



# **REGRAS DE ARBITRAGEM MUAYTHAI FPK / IFMA**

**Actualização: JANEIRO 2008**

### **Artigo 1: O RINGUE**

---

O ringue deverá obedecer às seguintes exigências:

1. Tamanho: O ringue será quadrado, com cada lateral a ter as seguintes dimensões, medidas entre cordas:
  - 16 Pés (4,87 metros) – mínimo;
  - 20 Pés (6.10 metros) – máximo.
2. Piso e Cantos: O ringue deverá ter uma construção sólida, sem obstruções, e com uma extensão mínima fora do ringue de pelo menos 2 pés (60 cm). A altura o piso do ringue deverá ser de 3 pés (0,91 metros), no mínimo, com um máximo de 4 pés (1.20 metros) em relação ao chão. Os postes dos cantos deverão ter um diâmetro de entre 4 polegadas (10.00 cm) a 5 polegadas (12.70cm) com uma altura de 58 polegadas (1.47 metros) ao piso do ringue. Todos os quatro postes devem ser correcta e convenientemente almofadados. O canto vermelho ficará no canto esquerdo mais próximo da mesa do Júri e o canto azul no canto direito mais afastado da mesa do Júri. Os restantes cantos serão brancos.
3. Piso do Ringue: O piso do ringue deverá ser forrado por um qualquer material acolchoado, tal como, esponja, borracha, pano macio, tapete de borracha, ou material semelhante com uma espessura mínima de 0,6 polegada (1.50 cm) e um máximo de 0.8 polegada (2 cm). Os acolchoados deveram ser cobertos completamente por um pano de lona.
4. Cordas: O conjunto de cordas é constituído por 4 cordas, com um diâmetro mínimo de 1.20 polegadas (3 cms) e um máximo de 2 polegadas (5 cms), devendo estas estarem esticadas e presas aos postes dos cantos. A distância ao piso do ringue da corda mais baixa será de 16 polegadas (40 cm), para a 2ª corda 28 polegadas (71 cm), para a 3ª corda 39,5 polegadas (100 cm) e para a corda de cima 51 polegadas (130 cm). As cordas serão cobertas por um material macio ou almofadado. De forma a manter a distância entre cordas, cada corda será unida à seguinte por duas faixas fortes de 1.20-1.60 polegadas (3-4 cms) de largura. As faixas não deverão deslizar pelas cordas.
5. Escadas do ringue: são necessárias, pelo menos, três (3) conjuntos. A largura de cada escada deverá ser de pelo menos 3.50 pés (1.07 metros). Uma escada ficam junto a cada canto e umas outras serão posicionadas centralmente para o Médico, Árbitro e outros Oficiais da prova.
6. Balde de plástico: Deverá existir um balde de plástico junto a cada canto, para que sejam depositados panos, adesivos, fitas ou qualquer outro lixo.

### **Artigo 2: ACESSÓRIOS DE RINGUE**

---

O seguinte equipamento deverá existir junto do ringue:

1. Delimitador de áreas, em ambos os cantos.
2. Mesas e cadeiras para os juízes.
3. Sino de alarme.
4. Um ou dois cronómetros.
5. Folhas de pontuação.
6. Um conjunto de indicadores do número de assalto.

Junto aos cantos será permitido:

1. Duas garrafas de água potável e dois pulverizadores, tudo em plástico. Nenhum outro tipo de garrafa é permitido junto do ringue.
2. Duas toalhas.
3. Duas tigelas de água.

### **Artigo 3: LUVAS**

---

1. Em qualquer combate, só são permitidas usar luvas certificadas conforme regulamentos FPKM.
2. Luvas exigidas:

O peso mínimo das luvas usadas deverá corresponder, consoante a classe de competição, às seguintes categorias de peso:

<b>Classe</b>	<b>Categoria de Peso</b>	<b>Peso das Luvas</b>
C	Todas	10 Onças
B	Todas	10 Onças
A	-48.988 Kg	6 Onças
	+48.988 e -66.638 Kg	8 Onças
	+66.638 Kg	10 Onças

O couro das luvas deverá estar em perfeitas condições. Também o almofadado interno deverá estar em boas condições. Nas luvas de atacadores, os laços e nós serão sempre dados na parte de trás da faixa do pulso e têm de ser protegidos por fita de material macio. Qualquer tipo de fita de plástico é expressamente proibido.

3. Para assegurar cumprimento dos regulamentos, todas as luvas serão inspeccionadas pelo Árbitro ou por um Juiz antes do combate.

### **Artigo 4: LIGADURAS**

---

Só é permitido o uso de ligaduras de material macio, com 2"x 6.5 jardas (5 cm x 6 metros). São proibidas ligaduras de qualquer outro tipo. O uso de fita adesiva, com o tamanho de 2.5 cm x 2.5 metros, só é permitida para cobrir o pulso e não deve ser usada para cobrir os dedos.

### **Artigo 5: VESTUÁRIO E EQUIPAMENTO DE PROTECÇÃO**

---

#### **A. O Vestuário do Atleta**

1. Os Atletas usarão calções de Muaythai, cuja cor dependerá do canto; vermelho, rosa, castanho ou com uma faixa vermelha para o canto vermelho; azul, azul-claro ou azul-escuro para o canto azul.
2. O uso do Mongkon é obrigatório para executar o Wai Kru (homenagem ao mestre), antes do combate começar. Amuletos só serão usados nos braços ou cintura e serão cobertos através de material macio para evitar lesões.
3. São permitidas ligaduras elásticas nos braços ou pernas para prevenir lesões. O Atleta poderá usar tornozelos elásticos sem calcanhar para proteger os seus pés.

#### **B. O equipamento de protecção**

1. O equipamento de protecção deverá obedecer às especificações oficiais, conforme os regulamentos F.P.K.M.
2. O equipamento de protecção deverá ter o almofadado em perfeitas condições e deverá garantir a protecção correcta, conforme os fins a que se destina. As cores do equipamento de protecção deverão ser da cor correspondente ao canto do Atleta.
3. Nos combates amadores, Classe C, o Atleta deve apresentar-se no ringue com:
  - Capacete (facultativo nos combates de 4 assaltos, tendo os Atletas de combater iguais);
  - Luvas de protecção;
  - Boquilha;
  - Cotoveleiras;
  - Protecção de tronco (facultativo nos combates de 4 assaltos, tendo os Atletas de combater iguais);
  - Protecção de tíbias (com protecção do peito do pé);
  - Coquilha Protectora (masculinos e femininos); e
  - Protecção de peito (femininos).
4. Nos combates semi-profissionais, classe B, é obrigatório o uso de:
  - Luvas de protecção;
  - Boquilha;
  - Cotoveleiras;
  - Pés elásticos sem calcanhar (facultativo);
  - Coquilha Protectora (masculinos e femininos); e
  - Protecção de peito (femininos).

5. Nos combates profissionais, classe A, o Atleta é obrigado a usar:

- Luvas de protecção;
- Boquilha;
- Pés elásticos sem calcanhar (facultativo);
- Coquilha Protectora (masculinos e femininos); e
- Protecção de peito (femininos).
- Nesta Classe é expressamente proibido o uso de protecções de Tíbia.

#### **C. Proibições**

1. Os Atletas devem apresentar-se barbeados: barbas são proibidas. Um bigode curto é permitido, embora não possa exceder o comprimento do lábio superior.
2. É proibido o uso de qualquer material metálico, adornos ou jóias.
3. O uso de vaselina, gordura ou qualquer substância semelhante pelo Atleta, para ganhar qualquer tipo de vantagem, não é permitido.

#### **D. Infrações**

1. Qualquer infração a este artigo pode resultar na desqualificação do Atleta.
2. No caso de qualquer problema como vestuário ou equipamento de protecção, propriamente ditos, o Árbitro pode parar o combate temporariamente para que a situação seja corrigida.

### **Artigo 6: ESCALÕES ETÁRIOS E CATEGORIAS DE PESO**

---

#### **A. Os escalões etários**

1. A competição de Muaythai faz-se em dois escalões etários:
  - Juniores (16/18 anos)
  - Seniores (+ 18 anos)
2. Os Atletas juniores apenas podem fazer competição em classe C – Amadores.

#### **B. As Categorias de peso**

1. As categorias de peso para a competição nas classes B e C são as seguintes:

Masculinos:	-45 kg	-48 kg	-51 kg	-54 kg	-57 kg	-60 kg	-63.5 kg
	-67 kg	-71 kg	-75 kg	-81 kg	-86 kg	-91 kg	+91 kg
Femininos:	-45 kg	-48 kg	-52 kg	-56 kg	-60kg	-65kg	+65 kg
2. Para combates profissionais, classe A, são as seguintes, as categorias de peso:

Masculinos e	-47.727 kg	-48.988 kg	-50.802 kg	-52.163 kg	-53.524 kg
Femininos	-55.338 kg	-57.153 kg	-58.967 kg	-61.235 kg	-63.503 kg
	-66.638 kg	-69.853 kg	-71.575 kg	-76.363 kg	-79.379 kg
	-86.183 kg	+86.183 kg	+95 kg		

#### **C. Pesagem**

1. O Atleta será pesado sem roupas, até 3 horas antes do combate.
2. Se o Atleta apresentar peso a mais, na hora da pesagem, ele pode ser pesado novamente.

### **Artigo 7: WAI KRU E DURAÇÃO DOS ASSALTOS**

---

1. Antes do início do primeiro assalto, ambos os Atletas executarão obrigatoriamente o Wai Kru (o ritual tradicional tailandês de homenagem ao mestre), acompanhado por música de tradicional tailandesa apropriada.
2. Um combate profissional de Muaythai consistirá em cinco assaltos, de 3 minutos cada, com 2 minutos de intervalo, entre assaltos. Ou em três assaltos de três minutos, com 1 minuto de intervalo, entre assaltos.
3. A duração dos combates semi-profissionais é de cinco assaltos, de 2 minutos cada, com intervalos de 1 minuto entre assaltos.
4. Os combates amadores de Muaythai consistem em quatro assaltos, para Atletas seniores, e três assaltos, para Atletas juniores, de 2 minutos cada, com 1 minuto de intervalo entre assaltos,
5. Qualquer paragem durante o combate, independentemente do motivo, levará à paragem da contagem de tempo.

### **Artigo 8: OS ATLETAS**

---

Cada Atleta deverá:

1. Ter a sua licença de Atleta devidamente validada e possuir seguro desportivo, em conformidade com os regulamentos F.P.K.M.
2. Apresentar aptidão física e médica e ter pelo menos 15 anos de idade.
3. Ter um peso mínimo de 100 Libras (45.36 kg).

### **Artigo 9: SEGUNDOS**

---

São permitidos Segundos para assistir o Atleta, com as seguintes exigências:

1. Durante o combate, aos segundos não é permitido aconselhar, ajudar ou instruir o seu Atleta. Qualquer violação das regras pelos Segundos ou Atletas pode resultar na desqualificação do Atleta.
2. Os Segundos não estão autorizados a dar sinais a partes interessadas, sobre a condição do seu Atleta.
3. Durante o combate, os Segundos têm que ficar na área designada. Antes do começo de cada assalto removerão todas as toalhas, garrafas de água, etc. para fora do ringue.
4. Durante o intervalo, os Segundos podem subir ao ringue mas apenas um pode entrar dentro das cordas.
5. Os Segundos assegurarão, durante o intervalo, que o seu Atleta está vestido correctamente. No caso de qualquer problema eles informarão o Árbitro imediatamente.
6. Os Segundos assegurarão que o piso do ringue é mantido seco, para prevenir qualquer escorregamento por parte dos Atletas.
7. Os Segundos têm que usar uma camisa que apresente o logótipo ou emblema do ginásio ou clube que representam.
8. Os Segundos estão proibidos de dirigir ao Atleta qualquer insulto ou ofensa, durante ou após o combate.
9. Antes de um combate de campeonato, será efectuada uma reunião entre Árbitros, Juizes, representantes de Atletas e Segundos, de forma a confirmar as regras e procedimentos da prova, assim como as penalidades para qualquer conduta imprópria ou violações dos regulamentos, por qualquer pessoa envolvida.
10. Nos cantos, a acompanhar o Atleta, só podem estar o número de pessoas a seguir designado:
  - Combates amadores (classe C) 2 pessoas
  - Combates semi-profissionais (classe B) 3 pessoas
  - Combates profissionais (classe A) 4 pessoas

### **Artigo 10: O COMITÉ DA PROVA**

---

#### **A. Qualificações dos membros do Comité.**

1. Nenhuma inaptidão física e pelo menos 25 anos de idade.
2. Ser portador de um atestado médico.
3. Ser portador de certificado de experiência, saúde, idade e ocupação.

#### **B. A Qualificação de Árbitro**

1. Todos os Árbitros devem ser treinados e avaliados pelo respectivo conselho de Arbitragem e devem ser certificados e registados como Árbitros.
2. Tem que resignar imediatamente por ordem do comité ou quando for incapaz de cumprir os seus deveres.

#### **C. Número de Árbitros e Juizes**

O Conselho de Arbitragem incluirá 3 Juizes e 1 Árbitro para o ringue, com o responsável pela prova para supervisão.

### **Artigo 11: O ÁRBITRO**

---

#### **A. Dever.**

O dever principal do Árbitro é assegurar, ao máximo, a integridade física dos Atletas.

#### **B. As responsabilidades do Árbitro.**

O uniforme do Árbitro consistirá em calças compridas pretas ou azuis-escuras e camisa branca, com o logótipo da Associação ou Federação, laço preto ou azul-escuro e sapatilhas ou sapatos, com sola de borracha, pretos. Nenhum tipo de óculos ou jóias é permitido.

O Árbitro assegurará o seguinte:

1. Justiça na aplicação das regras e regulamentos para todas as partes.
2. Nenhuma incorrecção, nos modos ou vozes, para os Atletas ou público.
3. Supervisão máxima do combate.
4. Protecção, de um Atleta mais fraco, de lesões graves.
5. Inspeção das luvas e restante equipamento de protecção.
6. Assegurar que ambos os Atletas se cumprimentam antes do primeiro assalto e no fim do combate.
7. Para um campeonato ou combate de defesa de título, o Árbitro tem que informar os Atletas e os seus Segundos das regras e regulamentos que regem esse combate. Isto será feito nos balneários, antes do próprio combate.
8. São reconhecidas cinco ordens verbais:
  - “**SHAKE HANDS**” – para que os Atletas se cumprimentem antes do inicio do combate
  - “**CHOK**” (**FIGHT**) – para que os Atletas comessem ou continuem o combate.
  - “**YOOT**” (**STOP**) – para que os Atletas parem de combater.
  - “**YOUDDTI**” (**STOP**) – para terminar o assalto ou o combate.
  - “**YAK**” (**BREAK**) – para que os Atletas se separarem.Quando aos Atletas é dada a voz “YAK” (BREAK), ambos têm de dar um passo atrás antes de continuar a combater.
9. O Árbitro utilizará um sinal apropriado de forma a garantir que um Atleta advertido entenda a infracção das regras que cometeu.
10. No fim do combate, o Árbitro recolherá as folhas de pontuação de cada um dos três Juizes e indicará o vencedor à audiência, elevando a mão do respectivo Atleta. As folhas de pontuação serão entregues à mesa para sua verificação.
11. Num combate de campeonato, o Árbitro recolherá as folhas de pontuação dos Juizes no fim de cada assalto, verifica-as e entrega-as na mesa além de levantar a mão do vencedor depois do ser anunciado o resultado.
12. Sempre que seja necessário parar o combate ou penalizar um Atleta, o Árbitro indicará qual a razão de tal penalização.
13. No caso de impossibilidade do Árbitro continuar, será nomeado um Juiz para continuar o combate.
14. O Árbitro não dará uma contagem de protecção ou um aviso se disso resultar uma vantagem injusta ou prejudicar qualquer dos Atletas.
15. O Árbitro está proibido de comentar ou especular em qualquer combate, a menos que seja previamente autorizado pelo responsável pela prova.
16. Todos os Árbitros deverão ser sujeitos a uma inspeção médica anual e devem estar fisicamente preparados antes do início de qualquer combate.

### **C. Os Deveres do Árbitro.**

1. Parar o combate imediatamente se considerar que um Atleta é significativamente mais qualificado ou mais forte que o outro.
2. Parar o combate imediatamente quando um Atleta estiver em dificuldades ou lesionado.
3. Parar o combate imediatamente se considerar que um ou ambos os Atletas estão fingindo ou não estão a dar o seu melhor.
4. Parar o combate e advertir um Atleta que cometa uma infracção ou não respeite as regras.
5. Parar o combate se considerar que, um Atleta que recebeu uma contagem, não pode efectivamente continuar o combate.
6. Desqualificar imediatamente o Atleta que constantemente desrespeite as regras imediatamente, ofenda ou mostre qualquer agressividade para com o Árbitro.
7. Desqualificar o Atleta e os seus Segundos, se os Segundos deliberadamente não respeitarem as regras ou não sigam as suas indicações
8. Desqualificar qualquer Atleta que intencionalmente ou acidentalmente cometa uma falta às regras.
9. Não permitir alguma vantagem a um Atleta que intencionalmente, e de qualquer forma, infrinja as regras.

#### **D. Repreensões e avisos por infracções das regras**

O Árbitro poderá dar uma repreensão a um Atleta. Uma repreensão tem o mesmo objectivo que um aviso dado pelo Árbitro, sancionar e prevenir a ocorrência de infracções ligeiras. Para dar uma repreensão, o Árbitro não necessita de parar o combate.

Antes de dar um aviso por infracção das regras, o Árbitro parará o combate, usará o sinal de aviso correcto para garantir que o Atleta advertido entende e então indica-o aos Juízes. Qualquer Atleta que seja advertido 3 vezes será desqualificado. No caso de uma infracção grave das regras, a decisão do Árbitro é final.

#### **E. O objectivo de um aviso**

O propósito do aviso é aconselhar ou advertir qualquer Atleta para não desrespeitar as regras durante o combate.

#### **F. Procedimento de contagem para um Atleta que caia fora do ringue**

1. Se um Atleta cair fora das cordas do ringue, o Árbitro indicará ao seu adversário que se dirija para o canto neutro contrário e se o Atleta permanecer fora das cordas, o Árbitro efectuará uma contagem (Uma contagem até 10).
2. Se um Atleta cair do ringue, o Árbitro contará até 20 (20 segundos).
  - a. Quando acontecer uma queda para fora do ringue, o Árbitro começará a contagem, porém se o Atleta regressar ao ringue antes da contagem terminar, não será penalizado.
  - b. Se alguém impedir que o Atleta de regressar ao ringue, o Árbitro advertirá tal pessoa ou pára o combate se esta acção continuar.
  - c. Se ambos os Atletas caírem do ringue, o Árbitro iniciará uma contagem. Se um Atleta tentar impedir o seu adversário de regressar ao ringue antes de terminar a contagem, será advertido ou será desqualificado.
  - d. Se ambos os Atletas caírem do ringue, o Árbitro iniciará a contagem, e o Atleta que regresse ao ringue antes da contagem terminar, será considerado o vencedor. Se nenhum Atleta regressar, o resultado final será um empate.

#### **G. Conflito de interesses**

Qualquer Árbitro ou Juiz em funções não poderá, durante o decorrer dessa prova, actuar como director, treinador ou segundo de um Atleta ou equipa de Atletas que participem em combates.

### **Artigo 12: OS JUÍZES**

---

#### **A. Responsabilidades**

1. Os Juízes são independentes e livres para pontuarem, de acordo com as regras e o procedimento normal.
2. Cada combate será ajuizado por três ou por cinco Juízes, consoante as disponibilidades.
3. Cada Juiz sentar-se-á num lado diferente do ringue e separados da audiência. Em combates avaliados por cinco Juízes, dois Juízes ficarão sentados no lado oposto à mesa, suficientemente afastados entre si, e os restantes ficarão ao centro de cada um dos outros lados.
4. Os Juízes permanecerão neutros durante a partida, excluindo quando se verificar uma violação das regras, altura em que deverão informar o Árbitro. Isto deverá ser feito durante os intervalos.
5. No fim de cada assalto, os Juízes completarão a folha de pontuação para o referido assalto.
6. Os Juízes não são autorizados a abandonar os seus lugares até que o combate termine e o resultado seja anunciado.

#### **B. Uniforme**

Os Juízes usarão o uniforme como especificado pelo Regulamento de Arbitragem da F.P.K.M.

### **Artigo 13: DECISÕES FINAIS**

---

O Responsável pela competição poderá autorizar uma correcção do resultado final, se:

1. Um Árbitro tomar uma decisão significativamente contrária às regras e práticas normais.
2. For descoberto que os Juízes cometerão erros nas folhas de pontuação.
3. Um dos Juízes declarar ter trocado as pontuações dos Atletas.

### **Artigo 14: OS DEVERES DO RESPONSÁVEL PELA COMPETIÇÃO**

---

1. Designar o Árbitro e Juízes para cada combate.
2. Monitorar e melhorar os padrões do Árbitro e Juízes e assegurando a conformidade com as regras e procedimentos regulamentares.
3. Verificar que o Árbitro e Juízes executam o seu dever e responsabilidades e informar o respectivo conselho de Arbitragem se for verificada qualquer irregularidade.
4. Resolver qualquer problema anterior, relativo à promoção da prova e informar o respectivo Conselho de Arbitragem.
5. Tomar decisões pelo Árbitro e Juízes.
6. Verificar as folhas de pontuação para se assegurar que:
  - a. A pontuação foi contada correctamente.
  - b. O nome dos Atletas está correcto.
  - c. Anunciar o resultado da partida à audiência.
7. Tomar qualquer decisão caso o Árbitro ou algum Juiz não possa continuar.
8. Informar o Conselho de Arbitragem, do nome de qualquer Atleta que viole as regras ou apresente fracos desempenhos.

### **Artigo 15: O CRONOMETRISTA E O LOCUTOR**

---

#### **A. O Cronometrista e o Locutor estarão sentados na mesa central, junto ao ringue.**

#### **B. Deveres e Responsabilidades**

O Cronometrista tem como principal função efectuar a contagem exacta do tempo de duração de cada assalto e dos intervalos, respeitando as instruções do Árbitro para começar ou parar. O Cronometrista é responsável por:

1. Dar um aviso, cinco segundo antes do início de cada assalto, para permitir que os segundos abandonem o ringue.
2. Utilizar um sino para sinalizar o início e o fim de cada assalto.
3. Efectuar as paragens da contagem de tempo, conforme instruções do Árbitro.
4. Assegurar que todas as cronometragens estão correctas, utilizando um relógio e ou um cronómetro.
5. No caso de um Atleta receber uma contagem de protecção e o assalto chegar ao fim, o sino deverá ser tocado, apenas, após o fim da contagem de protecção e o Árbitro dar ordem para o combate ser reiniciado. No último assalto, o sino deverá ser tocado imediatamente quando o assalto chegar ao fim do tempo regulamentar, mesmo estando o Árbitro ainda a efectuar a contagem de protecção.

#### **C. Os Deveres de Locutor**

1. Anunciar os nomes dos Atletas, canto e peso antes do combate e novamente quando os Atletas chegarem ao ringue.
2. Ordenar aos Segundos para abandonarem o ringue quando sino for tocado para tal.
3. Anunciar o número do assalto no início e fim de cada assalto.
4. Anunciar o nome do vencedor e respectivo canto, enquanto o Árbitro levanta a mão do Atleta.

### **Artigo 16: DECISÕES**

---

A decisão deverá ser encontrada, em conformidade com as seguintes regras e regulamentos seguintes:

1. Vitória aos Pontos: no final do combate, o Atleta que obtiver maioria de decisões será declarado vencedor. Se ambos Atletas ficarem lesionados, ou "knock out"; os juízes decidirão a vitória consoante os pontos obtidos até essa altura.
  2. Vitória por Abandono: se um Atleta se retirar durante o intervalo entre assaltos ou se em qualquer altura do combate se recusar a continuar, o seu adversário será declarado vencedor.
  3. Vitória por RSC (Árbitro pára o combate):
    - a. Outclassed: RSC é a decisão usada para um combate terminado pelo Árbitro quando um dos Atletas é de nível técnico nitidamente inferior ou estiver sem capacidade de continuar. Se, em opinião do Árbitro, um Atleta for de nível técnico nitidamente inferior ou estiver sem capacidade de continuar, o seu adversário será declarado vencedor.
    - b. Lesão: Se, em opinião do Árbitro, um Atleta, por lesão resultante de ataques do seu adversário, estiver sem capacidade de continuar, o combate terminará e o seu adversário declarado vencedor. O Árbitro tem o direito de tomar esta decisão, podendo consultar o Médico. Consultando o Médico, o seu conselho deverá ser seguido.
-

- c. Se o Árbitro chamar, ao ringue, o Médico, apenas eles os dois poderão estar com o Atleta. Não é permitida a presença de qualquer segundo:
  - d. RSCH: Após ter sofrido um forte golpe à cabeça ou por vários toques que o deixem incapacitado de se defender e continuar.
  - e. RSCB: Após ter sofrido um forte golpe a qualquer parte do corpo, que não a cabeça, que o deixe incapacitado de se defender e continuar.
  - f. Limite de contagens de protecção: Se forem dadas três contagens de protecção no mesmo assalto, ou quatro durante todo o combate, ao mesmo Atleta. Para os juniores, duas contagens no mesmo assalto ou três durante todo o combate
4. Vitória por desqualificação, por violação das regras por parte do adversário.
  5. Vitória por K.O.: Um Knock-Out (K.O.) é dado quando o adversário for posto fora de combate ou ficar incapaz de continuar após uma contagem de protecção (10 segundos).
  6. "No Contest" ("Sem competição") como resultado do ringue não estar em condições e o combate não puder continuar, ou se um acontecimento externo acontecer durante o combate, e não permita a sua conclusão.
  7. Vitória por falta de comparência: Quando um Atleta se apresentar no ringue, devidamente equipado, e o seu adversário não comparecer, até 2 minutos após ser chamado, será declarado vencedor.
  8. Empate: Quando as pontuações de ambos os Atletas forem iguais.
  9. "No Decision" ("Sem decisão") como resultado de ambos os Atletas estarem a fazer jogo incorrecto e não combaterem conforme as regras.

---

#### **Artigo 17: SISTEMA DE PONTUAÇÃO**

---

O Sistema de pontuação é o seguinte:

##### **A. Um ponto por cada técnica de punhos, pernas, joelhos ou cotovelos.**

1. Marcação de pontos:
  - a. Serão considerados pontos, as técnicas de Muaythai, que combinem potência e precisão, ao atingirem o alvo.
  - b. Os Atletas serão considerados pela iniciativa e domínio das técnicas de Muaythai.
  - c. Os Atletas serão considerados pelo domínio sobre o adversário.
  - d. Os Atletas serão considerados pelo seu estilo de defesa e contra-ataque
  - e. Serão penalizados na pontuação os Atletas que cometam faltas e desrespeitem as regras e regulamentos.
2. Não serão considerados pontos:
  - a. As técnicas executadas contra as regras.
  - b. As técnicas bloqueadas ou desviadas
  - c. As técnicas executadas em defesa de um golpe vindo do adversário.
  - d. As técnicas sem potência.

##### **B. Infracções.**

1. Os Juízes deduzirão pontos para infracções, conforme indicação do Árbitro.
2. Qualquer infracção observada pelos Juízes, mas não pelo Árbitro, poderá ser comunicada ao Árbitro para ser penalizada adequadamente.

##### **C. Método de Marcação**

1. A pontuação máxima para cada assalto é 10 pontos, o Atleta vencido poderá marcar 9, 8 ou 7.
2. Um assalto empatado corresponderá à marcação de 10 pontos para ambos os Atletas.
3. O vencedor e o vencido num assalto indeciso marcarão 10:9 respectivamente.
4. O vencedor e o vencido num assalto em que não exista qualquer tipo de indecisão marcarão 10:8 respectivamente.
5. O vencedor e o vencido num assalto indeciso, com uma única contagem, marcarão 10:8 respectivamente.
6. O vencedor e vencido num assalto sem qualquer indecisão, com uma única contagem, marcarão 10:7 respectivamente.
7. O Assalto em que um dos Atletas seja alvo de 2 contagens de protecção, será pontuado com 10:7.
8. Qualquer Atleta que comete uma infracção terá pontos deduzidos da sua pontuação.

### **Artigo 18: FALTAS E TÉCNICAS QUE VIOLEM AS REGRAS**

---

- A. Repreensões, avisos e desqualificação:** Um Atleta que não cumpra as instruções do Árbitro, actue contra as regras, combate de forma anti-desportiva ou cometa faltas, poderá por critério do Árbitro ser repreendido, avisado ou desqualificado sem avisos.
1. O Árbitro pode, sem parar o combate, dar uma repreensão a um Atleta, demonstrando-lhe a infracção cometida. Se entender dar um aviso, o árbitro parará o combate e indicará a infracção, ao atleta e aos Juízes.
  2. O Árbitro não dará um segundo aviso pela mesma falta.
  3. Três repreensões pelo mesmo tipo falta levarão a um aviso.
  4. Ao terceiro aviso, o Atleta será desqualificado.
- B. Tipos de faltas:**
1. Morder, cuspir, dar cabeçadas, ou por o polegar nos olhos do adversário.
  2. Luta estilo Wrestling ou Judo, chaves aos braços ou pernas. Agarrar o adversário pela cintura para efectuar projecção.
  3. Cair deliberadamente sobre o adversário ou deixar-se cair ao Tapete.
  4. Agarrar as cordas para atacar ou por outra qualquer razão.
  5. Cuspir intencionalmente o protector de boca.
  6. Insultar ou usar linguagem abusiva para o Árbitro, Segundos ou Público, durante o combate.
  7. Atingir o adversário após o Árbitro dar ordem de paragem do combate ou quando este estiver no Tapete.
  8. Golpear a área das virilhas, deliberadamente. Se um Atleta, indeliberadamente, atingir as virilhas do seu adversário, com uma técnica de legal, deixando-o incapaz de prosseguir, o Árbitro dará 5 minutos para o Atleta recuperar. Se o Atleta se recusar a continuar o combate, então o seu adversário será declarado vencedor.
  9. Não dar um passo atrás, após a voz de "YAK"(Break).
  10. Atacar, ou tentar atacar, o adversário sem dar um passo atrás, após a voz de "YAK"(Break).
  11. Agredir ou ter um comportamento agressivo para o Árbitro.
  12. Agarrar a perna do adversário e dar mais de dois passos sem atacar com uma técnica legal.
  13. Deixar-se cair de forma intencional, para evitar ser atacado, enquanto a sua perna estiver agarrada pelo seu adversário.
  14. Se ambos Atletas caírem do ringue, é falta se um dos dois tentar obstruir a subida do outro para o ringue.
- C. Segundos:** cada Atleta pode ser responsabilizado pelas acções dos seus segundos.
- D.** Se por algum motivo, o Árbitro acreditar que foi cometida qualquer falta sem que ele mesmo a tenha visto, poderá consultar os Juízes.

### **Artigo 19: KNOCK DOWN**

---

1. Definição:
  - a. Qualquer parte do corpo do Atleta toca no chão para além dos pés, por acção atacante do adversário.
  - b. O Atleta apoia-se nas cordas, num estado de semi-inconsciência.
  - c. O Atleta foi posto fora do ringue.
  - d. O Atleta não tem condições para se defender.
2. Durante uma contagem de protecção, o Árbitro indicará ao Atleta adversário para se dirigir para o canto neutro oposto. Se ele não fizer, o Árbitro parará a contagem até que ele o faça e então continuará. O combate não prosseguirá até que o Árbitro dê ordem para tal.
3. A contagem de protecção será feita com intervalos de 1 segundo, de 1 a 10. Durante a contagem, o Árbitro sinalizará, com as suas mãos, os segundos passados, assegurando-se que o Atleta, que recebe a contagem, entende.
4. O Atleta que receba uma contagem não poderá prosseguir o combate sem que se chegue aos 8 e perderá imediatamente se a contagem chegar aos 10. Se durante a contagem soar o sinal de fim do assalto, a contagem prosseguirá até ao fim. Excepto no último assalto, em que o Árbitro suspenderá de imediato a contagem.
5. Se ambos os Atletas caírem, o Árbitro dirigirá a contagem para o último que caiu. Se ambos os Atletas receberem uma contagem até 10, será declarado um empate, se o combate não tiver chegado ao terceiro assalto. Se esta contagem for efectuada no terceiro assalto ou seguintes, a vitória será atribuída ao Atleta com maior pontuação até então.
6. Se um dos Atletas cair ou mostrar-se incapaz de continuar o combate sem que sofra outro golpe novamente, o Árbitro continuará a conta no ponto em que a tinha interrompido.

7. Um Atleta que não se apresente pronto para prosseguir o combate, quando o sino tocar após o intervalo, receberá uma contagem de protecção, a menos que a causa do problema seja o uniforme ou o equipamento de protecção.

---

**Artigo 20: QUALIFICAÇÕES DO DOUTOR**

O Médico designado deverá ter qualificações suficientes para assistir este tipo de competição.

---

**Artigo 21: DEVER E RESPONSABILIDADES DO MÉDICO**

1. Efectuar inspecção física aos Atletas antes da pesagem.
2. Estar com atenção aos Atletas, durante toda a prova, até ao último combate.
3. Efectuar inspecção física aos Atletas após cada combate e determinar o respectivo período de descanso.

---

**Artigo 22: INSPEÇÃO MÉDICA**

1. Todos os Atletas serão certificados pelo Médico antes do início de qualquer combate e não devem sofrer de qualquer doença ou exibir qualquer tipo de sintomas proibidos.
2. Qualquer Atleta que vá combater ao um País estrangeiro, deverá ser examinado fisicamente por um Médico. O Atleta também deverá estar conforme os regulamentos médicos desse País.

---

**Artigo 23: PROCEDIMENTO APÓS UM KNOCK-OUT OU KNOCK-OUT TÉCNICO**

1. Se um Atleta for posto inconsciente ou for ferido, só são permitidos o Médico e o Árbitro no Ringue. Qualquer outra pessoa poderá entrar no ringue apenas com autorização do Médico.
2. Um Atleta que sofra um K.O. ou T.K.O. será tratado imediatamente e será submetido a um exame físico pelo Médico.
3. Um Atleta que foi posto K.O, devido a um golpe à cabeça durante o combate, ou se o Árbitro parou o combate devido a um choque de cabeças grave, que o impeça de continuar, será imediatamente examinado pelo médico e encaminhado para o local adequado, consoante a gravidade da lesão.
4. Um Atleta que foi posto K.O, devido a um golpe à cabeça durante o combate, ou se o Árbitro parou o combate devido a um choque de cabeças grave, que o impeça de continuar, não será permitido participar numa competição ou combate por um período de pelo menos 1 mês após o K.O.
5. Um Atleta que foi posto K.O, devido a um golpe à cabeça durante o combate, ou se o Árbitro parou o combate devido a um choque de cabeças grave, que o impeça de continuar, duas vezes num período de 3 meses, não lhe será permitido competir pelo período de 3 meses após o segundo K.O.
6. Um Atleta que foi posto K.O, devido a um golpe à cabeça durante o combate, ou se o Árbitro parou o combate devido a um choque de cabeças grave, que o impeçam de continuar, três vezes consecutivas num período de 12 meses, não lhe será permitido competir pelo período de 1 ano a seguir ao terceiro K.O.
7. O Árbitro dirá ao Juiz central para registar na caderneta desportiva do Atleta, "R.S.C.H.", quando ele terminar o combate devido a incapacidade do Atleta continuar a combater, por causa de golpes à cabeça.
8. Antes de voltar a combater, depois de uma interdição como descrito nos números anteriores, o Atleta tem de efectuar um exame médico desportivo e ser declarado apto para competir.

---

**Artigo 24: CUMPRIMENTOS / TOCAR LUVAS**

1. No início e no fim do combate os Atletas cumprimentar-se-ão, tocando as luvas, como sinal de puro desportivismo e rivalidade amigável.
2. Os cumprimentos ocorrerão apenas antes do início do primeiro assalto e após o anúncio da decisão. Não é permitido tocar luvas no decorrer do combate.

---

**Artigo 25: USO SUBSTÂNCIAS PROIBIDAS**

O uso de drogas ou estimulantes, antes de ou depois de um combate, é estritamente proibida. Qualquer Atleta que o faça será desqualificado.

---

**Artigo 26: INTERPRETAÇÃO**

O Presidente do Conselho de Arbitragem ou o Árbitro responsável pela prova terão a decisão concludente na interpretação de qualquer artigo ou situação não coberta por estas regras e regulamentos.