

REGLAS PARA COMPETICIONES INTERNACIONALES O TORNEOS

FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE MUAYTHAI AMATEUR



Tabla de contenidos

REGLA I: EL RING	6
1.1 Requisitos	6
1.2 Rings adicionales	6
REGLA II: GUANTES	6
2.1 Guantes autorizados	6
2.2 Especificaciones	6
2.3 Procedimientos para el control de los guantes	6
2.4 Supervisión de los guantes	7
2.5 Cuándo quitar los guantes	7
REGLA III: VENDAJES	7
3.1 Especificaciones	7
3.2 Torneos Continentales y Mundiales	7
REGLA IV: NORMAS DE VESTIMENTA	7
4.1 Vestimenta autorizada	7
4.2 Objetos prohibidos	9
4.3 Infracciones en la vestimenta	9
REGLA V: EQUIPACIÓN DEL RING	9
5.1 Requisitos	9
REGLA VI: EXAMEN MÉDICO, PESAJE Y CATEGORIAS PARA COMPETICIONES INTERNACIONALES	10
6.1 Examen médico	10
6.2 Categorías de peso	10
Élite y Clase Competitiva (18-23) Categorías de peso	11
Juvenil 16-17 Categorías de peso	11
Juvenil 14-15 Categorías de peso	12
Juvenil 12-13 Categorías de peso	12
Juvenil 10-11 Categorías de peso	13
6.3 Pesaje	13
REGLA VII: EL SORTEO Y LOS “BYES” (PASE LIBRE)	14
7.1 El Sorteo	14
7.2 Los “Byes” (Pase libre)	14
7.3 Orden del programa	14
7.4 Enfrentamientos para el día de la competición	14
REGLA VIII: WAI KRU Y ASALTOS	14
8.1 Wai Kru	14
8.2 Asaltos	14
REGLA IX: SEGUNDOS	15

9.1 Reglas	15
9.2 Vestimenta para los segundos	15
REGLA X: ÁRBITROS Y JUECES	15
10.1 Árbitro	15
10.2 Jueces	16
10.3 Neutralidad	16
10.4 Conflicto de intereses	17
10.5 Acción Disciplinaria	17
10.6 Cambio de árbitro durante el enfrentamiento	17
10.7 Obligación de asistencia	17
REGLA XI: LISTA INTERNACIONAL DE ÁRBITROS Y JUECES	17
11.1 Árbitros y jueces internacionales	17
11.2 Reglas y regulaciones	17
11.3 Árbitro y / o Juez Honorario	17
REGLA XII: EL JURADO Y LOS OFICIALES TÉCNICOS	17
12.1 Nombramiento	17
12.2 Deberes	18
12.3 Reclamaciones	19
12.4 Conflicto de intereses	19
12.5 Neutralidad	19
REGLA XIII: EL ÁRBITRO	19
13.1 Máxima prioridad	19
13.2 Deberes	19
13.3 Facultades del árbitro	19
13.4 Avisos	20
13.5 Advertencias	20
13.6 Consideraciones médicas	20
REGLA XIV: JUECES	20
14.1 Vestimenta	20
14.2 Deberes	20
REGLA XV: CRONOMETRADOR Y LOCUTOR	20
15.1 Deberes del cronometrador	21
15.2 Deberes del locutor	21
15.3 Localización	21
REGLA XVI: DECISIONES	21
Las decisiones serán las siguientes	21
16.1 Ganador por puntos	21
16.2 Ganador por abandono	21
16.3 Ganador por parada arbitral	21
16.4 Ganador por descalificación	22
16.5 Ganador por fuera de combate	22

16.6 Sin resultado	22
16.7 Ganador por incomparecencia	22
16.8 Empate	22
16.9 Incidentes en el ring	22
REGLA XVII: ADJUDICACIÓN DE PUNTOS	22
17.1 Adjudicación de puntos	23
17.2 Sistema de diez puntos	23
17.3 Pasos para otorgar puntos	23
17.4 Acciones no puntuables	23
17.5 Sistema de puntuación	23
17.6 Sobre las faltas	23
17.7 Final del combate	24
REGLA XVIII: FALTAS	24
18.1 Advertencias, avisos y descalificaciones	24
18.2 Tipos de faltas	24
18.3 Segundos	25
18.4 El árbitro consulta a los jueces	25
REGLA XIX: DERRIBO	25
19.1 Definición	25
19.2 La cuenta	25
19.3 Deberes del oponente	25
19.4 Conteo de 8 Obligatorio	25
19.5 Fuera de combate	26
19.6 Caída al final del asalto	26
19.7 Segunda caída	26
19.8 Ambos atletas caen	26
19.9 El atleta no puede continuar	26
REGLA XX: MÉDICO Y PROCEDIMIENTO DESPUÉS DE FUERA DE COMBATE Y R.S.C.H.	26
20.1 Verificar la salud del atleta y certificar que está en condiciones de luchar antes del pesaje.....	26
20.2 Dar instrucciones al árbitro	26
20.3 Pérdida del conocimiento	26
20.4 Atención médica	26
20.5 Períodos de control	26
20.6 Certificación médica	27
20.7 R.S.C.H.	27
20.8 Medidas de protección	27
REGLA XXI: CHOQUE DE GUANTES	27
21.1 Propósito	27
21.2 En que momento	27
REGLA XXII: ADMINISTRACIÓN DE SUSTANCIAS, ETC.	27
22.1 Dopaje	27
22.2 Penalizaciones	27

22.3 Anestésicos locales	27
22.4 Sustancias prohibidas	27
REGLA XXIII: APTITUD MÉDICA	27
23.1 Certificación médica	27
23.2 Certificado médico	28
23.3 Condiciones prohibidas	28
23.4 Cortes y rasguños	28
23.5 Aptitud médica	28
23.6 Historial médico	28
REGLA XXIV: ASISTENCIA DEL DOCTOR	28
24.1 Asistencia obligatoria	28
24.2 Ubicación del médico	28
REGLA XXV: LÍMITE MÍNIMO Y MÁXIMO DE EDAD PARA ATLETAS	28
25.1 Juveniles 10 - 11	28
25.2 Juveniles 12 - 13	29
25.3 Juveniles 14 - 15	29
25.4 Juveniles 16 - 17	29
25.5 Competitiva Masculino 18-23	29
25.6 Élite	29
REGLA XXVI: INFORMES DE LOS OFICIALES	29
26.1 Informes a los medios	29
REGLA XXVII: CONCORDANCIA DE LAS REGLAS Y REGULACIONES	29
27.1 Uniformidad	29
REGLA XXVIII: TROFEOS Y COPAS INTERNACIONALES	29
28.1 Premios	29
28.2 Clasificación de los equipos	29
28.3 Adjudicación de puntos en competiciones por equipos	30
REGLA XXIX: REGLAS PARA ENFRENTAMIENTOS EN DIVISIONES JUVENILES	30
29.1 Juvenil 10 – 11	30
29.2 Juvenil 12 – 13	30
REGLA XXX: COMPETICIÓN JUVENIL DE WAI KRU	30
30.1 Categorías de edad	30
30.2 Sorteo	30
30.3 Formato de la competición	30
30.4 Puntos por sección	30
30.5 Decisión	30

REGLA I: EL RING

- 1.1** Requisitos: en todas las competiciones, el ring se ajustará a los siguientes requisitos:
- 1.1.1** Tamaño: El tamaño mínimo será de 4.9 m y el tamaño máximo de 6.10 m dentro de la línea de las cuerdas. En los campeonatos internacionales, el tamaño del ring será 6.10 x 6.10 metros dentro de la línea de las cuerdas. El ring no debe estar a menos de 90 cm ni a más de 1,20 m del suelo.
- 1.1.2** Plataforma y acolchados de las esquinas: la plataforma debe ser segura, nivelada y libre de cualquier obstrucción, se extenderá al menos 85 cm por fuera de la línea de las cuerdas. Estará equipada con cuatro postes esquineros que estarán bien acolchados o acondicionados para evitar lesiones a los atletas. Los acolchados de las esquinas deben organizarse de la siguiente manera:
Rojo - en el lado izquierdo más cercano a la mesa del Jurado.
Blanco - en el lado izquierdo más lejano a la mesa del Jurado.
Azul - en el lado derecho más lejano a la mesa del Jurado.
Blanco - en el lado derecho más cercano a la mesa del Jurado.
- 1.1.3** Recubrimiento del suelo: El suelo debe estar cubierto con fieltro, goma u otro material adecuado (aprobado) que tenga la misma elasticidad, de no menos de 1,5 cm. y no más de 2 cm de espesor, se debe estirar y asegurar un lienzo (lona) por sobre toda la superficie. El acolchado y la lona deberán cubrir la plataforma completa.
- 1.1.4** Cuerdas: Habrá 4 cuerdas con un grosor mínimo de 3 cm y máximo de 5 cm sujetas a los postes esquineros a 40 cm, 70 cm, 100 cm y 130 cm de alto respectivamente. Las cuerdas deben estar cubiertas con un material suave o liso. Las cuerdas deben estar unidas en cada lateral, a intervalos iguales, por dos piezas de lienzo estrecho entre 3 y 4 cm de ancho. Las piezas no deben deslizarse a lo largo de la cuerda.
- 1.1.5** Escaleras: El ring debe estar provisto de 3 escaleras, 1 en cada una de las esquinas opuestas para el uso de participantes y una en la esquina neutral para el uso de los árbitros y médicos.
- 1.1.6** Bolsas de plástico: en las 2 esquinas neutras por fuera del ring, debe haber una pequeña bolsa de plástico en la cual el árbitro debe arrojar las gasas de algodón o pañuelos de papel, usados 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 deben usar los guantes que el organizador de la competición ponga a su disposición y que han sido aprobados por el Comité Ejecutivo de IFMA. Los atletas no pueden usar sus propios guantes.
- 2.2** Especificaciones: Los guantes pesarán 10 onzas (284 gramos) de los cuales la proporción de cuero no pesará más que la mitad del peso total y el relleno no menos de la mitad peso total. El relleno de los guantes no debe estar movido o roto. Solo se deben usar guantes en buen estado.
- 2.3** Procedimientos para el control de los guantes: IFMA establecerá las especificaciones para la fabricación de guantes para sus competiciones. Los fabricantes que quieran obtener la aprobación de sus guantes de 10 oz. deben enviar una muestra para ser inspeccionada por IFMA antes de recibir la aprobación final del comité ejecutivo. Una vez recibida la aprobación los fabricantes obtendrán un sello o etiqueta oficial de IFMA que deberán incorporar en cada guante fabricado para el uso en competiciones amateurs. Todas las organizaciones adheridas a IFMA responsables de las competiciones deben usar los guantes aprobados por IFMA; IFMA dará la aprobación para el Campeonato Mundial, la organización continental dará la aprobación para los Campeonatos

Continental y las organizaciones nacionales lo harán para todas sus competencias a menos que IFMA designe a un fabricante específico. El organizador podrá usar cualquier guante de los aprobados por la IFMA, según disponibilidad. Los atletas deben usar exactamente los mismos guantes y del mismo fabricante en cualquier competición oficial.

- 2.4 Supervisión de los guantes: guantes y vendajes se pondrán bajo la supervisión de 1 o 2 funcionarios designados para ese propósito, quienes comprobarán que se cumplan estrictamente todas las reglas. Ellos tendrán el deber de asegurar que todas las reglas se respetan hasta que los atletas entran al ring.
- 2.5 Cuándo retirar los guantes: los guantes se quitarán inmediatamente después del final de la pelea y antes de que se anuncie la decisión.

REGLA III: VENDAJES

- 3.1 Especificaciones: Se debe usar un vendaje blando de tela o gasa, de no más de 5 m de largo con un ancho no superior a los 5 cm del tipo "Velpeau" en cada mano. No se puede usar otro tipo de vendaje, el uso de cualquier tipo de cintas, gomas, adhesivos o yeso está estrictamente prohibido, se puede sujetar la parte superior de las muñecas con una cinta adhesiva de no más de 7,5 cm de largo y 2,5 cm de ancho para asegurar los vendajes.
- 3.2 Torneos Continentales y Mundiales: los vendajes para las competencias continentales y mundiales serán provistos por el comité organizador.

REGLA IV: NORMAS DE VESTIMENTA

- 4.1 Vestimenta autorizada: los atletas deberán vestirse de acuerdo con lo siguiente:
 - 4.1.1 Ropa: Los atletas deben usar pantalones cortos de Muaythai - rojo o azul según la esquina que ocupen, con la palabra "MUAYTHAI" en la parte delantera de los pantalones (ver Fig.3). Los atletas masculinos deben ponerse una camiseta sin mangas de color rojo o azul según su esquina (ver Fig.1). Las atletas femeninas deben ponerse un top (ver Fig.2) o camiseta sin mangas (ver Fig.1) en rojo o azul según su esquina.

Fig.1



Fig.2



Fig.3



4.1.2 Mongkon y Prajiad: Los atletas deben usar la corona sagrada (Mong-Kon) para rendir homenaje, antes de entrar al ring. Pueden además usar un “Krueng-Wrang” (Prajiad) o amuleto alrededor de la parte superior del brazo, bíceps o cintura, este debe estar cuidadosamente cubierto. Mongkon y Prajiad son pertenencias personales de los atletas.

4.1.3 Protector bucal: todos los atletas deben usar protector bucal antes de comenzar a pelear. Este debe estar preparado y ajustado en forma, el país organizador anfitrión dispondrá de protectores para los atletas que no dispongan del mismo, previo pago. Está prohibido que un atleta quite intencionalmente su protector durante el combate, si lo hace será avisado o descalificado. Si el protector de un atleta cae durante el combate, el árbitro lo llevará a su rincón para que los segundos limpien el protector antes de ponerlo otra vez correctamente, mientras tanto los segundos no pueden hablar con su atleta.

4.1.4 Protector inguinal: el uso del protector inguinal es obligatorio. Los atletas masculinos pueden usar un protector metálico (ver Fig. 4) o uno de suspensión elástica (ver Fig. 5). Las atletas femeninas usarán un protector inguinal hecho de gomaespuma (ver Fig.6). Por higiene, todos los atletas, tanto hombres como mujeres, deben tener sus propios protectores. Si el protector inguinal no pasara la revisión antes de la pelea, el atleta podrá utilizar uno que se le entregará en la zona donde reciben el equipo.

Fig.4

Fig.5

Fig.6



4.1.5 Casco: el casco es parte del equipo personal de los atletas. En caso de no pasar la inspección oficial previa al combate, podrán usar uno del área donde reciben el equipo proporcionado por el comité organizador. El uso del casco es obligatorio. Este debe ajustarse a las especificaciones de IFMA. Los atletas subirán al ring sin casco, después de ser presentados y de haber realizado el Wai Kru se lo pondrán. El casco se quitará al finalizar la pelea, antes de que se anuncie la decisión.

4.1.6 Espinilleras y coderas: el uso de espinilleras y coderas es obligatorio. Estas deben cumplir las especificaciones de IFMA, es responsabilidad del comité organizador proporcionar este material.

4.1.7 Peto: el uso del peto es obligatorio para la clase competitiva y para las divisiones juveniles. Este debe cumplir las especificaciones de IFMA, es responsabilidad del comité organizador proporcionar este material. El peto no es un requisito para la clase Elite.

4.1.8 Protector de pecho femenino: el uso del protector de pecho es obligatorio para todas las atletas femeninas. Para conservar la higiene, todas las atletas deben tener su propio protector, en caso de que el protector no pase la inspección oficial antes del combate, podrán usar uno del área donde reciben el equipo (Ver Fig.7 y 8).

Fig.7



Fig.7-2



Fig.8



4.1.9 Cubierta para cabeza y cuerpo: los atletas pueden cubrir su cabeza y cuerpo para cumplir con las tradiciones culturales de la siguiente manera: un traje corporal (dos piezas: mallas y top) de color blanco (solo un color) que cubre las piernas hasta los tobillos y los brazos hasta las muñecas, un hiyab deportivo completo similar al diseño ResportOn o un traje de cuerpo entero de color claro que cubra las piernas hasta los tobillos y los brazos hasta las muñecas y un hiyab deportivo. Únicamente la vestimenta aprobada por IFMA es autorizada para participar en las competencias. (ver Fig 9)

Fig.9



4.2 Objetos prohibidos:

4.2.1 Se prohíbe el uso de grasa, vaselina, linimento de fricción o productos que puedan dañar o perjudicar a un oponente, en los brazos o cualquier otra parte del cuerpo. Se permite una cantidad razonable de vaselina solo en la cara con el fin de reducir el riesgo de cortes.

4.2.2 Los atletas deben estar afeitados: barbas y bigotes no están permitidos.

4.3 Infracciones en la vestimenta: el árbitro deberá excluir de la pelea a cualquier atleta que no use pantalones de Muaythai, casco, protector inguinal, protector bucal, espinilleras, Mongkon, coderas, protector pectoral femenino o peto en el caso de ser obligatorio, también a cualquier atleta que no esté pulcramente vestido o en condiciones higiénicas. En caso de que los guantes o la vestimenta de los atletas se deshaga durante la pelea, el árbitro deberá parar el combate para que lo atiendan.

REGLA V: EQUIPACIÓN DEL RING

5.1 Requisitos: la siguiente equipación del ring debe estar disponible:

- Dos bandejas poco profundas.
- Cuatro sillas: dos para los segundos de la esquina azul y dos para los segundos de la esquina roja. Los atletas no usan asientos.
- Dos vasos de plástico para beber y enjuagarse la boca, donde no haya agua conectada directamente a la zona del ring dos rociadores y dos pequeñas botellas de plástico para beber. No se permiten otros tipos de botellas en la zona del ring para atletas o segundos.
- Mesa y sillas para oficiales.
- Gong (con golpeador) o campana.
- Uno o (preferiblemente) dos cronómetros.
- Hojas de puntuación de IFMA. Si se dispone de sistema electrónico, estas no serán necesarias.
- Un micrófono conectado al sistema de altavoz y otro de apoyo.
- Una camilla.

REGLA VI: EXAMEN MÉDICO, PESAJE Y CATEGORÍAS PARA COMPETICIONES INTERNACIONALES

6.1 Examen médico:

6.1.1 A la hora fijada para el pesaje: antes de realizar el control de peso, los competidores deben ser dados como aptos para competir por el médico designado por el comité organizador. Para mejorar el funcionamiento del pesaje, el comité de organización puede disponer comenzar con el examen médico en un horario anterior.

6.1.2 En el examen médico y pesaje, el atleta debe llevar su libro de registro de competición internacional proporcionado por IFMA.

6.1.3 Todos los atletas que compitan en eventos internacionales de IFMA deben presentar el formulario de declaración médica del deportista firmado por sus médicos antes de salir de sus países de origen. Este formulario debe estar debidamente completado y se debe presentar junto con su libro de registro en el pesaje. Todos los atletas Juniors 16-17 y Seniors deberán presentar las pruebas de sangre para VIH, Hepatitis B y C. Los resultados de las pruebas deben ser de no más de 6 meses antes de la fecha de competición. Si el atleta no presenta estas pruebas y formularios en el pesaje, no se le permitirá competir. El formulario se puede encontrar en el sitio web de IFMA en el siguiente enlace:

<http://www.ifmamuaythai.org/wp-content/uploads/2016/07/IFMA-MEDICAL-FORM.pdf>

6.1.4 Atletas femeninas: todas las atletas deben firmar una declaración de conformidad de no estar embarazadas durante el examen físico previo a la pelea como parte del Formulario de Declaración Médica.

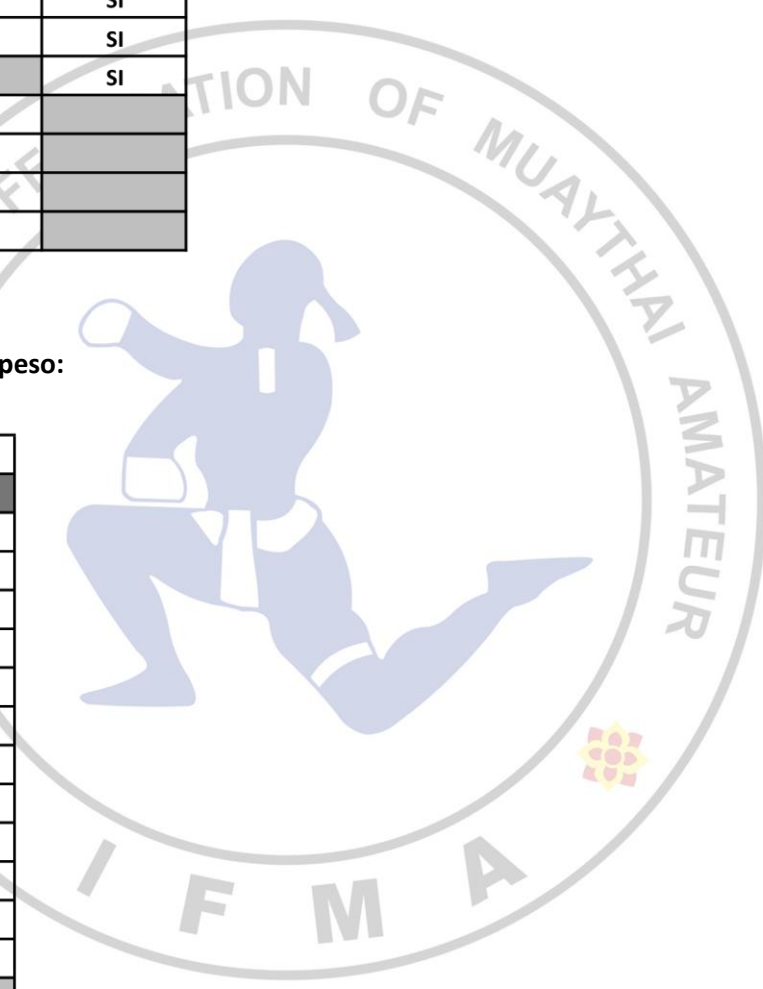
6.2 Categorías de peso

Élite y Clase Competitiva (18-23) categorías de peso:

ADULTOS			
KG	COMPETITIVA M	ELITE M	ELITE F
45	SI		SI
48	SI	SI	SI
51	SI	SI	SI
54	SI	SI	SI
57	SI	SI	SI
60	SI	SI	SI
63,5	SI	SI	SI
67	SI	SI	SI
71	SI	SI	SI
75	SI	SI	SI
+75			SI
81	SI	SI	
86	SI	SI	
91	SI	SI	
+91	SI	SI	

Juvenil 16 – 17 categorías de peso:

JUVENIL 16 - 17		
KG	MASCULINO	FEMENINO
42		SI
45	SI	SI
48	SI	SI
51	SI	SI
54	SI	SI
57	SI	SI
60	SI	SI
63,5	SI	SI
67	SI	SI
71	SI	SI
75	SI	SI
+75		SI
81	SI	
86	SI	
91	SI	
+91	SI	



Juvenil 14 – 15 categorías de peso:

JUVENIL 14 - 15		
KG	MASCULINO	FEMENINO
36		SI
38	SI	SI
40	SI	SI
42	SI	SI
45	SI	SI
48	SI	SI
51	SI	SI
54	SI	SI
57	SI	SI
60	SI	SI
63,5	SI	SI
67	SI	SI
71	SI	SI
+71		SI
75	SI	
81	SI	
+81	SI	

Juvenil 12 – 13 categorías de peso:

JUVENIL 12 - 13		
KG	MASCULINO	FEMENINO
32	SI	SI
34	SI	SI
36	SI	SI
38	SI	SI
40	SI	SI
42	SI	SI
44	SI	SI
46	SI	SI
48	SI	SI
50	SI	SI
52	SI	SI
54	SI	SI
56	SI	SI
58	SI	SI
60	SI	SI
63,5	SI	SI
+63,5		SI
67	SI	
71	SI	
+71	SI	



Juvenil 10 – 11 categorías de peso:

JUVENIL 10 - 11		
KG	MASCULINO	FEMENINO
30	SI	SI
32	SI	SI
34	SI	SI
36	SI	SI
38	SI	SI
40	SI	SI
42	SI	SI
44	SI	SI
46	SI	SI
48	SI	SI
50	SI	SI
52	SI	SI
54	SI	SI
56	SI	SI
58	SI	SI
60	SI	SI
+60		SI
63,5	SI	
67	SI	
+67	SI	

** Para celebrarse la ceremonia de entrega de medallas debe haber al menos 3 atletas en la división.

6.3 Pesaje

A continuación se detallan las reglamentaciones relacionadas con el pesaje para campeonatos del mundo, campeonatos continentales y campeonatos internacionales:

- Los competidores en todas las divisiones de peso deberán estar listos para pesarse la primera mañana de competición o el día anterior al primer día de competición según lo especificado por IFMA o la Oficina Continental en la agenda de competición en una hora designada entre las 8 a.m. y las 10 a.m. En los siguientes días, solo aquellos que deban competir deberán presentarse entre las 8 y las 9 a.m. Será potestad del Comité Organizador u otros delegados autorizados por IFMA modificar los horarios si existieran retrasos inevitables. La competición no comenzará antes de tres horas después del cierre del pesaje a menos que el Comité Organizador u otra persona autorizada por IFMA, después de consultar con la Comisión Médica, decidiera que es adecuado y no perjudicial para los atletas que participen en los primeros combates de la sesión.
- Los delegados autorizados por IFMA supervisarán el pesaje. Un delegado del equipo nacional de cada competidor puede estar presente en el pesaje pero de ninguna manera podrá intervenir.
- El peso registrado en el pesaje oficial del primer día decide la categoría de peso del atleta para toda la competición, igualmente deberá pesarse cada día que le toque pelear para asegurar que su peso real en el día de competición no excede el máximo permitido para su categoría. Un atleta solo puede pelear en la categoría de peso que ha dado en el pesaje oficial.
- El competidor se pesará en la báscula oficial solo una vez cada día. El peso registrado en esta es definitivo. El primer día se permitirá al Jefe de Equipo Nacional mover la categoría de un atleta que estuviera inscrito en una determinada categoría hacia la superior o inferior, para ello el equipo nacional debe tener libre la categoría hacia donde se moverá ese atleta y solo se podrá realizar esta acción si el pesaje aún no está cerrado. También un equipo nacional podrá sustituir a un atleta por

otro en cualquier momento hasta el final del primer pesaje y examen médico. En competiciones que se realicen por reserva de plaza solo se podrá cambiar un atleta por otro si este está inscrito como plaza alternativa.

- El peso será el que marque la báscula oficial. Los atletas masculinos se pesarán en ropa interior y las atletas femeninas en ropa interior y un top. El peso deberá estar entre los límites de la categoría. Se recomiendan básculas electrónicas.

REGLA VII: EL SORTEO Y LOS “BYES” (PASE LIBRE)

- 7.1** El sorteo: El sorteo tendrá lugar después del examen médico y el pesaje. Se realizará en presencia de representantes oficiales de los equipos interesados para asegurar, cuando sea posible, que ningún competidor pelee dos veces en la competición antes de que los otros hayan peleado al menos una vez. En situaciones especiales, el comité ejecutivo de IFMA tiene el derecho de modificar esta regla. El sorteo se realizará en primer lugar para los atletas que deban pelear y luego los puestos libres. A ningún atleta se le otorgará una medalla de Campeonato Mundial o Continental sin haber peleado.
- 7.2** Los “Byes” (Pase libre): en las competiciones donde hay más de cuatro competidores, se dispondrá un número determinado de pases libres para reducir el número de competidores en la segunda ronda a 4, 8, 16 o 32. Los competidores que obtengan un pase libre en la primera ronda serán los primeros en pelear en la segunda serie. Si hay un número impar de pases libres, el atleta que reciba el último pase competirá en la segunda serie contra el ganador de la primera pelea de la primera ronda. Si el número de pases es par, el atleta que obtenga el pase debe pelear en primer lugar de la serie en el orden en que fue sorteado. Ningún atleta recibirá medalla sin haber peleado al menos una vez.
- 7.3** Orden del programa: en los Campeonatos del Mundo y Campeonatos Continentales, el orden del programa debe realizarse, en la medida de lo posible, en el orden de los pesos de más ligeros a más pesados, sin embargo la organización puede alterar el orden siempre y cuando esto no suponga variaciones en los resultados del sorteo.
- 7.4** Enfrentamientos para el día de la competición: Un atleta solo podrá competir como máximo una (1) vez por día. En circunstancias especiales, IFMA o la Oficina Continental tiene la autoridad para permitir que un atleta compita en más de una (1) ocasión al día.

REGLA VIII: WAI KRU Y ASALTOS

- 8.1** Wai Kru: Antes del primer asalto, cada atleta debe realizar el ritual tradicional de Muaythai "Wai Kru" según las costumbres. 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 completar al menos los elementos básicos del Wai Kru. Los instrumentos musicales tradicionales: pipa de java, platillos pequeños y dos tambores deben acompañar el ritual, si la banda en vivo no está disponible, se permitirá usar la música reproducida desde un DVD o cualquier otra fuente electrónica.
- 8.2** Asaltos: en campeonatos, copas o torneos mundiales y continentales: será:
- **Atletas Élite:**
 - Para los atletas clase élite, serán 3 asaltos de 3 minutos cada uno para hombres y mujeres, con un minuto de descanso entre asaltos.

- **Atletas clase Competitiva:**

- Para los atletas clase competitiva, serán 3 asaltos de 3 minutos cada uno para hombres y mujeres, con un minuto de descanso entre asaltos.

➤ **Atletas Juveniles:**

- Para Juvenil 14-15 y Juvenil 16-17, serán 3 asaltos de 2 minutos cada uno, con un minuto de descanso entre asaltos.
- Para Juvenil 12-13, serán 3 asaltos de 1 minuto y 30 segundos cada uno, con un minuto de descanso entre asaltos.
- Para Juvenil 10-11, serán 3 asaltos de 1 minuto cada uno, con un minuto de descanso entre asaltos.

El tiempo usado para avisos, advertencias, cuentas de protección, arreglos de vestimenta o equipo, o cualquier otra razón no está incluido en el tiempo de los asaltos. No pueden realizarse asaltos extras.

REGLA IX: SEGUNDOS

9.1 Reglas: cada competidor tiene derecho a 2 segundos que se registrarán por las siguientes reglas:

9.1.1 Los dos segundos pueden subirse en el ring pero solo uno puede ingresar dentro.

9.1.2 Durante el enfrentamiento, ninguno de los segundos podrá permanecer en la plataforma del ring. Antes de que comiencen los asaltos, deberán retirar asientos, toallas, cubos, etc., de la plataforma del ring.

9.1.3 Los segundos, mientras asisten en la esquina, estarán en posesión de una toalla para el atleta. Un segundo puede darse por vencido por su atleta, y puede, cuando considere que su atleta tiene dificultades, arrojar la toalla al ring, excepto cuando el árbitro está realizando una cuenta.

9.1.4 El presidente de la comisión de Árbitros / Jueces en cada torneo deberá organizar una reunión entre los árbitros / jueces y segundos que participan en cada torneo para enfatizar sobre la obligatoriedad de seguir las reglas de IFMA. Cualquier segundo que incumpla las reglas será descalificado pudiendo, incluso, causar la descalificación de su atleta.

9.1.5 Un segundo no dará ningún mal consejo, mala asistencia o malas instrucciones a los atletas durante el desarrollo de la competición. Si un segundo incumple las reglas, puede ser avisado o descalificado. Un atleta también podrá ser advertido, avisado o descalificado por el árbitro por infracciones de sus segundos. Cualquier segundo u oficial que aliente o incite a los espectadores verbalmente o con señas a aconsejar o alentar a un atleta durante el enfrentamiento no podrá continuar con sus funciones durante el resto del torneo. Si un segundo es expulsado de la esquina por el árbitro, este no podrá actuar como tal durante todo el evento. Una vez expulsado de la esquina el segundo deberá abandonar el recinto de la competición para el resto de la sesión, si esto sucede durante un torneo deberá renunciar a sus funciones hasta el final del mismo.

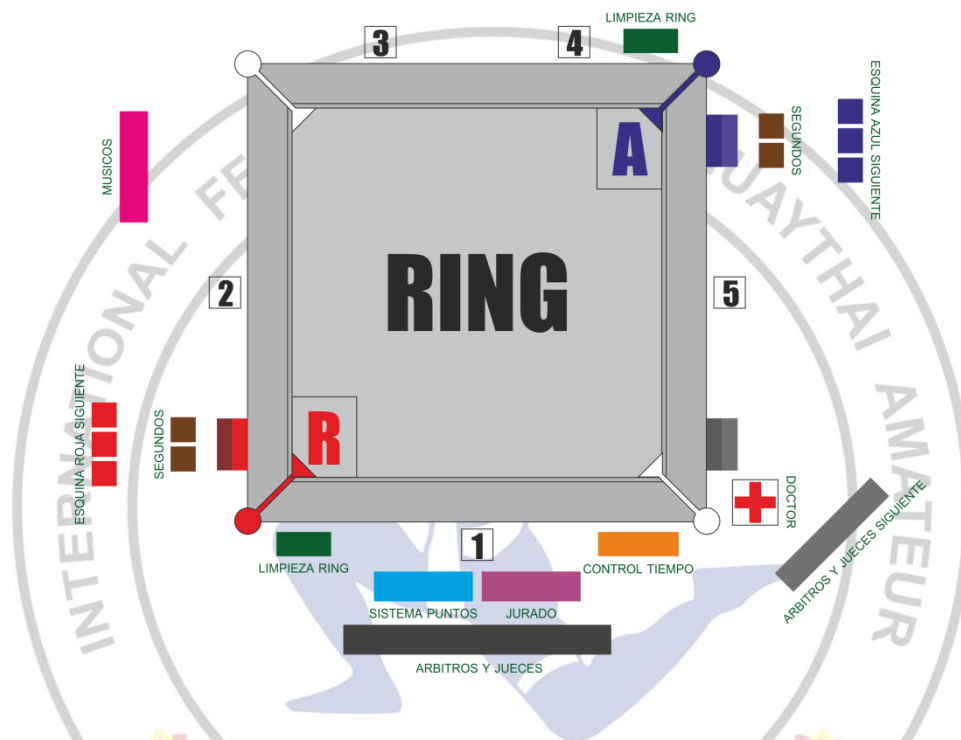
9.2 Vestimenta para los segundos: No se permiten pantalones cortos, tejanos, chaquetas de cuero, sombreros (gorras), zapatos abiertos, chalecos u otro tipo de ropa inapropiada. Se recomienda el chándal de la Selección Nacional.

REGLA X: ÁRBITROS Y JUECES

10.1 Árbitro: en Campeonatos del Mundo, Copas del Mundo, Campeonatos Continentales, Copas Continentales y otros torneos internacionales cada enfrentamiento será controlado por un árbitro aprobado por IFMA o la Oficina Continental, este regulará la actuación de los atletas en el ring pero no puntuará.

- 10.2** Jueces: Cada competición estará gestionada por cinco jueces de IFMA que se sentarán cerca del ring y alejados del público. Dos de los jueces deben estar sentados en un mismo lateral del ring con distancia suficiente entre ellos, y cada uno de los otros tres jueces debe estar sentado en el centro de los otros tres lados del ring.
- Cuando no se disponga de la cantidad necesaria de jueces, se pueden utilizar 3 jueces en lugar de 5. Esto nunca se aplicará en las Copas del Mundo, Campeonatos Mundiales o Campeonatos continentales (ver Fig.9).

Fig.9



- 10.3** Neutralidad: para garantizar la neutralidad, los árbitros y jueces para cada combate serán seleccionados del Panel de Jurado de acuerdo con las siguientes directivas:
- 10.3.1** Cada uno de los oficiales debe ser un árbitro / juez aprobado.
 - 10.3.2** Cada uno de dichos funcionarios debe ser de diferente país y asociación, distinta a cada uno de los otros y a cada uno de los atletas que participan en el enfrentamiento.
 - 10.3.3** Cada uno de dichos funcionarios no será nacional ni residente en ningún país en dominio, colonia o dependencia del país de cualquiera de los atletas que participan en el enfrentamiento.
 - 10.3.4** En el caso de un cambio de nacionalidad de cualquier árbitro / juez, dicho funcionario no podrá officiar en ninguna competición en la que participe un atleta de su país de origen o si un árbitro / juez de ese país está actuando.
 - 10.3.5** En ningún caso más de 2 oficiales pertenecerán al mismo continente durante un enfrentamiento.
 - 10.3.6** En las finales los árbitros y jueces deberán ser aprobados por el jurado como grupo autorizado por IFMA.
 - 10.3.7** En cualquier caso particular, en el que no sea imposible para el Panel de Jurado aplicar las directivas anteriores, las dificultades se resolverán asegurando en la medida de lo posible la neutralidad e imparcialidad de los funcionarios nombrados, y se deberá informar el hecho al Comité Ejecutivo de IFMA u Oficina Continental, tan pronto como sea posible.

10.3.8 En cualquier caso que el Panel de Jurado encuentre imposible cumplir con las directivas anteriores, el nombramiento de uno o varios funcionarios deberá realizarse por sorteo por el presidente del jurado o por alguien que actúe en su nombre para el enfrentamiento en cuestión.

- 10.4** Conflicto de intereses: Quienes actúen como árbitros o jueces en cualquier enfrentamiento o torneo no podrán en ningún momento durante ese mismo combate o torneo actuar como jefe de equipo, entrenador o segundo de ningún atleta o equipo de atletas que participen en dicho combate o torneo. Ni actuar en una competición en la que un atleta de su misma nacionalidad está tomando parte.
- 10.5** Acción Disciplinaria: El Comité Ejecutivo de IFMA o la Oficina Continental, o sus debidos representantes autorizados pueden, por recomendación del Panel de Jurado, prescindir (temporal o permanentemente), de los servicios de cualquier árbitro que, en su opinión, no aplica de manera eficiente las reglas de IFMA, o cualquier juez cuya marcación o puntuación de los combates no se considere satisfactoria.
- 10.6** Cambio de árbitro durante el enfrentamiento: si un árbitro está incapacitado durante el transcurso de una pelea, el cronometrador golpeará el gong para detener la pelea y el próximo árbitro neutral disponible en la lista internacional de IFMA deberá subir para controlar la pelea y ordenar la reanudación del combate.
- 10.7** Obligación de asistencia: la asociación de la cual un árbitro / juez internacional es seleccionado por el Comité Ejecutivo estará obligada a enviarlo a los Campeonatos y Copas del Mundo o Campeonatos y Copas Continentales para llevar a cabo los deberes para los que ha sido seleccionado a menos que dicha persona por razones justificadas rechace personalmente la invitación. En los países donde la responsabilidad de financiar sus equipos o torneos son manejados por otra organización, esa organización será responsable de transportar y mantener a sus funcionarios seleccionados para el torneo.

REGLA XI: LISTA INTERNACIONAL DE ÁRBITROS Y JUECES

- 11.1** Árbitros y jueces internacionales: el título de "árbitro / juez internacional " será el más alto para un árbitro / juez de Muaythai amateur. Quienes obtengan esta nominación recibirán un diploma como "Árbitro / Juez Internacional de Muaythai", una insignia de IFMA correspondiente a su título y una tarjeta de identidad.
- 11.2** Las reglas y regulaciones para ser clasificado como árbitro / juez internacional de Muaythai están estipuladas por el Comité Ejecutivo de IFMA.
- 11.3** Árbitro y / o Juez Honorario: El Comité Ejecutivo puede otorgar el título de "Árbitro y / o Juez Honorario de Muaythai Amateur" a un oficial internacional que se ha jubilado habiendo mostrado de manera satisfactoria un alto nivel en las calificaciones requeridas.

REGLA XII: EL JURADO Y LOS OFICIALES TÉCNICOS

- 12.1** Nombramiento: Durante los Campeonatos o Copas del Mundo, el Comité Ejecutivo de IFMA nombrará un jurado. Durante el Campeonato Continental, el Jurado será nombrado por el Comité Ejecutivo de la Asociación Continental, en el caso de que no exista una Asociación Continental, por la Oficina Continental involucrada. En cada competición el jurado se compondrá de no menos de 3 miembros, incluido el presidente. Tres de ellos deberán ser también miembros de la Comisión de Arbitraje o estar en la lista internacional de Árbitros / Jueces. Ningún otro miembro del jurado se sentará en la mesa durante esa sesión.

- 12.2** Deberes: Dondequiera que no se use el sistema electrónico de evaluación, cada juez actuante registrará la puntuación de cada combate que presencie y esa puntuación se entregará para contabilizar junto con la de los otros jueces actuantes.
- 12.2.1** El Jurado comprobará las hojas de puntuación de los 5 o 3 jueces para garantizar que:
- (a)** los puntos se suman correctamente.
 - (b)** los nombres de los atletas están escritos correctamente.
 - (c)** se designe un ganador.
 - (d)** las hojas de puntuación estén firmadas antes de anunciar la decisión.
- 12.2.2** El presidente del jurado informará al locutor el nombre del atleta al que se le otorgó la mayor cantidad de puntos entre las 5 o 3 hojas de puntuación.
- 12.2.3** Los miembros del jurado en cada sesión se reunirán a la mañana siguiente para considerar la actuación realizada por los árbitros y jueces el día anterior y deberán dar recomendaciones al Comité Ejecutivo sobre cualquier árbitro o juez que consideren que no ha cumplido con lo requerido el día anterior. Cualquier árbitro o juez que actuó como oficial el día anterior debe estar disponible para entrevistarse con 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 cumpla efectivamente las reglas y regulaciones de IFMA o cuya puntuación en los combates se considere insatisfactoria.
- 12.2.5** Los miembros del Jurado deberán presentar al Comité Ejecutivo de IFMA, Asociación Continental, o en caso de que no exista una Asociación Continental, a la Oficina Regional afectada, cualquier enmienda sobre el panel de árbitros y jueces que ellos consideren necesaria.
- 12.2.6** Los miembros del jurado notificarán al Comité Ejecutivo sobre 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 esté disponible para tales tareas sin notificación previamente al Secretario General de IFMA acerca de su ausencia por razones justificadas.
- 12.2.7** Si un oficial designado para una competición está ausente, el Jurado podrá nombrar, de los funcionarios aprobados, un miembro adecuado para reemplazarlo, informando este cambio al Comité Ejecutivo o a la Oficina Continental correspondiente tan pronto como sea posible.
- 12.2.8** Si surgen circunstancias que impiden la celebración de un combate en condiciones adecuadas y si el árbitro no puede tomar ninguna acción eficiente sobre esta situación, el Jurado puede ordenar que la competición se detenga hasta que pueda ser reanudada con normalidad.
- 12.2.9** El jurado también puede tomar cualquier medida inmediata que considere oportuna para solucionar las circunstancias que impedirían la realización adecuada de una competición en cualquier sesión.
- 12.2.10** El jurado actuante consultará a la comisión de arbitraje y decidirá sobre cualquier decisión o recomendación que se les requiera tomar.
- 12.2.11** Si un atleta comete un delito grave y deliberado en contra del espíritu de la deportividad, el Jurado tiene el derecho de recomendar al Comité Ejecutivo que sea apartado de las competiciones por un período determinado de tiempo. El Comité Ejecutivo o la Oficina Continental pueden privarlo de una medalla o premio que haya ganado en esa competición.
- 12.2.12** Desatender al Árbitro y/o Jueces: Las decisiones de un árbitro y / o juez pueden ser invalidadas por el Jurado en las siguientes condiciones:
- (a)** Cuando el árbitro haya tomado una decisión claramente en contra de las Reglas de IFMA (si tal incidente ocurriera, el Jurado puede utilizar grabaciones de video o cualquier otro instrumento electrónico, equipo o dispositivo de grabación, etc.).
 - (b)** Cuando es obvio que los jueces cometieron un error en su hoja de puntuación derivando en un veredicto equivocado.

- 12.3** Reclamaciones: el jefe de un equipo puede presentar una reclamación dentro de los treinta (30) minutos posteriores a la decisión anunciada. En cuanto a la final, la protesta debe ser presentada dentro de los cinco (5) minutos posteriores al anuncio de la decisión. La reclamación se hará por escrito y se entregará al Presidente del Jurado, junto con una tarifa de protesta de 500 dólares. Si el Jurado acuerda revisar el combate, se puede rectificar sobre la reclamación. Si la protesta es ratificada, el dinero será reembolsado con una deducción de 100 dólares por tasas de administración. Si la decisión se reafirma, la tarifa de protesta no será reembolsada y se abonará a IFMA o a la Oficina continental.
- 12.4** Conflicto de intereses: los miembros del jurado oficiando en Campeonatos o Copas Mundiales y Campeonatos o Copas Continentales no deberán actuar como árbitros y/o jueces en estas competiciones.
- 12.5** Neutralidad: los miembros del jurado en los torneos internacionales serán de diferentes países.

REGLA XIII: EL ARBITRO

- 13.1** Máxima prioridad: el cuidado del atleta es la máxima prioridad del árbitro.
- 13.2** Deberes: el árbitro deberá officiar en el ring. Debe vestir pantalón azul oscuro o negro, camisa celeste y zapatos ligeros o botas sin tacones, pajarita (negra o azul oscuro), en climas tropicales se puede prescindir de ésta si el Presidente del jurado o Presidente de la Comisión de A/J está de acuerdo. El árbitro puede utilizar guantes de látex. El árbitro deberá:
- 13.2.1** Observar que las reglas y el juego limpio se cumplan estrictamente.
- 13.2.2** Mantener el control del combate en todo momento.
- 13.2.3** Evitar que un atleta débil reciba un castigo indebido e innecesario.
- 13.2.4** Comprobar los guantes y vestimenta.
- 13.2.5** El árbitro utilizará 3 palabras de comando:
- "Yoot" ("Parar") al ordenar a los atletas que dejen de luchar.
 - "Chok" ("Pelear") al ordenar que continúen.
 - "Yaek" ("Break") al romper un agarre, el atleta debe retroceder antes de continuar luchando.
- 13.2.6** El árbitro indicará al atleta con signos o gestos explicativos adecuados cualquier infracción de las reglas.
- 13.2.7** Al final de un combate, recogerá y revisará las hojas de puntuación de los 5 o 3 Jueces que intervengan, después de verificar, el árbitro entregará las hojas al Presidente del Jurado, o, si no hay Jurado, al locutor.
- 13.2.8** El árbitro no levantará la mano ni indicará de ninguna otra manera el ganador hasta que se haya hecho el anuncio. Una vez se anuncie el resultado el árbitro levantará la mano del atleta ganador.
- 13.2.9** Cuando el árbitro haya descalificado a un atleta o detenido una pelea, deberá primero informar al presidente del jurado sobre que atleta ha sido descalificado o la razón por la cual ha detenido la pelea, para permitirle al Presidente indicar al locutor el enunciado correcto de la decisión para conocimiento del público.
- 13.3** Facultades del árbitro. El árbitro está facultado para:
- 13.3.1** Terminar un combate en cualquier momento si lo considera demasiado unilateral.
- 13.3.2** Terminar un combate en cualquier momento si uno de los atletas se lesiona a causa de lo cual, el árbitro, decide que no debe continuar.
- 13.3.3** Terminar un combate en cualquier momento si considera que los competidores no están actuando en serio. En tal caso, puede descalificar a uno o ambos contendientes.
- 13.3.4** Advertir a un atleta o detener un combate para avisar a un atleta sobre las faltas o por cualquier otra razón en interés del juego limpio, o para asegurar el cumplimiento de las reglas.

13.3.5 Descalificar a un atleta que no cumpla inmediatamente con sus órdenes, o si se comporta con él de una manera ofensiva o agresiva en cualquier momento.

13.3.6 Descalificar a un segundo que ha infringido las reglas y al propio atleta si el segundo no cumple con las órdenes del árbitro.

13.3.7 Descalificar, con o sin aviso previo, a un competidor por cometer una falta grave.

13.3.8 En caso de derribo, suspender el conteo si un atleta reúsa deliberadamente retirarse a la esquina neutral o si se retrasa al hacerlo.

13.3.9 Interpretar las reglas siempre que se puedan aplicar o sean relevantes en el desarrollo de un combate, decidir y tomar medidas en cualquier circunstancia que no esté contemplada por las reglas.

13.4 Avisos: si un atleta infringe las reglas, pero no merece ser descalificado por tal infracción, el árbitro detendrá el combate y emitirá un aviso al infractor, previamente ordenará a los atletas que se detengan. Los avisos deben ser informados claramente de manera que el atleta comprenda el motivo y el propósito del mismo. El árbitro señalará con la mano a cada uno de los jueces para indicarles que ha dado un aviso especial, debe también indicar claramente el atleta a quien se ha avisado. Después de dar el aviso, el árbitro utilizará el comando "CHOK" para continuar. Si un atleta recibe 3 avisos en un combate será descalificado.

13.5 Advertencias: un árbitro puede advertir a un atleta. Una advertencia se dicta como consejo o indicación para controlar o prevenir prácticas indeseables o infracciones leves de las reglas. Para hacerlo, el árbitro no necesariamente debe detener el combate, puede aprovechar una oportunidad adecuada y segura durante un asalto para amonestar un atleta por infringir las reglas.

13.6 Consideraciones médicas: un árbitro, antes de officiar en cualquier torneo internacional conducido bajo estas reglas se someterá a un examen médico de aptitud física que evaluará su capacidad para llevar a cabo estas tareas en el ring. Su visión debe ser al menos de 6 dioptrías en cada ojo, el uso de gafas durante una pelea no está permitido, pero si se permiten lentes de contacto. Es obligación de los árbitros tomar parte en la reunión organizada por el jurado médico antes de cada campeonato.

REGLA XIV: JUECES

14.1 Vestimenta: Jueces y árbitros deberán vestir igual, podrán utilizar chaquetas apropiadas cuando estén autorizadas. Los anteojos se pueden usar si es necesario.

14.2 Deberes:

14.2.1 Cada juez juzgará independientemente los méritos de los 2 competidores y deberá decidir el ganador de acuerdo con las reglas.

14.2.2 Un juez no debe hablar con ningún participante (o competidor), u otro juez, ni con ninguna otra persona, excepto con el árbitro durante el combate, pero puede, si es necesario, al final de un asalto, indicar al árbitro cualquier incidente que, según su opinión, no fuese advertida por este, como la mala conducta de un segundo, cuerdas sueltas, etc.

14.2.3 Cada juez apuntará el número de puntos otorgados a cada competidor en su hoja de puntuación inmediatamente después del final de cada asalto.

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

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

REGLA XV: CRONOMETRADOR Y LOCUTOR

- 15.1** Deberes del cronometrador:
- 15.1.1** El deber principal del cronometrador es regular el número y la duración de los asaltos y los intervalos de descanso. Los intervalos entre asaltos serán de una duración de (1) minuto.
 - 15.1.2** El cronometrador debe comenzar y finalizar cada asalto golpeando el gong o la campana.
 - 15.1.3** Indicar o dar una señal 10 segundos antes del comienzo de cada asalto para limpiar el ring.
 - 15.1.4** El cronometrador deberá frenar el tiempo en las paradas temporales o cuando el árbitro se lo indique.
 - 15.1.5** El cronometrador debe regular todos los períodos de tiempo y cuentas con un cronómetro o reloj.
 - 15.1.6** Durante un "Derribo", el cronometrador debe señalar al árbitro con su mano el paso de los segundos mientras este está contando.
 - 15.1.7** Si al final de un asalto un atleta ha sido "derribado" y el árbitro está realizando el conteo, el gong que indica el final del asalto no sonará. El gong sonará solo cuando el árbitro ordene el comando "CHOK" indicando la continuación del combate.
- 15.2** Deberes del locutor:
- 15.2.1** Anunciar el nombre, club o país, peso y esquina de ambos atletas al público cada vez que se presenten en el ring.
 - 15.2.2** 10 segundos antes del comienzo de cada asalto deberá ordenar que se despeje el ring con el comando "despejar el ring" o "segundos fuera".
 - 15.2.3** Anunciar el comienzo y el final de cada asalto.
 - 15.2.4** Anunciar el resultado de la competición y el nombre del ganador.
- 15.3** Localización: Deberán sentarse inmediatamente cerca del ring.

REGLA XVI: DECISIONES

Las decisiones serán las siguientes:

- 16.1** Ganador por puntos: Al final de un combate, el atleta que ha recibido mayor puntuación de los jueces será declarado ganador. Si ambos atletas se lesionan, o son puestos fuera de combate simultáneamente y no pueden continuar, los jueces deberán recontar los puntos de cada atleta hasta ese momento, el competidor con mayoría de puntos será declarado ganador.
- 16.2** Ganador por abandono: si un atleta abandona inmediatamente después del descanso entre asaltos, su oponente será declarado ganador.
- 16.3** Ganador por parada arbitral (**R.S.C.**):
 - (a)** Inferioridad Técnica: **R.S.C.** es el término utilizado al detener una pelea cuando un atleta es superado o no se encuentra en condiciones de continuar. Si un atleta, en opinión del árbitro, está siendo superado o está recibiendo un castigo excesivo, la pelea se detendrá y su oponente será declarado ganador.
 - (b)** Lesión:
 - I.** Si un atleta, en opinión del árbitro, no se encuentra en condiciones de continuar debido a una lesión sufrida por golpes u otra acción correcta o se encuentra incapacitado por cualquier otro motivo físico, la pelea será detenida y su oponente declarado ganador. El derecho de tomar esta decisión será del árbitro, que puede consultar al médico. Una vez consultado el doctor, el árbitro debe seguir su consejo. Es recomendable que el árbitro verifique el estado del otro atleta también antes de tomar la decisión.
 - II.** Cuando el árbitro llama al médico para examinar a un atleta, solo estos 2 oficiales deberían estar presentes. No se permitirá a ningún asistente acercarse al ring.
 - III.** Si la lesión ocurre en el asalto final de una pelea por medalla de oro, el ganador se decidirá por la mayoría de los puntos obtenidos en los asaltos anteriores.

(c) Parada Arbitral por lesiones en la Cabeza (R.S.C.H.): cuando un atleta recibe golpes duros en la cabeza o una serie de golpes en la cabeza que lo dejan indefenso e incapaz de continuar el combate. El término **R.S.C.H.** no se utiliza cuando un atleta es simplemente superado y está recibiendo demasiados golpes puntuables sin poder responder.

(d) Parada Arbitral por lesiones en el Cuerpo (R.S.C.B.): cuando un atleta recibe uno o varios golpes duros en cualquier parte del cuerpo, excepto la cabeza, que lo dejan indefenso e incapaz de continuar el combate.

(e) Límite de Conteo Obligatorio (C.C.L.): cuando un atleta ha recibido 3 cuentas en un mismo asalto o 4 cuentas en toda la pelea. Para los competidores Juveniles 16 - 17 el **C.C.L.** será 2 cuentas en el mismo asalto o 3 cuentas en toda la pelea. Para los competidores Juveniles 10 - 11, Juveniles 12 - 13 y Juveniles 14 - 15 el **C.C.L.** será 2 cuentas sin importar si son en el mismo asalto o en toda la pelea.

- 16.4** Ganador por descalificación: si un atleta es descalificado, su oponente será declarado ganador. Si ambos atletas son descalificados, la decisión se anunciará en consecuencia. Ningún atleta que sea descalificado tendrá derecho a premio, medalla, trofeo, premio honorable o clasificación, según la etapa de la competición en la que fue descalificado, no obstante, en casos excepcionales, el Comité Ejecutivo (o en su ausencia, el jurado o donde no haya jurado, la persona o personas responsables de la organización del evento en el cual se ha producido la descalificación), podrán actuar de otra manera, pero todas esas decisiones, cuando no las haya tomado el Comité Ejecutivo, estarán sujetas a revisión y confirmación según el informe del incidente si así se requiere.
- 16.5** Ganador por Fuera de Combate: si un atleta es "derribado" y no puede reanudar el combate luego de 10 segundos, el oponente será declarado ganador por fuera de combate.
- 16.6** Sin Resultado: el árbitro puede terminar un combate antes de la distancia programada si sucediera cualquier inconveniente material fuera de la responsabilidad de los atletas, o del control del árbitro, como daños en el ring, fallos en la iluminación, condiciones climáticas excepcionales, etc. En tales circunstancias, la pelea será declarada "Sin Resultado", en el caso de Campeonatos, el Jurado decidirá si hay alguna necesidad adicional.
- 16.7** Ganador por Incomparecencia: cuando un atleta se presenta en el ring totalmente preparado para la pelea y su oponente no aparece después de que haya sido llamado por su nombre mediante el sistema de megafonía, sonó la campana y transcurrió un período máximo de 2 minutos, el árbitro declarará ganador al primer atleta por "Incomparecencia". El árbitro, primero, deberá informar a los jueces para que marquen en sus hojas de puntuación la situación para luego recogerlas, seguidamente llamará al atleta hacia el centro del ring y luego de que se anuncie la decisión le levantará la mano como ganador.
- 16.8** Empate (Solo en combates individuales): 2 clubes o 2 países en una competición amistosa pueden resultar en empate cuando la mayoría de los jueces hayan marcado una puntuación igualada.
- 16.9** Incidentes en el ring fuera del control del árbitro:
- 16.9.1** Si ocurre algo que no permite que la pelea continúe en el primer minuto después de que suene la campana para el comienzo del primer o segundo asalto (por ejemplo, fallo eléctrico), el combate será detenido y los atletas pelearán nuevamente en la última pelea de la misma sesión.
- 16.9.2** Si el incidente ocurre en el tercer asalto el combate se dará por terminado y se les pedirá a los jueces que tomen una decisión sobre el ganador de la pelea.
- 16.9.3** Si el incidente ocurre a falta de los últimos 3 combates del programa de una sesión, se aplazarán estos combates para las primeras peleas del programa de la próxima sesión. Los atletas deberán pesarse y examinarse médicamente nuevamente para esa pelea.

REGLA XVII: ADJUDICACIÓN DE PUNTOS

- 17.1** Adjudicación de puntos: los puntos se otorgarán siempre que el atleta golpee al oponente con puños, patadas, rodillas o codos aplicados con fuerza, certeza, sin infracciones, sin ser bloqueados o defendidos. El objetivo en Muaythai es cualquier parte del cuerpo excepto la ingle.
- 17.2** Sistema de diez puntos: se otorgarán 10 puntos por cada asalto, no se puede asignar fracciones. Al final de cada asalto, el mejor de los atletas (el más hábil en Muaythai) recibirá 10 puntos y su oponente proporcionalmente menos. Cuando los atletas iguallen en méritos recibirán 10 puntos cada uno.
- 17.3** Pasos para otorgar puntos:
- 17.3.1** Un atleta ganará el asalto cuando, utilizando sus habilidades en Muaythai, golpee más que su adversario.
 - 17.3.2** Un atleta ganará el asalto cuando use su habilidad en Muaythai con más potencia que su adversario.
 - 17.3.3** Un atleta ganará el asalto cuando muestre menos cansancio o menos signos de castigo que su adversario.
 - 17.3.4** Un atleta ganará el asalto cuando muestre más agresividad que su adversario.
 - 17.3.5** Un atleta ganará el asalto cuando desarrolle un mejor estilo de Muaythai que su adversario.
 - 17.3.6** Un atleta ganará el asalto cuando cometa menos infracciones de las reglas que su adversario.
- 17.4** Acciones no puntuables
- 17.4.1** Golpear con sin técnicas de Muaythai.
 - 17.4.2** Impactos bloqueados por los brazos o las piernas del oponente.
 - 17.4.3** Golpear sin potencia incluso si los golpes son certeros.
 - 17.4.4** Proyectar al oponente sin golpear.
 - 17.4.5** Golpear infringiendo cualquiera de las reglas.
- 17.5** Sistema de puntuación:
- 17.5.1** Se otorgarán 10 puntos al atleta que gane el asalto, y al oponente proporcionalmente menos (9-8-7 respectivamente).
 - 17.5.2** Se otorgarán 10 puntos a cada atleta si están igualados en el asalto.
 - 17.5.3** El atleta que gane un asalto por un pequeño margen recibirá 10 puntos y su oponente recibirá 9 puntos.
 - 17.5.4** El atleta que gane un asalto por un gran margen recibirá 10 puntos y su oponente recibirá 8 o 7 puntos respectivamente.
 - 17.5.5** Si un atleta recibe un aviso perderá 1 punto. Ese punto puede ser otorgado al oponente si los jueces están de acuerdo.
- 17.6** Sobre las faltas:
- 17.6.1** Aviso del árbitro: si el árbitro avisa a uno de los atletas, los jueces pueden otorgar un punto para el otro competidor. Cuando un juez decide otorgar un punto a un atleta por una falta cometida por su oponente tras haber sido avisado por el árbitro, colocará una "W" en la columna correspondiente al competidor advertido para mostrar porque lo ha hecho. Si el juez decidió no otorgar ese punto deberá colocar la letra "X", en la columna apropiada, cerca de los puntos asignados para ese asalto al atleta advertido indicando la razón por la que no lo hizo.
 - 17.6.2** Otro: durante cada asalto el juez deberá evaluar la gravedad e imponer una penalización apropiada por cualquier falta que haya presenciado, independientemente de si el árbitro ha observado o no tal falta. Si un juez observa una falta aparentemente desapercibida por el árbitro, e impone una sanción apropiada sobre el infractor deberá indicar que lo ha hecho colocando en la columna apropiada la letra "J" contra los puntos del atleta infractor, e indicando las razones por las que lo ha hecho.

- 17.7** Final del combate: si al final de un combate y habiendo puntuado cada asalto de acuerdo con las directivas, un juez determina que los atletas están igualados en puntos, el juez otorgará la decisión para el atleta:
- 17.7.1** Quién haya mostrado mayor agresividad o quién haya desarrollado mejor estilo de Muaythai, si están igualados en ese aspecto.
 - 17.7.2** Quién haya demostrado una mejor defensa (con bloqueos, paradas, o pasos lateral, etc.) con la cual los ataques del oponente no hayan sido efectivos.
 - 17.7.3** En los todos los torneos se debe determinar un ganador. En combates individuales se puede otorgar un empate como decisión.

REGLA XVIII: FALTAS

- 18.1** Advertencias, avisos y descalificaciones: un atleta que no obedece las instrucciones del árbitro, actúa en contra de las reglas de la competición, pelea de manera antideportiva, o comete faltas, puede a decisión del árbitro, ser advertido, avisado o descalificado sin previo aviso. Un árbitro puede, sin detener un combate, advertir a un atleta en alguna oportunidad segura. Si el árbitro tiene la intención de avisar a un atleta deberá parar el combate, y deberá indicar la infracción. El árbitro señalará al atleta y a cada uno de los 5 o 3 jueces. Si el árbitro administró un aviso por una falta en particular no puede emitir una advertencia por el mismo tipo de infracción. Tres (3) advertencias sobre el mismo tipo de falta obligatoriamente requieren emitir un aviso. Solo se pueden dar 3 avisos al mismo atleta en un combate. La tercera advertencia significará la descalificación automática.
- 18.2** Tipos de faltas:
- 18.2.1** Morder, golpear con la cabeza, escupir, presionar los ojos del oponente con el pulgar.
 - 18.2.2** Escupir intencionalmente el protector bucal.
 - 18.2.3** Derribar o doblar la espalda del oponente con técnicas de Judo o Lucha.
 - 18.2.4** Arrojar sobre el oponente mientras este se encuentra en el suelo.
 - 18.2.5** Atacar al oponente cuando está caído o levantándose.
 - 18.2.6** Atacar sujetándose de las cuerdas o hacer un uso indebido de estas.
 - 18.2.7** Bloquear el brazo o la cabeza del oponente.
 - 18.2.8** Defensa completamente pasiva, protegiéndose con los dos brazos al caer intencionadamente para evitar ser golpeado.
 - 18.2.9** Falta de agresividad o actitud ofensiva durante el asalto.
 - 18.2.10** No dar un paso atrás cuando se dicte el comando "Yaek". Intentar golpear al oponente inmediatamente después de que el árbitro haya ordenado el comando "Yaek" sin dar un paso atrás.
 - 18.2.11** Agredir o comportarse de forma agresiva con el árbitro en cualquier momento.
 - 18.2.12** Golpear la ingle del oponente con la rodilla, si el atleta es golpeado involuntariamente con técnicas de Muaythai y se encuentra incapaz de continuar la pelea, el árbitro pausará la pelea durante 5 minutos para permitir que el atleta golpeado se recupere. Si el atleta se niega a continuar con el combate después de los 5 minutos de descanso será declarado "perdedor".
 - 18.2.13** Sostener la pierna del oponente y empujar hacia adelante más de 1 paso sin atacar con cualquier técnica de Muaythai.
 - 18.2.14** Dejarse caer intencionadamente para evitar ser golpeado mientras el adversario sostiene su pierna.
 - 18.2.15** Si ambos atletas caen fuera del ring y uno de ellos intenta obstruir la vuelta al ring del otro es una falta.

18.2.16 Utilizar cualquier tipo de sustancia prohibida por la Agencia Mundial Anti Dopaje (WADA) o el Código Antidopaje de IFMA.

18.3 Segundos: cada atleta puede ser considerado responsable de las acciones de sus segundos.

18.4 El árbitro consulta a los jueces: si un árbitro tiene alguna razón para creer que se ha cometido alguna falta que no ha visto, puede consultar a los jueces.

REGLA XIX: DERRIBO

19.1 Definición: un atleta se considera "derribado":

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 se cuelga impotente de las cuerdas como resultado de un golpe o una serie de golpes.

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

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

19.2 La cuenta: En el caso de una caída, el árbitro inmediatamente comenzará a contar. Cuando un atleta está "derribado", el árbitro contará en voz alta de uno (1) a diez (10) en tailandés:

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

El árbitro hará intervalos de un segundo entre los números e indicará cada segundo con su mano de tal manera que el atleta que ha sido derribado pueda estar al tanto del conteo. Debe transcurrir un segundo desde el momento en que el atleta cae al piso, y el momento en el que se inicia el conteo con el número "NUENG".

Si el oponente no va a la esquina neutral cuando el árbitro se lo indica, este deberá dejar de contar hasta que el oponente lo haya hecho. El conteo continuará desde donde ha sido interrumpido. Los jueces deben apuntar en su hoja de puntuación "K.D." (Knock Down) cuando el árbitro realice un conteo a cualquiera de los 2 atletas. Cuando el atleta se considera "derribado" debido a un golpe en la cabeza, los jueces deben apuntar "K.D.H." (Knock Down to the Head) en su hoja de puntuación.

19.3 Deberes del oponente: si un atleta es derribado, su oponente debe ir de inmediato a la esquina neutral que le indique el árbitro. El atleta solo podrá continuar el combate contra el oponente que fue derribado después de que este último se haya levantado y el árbitro dicte el comando "CHOK".

19.4 Conteo de 8 Obligatorio: si un atleta es "derribado" como resultado de uno o varios golpes, la pelea no continuará hasta que el árbitro haya alcanzado el conteo de BAED (8), incluso si el atleta derribado está listo para continuar antes de eso.

- 19.5** Fuera de Combate: después de que el árbitro haya contado hasta "SIB" (10) la pelea se considerará terminada y el resultado será "Fuera de Combate".
- 19.6** Caída al final del asalto: en caso de que un atleta sea "derribado" al final de un asalto, el árbitro continuará contando. Si el árbitro cuenta hasta 10, se considerará que el atleta ha perdido la pelea por "fuera de combate", si el atleta está en condiciones de reanudar la pelea antes de que se llegue al conteo de 10, el árbitro deberá usar inmediatamente el comando "CHOK".
- 19.7** La segunda vez que un atleta cae sin un nuevo golpe: si un atleta es "derribado" como consecuencia de un golpe y después del conteo hasta BAED (8) la pelea continúa pero el atleta cae nuevamente sin haber recibido un nuevo golpe, el árbitro continuará el conteo desde PAED (8).
- 19.8** Ambos atletas caen: si ambos atletas caen al mismo tiempo, el conteo será continuó mientras cualquiera de ellos siga derribado. Si ambos atletas permanecen caídos hasta "SIB" (10) se finalizará la pelea y se tomará la decisión de acuerdo a la puntuación otorgada hasta ese momento.
- 19.9** El atleta no puede continuar: si un atleta no continúa el combate inmediatamente después del final del intervalo de descanso, o tras ser golpeado no puede continuar dentro de los 10 segundos posteriores, perderá el enfrentamiento.

REGLA XX: MÉDICO Y PROCEDIMIENTO DESPUÉS DE FUERA DE COMBATE Y R.S.C.H.

Un médico para Muaythai debe estar bien preparado en este deporte. El Doctor se sentará cerca del ring en un lugar provisto para ello. Deberá quedarse hasta el final de la última pelea de la sesión.

Los deberes del doctor son los siguientes:

- 20.1** Verificar la salud del atleta y certificar que este está en condiciones de luchar antes del pesaje.
- 20.2** Dar instrucciones al árbitro cuando este lo solicite.
- 20.3** Pérdida del conocimiento: si un atleta queda inconsciente, solo el árbitro y el médico convocado deben permanecer en el cuadrilátero, a menos que el médico necesite ayuda adicional.
- 20.4** Atención médica: si un atleta ha sido noqueado como resultado de un golpe en la cabeza o si el árbitro ha detenido el combate debido a que el atleta recibió golpes duros en la cabeza que lo dejaron indefenso o incapaz de continuar, será examinado por un médico inmediatamente después y acompañado a su hogar o alojamiento por uno de los oficiales de guardia del evento.
- El médico de la competición debe llamar a un neurólogo lo antes posible dentro de las 24 horas, para que decida sobre el tratamiento adicional del atleta, este lo mantendrá bajo observación por un período de 4 semanas.
- 20.5** Períodos de control
- 20.5.1** Fuera de Combate o **R.S.C.H.**: si un atleta ha sido noqueado como resultado de un golpe en la cabeza o si el árbitro ha detenido el combate debido a que el atleta recibió golpes duros en la cabeza que lo dejaron indefenso o incapaz de continuar, no se le permitirá participar en competiciones de Muaythai o combates de entrenamiento por un período de al menos 4 semanas después del incidente.
- 20.5.2** 2 Fuera de Combate o **R.S.C.H.**: si un atleta ha sido noqueado como resultado de un golpe en la cabeza o si el árbitro ha detenido el combate debido a que el atleta recibió golpes duros en la cabeza que lo dejaron indefenso o incapaz de continuar dos veces en un período de 3 meses, no se le permitirá participar en competiciones de Muaythai o combates de entrenamiento durante un período de 3 meses desde el segundo Fuera de Combate o **R.S.C.H.**
- 20.5.3** 3 Fuera de Combate o **R.S.C.H.**: si un atleta ha sido noqueado como resultado de un golpe en la cabeza o si el árbitro ha detenido el combate debido a que el atleta recibió golpes duros en la cabeza que lo dejaron indefenso o incapaz de continuar tres veces en un período de 12 meses, no

se le permitirá participar en competiciones de Muaythai o combates de entrenamiento durante un período de 1 año a partir del tercer Fuera de Combate o **R.S.C.H.**

20.5.4 Cada vez que un atleta sufra un Fuera de Combate como resultado de golpes en la cabeza o un **R.S.C.H.** debe ser registrado en el libro de atleta.

20.6 Certificación médica después del período de prueba: antes de reanudar las competiciones de Muaythai o combates de entrenamiento, tras cualquiera de los períodos de descanso prescritos en los 3 párrafos anteriores, un atleta debe ser certificado por un neurólogo como apto para tomar parte en competiciones de Muaythai. Si es posible, se debe realizar un examen especial, incluyendo un encefalograma y, si es necesario, un certificado técnico cardiovascular. Los resultados de estos exámenes y el permiso para reanudar las competiciones se deben registrar en el libro de atleta.

20.7 R.S.C.H.: El árbitro indicará al jurado y a los jueces para que anoten en sus tarjetas de puntuación "**R.S.C.H.**" cuando este haya detenido el combate porque uno de los atletas no pudiera continuar luchando como resultado de uno o varios golpes a la cabeza. **R.S.C.H.** es un indicativo que solo debe utilizarse cuando, estando indefenso e incapaz de continuar, se previene al atleta de un golpe de gracia después de haber recibido golpes duros (el término **R.S.C.H.** no debe usarse cuando un atleta simplemente es superado y está recibiendo demasiados golpes de puntuación sin responder).

20.8 Medidas de protección: Cualquier atleta que haya perdido una pelea dura con muchos golpes en la cabeza o que haya sido derribado varias veces en competiciones consecutivas, puede ser privado de participar en una competición o entrenamiento de Muaythai por un período de al menos 4 semanas después del último combate por consejo de un oficial médico si así lo considera necesario. Estas medidas de protección deben aplicarse si lo mismo ocurre durante el entrenamiento.

REGLA XXI: CHOQUE DE GUANTES

21.1 Propósito: Antes de comenzar y después de una pelea, los atletas deberán chocar los guantes como signo de rivalidad puramente deportiva y amigable de acuerdo con las reglas.

21.2 En qué momento: El choque de guantes se realizará antes de comenzar el primer asalto y después del anuncio del resultado. Chocar los guantes en cualquier otro momento no está permitido.

REGLA XXII: ADMINISTRACIÓN DE SUSTANCIAS, ETC.

22.1 Dopaje: la administración de drogas o sustancias químicas que no formen parte de la dieta habitual de un atleta está prohibida. Se aplicarán las regulaciones antidopaje de la Agencia Mundial Antidopaje (WADA) y / o el Código antidopaje de IFMA.

22.2 Penalizaciones: Cualquier atleta u oficial que viole esta prohibición será descalificado o suspendido por IFMA.

22.3 Anestésicos locales: el uso de anestésicos locales está permitido según prescripción de la Comisión Médica.

22.4 Sustancias prohibidas: IFMA adopta la actual lista de sustancias prohibidas de WADA. Cualquier atleta que tome tales sustancias o cualquier oficial que las administre será sancionado. IFMA puede prohibir adicionalmente sustancias por recomendación de la Comisión Médica de IFMA.

REGLA XXIII: APTITUD MÉDICA

23.1 Certificación médica: un atleta no podrá competir en una competición internacional sin su "libro de atleta" en el que debe ser certificado por un médico cualificado. Cada día en que el atleta deba competir debe ser certificado como apto por el médico, este deberá ser aprobado por la asociación bajo cuya jurisdicción se lleve a cabo la competición. En campeonatos o copas del Mundo por la

comisión médica de IFMA, en campeonatos o copas continentales por la comisión médica de la oficina continental.

- 23.2** Certificado médico: Todo atleta que compita fuera de su país debe presentar el formulario de declaración médica firmado por un médico autorizado, indicando que antes de dejar su país el atleta se encontraba en buena condición física y no presentaba ninguna lesión, infección o discapacidad que le pueda afectar para pelear en el país que visita. Tal certificado debe estar en inglés y juntamente con el “libro de atleta” deberá ser presentado en el examen médico antes del primer pesaje. Todos los atletas mayores de 16 años deben además presentar pruebas sanguíneas de VIH (anticuerpos), HBV (Hepatitis B Antígeno de superficie) y HCV (Hepatitis C Anticuerpos), estos deben presentarse en papel membretado del laboratorio que administró las pruebas. Los análisis de sangre no pueden ser menores a 6 meses antes de la fecha de la competición.
- 23.3** Condiciones prohibidas: las condiciones prohibidas se detallan en el manual médico.
- 23.4** Cortes y rasguños: Ningún atleta podrá participar en competiciones si presenta algún tipo de vendaje sobre un corte, herida, rasguño, laceración o hinchazón de sangre en el cuero cabelludo o cara incluyendo la nariz y las orejas. Un atleta puede pelear si la abrasión está cubierta por consecuencia de un golpe o por precaución. El médico que examina al atleta el día de la competición tomará la decisión sobre si se le permite o no participar.
- 23.5** Aptitud médica: Ningún atleta podrá competir sin tener certificada su aptitud en su libro de atleta por parte del médico, las pruebas de aptitud médica deben, a ser posible, incluir los siguientes exámenes:
- 23.5.1** Un examen clínico completo con especial atención en los órganos de la vista y el oído, la sensibilidad del equilibrio y del sistema nervioso.
 - 23.5.2** Un examen biométrico que incluya, al menos, la medición de la altura y el peso.
 - 23.5.3** Un examen biológico que incluya análisis de sangre y orina.
 - 23.5.4** Un examen neurológico que incluya un electroencefalograma.
 - 23.5.5** Una radiografía de craneal.
 - 23.5.6** Un examen cardiológico, que incluya 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 del atleta.
- El examen médico debe repetirse al menos una vez al año y debe incluir los puntos 1, 2 y 4 arriba detallados.
- 23.6** Historial médico: se anotarán los datos en el historial médico, detallando antes, durante y después de cada pelea.

REGLA XXIV: ASISTENCIA DEL DOCTOR

- 24.1** Asistencia obligatoria: un médico de cualificación aprobada, deberá estar presente durante toda la competición y no deberá abandonar el lugar antes del final de la última pelea y hasta que no haya visto a los 2 atletas que participaron en esta. El médico puede usar guantes quirúrgicos durante los enfrentamientos.
- 24.2** Ubicación del médico: el médico debe sentarse al lado del ring.

REGLA XXV: LÍMITE MÍNIMO Y MÁXIMO DE EDAD PARA ATLETAS

- 25.1** Juveniles 10-11
Mínimo: no menos de 10 años
Máximo: no más de 11 años

* La División Juvenil 10-11 se extiende desde su 10º cumpleaños hasta el día anterior a su 12º cumpleaños.

25.2 Juveniles 12-13

Mínimo: no menos de 12 años

Máximo: no más de 13 años

* La División Juvenil 12-13 se extiende desde su 12º cumpleaños hasta el día anterior a su 14º cumpleaños.

25.3 Juveniles 14-15

Mínimo: no menos de 14 años

Máximo: no más de 15 años

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

25.4 Juveniles 16-17

Mínimo: no menos de 16 años

Máximo: no más de 17 años

* La división juvenil 16-17 se extiende desde su 16º cumpleaños hasta el día anterior a su 18º cumpleaños.

25.5 Clase competitiva (Masculino) 18-23

Mínimo: no menos de 18 años

Máximo: no más de 23 años

* La clase competitiva se extiende desde su 18º cumpleaños hasta el día anterior a su 24º cumpleaños.

25.6 Élite

Mínimo: no menos de 18 años

Máximo: no más de 40 años

* La clase elite se extiende desde su 18º cumpleaños hasta el día antes de su 41º Cumpleaños.

REGLA XXVI: INFORMES DE LOS OFICIALES

26.1 Informes a los medios: los miembros ejecutivos, miembros del jurado, médicos, miembros de la Comisión de IFMA, Árbitros / Jueces no deberán presentar informes a la prensa, o hacer declaraciones en televisión o radio sobre asuntos relacionados con las competiciones u oficiando esos eventos. Solo el Presidente u otra persona autorizada por él tendrá derecho a hablar con los medios.

REGLA XXVII: CONCORDANCIA DE LAS REGLAS Y REGULACIONES

27.1 Uniformidad: Todas las asociaciones afiliadas adaptarán sus reglas a las de IFMA, a fin de garantizar la uniformidad de las reglas del Muaythai amateur en todo el mundo, a menos que las reglas de las asociaciones afiliadas sean más estrictas que las de IFMA.

REGLA XXVIII: TROFEOS Y COPAS INTERNACIONALES

28.1 Premios: en las competiciones internacionales, copas o trofeos de honor, se pueden otorgar premios.

28.2 Clasificación de los equipos: La clasificación del 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 una final recibirá: 3 puntos.

28.2.4 Los puntos se otorgarán incluso si una pelea no se realiza.

28.2.5 En el caso de que 2 o más equipos obtengan la misma puntuación, la clasificación dependerá de:

- El número de victorias en finales y si esto es igual,
- El número de segundos puestos, y si esto también es igual,
- La cantidad de terceros lugares.

28.3 Adjudicación de puntos en competiciones por equipos:

28.3.1 Por cada combate ganado, cada atleta obtendrá dos puntos para su equipo,

28.3.2 Por cada combate perdido, cada atleta obtendrá un punto para su equipo,

28.3.3 Excepto en el caso de que el atleta sea descalificado, entonces no recibirá puntos.

REGLA XXIX: REGLAS PARA ENFRENTAMIENTOS EN DIVISIONES JUVENILES

29.1 Para la división Juvenil 10-11, los golpes a la cabeza están estrictamente prohibidos.

29.2 Para la división Juvenil 12-13, solo se permiten puños y patadas a la cabeza. Rodillas y codos a la cabeza están estrictamente prohibidos. Los golpes de rodilla y codo están permitidos solo al cuerpo.

REGLA XXX: COMPETICIÓN JUVENIL DE WAI KRU

30.1 Categorías de edad:

La Competición de Wai Kru Juvenil se realizará en los siguientes 2 grupos de edad:

- Menos de 10 años
- 10 - 13 años

30.2 Sorteo: los oponentes serán sorteados al azar.

30.3 Formato de la competición:

- a. Los oponentes realizarán una demostración Wai Kru en el ring de no más de 2 minutos.
- b. Cinco jueces deberán puntuar y otorgar puntos a los competidores.
- c. Los puntos deben ser otorgados de: 9.1 a 10.0

30.4 puntos por sección: 4 secciones:

- a. 0.4 puntos máximo para calidad, perfección e inclusión de habilidades fundamentales de las técnicas de Muaythai en el Wai Kru.
- b. 0.2 puntos máximo para potencia y coordinación.
- c. 0.2 puntos máximo para técnicas extraordinarias o muy difíciles.
- d. 0.2 puntos por vestimenta adecuada.

30.5 Decisión:

- a. Se recuentan las cinco hojas de puntuación, el resultado más alto y el más bajo son descartados, la media se calculará entre las tres hojas restantes para el resultado oficial.
- b. El competidor con la mayor cantidad de puntos será el ganador. Si dos oponentes tienen la misma puntuación la media se tomará sobre las cinco hojas de puntuación.

Estas reglas prevalecen sobre todas las reglas previas de IFMA.

CAUTION: ADVERTENCIA

WARNING: AVISO

DISQUALIFICATION: DESCALIFICACION

KNOCK-OUT: FUERA DE COMBATE

R.S.C.(REFEREE STOPPING CONTEST): PARADA ARBITRAL

NO CONTEST: SIN RESULTADO

WALK-OVER: INCOMPARENCIA

KNOCK-DOWN: DERRIBO

