



KICKLIGHT

COMITÉ NACIONAL DE ARBITRAJE



- **Art. 1. DEFINICIÓN.**
- **Art. 2. PESAJE.**
- **Art. 3. REGLAS DE COMBATE.**
- **Art. 4. INSTRUCCIONES DURANTE LA COMPETICIÓN.**
- **Art. 5. ÁREAS REGLAMENTARIAS DE PUNTUACIÓN.**
- **Art. 6. ÁREAS Y ACCIONES NO REGLAMENTARIAS.**
- **Art. 7. TÉCNICAS REGLAMENTARIAS.**
- **Art. 8. CRITERIO DE PUNTUACIÓN.**
- **Art. 8.1. PUNTUACIÓN.**
- **Art. 8.2. DIRECTIVA 3: CONCESIÓN DE PUNTOS (USANDO MARCADOR ELECTRÓNICO)**
- **Art. 8.2.1. EN CASO DE EMPATE (USANDO MARCADOR ELECTRÓNICO)**
- **Art. 8.3. DIRECTIVA 3: CONCESIÓN DE PUNTOS (USANDO CLICKERS Y HOJAS DE PUNTUACIÓN)**
- **Art. 8.3.1. EN CASO DE EMPATE (USANDO CLICKERS Y HOJAS DE PUNTUACIÓN)**
- **Art. 8.3.2. USANDO LA PARTE TRASERA DE LAS HOJAS DE PUNTUACIÓN.**
- **Art. 8.4. DECISIONES.**
- **Art. 8.5. MODIFICACIÓN DE UNA DECISIÓN.**
- **Art. 8.6. ADJUDICACIÓN DE PUNTOS.**
- **Art. 9. INFRACCIONES A LAS NORMAS.**
- **Art. 9.1. INFRACCIONES GRAVES.**
- **Art. 10. SALIDAS (“EXITS”)**
- **Art. 10.1. SALIR DEL ÁREA DE COMPETICIÓN (“EXIT”)**
- **Art. 11. ADVERTENCIAS OFICIALES.**
- **Art. 11.1. DESCALIFICACIÓN.**
- **Art. 12. DURANTE EL COMBATE.**

- **Art. 13. OFICIALES.**
- **Art. 13.1. ARBITROS.**
- **Art. 13.1.1. ATRIBUCIONES DE LOS ÁRBITROS.**
- **Art. 13.2. JUECES.**
- **Art. 14. LESIONES.**
- **Art. 15. PROCEDIMIENTOS EN CASO DE: KO, RSC, RSC-H, o LESIÓN.**
- **Art. 15.1. PROCEDIMIENTOS SI HAY UN KO, RSC, RSC-H, o LESIÓN.**
- **Art. 15.2. PROCEDIMIENTO EN CASO DE LESIONES EN GENERAL.**
- **Art. 16. CHOCAR GUANTES.**
- **Art. 17. USO DE SUSTANCIAS PROHIBIDAS.**
- **Art. 18. GESTOS MANUALES.**



- **Art. 1. DEFINICIÓN.**

El Kicklight está concebido como un combate al punto de manera continua, hasta que el Árbitro Central indica "STOP" o "BREAK".

Las competiciones de Kicklight 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 Capítulo 2, Reglamento General de Tatami, art. 8.2.

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 FEKM o en el marcador electrónico, los puntos correctos.

- **Art. 2. PESAJE.**

En todos los Campeonatos Nacionales, Copas y Opens Nacionales e Internacionales debe haber un pesaje para los competidores participantes, antes del comienzo del Torneo.

Cada competidor se pesará oficialmente sólo una vez, a menos que **la Junta Directiva de FEKM decida otra cosa. Cuando así sea, deberá notificarlo con suficiente antelación a todos los miembros.**

Para una descripción detallada del procedimiento de pesaje, véase el Capítulo 1, Reglamento General FEKM, en el Art.- 6.

- **Art. 3. 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-as no se presenta en su esquina reglamentaria, el Árbitro Central pide a la mesa Oficial que tome el tiempo oficial:

- Si el competidor,-a está revisado y listo para competir antes de 2 minutos, en el momento de comenzar el combate, se le pronuncia la primera Advertencia Oficial y el combate continúa con normalidad.
- Si cuando han pasado 2 minutos, el competidor,-a no se ha presentado en su esquina o todavía no se le ha podido terminar de revisar, el competidor es Descalificado y pierde por W.O.

En este caso, el Árbitro Central no tiene que reunirse con los Jueces y con el Jefe de Tatami para pronunciar la descalificación.

Si alguno de los competidores-as no se presenta en su esquina reglamentaria y el Árbitro Central pide a la mesa oficial que empiece a tomar tiempo, este no se detiene hasta que el competidor-a está listo para competir.

Si alguno de los competidores-as, 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 cm, protecciones en mal estado,...), el Árbitro Central pide a la mesa Oficial que tome el tiempo oficial:

- Si el competidor,-a está revisado y listo para competir antes de 2 minutos, en el momento de comenzar el combate, se le pronuncia la primera Advertencia Oficial y el combate continúa con normalidad.
- Si cuando han pasado 2 minutos, el competidor,-a no se ha presentado en su esquina o todavía no se le ha podido terminar de revisar, el competidor es Descalificado y pierde por W.O.

En este caso, el Árbitro Central no tiene que reunirse con los Jueces y con el Jefe de Tatami para pronunciar la descalificación.

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

Cuando el árbitro diga "**FIGHT**" comenzarán el combate, cuando el árbitro diga "**STOP**" los competidores volverán a su punto de partida.

Si el árbitro dice "**BREAK**" ambos competidores deben dar un paso atrás y continuar con el combate.

El tiempo solo se detendrá cuando el Árbitro diga "**STOP TIME**" dirigiéndose a la mesa Oficial.

El tiempo no se detendrá para señalar las faltas, a menos que el Árbitro considere que es necesario hacerlo.

El Árbitro Central no debe hablar con los competidores durante el combate, a menos que se haya detenido el 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 y a ningún entrenador se le permitirá dirigirse al Árbitro o Jueces.

A ningún entrenador se le permitirá hacer ningún tipo de comentario sobre un Árbitro, Juez o punto marcado.

El entrenador puede ser expulsado de su lugar asignado durante el combate si ofende a los oficiales o si continúa incumpliendo las Normas.

Sólo el Árbitro puede pedir que el tiempo se detenga.

Un competidor puede solicitar que el reloj se detenga, levantando el brazo, para ajustar una protección o señalar una lesión.

El Árbitro no detendrá el reloj si cree que esto le quitará ventaja al otro luchador. El combate debe ser detenido el menor número de veces posible.

Si el Árbitro considera que un luchador está utilizando los tiempos de parada para descansar o para evitar que su oponente puntúe, se deberá dar una Advertencia y si continua con su actitud, descalificarlo por retrasar el combate o rehusar la pelea, después de consultar con los Jueces.

#### Art. 4. INSTRUCCIONES DURANTE LA COMPETICIÓN.

- **“SHAKE HANDS”**.

Al comienzo y al finalizar el combate.

- **“FIGHT”**.

Para comenzar el combate o después de una interrupción del mismo.

- **“BREAK”**.

Para romper una posición de “cuerpo a cuerpo” sin continuidad, después de lo cual cada competidor debe retroceder un paso antes de continuar el combate.

- **“STOP”**.

El combate debe detenerse inmediatamente y sólo se reanuda cuando el Árbitro dé la orden “FIGHT”.

- **“TIME”** (Formando una “T” con las manos)

Da orden al cronometrador para poner el cronómetro en marcha, cuando pronuncie la orden “FIGHT”.

- **“STOP TIME”** (Formando una “T” con las manos)

Cuando el Árbitro quiere detener el cronómetro porque, por alguna contingencia, el combate estará detenido un tiempo.

El Árbitro dará la orden “STOP TIME” en las siguientes ocasiones:

- Cuando da una Advertencia a un competidor (el oponente debe permanecer en la zona de inicio)
- Cuando un competidor pide parar el tiempo, levantando la mano. (El oponente debe ir inmediatamente a una esquina neutral)
- Cuando el Árbitro considere necesario que se debe colocar correctamente alguna protección o el uniforme de los competidores.
- Cuando el Árbitro ve que un competidor se lesiona (Desde el momento en que el Doctor empieza a ocuparse del competidor, dispone de dos (2) minutos, como máximo, para atenderlo).

#### Art. 5. ÁREAS REGLAMENTARIAS DE PUNTUACIÓN.

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

- **Cabeza:** Parte frontal y lateral.
- **Torso:** Parte frontal y lateral.
- **Piernas:** Los muslos pueden ser golpeados usando la tibia (sólo de fuera a dentro y viceversa) A la altura del tobillo y por debajo (solo para barridos)

## Art. 6. ÁREAS Y ACCIONES NO REGLAMENTARIAS.

Está prohibido:

- Cualquier ataque distinto de los mencionados en el Art. 7.
- Ataques peligrosos o con excesivo contacto.
- Golpear en las partes superior y 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 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 en la Ingle.
- Bajar la cabeza por debajo del cinturón 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 la rodilla, el codo, canto de la mano, cabezazos, el pulgar o el hombro.
- Agarrar o golpear por debajo de la cintura del rival.
- Cualquier tipo de proyección del contrario.
- Atacar a un oponente que está cayendo al suelo o que está ya en el suelo.
- Ataques en el suelo:

Un competidor no puede atacar 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 (la decisión se toma por mayoría de los 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 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.
- 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 FEKM.

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

- **Art. 7. TÉCNICAS REGLAMENTARIAS**

- **Puños:**

Todos los golpes de boxeo.

- **Patadas:**

Patada frontal, patada lateral, patada hacia atrás, patada circular, patada en giro, patada de gancho, patada ascendente oblicua, patada descendente, patada en giro y patadas en salto (sólo con la planta del pie), Low kicks.

El Low kick está permitido en esta modalidad, 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 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 atacante toca el suelo con cualquier otra parte de su cuerpo que no sean los pies, no se marcará el punto.

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. 8. CRITERIO DE Puntuación**

Será puntuada toda técnica reglamentaria que consiga contactar en una zona puntuable. Para puntuar, la zona reglamentaria del guante (no la parte interior) o del pie, debe hacer un contacto "claro y controlado".

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.

El competidor debe estar mirando el punto de contacto cuando ejecuta la técnica. Todas las técnicas se deben ejecutar con una potencia "razonable".

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.

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) la puntuación si será anotada.

- **Art. 8.1. PUNTOS.**

- **Técnica de puño** ..... 1 punto.
- **Patada al cuerpo** ..... 1 punto.
- **Barrido** ..... 1 punto.
- **Low kick** ..... 1 punto.
- **Patada a la cabeza** ..... 2 puntos.
- **Patada al cuerpo en salto** . 2 puntos.
- **Patada en salto a la cabeza** .. 3 puntos.

- **Art. 8.2. DIRECTIVA 3 CONCESIÓN DE PUNTOS (USANDO MARCADOR ELECTRÓNICO)**

Por cada una de las técnicas reglamentarias (puñetazos, patadas o barridos), que golpeen con claridad con velocidad, enfoque, equilibrio y potencia razonable, objetivos reglamentarios.

El juez debe apretar el botón del “Joystick” correspondiente al competidor (esquina roja o azul), una vez para una técnica de puño o una técnica de pie al cuerpo, dos veces para una patada a la cabeza o patada en salto al cuerpo y tres veces para una patada en salto a la cabeza.

Los puntos se concederán de forma continua por los jueces y serán vistos por todo el mundo a través de una pantalla que se coloca sobre la mesa del jurado.

Cuando el Árbitro penalice con una Advertencia Oficial (que conlleve puntos negativos, “minus points”, o no), lo señalará de frente al competidor 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 lo anote en el sistema de puntuación electrónico, quedando a la vista en las pantallas.

Los “minus points” reducen 3 puntos de la puntuación total de cada juez (total de 9 puntos).

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, a sus entrenadores y de frente a la mesa Oficial, para que el Oficial Encargado del Marcador lo anote en el sistema de puntuación electrónico, quedando a la vista en las pantallas.

En cada momento del combate, todo el público puede ver la puntuación de cada competidor y el tiempo restante.

Al final del combate, el ganador es el competidor que haya anotado más puntos (los cuales aparecerán en la pantalla).

- **Art. 8.2.1. EN CASO DE EMPATE (USANDO MARCADOR ELECTRÓNICO)**

Si el combate termina, para uno o más Jueces, en empate (igualdad de puntos), para determinar un ganador, el sistema de marcador electrónico de puntuación, asignará automáticamente la victoria al competidor que tenga concedidos más puntos en el último asalto.

En caso de empate a puntos en el último asalto, concede la victoria al competidor con menos Advertencias y puntos negativos. La razón es que este competidor hizo un combate más reglamentario.

Los Jueces pulsan el botón apropiado que indica el ganador cuando el Jefe de Árbitros del Tatami se lo indique.

- **Art. 8.3. DIRECTIVA 3 CONCESIÓN DE PUNTOS (USANDO CLICKERS Y HOJAS DE PUNTUACIÓN)**

En todos los Campeonatos, Copas y Opens organizados o bajo el auspicio de FEKM, siempre que no se pueda utilizar sistema digital de puntuación, es obligatorio la utilización de Clickers para la anotación de los puntos por parte de los jueces.

Por cada una de las técnicas reglamentarias (puñetazos, 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 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 y a sus entrenadores, frente a cada uno de los Jueces 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 otro competidor (total 9 puntos).

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, 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.

Al final del combate, el Juez sumará el total de puntos dados y dará ganador del combate al que tiene el mayor número de puntos.

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

Las puntuaciones de cada Juez se sumarán y el Árbitro proclamará vencedor al competidor que haya sido el vencedor para la mayoría de los Jueces.

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

- **Art. 8.3.1. EN CASO DE EMPATE (USANDO CLICKERS Y HOJAS DE PUNTUACIÓN)**

Si el combate termina, para uno o más Jueces, en empate (igualdad de puntos), para determinar un ganador, cada Juez tiene que tener en cuenta las observaciones de la hoja de puntuación FEKM, en el orden siguiente:

- Mejor en el último asalto.
- Menos infracciones (Advertencias y salidas)
- Más activo.
- Más patadas.
- Mejor defensa.
- Mejores técnicas.

- **Art. 8.3.2. 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. 8.4. 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. 8.5. 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 FEKM.

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

- **Art. 8.6. ADJUDICACIÓN DE PUNTOS.**

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

**Directiva 1 – Referente a golpes validos**

Durante cada asalto, el juez marcará la puntuación correspondiente a cada competidor, de acuerdo con el número de técnicas reglamentarias, que cada uno haya puntuado.

Para puntuar, 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 digitalmente o por “clicker”, apuntándolo al final de cada asalto. Al finalizar el combate se le otorgará la victoria al competidor con mayor puntuación.

Golpes ejecutados por un competidor que no serán puntuados:

Los golpes no reglamentarios

Si dan en cualquier parte del cuerpo no autorizada, aunque antes, o después, alcancen un objetivo reglamentario.

Si tocan con una parte no autorizada o no están ejecutados correctamente.

Las técnicas a corta distancia, durante el "Clinch" **no** serán puntuadas por los jueces.

Los Low kicks en la parte posterior de la pierna **no** serán puntuados por los Jueces, excepto que el competidor haya girado la pierna para no recibir el contacto.

#### Directiva 2 - Sobre infracciones.

Durante cada asalto, un Juez no puede penalizar las infracciones que ve con independencia de que el Árbitro no se haya dado cuenta.

Tienen que llamar la atención del árbitro para indicarle la falta. Si el Árbitro da una Advertencia Oficial a uno de los competidores, los Jueces deben anotarlo, escribiendo "**W**" en la columna de Faltas, de la hoja de puntuación.

Cuando el Árbitro, previa consulta con los Jueces, penaliza con puntos negativos, se debe proceder según lo expresado en los Art. 8.2 y 8.3.

- **Art. 9. 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 con la rodilla, con el codo, 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):

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. 9.1. 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.
- Demasiado pocas técnicas de pie.
- Mantener un contacto excesivo.

- Golpes violentos, sin control.
- Cualquier otra infracción grave de las Normas.
- **Art. 10.- SALIDAS (“EXIT”)**
- **Art. 10.1.- SALIR DEL ÁREA DE COMPETICIÓN (“EXIT”)**

Se considera salida (“exit”) cuando un competidor pone uno de los pies, o los dos, totalmente fuera de la zona que delimita el área de combate, sin haber sido empujado, golpeado o haya salido despedido en un intercambio de técnicas.

El área de combate y la zona exterior, que penaliza, deben estar perfectamente diferenciadas con colores distintos, para que el Árbitro Central, los Jueces y, sobre todo, los competidores puedan diferenciarlas fácilmente.

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. 11 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. 11 de este Reglamento.

**No será considerada salida (“exit”):**

Si un competidor pisa la línea no se considera una salida, todo el pie debe estar fuera de la línea.

Si un competidor sale fuera de la línea como consecuencia de un empujón, un golpe o patada, 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 Advertencias por salidas:**

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

- **Art. 11.- 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.

Si el Árbitro penaliza con una Advertencia Oficial, la señalará de frente al competidor, a sus entrenadores y frente a la mesa Oficial, señalando al competidor que haya cometido la infracción.

El Oficial Encargado del marcador, tiene que anotarlo en el sistema de puntuación electrónico. A continuación, se muestra en las pantallas.

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, lo señalará a cada uno de los Jueces y frente a la mesa Oficial, señalando al competidor que haya cometido la infracción; de este modo los Jueces tienen tiempo de marcarlo con los "clickers" y anotarlo en la hoja de puntuación, y el Oficial Encargado del marcador tiene tiempo de subirlo al marcador manualmente.

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

- Advertencia Verbal = Advertencia personal del árbitro, (puede ser directamente primera advertencia Oficial, si la infracción lo merece)
- 1ª Infracción oficial = Advertencia Oficial
- 2ª Infracción oficial = Advertencia Oficial, -3 puntos, comunicado verbalmente al competidor//entrenador, con el gesto manual apropiado.
- 3ª Infracción oficial = Advertencia Oficial, -3 puntos, comunicado verbalmente al competidor//entrenador, con el gesto manual apropiado.
- 4ª Infracción oficial = Descalificación, comunicada verbalmente al competidor/entrenador, con el gesto manual apropiado
- **Art. 11.1. DESCALIFICACIÓN.**

Cuando el Árbitro vaya a pronunciar una descalificación, 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 y frente a la mesa Oficial, señalando al competidor que vaya a ser descalificado.

El Oficial Encargado del marcador tiene que anotarlo en el marcador.

- **Art. 12. 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. 13. OFICIALES.**

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

- **Art. 13.1. ARBITROS.**

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. 13.1.1. 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. 6 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. 13.2. JUECES.**

Tres Jueces FEKM, que estarán sentados en la mitad de 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 "clikers", 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. 14. LESIONES.**

En caso de lesión de alguno de los competidores, el combate se detendrá el tiempo suficiente para que el médico pueda decidir si el competidor lesionado puede continuar o no.

Una vez que el médico está en el área de competición, tiene un máximo de dos (2) minutos para atender la lesión. **Todos los tratamientos requeridos deben ser completados durante estos dos (2) minutos.**

Si la lesión es grave, el competidor debe ser tratado en el sitio y por los médicos especializados. Los médicos son los únicos que pueden decir si el combate puede continuar.

Si el combate no puede continuar porque un competidor se ha lesionado, el Árbitro y los Jueces deben decidir:

- ¿Quién causó la lesión?
- ¿Si fue o no una lesión intencionada?
- ¿Si fue o no por culpa del competidor lesionado?
- ¿Si fue o no ocasionada con una técnica antirreglamentaria?
- Si **no** ha habido ninguna infracción reglamentaria por parte del competidor NO lesionado, este ganará por abandono.
- Si ha habido alguna infracción reglamentaria por parte del competidor NO lesionado, el competidor lesionado ganará por descalificación.
- Si el médico determina que el competidor lesionado está apto para continuar, el combate debe reanudarse.

- **Art. 15. PROCEDIMIENTO EN CASO DE LESIONES.**

- **Art. 15.1. PROCEDIMIENTOS SI HAY UN KO, RSC-H.**

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

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

Si un competidor está lesionado, y es declarado ganador (descalificación del oponente), el médico tiene que decidir de inmediato, si el competidor lesionado puede continuar en el torneo.

Si el árbitro ha detenido la pelea debido a un golpe severo en la cabeza, el competidor será examinado por un médico inmediatamente después, y llevado al hospital por la ambulancia de guardia o a cualquier otro lugar adecuado.

Un competidor que ha recibido un golpe en la cabeza durante un combate que no le ha permitido continuar en la Competición o si el árbitro ha detenido la pelea debido a traumatismo severo en la cabeza que le impide continuar, no podrá participar en ninguna otra competición durante un período de, al menos, 31 días después del "KO" o "RSC-H".

Un competidor que ha recibido un golpe en la cabeza durante un combate que no le ha permitido continuar en la Competición o si el árbitro ha detenido la pelea debido a traumatismo severo en la cabeza que le impide continuar, dos veces en un período de 90 días, no podrá participar en ninguna otra competición durante un período de, al menos, 90 días después del segundo "KO" o "RSC-H".

Un competidor que ha recibido un golpe en la cabeza durante un combate que no le ha permitido continuar en la Competición o si el árbitro ha detenido la pelea debido a traumatismo severo en la cabeza que le impide continuar, tres veces en un período de 12 meses, no podrá participar en ninguna otra competición durante un período de, al menos, 1 año después del tercer "KO" o "RSC-H".

En cualquiera de los periodos de cuarentena mencionados, el médico puede alargar el período de cuarentena si es necesario.

También los médicos del hospital debido a las pruebas realizadas en la cabeza pueden extender en un futuro el período de cuarentena.

Un período de cuarentena significa que un competidor no puede participar en ninguna competición de kickboxing, sin importar la disciplina que sea. Los períodos de cuarentena son "periodos mínimos" y no pueden ser anulados a pesar de que un examen de la cabeza no muestre lesiones visibles.

Antes de reanudar la actividad en el kickboxing después de una prohibición (como se describe en los párrafos anteriores) un competidor hará un examen médico especial, tiene que estar declarado apto para participar en la competición por un médico deportivo.

El árbitro dirá a los jueces que marcar en sus hojas de puntuación, cuando el combate se haya detenido, debido a la incapacidad del competidor para reanudarlo, por golpes en la cabeza.

El Jefe de Árbitros del Tatami lo anotará en el PASAPORTE DEPORTIVO de la FEKM del competidor. Este será también el resultado oficial de combate y no puede ser revocado.

Una vez anotado un resultado de lesión por golpe en la cabeza, el competidor deberá hacerse un Scanner de la cabeza antes de volver a competir.

- **Art. 15.2. PROCEDIMIENTO EN CASO DE LESIONES EN GENERAL.**

Si un competidor se lesiona durante un combate, el médico es la única persona que puede evaluar las lesiones.

Si un competidor permanece inconsciente, sólo el Árbitro y el médico a cargo podrán permanecer en el tatami, a menos que el médico necesite ayuda.

En caso de lesiones después de un "KO" o "RSC-H" el médico puede recomendar un periodo mínimo de reposo y pedir evacuar al competidor para que sea tratado en un hospital.

El médico puede requerir de inmediato el tratamiento en el hospital.

- **Art. 16. 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 kickboxing.

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. 17. USO DE SUSTANCIAS PROHIBIDAS.**

FEKM sigue el Código de Conducta de la W.A.D.A. y su lista de sustancias prohibidas, las cuales pueden irse modificando cada cierto tiempo, de acuerdo a la Normativa internacional.

FEKM acepta y adopta en todos los casos los "Reglamentos de Doping de la WADA". Cualquier competidor u Oficial que vulnere este Reglamento, puede ser descalificado o suspendido por FEKM.

Cualquier competidor que se niegue a someterse a un examen médico o control antidoping antes o después de un combate, será inmediatamente descalificado o suspendido, hasta que se celebre una audiencia completa.

Lo mismo ocurrirá en caso de que un Oficial fomente dicha negativa.

Cualquier droga o sustancia química ingerida por el competidor, que no esté incluida en la dieta normal del mismo, está prohibida.

El uso de anestésicos locales está permitido, con autorización previa del Médico del Comité de Medicina y Salud.

- **Art. 18. GESTOS MANUALES**



**SHAKE HANDS**



**FIGHT**



**STOP TIME**



**ADVERTENCIA  
VERBAL**



**1ª ADVERTENCIA OFICIAL**



**2ª ADVERTENCIA OFICIAL**



**3ª ADVERTENCIA OFICIAL**



**DESCALIFICACIÓN**



**PUNTO NEGATIVO**



**PRIMERA**



**SALIDA (EXIT)**

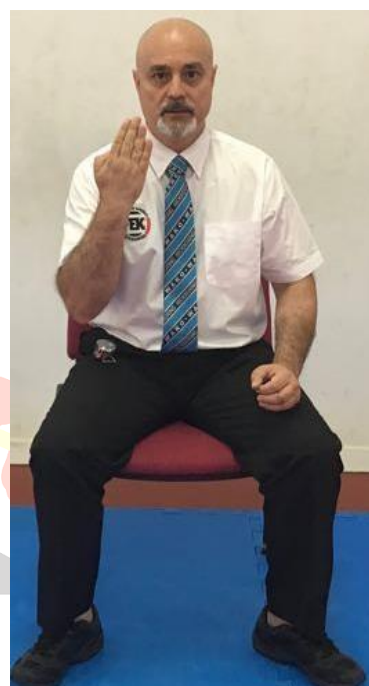
**Gestos de los Jueces:**



**EXCESO DE CONTACTO**



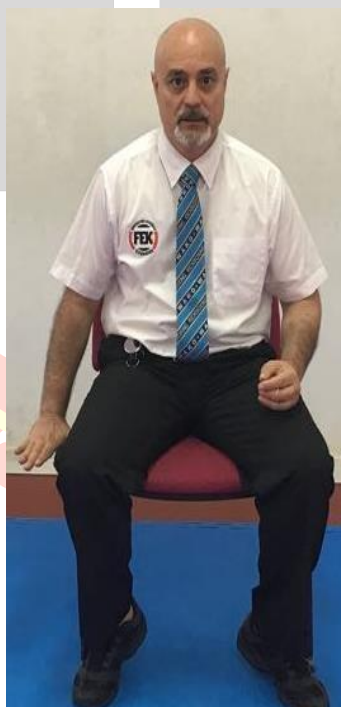
**SALIDA - EXIT**



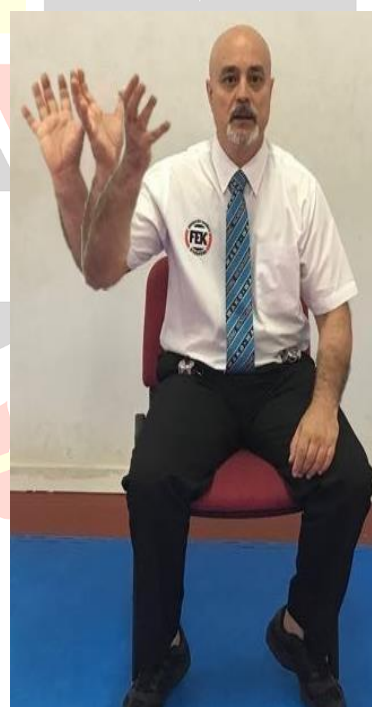
**NO HE VISTO**



**TÉCNICA POR ENCIMA DE LA CADERA**



**TÉCNICA POR DEBAJO DE LA CADERA**



**SE GIRA, NO MIRA LA TÉCNICA**