



REGLAMENTO LIGA ARGENTINA DE MUAY THAI

1ERA EDICION / 09.04.22

PUNTO 1: CATEGORIAS DE PESO

PUNTO 1: CATEGORIAS DE PESO

AMATEUR

EDAD	MAYORES			
	MASCULINO	FEMENINO		
		45	1	
1	48	48	2	
2	51	51	3	
3	54	54	4	
4	57	57	5	
5	60	60	6	
6	63,5	63,5	7	
7	67	67	8	
8	71	71	9	
9	75	75	10	
		+75	11	
10	81			
11	86			
12	91			
13	+91			

EDAD	JUVENILES 16-17			
	SEXO	MASCULINO		FEMENINO
			42	1
1		45	45	2
2		48	48	3
3		51	51	4
4		54	54	5
5		57	57	6
6		60	60	7
7		63,5	63,5	8
8		67	67	9
9		71	71	10
10		75	75	11
11		81	+75	12
12		86		
13		+86		

EDAD	JUVENILES 14-15			
	SEXO	MASCULINO	FEMENINO	
	1	38	36	1
2	2	40	38	2
3	3	42	40	3
4	4	45	42	4
5	5	48	45	5
6	6	51	48	6
7	7	54	51	7
8	8	57	54	8
9	9	61	57	9
10	10	63,5	61	10
11	11	67	63,5	11
12	12	71	67	12
13	13	75	71	13
14	14	81	+71	14
15	15	+86		

PROAM

EDAD	MAYORES			
	SEXO	MASCULINO		FEMENINO
			45	1
1		48	48	2
2		51	51	3
3		54	54	4
4		57	57	5
5		60	60	6
6		63,5	63,5	7
7		67	67	8
8		71	71	9
9		75	75	10
			+75	11
10		81		
11		86		
12		91		
13		+91		

PROFESIONAL

EDAD	MAYORES		
	CATEGORIA	LIBRAS	KILOS
	MINIMO	105	47,62
	MINI MOSCA	108	48,98
	MOSCA	112	50,80
	SUPER MOSCA	115	52,16
	GALLO	118	53,52
	SUPER GALLO	122	55,33
	PLUMA	126	57,15
	SUPER PLUMA	130	58,96
	LIVIANO	135	61,23
	SUPER LIVIANO	140	63,50
	WELTER	147	66,67
	SUPER WELTER	154	69,85
	MEDIANO	160	72,57
	SUPER MEDIANO	168	76,20
	SEMI PESADO	176	79,83
	CRUCERO	190	86,18
	SUPER CRUCERO	200	90,71
	PESADO	+200	+91

PUNTO 2: EDAD DE COMPETIDORES / ROUNDS DE COMPETICION / GOLPES PERMITIDOS.

Amateurismo

Juveniles 14-15: Edad mínima 14 años y edad máxima 15 años.

Juveniles 16-17: Edad mínima 16 años y edad máxima 17 años.

Mayores: Edad mínima 18 años y edad máxima 50 años.

Combates clase B

- Hasta 5 combates.
- 2 rounds de 2 minutos x 1 minuto de descanso.
- Sin codos ni rodillas a la cabeza.
- No son rankeables.

Combates clase A

- 3 rounds de 2 minutos x 1 minuto de descanso o 2 rounds de 2 minutos x 1 minuto de descanso.
- Combates por título: 3 rounds de 2 minutos x 1 minuto de descanso.
- Reglamento Muay Thai completo.
- Son rankeables.

Proam

- Solo Mayores con edad mínima 18 años y edad máxima 50 años.
- Combates rankeables: 3 rounds de 2 minutos x 1 minuto de descanso.
- Combates por título: 3 rounds de 3 minutos x 1 minuto de descanso.

Profesional

- Solo Mayores sin límite de edad.
- Combates rankeables: 3 rounds de 3 minutos x 1 minuto de descanso.
- Combates por título: 5 rounds de 3 minutos x 2 minutos de descanso.

La duración de los combates y el tiempo de descanso puede variar con previa autorización de la organización.

PUNTO 3: APTITUD MÉDICA.

3.1: DECLARACIÓN MÉDICA.

A ningún competidor se le permitirá competir sin tener un formulario de declaración médica completo firmado por un doctor en medicina autorizado. En el formulario, el competidor declara que goza de plena salud, física y mental, así como que conoce los riesgos para su integridad física relacionados con la lucha a realizar, eximiendo a la Liga Argentina de Muay Thai y a sus patrocinadores de cualquier lesión o secuela que pueda adquirir en dicho combate.

3.2: DECLARACIÓN DE NO EMBARAZO.

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

3.3: CORTES Y ABRASIONES.

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

PUNTO 4: EXAMEN MÉDICO Y PESAJE.

4.1: DIA Y HORARIO.

Se realizarán controles médicos y de pesaje el día anterior al combate o el mismo día del evento de acuerdo los estipulado por la organización.

4.2: EXAMEN MÉDICO.

Es obligación de la organización realizar un control médico previo al combate y en el caso un atleta no pueda asistir al mismo se verá imposibilitado de competir.

4.3: ROPA Y VESTIMENTA.

Los competidores deben completar su pesaje con ropa interior liviana adecuada, y en un estado completamente preparado para la competición.

4.4: PESAJE.

En combates rankeables o por título los atletas deben cumplir con la división de peso acordada con la organización previo al evento.

En caso de no respetar los límites de la categoría en el momento del pesaje oficial, el atleta tendrá otra oportunidad hasta 1 (una) hora después del pesaje oficial.

En caso de no dar el peso límite de la categoría y con el debido acuerdo de la organización el combate se penará de la siguiente forma (títulos en juego o combates eliminatorios).

Amateurismo/Proam

Exceso hasta 500grs. 1 punto de descuento.

Exceso entre 501grs. y 1.000grs. 2 puntos de descuento.

Profesionalismo

Exceso hasta 500grs. 15% de descuento en la bolsa la cual pasara al rival.

Exceso entre 501grs. Y 1.000grs. 30% de descuento en la bolsa la cual pasara al rival.

Siempre que no se cumpla con el límite de categoría pactado previo al evento, tanto la organización como el rival pueden pedir la cancelación del combate.

En el caso que el combate fuese rankeable los puntos pasan al adversario que si cumplió con el límite de la categoría.

En el caso que el combate fuese por título, el título pasa al adversario que si cumplió con el límite de la categoría.

En el caso que el combate sea rankeable y ningún peleador cumpla con límite de la categoría, los puntos no se asignaran a ninguno.

En el caso que el combate sea por título y ningún peleador cumpla con límite de la categoría, el cinturón permanecerá vacante.

En el caso que un atleta profesional no del peso límite de la categoría y por dicha situación el combate no fuese realizado, la organización queda eximida del pago de bolsas.

4.5: SUSTITUCIÓN DE COMPETIDORES.

Está permitido que la organización sustituya un competidor por otro en cualquier momento siempre que el mismo cumpla con examen médico y pesaje.

4.6: SUPERVISIÓN.

La organización determinara a un/los encargados de supervisar el pesaje oficial del evento.

Cada competidor podrá asistir al pesaje con un acompañante acreditado, pero no pudiendo interferir el mismo en el acto.

Una vez realizado el pesaje de competidores, ningún atleta o parte de su equipo podrá objetar el trabajo realizado por la organización.

4.7: BÁSCULA.

Se podrá utilizar cualquier tipo de balanza calibrada para la realización del pesaje. Se recomienda de ser posible el uso de balanzas médicas.

PUNTO 5: PROCEDIMIENTOS PARA LESIONES EN LA CABEZA

5.1: PERÍODO DE DESCANSO OBLIGATORIO

Un competidor tendrá un período de descanso obligatorio en el caso de un KO o TKO causado por golpes en la cabeza.

- Un (1) KO o TKO: Un competidor que haya acabado el combate por KO, o en el que el árbitro haya detenido el combate, debido a que recibió golpes fuertes en la cabeza que dejaron al competidor indefenso o incapaz de continuar, no se le permitirá tomar participación en la competición de La Liga Argentina de Muay Thai por un período de al menos treinta (30) días.

- Dos (2) KO o TKO: Un competidor que ha sido noqueado como resultado de golpes en la cabeza, o en el que el árbitro ha detenido el combate debido a que un competidor ha recibido golpes fuertes en la cabeza, dejando al competidor indefenso o incapaz de continuar dos veces en un período de noventa (90) días, no se le permitirá participar en una competición o combate de La Liga Argentina de Muay Thai por un período de noventa (90) días a partir del segundo KO o TKO.
- Tres (3) KO o TKO: Un competidor que ha sido noqueado como resultado de golpes en la cabeza, o en el que el Árbitro ha detenido el combate debido a que el competidor ha recibido golpes fuertes en la cabeza dejando al competidor indefenso, o incapaz de continuando tres (3) veces en un período de doce (12) meses, no se le permitirá participar en una competición o combate de La Liga Argentina de Muay Thai por un período de doce (12) meses a partir del tercer KO o TKO.

Cada KO sufrido como resultado de golpes en la cabeza y cada TKO debe registrarse por parte de la Liga Argentina de Muay Thai.

En el caso que el competidor haya participado en eventos no fiscalizados por la Liga Argentina de Muay Thai igualmente debe informar a la misma su historial médico de los últimos combates, quedando bajo su responsabilidad el suministro de la información correcta.

5.2: MEDIDAS DE PROTECCIÓN.

Un competidor que a participado en un evento de la Liga Argentina de Muay Thai debe tener un receso obligatorio de 30 días para poder participar en otro evento de la misma organización.

PUNTO 6: EL RING.

El ring debe ser cuadrangular y tener como mínimo 6,10 metros por lado (medido del lado interno). El ring debe tener una elevación mínima del suelo de 50 centímetros y una elevación máxima de 1,5 metros. Dentro del cuadrilátero no debe haber obstrucciones que limiten la movilidad de los competidores y el juez. Tanto las cuerdas como los tensores, esquineros y postes del ring deben estar debidamente acolchados. Cualquier diferencia con lo descrito más arriba debe ser con previa autorización de la organización.

PUNTO 7: EQUIPO Y VESTIMENTA DE COMPETIDOR.

7.1: GUANTES.

Los competidores llevarán los guantes que el organizador de la competencia ha puesto a su disposición con previa autorización de la Liga Argentina de Muay Thai. Los mismos deben estar limpios y en buen estado para generar un combate fluido.

7.1.1: ESPECIFICACIONES.

Los guantes en competencias amateurs y proam deben pesar un mínimo de 10 onzas (284 gramos) y un máximo de 12 onzas (340 gramos).

Los guantes en competencias profesionales variaran el peso de acuerdo con la categoría.

- De peso mínimo a peso gallo 6 onzas (170 gramos).
- De peso pluma a peso super welter 8 onzas (227 gramos).
- De peso Mediano a peso pesado 10 onzas (284 gramos).

El peso de los guantes puede variar con previa autorización de la organización.

7.1.2: SUPERVISIÓN DE GUANTES.

Todos los guantes y vendajes deben colocarse bajo la supervisión de la organización.

7.2: VENDAS Y VENDAJES DE MANO.

Amateur y Proam permite un vendaje quirúrgico suave de no más de 5 m y cuyo ancho no exceda de 5 cm o un vendaje de mano con "Velcro" de no más de 5 m en cada mano.

Profesionalismo permite el uso de vendaje occidental o típico tailandés.

El uso de cualquier tipo de cinta, goma o yeso adhesivo como vendajes está estrictamente prohibido.

7.2.1: INSPECCIÓN.

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

7.3: CABEZAL, PECHERA, TIBIALES Y CODERAS

En combates amateur el uso del protector de cabeza, pechera, tibiales y coderas es obligatorio. En combates Proam el uso de tibiales y coderas es obligatorio. En ambos casos el equipamiento debe ser provisto por la organización o aprobado por la misma. Cualquier modificación deberá ser aprobada por la organización.

7.3.1: PROTECTOR PARA LA CABEZA.

El protector para la cabeza no tendrá protección de mejillas, mentonera, ni protección facial. Los competidores deben entrar al cuadrilátero sin el cabezal y solo después de haber sido presentados a la audiencia y realizado el Wai Kru podrá ser colocado. El protector para la cabeza se quitará inmediatamente una vez finalizado el combate antes de que se anuncie la decisión.

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

7.3.2: TIBIALES Y CODERAS.

Los tibiales y las coderas para competición deberán acolchadas y estar hechas de tela.

7.4: PROTECTOR BUCAL.

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

7.5: PROTECTOR DE INGUAL.

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

7.6: ROPA Y VESTIMENTA.

Los competidores deberán usar la ropa y la vestimenta que la organización determine.

7.6.1: PANTALONES CORTOS.

Se deben usar pantalones cortos de Muay thai no pudiéndose utilizar otro tipo de prendas.

7.6.2: CAMISETAS.

Los competidores amateurs podrán usar camiseta siempre que la organización autorice. Las mismas deben estar insertas en la línea del cinturón de los pantalones cortos.

7.6.3: MONGKON Y PRAJIAD.

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

7.7: LINIMENTO Y VASELINA.

En combates Proam y Profesionales se permite una cantidad razonable de vaselina en la cara solo con el propósito de reducir el riesgo de cortes.

En combates amateurs no se permite el uso de vaselina en la cara para evitar movimientos del protector de cabeza. En profesionalismo se permite el uso de linamientos y vaselina en el cuerpo siempre que los mismos no causen daños al oponente.

7.9: INFRACCIONES EN EL EQUIPO Y LA VESTIMENTA.

El árbitro advertirá a los atletas si incumplen con los estándares establecidos anteriormente. En el caso que persista la falta el árbitro podrá proceder a la descalificación del competidor. En el caso de que el guante o la vestimenta del competidor sufra rotura durante la competición, el árbitro deberá detener la competición para que se atienda o reemplace.

PUNTO 8: EL SEGUNDO.

8.1: NÚMERO DE SEGUNDOS ENTRENADORES.

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

8.2: CONDUCTA.

Los segundos respetarán las siguientes reglas.

8.2.1: DURANTE UNA RONDA ACTIVA.

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

8.2.2: DURANTE EL DESCANSO ENTRE ASALTOS.

Solo los dos entrenadores subirán a la plataforma del ring, y solo uno podrá ingresar al ring. Un Segundo, que está fuera de las cuerdas, no puede insertar su cuerpo entre las cuerdas y debe alcanzar la parte superior si está atendiendo al competidor. Se permiten segundos para rociar una cantidad razonable de agua sobre el competidor usando una botella de agua o atomizador. Está prohibido usar cantidades excesivas de agua o rociar al competidor por cualquier otro medio (es decir, por vía oral, con una toalla mojada).

8.2.3: EN CUALQUIER MOMENTO.

Un Segundo puede retirar a un competidor y puede, cuando considere que su competidor está en dificultad, arrojar la toalla dentro del ring para señalar el final del combate. Un Segundo no debe dar malos consejos, mala asistencia o malos ánimos, o contacto físico agresivo a un competidor. Si un segundo viola las reglas, puede ser advertido o descalificado. Un competidor también puede ser amonestado, advertido o descalificado por el árbitro por infracciones cometidas por sus Segundos. Si el árbitro retira a un Segundo de la esquina, no podrá ser reemplazado por un Segundo alterno, y no asistirá durante el resto de la competición.

8.3: SUMINISTROS REQUERIDOS EN LA ESQUINA.

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

PUNTO 9: CRONOMETRADOR Y ANUNCIADOR.

9.1: DEBERES DEL CRONOMETRADOR.

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

- Regular la duración del Wai Kru, y señalar su final al árbitro y los competidores con una señal manual o una campana.
- Regular el número y la duración de los asaltos de los combates.
- Regular los intervalos entre asaltos.
- Comenzar y terminar cada asalto golpeando el gong o campana.
- Indicar o dar una señal de 10 segundos para limpiar el ring, antes del comienzo de cada asalto.

- Detener el tiempo cuando el árbitro lo indique.
- Regular todos los períodos de tiempo por reloj electrónico.

9.2: DEBERES DEL ANUNCIADOR.

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

- Anunciar al público información acerca de los atletas.
- Ordenar "Seconds out" 10 segundos antes del comienzo de cada asalto.
- Anunciar el comienzo y el final de cada asalto.
- Dar a conocer el resultado del combate y el nombre del ganador.

PUNTO 10: INICIAR UN COMBATE.

10.1: PRESENTACIÓN PARA LA COMPETICIÓN.

El Competidor se acercará al ring con el equipo en estado listo para ser utilizado para la competición (de acuerdo con la modalidad y categoría):

10.2: REALIZACIÓN DEL WAI KRU.

Una vez completada la inspección del equipo, el árbitro señalará el inicio del Wai Kru. La realización de este es optativa por parte de los competidores y la organización. La realización y duración del Waikru puede variar de acuerdo con lo establecido por la organización.

10.3: MÚSICA.

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

PUNTO 11: FUNCIONARIOS TÉCNICOS ARBITRALES.

11.1: JURADO.

Cada combate será presidido mínimo por un Jurado que se sentará separado del público y muy cerca del ring.

11.2: ÁRBITRO.

Cada competición será controlada por un árbitro aprobado por la organización que oficiará en el ring.

11.3: JUECES.

Cada competición deberá contar con tres (3) jueces determinados por la organización, quienes se sentarán separados del público e inmediatamente adyacentes al ring.

11.4: CONFLICTO DE INTERESES.

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

11.5: VESTIMENTA.

Los oficiales técnicos deben usar la ropa provista por la organización o la que la organización determine.

PUNTO 12: JURADO.

12.1: FUNCIONES Y DEBERES GENERALES

Es responsable de todos los aspectos de la competición relacionados con su ring, dentro y fuera del campo de juego. El mismo debe verificar que el evento y los combates cumplan con lo requerido en este reglamento.

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

12.2.: GESTIÓN DE UN COMBATE.

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

- Los puntos se suman correctamente.
- Los nombres de los competidores se ingresan correctamente.
- Se nomina un ganador.
- Los papeles de calificación se firman antes de que se anuncie la decisión.

El Jurado Principal informará al locutor el resultado del concurso.

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

Si un Competidor comete una falta grave y deliberada que sea contraria al espíritu deportivo, el jurado tiene el derecho a realizar la descalificación de este.

12.3.: ANULACIÓN DEL ÁRBITRO Y / O JUECES

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

- Cuando el árbitro ha dado una decisión que es clara contra las reglas.
- Cuando es obvio que los jueces han cometido un error en su puntuación que resulta en una decisión equivocada.
- Si surgieran circunstancias que impidieran la celebración de un combate en las condiciones adecuadas, y si un árbitro no tomara ninguna acción eficaz con respecto a la situación, el jurado puede ordenar el cese de la competición hasta que pueda reanudarse satisfactoriamente.

PUNTO 13: ÁRBITRO.

El cuidado del Competidor es la preocupación principal del árbitro.

13.1: DEBERES DEL ÁRBITRO.

El árbitro deberá:

- Velar por que se respeten estrictamente las reglas y el juego limpio.
- Revisar los guantes y la vestimenta de los competidores.
- Mantener el control del combate en todas sus etapas.
- Evitar que un competidor débil reciba un castigo indebido e innecesario.
- El árbitro deberá demostrar visualmente cualquier infracción de las reglas a un competidor.
- Detener cada asalto cuando suene la campana ordenando el alto del combate y mandando a los competidores, dirigiéndolos a su esquina.
- Al final de un combate, recopilar y verificar los papeles de los jueces. Después de la verificación, el árbitro presentará estos documentos al Jurado, o en ocasiones cuando no haya Jurado, al locutor.
- Cuando el árbitro haya detenido el combate, primero deberá informar al Jurado de la razón por la que el locutor puede hacer conocer la decisión al público.
- El árbitro no indicará el ganador, levantando la mano de un competidor o de otra manera, hasta que se haya hecho el anuncio.
- Cuando se anuncie el ganador del combate, el árbitro levantará la mano del competidor ganador.

13.2: PODERES DEL ÁRBITRO.

El árbitro está autorizado a:

- Terminar un combate en cualquier momento, si lo consideran demasiado desequilibrado (TKO).
- Terminar una competición en cualquier momento, si uno de los competidores ha recibido una lesión, debido a la cual, el árbitro decide que no debe continuar (TKO).

- Terminar un combate en cualquier momento si consideran que los competidores no compiten en serio. En tal caso, pueden descalificar a uno o ambos competidores.
- Advertir a un competidor o detener la competición para administrar una advertencia a un competidor, contra faltas o por cualquier otra razón en interés del juego limpio, o para asegurar el cumplimiento de las reglas.
- Descalificar a un competidor que no cumpla inmediatamente con las órdenes del árbitro, o se comporte con él, de manera ofensiva o agresiva en cualquier momento.
- Descalificar a un Segundo que ha infringido las reglas y / o al competidor mismo, si el Segundo no cumple con las órdenes del árbitro.
- Con o sin una advertencia previa, descalificar a un competidor por cometer una falta grave.
- En el caso de un derribo, suspender una cuenta de protección, si el oponente de un competidor deliberadamente, no se retira a una esquina neutral o se demora en hacerlo.
- Interpretar las reglas en la medida en que sean aplicables o relevantes al combate real, para decidir y tomar medidas sobre cualquier circunstancia del concurso, que no esté cubierta por una regla.

13.3: REEMPLAZO DEL ÁRBITRO DURANTE EL COMBATE.

Si un árbitro está incapacitado en el transcurso de un combate, el cronometrador tocará el gong para detener el combate, y se le indicará a otro árbitro neutral para que controle el combate.

PUNTO 14: JUECES.

14.1: DEBERES.

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

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

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

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

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

PUNTO 15: CONCESIÓN DE PUNTOS.

15.1: PUNTUACIÓN DE LA HABILIDAD DE MUAY THAI.

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

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

15.1.1: BLANCO PUNTUABLE.

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

15.1.2: BLANCOS QUE NO PUNTÚAN.

Los guantes, antebrazos, pie y espinilla no son blancos puntuables, a menos que se aplique un golpe con suficiente fuerza para afectar a un blanco puntuable (proporcione daño o desequilibrio).

15.1.3: BLANCOS ILEGALES.

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

15.2: SISTEMA DE DIEZ PUNTOS.

Cada asalto se puntuará individualmente, en la que al menos un competidor recibirá 10 puntos. No se puede dar ninguna fracción de puntos.

15.2.1: PASOS PARA OTORGAR PUNTOS.

Se otorgarán puntos:

- Por un estilo correcto combinado con golpes duros y precisos.
- Por el uso de técnicas contundentes que generen daño al oponente.
- Por el uso de técnicas eviten el avance del oponente y no generen en el contrataque.
- Por el uso de golpes/técnicas que produzcan derribos claros al oponente.
- Por el uso de técnicas que desbalancen al oponente o lo obliguen a dar la espalda.
- Por mantener una habilidad agresiva y dominante de combate.
- Por dominar activamente al oponente.
- Por el uso de un estilo de defensa y contrataque tradicional tailandés/patada.

Se restarán puntos en caso:

- Un competidor cometa faltas reiteradamente.
- No presente actitud de lucha y evite el confrontamiento.
- No presente actitud de lucha en el clinch.
- Voltee reiteradamente y de la espalda al oponente.
- Retroceda en forma continua sin utilizar técnicas efectivas.

15.2.2: NO OTORGAMIENTO DE PUNTOS.

No se otorgarán puntos:

- Por realizar golpes con falta de habilidades de Muay thai.
- Por realizar golpes que hayan sido efectivamente bloqueados por los antebrazos / guantes o las espinillas / pies del oponente (salvo que genere un daño).
- Por realizar golpes con falta de fuerza incluso cuando esos golpes hayan dado en el blanco.
- Por golpear mientras se infringe cualquiera de las reglas.

15.2.3: ASIGNACIÓN DE LA PUNTUACIÓN DE UN ASALTO.

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

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

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

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

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

15.2.4: DEDUCCIÓN DE PUNTOS.

El jurado podrá deducir puntos cuando el árbitro lo determine (normalmente repetición de advertencias).

Asimismo, el jurado podrá deducir puntos cuando observe una infracción incluso cuando el árbitro central no la haya percibido.

15.3: FIN DEL COMBATE.

No necesariamente debe nominarse un ganador en todos los combates pudiendo el resultado ser empate.

En caso de que sea una pelea por título vacante o un torneo de eliminación directa por llaves, si al final de un combate el juez determina que los competidores están igualados, se deberá ir a un extra round el cual se evaluará en forma independiente de la pelea.

Si al finalizar el extra round los competidores son iguales tanto en puntuación de habilidad Muay thai como en la contundencia, entonces un competidor gana el asalto por demostrar.

- Menos agotamiento o menos daño que el oponente.
- Mas intención agresiva de competir que el oponente.
- Mejor defensa mediante la cual bloqueo efectivamente o hizo fallar al adversario.
- Mejor estilo Muay thai que el oponente.
- Menos infracción de las reglas que el oponente.

REGLA 16: DECISIONES.

16.1: GANAR POR PUNTOS.

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

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

El competidor con más puntos será declarado ganador.

16.2: VICTORIA POR PARADA DEL ÁRBITRO (TKO).

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

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

El derecho a tomar esta decisión recae en el árbitro, quien puede consultar al Doctor en la esquina neutral.

En el caso que el doctor recomiende la detención del combate, el árbitro podrá tomar o no la determinación basándose en su visión del combate.

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

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

16.2.1: LÍMITE DE CUENTAS DE PROTECCIÓN.

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

- Amateur/Proam: 3 cuentas en el mismo asalto, o 4 cuentas en todo el combate.
- Profesional: Sin límite de cuentas.

16.3: VICTORIA POR KNOCK-OUT (KO).

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

16.4: VICTORIA POR RETIRADA DEL Oponente (RET).

El oponente de un competidor será declarado ganador cuando:

- El competidor no abandona su esquina después del descanso entre asaltos.
- El competidor no desea continuar después de recibir una cuenta de protección.

El Segundo del competidor lanza la toalla.

16.5: VICTORIA POR DESCALIFICACIÓN (DQ).

Si un competidor es descalificado, el oponente será declarado ganador. Si ambos competidores son descalificados, la decisión se anunciará en consecuencia. Un competidor descalificado no tendrá derecho a ningún premio, medalla, trofeo.

16.6: VICTORIA POR WALK-OVER (WO).

Cuando un competidor se presenta en el ring completamente vestido para boxear, y el oponente no se presenta después de que su nombre ha sido llamado por el sistema de anuncios en 3 ocasiones.

16.7: NO CONTEST (NC).

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

En tales circunstancias, el combate será declarado "Sin decisión" después de que haya transcurrido un período máximo de 10 minutos y, en el caso de campeonatos, el jurado decidirá la acción adicional necesaria.

16.8: EN CASO DE EMPATE.

Se produce un empate cuando la mayoría de los jueces han puntuado la competición por igual.

16.9: PROTESTAS.

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

REGLA 17: FALTAS.

17.1: TRATAMIENTO DE FALTAS.

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

17.1.1: ADVERTENCIAS.

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

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

En caso las advertencias sean graves el árbitro deberá detener el combate e indicar a los jueces.

Si un competidor recibe advertencias en forma reiterada el árbitro podrá indicar el descuento de puntos o la descalificación, dependiendo de la gravedad de las faltas cometidas.

17.2: TIPOS DE FALTAS.

Si el competidor comete intencionalmente las siguientes faltas:

- Morder, dar cabezazos, escupir a un oponente.
- Presionar los ojos del oponente con el pulgar.
- Asfixiar o asfixiar intencionalmente a un oponente cubriéndole la boca y la nariz.
- Quitar, desabrochar o desplazar el equipo intencionalmente.
- Expulsar o quitar intencionalmente el protector bucal.
- Intentar derribar al oponente usando una técnica que no sea Muay thai.
- Hacer tropezar a un oponente sin usar una habilidad de Muay thai, cuando se tienen 3 puntos de contacto con el cuerpo.
- Lanzar a un oponente usando la cadera.
- Enganchar o inmovilizar las piernas del oponente usando la pantorrilla, el tobillo o el talón del pie.
- Bloquear / hiperextender las articulaciones del oponente en los brazos, piernas, cabeza / cuello o espalda.
- Golpear mientras sujeta las cuerdas o hacer un uso injusto de las cuerdas.
- Golpear a un oponente que está en el suelo o que está en el acto de levantarse.
- Golpear mientras cualquier parte del cuerpo que no sean los pies, toque el suelo.
- Obstruir a un oponente para que no se levante o vuelva a entrar al ring.
- Defensa completamente pasiva mediante doble cobertura o caída intencionada para evitar un golpe.
- Golpear la ingle del oponente:
- Si el competidor es golpeado involuntariamente por una habilidad de Muay thai en la ingle, y no puede continuar el combate, el árbitro detendrá el combate hasta por 5 minutos para permitir que el competidor golpeado descanse.
- Si el competidor se niega a reanudar el combate después de 5 minutos de descanso, el oponente será declarado "ganador".
- Sostener la pierna del oponente 3 segundos o empujar hacia adelante más de dos (2) pasos en cualquier dirección sin golpear con ninguna de las habilidades de Muay thai.
- Golpear a un oponente, una vez finalizado el asalto.
- No seguir la orden del Árbitro.
- Expresiones inútiles, agresivas u ofensivas durante el combate.
- Agredir o comportarse de manera agresiva hacia el árbitro en cualquier momento.

- El uso de agua en exceso durante el descanso entre rondas provocando un retraso en el inicio del siguiente asalto.
- Usar cualquier sustancia prohibida.

17.3: SEGUNDOS.

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

17.4: EL ÁRBITRO CONSULTA A LOS JUECES.

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

REGLA 18: DERRIBO.

18.1: DEFINICIÓN UN COMPETIDOR SE CONSIDERA "DERRIBADO".

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

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

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

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

18.2: LA CUENTA.

En el caso de un derribo, el árbitro contará en voz alta de uno (1) a diez (10).

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

18.2.3: TRATAMIENTO DEL JUEZ.

El juez descontará 1 punto por derribo a la puntuación obtenida en el asalto.

18.3: RESPONSABILIDADES DEL Oponente.

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

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

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

18.4: RECUENTO OBLIGATORIO DE 8.

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

18.5: EL KNOCKOUT.

Si el competidor no puede continuar contando 8 segundos, el árbitro continuará contando hasta 10 segundos.

Si en 10 segundos el combate termina se decidirá como un "Knockout".

18.6: CUENTA DE PROTECCIÓN AL FINAL DE UN ASALTO.

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

Si el árbitro cuenta hasta 10 segundos, se considerará que el competidor ha perdido el combate por Knockout (KO).

Si el competidor se recupera por la cuenta de 8 segundos, el árbitro liberará al atleta para ir a su esquina.

18.7: AMBOS COMPETIDORES DERRIBADOS.

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

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

18.8: EL COMPETIDOR NO REANUDA.

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

18.9: COMPETIDOR FUERA DEL RING.

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

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

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

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

Si un competidor no puede regresar al ring antes de la cuenta de 20 segundos, el competidor dentro del ring será declarado ganador.

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

REGLA 19: MÉDICO Y PROCEDIMIENTOS MÉDICOS.

19.1: DEBERES DEL MÉDICO.

Un Doctor en Medicina para Muay thai debe ser un médico con conocimientos suficientes para tratar a los atletas en forma eficiente.

19.1.1: EXAMEN FÍSICO DURANTE EL PERÍODO DE EXAMEN MÉDICO.

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

19.1.2: ASISTENCIA A LA COMPETICIÓN.

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

El Doctor estará presente durante toda la competición, y no deberá abandonar este lugar hasta finalizado el evento.

19.1.3: AVISAR AL ÁRBITRO.

El médico dará instrucciones al árbitro cuando lo solicite.

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

19.1.4: ASISTIR A UN COMPETIDOR INCONSCIENTE.

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

19.1.5: PROPORCIONAR ATENCIÓN MÉDICA.

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

20: DERECHOS DE IMAGEN.

El atleta cede los derechos de uso pleno de su imagen vinculada a este evento, tales como material gráfico, vallas publicitarias, portadas de dvd, exhibición de peleas en canal de televisión, entrevistas, venta de dvd's con su imagen, sin período de terminación, siempre que sean artículos vinculados a este evento y producto (LIGA ARGENTINA DE MUAY THAI).

21: CINTURONES DE LA ORGANIZACION

El Cinturón de la LIGA ARGENTINA DE MUAY THAI o WMO ARGENTINA pertenecen a la organización y el deportista que gana el combate tiene la posesión temporal del objeto, no otorgándose la propiedad de este.

Para tomar posesión del cinturón, el atleta puede:

A - Comprar el mismo por los valores establezca la organización.

B - Realizar 3 defensas consecutivas como campeón (en los plazos estipulados por la organización).

El cinturón debe tener su integridad plenamente preservada en posesión del deportista y su equipo.

Los cinturones de La Liga Argentina de Muay Thai y WMO Argentina solo podrán disputarse o defenderse en eventos autorizados por la organización.

En caso de daño o pérdida de material se debe abonar la suma de \$150 dólares por cinturones de La Liga Argentina de Muay Thai y \$500 dólares por cinturones de WMO Argentina.

El cinturón no debe tener su imagen vinculada a actividades que vayan en contra de la moral y buenas costumbres.

22: INTERPRETACION.

En caso de que exista una situación no contemplada en las reglas o el manual, tanto el referi como el presidente de la organización tendrán la potestad de tomar una decisión al respecto.

