

Federación Española de Kickboxing y Muaythai (Muaythai Profesional)

Reglas y Regulaciones para competiciones

Sección 1 – Competiciones Generales	2
<i>Regla 1. El Ring</i>	2
<i>Regla 2. Equipación del Ring en competiciones</i>	2
<i>Regla 3. Guantes</i>	3
<i>Regla 4. Vendajes</i>	3
<i>Regla 5. Vestimenta</i>	4
<i>Regla 6. Edad, Divisiones de peso y Pesaje</i>	5
<i>Regla 7. Homenaje tradicional (Wai Kru) y Asaltos</i>	6
<i>Regla 8. Asistentes</i>	6
<i>Regla 9. Árbitros</i>	7
<i>Regla 10. Jueces</i>	10
<i>Regla 11. Jefe de arbitraje</i>	10
<i>Regla 12. Cronometrador y Locutor</i>	11
<i>Regla 13. Decisiones</i>	12
<i>Regla 14. Sistema de puntuación</i>	13
<i>Regla 15. Faltas</i>	14
<i>Regla 16. Caídas</i>	15
<i>Regla 17. Doctor</i>	16
<i>Regla 18. Sustancias prohibidas</i>	16
<i>Regla 19. Competiciones Nacionales e Internacionales sancionadas por FEKM</i>	17
<i>Regla 20. Interpretación de reglas no declaradas</i>	17
Sección 2 – Competiciones Femeninas	17
<i>Regla 21. Vestimenta</i>	17
<i>Regla 22. Pesaje</i>	18
<i>Regla 23. Asaltos</i>	18
<i>Regla 24. Identificación de género</i>	18
<i>Regla 25. Árbitro y Jueces</i>	18

Sección 1 - Competiciones Generales

Regla 1. El ring:

En las competiciones generales:

- 1.1. El ring debe ser una estructura construida para las competiciones. Tendrá una medida mínima de 6,10 x 6,10 metros y máxima de 7,30 x 7,30 metros. Las medidas se tomarán desde las cuerdas. Estará construido de forma robusta y segura, a nivel y sin obstrucciones. El suelo debe ampliarse más allá de las cuerdas, a no menos de 50 centímetros y no más de 90 centímetros.
- 1.2. La plataforma del ring debe colocarse al menos a 1,20 metros del suelo, pero a no más de 1,50 metros. En cada una de las cuatro esquinas un poste de entre 10 y 12.5 centímetros de diámetro, la altura total desde el suelo no debe sobre pasar de 2.70 metros. El suelo del ring debe estar cubierto con un material suave, como caucho, tela, esponja o material similar, de un grosor de al menos 2,5 centímetros pero no más de 3,75 centímetros. Toda la superficie del ring se debe cubrir con una lona que debe estar bien sujeta.
- 1.3. La ubicación del ring debe ser: la esquina roja en el lado izquierdo del Jefe de arbitraje, la esquina azul opuesta a la esquina roja y las otras dos deben ser esquinas neutras (blancas).
- 1.4. Deberá haber 4 cuerdas circundantes de 3 a 5 centímetros de diámetro, acolchadas con material liso y suave, unidas firmemente a las cuatro esquinas. Las cuerdas deben estar a 45 centímetros, 75 centímetros, 105 centímetros y 135 centímetros de la plataforma del ring. Las cuerdas deben sujetarse entre sí con dos trozos de lona o tela fuerte de 3 a 4 centímetros de ancho, espaciados el uno del otro por igual. Tales piezas de lona o tela deben estar fuertemente atadas para sujetar las cuerdas. Las cuatro esquinas deben estar acolchadas para proteger a los boxeadores de cualquier daño. Se deben colocar dos escaleras, una en la esquina roja y la otra en la esquina azul, para el acceso de los boxeadores y sus asistentes al ring, una tercera escalera deberá ubicarse en la esquina neutral próxima a la mesa central para el acceso del médico, el árbitro, etc.
- 1.5. Se deben proporcionar dos bolsas de plástico, o material similar, en ambas esquinas neutras (fuera del ring) para que el árbitro pueda desechar el algodón utilizado o el material caído.

Regla 2. Equipación del ring en competiciones:

El ring debe disponer del siguiente equipo:

- Dos sillas o taburetes para los boxeadores.
- Una fregona para limpiar el suelo del ring y dos toallas para los pies.
- Dos botellas pequeñas para el agua y dos botellas para rociar agua.

- Dos cubos de agua.
- Mesas y sillas para los oficiales.
- Una campana.
- Uno (o dos) cronómetros.
- Hojas de puntuación oficiales.
- Una caja con cerradura para las hojas de puntuación oficial.
- Un indicador de tiempo, asaltos y combate.
- Una camilla.
- Un par de tijeras de seguridad.
- Otros instrumentos esenciales para las competiciones (por ej.: un amplificador y un micrófono).

Regla 3. Guantes:

- 3.1. Para guantes usados en competición, la proporción de cuero no debe pesar más de la mitad del peso total del guante y el acolchado del guante debe pesar al menos la mitad del peso total. No está permitido modificar el acolchado del guante ni frotar los guantes para modificar su forma original.
- 3.2. Los boxeadores deben usar exclusivamente guantes certificados por la Junta Ejecutiva de FEKM de acuerdo con las regulaciones y provistos por el promotor.
- 3.3. Las onzas de los guantes para las competiciones son los siguientes:
- Los boxeadores entre la división “Mini Mosca” y la división “Welter” deben usar guantes de ocho (8) onzas (227 gramos).
 - Los boxeadores de la división “Súper Welter” y superiores deben usar guantes de diez (10) onzas (284 gramos).
- 3.4. Las cuerdas del guante deben atarse detrás de las muñecas. El guante debe ser inspeccionado y sellado por un oficial autorizado, quien debe observar y controlar su uso hasta que los boxeadores entran al ring, para garantizar la utilización de acuerdo con las reglas.

Regla 4. Vendajes:

- 4.1. Los boxeadores deben proteger sus manos con vendas suaves de no más de seis (6) metros de largo y no más de cinco (5) centímetros de ancho, por cada mano.
- 4.2. Los boxeadores pueden usar cinta adhesiva o esparadrapo, de no más de un (1) metro de largo y no más de dos y medio (2,5) centímetros de ancho para cada mano, para sujetar la muñeca o el dorso de la mano. Está absolutamente prohibido rellenar los nudillos.

- 4.3. Los boxeadores deben usar únicamente los vendajes proporcionados por el promotor del evento. Está absolutamente prohibido usar vendajes personales.
- 4.4. El vendaje debe ser inspeccionado y sellado por un oficial autorizado antes de que los boxeadores puedan ponerse los guantes, para certificar que está de acuerdo con las reglas.

Regla 5. Vestimenta:

- 5.1. Los boxeadores deben usar pantalones cortos hasta la mitad del muslo, sin camisetas ni calzado. El boxeador que ocupa la esquina roja puede usar pantalones cortos de color: rojo, rosa, granate o blanco. El boxeador que ocupa la esquina azul puede usar pantalones cortos de color: azul, azul marino o negro.
- 5.2. Los boxeadores deben usar protector de ingle o coquilla, hecho de un material resistente capaz de protegerlos de golpes de rodilla u otros tipos de golpes. El protector de ingle debe atarse con un nudo en la parte posterior, la cuerda debe quedar cubierta.
- 5.3. Los boxeadores no podrán tener el pelo ni la barba demasiado largos. El bigote está permitido (pero no demasiado para estar sobre los labios).
- 5.4. Las uñas de manos y pies deben estar cortadas minuciosa y cuidadosamente.
- 5.5. Los boxeadores deberán usar Mongkok cuando rindan homenaje (Wai Kru) antes de la pelea. Durante la pelea, pueden usar amuletos alrededor de la parte superior del brazo (Prajiad) o alrededor de la cintura (Takrut), siempre bien sujetos y cubiertos para evitar daños.
- 5.6. Los boxeadores pueden usar tobilleras, una para cada tobillo, pero no cubrir las espinillas total ni parcialmente. Los vendajes en tobillos o piernas no están permitidos.
- 5.7. Los boxeadores no pueden usar cinturones o adornos peligrosos.
- 5.8. No está permitido aplicar vaselina, aceite de fricción (bálsamo), grasa o ungüento a base de hierbas en el cuerpo o los guantes de los boxeadores.
- 5.9. Durante el combate deben utilizar un protector bucal de goma, correctamente ajustado.
- 5.10. En caso de que la vestimenta o indumentaria de los boxeadores no esté limpia o no esté de acuerdo con las reglas 5.1 a 5.9 se considerará infracción. El árbitro ordenará al boxeador infractor que corrija todas las faltas antes de que comience la pelea. Durante el combate, si los guantes o el atuendo de los boxeadores se dañan o modifican de manera inapropiada, el árbitro deberá detener la pelea inmediatamente para corregir las faltas.

Regla 6. Edad, Divisiones de peso y Pesaje:

- 6.1. Los boxeadores deben tener al menos 18 años de edad para competir según estas reglas y regulaciones.
- 6.2. Los boxeadores deben pesar al menos 45,35 kg o más para competir bajo tales reglas y regulaciones.
- 6.3. Los boxeadores que compiten entre sí no deben tener más de 2,26 kg de diferencia de peso.
- 6.4. Los boxeadores deben tener al menos tres (3) horas de descanso después del pesaje, antes del comienzo de la pelea.
- 6.5. Las divisiones de peso se deben dividir de la siguiente manera:

CATEGORIA	KG	LIBRAS
MINI MOSCA	47,62	105
MOSCA JUNIOR	48,99	108
MOSCA	50,80	112
GALLO JUNIOR	52,16	115
GALLO	53,52	118
PLUMA JUNIOR	55,34	122
PLUMA	57,15	126
LIGERO JUNIOR	58,97	130
LIGERO	61,24	135
SUPER LIGERO	63,50	140
WELTER	66,68	147
SUPER WELTER	69,85	154
MEDIO	72,58	160
SUPER MEDIO	76,20	168
SEMI PESADO	79,38	175
SUPER SEMI PESADO	82,55	182
CRUCERO	86,18	190
PESADO	95,00	209
SUPER PESADO	+95,00	209+

- 6.6. Pesaje.
 - 6.6.1. Los boxeadores deben pesarse sin ropa el día del combate entre las 8:00 y 10:00 horas. El promotor del evento puede cambiar el horario del pesaje si es razonable.
 - 6.6.2. Antes del pesaje, los boxeadores deben ser examinados por el médico para certificar que están físicamente aptos para competir.
 - 6.6.3. El entrenador o representante del boxeador puede presenciar el pesaje.

Regla 7. Homenaje tradicional (Wai Kru) y asaltos:

- 7.1. Antes de la pelea, cada boxeador debe realizar el Wai Kru de acuerdo con el arte y las costumbres del Muaythai, acompañado de la música tradicional.

- 7.2. Los boxeadores chocarán los guantes antes del comienzo del primer asalto y antes del comienzo del último asalto, simbolizando que competirán con espíritu deportivo y de acuerdo con las reglas y regulaciones oficiales.
- 7.3. El combate consiste en cinco (5) asaltos de tres (3) minutos cada uno con un intervalo de descanso de dos (2) minutos entre asaltos. El tiempo se detendrá en caso de interrupciones por advertencia, amonestación, corrección de la vestimenta o indumentaria de los boxeadores u otras causas similares, y se excluirá del tiempo de competición de ese asalto.

Regla 8. Asistentes:

- 8.1. En las competiciones generales, cada boxeador puede tener dos (2) asistentes. El árbitro debe ser informado sobre quien guiará y quien asistirá al boxeador, antes de la pelea. Para los combates de campeonato, cada boxeador puede tener hasta tres (3) asistentes, pero solo dos (2) de ellos podrán asistirlo en el ring durante los descansos.

8.2. Deberes de los asistentes:

8.2.1. Los asistentes no deben dar ningún consejo o alentar a su boxeador durante el transcurso de la pelea. En caso contrario, el árbitro advertirá, amonestará o expulsará al asistente o asistentes.

8.2.2. Durante el combate, los asistentes deben permanecer sentados. Antes del inicio de cada asalto, deben quitar toallas, botellas de agua y cualquier otro material de la plataforma del ring.

8.2.3. Durante los descansos, los asistentes deben verificar el atuendo del boxeador y prepararlo para el siguiente asalto. Si hay algún problema, los asistentes deben notificar al árbitro inmediatamente para resolverlo.

8.2.4. Los asistentes no deben mojar el suelo del ring cuando rocíen al boxeador con agua, deben también tener una toalla para el boxeador.

8.2.5. Los asistentes no deben usar palabras ofensivas ni golpear o lastimar a los boxeadores durante o después de la pelea.

8.2.6. Los asistentes deben vestir uniformes o camisetas con el logo de su gimnasio, siempre que no sean ofensivos para nadie.

8.2.7. El primer asistente del boxeador puede darse por vencido por su boxeador entrando al ring.

8.2.8. Los asistentes no pueden arrojar esponjas o toallas al ring en ningún momento, principalmente durante el conteo.

8.2.9. Los asistentes pueden organizar su propio material, equipo y suministros médicos en sus esquinas de la siguiente manera:

- Agua.
- Hielo.
- Toallas.
- Adrenalina de solución 1/1000 u otras sustancias aprobadas por doctor del evento.
- Gasas.
- Bastoncillos de algodón.
- Tijeras de seguridad.
- Vendas para heridas.
- Vendas de algodón, absorbentes o suaves.

Regla 9. Árbitros:

La principal preocupación de los árbitros debe ser el cuidado de los boxeadores.

9.1. Vestimenta de los árbitros:

9.1.1. Los árbitros deben usar pantalones azules o negros, y camisas con el emblema de FEKM en el bolsillo izquierdo del pecho.

9.1.2. Los árbitros deben usar zapatos ligeros sin tacones.

9.1.3. Los árbitros no deberán usar anteojos o adornos metálicos.

9.1.4. Las uñas de los árbitros deben cortarse minuciosamente.

9.2. Deberes de los árbitros:

9.2.1. Evitar que un boxeador más débil reciba un castigo indebido e innecesario.

9.2.2. Controlar que las reglas y el juego limpio se respeten estrictamente.

9.2.3. Interpretar e implementar las reglas, decidir y actuar sobre cualquier situación no prevista en las reglas.

9.2.4. Controlar de cerca la pelea en todo momento.

9.2.5. Inspeccionar los guantes, el atuendo y las protecciones del boxeador.

9.2.6. Usará tres comandos para dirigir el combate:

- "หยุด" (YUD): para ordenar a los boxeadores que dejen de combatir.
- "แยก" (YAK): para ordenar a los boxeadores que se separen entre sí. Después del comando YAK, ambos boxeadores deben dar al menos un paso atrás antes de volver a luchar.
- "ชก" (CHOK): para ordenar a los boxeadores que luchen.

9.2.7. Los árbitros deberán mostrar una señal clara y adecuada para informar sobre una falta al boxeador infractor.

9.2.8. Si el árbitro descalifica a un boxeador debido a una violación grave de las reglas o si detiene la pelea, debe notificar al jefe de arbitraje, los motivos.

9.2.9. Los árbitros no deben permitir que un boxeador que incumple intencionadamente las reglas obtenga ventaja (por ejemplo, cogerse de las cuerdas para patear a su oponente, etc.).

9.2.10. Los árbitros no deben realizar ninguna acción que pueda influir de ninguna manera en el resultado de la pelea (por ejemplo, conteo rápido o lento, advertencia o no advertencia, etc.).

9.2.11. Al final de la pelea, el árbitro debe recoger las hojas de puntuación de los tres jueces y entregárselas al jefe de arbitraje para su inspección.

9.2.12. Al final de la pelea, el árbitro traerá a ambos boxeadores al centro del ring frente a la mesa arbitral. Luego levantará la mano del ganador de acuerdo con el anuncio.

9.2.13. Los árbitros no pueden dar entrevistas hablando sobre los resultados o pronósticos de ninguna lucha sin el permiso de la Junta Ejecutiva de FEKM.

9.3. Las atribuciones de los árbitros:

9.3.1. Terminar el combate en cualquier momento si lo considera necesario.

9.3.2. Terminar el combate si observa que un boxeador está seriamente lesionado como para continuar. Puede consultar al médico y seguir sus indicaciones después de la consulta.

9.3.3. Terminar el combate si observa que uno o los dos boxeadores no están luchando en forma seria. En este caso, cualquiera de los boxeadores o incluso ambos pueden ser descalificados.

9.3.4. Interrumpir el conteo si observa que el boxeador puede estar en peligro.

9.3.5. Interrumpir el conteo cuando el oponente no se retira a la esquina neutral más alejada o sale de la esquina neutral antes de que termine la cuenta.

9.3.6. Detener la pelea para advertir o amonestar al boxeador que incumple las reglas o por otras razones a fin de aplicar la justicia o hacer cumplir las reglas.

9.3.7. El árbitro puede descalificar a un boxeador que ignora sus órdenes o que perjudica su actuación o actúa agresivamente contra él.

9.3.8. Actuar sobre un asistente que desobedece las reglas. El árbitro puede descalificar al boxeador cuyo asistente no obedece sus indicaciones.

9.3.9. Si un boxeador incumple gravemente las reglas, el árbitro puede descalificarlo o declarar combate "sin decisión" después de una advertencia o amonestación, o incluso sin previo aviso o advertencia.

9.3.10. El árbitro debe detener el combate para advertir a un boxeador si infringe las reglas, debe indicarle claramente para que comprenda la causa y el objetivo de dicha advertencia. El árbitro debe mostrar una señal con la mano, indicando al boxeador para informar a todos los jueces que hay una advertencia. El árbitro debe descalificar al boxeador que ha recibido tres advertencias. Si se trata de una falta grave, el árbitro puede descalificarlo aunque no haya habido un aviso o advertencia previa.

9.3.11. El árbitro puede avisar a un boxeador. Un aviso es un procedimiento para notificar al boxeador que debe tener cuidado para no cometer un error que va en contra de las reglas.

9.4. Procedimiento de conteo para boxeadores fuera del ring.

9.4.1. Cuando un boxeador ha sido atacado por su oponente con golpes legales y como resultado ha caído fuera del ring, el árbitro debe ordenar a su oponente que vaya al rincón neutral más lejano. Si el boxeador fuera del ring tarda demasiado para entrar al ring, el árbitro contará inmediatamente.

9.4.2. Cuando un boxeador o ambos caen fuera del ring, el árbitro contará hasta "ยี่สิบ" (20). Si el boxeador logra entrar en el ring antes de la cuenta de veinte, la pelea continuará y el boxeador no perderá ningún punto.

9.4.3. El árbitro dejará de contar si el boxeador que ha caído fuera del ring no puede subir por causa de cualquier persona que lo obstruya o retrase. El árbitro deberá advertir claramente al ofensor y continuar el conteo. Si el ofensor desobedece, el árbitro detendrá el combate e informará al Jefe de arbitraje.

9.4.4. Cuando ambos boxeadores caen fuera del ring, el árbitro contará. Si alguno de los boxeadores intenta retrasar el ingreso al ring del otro, el árbitro dejará de contar y advertirá claramente al infractor, luego continuará el conteo. Si el ofensor desobedece, el árbitro descalificará a ese boxeador para que pierda la pelea o determinará combate "sin decisión".

9.4.5. Si ambos boxeadores caen fuera del ring, el árbitro contará, si uno de los boxeadores regresa al ring antes de la cuenta de veinte, será declarado ganador, sin embargo, si ambos boxeadores no pueden volver al ring antes de la cuenta de veinte, el árbitro declarará un empate.

Regla 10. Jueces:

10.1. Los jueces deben vestirse como los árbitros. Pueden utilizar anteojos.

10.2. Deberes de los jueces.

10.2.1. Los jueces deben sentarse a cada uno de los cuatro lados del ring con distancia suficiente de los espectadores.

10.2.2. Durante el combate, los jueces no deben hablar con los boxeadores ni con ninguna otra persona. Si es necesario, pueden hablar con el árbitro durante los intervalos de descanso entre asaltos para informar en caso de algún incidente (por ejemplo, mala conducta de asistentes, cuerdas flojas, etc.).

10.2.3. Los jueces deben puntuar independientemente y de acuerdo a las reglas. Deben registrar sus puntos en las hojas de puntuación inmediatamente después de cada asalto y luego sumar los puntos de ambos boxeadores de todos los asaltos.

10.2.4. Los jueces deben identificar al ganador y firmar las hojas de puntuación antes de entregárselos al árbitro.

10.2.5. Los jueces no deberán abandonar sus asientos hasta que el árbitro declare el resultado del combate.

10.2.6. Los jueces no harán declaraciones sobre pronósticos o resultados de ninguna lucha sin el permiso de la Junta Ejecutiva de FEKM.

Regla 11. Jefe de Arbitraje:

11.1. Deberes del Jefe de arbitraje.

11.1.1. Asignar árbitros y jueces para las tareas dentro del programa de competición.

11.1.2. Supervisar el desempeño de árbitros y jueces según lo establecido por las reglas y regulaciones. En caso de que un árbitro o juez realice su tarea de manera incorrecta o ineficaz, el Jefe de arbitraje deberá entregar un informe al delegado o representante de FEKM.

11.1.3. Resolver los problemas de competición e informar sobre incidentes al promotor del evento.

11.1.4. Asesorar a los árbitros y jueces sobre cualquier asunto relacionado con la toma de decisiones.

11.1.5. Comprobar las hojas de puntuación, la suma de puntos, los nombres de los boxeadores, la identificación del ganador y las firmas de los jueces.

11.1.6. Notificar al locutor de la competición sobre el resultado de la pelea para que lo anuncie al público.

11.1.7. Informar al delegado y a la Junta Ejecutiva de FEKM sobre las consideraciones de castigo en caso de que algún boxeador incumpla grave e intencionalmente cualquier regla, o actúe en contra de la ética y la deportividad.

11.1.8. En caso de que haya un incidente inusual por el cual el árbitro y los jueces no puedan continuar trabajando, el Jefe de arbitraje actuará de inmediato para reanudar el evento.

11.2. Atribuciones del Jefe de arbitraje.

11.2.1. El jefe de arbitraje puede anular al árbitro y a los jueces al revocar la decisión del árbitro o de los jueces en los siguientes casos:

- Si la decisión del árbitro es contradictoria con las reglas y regulaciones.
- Si los jueces han agregado puntos incorrectamente, lo que resulta en una decisión diferente de la evidencia objetiva.

Regla 12. Cronometrador y Locutor:

12.1. El cronometrador y el locutor deben sentarse junto al ring en los asientos designados.

12.2. Deberes del cronometrador:

12.2.1. Controlar el número de asaltos y el tiempo de competición para cada asalto, el tiempo de descanso entre asaltos y cualquier otro requerimiento sobre el control del tiempo.

12.2.2. Señalar el comienzo y el final de cada asalto tocando la campana.

12.2.3. Señalar cinco (5) segundos antes del comienzo de cada asalto para que el ring se despeje.

12.2.4. Descontar el tiempo de las interrupciones o el tiempo detenido por orden del árbitro del tiempo total del asalto.

12.2.5. Controlar la hora correcta con un cronómetro o un reloj durante la duración de la pelea.

12.2.6. El cronometrador no hará sonar la campana mientras el árbitro esté contando aunque el tiempo del asalto haya terminado, el cronometrador tocará la campana cuando el árbitro ordene "n" (CHOK) o "pelea".

12.3. Deberes del locutor.

12.3.1. Anunciar a los espectadores los nombres, gimnasios o países, esquinas y pesos de ambos boxeadores cuando entran al ring.

12.3.2. Indicar que los asistentes deben salir del ring cuando escuche la señal de advertencia del cronometrador.

12.3.3. Anunciar el comienzo y el final de cada asalto.

12.3.4. Anunciar el resultado del combate e indicar el ganador.

Regla 13. Decisiones:

13.1. Ganador por puntos.

- Al final de la pelea, el boxeador con la decisión de la mayoría de los jueces gana el combate.

13.2. Ganador por Knockout (KO).

- En el caso de que un boxeador sea derribado y no pueda continuar la lucha dentro de los diez (10) segundos de conteo, su oponente ganará por knockout.

13.3. Ganador por knockout técnico (TKO).

- En caso de que un boxeador supere a su oponente muy claramente.
- En caso de que el oponente no pueda continuar el combate inmediatamente después del intervalo de descanso de un asalto.
- En caso de que el oponente sufra una lesión grave y no pueda continuar el combate.
- En caso de que el oponente haya sido contado por más de dos (2) veces (es decir, 3 veces) en un asalto, o más de cuatro (4) veces (es decir, 5 veces) en todo el combate.

- En caso de que el oponente haya salido del ring y no pueda volver después de que el árbitro haya contado "ยี่สิบ" (YISIP) o veinte (20).

- En caso de que su oponente se retire espontáneamente del combate debido a una lesión u otras causas.

13.4. Ganador por descalificación.

- En caso de que su oponente incumpla gravemente las reglas y el árbitro lo descalifique, haya habido o no avisos o advertencias previas.

13.5. Ganador por Walkover (Incomparecencia).

- En caso de que el adversario de un boxeador no supere el examen físico del médico, no pueda cumplir el con el pesaje, o no se presente para competir según lo programado.

13.6. Empate.

- La decisión de la mayoría de jueces es un empate.
- En caso de que ambos boxeadores sean derribados y hayan sido contados de diez (10).
- En caso de que ambos boxeadores hayan caído fuera del ring y hayan sido contados de veinte (20).
- En caso de que ambos boxeadores estén tan gravemente heridos que no puedan continuar el combate.

13.7. Sin decisión.

- En caso de que el árbitro considere que ninguno de los dos boxeadores actúa en serio podrá declarar la pelea "sin decisión" puesto que ambos boxeadores pelean deshonrosamente.

13.8. "No Contest".

- En caso de que los boxeadores hayan sido avisados y advertidos por el árbitro y persistan en esa actitud.

13.9. Cancelación del combate.

- En caso de avería en el ring, disturbios entre los espectadores, o cualquier situación inesperada que haga imposible continuar el combate.

Regla 14. Sistema de puntuación:

14.1. Los boxeadores obtendrán puntos cuando utilicen los puños, pies, rodillas y codos para golpear a su oponente con técnicas de Muaythai, con fuerza y precisión y de acuerdo con las reglas.

14.2. La ventaja en la puntuación se otorga a:

14.2.1. El boxeador que acierta más golpes con técnicas de Muaythai.

14.2.2. El boxeador que golpea con más potencia y precisión utilizando técnicas de Muaythai.

14.2.3. El boxeador que cause más agotamiento físico a su oponente mediante el uso de técnicas de Muaythai.

14.2.4. El boxeador que muestra un mejor estilo y más agresividad.

14.2.5. El boxeador que muestra una mejor defensa de las técnicas de Muaythai.

14.2.6. El boxeador que menos incumple las reglas.

14.3. No obtendrá ventaja en la puntuación:

14.3.1. El boxeador que incumpla cualquier regla al utilizar las técnicas de Muaythai.

14.3.2. Si las técnicas de Muaythai impactan en los brazos o piernas del oponente como defensa.

14.3.3. Si los golpes no son potentes o son ejecutados sin fuerza o sin el peso del cuerpo detrás.

14.3.4. Cuando un boxeador al patear su pierna es atrapada por el oponente y este lo arroja al piso del ring. Si cuando su pierna es atrapada por el oponente el pateador pretende caer intencionadamente se considera infracción de las reglas.

14.3.5. Si derriba al oponente sin utilizar ninguna técnica de Muaythai.

14.4. Sistema de puntuación.

14.4.1. Se otorgan diez (10) puntos al ganador del asalto y a su oponente 9, 8 o 7 puntos en proporción a su actuación. No se puede puntuar en fracciones.

14.4.2. En un asalto igualado, ambos boxeadores recibirán diez (10) puntos (10:10).

14.4.3. El ganador de un asalto obtendrá diez (10) puntos y su oponente nueve (9) puntos (10:9), a no ser que se apliquen las reglas 14.4.4 a 14.4.7.

14.4.4. El ganador del asalto, con superioridad, obtendrá diez (10) puntos y su oponente ocho (8) puntos (10:8).

14.4.5. El ganador del asalto, con una cuenta de protección a favor, obtendrá diez (10) puntos y su oponente ocho (8) puntos (10:8).

14.4.6. El ganador del asalto, con superioridad y con una cuenta de protección a favor, obtendrá diez (10) puntos y su oponente siete (7) puntos (10:7).

14.4.7. El ganador del asalto, con dos cuentas de protección a favor, obtendrá diez (10) puntos y su oponente siete (7) puntos (10:7).

14.4.8. Si un boxeador ha sido advertido perderá un punto en ese asalto.

Regla 15. Faltas:

Se considera falta si un boxeador se comporta, intencionalmente, en cualquiera de los siguientes modos:

- 15.1. Morder, golpear en los ojos, escupir al oponente, sacar la lengua para burlarse, hacer muecas, golpear con la cabeza, o cualquier acción similar.
- 15.2. Lanzar, capturar la espalda o bloquear los brazos del oponente usando técnicas de Judo o lucha.
- 15.3. Dejarse caer encima del oponente cuando ha caído o mientras se está levantando. Agarrarse a las cuerdas para golpear o para otra acción similar.
- 15.4. Usar modales provocativos durante el combate.
- 15.5. Desobedecer las indicaciones del árbitro.
- 15.6. Golpear con la rodilla la zona inguinal (por ejemplo, agarrar para golpear con la rodilla recta en la ingle). Para tales infracciones el árbitro tiene el derecho de otorgar un tiempo de recuperación de hasta cinco (5) minutos. Si el boxeador golpeado se niega o no puede continuar, el árbitro lo declarará perdedor o combate "sin decisión" dependiendo de la situación.
- 15.7. Agarrar la pierna del oponente y caminar empujando hacia adelante más de dos (2) pasos sin utilizar ninguna técnica de golpeo. El árbitro ordenará al boxeador que detenga y le dará un aviso. Después de dos avisos lo amonestará.
- 15.8. Arrojar al suelo cuando el oponente agarra la pierna de un boxeador al patear se considera infracción y el árbitro debe dar un aviso. Si el boxeador repite la acción después de dos avisos, recibirá una amonestación.

- 15.9. Cuando ambos boxeadores caen fuera del ring y uno de los dos intenta retrasar o impedir el regreso al ring.
- 15.10. Utilizar sustancias prohibidas según lo establecido por la agencia anti-dopaje (WADA).
- 15.11. Infringir cualquier regla.

Regla 16. Caídas:

Se considera que un boxeador ha sido derribado siempre que se encuentre en cualquiera de las siguientes situaciones:

- 16.1. Cualquier parte de su cuerpo, excepto los pies, está tocando el suelo del ring.
- 16.2. Se levanta, pero se vuelve a caer o se sienta en las cuerdas del ring.
- 16.3. Cualquier parte de su cuerpo, o todo el cuerpo, está fuera de las cuerdas.
- 16.4. Después de un golpe fuerte, no se ha caído y no está recostado sobre las cuerdas, pero se encuentra en un estado semiconsciente y no puede, en opinión del árbitro, continuar peleando.
- 16.5. En caso de que el boxeador derribado logre ponerse en pie y esté listo para continuar la pelea incluso antes de que el árbitro haya contado "แปด" (PAD) ocho (8), se debe continuar contando hasta "แปด" (8) antes de que ordenar "ชก" (CHOK) o "pelear".
- 16.6. Si el boxeador derribado está listo para continuar antes de la cuenta de "สิบ" o diez (10), pero cae de nuevo sin ningún golpe adicional, el árbitro continuará contando desde el número en el que fue interrumpido.
- 16.7. En caso de que el árbitro cuente hasta "สิบ" o diez (10), la pelea se considerará terminada. En tal caso, el árbitro declarará que el boxeador derribado perdió la pelea por "knockout".
- 16.8. En caso de que ambos boxeadores caigan simultáneamente, el árbitro procederá a contar y continuará contando mientras haya un boxeador en el piso. Si ninguno de los boxeadores logra ponerse firmemente en pie antes de la cuenta de "สิบ" o diez (10), el árbitro declarará "empate". En caso de que los boxeadores intenten levantarse pero tropiecen entre sí o se enreden con los brazos o las piernas del otro, o si uno de ellos está encima del otro, el árbitro debe detener el conteo y separarlos, luego continuará la cuenta mientras uno de los boxeadores continúe caído.
- 16.9. En caso de una caída, el árbitro debe esperar un (1) segundo antes de comenzar a contar en voz alta del uno al diez con un intervalo de un segundo. Acompañando la cuenta con una señal de mano por cada segundo para notificar al boxeador el número de conteos.

16.10. En caso de que un boxeador no esté listo para continuar la pelea después del intervalo de descanso entre asaltos, el árbitro debe contar, a menos que sea debido a una razón ajena a su condición (por ejemplo: indumentaria dañada, etc.).

Regla 17. Doctor:

17.1. El médico del evento debe estar ubicado en un sitio designado para él durante toda la competición hasta el final de la última pelea. Los deberes del médico son los siguientes:

17.1.1. Verificar la condición física de los boxeadores antes del pesaje para certificar que se encuentran en buena forma física y saludables, sin ninguna patología o enfermedad que les impida competir, tal como se especifica en el libro del boxeador.

17.1.2. Dar consejos o sugerencias al árbitro si así se le requiere.

17.1.3. Ayudar a un boxeador inconsciente durante una pelea. Solo el médico del evento puede ingresar al ring. Otras personas pueden ingresar al ring si el médico necesita ayuda especial.

17.1.4. Prestar asistencia médica a un boxeador noqueado o técnicamente noqueado, controlando minuciosamente su estado inmediato.

17.1.5. Verificar y diagnosticar a los boxeadores después de sus peleas, notificar sobre sus períodos de recuperación antes de la siguiente pelea según las siguientes normas:

- Después de una pelea a cinco asaltos, los boxeadores deben descansar al menos veintiún (21) días antes de la siguiente pelea.
- Si gana durante el primer asalto debe descansar al menos siete (7) días.
- Después de una pelea a tres (3) asaltos debe descansar por lo menos catorce (14) días.
- Si pierde por knockout o por knockout técnico debe descansar al menos treinta (30) días.

En caso de perder por knockout o knockout técnico debido a dos (2) golpes consecutivos en la cabeza, debe descansar al menos noventa (90) días, luego debe ser certificado por el médico para poder competir.

Regla 18. Sustancias Prohibidas:

18.1. Está prohibido utilizar drogas o sustancias químicas, que no formen parte de la dieta habitual del boxeador.

18.2. Es posible utilizar sustancias tipo anestesia local, pero solo con la aprobación del médico.

18.3. Las sustancias prohibidas para los boxeadores se clasifican de acuerdo con la lista de sustancias prohibidas de la Agencia Mundial Anti - Dopaje (WADA).

- 18.4. El boxeador que utilice sustancias prohibidas, o la persona que le proporcione tales sustancias prohibidas, será sancionado por la Junta Ejecutiva de FEKM.
- 18.5. Cualquier boxeador o funcionario que incumpla las regulaciones sobre drogas o sustancias prohibidas será penalizado y apartado de cualquier combate o participación en cualquier actividad de Muaythai por un período de tiempo determinado por la Junta Ejecutiva de FEKM.
- 18.6. Cualquier boxeador que rehúse someterse a un chequeo médico después de una pelea quedará apartado de cualquier competición. Cualquier oficial que aliente al boxeador a cometer tal ofensa quedará apartado de las competiciones.

Regla 19. Competiciones Nacionales e Internacionales sancionadas por FEKM:

- 19.1. Las reglas y regulaciones, tal como se describen en este documento, se aplicarán por igual a todas las competiciones nacionales e internacionales de Muaythai sancionadas por FEKM.
- 19.2. Todos los torneos internacionales, campeonatos y peleas por títulos mundiales deben recibir el permiso oficial de la Junta Ejecutiva de FEKM al menos 60 días antes de la competición.

Regla 20. Interpretación de reglas no declaradas:

En el caso de cualquier complicación o si las Reglas y Regulaciones oficiales de FEKM no proporcionan una clara solución para una situación dada, el Jefe de arbitraje tomarán la decisión final.

Sección 2 - Competiciones Femeninas

Las reglas y regulaciones para las competiciones femeninas de Muaythai se ajustarán a las reglas y regulaciones de competiciones de Muaythai para hombres descritas en la Sección 1, con la excepción de los siguientes puntos adaptados:

Regla 21. Vestimenta:

- 21.1. Las boxeadoras deben usar el mismo atuendo que los boxeadores masculinos con la adición de camisetas sin manga o de manga corta.
- 21.2. Las boxeadoras deben amarrarse el pelo para evitar que se enreden los extremos, lo que puede interferir en el combate. Los accesorios para el cabello deben ser de goma o tela elástica. Las bandas deben ser de un tamaño adecuado y no deben contener piezas de metal o plástico duro.
- 21.3. Las boxeadoras deben usar protector de pecho y protector inguinal. Pueden utilizar sus protectores personales o los proporcionados por el promotor del evento, siempre que estén aprobados por la Junta Ejecutiva de FEKM.

Regla 22. Pesaje:

- 22.1. Las boxeadoras deben pesarse vistiendo ropas ligeras y que no alteren su peso.
- 22.2. Los oficiales de pesaje deben ser mujeres y la sala de pesaje debe ser una sala completamente cubierta o una zona completamente protegida por una cortina.

Regla 23. Asaltos:

- 23.1. Para las competiciones femeninas, los combates deben ser de cinco (5) asaltos de dos (2) minutos cada uno, con un intervalo de descanso de dos (2) minutos entre asaltos.

Regla 24. Identificación de género:

- 24.1. Las boxeadoras deben ser de género femenino de nacimiento. El médico puede solicitar un examen de género si lo considera necesario.

Regla 25. Árbitro y jueces:

- 25.1. Los árbitros y los jueces en las competiciones femeninas deben ser mujeres. Solo en casos excepcionales, aprobados por la Junta Ejecutiva de FEKM, pueden ser hombres.