



REGLAMENTACIÓN DE MUAY THAI

ÍNDICE

- . 1 EL RING
- . 2 EXAMÉN MÉDICO
- . 3 PESAJE OFICIAL
- . 4 DIVISIONES DE PESO
- . 5 CLASIFICACIÓN DE LOS PELEADORES
- . 6 LOS GUANTES
- . 7 HIGIENE E INDUMENTARIA DE LOS COMPETIDORES
- . 8 LOS VENDAJES
- . 9 EL ENTRENADOR Y LOS SEGUNDOS
- . 10 DESARROLLO DEL COMBATE
- . 11 PERIODOS DE REPOSO
- . 12 OFICIALES
- . 13 EL ÁRBITRO
- . 14 JUECES
- . 15 EL CRONOMETRADOR
- . 16 EL MÉDICO
- . 17 PERSONAL AUTORIZADO SOBRE EL RING
- . 18 TÉCNICAS AUTORIZADAS
- . 19 TÉCNICAS PROHIBIDAS. FALTAS
- . 20 LOS BARRIDOS
- . 21 EL CLINCH
- . 22 DETENCIÓN DEL COMBATE
- . 23 FALTA DE COMBATIVIDAD
- . 24 COMBATE NO HONESTO
- . 25 FALTA DE CONTINUIDAD
- . 26 FALTA DE TÉCNICA
- . 27 PARADA DEL COMBATE COMBATE DESLEAL
- . 28 FORMA DE CONTAR A UN COMPETIDOR CAIDO
- . 29 LA CUENTA
- . 30 CONTINUACIÓN DE LA CUENTA
- . 31 CUENTA DE OCHO DE PIE
- . 32 NÚMERO MÁXIMO DE CUENTAS. LA REGLA DE LAS TRES CUENTAS
- . 33 CAÍDAS FUERA DEL RING
- . 34 LIMPIEZA DE LOS GUANTES
- . 35 CONSULTAS AL MÉDICO

- . 36 JUICIO DEL COMBATE. PUNTUACIÓN DE LOS JUECES
- . 37 CAMBIO DE DECISIÓN
- . 38 CRITERIO DE JUICIO
- . 39 INDUMENTARIA DE LOS ÁRBTROS
- . 40 DECISIONES Y VEREDICTOS
- . 41 TÍTULOS EN JUEGO
- . 42 INTERPRETACIÓN DE CASOS ATÍPICOS
- . 43 SUPERVISOR O DELEGADO DE FEMAKM
- . 44 COMITÉ DE ÁRBITROS
- . 45 RECLAMACIONES
- . 46 REGLAS ESPECIALES MUAYTHAI
- . 47 REGLAS MUAYTHAI INFANTIL
- . 48 REGLAS MUAYTHAI JUNIOR
- . 49 REGLAS MUAYTHAI AMATEUR
- . 50 PROYECCIONES BARRIDOS Y CLINCH
- . 51 TÉCNICAS NO AUTORIZADAS, FALTAS
- . 52 WAI KRU, RAM MUAY. DONTREE MUAY (MUSICA DE THAI)
- . 53 DOPING. USO DE SUSTANCIAS PROHIBIDAS
- . ANEXO ARBITRAJE

ARTICULO 1º EL RING.

El RING es un cuadrado formado por dieciséis cuerdas, estas son de un diámetro mínimo de 30 milímetros y de un máximo de 50 milímetros debidamente tensada por los cuatro postes de las esquinas. La altura a la que estarán colocadas las cuerdas serán 40 cm la más baja, 70 cm, 100 cm y 130 cm respectivamente las siguientes. Las cuerdas irán forradas con una tela lisa, suave y monocolor, con el fin de no dañar a los competidores.

Deberá haber unas cintas verticales que unirán las cuatro cuerdas del RING , para evitar el paso de los contendientes a través de ellas. Las medidas interiores del RING estarán comprendidas entre 4.90 m. de lado y 6,30 m.

La plataforma del RING deberá estar construida sólidamente, bien nivelada, sin irregularidades en la superficie, con un margen por fuera de las cuerdas de cincuenta centímetros mínimo y se encontrará a una distancia mínima de 90 cm del suelo y máxima de 120 cm.

El árbitro tendrá que comprobar el perfecto estado del mismo probando el suelo y las sogas. El suelo del RING estará cubierto por fieltro, hule o cualquier otro material de elasticidad similar, cuyo espesor no sea superior a 2.5 cm, sobre el cual se extenderá una lona sujeta firmemente, que no resbale..

EQUIPAMIENTO DEL RING: Los promotores proporcionarán todo el equipo homologado por ----- no personal para el uso de los contendientes, este equipo incluye el RING, taburetes, escalerilla, escupidera, cubos, etc.

En la mesa arbitral tendrá que haber un gong o campana, con sonido claro y perfectamente audible por los contendientes y árbitro y un cronómetro en perfecto estado. Los organizadores de cualquier competición tendrán personal competente para reparar o paliar los posibles defectos o problemas del RING.

ARTICULO 2º EXAMEN MÉDICO. PASAPORTE DEPORTIVO

Antes de cada competición los competidores deberán someterse obligatoriamente a un control médico. Realizado por un galeno reconocido por ----- y que preferentemente tenga conocimientos sobre medicina deportiva. Este certificará que son aptos y tiene la potestad de anular un combate si un púgil no esta en perfectas condiciones para pelear.



Deberá anotar en el pasaporte deportivo cualquier anomalía que observe para posteriores controles: tensión arterial excesivamente alta, uso de lentes de contacto, posibles heridas, etc...

EL PASAPORTE DEPORTIVO

Todos los competidores deberán presentar en el momento del reconocimiento médico la LICENCIA FEDERATIVA en vigor y el PASAPORTE DEPORTIVO o licencia en vigor de la FMKM. Este pasaporte contiene el historial del peleador, recoge las condiciones físicas del examen médico y el resultado de cada combate. ***Nunca podrán participar en eventos amateur peleadores que hayan peleado laguna vez en su vida en la categoría PROFESIONAL***

Así mismo si el competidor sufre un K.O. producido por un serio golpe a la cabeza, se reflejará en el pasaporte para que el competidor guarde un periodo de convalecencia durante el cual no podrá participar en competición alguna.

Este periodo será decidido por el médico. El pasaporte se confeccionará en la primera competición en la que cualquier deportista tome parte.

Los competidores menores de 18 años deberán presentar autorización paterna.

HIGIENE: El promotor velará que las condiciones de higiene sean debidamente observadas así como del material, vestuarios, duchas, alojamientos, etc.

ARTÍCULO 3º EL PESAJE OFICIAL

El pesaje se realizará en una báscula tipo romana y en presencia de un delegado nombrado por ----- . El pesaje del resto de combates se podrá realizar el mismo día y al peso pactado.

En el caso de que un púgil no dé el peso tendrá dos horas para dar el peso pactado de no darlo se expondrá a las sanciones que dictamine ----- . En su reglamento interno.

Los contendientes y sus entrenadores son responsables de presentarse al pesaje dentro del peso pactado. Un competidor amateur que falle en dar el peso será descalificado.

Los pesos serán los oficiales incluidos en este reglamento. ARTICULO 4º
DIVISIONES DE PESO

Las siguientes divisiones de peso serán los reconocidos por ----- y de obligatorio cumplimiento. Estas categorías son válidas para las modalidades de MUAY THAI amateur.

Cuando no sea un Open, Campeonato, etc.; se podrá realizar el pesaje 24 horas antes.

Cuando se disputen combates sin título en juego se podrán pactar los pesos libremente siempre que estos no excedan el límite de una categoría (3kg.). No se reconocerán ni se disputarán combates entre competidores de sexo opuesto.

CLASIFICACIÓN PESOS

MASCULINO		FEMENINO	
PESO MÍNIMO	50 kg	PESO MOSCA	48 kg
PESO MOSCA (BANTAM)	53kg	PESO PLUMA	51 kg
PESO PLUMA	57 kg	PESO LIVIANO	54 kg
PESO LIVIANO	61 kg	PESO SUPER LIVIANO	58 kg
PESO SUPER LIVIANO	63,5 kg	PESO MEDIANO	61 kg
PESO MEDIO MEDIANO	67 kg	PESO WELTER	65 kg
PESO MEDIANO	71 kg	PESO MEDIANO	68 kg
PESO SUPER MEDIANO	76 kg	PESO SEMI PESADO	71 kg
PESO MEDIO PESADO	81 kg	PESO PESADO	75 kg
PESO CRUCERO	86 kg	PESO SUPERPESADO	+75 kg
PESO PESADO	93 kg		
PESO SUPERPESADO	+93 kg		

Las siguientes divisiones de peso serán los reconocidos por ----- y de obligatorio cumplimiento. Estas categorías son válidas para las modalidades de MUAY THAI **Infantil y Juvenil** (Menores de edad) y **Veteranos** (Master Class).

Categoría Infantil C (5 - 6 años) y B (7 - 8 años) : Masculino y Femenino	
- 25 Kg.	
- 30 Kg.	
- 35 Kg.	
- 40 Kg.	
- 45 Kg.	
+45Kg.	
Categoría Infantil A (9 - 10 años): Masculino y Femenino	
- 32 Kg.	
- 37 Kg.	
- 42 Kg.	
- 47 Kg.	
+47Kg.	
Categoría Junior C, B, A (11-12, 13-14, 15-17 años):	
Hombres	Mujeres
- 52 Kg.	- 45 Kg.
- 57 Kg.	- 50 Kg.
- 63 Kg.	- 55 Kg.
- 69 Kg.	- 60 Kg.
- 74 Kg.	- 65 Kg.
- 79 Kg.	- 70 Kg.
- 84 Kg.	+ 70 Kg.
- 89 Kg.	
- 94 Kg.	
+ 94 Kg.	
Categoría Master Class (de 41 a 55 años):	
Hombres.	Mujeres
- 57 Kg.	- 50 Kg.
- 63 Kg.	- 55 Kg.
- 69 Kg.	- 60 Kg.
- 74 Kg.	- 65 Kg.
- 79 Kg.	- 70 Kg.
- 84 Kg.	+ 70 Kg.
- 89 Kg.	
- 94 Kg.	
+ 94 Kg.	

ARTICULO 5º CLASIFICACIÓN DE LOS PELEADORES

Los oficiales deben comprobar que los competidores pelean dentro de la clasificación correcta. La clasificación debe ser efectuada en principio por el entrenador de cada peleador. En el caso de que un peleador no esté clasificado, su entrenador y el delegado de -----. Deben corroborar el Peso

y número de victorias que tiene y clasificarle de acuerdo con ello.

Periódicamente la Federación actualiza el ranking de los peleadores.

La clasificación es la siguiente:

INFANTIL C: Competidores de 5 y 6 años

INFANTIL B: Competidores de 7 y 8 años

INFANTIL A: Competidores de 9 y 10 años

JUNIOR C: Competidores de 11 y 12 años

JUNIOR B: Competidores de 13 y 14 años

JUNIOR A: Competidores de 15 y 17 años

AMATEUR CLASE C: Púgiles amateurs mayores de 18 años (De 0 a 5 peleas)

AMATEUR CLASE B: Púgiles amateurs mayores de 18 años (De 5 a 10 peleas)

AMATEUR CLASE A: Púgiles amateurs mayores de 18 años (De 10 a 15 peleas)

MASTER CLASS: Púgiles amateurs entre 41-55 años.

ARTICULO 6º LOS GUANTES

Los guantes tendrán que ser homologados por ----- y puestos a disposición de los peleadores por el organizador. Serán revisados por el árbitro y tendrán que estar en buen estado; para la disputa de títulos estos tendrán que ser nuevos para los dos contendientes. - Todos los combates amateur se efectuarán con guantes de 10 oz de velcro y cámara de protección hasta la categoría de súper medio en los chicos y medio en las chicas. A partir de las cuales los guantes pasarán a tener las mismas características que en las anteriores pero serán de 12 oz.

ARTICULO 7º HIGIENE E INDUMENTARIA DE LOS COMPETIDORES

Todos los competidores se presentarán limpios y pulcros en su aspecto, uñas cortas, pelo recogido, sin excesivo uso de vaselina, linimento o cualquier otro tipo de sustancia, etc. El árbitro o el delegado federativo puede requerir la retirada de cualquier adorno (piercing, pendientes, etc.), cuando considere que representa un riesgo potencial para la seguridad de los púgiles (ojo lentes de contacto).

-Equipo e indumentaria de los contendientes:

Obligatoriamente, todos los competidores deberán llevar la ropa adecuada a la práctica de su deporte y un material en buen estado que será revisado por el árbitro. Las protecciones de pierna (espinilleras) consistentes pero de material blando, protección de genitales (coquilla o suspensor) aprueba de golpes, protección dental (bucal) moldeado individualmente y el casco que protegerá sobre todo la zona occipital (nuca) y las sienes; irán a cargo del peleador. En mujeres la protección de pecho y un protector pélvico que cubra la zona púbica, son obligatorias.

Todo el material, vestimenta, espinilleras, guantes, coderas, rodilleras y casco, etc., deberá ser aprobado y homologado por la -----.

INDUMENTARIA DE LOS COMPETIDORES:

El casco será obligatorio en todas las clases Infantil, Junior y Amateur Clase C, y B.

En la Clase A no se usa casco. En la disputa de títulos de clase B y todos los combates de clase A los competidores irán sin casco.

El casco será de tipo competición amateur homologado por -----.

Será obligatorio el uso de pantalón corto de Muaythai. Hasta la categoría Amateur (Mayores de 18), los competidores deberán llevar obligatoriamente camiseta de manga corta o sin mangas, pudiendo en la chicas llevar tops deportivos. Solamente están permitidas las camisetas con el logotipo de la ----- o con el logo del propio club dado de alta. No podrá llevar mensajes ni textos de ningún carácter, solamente el logotipo o escudo deportivo. Será obligatorio el sellaje del ring. El WAI KRU (el Rammuay completo será optativo siempre que se pueda realizar y no haya problemas de tiempo u otra índole) Se realizará con el MONGKON (y los demás elementos thai) sin camiseta con los guantes puestos. La duración del WAI KRU no excederá la de un asalto. Durante el combate se podrán usar amuletos en el brazo (PRAJEAD) siempre que sean de material blando.



El peto será obligatorio en todas las clases Infantil y en Junior.

En amateur no se usa peto.

El peto será homologado por -----.

El uso de coderas homologado por la ----- será obligatorio en todas las categorías a partir de la categoría Junior. Puesto que el golpeo con codos está prohibido en todas las categorías Infantil ni siquiera al peto.

ARTICULO 8º LOS VENDAJES

El delegado de arbitraje debe inspeccionar y comprobar que el vendaje sea correcto y apropiado a la categoría del competidor. El vendaje será del tipo blando, es decir, una venda deportiva de 4 m con una tira de esparadrapo en la muñeca y sin que las vendas tapen los nudillos hasta la categoría Amateur, a partir de esta categoría el vendaje será el mismo con venda deportiva pero se podrá realizar interdigitalmente con una sola vuelta de esparadrapo en la muñeca. El vendaje de los pies no es obligatorio. El vendaje DURO (profesional) queda totalmente prohibido en todas las categorías.

ARTICULO 9º ENTRENADOR Y SEGUNDOS

En **Ring** cada peleador tiene derecho a estar atendido por tres personas: un entrenador y dos ayudantes, todos titulados. Estos le asistirán desde la esquina. Deberán llevar una vestimenta adecuada (chándal) nunca ropa de calle y mantener el decoro adecuado en todo momento. Portarán todo lo necesario y permitido para cuidar a su púgil, agua, cubo, cinta, material cutman, etc.

Ninguno podrá permanecer de pie, ni apoyarse ni tocar el borde del RING durante el desarrollo del combate. No puede intervenir ni física ni verbalmente en el combate o en los deberes del árbitro. Las indicaciones solamente se podrán dar en los periodos de reposo entre asaltos. Durante los periodos de reposo solo podrá acceder al interior del cuadrilátero el entrenador quedando los ayudantes fuera de las cuerdas. El árbitro podrá, a su juicio, penalizar cualquier conducta incorrecta, no ética o antideportiva por parte de los segundos. Uno de los segundos mantendrá seca su parte del RING. El entrenador deberá llevar una toalla con el fin de lanzarla al RING si fuera necesario, se aconseja tenerla siempre a mano y en un lugar visible.

En **Tatami**, solo habrá un entrenador (el principal) y solo podrán llevar toalla y botella de agua.

El entrenador estará en todo momento sentado en la silla, dando solamente indicaciones técnicas sin chillar ni con malos modos. (Pudiendo ser sancionados si incumplen dichas normativas.

ARTICULO 10º DESARROLLO DEL COMBATE

1-Duración de los asaltos. Estos durarán dos minutos salvo en MUAY THAI clase amateur que serán de tres minutos. La duración será continuada y no podrá ser interrumpida o detenida; solo el árbitro, en casos especiales como colocación del equipo, heridas, infracciones, etc, podrá detenerlo. El médico de la velada podrá en todo momento solicitar una parada para examinar a un púgil cuando crea que no está en condiciones de seguir el combate.

DISTANCIAS COMBATES

CATEGORÍA	ASALTOS	DURACIÓN	DESCANSO
INFANTIL CLASE C	2	1,5 Minutos	1 Minuto
INFANTIL CLASE B	2	1,5 Minutos	1 Minuto
INFANTIL CLASE A	2	1,5 Minutos	1 Minuto
JUVENIL CLASE C	2	2 Minutos	1 Minuto
JUVENIL CLASE B	2	2 Minutos	1 Minuto
JUVENIL CLASE A	2	2 Minutos	1 Minuto
AMATEUR CLASE C	3	2 Minutos	1 Minuto
AMATEUR CLASE B	3	2 Minutos	1 Minuto
AMATEUR CLASE A	3	3 Minutos	1 Minuto
Finales Amateurs 3 x 3 y Finales Clase A 4 x 2			



ARTICULO 11º PERIODOS DE REPOSO

Serán todos de 1 minuto. Durante los periodos de reposo, cuando falten 10 segundos para el inicio del asalto el cronometrador avisará al speaker, el cual dará la voz de "segundos fuera"; avisando con ello a los cuidadores de que abandonen el RING, para que al tañido de la campana el árbitro pueda indicar el comienzo del siguiente asalto.

ARTICULO 12º OFICIALES

Cada combate será dirigido por un árbitro, 2 jueces de silla, 1 juez central, 1 cronometrador, 1 speaker, el médico, un enfermero y el representante o delegado de -----.

ARTICULO 13º EL ÁRBITRO

El árbitro se encargará de la supervisión general del combate. Vigilará el cumplimiento de las reglas, velará por el buen desarrollo del combate y la seguridad de los competidores.

Así mismo se asegurará siempre de la presencia del médico, con el fin de poder solicitar su intervención, cuando lo considere oportuno. Deberá inspeccionar el equipo del RING.

Controlará que cada competidor lleve protector dental y genital, (pectoral y codero y verificará el estado y la colocación de todas las protecciones.

Se asegurará de que los jueces y el cronometrador estén en sus puestos y alerta a sus indicaciones. Debe tomar contacto con el "speaker" o locutor para que este comunique cualquier decisión que considere oportuna.

Antes de comenzar el combate el árbitro deberá reunir en el centro del RING a los 2 competidores y a los 2 entrenadores principales para dar las instrucciones finales y finalizará con el saludo entre todos.

Al comienzo de cada asalto vigilará que los competidores lleven puesto el protector dental y la correcta colocación de las protecciones. Y revisará el relleno de los guantes

Durante el transcurso del combate vigilará el estado de los peleadores. En caso necesario podrá parar la pelea si cree que uno de los púgiles esta en inferioridad.

El árbitro no tolerará comportamientos antideportivos por parte de los competidores o de los entrenadores, pudiendo sancionar esta actuación

Al final del combate designará un ganador. Esta autorizado a consultar las hojas de los jueces. El vencedor será designado levantándole el brazo, en caso de combate nulo se levantará el brazo de los dos competidores.

Para dirigir el combate y comunicar a los competidores sus órdenes utilizará las siguientes palabras de mando:

Dirá en voz enérgica y clara para que la oigan los peleadores:

- **YUD:** parar el combate
- **YAEK:** para ordenar a los competidores separarse o romper un abrazo y después de dar un paso atrás seguir peleando - **CHOHK:** para reanudar el combate.

No obstante si lo cree conveniente, el árbitro puede utilizar las voces occidentales para dirigir un combate de MUAY THAI ya que la mayoría de los competidores occidentales están más familiarizados con ella. - **Time**

- **Stop**
- **Box, Fight**
- **Break**
- Para señalar una falta el árbitro levantará su brazo plegado, sostenido por su otro brazo, indicando al infractor y la falta cometida, así como el número de puntos deducidos.
- Si durante el transcurso de un combate el árbitro queda incapacitado para desempeñar su labor (ya sea por que recibe un golpe y queda aturdido o se lesiona, etc.) el cronometrador hará sonar la campana y se parará el combate, se sustituirá al árbitro incapacitado y se proseguirá la pelea.

ARTICULO 14º JUECES

- Los jueces de silla se sitúan a los lados del RING. Los jueces trabajan conjuntamente con el árbitro y se encargan de puntuar cada asalto del combate en las correspondientes tarjetas de puntuación.
- El juez principal se sitúa en la mesa central. Puntuará cada asalto y efectuará la suma de los puntos al final del combate.

ARTICULO 15º EL CRONOMETRADOR

Se sentará en la mesa central y controlará los tiempos de duración de los asaltos y descansos.

Dará la señal adecuada (gong o campana) para dar el comienzo y el final de cada asalto. Contará los segundos durante cada asalto, accionará y detendrá el reloj oficial, para marcar los tiempos muertos indicados por el árbitro.

Controlará el crono durante los descansos de cada asalto avisando al locutor para que anuncie "segundos fuera" y los cuidadores abandone el RING antes de que suene la campana.

ARTÍCULO 16º EL MÉDICO

Un médico licenciado y reconocido por ----- . Se sentará al lado de la mesa central. Ningún combate empezará si el médico no está en su lugar. El médico asistirá cualquier posible emergencia y tratará daños leves en los contendientes. Estará acompañado de un ayudante también reconocido legalmente.

Aconsejará al árbitro cuando observe cualquier anomalía en un púgil que pueda derivar en un lesión grave. Si cree que un combate debe ser parado para evitar un percance mayor, avisará al juez central o al delegado para que el árbitro detenga el combate. Examinará al final de un asalto o a petición del árbitro durante el transcurso del combate al competidor que haya sido dañado.

Ningún entrenador o segundo ayudará a un peleador durante el transcurso de un asalto antes de que el médico le haya examinado. Si el examen se realiza durante el transcurso de un asalto, el tiempo se parar

ARTICULO 17º PERSONAL AUTORIZADO SOBRE EL RING

Un combate empieza cuando suena la campana para anunciar el primer asalto y acaba cuando la campana señala en fin del último. Nadie salvo los competidores y el árbitro, puede permanecer en el RING durante el desarrollo de un asalto.

El árbitro podrá penalizar o descalificar a todo competidor cuyos segundos infrinjan esta regla.

Tras una demanda expresa del árbitro, el médico podrá subir al RING a examinar a un competidor.

ARTICULO 18º TÉCNICAS AUTORIZADAS

Todas las técnicas regladas ofensivas y de defensa con contacto pleno de MUAY THAI. Todo tipo de golpes de puño, codo, rodilla o pierna y agarres o clinchs permitidos a excepción de las técnicas calificadas como FALTAS.

AATAQUES DE PUÑO: Todos los ataques se deben realizar con la parte de los nudillos del guante ninguna otra parte del guante o del antebrazo debe ser utilizada. En las categorías INFANTIL y JUVENIL C el golpeo de puños queda limitado al peto y prohibido a la cara. A partir de J Juvenil B incluido, el golpeo a la cara está permitido. Nunca buscando el KO. Solo estará autorizado en combates en Clase A, el ataque de puño en giro o (spinning back fist) y se golpeará con el dorso del puño en disputa de título o campeonato.

ATAQUES DE PIERNA: Los ataques se podrán realizar con la tibia, el talón, la base de los dedos y las rodillas siempre que la categoría y en consecuencia la reglamentación lo permita. En Amateur Clase A se permiten también patadas frontales a las piernas (teeps) siempre por encima de la rodilla, pero no LOW KICK a la rodilla ni por debajo de esta.

Los frontales (teeps) a la cara están prohibidos en todas las categorías salvo en la disputa de títulos en Clase Amateur A. Las rodillas a la cara están prohibidas en todas las categorías, incluyendo en clinch. Así como las patadas a la columna, nuca, parte trasera de la cabeza y gemelos. Pero si están permitidas rodillas a los muslos.

Las técnicas pueden variar en su ejecución según el estilo o sistema de combate del competidor. Todas las patadas a la cara están prohibidas hasta la categoría Junior A. En Junior A están permitidas salvo la frontal a la cara y a la pierna, y la rodilla a la cara.

ATAQUES DE CODOS: Todo tipo de codos quedan prohibidos en toda la categoría Infantil. En la categoría Juvenil quedan supeditados al golpeo al cuerpo nunca en la cara.

En la categoría Amateur los codos a la cara circulares quedan permitidos, quedando prohibidos los codos en giro, descendentes en pico y ascendentes. En la categoría Amateur Clase A, quedan permitidos todos los codos en caso de disputa de título o campeonato.

ARTICULO 19º TÉCNICAS PROHIBIDAS (FALTAS)

Las faltas pueden ser clasificadas a criterio del árbitro en leves o graves. El árbitro en función de la gravedad e intencionalidad de la falta, tomara la decisión, pudiendo restar de uno a tres puntos al competidor que la cometió. Generalmente antes de quitar un punto se le avisará verbalmente. El árbitro

marcará dirigiéndose a los jueces el tipo de falta cometida y número de puntos restados.

Todos los jueces deducirán los puntos de su hoja de puntuación. También puede efectuar una advertencia amonestando al infractor, sino considera necesario restar puntos.

En el caso de falta grave se impondrá el criterio del árbitro, que puede descalificar automáticamente al infractor.

Son consideradas **FALTAS** las acciones siguientes: Golpear con la cabeza. Proyectar o llevar al suelo al oponente de manera no autorizada. Golpear en la ingle, bajo vientre o genitales. Golpear en la nuca, en la garganta o en la columna vertebral. Golpear al ojo con el pulgar del guante o hurgar en ellos con el guante. Usar deliberadamente golpes que causen rasponazos o abrasiones. Golpear con el guante abierto, con la muñeca, antebrazo, el canto o el talón de la mano. Patear en la rodilla o en las piernas de manera no autorizada. Aplicar barridos no aceptados. Utilizar barridos ilegales. Empujar intencionadamente al adversario fuera del ring con cualquier parte del cuerpo. Golpear a un oponente caído o que se levanta después de haber caído. Golpear después del BREAK sin dar el paso atrás y separarse. Golpear después del STOP del árbitro. Atacar después de que suene la campana de final del asalto. Sujetar al adversario con una mano y golpearle con la otra. Agarrar las cuerdas para golpear. Pisar intencionadamente su pie para impedirle moverse o patear. Dejarse caer a propósito sin ser golpeado, simular una lesión o lanzar el bucal intencionadamente. Lo que además implicará una cuenta de protección. Retrasar intencionadamente el comienzo del combate con un equipo defectuoso o mal colocado. Rehuir la pelea de forma manifiesta, Escupir, morder o dar signos de violencia descontrolada que puedan poner en peligro la integridad del púgil o de su adversario. Utilizar un lenguaje abusivo tanto el competidor como sus segundos en la esquina.

ARTICULO 20º LOS BARRIDOS

Los barridos deberán ser ejecutados por la parte delantera de la pierna con el arco del pie y sin un golpeo que pueda provocar la lesión del competidos rival.

El barrido se llevará a cabo con una técnica que demuestre el propósito de desequilibrar la pierna del contrario para desequilibrarle o derribarle y no de golpearle para lesionarle. Todos los barridos efectuados por detrás de la pierna están prohibidos.

La técnica ofensiva que se produzca a continuación de un barrido se efectuará antes de que el contrario toque el suelo con cualquier parte del cuerpo que no sean sus pies. Si el contrario ya está derribado y el ataque llega tarde, será considerado como falta.

A efectos de puntuación un barrido tendrá que ser ejecutado de manera limpia. Siendo solamente derribado el atacado, quedando en pie de manera firme el que lo efectúa

ARTICULO 21º EI CLINCH

Los peladores podrán tomarse para golpear utilizando los golpes pactados (codos, rodillas, puños). De no producirse ningún golpe tendrán un límite de tiempo de 5"(cinco segundos) aproximados y a consideración del árbitro donde deberá intervenir el mismo separándolos. Durante el clich será permitido trabar al oponente utilizando la pierna (tibia), para evitar el ataque de golpes de rodilla, pero siempre que la intención no sea de desestabilizar al oponente. Se podrá tomar de la cabeza al oponente pero las rodillas a la cara en el clinch están prohibidas. Se considerará superioridad la bajada de la cabeza por debajo de los hombros del rival de manera continuada. El árbitro tendrá que actuar en consecuencia para proteger siempre la integridad de los competidores y podrá restar. Las rodillas podrán utilizarse para golpear siempre que el impacto no sea en la zona genital. Serán de gran validez en la obtención de puntos en las tarjetas. El agarre por la espalda del contrario 3 veces será considerado superioridad manifiesta.

Las proyecciones son de validez siempre que no se utilicen técnicas de Judo, Grappling o similares (utilizar la cadera o enganchar con la pierna). Los arrojés son tomados con gran importancia por los jurados en la puntuación de las tarjetas y se contabilizara como caída siempre que la técnica se haga con prolijidad de manera limpia y el ejecutor tendrá que quedar en pie no podrá caer derribado junto con el rival al que ha realizado la proyección. Durante el clinch queda terminantemente prohibido golpear con el talón en las piernas del adversario. No se podrá tomar del cuello con el fin de asfixiar estrangular al oponente.

ARTICULO 22º DETENCIÓN DEL COMBATE

Un combate puede ser detenido por el árbitro, los competidores y por el entrenador.

El árbitro tiene la potestad de parar la pelea en cualquier momento si considera que el combate es muy desigual o si uno de los competidores está en tales condiciones que continuar la contienda le provocaría graves lesiones.

En el caso de que un competidor sea víctima de un golpe o falta accidental o se produzca un corte o herida que a juicio del árbitro le incapacite e impida defenderse, este llamará al médico al RING para que le examine, antes de decidir si detiene o el combate. El tiempo será detenido durante el examen médico.

A su vez el médico durante los periodos de descanso si lo cree conveniente puede examinar a un púgil. Si observa cualquier anomalía puede aconsejar al árbitro que detenga la pelea. El árbitro parará el reloj y separará a los contendientes si el protector bucal de uno de ellos sale de su boca.

El árbitro lo recuperará, lo lavara y se lo colocará. A ningún contendiente le está permitido pelear sin protector dental. El árbitro lo recuperará, lo lavara y se lo colocará. A ningún contendiente le está permitido pelear sin protector dental.

No obstante la continua pérdida del protector bucal de un peleador o el expulsarlo voluntariamente será considerada falta y penalizada. Si el bucal es arrancado como consecuencia de un golpe ilegal, el árbitro parará el combate y lo limpiará y se lo volverá a colocar. Si el bucal es quitado por la ejecución de una técnica legal no se parará la pelea. El árbitro esperará a una parada en las acciones y reemplazará el protector.

Todo competidor que no se sienta en estado de continuar, puede señalar al árbitro que desea abandonar el combate levantado el brazo.

El entrenador puede parar la pelea si cree que su competidor no está en condiciones de continuar, tirando la toalla, el árbitro se asegurará que lanza la toalla el segundo principal.

El competidor también puede abandonar el combate no acudiendo a la llamada de la campana del inicio del asalto siguiente.

En estos dos últimos casos, el árbitro parará el combate y declarará vencedor al contrario por abandono (K.O. técnico).

ARTICULO 23º FALTA DE COMBATIVIDAD

Si los competidores realizan un simulacro de combate, sin enfrentarse realmente, el árbitro podrá decidir la anulación del combate. Remitiendo un informe del mismo a KTFE. Que tomará las medidas oportunas.

Un contendiente que intencionadamente rehúya el combate por un periodo prolongado de tiempo o que se agarre al oponente constantemente impidiendo el desarrollo normal de la pelea, recibirá una advertencia del árbitro.

Si el púgil persiste con estas tácticas pasivas, el árbitro le sancionará con una falta y la correspondiente deducción de puntos.

El hecho de rehuir el combate aun cuando no haya un dominio del adversario, será motivo de sanción (ejemplo: dar la espalda deliberadamente).

ARTICULO 24º COMBATE NO HONESTO

Ningún competidor podrá abandonar el RING durante el minuto de descanso entre asaltos.

Si el competidor ignorando la llamada del árbitro no sale de su esquina cuando suena la campana que señala el comienzo del asalto, el árbitro comenzará una cuenta de protección como si el competidor hubiese sido derribado.

Si a la cuenta de 8 el competidor continua sin salir el árbitro contara hasta 10 y acordará la victoria de su adversario por K.O.

ARTICULO 25º FALTA DE CONTINUIDAD

Ningún competidor podrá abandonar el RING durante el minuto de descanso entre asaltos.

Si el competidor ignorando la llamada del árbitro no sale de su esquina cuando suena la campana que señala el comienzo del asalto, el árbitro comenzará una cuenta de protección como si el competidor hubiese sido derribado.

Si a la cuenta de 8 el competidor continua sin salir el árbitro contara hasta 10 y acordará la victoria de su adversario por K.O.

ARTICULO 26º

FALTA DE TÉCNICA

Si entre dos púgiles se manifiesta una clara y exagerada diferencia técnica en la cual uno es muy superior al otro, el árbitro detendrá el combate protegiendo con ello al peleador más débil impidiendo con ello el que sufra un innecesario castigo. Declarando vencedor a su oponente por inferioridad (superioridad técnica). No obstante tanto delegados de la -----, como los promotores y entrenadores deberán intentar que los emparejamientos sean equitativos utilizando para ello el ranking y pasaportes deportivos

ARTICULO 27º

PARADA DEL COMBATE. COMBATE DESLEAL

Si un árbitro juzga que un competidor está lesionado, puede parar el combate y pedir la opinión del médico, sobre si puede o no continuar el combate. En caso afirmativo, el combate proseguirá. En caso contrario, el combate se dará por terminado.

1- En el caso de que la herida o lesión del competidor ha sido producida por un golpe legal y correcto, el árbitro declarará perdedor por lesión al púgil lesionado.

2- En el caso de lesión producida por un golpe ilegal (falta), el competidor lesionado será declarado ganador por descalificación de su rival.

Si el golpe ha sido atribuido a un golpe ilegal del contrario, pero el competidor dañado puede seguir se le restarán de 1 a 3 puntos al trasgresor según la gravedad de la falta. Que se reflejarán en las cartulinas. El criterio del árbitro y jueces es fundamental.

1- Si la lesión sobreviene y el árbitro no la ha podido ver, tendrá que consultar con los jueces y el delegado federativo, para determinar si la lesión es imputable a una falta.

2- Si la lesión o herida se produce por una falta accidental o fortuita, es decir no pueda ser atribuida a un comportamiento ilícito (golpe ilegal etc.) y el peleador no puede seguir, y el combate se da por finalizado. El vencedor será determinado de la siguiente forma:

1.- **NO CONTEST** (no hay combate).

2.- En Finales y Campeonatos Amateurs, **NO CONTEST** (si han transcurrido menos de 2 asaltos) Transcurridos más de 3, se tendrá que ir a las cartulinas de los jueces para decidir el resultado.

Si tras consultar al médico el árbitro determina que el peleador que ha recibido la falta puede continuar, el árbitro ordenará que prosiga el combate. Siempre que las oportunidades del púgil no hayan disminuido seriamente como resultado de la falta.

El árbitro si lo juzga necesario parará el combate y dará al competidor víctima de la falta un periodo de recuperación suficiente (máximo 5 minutos). Antes del cual efectuará sobre este una cuenta de protección sancionando a su vez al otro peleador con la deducción de un punto.

Transcurrido este tiempo el árbitro y el médico determinarán si puede continuar el combate.

Si el combate continuase tras la falta y en los siguientes asaltos el púgil que la recibió no pudiera continuar se parará el combate y se le declarará perdedor por K.O. técnico.

Independientemente que la lesión se produjera por una falta accidental o por un golpe ilícito una vez que el combate prosiguió si el púgil que fue anteriormente dañado no puede seguir será declarado perdedor por inferioridad (K.O. técnico) Ejemplo: Caso 1: golpe en la rodilla en el 2º asalto producido por un golpe ilegal intencionado, el árbitro cuenta al competidor lesionado, llama al médico y este le indica que puede seguir.

El árbitro tras un periodo de recuperación ordena la reanudación del combate y señala una falta de 1 punto al púgil infractor. Más tarde en el 4º asalto el púgil que recibió la falta no puede seguir, ya sea porque se le agravó la lesión o por el posterior castigo a que le somete su rival en esta pierna.

Caso 2: Uno de los contendientes recibe un corte en el ojo en el 2º asalto, no hay falta es un golpe legal o una falta accidental que se produce de manera fortuita, el árbitro efectúa una cuenta de protección al lesionado y quita un punto al otro peleador.

A continuación para la pelea y llama al médico, este examina al peleador lesionado y le indica que pueden seguir. El árbitro ordena que prosiga el combate. Después en el 5º asalto la lesión se agrava [el rival con su trabajo explota la inferioridad del púgil lesionado] y el púgil dañado no puede seguir peleando.

En ambos casos el combate será detenido y el púgil lesionado declarado perdedor por inferioridad K.O. técnico.

Si ambos combatientes estuvieran en tales condiciones que continuar la pelea pudiese causarles serios daños el árbitro parará el combate. El resultado de este se dará siguiendo el criterio del caso de las faltas:

NO CONTEST

Finales y Campeonatos Amateur: Menos de 2 asaltos **NO CONTEST** Más de 2 asaltos suma de las cartulinas de los jueces.

ARTICULO 28º FORMA DE CONTAR A UN COMPETIDOR CAÍDO

Se considera caído a un púgil si cualquier parte de su cuerpo que no sean sus pies toca el suelo debido a los golpes del contrario, si permanece sin defensa contra las cuerdas o cuelga de ellas indefenso. Un combatiente no será declarado caído si es empujado, barrido, lanzado o resbala accidentalmente. La decisión al respecto sobre si la caída es accidental o no corresponde al árbitro.

Cuando un competidor es derribado a la lona, o se deja caer intencionadamente, el árbitro ordenará a su oponente retirarse a la esquina neutral más alejada del peleador caído señalándosela. Inmediatamente comenzará la cuenta al competidor caído.

El árbitro anunciará el paso de los segundos de modo audible y acompañando la cuenta con movimientos de mano, indicando con los dedos el paso de los segundos. La cuenta debe realizarse de forma que el competidor la vea y la oiga.

Si un competidor es enviado a la lona, el árbitro empezará automáticamente una cuenta obligatoria de OCHO y entonces si el competidor parece estar en condiciones de continuar permitirá reemprender el combate. ¿Cómo saber si está en condiciones? Le miraremos a los ojos e intentaremos observar sus pupilas para ver si estas presentan síntomas de dilatación, y el púgil este grogui.

Además le diremos que levante los brazos, para confirmar que está bien. Aunque el púgil derribado se coloque de inmediato en guardia el árbitro acabará la cuenta de OCHO.

ARTICULO 29º LA CUENTA

El cronometrador por medio de una señal clara (golpeando con la mano el borde del RING) dará al árbitro un buen ritmo para la cuenta. Pero la cuenta del árbitro es la única oficial y válida.

Si el adversario no llega a la esquina neutral más alejada o la abandona el árbitro detendrá su cuenta hasta que el peleador se sitúe en la esquina. Cuando lo haga podrá continuar la cuenta.

Cuando un competidor está en la esquina neutral no se permitirá a los segundos que se le acerquen a darle instrucciones.



El competidor caído deberá levantarse antes de la cuenta de DIEZ para evitar ser declarado K.O. (fuera de combate). Si no lo hace el K.O. será anunciado y la victoria se dará a su adversario.

Si la cuenta de un competidor llega a DIEZ y este permanece caído, el árbitro agitará ambos brazos para indicar que el competidor está fuera de combate K.O. y señalará al adversario como ganador.

Si al final de un asalto el árbitro está haciendo una cuenta, la campana que marca el final del asalto no sonará hasta que el árbitro acabe dicha cuenta. El competidor en el suelo no puede ser salvado por la campana, debe levantarse antes de que acabe la cuenta para evitar el K.O.

La campana solo salvará a un competidor al que estén contando, si suena marcando el final del combate (último asalto).

Tampoco se detendrá una cuenta porque el segundo tiré la toalla. El árbitro completará la cuenta, si el peleador está en condiciones de seguir a la cuenta de ocho detendrá el combate y declarará el abandono. Si por el contrario la cuenta llega a diez el púgil será declarado K.O.

Si ambos competidores caen al mismo tiempo, el árbitro iniciará la cuenta y continuará mientras uno de ellos permanezca en el suelo.

Si ambos competidores permanecen en el suelo, al acabar la cuenta de DIEZ, el combate será declarado NULO. Bastará que uno de ellos se levante para ser declarado vencedor por K.O.

En el caso de que los dos se levanten antes de la cuenta de DIEZ el combate se reanudará con normalidad.

PERIODO DE CONVALECENCIA: Cuando un peleador ha sido puesto fuera de combate por fuertes golpes en la cabeza, quedando inconsciente o habiendo recibido un fuerte castigo, será apartado de toda competición durante al menos 27 días. Si el K.O. no fue producido por golpes a la cabeza el periodo será el que dictamine el médico, que siempre en casos de KNOCK-OUTS tiene la última palabra.

El periodo de convalecencia al que se debe someter el combatiente será anotado en su pasaporte deportivo.

ARTICULO 30º CONTINUACIÓN DE LA CUENTA

Si un competidor caído se levanta antes de la cuenta de DIEZ y vuelve a caer inmediatamente sin haber sido golpeado de nuevo, el árbitro continuará la cuenta en el punto en que la interrumpió.

Si el competidor caído se tiene en pie más de 2 segundos o es golpeado de nuevo por el adversario antes de volver a caer, el árbitro comenzará una nueva cuenta.

ARTICULO 31º CUENTA DE OCHO DE PIE

El árbitro puede a su discreción administrar una cuenta de OCHO (llamada de protección), a un competidor que se encuentre en dificultad: Muy cansado, que permanece en pie pero está aturdido o que ha recibido muchos golpes, etc.

El árbitro indicará al contrario la esquina neutral y comenzará a contar de uno a ocho examinando al púgil tocado mientras cuenta.

Si a la cuenta de 8 el árbitro juzga que puede continuar, ordenará proseguir el combate. En caso contrario, parará el combate y declarará a su oponente vencedor por K.O. técnico (inferioridad).

IMPORTANTE: Las cuentas de protección que se realicen en combates amateurs no restarán puntos.

ARTICULO 32º NÚMERO MÁXIMO DE CUENTAS. REGLA DE LAS TRES CUENTAS

-En todos los combates la regla de las tres cuentas será aplicada. Si un competidor es contado tres veces en el mismo asalto, será considerado K.O. El árbitro, detendrá el combate y declarará ganador al adversario.

-En todas las categorías si a un peleador a lo largo del combate se le hacen 4 cuentas, se parará el combate y se le declarará perdedor por K.O.

ARTICULO 33º CAÍDAS FUERA DEL RING

Un competidor que es proyectado, empujado o haya caído a través de las cuerdas durante la pelea, será ayudado a volver al RING por cualquiera excepto por los propios segundos o su entrenador. El árbitro permitirá un tiempo razonable para que vuelva. Cuando el peleador esté en la plataforma exterior del RING deberá entrar de inmediato. Si el competidor permanece fuera de las cuerdas para ganar tiempo premeditadamente.



El árbitro comenzará la cuenta sin esperar a que vuelva a entrar en el RING.

Una vez que el peleador entre en el RING el árbitro ordenará reanudar el combate.

Si un competidor es derribado por medio de una técnica legal y cae fuera del RING el árbitro hará una cuenta de 20.

Su oponente siempre se retirará a la esquina neutral más alejada que el árbitro le señalará permaneciendo allí hasta que se reanude el combate.

ARTICULO 34º LIMPIEZA DE LOS GUANTES

Si un competidor ha sido derribado o ha caído al suelo, antes de continuar el combate, el árbitro limpiará los guantes de este, con el fin de eliminar cualquier sustancia extraña (polvo, arena, etc.)

ARTICULO 35º CONSULTAS AL MÉDICO

El árbitro puede, a su criterio, requerir al médico para que examine a un competidor durante el combate. Si el examen transcurre en el curso de un asalto el tiempo se parará hasta que el médico termine el examen.

El médico puede aconsejar al árbitro que pare un combate debido a la incapacidad de un peleador o cuando exista riesgo de una grave lesión. El árbitro dará la decisión apropiada.

ARTICULO 36º JUICIO DEL COMBATE. PUNTUACIÓN DE LOS JUECES

Cada uno de los tres jueces, dos de silla y uno en la mesa central puntuarán todos los asaltos. Determinarán un ganador a través de un sistema de diez puntos, tomando nota de ello en las hojas oficiales de puntuación.

En este sistema el ganador de cada asalto recibe 10 puntos y el oponente recibe un número proporcionalmente inferior. Pero ningún juez dará al perdedor de un asalto menos de 5 puntos. Si en un asalto hay empate y se juzga nulo, cada competidor recibirá 10 puntos.

Nunca se darán fracciones de punto. Específicamente, los jueces puntuarán a los competidores asalto por asalto de acuerdo con el siguiente baremo:

10-10 IGUALDAD: ninguno de los competidores se mostró superior al otro, en ninguna de las apreciaciones arbitrales.

10-9 DOMINACIÓN: indica que un competidor se ha mostrado superior al otro durante el asalto. Esta puntuación se usa corrientemente indicando una diferencia evidente entre ambos. Uno de los competidores demuestra un margen superior de efectividad.



En combates amateur las cuentas no deducen puntos

Al final del combate, el árbitro tomará las papeletas de los jueces de silla y las entregará al juez principal.

Para determinar quién es el ganador, se sumarán las cartulinas de cada juez, dando estas un vencedor. La elección de cada juez contará como un voto a fin de determinar quién es el ganador del combate, si una vez sumados los puntos los dos competidores empatan significa que ese juez dio combate nulo.

El juez principal repasará las hojas de puntuación, comprobará que están restados los puntos de falta y dará los totales al delegado para verificarlos.

Cuando el delegado compruebe y verifique las puntuaciones, el speaker (locutor) se dirigirá al público e informará del resultado anunciando:

Ganador por decisión Unánime los tres jueces dan ganador al mismo púgil.

Ganador por decisión Dividida dos jueces dan ganador a un púgil y el tercero al adversario o combate nulo.

Combate NULO tres jueces dan nulo, un juez a uno otro al otro y el tercero

nulo. El árbitro entonces levantará la mano del ganador o de los dos NULO.

ARTICULO 37º CAMBIO DE DECISIÓN

Una decisión dada al final de un combate será definitiva a menos que FEMAKM. Determine que se produzca uno de los siguientes supuestos:

- Hubo fraude afectando al resultado del combate.
- El recuento de las puntuaciones de los jueces muestra un error que significa que la decisión tomada a favor del competidor equivocado.
- Se produjo una clara violación de las reglas FEMAKM que afectaron al resultado del combate.

ARTICULO 38º CRITERIO DE JUICIO

Por riguroso orden de importancia:

EFICACIA: Será más eficaz el competidor que cause más daño con sus golpes al adversario, mayor cantidad (número) de golpes "precisos" y teniendo en cuenta la contundencia de los golpes con acentuación en las patadas. Prioridad del pateo al medio sobre el resto, siempre que se ejecuten de manera precisa, contundente, técnica y clara. No se puntuarán golpes poco claros o poco precisos. La circular alta, al muslo y la rodilla frontal puntúan bastante pero siempre menos que el pateo al medio.



TÉCNICA: Supone valorar la mejor calidad técnica, así como el mejor estilo de combate, teniendo en cuenta la estrategia del combate tanto ofensivamente como defensivamente.

Siendo deportes de puño pierna, a los competidores que muestren una técnica de pateo por encima de la cintura se les deberá dar una puntuación favorable frente a un contrario que preferentemente use técnicas de puño.

El pateo por debajo de la cintura (LOW KICK) los golpes de rodilla tendrán también mayor valor que las técnicas de puño.

En las proyecciones es muy importante la limpieza y la claridad técnica de las mismas (no se tendrán en cuenta cuando caigan los dos peleadores a la lona).

Los codos permitidos solo se tendrán en cuenta los desarrollados de manera clara y técnica haciendo blanco así como los que causen un daño evidente. Es muy importante el estilo, la dureza, la estabilidad, la técnica, la espectacularidad la organización como peleador, la belleza marcial. Todo ello son aspectos a tener muy en cuenta por los jueces.

OFENSIVA: Se tendrá en cuenta que el púgil se muestre más ofensivo, lleve la iniciativa del combate, tome el centro del RING, etc.

En combates muy igualados y obligados a dar una decisión se tendrá muy en cuenta todo lo anterior y se le dará mayor importancia al último asalto sobre los anteriores.

El orden de importancia de estos criterios, supone que un competidor más técnico y más ofensivo será declarado perdedor frente a un adversario más eficaz.

Sin embargo un peleador que sea derribado más por inestabilidad que por la potencia del golpe de su oponente, puede ser capaz de ponerse en pie y dominar el asalto por un margen lo suficientemente alto como para ser juzgado ganador.

También un competidor que haga presión a su oponente todo el asalto, pero no coloca golpes efectivos no debe ser juzgado tan favorablemente como el púgil que retrocede todo el asalto pero contraataca con visibles impactos.

Un asalto NULO debería ser ganado por el competidor que haya desplegado una técnica de pateo más efectiva.



ARTICULO 39º INDUMENTARIA DE LOS ÁRBITROS

Los jueces deberán usar el uniforme designado por -----, Usando Polo o Camisa según decida la Federación, pantalón negro y zapatillas negras tipo Prospect o de Boxeo. Cuando oficia en el RING el árbitro tiene prohibido usar gafas. La estética y la higiene de los jueces tiene que ir acorde en todo momento con el cargo que ocupan y la institución que representan cuidando también las formas.

ARTICULO 40º DECISIONES Y VEREDICTOS

-**COMBATE NULO:** Empate, un juez nulo y otro a cada competidor, los 3 jueces nulos. Lesión

-**VENCEDOR A LOS PUNTOS:** Tres o al menos dos jueces dan ganador a un púgil.

-**VENCEDOR POR K.O:** Cuando el adversario recibe una cuenta de 10 y no puede continuar.

-**VENCEDOR POR K.O. TÉCNICO:** Inferioridad: Cuando un competidor haya recibido mucho castigo y no puede continuar la lucha en condiciones, cuando su estado físico no le permite seguir peleando con garantías.

-**POR ABANDONO:** El segundo principal de un competidor (su entrenador) para la pelea, lanzando para ello la toalla. Cualquier púgil puede señalar al árbitro que abandona el combate levantando el brazo.

-**POR DECISIÓN MÉDICA:** El médico dictamina que el púgil no puede seguir.

-**POR DESCALIFICACIÓN:** Cuando un púgil es descalificado tras realizar una técnica prohibida deliberadamente, con intención de lesionar al contrario, mantener una conducta antideportiva, rehuir el combate.

-**NO CONTEST:** Por no haber combate bien sea por lesión antes del tercer asalto o por causa extra deportiva se suspende el evento antes de dar el árbitro el resultado.

ARTICULO 41º TÍTULOS EN JUEGO

En caso de la disputa de un título y estar este vacante los jueces tendrán que decantarse OBLIGATORIAMENTE por uno de los dos peleadores.

Si las cartulinas de los jueces dan como resultado combate nulo, los jueces darán un vencedor siguiendo los criterios anteriormente mencionados.

Cuando uno de los púgiles que se enfrentan es el propietario del título que disputan, se podrá dar como resultado combate nulo y conservara el título el presente campeón.

ARTICULO 42º INTERPRETACIÓN DE CASOS ATÍPICOS

El delegado y el árbitro tienen la última palabra en la interpretación del reglamento, así como de resolver cualquier caso que no esté contemplado en los capítulos anteriores.

Más tarde la cuestión deberá ser debatida en reunión del colegio de árbitros y ser incluida en el presente reglamento. El arbitraje y la reglamentación son entes vivos y evolucionables.

ARTICULO 43º SUPERVISOR O DELEGADO DE -----.

El supervisor o delegado podrá modificar el veredicto de un combate si: - El árbitro o los jueces cometen un error grave en la interpretación de los reglamentos.

- Advierte que algún juez ha errado deliberadamente o no en su puntuación.
- El delegado deberá designar a los árbitros y jueces para cada velada. Es su tarea enseñar y mejorar el nivel arbitral tanto en la teoría como en la práctica. Debe verificar al término de cada combate las hojas de puntuación y comprobar que:

- 1- Los puntos están bien sumados.
- 2- Los nombres de los competidores y la designación de las esquinas son correctos.
- 3- El nombre del vencedor es el correcto.
- 4- Revisará las puntuaciones, suma y deducciones de puntos.
- 5- Comprobará la autenticidad de la hoja de puntuación.
- 6- Que el veredicto sea correcto.
- 7- Comunicará el resultado al speaker para que este lo anuncie.

ARTICULO 44º COMITÉ DE ÁRBITROS

Estará compuesto por el delegado ----- y el juez principal de la velada y quien decida FEMAKM. En cada momento. El objeto de este comité es deliberar en torno a las posibles irregularidades que se hayan producido en cada velada, así como reunirse en caso de que haya cualquier reclamación del resultado de un combate. Una vez visto el vídeo del mismo y estudiado la reclamación tomar una decisión.

ARTICULO 45º RECLAMACIONES

Las reclamaciones ante cualquier decisión de los jueces, se deberán presentar al delegado o supervisor de la velada, por escrito y adjuntando vídeo del combate objeto de la reclamación. Cualquier forma no deportiva de reclamación sea verbal o no podrá ser motivo de descalificación y sanción.

REGLAS ESPECIALES

ARTICULO 46º

MUAYTHAI

-Estas reglas delimitan la forma estándar y tradicional del combate de THAI BOXING para occidente. Algunos ataques que en THAILANDIA son lícitos están prohibidos.

--Las reglas están hechas para el estatus de amateur de la mayoría de los Competidores occidentales, con el fin de reducir al mínimo los riesgos de lesiones.

-Básicamente los cambios son los siguientes:

No se permiten ataques de codo o rodilla al frente de la cabeza ni codos en giro ni en pico en todas las categorías salvo en las Finales de campeonatos o títulos en la categoría Amateur Clase A

No se permiten nunca ataques a la columna, bajo vientre, a la ingle ni articulaciones y nuca.

No se permite el ataque a un oponente caído.

REGLAS

ARTICULO 47º

MUAYTHAI INFANTIL

Todas las **Categorías Infantiles**: A, B, C

- Todo tipo de ataques de puño de boxeo ingles siempre al peto protector nunca a la cabeza ni al rostro ni cuello.
- Todo tipo de ataques de pierna por encima de la cintura, nunca a la cabeza rostro o cuello.
- Patadas a las piernas solo lowkicks prohibido el frontkick (teep) a la pierna.
- Ataques de rodilla solo al peto.
- Nunca ataques de rodilla a la cabeza, ni a las extremidades.
- Permitido Clinch solo con rodillas al peto y sin codos.
- No se permitirán los ataques de codo de ninguna clase.

REGLAS

ARTICULO 48º

MUAYTHAI JUNIOR

Todas las **Categorías Junior**: A, B, C

- Todo tipo de ataques de puño de boxeo ingles siempre al peto protector nunca a la cabeza ni al rostro ni cuello. Salvo Categoría Junior A donde se podrá golpear ya en la cabeza.
- Todo tipo de ataques de pierna por encima de la cintura, nunca a la cabeza rostro o cuello. Salvo Junior A donde se podrá golpear a la cabeza con patadas circulares
- Patadas a las piernas solo lowkicks prohibido el frontkick (teep) a la pierna. - Ataques de rodilla solo al peto.
- Nunca ataques de rodilla a la cabeza, ni a las extremidades.
- Permitido Clinch solo con rodillas al peto y sin codos.
- Solo se permitirán los ataques de codo al cuerpo salvo en clase Junior A donde se incorporarán codos a la cabeza pero solo circulares.

REGLAS

ARTICULO 49º

MUAYTHAI AMATEUR

Todas las **Categorías Amateur**: A, B, C

- Todo tipo de ataques de puño de boxeo inglés. El puño en giro solo está permitido en Amateur Clase A en finales y títulos.
 - Todo tipo de ataques de pierna salvo el frontal a la cara y talón a la cara
 - Patadas a las piernas solo lowkicks
 - Prohibido el frontkick (teep) a la pierna salvo en Amateur Clase A.
 - Ataques de rodilla permitidos salvo rodilla a la cabeza.
 - Nunca ataques de rodilla a la cabeza, ni a las extremidades.
 - Permitido Clinch sin bajar la cabeza y conectar rodilla.
 - Codos solo circulares, salvo en Amateur Clase A donde se permiten todos en caso de finales y títulos.
-

ARTICULO 50º PROYECCIONES, BARRIDOS Y CLINCH.

Barridos nos remitimos a lo expuesto en el ARTICULO Nº 20 del presente reglamento.

PROYECCIONES: Son las que marca dicha modalidad de combate.

No serán válidas por: 1- Debido al método de aplicación: proyecciones con cadera (tipo judo ni lucha libre). 2- Aplicar una luxación a una articulación. 3- Por la forma en que el oponente es derribado: hacer caer al oponente sobre su cabeza o cuello y dejarse caer intencionadamente sobre el adversario caído.

CLINCH y AGARRES: es un trabajo específico dentro del MUAY THAI. Recoge técnicas de cuerpo a cuerpo, agarres de piernas, al cuerpo, etc. Con el fin de golpear al adversario o derribarle.

- 1-Está prohibido apresar el cuerpo e intentar romper la espalda del oponente
- 2- No se permite tampoco apresarle el cuello y estrangularle ni técnicas como la guillotina.
- 3- Cuando se agarra una pierna se podrá solamente dar tres pasos sin soltar, con ella agarrada no se podrá caminar más que esos 3 pasos. Se podrá golpear o hacer técnicas con la pierna agarrada dentro de los golpes permitidos.
- 4- No están permitidas proyecciones de Judo, JiuJitsu, etc. donde intervenga la cadera.
- 5- Los barridos a las piernas siempre se realizaran por delante nunca por la espalda (al gemelo etc.).
- 6- No valen llaves de brazo
- 7- El trabajo en el suelo propio de otras artes marciales está prohibido

ARTICULO 51º TÉCNICAS NO AUTORIZADAS, FALTAS

Con las excepciones ya señaladas están recogidas en el ARTÍCULO Nº 19 Y 49º del presente reglamento.

ARTICULO 52º WAI KRU, RAM MUAY. MÚSICA DE MUAY THAI, DONTREE MUAY

Antes de empezar el combate, cada competidor ejecutará el tradicional WAI KRU (danza ceremonial saludo al maestro) acompañado por la música de MUAY THAI (dontree muay), este no excederá de la duración de un asalto y es obligatorio. Si algún peleador quisiera realizar el RamMuay completo, dependería del tiempo de disponibilidad del evento y de los organizadores. La música de MUAY THAI sonará acompañando el desarrollo del combate.

DOPING

ARTICULO 53º DOPAJE, USO DE SUBSTANCIAS PROHIBIDAS.

No está permitido el uso de drogas, estupefacientes, alcohol, ni sustancias químicas que causen cualquier tipo de efecto dopante.

Cualquier peleador que use este tipo de sustancias será descalificado y se le sancionará.

También su segundo al cargo (entrenador) si está al corriente y permite que las use será sancionado.

F.I.D.A.M. si lo considera necesario puede realizar un test médico a cualquier peleador durante su preparación, antes del combate o después del combate. Con el fin de comprobar que no se ha cometido ninguna violación de la norma.

Si un peleador da positivo o se niega a someterse al test se sancionará conforme determine el Reglamento Disciplinario de la Federación.

Substancias prohibidas: Todas las que componen la lista del Comité Olímpico Internacional son consideradas prohibidas por FEMAKM. El Comité Médico de FEMAKM. Puede incluir otras sustancias susceptibles de causar efectos dopantes.

En las siguientes listas no están incluidas todas las sustancias sancionadas como dopantes solo hemos incluido algunos ejemplos. Básicamente los tipos de sustancias pueden ser:

ESTIMULANTES

Usados para reducir el cansancio y aumentar la capacidad de respuesta, la competitividad y la agresividad. Se prohíben porque dan al competidor ventaja y producen efectos secundarios dañinos. Algunos ejemplos de sustancias estimulantes son:

Anfetamina	Cafeína	Fenitilna	Cocaína
Efedrina	Estricnina	Metilfenidato	Pripadol
Etafedrina	Propilhexedrina		Crotedamida
ANALGÉSICOS			NARCÓTICOS

Causan una disminución de la sensación de dolor. Actúan sobre el cerebro para reducir el dolor producido por una herida o lesión. Los competidores los pueden usar para eliminar el dolor, son extremadamente adictivos y pueden agravar la lesión a daños permanentes.

Alfaprodina Buprenorfina Codeína Dextromoramida
Diamorfina Nalbufina Metadona

Edilmorfina

ESTEROIDES ANABOLIZANTES

Contienen esteroides anabólicos andróginos y beta agonista. Son un tipo de hormonas conocido como testosterona que son usadas para aumentar la masa, la fuerza y la potencia muscular y en pequeñas dosis, para aumentar la competitividad. Aumentan también la agresividad lo que ayuda al peleador a entrenar más fuerte.

Se prohíben porque dan ventaja al competidor que los usa y falsean los resultados en el deporte. Tienen efectos colaterales muy dañinos si son usados en grandes cantidades o por mucho tiempo. Algunas sustancias esteroides anabolizantes son:

Bolaterona Oximetolona Colstebol Estanozolol
Boldenona Dehidroclormetil Testosterona Mesterolona
Metandienova Nandrolona Oxandrolona

BLOQUEANTES BETA-ADRENÉRGICOS Oximesterona

Aumentan el poder de concentración y disminuyen la ansiedad. Provocan náuseas, vómitos, insomnio, bradicardia y tendencia depresiva.

Sotalol Acebutolol Metoprolol Nodolol Labetalol
Propanolol

DIURETICOS

Los diuréticos son eficaces para eliminar líquidos rápidamente. Son usados para obtener una rápida reducción de peso sobre todo en deportes que tienen categorías de peso. Al aumentar la diuresis se intenta enmascarar el uso de otras sustancias también prohibidas. Su uso es ilícito y falsea resultados. Algunos ejemplos: Acetonolamida Bumetanida Espironolactona Mersalil Benztiazida Diclorofenamina

OTRAS SUSTANCIAS

-Hormonas acelerantes y anabólicas: Estas hormonas estimulan la producción de esteroides naturales. Incrementan la producción de esteroides y usarlos es como usar testosterona.

-Corticotrofina: Esta droga incrementa el nivel de corticosteroides, lo que crea una sensación de bienestar. Ayuda a reparar el tejido dañado (músculos etc.). Crea adicción y a largo plazo crea atrofia muscular.

-Hormonas de crecimiento: Son usadas para hacer crecer los músculos, su uso acarrea un anormal crecimiento de manos, pies, cara y de los órganos internos.

-EPO: Aumenta el número de glóbulos rojos en la sangre. Se usa para aumentar la resistencia a la fatiga. Incrementa la viscosidad de la sangre lo que es peligroso ya que se corre el riesgo de sufrir un coagulo y colapsar el corazón.

ANEXO ARBITRAJE

1 ÁRBITROS. PRINCIPALES DIRECTRICES A SEGUIR

- Asistir con la indumentaria reglamentaria, pantalón negro, camisa blanca, pajarita, zapatillas tipo prospect o bota boxeo y escudo en el pecho.
- Puntualidad: hasta que no llegue el equipo arbitral no comienza el pesaje, control de pasaportes deportivos y revisión médica. -En el pesaje y revisión médica comprobar que no haya enmiendas en el pasaporte de cada competidor (ejemplo. comprobar que ha efectuado el periodo de convalecencia tras sufrir un KNOCK-OUT K.O. lentillas etc.)
- Rellenar y preparar las hojas de puntuación.
- Ayudar al delegado a controlar los vendajes de los competidores. Comprobando que son los reglamentarios para su categoría.

2 ÁRBITRO CENTRAL (RING)

- No subir al RING con gafas, anillos, reloj u objetos similares y llevar guantes de látex.
- Subir al RING primero, antes que los competidores.
- Chequear el estado del cuadrilátero, suelo, cuerdas, etc.
- Cuando los competidores suban al RING, comprobaremos que llevan todo el equipo reglamentario (indumentaria, bucal, coquilla, espinilleras, botín, guantes con las onzas adecuadas, coderas, cascos vendas, etc.).

-Llamaremos a los competidores al centro del RING y les daremos las indicaciones pertinentes. Ejemplo. No les leeremos el reglamento pero les dejaremos claro lo que creamos más importante. Les explicaremos el vocabulario que utilizaremos para ordenarles parar, comenzar, separarse, etc.

-Les enviaremos al rincón. -Antes de empezar el combate comprobamos que los jueces de silla y la mesa central estén preparados y les haremos una señal. Ellos si están listos nos contestarán afirmativamente.

-Siempre que sea necesario intervendremos. Procuraremos tener las ideas claras tomando la decisión que consideremos más conveniente, sin prisas ni nervios. -Si tenemos que avisar a un competidor que está cometiendo una falta o cualquier acción ilícita, la amonestación la haremos en el sitio que sucede (no hace falta parar la pelea).

-Si tenemos que quitar un punto a un competidor porque ha cometido una falta: 1 Mandaremos a los competidores a las esquinas neutrales. 2 Señalaremos al infractor y dirigiéndonos a los jueces les marcaremos la falta cometida y el número de puntos deducidos. Indicando claramente a que peleador se castiga.

-Si se produce una falta o una lesión y el árbitro no la ve. Enviará a los competidores a las esquinas neutrales y consultará a los jueces de silla, al juez central y al delegado para determinar a quien es imputable la falta.

-Si el suelo del RING resbala, estuviese mojado, etc. llevará a los competidores a las esquinas neutrales y limpiará el tapiz, a continuación proseguirá el combate.

-Si un competidor pierde el bucal, los competidores a las esquinas neutrales y cogerá el protector del suelo lo limpiará y se lo devolverá al competidor (Si lo hace su segundo deberá ser el tiempo mínimo imprescindible).

-Si a un competidor se le desajusta el equipo (casco, espinillera, etc.), mandará los competidores a la esquina neutral y colocará el equipo en su sitio (si lo hace el segundo será el tiempo mínimo imprescindible).

-Si vemos que estas acciones son repetidas y realizadas expresamente amonestaremos al competidor, incluso le podemos quitar un punto.

-Si un peleador es derribado por una técnica correcta y no sancionable:

1 Mandaremos al otro competidor a la esquina neutral.

2 Al competidor derribado le comenzaremos una cuenta de 10, si al contar 8 no se levanta se pone en pie y coloca los brazos hacia arriba indicándonos que puede seguir, acabaremos la cuenta y le declararemos K.O.

-Si un peleador por los golpes recibidos o por su forma física no responde a los ataques y ello nos indica que está en dificultades, le haremos una cuenta de ocho (cuenta de protección)

-Cuando un peleador es derribado mientras que le hacemos la cuenta, debemos estudiar su estado físico cerciorándonos de que puede continuar. Observaremos sus ojos (pupilas dilatadas o mirada perdida), si se tambalea etc. -Siempre debemos evitar a los púgiles castigo innecesario (sobre todo Amateurs), parando el combate y declarándolo K.O. técnico (inferioridad) si lo consideramos necesario.

-Siempre que un competidor caiga al suelo le limpiaremos los guantes.

-Si un competidor sangra por la nariz:
Llevaremos a los competidores a la esquina neutral.

Le taponaremos la hemorragia, los llevaremos al centro y continuaremos el combate. (Si le taponamos la nariz su segundo será el tiempo mínimo).

Si sangra mucho y no podemos parar la hemorragia llamaremos al médico... Si el médico lo considera necesario pararemos el combate.

-Si se produce un corte o una lesión: ☐ Pararemos el combate, los peleadores al rincón neutral. ☐ Llamaremos al médico para que examine al peleador, siguiendo su consejo ordenaremos proseguir el combate o lo daremos por finalizado. ☐ Cuando por alguna razón detengamos el combate, ordenaremos al crono parar el tiempo ☐ Vigilaremos el comportamiento de la esquina, deben comportarse deportivamente sino se les puede amonestar e incluso quitar un punto a su competidor. ☐ Si tiran la toalla debemos comprobar que la lanzó el segundo principal. ☐ Estaremos atentos a la mesa y los jueces de silla por si nos hacen alguna indicación. ☐ Al final del combate recogeremos las hojas de puntuación de los jueces de silla y se las entregaremos al juez central (mesa). ☐ Para dar el resultado del combate llevaremos a los competidores al centro y cuando el speaker lo anuncie levantaremos el brazo del o los competidores que corresponda. ☐ Bajaremos en último lugar del cuadrilátero. ☐ Ante todo no debemos cobrar protagonismo en el combate, pero los competidores y segundos deben tener clara nuestra autoridad.

3 JUECES DE SILLA

-Ocuparemos nuestro lugar antes de que el combate empiece, con todo lo necesario para puntuar (hojas de puntuación, bolígrafo).

-Estaremos atentos durante todo el transcurso del combate.

-Puntuaremos con objetividad siguiendo los criterios que el reglamento establece: EFICACIA, TÉCNICA Y OFENSIVA -No debemos hablar con los contendientes, solo con el árbitro al que apoyaremos indicándole cualquier incidente que ocurra y el no haya visto (comisión de una falta, etc.).

-Estar atentos a las faltas y las posibles deducciones de puntos que haga el árbitro.

-Al final del combate entregar las hojas de puntuación al árbitro. En las hojas de puntuación siempre poner el nombre y firmar la hoja. Somos responsables de nuestra puntuación.

-Permaneceremos en la silla hasta que se dé el resultado del combate.

4 CRONOMETRADOR

-Estar en la mesa central antes de que empiece el combate.

-Comprobar todo el material y que funcione correctamente (reloj, gong o campana).

-Estar atento a las indicaciones del juez central (mesa) y del spiker.

-Estar atento de las indicaciones del árbitro: empezar, parar, tiempo, etc.

-Controlar los tiempos de duración de los asaltos, descansos, etc.

-Durante el minuto de descanso avisara al speaker cuando falten 10 segundos para recomenzar.

-Cuando el árbitro pare el combate (una lesión, un protector que se cae, etc.) pararemos el crono aunque el árbitro no nos lo indique (se le puede pasar).

-Daremos la señal de comienzo y final de cada asalto mediante la campana o Gong

