



Reglamento FEK Pro K-1

• Art.0. Definición.....	pág. 4.
• Art.1. Duración de los combates.....	pág. 4.
• Art.2. Categoría de edades para FEK.....	pág. 4.
• Art.3. Área de competición.....	pág. 4.
• Art.3.1. Para los laterales del ring.....	pág. 5.
• Art.4. Equipamiento de seguridad.....	pág. 6.
• Art.5. Guantes de competición.....	pág. 6.
• Art.5.1. Vendajes.....	pág. 6.
• Art.6. Bucal protector.....	pág. 7.
• Art.7. Protector de ingles.....	pág. 7.
• Art.8. Protector de pecho.....	pág. 7.
• Art.9. Uniformes para competidores.....	pág. 7.
• Art.10. Equipación de los competidores.....	pág. 7.
• Art.11. Técnicas permitidas.....	pág. 8.
• Art.12. Particularidades del K1.....	pág. 8.
• Art.13. Oficiales para competiciones FEK Pro	pág. 8.
• Art.13.1. Oficiales para eventos nacionales.....	pág. 9.
• Art.13.2. Supervisor Técnico arbitral.....	pág. 9.
• Art.13.3. Arbitro.....	pág. 10.
• Art.13.3.1. Autoridades del árbitro.....	pág. 10.
• Art.14. Vestimenta.....	pág. 11.
• Art.14.1. Procedimiento para la comprobación de uniforme.....	pág. 11.
• Art.15. Facultades de los jueces.....	pág. 12.
• Art.16. Facultades de los cronometradores.....	pág. 13.
• Art.17. Medico.....	pág. 13.
• Art.18. Speaker.....	pág. 14.
• Art.19. Entrenadores.....	pág. 14.
• Art.20. Puntuaciones.....	pág. 14.
• Art.20.1. Otorgamientos de puntos.....	pág. 14.
• Art.20.2. No otorgan puntos.....	pág. 14.
• Art.21. Decisiones.....	pág. 14.
• Art.21.1. Victoria vía puntos.....	pág. 15.
• Art.21.2. Victoria vía abandono.....	pág. 15.
• Art.21.3. Victoria vía parada.....	pág. 15.
• Art.21.4. Victoria por superioridad manifiesta.....	pág. 15.
• Art.21.5. Victoria por lesión.....	pág. 15.
• Art.21.6. Victoria vía descalificación.....	pág. 16.
• Art.21.7. Victoria por defecto (WO/Walk over).....	pág. 16.
• Art.21.8. No Contest.....	pág. 16.
• Art.21.9. Victoria por cuentas de protección.....	pág. 16.
• Art.21.9.1. Cuentas de protección.....	pág. 16.
• Art.21.10. Sobre la lona.....	pág. 17.

- **Art.22. Cambios de decisión.....**pág. 17.
- **Art.23. Faltas.....**pág. 18.
- **Art.23.1. Actuación del árbitro para dar avisos.....**pág. 18.
- **Art.23.2. Perdidas de puntos por faltas.....**pág. 18.
- **Art.24. Técnicas prohibidas y comportamientos.....**pág. 19.
- **Art.24.1. Faltas de los entrenadores.....**pág. 19.
- **Art.25. Choque de manos.....**pág. 19.
- **Art.26. Pesos.....**pág. 20.
- **Art.27. Uso de drogas.....**pág. 21.



Art.0. Definición.

La modalidad de K1 en FEK Pro difiere en algunos aspectos del K1 amater.

Art.1. Duración de los combates.

La duración de los combates en K1 en veladas normales, en las que no hay título en juego será de 3 asaltos de 3 minutos, con un minuto de descanso entre asaltos.

La duración de los combates en los que hay título en juego será la siguiente:

- Título mundial: 5 asaltos por 3 minutos.
- Título continental o intercontinental: 5 asaltos por 3 minutos.
- Título internacional: 5 asaltos por 3 minutos.
- Título nacional: 5 asaltos por 3 minutos.

Art.2. Categoría de edades para FEK Pro.

- **Categoría Sénior:** De 19 a 45 años de edad. Esto significa que comprende desde el día que cumple 19 años, hasta el día antes que el competidor cumpla 45 años, o la competidora 40 años.

Art.3. Área de competición.

- **Zona de competición:** Para competiciones, la medida mínima para el interior dentro de las cuerdas será de 4.90 metros y la máxima de 6.10 metros. La lona debe extenderse al menos 46 cm, para cubrir los laterales del ring, y cuerdas adicionales para que la lona esté sujeta y estirada.
- **Altura del ring:** Deberá tener una altura desde el suelo a su base de una medida mínima de 91 cm o más de 1.22 cm.
- **Plataforma y acolchado de esquina:** La plataforma debe estar bien construida y segura, nivelada y libre de obstáculos. La medida mínima de la plataforma será de 5.82 metros, y la medida máxima será de 7.80 metros. La plataforma será fijada por 4 postes en sus esquinas, que serán cubiertas, o, construidas de tal manera que no puedan dañar a ningún competidor. Los acolchados de esquina deberán ser organizados de la siguiente manera: En la esquina izquierda más cercana al árbitro jefe será roja. La esquina izquierda más lejana al árbitro jefe blanca. La esquina derecha más alejada al árbitro jefe azul y la esquina derecha más cercana al árbitro jefe blanca.
- **Superficie del suelo del ring:** El suelo debe estar cubierto con felpa, goma, o , un material adecuado con la misma calidad de elasticidad con un grosor mínimo de 1.3 cm, y no máximo de 1.9 cm. La lona superior debe estar bien estirada y asegurada. Además el material debe ser no resbaladizo.

- **Cuerdas:** Debe haber 4 cuerdas separadas en cada lado del ring, (3 cuerdas en cada lado, en caso de fuerza mayor). Deben tener un grosor de 4 cm, sin contar con los cubre cuerdas. Las alturas deberán ser desde la lona a la primera cuerda de 40.6 cm, la segunda de 71.1 cm, la tercera de 101.6 cm y la última de 132.1 cm. Las cuatro cuerdas deben estar unidas entre sí, en la misma medida por dos tiras de material lo más parecido a la lona del ring, con un ancho de 3 o 4 cm. La tensión de cada una de las tiras, debe ser la suficiente para soportar el impacto del cuerpo de los competidores. Sin embargo, de cualquier modo, el árbitro puede ajustar las tiras si fuese necesario.
- **Escaleras:** El ring debe estar provisto de tres escaleras para acceder al interior del ring. Dos, para que accedan los competidores a sus respectivas esquinas y una en una de las zonas neutrales para el árbitro y médico.
- **Bolsas sanitarias:** En las dos esquinas neutrales, fuera del ring, deberá haber una bolsa para desecho sanitario en caso de que el médico lo necesitare.

Art.3.1. Para los laterales del ring:

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

Art.4.Equipamiento de seguridad.

- El Director General de FEK Pro y/o el Supervisor Técnico de FEK Pro deben aprobar todos los equipamientos de seguridad en casos de mundiales o eventos FEK Pro.
- En eventos nacionales, tanto guantes de protección, vendajes, etc, de los competidores, deben ser aprobados por los miembros del grupo arbitral.
- Los equipamientos en títulos Mundiales, Intercontinentales, Continentales o Nacionales, deben ser aprobados al menos un mes antes de que el título de lugar, y los competidores debidamente informados.
- Todos los uniformes y equipamientos de seguridad deben estar correctos, limpios y en buenas condiciones.

Art.5. Guantes de competición.

En toda competición y disciplina los guantes son obligatorios, sin excepción.

Los guantes para K-1, los cuales son usados para competiciones oficiales FEK Pro, deben ser aprobados por el Director General de FEK Pro y/o por el Supervisor Técnico FEK Pro y comprobados por el árbitro.

Los guantes de 8 onzas serán usados por los pesos desde 52,700 kg hasta los 66,800 kg.

Los guantes de 10 onzas serán usados por los pesos desde 69,100 kg hasta los + 94,200 kg.

Los guantes deben tener su tamaño claramente visible. Los guantes estarán fabricados de una goma-espuma especial, sintética, compacta y de tacto suave que es recubierta por cuero sintético. Los guantes deben quedar bien en la mano del competidor y que el pulgar de cada mano este separado del resto de los dedos, pero que este unido al guante por medio de una tira de cuero, para que el competidor no se lesione el pulgar, ni a otro competidor.

Los guantes cubrirán por completo el puño del competidor y la goma-espuma cubrirá la parte frontal y superior del puño, los cantos de la mano y la parte superior y frontal del pulgar.

La parte interior del guante cubrirá la parte inferior de los dedos y la palma solamente con cuero, y cubrirá por lo menos 5 cm de la muñeca.

Los guantes serán atados mediante cuerda o lazo a la muñeca del competidor y después tapado con esparadrapo. Solo el esparadrapo es permitido, cualquier otro material plástico adhesivo no estará permitido.

El atado de los guantes por medio de hebillas o lazos de otro tipo a los descritos, no serán válidos.

Art.5.1.Vendaje.

El vendaje es para vendar el puño y evitar lesiones. El uso de vendas es obligatorio.

Para más información ver apartado **Apéndice A.**

Art.6. Bucal protector.

El bucal protector debe estar fabricado de una goma plástica suave y moldeable. Este podrá cubrir la parte superior de los dientes, o, un bucal doble que cubra la parte superior e inferior.

El bucal debe dejar respirar al competidor y debe quedar ajustado a la dentadura específica del competidor.

Se puede usar un bucal para los competidores que tienen aparato dental, pero con especificación y certificado de un médico.

El bucal puede ser de cualquier color, incluido de color rojo.

El bucal protector es de uso obligatorio.

Art7. Protector de inglés. (Coquilla).

La coquilla es obligatoria tanto para hombres como mujeres.

La coquilla estará fabricada de un material plástico duro y cubrirá por completo las partes genitales del competidor, para que no sufran lesión alguna.

La coquilla tendrá forma de copa para cubrir las partes genitales o podrá cubrir el abdomen por completo.

El competidor está obligado a su uso y la vestirá debajo de sus pantalones.

Art.8. Protector de pecho.

El protector de pecho es obligatorio para todas las competidoras.

Estará fabricado de plástico duro, y cubierto por una tela. Podrá estar formado por una pieza que cubra todo el pecho, o dos piezas que estén metidas en el sujetador.

Art.9. Uniformes para competidores.

Para las competidoras de K-1 vestirán tops para la parte superior de sus cuerpos.

Se vestirán pantalones cortos para K-1, tanto para hombres como mujeres. Estos medirán desde la cintura al medio muslo y tendrán una cintura elástica de 10 cm como mínimo y de distinto color que el pantalón.

Para Eventos FEK Pro Internacionales o nacionales estos pueden llevar sponsor o insignias.

Los logos y sponsor deben ir en el pantalón de la siguiente manera:

- Top: en la parte frontal o trasera.
- Pantalones cortos: entre la rodilla y la cadera. Parte frontal o trasera.

Si el promotor o sponsor no desea que el competidor lleve otras marcas que no sean las suyas, el promotor o sponsor deben proveer de material al competidor o equipo de competidores.

Art.10. Equipación de los competidores.

Los competidores llevaran la siguiente vestimenta:





Para competidoras llevarán también:



- Bucal. (De cualquier color)
- Coquilla.
- Sin camiseta.
- Uso de top para competidoras.
- Posibilidad de vestir tobilleras o vendajes en los pies.
- Guantes de 8 o 10 onzas según el peso de los competidores. (Art.5)
- Pantalón corto con o sin símbolos o letras en Tailandés.
- Sin aceite en cara o cuerpo, pero con posibilidad de un poco de vaselina en la cara del competidor.
- Sin prayats. (brazalete de cuerda tailandés).
- Para mujeres también será obligatorio el uso de protector de pecho.

Art.11. Técnicas permitidas.

Las técnicas de mano validas serán:

- Todos los golpes de boxeo.
- Spinning back fist.
- Agarre de manos o clinch. Este **agarre con solo** la posibilidad de **usar las dos manos** se empleara para la ejecución de golpeo con la rodilla tanto en cabeza, como en torso y muslos. Se puede agarrar del cuello u hombros para ejecutar una rodilla. Después del agarre o clinch, se deberá soltar al otro competidor.
- Agarrar la pierna lanzada del oponente.

Las técnicas de pierna validas serán:

- Patada frontal.
- Patada frontal con talon.
- Patada circular con posibilidad de golpear con tibia.
- Patada laterales.
- Patada de gancho. (se permite golpear con el talón).
- Patada creciente.
- Patada de hacha. (se permite golpear con el talón).
- Patada y rodilla en salto.
- Patada de giro. (se permite golpear con el talón).
- Patada de giro con talón a los exteriores de las piernas por encima de la rodilla y por debajo de la cadera.
- Golpeo de rodilla tanto en cabeza como en torso y muslos.
- Barrido al ras de suelo, no superior al tobillo.
- Low kick tanto interior como exterior con la tibia a los laterales de la pierna, por encima de la rodilla y por debajo de la cadera. También la parte frontal del muslo en los Low kick con desplazamiento.
- Agarrar la pierna en ataque del oponente, solo con las manos, dar un golpe con pierna, rodilla o mano y soltar después del golpeo. No se permite mover al competidor con la pierna agarrada.

Art.12.Particularidad del K1

Solo en la modalidad de K1 está permitido el golpeo con rodilla tanto en la cabeza como en el torso o muslos.

Se permite un agarre solamente con dos manos para golpear con la rodilla en dichas partes del cuerpo. Con esta acción solo se permitirá golpear una rodilla, sin agarre de manos se permitirá golpear tantas rodillas como se desee.

No se permite que el agarre sea superior a 5 segundos ni tampoco que no sea activo.

Art.13. Oficiales para competiciones FEK Pro Internacional y Nacional:

FEK Pro jueces/árbitros límite de edad máxima, 60 años.

Todos los jueces/árbitros FEK Pro, deben realizar los seminarios FEK Pro nacional antes de officiar cualquier Campeonato Nacional e Internacional FEK Pro, Gala o velada. La licencia para participar en eventos FEK Pro concedido por el Director de FEK Pro a través de un contrato relevante, debe ser ejecutada con cada representante FEK Pro y ser renovado cada año.

Los jueces FEK Pro No deben usar clickers para puntuar en las competiciones. Durante los eventos FEK Pro o galas, cada combate debe ser supervisado por Arbitro FEK Pro reconocido, quien oficiara en el ring, pero que no se dedicara a puntuar las hojas de puntuación.

Tres jueces FEK Pro, quienes estarán lejos de los espectadores, puntuaran cada combate. Cada uno de los tres jueces debe sentarse en cada uno de los lados del ring.

En combates por títulos nacionales e internacionales, para asegurar la neutralidad, el Director de FEK Pro, la Dirección de FEK Pro deberán actuar de acuerdo con las siguientes reglas:

- Dos jueces vendrán de diferente país o comunidad autónoma de donde sean los competidores y de diferente país o comunidad autónoma entre ellos mismos (jueces neutrales).
- El árbitro Central y uno de los jueces podrán ser del mismo competidor donde se celebra el evento.

Las personas encargadas de arbitrar o puntuar un combate o serie de combates, no podrán actuar como manager, entrenador, segundo de un competidor o un grupo de competidores que tomen parte en esa competición.

Los jueces y árbitros centrales deberán vestir con pantalón negro, polo oficial FEK Pro, cinturón negro y deportivas negras.

En caso de no haber árbitros oficiales FEK Pro en una comunidad autónoma, será la propia Dirección de FEK Pro, la encargada de gestionar el arbitraje de dicho campeonato, gala o velada, o, el de realizar la lista de árbitros que deberán desempeñar dicha labor.

Art.13.1. Oficiales para eventos nacionales e internacionales.

Para veladas o eventos nacionales, tanto los árbitros como jueces que participen en estos eventos, deberán tener la titulación en vigor de árbitro/juez FEK Pro, así como el seguro correspondiente en vigor de ese año y titulación concedida por la Dirección de arbitraje de FEK.

La vestimenta de los árbitros/jueces, será polo FEK Pro, pantalón negro, cinturón negro y deportivos negros .

En todos los eventos nacionales e internacionales, el equipo arbitral constara por:

- Un Supervisor Técnico.
- Un árbitro.
- Tres jueces.
- Un cronometrador.

El papel de Supervisor Técnico podrá ser realizado por un Jefe de Arbitraje de la comunidad autónoma donde se celebre el campeonato, gala o velada, o una persona autorizada por la Dirección de arbitraje Fek, siendo la Dirección de arbitraje la coordinadora de dicho nombramiento.

Para lo demás, lo referido en el Art.12.

Art.13.2. Supervisor Técnico arbitral.

Es el responsable de verificar y asegurar que cada evento FEK Pro, es organizado completamente bajo las reglas de FEK Pro.

Como marca el artículo anterior, el papel de Supervisor Técnico podrá ser realizado por un Jefe de Arbitraje de la comunidad autónoma donde se celebre el campeonato, gala o velada. Siendo la Dirección de arbitraje la coordinadora de dicho nombramiento.

El Supervisor Técnico de FEK Pro debe:

- Apuntar los jueces y árbitros en cada combate.
- Comprobar y verificar que los estándares de arbitraje y puntuación son los correctos.
- Verificar que la actuación de los árbitros y jueces es correcta y avisar al Director de FEK Pro de cualquier irregularidad que tenga lugar.
- Solventar cualquier problema e informar al Director de FEK Pro del resultado.
- Verificar en caso de que se utilice tarjetas de puntuación, que la puntuación es correcta, que los nombres de los peleadores son correctos y el ganador es anunciado correctamente.
- Anunciar el resultado al Speaker.
- Tomar una decisión en caso de que el árbitro o un juez estén indispuestos.
- Informar al Director FEK Pro, si un competidor viola las reglas establecidas por FEK Pro.

Art.13.3. Árbitro.

Los árbitros son los encargados de hacer respetar las reglas de FEK Pro. Siempre será el último en abandonar el ring.

Responsabilidades de los árbitros:

- En eventos FEK Pro nacionales e internacionales, gala o velada, cada combate será controlado por un árbitro oficial de FEK Pro con titulación en vigor y titulación concedida por la Dirección de arbitraje de FEK.
- El cuidado de cada competidor será la primera preocupación del árbitro.
- Deberá verificar que las reglas de FEK Pro son estrictamente cumplidas.
- Controlar el combate en todos sus estamentos.
- Detener un combate en el que un competidor sea muy superior a otro.
- Usar los comandos de voz stop, fight y break para el desarrollo del combate.
- Indicar a cada competidor con gestos y señales, cuando viole las reglas de FEK.
- En caso de que uno o ambos de los competidores sean sordos, el árbitro podrá tocar con la mano el hombro o el brazo para las señales de stop y break.
- El árbitro levantará la mano del vencedor, solamente después de que sea anunciado.
- Cuando el árbitro descalifique a un competidor o detenga el combate, le dará la información pertinente de lo sucedido al Supervisor Técnico Arbitral de cuál es el competidor descalificado o de la detención del combate. El Supervisor Técnico a su vez dará cuenta al Speaker, para que anuncie correctamente la decisión al público.
- El árbitro dará todos los comandos en Inglés.
- El árbitro será el responsable de que las Reglas FEK Pro se respetan y llevara un control escrito de las puntuaciones, advertencias y penalizaciones.
- Al finalizar el combate, reunirá y comprobará las cartulinas de puntuación de los tres jueces, después se las entregará al Supervisor Técnico Arbitral.
- Cuando el competidor vencedor es anunciado, el árbitro levantará la mano de este.

Art.13.3.1. Autoridades del árbitro.

- Detener el combate si fuese necesario por alguna anomalía.
- Detener el combate en cualquier momento si uno de los competidores recibe un golpe no legal, o tiene una herida que no dejase continuar al competidor.
- Detener el combate si uno de los competidores o los dos, no respetan las reglas de FEK Pro, y la autoridad para descalificarlos.
- Advertir o amonestar a un competidor que no respeta las reglas de FEK Pro.
- Descalificar a un competidor que no respeta la autoridad del árbitro, o tiene un comportamiento ofensivo o agresivo con el árbitro o jueces.
- Descalificar a un entrenador o segundo que no respete las reglas FEK Pro.
- Descalificar a un competidor con o sin advertencia previa.
- Si al realizar la cuenta de protección a un competidor, el oponente no se retire a la esquina neutral, el árbitro podrá detener la cuenta de protección.
- Comprobar que los jueces están ubicados en sus correspondientes sitios y atentos al inicio del combate.
- Detener un combate si opina que los competidores se están comportando de forma antideportiva. En tal caso, puede descalificar a cualquiera de los competidores.
- Advertir a un competidor, detener o parar el combate para descontar un punto por una infracción de las reglas.
- En caso de KO, suspender la cuenta si un competidor deliberadamente se niega a retirarse a una esquina neutral, o rehúye hacerlo así.
- Si un competidor viola las reglas, pero no necesariamente merece una amonestación o su descalificación, el árbitro debe detener el combate, mediante el comando STOP, y dar un aviso verbal al competidor culpable de la falta.
- El aviso debe darse claramente, de modo que el competidor entienda la razón y la causa de la penalización.
- El árbitro debe advertir mediante señales manuales y de voz la falta cometida.
- Un árbitro puede dar un preaviso a un competidor por infringir una regla, pero sin necesidad de para el combate cuando la infracción sea de carácter leve.
- El árbitro puede descalificar a un competidor con o sin previo aviso, si este cometiese una falta desproporcionada.
- El árbitro puede decidir y tomar una decisión en una circunstancia en el contexto, la cual no este reflejada en una regla.

Art.14. Vestimenta.

Para Eventos FEK Pro Nacional o Internacional, el árbitro central, los jueces y cronometrador vestirán pantalón negro, cinturón negro, polo oficial FEK Pro y deportivas negras.



El árbitro central no podrá usar gafas para la práctica de su trabajo. Si podrá sin embargo usar lentillas.

También estará obligado a usar guantes de látex para las manos.

Los entrenadores/segundos entrenadores vestirán sudaderas o camisetas con mangas, pantalón largo y se colocaran en sus esquinas. No se les permitirá asistir a sus competidores con ropa no deportiva, ni cubrir su cabeza con gorra, visera, pañuelo, etc.

Art.14.1. Procedimiento para la comprobación de uniforme y equipamiento.

- La equipación completa del competidor debe ser comprobada por el árbitro central.
- Los competidores deben estar adecuadamente acondicionados para participar en su disciplina elegida. Los competidores no deben tener heridas o enfermedades que puedan dañar a si mismo u otros competidores. La cara de los competidores debe estar naturalmente seca y una cantidad razonable de vaselina podrá ser dada.
- No se permite competir sangrando de cualquier parte del cuerpo, ni llevar puesta alguna tirita o tampones en las fosas nasales. Tampoco están permitidos cortes o arañazos, en cualquier caso el árbitro central consultara con el médico.
- El árbitro central podrá pedir al entrenador que limpie o seque el cuerpo de su competidor.
- No está permitido para el competidor vestir ningún tipo de joyas, pendientes, relojes, etc. Ninguna zona del cuerpo podrá tener un piercing.
- No está permitido el uso de horquillas metálicas, plásticas o material duro para sujetarse el pelo. Solo se permite una cinta de pelo elástico o de algodón para este propósito.
- Es obligatorio poner cinta adhesiva de base de algodón, para cubrir los lazos del guante. Antes de comenzar la pelea, el árbitro central deberá estar completamente seguro de que los competidores están correctamente uniformados y con sus protecciones en perfecto uso. Además que estén bajo las reglas de FEK Pro.

Control médico.

Un árbitro que vaya a oficiar un evento internacional bajo reglas FEK Pro, tendrá que realizarse un examen médico de actitud física, para realizar su labor en el ring. La visión del árbitro tendrá que estar en torno a 20/80 o mejor. El árbitro no podrá vestir gafas pero si podrá llevar lentillas de contacto.

Art.15. Facultades de los jueces.

Los jueces serán los encargados de puntuar los golpes que son válidos por cada competidor. Estos se situarán en los laterales del ring.

El juez debe valorar con independencia los méritos de los dos competidores y escoger al ganador de acuerdo con las reglas.

La evaluación se hará de acuerdo con el número de blancos legales impactados realmente por técnicas de puño y pierna, la efectividad del ataque y la clara ejecución de las mismas.

En caso de que un competidor reciba una cuenta de protección, el juez le otorgará un punto negativo en el asalto que se haya producido.

En caso de empate al finalizar todos los asaltos, cada juez otorgará preferencia a uno de los dos competidores, considerando:

- El mejor en el último asalto.
- Efectividad de los ataques.
- Efectividad de la defensa.
- Equilibrio de la técnica.
- Mayor resistencia y capacidad de recuperación

Durante el combate, no hablará ni a los competidores, ni a otros jueces, ni a persona alguna, con la excepción del árbitro central. Puede, si fuera necesario, al final de un asalto, notificar al árbitro cualquier incidente que este haya pasado por alto, como el mal comportamiento de un entrenador, cuerdas del ring sueltas, o cualquier circunstancia que crea que debe hacer referencia de ello.

Los jueces no utilizarán clickers para la puntuación de combates de FEK Pro.

El juez podrá anotar los golpes certeros de cada competidor, anotándolo en la parte trasera de su hoja de puntuación. Según los golpes que le de cada asalto por separado, otorgará a cada competidor una puntuación por asalto, en la parte frontal de la hoja de puntuación que será:

- Si los golpes certeros son los mismos 10-10.
- Si un competidor (A), tiene más golpes certeros que otro competidor (B), (A) 10 - 9 (B). En caso inverso (A) 9 - 10 (B).
- En caso de superioridad manifiesta se podrá otorgar un 10-8, o, viceversa.

No abandonará su sitio hasta que se haya anunciado su decisión. Por posibles reclamaciones por parte de un entrenador.

En cada asalto comprobará mediante acción visual que el competidor no tiene ninguna herida, o que no se le administra ningún tipo de sustancia prohibida.

Al finalizar el combate rellenará la tarjeta de puntuación, con su nombre y firma, y se la entregará al árbitro central.

Art.16. Facultades de los cronometradores.

La función de un cronometrador consiste en controlar el número y duración de los asaltos, así como de los tiempos de descanso.

Se sentará en la mesa principal.

Diez segundos antes del comienzo de cada asalto, despejará el ring, diciendo “Segundos fuera”

Golpeará el gong o campana al inicio y final de cada asalto.

Anunciará el número de cada asalto, antes de que comience.

Parará el combate temporalmente, a petición del árbitro.

Controlará el tiempo o el tiempo extra con un reloj o un cronometro

Nota especial:

Todos los árbitros, jueces y personal oficial presentes en una competición, estén o no trabajando en él, se abstendrán de apoyar a cualquier equipo o nación. Así como de cualquier otra actuación que signifique mostrar preferencia o favoritismo. (Chillar, animar o jalear).

Art.17. Médico.

El médico es el encargado de velar por la integridad física de los competidores.

El médico deberá estar en la mesa central junto al jefe de mesa, para cuando se le requiera.

El árbitro no podrá comenzar un combate o una competición, sin que el médico este presente.

En caso de tener que curar alguna herida o comprobar alguna lesión de un competidor tendrá dos minutos para curarlo. Al finalizar este tiempo deberá decidir si el competidor puede continuar o no, y comunicárselo al árbitro central.

El médico no puede en ningún caso parar o detener un combate. Es el árbitro central el que aconsejado por el médico el que finaliza un combate por lesión de un competidor.

Art.18. Speaker. (Presentador).

Para todos los eventos FEK Pro, el presentador deberá tener las siguientes características:

- Deberá saber diversos idiomas en especial el inglés.
- Un excelente conocimiento de las reglas FEK Pro.
- Se sentara en la mesa principal, al lado del Jefe de árbitros.
- Anunciará el número del asalto, antes de que este comience.
- Comunicara al público, lo que le señale el Jefe de árbitros.
- 10 segundos antes de que acabe el descanso, anunciara “segundos fuera”.
- Anunciará al público el nombre de los competidores, peso y esquina, antes de que el competidor este en el ring, y otra vez cuando llegue al ring.

Art.19. Entrenadores.

Además de lo referido en el Art.14 Vestimenta, un entrenador y un segundo pueden asistir a cada competidor.

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

Un entrenador o segundo entrenador puede parar el combate a petición de su competidor, o si el competidor atraviesa grandes dificultades por inferioridad manifiesta, lanzando la toalla al centro del ring. Salvo si el árbitro principal estuviera haciendo una cuenta de protección.

Art.20. Puntuaciones.

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

Siendo este el caso el juez otorgara un punto por cada técnica legal que impacte en lo referido anteriormente.

Art.20.1. Otorgan puntos.

- Las técnicas de manos serán contabilizadas con un punto.
- Las técnicas de piernas se contabilizaran con un punto.
- Las técnicas de rodilla serán contabilizadas con un punto.
- Todas las cuentas de protección a un competidor se contabilizaran con un punto.

Art.20.2. No otorgan puntos.

- Las técnicas golpeadas en zonas no legales no puntúan.
- Las técnicas que sean bloqueadas por un competidor no puntuaran.
- Las técnicas que no impacten directamente en una zona legal, no puntúan.

Art.21. Decisiones.

Los combates podrán acabar de las siguientes formas:

Art.21.1. Victoria vía puntos.

En la finalización de un combate el competidor que haya obtenido mayor puntuación por la mayoría de los jueces, será declarado el vencedor. Si ambos peleadores están simultáneamente lesionados o en estado de KO y no se puede continuar la pelea, los jueces marcaran los puntos obtenidos hasta ese momento, y el competidor que tenga más puntos será declarado vencedor.

Art.21.2. Victoria vía abandono.

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

Art.21.3. Victoria vía parada.

Por orden del árbitro principal. (RSC/RCSH/TKO).

- RSC: Referee stopping combat. (cuando hay un KO, que no es de cabeza).
- RSC-H: Referee stopping combat head. (cuando hay un KO de cabeza).
- TKO: Tecnical KO. (cuando se han hecho todas las cuentas de protección).
- RSCI: Referee stopping contest injury: Parada por parte del médico por herida o lesión de un competidor, que no puede seguir por dicha lesión o herida.

Art.21.4. Victoria por superioridad manifiesta.

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

Art.21.5. Victoria por lesión.(RSCI).

Si un árbitro cree q un competidor no es capaz de continuar un combate debido a una lesión u otra razón física, el combate se detendrá, y su oponente será declarado vencedor.

El derecho para tomar tal decisión no podrá ser tomada por el árbitro, sino que deberá consultar al médico, parando la pelea, llevando a los competidores a las esquinas neutras y llamando al médico para q suba al ring y determine si el competidor puede continuar o no.

El médico en este caso tendrá 2 minutos para determinar si el competidor continua o no.

En caso de que el competidor pueda seguir se continuará con el combate en el punto donde se paró.

Si el competidor no puede continuar, se detendrá el combate y se dará como vencedor al oponente.

En este último caso el médico es el único que puede para el combate, en ningún caso el árbitro tiene el poder de tomar esa decisión.

Si ambos competidores se lesionan al mismo tiempo, el competidor que en ese momento tenga mayor puntuación, será declarado vencedor.

Ningún entrenador o segundo entrenador será admitido dentro del ring cuando el médico este en este.

Art.21.6. Victoria vía descalificación.

Si un competidor es descalificado por mal comportamiento, por acumulación de puntos negativos, o alguna infracción de las reglas, el oponente será declarado vencedor.

Art.21.7. Victoria por defecto. (WO/ Walk over).

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

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

Art.21.8. No Contest (NC).

Un combate puede ser terminado por el árbitro, por circunstancias como problemas con el ring, fallo del alumbrado, o cualquier problema que el árbitro considere la necesidad de hacerlo.

En el caso de campeonatos, un combate es declarado No Contest, también por lesión, si no se ha terminado el segundo asalto.

Art.21.9. Victoria por cuentas de protección.

La regla de las 4 cuentas de protección es válida. Ello significa que el combate se detendrá si un competidor ha recibido 3 cuentas de protección en el mismo asalto, o 4 en el total del combate. El árbitro en la última cuenta de protección realiza la cuenta hasta el final (10).

Las cuentas de protección se contarán hasta 8, si el competidor pudiera seguir.

Si el competidor no pudiese continuar hasta la cuenta de 8, se terminara la cuenta hasta 10.

Art.21.9.1. Cuenta de protección.

En caso de que se produzca un KO, el árbitro debe empezar inmediatamente a contar los segundos.

Cuando un competidor esta sobre la lona (Art.23.10.), su oponente se dirigirá instantáneamente a una esquina neutral, que el árbitro le indicará.

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

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

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

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

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

El último asalto es el único que detiene la cuenta de protección. Esto quiere decir que en el momento que suene la campana, la cuenta de protección se detendrá indistintamente en el número en que estuviera la cuenta de protección.

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

Un competidor que no retome la lucha tras la pausa o tras un KO, pierde la pelea.

Art.21.10 Sobre la lona.

Se considera que un competidor está sobre la lona si:

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

Art.22. Cambio de decisiones.

Toda reclamación será realizada 15 minutos después del final del combate.

La reclamación se hará por escrito, y entregado al Supervisor Técnico.

La reclamación tiene un coste para el demandante de 100 euros. Los cuales pagara antes de entregar la reclamación.

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

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

Que existan violaciones evidentes de las normas de FEK.

El Supervisor Técnico, con la ayuda de la mesa de apelación, controlará inmediatamente todas las protestas. Tras las discusiones, el representante de la mesa de apelación anunciará los resultados oficiales.

En todos los Eventos FEK Pro Internacional, el video no es aceptado como prueba de una reclamación.

Cualquier protesta ilegal que interfiera en el normal transcurso del campeonato, velada, torneo, etc, será sancionada y conllevara penas de inhabilitación de licencia o hasta la expulsión de la federación escrita.

Art.23. Faltas.

Un luchador que no obedezca las órdenes del árbitro, que viole las reglas, que demuestren comportamiento antideportivo o que cometa faltas, puede recibir un preaviso, un aviso o ser descalificado por el árbitro sin aviso oficial previo. Un luchador solamente podrá recibir 3 avisos oficiales en el transcurso del combate.

El tercer aviso significa automáticamente la DESCALIFICACIÓN.

Esto seria:

- Aviso. (No lleva suspension).
- Primer aviso oficial. (suspensión de 1 punto).
- Segundo aviso oficial. (suspensión de 1 punto).
- Tercer aviso oficial. (Descalificación).

Art.23.1. Actuación del árbitro para dar avisos.

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

Anunciará la falta a los tres jueces e indicara con el brazo el aviso al competidor.

En caso de ser el segundo o tercer aviso hará el gesto de quitar un punto.

En caso de ser el cuarto aviso descalificará al competidor.



Art.23.2. Perdidas de puntos por faltas.

Cuando el árbitro central reste puntos a un competidor, los jueces restarán cada uno de ellos 1 punto en su tarjeta, lo que quiere decir que perderá 1 punto en total, en ese asalto. Si se le vuelve a sancionar al mismo competidor, se le volverá a restar otro punto por cada juez, Si se le volviera a sancionar al mismo competidor, será descalificado.

Art.24. Técnicas prohibidas y comportamiento.

- Atacar la garganta, bajo abdomen, riñones, espalda, rodillas, ingles y la parte trasera de la cabeza o el cuello.
- Golpear con el golpe frontal de pierna el muslo, la rodilla, la tibia.
- Mantener el clinch para meter más de una rodilla.
- Golpear con el talón en el "Clinch", o cualquier otro golpe no permitido con el talón.
- Agarrar con una mano cuello u hombros para golpear con la rodilla.
- Girar, levantar o mover al oponente de un lado a otro.
- Usar el codo, hombros, pulgares, cabeza para golpear.
- Barridos por encima del tobillo.
- Dar la espalda al oponente, huir, correr, tirarse al suelo, agarrarse al contrario, técnicas ciegas, forcejear o bajar la cabeza al oponente.
- Atacar al oponente que está atrapado en las cuerdas.
- Atacar a un oponente que está cayendo al suelo o esta caído. Esto es cuando un oponente toca con las manos o rodillas en el suelo.
- Dejar el ring durante un combate.
- Continuar golpeando después del comando STOP o BREAK, o, después de sonar el gong o campana.
- Aceitar el cuerpo o cara.
- Agarrar la cabeza para golpear con la otra mano.
- Golpear o estrangular con el antebrazo.
- Empujar al oponente.
- Golpear con el guante abierto o con la parte interna de este.
- Golpear agarrado a las cuerdas o utilizarlas inapropiadamente.
- Agarrarse al oponente innecesariamente.
- Agarrar o mantener los brazos del oponente o bajarle los brazos para golpear.
- No dar un paso atrás tras el comando BREAK.
- Escupir al oponente o escupir el bucal de forma intencionada.
- Realizar proyecciones con las manos, la cadera, rodillas, etc.
- Violación de las reglas o reglamento podría, dependiendo de la gravedad, un aviso, un punto menos, o la descalificación
- Agarrar la pierna del oponente, y con ella agarrada moverle hacia delante, atrás o lateralmente.

Art.24.1. Faltas de los Entrenadores.

- Inapropiada vestimenta.

- Golpear el ring.
- Atacar verbalmente a un oficial, árbitro o juez dentro o fuera del ring.
- Criticar la decisión de un árbitro o juez durante un combate.
- Empujar, agarrar, agredir a un árbitro, juez u oficial, e incluso el intento de ello, será motivo de expulsión del ring o de la zona donde se realice la competición.

Nota especial.

Cualquier aviso dado a un entrenador será contado contra el competidor.

Art.25. Choque de manos.

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

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

Art.26.Pesos.

Categorías masculinas.

- Pesos para hombres (desde 18 a 45 años):

Peso súpermosca/ Atom weight:	52,700 kg.
Peso mosca/ Fly weight:	54,500 kg.
Peso gallo/ Bamtan weight:	56,400 kg.
Peso pluma/ Feather weight:	58,200 kg.
Peso ligero/ Light weight:	60,000 kg.
Peso superligero/ Super light weight:	62,200 kg.
Peso welter ligero/ Light welter weight:	64,500 kg.
Peso welter/ Welter weight:	66,800 kg.
Peso super welter/ Super welter weight:	69,100 kg.
Peso medio ligero/ Light middle weight:	71,800 kg.
Peso medio/ Middle weight:	75,000 kg.
Peso supermedio/ Supermiddle weight:	78,100 kg.
Peso pesado ligero/ Light heavy weight:	81,400 kg.
Peso pesado crucero/ Cruise light heavy weight:	85,100 kg.

Peso pesado/ Heavy weight :	88,600 kg.
Peso crucero pesado/ Cruise heavy weight:	94,100 kg.
Peso superpesado/ Super heavy weight :	+ 94,200 kg.

Categorías femeninas.

- Peso para Mujeres (desde 18 a 40 años):

Peso Mosca:	50,000 kg.
Peso Gallo:	53,000 kg.
Peso pluma:	56,000 kg.
Peso superpluma:	58,000 kg.
Peso ligero:	60,000 kg.
Peso superligero:	63,000 kg.
Peso welter:	66,000 kg.
Peso super welter:	68,000 kg.
Peso medio:	-71,000 kg.
Peso supermedio:	+ 71,000 kg.

Art.27. Uso de drogas.

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

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

APÉNDICE A.

•VENDAJE PROFESIONAL.

Para el vendaje profesional, o también llamado vendaje duro, es donde más problemas se puede tener a la hora de revisarlo y comprobar que es el correcto.

En principio como se ve en las primeras fotos, estos serían los vendajes correctos.



Estos serán a partir de ahora los vendajes que se utilizarán para todas las modalidades de deporte de ring en profesional, el convencional vendaje de boxeo.



Solo se permite el esparadrapo tela entre los nudillos como se ve en el ejemplo, para sujetar el vendaje.

Los nudillos siempre tienen que estar liberados de esparadrapo tela.

Como se ve en los distintos ejemplos no se permite poner esparadrapo en los nudillos, esto quiere decir que, solo se permitirá colocar esparadrapo tipo tela desde el inicio de los nudillos como marca la línea en la foto hacia donde marca la flecha.



Como comprobar los vendajes profesionales.

Como ya hemos comentado en el anterior apartado, el único vendaje permitido es el indicado en las fotografías.

Para la cantidad de gasa y esparadrapo de tela a utilizar estaría en torno a los 10 metros para vendar las dos manos, ósea, 5 metros por mano, tanto de una como de otra, en todos los pesos comprendidos hasta los 75kg. Para mayores pesos estaría comprendido sobre los 12 metros de gasa y esparadrapo para las dos manos, se entiende 6 metros por mano.

Como referencia un rollo de esparadrapo de tela son 5 metros por 2.5 cm de ancho.

Pero aun con ese vendaje, siempre hay que revisar los vendajes teniendo en cuenta las siguientes pautas:

- Comprobar que no lleva un vendaje solo realizado con esparadrapo debajo del vendaje permitido, esto hace que el vendaje sea más duro, ya que el esparadrapo en cantidad crea una capa dura.
- Comprobar que no se introducen tubos de esparadrapo bajo el vendaje.
- Comprobar que las gasas no estén mojadas, estas gasas mojadas hacen el vendaje más duro.
- Comprobar que no se introduce ningún material prohibido debajo de los vendajes como esparadrapo, plásticos, metales, madera o papel higiénico.
- Comprobar que no lleva ningún tipo de polvo blanquecino, el cual podría ser yeso, que con el sudor se endurece.
- Comprobar que no se utilizan vendas elásticas ni vendas de yeso.
- Apretar con los dedos sobre los nudillos, ver que el vendaje se hunde y notar que sentimos el nudillo.
- Solo está permitido el esparadrapo tela y gasa suave de algodón. Está prohibido el uso de gasa con bordes, cinta aislante, o cualquier material que no sea el permitido.

Revisión de los guantes.

Los guantes son otro punto importante a revisar. Deben estar en buen estado, limpios de cualquier sustancia nociva como Reflex, bálsamo del tigre, o cualquier producto que pueda perjudicar al oponente.

El árbitro central es el encargado de revisar en todo momento que los guantes están limpios de sustancias, y en el caso de que lo vea conveniente mandara limpiar los guantes a los entrenadores.

Otra de las normas a seguir es el encordado del guante. Este debe estar por debajo de la línea roja que se muestra en la fotografía, figura 1, y las cuerdas, figura 2, deberán estar tapadas con esparadrapo, para que no dañen a los competidores.



Figura 1

Figura 2

Los guantes deben colocarse al competidor en el mismo estado que se le entregan.

No está permitido en ningún caso separar o manipular el relleno del guante para ganar ventaja y que los nudillos estén más “visibles” al impactar en el oponente.

No está permitido sacar el relleno del guante.

No está permitido hacer una bola con el guante y las cuerdas para que el relleno se quede más usado.

No se permite golpear los guantes contra la pared o pisarlos para el mismo propósito que lo escrito anteriormente.