



REGLAMENTO

ARBITRAJE

MUAY THAI

INDICE

1.NORMATIVA OFICIAL	pag.1
1.1PERSONAL OFICIAL GBF EVENTOS DEPORTIVOS	pag.1
1.2 UNIFORMIDAD OFICIAL ÁRBITROS	pag.2
1.3 DIRECTOR DE COMPETICIÓN	pag.2
1.4 ÁRBITRO CENTRAL	pag.2
1.5 JUECES.....	pag.5
1.6 CRONOMETRADOR	pag.6
1.7 SUPERVISOR	pag.6
2. CONTROL ANTES DE LA COMPETICIÓN	pag.7
3. RING	pag.8
3.1 EQUIPAMIENTO DEL RING	pag.9
4. INDUMENTARIA DE LOS COMPETIDORES- ENTRENADOR.....	pag.10
5. CLASIFICACIÓN-DURACIÓN DEL COMBATE	pag.13
5.1 DURACIÓN DEL COMBATE Y ROUND	pag.14
6.CATEGORÍAS DE PESO	pag.15
6.1 PROFESIONAL-NEO PROFESIONAL –MASCULINO.....	pag.15
6.2 PROFESIONAL- NEO PROFESIONAL- FEMENINO.....	pag.16
6.3 AMATEUR- JUNIOR MASCULINO	pag.16
6.4 AMATEUR-JUNIOR FEMENINO	pag.17
7.PESAJE.....	pag.17
7.1 PROCEDIMIENTOS DEL PESAJE	pag.17
7.2 SOBREPESO	pag.18
8.ACCIONES PROHIBIDAS	pag.18
9.ACCIONES ANTIREGLAMENTARIAS	pag.19
10.TÉCNICAS PUNTUABLES.....	pag.21
11.COMO PUNTUAR.....	pag.21
11.1 EVALUACIÓN PARA PUNTUAR	pag.21

11.2 CRITERIOS DE PUNTUACIÓN.....	pag.27
12. INTERRUPCIÓN DEL COMBATE	pag.28
13.CUENTAS DE PROTECCIÓN.....	pag.29
14.POSIBLES DECISIONES	pag.30
15.PROTESTAS.....	pag.32
16.CAMPEONES Y DEFENSA DE TÍTULOS.....	pag.33
17.LICENCIA DE PROMOTOR.....	pag.34



REGLAMENTO ARBITRAJE MUAY THAI

1. NORMATIVA OFICIAL

Este reglamento reemplaza a todas las normas emitidas anteriormente. Incluye las normas oficiales de **MUAY THAI**.

Estas reglas se aplican a todos los países miembros. Los requisitos y las circunstancias pueden ser tomados en cuenta, si es necesario.

El idioma oficial de la IRC en el Mundo es el inglés. Este conjunto de reglas se puede traducir con licencia de la IRC en otros idiomas. En caso de imprecisiones, será válida solo la versión de inglés oficial.

Sin la aprobación expresa por escrito de la **GBF** o el IRC, estas reglas no se pueden cambiar. Esto incluye la electrónica, digital, físico y todas las demás formas de reproducción.

Este conjunto de reglas se pueden obtener gratuitamente a través del sitio web oficial, <http://www.gbworld.com/>

1.1 PERSONAL OFICIAL GBF EVENTOS DEPORTIVOS

Supervisor: Principal responsabilidad como máxima autoridad

Director de pelea: 1 Director de competición

Jueces y Árbitros: 1 Árbitro central
3 jueces de puntuación
1 Juez Crono

Otros: 1 Speaker
1 Médico

REGLAMENTO ARBITRAJE MUAY THAI

1.2 UNIFORMIDAD OFICIAL ÁRBITROS

El personal de la **GBF** debe de portar pantalón largo negro, con camiseta tipo polo técnico negra con logo **GBF** y zapatos de color negro.

Los árbitros no tendrán relojes, cadenas, pulseras, anillos, y otras. Estos objetos podrían lesionar a los competidores en caso de que un árbitro tenga que intervenir rápidamente.

El logo de la **GBF** debe de ser portado en la camiseta tipo polo a la altura del lado izquierdo del pecho y en el cuello por la parte de atrás de la camiseta tipo polo se visualizara la palabra **REFEREE**, estos deben de tener un tamaño adecuado que puedan ser visualizados.

A los árbitros centrales se les recomienda la utilización de guantes de tipo latex con el fin de evitar algún tipo de infección.

Oficiales de la **GBF** con más de 6 dioptrías (debilidad de vista) no pueden desempeñar la función como árbitro central.

1.3 DIRECTOR DE COMPETICIÓN

Pelears nacionales e internacionales así como campeonatos deben ser dirigidas por un árbitro y tres jueces.

Mientras el árbitro central dirige la pelea, los jueces de puntuación serán posicionados de manera que puedan observar la pelea sin ningún tipo de disturbios o que sean interrumpidos por algo o alguien.

1.4 ÁRBITRO CENTRAL

El árbitro lleva a cabo la competición y puede tomar las decisiones necesarias en el presente caso, de conformidad con las reglas de competición.

Él está al lado de los luchadores, es la única persona que puede estar en el ring durante el combate. El Árbitro no puede usar durante su función algunos objetos metálicos. El uso de lentes de contacto está permitido.

El árbitro tiene que comprobar que el ring y la ropa de los luchadores estén en orden. Llamará a los peleadores, informara y garantizara que todas las reglas se cumplan durante la pelea, sin embargo puede advertir al luchador, con amonestación o descalificación todo dependiendo de la gravedad de la infracción.

Entre asalto y asalto deberá adoptar su posición inicial en la esquina neutral.

REGLAMENTO ARBITRAJE MUAY THAI

Una vez finalizado el combate el árbitro, esperara la decisión de los jueces, para anunciar el resultado, tras el cual incitaremos al abrazo deportivo de los competidores.

El árbitro permanecerá en posición inicial hasta el abandono de ambos equipos, siendo el último en salir en caso de un cambio de árbitros.

El árbitro tiene tres palabras de mando durante el combate "**FIGHT**" (inicio o reanudación del combate), "**BREAK**" (separarse), "**STOP**" (parar pelea) y cronometraje.

A la voz de "**BREAK**" se detendrá cualquier acción de combate adicional. Ambos peleadores/as, darán inmediatamente un paso atrás, sólo entonces se puede reanudar la lucha sin mando adicional. Apartar al oponente con empujones está prohibido. Los peleadores se separan por sí mismos, entonces la pelea podrá continuar.

Si a la voz de "**BREAK**" del árbitro no se obedeció, el árbitro anunciara "**STOP**" y parara la pelea, podrá amonestar, advertir o en su caso exigir el cumplimiento de la reglas a los competidores.

En situación de considerable uso de la fuerza de combate de los luchadores/as, en la cual no ha visto infracción alguna, el árbitro debe consultar a los jueces, si han visto un acto prohibido y se decidirá por mayoría aplicar una amonestación o descalificación al infractor.

En el supuesto que los jueces no hayan visto ninguna acción prohibida, la acción será considerada como correcta. En este caso, un luchador / a, quien se describe como víctima de un acto prohibido será sancionado.

Variantes: De los tres, el primero juzga la acción como correcta, el segundo juzga la acción como incorrecta, y el tercero debido a la mala visibilidad no vio nada, la técnica se considera correcta.

Si un luchador sufre una lesión, el árbitro tiene que actuar de acuerdo con las disposiciones de las acciones antirreglamentarias.

Después de las amonestaciones el árbitro está obligado en mostrar tanto en lenguaje corporal, como verbal la técnica prohibida primero a los competidores, después al SUPERVISOR o MARCADOR.

El árbitro se encargara de recoger al final de la pelea el formulario de puntuación de los jueces asignados (en títulos en juego se realizara después de cada ronda), evaluara si todo está correctamente y lo dará seguidamente al Supervisor.

Si un luchador no está presente hasta que la señal inicial sea dada.

REGLAMENTO ARBITRAJE MUAY THAI

El árbitro central está en la obligación de iniciar la cuenta, si estando de pie el competidor antes de los 10 segundos, el árbitro contara hasta 8 segundos, este competidor será amonestado por parte de los jueces de puntuación como si hubiera caído con cuenta de protección.

Si un competidor después de una caída se le va a realizar una cuenta de protección, primero el árbitro mandara al otro competidor a la esquina neutral y comenzara después de 1 segundo con la cuenta. El árbitro no esperara para iniciar la cuenta en la llegada a la esquina neutral del otro competidor.

Solo si este se queda parado o se desplaza a otro lugar no indicado, entonces se para la cuenta y una vez más se dará la orden al competidor que se dirija a la esquina neutral.

El competidor no obedece a las indicaciones del árbitro este será amonestado o descalificado.

En un caso de fuerte impacto donde sea claramente visto que el competidor no se levantara en 10 segundos y no sea capaz de seguir el combate, se llamara de inmediato al médico oficial. El árbitro puede ignorar cualquier cuenta y puede dar de inmediato la decisión de K.O

Si un competidor/a, antes de culminar los 10 segundos se levanta para seguir el combate, el árbitro antes de dejar continuar, tendrá a este competidor en observación de su mirada como la actitud del mismo durante la cuenta para asegurarse que este puede seguir el combate. La posición en guardia no significa en ningún momento que esté capacitado para continuar, solo después de la observación del árbitro, cuando se dé la palabra **“FIGHT”** o 9-10 K.O.

La orden “BREAK” (separarse) solo se dará cuando los competidores se encuentren en forma de agarre.

Los competidores deberán de separarse por sí mismos mediante forcejeos, de manera inmediata o por parte de la palabra “BREAK” por parte del árbitro, los competidores están en la obligación de separarse por completo y realizando una distancia entre ellos.

Una de las acciones antirreglamentarias es por ejemplo: golpear con la cabeza, la cual tiene la consecuencia de que el luchador sea advertido o descalificado, si éste fue amonestado después de una acción antirreglamentaria y este realiza la misma técnica prohibida, el competidor advertido será castigado y eventualmente descalificado.

REGLAMENTO ARBITRAJE MUAY THAI

Si un peleador escupe su protector bucal intencionadamente, el árbitro tendrá que recogerlo y entregarlo al personal de esquina para su limpieza y nuevamente entregarlo al peleador.

Todo peleador que escupa el protector bucal intencionadamente será sancionado con 1 punto negativo (-1).

1.5 JUECES

Las advertencias serán colocadas en el formulario de puntuación por los jueces de la siguiente manera (W para fauls), si un competidor se le realiza la cuenta este tendrá que marcarlo con un (KD), 10-8 automáticamente en el primer KD y por cada una de las cuentas suplementarias se les descontara un punto al peleador afectado.

W: Faults (Faltas)

KD: Protection Accounts (Cuentas de Protección)

Cada juez asignara un vencedor atendiendo a la regulación y los méritos obtenidos.

Los jueces no deberán hablar entre ellos, excepto con el juez central, ni peleadores ni sus asistentes de esquina, exclusivamente trataran con el árbitro.

Al término de cada round podrá dirigirse al árbitro para comentar cualquier apreciación de una acción (comportamiento inadecuado, estado del ring, estado de protecciones, etc...).

Un juez no abandonara su posición, hasta la locución del veredicto.

Tanto árbitros como jueces que estén realizando la labor en un evento se abstendrán de mostrar favoritismo hacia ningún equipo ni competidor, aun siendo el caso sea el suyo propio (aplaudir, jalear, gesticular, etc...)

Las hojas de puntuaciones serán del modelo propio de la **GBF** y estarán rellenas en su totalidad y firmadas, de forma clara y precisa.

REGLAMENTO ARBITRAJE MUAY THAI

El trabajo de un juez sumado a lo anteriormente citado será el valorar asalto a asalto y resultado final del combate, con los siguientes comandos:

ROJO	AZUL
10	10
10	9
10	8
10	7

Tomaremos mucha precaución en designar dichos resultados ya que por un pequeño error, lejos de perjudicar a un competidor en el resultado, hará perder la credibilidad y profesionalidad no solo del juez que comete el error si no de todo el equipo arbitral.

Ejemplo de error común es marcar un 9-9, 8-8 etc... a un asalto nulo, ya que siempre el asalto nulo, será 10-10.

Cada juez deberá valorar independientemente los méritos de cada luchador y escoger al ganador de acuerdo con las reglas.

1.6 CRONOMETRADOR

Es responsable, de mantener a cabo el tiempo de las rondas (2 o 3 minutos) así como el de la pausa, 10 segundos antes de comenzar, se dará una señal acústica como señal para el comienzo del round y el desalojamiento del ring del **Coach** y **Ayudantes**. Mediante esta señal también se avisa al árbitro central el comienzo y final del round. Para parar el tiempo, el árbitro avisará con el gesto (forma de T) con las manos, al juez crono que pare el cronometro.

En caso de que el **Árbitro** olvide parar el tiempo (por ejemplo para ajustar una protección o si se ha caído un protector bucal) el tiempo será también parado por el **Juez Crono** mientras el **Supervisor** lo ordene.

1.7 SUPERVISOR

Es el principal responsable del funcionamiento arbitral y organizativo de cada evento en general.

PESAJE Y CHEQUEO MÉDICO

El pesaje oficial se realiza un día antes y según circunstancias o pactos a más tardar hasta 2 horas antes del comienzo de la competición.

REGLAMENTO ARBITRAJE MUAY THAI

El pesaje se realizara en una balanza electrónica o una balanza romana (escala de pesos), bajo la presencia de un **Supervisor** de la **GBF**, y los **Oficiales** de arbitraje.

Todos los peleadores serán pesados en la misma balanza y en el mismo lugar.

El chequeo médico se realizara después del pesaje. Si el resultado del chequeo es negativo el competidor no podrá competir, la decisión del **Médico** es definitiva y no hay posibilidad de apelación.

El consumo de estimulantes antes o durante la competición está estrictamente prohibido. Un examen anti dopaje puede realizarse después de la competición sin previo aviso al luchador. Cuando un médico descubre el consumo de sustancias prohibidas en un luchador, este será sancionado con el cierre por un tiempo limitado, si ocurre después del resultado final de la competición, este resultado no tendrá valor alguno.

La **GBF** respeta la decisión final de **WADA** (World Anti Doping Association) esta decisión tendrá validez a partir del día en que se realizó la prueba y la actual lista de anti-dopaje.

El **Médico** titular asignado tendrá que permanecer siempre en su lugar correspondiente cerca del ring. Si por algún motivo el **Médico** abandona su lugar no se podrá continuar con la competición mientras que éste retome nuevamente su lugar.

El **Médico** asignado así como el entrenador no pueden entrar al ring bajo ningún motivo, cuando la pelea no esté definitivamente terminada. Esto significa la terminación inmediata de una pelea. El **Médico** puede controlar al luchador desde la parte externa del ring, y decidir si el competidor puede continuar o no el combate.

En caso de una lesión grave, el acta oficial de lesionados debe ser completado, y por todos los **Oficiales** presentes, firmado y entregado al **Supervisor** para su custodia.

El Supervisor controlara inmediatamente todas las protestas.

2. CONTROL ANTES DE LA COMPETICIÓN

Antes de comenzar la competición el **Supervisor** tiene que asegurarse de que:

- a) Las **Licencias Federativas** y **Pasaportes Deportivos** de competición de la **GBF** (International Sportpass) estén vigentes y un **Médico** este presente.
- b) El **Personal Oficial** necesario asignado este presente.

REGLAMENTO ARBITRAJE MUAY THAI

- c) Cada competidor este pesado, chequeado y apto para competir. Son solo válidas las categorías de peso de la GBF, se aplicarán igualmente en el Ranking Mundial
- d) Que el peso según su categoría sea mantenido, no habrá ninguna tolerancia para la disputa de títulos.
- e) El ring, el suelo del ring, guantes etc., estén en regla según el reglamento, un cronometro, una señal acústica, un micrófono deberán de estar sobre la mesa principal de árbitros.
- f) **Entrenador y Ayudantes** estén con ropa deportiva (uniforme deportivo y zapatos deportivos).
- g) Los competidores según su disciplina posean la ropa adecuada.
- h) Que los luchadores antes de la competición no se froten con sustancias prohibidas (excepto Vaselina en la cara).
- i) Que los luchadores se encuentren secos antes de iniciar la competición y después de cada pausa.
- j) Fotógrafos y personal de cámaras no pueden realizar fotos o videos sobre el formulario de puntuación.
- k) Pancartas y avisos los cuales serán colocados en el ring, no podrán obstaculizar a los competidores tanto como al público en el evento.
- l) Si uno o más de los requisitos no se cumplen, el **Supervisor** tendrá que avisar a los organizadores acerca de los cambios que se deben hacer. El **Organizador** está obligado a reparar cualquier defecto inmediatamente.

1. EL RING

Todas las competiciones se realizarán en un cuadrilátero de normas AIBA con 4 cuerdas.

La medida de parte interna del ring tendrá una medida de 5,30 m a 6,50 m

La plataforma del ring no puede tener una altura más baja de 91cm y tampoco no más alta de 122cm.

Si la plataforma es más alta de lo nombrado, el lugar donde se encuentran los jueces, tendrá que ser elevado de manera que los jueces tengan una vista adecuada sobre toda la plataforma.

REGLAMENTO ARBITRAJE MUAY THAI

El ring tendrá 4 cuerdas, con una medida mínima de 3 cm y no mayor de 5cm de grueso.

Estas cuerdas tendrán también que estar forradas con un vendaje suave o por algo liso, las medidas desde el suelo del Ring deben ser 45 / 80/ 115 y 150 cm. Las cuerdas están conectadas con tensores a los postes, las cuales deben tener al menos 50 cm de las cuerdas a los postes.

En las esquinas de los luchadores deben tener diferentes colores (rojo y azul), las esquinas neutrales deben ser blancas.

Para protegerse contra lesiones se instalarán en cada esquina cojines acolchados (esquineras).

Las cuerdas deben de estar conectadas por lo menos en cada lado con 2 cinturones de 3 a 4 cm de ancho sin hebillas a intervalos iguales, de modo que las distancias de las cuerdas estén aseguradas. Estas correas no pueden deslizarse a lo largo de las cuerdas.

El suelo del Ring debe de estar cubierto por un mate de fieltro o con algún material parecido, que no sea menor de 1,5 cm y mayor de 2,5 cm de grueso.

Sobre el mate tiene que haber un toldo extendido y ajustado. El fieltro y el toldo deben de cubrir toda la plataforma del ring. El ring debe de ser instalado de tal forma que ningún competidor pueda salir lesionado.

3.1 EQUIPAMIENTO DEL RING

En las esquinas roja y azul deben de encontrarse escaleras que permitan la facilidad de entrada al ring de los competidores. En dichas esquinas también debe de estar un pequeño banquillo, así como un envase para escupir y una escoba con una toalla para limpiar.

El ring debe de estar bien iluminado con lámparas especiales a la distancia más lejana posible.

Los jueces deben de encontrarse en tres lados del ring, una mesa con sus respectivas sillas, en el cuarto lado deben de encontrarse suficientes mesas y sillas para demás personal oficial y de organización (Supervisores, Cronometrador, Speaker, etc.)

REGLAMENTO ARBITRAJE MUAY THAI



4. INDUMENTARIA DE LOS COMPETIDORES - COACHS

El luchador debe de presentarse adecuadamente con su indumentaria de competición en el Ring dependiendo de la disciplina. Los luchadores que no estén adecuadamente vestidos dependiendo de su disciplina pueden ser sancionados.

Si algún equipo de protección se encuentra malogrado o no posee el mismo, tiene el luchador por orden del árbitro un tiempo máximo de 5 minutos para poner en orden su equipamiento.

MUAY THAI

PROFESIONAL - NEO PROFESIONAL

- Pantalón corto (shorts)
- Coquilla (protector pélvico) masculina - femenina
- Juego Vendajes
- Guantes
- Bucal
- Espinilleras tobilleras (NEO PROFESIONALES – Opcional)
- Coderas (NEO PROFESIONALES – Opcional)

REGLAMENTO ARBITRAJE MUAY THAI

En **NEO PROFESIONAL (Clase B)** el Juego Espinilleras (Opcional),

En **NEO PROFESIONAL (Clase B)** el Juego Rodilleras y Juego Coderas (Opcional).

En todas las categorías femeninas, deberán usar Protector de senos.

- Solo en las competiciones de **MUAY THAI**, está permitido el uso de MONGKOL y PRAJEADS

AMATEUR - JUNIOR

- Pantalón corto (shorts)
- Coquilla (protector pélvico) masculina - femenina
- Juego Vendajes
- Guantes
- Bucal
- Juego Espinilleras
- Juego Rodilleras
- Casco
- Peto (Obligatorio en las categorías JUNIOR y AMATEUR Clase C)

En todas las categorías femeninas, deberán usar Protector de senos.

Para los hombres sin ninguna camiseta o T-shirt, para las mujeres está permitido el uso de T-shirt pero sin mangas o algún tipo de Top; para las luchadoras es obligatorio el uso del protector de senos así como el de la zona pélvica.

El uso de gafas, lentes de contacto, hebillas, correas y cinturones está prohibido, así como el uso de collares, pendientes, piercings y otros objetos metálicos que pueda causar lesión. El luchador puede tener la cara cubierta con una pequeña capa de vaselina, el resto del cuerpo debe estar libre de grasa y seco.

El luchador no debe usar algún tipo parche (tiritas o esparadrapo) en la cara o en las partes visibles del cuerpo así como vendas. (Vendajes para proteger una lesión no están prohibidas, pero sólo se puede llevar debajo de la ropa y no deben de ser duras).

GUANTES PARA LA COMPETICIÓN

En **PROFESIONAL (Clase A)**, hasta 153 lbs. / 69,5 kg se competirá con guantes de 8 OZ, competidores que se encuentren por encima de ese peso con guantes de 10 OZ. Si un luchador tiene menos de 69,5 Kg y su oponente tiene más peso, los dos competidores deberán de utilizar guantes de 10 OZ.

REGLAMENTO ARBITRAJE MUAY THAI

Todos los luchadores con más 69,5 kg tendrán siempre que competir con guantes de 10 OZ.

Los guantes tienen que estar fuertemente atados sin cordones colgando. Los mismos se pueden fijar con una cinta suave (esparadrapo), para títulos en juego los guantes deben ser nuevos.

El resto de categorías utilizaran guantes de 10 OZ.

CASCOS

El uso del **casco** protector (modelo amateur) es obligatorio en todas las categorías de **JUNIOR (Clase D)**, y **AMATEUR (Clase C)**.

En **NEO PROFESIONAL (Clase B)** y **PROFESIONAL (Clase A)**, no se usa Casco.

PETO DE COMPETICIÓN - RODILLERAS

Serán obligatorios los **petos, rodilleras y coderas** en todas las categorías de **MUAY THAI (MASCULINO – FEMENINO)**, en las categorías **JUNIOR (Clase D)**.

VENDAJES

Vendaje PROFESIONAL Clase A y Clase B (Máximo 2 vendas blandas de 5 metros por 5 cm de ancho por cada mano).

Un rollo de esparadrapo de 5 m de largo y 2,5 cm de ancho por mano.

Debe ser aplicado liso y sin cubrir los nudillos. El frente impactante estará solamente cubierto por gasa (nada de espaguetis de esparadrapo, ni material duro (cartón o plástico, etc...), permitiendo una tira de esparadrapo en el espacio interdental para que quede sujeto el vendaje.

En los combates por un título Clase A o Clase B, un oficial estará presente en el vestuario durante el tiempo que dure el vendaje de las dos manos.

En PROFESIONALES (Clase A), será revisado los vendajes obligatoriamente y firmados antes de ponerse los guantes, y podrá ser revisado después del combate.

Si esta infracción se encuentra en el ring el luchador debe ser penalizado.

Si se realiza el hallazgo durante o inmediatamente después de la pelea, será descalificado. Los guantes deben ser colocados estando en el vestuario, el supervisor oficial tiene que dar instrucciones para el control y seguimiento de los vendajes así como la devolución de los guantes.

En NEO-PROFESIONAL (Clase B) y AMATEUR (Clase C) y resto, se usaran vendajes suaves.

REGLAMENTO ARBITRAJE MUAY THAI

ENTRENADOR / AYUDANTES

Solo tres (3) personas por esquina están permitidos, sólo puede haber un entrenador durante la pausa dentro del Ring.

Durante la pelea, está prohibido que el entrenador esté en el ring de pie o sentado o de pie sobre las escaleras, para este propósito están las sillas disponibles (uso obligatorio).

Gritos de la esquina sólo puede provenir de una persona en una forma correspondiente a las costumbres generales.

Queda expresamente prohibido dar instrucciones mientras el luchador se encuentre en la esquina neutral o al luchador al cual se le aplica curas o posiciona protecciones.

Si no se respeta esa norma, existe la posibilidad de penalización, advirtiendo a la descalificación del luchador, y una amonestación por falta de conducta al entrenador.

5. CLASIFICACIÓN – DURACIÓN DEL COMBATE

Los luchadores serán clasificados de acuerdo con sus victorias (no por combates), en diferentes clases.

La clasificación será la siguiente:

AFICIONADO (Clase D): Novato 0 bis 3 victorias

AMATEUR (Clase C): A partir de 3 hasta 6 victorias (Amateur)

NEO PROFESIONAL (Clase B): A partir de 6 victorias, de 5 rounds (Neo Profesional)

PROFESIONAL (Clase A): Todos a partir de 6 rounds (Profesional)

La edad mínima para peleas profesionales en la **GLOBAL BOXING FEDERATION (GBF)** es de 16 años (con autorización paterna).

En este caso, las respectivas leyes aplicables de cada país se deben de seguir.

Todos los luchadores deben presentar al **Supervisor** su documento de identidad válido durante el pesaje.

REGLAMENTO ARBITRAJE MUAY THAI

5.1 DURACION DEL COMBATE Y ROUND

MUAY THAI (SIN TITULO EN JUEGO)

MASCULINO	FEMENINO
JUNIOR (Clase E) 3 x 1,30 x 1 descanso	JUNIOR (Clase E) 2 x 1,30 x 1 descanso
AMATEUR (Clase C) 3 x 2 x 1 descanso	AMATEUR (Clase C) 2 x 2 x 1 descanso
NEO PROFESIONAL (Clase B) 3 x 3 x 1 descanso	NEO PROFESIONAL (Clase B) 3 x 2 x 1 descanso
PROFESIONAL (Clase A) 5x 3 x 1 descanso	PROFESIONAL (Clase A) 4 x 2 x 1 descanso

Nota importante: En caso de Torneos por eliminatorias:

MASCULINO - FEMENINO

JUNIOR (Clase E) 2 X 1,30 X 1 descanso (Eliminatorias)

3 x 1,30 x 1 descanso (Final).

AMATEUR (Clase C) 2 X 2 X 1 descanso (Eliminatorias)

3 x 2 x 1 descanso (Final).

En FEMENINO las finales serán de 2 X 2 X 1

NEO PROFESIONAL (CLASE B) TITULO EN JUEGO

MASCULINO	FEMENINO
MUNDIAL 3 x 3 x 1 descanso	MUNDIAL 5 x 2 x 1 descanso
INTER-CONTINENTAL 3 x 3 x 1 descanso	INTER-CONTINENTAL 5 x 2 x 1 descanso
CONTINENTAL 3 x 3 x 1 descanso	CONTINENTAL 4 x 2 x 1 descanso
NACIONAL 3 x 3 x 1 descanso	NACIONAL 4 x 2 x 1 descanso

REGLAMENTO ARBITRAJE MUAY THAI

PROFESIONAL (CLASE A)

MASCULINO	FEMENINO
MUNDIAL 5 x 3 x 1 descanso	MUNDIAL 5 x 2 x 1 ó 3 X 3 X 1descanso
INTER-CONTINENTAL 5 x 3 x 1 descanso	INTER-CONTINENTAL 5 x 2 x 1 ó 3 X 3 X 1descanso
CONTINENTAL 5 x 3 x 1 descanso	CONTINENTAL 5 x 2 x 1 ó 3 X 3 X 1descanso
NACIONAL 5 x 3 x 1 descanso	NACIONAL 5 x 2 x 1 ó 3 X 3 X 1descanso

El tiempo de descanso para todas las modalidades será de 1 minuto entre asaltos.

6. CATEGORIAS DE PESO

6.1 PROFESIONAL - NEO PROFESIONAL MASCULINO

CATEGORIA	KILOS	LIBRAS
SUPER ATOMWEIGHT	-50,500	111
FLYWEIGHT	-51,800	114
BANTAMWEIGHT	-54,500	120
SUPERBANTAMWEIGHT	-56,400	124
FEATHERWEIGHT	-58,200	128
LIGHTWEIGHT	-60,0	132
SUPERLIGHTWEIGHT	-62,300	137
LIGHTWELTERWEIGHT	-64,500	142
WELTERWEIGHT	-66,800	147
SUPERWELTERWEIGHT	-69,500	153
LIGHTMIDDLEWEIGHT	-72,300	159
MIDDLEWEIGHT	-75,0	165
SUPERMIDDLEWEIGHT	-78,100	172
LIGHTHEAVYWEIGHT	-81,400	179
LIGHTCRUISERWEIGHT	-84,600	186
CRUISERWEIGHT	-88,200	194
SUPERCRAISERWEIGHT	-91,800	202
HEAVYWEIGHT	-96,400	212
SUPERHEAVYWEIGHT	+96,500	+212

REGLAMENTO ARBITRAJE MUAY THAI

6.2 PROFESIONAL – NEO PROFESIONAL FEMENINO

CATEGORIA	KILOS	LIBRAS
ATOMWEIGHT	-49,100	108
SUPERATOMWEIGHT	-50,500	111
FLYWEIGHT	-51,800	114
SUPERFLYWEIGHT	-53,200	117
BANTAMWEIGHT	-54,500	120
SUPERBANTAMWEIGHT	-56,400	124
FEATHERWEIGHT	-58,200	128
LIGHTWEIGHT	-60,0	132
SUPERLIGHTWEIGHT	-62,300	137
LIGHTWELTERWEIGHT	-64,500	142
WELTERWEIGHT	-66,800	147
SUPERWELTERWEIGHT	-69,500	153
LIGHTMIDDLEWEIGHT	-72,300	159
MIDDLEWEIGHT	-75,0	165
SUPERMIDDLEWEIGHT	+75,0	+165

6.3 AMATEUR – JUNIOR MASCULINO

CATEGORIA	KILOS
BANTAM LIGHT WEIGHT	-51
BANTAMWEIGHT	-54
FEATHERWEIGHT	-57
LIGHTWEIGHT	-60
LIGHTWELTERWEIGHT	-63,500
WELTERWEIGHT	-67
LIGHTMIDDLEWEIGHT	-71
MIDDLEWEIGHT	-75
LIGHTHEAVYWEIGHT	-81
CRUISERWEIGHT	-86
HEAVYWEIGHT	-91
SUPERHEAVYWEIGHT	+91

REGLAMENTO ARBITRAJE MUAY THAI

6.4 AMATEUR - JUNIOR FEMENINO

CATEGORIA	KILOS
BANTAMWEIGHT	-48
FEATHERWEIGHT	-52
LIGHTWEIGHT	-56
MIDDLEWEIGHT	-60
HEAVY LIGHTWEIGHT	-65
HEAVYWEIGHT	-70
SUPER HEAVY WEIGHT	+70

7. PESAJE

Para salvaguardar el correcto funcionamiento de toda esta normativa, se exigirá:

- D.N.I.
- Licencia Federativa en vigor.
- Justificante revisión Médica
- Autorización del padre o tutor, modelo que GBF pondrá a disposición de los peleadores (menores de edad).

7.1 PROCEDIMIENTOS DEL PESAJE

Los luchadores categorías **JUNIOR (Clase D) – AMATEUR (Clase C) – NEO PROFESIONAL (Clase B)** serán pesados el mismo día de la celebración del evento.

Combates NEO PROFESIONALES con título en juego y combates PROFESIONALES (Clase A) con o sin título los pesajes se harán 24 horas antes de la celebración del evento.

7.2 SOBREPESO

Para todos los competidores PROFESIONALES (Clase A) y NEO PROFESIONALES (Clase B) que tengan sobrepeso tiene la siguiente reglamentación: Hasta 2kg de más = 20% penalización, hasta 3kg de más = 40% penalización de la bolsa.

El intercambio retenido de la bolsa por el supervisor, se dividirá 50% para el oponente y el 50% para el promotor. Peleas de título internacional el sobrepeso de un luchador tiene las siguientes reglas adicionales.

Sin **Supervisor** de la **GBF** no existirá pesaje de una pelea por algún título. Ambos peleadores tienen que estar sin ninguna excusa al mismo tiempo, para ser pesados en el mismo lugar y en la misma balanza. Otros arreglos o acuerdos tampoco están permitidos.

Cuando un competidor para una pelea por un título no da el peso acordado, este debe una hora más tarde dar un nuevo pesaje. Si el peso no está en orden de nuevo, dicho competidor deberá ser pesado por lo menos 8 horas antes de la pelea por última vez.

Si el campeón oficial no da el peso para el título este debe ser inmediatamente declarado vacante. Si el retador no da el peso, la pelea será pelea sin el título y sólo se podrá realizar como una pelea normal.

8. ACCIONES PROHIBIDAS

- a) Cabezazos.
- b) Golpes en genitales.
- c) Golpear o empujar contra la cara, los ojos o la garganta con el dedo pulgar del guante.
- d) Los empujes con la muñeca, la mano o el hombro.
- e) Escupir, morder, arañar y contestar.
- f) Golpear la espalda del adversario, y cualquier otro ataque después de "break" o "stop".
- g) Golpear al oponente si se encuentra fuera de las cuerdas.
- h) Continuar la lucha cuando el oponente ya no posee capacidad de pelear. Esto es válido cuando una parte diferente del cuerpo, excepto las plantas de los pies toquen el suelo.
- i) La conducta antideportiva e intencional rehuyendo antes de la pelea.

REGLAMENTO ARBITRAJE MUAY THAI

- j) Simular un golpe serio, siendo falso/como bajo golpe.
- k) Los insultos a los árbitros, oponentes, oficiales y espectadores.
- l) Empujones en contra de su oponente.
- m) Tirar o proyectar a tu oponente usando la cadera o piernas o alguna técnica de JUDO.
- n) Sostener las cuerdas de modo que el adversario se bloquee o se enganche.
- o) Agarrarse a las cuerdas y ejecutar ataques.
- p) Escupir deliberadamente el protector bucal con la intención de paralizar el combate.
- q) El incumplimiento de las órdenes del árbitro por parte del peleador o entrenador
- r) Atacar con codos.
- s) Golpear con el interior de los guantes, con la muñeca o con el lateral del guante.
- t) Bajar la cabeza por debajo de la cintura.
- u) Usar técnicas de lucha, tales como luxaciones a los brazos y piernas.
- v) Barridos y golpes bajos a las piernas.
- w) Agarrar la parte baja de la espalda dañando la espina dorsal.
- x) Agarrar la pierna y caminar más de dos pasos sin golpear.
- y) Golpear a los testículos deliberadamente.

REGLAS ESPECIALES PARA EL GOLPE DE PUÑO CON ROTACIÓN EN GIRO (SPINNING BACKFIST):

El golpe de puño con rotación en giro (spinning backfist) es permitido en todas las disciplinas. Esta técnica solo puede ser realizada cuando sea con la parte reversa del guante, con vista hacia el oponente. En el intento deliberado con antebrazo o la parte lateral del puño (martillo), o sin contacto visual al adversario, el árbitro debe amonestar al luchador. Si el luchador repite la misma acción, el árbitro inmediatamente parara la pelea y penalizara con un punto negativo. Cuando un puño de rotación se realiza con el codo, el árbitro tiene que quitar 2 puntos.

Si el luchador continua aplicando las mismas acciones, inmediatamente será descalificado. Si un luchador es lesionado en cualquiera de las acciones anteriores y el árbitro concedió al autor de la falta, ya sea una advertencia o un punto menos este último será descalificado.

Para la Clase D y Clase C el giro de puño (Spinning Back Fist) está prohibido.

9. ACCIONES ANTIRREGLAMENTARIAS

Si un luchador después de una falta o una colisión en la cual ha sufrido un perjuicio, el combate se reanudara al ser autorizado por el árbitro.

REGLAMENTO ARBITRAJE MUAY THAI

Si el árbitro nota que uno de los luchadores se lastima por una falta voluntaria, el árbitro tiene que parar la pelea y automáticamente el tiempo se detendrá.

El luchador lesionado tiene un tiempo máximo de recuperación de cinco minutos.

El médico debe ser consultado y el árbitro decidirá si el luchador lesionado puede continuar la pelea, o si el combate se finaliza. Si el árbitro esta con dudas y no puede aclarar la situación, serán consultados los tres jueces.

La decisión se toma por 2:1 o 3:0, y determinar de quien es la falta.

A) Si el árbitro aplica de forma inequívoca que el oponente tiene una falta de su lesión, castigará al culpable con un punto menos (-1).

Cuando el médico finaliza la pelea debido a esta lesión, el culpable perderá por descalificación.

B) Si el árbitro determina que el luchador lesionado es el mismo culpable de su lesión, el peleador no será castigado.

Cuando el médico culmina la pelea debido a esta lesión, el luchador lesionado perdió por "nocaut técnico".

C) Si el árbitro determina que ninguno de los luchadores ha cometido falta alguna, se decidirá como colisión accidental, y ningún luchador será penalizado. La pelea se interrumpirá y se detendrá el tiempo.

Después de más de cinco minutos de interrupción, el médico parara la pelea y habrá una "decisión técnica".

Si este caso se produce en la primer round se decidirá un empate técnico o „technical draw“.

Si este caso llega a suceder después de por lo menos dos rounds completos en un combate "sin título" los formularios de puntuación serán recogidos.

El luchador que más puntos tenga hasta este momento es declarado el ganador.

Si este caso llega a suceder después de por lo menos tres rounds completos en una pelea "con título" los formularios de puntuación serán recogidos.

El luchador que más puntos tenga hasta este momento es declarado el ganador.

REGLAMENTO ARBITRAJE MUAY THAI

10. TÉCNICAS PUNTUABLES

Con el fin de determinar un resultado de puntos mediante técnicas puntuables, los puntos serán contados al final de cada round para tomar decisiones.

TÉCNICAS	ZONA DE CONTACTO
<ul style="list-style-type: none">• Todos los golpes con el puño, y golpes de giro con la parte reversa del guante.• Técnicas de pierna (Talón, planta pie, empeine, canto externo pie en forma directa o con giro Circular e inversa)• Técnicas con la Tibia "Low kick " con la pierna delantera o trasera.<ul style="list-style-type: none">• Golpes en forma circular con la tibia• Todas las técnicas de rodilla (Amateur no es válida a la cabeza) Clase A-B válida a la cabeza)• Proyecciones• Golpes de codos	<ul style="list-style-type: none">• Cabeza (cara, y lados laterales), Pecho, lados del cuerpo y estómago.• Pecho, Estomago, Brazos, Piernas (Cara y lados laterales del tronco)• Muslos (lado interno y externo) de la Pierna delantera o trasera

11. FORMA PUNTUAR

11.1 EVALUACIÓN PARA PUNTUAR

QUE TECNICAS PUNTUAN?

Todas las técnicas pueden puntuar igual en **MUAY THAI** según su potencia y precisión. Para entender en qué nivel puntúan cada una se puede usar un sistema que nos ayude a medir por grados los golpes.

Un conjunto de golpes **Grado A** serán las que más puntué y nos haga ganar un asalto ya que se consideran técnicas precisas y decisivas...

Las siguientes son las técnicas de **Grado B** son las siguientes en puntuar según su efecto.

REGLAMENTO ARBITRAJE MUAY THAI

Las técnicas de **Grado C** son técnicas que entran bastante claras pero que no tienen tanto efecto como las de **Grado B**, y las de **Grado D** son las que sólo puntúan cuando no hay ninguna de las otras anteriores.

GOLPES DE PUÑO

Si un golpe de puño da resultado una cuenta de protección esta técnica puntúa igual que cualquiera que cause el mismo efecto...esto dará dos puntos de diferencia en las puntuaciones (10-8), en caso de que el peleador que reciba la cuenta siga ganando el asalto la puntuación no sería (10-8) sino sería (10-9), en nuestro sistema de graduar la efectividad esto será una técnica de **Grado A**.

Si un golpe de puño impacta claramente haciendo retroceder o perder el equilibrio del oponente esto será un golpe de **Grado B**.

Si un golpe o combinación de golpes impactan claramente en el adversario pero no causa ningún efecto normalmente no puntúa a no ser que no hubiese ninguna otra acción que puntuar esto sería un **Grado D**.

Si los golpes son bloqueados no hay ningún punto.

GOLPES DE CODO

Si el golpe de codo resulta en una cuenta de protección, al igual que con los puños esto sería un golpe de **Grado A** dando una puntuación de (10-8) en el asalto a no ser que el que reciba el codo siga ganando claramente el asalto que sería (10-9).

Si el codo impacta claramente cortando, haciendo retroceder o perder el equilibrio esto sería un golpe de **Grado B**.

Si el codo entra claramente pero no hay daño visual ni hace ningún efecto en el peleador solo puntúa si no hay ninguna otra acción que puntuar **Grado D**.

Si el codo es bloqueado no se puntúa.

PATADAS

Si una patada impacta en cualquier parte del cuerpo, cabeza o piernas resultando una cuenta de protección esto será un golpe de **Grado A** dando una puntuación de 10-8 , pero si el que recibe la cuenta gana el asalto muy claramente esto será un 10-9.

Si las patadas a las piernas (low kicks) hacen que el que los recibe retroceda o pierda el equilibrio o claramente cause dolor esto será un golpe de **Grado B**.

REGLAMENTO ARBITRAJE MUAY THAI

Si las patadas impactan en las piernas haciendo que el peleador caiga al suelo del ring esto sería un golpe **Grado B+**, es decir, puntúa un poco más que la anterior.

Si la patada conecta en el torso esto sería un golpe **Grado B**.

Si la patada conecta en el antebrazo haciendo que el peleador retroceda o pierda el equilibrio esto sería un golpe **Grado B**.

Si la patada conecta en el antebrazo pero no causa ningún efecto en el peleador será un golpe de **Grado C**.

Si la patada impacta en el cuello será un golpe de **Grado B**.

Si la patada es bloqueada no se puntúa.

RODILLAS

Si una rodilla impacta en el cuerpo, piernas o cabeza resultando una cuenta de protección al igual que todos los demás golpes será un golpe de **Grado A** resultando una puntuación de (10-8) o en caso del que es contado gane claramente el asalto será un (10-9), es decir, la cuenta solo restará un punto.

Si una rodilla recta impacta en el cuerpo esto será **Grado B**.

Si una rodilla lateral (**KAO TII**) impacta en el torso será solo **Grado C**.

Si una rodilla impacta en los brazos pero con potencia haciendo efecto en el contrario esto será un golpe **Grado C**.

Si una rodilla impacta en piernas causando dolor inminente será un golpe **Grado C**.

Si una rodilla solo impacta en las piernas sin causar efecto es un golpe **Grado D**.

Si la rodilla es bloqueada no se puntúa.

TEEPS (PATADAS FRONTALES)

Si un TEEP impacta en cualquier parte del cuerpo causando una cuenta de protección esto es igual a cualquiera de las otras técnicas siendo golpe de **Grado A** y puntuando (10-8) o (10-9)

Si un TEEP conecta en cualquier parte del cuerpo frenando y haciendo que el peleador caiga al suelo esto será un golpe **Grado B+**

Si el TEEP impacta haciendo que pierda el equilibrio el contrincante esto será un golpe **Grado B**.

REGLAMENTO ARBITRAJE MUAY THAI

Si el TEEP impacta pero no causa ningún efecto visible esto será golpe **Grado D**.
Si el TEEP es bloqueado no se puntúa.

Resumiendo un poco, las patadas y rodillas que impactan en el cuerpo y cabeza tienden a considerarse más efectivas que las patadas y rodillas en otras partes del cuerpo aun haciendo el mismo efecto físico en nuestro oponente.

Para puntuar los puños, low kicks y codos, éstos tienen que causar efecto físico o causar daño inminente en el adversario. Por ejemplo si un peleador es pateado causando su caída al suelo esto es considerado una técnica efectiva.

Como decíamos antes si un peleador es capaz de impactar patadas y rodillas claramente en el cuerpo o cabeza de su oponente, estas técnicas son calificadas técnicas fuertes si están realizadas con equilibrio aunque no causen efecto visual o infringir claro daño.

Si las patadas o rodillas impactan en la espalda del oponente es considerado buen punto ya que muestra que el adversario no puede bloquear ni protegerse.

Tenemos que conocer el juego del MUAY THAI para saber si estamos ganando o perdiendo y de cómo levantar el combate esto es lo que dominan los grandes peleadores pero a nosotros nos puede ayudar un poco a juzgar un combate cuando éste está muy igualado.

Algunos peleadores usan el siguiente sistema para leer el combate: 1 punto para los puños y low kicks, 2 puntos para las rodillas circulares al cuerpo, 3 puntos para patadas circulares y rodillas rectas al cuerpo, y 4 puntos a las patadas claras al cuello. Esto no quiere decir que ellos vayan contando los puntos en su cabeza pero si lo tienen como guía.

Por ejemplo si un peleador es golpeado con una patada circular él sabe que para igualar esto el tiene que golpear con otra circular o rodilla recta al cuerpo o golpear con dos rodillas circulares (**KAO TII**) o con tres claros puños o con fuertes low kicks.

Es muy importante que todas las técnicas para que puntúen bien hay que lanzarlas con potencia y precisión y en equilibrio.

QUIEN GANA EL COMBATE

La **WORLD MUAY THAI COUNCIL** contempla que el que muestre un mejor estilo de boxeo combinado con fuertes, potentes y precisos golpes, agresivo y dominante **MUAY THAI** sobre su oponente y usando las técnicas tradicionales de defensa y

REGLAMENTO ARBITRAJE MUAY THAI

contraataque ganará el combate.

En las reglas del Estadio LUMPINEE gana el asalto el peleador que conecte más golpes a su oponente impactando de forma clara, potente, dañando el físico de su oponente.

Tenemos que tener en cuenta que hay combates que se juzgan asalto por asalto pero en **MUAY THAI** se juzga el combate total puntuando mejor los últimos asaltos los más importantes el tercero y el cuarto, el quinto cuando los dos están muy igualados.

Los últimos asaltos son los que deciden que peleador es el más fuerte, al igual que un corredor de fondo el luchador que más fuerte llegue al final será el ganador.

Esto lo llevaremos a cabo cuando sean combates 5x3 y se acepten las reglas auténticas del **MUAY THAI FULL RULES** por ambos equipos.

Para el resto de los combates que no tengan esas condiciones, se valoraran todas las técnicas antes citadas, sin tener encuesta lo citado en la parte de los asaltos.

QUIEN GANA EL ASALTO

1 .El boxeador que impacte más claras armas de **MUAY THAI** en su objetivo ganara el asalto:

Por ejemplo el boxeador que conecte más patadas y rodillas al cuerpo de su oponente gana el asalto .Si tu mueves a tu oponente con tus patadas y desequilibras primero a tu oponente para después seguir con. Cualquier otra técnica todavía puntúa más claramente.

Se puede golpear cuando se avanza adelante, atrás o hacia los laterales pero es muy importante recuperar el balance y la posición después de cada golpe. Los puños, codos y low kicks puntúan siempre que causan gran efecto en el oponente.

2. El boxeador que más pesados y potentes ataques realice ganara el asalto. Todos los golpes tienen que tener potencia y peso para puntuar correctamente sobre todo codos, puños y low kicks.

3. El boxeador que haga más daño a su oponente gana el asalto por ejemplo si han tirado el mismo número de golpes se dará más puntos al que este mas cansado por haber recibido más golpes fuertes o cortado de un codo o daño similar.

4. El boxeador que muestre más técnicas de ataque ganará el asalto. En caso de que no se pueda decidir el asalto ya que ninguno de los dos peleadores estén igualados y no se realicen técnicas puntuables.

REGLAMENTO ARBITRAJE MUAY THAI

El que ataque y con más agresividad ganara el asalto.

5. Las mejores defensas, ataques y contraataques ganará el asalto.

6. El peleador que tenga menos faltas en el asalto.

LA VARIEDAD TECNICA NO INFLUYE EN PUNTUACION

Es decir que hay peleadores que pueden ganar los combates con solo muy pocas técnicas por ejemplo solo rodillas o patadas etc...

LAS TECNICAS MEJOR PUNTUADAS

La primera de ellas es cualquier tipo de técnica que deje KO al oponente impidiéndole seguir luchando

La segunda aquellas técnicas que obliguen al árbitro a realizar una cuenta de protección son las técnicas de **Grado A**, desequilibrando a tu oponente con una patada y seguidamente combinar con otra fuerte técnica.

Tirar al suelo a tu oponente con un golpe o patada golpes de **Grado B+**
Tirar al suelo continuamente a tu oponente dominando el combate.

También los jueces miran el dominio total y la efectividad en general, que tengas acierto en tus ataques sin poder ser respondido con igual precisión y fuerza en general esto dará el vencedor del asalto o combate.

Mantener una buena actitud física y mental. También se pone mucho énfasis en la buena guardia, desplazamientos y equilibrio, es muy importante que el peleador no se vea muy cansado o herido.

PELEADORES QUE NORMALMENTE PIERDE EL ASALTO

Dar la espalda al oponente mientras este ataca.

Rehuir el combate.

Cometer faltas continuamente.

Agarrarse a las cuerdas para parar el combate o entrar en el clinch para evitar el combate o tirarse al suelo cuando tienes la pierna agarrada etc...

REGLAMENTO ARBITRAJE MUAY THAI

11.2 CRITERIOS DE PUNTUACIÓN

MUAY THAI

- 1- Un buen asalto y muy igualado serán dados 10 puntos a los dos boxeadores.
 - 2- Se dará 10 puntos al que esté un poco por encima y 9 puntos al oponente.
 - 3- Al claro ganador de un asalto se le dará 10 puntos y a su oponente 8.
 - 4- Al ganador de un asalto se le dará 10 puntos y a su oponente 8 si éste ha recibido una cuenta.
 - 5- Al claro ganador de un asalto que su oponente ha recibido una cuenta se le dará 10 puntos y 7 a su oponente.
 - 6- Al ganador de un asalto el cual su oponente haya recibido dos cuentas en el mismo asalto se le dará 10 puntos por 7 a su oponente.
- .10-10 no hay ganador.
 - .10-9 un ganador claro del asalto.
 - .10-9 los dos son noqueados pero uno gana el resto del asalto.
 - .10-8 una cuenta de protección.
 - .10-8 un dominio total y superior de uno de los luchadores.
 - .10-7 dos cuentas de protección.

DECISIONES

Por KO: cuando el oponente no puede seguir peleando después de la cuenta del árbitro o por fuerte golpe.

Por KO técnico: cuando uno de ellos es muy inferior o está fuertemente herido o cuando el peleador no puede seguir el combate después del tiempo de descanso o, por recomendación del doctor o después de recibir tres cuentas en un asalto o un total de cinco en el combate.

Cuando el peleador no puede seguir por un golpe ilegal no intencionado es perdedor por **KO técnico** pero si es por una falta se descalifica al contrincante.

Se puede ganar por descalificación del contrario por éste cometer faltas.

Se gana por puntos cuando estas por delante en las cartulinas de los jueces al final del combate.

Se dice que sin decisión cuando ninguno de los dos peleadores luchan adecuadamente o rehúyen el combate.

NO CONTEST cuando se estropea el ring o problemas en la sala o público que impiden seguir con el combate.

Es combate nulo cuando la puntuación de los jueces es la misma para los dos peleadores.

REGLAMENTO ARBITRAJE MUAY THAI

El golpe será considerado correcto si la patada golpea eficazmente.

Los golpes sin potencia alguna no serán valorados.

En la **GBF** sólo existe el "punto 10 sistema".

Después de cada round, los jueces habrán anotado su nota sobre el protocolo de puntos, cuentas y puntos negativos deben ser deducidos.

Un cambio posterior del protocolo no es posible sin la firma del supervisor. Ningún round se puede valorizar con menos de 6 puntos

Peleas por títulos tienen que ser valorizados por separado y serán entregados durante el descanso entre los rounds al árbitro y entregado al supervisor.

En caso de empate o igualdad, en la suma de los asaltos cada juez inclinara preferencia al luchador, considerando:

- a) Efectividad de defensa, de ataques, equilibrio entre técnicas de mano y pie.
- b) Impresión general de la actuación
- c) Mayor resistencia y capacidad de recuperación
- d) Tener más acción, especialmente en el último asalto.

Los jueces usaran la sección de observaciones en la hoja de puntuación para justificar su decisión.

BASES DEL MUAY THAI

Para poder entender y llegar a poder puntuar correctamente un combate de **MUAY THAI** tenemos que familiarizarnos con varios aspectos del arte.

Tenemos que aprender, como leer un combate, las técnicas que son legales e ilegales, las técnicas tradicionales del **MUAY THAI** y su uso correcto, más varios aspectos del combate que nos enseñan a saber quién es el ganador de un combate de **MUAY THAI**.

Bajo las reglas de esta asociación y por respeto a la tradición del Muay Thai, el WAI KRU es obligatorio, el RAM MUAY no será obligatorio será opcional, si se realizara el tiempo máximo estipulado será de 3 minutos.

12. INTERRUPCIÓN DEL COMBATE

Lesiones: Cuando el árbitro sobre las lesiones del peleador quiera realizar preguntas, la pelea será pausada bajo el mando de "time stop". Ni el entrenador ni el médico pueden atravesar el ring por sí mismo, El árbitro puede aceptar la decisión del médico o a la vez no.

REGLAMENTO ARBITRAJE MUAY THAI

Durante la pelea, el médico puede intervenir en cualquier momento, incluso sin que se le pregunte al árbitro si él sospecha de que hay que examinar uno de los peleadores.

Para ello primero tiene que informar de que se interrumpa la pelea al cronometrador oficial o supervisor. Se puede realizar una exanimación corta al luchador lesionado, y observar la gravedad de la lesión, en un caso limpiar un poco la sangre de la herida pero no se podrá atender completamente al lesionado.

La decisión si la pelea puede continuar o no, está en cualquier caso bajo la dirección del árbitro.

Es la recomendación bajo el punto de vista médico de terminar la pelea y el árbitro aceptara esta decisión, la pelea será terminada, y el resultado será dado de acuerdo a no respetar las reglas.

a) Un luchador cae fuera del ring: Si un luchador es lanzado, empujado fuera del ring, puede ser ayudado por cualquier otra persona, pero no por su entrenador o personal de esquina. El árbitro detendrá el tiempo de lucha y le da un plazo razonable de tiempo para subir de nuevo en el ring cuando el luchador, si no es lo suficientemente rápido, el árbitro iniciara la cuenta y los jueces anotaran un KD. Se está determinando un comportamiento intencional del oponente, lo cual puede tener algunas consecuencias.

b) No respetar las reglas: Si hay alguna violación de reglas, el árbitro detiene la pelea y da una advertencia al competidor irregular, o da un punto negativo en la esquina afectada y el motivo (por ejemplo, indica el juez, punto menos a la esquina roja por golpe bajo), este será anotado y se deducirá un punto al final del round.

c) Abandono de un luchador: Un luchador que está herido o agotado puede terminar la pelea voluntariamente, al anunciar su decisión levantando la mano, o no continuar la pelea de nuevo después de un round de descanso. Resultado perdedor por abandono.

d) Tirar la toalla: Si el entrenador cree o ve que tiene que terminar la pelea, él puede hacer por medio del lanzamiento de una toalla delante del árbitro.

13. CUENTAS DE PROTECCIÓN

Cada peleador puede recibir una suma ilimitada de cuentas durante el combate, eso lo decide el Árbitro. Tres cuentas o más en un round terminan la pelea automáticamente.

REGLAMENTO ARBITRAJE MUAY THAI

Un luchador se considera knock - down, cuando tocó el suelo con otra parte del cuerpo debido al impacto del golpe, excepto las plantas de los pies.

Si un boxeador es una o más veces contado, será cada vez anotado un punto menos, en el protocolo de puntuación

1. Antes que el Arbitro comience a contar, manda al otro peleador a la esquina neutral aquella que se encuentre más distanciada y comienza a contar.

La cuenta se realiza mínimo hasta el número 8, mismo si el peleador está en disposición de continuar la pelea antes de 8. La campana no salva nunca a un peleador de la cuenta.

2. Si el peleador no respecta la orden del árbitro o sale durante la cuenta de la esquina neutral, el árbitro para la cuenta y la reanuda cuando este en la esquina neutral asignada.

3. Cuando el árbitro ha contado hasta 8 y el peleador que le han contado se encuentra en condición de continuar la pelea (en guardia) el árbitro dará la señal de continuación.

4. Un peleador también puede recibir knock-down, cuando este lesionado, cuando se encuentre cansado, si no se encuentra en condiciones de continuar la pelea,

El árbitro le contara hasta 8 y si no está apto contara hasta 10.

5. Cuando los dos peleadores al mismo tiempo reciben knock-down (cuenta) estas serán contadas y quien se levante y este en posición de continuar antes de los 10 segundos, este será dado como ganador mediante KO.

Si los dos peleadores se encuentran en condición de continuar la pelea esta se continuara con normalidad.

6. El tirar la toalla por parte del entrenador como símbolo de detención durante la cuenta no tiene influencia, el árbitro tendrá la discreción de contar hasta 8 o continuar la cuenta hasta 10.

7. Cuando un peleador se encuentra acostado y le realizan la cuenta, solo el Medico de Ring, su entrenador o el árbitro podrán sacarle la protección bucal, en caso del que el Medico tenga que intervenir por causa de lesiones graves, el peleador será atendido a las afueras del ring.

14. POSIBLES DECISIONES

MEDIDAS EN CASO DE K.O.

1. Cuando un peleador tiene que terminar la pelea antes del tiempo asignado por haber sufrido un K.O en la cabeza o un T.K.O por causa de lesiones en el cuerpo, no podrá pelear como mínimo en un plazo de 4 semanas la cual será escrita en el pasaporte de competición.

Se recomienda una pausa de entrenamiento de 2 semanas. Después del cierre el peleador deberá de acudir al médico para la realización de un ENCEFALOGRAMA (EEG).

2. El Medico tiene que asignar otros chequeos medios tras realizarle conversaciones mirar cuantos cierres tiene y escuchar sus opiniones, esto será escrito en el formulario del SUPERVISOR el cual estará sellado y firmado por el mismo.

El cierre estará escrito en su licencia como peleador el cual deberá de estar también firmado y sellado por el Medico o supervisor.

3. Si un peleador sufre de nuevo un K.O o un T.K.O entre los primeros 6 meses después de un cierre, tiene prohibido pelear nuevamente durante un plazo de 3 meses.

4. En caso de un tercer K.O T.K.O en la cabeza este peleador tendrá un cierre por un plazo de 12 meses.

LIMPIEZA DE LOS GUANTES

Cuando un peleador durante la pelea toca el suelo del ring con sus guantes, el árbitro deberá de limpiar los guantes del peleador antes de acudir a la voz de mando "FIGHT".

REGLAMENTO ARBITRAJE MUAY THAI

DECISIONES JUECES

JUEZ A	JUEZ B	JUEZ C	RESULTADO
A	A	A	UNANIME
A	B	A	MAYORIA
A	A	EMPATE	MAYORIA
A	B	EMPATE	EMPATE
A	B	EMPATE	INDECISO
EMPATE	EMPATE	EMPATE	EMPATE

CAMBIOS DE DECISIONES

Toda decisión tomada por el jurado es un hecho y no se puede cambiar. En peleas por el título puede ser revisada las decisiones sólo después de la protesta oficial a la sede central **GBF**

Cuando:

- Existe una sospecha razonable entre algún miembro individual del jurado.
- Hay un error en el protocolo de puntos que distorsiona o falsifica el resultado.
- Hay una clara violación de las presentes reglas, serán válidas solo las normas de competición **GBF**.

15. PROTESTAS

Todas las partes/equipos se someten a la reciente / última decisión de la sede **GBF**.

La **GBF** no puede decidir en ningún momento entre las leyes locales o aquellas que las contravengan.

Una protesta se entregara al Supervisor. Con un depósito de una tasa de 100 € y para peleas por títulos 200 €, la reclamación se hace por escrito con breves fundamentos de los hechos a los que se realiza la protesta.

Contra la decisión en peleas por el título deberán presentarse dentro de los diez días después de la pelea por e-mail a la sede **GBF**.

REGLAMENTO ARBITRAJE MUAY THAI

Una protesta contra las decisiones de los jueces en general es inadmisibles, a menos que haya un mal comportamiento detectable de un juez.

Si la protesta fue aceptada y válida, la tasa de protesta será devuelta en caso de que no fuese aceptada esta quedará en oficinas del IRC

Las protestas que se introducen en forma de falta, gestos salvajes, insultos, etc.

Esto puede contraer otras consecuencias, tanto para el peleador así como para su coach o manager

16. CAMPEONES Y DEFENSAS DE TITULOS

Cada campeón puede defender en los primeros seis meses de su título contra un oponente voluntario adecuado en el ranking.

Después de seis meses, es la defensa obligatoria del título y el oponente es sugerido por la GBF y que deberán ser aceptado o declarado vacante.

Cada campeón tiene que responder en el plazo de siete días, de acuerdo con un desafío.

Si un campeón en más de 12 meses no ha defendido su título, se declara inactivo.

En el caso de una reciente defensa del título después de 12 meses debe aceptar el campeón a el que este en primer lugar en el ranking mundial como su oponente.

Si un campeón más de 18 meses no ha defendido su título, se declara inactivo.

La GBF puede sin conocimiento del campeón dar el título como vacante y decidir sobre una pelea por el título con otros luchadores.

Si un campeón es condenado por un delito probado por un tribunal de justicia, el título se declara automáticamente por la GBF como vacante.

Si un campeón gana un mayor título, su título inferior se elimina automáticamente.

Si un campeón gana el mismo título en una categoría de peso superior o inferior, puede mantener los dos títulos durante seis meses.

Entonces él tiene que dejar o entregar uno de sus títulos de forma voluntaria.

REGLAMENTO ARBITRAJE MUAY THAI

EMPATES DURANTE LA PELEA POR UN TITULO

En títulos nacionales e internacionales, en caso de que los jueces los den por empate será válido lo siguiente:

1. Es el título vacante, entonces el árbitro no dará ningún round extra se decidirá según los tres criterios 1º eficacia 2º técnico 3º ofensivo por orden cronológico
2. En caso de una defensa del título ganara el que ha llevado el título por “decisión técnica”

17. LICENCIA DEL PROMOTOR

Cada promotor oficial **GBF** deberá firmar un contrato con la oficina central **GBF** para obtener una licencia como **PROMOTOR GBF**. Esta licencia se extiende a la fecha de depósito a 12 meses consecutivos. Los puntos y los requisitos que se encuentran en la licencia de promotor se deben de cumplir, por ambos lados sin excepción.

En los campeonatos internacionales (Campeón Internacional, Campeón Continental, Campeón Intercontinental, Campeón del Mundo los jueces, árbitros y supervisor serán otorgados por la oficina central **GBF** sin ningún rechazo a ello.

El registro de alguna pelea por el título deberá ser dado a conocer 30 días antes de la fecha planeada ante la oficina central **GBF**, con el formulario correspondiente al título, así como también en el momento de la inscripción de deberá de consignar la tarifa correspondiente a pagar en unas de las cuentas de la **GBF**.

GUIA INFORMATIVA

IMPLICACIONES TECNICAS PARA PELEADORES, ENTRENADORES AL ENTRENAR MUAY THAI.

Esta guía informativa tiene como función principal saber leer un combate, ganar, saber perderlo, reclamar decisiones arbitrales, de esa forma será posible separar el trabajo de los Kickboxers e intentaremos ajustarnos al máximo posible a la línea de trabajo del **MUAY THAI**, a veces tan conflictivo.

La forma en que las peleas de MUAY THAI son juzgadas hace que tengamos que tener en cuenta una serie de aspectos importantes al entrenar.

Mantener una buena posición y balance es muy importante para prevenir que tu oponente puntúe bien y que tus propios puntos en una correcta guardia y desplazamientos pueden ser considerados fundamentos del **MUAY THAI**.

Es muy importante que el uso de una buena posición de guardia y un buen equilibrio sea automático, y cuando tú realices una técnica de ataque siempre vuelvas rápidamente a tu posición de guardia.

Esto es muy importante para protegerte ya que tu oponente estará preparado para atacarte desde que tú termines tu ataque, si no vuelves rápidamente a tu posición de guardia será muy difícil que bloques y esto hará que el contrataque de tu oponente te haga perder el equilibrio dando como resultado una puntuación positiva para tu oponente.

Los buenos desplazamientos te hacen fácil el uso de las armas de ataque y defensa en el **MUAY THAI**.

Es muy importante ser capaz de realizar las técnicas en equilibrio y efectividad siempre controlando tú cuerpo durante y después del ataque.

Una buena posición hace que economices tus movimientos pudiendo hacer series técnicas, una tras otra.

No es muy bueno bailar alrededor del contrario si tu equilibrio no es bueno ya que con una simple patada te haría perder el equilibrio resultando así un buen resultado para el contrario.

En **MUAY THAI** es falta tirarse al suelo cuando tu oponente agarra tu pierna mantenerte de pie cuando tu patada es agarrada es una técnica que hay que entrenar.

REGLAMENTO ARBITRAJE MUAY THAI

Desplazamientos y equilibrios son fundamentales en el cuerpo a cuerpo y hay que practicarlos conjuntamente con los agarres de cuellos, brazos y rodillas ya que al estar agarrado es muy fácil perder el equilibrio.

Es muy importante guardar tú energía durante todo el combate, sobre todo en los primeros asaltos.

Hay que atacar cuando tú te sientes fuerte y usar técnicas defensivas como el TEEP mientras te estás recuperando.

Hay que buscar los huecos y probar las respuestas de tu oponente observando sus fallos y así abriendo huecos para nuestras técnicas.

Tienes que seleccionar las técnicas según tú fuerza y condición física sabiendo en todo momento cuales son las que más puntúan.