FEKIM
FULL
CONTACT
PRO
2026

Capítulo Uno – Reglas Generales

Art. 1. – Eventos y combates FEKM PRO.

Todos los eventos y combates individuales FEKM PRO se organizan bajo los auspicios y con la autorización de las reglas y regulaciones FEKM PRO.

Art. 2. – Licencia para eventos y combates.

Para la organización de cualquier evento o combate por el título FEKM PRO se requiere el permiso escrito emitido por el director general de FEKM PRO. Este permiso se conoce como "licencia para eventos FEKM PRO". La "licencia para eventos FEKM PRO" se emite en base a una solicitud oficial escrita enviada por el Promotor al director general de FEKM PRO a más tardar 60 días antes de la fecha propuesta para la organización del evento o combate por el título FEKM PRO. La solicitud oficial debe enviarse por correo o correo postal en el formulario oficial "Solicitud de licencia FEKM PRO".

Art. 3. – Participantes en eventos FEKM PRO.

Todos los participantes en cualquier evento FEKM PRO deben actuar de acuerdo con las reglas y regulaciones de FEKM PRO.

Se reconocen como participantes: competidores, oficiales, entrenadores y oficiales de arbitraje.

Sus derechos y deberes están regulados por estas reglas y regulaciones de FEKM PRO.

Art. 4. – Combate FEKM PRO.

El combate FEKM PRO es un combate de kickboxing sujeto a estas reglas y reglamentos.

Cada combate individual se organiza entre dos competidores de igual nivel y de la misma categoría de peso.

Cada combate por el título FEKM PRO debe comenzar y terminar el mismo día, es decir, no se permite que ningún combate por el título FEKM PRO comience después de las 23:15 horas y termine después de las 00:00 horas. Cada combate FEKM PRO en la disciplina K1 rules debe celebrarse en el ring.

No está permitido organizar ningún combate FEKM PRO en otra zona de combate aparte del ring, como jaula, octógono o tatami.

Los combates sancionados por FEKM PRO son los siguientes:

- Combate por el título nacional de FEKM PRO

El formato de cada combate de FEKM PRO queda derogado en el Art. 7 de estas Reglas.

Art. 5. – Categorías de edad de FEKM PRO.

La participación en cualquier combate de FEKM PRO está permitida solo para competidores SENIOR:

- De 18 a 45 años para competidores masculinos. Es decir, desde la fecha en que cumple 19 años y hasta el día antes de que cumpla 45.

- De 18 a 45 años para competidores femeninas. Es decir, desde la fecha en que cumple 19 años y hasta el día antes de que cumpla 45.

Se requiere una prueba positiva de edad (DNI, Pasaporte) de los competidores para participar en cualquier evento de FEKM PRO.

Art. 6. – Formato de los combates FEKM PRO (asaltos)

El formato de los combates FEKM PRO es el siguiente con un minuto de descanso entre cada asalto:

COMPETIDORES Y COMPETIDORAS FULL CONTACT			
Title	No. of rounds	Round time	Break time
Título nacional pro	5	3 minutes	1 minute
Combate pro	3	3 minutes	1 minute

Art. 7. – Procedimiento de pesaje y categorías de peso de FEKM PRO.

En cualquier evento de FEKM PRO, los competidores de cada categoría de peso serán pesados el día anterior al combate.

El promotor debe organizar el pesaje oficial en un horario mínimo de 24 horas antes del combate por el título.

El supervisor de FEKM PRO podrá modificar estas condiciones en caso de demora inevitable de los competidores involucrados en el evento de FEKM PRO.

El supervisor de FEKM PRO realizará el pesaje. Los representantes de FEKM PRO de cualquier país o los entrenadores de competidores pueden estar presentes, pero no se les permite intervenir en ninguna ocasión.

Cada competidor será pesado oficialmente solo una vez. El peso registrado en esa ocasión es definitivo.

Sin embargo, si un competidor no ha alcanzado el peso correcto durante el pesaje oficial, tiene una hora adicional para lograrlo.

El peso es el que muestra la báscula cuando el competidor se desviste.

El peso debe mostrarse en unidades métricas. Se pueden utilizar básculas electrónicas.

Un competidor solo puede combatir dentro de la categoría definida en el pesaje.

Cada competidor debe estar en posesión de un certificado médico que indique que está “APTO PARA COMBATIR” emitido por una institución médica autorizada solo para ese evento específico de FEKM PRO.

Cada competidor debe estar en posesión de un seguro completo que cubra ese evento específico de FEKM PRO.

MALE (18 to 45 years old)		FEMALE (18 to 45 years old)	
Weight category	Kg	Weight category	Kg
ATOM	up to 52.700	ATOM	up to 48.000
FLY	up to 54.500	FLY	up to 50.000
BANTAM	up to 56.400	BANTAM	up to 52.000
FEATHER	up to 58.200	FEATHER	up to 55.000
LIGHT	up to 60.000	LIGHT	up to 59.000
SUPER LIGHT	up to 62.200	WELTER	up to 62.000
LIGHT WELTER	up to 64.500	MIDDLE	up to 65.000
WELTER	up to 66.800	LIGHT HEAVY	up to 68.000
SUPER WELTER	up to 69.100	HEAVY	up to 71.000
LIGHT MIDDLE	up to 71.800	CRUISER	up to 74.000
MIDDLE	up to 75.000	SUPER HEAVY	over 74.000
SUPER MIDDLE	up to 78.100		
LIGHT HEAVY	up to 81.400		
LIGHT CRUISER	up to 85.000		
HEAVY	up to 88.600		
CRUISER	up to 94.100		
SUPER HEAVY	over 94.100		

DOS – Reglas del combate

Art. 1. – El ring.

Tamaño de la lona: La medida mínima del interior de las cuerdas debe ser de 490 cm cuadrados (16 pies) y la medida máxima de 610 cm cuadrados (20 pies).

La medida del faldón debe extenderse al menos 46 cm (18 pulgadas) fuera de la línea de las cuerdas en cada lado, incluyendo la lona adicional necesaria para tensarla y asegurarla.

Altura del ring: El ring no puede ser menor de 91 cm (3 pies) ni mayor de 122 cm (4 pies) sobre el suelo.

Plataforma y almohadillas de esquinas: La plataforma del ring debe ser construida de manera segura, nivelada, y libre de cualquier saliente que obstruya.

El tamaño mínimo de la plataforma debe ser de 580 cm cuadrados (19 pies) y el tamaño máximo de 762 cm cuadrados (25 pies).

Estará equipada con cuatro postes de esquina que estarán bien acolchados o construidos de otra manera para evitar lesiones a los competidores.

Las almohadillas de las esquinas deben estar dispuestas de la siguiente manera: En la esquina del lado izquierdo cercano frente al Supervisor FEKM PRO - ROJO; en la esquina del lado izquierdo más alejado - BLANCO; en la esquina del lado derecho más alejado - AZUL; y en la esquina del lado derecho más cercano - BLANCO.

Posición del competidor en el ring: El poseedor del título, competidor nacional o competidor mejor clasificado actualmente en el ranking oficial FEKM PRO, será anunciado y entrará al ring en segundo lugar y combatirá desde la esquina AZUL.

El retador, competidor extranjero o competidor con una clasificación más baja en el ranking oficial FEKM PRO será anunciado, y entrará al ring primero y combatirá desde la esquina ROJA.

Superficie del piso del ring: El piso debe estar cubierto con fieltro, goma, u otro material aprobado adecuadamente que tenga la misma calidad de elasticidad y no menos de 1,5 cm (0,6 pulgadas) ni más de 2,5 cm (0,98 pulgadas) de espesor sobre el cual se estirará una lona y se asegurará en su lugar.

La lona debe cubrir toda la plataforma y debe ser de material antideslizante.

Cuerdas: Debe haber 4 cuerdas separadas a cada lado del ring (3 cuerdas en caso de “fuerza mayor”).

Deben tener 4 cm de espesor, sin considerar la cubierta. Las alturas de las cuatro (4) cuerdas deben ser:

- Primera a 40,6 cm (16 pulgadas)
- Segunda a 71,1 cm (28 pulgadas)
- Tercera a 101,6 cm (40 pulgadas)

- Cuarta a 132,1 cm (52 pulgadas) de la lona

Las cuatro cuerdas deben estar unidas a cada lado del ring, a intervalos iguales, por dos piezas de material (cercano a la textura de la lona) de 3 – 4 cm (1,2 – 1,6 pulgadas) de ancho.

Las dos piezas no deben deslizarse a lo largo de la cuerda.

La tensión de cada sección de la cuerda debe ser lo suficientemente fuerte como para absorber el impacto del contacto del competidor con la cuerda.

Sin embargo, en cualquier caso, el Supervisor se reserva el derecho de ajustar la tensión si es necesario.

Escaleras: El ring debe estar provisto de al menos tres juegos de escaleras.

Dos juegos de escaleras en las esquinas opuestas (rojo y azul) para el uso de los competidores y los segundos, y un juego de escaleras en la esquina neutral (blanco) para el uso del Árbitro, Médico Oficial y Locutor.

Bolsas sanitarias: En las dos esquinas neutrales fuera del ring, se puede fijar una pequeña bolsa de plástico en cada esquina en la que el Médico Oficial puede dejar caer los algodones o pañuelos de papel utilizados para curar hemorragias.

Art. 1.1. – Accesorios del ring.

Se definen como accesorios del ring los siguientes que son obligatorios para todos los eventos FEKM PRO:

- Gong (con percutor) o campana.
- Dos asientos para uso de los competidores durante los intervalos.
- Se permitirán dos tazas de plástico (una en rojo y otra en la esquina azul) para beber y enjuagarse la boca únicamente, y en caso de que no haya agua directamente al ring, dos botellas de plástico con atomizador, y dos botellas de plástico pequeñas para beber.
  No se permitirá ningún otro tipo de botella de agua en el ring para uso de los competidores o los segundos.
- Mesas y sillas para los oficiales.
- Un (preferiblemente dos) cronómetros.
- Un botiquín de primeros auxilios.
- Un micrófono conectado al sistema de altavoces.
- Dos (2) pares de guantes de boxeo.
- Una camilla.
- Papeles de puntuación FEKM PRO.

Art. 2. – Equipo de seguridad.

El director general de FEKM PRO y/o el Supervisor de FEKM PRO deben aprobar todo el equipo de seguridad.

Los productores de equipo de seguridad deben hacer que sus productos sean aprobados por FEKM PRO.

Los equipos de seguridad que se utilizarán en combates por el título mundial, intercontinental y continental deben ser aprobados al menos 1 mes antes de que se lleve a cabo el combate por el título y los competidores involucrados deben ser debidamente informados.

Todos los uniformes y equipos de seguridad deben estar limpios, correctos y en buenas condiciones de seguridad.

Art. 2.1. – Guantes.

En todos los combates de FEKM PRO, los competidores están obligados a usar guantes de boxeo del mismo peso, mismo modelo y marca.

El color de los guantes debe ser el mismo del rincón del competidor (rincón rojo-guantes rojos, rincón azul-guantes azules).

Está permitido tener guantes de diferente color, pero en esa ocasión, los guantes no deben ser del mismo color para ambos competidores.

Los guantes (guantes de boxeo) para las reglas de K1 que se utilizan en los combates oficiales de FEKM PRO deben ser aprobados por el director general de FEKM PRO y/o el Supervisor de FEKM PRO y controlados por el Árbitro.

El peso de los guantes debe ser:

Para competidores masculinos:

- 6/8 oz (170 gramos) de -52,700 kg a -60,000 kg. ***ANEXO 1***
- 8 oz (226 gramos) de -62,200 kg a -75,000 kg
- 10 oz (283 gramos) de -78,100 kg a más de + 94,100 kg.

Para competidoras femeninas:

- 6 oz (170 gramos) de 48,000 kg a -62,000 kg.
- 8 oz (226 gramos) de 65,000 kg a más de +74,000 kg.

ANEXO 1

Como parte del tamaño de guantes de 6 oz, los proveedores crearán protección frontal similar a la de los guantes amateur, para tener menos lesiones en la cara.

Si el promotor no proporciona guantes de 6 oz con la misma protección que los amateurs, el uso de guantes de 8 oz es obligatorio en el peso de -52.700 kg a -60.000 kg, para los competidores masculinos.

En cada combate por el título del lado del campeón, o del promotor, puede haber una cláusula contractual especial para cambiar los guantes a 6 oz sin protección frontal como guantes amateurs, en el peso de -52,700 kg a -60,000 kg, para los competidores masculinos.

Para este contrato ambos luchadores deben estar de acuerdo, y deben contar con el permiso de FEKM PRO.

El peso de los guantes debe estar claramente marcado.

Los guantes deben estar fabricados con gomaespuma especial, un material sintético, compacto y suave que está cubierto con cuero genuino o artificial.

Los guantes deben permitir al competidor cerrar completamente el puño y mantener el pulgar en contacto con los demás dedos.

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

El pulgar debe estar conectado por una pequeña tira fuerte al resto del guante.

Esta tira mantiene el pulgar unido a los demás dedos para evitar la separación del pulgar durante el puñetazo, y evite lesiones en el pulgar del competidor, o del otro competidor.

El material de gomaespuma interior debe cubrir la parte delantera y superior del puño, el borde de la palma, la parte superior y delantera del pulgar.

La parte interior de los guantes debe cubrir la parte inferior de los dedos y la palma, solo con cuero, y cubre un mínimo de 5 cm de la muñeca.

Los guantes se sujetarán con cordones en la muñeca del competidor y luego se sellarán con cinta con base de algodón.

Es obligatorio sujetar los guantes con cinta autoadhesiva a base de algodón sobre los cordones.

Está permitido el uso de cinta autoadhesiva a base de algodón (no se permite la cinta de plástico ni otros tipos de cinta autoadhesiva). No está permitido sujetar los guantes con tiras o hebillas de ningún tipo.

Art. 2.2. – Vendas de manos. (vendaje)

Las vendas de manos se utilizan para envolver el puño y evitar lesiones, no para añadir fuerza al golpe.

El uso de vendas de manos es obligatorio.

Las vendas de manos son tiras de algodón de un mínimo de 300 cm, o máximo 450 cm de largo y 5 cm de ancho con bordes afilados.

Las vendas de manos se sujetarán en la parte superior de las muñecas del competidor con tiras autoadhesivas de base de algodón; longitud máxima 15 cm y ancho 2 cm.

Está permitido pegar las vendas con la cinta autoadhesiva de base de algodón.

La cinta debe aplicarse a menos de 2 cm (0,8 pulgadas) por delante de los nudillos.

La cinta puede aplicarse entre los dedos y puede cubrir el área de golpeo del puño, pero no más de 1 cm (0,4 pulgadas) de espesor.

En Full Contact Pro es obligatorio el uso de espinilleras y botines.

No es posible el uso de vendaje en el pie o los pies en Full Contcat.

Es posible el uso de tobilleras en Full Contact.

Art.2.3. – Protección dental. (protector bucal)

La protección dental (protector bucal) es obligatoria para todos los competidores masculinos y femeninos.

Los protectores bucales deben estar hechos de material de plástico de goma suave y flexible, y pueden ser de cualquier color, incluido el color rojo.

Se permite la protección solo en los dientes superiores, o en los dientes superiores e inferiores. El protector bucal debe permitir la respiración libre, y debe adaptarse a la configuración de la boca del competidor.

Está permitido usar un protector bucal sobre aparatos de corrección dental (frenos, retenedores) solo con la aprobación escrita del médico que debe incluirse en el informe médico del competidor que indique "Apto para combatir".

Art.2.4. – Protección de ingle.

El protector de ingle es obligatorio para todos los competidores masculinos y femeninos.

El protector de ingle está hecho de material plástico duro, y cubre completamente los órganos genitales para proteger esta parte del cuerpo del competidor de cualquier lesión.

El protector de ingle puede estar hecho como una copa para cubrir los genitales, o para cubrir todo el abdomen.

Los competidores deben usar la protección de ingle debajo de sus uniformes.

Art.2.5. – Protección de pecho.

La protección de pecho es obligatoria para las competidores femeninas.

La protección de pecho está hecha de material plástico duro, y duradero cubierto con tela.

La protección de pecho puede estar formada por una pieza para cubrir todo el pecho o dos piezas para ser incluidas en el sujetador.

Art.2.6. – Protección de los pies.

La protección de los pies es obligatoria para todos los competidores masculinos y femeninos en combates de Full Contact.

La protección de los pies está hecha de gomaespuma sintética especial, un material compacto y suave que está recubierto de cuero genuino o artificial.

La protección del pie cubre la parte superior del pie (empeine), el maléolo lateral y medial y el talón (todo en una sola pieza) con la planta del pie abierta.

Deben ser lo suficientemente largos (tamaño adecuado) para cubrir completamente los pies y los dedos del kickboxer.

La parte delantera de la protección del pie se fija mediante tiras elásticas para el dedo gordo y el segundo.

La protección de los pies se fija a los pies con tiras elásticas autoadhesivas en la parte posterior del pie, por encima del talón.

Art. 3. – Uniformes.

Los pantalones largos de kickboxing son usados por competidores masculinos y femeninos en combates de reglas de Full Contact.

Los pantalones largos de kickboxing deben extenderse desde la cintura hasta la articulación del tobillo y no tener bolsillos.

La cinta de la cintura debe estar entre 8 a 10 cm de ancho, con la cintura del mismo o diferente color del pantalón.

Puede haber nombres o insignias de patrocinadores.

El corpiño (superior, superior) lo usan las competidoras en combates de reglas de Full Contact.

Se pueden usar publicidad o logotipos del patrocinador en el uniforme de la siguiente manera:

- Arriba: En la parte delantera o trasera.
- Pantalón largo: del lado entre la rodilla y la zona de la cadera, en la parte central delantera o trasera.

Si los Promotores y patrocinadores no desean que los competidores usen publicidad distinta a la suya, el Promotor y su patrocinador deben proporcionar patrocinio a los competidores equivalente a la cantidad que han renunciado de su patrocinador individual.

Art. 4. – Uniformes y equipamiento de los competidores.

Art. 4.1. – Reglas de Full Contact.

- Protector bucal (protección de pecho para competidoras), guantes de boxeo, vendas para las manos, protección para las ingles y protección para los tobillos.
- Los competidores usan pantalones (torso desnudo) y las competidoras usan un corpiño (superior, superior) y pantalones.
- Está prohibido el uso de mongkon y paprachiat.

Art. 5. – Procedimiento de revisión de equipo y uniforme.

El equipo de seguridad y el uniforme de los competidores se revisarán antes del inicio del combate por el árbitro, quien deberá estar completamente seguro de que el equipo de seguridad y el uniforme de cada competidor funcionan correctamente, y cumplen con las reglas de FEKM PRO.

El árbitro revisará el equipo de seguridad y el uniforme del competidor cuando éste se encuentre en el ring. El árbitro descalificará del combate a cualquier competidor que se niegue a usar el equipo de seguridad.

Si durante el combate, el guante o la vestimenta del competidor se desabrochan o se dañan, el árbitro deberá detener el combate hasta que el equipo de seguridad se repare, y su condición vuelva a cumplir con las reglas de FEKM PRO.

Los competidores deben estar en condiciones adecuadas para participar en la disciplina elegida.

No deben tener lesiones o enfermedades que puedan dañarlos a ellos mismos o a otros competidores.

La cara del competidor debe estar naturalmente seca y se permite una cantidad razonable de vaselina.

Los competidores masculinos pueden llevar barba, pero su longitud no debe superar los 2 cm.

No está permitido participar en un combate sangrando, con esparadrapo, tampones en las fosas nasales, cortes o rasguños, joyas de cualquier tipo, pendientes, tachuelas u otros adornos.

Tampoco está permitido llevar piercings en la lengua ni en el ombligo.

No está permitido sujetar el cabello con ningún tipo de metal, plástico o hebilla dura.

Solo se permiten tiras elásticas o de algodón para este fin.

Art. 6. – Oficiales.

Los Jueces/Árbitros FEKM PRO deben asistir a seminarios nacionales FEKM PRO durante los cuales deben aprobar exámenes (teóricos y prácticos).

Los Jueces FEKM PRO deben usar clickers para contar los puntos de la puntuación mientras están de servicio.

Durante los eventos FEKM PRO, cada combate debe ser supervisado por un Árbitro FEKM PRO, quien oficiará en el ring, pero no calificará el combate.

Tres Jueces FEKM PRO, que estarán sentados lejos de los espectadores, deben calificar cada combate. Cada uno de los tres Jueces debe estar sentado en el medio del lado respectivo del ring separado de los otros dos Jueces.

En cada combate por el título FEKM PRO, para garantizar la neutralidad, el director técnico de FEKM PRO designará oficiales de FEKM PRO respetando las siguientes reglas:

El Supervisor de FEKM PRO será nombrado entre los Jueces/Árbitros de FEKM PRO.

2 Jueces serán diferente al de los otros Jueces y al de los dos competidores (Jueces Neutrales).

Los oficiales de FEKM PRO designados para un combate FEKM PRO, no podrán actuar en ningún momento del combate como mánager, entrenador, preparador físico o segundo de un competidor o equipo de competidores que participen en un combate.

El Árbitro y los Jueces de FEKM PRO deben vestir de la siguiente manera: Pantalón negro limpio, camiseta de FEKM PRO o una proporcionada por el Promotor y zapatillas deportivas negras sin cordones.

Art. 6.1. – Supervisor de FEKM PRO.

El Supervisor de FEKM PRO es responsable de verificar y asegurar que cada evento de FEKM PRO se organice en total cumplimiento de las reglas de FEKM PRO.

El Supervisor de FEKM PRO debe:

Realizar el pesaje.

Asegurarse de que el Promotor haya cumplido con todas sus obligaciones financieras con los participantes del evento de FEKM PRO (competidores y oficiales). El Promotor debe realizar todos los pagos inmediatamente después de que se haya realizado el pesaje y los competidores sean declarados listos para combatir.

Designar al Árbitro y los Jueces para cada combate.

Supervisar y mejorar los estándares del Árbitro y los Jueces y asegurar la conformidad con las reglas y la práctica estándar.

Verificar que el Árbitro y los Jueces cumplan con sus deberes y responsabilidades e informar al director técnico de FEKM PRO si ocurre alguna irregularidad.

Resolver cualquier problema previo con respecto a la promoción, reportando el resultado al director técnico de FEKM PRO.

Verificar los papeles de puntuación para asegurar que:

- el puntuaje ha sido contado correctamente.
- los nombres de los competidores son correctos.
- se ha nombrado al ganador correcto.
- Autenticar los papeles de puntuación e inspeccionar el puntuaje.
- Anunciar el resultado del combate al Locutor.
- Tomar cualquier decisión en caso de que el Árbitro o los Jueces no puedan continuar.
- Reportar al director técnico de FEKM PRO si hubo alguna violación a las reglas de FEKM PRO por parte de los competidores o cualquier otro oficial involucrado en el evento de FEKM PRO.
- Y que todos los resultados, fotos e información general serán enviados a la Gerencia de FEKM PRO en los siguientes cinco días a partir del día en que se llevó a cabo el evento de FEKM PRO.

Art.6.2. – Árbitro de FEKM PRO.

Designación y participación:

En los eventos aprobados por FEKM PRO, cada combate será controlado por un árbitro de FEKM PRO que oficiará en el ring, pero no puntuará el combate.

Deberes:

El árbitro de FEKM PRO debe:

- Verificar que las reglas de FEKM PRO y el juego limpio se cumplan estrictamente.
- Velar por la seguridad de los competidores.
- Mantener el control del combate en todas sus etapas.
- Evitar que un competidor débil reciba un castigo indebido e innecesario.
- Utilizar tres palabras de mando:

  "STOP" cuando se ordena a los competidores que dejen de combatir.
  "FIGHT" cuando se ordena a los competidores que sigan combatiendo.
  "BREAK" cuando se rompe un clinch, orden que cada competidor debe dar un paso atrás antes de continuar combatiendo.

- Indicar a un competidor mediante signos o gestos explicativos adecuados cualquier violación de las reglas.
- En caso de que uno o ambos competidores sean sordos, el Árbitro puede usar un toque con la mano en el hombro o en el brazo para "detener" y "interrumpir" el combate.
- El Árbitro no indicará el ganador, levantando la mano de un competidor o de otra manera, hasta que se haya hecho el anuncio.
- Cuando el Árbitro haya descalificado a un competidor o detenido el combate, el Árbitro debe informar primero al Supervisor de FEKM PRO qué competidor ha sido descalificado, o la razón por la cual se detuvo el combate, y permitir que el Supervisor de FEKM PRO instruya al speaker para que haga que la decisión sea correctamente conocida al público.
- Será responsable de la aplicación de las reglas de FEKM PRO durante todo el combate y garantizar que se cumplan todos los puntajes, penalizaciones y se registran las advertencias.
- Al final de un combate, recoger y verificar los papeles de puntuación de los tres Jueces. Después de la verificación, debe entregarlos al Supervisor de FEKM PRO.
- Cuando se anuncie el ganador, el Árbitro debe levantar el brazo del competidor indicándolo como ganador del combate.

Autoridades del Árbitro:

- Detener un combate en cualquier etapa si considera que es unilateral.
- Detener un combate en cualquier etapa si uno de los competidores ha recibido un golpe o lesión no autorizados, por lo que el Árbitro decide que el competidor no debe continuar.

- Detener un combate en cualquier etapa si considera que los competidores no se están comportando de acuerdo con las reglas de FEKM PRO. En tales casos, el Árbitro puede descalificar a uno o ambos competidores.
- Advertir a un competidor o detener el combate y dar una advertencia a un competidor que haya cometido una falta de acuerdo con las reglas de FEKM PRO.
- Descalificar a un competidor que no cumpla inmediatamente con las órdenes del árbitro, o se comporte hacia el árbitro de manera ofensiva o agresiva en cualquier momento.
- Advertir, retirar y descalificar a un entrenador que haya infringido las reglas de FEKM PRO.
- Con o sin advertencia previa, descalificar a un competidor por haber cometido una falta.
- En caso de KD, suspender la KD, si el competidor no caído no se retira a una esquina neutral o se demora en hacerlo. Continuará contando cuando el competidor se pare en la esquina neutral mirando hacia el centro del ring con las manos hacia abajo.
- Interpretar las reglas en la medida en que sean aplicables o relevantes para el combate actual, o decidir y tomar medidas sobre cualquier circunstancia del combate que no esté contemplada en una regla.

La visión del árbitro debe ser corregible a 20/80 o mejor. No se permite el uso de gafas por parte de un árbitro durante un combate, pero sí se permiten lentes de contacto.

El árbitro debe verificar la posición correcta de los jueces antes del combate.

Salud y seguridad.

El árbitro debe usar guantes médicos y debe cambiarlos después de cada combate.

- El árbitro no puede intervenir en caso de sangrado de un competidor. Debe hacerlo el entrenador o, si es necesario, el médico oficial.
- En caso de lesión, corte o sangrado, el árbitro debe detener el combate y llamar al médico oficial.
  En esa ocasión, el deber del Árbitro es asegurarse de que el Médico Oficial pueda acercarse al competidor lesionado llevándolo a la esquina neutral si es posible, o, en caso de que el competidor esté en el suelo, asegurarse de que el Médico Oficial y sus asistentes sean los únicos dentro de las cuerdas en ese momento.

ADVERTENCIA OFICIAL.

Advertencia oficial (punto menos) – Si un competidor comete una infracción a las reglas, el árbitro debe detener la acción para advertirle sobre la infracción.

En caso de que la infracción a las reglas sea grave o se haya cometido por segunda vez después de la advertencia, el árbitro debe ordenar una deducción de puntos.

Para ordenar una deducción de puntos, el árbitro debe mostrar la acción claramente para que el competidor entienda la razón y el objetivo de la deducción de puntos.

El árbitro debe mostrar su señal con la mano a todos los jueces indicando que hay una orden para deducir un punto.

El árbitro debe señalar al competidor y mostrar claramente a quién se le descontará un punto. Solo se pueden dar cuatro advertencias oficiales al mismo competidor en un combate.

La cuarta advertencia oficial es la descalificación de un competidor.

El procedimiento comienza desde:

- Precaución: dirigida solo al competidor.
- Advertencia verbal: dirigida solo al competidor.
- 1.ª advertencia oficial: dirigida al competidor y a los jueces.
- 2.ª advertencia oficial: deducción de un punto (el primero menos el punto) dirigida al competidor y a los jueces.
- 3.ª advertencia oficial: deducción de un punto (el segundo menos el punto) dirigida al competidor y a los jueces.
- 4.ª advertencia oficial es la descalificación del competidor.

El competidor que no obedezca las instrucciones del árbitro, actúe en contra de las reglas, pelee de manera antideportiva o cometa faltas, será amonestado, advertido, o descalificado.

Precaución: Por cometer cualquier infracción de las reglas, puede ser dada a cualquier competidor sin parar el combate, ni el tiempo.

Advertencia verbal: El árbitro debe parar el combate, pero no el tiempo, para dar la advertencia verbal.

La **Precaución** y la **Advertencia Verbal** solo puede darse una vez.

Se dará una 1.ª advertencia oficial a un competidor por cometer una falta.

Puede darse sin advertencias verbales previas en caso de que, en opinión del árbitro, la falta sea de tal tipo que el competidor que la cometió deba ser advertido mediante una advertencia oficial.

2.ª advertencia oficial: se le descontará un punto (el primer punto menos) al competidor por cometer una falta del mismo tipo o de un tipo diferente a aquella por la que ya se le ha dado una advertencia oficial.

También se puede dar una advertencia oficial (el primero punto menos) a un competidor por cometer una falta sin una advertencia verbal o una advertencia oficial previas, en caso de que la falta sea una violación grave de las reglas.

3.ª advertencia oficial: se le descontará un punto (el segundo punto menos) al competidor por cometer una falta del mismo tipo o de un tipo diferente a aquella por la que ya se le ha dado una segunda advertencia oficial.

4.ª advertencia oficial: descalificación. El competidor será descalificado por cometer una falta del mismo tipo o de otro diferente a la que ya se le haya dado la tercera advertencia oficial.

No es necesario para el árbitro decir “Primera advertencia oficial”, “Segunda advertencia oficial”, “Primer punto menos”, o “Segundo punto menos”, etc.

Esto debe ser:

Advertencia oficial-Punto menos-Punto menos-Descalificación.

El competidor puede ser descalificado sin advertencias oficiales previas por cometer una falta grave, y que, en opinión del árbitro, la falta sea de tal tipo, que el competidor que la haya cometido deba ser descalificado.

Antes de tomar una decisión de este tipo, el árbitro puede consultar al supervisor de FEKM PRO.

Si un árbitro cree que se ha cometido una infracción sin su conocimiento, tendrá derecho a detener el combate y consultar al supervisor de FEKM PRO.

Después de cada advertencia dada, el árbitro ordenará a los competidores que comiencen a combatir nuevamente dando la orden de "FIGHT".

NOTA:

En caso de que uno de los competidores tire voluntariamente el protector bucal para detener el combate una vez, el árbitro central debe darle una primera (1) advertencia oficial.

En caso de que el mismo competidor tire el protector bucal nuevamente, por la misma razón, el árbitro central debe darle una segunda (2) advertencia oficial, un primer punto menos, y así sucesivamente.

Art. 6.3. – Juez FEKM PRO.

Cada Juez debe considerar independientemente los méritos de los dos competidores, y debe elegir al ganador, de acuerdo con las Reglas FEKM PRO.

Durante el combate, no hablará con competidores, otros Jueces, o cualquier otra persona, con la excepción del Árbitro.

Puede, si es necesario, al final de un asalto, notificar al Árbitro sobre cualquier incidente que haya pasado por alto, por ejemplo, informarle sobre el mal comportamiento de un entrenador, cuerdas sueltas, etc.

El juez usará clickers para contar los puntos.

El juez utilizará el reverso del papel de puntuación para marcar los puntos que contabilizó para cada competidor por separado.

Los puntos se marcarán con números para cada asalto por separado al final de cada asalto.

De acuerdo con la cantidad de puntos, en la primera página del papel de puntuación, el juez otorgará de 10 a 8 puntos a cada competidor según el siguiente sistema:

- Si la puntuación de puntos es la misma o hay 1 punto de diferencia, 10 – 10.
- Si la diferencia de puntos es de 2 a 8, 10 – 9 para el luchador que obtuvo más puntos.
- Si la diferencia de puntos es mayor de 8, 10 – 8 para el luchador que obtuvo más puntos.

Siempre la esquina roja está en el lado izquierdo y la esquina azul en el lado derecho de ambos lados del papel de puntuación.

El juez no abandonará su lugar hasta que se haya anunciado la decisión.

Otorgamiento de puntos (puntuación del juez):

Para la concesión de puntos, se deben respetar las siguientes reglas:

En relación con los golpes:

Durante cada asalto, un Juez marcará la puntuación respectiva para cada competidor, de acuerdo con el número de golpes que cada uno haya asestado.

Para ser puntuados, un puñetazo, una patada o un rodillazo, deben venir en tiempo, desde la distancia correcta, con toda la potencia y velocidad, con absoluto balance, un área de impacto legal, golpear en un área de objetivo legal y no ser bloqueado, ni siquiera parcialmente desviado o detenido.

La técnica de proyección (barrido de pies) se puntuará solo en caso de que el competidor desequilibrado, después de dicha técnica, toque la lona con cualquier otra parte de su cuerpo que no sean sus pies o, en caso de distancia cercana, agarre a su oponente y se apoye en él para no tocar la lona con ninguna otra parte de su cuerpo que no sean sus pies.

El número de golpes registrados (puntos) en un combate se contará al final de cada asalto y se escribirá para cada competidor en el reverso de la hoja de puntuación.

De acuerdo a los puntos obtenidos, el Juez debe dar un puntuaje a cada competidor en el lado frontal de la hoja de puntuación.

Los golpes dados por un competidor no se tomarán en cuenta como puntos:

- si fueron contrarios a las reglas.
- si no fueron dados desde la distancia correcta.
- si no fueron dados con toda la potencia.
- si no fueron dados con una zona de golpeo legal, o si golpearon en una zona de objetivo legal.
- si golpearon en los brazos o si fueron bloqueados incluso parcialmente desviados.
- si se dieron sin equilibrio o sin mirar al oponente en el momento del lanzamiento.

Para todas las técnicas legales (puñetazos, patadas, rodillazos o técnicas de barrido), el Juez anotará 1 punto en su marcador.

Se darán puntos por asalto.

No se darán fracciones de puntos.

Al final de cada asalto, el competidor que haya obtenido más puntos recibirá 10 puntos y su oponente proporcionalmente menos.

Cada KD en el asalto se puntuará para un competidor que haya sido derribado.

En caso de KD, el juez debe escribir KD en la hoja de puntuación y dar 1 punto negativo al competidor que fue derribado.

En cuanto a las infracciones:

Durante cada asalto, el Juez no puede penalizar cada infracción que vea, independientemente de si el Árbitro la ha notado o no.

Debe llamar la atención del Árbitro sobre esa infracción.

Si el Árbitro da una advertencia oficial a uno de los competidores, los Jueces la marcan en la columna correspondiente junto a los puntos del competidor que ha recibido la advertencia.

En caso de puntos negativos, el Juez debe restarlos de su puntuación final.

Art. 6.4. – Cronometrador FEKM PRO.

- La tarea del cronometrador es llevar la cuenta del número y la duración de los asaltos, así como del tiempo de descanso.
- Estará sentado en la mesa central.
- Diez segundos antes del comienzo de cada asalto, desalojará el ring, dando la orden de “Segundos fuera” al anunciador.
- Sonará el gong al comienzo y al final de cada asalto.
- Detendrá el combate temporalmente, cuando así se lo solicite el Árbitro.
- Llevará la cuenta del tiempo extra con un reloj o un cronómetro.
- Si, al final de un asalto, un competidor está en el suelo y el Árbitro está contando, el cronometrador no debe hacer sonar el gong antes de que el Árbitro termine su conteo y ordene “Combate”.
  Esta regla no se aplicará si tal caso ocurre en el último asalto del combate.
  En este caso, el cronometrador hará sonar el gong al final del asalto, sin importar si el árbitro sigue contando o no.
- Los intervalos de descanso entre los asaltos durarán un minuto.

Art. 6.5. – Locutor.

Para todos los eventos aprobados por FEKM PRO, el locutor oficial debe tener las siguientes calificaciones.

El locutor oficial debe tener un conocimiento básico de las reglas de FEKM PRO.

El promotor del evento FEKM PRO es responsable de contratar a un locutor profesional para todo el evento.

- Estará sentado en la mesa central y será instruido por el supervisor de FEKM PRO.
- Anunciará el número del asalto, antes de que comience.
- Debe anunciar de manera clara las comunicaciones del supervisor de FEKM PRO al público.
- Diez segundos antes del comienzo de cada asalto, despejará el ring, dando la orden de "Segundos fuera".
- Anunciar los nombres, el rincón y el peso de los competidores antes del combate y nuevamente cuando los competidores lleguen al ring.

- Ordenar a los entrenadores que abandonen el ring cuando suene el gong.
- Anunciar el nombre y el rincón del ganador.

Art. 6.6. – Entrenador y ayudante.

Un entrenador y un ayudante deben obedecer las siguientes reglas cuando asistan a cada competidor:

- Solo el entrenador y el ayudante pueden subir al ring, y solo uno de ellos puede estar dentro de las cuerdas.
- Un ayudante puede abandonar el combate en nombre de su competidor y también puede, si el competidor está en gran dificultad, arrojar la toalla al ring, excepto mientras el árbitro esté realizando una cuenta de protección.
- Durante el combate, ni el entrenador ni el ayudante pueden estar en la plataforma del ring. Deben, antes de cada asalto, retirar taburetes, toallas, baldes, etc.
- No se permitirá a ningún entrenador entrar al ring mientras se esté desarrollando un combate.
- Cualquier entrenador, segundo u oficial, que aliente o incite a los espectadores a dar señales de consejo o aliento a un competidor durante un asalto, puede ser suspendido de su función en el combate en curso.
- Un entrenador o segundo que viole las reglas puede recibir una advertencia o ser descalificado por el árbitro.
- Un entrenador y segundo deben estar vestidos de la siguiente manera: camiseta y pantalón de chandal (está permitido usar el nombre de los patrocinadores y el nombre del país/gimnasio), chandal (no se permiten pantalones cortos), zapatos de gimnasio (no se permiten pantuflas). Un entrenador y segundo no pueden usar ningún tipo de sombrero durante el combate.

Art. 7. – Decisiones.

Las siguientes decisiones pueden dar por finalizada el combate:

Victoria por puntos (P). Al final de un combate, el ganador se determinará en base al número total de puntos anotados durante el combate.

El competidor que haya anotado más puntos será declarado ganador.

Si uno o ambos competidores han sufrido lesiones en la cabeza o en la zona de la cara, debido al choque de cabezas, y no pueden continuar el combate, el competidor que haya anotado más puntos en el momento en que se detenga el combate será declarado ganador.

En caso de que ambos competidores resulten lesionados al mismo tiempo, y no puedan continuar el combate, el competidor que haya anotado más puntos en el momento en que se detenga el combate será declarado ganador.

Esta regla se aplicará únicamente en caso de que la lesión no haya sido causada intencionalmente y si ya se hayan realizado dos asaltos.

Victoria por abandono (AB). Si un competidor se retira voluntariamente debido a una lesión o por tirar una toalla al ring por un segundo, o si el competidor no reanuda el combate inmediatamente después del descanso entre asaltos, el oponente será declarado ganador.

Victoria por detención del combate por parte del árbitro (RSC). RSC es un término utilizado para detener un combate cuando un competidor es superado o no está en condiciones de continuar.

Si un competidor, en opinión del árbitro, está siendo superado o está recibiendo un castigo excesivo, el combate se detendrá y el oponente será declarado ganador.

Victoria por detención del combate por parte del árbitro debido a una lesión (RSCI). Si un competidor, en opinión del médico oficial o árbitro, no está en condiciones de continuar debido a una lesión sufrida por golpes correctos u otra acción, o está incapacitado por cualquier otra razón física, el combate se detendrá y el oponente será declarado ganador por RSCI.

El derecho de tomar esta decisión recae en el árbitro, quien debe consultar con el médico oficial, quien tiene el derecho de ordenar al árbitro que detenga el combate mediante cualquier método de comunicación.

Cuando un árbitro llama al médico oficial al ring para examinar a un competidor, solo estos dos oficiales deben estar presentes.

No se debe permitir que ninguna otra persona ingrese al ring ni a la plataforma.

Victoria por descalificación (DISQ). Si un competidor es descalificado, el oponente será declarado ganador.

Si ambos competidores son descalificados, la decisión se anunciará en consecuencia.

Un competidor descalificado por cualquier comportamiento poco ético o cuestiones disciplinarias no tendrá derecho a ningún premio, medalla, trofeo, premio honorífico o calificación, relacionado con cualquier etapa del evento en el que este competidor haya sido descalificado, y la mala conducta debe informarse a la gerencia de FEKM PRO.

Victoria por Knock out (KO). Si un competidor está “caído” y no puede reanudar el combate después de que se le haya contado hasta diez, el oponente será declarado ganador por KO.

Después de recibir 3 cuentas de protección, el competidor será declarado perdedor del combate.

En caso de una cuenta de protección, el árbitro central debe contar hasta 8 o 10, dependiendo de si el competidor está caído o no, y dar por finalizado el combate, dando al oponente como ganador.

Victoria por (RSCH). Si un competidor no está en condiciones de continuar y no puede reanudar el combate después de haber recibido fuertes golpes en la cabeza, el oponente será declarado ganador por RSCH.

No contest (NC). Un combate puede ser terminado por el árbitro dentro del primer asalto debido a un hecho material que está fuera de la responsabilidad de los competidores o del control del árbitro, como un daño en el ring, una falla en el suministro de iluminación, condiciones climáticas excepcionales, etc.

En tales circunstancias, el combate será declarado “no contest”.

En el caso de un combate por el título FEKM PRO, si ambos competidores sufren lesiones que no fueron causadas intencionalmente, y no pueden continuar el combate, pero no se han terminado dos asaltos, el combate será declarado “No Contest”, y el poseedor del título conservará su título.

Si uno o ambos competidores han sufrido lesiones en la cabeza o en el área de la cara, debido al choque de cabezas, y no pueden continuar el combate, se aplicará la misma regla.

Decisión en caso de empate. Al final de un combate, si los competidores están empatados en puntos, la decisión será tomada por la mayoría de los jueces en base a las siguientes actuaciones del competidor:

- quién obtiene más KD.
- quién fue mejor y ganó el último asalto.
- quién fue más agresivo.

Incidentes en el ring fuera del control del árbitro. Si sucede algo que no permita que el combate continúe dentro del primer asalto, el combate debe declararse “No Contest”.

Por ejemplo. En caso de corte de energía eléctrica, el combate se detendrá y no será posible continuar.

Si el incidente ocurre en el segundo asalto o más de un combate, el combate se dará por terminado y se solicitará a los jueces que decidan quién es el ganador del combate.

Si el combate debe detenerse y puede reanudarse, se registrará la puntuación y se tomará en cuenta para el momento de reanudar el combate.

Art. 8. – Modificación de una decisión.

Todas las decisiones públicas son definitivas y no pueden modificarse a menos que:

- Se descubran errores en el cálculo de los puntos.
- Uno de los jueces declare que cometió un error y cambió las puntuaciones de los competidores.
- Haya violaciones evidentes de las reglas de FEKM PRO.

Protestas regulares.

Si un equipo desea protestar un resultado, debe entregar al Supervisor de FEKM PRO una protesta escrita dentro de los 15 minutos posteriores al combate.

La protesta escrita debe describir claramente el problema.

El Supervisor de FEKM PRO debe consultar a todos los jueces y árbitros involucrados sobre el problema. La protesta será atendida inmediatamente.

El costo de una protesta es de 100 EUROS y debe pagarse por adelantado.

Si la protesta tiene éxito, se reembolsará el dinero.

Protestas irregulares.

Las protestas irregulares por desacuerdos en las decisiones, en las que los competidores protestan retrasando el resto del programa en el ring, como por ejemplo sentándose en el ring, por decisión propia o incitados por su entrenador/equipo a hacerlo, serán tratadas directamente por el Supervisor de FEKM PRO, que tiene todo el poder de acuerdo con las reglas de FEKM PRO para garantizar que el evento continúe.

El Supervisor de FEKM PRO puede, si es necesario, solicitar asistencia de seguridad para garantizar el cumplimiento y respeto de las reglas de FEKM PRO.

Una protesta solo se manejará por escrito y no se manejará si se han tomado las medidas mencionadas anteriormente.

Pruebas en video.

Las imágenes en video no son aplicables a los eventos de FEKM PRO.

Las imágenes en video no pueden usarse para resolver consultas, quejas o puntos de aclaración.

Art. 9.- Definición de Full Contact.

El Full Contact es una disciplina de kickboxing donde la intención de un kickboxer es derrotar al oponente utilizando técnicas legales con total potencia y fuerza.

Los ataques deben realizarse en áreas objetivo legales con enfoque, velocidad y determinación, creando un contacto sólido.

Se permiten golpes en la parte delantera y lateral de la cabeza, en la parte delantera y lateral del torso (por encima de la cintura).

También se permite la técnica de barrido.

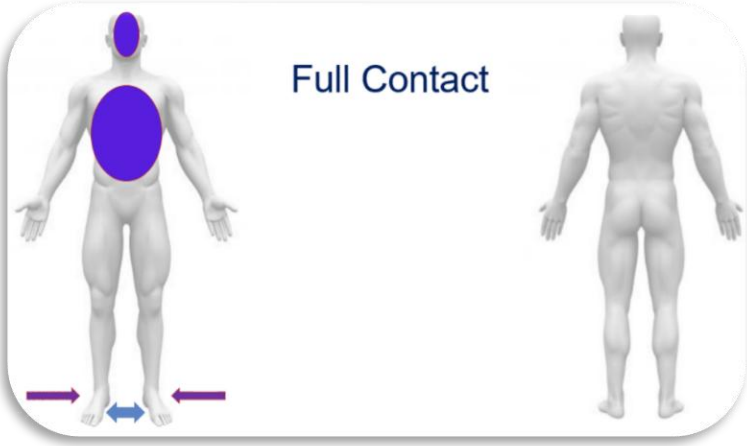
Art. 10.- Zonas legales de golpeo.

Se podrán atacar las siguientes partes del cuerpo utilizando técnicas de lucha autorizadas:

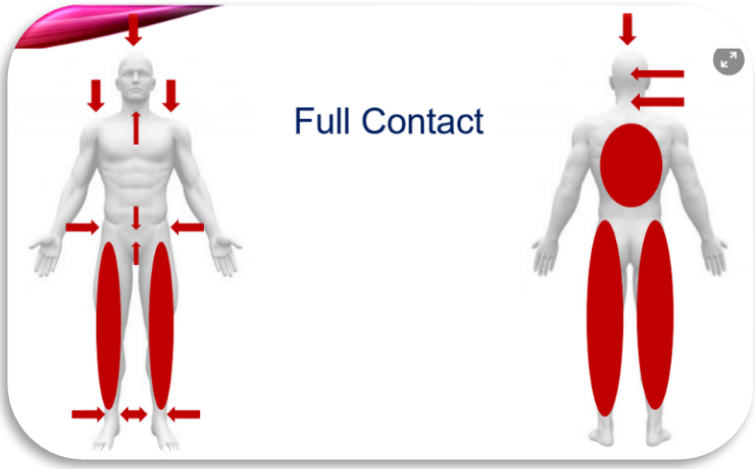
· Cabeza - frontal y lateral.

· Torso - frontal y lateral.

· Pie, nivel de tobillo (sólo para barrer)



Art. 10.1 – Zonas de ataque no permitidas.



Art. 11.- Técnicas legales.

Las técnicas de mano y pie deben usarse por igual durante todo el combate.

Todas las técnicas deben usarse con toda la potencia.

Técnicas de mano (puñetazos):

- Todos los puñetazos de boxeo.

Técnicas de pie (patadas):

- Patada frontal al torso y la cabeza (no al muslo).
- Patada lateral al torso y la cabeza (no al muslo).
- Patada circular.
- Patada de talón.
- Patada creciente.
- Patada de hacha.
- Patadas con salto.
- Barrido de pie.
- Patada giratoria hacia atrás al torso y la cabeza (no al muslo).
- Está permitido atacar usando la espinilla.
- Barridos de pie: (solo a la altura del tobillo, de afuera hacia adentro y viceversa) para desequilibrar al oponente y seguir con una técnica de mano o pie o para llevar al oponente desequilibrado a la lona.

Art. 12. – Técnicas ilegales.

Se consideran faltas las siguientes acciones:

- Golpes con la cabeza, hombro, rodilla, antebrazo, codo, estrangulamiento del oponente, presión con el brazo o el codo en la cara del oponente, presión de la cabeza del oponente hacia atrás sobre las cuerdas.
- Ataque a las piernas del oponente (patadas bajas)
- Golpes con el guante abierto, la parte interior del guante, la muñeca o el costado de la mano.
- Golpes que caen en la parte posterior del oponente (columna vertebral), la nuca o la cabeza y los riñones.
- Ataque mientras se sujeta las cuerdas o se empuja desde las cuerdas.
- Acostado, luchando.
- Ataque al oponente que está caído, atrapado entre las cuerdas o que está en el acto de levantarse.
- Sujeción.
- Agacharse por debajo del cinturón del oponente.
- Defensa completamente pasiva mediante doble cobertura.

- Comportamiento o lenguaje inapropiado, agresivo, insultante u ofensivo.
- No dar un paso atrás cuando se ordena romper.
- Intentar golpear al oponente inmediatamente después de que el árbitro haya ordenado "romper".
- Agredir o comportarse de manera agresiva hacia un árbitro en cualquier momento.
- Escupir el protector bucal (solo en caso de que no haya contacto con el oponente).
- Mantener la mano adelantada recta para obstruir la visión del oponente.
- Dar puñetazos por debajo del cinturón, enganchar y hacer tropezar.
- Golpear mientras se engancha al oponente o tirar del oponente hacia el golpe.
- Dar la espalda al oponente, huir, caer o agarrarse intencionalmente, técnicas a ciegas,
- Abandonar el ring.
- Continuar después de que se haya dado la orden de "parar" o "romper" o de que se haya terminado el round.
- Wai khru.
- Música de Muay Thai durante el combate.
- Cualquier violación de las reglas, dependiendo del tipo, dará lugar a advertencias o incluso a la descalificación.
-

Art.13. – En el suelo (" Knock Down")

Definición de en el suelo "Knock Down":

Si el competidor toca el suelo con cualquier parte del cuerpo que no sean los pies como resultado de un golpe o serie de golpes recibidos.

Si el competidor cuelga indefenso de las cuerdas como resultado de un golpe o serie de golpes recibidos.

Si el competidor está fuera o parcialmente fuera de las cuerdas como resultado de un golpe o serie de golpes recibidos.

Si después de recibir un golpe fuerte el competidor no ha caído ni está tendido sobre las cuerdas, sino que está en un estado semiconsciente y no puede, en opinión del Árbitro, continuar el combate.

Por cualquier KD, se le debe dar un punto negativo al competidor que recibe esa KD.

Cuentas durante el "Knock Down":

En caso de derribo, el Árbitro comenzará inmediatamente a contar los segundos.

Cuando un competidor está "caído", el árbitro debe contar comenzando desde uno con intervalos de un segundo entre los números, y debe indicar cada segundo con la mano de tal manera que el competidor que ha sido derribado pueda estar al tanto del conteo.

El árbitro debe contar hasta ocho y si el competidor está listo, el árbitro llevará a ambos competidores al centro del ring y ordenará "FIGHT" para que ambos competidores continúen combatiendo.

Si el competidor no está listo para continuar cuando el árbitro llega a ocho, el árbitro debe contar hasta diez y detener el combate.

Si el oponente no va a la esquina neutral al recibir la orden del árbitro, el árbitro debe detener el conteo hasta que el oponente lo haya hecho.

El conteo se reanudará entonces desde donde se había interrumpido.

Responsabilidades del oponente.

Si un competidor está "caído", su oponente debe ir inmediatamente a la esquina neutral de cara al centro del ring con las manos hacia abajo según lo designado por el árbitro.

Conteo obligatorio de ocho.

Cuando un competidor esté "caído" como resultado de un golpe, el combate no continuará hasta que el árbitro haya contado hasta ocho, incluso si el competidor está listo para continuar antes de eso.

El Knock out.

Si el competidor no está listo para continuar después de que el árbitro haya contado hasta ocho, el árbitro contará nueve y diez y luego dirá "OUT".

Después de esa orden, el combate se detendrá y se declarará como victoria mediante KNOCK OUT (KO).

Competidor "caido" al final del asalto.

En el caso de que un competidor esté "caído" al final de cualquier asalto, salvo el último asalto, el árbitro continuará contando.

Si el árbitro cuenta hasta diez, se considerará que dicho competidor ha perdido el combate por KO.

En caso de que el competidor esté listo para continuar combatiendo en ocho, y el asalto ya haya terminado, el cronometrador no hará sonar el gong.

El cronometrador debe esperar hasta que el árbitro dé la orden a ambos competidores (combate) para continuar combatiendo y luego "STOP" para el final del asalto.

En caso de que fuera el último asalto del combate, el cronometrador hará sonar el gong cuando el tiempo expire sin importar el conteo del árbitro.

El competidor cae por segunda vez sin un golpe nuevo.

Si un competidor cae como resultado de un golpe y el combate continúa después de que se haya llegado a la cuenta de ocho, pero el competidor cae nuevamente sin haber recibido un golpe nuevo, el árbitro continuará contando desde la cuenta de ocho en la que el árbitro detuvo el combate.

Ambos competidores caen.

Si ambos competidores caen al mismo tiempo como resultado de un golpe o una serie de golpes recibidos, el árbitro comenzará a contar y continuará mientras uno de ellos siga "caído".

Si ambos competidores permanecen "caídos" hasta el décimo, el combate se detendrá y ambos competidores perderán por KNOCK OUT.

Límites de conteo obligatorio.

Cuando un competidor tiene tres (3) conteos regresivos en todo el combate, el árbitro detendrá el combate (RSC o RSCH).

Art. 14. – Lesiones.

El combate debe ser detenido si se produce una lesión.

El combate sólo puede ser detenido por el Árbitro (los Jueces o el Médico Oficial pueden notificar al Árbitro que el tiempo debe ser detenido).

En caso de lesión, el tiempo sólo puede detenerse hasta que el Médico Oficial decida sobre la gravedad de la lesión, es decir, si el combate puede continuar o si debe ser detenido.

El tratamiento de la lesión sólo puede realizarse entre asaltos o después del combate.

Una interrupción realizada por el Médico Oficial no debe exceder los 2 minutos.

Si la lesión necesita ser tratada, el combate debe ser detenido.

En cualquier caso, las cortaduras no pueden ser vendadas.

Si el combate se detiene debido a una lesión, los oficiales deben decidir:

- quién causó la lesión.
- si fue intencional o no.
- si fue autoinfligida o no.

Si la lesión no fue intencional y el competidor lesionado no puede continuar combatiendo inmediatamente, el competidor no lesionado será declarado ganador por la RSCI.

Si la lesión se debe a una violación de las reglas, el competidor responsable será descalificado.

Si la lesión se debe a su propia culpa, el otro competidor será declarado ganador por la RSCI.

En caso de cualquier lesión, el médico oficial tiene el derecho de indicar al árbitro si un competidor puede o no continuar combatiendo.

El médico oficial comunicará su decisión al árbitro, quien actuará en consecuencia con la aprobación del supervisor de FEKM PRO.

Un competidor puede en cualquier momento abandonar el combate, levantando su brazo para indicar rendición. En este caso, el árbitro detendrá el combate, el otro competidor será declarado ganador por abandono (AB).

Art. 15. – Procedimiento después de KO, RSC, RSCH, lesión.

Si un competidor resulta herido durante un combate, el médico oficial es la única persona que puede evaluar las circunstancias.

Si un competidor permanece inconsciente, sólo el árbitro y el médico oficial a cargo podrán permanecer en el ring, a menos que el médico necesite ayuda adicional.

Procedimiento después de KO, RSC, RSC-H, lesión.

Un competidor que haya sido noqueado debido a un golpe en la cabeza durante el combate, o si el árbitro ha detenido el combate debido a un traumatismo craneal grave que le impide continuar, será examinado por el médico oficial inmediatamente después y acompañado al hospital por la ambulancia de turno.

Un competidor que haya sido noqueado debido a un golpe en la cabeza durante el combate, o si el árbitro ha detenido el combate debido a un traumatismo craneal grave que le impide continuar, no podrá participar en otro combate durante un período de al menos 4 semanas después del KO.

Un competidor que haya sido noqueado debido a un golpe en la cabeza durante el combate, o si el árbitro ha detenido el combate debido a un traumatismo craneal grave que le impide continuar, dos veces en un período de 3 meses, no podrá participar en otro combate durante un período de al menos 3 meses después del segundo KO o RSCH.

Un competidor que haya sido noqueado debido a un golpe en la cabeza durante el combate, o si el árbitro ha detenido el combate debido a un traumatismo craneal grave que le impide continuar tres veces consecutivas en un período de 12 meses, no podrá participar en un combate durante un período de un año después del tercer KO o RSCH.

Además de los períodos de cuarentena mencionados anteriormente, el médico oficial del lugar puede extender el período de cuarentena si es necesario.

También los médicos del hospital debido a pruebas / exploraciones de la cabeza pueden extender aún más el período de cuarentena.

Un período de cuarentena significa que un competidor no puede participar en ninguna competición o entrenamiento de kickboxing sin importar cuál sea la disciplina.

Los períodos de cuarentena son "períodos mínimos" y no pueden ser anulados incluso si una tomografía computarizada de la cabeza no muestra lesiones visibles.

El árbitro indicará a los jueces que marquen KO o RSCH o RSC en sus hojas de puntuación, cuando haya detenido el combate debido a la incapacidad del competidor para reanudarlo debido a golpes en la cabeza.

El supervisor de FEKM PRO de turno debe informar lo mismo en el pase deportivo del competidor.

Este es también el resultado oficial del combate y no puede ser anulado.

Antes de reanudar el combate después de una prohibición, como se describe en los párrafos anteriores, un competidor, después de un examen médico especial, deberá ser declarado apto para participar en la competencia por un médico deportivo.

Cuando se registra como KO o RSCH, un competidor debe hacerse una tomografía computarizada de la cabeza.

Procedimiento para lesiones en general.

En caso de lesiones además de KO o RSCH, el médico oficial puede dar un período mínimo de cuarentena y recomendar tratamiento en el hospital.

El médico oficial puede requerir tratamiento inmediato en el hospital.

Si un competidor o delegados de un equipo del competidor rechazan el consejo médico del médico oficial, el médico oficial informará inmediatamente por escrito al supervisor de FEKM PRO que se niega toda responsabilidad médica, y que esta queda en manos del competidor y su equipo. Sin embargo, el resultado oficial sigue siendo válido.

Art. 16. – Aptitud Médica.

Un competidor podrá combatir en un evento FEKM PRO sólo después de haber sido declarado apto para ello por el Médico Oficial, nombrado por el Representante de FEKM PRO y aprobado por el Supervisor de FEKM PRO.

Este certificado “APTO PARA COMBATIR” se adjuntará al pasaporte deportivo nacional del competidor, de acuerdo con la práctica de su asociación y se presentará durante el examen médico que precederá al pesaje.

No se permite combatir a los competidores tuertos, mudos o epilépticos.

Se prohíbe el uso de lentes de contacto duros mientras el competidor esté en el ring.

No se permitirá que un competidor participe en un combate si tiene una herida vendada, un corte, una lesión, una ulceración, una laceración o si tiene sangre fluyendo por la cabeza o la cara, nariz y orejas incluidas.

Art. 17. – Asistente médico.

Un médico deportivo oficial reconocido debe estar presente durante todo el evento de FEKM PRO, y no debe abandonar su lugar antes del final del último combate, o antes de ver a los competidores que han participado en él.

Debe haber personal de ambulancia en el lugar con un mínimo de una ambulancia.

Art. 18. – Salud del competidor.

FEKM PRO es un miembro oficial de WADA, habiendo adoptado plenamente su Código.

Se solicita a todo competidor que lo respete y que entrene sin usar drogas que puedan afectar sus actuaciones.

Se prohíbe cualquier droga o sustancia química ingerida por un competidor, que no esté incluida en la dieta normal del competidor.

Cualquier competidor u oficial que viole este Código puede ser descalificado o suspendido por FEKM PRO.

Cualquier competidor que se niegue a someterse a un examen médico o a una prueba de dopaje, antes o después de un combate, con el fin de verificar que no ha infringido esta regla, puede ser descalificado o suspendido.

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

Se permite el uso de anestésicos locales, si así lo aprueba un médico del Comité Médico.

FEKM PRO se refiere y adopta las Reglas de Dopaje de la AMA.