

NORMAS PARA LA COMPETENCIA INTERNACIONAL O TORNEOS



FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE ASOCIACIONES DE MUAYTHAI

Tabla de contenido

REGLA I: EL RING	6
1.1 Requerimientos:.....	6
1.2 Rings adicionales:.....	6
REGLA II: GUANTES	7
2.1 Guantes Autorizados:.....	7
2.2 Especificaciones:.....	7
2.3 Procedimientos para el control de los guantes IFMA:.....	7
2.4 Supervisión de guantes IFMA:.....	7
2.5 Cuándo quitarse los guantes IFMA:.....	7
REGLA III: VENDAJE	8
3.1 Especificaciones:.....	8
3.2 Torneos continentales y mundiales:.....	8
REGLA IV: CÓDIGO DE VESTIMENTA	8
4.1 Vestimenta autorizada:.....	8
4.2 Objetos prohibidos:.....	12
4.3 Infracciones de vestimenta:.....	12
REGLA V: EQUIPAMIENTO DEL RING	12
5.1 Requisitos:.....	12
REGLA VI: EXÁMEN MÉDICO, PESAJE Y CLASIFICACIÓN DE PESO PARA COMPETENCIAS INTERNACIONALES	13
6.1 Examen médico:.....	13
6.2 Clasificación de peso:.....	14
6.3 Pesaje:.....	16
REGLA VII: EL SORTEO Y LAS LLAVES	17
7.1 Sorteo.....	17
7.2 Llaves.....	17
7.3 Orden del programa:.....	18
7.4 Combates por día de competencia:.....	18
REGLA VIII: WAI KRU Y ROUNDS	18
8.1 Wai Kru:.....	18
8.2 Rounds:.....	18
REGLA IX: LA ESQUINA	19
9.1 Reglas:.....	19
9.2 Vestimenta de esquina:.....	20
REGLA X: ÁRBITROS Y JUECES	20
10.1 Árbitro:.....	20
10.2 Jueces:.....	20
10.3 Neutralidad:.....	21
10.4 Conflicto de intereses:.....	22
10.5 Acción disciplinaria:.....	22

10.6 Reemplazando al árbitro durante la pelea:.....	22
10.7 Obligación de asistencia:	22
REGLA XI: LISTA INTERNACIONAL DE ÁRBITROS Y JUECES	22
11.1 Árbitros y jueces internacionales:	22
11.2 Las reglas y regulaciones para calificar como árbitro / juez internacional de Muay Thai están estipuladas por el Comité Ejecutivo de IFMA.....	23
11.3 Árbitro o juez honorario:	23
REGLA XII: EL JURADO Y LOS OFICIALES TÉCNICOS	23
12.1 Cita:	23
12.2 Deberes:	23
12.3 Protestas:	25
12.4 Conflicto de intereses:.....	25
12.5 Neutralidad:.....	25
REGLA XIII: EL ÁRBITRO.....	25
13.1 Preocupación primaria:	25
13.2 Deberes:	25
13.3 Poderes del árbitro:.....	26
13.4 Advertencia:	27
13.5 Precauciones:.....	27
13.6 Consideraciones médicas:.....	27
REGLA XIV: JUECES.....	27
14.1 Vestimenta:	27
14.2 Deberes:	28
REGLA XV: CRONOMETRISTA Y ANUNCIADOR.....	28
15.1 Deberes del cronometrista:	28
15.2 Deberes del anunciador:.....	29
15.3 Posición:	29
REGLA XVI: DECISIONES	29
16.1 Ganar por puntos:	29
16.2 Ganar por retiro:	29
16.3 Ganar por detención por árbitro (RSC):	29
16.4 Ganar por descalificación:	30
16.5 Ganar por noqueo:	30
16.6 Sin competencia:.....	31
16.7 Ganar por Walk – Over:	31
16.8 Empate (Sólo partidas dobles):	31
16.9 Incidentes en el ring fuera del control del árbitro:	31
REGLA XVII: ADJUDICACIÓN DE PUNTOS	31
17.1 Adjudicación de puntos:	31
17.2 Sistema de diez de puntos:	32
17.3 Pasos para otorgar puntos:.....	32
17.4 No otorgamiento de puntos:.....	32
17.5 Sistema de puntaje:.....	32
17.6 Sobre la violación de las reglas:	33
17.7 Fin del concurso:	33
REGLA XVIII: FALTAS	34
18.1 Precauciones, advertencias y descalificaciones:.....	34

18.2 Tipos de violaciones:	34
18.3 Esquinas:	35
18.3 Árbitro consulta a jueces:	35
REGLA XIX: NOQUEO.....	35
19.1 Definición:	35
19.2 El conteo:.....	36
19.3 Responsabilidades del oponente:	36
19.4 Conteo obligatorio de 8:	36
19.5 El noqueo:.....	37
19.6 Un atleta noqueado al final de una ronda:	37
19.7 La segunda vez que un atleta cae sin un nuevo golpe:	37
19.8 Ambos atletas noqueados:	37
19.9 El atleta no puede reanudar:	37
REGLA XX: PROCEDIMIENTO MÉDICO DESPUÉS DE UN NOQUEO O UN RSCH	37
20.1 Verificar la salud del atleta y certificar que el atleta está en condiciones de pelear antes del pesaje.....	37
20.2 Dar instrucciones al árbitro cuando lo solicite	38
20.3 Atleta inconsciente:	38
20.4 Atención médica:	38
20.5 Periodos de prueba:	38
20.6 Certificación médica después del período de prueba:	38
20.7 RSCH:.....	39
20.8 Medidas de protección:.....	39
REGLA XXI: APRETÓN DE MANOS.....	39
21.1 Propósito:	39
21.2 Tiempos autorizados:	39
REGLA XXII: ADMINISTRACIÓN DE DROGAS, ETC.....	39
22.1 Dopaje:.....	39
22.2 Penalidades:	40
22.3 Anestésias locales:	40
22.4 Drogas prohibidas:	40
REGLA XXIII: APTITUD MÉDICA.....	40
23.1 Certificación médica:	40
23.2 Certificado médico:	40
23.3 Condiciones prohibidas:	41
23.4 Cortes y abrasiones:	41
23.5 Aptitud médica:	41
23.6 Hoja de flujo médico:	41
REGLA XXIV: ASISTENCIA DEL DOCTOR.....	42
24.1 Asistencias requeridas:.....	42
24.2 Arreglos de asientos:.....	42
REGLA XXV: LÍMITE DE EDAD MÍNIMO Y MÁXIMO PARA ATLETAS	42
25.1 Juveniles 10 – 11:	42
25.2 Juveniles 12 – 13:	42
25.3 Juveniles 14 – 15:	42
25.4 Juveniles 16 – 17:	42
25.5 Competitivo Masculino 18 – 23:.....	43
25.6 Elite:	43

REGLA XXVI: REPORTES POR OFICIALES	43
26.1 Informes a los medios de comunicación:.....	43
REGLA XXVII: CONFORMIDAD	43
27.1 Uniformidad:	43
REGLA XXVIII: TORNEOS INTERNACIONALES O COPAS DE DESAFÍO	43
28.1 Premios:	44
28.2 Clasificación de un equipo:	44
28.3 Entrega de puntos en competencias por equipo:.....	44
REGLA XXIX: REGLAS PARA PELEAS EN DIVISIONES JUVENILES	44
29.1 Para División Juvenil 10 – 11:.....	44
29.2 Para División Juvenil 12 – 13:.....	44
REGLA XXX: COMPETENCIA JUVENIL DE WAI KRU	45
30.1 Categorías de edad:.....	45
30.2 Sorteo:.....	45
30.3 Formato de competencia:.....	45
30.4 Puntos por sección: 4 secciones:	45
30.5 Decisión:	45

REGLA I: EL RING

1.1 Requerimientos:

En todas las competencias, el ring debe cumplir con los siguientes requisitos:

- 1.1.1 **Tamaño:** El tamaño mínimo debe ser de 4.9 m el tamaño máximo de 6.10 m dentro de la línea de las cuerdas. En los campeonatos internacionales, el tamaño del ring será de 6.10 x 6.10 metros dentro de las cuerdas. El ring no deberá ser inferior a 90 cm ni superior a 1.20 m sobre el suelo.
- 1.1.2 **Plataforma y almohadillas de esquina:** La plataforma debe construirse de manera segura, nivelada y libre de proyecciones obstructoras y debe extenderse al menos 85 cm fuera de la línea de las cuerdas. Deberá estar equipada con cuatro postes de esquina que estén bien acolchados o, de otra manera, contruidos para evitar lesiones a los atletas. Las almohadillas / postes de las esquinas deben organizarse de la siguiente manera:
 - Rojo - en el lado izquierdo más cercano de la mesa del Jurado
 - Blanco - en la esquina izquierda lejana de la mesa del Jurado
 - Azul - en el lado derecho más lejano de la mesa del Jurado
 - Blanco: en la esquina derecha cercana de la mesa del jurado
- 1.1.3 **Revestimiento del piso:** El piso debe estar cubierto con fieltro, caucho u otro material adecuado (aprobado) que tenga la misma calidad de elasticidad, no menos de 1.5 cm y no más de 2.00 cm de grosor, sobre el cual el lienzo se estirará y asegurará en su lugar. El fieltro de caucho de otro material aprobado y la lona, deberá cubrir toda la plataforma.
- 1.1.4 **Cuerda:** Habrá 4 cuerdas con un grosor de un mínimo de 3 cm y un máximo de 5 cm apretadas firmemente de los postes de las esquinas a 40 cm, 70 cm, 100 cm y 130 cm de altura, respectivamente. Las cuerdas deberán estar cubiertas con un material suave o liso. La cuerda debe estar unida a cada lado, a intervalos iguales, por dos piezas de tela con textura parecida de 3 a 4 cm de ancho. Las piezas no deben deslizarse a lo largo de la cuerda.
- 1.1.5 **Escaleras:** El ring deberá contar con 3 juegos de escaleras: 1 juego en cada una de las esquinas opuestas para el uso de los concursantes y un juego en la esquina neutral para el uso de los árbitros y los médicos.
- 1.1.6 **Bolsa de plástico:** En las 2 esquinas neutrales fuera del ring, se fijará una pequeña bolsa de plástico en la que el árbitro dejará caer las almohadillas de algodón o pañuelos de papel, utilizadas por él para detener el sangrado.

1.2 Rings adicionales:

Se pueden usar 2 o más rings en campeonatos importantes.

REGLA II: GUANTES

2.1 Guantes Autorizados:

Los atletas deberán usar los guantes que el organizador de la competencia haya puesto a su disposición y que hayan sido aprobados por el Comité Ejecutivo de IFMA. Los atletas no pueden usar sus propios guantes.

2.2 Especificaciones:

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 relleno no menos de la mitad del peso total. El acolchado de los guantes no debe ser desplazado o roto. Solo se deben usar guantes limpios y reparables.

2.3 Procedimientos para el control de los guantes IFMA:

IFMA continuará estableciendo las especificaciones para la fabricación de guantes de boxeo competitivos para la competencia IFMA. Los fabricantes que desean obtener la aprobación de IFMA para sus guantes de 10 oz. deben presentar una muestra para su inspección por IFMA antes de recibir la aprobación final del Comité Ejecutivo. Después de que se haya recibido la aprobación final, los fabricantes obtendrán de IFMA un sello o etiqueta oficial que debe incorporarse en cada guante fabricado para su uso en competiciones de aficionados. La organización IFMA responsable de cada competencia debe usar los guantes aprobados por IFMA para esa competencia. IFMA aprueba para los Campeonatos Mundiales de IFMA; la Oficina Continental para los Campeonatos Continentales; y Federaciones Nacionales aprueban para todas las competiciones bajo su control a menos que la organización IFMA responsable designe un fabricante específico. El organizador normalmente puede usar los guantes de boxeo aprobados por IFMA que estén más disponibles. Todos los atletas en cualquier combate deben usar exactamente los mismos guantes del mismo fabricante.

2.4 Supervisión de guantes IFMA:

Todos los guantes y vendajes se colocarán bajo la supervisión de 1 o 2 funcionarios expertos designados para ese propósito que verán que todas las reglas se han cumplido estrictamente. Delegarán deberes de seguridad para garantizar que se cumplan todas las reglas hasta que los atletas entren al ring.

2.5 Cuándo quitarse los guantes IFMA:

Los guantes se quitarán inmediatamente después de que termine el combate y antes de que se anuncie la decisión.

REGLA III: VENDAJE

3.1 Especificaciones:

Se debe usar un vendaje quirúrgico suave de no más de 5 m con un ancho que no exceda los 5 cm o un vendaje "Velpeau" de no más de 5 m en cada mano; no se puede usar ningún otro tipo de vendaje. Se prohíbe estrictamente el uso de cualquier tipo de cintas: goma o yeso adhesivo, como vendajes, pero se puede usar una sola correa de adhesivo de no más de 7,5 cm de largo y 2,5 de ancho en las muñecas superiores para asegurar los vendajes.

3.2 Torneos continentales y mundiales:

El comité organizador proporcionará vendajes para su uso en torneos continentales y mundiales.

REGLA IV: CÓDIGO DE VESTIMENTA

4.1 Vestimenta autorizada:

Los atletas deberán vestirse de acuerdo con lo siguiente:

4.1.1 Vestimenta: El atleta debe usar pantalones cortos de muaythai - rojo o azul de acuerdo con la esquina, con la frase "MUAYTHAI" sólo en la parte delantera de los pantalones cortos (ver Fig. 3). Los atletas masculinos deben ponerse una camisa sin mangas o una camiseta roja o azul de acuerdo con la esquina (ver Fig.1). Las atletas femeninas deben ponerse un top corto (ver Fig. 2) o una camiseta (ver Fig. 1) rojo o azul de acuerdo con la esquina.

Fig.1



Fig.2



Fig.3



- 4.1.2 Mongkon y Prajiad: Los atletas deben usar la diadema sagrada (Mong-Kon) para rendir homenaje antes de ingresar al ring. Se puede usar un Krueng-Wrang (Prajiad / brazaletes) con un amuleto o amuleto alrededor de la parte superior del brazo, bíceps o cintura, pero debe estar perfectamente cubierto. El Mongkon y la Prajiad son pertenencias personales de un atleta.
- 4.1.3 Protectores bucales: Todos los atletas deben usar protectores bucales antes de comenzar a pelear. El protector bucal debe estar ajustado a la forma de la boca del atleta. El país organizador anfitrión debe poner a disposición protectores bucales ajustados para cualquier participante que no tenga el suyo, contra el pago del atleta en cuestión o de la Asociación Nacional de atletas. Está prohibido que un atleta retire intencionalmente su protector bucal durante la competencia y si el atleta lo hace, se le advertirá o descalificará. Si a un atleta se le sale su protector bucal, el árbitro deberá llevar al atleta a su esquina; limpiar el protector bucal y ponerlo en su posición correcta. Mientras se hace esto, la esquina no tiene permitido hablar con su atleta.
- 4.1.4 Protectores de ingle: El uso del protector de ingle es obligatorio. Para los atletas masculinos, se debe usar un protector de ingle metálico (ver Fig. 4), un suspensorio también se puede usar adicionalmente. Para las atletas femeninas, se debe usar un protector de ingle femenino hecho de espuma (ver Fig. 5). Para observar la higiene, todos los atletas, tanto hombres como mujeres, deben tener sus propios protectores de ingle. Si los propios protectores de la ingle de los atletas no pasan la inspección oficial antes del combate, pueden usar uno del área donde reciben el equipo.

Fig.4



Fig.5



Fig.6



4.1.5 Protector de cabeza: El protector de cabeza es un elemento individual y de forma ajustada que forma parte del equipo del atleta. Si el propio protector de cabeza del atleta no pasa la inspección oficial antes del combate, puede usar uno del área donde recibe el equipo provisto por el comité organizador. El uso de la protección para la cabeza es obligatorio. Debe cumplir con las especificaciones de IFMA. Los atletas deben entrar al ring sin su protector de cabeza, solo después de haber sido presentados a la audiencia y el Wai Kru se haya completado, se lo ponen. El protector de cabeza se quitará inmediatamente después de que termine el combate y antes de que se anuncie la decisión.

4.1.6 Canilleras y coderas: El uso de canilleras y coderas es obligatorio. Estas deben cumplir con las especificaciones de IFMA, ya que es responsabilidad del comité organizador proporcionar canilleras y coderas a los atletas. Si se requiere atarlas con cinta, la organización debe suministrarla (IFMA).

4.1.7 Protector corporal: El uso de protectores corporales es obligatorio para todas las divisiones Competitivas y Juveniles. Deberá cumplir con las especificaciones de

IFMA ya que es responsabilidad del comité organizador proporcionar protectores corporales al atleta. El protector corporal no es un requisito para la división Elite.

4.1.8 Protección del pecho femenino: El uso de protección de pecho es obligatorio para todas las atletas femeninas. Para mantener la higiene, todas las atletas femeninas deben tener sus propios protectores de pecho. Si el propio protector de pecho de las atletas no pasa la inspección oficial antes del combate, puede usar uno del área donde recibe el equipo (Ver Fig.7 y 8).

Fig.7



Fig.7-2



Fig.8



4.1.9 Cubiertas de la cabeza y el cuerpo: Los atletas pueden usar las cubiertas de la cabeza y el cuerpo para cumplir con la comprensión cultural y debe consistir en lo siguiente: Un traje para el cuerpo (dos piezas, malla y top / traje de cuerpo) de material de color blanco (un solo color) permitiendo cubrir las piernas hasta los tobillos y los brazos hasta las muñecas. Una cubierta para la cabeza, como un hijab completo deportivo similar al diseño de ResportOn o un casco individual (de material de color blanco); o un traje de cuerpo (dos piezas) de un material de color claro que cubre las piernas y los brazos hasta los tobillos y las muñecas, así como un hijab completo deportivo. Sólo se puede usar vestimenta aprobada por IFMA para participar en las competencias. (ver Fig. 9).

Fig.9



4.2 Objetos prohibidos:

- 4.2.1 Se prohíbe el uso de grasa, vaselina, líneas de fricción o productos que puedan ser dañinos u objetables para un oponente en los brazos o cualquier otra parte del cuerpo. Se permite una cantidad razonable de vaselina en la cara solo con el fin de reducir el riesgo de cortes. Si se usa demasiada vaselina, sólo el árbitro puede limpiar al luchador, no el entrenador.
- 4.2.2 Los atletas deben estar visiblemente afeitados: las barbas y los bigotes no están permitidos por seguridad e higiene.
- 4.2.3 Todos los atletas con cabello largo deben tener el cabello recogido con una cola de caballo o trenzas y deben usar una redcilla antes de requerir del protector para la cabeza. Los accesorios para el cabello no están permitidos por razones de seguridad (es decir, alfileres, clips, etc.)

4.3 Infracciones de vestimenta:

Un árbitro deberá excluir del combate a cualquier atleta que no esté usando el protector para la cabeza, el protector de la ingle, el protector bucal, las canilleras, el Mongkon, las coderas, la protección del pecho si es mujer, y si es obligatorio el protector corporal; o si no está limpio y bien vestido. En caso de que los guantes o la vestimenta de los atletas se deshagan durante el combate, el árbitro detendrá la competencia para que se atienda.

REGLA V: EQUIPAMIENTO DEL RING

5.1 Requisitos:

El siguiente equipamiento del ring deberá estar disponible:

- Dos bandejas poco profundas.
- Cuatro asientos: dos asientos para la esquina azul y dos asientos para la esquina roja. No utilizamos asientos para deportistas.

- Dos tazas de plástico para usar sólo para beber y enjuagarse la boca; y donde no haya agua entubada directamente al ring, dos botellas de spray de plástico y dos botellas pequeñas de plástico para beber. No se permiten otro tipo de botellas de agua en el ring para uso de los atletas o segundos.
- Mesa y sillas para funcionarios.
- Gong (con su palo) o campana.
- Uno (preferiblemente dos) cronómetros.
- Papeles de puntuación conforme al patrón elaborado por IFMA. No hay necesidad de tales documentos si se utiliza un sistema de evaluación electrónica.
- Un micrófono conectado al sistema de altavoces y otro para respaldo.
- Una camilla.
- Cinta

REGLA VI: EXÁMEN MÉDICO, PESAJE Y CLASIFICACIÓN DE PESO PARA COMPETENCIAS INTERNACIONALES

6.1 Examen médico:

6.1.1 En el tiempo fijado para el pesaje: un competidor debe ser aprobado como apto para competir por el médico designado por el comité organizador antes de ser pesado. Para garantizar un buen funcionamiento del pesaje, el comité organizador puede decidir comenzar el examen médico en horas más tempranas.

6.1.2 En el examen médico y el pesaje, el atleta deberá presentar su libro de registro de competencia internacional proporcionado por IFMA.

6.1.3 Todos los atletas que compiten en los eventos de nivel internacional de IFMA deben haber completado el formulario de Declaración Médica de Atleta de IFMA firmado por sus médicos antes de salir de sus países de origen para un evento. Este formulario debe completarse y presentarse junto con el libro del competidor en el momento del pesaje. Todos los atletas de las divisiones Junior 16-17 y Senior también deberán presentar resultados de las pruebas de laboratorio para VIH, Hepatitis B y C. Los resultados de las pruebas de laboratorio no deben haberse realizado hace más de 6 meses antes de la fecha de la competencia.

Si no presenta este formulario en el momento del pesaje, el atleta no podrá competir. El formulario se puede encontrar en el sitio web de IFMA como "Salud & Seguridad del Atleta" en el menú desplegable.

Peleadoras femeninas: A cada concursante, durante el examen físico previo a la pelea, se le pedirá que firme una declaración de no embarazo como parte del formulario de declaración médica.

6.2 Clasificación de peso:

Categorías de peso de Clase Elite y Competitiva (18 – 23)

KG	Clase Competitiva Masculina	Elite Masculino	Elite Femenino
45	✓		✓
48	✓	✓	✓
51	✓	✓	✓
54	✓	✓	✓
57	✓	✓	✓
60	✓	✓	✓
63.5	✓	✓	✓
67	✓	✓	✓
71	✓	✓	✓
75	✓	✓	✓
+75			✓
81	✓	✓	
86	✓	✓	
91	✓	✓	
+91	✓	✓	

Categorías de peso de División Juvenil (16 – 17)

KG	16 – 17 M	16 – 17 F
42		✓
45	✓	✓
48	✓	✓
51	✓	✓
54	✓	✓
57	✓	✓
60	✓	✓
63.5	✓	✓
67	✓	✓
71	✓	✓
75	✓	✓
+75		✓
81	✓	
86	✓	
91	✓	
+91	✓	

Categorías de peso de División Juvenil (14 – 15)

KG	14 – 15 Hombre	14 – 15 Mujer
36		✓
38	✓	✓
40	✓	✓
42	✓	✓
45	✓	✓
48	✓	✓
51	✓	✓
54	✓	✓
57	✓	✓
60	✓	✓
63.5	✓	✓
67	✓	✓
71	✓	✓
+71		✓
75	✓	
81	✓	
+81	✓	

Categorías de peso de División Juvenil (12 – 13)

KG	12 – 13 Hombre	12 – 13 Mujer
32	✓	✓
34	✓	✓
36	✓	✓
38	✓	✓
40	✓	✓
42	✓	✓
45	✓	✓
48	✓	✓
51	✓	✓
54	✓	✓
57	✓	✓
60	✓	✓
63.5	✓	✓
+63.5		✓
67	✓	
71	✓	
75	✓	

Categorías de peso de División Juvenil (10 – 11)

KG	10 – 11 Hombre	10 – 11 Mujer
----	-------------------	------------------

30	✓	✓
32	✓	✓
34	✓	✓
36	✓	✓
38	✓	✓
40	✓	✓
42	✓	✓
45	✓	✓
48	✓	✓
51	✓	✓
54	✓	✓
57	✓	✓
60	✓	✓
+60		✓
63.5	✓	
67	✓	
+67	✓	

****Para tener una ceremonia de medallas debe haber al menos 3 atletas en la división.**

6.3 Pesaje:

Campeonatos mundiales, campeonatos continentales y campeonatos internacionales. Las siguientes serán las regulaciones con respecto al pesaje:

- Se requerirá que los concursantes en todas las divisiones de peso estén listos para pesarse la primera mañana de la competencia o un día antes del primer día de competencia según lo especificado por IFMA o la Oficina Continental en el horario de la competencia a una hora designada entre las 7 am y 10 am. En los siguientes días de competencia, sólo aquellos que no pudieron cumplir con los requisitos deberán aparecer al mismo tiempo entre las 7 y las 9 a.m. Estará en poder del Comité Organizador u otros delegados autorizados de IFMA dejar pasar estas situaciones si se producen retrasos inevitables. La competencia no comenzará antes de tres horas libres después del tiempo designado para el cierre del pesaje o un tiempo más corto que el Comité Organizador u otros delegados autorizados de IFMA, después de consultar con la Comisión Médica, decida que es adecuado y no perjudicial para un atleta que participa en los primeros combates de la próxima sesión de boxeo.
- Los delegados autorizados por IFMA supervisarán el pesaje. Un delegado de la Asociación Nacional de cada concursante puede estar presente en el pesaje pero no puede interferir de ninguna manera.
- El peso registrado en el pesaje oficial el primer día decide la clase de peso del atleta para toda la competencia, pero aún se le pedirá que pese cada día en el que debe boxear para asegurar de que su peso real en ese día no exceda

el máximo de su clase de peso. Un concursante solo puede competir en el peso para el cual se ha calificado en el pesaje oficial.

- Un competidor podrá presentarse en la báscula oficial sólo una vez en el pesaje cada día. El peso registrado en esa presentación es final. El primer día, sin embargo, está permitido que el entrenador del equipo nacional de un competidor que no haya logrado hacer el peso en el pesaje original, lo ingrese allí para el peso más alto o más bajo para el cual él / ella está calificada. Pero sólo si este país tiene un lugar libre con ese peso y el pesaje aún no está cerrado. También es permisible que una Federación Nacional sustituya a un atleta por otro en cualquier momento hasta el cierre del primer pesaje y el examen médico, siempre que en cualquier competencia donde se permitan reservas, el atleta que sustituirá se haya ingresado como reserva para el peso o cualquier otro peso.
- El peso es el que muestra la báscula certificada. El atleta masculino está solo en ropa interior ligera y la atleta femenina en ropa interior ligera y un sujetador. El peso debe estar en la escala métrica. Se recomiendan balanzas electrónicas.

REGLA VII: EL SORTEO Y LAS LLAVES

7.1 Sorteo

El sorteo se realizará después del examen médico y el pesaje. El sorteo debe realizarse en presencia de representantes oficiales de los equipos en cuestión y debe garantizar, cuando sea posible, que ningún competidor boxeará dos veces en la competencia antes de que todos los demás competidores hayan boxeado al menos una vez. En situaciones especiales, el Comité Ejecutivo de IFMA tiene el derecho de apartarse de esta regla. El sorteo procederá primero para que los atletas boxeen en la primera serie y luego para las llaves. Sin embargo, ningún atleta puede recibir una Medalla del Campeonato Mundial o Continental sin haber boxeado.

7.2 Llaves

En las competencias donde hay más de cuatro competidores, se extraerá un número suficiente de llaves en la primera serie para reducir el número de competidores en la segunda serie a 4, 8, 16 o 32. Los competidores que sean sorteados para la primera serie deberán ser los primeros en boxear en la segunda serie. Si hay un número impar de llaves, el atleta que dibuja la última llave competirá en la segunda serie contra el ganador del primer combate de la primera serie. Cuando el número de llaves es par, los atletas que dibujan llaves deberán encuadrar los primeros combates en la segunda serie en el orden en que se dibujan. No se otorgará medalla a un atleta que no haya boxeado al menos una vez.

7.3 Orden del programa:

En los Campeonatos Mundiales y los Campeonatos Continentales, el orden del programa debe organizarse en la medida de lo posible en el orden de los pesos, para que en cada serie, los pesos más livianos se liberen primero y luego, en orden de peso hasta el más pesado en la organización, para la programación de cada día. Los deseos de los anfitriones pueden ser atendidos siempre que esto no cuestione los resultados del sorteo.

7.4 Combates por día de competencia:

Un atleta solo puede competir en un máximo de un (1) combate por día. En circunstancias especiales, IFMA o la Oficina Continental tienen la autoridad para permitir que un atleta compita en más de un (1) combate por día.

REGLA VIII: WAI KRU Y ROUNDS

8.1 Wai Kru:

Antes del primer round, cada atleta debe realizar el ritual tradicional de muaythai de homenaje "Wai Kru" de acuerdo con las costumbres del muaythai. No está permitido realizar ninguna otra forma de ritual de artes marciales que no sea una parte convencional del arte del muaythai. Los atletas deben, como mínimo, completar los elementos fundamentales básicos de Wai Kru, es decir, un atleta debe inclinarse 3 veces sobre la colchoneta. El límite de tiempo de Wai Kru puede estar sujeto a la competencia. Los combates preliminares tienen un límite de tiempo máximo de 2 minutos. El árbitro señalará el final de la actuación en este momento. El cronometrador vigilará y tocará el timbre para indicar el final de los 2 minutos. Los instrumentos musicales tradicionales de muaythai: pipa de Java, pequeños platillos y dos tambores acompañarán el ritual. Si no hay una banda en vivo disponible, está permitido usar música muaythai reproducida desde un DVD o cualquier otra fuente electrónica.

8.2 Rounds:

Campeonatos Mundiales y Continentales, Copas o Torneos:

En Campeonatos Mundiales y Continentales o Copas o Torneos, habrá:

- Atletas de élite:
 - Para los atletas de élite, serán 3 rondas de 3 minutos cada una para competidores masculinos y femeninos. Se dará un minuto completo de descanso entre las rondas. ·
- Atletas competitivos:
 - Para los atletas competitivos, serán 3 rondas de 3 minutos cada una para competidores masculinos y femeninos. Se dará un minuto completo de descanso entre las rondas.

- Juveniles:

- Para Junior 14-15 y Junior 16-17 serán 3 rondas de 2 minutos cada una. Un minuto completo de descanso se dará entre las rondas.
- Para Junior 12-13 serán 3 rondas de 1 minuto y 30 segundos cada una. Un minuto completo de descanso se dará entre las rondas.
- Para Junior 10-11 serán 3 rondas de 1 minuto cada una. Un minuto completo de descanso se dará entre las rondas.

La interrupción del concurso por advertencias, precauciones, conteo, orden de ropa o equipo o por cualquier otro motivo no está incluida en el período de la ronda. No se puede dar una ronda adicional.

REGLA IX: LA ESQUINA

9.1 Reglas:

Cada competidor tiene derecho a 2 esquinas que se regirán por las siguientes reglas:

9.1.1 Solo las dos esquinas deben montar la plataforma del ring y solo uno puede ingresar al ring.

9.1.2 Durante la competencia, ninguna de las esquinas permanecerá en la plataforma del ring. Antes de que comience una ronda, deberán retirar de la plataforma del ring asientos, toallas, cubetas, etc.

9.1.3 La esquina, mientras oficia, estará en posesión de una toalla para el atleta. Una esquina puede darse por vencido por un competidor y puede, cuando considera que su atleta está en dificultades, tirar la toalla al ring, excepto cuando el árbitro está realizando el conteo.

9.1.4 Al atender al atleta, se permiten que las esquinas rocíen una cantidad razonable de agua, usando solo una botella de spray. Rocíar al atleta por cualquier otro medio está prohibido, por ejemplo, por vía oral.

9.1.5 El presidente de la comisión árbitros y jueces en cada torneo organizará una reunión conjunta de los árbitros, jueces y las esquinas que van a trabajar en cada torneo y enfatizará que se seguirán las reglas de IFMA. Una esquina que viole las reglas será descalificado y / o puede causar que el atleta sea advertido o descalificado.

9.1.6 No se debe dar un mal consejo, mala asistencia o mal estímulo a un atleta por su esquina durante el progreso de las rondas. Si una esquina viola las reglas, él / ella puede ser advertido o descalificado. Su atleta también puede ser advertido o descalificado por el árbitro por ofensas cometidas por sus esquinas. No se permitirá que ninguna esquina u oficial que aliente o incite a los espectadores con palabras o signos para aconsejar o alentar a un atleta durante el progreso de una ronda, continúe actuando como esquina en el torneo donde se comete la ofensa. Si el árbitro retira una esquina, no podrá officiar más en esa sesión de la competencia. Una vez que dicho oficial sea retirado de la esquina

por el árbitro, él / ella deberá abandonar la sala de boxeo por el resto de la sesión. Si esto sucede durante un torneo, él / ella es eliminado como esquina para ese torneo.

9.2 Vestimenta de esquina:

No se permiten pantalones cortos, jeans, chaquetas de cuero, sombreros (gorras), zapatos con punta abierta, chalecos u otra ropa inapropiada. Se recomienda el uniforme de la Asociación Nacional.

REGLA X: ÁRBITROS Y JUECES

10.1 Árbitro:

En los Campeonatos Mundiales, la Copa del Mundo, los Campeonatos Continentales, la Copa Continental y otros torneos internacionales, cada competencia será controlada por un árbitro aprobado por IFMA o continentalmente, que oficiarán en el ring pero no marcarán un papel de puntuación.

10.2 Jueces:

Cada concurso estará marcado por cinco o tres jueces de IFMA que se sentarán separados del público e inmediatamente adyacentes al ring. En el caso del sistema de cinco jueces, el asiento de los jueces será como en. Figura 9.1. En el caso del sistema de tres jueces, el asiento de los jueces será como en la figura 9.2.

Fig 9.1.

Diseño con cinco (5) jueces:

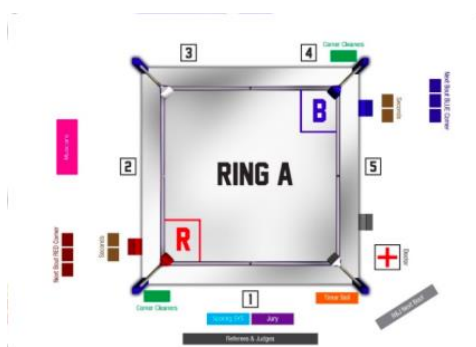
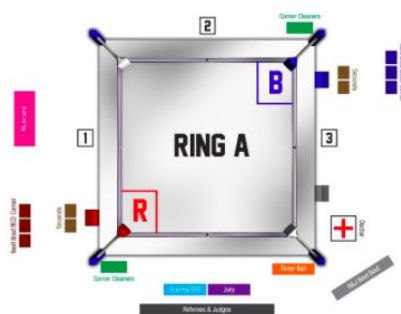


Fig 9.2.

Diseño con tres (3) jueces:



10.3 Neutralidad:

Para garantizar la neutralidad, los nombres de los árbitros y los jueces para cada competencia serán seleccionados por el Panel del Jurado de acuerdo con las siguientes directivas:

10.3.1 Que cada uno de los oficiales será un árbitro / juez aprobado.

10.3.2 Que cada uno de los oficiales debe ser de un país y una asociación diferentes entre sí y de cada uno de los atletas que participan en la competencia.

10.3.3 Que cada uno de los oficiales no será nacional de o residente de un país que sea Dominio, Colonia o Dependencia del país de ninguno de los atletas que participen en la competencia.

10.3.4 Que en el caso de un cambio de país de cualquier oficial, dicho oficial no deberá officiar en ningún concurso en el que participe un atleta de su país original o que un árbitro o juez de ese país esté actuando.

10.3.5 En ningún caso más de 2 oficiales en un mismo concurso vendrán del mismo continente.

10.3.6 Los árbitros y jueces para la final deberán ser aprobados por el Panel del Jurado en su conjunto al ser personas autorizadas por IFMA.

10.3.7 En caso de que sea imposible para el Panel de Jurado aplicar las directivas anteriores en un caso particular, resolverán la dificultad asegurando, en la medida de lo posible, la neutralidad e imparcialidad de los funcionarios nombrados, e informarán el asunto tan pronto como sea conveniente al Comité Ejecutivo de IFMA o la Oficina Continental.

10.3.8 En el caso de que el Panel de Jurados pueda considerar que es imposible cumplir con las directivas anteriores, el nombre o nombres de un oficial u oficiales deben ser

elegidos por sorteo por el presidente del Panel de Jurados o alguien que actúe en su nombre, para el concurso en cuestión.

10.4 Conflicto de intereses:

Las personas que actúen como árbitros o jueces en cualquier competencia o torneo no podrán en ningún momento durante la misma competencia o serie de competencias actuar como gerente de equipo, entrenador o esquina de cualquier atleta o equipo de atletas que participen en dicha competencia o serie de competencias, o actúe en un concurso en el que participe un competidor de su nacionalidad.

10.5 Acción disciplinaria:

El Comité Ejecutivo de IFMA o la Oficina Continental o su representante debidamente autorizado puede, por recomendación del Panel de Jurado, prescindir (temporal o permanentemente) de los servicios de cualquier árbitro que, en su opinión, no haga eficientemente cumplir las reglas de IFMA o de cualquier juez cuya puntuación o calificación de concursos considere que no es satisfactoria.

10.6 Reemplazando al árbitro durante la pelea:

Si un árbitro está incapacitado en el transcurso de una pelea, el cronometrador golpeará el gong para detener la pelea y se le indicará al próximo árbitro neutral disponible en la lista internacional de IFMA que controle la pelea y que se reanude el boxeo.

10.7 Obligación de asistencia:

La asociación de la cual es miembro un árbitro / juez internacional seleccionado por el Comité Ejecutivo tendrá la obligación de enviarlo a los Campeonatos y Copas Mundiales, o Campeonatos y Copas Continentales para llevar a cabo las tareas para las cuales él / ella ha sido seleccionada, a menos que dicha persona por razones adecuadas rechace personalmente dicha invitación. En las naciones donde la responsabilidad de financiar sus equipos o torneos similares son manejados por otra organización, esa organización será responsable de transportar y mantener a los oficiales seleccionados para los torneos bajo su responsabilidad.

REGLA XI: LISTA INTERNACIONAL DE ÁRBITROS Y JUECES

11.1 Árbitros y jueces internacionales:

El título de "Árbitro / Juez internacional" será el título más alto para un árbitro / juez de Muay Thai amateur. Una persona admitida en la lista internacional recibirá un diploma de "Árbitro y / o juez internacional de Muay Thai". También se le entregará una tarjeta de identificación de IFMA correspondiente a su título y una tarjeta de identidad.

11.2 Las reglas y regulaciones para calificar como árbitro / juez internacional de Muay Thai están estipuladas por el Comité Ejecutivo de IFMA.

11.3 Árbitro o juez honorario:

El Comité Ejecutivo otorgará de por vida el título de "Árbitro y / o juez honorario de Muay Thai amateur" a oficiales internacionales que se hayan retirado y hayan mostrado las calificaciones requeridas de manera muy satisfactoria.

REGLA XII: EL JURADO Y LOS OFICIALES TÉCNICOS

12.1 Cita:

Durante el Campeonato Mundial o la Copa Mundial, el Comité Ejecutivo de IFMA nombrará un jurado. Durante el Campeonato Continental, el jurado será designado por el Comité Ejecutivo de la Asociación Continental, o en caso de que no haya una Asociación Continental, por la Oficina Continental correspondiente. En cada sesión de boxeo, el jurado estará compuesto por no menos de 3 personas, incluido el presidente. Tres de ellos deberán ser miembros de la Comisión de Arbitraje y Juicio o estar en la lista internacional de A / J. Ningún otro miembro del jurado se sentará a la mesa del jurado durante esa sesión.

12.2 Deberes:

Donde no se use el sistema de evaluación electrónica, cada miembro del jurado registrará su puntaje de cada combate presenciado por él y estos puntajes estarán disponibles para compararlos con los de los jueces que trabajan en esos combates.

12.2.1 El jurado verificará los documentos de calificación de los 5 o 3 jueces para asegurarse de que:

- (a) los puntos se suman correctamente
- (b) los nombres de los atletas están correctamente ingresados
- (c) un ganador es nominado
- (d) los documentos de calificación se firman antes de que se anuncie la decisión

12.2.2 El presidente del jurado informará al anunciante el nombre del atleta que obtuvo la mayoría de los puntos de las 5 o 3 hojas de puntaje.

12.2.3 Los miembros del jurado en 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 haya realizado el estándar requerido el día anterior. Cualquier árbitro o juez que desempeñó deberes oficiales el día anterior debe estar disponible para ser entrevistado por el jurado.

12.2.4 Los miembros del jurado informarán por escrito al Comité Ejecutivo de IFMA sobre cualquier árbitro o juez que, en su opinión, no aplique de manera efectiva las reglas y regulaciones de IFMA y el juez cuya calificación del concurso consideren insatisfactoria.

12.2.5 Los miembros del jurado deberán someter al Comité Ejecutivo de IFMA, la Asociación Continental, o en caso de que no haya Asociación Continental, la Oficina Regional en cuestión, cualquier enmienda para el panel de árbitros y jueces que consideren necesaria.

12.2.6 Los miembros del jurado deberán notificar al Comité Ejecutivo a cualquier árbitro o juez del Panel Internacional que, habiendo sido nominado para actuar como tal por su asociación y que esté presente en el Campeonato Mundial o Continental, no puede estar disponible para tales funciones sin notificar previamente al Secretario General de IFMA sobre su ausencia y dar las razones adecuadas.

12.2.7 Si un funcionario designado para un concurso está ausente, el jurado puede designar de la lista de funcionarios aprobados un miembro adecuado para reemplazar al miembro ausente, informando este cambio al Comité Ejecutivo o a la Oficina Continental correspondiente tan pronto como sea posible.

12.2.8 Si surgieran circunstancias que impidieran que se de una competencia en las condiciones adecuadas y si un árbitro no tomara ninguna acción eficiente con respecto a la situación, el jurado puede ordenar que la competencia cese hasta que pueda reanudarse satisfactoriamente.

12.2.9 El jurado también puede tomar cualquier acción inmediata que considere necesaria para lidiar con circunstancias que impidan la conducción adecuada de una competencia en cualquier sesión.

12.2.10 El jurado que está actuando consultará a la Comisión de Árbitros y Jueces con respecto a cualquier decisión o recomendación que se les requiera tomar.

12.2.11 Si un atleta comete un delito grave y deliberado, que sea contrario al espíritu deportivo, el jurado tiene el derecho de recomendar al Comité Ejecutivo que lo declare no elegible para la competencia por un período específico de tiempo. El Comité Ejecutivo o la Oficina Continental pueden privarlo de una medalla o premio ya ganado en esa competencia.

12.2.12 Anulación del árbitro y / o jueces: Las decisiones de un árbitro y / o jueces pueden ser anuladas por el jurado de las siguientes maneras;

(a) Cuando el árbitro ha tomado una decisión clara y en contra de los Artículos y Reglas de IFMA (al considerar tal incidente, el jurado puede usar una grabadora de video o cualquier otro equipo electrónico / dispositivo de grabación, etc.).

(b) Cuando es obvio que los jueces han cometido un error en sus hojas de puntaje que resulta en un veredicto incorrecto.

12.3 Protestas:

Un gerente autorizado de un atleta puede presentar una protesta dentro de los treinta (30) minutos posteriores a la publicación de la decisión. En cuanto a la final, la protesta debe presentarse dentro de los cinco (5) minutos. Una vez anunciada la decisión, la protesta se hará por escrito y se entregará al Presidente del Jurado, junto con una tarifa de protesta de \$ 500 USD. Si el jurado acepta revisar, se pueden tomar las medidas necesarias sobre el asunto. Si se confirma la protesta, el dinero será reembolsado con una deducción de \$ 100 USD para la administración. Si se confirma la decisión, la tarifa de protesta no será reembolsada y permanecerá con IFMA o la Oficina Continental. Una protesta contra un árbitro solo se puede hacer en términos de juego injusto.

12.4 Conflicto de intereses:

Los miembros del jurado que oficien en los Campeonatos Mundiales, la Copa Mundial y Campeonatos Continentales no oficiarán como árbitros o jueces en esos juegos o campeonatos.

12.5 Neutralidad:

Los miembros del jurado en torneos internacionales deberán provenir de diferentes países.

REGLA XIII: EL ÁRBITRO

13.1 Preocupación primaria:

El cuidado del atleta es la principal preocupación del árbitro.

13.2 Deberes:

El árbitro debe officiar en el ring. Él / ella deberá vestirse con pantalones azul oscuro o negro, camisa azul claro (tal vez camisas de manga corta) y zapatos o botas ligeros sin tacones levantados, una pajarita (negro o azul oscuro) deberá ser utilizada, pero en climas tropicales puede ser dispensado si el presidente del jurado o el presidente de la comisión A / J está de acuerdo.

El Árbitro puede usar guantes quirúrgicos cuando oficia. El árbitro deberá:

13.2.1 Ver que las reglas y el juego limpio se cumplan estrictamente.

13.2.2 Mantener el control del concurso en todas sus etapas.

13.2.3 Evitar que un atleta débil reciba castigos innecesarios.

13.2.4 Revise los guantes y la vestimenta.

13.2.5 Utilizará 3 (4) palabras de comando:

- "Yoot" ("Parar") al ordenar a los atletas que dejen de pelear.
- "Chok" ("Boxear") al ordenar que continúen.
- "Yaek" ("Romper") al romper un clinch, sobre el cual bajo comando el atleta deberá retroceder antes de continuar luchando.
- TIEMPO (médico, equipo ...)

13.2.6 El árbitro deberá indicar a un atleta mediante signos explicativos adecuados de gestos cualquier infracción de las reglas.

13.2.7 Al final de un concurso, recopilar y verificar los documentos de los 5 o 3 jueces, según corresponda; después de verificar, el árbitro entregará estos papeles al Presidente del Jurado, o en ocasiones cuando no haya Jurado, al anunciador.

13.2.8 El árbitro no deberá indicar el ganador, levantando la mano de un atleta o de otro modo, hasta que se haya hecho el anuncio. Cuando se anuncia el ganador del combate, el árbitro levantará la mano del atleta ganador.

13.2.9 Cuando el árbitro haya descalificado a un atleta o haya detenido la pelea, primero deberá informar al Presidente del Jurado qué atleta ha sido descalificado o la razón por la cual ha detenido la pelea, para que el Presidente pueda instruir al locutor para dar a conocer correctamente la decisión a anunciar al público.

13.3 Poderes del árbitro:

El árbitro cuenta con el poder para:

13.3.1 Terminar un concurso en cualquier etapa si él / ella lo considera unilateral.

13.3.2 Terminar una competencia en cualquier etapa si uno de los atletas ha recibido una lesión por la cual el árbitro decide que él / ella no debe continuar.

13.3.3 Terminar un concurso en cualquier etapa si él / ella considera que los concursantes no actúan con seriedad. En tal caso, puede descalificar a uno o ambos concursantes.

13.3.4 Advertir a un atleta o detener la pelea durante una competencia y aplicar una advertencia a un atleta contra faltas o por cualquier otro motivo en interés del juego limpio, o para garantizar el cumplimiento de las reglas.

13.3.5 Descalificar a un atleta que no cumple de inmediato con sus órdenes o se comporta hacia él de manera ofensiva o agresiva en cualquier momento.

13.3.6 Descalificar a una esquina que ha infringido las reglas y al atleta mismo si la esquina no cumple con las órdenes del árbitro.

13.3.7 Con o sin previo aviso, descalificar a un concursante por cometer una falta grave.

13.3.8 En caso de un noqueo, suspender un conteo, si un atleta deliberadamente no se retira a una esquina neutral o se demora para hacerlo.

13.3.9 Interpretar las reglas en la medida en que sean aplicables o relevantes para el actual concurso para decidir y tomar medidas sobre cualquier circunstancia del concurso que no esté cubierto por una regla.

13.4 Advertencia:

Si un atleta infringe las reglas pero no merece la descalificación por tal infracción, el árbitro detendrá la competencia y emitirá una advertencia al infractor. Como preliminar a una advertencia, el árbitro ordenará que los atletas se detengan. La advertencia se dará claramente y de tal manera que el atleta comprenda la razón y el propósito de la advertencia. El árbitro deberá señalar con su mano a cada uno de los jueces que se ha dado una advertencia especial e indicarles claramente al atleta a quien ha advertido. Después de dar la advertencia, el árbitro ordenará a los atletas que "CHOK". Si un atleta recibe 3 advertencias en una competencia, él / ella será descalificado.

13.5 Precauciones:

Un árbitro puede advertir a un atleta. Una advertencia se da en la naturaleza de los consejos o advertencias dados por el árbitro a un atleta para verificar o prevenir prácticas indeseables de las infracciones menos graves de las reglas. Para hacerlo, el árbitro no necesariamente detendrá la competencia, pero puede aprovechar una oportunidad segura y adecuada durante una ronda para amonestar a un atleta por una infracción de las reglas.

13.6 Consideraciones médicas:

Un árbitro, antes de officiar en cualquier torneo internacional realizado bajo estas reglas, se someterá a un examen médico en cuanto a su aptitud física para llevar a cabo estas tareas en el ring. Su visión debe ser de al menos 6 dioptrías en cada ojo. No se permite el uso de anteojos por parte de un árbitro durante el progreso de un combate, pero se permiten lentes de contacto. Será obligatorio que el árbitro participe en una reunión antes de cada campeonato, organizada por el Jurado Médico.

REGLA XIV: JUECES

14.1 Vestimenta:

Los jueces estarán vestidos igual que el árbitro. Se pueden usar chaquetas apropiadas cuando estén autorizadas. Se pueden usar anteojos si es necesario.

14.2 Deberes:

14.2.1 Cada juez juzgará independientemente los méritos de los 2 concursantes y decidirá el ganador de acuerdo con las reglas.

14.2.2 Un juez no debe hablar con un concursante (o competidor, Ver punto 3) ni con otro juez, ni con nadie más que el árbitro durante el concurso, pero puede, si es necesario, al final de una ronda, avisar al árbitro cualquier incidente que (el árbitro) parezca no haber notado, como la mala conducta de una esquina, cuerdas sueltas, etc.

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

14.2.4 Al final de la pelea, un juez sumará los puntos, nominará a un ganador y firmará su documento de puntuación y su veredicto se dará a conocer al público.

14.2.5 El juez no deberá abandonar su asiento hasta que se haya anunciado el veredicto al público.

REGLA XV: CRONOMETRADOR Y ANUNCIANTE

15.1 Deberes del cronometrador:

15.1.1 El deber principal del cronometrador es regular el número y la duración de las rondas y los intervalos entre rondas. Los intervalos entre rondas serán de una duración de (1) minuto completo.

15.1.2 El cronometrador comenzará y terminará cada ronda golpeando el gong o la campana.

15.1.3 Indicar o dar una señal de 10 segundos para despejar el ring antes del comienzo de cada ronda.

15.1.4 El cronometrador tomará el tiempo utilizado para paros temporales o cuando el árbitro se lo indique.

15.1.5 El cronometrador deberá regular todos los períodos de tiempo y conteo con un reloj.

15.1.6 En un noqueo, el cronometrador deberá indicar al árbitro con su mano el paso de los segundos mientras el árbitro está contando.

15.1.7 Si, al final de una ronda, un atleta está noqueado y el árbitro está en el curso de la cuenta, el gong que indica el final de la ronda no sonará. El gong sonará solo cuando el árbitro dé la orden "CHOK" que indica la continuación del partido.

15.2 Deberes del anunciante:

15.2.1 Anunciar el nombre, el club o el país; el peso y la esquina de ambos atletas al público cada vez que aparezcan en el ring.

15.2.2 10 segundos antes del comienzo de cada ronda, él / ella deberá despejar el ring ordenando "limpiar el ring" o "segundos afuera".

15.2.3 Anunciar el comienzo y el final de cada ronda.

15.2.4 Anunciar el resultado de la competencia y el nombre del ganador.

15.3 Posición:

Deberán estar sentados directamente al lado del ring.

REGLA XVI: DECISIONES

Las decisiones serán las siguientes:

16.1 Ganar por puntos:

Al final de una competencia, el atleta a quien la mayoría de los jueces le haya otorgado la decisión será declarado ganador. Si ambos atletas están lesionados, o quedan eliminados simultáneamente, y no pueden continuar la competencia, los jueces registrarán los puntos ganados por cada atleta hasta su finalización, el competidor con la mayor cantidad de puntos será declarado ganador.

16.2 Ganar por retiro:

Si un atleta se retira inmediatamente después del descanso entre rondas, su oponente será declarado ganador.

16.3 Ganar por detención por árbitro (RSC):

(a) Outclassed: RSC es el término utilizado para detener un combate cuando un atleta es superado o no está en condiciones de continuar. Si un atleta, en opinión del árbitro, está siendo superado o está recibiendo un castigo excesivo, el combate se detendrá y su oponente se declarará ganador.

(b) Lesión:

i. Si un atleta, en opinión del árbitro, no está apto para continuar debido a

lesión sufrida por golpes correctos u otra acción, o está incapacitado por cualquier otra razón física, el combate se detendrá y su oponente se declarará ganador. El derecho a tomar esta decisión recae en el árbitro, quien puede consultar al médico. Después de consultar al médico, el árbitro debe seguir su consejo. Se recomienda que el árbitro verifique a otro atleta también en busca de lesiones antes de tomar esta decisión.

- ii. Cuando un árbitro llama a un médico al ring para examinar a un atleta, solo estos 2 oficiales deben estar presentes. No deben permitirse esquinas en el ring o en la parte delantera.
 - iii. Si la lesión ocurriera en la ronda final de una pelea por la medalla de oro, el ganador se decidirá por la mayoría de puntos anotados en todas las rondas anteriores solamente.
- (c) Detención de árbitro por lesiones en la cabeza (RSCH): Cuando un atleta ha recibido golpes duros en la cabeza dejándolo indefenso e incapaz de continuar la competencia. El término RSCH no se debe usar cuando un atleta simplemente es superado y recibe demasiados golpes de puntuación sin el anotar alguno.
- (d) Detención de árbitros por lesiones corporales (RSCB): Cuando un atleta ha recibido un golpe fuerte en cualquier parte del cuerpo, excepto la cabeza, lo que lo deja indefenso e incapaz de continuar la competencia.
- (e) Límites de conteo obligatorios (CCL): Cuando un atleta ha recibido 3 conteos en la misma ronda o 4 conteos en todo el combate. Para los competidores Juveniles 16-17, el CCL será 2 conteos en la misma ronda o 3 conteos para toda la pelea. Para los competidores Juveniles 10-11, Juveniles 12-13 y Juveniles 14-15, la CCL será de 2 cuentas, sin importar si está en la misma ronda o durante un combate completo.

16.4 Ganar por descalificación:

Si un atleta es descalificado, su oponente será declarado ganador. Si ambos atletas son descalificados, la decisión se anunciará como corresponde. Un atleta descalificado no tendrá derecho a ningún premio, medalla, trofeo, premio honorable o calificación, en relación con cualquier etapa de la competencia en la que el atleta haya sido descalificado, pero en casos excepcionales, está abierto al Comité Ejecutivo (o en su ausencia, el jurado y donde no habrá jurado, a la persona o personas responsables de la realización del evento en el que se produce la descalificación), para decidir lo contrario. Sin embargo, todas esas decisiones, cuando no sean tomadas por el Comité Ejecutivo, estarán sujetas a revisión y confirmación al recibir el informe del incidente que pueda requerir.

16.5 Ganar por noqueo:

Si un atleta es noqueado y no puede reanudar el boxeo dentro de los 10 segundos, el oponente del atleta será declarado ganador por nocaut.

16.6 Sin competencia:

El árbitro puede terminar una pelea dentro del horario programado debido a material que está fuera de la responsabilidad de los atletas o el control del árbitro, como el ring dañado, la falla del suministro de iluminación, condiciones climáticas excepcionales, etc. En tales circunstancias, la pelea se declarará "no disputada" y en el caso de Campeonatos, el jurado decidirá las acciones adicionales necesarias.

16.7 Ganar por Walk – Over:

Cuando un atleta se presenta en el ring completamente vestido para boxear y su oponente no aparece después de que su nombre ha sido llamado por el sistema de megafonía, suena la campana y ha transcurrido un período máximo de 2 minutos, El árbitro declarará al primer atleta como ganador mediante un "Walk-over". El árbitro primero deberá informar a los jueces para que marquen sus documentos en consecuencia, recogerlos y luego convocar al atleta al centro del ring; y después de que se anuncie la decisión, levantar la mano del atleta como ganador.

16.8 Empate (Sólo partidas dobles):

2 clubes o 2 naciones en una partida doble amistosa pueden acordar una decisión de empate, cuando la mayoría de los jueces han calificado la competencia por igual.

16.9 Incidentes en el ring fuera del control del árbitro:

16.9.1 Si sucede algo que no permite que la pelea continúe dentro de 1 minuto después de que la campana ha sonado para el comienzo de la primera o segunda ronda (por ejemplo, falla de energía), la pelea se detendrá y los atletas volverán a boxear en el último combate de la misma sesión.

16.9.2 Si el incidente ocurre en la tercera ronda de una pelea, el concurso se dará por terminado y se les pedirá a los jueces que den una decisión sobre el ganador de la pelea.

16.9.3 Si el incidente ocurre en los últimos 3 episodios de sesión en el programa, se les pedirá a los atletas que marquen el primer episodio del programa de la próxima sesión. El atleta será pesado y examinado médicamente nuevamente para ese combate.

REGLA XVII: ADJUDICACIÓN DE PUNTOS

17.1 Adjudicación de puntos:

Los puntos se otorgarán cada vez que el atleta golpee al oponente mediante habilidades de muay thai, como puñetazos, patadas, rodillas o codos con fuerza, y aterrizando en el objetivo, sin infracción, es decir, sin ser bloqueado o protegido. El objetivo para Muay Thai significa cualquier parte del cuerpo, excepto la ingle. Los puntos se otorgarán cuando el atleta rompa el equilibrio del oponente de acuerdo con las reglas.

17.2 Sistema de diez de puntos:

Se otorgarán 10 puntos por cada ronda. No se puede dar una fracción de puntos. Al final de cada ronda, el mejor atleta (más hábil en Muay Thai) recibirá 10 puntos y su oponente proporcionalmente menos.

17.3 Pasos para otorgar puntos:

17.3.1 Un atleta gana la ronda al golpear, usando más habilidad de Muay Thai que su oponente.

17.3.2 Un atleta gana la ronda cuando usa una habilidad de Muay Thai más contundente que el oponente.

17.3.3 Un atleta gana la ronda cuando muestra menos agotamiento que el oponente.

17.3.4 Un atleta gana la ronda cuando muestra más efecto que su oponente.

17.3.5 Un atleta gana la ronda cuando usa un estilo de muay thai superior y más diverso que su oponente.

17.3.6 Un atleta gana la ronda cuando infringe menos las reglas que su oponente.

17.4 No otorgamiento de puntos:

17.4.1 Golpear con falta de habilidades de Muay Thai.

17.4.2 Golpes bloqueados por los brazos o las piernas del oponente.

17.4.3 Golpear con falta de fuerza, incluso cuando esas técnicas de golpe han aterrizado en el objetivo.

17.4.4 Golpear mientras infringe cualquiera de las reglas.

17.5 Sistema de puntaje:

17.5.1 Se otorgarán 10 puntos al atleta que gane la ronda y al oponente proporcionalmente menos (9-8-7 respectivamente).

17.5.2 10:10 solo se puede dar cuando el ganador de la ronda ha recibido una advertencia. Sistema de "10 puntos obligatorios".

17.5.3 El atleta que gana la ronda por un pequeño margen recibirá 10 puntos, el oponente recibirá 9 puntos.

17.5.4 El atleta que gana la ronda por un gran margen recibirá 10 puntos; el oponente recibirá 8 puntos o 7 puntos (10: 8 y advertencia) respectivamente.

17.5.5 El atleta perderá 1 punto si recibe 1 advertencia. Ese punto de advertencia puede otorgarse al oponente si los jueces están de acuerdo.

17.6 Sobre la violación de las reglas:

17.6.1 Advertencia del árbitro: Si el árbitro advierte a uno de los atletas, los jueces pueden otorgar un punto al otro competidor. Cuando un juez decide otorgar un punto a un atleta por una falta cometida por su oponente para la cual el árbitro ha advertido a este último, colocará una "W" en la columna correspondiente contra el punto del competidor advertido para demuestre que él / ella lo ha hecho. Si el juez decidió no otorgar un punto, él / ella deberá colocar en la columna apropiada la letra "X" contra los puntos asignados para esa ronda al atleta advertido indicando la razón por la que lo ha hecho.

17.6.2 Otro: Durante cada ronda, un juez evaluará la seriedad e impondrá una penalización de puntuación apropiada por cualquier falta presenciada por él / ella, ya sea que el árbitro haya observado o no dicha falta. Si un juez observa una falta aparentemente desapercibida por el árbitro e impone una penalización apropiada al atleta infractor, deberá indicar que lo ha hecho colocando en la columna correspondiente la letra "J" contra los puntos del atleta infractor, e indicando las razones por las que lo ha hecho.

17.7 Fin del concurso:

Si, al final de una competencia y después de haber marcado cada ronda de acuerdo con las directivas, un juez determina que los atletas son iguales en puntos, el juez otorgará la decisión al atleta:

17.7.1 Quien ha demostrado el mayor dominio o quien ha mostrado el mejor estilo de Muay Thai o si es igual a ese respecto.

17.7.2 Quien ha mostrado la mejor defensa (bloqueo, parada, pasos laterales, etc.) mediante la cual los golpes del oponente se han perdido.

17.7.3 Un ganador debe ser nominado en todos los torneos.

REGLA XVIII: FALTAS

18.1 Precauciones, advertencias y descalificaciones:

Un atleta que no obedece las instrucciones del árbitro, actúa en contra de las reglas de la competencia, se comporta de manera antideportiva o comete faltas, puede, a discreción del árbitro, ser amonestado, advertido o descalificado sin previo aviso.

Un árbitro puede, sin detener una competencia, precaver a un atleta en alguna oportunidad segura. Si el árbitro tiene la intención de advertir a un atleta, él / ella detendrá la competencia y demostrará la infracción. El árbitro señalará al atleta y a cada uno de los 5 o 3 jueces.

Un árbitro que haya administrado una precaución por una falta en particular no puede emitir una advertencia por el mismo tipo de ofensa. Tres (3) precauciones del mismo tipo de falta requerirán obligatoriamente que se emita una advertencia.

Solo se pueden dar 3 advertencias al mismo atleta en una competencia. La tercera advertencia trae la descalificación automática.

18.2 Tipos de violaciones:

18.2.1 Morder, golpearse la cabeza, escupir a un oponente, presionar los ojos del oponente con el pulgar.

18.2.2 Escupir intencionalmente el protector bucal.

18.2.3 Lanzar doblando la espalda baja del oponente o levantando al oponente. Golpear el talón de Aquiles del oponente por la espalda.

18.2.4 Caer encima de un atleta mientras el atleta está acostado en el piso; tratando intencionalmente de crear desventaja.

18.2.5 Atacar al oponente que está noqueado o que está en el acto de levantarse.

18.2.6 Atacar sujetando las cuerdas o hace un uso injusto de las cuerdas.

18.2.7 Bloquear el brazo o la cabeza del oponente.

18.2.8 Defensa completamente pasiva mediante doble cobertura y caída intencional para evitar un golpe.

18.2.9 Comportamiento inútil e irrespetuoso contra todos los funcionarios / partes interesadas en el campo de juego.

18.2.10 No dar un paso atrás cuando se le ordena "Yaek". Intentar golpear al oponente inmediatamente después de que el árbitro haya ordenado "Yaek" y antes de dar un paso atrás.

18.2.11 Agredir o comportarse de manera agresiva hacia los funcionarios en cualquier momento.

18.2.12 Atacar con la rodilla a la ingle del oponente, si el atleta es golpeado involuntariamente por la habilidad de Muay Thai y no puede continuar la pelea, el árbitro pausará la pelea hasta 5 minutos para permitir que el atleta golpeado descanse. Si el atleta se niega a reanudar la pelea después de 5 minutos de descanso, él (ella) será declarado como el "perdedor".

18.2.13 Sostener la pierna del oponente y empujarlo más de 2 pasos en cualquier dirección sin golpear con ninguna de las habilidades de Muay Thai.

18.2.14 Caerse intencionalmente para evitar ser golpeado mientras su oponente sostiene su pierna.

18.2.15 Cuando ambos atletas se caen del ring, es una falta si un atleta trata de obstruir que el otro regrese al ring.

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

18.3 Esquinas:

Cada atleta puede ser considerado responsable de las acciones de sus esquinas. Se pueden tomar medidas disciplinarias contra un equipo individual o combinado.

18.3 Árbitro consulta a 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 XIX: NOQUEO

19.1 Definición:

Un atleta es considerado noqueado:

19.1.1 Si un atleta toca el piso con cualquier parte de su cuerpo que no sean sus pies como resultado de un golpe o una serie de golpes.

19.1.2 Si un atleta cuelga impotente de las cuerdas como resultado de un golpe o una serie de golpes.

19.1.3 Si un atleta está fuera o parcialmente fuera de las cuerdas como resultado de un golpe o una serie de golpes.

19.1.4 Si después de un golpe fuerte, un atleta no se ha caído y no está tendido sobre las cuerdas, pero está en un estado semi-consciente y no puede, en opinión del árbitro, continuar la ronda.

19.2 El conteo:

En caso se de un noqueo, el árbitro deberá inmediatamente comenzar a contar los segundos. Cuando un atleta es noqueado el árbitro deberá contar en voz alta desde el uno (1) al diez (10) en idioma tailandés:

NUENG = UNO
SONG = DOS
SAAM = TRES
SII = CUATRO
HAH = CINCO
HOK= SEIS
JED = SIETE
BAED = OCHO
KOUW = NUEVE
SIB = DIEZ

El árbitro tendrá intervalos de un segundo entre los números e indicará cada segundo con su mano de tal manera que el atleta que haya sido derribado pueda estar al tanto del conteo. Antes de que se cuente el número "NUENG", debe haber transcurrido un intervalo de un segundo desde el momento en que el atleta ha caído al piso y el momento de anunciar "NUENG".

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. El conteo se continuará donde se ha interrumpido. El juez deberá ingresar en su hoja de puntaje "KD" (Knock Down) cuando el árbitro haya contado a cualquiera de los 2 atletas. Cuando el atleta se considera "noqueado" debido a un golpe en la cabeza, el juez deberá ingresar "KD + H" (Knock Down to the head) en su hoja de puntuación.

19.3 Responsabilidades del oponente:

Si un atleta está noqueado, su oponente debe ir de inmediato a la esquina neutral designada por el árbitro. Él / ella solo puede continuar contra el oponente que es derribado después de que este último se haya levantado y bajo el comando "CHOCK".

19.4 Conteo obligatorio de 8:

Cuando un atleta está "noqueado" como resultado de ser golpeado, el combate no continuará hasta que el árbitro haya alcanzado el conteo de BAED (8), incluso si el atleta está listo para continuar antes de eso.

19.5 El noqueo:

Después de que el árbitro haya contado a "SIB" (10) el combate termina y se decidirá como un "nocaut".

19.6 Un atleta noqueado al final de una ronda:

En el caso de que un atleta sea "noqueado" al final de una ronda, el árbitro continuará contando. Si el árbitro cuenta hasta 10, se considerará que el atleta ha perdido el combate por un "nocaut", si el atleta está en condiciones de reanudar el boxeo antes de que se alcance el conteo de 10, el árbitro debe usar inmediatamente el comando "CHOCK" ".

19.7 La segunda vez que un atleta cae sin un nuevo golpe:

Si un atleta es "noqueado" como resultado de un golpe y el combate continúa después de que se haya alcanzado el conteo de BAED (8), pero el atleta cae nuevamente sin haber recibido un nuevo golpe, el árbitro continuará contando desde el conteo de PAED (8) en el cual el atleta se ha detenido.

19.8 Ambos atletas noqueados:

Si ambos atletas se noquean al mismo tiempo, el conteo continuará mientras uno de ellos aún esté noqueado. Si ambos atletas permanecen noqueados hasta "SIB" (10), el combate se detendrá y se tomará la decisión de acuerdo con los puntos otorgados hasta el momento del derribo.

19.9 El atleta no puede reanudar:

Un atleta que no puede reanudar el boxeo inmediatamente después de la finalización del intervalo de descanso, o que cuando es noqueado por un golpe, no puede reanudar dentro de los 10 segundos, perderá la competencia.

REGLA XX: PROCEDIMIENTO MÉDICO DESPUÉS DE UN NOQUEO O UN RSCH (referee stop contest–head injury)

Un médico para Muay Thai debería ser un médico bien entrenado en este deporte. El Doctor se sentará cerca del ring en un lugar provisto y permanecerá hasta el final de la última sesión de la sesión.

Los deberes del médico son los siguientes:

20.1 Verificar la salud del atleta y certificar que el atleta está en condiciones de pelear antes del pesaje.

20.2 Dar instrucciones al árbitro cuando lo solicite

20.3 Atleta inconsciente:

Si un atleta queda inconsciente, solo el árbitro y el médico convocado deben permanecer en el ring, a menos que el médico necesite ayuda adicional.

20.4 Atención médica:

Un atleta que haya sido noqueado como resultado de un golpe en la cabeza en una competencia o en el que el árbitro haya detenido la competencia debido a que el atleta haya recibido golpes fuertes en la cabeza que lo deja indefenso o incapaz de continuar, será examinado por un médico inmediatamente después y acompañado a su hogar o alojamiento adecuado por uno de los funcionarios de turno en el evento. El médico de primera fila deberá llamar a un neurólogo lo antes posible y dentro de las 24 horas, quien decidirá sobre el tratamiento adicional del atleta y lo mantendrá bajo observación durante un período de 4 semanas.

20.5 Periodos de prueba:

20.5.1 Un nocaut o RSCH: Un atleta que ha sido noqueado como resultado de un golpe en la cabeza durante una competencia o en el que el árbitro ha detenido la competencia debido a que el atleta ha recibido golpes fuertes en la cabeza y lo deja indefenso o incapaz de continuar, no se le permitirá participar en una competencia de Muay Thai o combate por un período de al menos 4 semanas después de que el atleta haya sido noqueado.

20.5.2 2 Nocautes o RSCH: Un atleta que ha sido noqueado como resultado de golpes en la cabeza o en el que el árbitro ha detenido la competencia debido a que un atleta ha recibido golpes fuertes en la cabeza que lo deja indefenso o incapaz de continuar dos veces dentro de un período de 3 meses, no se le permitirá participar en una competencia de Muay Thai o combate por un período de 3 meses a partir del segundo nocaut o RSCH.

20.5.3 3 nocautes o RSCH: Un atleta que ha sido noqueado como resultado de golpes en la cabeza o en el que el árbitro ha detenido la competencia debido a que el atleta ha recibido golpes fuertes en la cabeza que lo deja indefenso o incapaz de continuar 3 veces en un período de 12 meses, no se le permitirá participar en una competencia de Muay Thai o combate por un período de 1 año a partir del tercer nocaut o RSCH.

20.5.4 Cada noqueo sufrido como resultado de golpes en la cabeza y cada R.S.C.H debe registrarse en el libro del atleta.

20.6 Certificación médica después del período de prueba:

Antes de reanudar el boxeo después de cualquiera de los períodos de descanso prescritos en los 3 párrafos anteriores, un atleta debe estar certificado por un neurólogo

como apto para participar en una competencia de Muay Thai, si es posible, un examen especial, EEG y, si es necesario, CCT . Los resultados de ese examen, así como el permiso para reanudar el pelear, se ingresarán en el libro del atleta.

20.7 RSCH:

El árbitro indicará al Jurado y a los jueces que anoten en la tarjeta de puntuación "R.S.C.H" cuando el árbitro haya detenido la competencia como resultado de que un atleta no pueda continuar como resultado de golpes en la cabeza. RSCH es un término que se debe usar sólo cuando un atleta está siendo salvado de un nocaut después de haber recibido golpes fuertes que lo dejan indefenso e incapaz de continuar (el término RSCH no se debe usar cuando un atleta simplemente es superado y está recibiendo demasiados puntos por golpes sin él anotar alguno).

20.8 Medidas de protección:

Cualquier atleta que haya perdido una pelea difícil con muchos golpes en la cabeza o que haya sido noqueado varias veces en algunos concursos consecutivos, no podrá participar en una competencia de Muay Thai o entrenar durante un período de al menos 4 semanas después de la última competencia, siguiendo el consejo del oficial médico si él / ella decide que sería necesario.

Todas las medidas de protección también deben aplicarse si se produce un noqueo durante el entrenamiento.

REGLA XXI: APRETÓN DE MANOS

21.1 Propósito:

Antes de comenzar y después de una pelea, los atletas se darán la mano de manera adecuada, como señal de una rivalidad puramente deportiva y amistosa de acuerdo con las reglas del boxeo.

21.2 Tiempos autorizados:

El apretón de manos se lleva a cabo antes de comenzar la primera ronda y después del anuncio de los resultados. Está prohibido darse un apretón de manos entre las rondas.

REGLA XXII: ADMINISTRACIÓN DE DROGAS, ETC

22.1 Dopaje:

Se prohíbe la administración a un atleta de drogas o sustancias químicas que no formen parte de la dieta habitual de un atleta. Se aplicarán las regulaciones de dopaje de la Agencia Mundial Antidopaje (AMA) y / o el Código Antidopaje de IFMA.

22.2 Penalidades:

Cualquier atleta u oficial que viole esta prohibición estará sujeto a la descalificación o suspensión de IFMA.

22.3 Anestésias locales:

El uso de anestésicos locales está permitido según el criterio de un médico de la Comisión Médica.

22.4 Drogas prohibidas:

La lista actual de sustancias prohibidas de la AMA constituirá la lista de sustancias prohibidas de IFMA. Cualquier atleta que tome tales sustancias o cualquier funcionario que administre tales sustancias estará sujeto a las sanciones. IFMA puede prohibir sustancias adicionales por recomendación de la Comisión Médica de IFMA.

REGLA XXIII: APTITUD MÉDICA

23.1 Certificación médica:

No se le permitirá a un atleta competir en una Competencia Internacional a menos que el atleta presente su Libro de Atleta en el que debe estar certificado como apto para boxear por un médico calificado en medicina. En cada día que el atleta deba boxear, el atleta deberá estar certificado como apto para competir por un médico calificado en medicina que deberá ser aprobado por la asociación bajo cuya jurisdicción se desarrolla la competencia, o en el Campeonato Mundial, Copa del Mundo, Campeonatos Continentales, Copa Continental por la comisión médica de IFMA o la Oficina Continental.

23.2 Certificado médico:

Cada atleta que compita fuera de su propio país debe tener en su posesión, un certificado / formulario de declaración firmado por un médico autorizado en medicina, que indique que antes de abandonar su país, el atleta estaba en buenas condiciones físicas y no sufría ninguna lesión, infección o discapacidad que pudiera afectar la capacidad del atleta al boxear en el país que se visita. Dicho certificado debe estar en idioma inglés e incorporado en el libro del atleta que debe presentarse en el examen médico antes del pesaje general. Todos los atletas mayores de 16 años deben presentar resultados de los análisis de sangre de los anticuerpos contra el VIH y el VHB (Antígeno de superficie de la hepatitis B) y el VHC (Anticuerpo contra la hepatitis C) en el membrete

del laboratorio que administró las pruebas junto con el Formulario / Certificado de declaración médica. Los análisis de sangre deben realizarse dentro de los 6 meses anteriores a la fecha de la competencia.

23.3 Condiciones prohibidas:

Las condiciones prohibidas se mencionan en el manual médico.

23.4 Cortes y abrasiones:

No se permitirá que ningún atleta participe en ningún concurso si el atleta usa un vendaje en un corte, herida, abrasión, laceración o hinchazón de la sangre en el cuero cabelludo o la cara del atleta, incluida la nariz y las orejas. Un atleta puede boxear si una abrasión está cubierta con una colisión o una tira esterilizada. La decisión debe ser tomada por el médico que examina al atleta el día de la competencia del atleta.

23.5 Aptitud médica:

A ningún atleta se le permitirá comenzar a boxear sin tener una aptitud médica certificada en su libro de atleta, lo que solo puede estar hecho por un médico aprobado. La prueba de aptitud médica debe, si es posible, incluir los siguientes exámenes, o su equivalente:

23.5.1 Un examen clínico completo con especial atención a los órganos de la vista y el oído, el sentido del equilibrio y el sistema nervioso.

23.5.2 Un examen biométrico que incluye la medición de altura y peso, al menos.

23.5.3 Un examen biológico que incluye análisis de sangre y orina.

23.5.4 Un examen neurológico que incluye un electroencefalograma.

23.5.5 Una radiografía de cráneo.

23.5.6 Un examen cardiológico, que incluye un electrocardiograma.

23.5.7 Un examen por tomografía computarizada craneal, si es posible.

23.5.8 Cualquier otro examen obligatorio de acuerdo con las leyes del país de donde proviene el atleta.

Un examen médico debe repetirse al menos una vez al año y debe incluir los puntos 1, 2 y 4 anteriores.

23.6 Hoja de flujo médico:

Adopción de una hoja de flujo médico para documentar médicamente una pelea, antes, durante y después.

REGLA XXIV: ASISTENCIA DEL DOCTOR

24.1 Asistencias requeridas:

Un doctor calificado en medicina, así aprobado, deberá asistir durante toda la competencia y no debe abandonar el lugar donde se realiza antes del final del último combate y hasta que el médico haya visto a los 2 atletas que participaron en dicho combate. El médico puede usar guantes quirúrgicos en los episodios.

24.2 Arreglos de asientos:

El médico oficiante debe estar sentado al lado del ring.

REGLA XXV: LÍMITE DE EDAD MÍNIMO Y MÁXIMO PARA ATLETAS

25.1 Juveniles 10 – 11:

Mínimo: no menos de 10 años

Máximo: no más de 11 años

* La División Juvenil 10-11 abarca desde su décimo cumpleaños hasta el día anterior a su 12 ° cumpleaños.

25.2 Juveniles 12 – 13:

Mínimo: no menos de 12 años

Máximo: no más de 13 años

* La División Juvenil 12-13 abarca desde su cumpleaños número 12 hasta un día antes de cumplir 14 años.

25.3 Juveniles 14 – 15:

Mínimo: no menos de 14 años

Máximo: no más de 15 años

* La División Juvenil 14-15 desde su cumpleaños número 14 hasta el día anterior a su cumpleaños número 16.

25.4 Juveniles 16 – 17:

Mínimo: no menos de 16 años

Máximo: no más de 17 años

* La División Juvenil 16-17 abarca desde su cumpleaños número 16 hasta el día anterior a su cumpleaños número 18.

25.5 Competitivo Masculino 18 – 23:

Mínimo: no menos de 18 años

Máximo: no más de 23 años

* La División Competitiva Masculina abarca desde su cumpleaños número 18 hasta el día anterior a su cumpleaños número 24.

25.6 Elite:

Mínimo: no menos de 17 años

Máximo: no más de 40 años

* La División Elite abarca desde su cumpleaños número 17 hasta el día anterior a su cumpleaños número 41.

REGLA XXVI: REPORTES POR OFICIALES

26.1 Informes a los medios de comunicación:

Los miembros ejecutivos, los miembros del jurado médico, los miembros de la Comisión IFMA y los árbitros / jueces que actúen como funcionarios no harán informes a la prensa ni harán declaraciones en televisión o radio sobre asuntos relacionados con el boxeo o el arbitraje en esos eventos. Solo el Presidente o cualquier persona autorizada por el Presidente tendrá derecho a hablar con los medios.

REGLA XXVII: CONFORMIDAD

27.1 Uniformidad:

Todas las asociaciones afiliadas adaptarán sus reglas a las de IFMA, para garantizar la uniformidad de las reglas del Muay Thai aficionado en todo el mundo, a menos que las reglas de las asociaciones afiliadas sean más estrictas que las de IFMA.

REGLA XXVIII: TORNEOS INTERNACIONALES O COPAS DE DESAFÍO

28.1 Premios:

En competiciones internacionales, se pueden presentar copas o premios de honor.

28.2 Clasificación de un equipo:

La clasificación de un equipo se determinará de la siguiente manera:

28.2.1 El ganador de cada combate en las rondas preliminares o cuartos de final recibirá - 1 punto.

28.2.2 El ganador de cada combate en las semifinales recibirá - 2 puntos.

28.2.3 El ganador de los combates finales recibirá - 3 puntos.

28.2.4 Los puntos deberán ser dados también si es que un combate no se puede llevar a cabo.

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

- El número de victorias en la final y si es igual,
- El número de segundos puestos, y si es igual también,
- El número de terceros puestos.

28.3 Entrega de puntos en competencias por equipo:

28.3.1 Por cada partida que gane, cada atleta ganará dos puntos para su equipo,

28.3.2 Para cada partida perdido, cada atleta ganará un punto para su equipo,

28.3.3 Excepto en el caso de atletas descalificados quienes no ganaran puntos.

REGLA XXIX: REGLAS PARA PELEAS EN DIVISIONES JUVENILES

29.1 Para División Juvenil 10 – 11:

Los golpes en la cabeza están estrictamente prohibidos.

29.2 Para División Juvenil 12 – 13:

Sólo se permiten golpes y patadas en la cabeza. Las rodillas y los codos a la cabeza están estrictamente prohibidos. Los golpes de rodilla y codo solo se permiten al cuerpo.

REGLA XXX: COMPETENCIA JUVENIL DE WAI KRU

30.1 Categorías de edad:

La competencia Juvenil de Wai Kru se competirá en los siguientes 2 grupos de edad:

- Menores de 10 años
- 10-13 años

30.2 Sorteo:

Los oponentes se sortearán al azar.

30.3 Formato de competencia:

- a. Los opositores deberán realizar una demostración de Wai Kru en el ring de no más de 2 minutos.
- b. Cinco jueces anotarán y otorgarán puntos a los competidores.
- c. Se deben otorgar puntos: de 9.1 a 10.0

30.4 Puntos por sección: 4 secciones:

- a. 0.4 puntos como máximo por calidad, perfección e inclusión de habilidades fundamentales de las técnicas Wai Kru de Muay Thai.
- b. Máximo 0.2 puntos por potencia y coordinación.
- c. Máximo 0.2 puntos para técnicas extraordinarias que incluyen figuras muy difíciles.
- d. 0.2 puntos por la vestimenta adecuada.

30.5 Decisión:

- a. Se recogen cinco cuadros de mando. Los resultados más altos y más bajos son rechazados. La media aritmética de los tres resultados restantes es el resultado oficial.
- b. El competidor con más puntos será anunciado como el ganador. Si dos o más oponentes tienen los mismos resultados, se calcula la media aritmética de los cinco cuadros de mando.

Estas reglas rescindirán todas las reglas anteriores de IFMA.

