

KHANOM FIGHT CHAMPIONSHIP REGLAMENTO OFICIAL DE COMPETENCIA Versión 2026



CONTENIDO

REGLA 1: EL RING.....	3
REGLA 2: GUANTES	5
REGLA 3: VENDAJE	6
REGLA 4: VESTIMENTA	7
REGLA 5: DIVISIONES DE PESO Y PESAJE.....	9
REGLA 6: WAI KRU Y SELLADO DE RING	13
REGLA 7: DURACIÓN DE LOS COMBATES Y DEFINICIÓN DE ASALTOS.....	14
REGLA 8: BOXEADORES – ELEGIBILIDAD	15
REGLA 9: SEGUNDOS O ESQUINAS.....	16
REGLA 10: ÁRBITROS	18
REGLA 12: JUECES.....	22
REGLA 13: AUTORIDAD FINAL Y CORRECCIÓN DE RESULTADOS	23
REGLA 14: FUNCIONES DEL PRESIDENTE DEL COMITÉ (CHAIRMAN).....	24
REGLA 15: CRONOMETRADOR Y ANUNCIADOR.....	25
REGLA 16: LA DECISIÓN	26
REGLA 17: GOLPES PERMITIDOS	28
REGLA 18: PROCEDIMIENTOS DE PUNTUACIÓN Y CRITERIOS DE DECISIÓN	31
REGLA 19: MÉTODO DE PUNTUACIÓN	33
REGLA 20: FALTAS, CONDUCTA ANTIDeportiva Y GOLPES QUE VIOLAN EL REGLAMENTO....	34
REGLA 21: KNOCK DOWN (DERRIBO)	36
REGLA 22: MÉDICO DEL RING – FUNCIONES Y RESPONSABILIDADES	38
REGLA 23: PROCEDIMIENTOS MÉDICOS POSTERIORES A NOCAUT Y TIEMPO FUERA DE LA COMPETENCIA.....	39
REGLA 24: USO DE DROGAS Y SUSTANCIAS PROHIBIDAS	41
REGLA 25: TÍTULOS, DEFENSAS Y APELACIONES OFICIALES.....	42
REGLA 26: INTERPRETACIÓN DEL REGLAMENTO.....	45

Reglas y Reglamentos WMO (World Muaythai Organization) y KHANOM FIGHT

La WMO al igual que KHANOM FIGHT están representadas por un logotipo oficial. Nadie puede utilizar estas imágenes sin autorización expresa de la WMO o KHANOM FIGHT. Cualquier organización que utilice estas imágenes debe contar con autorización previa.

REGLA 1: EL RING

1.1 Tamaño:

Para los combates profesionales, ProAm y peleas de título, el ring deberá tener un tamaño mínimo de 5,20 x 5,20 metros idealmente, medidos dentro de las cuerdas, conforme a la normativa internacional WMO.

Para los combates amateur, debutantes y actividades formativas, Khanom Fight autoriza el uso de ring de 5.20 x 5.20 metros, medidos dentro de las cuerdas, siempre que cumpla con los estándares de seguridad establecidos.

La organización de Khanom Fight definirá el tamaño del ring según el tipo de combate y categoría, priorizando siempre la seguridad de los deportistas.

1.2 Piso y esquinas del ring:

El ring deberá estar sólidamente construido, sin obstrucciones ni elementos que representen riesgo para los competidores. Deberá contar con una extensión mínima fuera del área de combate de 91 cm.

La altura mínima del piso del ring será de 1,00 metro, y la altura total desde el suelo del recinto no deberá ser inferior a 1,48 metros.

Los postes de las esquinas deberán tener un diámetro aproximado entre 10 y 12,7 cm, una altura de 1,47 metros desde el piso del ring y deberán encontrarse debidamente acolchados, garantizando la seguridad de los deportistas.

1.3 Superficie del Ring

El piso del ring deberá estar debidamente acolchado, utilizando espuma, goma, tela blanda, colchoneta de goma u otro material similar, con un espesor mínimo de 2,5 cm y máximo de 3,7 cm.

El sistema de acolchado deberá estar completamente cubierto por una lona tipo canvas, correctamente instalada y tensada.

1.4 Cuerdas:

El ring deberá contar con cuatro (4) cuerdas, con un diámetro mínimo de 3 cm y máximo de 5 cm, firmemente tensadas y fijadas a los cuatro postes de las esquinas.

La altura de las cuerdas, medida desde el piso del ring, será la siguiente:

- Cuerda inferior: 46 cm – 40 cm
- Segunda cuerda: 76 cm – 70 cm
- Tercera cuerda: 107 cm – 100 cm
- Cuerda superior: 137 cm – 130 cm

Las cuerdas deberán estar recubiertas con material blando o acolchado para garantizar la seguridad de los competidores.

Cada cuerda deberá estar unida mediante dos separadores o amarres resistentes, con un diámetro aproximado entre 3 y 4 cm, colocados a igual distancia entre sí, con el fin de mantener la correcta separación y estabilidad de las cuerdas.

1.5 Escaleras:

- El ring deberá contar con un mínimo de tres (3) juegos de escaleras.
- El ancho de cada escalera deberá ser de al menos 80 centímetros
- Un juego de escaleras deberá ubicarse en cada una de las esquinas, y un tercer juego deberá posicionarse de forma central, destinado al acceso del médico y otros oficiales.

1.6 Basurero plástico:

Deberá disponerse de un contenedor plástico ubicado en la esquina del competidor, destinado a la eliminación de pañuelos, vendas y cualquier otro tipo de desecho generado durante el combate.

REGLA 2: GUANTES

2.1 Requisitos y peso de los guantes

a) Combates Profesionales (Reglamento WMO)

En combates profesionales, el peso de los guantes se regirá por la normativa WMO, según la categoría de peso:

- Pinweight a Bantamweight: 6 oz (132 g).
- Featherweight a Welterweight: 8 oz (227 g).
- Super Middleweight y categorías superiores: 10 oz (284 g).

De manera excepcional, en la categoría Pinweight a Bantamweight, podrá autorizarse el uso de guantes de 8 oz, únicamente en caso de no contar con guantes de 6 oz disponibles por parte de la organización.

Asimismo, de manera excepcional, en la categoría Featherweight a Welterweight, podrá autorizarse el uso de guantes de 10 oz, únicamente en caso de no contar con guantes de 8 oz disponibles por parte de la organización.

En todos los casos, dicha decisión deberá ser informada previamente a ambos equipos y quedará sujeta a la aprobación de la organización y la fiscalización correspondiente.

b) Combates Pro-Amateur (Khanom Fight)

En combates Pro-Amateur, el peso de los guantes será el siguiente:

- Hasta 71 kg: guantes de 10 oz
- 75 kg o más: guantes de 12 oz

c) Combates Amateur (Khanom Fight)

- En combates Amateur, todos los competidores deberán utilizar guantes de 12 oz, independiente de la categoría de peso.
- Los guantes deberán encontrarse en buen estado, con el acolchado interno en condiciones óptimas.
- Podrán ser con sistema de cordones o velcro, debiendo en todos los casos quedar correctamente ajustados y asegurados, según indique el árbitro.

2.3 Revisión de guantes.

Todos los guantes serán revisados e inspeccionados por la organización o el Comité de Combate antes del inicio de cada combate, con el fin de verificar el cumplimiento del presente reglamento.

REGLA 3: VENDAJE

3.1 Vendaje Profesional

Los competidores deberán envolver sus manos utilizando vendajes de material blando, con una longitud máxima de 6 metros y un ancho que no exceda los 5 cm por cada mano.

En combates profesionales, se permitirá el uso de cinta adhesiva aprobada por la organización o el organismo sancionador, con un máximo de 2,5 metros de largo y 2,5 cm de ancho por cada mano, únicamente para reforzar la muñeca o la parte posterior de la mano.

Queda estrictamente prohibido el uso de cinta adhesiva sobre los nudillos.

En combates profesionales, los vendajes deberán ser inspeccionados y aprobados por la organización o por el supervisor designado, certificando que han sido correctamente colocados antes del combate.

La organización podrá designar a una persona calificada, tales como cutman o cornerman autorizado, para realizar el vendaje de los competidores en combates profesionales, cuando así se estime necesario.

3.2 Vendaje Pro-Amateur y Amateur

En combates Pro-Amateur y Amateur, el vendaje deberá realizarse exclusivamente con vendaje convencional de tela de género, con una longitud máxima de 180 pulgadas (aprox. 4,5 metros) por mano.

En estas categorías, no se permitirá el uso de cinta adhesiva en ninguna parte de la mano.

REGLA 4: VESTIMENTA

4.1 Shorts

Solo se permitirá el uso de shorts de Muay Thai. El color dependerá de la esquina asignada:

- Esquina roja: rojo, rosado, amarillo, blanco, burdeo o shorts con franja roja. (tonalidades claras).
- Esquina azul: azul, azul claro, verde o negro. (tonalidades oscuras).

4.2 Inguinal y Protector de pecho.

Con el fin de garantizar la seguridad del competidor, será obligatorio el uso de protector genital, el cual deberá ser amarrado únicamente por la parte posterior.

En el caso de las competidoras mujeres, el protector de pecho será obligatorio en combates amateur y formativos, y opcional en combates profesionales y ProAm, conforme a los estándares de competencia internacional.

4.3 Cuidado Personal, Cabello y Uñas

El cabello largo y la barba deberán mantenerse correctamente sujetos, de forma que no representen riesgo ni interfieran con el oponente.

Asimismo, los competidores deberán mantener una adecuada higiene personal, incluyendo las uñas de manos y pies debidamente cortadas, con el fin de evitar cortes, rasguños u otros accidentes durante el combate.

4.4 Mongkol y Amuletos

El Mongkol deberá utilizarse durante la ejecución del Wai Kru (rito de respeto al maestro), antes del inicio del combate.

Los amuletos solo podrán portarse en el brazo o la cintura, y deberán estar debidamente cubiertos con material adecuado, de manera que no representen riesgo de lesión para ninguno de los competidores.

4.5 Vendas Elásticas Preventivas

Se permitirá el uso de vendas elásticas simples en brazos o piernas con el fin de prevenir esguinces o torceduras.

No se permitirá la inserción de canilleras, protecciones rígidas u otros elementos similares bajo las vendas o en cualquier parte del cuerpo.

4.6 Adornos o joyas

Queda estrictamente prohibido el uso de material metálico, adornos o joyas durante el combate.

4.7 Uso de Vaselina y Aceite Tailandés

Se permitirá el uso de vaselina con fines preventivos y médicos, exclusivamente en el rostro del competidor (cejas y pómulos), y en cantidad limitada. Su aplicación deberá ser realizada únicamente por personal autorizado, tales como el cutman, el árbitro o el equipo médico.

Asimismo, se permitirá el uso de aceite tailandés (Namman Muay) antes del combate, con fines de calentamiento muscular. El exceso de aceite deberá ser retirado antes del ingreso al ring, quedando estrictamente prohibido su uso de forma que genere resbalosidad o ventaja competitiva indebida.

El árbitro tendrá la facultad de exigir la limpieza del competidor o sancionar cualquier uso indebido de estas sustancias, conforme al presente reglamento.

4.8 Tobilleras elásticas

Los competidores podrán utilizar tobilleras elásticas con el fin de proteger los pies y tobillos, siempre que estas no contengan elementos rígidos ni representen riesgo para el oponente.

4.9 Infracciones al Código de Vestimenta

Cualquier incumplimiento del presente código de vestimenta podrá derivar en la descalificación del competidor.

En caso de detectarse algún problema con los guantes de boxeo, el árbitro podrá detener temporalmente el combate hasta que la situación sea corregida.

REGLA 5: DIVISIONES DE PESO Y PESAJE.

5.1 Categorías de peso.

CATEGORIAS FEMENINAS		
Divisiones	Peso Profesional	Peso Proam - Amateur
Peso minima	105 lbs - 47,6 kgs.	48 kgs
Fly weight - Peso mosca	112 lbs - 50,8 kgs.	51 kgs
bantam weight - Peso Gallo	118 lbs - 53,5 kgs	54 kgs
feather weight - Peso Pluma	126 lbs - 57,1 kgs	57 kgs
Light Weight - Peso ligero	135 lbs - 61,2 kgs	60 kgs
Super Light weight - Peso super ligero	140 lbs - 63,5 kgs	63,5 kgs
Welter weight - Peso welter	147 lbs - 66,7 kgs	67 kgs
Middle weight - Peso mediano	154 lbs - 69,8 kgs	71 kgs
Light heavy weight - Peso pesado ligero	168 lbs - 76 kgs	75 kgs
heavy weight - Peso pesado	+168 lbs - +76 kgs	+75 kgs

CATEGORIAS MASCULINAS		
Divisiones	Peso Profesional	Peso Proam - Amateur
Fly Weight - Peso mosca	112 lbs - 50,8 kgs.	--
Super Fly Weight - Peso super mosca	115 lbs - 52,1 kgs	--
Bantam Weight - Peso Gallo	118 lbs - 53,5 kgs	54 kgs
Super Bantam Weight - Peso super gallo	122 lbs - 55,3 kgs	--
Feather Weight - Peso Pluma	126 lbs - 57,1 kgs	57 kgs
Super Feather Weight - Peso super pluma	130 lbs -58,9 kgs	--
Light Weight - Peso ligero	135 lbs - 61,2 kgs	60 kgs
Super Light Weight - Peso super ligero	140 lbs - 63,5 kgs	63,5 kgs
Welter Weight - Peso welter	147 lbs - 66,7 kgs	67 kgs
Super welter Weight - Peso super welter	154 lbs - 69,8 kgs	--
Middle Weight - Peso mediano	160 lbs - 72,5 kgs	71 kgs
Super Middle Weight - Peso super mediano	168 lbs - 76 kgs	75 kgs
Light heavy Weight - Peso pesado ligero	175 lbs - 79,4 kgs	81 kgs
Cruiser Weight - Peso crucero	190 lbs - 86,1 kgs	86 kgs.
Heavy Weight - Peso pesado	210 lbs - 95,5 kgs	91 kgs.
Super Heavy Weight - Peso super pesado	+210 lbs - + 95,5 kgs	+91 kgs.

Para efectos del presente reglamento, se entenderá por “peso pactado” aquel peso acordado previamente entre ambas partes, el cual no necesariamente corresponde a una división oficial de las señaladas anteriormente.

El objetivo del peso pactado es permitir que competidores de distintas categorías puedan enfrentarse en un combate justo, equitativo y seguro, siempre que exista consentimiento expreso de ambos competidores y sus respectivas esquinas, y aprobación previa de la organización.

La organización se reserva el derecho de autorizar o rechazar un combate bajo esta modalidad, considerando criterios de seguridad, experiencia, edad y diferencia de peso entre los competidores.

5.2 Pesaje oficial

Los competidores deberán pesarse sin ropa, permitiéndose únicamente ropa interior, entre 24 y 36 horas previas al horario oficial del combate.

5.3 Comunicación del pesaje

La organización Khanom Fight comunicará oficialmente, con al menos 7 días de anticipación, el día, horario y lugar del pesaje oficial.

Existirá un rango horario definido para presentarse al pesaje.

El competidor que no se presente o lo haga fuera del horario establecido podrá ser descalificado, multado y/o sancionado, a criterio de la organización.

5.4 Examen médico

Previo al pesaje, todos los competidores deberán realizarse o presentar un examen de condición física, aprobado por el médico del evento, que certifique que se encuentran aptos física y saludablemente para competir.

5.5 Privacidad

A todos los competidores se les deberá permitir realizar el pesaje en condiciones de privacidad.

5.6 Competidoras (Mujeres)

En el caso de las competidoras mujeres, la organización Khanom Fight podrá solicitar la realización de una prueba de embarazo, la cual deberá ser presentada con resultado negativo de manera obligatoria, como requisito para autorizar la participación en el combate.

5.7 Pesaje final

El pesaje oficial deberá realizarse no menos de 24 horas ni más de 36 horas antes del combate, con el objetivo de resguardar la salud de los competidores, considerando los riesgos asociados a la deshidratación y posterior rehidratación.

5.8 Responsabilidad

Los competidores, junto a sus entrenadores, representantes y/o managers, serán los únicos responsables de cumplir con el pesaje, exámenes médicos y requisitos establecidos por este reglamento.

5.9 Cumplimiento del peso

Todo competidor deberá cumplir estrictamente con el peso pactado, conforme a la modalidad del combate.

El incumplimiento podrá derivar en:

- Sanciones económicas
- Sanciones reglamentarias
- Descuento de puntaje del combate
-

Se recomienda descontar 1 punto del puntaje total por cada rango de desfase, considerando rangos de hasta 1 kg (2,2 libras).

Las sanciones económicas deberán quedar establecidas previamente en los acuerdos o contratos del combate.

ACLARACIÓN – Tolerancia de peso

En combates ProAm y Profesionales, el cumplimiento del peso pactado se rige SIN margen de tolerancia, aplicándose estrictamente las sanciones reglamentarias y económicas establecidas en este reglamento.

En combates Amateur, la tolerancia de peso se regirá según lo establecido en las Bases Khanom Fight, con el objetivo de priorizar la seguridad, el desarrollo progresivo y el cuidado del atleta, especialmente de aquellos competidores que se encuentran en proceso de integración al mundo del Muay Thai.

La organización se reserva el derecho de autorizar, ajustar o rechazar un combate amateur en función de criterios de seguridad, experiencia y diferencia de peso, aun cuando exista acuerdo entre las partes.

5.10 Combates por título

En combates donde exista un título en disputa, el no cumplimiento del peso por parte de uno de los contendientes implicará automáticamente que el título solo podrá ser ganado por el competidor que haya dado el peso.

Si ambos competidores exceden el peso pactado, la organización Khanom Fight podrá revocar o cancelar el combate, declarando el título como “vacante”.

5.11 Continuidad del combate

Si uno de los competidores no cumple con el peso, el combate podrá realizarse únicamente con el consentimiento de todas las partes involucradas.

No obstante, no se recomienda autorizar el combate si la diferencia de peso supera los 4,5 kg (10 libras), por razones de seguridad del competidor que sí dio el peso.

5.12 Medidas compensatorias

Cuando un competidor exceda el peso en más de 1 kg (2,2 libras), la organización podrá exigir el uso de guantes de mayor peso como medida compensatoria.

Ejemplo: si correspondía usar guantes de 8 oz, se podrá exigir el uso de 10 oz.

Esta medida quedará a criterio exclusivo de la organización, dependiendo del contexto del combate.

5.13 Peso pactado

Khanom Fight podrá autorizar combates bajo modalidad de “peso pactado”, incluso fuera de las divisiones oficiales, siempre que:

- Exista acuerdo previo entre ambas partes
- Se cuente con la aprobación expresa de la organización
- Se garantice un combate justo, equitativo y seguro

Esta modalidad aplica a todas las categorías y niveles, incluyendo combates por título, cuando así se establezca previamente.

5.14 Excepciones

En caso de que un competidor no pueda presentarse al pesaje por un evento extraordinario, imprevisto y debidamente justificado, deberá comunicarlo de forma inmediata a la organización.

La resolución del caso quedará exclusivamente a criterio de Khanom Fight, evaluando cada situación de manera particular.

REGLA 6: WAI KRU Y SELLADO DE RING

6.1 Alcance del Wai Kru

El Wai Kru corresponde a la ceremonia tradicional del Muay Thai realizada como acto de respeto al maestro, la escuela y al deporte.

En Khanom Fight, el Wai Kru será opcional y solo podrá realizarse en los siguientes casos:

- Combates por título (Amateur o ProAm)
- Combates Profesionales

6.2 Combates sin Wai Kru

En combates de liga, ranking o combates pactados, no se realizará Wai Kru. En estos casos, el ceremonial de inicio se limitará exclusivamente al sellado de ring, según lo determine la organización.

6.3 Música tradicional

Cuando corresponda la realización del Wai Kru, este podrá ser acompañado por música tradicional tailandesa, ya sea en formato en vivo o grabado, incluyendo instrumentos tradicionales como Ching, Klong Khaek y Pee Java, de acuerdo con las condiciones técnicas del evento.

6.4 Cumplimiento y sanciones

El no respeto a las disposiciones establecidas en el presente ítem, ya sea realizando Wai Kru cuando no corresponde o omitiendo el protocolo definido por la organización, podrá ser motivo de sanción reglamentaria para el competidor involucrado, la cual será determinada por Khanom Fight.

REGLA 7: DURACIÓN DE LOS COMBATES Y DEFINICIÓN DE ASALTOS

La duración de los combates en Khanom Fight se establece de acuerdo con la categoría, nivel y condición del combate.

Todos los descansos entre asaltos serán de un (1) minuto, sin excepción.

7.1 Duración según tipo de combate

- **Combates Debutantes o Juveniles:**
Tres (3) asaltos de dos (2) minutos cada uno, con un (1) minuto de descanso entre asaltos.
- **Combates Regulares (Amateur, ProAm y Profesional):**
Tres (3) asaltos de tres (3) minutos cada uno, con un (1) minuto de descanso entre asaltos.
- **Combates por Título Amateur:**
Tres (3) asaltos de tres (3) minutos cada uno, con un (1) minuto de descanso entre asaltos.
- **Combates por Título ProAm:**
Cinco (5) asaltos de tres (3) minutos cada uno, con un (1) minuto de descanso entre asaltos.
- **Combates por Título Profesional:**
Cinco (5) asaltos de tres (3) minutos cada uno, con un (1) minuto de descanso entre asaltos.

7.2 Detenciones

Cualquier detención del combate por motivos médicos, técnicos o reglamentarios no será contabilizada como parte del tiempo efectivo del asalto.

REGLA 8: BOXEADORES – ELEGIBILIDAD

8.1 Requisitos generales

Para ser elegible para competir en Khanom Fight, el boxeador o boxeadora deberá cumplir con los siguientes requisitos:

- **Edad y categoría:**

Para competencias profesionales, el competidor deberá ser mayor de dieciocho (18) años.

Los competidores juveniles solo podrán enfrentarse entre sí, salvo excepción debidamente autorizada.

Los competidores mayores de dieciséis (16) años y menores de dieciocho (18) podrán competir fuera de la categoría juvenil únicamente con autorización notarial expresa de su representante legal y previa aprobación de la organización.

- **Condición física:**

No presentar discapacidad física o condición médica que pueda poner en riesgo su integridad, la de su oponente o el normal desarrollo del combate, debiendo cumplir con los controles médicos exigidos por la organización.

- **Peso mínimo:**

El peso mínimo para competir será de 45 kilogramos (100 libras).

- **Condición médica habilitante:**

No encontrarse clasificado como persona no apta o prohibida para competir, conforme a lo establecido en el manual médico de la WMO y/o las disposiciones médicas adoptadas por Khanom Fight.

REGLA 9: SEGUNDOS O ESQUINAS

9.1 Composición de la esquina

Cada peleador podrá contar con un máximo de dos (2) segundos en su esquina.

En combates profesionales, se permitirá un tercer integrante, quien cumplirá exclusivamente el rol de cutman.

Solo podrán desempeñar funciones en la esquina aquellas personas previamente asignadas y registradas ante la organización, con anterioridad al evento.

Durante el intervalo entre asaltos, solo uno (1) de los segundos podrá ingresar al ring, salvo indicación distinta del árbitro o la organización.

Deberes de los segundos

9.2 Conducta durante el combate

Durante el desarrollo del combate, los segundos no podrán aconsejar, ayudar ni instruir al peleador, salvo indicaciones verbales permitidas desde su asiento, sin interferir en la labor arbitral.

El incumplimiento de esta norma podrá derivar en advertencias, amonestaciones o liberación de sus funciones, a criterio del árbitro.

9.3 Permanencia

Durante la pelea, los segundos deberán permanecer en su asiento o área designada, sin abandonar su posición ni interferir con el desarrollo del combate.

9.4 Área del ring

Antes del inicio de cada asalto, los segundos deberán retirar completamente del borde del ring toallas, botellas de agua y cualquier otro material utilizado en la esquina.

9.5 Intervalo entre asaltos

Durante el descanso, el segundo deberá verificar guantes, pantalones cortos y cualquier otro elemento reglamentario del peleador.

Ante cualquier inconveniente, el segundo en jefe deberá informar de inmediato al árbitro para su resolución.

9.6 Conducta y trato

Queda estrictamente prohibido que los segundos utilicen lenguaje ofensivo, grosero o insultante, así como agredir física o verbalmente al peleador, ya sea durante o después del combate.

La infracción de esta norma podrá derivar en advertencias, amonestaciones o la expulsión de la esquina, a criterio del árbitro.

9.7 Vestimenta

Los segundos deberán utilizar indumentaria adecuada de esquina, preferentemente chaqueta o chaleco, la cual no deberá contener palabras, símbolos o mensajes ofensivos.

9.8 Material permitido en la esquina

Los segundos podrán disponer de su propio material, equipo médico y suministros, limitándose exclusivamente a los siguientes elementos:

- Agua
- Hielo
- Toallas, preferentemente de color claro
- Adrenalina 1/1000 u otras sustancias solo con aprobación previa del equipo médico oficial
- Gasas
- Bastoncillos de algodón
- Tijeras de seguridad
- Vendajes para heridas
- Vendas de algodón absorbente o vendajes suaves.

Cualquier otro elemento no listado deberá contar con autorización expresa de la organización o del equipo médico.

9.9 Abandono del combate

El segundo en jefe podrá retirar a su peleador del combate con el fin de proteger su integridad física, ya sea subiendo al ring para llamar la atención del árbitro o arrojando una toalla.

La decisión final de detener o cancelar el combate recaerá exclusivamente en el árbitro, quien podrá consultar al médico del evento.

9.10 Ceremonial de inicio (Sellado del ring / Wai Kru)

Durante la realización del sellado del ring o del Wai Kru, todos los integrantes de la esquina deberán permanecer abajo del ring, en el área designada por la organización.

El incumplimiento de esta disposición podrá ser sancionado por el árbitro o la organización, según la gravedad de la falta.

REGLA 10: ÁRBITROS

10.1 Indumentaria del árbitro

- Los árbitros deberán utilizar pantalón negro, polera o polo negro, idealmente con el logo oficial de Khanom Fight o la indumentaria provista por la organización.
- Podrán utilizar botas livianas o zapatillas deportivas.
- No se permitirá el uso de anteojos, joyas ni adornos metálicos.
- Las uñas deberán estar cuidadosamente cortadas.
- Se autoriza el uso de indumentaria propia de la entidad fiscalizadora contratada, cuando corresponda.

10.2 Deberes del árbitro

Son deberes fundamentales del árbitro:

- Salvaguardar y proteger la integridad física de los peleadores, previniendo lesiones innecesarias.
- Hacer cumplir estrictamente el reglamento, actuando con justicia e imparcialidad.
- Controlar el combate de manera cercana y permanente, manteniendo la seguridad de ambos competidores como prioridad.
- Inspeccionar el equipamiento del peleador, incluyendo guantes, indumentaria y protector bucal, antes y durante el combate.

10.3 Comandos del árbitro

Para combates de Muay Thai:

- “YUD”: Ordena detener la acción.
- “YAK”: Ordena separar a los peleadores. Tras la orden, ambos deberán retroceder al menos un paso antes de reiniciar.
- “CHOK”: Ordena reanudar el combate.

10.4 Comunicación

El árbitro deberá pronunciar sus indicaciones de manera clara, firme y audible, asegurando que los competidores comprendan las órdenes en todo momento.

10.5 Aplicación del reglamento

El árbitro no permitirá que un peleador obtenga ventaja intencional mediante infracciones al reglamento, tales como:

- Sujetarse de las cuerdas para atacar o evitar una caída,
- Ignorar órdenes del árbitro,

- Simular o retrasar la acción.
- Asimismo, el árbitro no realizará acciones que pongan en riesgo a los competidores, ni favorecerá directa o indirectamente a ninguno de ellos.

10.6 Neutralidad

El árbitro deberá actuar con absoluta neutralidad y no emitirá opiniones públicas ni entrevistas sobre resultados pasados o combates futuros, salvo autorización expresa de Khanom Fight.

10.7 Facultades del árbitro

El árbitro tiene plena autoridad para:

- Detener el combate cuando un peleador esté superando claramente al otro y exista riesgo para su salud.
- Detener la pelea cuando un competidor se encuentre gravemente lesionado o incapacitado para continuar, pudiendo consultar al médico del ring.
- Interrumpir el combate si uno o ambos peleadores alteran intencionalmente el orden del mismo, pudiendo amonestar o descalificar.
- Detener o reiniciar una cuenta si el peleador en conteo se encuentra en peligro o si el oponente no se dirige a la esquina neutral.
- Amonestar o descontar puntos cuando corresponda, deteniendo la acción y señalizando claramente la falta a jueces y competidores.
- Descalificar al peleador que:
- Ignore reiteradamente las órdenes del árbitro,
- Agreda física o verbalmente al árbitro,
- Incumpla gravemente el reglamento.
- Descalificar al peleador si su esquina desobedece las instrucciones del árbitro.
- Declarar el combate “Sin Decisión” en faltas graves, incluso sin advertencia previa, si la situación lo amerita.
- Un peleador que reciba tres (3) amonestaciones podrá ser descalificado. En caso de falta grave, el árbitro podrá descalificar sin necesidad de amonestaciones previas.

10.8 Procedimiento cuando un peleador cae fuera del ring

Si un peleador cae fuera del ring producto de ataques legales, el árbitro ordenará a su oponente dirigirse a la esquina neutral más alejada.

Si el peleador fuera del ring demora en reincorporarse, el árbitro iniciará inmediatamente la cuenta.

El árbitro contará hasta “YISIP” (20) para permitir el reingreso al ring.

Si ambos peleadores caen fuera del ring, el árbitro contará hasta “YISIP” (20).

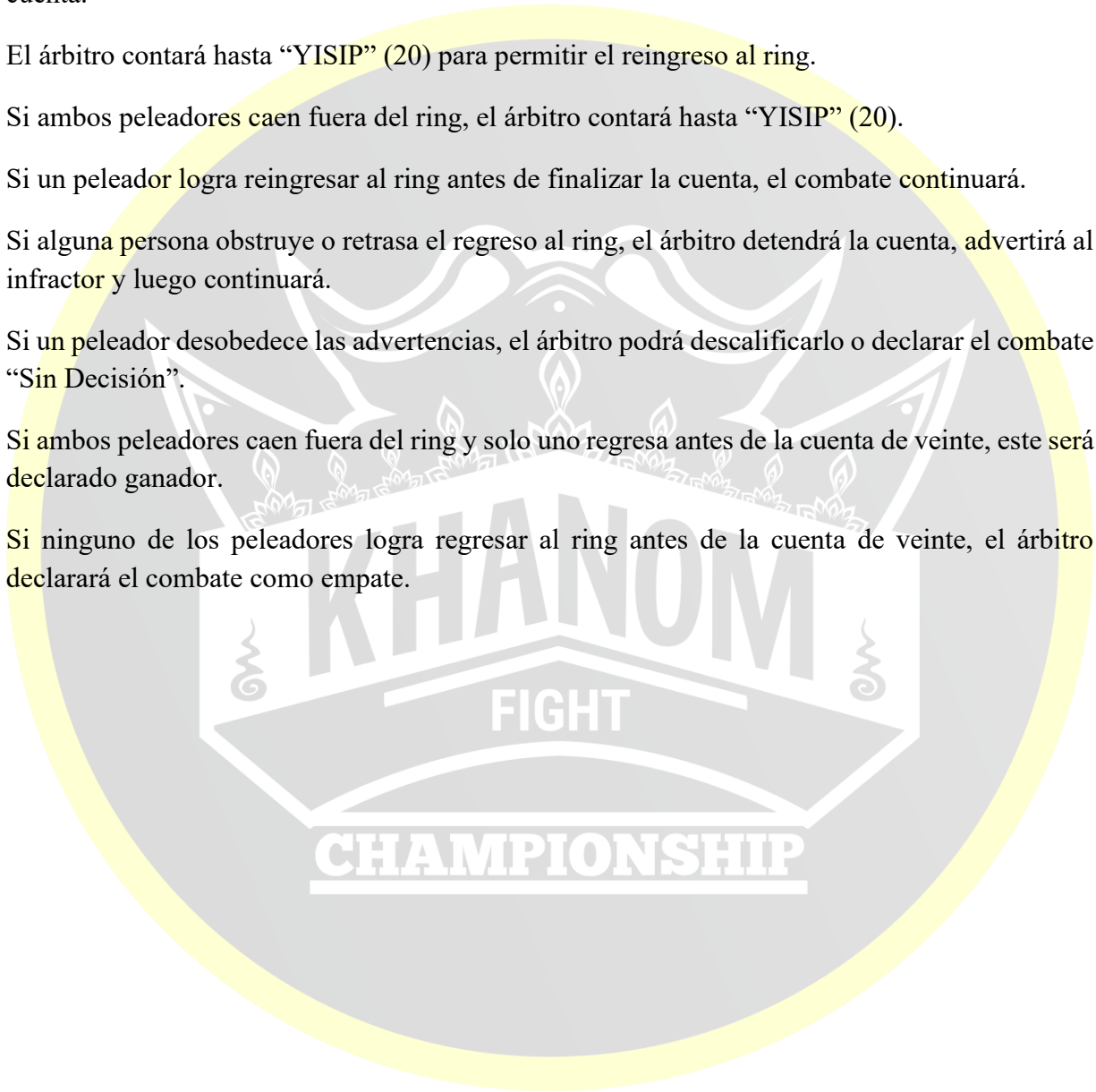
Si un peleador logra reingresar al ring antes de finalizar la cuenta, el combate continuará.

Si alguna persona obstruye o retrasa el regreso al ring, el árbitro detendrá la cuenta, advertirá al infractor y luego continuará.

Si un peleador desobedece las advertencias, el árbitro podrá descalificarlo o declarar el combate “Sin Decisión”.

Si ambos peleadores caen fuera del ring y solo uno regresa antes de la cuenta de veinte, este será declarado ganador.

Si ninguno de los peleadores logra regresar al ring antes de la cuenta de veinte, el árbitro declarará el combate como empate.



REGLA 11: COMITÉ DE COMBATE (MATCH COMMITTEE)

A. Requisitos para los Miembros del Comité

Para integrar el Comité de Combate de Khanom Fight, los miembros deberán cumplir con los siguientes requisitos:

- **Edad y condición general:**
Tener al menos veinticinco (21) años de edad y contar con una condición física y mental compatible con las funciones a desempeñar.
- **Idoneidad y experiencia:**
Poseer formación, experiencia comprobable y antecedentes adecuados, acordes a su rol dentro del comité, considerando su trayectoria en deportes de combate, organización deportiva o fiscalización.
- **Certificación y reconocimiento:** Contar con certificación, acreditación o reconocimiento técnico por parte de la WMO o de la organización Khanom Fight, según corresponda.
- **Aptitud funcional:**
No encontrarse en condiciones que impidan el correcto desempeño de sus funciones, quedando su continuidad sujeta a evaluación de la organización.

B. Requisitos para Árbitros

Para desempeñarse como árbitro en eventos Khanom Fight, se deberán cumplir los siguientes requisitos:

- **Formación y acreditación:**
Haber sido capacitado, evaluado y aprobado por el organismo correspondiente (WMO u otra entidad reconocida por Khanom Fight) y encontrarse debidamente acreditado para ejercer como árbitro.
- **Límite de edad:**
No superar los sesenta (60) años de edad, salvo autorización expresa de la organización o del comité correspondiente.
- **Capacidad operativa:**
Encontrarse en condiciones físicas, mentales y técnicas adecuadas para cumplir sus funciones durante el evento.
- **Cese de funciones:**
El árbitro deberá cesar inmediatamente en sus funciones cuando así lo determine el comité o la organización, o cuando no se encuentre apto para desempeñar adecuadamente su labor.

Cláusula de resguardo Khanom Fight.

La organización Khanom Fight se reserva el derecho de verificar antecedentes, designar, suspender o remover a cualquier integrante del Comité de Combate o árbitro, en resguardo del orden, la seguridad y el correcto desarrollo del evento.

REGLA 12: JUECES

12.1 Indumentaria

Los jueces deberán vestir indumentaria similar a la de los árbitros, conforme a lo establecido por Khanom Fight.

Se permitirá el uso de gafas en el desempeño de sus funciones.

Funciones del juez

12.2 Ubicación y conducta

Cada juez deberá ubicarse junto al ring, en tres lados distintos, garantizando visión clara y sin obstrucciones del combate.

Durante el desarrollo de la pelea, los jueces no podrán comunicarse con ninguna persona. De ser necesario, podrán informar incidentes (por ejemplo, mala conducta de una esquina) únicamente al supervisor de mesa designado por la organización, y solo durante el intervalo de descanso entre asaltos.

12.3 Puntuación

Los jueces deberán registrar las puntuaciones inmediatamente después de cada asalto, utilizando las tarjetas oficiales de puntuación, y completar todos los datos requeridos antes de entregar la tarjeta conforme al procedimiento establecido por la organización.

12.4 Permanencia en el puesto

Los jueces no deberán abandonar sus asientos hasta que:

- El locutor del ring anuncie el resultado oficial, y
- El árbitro levante la mano del ganador o de ambos competidores en caso de empate.

12.5 Neutralidad

Los jueces deberán actuar con absoluta neutralidad.

No podrán emitir opiniones públicas, críticas ni conceder entrevistas sobre resultados de combates, presentes o pasados, salvo que cuenten con autorización expresa del jefe de oficiales del ring o de la organización Khanom Fight.

REGLA 13: AUTORIDAD FINAL Y CORRECCIÓN DE RESULTADOS

El presidente del Comité de Combate será la autoridad final para resolver situaciones excepcionales relacionadas con el resultado de un combate, y podrá autorizar la corrección del resultado oficial únicamente en los siguientes casos:

13.1 Error arbitral grave

Cuando el árbitro haya tomado una decisión manifiestamente contraria al reglamento vigente, a los procedimientos establecidos o a la práctica normal del Muay Thai, y dicho error haya influido de manera directa en el resultado del combate.

13.2 Error evidente en las tarjetas de puntuación

Cuando se constate que uno o más jueces han incurrido en un error evidente y comprobable en la tarjeta de puntuación, tales como:

- Errores aritméticos,
- Asignación incorrecta de puntajes,
- Transcripción errónea de los resultados.

Alcance de la corrección

La corrección del resultado solo podrá basarse en errores objetivos y verificables, y no podrá realizarse por apreciaciones subjetivas, desacuerdos de criterio o interpretaciones posteriores del desarrollo del combate.

La decisión adoptada por el presidente del Comité de Combate, conforme a este artículo, será definitiva y vinculante.

REGLA 14: FUNCIONES DEL PRESIDENTE DEL COMITÉ (CHAIRMAN)

14.1 Designación de oficiales

El presidente del Comité de Combate será responsable de designar a los árbitros y jueces para cada combate y/o evento, de acuerdo con los estándares técnicos establecidos por la organización.

14.2 Supervisión y estándares

Deberá supervisar, evaluar y promover la mejora continua del desempeño de árbitros y jueces, velando por el cumplimiento del reglamento vigente y de las prácticas estándar del Muay Thai.

14.3 Verificación de funciones

Corresponderá al presidente del Comité verificar que árbitros y jueces cumplan correctamente sus deberes y responsabilidades durante el desarrollo del evento.

14.4 Resolución de situaciones previas

Será responsable de resolver cualquier situación o problema previo relacionado con la organización del evento o los combates, informando oportunamente al Comité de Combate sobre lo resuelto.

14.5 Comunicación de decisiones

El presidente del Comité será el encargado de comunicar las decisiones oficiales a los árbitros y jueces, cuando corresponda.

14.6 Verificación de tarjetas de puntuación

Deberá revisar y verificar las tarjetas de puntuación, asegurando que:

- La suma de los puntajes haya sido realizada correctamente.
- Los nombres de los competidores estén correctamente consignados.
- El ganador declarado corresponda al resultado de las puntuaciones.
- Una vez verificados estos aspectos, deberá validar y autenticar oficialmente las tarjetas de puntuación.

14.7 Sustituciones

El presidente del Comité tendrá la facultad de adoptar decisiones inmediatas en caso de que un árbitro o juez no pueda continuar desempeñando sus funciones, designando un reemplazo cuando sea necesario.

14.8 Reportes disciplinarios

Deberá informar a la WMO, cuando corresponda, el nombre de cualquier boxeador que infrinja gravemente el reglamento o que incurra en conductas antideportivas, conforme a los procedimientos establecidos.

REGLA 15: CRONOMETRADOR Y ANUNCIADOR

A. Funciones del Cronometrador

El cronometrador deberá ubicarse junto al ring, en el lugar designado por la organización.

- **Aviso previo al inicio del asalto**

El cronometrador deberá emitir una señal de cinco (5) segundos antes del inicio de cada asalto, con el fin de permitir que los integrantes de la esquina despejen completamente el ring.

- **Uso de la campana**

La campana oficial será utilizada para señalar el inicio y el término de cada asalto, conforme al tiempo reglamentario del combate.

- **Control de tiempos muertos**

El cronometrador deberá descontar el tiempo correspondiente a pausas o interrupciones, únicamente por instrucción expresa del árbitro.

- **Precisión del tiempo**

Para asegurar la correcta medición, el cronometrador deberá utilizar tanto un reloj como un cronómetro, verificando permanentemente la exactitud del tiempo.

- **Conteo durante el asalto**

En caso de que un competidor se encuentre recibiendo un conteo y el tiempo reglamentario del asalto finalice, la campana deberá sonar inmediatamente después de que el árbitro finalice el conteo y ordene continuar el combate.

- **Último asalto.**

En el último asalto, la campana deberá sonar inmediatamente al cumplirse el tiempo reglamentario, aun cuando el árbitro se encuentre realizando un conteo.

B. Funciones del Anunciador

- **Presentación de los competidores**

Anunciar los nombres de los competidores, esquina y peso, previo al combate y nuevamente cuando los boxeadores ingresen al ring.

- **Desalojo del ring**

Ordenar a los integrantes de las esquinas abandonar el ring cuando suene la campana.

- **Anuncio de asaltos**

Anunciar el número de asalto al inicio y al término de cada round.

- **Anuncio del resultado**

Anunciar el nombre del ganador y su esquina, únicamente cuando el árbitro levante la mano del competidor correspondiente.

REGLA 16: LA DECISIÓN

El resultado de un combate en Khanom Fight se determinará conforme a las siguientes reglas y disposiciones:

16.1 Nocaute (KO):

Se otorgará un nocaute (KO) cuando un competidor sea derribado legalmente y no pueda reincorporarse ni continuar el combate antes de finalizar el conteo reglamentario de diez (10) segundos efectuados por el árbitro.

16.2 Nocaute Técnico (TKO)

Se declarará nocaute técnico (TKO) en cualquiera de las siguientes situaciones:

- Cuando un competidor se encuentre gravemente lesionado o debilitado, a juicio del árbitro.
- Cuando un competidor no pueda continuar el combate luego del descanso entre asaltos.
- Por recomendación del médico del evento, especialmente cuando el árbitro no esté seguro del estado físico del competidor.
- Cuando un competidor presente una lesión evidente o se encuentre incapacitado para defenderse de forma inteligente.
- Por abandono del combate por parte de la esquina, con el fin de proteger la integridad del competidor.

16.3 Ambos competidores incapacitados

Cuando ambos competidores resulten gravemente lesionados y no puedan continuar el combate:

- Si el combate se detiene antes de completar tres (3) asaltos, se declarará No Contest (Sin Decisión).
- Si el combate se detiene una vez completados tres (3) asaltos o más, el resultado se determinará mediante la puntuación acumulada de los jueces hasta el momento de la detención.

16.4 Retiro del oponente

Se declarará victoria cuando un competidor gane debido al retiro de su oponente, producto de lesión, incapacidad física o decisión de la esquina, conforme al criterio arbitral.

16.5 Victoria por infracción (Descalificación)

Se declarará victoria cuando un competidor gane debido a la violación grave o reiterada del reglamento por parte de su oponente, conforme a la decisión del árbitro.

16.6 Decisión por puntos

Cuando el combate finaliza el número total de asaltos establecidos sin KO ni TKO, el resultado se determinará mediante la puntuación de los jueces, pudiendo ser:

- Decisión Unánime: los tres jueces otorgan la victoria al mismo competidor.
- Decisión Dividida: dos jueces otorgan la victoria a un competidor y el tercer juez al oponente.
- Decisión Mayoritaria: dos jueces otorgan la victoria a un competidor y el tercer juez declara empate.

16.7 No Contest (Sin Decisión)

Se declarará No Contest (Sin Decisión) cuando el combate no pueda continuar por causas accidentales, externas o reglamentarias, no atribuibles de manera directa a un competidor, incluyendo:

- Cuando el árbitro determine que ambos competidores pelean de forma deshonrosa, incumpliendo reiteradamente el reglamento, y considere que el combate no puede continuar de manera justa ni segura.
- Cuando ocurra un golpe bajo accidental que impida la continuidad del combate por parte de uno de los competidores, siempre que el hecho ocurra durante el primer asalto.
- Cuando el combate deba ser detenido por causas accidentales o externas, sin responsabilidad directa de los competidores.

16.8 Golpe bajo accidental a partir del segundo asalto.

Cuando ocurra un golpe bajo de carácter accidental a partir del segundo asalto y el competidor afectado no pueda continuar el combate, el resultado se determinará mediante decisión técnica por puntos, considerando únicamente los asaltos completados hasta el momento de la detención.

No será requisito que se haya completado la mitad del combate para la aplicación de esta decisión.

16.9 Empate

Se declarará empate cuando ambos competidores obtengan la misma puntuación total en las tarjetas de los jueces o cuando ambos competidores reciban un conteo de diez (10) segundos durante el combate.

16.10 Cancelación de la pelea

Se declarará Cancelación de la pelea cuando, por causas ajenas a los competidores, no sea posible continuar el combate, incluyendo daños estructurales al ring, disturbios del público o situaciones imprevistas o de fuerza mayor que hagan imposible la continuación de la pelea. La cancelación no constituirá victoria, derrota ni empate para ninguno de los competidores, salvo resolución expresa del Comité de Combate.

REGLA 17: GOLPES PERMITIDOS

En la modalidad Muay Thai se permitirán las siguientes técnicas ofensivas, siempre que sean ejecutadas de forma legal, con técnica correcta y bajo la supervisión del árbitro.

17.1 Golpes de puño

Se permiten todos los golpes de boxeo, incluyendo el golpe Superman (Superman Punch) y el golpe de revés de puño girando (backfist), siempre que sea ejecutado de forma reglamentaria.

17.2 Golpes de codo.

Los codos están permitidos.

En la categoría Amateur, no está permitido golpear con el codo la zona alta de la cabeza (mollera o coronilla) del oponente, por considerarse una zona de riesgo.

En combates ProAm y Profesionales se permite el uso de todos los tipos de codos, incluyendo el codo descendente y el codo Norte-Sur, conforme a las normas médicas y de seguridad vigentes.

17.3 Golpes de rodilla.

Las rodillas están permitidas y podrán ejecutarse mediante distintas técnicas, tales como rodilla frontal, rodilla circular, rodilla en salto, rodilla lateral y rodilla a la pierna (interior y exterior).

Las rodillas podrán impactar en el torso, la cabeza, los muslos y las piernas, así como en cualquier zona válida del cuerpo, siempre que la técnica sea ejecutada de forma reglamentaria.

No se permitirá el uso de rodillas hacia zonas ilegales definidas en el presente reglamento.

17.4 Técnicas de pierna

Son técnicas de pierna válidas:

- Patada frontal, impactando con la planta del pie, metatarso o talón.
- Patada circular, impactando con la tibia o empeine.
- Patada lateral, impactando con la planta del pie, metatarso o talón.
- Patada de gancho, permitiéndose el impacto con el talón.
- Patada creciente.
- Patada descendente o de hacha, permitiéndose el impacto con el talón.
- Patada en salto.
- Patada giratoria, permitiéndose el impacto con el talón.
- Low Kick, tanto interior como exterior, impactando con tibia o empeine en la pierna del oponente, por encima de la rodilla y por debajo de la cadera.
- Calf Kick, impactando por debajo de la rodilla, sobre la pantorrilla, gemelo o lateral de la tibia del oponente.
- Las Low Kicks podrán ser bloqueadas elevando la pierna o la pantorrilla.

17.5 Clinch

El clinch continuo está permitido conforme a las siguientes condiciones:

El clinch deberá continuar siempre que exista acción ofensiva efectiva por parte de uno o ambos competidores.

El árbitro deberá detener el clinch cuando no exista acción ofensiva por parte de ambos competidores y las caderas se mantengan en contacto por un período superior a tres (3) segundos.

En caso de existir golpes efectivos, intentos claros de ataque o trabajo activo, el clinch deberá continuar, quedando su control sujeto al criterio del árbitro.

17.6 Atrape de pierna

Se permite el atrape de pierna del oponente como parte de una acción ofensiva.

El atrape de pierna no se detendrá mientras el competidor mantenga acción ofensiva activa.

Se permitirá atacar libremente con la pierna tomada, sin restricción, siempre que la acción sea continua.

El árbitro deberá detener la acción cuando el oponente caiga al suelo o cuando el competidor que atrapa la pierna dé tres (3) pasos consecutivos sin ejecutar ataque alguno.

17.7 Barridos

Se permiten los barridos ejecutados como técnica de golpe, utilizando la parte delantera de la pierna, el empeine, la canilla o el muslo.

No está permitido realizar barridos utilizando la planta del pie en forma de “cuchara”.

Un criterio práctico para identificar un barrido ilegal será cuando, al ejecutar el barrido, el competidor flexione excesivamente la rodilla, indicando el uso de la planta del pie en lugar de la parte frontal de la pierna.

La legalidad del barrido no dependerá de la altura del impacto, siempre que se ejecute con las superficies permitidas.

17.8 Zonas válidas de ataque

Son zonas válidas de ataque todas las partes del cuerpo del oponente, con excepción de la ingle, la nuca y la columna vertebral.

17.9 Condición del oponente

Se podrá atacar al oponente únicamente cuando se encuentre de pie, en posición activa de combate y mientras el árbitro lo permita.

No se permitirá atacar a un oponente que se encuentre agachado con más de dos (2) apoyos en el suelo (pies más una o ambas manos).

REGLA 18: PROCEDIMIENTOS DE PUNTUACIÓN Y CRITERIOS DE DECISIÓN

Los siguientes criterios no corresponden a una puntuación individual o acumulativa, sino que constituyen **criterios jerárquicos de evaluación** para la toma de decisión del round y del combate por parte de los jueces.

Los criterios deberán aplicarse estrictamente en el orden establecido.

Solo cuando un criterio no permita establecer una diferencia clara entre los competidores, se deberá recurrir al criterio siguiente.

18.1 Daño y agresividad efectivos

El criterio principal de evaluación será el daño efectivo, entendido como golpes claros, contundentes y con impacto real, ejecutados con intención ofensiva y eficacia.

Se considerará especialmente relevante la existencia de daño visible o evidente, tales como:

- Cortes o heridas producto de golpes legales (por ejemplo, codos).
- Señales claras de fatiga, pérdida de aire o retroceso evidente provocadas por golpes efectivos.
- Daño notorio en las piernas producto de low kicks o calf kicks, manifestado en cojera, pérdida de movilidad o disminución clara del rendimiento.

Cuando exista una diferencia clara de daño efectivo entre los competidores, este criterio será suficiente para definir el round, sin necesidad de evaluar los criterios posteriores.

18.2 Dominancia y control general del combate.

Solo en caso de que el daño efectivo sea similar entre ambos competidores, se evaluará cuál de ellos dominó el combate en términos generales.

Se entenderá por dominancia la capacidad de:

- Imponer el ritmo de la pelea.
- Controlar el espacio y la distancia.
- Llevar la pelea al terreno que le resulte favorable.
- Mantener la iniciativa de manera constante y efectiva.

18.3 Interrupción efectiva del combate del oponente

Si los criterios anteriores no permiten establecer una diferencia clara, se evaluará cuál competidor interrumpió de forma más efectiva el desarrollo ofensivo del oponente.

Se considerará interrupción efectiva:

- Cortar ataques de manera reiterada y eficiente.
- No permitir que el rival encadene combinaciones o establezca su ofensiva.
- Forzar errores, pausas o repliegues constantes del oponente mediante presión o anticipación.

18.4 Uso efectivo de técnicas propias del Muay Thai

En caso de persistir la igualdad, se valorará quién realizó un mayor y mejor uso de las herramientas propias del Muay Thai, tales como rodillas, codos, clinch efectivo, barridos, desequilibrios y combinaciones técnicas características de esta disciplina, siempre que dichas acciones sean claras, efectivas y con impacto real.

18.5 Defensa, equilibrio y control corporal

Como último criterio, se considerará la capacidad defensiva del competidor, evaluando quién bloquea, esquiva o neutraliza mejor los ataques del oponente, así como su equilibrio, balance corporal y estabilidad durante el combate.

El sistema de puntuación utilizado por los jueces en las tarjetas será uniforme y obligatorio, aplicándose de la misma manera en todos los combates.

Los jueces deberán fundamentar sus decisiones siguiendo estrictamente el orden de estos criterios, conforme al presente reglamento.

REGLA 19: MÉTODO DE PUNTUACIÓN

- El puntaje máximo que puede otorgarse en cada asalto es de diez (10) puntos. El competidor perdedor podrá recibir seis (6), siete (7), ocho (8) o nueve (9) puntos, según la magnitud del daño, la dominancia y las circunstancias del asalto.
- Un asalto empatado se puntuará con diez (10) puntos para ambos competidores.
- En un asalto no decisivo, el ganador y el perdedor recibirán una puntuación de diez (10) a nueve (9), respectivamente.
- En un asalto decisivo, el ganador y el perdedor recibirán una puntuación de diez (10) a ocho (8), respectivamente.
- En un asalto no decisivo en el que exista una (1) cuenta, el ganador y el perdedor recibirán una puntuación de diez (10) a ocho (8), respectivamente.
- En un asalto decisivo en el que exista una (1) cuenta, el ganador y el perdedor recibirán una puntuación de diez (10) a siete (7), respectivamente.
- Cuando un competidor registre dos (2) cuentas sobre su oponente y, adicionalmente, este último cometa una falta sancionada durante el mismo asalto, el round podrá puntuarse como diez (10) a seis (6), considerando la combinación de daño efectivo significativo y sanción reglamentaria.
- En el caso de que un competidor haya dominado claramente el asalto, pero su oponente le aplique una (1) cuenta durante dicho asalto, el round no necesariamente deberá puntuarse como 10–8.
En esta situación, el asalto podrá puntuarse 10–9 a favor del competidor que realizó la cuenta, considerando que, pese a haber sido superado durante gran parte del asalto, la cuenta representa un mayor daño efectivo conforme a los criterios de decisión establecidos en el presente reglamento.
- Cualquier competidor que cometa una falta tendrá puntos deducidos de su puntuación, conforme a lo indicado por el árbitro.

REGLA 20: FALTAS, CONDUCTA ANTIDEPORTIVA Y GOLPES QUE VIOLAN EL REGLAMENTO

Se considerará falta toda acción que infrinja las normas del presente reglamento y que atente contra la seguridad, el juego limpio, el respeto mutuo y el correcto desarrollo del combate.

20.1 Principio de deportividad y respeto

Todos los competidores, miembros de la esquina y equipos de apoyo deberán mantener en todo momento una conducta deportiva y respetuosa, tanto hacia el oponente y su esquina, como hacia el árbitro, jueces, oficiales, trabajadores del evento y público en general.

Cualquier conducta antideportiva, provocación, falta de respeto, gesto ofensivo o comportamiento inapropiado será sancionado conforme al presente reglamento.

20.2 Principio de gradualidad y autoridad arbitral.

Las faltas serán sancionadas conforme a un principio de gradualidad, comenzando, cuando corresponda, con advertencias, y pudiendo escalar a deducción de puntos, sanciones disciplinarias o descalificación, según la gravedad, reiteración e intencionalidad de la falta. La aplicación de advertencias y sanciones quedará sujeta al criterio exclusivo del árbitro, quien evaluará el contexto del combate y la seguridad de los competidores.

20.3 Responsabilidad del competidor por la conducta de su esquina

El competidor será directamente responsable de la conducta de su esquina.

Cualquier falta, conducta antideportiva, insulto, interferencia o desacato cometido por la esquina podrá ser sancionado directamente sobre el competidor, mediante advertencias, deducción de puntos o descalificación.

En casos graves, reiterados o de especial gravedad, la organización podrá aplicar sanciones mayores, conforme a reglamentos internacionales, incluyendo suspensión del competidor, de la esquina o de ambos, para futuros eventos.

20.4 Deducción de puntos

Los jueces deducirán puntos por cualquier falta, conforme a lo indicado directamente por el árbitro.

Cualquier falta observada por los jueces, pero no advertida por el árbitro deberá ser informada para su eventual sanción, conforme a los procedimientos del evento.

20.5 Faltas y técnicas prohibidas

Constituyen faltas, entre otras, las siguientes acciones:

- Morder, introducir los dedos en los ojos, escupir o golpear con la cabeza (cabezazos).
- Aplicar técnicas propias de lucha, judo o wrestling, incluyendo proyecciones, llaves de espalda, de brazo o similares.
- Caer deliberadamente sobre el oponente.
- Sujetarse de las cuerdas por cualquier motivo.
- Insultar, provocar, amenazar o utilizar lenguaje abusivo, gestos ofensivos o actitudes antideportivas durante el combate.
- Golpear, noquear o lesionar al oponente después de que el árbitro haya ordenado detener el combate, por cualquier motivo.
- Golpear deliberadamente la zona genital o ingle del oponente.

20.6 Sanciones

Cada falta podrá ser sancionada con:

- Advertencia verbal.
- Deducción de uno (1) o más puntos.
- Descalificación del competidor.
- La sanción aplicada dependerá de la naturaleza de la falta, su intencionalidad, el daño causado, la conducta posterior y la reiteración de la acción.

20.7 Golpe bajo y tiempo de recuperación

Un competidor que haya sido golpeado en la ingle podrá solicitar un tiempo de recuperación de hasta cinco (5) minutos antes de reanudar el combate, conforme al criterio del árbitro y del médico del evento.

20.8 Diferenciación del golpe bajo según técnica utilizada

El golpe bajo ejecutado de manera accidental mediante una patada será considerado, en principio, una falta leve, y podrá ser sancionado con advertencia, salvo que exista reiteración o negligencia manifiesta.

El golpe bajo ejecutado mediante una rodilla será considerado una falta de mayor gravedad, debido a que no permite una defensa efectiva por parte del oponente, y podrá ser sancionado directamente con deducción de puntos, aun cuando sea de carácter accidental.

La sanción aplicada dependerá de la intensidad del impacto, las consecuencias para el competidor afectado y el contexto del combate, quedando siempre a criterio del árbitro.

REGLA 21: KNOCK DOWN (DERRIBO)

21.1 Definición

Se considerará Knock Down (derribo) cuando ocurra cualquiera de las siguientes situaciones:

- Cualquier parte del cuerpo del competidor toca el suelo, con excepción de los pies.
- El competidor se apoya en las cuerdas sin capacidad de defensa efectiva.
- El competidor es expulsado fuera del ring como consecuencia de una acción legal.
- El competidor se encuentra incapacitado para defenderse de manera efectiva.

21.2 Procedimiento durante la cuenta

Durante una cuenta, el árbitro ordenará al competidor contrario que se dirija a la esquina neutral opuesta.

Si este no obedece, el árbitro detendrá la cuenta hasta que la orden sea cumplida y luego continuará.

El combate no se reanudará hasta que el árbitro lo autorice expresamente.

21.3 Conteo

El conteo será realizado en intervalos de un (1) segundo, desde uno (1) hasta diez (10). Durante la cuenta, el árbitro realizará señales claras con la mano para asegurarse de que el competidor que recibe la cuenta comprenda el conteo.

21.4 Reanudación o finalización del combate

Un competidor que recibe una cuenta no podrá continuar el combate antes del conteo de ocho (8).

El competidor perderá inmediatamente el combate al recibir un conteo de diez (10).

21.5 Derribo simultáneo

Si ambos competidores caen, el árbitro iniciará el conteo sobre el último competidor que haya caído.

Si ambos competidores reciben una cuenta de diez (10), el combate será declarado empate.

21.6 Derribo posterior

Si un competidor vuelve a caer después de haberse reincorporado, el árbitro continuará el conteo conforme a las reglas establecidas.

21.7 Incapacidad para reanudar tras el descanso

Un competidor que no esté listo para continuar el combate al sonar la campana tras el descanso entre asaltos recibirá una cuenta, salvo que la causa sea un problema con su indumentaria o equipamiento, a criterio del árbitro.

21.8 Límite de cuentas por asalto

Se permitirá un máximo de tres (3) cuentas en un mismo asalto.

Al registrarse la tercera cuenta en un mismo round, el combate será detenido automáticamente, declarándose la victoria del oponente por nocaut técnico (TKO).

21.9 Límite de cuentas en el combate

En combates regulares, se permitirá un máximo de cuatro (4) cuentas en total durante todo el combate.

Al alcanzarse la cuarta cuenta acumulada, el combate será detenido por nocaut técnico (TKO).

21.10 Combates por título a cinco asaltos

En combates por título pactados a cinco (5) asaltos, se permitirá un máximo de cinco (5) cuentas en total durante todo el combate.

Al registrarse la quinta cuenta acumulada, el árbitro detendrá el combate, declarándose la victoria del oponente por nocaut técnico (TKO).

REGLA 22: MÉDICO DEL RING – FUNCIONES Y RESPONSABILIDADES

El médico del ring deberá estar presente durante todo el evento y permanecer en un asiento designado junto al ring desde el inicio del primer combate hasta la finalización del último combate.

22.1 Evaluación médica previa

El médico deberá realizar una evaluación médica y física de los competidores previo al pesaje y/o al combate, con el objetivo de certificar que el peleador se encuentra en condiciones físicas y de salud aptas para competir, sin enfermedades, lesiones o dolencias que representen un riesgo.

22.2 Presencia obligatoria durante el evento

El médico deberá permanecer en asistencia permanente durante todo el programa, sin abandonar su puesto hasta la conclusión del último combate.

22.3 Evaluación médica posterior al combate

El médico deberá realizar una revisión médica posterior a cada combate, determinando y especificando, cuando corresponda, el período de descanso obligatorio que deberá cumplir el competidor antes de volver a competir o entrenar.

22.4 Asistencia médica y asesoría arbitral

El médico podrá brindar atención médica inmediata a los competidores que lo requieran y asesorar al árbitro, previa solicitud, en decisiones relacionadas con la continuidad del combate, la seguridad del peleador o la aplicación del reglamento médico.

22.5 Autoridad médica

El médico tendrá la facultad de recomendar la detención de un combate cuando considere que la integridad física de un competidor se encuentra en riesgo, quedando la decisión final sujeta a los procedimientos reglamentarios y a la autoridad arbitral correspondiente.

22.6 Control antidopaje

El médico podrá realizar pruebas antidopaje aleatorias, conforme a las normas y protocolos establecidos por VADA y a los reglamentos vigentes de la organización del evento.

REGLA 23: PROCEDIMIENTOS MÉDICOS POSTERIORES A NOCAUT Y TIEMPO FUERA DE LA COMPETENCIA

23.1 Acceso al ring tras un KO o lesión

En caso de que un competidor quede inconsciente o lesionado como consecuencia de un combate, solo el médico del ring y el árbitro estarán autorizados a ingresar al ring. Cualquier otra persona podrá ingresar únicamente bajo autorización expresa del médico.

23.2 Atención médica inmediata

Todo competidor que pierda un combate por nocaut (KO) o nocaut técnico (TKO) deberá recibir atención médica inmediata y someterse a una evaluación física obligatoria por parte del médico del evento.

23.3 Recomendación de período de recuperación

Como recomendación médica general, se sugiere que, tras un combate, los competidores respeten un período mínimo de descanso de veintiún (21) días antes de volver a competir.

Esta recomendación no constituye una obligación reglamentaria ni una condición impuesta por la organización, y queda sujeta a la responsabilidad individual del competidor y a la evaluación médica correspondiente.

23.4 Restricciones para combates por título

No se permitirá que un competidor dispute un combate por título si ha perdido por TKO dentro de los cuarenta y cinco (45) días previos, o por KO dentro de los sesenta (60) días previos a la fecha propuesta del combate por el título.

Este período podrá extenderse según la gravedad del nocaut, quedando sujeto a criterio médico.

23.5 Combates recientes y elegibilidad para títulos

Por motivos de seguridad, ningún competidor podrá disputar un combate por título si ha competido dentro de los veintiún (21) días previos a la fecha programada.

El incumplimiento de esta norma podrá dar lugar a la revocación del combate por el título por parte de la organización.

23.6 Evaluación médica reforzada previa a combates relevantes

Todo competidor considerado para un combate por título que haya perdido su combate más reciente por KO o TKO dentro de los noventa (90) días previos deberá someterse a un examen médico completo y presentar la autorización correspondiente.

Hasta contar con dicha autorización médica, el combate podrá quedar sujeto a confirmación.

23.7 Exámenes médicos recomendados post KO / TKO

Se recomienda que todo competidor que haya sufrido KO, TKO, conmoción cerebral, pérdida de conocimiento o golpes de extraordinaria severidad se someta, a la brevedad posible, a los siguientes exámenes médicos, según criterio profesional:

- Examen clínico completo.
- Examen físico completo.
- Examen neurológico completo.
- Resonancia magnética (RM) y/o Tomografía Computarizada (TAC).
- Electroencefalograma (EEG).
- Radiografías.

Cualquier otro examen que el médico tratante o la autoridad médica correspondiente estime necesario.

23.8 Restricciones de entrenamiento post nocaut

Se recomienda que los competidores que hayan sufrido un KO, TKO o conmoción cerebral eviten sesiones de sparring intenso o golpes fuertes en la cabeza durante un período prudente determinado por el médico tratante.

23.9 Suspensiones médicas mínimas por nocaut

- Un competidor que pierda por TKO deberá guardar una suspensión médica mínima de treinta (30) días antes de volver a competir.
- Un competidor que pierda por KO deberá guardar una suspensión médica mínima de cuarenta y cinco (45) días antes de volver a competir.
- Estos plazos podrán ampliarse únicamente por recomendación médica fundada.

23.10 Programación de combates por título

Se recomienda que los combates por título sean programados y sancionados con una anticipación razonable, idealmente cercana a noventa (90) días, con el fin de resguardar la salud de los competidores y asegurar una correcta preparación.

REGLA 24: USO DE DROGAS Y SUSTANCIAS PROHIBIDAS

24.1 Prohibición general.

Está estrictamente prohibido permitir que un competidor utilice drogas, estimulantes o cualquier sustancia química que otorgue una ventaja deportiva, ya sea antes, durante o después del combate.

24.2 Sustancias permitidas bajo control médico.

La única sustancia permitida para la prevención o control del sangrado será el anestésico local, y únicamente con la aprobación expresa del médico del evento.

No se permitirá el uso de ninguna otra sustancia con fines analgésicos, estimulantes o de ocultamiento de lesiones.

24.3 Responsabilidad y detección.

Si se detecta que un competidor utiliza una sustancia prohibida, o que otra persona administra o facilita una sustancia prohibida a un competidor, el hecho será considerado una infracción grave al reglamento.

24.4 Sanciones.

Todo competidor, miembro de la esquina, oficial u otra persona involucrada que viole las regulaciones sobre drogas o sustancias prohibidas será sancionado por la autoridad designada o el Comité Ejecutivo correspondiente.

- Las sanciones podrán incluir, según la gravedad del caso:
- Descalificación inmediata del competidor.
- Anulación del resultado del combate.
- Suspensión temporal o indefinida para competir o participar en eventos.
- Prohibición de participar en cualquier actividad oficial relacionada con el evento o la organización, por un período a definir por el Comité Ejecutivo.

24.5 Controles y facultades

La organización se reserva el derecho de realizar controles, evaluaciones médicas o pruebas antidopaje, conforme a los protocolos médicos y reglamentarios vigentes, con el objetivo de resguardar la integridad de los competidores y la equidad deportiva.

REGLA 25: TÍTULOS, DEFENSAS Y APELACIONES OFICIALES

25.1) Reconocimiento y validez de los títulos

Los títulos de Khanom Fight representan el máximo reconocimiento deportivo dentro de la organización y son otorgados exclusivamente a los competidores que resulten vencedores en combates oficiales sancionados por Khanom Fight.

Los títulos se clasifican en las siguientes categorías:

- Título Profesional
- Título Pro-Am
- Título Amateur (formato torneo anual)

Los títulos Profesionales y Pro-Am podrán contar con reconocimiento y sanción de organismos internacionales asociados, incluyendo la World Muaythai Organization (WMO), cuando corresponda.

Khanom Fight se reserva el derecho exclusivo de sancionar, otorgar, regular, retirar o declarar vacante cualquier título bajo su jurisdicción.

25.2) Defensas de título

El propósito de las defensas de título es garantizar la legitimidad competitiva, continuidad deportiva y actividad regular de los campeones.

a) Títulos Profesionales y Pro-Am

El campeón deberá defender su título cuando la organización lo determine, de acuerdo con el ranking oficial, disponibilidad y condiciones competitivas.

Khanom Fight tendrá autoridad exclusiva para designar al retador oficial.

El campeón no podrá rechazar una defensa oficial sin una justificación médica certificada o causa debidamente aprobada por la organización.

En caso de negativa injustificada, inactividad prolongada, incapacidad médica o incumplimiento reglamentario, Khanom Fight podrá declarar el título vacante sin compensación alguna.

b) Títulos Amateur

Los títulos Amateur se disputan exclusivamente bajo formato de torneo oficial anual.

El título será otorgado al vencedor de la final del torneo correspondiente.

Los títulos Amateur no están sujetos a defensas y serán disputados nuevamente en el siguiente ciclo competitivo oficial.

25.3) Custodia y propiedad del cinturón

Los cinturones de campeonato representan un símbolo oficial de logro deportivo y propiedad institucional de Khanom Fight hasta el cumplimiento de las condiciones establecidas.

a) Títulos Profesionales y Pro-Am

El cinturón será custodiado oficialmente por Khanom Fight hasta que el campeón complete un mínimo de tres (3) defensas exitosas del título.

Una vez completadas las tres defensas exitosas, el cinturón pasará a ser propiedad permanente del campeón.

Si el campeón desea adquirir la propiedad del cinturón antes de cumplir las tres defensas, podrá hacerlo mediante el pago de una tarifa administrativa de:

- USD 500 para títulos Profesionales
- USD 300 para títulos Pro-Am

En caso de pérdida del título, el campeón deberá devolver el cinturón a la organización si este aún se encuentra bajo custodia institucional.

b) Títulos Amateur

El cinturón Amateur pasará a ser propiedad del campeón inmediatamente después de su obtención en la final oficial.

25.4) Apelaciones oficiales

Los resultados de los combates por títulos Profesionales, Pro-Am y Finales Amateur podrán ser apelados formalmente ante el Departamento de Fiscalización de Khanom Fight.

Las apelaciones deberán cumplir con las siguientes condiciones:

- La apelación deberá ser presentada dentro de un plazo máximo de tres (3) días corridos posteriores a la finalización del evento.
- Registro audiovisual completo del combate en alta definición, sin obstrucciones ni alteraciones.
- Declaración formal por escrito, especificando claramente los fundamentos reglamentarios de la apelación.

Toda la documentación deberá ser presentada dentro de un plazo máximo de siete (7) días corridos posteriores al evento.

c) Comité de revisión

Las apelaciones serán evaluadas por el Comité de Revisión de Khanom Fight, compuesto por:

- Miembros del Departamento de Fiscalización
- Al menos un miembro del Comité Ejecutivo de Khanom Fight
- El Comité tendrá autoridad absoluta para revisar, confirmar o modificar el resultado cuando corresponda.
-

Todas las decisiones del Comité de Revisión serán definitivas, vinculantes e inapelables.

d) Tarifas administrativas

Para procesar una apelación, se deberá pagar una tarifa administrativa de:

- USD 200 para combates Profesionales
- USD 150 para combates Pro-Am
- USD 100 para Finales Amateur

Esta tarifa deberá ser pagada al momento de presentar la apelación.

Si la apelación es aceptada favorablemente, se reembolsará el cincuenta por ciento (50%) de la tarifa.

e) Autoridad de apelación.

Las apelaciones podrán ser presentadas por:

- El competidor
- El equipo del competidor
- El promotor
- El Departamento de Fiscalización
- Khanom Fight como organización sancionadora
- El solicitante será responsable de todos los costos asociados al proceso.
-

f) Limitaciones

No se aceptarán apelaciones basadas exclusivamente en desacuerdos subjetivos con la decisión de los jueces, salvo que exista evidencia clara de:

- Error reglamentario
- Violación de las reglas oficiales
- Irregularidad administrativa
- Conducta impropia o negligencia oficial

25.5) Autoridad final

Khanom Fight es la máxima autoridad sancionadora dentro de su jurisdicción.

La organización se reserva el derecho exclusivo de interpretar, aplicar y hacer cumplir el presente reglamento, así como de tomar cualquier decisión necesaria para preservar la integridad deportiva, la seguridad de los competidores y la legitimidad de sus campeonatos.

REGLA 26: INTERPRETACIÓN DEL REGLAMENTO

El presidente del Comité de la WMO Chile o el árbitro designado tendrán la decisión final respecto a la interpretación del presente reglamento, así como sobre cualquier situación, punto o circunstancia no contemplada expresamente en estas reglas y regulaciones.

Este reglamento esta avalado y homologado por:

KHANOM FIGHT CHAMPIONSHIP:



WMO CHILE:



Ante cualquier duda o consulta, favor comunicarse a través de los canales oficiales o vía correo electrónico a: khanomfight@gmail.com.

Sin otro particular, saluda atentamente,

Comisión de Fiscalización
Khanom Fight Championship