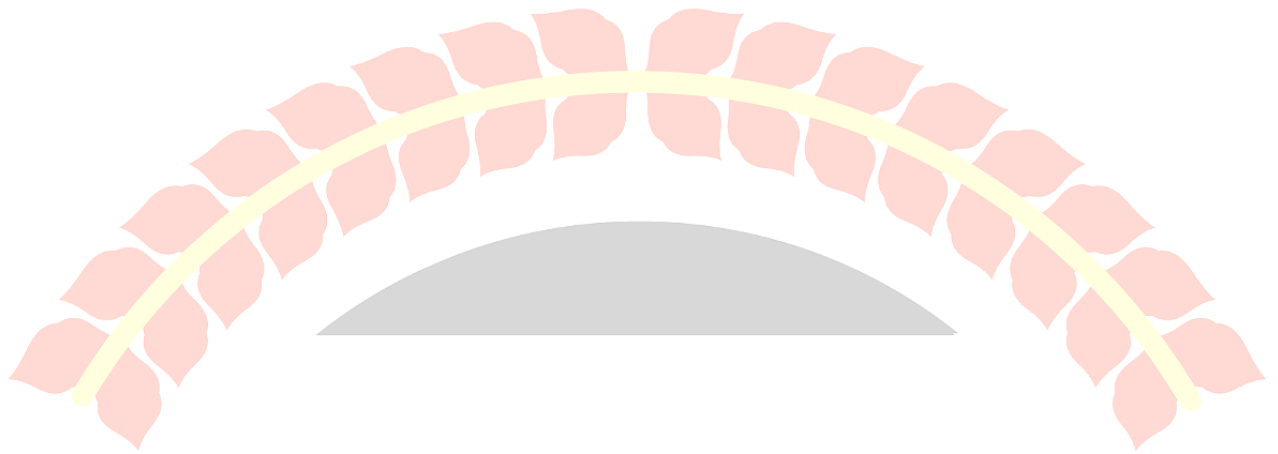




REGLAMENTO GENERAL TATAMI 2019

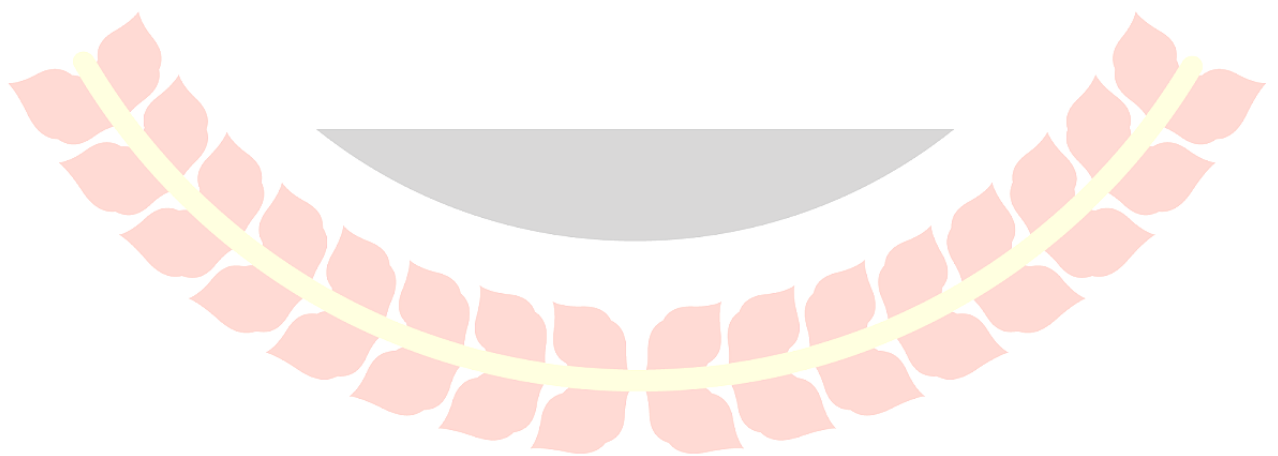
COMITÉ NACIONAL DE ARBITRAJE



REGLAMENTO

GENERAL

2019



- **Art. 1 OFICIALES.**
- **Art. 1.1 PRESIDENTE DEL CÓMITE TÉCNICO O CÓMITE DE APELACIÓN.**
- **Art. 1.2 COMITÉ DE TORNEO.**
- **Art. 1.3 ÁRBITRO JEFE DE LAS COMPETICIONES EN TATAMI.**
- **Art. 1.4.- ÁRBITROS.**
- **Art. 1.5 JUECES.**
- **Art. 1.5.1 ÁRBITROS Y JUECES.**
- **Art. 1.6 CRONOMETRADOR.**
- **Art. 1.7 OFICIAL ENCARGADO DEL MARCADOR.**
- **Art. 1.8 NOTA ESPECIAL.**

- **Art. 2 PROTECCIONES.**
- **Art. 2.1 PROTECCIÓN DE LA CABEZA (CASCO)**
- **Art. 2.2.- GUANTES.**
- **Art. 2.2.1 GUANTES PARA POINTFIGHTING.**
- **Art. 2.2.2 GUANTES PARA LIGHTCONTACT y KICKLIGHT.**
- **Art. 3 UNIFORMES EN CAMPEONATOS NACIONALES Y AUTONÓMICOS.**
- **Art. 4 UNIFORMES Y EQUIPACIÓN DE LOS COMPETIDORES.**
- **Art. 4.1 COMPETIDORES EN POINT FIGHTING.**
- **Art. 4. 2 COMPETIDORES EN LIGHT CONTACT Y KICK LIGHT.**
- **Art. 4. 3 COMPETIDORES EN FORMAS MUSICALES.**
- **Art. 5 REVISIÓN DEL COMPETIDOR, EL UNIFORME Y LA EQUIPACIÓN.**
- **Art. 5.1 PROCEDIMIENTOS DE REVISIÓN DE LA EQUIPACIÓN EN POINT FIGHTING, LIGHT CONTACT Y KICK LIGHT.**
- **Art. 6 CATEGORÍAS POR EDAD Y PESO.**
- **Art. 6.1 DIVISIONES POR EDAD.**
- **Art. 6.1.1 DETERMINACIÓN DE LA EDAD.**
- **Art. 6.1.2 ACLARACIÓN EN LA DIVISIÓN DE EDAD.**
- **Art. 6.1.3 ESPECIFICACIÓN DURANTE UN CAMPEONATO/TORNEO.**
- **Art. 6.1.4 LEGITIMACIÓN.**

- **Art. 6.1.5 NÚMERO MÁXIMO DE CATEGORÍAS DE PESO.**
- **Art. 6.2 DIVISIONES POR PESO.**
- **Art. 7 CERTIFICADO MÉDICO.**
- **Art. 8 DENTRO DE LA COMPETICIÓN.**
- **Art. 8.1 ASALTOS.**
- **Art. 8.2 NIVEL DE CONTACTO.**
- **Art. 9 INFRACCIONES ESPECIALES AL REGLAMENTO.**
- **Art. 10 ANTIDOPAJE.**
- **Art. 11 VESTIMENTA ESPECIAL DE LAS MUJERES MUSULMANAS, DURANTE SU PARTICIPACIÓN EN EVENTOS FEKM.**
- **Art. 12 APÉNDICES.**



Art. 1.- OFICIALES.

• Art. 1.1.- PRESIDENTE DE COMITÉ TÉCNICO/COMITÉ DE APELACIÓN.

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

• Art. 1.2.- COMITÉ DEL TORNEO.

- Se encargarán de transmitir las consignas y directrices.
- Comprobarán y supervisarán los Tatamis.
- Se ocuparán del pesaje oficial, sorteos de combates y disposición de las zonas de combate en el pabellón de deportes.

• Art. 1.3.- JEFE DE ÁRBITROS PARA DEPORTES DE TATAMI.

El Comité de Arbitraje para deportes de Tatami del Torneo, designado por la FEKM, nombrará 2 Jefes de Árbitros por área de combate. Sus principales responsabilidades son:

- Actuar como Jefe de los Árbitros en las Áreas de Tatami ante cualquier eventualidad.
- Organizar a los Árbitros Centrales y los Jueces, de acuerdo a la Comunidad Autónoma suya y la de los competidores.
- Observar todos los combates, con el fin de estar preparados para corregir a los Árbitros y Jueces, en caso de que cometieran algún error.
- Deben ser capaces de manejar protestas. Ellos podrán alternar su papel.

Además, el Jefe de Árbitros puede:

- Interrumpir el combate para responder o hacer frente a las protestas.
- Interrumpir el combate si las reglas no se aplican correctamente.
- Retirar a los Árbitros y los Jueces que no están actuando con un nivel aceptable en el desempeño de su trabajo.
- Nombrar a un sustituto cuando tenga que cambiar a algún miembro, siempre que sea necesario.

• Art. 1.4.- ÁRBITROS.

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

El papel de un Árbitro está basado, principalmente, en los siguientes principios.

Su primera responsabilidad es velar por la salud y seguridad de los competidores.

Habrán un Árbitro Central por combate

Los Árbitros serán seleccionados por el Director de Arbitraje para deportes de Tatami.

Se asegurarán de que se respeten estrictamente las Normas Reglamentarias y de juego limpio.

Ellos son la autoridad sobre el Tatami.

Son los únicos que tienen la autoridad para detener el combate.

Deberán estar capacitados para detener el combate, cuando tengan que otorgar puntos o sanciones.

El Árbitro podrá dar advertencias por las infracciones de las Reglas, después del acuerdo por mayoría de los Jueces.

En PointFighting, él otorga los puntos, cuando 2 de los 3 Oficiales sobre el Tatami estén marcando lo mismo.

Cuando dan una Advertencia, Verbal u Oficial, no pueden conceder puntos al competidor infractor al mismo tiempo.

Son responsables de garantizar que todos los puntos, advertencias y sanciones se aplican correctamente.

En los casos donde el Árbitro considera que debe aplicar una descalificación, por la gravedad de la infracción, debe consultarlo, siempre, con los Jueces y con el Jefe de Árbitros de ese Tatami o el Jefe de Árbitros para Tatami o el Director de Arbitraje.

Cuando el Árbitro vea una infracción, detendrá el combate y preguntará a los Jueces, ¿qué es lo que han visto?, con el gesto, sin señalarles lo que él crea que ha pasado.

Deben saber interpretar las Normas, cómo y cuándo son aplicables o compatibles con el combate que está sucediendo en ese momento, o, en un determinado momento, decidir sobre una circunstancia que no aparece en el Reglamento.

- **Art. 1.5.- JUECES.**

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

Los Jueces están para ayudar al Árbitro y para garantizar la seguridad de los competidores.

Revisarán y comprobarán a los competidores antes de cada combate, para asegurarse que el equipo y las protecciones que se están utilizando, son las adecuadas.

Cuando un Juez ve una técnica, que considere, conlleva una puntuación, deberá marcarlo inmediatamente pulsando en su "marcador electrónico o "clicker", o levantando los dedos, en pointsfighting.

Los Jueces deben mantener la vigilancia constante sobre el área de combate e informar al Árbitro cuando uno de los combatientes sale fuera de la zona.

Si un Juez ve una acción que le parece una infracción a las normas, debe llamar la atención del Árbitro e informarle de lo que ha visto.

- **Art. 1.5.1.- ÁRBITROS y JUECES**

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

Todos los Oficiales de FEKM deben someterse, en sus propias Federaciones Regionales, a un examen médico básico antes de participar en cualquier Campeonato FEKM.

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

Su vista no debe de tener más de 6 dioptrías por ojo.

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

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

Los Jueces FEKM deben utilizar el sistema de puntuación electrónica (o "clickers" manuales) para dar los puntos de calificación durante un combate (LightContact y KickLight).

La edad límite para los Jueces y Árbitros FEKM es de 65 años.

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

Su licencia de Árbitro debe ser renovada cada año.

Para garantizar la neutralidad, los Árbitros y los Jueces de cada combate serán elegidos por el Jefe de Árbitros de ese Tatami, de acuerdo con las siguientes reglas:

Cada Oficial debe de ser de una Federación Autónoma o Delegación diferente a la de los demás y a la de los competidores.

Nunca dos Oficiales que sean de la misma Autonomía, podrán estar enjuiciando un mismo combate, salvo que sea debido a causa de fuerza mayor.

Si un Oficial ha nacido en una Autonomía y ahora tiene licencia por otra Federación Autónoma, no puede arbitrar o juzgar un combate en el que uno de los competidores tenga alguna vinculación con cualquiera de las dos Autonomías, la de origen o la de residencia del Oficial.

Tampoco podrá compartir Tatami con otro Oficial de cualquiera de esas dos autonomías.

Cuando el Jefe de Árbitros de Tatami no sea capaz, por cualquier razón, de aplicar las directrices anteriores, debido a circunstancias especiales, deberá encontrar una solución que garantice la neutralidad e imparcialidad de los Oficiales nombrados, consultando y acordando, siempre que sea posible, con los representantes de los equipos la idoneidad de los Oficiales nombrados.

Inmediatamente debe emitir un informe al Presidente del Comité de Arbitraje o al Director de Arbitraje para ese evento; este debe asegurarse que los Oficiales nombrados cumplen su función con la objetividad, honestidad e imparcialidad exigida a todos los Oficiales.

Él puede revocar la decisión del Jefe de Tatami y nombrar otros Oficiales.

En Campeonatos o Copas nacionales entre equipos de dos o más Federaciones Autónomas o Delegaciones, un combate podría ser supervisado por Oficiales de alguna de las Autonomías participante, siempre con un acuerdo tácito y explícito entre los representantes oficiales de ambas Federaciones o Delegaciones en cuestión.

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

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

En caso de que un Oficial resulte inadecuado durante el transcurso de un combate, el Jefe de Árbitros de ese Tatami, podrá detener el combate y retirarlo.

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

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

- **Art. 1.6.- CRONOMETRADOR**

El cronometrador está a cargo del reloj oficial, debiendo detener y reanudar el tiempo, siguiendo las órdenes del Árbitro y procederá, en el momento exacto en que se agote el tiempo del asalto, a activar el dispositivo de audio o a tirar la almohadilla al Tatami, para indicar su finalización. Cuando el cronometrador indica el final del tiempo, significa el fin del combate, no la orden "STOP" del árbitro.

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

- **Art. 1.7.- OFICIAL ENCARGADO DEL MARCADOR**

Es el encargado de:

- Registrar todos los puntos, advertencias y sanciones impuestas por el Árbitro.
- Notificar al Árbitro que el combate ha finalizado cuando uno de los competidores obtiene sobre el otro, 10 puntos de ventaja, en PointsFighting.
- Notificar al Árbitro que el combate ha finalizado cuando dos Jueces dan a uno de los competidores una ventaja de 15 puntos sobre el otro, en LightContact y KickLight.
- Notificar al Árbitro cuando, por salida (exit) o acumulación de Advertencias (Warnings), se deban dar puntos negativos o la descalificación a un competidor.

- **Art. 1.8.- NOTA ESPECIAL**

A todos los Oficiales (Árbitros, Jueces) registrados en un Campeonato, Torneo,... tanto si están ejerciendo su labor como si están fuera de servicio, no les está permitido apoyar a una Regional/equipo como entrenador o de cualquier otra manera, mostrándose o actuando de forma parcial (animando, gritando o jaleando), comportándose como un entrenador o un fanático.

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

Art. 2.- PROTECCIONES.

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

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

Las protecciones que se utilizarán en los Campeonatos Nacionales y Regionales deben ser aprobadas, al menos, 3 meses antes del inicio del año.

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

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

- **Art. 2.1.- PROTECCIÓN DE LA CABEZA (CASCO)**

El Casco es obligatorio en todas las competiciones de kickboxing y en todas las disciplinas, excepto en la de formas musicales y "Aéreo kickboxing".

El casco debe estar hecho de espuma de caucho, plástico blando o de esponja compacta cubierta por cuero.

En los combates, no se permite un casco que cubra los pómulos y que reduzca el campo de visión.

El Casco debe cubrir la parte superior de la frente, la parte superior de la cabeza, las sienes, la parte superior de la mandíbula, orejas y parte posterior de la cabeza.

El casco no debe obstruir la audición a los competidores.

Las fijaciones del casco no pueden ser hebillas de metal o de plástico.

Se permite el velcro para ajustarlo por bajo de la barbilla y en la parte posterior de la cabeza.

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

- **Art. 2.2.- GUANTES.**

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

- Guantes de Point Fighting ("Guantillas")
- Guantes para las otras disciplinas de Tatami, LightContact y KickLight.
- En todas las disciplinas de combate, los guantes son obligatorios.

- **Art. 2.2.1. - GUANTES PARA POINT FIGHTING.**

Los guantes que se utilizan en esta modalidad oficial deben estar aprobados por la FEKM y verificados por un juez antes del comienzo del combate.

Los guantes serán de 8 onzas, la acreditación de este peso por parte del fabricante, debe estar perfectamente visible. Deben ser nuevos o estar en perfecto estado, sin grietas o roturas.

Los guantes deben tener la palma abierta y cubrir la primera mitad de los dedos, incluido el pulgar.

Deben permitir abrir y cerrar la mano, deben cubrir el área de golpeo (parte frontal y superior del puño), así como el lateral de la mano y, al menos, 5 cms. de la muñeca.

Estarán fabricados con material de espuma sintética, suave y compacta, cubierto con cuero natural o sintético.

Los guantes se fijarán con una tira autoadhesiva (velcro) en la muñeca del competidor.

Véase el Apéndice 1.

- **Art. 2.2.2. - GUANTES PARA LIGHTCONTACT y KICK LIGHT.**

Los guantes que se utilizan en estas modalidades oficiales, deben estar aprobados por la Junta de Dirección de la FEKM y verificados por el Árbitro antes del comienzo del combate.

Los guantes serán de 10 onzas, la acreditación de este peso por parte del fabricante debe estar perfectamente visible.

Deben ser nuevos o estar en perfecto estado, sin grietas o roturas.

Los guantes estarán hechos de goma espuma especial, cubiertos con cuero natural o sintético.

Los guantes deben hacer posible que el competidor pueda apretar completamente el puño y mantener el pulgar en contacto con los otros dedos.

Los guantes cubrirán completamente el puño del competidor, con partes separadas para los dedos y el pulgar.

El pulgar estará sujetado por una pequeña tira fuerte al resto del guante, esta banda evitará que el pulgar se separe al golpear y previene las lesiones en el dedo pulgar del competidor o lesiones al otro competidor.

La parte frontal y superior del puño debe estar cubierta de goma espuma en el interior, así como el borde de la palma y la parte superior y frontal del pulgar.

La parte interior del guante, que cubre la parte inferior de la palma de la mano y los dedos, será solo de piel y debe cubrir un mínimo de 5 cm de la muñeca.

Los guantes serán fijados con una tira autoadhesiva (velcro) en la muñeca del competidor y se permite el uso de cinta autoadhesiva de algodón (esparadrapo o similar).

No se permite la cinta adhesiva de plástico o similar con bordes cortantes.

No se permiten los guantes con cordones o con cualquier otro tipo de sujeción.

Véase el Apéndice 2.

- **Art. 2.3.- VENDAS DE MANO (VENDAJES)**

El uso de vendas es obligatorio en LightContact y KickLight (opcionales en Point Fighting), a partir de la categoría Cadetes Mayores.

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

Las vendas se fijarán a la parte superior de las muñecas con un cierre de velcro.

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

- **Art. 2.4.- PROTECCIÓN DE LOS DIENTES (PROTECTOR BUCAL)**

Los protectores bucales deben estar hechos de material goma-plástico, suave y flexible.

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

El protector bucal debe permitir respirar normalmente y debe estar adaptado a la configuración de la boca del competidor.

El protector bucal nunca debe sobresalir fuera de la boca del competidor,-a.

El uso del protector bucal es obligatorio en todas las disciplinas de combate y en todas las categorías de edad.

Cuando un competidor,-a tenga correctores dentales (“brackets”), debe presentar al Doctor Oficial del Campeonato, un certificado médico de su Odontólogo en el que le autorice a competir.

En este caso deberá utilizar siempre protector bucal doble.

- **Art. 2.5.- PROTECCIÓN COMPLETA PARA EL CUERPO (PETO)**

En las categorías Infantil, Cadetes Menores y Cadetes Mayores, los competidores deben ir provistos de una protección integral para el cuerpo (peto).

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

- **Art. 2.6.- PROTECCIÓN DEL BUSTO (MUJERES)**

La protección del busto es obligatoria en todas las disciplinas de combate, a partir de la categoría Junior.

Se lleva debajo de la camiseta.

La protección del busto estará hecha de plástico duro y puede ser cubierto con tela de algodón.

La protección del busto estará hecha de plástico duro y puede estar cubierta con tela de algodón.

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

- **Art. 2.7.- PROTECCIÓN PARA EL BAJO VIENTRE (COQUILLA)**

La coquilla es obligatoria para todos los competidores masculinos y femeninos.

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

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

Los competidores deben llevar la coquilla debajo de sus pantalones.

- **Art. 2.8.- ESPINILLERAS.**

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

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

Las espinilleras deben cubrir la tibia desde debajo de la rodilla hasta la parte alta del pie.

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

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

- **Art. 2.9.- PROTECCIÓN DEL PIE (BOTÍN)**

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

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

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

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

La protección se fija con tiras elásticas autoadhesivas en la parte trasera del pie, por encima del talón.

- **Art. 2.10.- CODERAS.**

El uso de coderas es obligatorio en PointFighting y opcional en LightContact y KickLight.

Las coderas deben estar hechas de goma espuma blanda, con un material protector no abrasivo.

Deben cubrir el codo, parte del antebrazo y la parte superior del brazo. (Véase apéndice 1)

- **Art. 3.- UNIFORMES EN CAMPEONATOS NACIONALES Y AUTONÓMICOS.**

Points Fighting

La equipación de la parte superior debe tener el cuello en forma de "V", dejando el cuello a la vista, y mangas que no superen de largo la mitad de la parte superior del brazo.

El pantalón será largo y se permite, opcionalmente, el uso de cinturón de grado.

No se permiten camisetas sin mangas.

Véase el Apéndice 3.

LightContact

Debe usarse una camiseta de cuello redondo y manga corta.

Los pantalones deben ser largos y no se permiten camisetas con el cuello en "V", ni el uso de cinturón de grado.

Véase el Apéndice 4.

KickLight

Debe usarse una camiseta de cuello redondo, sin mangas o con manga corta.

Los pantalones serán cortos (sin letras de Muay Thai).

No está permitido el uso del Cinturón de grado.

Véase el Apéndice 4.

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

Copas y Openes Nacionales e Internacionales PointsFighting, LightContact y KickLight.

Los logotipos o la publicidad del Patrocinador podrán llevarse en el uniforme de la siguiente manera:

Arriba, en la manga superior y/o zona de los hombros, y no podrá ser mayor de 10 x 10 cms.

En los pantalones, a los lados, entre la rodilla y la cadera.

Si los promotores y patrocinadores del Torneo, no desean que los competidores lleven otra publicidad distinta a la suya, estos, deben proporcionar patrocinio a los competidores o equipos, por la cantidad equivalente a la que han renunciado de su propio patrocinador.

Campeonatos de España PointsFighting, LightContact y KickLight.

Toda la ropa, tanto la de competir como la de vestir, deben ser de las marcas homologadas por la FEKM Las camisetas:

En campeonatos de España, el escudo y el nombre de la Comunidad que representan deberá ir en la camiseta.

En campeonatos de España de clubs, el escudo y el nombre de la entidad que representan deberá ir en la camiseta.

Art. 4.- UNIFORMES Y EQUIPAMIENTO DE LOS COMPETIDORES.

• Art. 4.1.- COMPETIDORES EN POINTSFIGHTING.

Equipación obligatoria:

- Casco.
- Protector bucal.
- Coquilla.
- Peto (obligatorio en categoría Infantil, Cadetes Menores y Cadetes Mayores)
- Protector del busto. (Obligatorio en las mujeres para categoría Junior y superiores).
- Guantes para PointsFighting ("Guantillas")
- Coderas.
- Espinilleras.
- Protección del Pie (Botín)
- Vendaje de mano (Opcional)
- Los competidores deben llevar camisetas con el cuello en forma de "V", las camisetas de cuello redondo no están permitidas.
- Otras prendas como kimonos tradicionales (karate, taekwondo, kung fu-wushu) no están permitidas.
- Véase el Apéndice 3.

• Art. 4.2.- COMPETIDORES EN LIGHTCONTACT Y KICKLIGHT.

Equipación obligatoria:

- Casco
- Protector bucal
- Coquilla
- Peto (obligatorio en categoría Infantil, Cadetes Menores y Cadetes Mayores)
- Protector del busto. (Obligatorio en las mujeres desde la categoría Junior).
- Guantes de 10 Onzas
- Vendaje de mano (Obligatorio desde la categoría Cadetes mayores).
- Espinilleras
- Protección del pie (Botín)

- Coderas (Opcionales)
- Los competidores deben llevar camiseta de cuello redondo y pantalones largos, en LightContact, y pantalones cortos (sin palabras de Muay Thai) en KickLight.
- No se permite dar la vuelta a los pantalones para tapar los símbolos de Muay Thai.
- Véase el Apéndice 4

- **Art. 4.3.- COMPETIDORES EN FORMAS MUSICALES.**

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

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

También pueden ejecutar la forma sin camiseta (menos las mujeres, por supuesto).

Los competidores pueden usar cintas en los brazos o las muñecas.

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

- **Art. 5.- REVISIÓN DEL COMPETIDOR, EL UNIFORME Y LA EQUIPACIÓN.**

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

El control e inspección del competidor lo harán los Jueces en PointsFighting, y el Árbitro Central en LightContact y en KickLight.

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

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

No se permite competir con cualquier tipo de joyas u otros adornos.

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

No están permitidos tampoco los “piercing” en ninguna parte del cuerpo.

No podrán competir con barba de más de 2 cms. de larga.

Deberán tener las uñas de los pies cortadas.

No pueden tener ninguna lesión o enfermedad que pueda perjudicar el normal desarrollo del combate.

Su cara y su cuerpo deben estar secos, sin vaselina u otro tipo de aceite o crema.

No se permite competir si se está sangrando.

No se permite competir con escayolas o vendas duras ortopédicas, con tapones en la nariz o con cortes o arañazos.

En ese caso, el Árbitro consultará al médico.

No está permitido sujetarse el pelo con ningún tipo de metal, plástico o hebilla, sólo se permite utilizar tiras elásticas o de algodón.

En las Formas Musicales, el Jefe de Árbitros u otro Oficial designado por él, debe comprobar antes de que los competidores entren en el Tatami, que no llevan joyas ni piercings.

- **Art. 5.1. - PROCEDIMIENTOS DE REVISIÓN DE LA EQUIPACIÓN EN POINTSFIGHTING, LIGHTCONTACT Y KICKLIGHT.**

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

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

El Juez comprobará el casco, prestando atención a:

Debe estar firmemente sujeto por tiras autoadhesivas por debajo de la barbilla y en la parte posterior de la cabeza (no se permite ningún tipo de hebilla).

La parte superior de la cabeza debe estar también protegida.

La cara, la barbilla y las cejas deben quedar descubiertas.

En PointsFighting, el Juez debe comprobar las guantillas, que deben ser como se especifica en el Art. 2.2.1 de este Reglamento, y estar ajustados a la muñeca.

Las vendas de la mano pueden envolver alrededor de la base de los dedos, palma y el dorso de la mano.

Las vendas deben fijarse en la muñeca con pequeñas tiras autoadhesivas o con cinta autoadhesiva de algodón.

El Juez debe tocar y sentir que los vendajes de la mano no están desgastados, son suaves y no tienen partes duras.

Antes de comprobar los guantes para LightContact y KickLight, el competidor debe mostrar los vendajes de sus manos, cuando sean obligatorios en su categoría.

Los vendajes deben envolver los nudillos con la base de los dedos, la palma y el dorso de la mano.

Las vendas deben fijarse con una tira autoadhesiva (velcro) en la muñeca del competidor o con cinta adhesiva de algodón (esparadrapo o similar).

El Árbitro debe tocar y sentir que los vendajes de la mano son suaves y sin partes duras.

Después de comprobar los vendajes de la mano, el Árbitro permitirá al competidor ponerse los guantes, que deben ajustarse a lo especificado en el Art. 2.2.2 de este Reglamento y estar ajustados a la muñeca.

Cuando un competidor se presente en el área de combate inapropiadamente vestido (casco y/o guantes de distinto color al de su esquina, protecciones y/o equipación no aprobada por FEKM, sin vendas o sin protector bucal,...) no será inmediatamente descalificado, tendrá 2 minutos para corregirlo.

Si transcurrido este tiempo el competidor no está listo para competir, será descalificado.

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

Art. 6.- CATEGORÍAS POR EDAD Y PESO.

• Art. 6.1.- DIVISIONES POR EDAD.

Existen las siguientes divisiones por edad:

Categoría Infantil:

Esta categoría solo puede participar en una sola modalidad, ya sea, Pointfighting, Formas musicales, Lightcontact o Kicklight.

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

Categoría Cadetes Jóvenes:

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

Categoría Cadetes Mayores:

- De 13, 14 y 15 años de edad. Desde el día en que él/ella cumple 13 años y hasta el día antes de cumplir los 16 años.
- Categoría Junior:
- De 16, 17 y 18 años de edad. Desde el día en que él/ella cumple 16 años y hasta el día antes de cumplir los 19 años.
- Categoría Senior:
- De 19 a 40 años de edad. Desde el día en que él/ella cumple 19 años y hasta el día antes de cumplir los 41 años.

Categoría Master Class:

- De 41 a 55 años de edad. Desde el día en que él/ella cumple 41 años y hasta el día antes de cumplir los 56 años.

Especificación para la categoría Master Class:

Si un competidor con la edad requerida, quiere competir en Master Class, 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 y MuayThai.

• Art. 6.1.1.- 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. 6.1.2.- ACLARACIÓN EN LA DIVISIÓN DE EDAD.

Todos los competidores, -as deben competir siempre en su categoría de edad en todos los Eventos FEKM.

Sin embargo, FEKM admite que atletas que están en el último año de su categoría, puedan competir en la categoría superior de edad, en sus Campeonatos Regionales y Nacionales, siempre y cuando estén preparando Campeonatos de España o Campeonatos de Europa o

Campeonatos Mundiales, para los cuales ya si tendrán la edad reglamentaria.

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

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

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

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

Competiciones por equipos en Campeonatos de España y Regionales:

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

- **Art. 6.1.3.- 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. 7.1.1 de este Reglamento.

- **Art.6.1.4.- LEGITIMACIÓN.**

En todos los Campeonatos, Copas, Torneos,... es obligatorio presentar un documento oficial para confirmar la edad de los participantes.

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

En categorías inferiores, el Jefe de Pesaje de cada Delegación deberá presentar el Libro de Familia de cada niño en el momento de hacer la acreditación.

- **Art. 6.1.5.- NÚMERO MÁXIMO DE CATEGORÍAS DE PESO.**

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

Opens y Copas Nacionales e Internacionales auspiciadas por FEKM.

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

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

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

- **Tatami / Ring.**

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

- **Art. 6.2.- DIVISIONES POR PESO.**

Existen las siguientes divisiones por peso:

Categoría Infantil (8 y 9 años):

- Masculina y Femenina
- Menos de 24 Kg.
- Menos de 27 Kg.
- Menos de 30 Kg.
- Menos de 33 Kg.
- Menos de 36 Kg.
- Más de 36 Kg.

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

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

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

Masculina

Femenina

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

Categoría Junior (16, 17 y 18 años):

Masculina

Femenina

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

Categoría Senior (de 19 a 40 años):

Hombres

- Menos de 57 Kg.
- Menos de 63 Kg.
- Menos de 69 Kg.
- Menos de 74 Kg.
- Menos de 79 Kg.
- Menos de 84 Kg.
- Menos de 89 Kg.
- Menos de 94 Kg.
- Más de 94 Kg.

Mujeres

- 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 Master Class (de 41 a 55 años):

Hombres

- Menos de 63 Kg.
- Menos de 74 Kg.
- Menos de 84 Kg.
- Menos de 94 Kg.
- Más de 94 Kg.

Mujeres

- Menos de 55 Kg.
- Menos de 65 Kg.
- Más de 65 Kg.

- **Art. 7.- CERTIFICADO MÉDICO.**

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

- **Art. 8.- DENTRO DE LA COMPETICIÓN.**

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

El Árbitro Central es el encargado de verificar que ambos competidores se presentan con toda la equipación puesta para escuchar la decisión del vencedor.

Con el fin de definir los estándares necesarios, también de seguridad y coherencia, en vistas a un perfecto entendimiento por parte del público y medios de comunicación, los competidores,-as vestirán íntegramente del color al que le corresponda por su esquina, rojo o azul.

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

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

- **Art. 8.1.- ASALTOS.**

Para todas las disciplinas de combate de F. E. K. M. sobre Tatami la duración será:

- En las categorías Senior y Junior, los combates se disputan a 3 asaltos x 2 minutos, con 1 minuto de descanso, en campeonatos Nacionales. En los demás Eventos FEKM, Copas Nacionales, camp. Regionales, Opens, Copas Nacionales,... la duración puede ser cambiada, pudiendo ser establecida a 2 asaltos x 2 minutos ó 1 asalto x 3 minutos, de acuerdo a las necesidades de los promotores.

- En la categoría Master Class, los combates se disputan a 2 asaltos x 2 minutos, con 1 minuto de descanso, en campeonatos Nacionales. En los demás Eventos FEKM, Copas Nacionales, camp. Regionales, Opens, Copas Nacionales,... la duración puede ser cambiada, pudiendo ser establecida a 1 asalto x 3 minutos, de acuerdo a las necesidades de los promotores.
- En las categorías Cadetes Mayores, Cadetes Menores e Infantil, los combates se disputan a 2 asaltos x 1,30 minutos, con 1 minuto de descanso, en Campeonatos Nacionales. En los demás Eventos FEKM, Copas Nacionales, Camp. Regionales, Opens, Copas Nacionales,... la duración puede ser cambiada, pudiendo ser establecida a 1 asalto x 2 minutos ó 1 asalto x 1,30 minutos, de acuerdo a las necesidades de los promotores.

- **Art. 8.2.- NIVEL DE CONTACTO.**

- **Categoría Infantil:**

En esta categoría los niños pueden utilizar máscara protectora para la cara. Contacto muy controlado al peto y sobre todo a la cabeza. No debe haber contacto en el casco o el contacto debe ser siempre un simple "toque", nunca un golpe. El Juez otorgará puntos sin que la técnica llegue a tocar la cabeza. Cuando una técnica impacte, moviendo la cabeza del niño, el Árbitro Central debe tomarlo como un signo de exceso de potencia.

En esta categoría solo podrán presentarse en Pointfighting y Formas musicales.

- **Categoría Cadetes Menores:**

En esta categoría los niños pueden utilizar máscara protectora para la cara. Contacto controlado al peto y sobre todo a la cabeza. El Árbitro velará porque los competidores controlen sus técnicas a la cabeza. Cuando una técnica impacte, moviendo la cabeza del niño, el Árbitro Central debe tomarlo como un signo de exceso de potencia.

- **Categoría Cadetes Mayores:**

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

- **Categoría Junior y Senior:**

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

Ningún combate, en LightContact y KickLight, puede terminar en empate. Cuando un combate termine con igualdad de puntos en los "clikers", cada Juez, utilizando los baremos que indican las hojas de puntuación, decidirá un ganador.

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

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

Art. 9.- INFRACCIONES ESPECIALES AL REGLAMENTO.

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

Art. 10.- ANTIDOPAJE.

La Federación Española de KickBoxing y MuayThai sigue el Código de Conducta de la WADA y su lista de sustancias prohibidas, las cuales pueden irse modificando cada cierto tiempo, de acuerdo a la Normativa internacional.

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 competidor u oficial que viole éste código, puede ser descalificado o suspendido por la FEKM

Un campeón senior de un Campeonato Nacional debe rellenar el formulario de Código Mundial Antidopaje (el documento que armoniza las normas antidopaje en todos los deportes) anualmente y reenviarla al director de Lucha contra el Dopaje de FEKM No hacerlo supondrá la suspensión automática de su Título y puesto en el ranking.

Art. 11. VESTIMENTA ESPECIAL DE LAS MUJERES MUSULMANAS, DURANTE SU PARTICIPACIÓN EN EVENTOS FEKM.

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

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

Todos los competidores que participen en cualquier competición de FEKM deben seguir las reglas en relación a la uniformidad para el combate que se describe en el artículo 4 de este Reglamento.

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

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



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

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

Art. 12.- APÉNDICES.

Apéndice 1: PointsFighting



Apéndice 2: Protecciones para KickLight y LightContact



GUANTES AMATEUR

Guantes de piel, 10 oz
(También disponible en Azul)



PANTALÓN

Tallas desde XS a XL
(También disponible en Negro, Azul, Blanco y Camuflaje)



BUCAL DE GEL



PROTECCIÓN DE PIE

Talla desde S hasta XL
(También disponible en blanco)



CASCO AMATEUR

Talla M/L
(También disponible en Azul)



CAMISETA "U"

Cuello redondo
Talla desde XS a XL
(También disponible en Negro, Blanco, Azul y Camuflaje)



COQUILLA

Talla desde S a XL

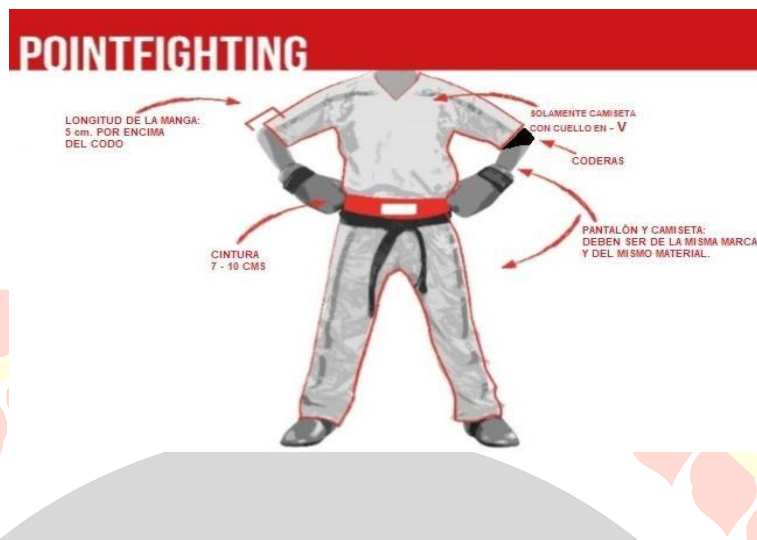


GEL SHIN GUARD

Tallas S/M y L/XL



Apéndice 3:



Apéndice 4:



Apéndice 5:

