



**REGLAMENTO DE COMPETICIÓN
MUAYTHAI UTILIZADO POR:**

**FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE MUAYTHAI
Y DISCIPLINAS ASOCIADAS**

INDICE

REGLA 1: CLASIFICACIONES DE PESO.

REGLA 2: LÍMITE DE EDAD MÍNIMO Y MÁXIMO PARA COMPETIDORES.

REGLA 3: ASALTOS PARA LA COMPETICIÓN MUAYTHAI.

REGLA 4: PROCEDIMIENTOS PARA LESIONES EN LA CABEZA (KO / RSCH).

4.1: PERÍODO DE PRUEBA OBLIGATORIO.

4.2: MEDIDAS DE PROTECCIÓN.

4.3: CERTIFICACIÓN MÉDICA DESPUÉS DE LA PROBACIÓN.

REGLA 5: APTITUD MÉDICA.

5.1: DECLARACIÓN MÉDICA.

5.1.1 : DECLARACIÓN DE NO EMBARAZO.

5.3: CERTIFICACIÓN MÉDICA DE COMPETICIÓN.

5.4: CONDICIONES PROHIBIDAS.

5.5: CORTES Y ABRASIONES.

REGLA 6: EXAMEN MÉDICO Y PESAJE.

6.1: TIEMPO.

6.1.1 : PESAJE PREVIO AL CAMPEONATO.

6.2: EXAMEN MÉDICO.

6.3: PESAJE.

6.3.1 : ASISTENCIA.

6.3.2 : ROPA Y VESTIDO.

6.3.3 : PESAJE.

6.3.4 : CAMBIO DE DIVISIONES DE PESO.

6.3.5 : SUSTITUCIÓN DE DEPORTISTAS.

6.3.6 : SUPERVISIÓN.

6.3.7 : DOTACIÓN DE PERSONAL.

6.3.8 : ESCALA.

REGLA 7: ADMINISTRACIÓN DE DROGAS Y DOPAJE.

7.1: DOPAJE.

7.1.1 : CONSENTIMIENTO ANTIDOPAJE.

7.2: SANCIONES.

7.3: ANESTÉSICOS LOCALES.

7.4 : DROGAS PROHIBIDAS.

REGLA 8: CAMPO DE JUEGO (FOP).

8.1 : CONFIGURACIÓN DEL ÁREA DE COMPETICIÓN.

8.2 : RING ADICIONALES.

8.3 : MEDIOS.

REGLA 9: EL RING.

9.1 : ESPECIFICACIONES.

9.1.1 : TAMAÑO.

9.1.2 : PLATAFORMAS Y ESQUINERO.

9.1.3 : REVESTIMIENTO DE SUELO.

9.1.4 : CUERDA.

9.1.5 : TENSORES.

9.2 : EQUIPO DE RING.

9.3 : ACTIVIDAD DE ESQUINA.

REGLA 10: EQUIPO Y VESTIMENTA DE COMPETIDOR.

10.1: GUANTES.

10.1.1 : CERTIFICACIÓN.

10.1.2 : ESPECIFICACIÓN.

10.1.3 : SUPERVISIÓN DE GUANTES.

10.1.4 : CUÁNDO QUITARSE LOS GUANTES.

10.2 : VENDAJES Y FURGONETAS.

10.2.1 : CINTA.

10.2.2 : INSPECCIÓN.

10.3 : PROTECTOR DE CABEZA, PROTECTOR DE ESPINILLA Y PROTECTOR DE CODOS.

10.3.1 : PROTECTOR DE CABEZA.

10.3.2 : ESPINILLERAS Y CODERAS.

10.4 : PROTECTOR CORPORAL.

10.5 : PROTECTOR BUCAL.

10.6 : PROTECCIÓN DE TOBILLOS.

10.7 : PROTECTOR DE INGLE.

10.7.1 : PROTECTORES DE INGLE MASCULINOS.

10.7.2 : PROTECTORES DE INGLE FEMENINOS.

10.8 : PROTECCIÓN DEL PECHO FEMENINO.

10.9 : ROPA Y VESTIMENTA.

- 10.9.1 : PANTALONES CORTOS.
- 10.9.2 : CAMISAS.
- 10.9.3 : MONGKON Y PRAJIAD.
- 10.9.4 : CABELLO.
- 10.9.5 : COBERTURA PARA LA CABEZA Y EL CUERPO.
- 10.9.6 : VELLO FACIAL.
- 10.9.7 : VESTIMENTA PROHIBIDA.
- 10.10 : LINIMENTO Y VASELINA.
- 10.11 : BANDERAS NACIONALES.
- 10.12 : INFRACCIONES DE EQUIPO Y VESTIMENTA.

REGLA 11: EL SORTEO Y BYES.

- 11.1 : EL SORTEO.
- 11.2 : BYES.
- 11.3 : ORDEN DEL PROGRAMA.
- 11.4 : CONCURSOS POR DÍA DE COMPETICIÓN.
 - 11.4.1 : ASIGNACIÓN ADICIONAL DE DESCANSO DURANTE LA COMPETICIÓN.
 - 11.4.2 : CONCURSO ADICIONAL MÁXIMO.

REGLA 12: EL SEGUNDO.

- 12.1 : NÚMERO DE SEGUNDOS.
- 12.2 : CONDUCTA.
 - 12.2.1 : DURANTE UN ASALTO ACTIVO.
 - 12.2.2 : DURANTE EL DESCANSO ENTRE ASALTOS.
 - 12.2.3 : EN CUALQUIER MOMENTO.
- 12.3 : VESTIMENTA.
- 12.4 : SUMINISTROS REQUERIDOS.
- 12.5 : REUNIÓN OBLIGATORIA.

REGLA 13: CRONOMETRAJE Y LOCUTOR.

- 13.1 : DEBERES DEL CRONOMETRADOR.
- 13.2 : DEBERES DEL ANUNCIADOR.

REGLA 14: INICIAR UN COMBATE.

- 14.1 : PRESENTARSE A COMBATE.
- 14.2 : REALIZACIÓN DEL WAI KRU.
- 14.3 : SALUDO INICIAL AL COMBATE.
 - 14.3.1 : SALUDOS AUTORIZADOS.

REGLA 15: WAI KRU.

15.1 : REQUISITO.

15.2 : ELEMENTOS FUNDAMENTALES.

15.2.1 : ELEMENTOS JUVENILES DE WAI KRU.

15.3 : MÚSICA.

15.4 : DURACIÓN.

15.4.1 : DURACIÓN DEL WAI KRU JUVENIL.

REGLA 16: FUNCIONARIOS TÉCNICOS.

16.1 : JURADO.

16.2 : ÁRBITRO.

16.3 : JUECES.

16.4 : NEUTRALIDAD.

16.5 : CONFLICTO DE INTERESES.

16.6 : DETERIORO.

16.7 : ACCIÓN DISCIPLINARIA.

16.8 : VESTIDO.

16.8.1 : APARIENCIA ARBITRAL.

16.9 : FUNCIONARIOS TÉCNICOS NACIONALES (ONT).

16.10 : FUNCIONARIOS TÉCNICOS INTERNACIONALES (ITO).

16.10.1 : CUALIFICACIONES.

16.10.2 : OBLIGACIÓN DE ASISTENCIA.

16.11 : FUNCIONARIO TÉCNICO HONORARIO.

16.12 : INFORMES A LOS MEDIOS.

REGLA 17: JURADO.

17.1 : NOMBRAMIENTO.

17.2 : FUNCIONES Y DEBERES ESPECÍFICOS.

17.2.1 : JURADO PRINCIPAL.

17.2.2 : JURADO DE ADMINISTRACIÓN.

17.2.3 : JURADO DE PROTOCOLO.

17.3 : DEBERES GENERALES.

17.3.1 : GESTIÓN DE UN COMBATE.

17.3.2 : ANULACIÓN DEL ÁRBITRO Y / O JUECES.

17.3.3 : GESTIÓN DE LA ACTUACIÓN DE UN FUNCIONARIO TÉCNICO.

17.3.4 : DESEMPEÑO DE FUNCIONES AJENAS AL JURADO.

17.3.5 : PRESENTACIÓN DE INFORMES AL PRESIDENTE DEL JURADO.

17.4 : NEUTRALIDAD.

17.5 : VESTIDO ADICIONAL.

REGLA 18: ÁRBITRO.

18.1 : REQUISITOS ADICIONALES DE VESTIMENTA.

18.2 : PREOCUPACIÓN PRINCIPAL.

18.3 : DEBERES.

18.4 : PODERES DEL ÁRBITRO.

18.5 : SUSTITUCIÓN DEL ÁRBITRO DURANTE UN COMBATE.

18.6 : CONSIDERACIONES MÉDICAS.

REGLA 19: JUECES.

19.1 : DEBERES.

REGLA 20: ADJUDICACIÓN DE PUNTOS.

20.1 : PUNTUACIÓN DE LA HABILIDAD DE MUAYTHAI.

20.1.1 : OBJETIVO.

20.1.2 : BLANCOS SIN PUNTUACIÓN.

20.1.3 : OBJETIVOS ILEGALES.

20.2 : SISTEMA DE PUNTUACIÓN DE DIEZ PUNTOS.

20.2.1 : PASOS PARA OTORGAR PUNTOS.

20.2.2 : NO OTORGAMIENTO DE PUNTOS.

20.2.3 : ASIGNACIÓN DE LA PUNTUACIÓN DE UN ASALTO.

20.2.4 : DEDUCCIÓN DE PUNTOS.

20.2.5 : MÉTODO PARA APLICAR UNA DEDUCCIÓN DE PUNTOS.

20.3 : FIN DEL COMBATE.

REGLA 21: DECISIONES

21.1 : GANAR POR PUNTOS (WP).

21.2 : GANAR POR EL CONCURSO DE PARADAS DE ÁRBITRO (RSC).

21.2.1 : SUPERADO (RSCO).

21.2.2 : LESIÓN (RSCI).

21.2.3 : LESIÓN EN LA CABEZA (RSCH).

21.2.4 : LESIÓN CORPORAL (RSCB).

21.2.5 : LÍMITE DE RECUENTO OBLIGATORIO (CCL).

21.3 : VENVEDOR POR KNOCK-OUT (KO).

21.4 : VENCEDOR POR RETIRADA (RET).

21.5 : VENCEDOR POR DESCALIFICACIÓN (DQ).

21.6 : VENCEDOR POR WALK-OVER (WO).

21.7 : NO CONTEST (NC).

21.8 : EN CASO DE EMPATE.

21.9 : INCIDENTES EN EL RING FUERA DEL CONTROL DEL ÁRBITRO.

21.10 : SALUDO POSTERIOR AL COMBATE.

21.11 : PROTESTAS.

REGLA 22: FALTAS.

22.1 : TRATAMIENTO DE FALTAS.

22.1.1 : PRECAUCIONES.

22.1.2 : ADVERTENCIAS.

22.1.3 : DESCALIFICACIONES.

22.2 : TIPOS DE FALTAS SI EL COMPETIDOR COMETE INTENCIONALMENTE LAS SIGUIENTES FALTAS:

22.3 : GOLPES RESTRINGIDOS POR DIVISIÓN.

22.4 : SEGUNDOS.

22.5 : EL ÁRBITRO CONSULTA A LOS JUECES.

REGLA 23: DERRIBO.

23.1 : DEFINICIÓN.

23.2 : LA CUENTA DE PROTECCIÓN.

23.2.1 : COMENZANDO LA CUENTA DE PROTECCIÓN.

23.2.2 : TIEMPO Y SEÑAL.

23.2.3 : TRATAMIENTO DEL JUEZ.

23.3 : RESPONSABILIDADES DEL Oponente.

23.4 : RECUENTO OBLIGATORIO DE 8.

23.5 : EL KNOCKOUT.

23.6 : CUENTA DE PROTECCIÓN AL FINAL DE UN ASALTO.

23.7 : LA SEGUNDA VEZ QUE UN COMPETIDOR CAE SIN UN NUEVO GOLPE.

23.8 : AMBOS COMPETIDORES DERRIBADOS.

23.9 : EL COMPETIDOR NO REANUDA EL COMBATE.

23.10 : COMPETIDOR FUERA DEL RING.

REGLA 24: MÉDICO Y PROCEDIMIENTOS.

24.1 : DEBERES DEL MÉDICO.

24.1.1 : EXAMEN FÍSICO.

24.1.2 : ASISTENCIA A LA COMPETICIÓN.

24.1.3 : AVISAR AL ÁRBITRO.

24.1.4 : ASISTIR A UN COMPETIDOR INCONSCIENTE.

24.1.5 : BRINDAR ATENCIÓN MÉDICA.

24.1.6 : EXAMEN POSTERIOR AL COMBATE.

REGLA 25: PREMIOS DEL TORNEO.

25.1 : PREMIOS.

25.2 : CLASIFICACIÓN POR EQUIPO.

REGLA 26: CUMPLIMIENTO DE LAS REGLAS.

26.1: UNIFORMIDAD.

- Categorías y pesos.

RULE 1: WEIGHT CLASSIFICATIONS

Age	SENIOR				U23				YOUTH 16 - 17			
	MALE		FEMALE		MALE		FEMALE		MALE		FEMALE	
Weight (KG)		45	45	1	1	45	45	1			42	1
	1	48	48	2	2	48	48	2	1	45	45	2
	2	51	51	3	3	51	51	3	2	48	48	3
	3	54	54	4	4	54	54	4	3	51	51	4
	4	57	57	5	5	57	57	5	4	54	54	5
	5	60	60	6	6	60	60	6	5	57	57	6
	6	63.5	63.5	7	7	63.5	63.5	7	6	60	60	7
	7	67	67	8	8	67	67	8	7	63.5	63.5	8
	8	71	71	9	9	71	71	9	8	67	67	9
	9	75	75	10	10	75	75	10	9	71	71	10
			(+) 75	11			(+) 75	11	10	75	75	11
	10	81			11	81				(+) 75		12
	11	86			12	86			11	81		
	12	91			13	91			12	86		
13	(+) 91			14	(+) 91			13	91			
								14	(+) 91			

Age	YOUTH 14 - 15				YOUTH 12 - 13				YOUTH 10 - 11			
	MALE		FEMALE		MALE		FEMALE		MALE		FEMALE	
Weight (KG)			36	1	1	32	32	1	1	30	30	1
	1	38	38	2	2	34	34	2	2	32	32	2
	2	40	40	3	3	36	36	3	3	34	34	3
	3	42	42	4	4	38	38	4	4	36	36	4
	4	45	45	5	5	40	40	5	5	38	38	5
	5	48	48	6	6	42	42	6	6	40	40	6
	6	51	51	7	7	44	44	7	7	42	42	7
	7	54	54	8	8	46	46	8	8	44	44	8
	8	57	57	9	9	48	48	9	9	46	46	9
	9	60	60	10	10	50	50	10	10	48	48	10
	10	63.5	63.5	11	11	52	52	11	11	50	50	11
	11	67	67	12	12	54	54	12	12	52	52	12
	12	71	71	13	13	56	56	13	13	54	54	13
			(+) 71	14	14	58	58	14	14	56	56	14
	13	75			15	60	60	15	15	58	58	15
	14	81			16	63.5	63.5	16	16	60	60	16
	15	(+) 81					(+) 63.5	17		(+) 60		17
					17	67			17	63.5		
					18	71			18	67		
				19	(+) 71			19	(+) 67			

- Edad de los competidores y asaltos.

RULE 2: MINIMUM & MAXIMUM AGE LIMIT FOR ATHLETES

La edad del competidor para la competición debe ser determinada por el primer día del pesaje y control médico de la competición.

Age Category	Minimum Age	Maximum Age
Senior	17	40
U23	18	23
Youth 16-17	16	17
Youth 14-15	14	15
Youth 12-13	12	13
Youth 10-11	10	11

RULE 3: ROUNDS FOR MUAYTHAI COMPETITION

Dentro de los asaltos en cada división, no se podrán realizar asaltos adicionales.

Division	Round Time	# Rounds	Rest Time	
Senior	3 minutes	3	1 minute	
U23				
Youth 16-17	2 minutes			
Youth 14-15				
Youth 12-13				1.5 minutes
Youth 10-11				1 minute

REGLA 4: PROCEDIMIENTOS PARA LESIONES EN LA CABEZA (KO / RSCH)

4.1 : PERÍODO DE PRUEBA OBLIGATORIO

Un competidor tendrá un período de descanso obligatorio en el caso de un knock-out o RSC causado por golpes en la cabeza.

- Un (1) Knock-Out o RSCH: Un competidor que haya acabado el combate por KO, o en el que el árbitro haya detenido el combate, debido a que recibió golpes fuertes en la cabeza que dejaron al competidor indefenso o incapaz de continuar, no se le permitirá tomar participar en la competición de Muaythai o sparring por un período de al menos treinta (30) días;
- Dos (2) Knock-Outs o RSCH: Un competidor que ha sido noqueado como resultado de golpes en la cabeza, o en el que el árbitro ha detenido el combate debido a que un competidor ha recibido golpes fuertes en la cabeza, dejando al competidor indefenso o incapaz de continuar dos veces en un período de noventa (90) días, no se le permitirá participar en una competición o combate de Muaythai por un período de noventa (90) días a partir del segundo Knock-out o RSCH;
- Tres (3) Knock-outs o RSCH: un competidor que ha sido noqueado como resultado de golpes en la cabeza, o en el que el Árbitro ha detenido el combate debido a que el competidor ha recibido golpes fuertes en la cabeza dejando al competidor indefenso, o incapaz de continuando tres (3) veces en un período de doce (12) meses, no se le permitirá participar en una competición o combate de Muaythai por un período de doce (12) meses a partir del tercer Knock-out o RSCH;

Cada nocaut sufrido como resultado de golpes en la cabeza, y cada RSCH debe registrarse en el historial médico del Competidor.

4.2 : MEDIDAS DE PROTECCIÓN.

Cualquier competidor que haya perdido un combate difícil con muchos golpes en la cabeza, o que haya sido derribado varias veces en algunas competiciones consecutivas, no podrá participar en la competición de Muaythai o formación durante un período de al menos 4 semanas después del último concurso, con el asesoramiento del médico oficial si decide que sería necesario.

4.3 : CERTIFICACIÓN MÉDICA TRAS LA PRUEBA.

Antes de reanudar un competidor con sparring, o combates de Muaythai, después de cualquier período de prueba médica, un competidor debe estar certificado por un neurólogo como apto para participar en la competición de Muaythai. El deportista debe someterse, si es posible, a un examen especial, electroencefalograma (EEG) y, si es necesario, una prueba de tomografía computarizada con contraste (CCT). Los resultados de los exámenes, así como el permiso para reanudar la competición, se anotarán en la historia clínica.

Todas las medidas de protección se aplican por igual si se produce una lesión en la cabeza durante el un entrenamiento.

REGLA 5: APTITUD MÉDICA.

5.1 : DECLARACIÓN MÉDICA.

A ningún competidor se le permitirá competir sin tener un Formulario de Declaración Médica de IFMA completado, que debe estar firmado por un Doctor en medicina autorizado. La declaración médica debe completarse en inglés, indicando que antes de salir de su país, el competidor estaba en buenas condiciones físicas, y no sufría ninguna lesión, infección o discapacidad que pudiera afectar la capacidad del competidor para competir.

5.1.1 : DECLARACIÓN DE NO EMBARAZO.

Las competidoras mayores de 18 años deben firmar la declaración de no embarazo. Las competidoras menores de esta edad también requerirán una firma adicional de uno de los padres y / o tutores legales.

5.3 : CERTIFICACIÓN MÉDICA DE LA COMPETICIÓN.

Además, cada día de competición, el competidor deberá ser certificado como apto para competir por un médico calificado que deberá ser aprobado por la asociación, bajo cuya jurisdicción se está llevando a cabo la competición, o en los Campeonatos del Mundo, Copa, Campeonatos Continentales, Copa Continental por la comisión médica de IFMA o Federación Continental.

5.4 : CONDICIONES PROHIBIDAS.

Las condiciones prohibidas se mencionan en el manual médico.

5.5 : CORTES Y ABRASIONES.

Ningún competidor podrá participar en ninguna competición, si el competidor lleva un vendaje en un corte, herida, abrasión, laceración o hinchazón de sangre en el cuero cabelludo, o la cara del competidor, incluyendo la nariz y las orejas. Un competidor puede competir si una abrasión está cubierta con una tira esterilizada. La decisión debe ser tomada por el médico que examina al deportista el día de la competición.

REGLA 6: EXAMEN MÉDICO Y PESAJE.

6.1 : HORARIO.

Se realizarán controles médicos y de pesaje en los siguientes horarios:

- Pesaje oficial: 1 día antes del inicio de la competición;
- Pesaje de la competición: Cada mañana de competición.
- Pesaje previo al oficial: en cualquier momento antes del pesaje oficial de los competidores.

La competición no comenzará antes de tres (3) horas después del cierre del pesaje de la competición. El Comité Organizador u otros delegados autorizados de IFMA, pueden permitir un tiempo más corto después de consultar a la Comisión Médica.

Esto se realizará, sí se determina, que es adecuado y, no perjudica a un competidor que participa en las primeras competiciones de la próxima sesión.

6.1.1 : PESAJE PREVIO AL PESAJE OFICIAL.

Se llevará a cabo en cualquier momento antes del concurso de los competidores por un miembro del Jurado designado (Administración o Protocolo) del pesaje, designado por el Delegado Técnico o el presidente del Jurado. Si el peso previo al pesaje se encuentra un 5% por encima de su clasificación de peso calificado, o igual a la siguiente clasificación de peso, serán descalificados.

6.2 : EXAMEN MÉDICO.

Cada día de competición, el competidor debe ser aprobado como apto para competir, por el médico designado por el Comité Organizador inmediatamente antes de ser pesado.

6.3 : PESAJE.

6.3.1 : ASISTENCIA.

Los competidores en todas las divisiones de peso deben completar un control médico y de peso en el Pesaje Oficial, que determinará su peso para la totalidad de la competición. Un competidor solo puede competir en el peso para el que ha calificado en cada pesaje oficial.

Los competidores se presentarán en el Pesaje de Competición cada mañana que esté programado para competir, para asegurarse de que su peso real ese día, no exceda el máximo de su categoría de peso.

6.3.2 : ROPA Y VESTIMENTA.

Los competidores deben completar su pesaje con ropa interior liviana adecuada, y en un estado completamente preparado para la competición (por ejemplo, sin calcetines, uñas de los pies recortadas, etc.)

6.3.3 : PESAJE.

Un competidor podrá presentarse a la báscula oficial solo una vez en el pesaje cada día. El peso registrado en esa presentación es definitivo.

6.3.4 : CAMBIO DE DIVISIONES DE PESO.

En el Pesaje Oficial está permitido que el Jefe de Equipo Nacional de un competidor, que no haya cumplido con el peso, ingrese al competidor con un peso mayor o menor para el que calificó. Esto solo puede ocurrir si este país no tiene ningún otro competidor inscrito en esta división, y los pesajes aún no están cerrados.

6.3.5 : SUSTITUCIÓN DE COMPETIDORES.

Está permitido que una Federación Nacional sustituya a un competidor por otro, en cualquier momento, hasta el cierre del primer pesaje y el examen médico, siempre que el competidor haya sido inscrito como reserva.

6.3.6 : SUPERVISIÓN.

El miembro del Jurado designado como Jefe de Pesaje delegará dos equipos de pesaje (A y B, Masculino y Femenino) de Oficiales Técnicos para supervisar el pesaje. Un delegado de la Asociación Nacional de cada competidor puede estar presente dentro del área de espera designada en el pesaje, pero no puede interferir de ninguna manera.

6.3.7 : RECOMENDACIÓN DE PERSONAL SOBRE EL NÚMERO DE OFICIALES TÉCNICOS PARA ASISTIR A LOS PESAJES SEGÚN EL NÚMERO DE COMPETICIONES PROGRAMADAS:

- 15 combates Masculinos = 3 Oficiales Técnicos + 1 Jurado (1 escala, 1 Ring)
- 30 combates Masculinos = 6 Oficiales Técnicos + 1 Jurado (2 escalas, 1-2 Ring)
- 60 combates Masculinos = 12 Oficiales Técnicos + 1 Jurado (4 escalas, 2-3 Ring)
- 120 combates masculinos = 24 oficiales técnicos + 1 jurado (8 escalas, 3-4 Ring)

Para cualquier combate femenino, siga la recomendación anterior para un equipo de pesaje femenino separado.

6.3.8 : BÁSCULA.

Se recomiendan las básculas electrónicas y deberán presentar el peso en métricas.

REGLA 7: ADMINISTRACIÓN DE DROGAS Y DOPAJE.

7.1 : DOPAJE.

Se prohíbe la administración a un deportista de medicamentos o sustancias químicas que no formen parte de la dieta habitual de un deportista. Se aplicarán las normas antidopaje de la Agencia Mundial Antidopaje (AMA) y el Código Antidopaje de la FIMT.

7.1.1 : CONSENTIMIENTO ANTIDOPAJE.

Los competidores mayores de 18 años deben firmar el Formulario de consentimiento antidopaje de la IFMA. Los competidores menores de esta edad también requerirán una firma adicional de uno de los padres y / o tutores legales de los competidores.

7.2 : SANCIONES.

Cualquier competidor u oficial que viole esta prohibición, será susceptible de descalificación o suspensión por parte de FIMT.

7.3 : ANESTÉSICOS LOCALES.

Se permite el uso de anestésicos locales a criterio de un médico de la Comisión Médica.

7.4 : DROGAS PROHIBIDAS.

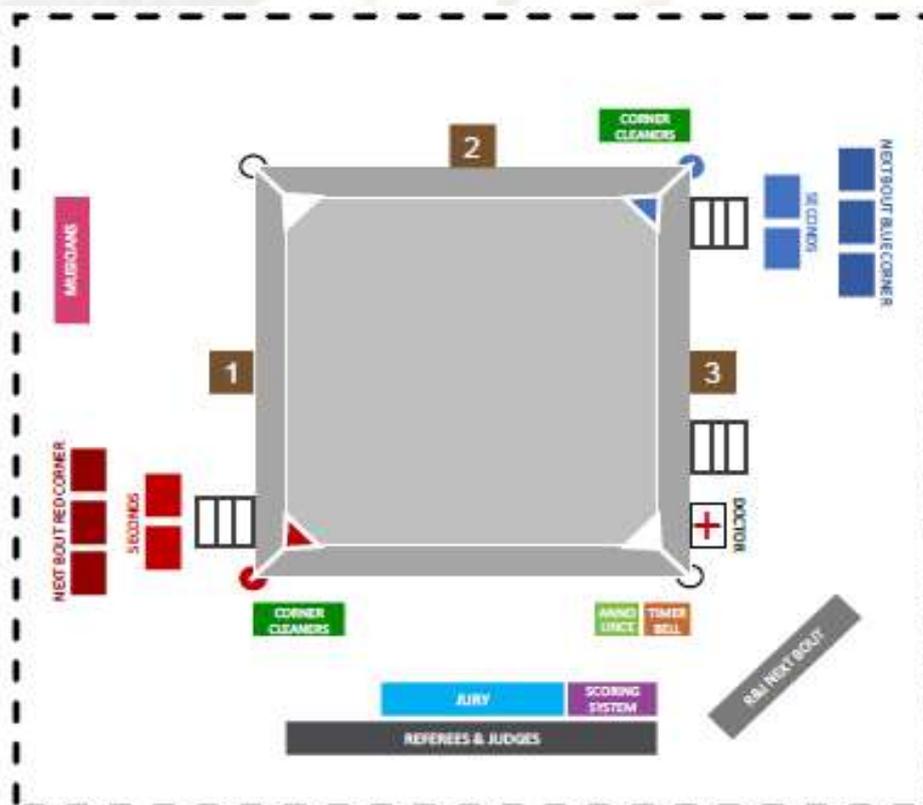
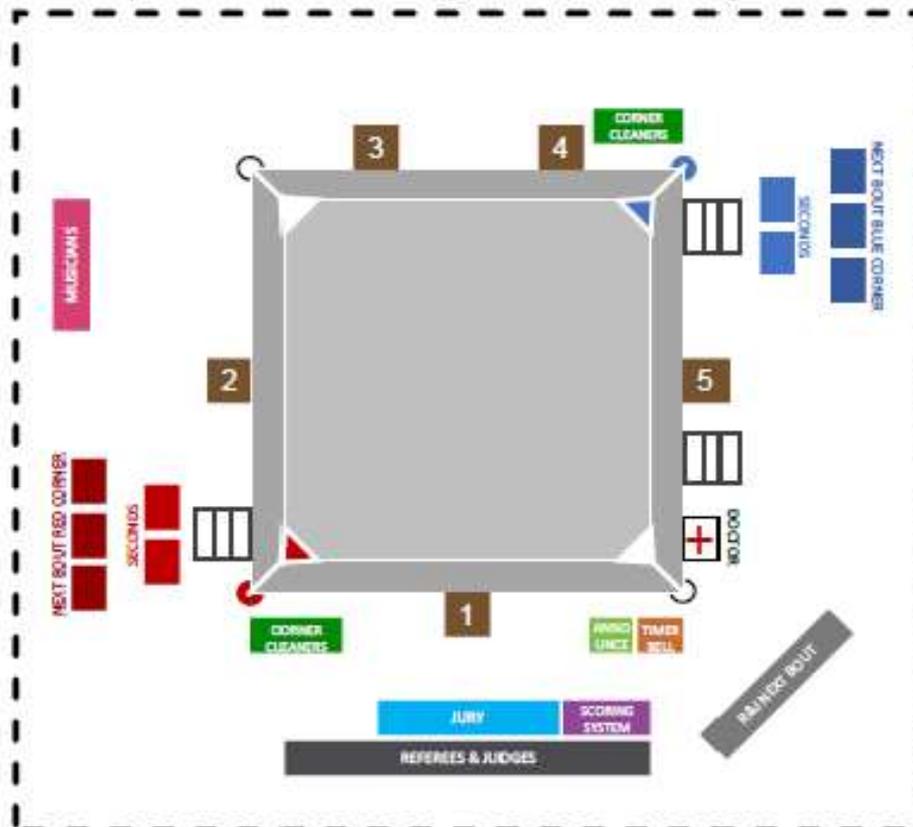
La lista actual de sustancias prohibidas de la Agencia Mundial Antidopaje (WADA) constituirá la lista de sustancias prohibidas de la FIMT. Cualquier competidor que ingiera dichas sustancias, o cualquier funcionario que administre dichas sustancias, estará sujeto a las sanciones.

IFMA puede prohibir sustancias adicionales por recomendación de las comisiones médicas de IFMA.

RULE 8: FIELD OF PLAY (FOP) REGLA 8: CAMPO DE JUEGO

REGLA 8.1: ÁREA DE COMPETICIÓN

El área de competición debe ser como la figura 1 o 2, como el delegado técnico determine.



Área de competición para 3 oficiales de arbitraje

8.2: RING ADICIONALES.

Se pueden usar dos o más anillos en campeonatos. Si se usa más de un ring en un evento,



8.3: MEDIOS.

Los fotógrafos, videógrafos y otros medios pueden pararse en el suelo en cualquiera de las esquinas neutras sin impedir el acceso del Doctor a las escaleras del ring.

El Director Técnico puede otorgar permiso a personal de los medios de comunicación específico para pararse en la plataforma del ring.

Los medios de comunicación nunca deben pararse detrás de los jueces o frente al jurado en ningún momento durante la competición, incluidos los descansos de los asaltos.

REGLA 9: EL RING.

9.1 : ESPECIFICACIONES.

En todas las competiciones:

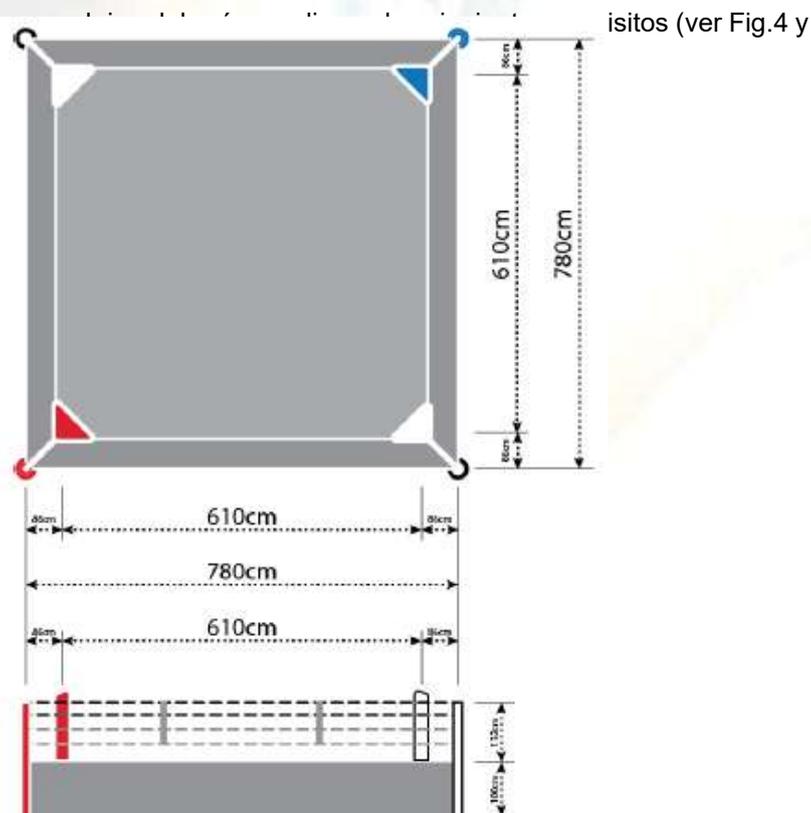
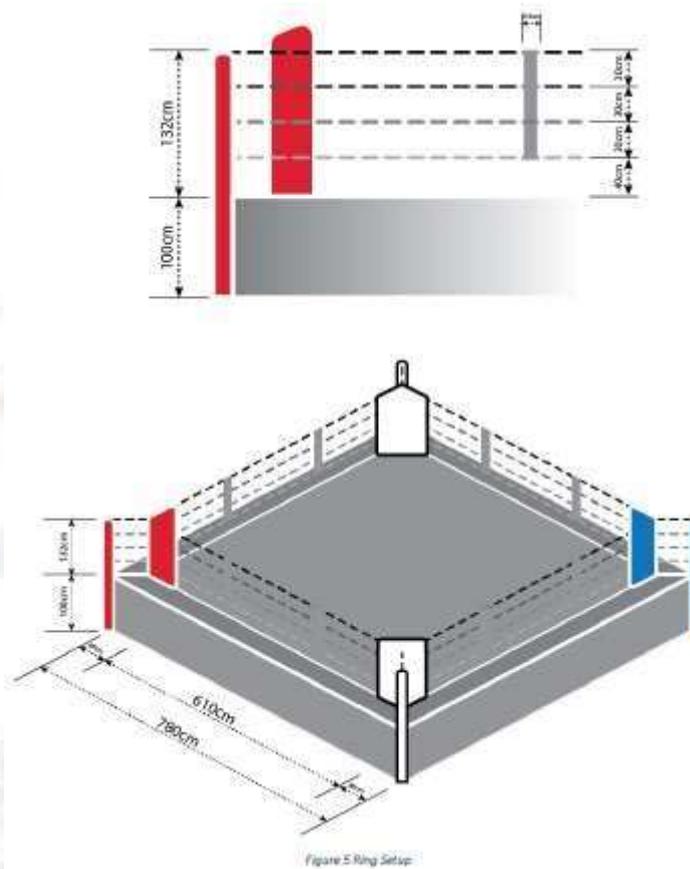


Figura 4.



9.1.1 : TAMAÑO.

El tamaño mínimo será de 4,9 m, y el tamaño máximo de 6,1 m, dentro de la línea de las cuerdas. El ring no debe estar a menos de 0,90 m ni a más de 1,20 m sobre el suelo.

9.1.2 : PLATAFORMA Y ALMOHADILLAS DE ESQUINA.

La plataforma debe estar construida de manera segura, nivelada y libre de cualquier saliente que obstruya, y debe extenderse al menos 85 cm fuera de la línea de las cuerdas. Estará provisto de cuatro postes angulares que deberá estar bien acolchado o construido de otra manera para evitar lesiones a los competidores. Las almohadillas / postes de las esquinas deben disponerse de la siguiente manera:

Rojo: en el lado izquierdo más cercano de la mesa del jurado.

Blanco: en el extremo izquierdo de la mesa del jurado.

Azul: en el extremo derecho de la mesa del jurado.

Blanco: en la esquina derecha cercana de la mesa del jurado.

9.1.3 : REVESTIMIENTO DEL PISO.

El piso se cubrirá con un relleno (fieltro, caucho u otro material aprobado adecuado que tenga la misma calidad de elasticidad) de no menos de 1,5 cm y no más de 2 cm de espesor. La lona se estirará y se fijará en su lugar sobre el acolchado, y tanto el acolchado como la lona cubrirán toda la plataforma.

9.1.4 : CUERDA.

Habrá 4 cuerdas con un grosor mínimo de 3 cm y máximo de 5 cm tiradas firmemente de los postes de las esquinas a 40 cm, 70 cm, 100 cm y 130 cm (15,7 ", 27,5", 39,25 ", 51,25 ") de altura respectivamente. Las cuerdas se cubrirán con un material suave o liso. La cuerda se

unirá a cada lado, a intervalos iguales, por dos piezas de lona de textura fina de 3 a 4 cm de ancho. Las piezas no deben deslizarse por la cuerda.

9.1.5 : TENSORES.

Los tensores se cubrirán con espuma de no menos de 2 cm de espesor y se sujetarán firmemente con una cubierta de velcro o cinta.

9.2 : EQUIPO DE RING.

Deberá estar disponible el siguiente equipo de ring:

- Tres (3) juegos de escaleras - uno (1) en cada esquina de color para uso de los competidores, y otro (1) juego en la esquina neutral para uso de árbitros y médicos;
- Seis (6) asientos: cuatro (4) asientos para los segundos, con dos (2) en cada esquina de color. Dos (2) taburetes para competidores, uno (1) en cada esquina de color;
- Dos (2) bandejas poco profundas: una (1) por esquina de color;
- Dos (2) trapeadores: uno (1) por esquina de color;
- Mesa y sillas para oficiales y personal de competición.
 - Para cinco (5) jueces: Cinco (5) mesas con una (1) silla en cada una.
 - Para tres (3) jueces: Tres (3) mesas con una (1) silla cada una.
 - Una (1) mesa para el panel del jurado con tres (3) sillas.
 - Una (1) mesa para los anotadores con dos (2) sillas.
 - Una (1) mesa para el cronometrador y locutor con dos (2) sillas.
 - Una (1) mesa para el Doctor y personal médico con dos (2) sillas.
 - Cuatro (4) sillas para los limpiadores de esquinas.
- Bolsas de plástico: en las 2 esquinas neutrales fuera del ring, se fijará una pequeña bolsa de plástico en la que el árbitro y el médico dejarán caer las almohadillas de algodón o de tejido utilizadas para detener el sangrado;
- Guantes blancos, sin polvo y sin látex para árbitros y personal médico;
- Gong (con percutor) o campana;
- Un cronómetro (preferiblemente dos);
- Sistema de puntuación electrónica FIMT o tarjetas de puntuación;
- Un micrófono conectado al sistema de altavoces y otro de respaldo;
- Una camilla o acceso a una cuna / camilla;
- Una barrera de al menos 1,5 m desde las mesas de Oficiales alrededor del ring hasta los espectadores.
- Solo se permiten ring aprobados por FIMT.

9.3 : ACTIVIDAD DE ESQUINA.

El área de la esquina dentro de las cuerdas debe mantenerse limpia de agua y desechos. No se permiten botellas bajo compresión en el ring.

REGLA 10: EQUIPO Y VESTIMENTA DE COMPETIDOR.

10.1: GUANTES.

Los competidores llevarán los guantes que el organizador de la competición ha puesto a su disposición, y han sido aprobados por FIMT. Los competidores solo pueden usar guantes aprobados por FIMT.

10.1.1 : CERTIFICACIÓN.

IFMA continuará estableciendo la especificación para la fabricación de guantes competitivos para la competición IFMA. Los Comités Organizadores Locales deben buscar la aprobación de la Federación de IFMA correspondiente, que supervisa su competición.

IFMA aprueba para los Campeonatos Mundiales de FIMT, la Federación Continental aprueba para Campeonatos Continentales, y las Federaciones Nacionales aprueban para todas las competiciones bajo su control. El organizador normalmente puede usar los guantes aprobados por IFMA que estén más disponibles, a menos que, la organización responsable de FIMT designe a un fabricante específico.

10.1.2 : ESPECIFICACIÓN.

Los guantes deben pesar 10 onzas (284 gramos) de los cuales la porción de cuero no debe pesar más de la mitad del peso total y el acolchado no menos de la mitad del peso total. El acolchado de los guantes no debe desplazarse ni romperse. Todos los competidores en cualquier competición deben usar exactamente los mismos guantes del mismo fabricante, y solo se pueden usar guantes limpios y útiles de color rojo y azul.

10.1.3 : SUPERVISIÓN DE GUANTES. Todos los guantes, vendajes y vendajes deben colocarse bajo la supervisión de 1 o 2 personas capacitadas designadas para el propósito que verán que se hayan observado cuidadosamente todas las reglas. Los Supervisores de Guantes deben pegar y firmar la muñeca de cada par de guantes que se coloquen en un Competidor y delegarán las tareas de seguridad para garantizar que se cumplan todas las reglas hasta que los Competidores ingresen al ring.

10.1.4 : CUÁNDO QUITARSE LOS GUANTES.

Los guantes se quitarán fuera del ring después de que se anuncie la decisión del combate.

10.2: VENDAJES Y VENDAJES DE MANO.

Un vendaje quirúrgico suave (ver Fig. 6) de no más de 5 m y cuyo ancho no exceda de 5 cm o un vendaje de mano con "Velcro" (ver Fig. 7) de no más de 5 m en cada mano debe usarse.

No se puede usar ningún otro tipo de vendaje. El comité organizador proporcionará los vendajes para usar en los torneos continentales y mundiales.



Figure 6



Figure 7

10.2.1 : CINTA PARA VENDAJE.

El uso de cualquier tipo de cinta - goma o yeso adhesivo - como vendajes está estrictamente prohibido. Se puede utilizar una sola tira de adhesivo de 7,5 cm de largo y 2,5 cm de ancho en la parte superior de las muñecas para asegurar los vendajes.

10.2.2 : INSPECCIÓN.

Se deben inspeccionar los vendajes del competidor antes de que se le proporcione su equipo de competición. Los vendajes de mano pueden ser inspeccionados en cualquier momento posterior por el árbitro o el jurado, incluso después de que se haya tomado una decisión.

10.3 : PROTECTOR DE CABEZA, ESPINILLERA Y PROTECTOR DE CODOS.

El uso del protector de cabeza, espinilleras y protectores de codo es obligatorio, y el Comité Organizador deberá proporcionarlos a los competidores. Solo se permiten equipos aprobados por IFMA.

10.3.1 : PROTECTOR PARA LA CABEZA.

El protector para la cabeza (ver Fig. 8 y Fig. 9) deberá cumplir con las especificaciones de IFMA y no tendrá protectores de mejillas, mentonera, ni protector facial. Los competidores deben entrar al cuadrilátero sin su protector para la cabeza - solo después de haber sido presentados a la audiencia, sellando el ring, realizar el Wai Kru, y se hayan saludado, deberán ser colocados para combatir. El protector para la cabeza se quitará inmediatamente una vez finalizado el combate, y antes de que se anuncie la decisión.

No se permite quitar la protección para la cabeza durante una competición a menos que esté bajo la supervisión del Jurado o árbitro.



Figure 8



Figure 9

10.3.2 : ESPINILLERAS Y CODERAS.

Las espinilleras (ver Fig. 10) y las coderas (ver Fig. 11) para competición deberán estar hechas de tela. Si se requiere esparadrapo para las protecciones, será proporcionada por el Comité Organizador Local.



Figure 10



Figure 11

10.4 : PROTECTOR CORPORAL.

El uso de un protector corporal coordinado con el color de las esquinas es obligatorio para todos los competidores que compiten en las divisiones Sub-23 y Juvenil. No debe usarse en divisiones senior.

Division	Body Protector
Senior	No
U23	Yes
Youth 16-17	
Youth 14-15	
Youth 12-13	
Youth 10-11	

10.5 : PROTECTOR BUCAL.

Todos los competidores deben usar un protector de dientes (ver Fig. 14) antes del comienzo de un asalto. El protector de dientes debe ajustarse a la forma. Está prohibido que un competidor se quite intencionalmente su protector de dientes durante la competición, y si el competidor lo hace, será amonestado, advertido o descalificado. Si el protector de dientes de un competidor se retira de la boca, el segundo del competidor debe enjuagarlo, antes de devolverlo a la boca del competidor.



10.6 : PROTECCIÓN PARA LOS TOBILLOS.

No se puede usar protección para los tobillos (tobillera de tela, cinta, etc.).

10.7: PROTECTOR DE INGINAL.

El uso de un protector de ingle es obligatorio. Para respetar la higiene, todos los competidores, hombres y mujeres, deben tener sus propios protectores de ingle. Cada protector de ingle debe pasar la inspección antes de la competición.

10.7.1 : PROTECTORES DE INGLE MASCULINOS.

Los competidores masculinos deben usar un protector de ingle de metal (ver Fig. 15) o policarbonato (ver Fig. 16), y además se puede usar un suspensorio.



Figure 15



Figure 16

10.7.2 : PROTECTORES DE INGLE FEMENINOS.

Para las competidoras, se debe usar un protector de ingle de policarbonato (ver Fig. 17) o espuma (ver Fig. 18).



Figure 17



Figure 18

10.8 : PROTECCIÓN DE PECHO PARA MUJERES.

El uso de protección para el pecho es obligatorio (ver Fig.19, Fig.20, Fig.21 y Fig.22) para todas las competidoras que compiten en una división Senior. para protegerse contra la formación de hematomas dentro de las áreas de tejidos blandos del pecho propiamente dicho. Cada protector de pecho debe pasar una inspección antes de la competición.

Division	PROTECCIÓN PECHO
Senior	SÍ
U23	Optional
Youth 16-17	
Youth 14-15	
Youth 12-13	
Youth 10-11	



Figure 19



Figure 20



Figure 21



Figure 22

10.9 : ROPA Y VESTIMENTA.

Los competidores deberán usar la ropa y la vestimenta de la competición cuando sea proporcionada por el Comité Organizador, de acuerdo con lo siguiente:

10.9.1 : PANTALONES CORTOS.

Se deben usar pantalones cortos de Muaythai para la competición y la palabra “Muaythai” debe mostrarse claramente en el frente.

10.9.2 : CAMISETAS.

Los competidores masculinos y femeninos deben usar una camiseta en rojo o azul, según el color de su esquina. Las camisas deben estar metidas en la línea del cinturón de los pantalones cortos.

10.9.3 : MONGKON Y PRAJIAD.

Los competidores deben usar la diadema sagrada (Mongkon) para rendir homenaje durante el Wai Kru. Se puede poner un Krueng-Wrang (Prajiad / brazalete) con un amuleto o brazalete de cuero o tela alrededor de la parte superior del brazo, bíceps o cintura, pero debe cubrirse cuidadosamente. El árbitro puede solicitar que se retire un Prajiad, si las cuerdas miden más de 5 cm o retrasar la competición al deshacerse / caerse.

10.9.4 : EL CABELLO.

Debe estar atado (cola de caballo, trenzado, etc.) y debe estar asegurado con una redcilla dentro del protector de la cabeza para no cubrir la cara del competidor, y evitar riesgos para cualquiera de los competidores debido a su movimiento. No se permiten pinzas para el cabello.

10.9.5 : COBERTOR PARA LA CABEZA Y EL CUERPO.

Los competidores pueden usar cobertores para la cabeza y el cuerpo, para cumplir con los requisitos culturales y que consistirán en lo siguiente:

- Una cubierta para la cabeza, como un hijab deportivo completo similar al diseño de Resport On o una gorra individual de tela negra o blanca.
- Un body opcional (dos piezas, medias y parte superior del cuerpo) de tela blanca o negra que cubre las piernas hasta los tobillos y los brazos hasta las muñecas.
- Solo se puede usar ropa aprobada por IFMA para participar en las competiciones (ver Fig. 25).



Figure 25

10.9.6 : VELLO FACIAL.

No se permiten barbas ni bigotes; Los competidores deben estar bien afeitados.

10.9.7: VESTIMENTA PROHIBIDA.

No se puede usar ningún otro objeto durante la competición.

10.10: LINIMENTO Y VASELINA.

Se permite una cantidad razonable de vaselina en la cara solo con el propósito de reducir el riesgo de cortes. En cualquier otra parte del cuerpo, se prohíbe el uso de grasa, vaselina, líneas de fricción, o productos que puedan ser dañinos u objetables para un oponente.

10.11 : BANDERAS NACIONALES.

No se permite exhibir la bandera de un país dentro del ring.

10.12 : INFRACCIONES EN EL EQUIPO Y LA VESTIMENTA.

El árbitro excluirá del concurso a cualquier competidor cuyo equipo o vestimenta no se ajuste a los estándares establecidos anteriormente. En el caso de que el guante, o la vestimenta del competidor se deshaga durante la competición, el árbitro deberá detener la competición para que se atienda.

REGLA 11: EL SORTEO Y BYES.

11.1 : EL SORTEO.

El sorteo tendrá lugar después del Examen Médico Oficial y el Pesaje. El sorteo debe tener lugar en presencia de representantes oficiales de los equipos en cuestión, y debe garantizar, cuando sea posible, que ningún competidor competirá dos veces en la competición, antes de que todos los demás competidores hayan boxeado al menos una vez.

En situaciones especiales, el Comité Ejecutivo de FIMT tiene derecho a apartarse de esta regla.

El sorteo procederá primero para los byes, y luego, para que los competidores compitan en la primera serie.

11.2 : BYES.

En competiciones donde hay más de cuatro (4) competidores, se sorteará un número suficiente de byes en la primera serie, para reducir el número de competidores en la segunda serie a 4, 8, 16 o 32.

Competidores que dibujen un bye en la primera serie será el primero en competir en la segunda serie. Si hay un número impar de byes, el competidor que obtenga el último bye competirá en la segunda serie contra el ganador del primer concurso en la primera serie.

Cuando el número de byes sea par, el Competidor que obtenga byes deberá competir en los primeros concursos de la segunda serie en el orden en que fueron sorteados.

11.3 : ORDEN DEL PROGRAMA.

Siempre que sea posible en los Campeonatos del Mundo y Campeonatos Continentales, el orden del programa debe organizarse de modo que las competiciones en una sesión sean de la más ligera a la más pesada. Los deseos de los anfitriones pueden ser atendidos siempre que esto no cuestione los resultados del sorteo.

11.4 : CONCURSOS POR DÍA DE COMPETICIÓN.

Un competidor solo puede competir en un máximo de un (1) concurso por día. En circunstancias especiales, la IFMA o la Federación Continental tiene la autoridad para permitir que un competidor compita en más de una (1) competición por día.

11.4.1 : ASIGNACIÓN DE DESCANSO ADICIONAL PARA LA COMPETICIÓN.

El Competidor debe tener un mínimo de dos (2) horas de descanso entre competiciones.

11.4.2 : COMBATE ADICIONAL MÁXIMO.

El competidor no debe exceder tres (3) combates por día.

REGLA 12: EL SEGUNDO.

12.1 : NÚMERO DE SEGUNDOS ENTRENADORES.

Cada competidor tiene derecho a un máximo de dos (2) segundos, pero no puede competir con menos de uno (1).

12.2 : CONDUCTA.

Los segundos respetarán las siguientes reglas

12.2.1 : DURANTE UNA RONDA ACTIVA.

Los Segundos permanecerán sentados lejos de la plataforma del ring. Antes de que comience un asalto, deberán retirar todos los objetos de la plataforma del ring (por ejemplo, asientos, toallas, baldes, botellas de agua, etc.).

Durante una cuenta de protección, advertencia o tiempo muerto, el segundo no proporcionará consejos a su competidor.

12.2.2 : DURANTE EL DESCANSO ENTRE ASALTOS.

Solo los dos entrenadores subirán a la plataforma del ring, y solo uno podrá ingresar al ring.

Un Segundo, que está fuera de las cuerdas, no puede insertar su cuerpo entre las cuerdas y debe alcanzar la parte superior si está atendiendo al competidor;

Un Segundo asegurará que el competidor mire hacia el centro del ring, de espaldas a su esquina.

Se permiten segundos para rociar una cantidad razonable de agua sobre el competidor usando una botella de agua o atomizador. Está prohibido usar cantidades excesivas de agua o rociar al competidor por cualquier otro medio (es decir, por vía oral, con una toalla mojada).

12.2.3 : EN CUALQUIER MOMENTO.

Un Segundo puede retirar a un competidor y puede, cuando considere que su competidor está en dificultad, arrojar la toalla dentro del ring para señalar el final del combate - excepto cuando el árbitro está en el curso de la cuenta de protección.

Un Segundo no debe dar malos consejos, mala asistencia o malos ánimos, o contacto físico agresivo a un competidor;

Cualquier Segundo que anime o incite a los espectadores con palabras o señas para aconsejar o alentar a un competidor durante el progreso de una ronda, no podrá continuar actuando como Segundo en el campeonato donde se comete la infracción.

Si un segundo viola las reglas, puede ser advertido o descalificado. Un competidor también puede ser amonestado, advertido o descalificado por el árbitro por infracciones cometidas por sus Segundos. Si el árbitro retira a un Segundo de la esquina, no podrá ser reemplazado por un Segundo alterno, y no asistirá durante el resto de la competición.

12.3 : VESTIMENTA.

Los segundos deben usar el uniforme de la Federación Nacional, y deben usar zapatos deportivos de tacón plano. No se permiten jeans, pantalones cortos, sombreros / gorras, chaquetas de cuero, chalecos, calzado de punta abierta y otra vestimenta inapropiada.

12.4 : SUMINISTROS REQUERIDOS EN LA ESQUINA.

Se requiere que cada esquina tenga su propia toalla, botella exprimidora, y agua, con un cubo en la esquina.

Estos artículos no deben ser prestados para que los use ningún otro competidor, para prevenir la propagación de enfermedades bacteriano-virales, y la contaminación con respecto al código antidopaje de la IFMA.

12.5 : REUNIÓN OBLIGATORIA.

En cada competición el Delegado Técnico, o el presidente del Jurado, organizará una Reunión Técnica de los Oficiales y Segundos que van a trabajar en cada campeonato, y enfatizará que se seguirán las reglas de la FIMT.

REGLA 13: CRONOMETRADOR Y ANUNCIADOR.

13.1 : DEBERES DEL CRONOMETRADOR.

Cada competición tendrá un (1) cronometrador que estará sentado junto al ring. El cronometrador deberá:

Regular la duración del Wai Kru, y señalar su final al árbitro y los competidores con una señal manual o una campana.

Regular el número y la duración de los asaltos de los combates.

Regular los intervalos entre asaltos.

Comenzar y terminar cada asalto golpeando el gong o campana.

Indicar o dar una señal de 10 segundos para limpiar el ring, antes del comienzo de cada asalto.

Detener el tiempo cuando el árbitro lo indique.

Regular todos los períodos de tiempo por reloj electrónico.

Si al final de un asalto, un competidor está "abajo" y el árbitro está contando, el gong que indica el final de la ronda no sonará. El gong sonará sólo cuando el árbitro dé la orden "CHOCK" indicando la continuación del combate.

13.2 : DEBERES DEL ANUNCIADOR.

Cada combate tendrá un (1) anunciador que estará sentado junto al ring.

Anunciar al público el nombre, país o delegación, división, peso, y color de las esquinas de ambos competidores siempre que aparezcan en el ring.

Ordenar "Seconds out" 10 segundos antes del comienzo de cada asalto.

Anunciar el comienzo y el final de cada asalto.

Dar a conocer el resultado del combate y el nombre del ganador.

REGLA 14: INICIAR UN COMBATE.

14.1 : PRESENTACIÓN PARA LA COMPETICIÓN.

El Competidor se acercará al ring con el siguiente equipo, en un estado listo para ser utilizado para la competición:

Guantes.

Coderas.

Espinilleras de tubo.

Protector de ingle.

Protección para el pecho (si se usa).

Protector corporal (si se usa).

El Mongkon, el protector para la cabeza y el protector de los dientes, serán sostenidos por los Segundos del competidor en preparación para la competición.

El competidor deberá ingresar al ring entre la 2da y 3ra cuerda, o la 3ra y 4ta cuerda para competidores en divisiones de peso más pesado. Y después de haber ingresado al ring, su Segundo colocará el Mongkon en la cabeza del competidor, antes de presentarse ante el jurado y los jueces. El competidor, en su esquina, se presentará al árbitro para la inspección de su equipo.

14.2 : REALIZACIÓN DEL WAI KRU.

Una vez completada la inspección del equipo, el árbitro señalará el inicio del Wai Kru.

14.3 : SALUDO INICIAL AL COMBATE.

Antes de comenzar y después de una competición, los Competidores se darán la mano o "Wai" de manera adecuada, como signo de una rivalidad puramente deportiva y amistosa, de acuerdo con las reglas.

14.3.1 : SALUDOS AUTORIZADOS.

El saludo inicial se llevará a cabo antes de comenzar el primer asalto, y después del anuncio de los resultados del combate. Se prohíbe cualquier otro saludo entre asaltos.

REGLA 15: WAI KRU.

15.1 : REQUISITOS.

Antes del primer asalto, todo competidor debe realizar el tradicional ritual de homenaje Muaythai "Wai Kru" según las costumbres del Muaythai.

15.2 : ELEMENTOS FUNDAMENTALES.

El competidor debe, como mínimo, postrarse en la lona tres (3) veces mientras usa un Mongkon sagrado. Se anima a los competidores a realizar un Wai Kru adecuado, que consiste en posturas iniciales, posturas sentadas y posturas de pie. No está permitido realizar ninguna otra forma de ritual de artes marciales, que no sea una parte convencional del arte del Muaythai.

15.2.1 : ELEMENTOS DE WAI KRU JUVENIL.

En la competición juvenil de Muaythai, un competidor puede optar por limitar su Wai Kru a solo postrarse en la lona.

15.3 : MÚSICA.

Los instrumentos musicales tradicionales Muaythai (pipa de Java, platillos pequeños y dos tambores) acompañarán el ritual. Si una banda en vivo no está disponible, está permitido usar música Muaythai reproducida desde una grabación.

15.4 : DURACIÓN.

La duración del Wai Kru en las competiciones preliminares es de 2 minutos como máximo, cuyo final será señalado por el árbitro, sin embargo, el Comité Organizador podrá limitarlo aún más.

15.4.1 : DURACIÓN DEL WAI KRU PARA JÓVENES.

En la competición de Muaythai para jóvenes, la duración del Wai Kru está limitada a 1 minuto.

REGLA 16: FUNCIONARIOS TÉCNICOS ARBITRALES.

16.1 : JURADO.

Cada combate será presidido por un mínimo de tres (3) miembros del Jurado, que se sentarán separados del público, y muy cerca del ring.

16.2 : ÁRBITRO.

Cada competición será controlada por un árbitro aprobado por FIMT, o Federación Continental que oficiará en el ring, pero no marcará una hoja de puntuación para la misma competición.

16.3 : JUECES.

Cada competición estará marcada por cinco (5) o tres (3) jueces de la FIMT, quienes se sentarán separados del público e inmediatamente adyacentes al ring. Si se utilizan cinco (5) jueces, dos (2) jueces se sentarán en el mismo lado del ring a una distancia suficiente del otro, de cara al jurado.

16.4 : NEUTRALIDAD.

Los nombres del árbitro y los jueces para cada combate serán seleccionados por el jurado de acuerdo con las siguientes directrices:

Cada oficial será un árbitro / juez aprobado;

Que cada uno de estos oficiales deberá ser de un país y una asociación diferente entre sí, y de cada uno de los competidores que participan en el concurso.

Que cada uno de dichos oficiales no deberá ser nacional o residente en ningún país que sea dominio, colonia o dependencia del país, de cualquiera de los competidores que participan en el concurso.

En el caso de un cambio de país de cualquier oficial, dicho oficial no oficiará en ninguna competición en la que esté participando un competidor de su país de origen, o esté actuando un árbitro o juez de ese país.

En ningún caso, más de dos (2) oficiales en un concurso procederán del mismo continente.

Los árbitros y jueces de las finales serán aprobados por el Panel del Jurado en su conjunto, como personas autorizadas por la FIMT.

En caso de que el jurado considere imposible, en cualquier caso, cumplir con las directivas anteriores, el presidente del Jurado, o alguien que actúe en su nombre, podrá elegir por sorteo el nombre o los nombres de un oficial, o de los oficiales, para el combate en cuestión.

16.5 : CONFLICTO DE INTERESES.

Una persona que actúe como oficial no actuará como director de equipo, entrenador o segundo de ningún competidor o equipo de competidores en la misma competición.

Los miembros del Jurado que oficien en los Campeonatos del Mundo, las Competiciones de la Copa del Mundo y los Campeonatos Continentales no actuarán como árbitros y jueces en esos Juegos o Campeonatos.

16.6 : DETERIORO.

Ningún funcionario arbitral de FIMT deberá operar bajo la influencia de alcohol o sustancias ilícitas.

16.7 : ACCIÓN DISCIPLINARIA.

El Comité Ejecutivo de la FIMT, la Federación Continental o su representante debidamente autorizado pueden, por recomendación del jurado, prescindir (temporal o permanentemente) de los servicios de cualquier árbitro que, en su opinión, no haga cumplir eficazmente las reglas de la IFMA, o cualquier juez cuya calificación o puntuación de los combates no considere satisfactoria.

16.8 : VESTIMENTA.

Los oficiales técnicos deben usar pantalón azul oscuro o negro, zapatos negros, camisa oficial de IFMA, y pajarita azul oscuro o negro. La camisa y la pajarita del oficial de la FIMT pueden ser reemplazadas, aprobadas por el presidente del Jurado y el Delegado Técnico.

Se pueden usar chaquetas apropiadas cuando estén autorizadas.

16.8.1 : APARIENCIA ARBITRAL.

Los funcionarios arbitrales deben tener una apariencia profesional en todo momento, lo que incluye, entre otros, una higiene personal bien mantenida, vello facial recortado y la falta de perforaciones o tatuajes visibles.

16.9 : LOS OFICIALES TÉCNICOS NACIONALES (ONT).

Son nominados por su Federación Nacional para officiar en una competición internacional bajo la supervisión del jefe de árbitros. Se requiere que un país anfitrión de un campeonato internacional proporcione un número determinado de NTO según el acuerdo con el anfitrión.

16.10 : OFICIALES TÉCNICOS INTERNACIONALES (ITO).

El título de “Oficial Técnico Internacional” será el título más alto para un árbitro o juez de Muaythai. Una persona admitida en la Lista Internacional deberá recibir un diploma de “Oficial Técnico Internacional”. También se les entregará un distintivo de la FIMT correspondiente a su título y un pasaporte de identidad.

16.10.1 : CALIFICACIONES.

Las reglas y regulaciones para calificar como Oficial Técnico Internacional son estipuladas por el Comité Ejecutivo de IFMA.

ITO calificado []: árbitro, juez, cronometrador (campeonatos del mundo, campeonatos del mundo juveniles)

ITO Nivel 1 [/]: Jurado, Jefe de Pesajes, Jefe de Árbitros (FISU, Maestros Mundiales de Artes Marciales, Campeonatos Continentales)

ITO Nivel 2 [/]/: jefe del jurado (Juegos asiáticos de playa, Juegos asiáticos de artes marciales en interiores, Juegos Arafura, Juegos SEA)

ITO Nivel 3 [///] (SportAccord / GAISF, Juegos Mundiales, Reconocimiento Olímpico)

Los ITO de nivel superior ayudarán a los niveles menores en todo momento.

16.10.2 : OBLIGACIÓN DE ASISTENCIA.

En caso de que el Comité Ejecutivo seleccione un Oficial Técnico Internacional para participar en los Campeonatos y Copas Mundiales o Continentales, la Asociación / Federación Nacional a la que sea miembro, estará obligada a enviarlos a menos que se nieguen personalmente a participar, por razones adecuadas.

En países donde la responsabilidad de financiar sus equipos o torneos similares, es manejada por otra organización, esa organización será responsable del transporte y mantenimiento de los oficiales seleccionados para el campeonato.

16.11 : FUNCIONARIO TÉCNICO HONORARIO.

El Comité Ejecutivo podrá otorgar de por vida, el título de "Árbitro y / o Juez Honorario de Muaythai" a los Oficiales Internacionales que se hayan retirado y hayan mostrado las calificaciones requeridas de manera altamente satisfactoria.

16.12 : INFORMES A LOS MEDIOS.

Los miembros ejecutivos, los miembros del Jurado Médico, los miembros de la Comisión de la IFMA y los Árbitros / Jueces que actúen como oficiales no deberán realizar informes a la prensa, ni realizar declaraciones en Televisión o Radio, sobre asuntos relacionados con la competición o el oficio. en esos eventos.

Solo el presidente o cualquier persona autorizada por el presidente tendrá derecho a hablar con los medios de comunicación.

REGLA 17: JURADO.

17.1 : NOMBRAMIENTO.

Durante las competiciones internacionales, el Comité Ejecutivo de FIMT designará un Jurado. Durante el Campeonato Continental, el Jurado será designado por el Comité Ejecutivo de la Federación Continental, o en caso de que no haya una Federación Continental, por la Federación Continental en cuestión.

En cada sesión competitiva, el Jurado estará compuesto por no menos de (tres) 3 personas por ring, incluido el Jurado Principal.

Tres miembros del Jurado serán miembros de la Comisión de Oficiales Técnicos o solían estar en la lista de Oficiales Técnicos Internacionales nominados.

Ningún Oficial Técnico adicional se sentará en la mesa del Jurado durante esa sesión.

17.2 : FUNCIONES Y DEBERES ESPECÍFICOS.

El panel del jurado constará de las tres (3) funciones siguientes:

17.2.1 : EL JURADO PRINCIPAL.

Informará al presidente del jurado y / o al Delegado Técnico, y es responsable de todos los aspectos de la competición relacionados con su ring, dentro y fuera del campo de juego. El jurado principal debe asistir al sorteo oficial, reunión de gerentes, reunión de oficiales técnicos.

17.2.2 : EL JURADO DE ADMINISTRACIÓN.

Reportará directamente al Jurado Principal, es considerado el 'Jefe de Pesaje' y es responsable de todas las tareas administrativas relacionadas con su ring, dentro y fuera del campo de juego. Esto incluye, pero no se limita a; verificar las competiciones contra el calendario de la competición, registrarlas en el libro del competidor, organizar los equipos de pesaje e informar de los resultados.

17.2.3 : EL JURADO DE PROTOCOLO.

Reportará directamente al Jurado Principal, es considerado el 'Jefe de Árbitros' y es responsable de todos los protocolos relacionados con su ring, dentro y fuera del campo de juego.

Esto incluye, pero no se limita a:

Configuración del ring de acuerdo con los estándares técnicos, los miembros / personal correctos son identificables dentro del campo de juego, asegurando que los competidores y los segundos estén vestidos adecuadamente antes y durante la competición, supervisando cualquier situación dentro del ring, como la de un médico inspección de un competidor, verificación del equipo, asignación de la lista de árbitros, asistencia del árbitro con el entrenamiento, imparcialidad y condición médica.

17.3 : DEBERES GENERALES.

17.3.1 : GESTIÓN DE UN COMBATE.

Donde no se utilice el sistema electrónico de evaluación, el Jurado de Administración registrará su puntaje de cada combate presenciado por él, y estos puntajes estarán disponibles para compararlos con los de los Jueces que actúan en esos combates.

El Jurado Principal comprobará los papeles de puntuación de los jueces para asegurarse de que:

Los puntos se suman correctamente.

Los nombres de los competidores se ingresan correctamente.

Se nombra un ganador.

Los papeles de calificación se firman antes de que se anuncie la decisión.

El Jurado Principal informará al locutor el resultado del concurso.

El Jurado también puede tomar cualquier acción inmediata que considere necesaria para hacer frente a las circunstancias que impedirían el correcto desarrollo de la competición en cualquier sesión.

Si un Competidor comete una falta grave y deliberada que sea contraria al espíritu deportivo, el jurado tiene el derecho de recomendar al Comité Ejecutivo que lo declare inelegible para la competición, por un período de tiempo específico.

El Comité Ejecutivo o la Federación Continental puede privarlo de una medalla o premio, ya ganado en esa competición.

17.3.2 : ANULACIÓN DEL ÁRBITRO Y / O JUECES

Las decisiones de un árbitro y / o juez pueden ser anuladas por el jurado de las siguientes formas:

Cuando el árbitro ha dado una decisión que es clara contra las Reglas de FIMT.

Cuando es obvio que los jueces han cometido un error en su puntuación que resulta en una decisión equivocada.

Si surgieran circunstancias que impidieran la celebración de un combate en las condiciones adecuadas, y si un árbitro no tomara ninguna acción eficaz con respecto a la situación, el jurado puede ordenar el cese de la competición hasta que pueda reanudarse satisfactoriamente.

17.3.3 : GESTIÓN DE LA ACTUACIÓN DE UN FUNCIONARIO TÉCNICO.

Los miembros del jurado de cada sesión, se reunirán a la mañana siguiente para considerar el arbitraje realizado por el árbitro y los jueces el día anterior, y harán recomendaciones al Comité Ejecutivo con respecto a cualquier árbitro o juez que consideren que no ha actuado en el estándar requerido el día anterior.

Cualquier árbitro o juez que haya desempeñado funciones oficiales el día anterior, debe estar disponible para ser entrevistado por el Jurado.

El Jurado informará al Comité Ejecutivo de la IFMA por escrito sobre cualquier árbitro o juez que, en su opinión, no haga cumplir efectivamente las Reglas y Reglamentos de la IFMA, y el juez, cuya puntuación del concurso considere insatisfactoria.

Los miembros del Jurado presentarán al Comité Ejecutivo de IFMA, la Federación Continental, o en caso de que no exista una Federación Continental, la Federación Regional en cuestión, cualquier enmienda al panel de árbitros y jueces que consideren necesaria.

Los miembros del Jurado notificarán al Comité Ejecutivo a cualquier árbitro o juez del Panel Internacional que, habiendo sido nominado para actuar como tal por su asociación y que, estando presente en, Campeonatos mundiales o Campeonatos Continentales, no está disponible para tales funciones sin notificarlo previamente al Secretario General de la FIMT de su ausencia, y dar las razones adecuadas.

Si un oficial designado para un concurso está ausente, el Jurado puede nombrar de la lista de oficiales aprobados a un miembro adecuado para reemplazar al miembro ausente, informando este cambio al Comité Ejecutivo o Federación Continental tan pronto como sea posible.

El Jurado en funciones consultará a la Comisión de Arbitraje y Juzgado con respecto a cualquier decisión o recomendación que se le requiera tomar.

17.3.4 : DESEMPEÑO DE FUNCIONES AJENAS AL JURADO.

Un miembro del Jurado puede actuar como juez para un combate individual donde no hacerlo, resultaría en comprometer la neutralidad de los jueces.

Si es necesario, los miembros de Administración y Protocolo del Jurado pueden ser reemplazados por otro oficial calificado, para mantener la neutralidad de los oficiales. Si un miembro del jurado es reemplazado de esta manera, no volverá como jurado por el resto de la competición.

17.3.5 : INFORME AL PRESIDENTE DEL JURADO.

Cada día de competición, el (los) Jefe (s) del Jurado proporcionará un informe al Presidente del Jurado, incluyendo la Lista de Árbitros, la confirmación del Pesaje y cualquier información técnica adicional relacionada con su ring.

17.4 : NEUTRALIDAD.

Los miembros del Jurado en los torneos internacionales deberán proceder de diferentes países.

17.5 : VESTIMENTA ADICIONAL.

Los miembros del panel del Jurado deben llevar chaqueta y corbata.

REGLA 18: ÁRBITRO.

18.1 : REQUISITOS ADICIONALES DE VESTIMENTA.

El árbitro debe usar zapatos de suela plana sin tacón elevado, y se recomienda usar guantes quirúrgicos mientras oficia.

Se prohíbe cualquier accesorio como anteojos, joyas, cinturones y sombreros.

18.2 : PREOCUPACIÓN PRINCIPAL.

El cuidado del Competidor es la preocupación principal del árbitro.

18.3 : DEBERES DEL ÁRBITRO.

El árbitro deberá:

Utilizar 3 palabras de comando en tailandés:

"YOOT" (Detener) al ordenar a los competidores que dejen de actuar.

"YAEK" (Pausa) al romper un clinch, ante la cual cada competidor dará un paso atrás, para esperar la orden del árbitro de continuar la competición.

"CHOCK" (Combatir) al ordenar a los competidores que continúen.

Velar por que se respeten estrictamente las reglas y el juego limpio.

Revisar los guantes y la vestimenta de los competidores.

Mantener el control del combate en todas sus etapas.

Evitar que un competidor débil reciba un castigo indebido e innecesario.

El árbitro deberá demostrar visualmente cualquier infracción de las reglas a un competidor.

Detener cada asalto cuando suene la campana ordenando "YOOT", y mandando a los competidores, dirigiéndolos a su esquina.

Al final de un combate, recopilar y verificar los papeles de los jueces. Después de la verificación, el árbitro presentará estos documentos al Jurado, o en ocasiones cuando no haya Jurado, al locutor.

Cuando el árbitro haya detenido el combate, primero deberá informar al Jurado de la razón por la que el locutor puede hacer conocer la decisión al público.

El árbitro no indicará el ganador, levantando la mano de un competidor o de otra manera, hasta que se haya hecho el anuncio.

Cuando se anuncie el ganador del combate, el árbitro levantará la mano del competidor ganador.

18.4 : PODERES DEL ÁRBITRO.

El árbitro está autorizado a:

Terminar un combate en cualquier momento, si lo consideran demasiado desequilibrado (RSC).

Terminar una competición en cualquier momento, si uno de los competidores ha recibido una lesión, debido a la cual, el árbitro decide que no debe continuar (RSC: Lesión)

Terminar un combate en cualquier momento si consideran que los competidores no compiten en serio. En tal caso, pueden descalificar a uno o ambos competidores.

Advertir a un competidor o detener la competición para administrar una advertencia a un competidor, contra faltas o por cualquier otra razón en interés del juego limpio, o para asegurar el cumplimiento de las reglas.

Descalificar a un competidor que no cumpla inmediatamente con las órdenes del árbitro, o se comporte con él, de manera ofensiva o agresiva en cualquier momento.

Descalificar a un Segundo que ha infringido las reglas y / o al competidor mismo, si el Segundo no cumple con las órdenes del árbitro.

Con o sin una advertencia previa, descalificar a un competidor por cometer una falta grave.

En el caso de un derribo, suspender una cuenta de protección, si el oponente de un competidor deliberadamente, no se retira a una esquina neutral o se demora en hacerlo.

Interpretar las reglas en la medida en que sean aplicables o relevantes al combate real, para decidir y tomar medidas sobre cualquier circunstancia del concurso, que no esté cubierta por una regla.

18.5 : REEMPLAZO DEL ÁRBITRO DURANTE EL COMBATE.

Si un árbitro está incapacitado en el transcurso de un combate, el cronometrador tocará el gong para detener el combate, y se le indicará al siguiente árbitro neutral disponible en la lista de IFMA, para que controle el combate.

18.6 : CONSIDERACIONES MÉDICAS.

El árbitro estará libre de cualquier condición o dolencia que pueda comprometer su capacidad para realizar sus funciones.

Se permite el uso de lentes de contacto para corregir la visión.

REGLA 19: JUECES.

19.1 : DEBERES.

Cada juez evaluará de forma independiente los méritos de los 2 competidores y decidirá el ganador de acuerdo con las reglas.

Un juez no hablará con un competidor ni con otro juez, ni con nadie más que con el árbitro durante el combate, pero puede, si es necesario, al final de un asalto, informar al árbitro de cualquier incidente que pueden parecer que no se han dado cuenta, como la mala conducta de un Segundo, cuerdas sueltas, etc.

El número de puntos otorgados a cada competidor será ingresado por un juez en su sistema de puntuación o papel inmediatamente después del final de cada asalto.

Al final del combate, un juez sumará los puntos, nominará a un ganador, firmará su hoja de puntuación y enviará su tarjeta de puntuación al árbitro. •

Un juez no abandonará su asiento hasta que la decisión haya sido anunciada al público.

REGLA 20: CONCESIÓN DE PUNTOS.

20.1 : PUNTUACIÓN DE LA HABILIDAD DE MUAYTHAI.

Una habilidad de Muaythai es un puñetazo, patada, rodilla o codo aplicado con fuerza e intención de causar efecto.

Se otorgará una puntuación por cada habilidad de Muaythai que golpee contra un objetivo puntuable sin ser bloqueado, protegido o infringiendo las reglas.

20.1.1 : BLANCO PUNTUABLE.

El blanco puntuable para Muaythai significa, cualquier parte del cuerpo excepto la ingle.

20.1.2: BLANCOS QUE NO PUNTÚAN.

Los guantes, antebrazos, pie y espinilla no son blancos puntuables, a menos que se aplique un golpe con suficiente fuerza para afectar a un blanco puntuable (por ejemplo, una patada alta contra los guantes de un oponente que bloquea desequilibra al oponente).

20.1.3: BLANCOS ILEGALES.

La ingle no es un blanco puntuable y los golpes intencionales contra la ingle pueden considerarse faltas.

20.2 : SISTEMA DE DIEZ PUNTOS.

Cada asalto se puntuará individualmente, en la que al menos un competidor recibirá 10 puntos.

No se puede dar ninguna fracción de puntos.

20.2.1 : PASOS PARA OTORGAR PUNTOS.

Primero, un competidor gana el asalto cuando utiliza más habilidades de puntuación de Muaythai que el oponente.

Una diferencia de 7 o menos habilidades de puntuación de Muaythai entre los competidores. es un pequeño margen.

Una diferencia de 8 a 14 habilidades puntuables de Muaythai entre los competidores, es un margen claro.

Una diferencia de 15 a 21 puntos en las habilidades de Muaythai entre los competidores, es una dominación total.

Si los competidores tienen el mismo puntaje en la habilidad de Muaythai, entonces, un competidor gana el asalto cuando usa habilidades de Muaythai más contundentes que el oponente.

20.2.2 : NO OTORGAMIENTO DE PUNTOS.

Golpear con falta de habilidades de Muaythai.

Golpes que son efectivamente bloqueados por los antebrazos / guantes o las espinillas / pies del oponente.

Golpear con falta de fuerza incluso cuando esos golpes hayan dado en el blanco.

Lanzar al oponente sin golpear.

Golpear mientras se infringe cualquiera de las reglas.

20.2.3 : ASIGNACIÓN DE LA PUNTUACIÓN DE UN ASALTO.

Al final de cada asalto, se otorgarán 10 puntos al mejor (más hábil en Muaythai) competidor, y al oponente proporcionalmente menos (9-8-7 respectivamente).

Se otorgarán 10 puntos a cada competidor si están empatados en el asalto.

Se otorgarán 10 puntos al competidor que gane el asalto por un pequeño margen, el oponente recibirá 9 puntos.

Se otorgarán 10 puntos al competidor que gane el asalto por un amplio margen, el oponente recibirá 8 puntos.

Se otorgarán 10 puntos al competidor que gane el asalto por un dominio total, el oponente recibirá 7 puntos.

El competidor verá reducido su número total de puntos en uno (1) por cada advertencia recibida, si los jueces están de acuerdo con la advertencia.

20.2.4 : DEDUCCIÓN DE PUNTOS.

Si el árbitro da una advertencia a uno de los competidores, los jueces pueden otorgar un punto al otro competidor.

Cuando un Juez decida otorgar un punto a un competidor de acuerdo con una advertencia del árbitro, colocará una "W" en la columna correspondiente contra los puntos del competidor advertido para demostrar que lo ha hecho.

Si el juez decide no otorgar un punto, colocará la letra "X" junto a los puntos asignados para ese asalto, al competidor advertido indicando la razón por la que lo ha hecho.

Durante cada asalto, un juez evaluará la seriedad e impondrá una penalización de puntuación apropiada por cualquier falta presenciada, ya sea que el árbitro haya observado o no dicha falta.

Si un juez observa una falta aparentemente inadvertida para el árbitro e impone una penalización apropiada al competidor infractor, deberá indicar que lo ha hecho colocando en la columna correspondiente la letra "J", contra los puntos del competidor infractor e indicando la razón.

20.2.5 : MÉTODO PARA APLICAR UNA DEDUCCIÓN DE PUNTOS.

Si un juez está de acuerdo con la advertencia de un árbitro, u observa una falta e impone una advertencia de juez, el competidor que recibe la advertencia se deducirá un (1) punto de sus puntos totales.

20.3 : FIN DEL COMBATE.

Se debe nominar un ganador en todos los combates.

Si al final de un concurso, un juez determina que los competidores son iguales en puntuación total, el juez determinará un ganador aplicando los pasos para otorgar puntos en la totalidad del combate.

Si los competidores son iguales tanto en puntuación de habilidad Muaythai, como en la contundencia de su habilidad Muaythai, entonces un competidor gana el asalto por demostrar menos agotamiento o menos moratones que el oponente.

Demostrar más disposición a comenzar una intención agresiva de competir que el oponente.

Tener una mejor defensa mediante la cual las habilidades de Muaythai del oponente bloquearon efectivamente o hicieron fallar.

Tener mejor estilo Muaythai que el oponente.

Tener menos infracción de las reglas que el oponente.

En combates de exhibición, se puede otorgar una decisión de empate.

REGLA 21: DECISIONES.

21.1 : GANAR POR PUNTOS (WP).

Al final de una competición, el competidor que haya obtenido la decisión por la mayoría de los jueces será declarado ganador.

Si ambos competidores resultan lesionados, eliminados simultáneamente, o no pueden continuar el combate, los jueces registrarán los puntos obtenidos por cada competidor hasta su finalización.

El competidor con más puntos será declarado ganador.

21.2 : VICTORIA POR PARADA DEL ÁRBITRO (RSC).

21.2.1 : VICTORIA POR SUPERIORIDAD (RSCO).

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

21.2.2 : VICTORIA POR LESIÓN (RSCI).

Si un competidor, en opinión del árbitro, no está en condiciones de continuar debido a una lesión sufrida por golpes legales, u otra acción, o está incapacitado por cualquier otra razón física (por ejemplo, dislocaciones de las articulaciones, vómitos, sangrado), el combate se detendrá y el oponente será declarado ganador.

El derecho a tomar esta decisión recae en el árbitro, quien puede consultar al Doctor en la esquina neutral. Si el Doctor aconseja detener el combate, el árbitro debe seguir sus consejos.

Se recomienda que el árbitro compruebe si el otro competidor también está lesionado antes de tomar esta decisión.

Cuando un árbitro llama a un médico para examinar a un competidor dentro del ring, sólo estas 2 personas deben estar presentes. No se deben permitir segundos en el ring.

Si la lesión ocurriera en la ronda final de un combate por la medalla de oro, el ganador se decidirá en base a la mayoría de los puntos obtenidos en todas las rondas anteriores únicamente.

El Doctor solo examinará a un competidor durante el descanso bajo instrucción directa del árbitro.

En los casos en que el Doctor advierta que se detenga el combate, el árbitro informará al cronometrador para que comience el tiempo del asalto. El árbitro detendrá inmediatamente el combate y declarará al oponente ganador por RSCI.

21.2.3 : VICTORIA POR LESIÓN EN LA CABEZA (RSCH).

Cuando un competidor ha recibido golpes fuertes en la cabeza, o golpes en la cabeza que dejan al competidor indefenso e incapaz de continuar la competición.

El término RSCH no debe usarse cuando un competidor simplemente es superado y está recibiendo demasiados golpes de puntuación, sin que ellos mismos puntúen. Se presta una consideración especial a los competidores que reciben un RSCH;

21.2.4 : VICTORIA POR LESIÓN CORPORAL (RSCB).

Cuando un competidor ha recibido un golpe fuerte en cualquier parte del cuerpo, excepto en la cabeza, lo que deja al competidor indefenso e incapaz de continuar la competición.

21.2.5 : LÍMITE DE CUENTAS DE PROTECCIÓN (CCL).

El árbitro detiene el combate cuando se alcanza un límite de cuentas de protección prescrito, dependiendo de la división de la competición.

- Senior y U23: 3 cuentas en el mismo asalto, o 4 cuentas en todo el combate.
- Jóvenes 16-17: 2 cuentas en el mismo asalto, o 3 cuentas en todo el combate.
- Jóvenes de 10-11, 12-13 y 14-15: 2 cuentas en todo el combate.

21.3 : VICTORIA POR KNOCK-OUT (KO).

Si un competidor está "KO" y no puede reanudar la competición dentro de la cuenta de "SIB" (10), el oponente del competidor será declarado ganador por un nocaut.

21.4 : VICTORIA POR RETIRADA DEL Oponente (RET).

El oponente de un competidor será declarado ganador cuando:

El competidor no abandona su esquina después del descanso entre asaltos.

El competidor no desea continuar después de recibir un cuenta de protección.

El Segundo del competidor lanza la toalla.

21.5 : VICTORIA POR DESCALIFICACIÓN (DQ).

Si un competidor es descalificado, el oponente será declarado ganador. Si ambos competidores son descalificados, la decisión se anunciará en consecuencia. Un competidor descalificado no tendrá derecho a ningún premio, medalla, trofeo, premio honorable o clasificación, relacionado con cualquier etapa de la competición en la que el competidor haya sido descalificado; en casos excepcionales, el Comité Ejecutivo (o en su ausencia, el Jurado o la persona responsable de la conducción del evento) podrá decidir lo contrario. Todas esas decisiones, cuando no las tome el Comité Ejecutivo, estarán sujetas a revisión y confirmación por parte de este, al recibir el informe del incidente que pueda requerir.

21.6 : VICTORIA POR WALK-OVER (WO).

Cuando un competidor se presenta en el ring completamente vestido para boxear, y el oponente no se presenta después de que su nombre ha sido llamado por el sistema de anuncios, la campana ha sonado, y un período máximo transcurridos de 2 minutos, el árbitro declarará al primer competidor ganador mediante un "Walk-over". El árbitro primero informará al Jurado en consecuencia y convocará al competidor al centro del ring para la presentación de la decisión.

21.7 : NO CONTEST (NC).

Un combate puede ser terminado por el árbitro dentro de la duración programada debido a una circunstancia, que sucede fuera de la responsabilidad de los competidores o del control del árbitro, como que el ring se daña, la iluminación haya fallado, clima excepcional, etc.

En tales circunstancias, el combate será declarado "No Concurso" después de que haya transcurrido un período máximo de 10 minutos y, en el caso de campeonatos, el jurado decidirá la acción adicional necesaria.

21.8 : EN CASO DE EMPATE.

Un empate solo puede ocurrir en combates de exhibición, donde dos Clubes o dos Naciones pueden acordar permitir un empate como decisión del combate. Se produce un empate cuando la mayoría de los jueces han puntuado la competición por igual.

21.9 : INCIDENTES EN EL RING FUERA DEL CONTROL DEL ÁRBITRO.

Si ocurriera algo que no permita que la competición continúe dentro de 1 minuto completo después de que suene la campana para el comienzo de la primera (1ª) ronda (por ejemplo, corte de energía), la competición se detendrá, y los competidores competirán nuevamente en la última competición de la misma sesión competitiva, o la primera competición en el programa de la sesión del día siguiente.

Si el incidente ocurre 1 minuto completo después de que suene la campana para el comienzo de la primera (1ª) ronda, se les pide a los jueces que den una decisión sobre el ganador del combate, o el jurado puede decidir sobre las acciones adicionales necesarias.

21.10 : SALUDO POSTERIOR AL COMBATE.

Antes y después de que se anuncie la decisión, los competidores deben mostrar respeto entre sí, los segundos oponentes y el árbitro dándose la mano o "Wai".

21.10.1 : BOTELLA DE AGUA DEL Oponente.

Está prohibido beber de la botella de agua del oponente para limitar el riesgo de propagación de bacterias, enfermedades, y contaminación con respecto al código antidopaje de la FIMT.

21.11 : PROTESTAS.

El Gerente de un equipo debe presentar una protesta dentro de los treinta (30) minutos después de que se haya anunciado la decisión, o dentro de los cinco (5) minutos si el combate, es un combate por la medalla de oro.

Una vez anunciada la decisión, la protesta se hará por escrito y se entregará al Delegado Técnico o al presidente del Jurado, junto con una tarifa de protesta de \$ 500 USD.

Si el jurado acepta revisar, se pueden tomar las medidas necesarias al respecto.

Si la protesta es confirmada, el dinero se reembolsará con una deducción de \$ 100 USD por administración.

Si se mantiene la decisión, la tasa de protesta no será reembolsada y permanecerá en la IFMA o la Federación Continental.

REGLA 22: FALTAS.

22.1 : TRATAMIENTO DE FALTAS.

El competidor que comete faltas puede, a discreción del árbitro, ser amonestado, advertido o descalificado sin una advertencia.

22.1.1 : ADVERTENCIAS VERBALES.

Una advertencia es una amonestación dada por el árbitro a un competidor para controlar o prevenir prácticas indeseables de las infracciones menos graves de las reglas.

Para hacerlo, el árbitro no necesariamente detendrá la competición, pero puede encontrar una oportunidad segura durante un asalto, para amonestar a un competidor por una infracción de las reglas.

Una precaución deberá ir acompañada de la señal física apropiada para la infracción cometida.

Si un competidor recibe tres (3) de la misma precaución en un combate, recibirá una advertencia.

Si un competidor recibe muchas advertencias por diferentes tipos de faltas, el árbitro puede aplicar una advertencia por conducta antideportiva.

22.1.2 : ADVERTENCIAS OFICIALES.

Si un competidor comete una infracción grave o repetida de las reglas.

El árbitro deberá detener el combate y demostrar claramente la infracción.

El árbitro informará al jurado de la advertencia oficial, luego señalará al competidor y a cada uno de los jueces para señalar que se ha dado una advertencia oficial.

Después de dar la advertencia oficial, el árbitro ordenará a los competidores que reanuden la competición.

Un árbitro que haya administrado una vez, una advertencia oficial por una infracción de las reglas, no puede emitir una advertencia verbal por el mismo tipo de infracción. Si un competidor recibe tres (3) advertencias en un combate, será descalificado.

22.1.3 : DESCALIFICACIONES PARA INFRACCIONES GRAVES / PELIGROSAS DE LAS REGLAS.

El árbitro puede optar por descalificar inmediatamente a un competidor.

22.2 : TIPOS DE FALTAS.

Si el competidor comete intencionalmente las siguientes faltas:

Morder, dar cabezazos, escupir a un oponente.

Presionar los ojos del oponente con el pulgar.

Asfixiar o asfixiar intencionalmente a un oponente cubriéndole la boca y la nariz.

Quitar, desabrochar o desplazar el equipo intencionalmente.

Expulsar o quitar intencionalmente el protector bucal.

Intentar derribar al oponente usando una técnica que no sea Muaythai.

Hacer tropezar a un oponente sin usar una habilidad de Muaythai, cuando se tienen 3 puntos de contacto con el cuerpo.

Lanzar a un oponente usando la cadera.

Abordar el cuerpo o las piernas del oponente.

Enganchar o inmovilizar las piernas del oponente usando la pantorrilla, el tobillo o el talón del pie.

Levantar a un oponente por el cuerpo.

Bloquear / hiperextender las articulaciones del oponente en los brazos, piernas, cabeza / cuello o espalda.

Golpear mientras sujeta las cuerdas o hacer un uso injusto de las cuerdas.

Caer sobre un oponente que está tirado en el suelo.

Golpear a un oponente que está en el suelo o que está en el acto de levantarse.

Golpear mientras cualquier parte del cuerpo que no sean los pies, toque el suelo.

Obstruir a un oponente para que no se levante o vuelva a entrar al ring.

Defensa completamente pasiva mediante doble cobertura o caída intencionada para evitar un golpe.

Golpear la ingle del oponente:

Si el competidor es golpeado involuntariamente por una habilidad de Muaythai en la ingle, y no puede continuar el combate, el árbitro detendrá el combate hasta por 5 minutos para permitir que el competidor golpeado descanse.

Si el competidor se niega a reanudar el combate después de 5 minutos de descanso, el oponente será declarado "ganador";

Sostener la pierna del oponente y empujar hacia adelante más de dos (2) pasos en cualquier dirección sin golpear con ninguna de las habilidades de Muaythai.

Golpear a un oponente, una vez finalizado el asalto.

No seguir la orden del Árbitro de "YOOT" ("Parar"), o "YAEK" ("Pausa") y no dar un paso atrás.

Intentar golpear al oponente antes de que el árbitro haya ordenado "CHOCK", después de la orden de "YOOT" o "YAEK".

Expresiones inútiles, agresivas u ofensivas durante el combate.

Agredir o comportarse de manera agresiva hacia el árbitro en cualquier momento.

Aplicar agua a un competidor por otros medios que no sean una botella de agua o una botella rociadora.

El uso de agua en exceso durante el descanso entre rondas provocando un retraso en el inicio del siguiente asalto.

Usar cualquier sustancia prohibida reconocida por la Agencia Mundial Antidopaje (WADA) o el Código Antidopaje de la IFMA.

22.3 : GOLPES RESTRINGIDOS POR DIVISIÓN.

El uso de una habilidad restringida de Muaythai en una división determinada se considera una falta.

Division	Técnicas no permitidas de Muaythai
Senior	SIN RESTRICCIONES
U23	
Youth 16-17	
Youth 14-15	
Youth 12-13	Sin técnicas de codo/rodilla a la cabeza
Youth 10-11	Sin golpes a la cabeza

22.4 : SEGUNDOS.

Cada competidor puede ser considerado responsable de las acciones de sus Segundos.

22.5 : EL ÁRBITRO CONSULTA A LOS JUECES.

Si un árbitro tiene alguna razón para creer que se ha cometido una falta, que el árbitro no ha visto, puede consultar a los jueces.

REGLA 23: DERRIBO.

23.1 : DEFINICIÓN UN COMPETIDOR SE CONSIDERA "DERRIBADO".

Si el competidor toca el piso con cualquier parte de su cuerpo que no sean sus pies, como resultado de un golpe, o una serie de golpes y muestra dificultad para levantarse.

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

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

Después de un golpe fuerte, el competidor no se ha caído y no está tendido sobre las cuerdas, sino que está en un estado semiconsciente y, en opinión del árbitro, no puede continuar el asalto.

23.2 : EL CUENTA.

En el caso de un derribo, el árbitro inmediatamente ordenará "YOOT", y comenzará a contar los segundos transcurridos.

El Árbitro contará en voz alta de uno (1) a diez (10) en tailandés:

#	THAI	castellano
1	NUENG	UNO
2	SONG	DOS
3	SAAM	TRES
4	SII	CUATRO
5	HAH	CINCO
6	HOK	SEIS
7	JED	SIETE
8	BAED	OCHO
9	KOUW	NUEVE
10	SIB	DIEZ

23.2.1 : INICIO DE LA CUENTA DE PROTECCIÓN.

Antes de que se cuente el número "NUENG" (1), debe haber transcurrido un intervalo de un segundo desde el momento en que se golpeó al deportista, y el momento de anunciar "NUENG" (1).

23.2.2 : CRONOMETRAJE Y SEÑAL.

El árbitro tendrá intervalos de un segundo entre los números contados y, comenzando con el dedo índice, indicará cada segundo con su mano, de manera que el competidor que ha sido derribado, pueda ser consciente de la cuenta.

23.2.3 : TRATAMIENTO DEL JUEZ.

El juez anotará un "KD" (Derribo) en su hoja de puntuación cuando el árbitro haya contado a un competidor.

Cuando un competidor es considerado derribado debido a un golpe en la cabeza, el juez ingresará "KD + H" (Derribo a la cabeza) en su hoja de puntuación.

23.3 : RESPONSABILIDADES DEL Oponente.

Si un competidor es derribado, el oponente debe ir inmediatamente a la esquina neutral designada por el árbitro, mirando hacia el centro del ring y esperando con los brazos a los lados.

Si el oponente no va a la esquina neutral por orden del árbitro, el árbitro dejará de contar hasta que el oponente lo haya hecho.

A continuación, se continuará la cuenta donde se haya interrumpido.

El oponente sólo puede continuar contra el competidor que es derribado, después de que este último se haya levantado y el árbitro reanude el combate con la orden de "CHOCK".

23.4 : RECUENTO OBLIGATORIO DE 8.

Cuando un árbitro realiza una cuenta de protección a un competidor, el combate no continuará hasta que el árbitro haya alcanzado el recuento de "BAED" (8), incluso si el competidor está listo para continuar antes.

23.5 : EL KNOCKOUT.

Si el competidor no puede continuar contando "BAED" (8), el árbitro continuará contando hasta "SIB" (10).

En "SIB" (10) el combate termina, y se decidirá como un "Knockout".

23.6 : CUENTA DE PROTECCIÓN AL FINAL DE UN ASALTO.

En el caso de que un competidor sea derribado al final de un asalto, el árbitro continuará contando.

Si el árbitro cuenta para "SIB" (10), se considerará que el competidor ha perdido el combate por Knockout (KO).

Si el competidor se recupera por la cuenta de "BAED" (8), el árbitro utilizará inmediatamente el comando "CHOCK".

23.7 : SEGUNDA CAIDA DE UN COMPETIDOR SIN GOLPE.

Si un competidor es derribado como resultado de un golpe, y el combate continúa después de que se ha alcanzado la cuenta de "BAED" (8), pero el competidor vuelve a caer sin haber recibido un nuevo golpe, el árbitro continuará la cuenta de protección desde "BAED" (8).

23.8 : AMBOS COMPETIDORES DERRIBADOS.

Si ambos competidores son derribados al mismo tiempo, la cuenta de protección continuará mientras uno siga derribado.

Si ambos competidores permanecen derribados hasta "BAED" (8), el combate se detendrá, y se tomará la decisión de acuerdo con los puntos otorgados hasta el momento del derribo.

23.9 : EL COMPETIDOR NO REANUDA.

Un competidor que no pueda reanudar la competición inmediatamente después de la terminación del intervalo de descanso, o que cuando sea derribado por un golpe, no pueda reanudar dentro de los 10 segundos, perderá el combate.

23.10 : COMPETIDOR FUERA DEL RING.

Si uno o ambos deportistas caen fuera del ring, el árbitro inmediatamente ordenará "YOOT" y comenzará a contar los segundos transcurridos.

El (los) competidor (s) deben regresar al ring sin ayuda y sin obstáculos dentro de una cuenta de "Yee-Sib" (20).

El árbitro debe asegurarse de que los competidores no sean asistidos ni obstaculizados de ninguna manera.

Si esto ocurre, el árbitro debe detener la cuenta de protección inmediatamente, y se debe advertir a la parte infractora, continuando la cuenta después de que se hayan tomado las medidas necesarias.

Si un competidor no puede regresar al ring antes de la cuenta de "Yee-Sib" (20), el competidor dentro del ring será declarado ganador por (RSC).

Si ambos competidores permanecen fuera del ring con un recuento completo de "Yee-Sib" (20), el combate se detendrá, y se tomará la decisión de acuerdo con los puntos otorgados hasta el momento del evento.

REGLA 24: MÉDICO Y PROCEDIMIENTOS MÉDICOS.

24.1 : DEBERES DEL MÉDICO.

Un Doctor en Medicina para Muaythai debe ser un médico con conocimientos en este deporte.

24.1.1 : EXAMEN FÍSICO DURANTE EL PERÍODO DE EXAMEN MÉDICO.

El médico comprobará la salud del deportista y certificará que el deportista está en condiciones de competir antes del pesaje.

24.1.2 : ASISTENCIA A LA COMPETICIÓN.

El Doctor se sentará cerca del ring con acceso sin obstáculos a los escalones neutrales de la esquina más cercanos al jurado.

El Doctor estará presente durante toda la competición, y no deberá abandonar este lugar hasta haber examinado a los dos (2) competidores que participaron en la última competición de la sesión.

24.1.3 : AVISAR AL ÁRBITRO.

El médico dará instrucciones al árbitro cuando lo solicite.

El Doctor no examinará a un competidor durante el descanso entre asaltos, a menos que así lo indique el árbitro.

24.1.4 : ASISTIR A UN COMPETIDOR INCONSCIENTE.

Si un competidor queda inconsciente, solo el árbitro y el médico convocados deben permanecer en el ring a menos que el médico requiera ayuda adicional.

24.1.5 : PROPORCIONAR ATENCIÓN MÉDICA.

Un competidor que ha quedado inconsciente como resultado de un golpe en la cabeza en una competición, o cuando el árbitro ha detenido la competición debido a que el competidor ha recibido fuertes golpes en la cabeza, dejando al competidor indefenso o incapaz de continuar, será examinado por un médico inmediatamente después, y recomendará cuidados posteriores o exámenes de seguimiento al competidor y sus segundos.

El Competidor será acompañado a su alojamiento por uno de los oficiales de guardia en el evento.

24.1.6 : EXAMEN POSTERIOR A LA COMPETICIÓN.

El médico debe examinar a cada competidor después de una competición, si existe alguna preocupación por una lesión.

REGLA 25: PREMIOS DEL TORNEO.

25.1 : PREMIOS.

En competición internacional se podrán presentar copas o premios de honor. No se otorgará medalla a un competidor que no haya competido al menos una vez.

25.2 : CLASIFICACIÓN DEL EQUIPO.

La clasificación del equipo se determinará de la siguiente manera:

1 punto: el ganador de cada combate en las rondas preliminares o en combates de cuartos de final.

2 puntos: el ganador de cada combate, en combates de semifinales.

3 puntos: el ganador del combate final.

Las marcas se otorgarán para los combates ganados por Walk-Over, ya que el competidor DEBE avanzar a través del grupo del torneo para pasar al siguiente combate.

En el caso de que 2 o más equipos obtengan el mismo número de puntos, la clasificación dependerá de:

El número de victorias en la final; y si esto es igual

El número de segundos lugares; y si esto es igual

El número de terceros lugares.

REGLA 26: CUMPLIMIENTO DE LAS REGLAS.

26.1: UNIFORMIDAD.

Estas reglas y regulaciones de FIMT se aplican a todas las competiciones de FIMT, y todas las Federaciones Continentales y Nacionales de FIMT deben seguir y respetar estas reglas de competición.

Ninguna Federación Nacional puede desarrollar sus propias Reglas y Regulaciones de Competición que sean contrarias a estas reglas.

Sin embargo, las Federaciones Nacionales pueden, para las competiciones nacionales, alterar estas reglas para reflejar las leyes o regulaciones nacionales siempre que la alteración no disminuya las reglas, especialmente con respecto a los requisitos médicos y de seguridad.