REGULAMENTOS E REGRAS DO MUAYTHAI 22 de outubro de 2026

Guia Oficial de Torneios pela WMO

Amador • Pro-Am • ProfissionalEdição Consolidada 2026. Compilada a partir das Regras e Regulamentos da WMO (Revisão 2026) e com tradução para portguês pela WMO Brasil.

World Muaythai Organization (W.M.O)

Guia Oficial de Torneios
Amador • Pro-Am • Profissional

Enraizada na Tailândia. Reconhecida no mundo todo.

Edição Consolidada 2026. Compilada a partir das Regras e Regulamentos da WMO (Revisão 2026).

Sumário

1. Introdução e Objetivo
2. Categorias de Torneio em Resumo
3. Elegibilidade e Requisitos dos Atletas
4. Especificações do Ringue e do Local
5. Equipamentos
6. Vestimenta
7. Categorias de Peso
8. Categorias de Idade, Requisitos e Regras dos Rounds
9. Procedimento de Pesagem
10. Formato e Duração das Lutas
11. Segundos (Corners)
12. Oficiais
13. Infrações, Advertências e Contagens
14. Decisões, Pontuação e Faltas
15. Médico e Segurança
16. Autoridade Final e Resolução de Disputas

17. Taxa de Sanção Internacional da WMO
18. Checklist do Organizador de Torneios
19. Conclusão

1. Introdução e Objetivo

Este Guia consolida as Regras e Regulamentos da WMO em uma única referência para organizadores, promotores, oficiais e atletas que realizam eventos sancionados pela WMO nas três modalidades de torneio: Muay Thai Boran Amador, Muay Thai Pro-Am e Muay Thai Profissional / Muay Boran Profissional.

2. Categorias de Torneio em Resumo

Os torneios da WMO acontecem em três modalidades, cada uma com suas próprias faixas etárias, exigências de equipamento e estrutura de rounds (detalhes completos nas Seções 7 e 8):

- **Muay Thai Boran Amador:** o caminho de base e de entrada, do Junior Cadet (6 anos) até o Sênior (18 a 39). O nível de contato e a duração dos rounds aumentam com a idade.
- **Muay Thai Pro-Am:** Sênior, somente a partir de 18 anos. Caneleiras e cotoveleiras obrigatórias.
- **Muay Thai Profissional / Muay Boran Profissional:** Sênior, somente a partir de 18 anos. O Muay Thai Profissional usa luvas de boxe padrão; o Muay Boran Profissional usa Kard Chuek (amarração tradicional de corda nas mãos, no lugar das luvas).

Característica	Muay Thai Boran Amador	Muay Thai Pro-Am	Muay Thai / Boran Profissional
Faixa etária	6 a 39 anos (por faixas)	18+	18+
Equipamento de proteção	Proteção completa (de acordo com a idade)	Caneleiras, cotoveleiras	Luvas (Thai) / Kard Chuek (Boran)
Contato na cabeça	Nenhum abaixo de 14; limitado de 14 a 16; total a partir de 16	Permitido	Permitido
Rounds	3 rounds	3 rounds	3 rounds
Duração do round	1,5 a 3 min (de acordo com a idade)	3 min	3 min
Taxa de sanção WMO (eventos internacionais)	Não se aplica ou taxa fixa reduzida	5 a 10% (ver Seção 17)	5 a 10% (ver Seção 17)

3. Elegibilidade e Requisitos dos Atletas

3.1 Elegibilidade Geral (todas as modalidades)

- Não possuir deficiência física que impeça a competição com segurança.
- Ser declarado apto para competir por um médico habilitado antes da pesagem.
- Não ser classificado como pessoa impedida segundo o Manual Médico da WMO.
- Os passaportes (ou documento oficial equivalente) de todos os competidores são conferidos na inscrição para verificar idade e identidade.

3.2 Pro-Am e Muay Thai / Muay Boran Profissional

- Idade mínima de 18 anos para as divisões de torneio Pro-Am e Profissional (o Profissional é disputado em chave de 4 atletas).
- Peso mínimo de competição de 42 kg (Pin Weight) na escala em kg compartilhada entre Amador e Pro-Am (Seção 7.2), ou a categoria adequada na escala Profissional em lb/kg (Seção 7.1).

3.3 Muay Thai Boran Amador

Um caminho em faixas, da base até o adulto, do Junior Cadet (6 anos) ao Sênior (18 a 39), com equipamento de proteção completo em todas as fases e contato na cabeça restrito ou proibido para as faixas mais jovens. Os requisitos completos por idade, equipamentos e regras dos rounds estão na Seção 8; as categorias de peso por faixa etária estão na Seção 7.2.

4. Especificações do Ringue e do Local

4.1 Construção do Ringue

O ringue deve ser quadrado, medido por dentro das cordas, com uma extensão externa mínima de 3 pés (91 cm) além das cordas.

- **Tamanho:** mínimo de 20 pés (6,10 x 6,10 metros), medido por dentro das cordas.
- **Altura do piso:** mínimo de 4 pés (1,22 m); mínimo de 5 pés (1,48 m) de distância em relação ao piso do local.
- **Postes dos cantos:** 4 a 5 polegadas (10,0 a 12,7 cm) de diâmetro, 58 polegadas (1,47 m) de altura a partir do piso do ringue, totalmente acolchoados.
- **Acolchoamento do piso:** 1 a 1,5 polegada (2,5 a 3,7 cm) de espessura em espuma, borracha ou tecido, totalmente coberto por lona.
- **Cordas:** quatro cordas, de 1,2 a 2 polegadas (3 a 5 cm) de diâmetro, posicionadas a 18 / 30 /

42 / 54 polegadas (46 / 76 / 107 / 137 cm) do piso, unidas por dois cordões espaçadores em cada lado.

- **Escadas do ringue:** pelo menos 3 conjuntos, cada um com no mínimo 3,5 pés (1,07 m) de largura: uma em cada corner e uma central para o médico e os oficiais.
- Uma lixeira com tampa/tranca no corner do atleta para lenços, bandagens e outros resíduos.

4.2 Acessórios de Beira de Ringue (obrigatórios em todo evento WMO)

- Área de descanso nos dois corners
- Duas garrafas de água para beber e dois borrifadores (nenhum outro tipo de garrafa é permitido na beira do ringue)
- Duas toalhas; dois baldes de água
- Mesa e cadeiras para os oficiais
- Gongo/sino; um ou dois cronômetros
- Súmulas oficiais e uma caixa com tranca para guardá-las
- Placas/indicadores de round
- Dois pares de luvas de boxe reservas
- Um conjunto reserva de shorts de luta vermelho e azul
- Maca (normalmente fornecida pela equipe médica)
- Tesoura de ponta arredondada

5. Equipamentos

5.1 Luvas

- Somente luvas certificadas pela WMO (ou pelo órgão de certificação designado por ela) podem ser usadas em lutas sancionadas.

Categoria de Peso	Peso da Luva
Pinweight a Bantamweight	132 g (6 oz)
Featherweight a Welterweight	227 g (8 oz)
Junior Middleweight e acima	284 g (10 oz)

O peso do couro não pode passar da metade do peso total da luva (incluindo o enchimento interno, que deve estar em bom estado). Os cadarços são amarrados na altura do punho. As luvas são inspecionadas por um membro do comitê da luta antes de cada combate.

5.2 Bandagens

Amador e Pro-Am

- Somente material macio, 5 cm x 6 m (2 pol x 6,5 jardas). Algodão ou gaze.
- Bandagens de plástico ou gesso são estritamente proibidas.
- Fita adesiva de 2,5 cm x 2,5 m é permitida apenas para cobrir a parte de trás do punho, nunca os nós dos dedos.

Profissional

- Bandagem de gaze, 2 pol x 5 m
- Fita adesiva esportiva, 2,5 cm x 2,5 m

6. Vestimenta

As exigências de vestimenta variam por sexo nas lutas de Muay Thai Pro-Am e Profissional, e por modalidade para os competidores amadores. Os requisitos gerais no final desta seção valem para todos, independentemente de sexo ou modalidade.

6.1 Muay Thai Pro-Am e Profissional: Masculino x Feminino

Requisito	Masculino	Feminino
Tronco / parte de baixo	Somente shorts de luta. Cores contrastantes são preferíveis para o corner Vermelho e o Azul.	Top esportivo bem ajustado, com camiseta ou regata opcional, mais shorts de luta (mesma regra de cor do corner do masculino).
Protetor genital	Coquilha obrigatória, amarrada somente nas costas.	Protetor genital feminino opcional.
Cabelo	Cabelo comprido deve estar bem preso e/ou trançado.	Cabelo comprido deve estar bem preso e/ou trançado.

6.2 Vestimenta Amadora (por modalidade)

- **Muay Boran Amador:** regata + shorts de Muay Boran.
- **Muay Thai Amador:** regata + shorts de Muay Thai.

6.3 Requisitos Gerais (todas as modalidades, ambos os sexos)

- O Mongkol é usado somente durante o Wai Kru.

- Proibido material metálico, enfeites ou joias de qualquer tipo.
- Vaselina, lubrificante ou substâncias semelhantes não podem ser usados para obter vantagem indevida.
- Tornozeleiras elásticas são permitidas para proteção dos pés somente em lutas profissionais.

Qualquer infração de vestimenta pode resultar em desclassificação. Se o problema for apenas nas luvas, o árbitro pode pausar a luta enquanto ele é corrigido, em vez de desclassificar o atleta.

7. Categorias de Peso

7.1 Categorias de Peso do Muay Thai Profissional / Muay Boran Profissional (Escala Geral)

Categoria	lb	kg
Mini Flyweight	105	47,63
Light Flyweight	108	48,99
Flyweight	112	50,80
Super Flyweight	115	52,16
Bantamweight	118	53,52
Super Bantamweight	122	55,34
Featherweight	126	57,15
Super Featherweight	130	58,97
Lightweight	135	61,24
Super Lightweight	140	63,50
Welterweight	147	66,68
Super Welterweight	154	69,85
Middleweight	160	72,57
Super Middleweight	168	76,20
Light Heavyweight	175	79,38
Cruiserweight	200	90,72
Heavyweight	265	120,20

7.2 Categorias de Peso de Torneio: Muay Thai/Boran Amador, Pro-Am e Muay Thai Profissional (Categorias de Peso por Faixa Etária)

Os valores abaixo são o peso máximo permitido (kg) para cada categoria dentro da faixa etária indicada. As regras completas por faixa etária e a estrutura dos rounds estão na Seção 8.

Faixa Etária	Masculino (kg, máx.)	Feminino (kg, máx.)
Junior Cadet: 6-7, 8-9	28, 31, 33, 35, 38, 42, 45, 48, 51, 53,5, 57	28, 31, 33, 35, 38, 42, 45, 48, 51, 53,5, 57
Cadet: 10-11, 12-13	35, 38, 41, 43, 45, 48, 51, 54, 57, 60, 63,5	35, 38, 41, 43, 45, 48, 51, 54, 57, 60, 63,5
Junior Youth: 14-15	41, 43, 45, 48, 51, 54, 57, 60, 63,5, 67, 71	41, 43, 45, 48, 51, 54, 57, 60, 63,5, 67
Youth: 16-17	45, 48, 51, 54, 57, 60, 63,5, 67, 71, 75	45, 48, 51, 54, 57, 60, 63,5, 67
Senior: 18-39 + (Masters 40-45)	48, 51, 54, 57, 60, 63,5, 67, 71, 75, 81, 86, 91, 95, 97+	45, 48, 51, 54, 57, 60, 63,5, 67, 71

Peso da luva por categoria: de Pinweight a Bantamweight, 132 g (6 oz); de Super Bantamweight a Welterweight, 227 g (8 oz); de Super Welterweight a Super Heavyweight, 284 g (10 oz).

8. Categorias de Idade, Requisitos e Regras dos Rounds

Estrutura oficial de faixas etárias da WMO no caminho Muay Thai Boran / Pro-Am / Profissional. Os passaportes (ou documento oficial equivalente) de todos os competidores são conferidos na inscrição para confirmar a elegibilidade para a faixa.

Categoria de Idade	Divisão	Requisitos / Regras	Regras dos Rounds
Junior Cadet: 6-7, 8-9	Muay Thai Boran Amador	Proteção completa, sem contato na cabeça	3 rounds x 1,5 min, 1 min de descanso
Cadet: 10-11, 12-13	Muay Thai Boran Amador	Proteção completa, sem contato na cabeça	3 rounds x 1,5 min, 1 min de descanso
Junior Youth: 14-15	Muay Thai Boran Amador	Proteção completa, sem cotoveladas/joelhadas na cabeça	3 rounds x 2 min, 1 min de descanso
Youth: 16-17	Muay Thai Boran Amador	Proteção completa	3 rounds x 2 min, 1 min de descanso

Senior: 18-39	Muay Thai Boran Amador	Proteção completa	3 rounds x 2 min, 1 min de descanso
Senior: 18-39	Muay Thai Pro-Am	Caneleiras, cotoveleiras	3 rounds x 3 min, 2 min de intervalo
Senior: 18-39	Muay Thai Profissional	Luvas de boxe (Muay Thai)	3 rounds x 3 min, 2 min de intervalo
Senior: 18-39	Muay Boran Profissional	Kard Chuek (Muay Boran)	3 rounds x 3 min, 2 min de intervalo
Masters: 40-45	Pro-Am + Muay Thai Profissional	Luvas de boxe (Muay Thai)	3 rounds x 3 min, 2 min de intervalo

Glossário

- **Muay Boran:** a forma tradicional, pré-moderna, do Muay Thai, da qual descende o esporte de ringue atual; a WMO usa o termo para suas divisões Amadora e Profissional de estilo clássico.
- **Kard Chuek:** o método tradicional de envolver as mãos e os antebraços com corda de cânhamo ou algodão no lugar das luvas de boxe, usado somente na divisão de Muay Boran Profissional.

9. Procedimento de Pesagem

- Os atletas são pesados na manhã do dia da luta.
- A pesagem deve acontecer no máximo até 6 horas antes da luta.
- Um atleta acima do peso pode se pesar novamente dentro da janela de pesagem permitida; não bater o peso até o fim dessa janela resulta em desclassificação.
- Todos os atletas devem ser examinados e declarados aptos por um médico habilitado antes ou durante a pesagem.

10. Formato e Duração das Lutas

10.1 Wai Kru

Antes do primeiro round, os dois atletas realizam o Wai Kru (homenagem ao seu professor), acompanhado de música tradicional tailandesa: o Ching (címbalos), o Klong Khaek (tambores) e o Pee Java (flauta de palheta tailandesa). Duração máxima de 2 minutos.

10.2 Pro-Am e Muay Thai / Muay Boran Profissional (formato de torneio)

- 3 rounds x 3 minutos, com intervalo de 2 minutos entre os rounds, tanto no Pro-Am quanto na chave Profissional.
- Qualquer interrupção durante o round para o relógio; o tempo de interrupção não conta no round.

10.3 Muay Thai Boran Amador (de acordo com a idade)

- Junior Cadet (6 a 9) e Cadet (10 a 13): 3 rounds x 1,5 minuto, 1 minuto de descanso.
- Junior Youth (14 a 15) e acima: 3 rounds x 2 minutos, 1 minuto de descanso.

As regras completas de equipamento de proteção e contato na cabeça por faixa estão na Seção 8.

11. Segundos (Corners)

Dois ou três segundos podem atender o atleta no corner, respeitando o seguinte:

- Os segundos não podem orientar, ajudar ou instruir o atleta durante a luta. A infração pode desclassificar o atleta.
- Os segundos não podem sinalizar a condição do atleta a terceiros interessados.
- Os segundos devem permanecer na área designada e retirar do ringue todas as toalhas, garrafas etc. antes do início de cada round.
- Durante o intervalo, os segundos devem garantir que o atleta esteja vestido corretamente e avisar o árbitro imediatamente sobre qualquer problema.
- Os segundos devem manter o piso do ringue seco para evitar escorregões.
- Recomenda-se que os segundos usem camiseta com o logo/emblema da sua equipe, camp ou academia.
- Os segundos não podem usar linguagem ofensiva com o atleta nem machucá-lo em nenhum momento.
- Em lutas de campeonato: até 3 segundos podem ser credenciados, mas somente 2 podem estar no ringue ao mesmo tempo durante o intervalo.

Antes de uma luta de campeonato, o árbitro, os juízes, os empresários dos atletas e os segundos fazem uma reunião para confirmar regras, procedimentos e penalidades por conduta inadequada.

12. Oficiais

12.1 Comitê da Luta

- Idade mínima de 25 anos.
- Apto física e mentalmente para exercer a função; recomenda-se ter atestado médico recente.
- Certificado pela WMO como devidamente qualificado.

12.2 Árbitros

- Todos os árbitros devem ser treinados, certificados e registrados pelo comitê competente da WMO.
- Idade máxima de 60 anos, salvo extensão aprovada pelo comitê.
- Devem se afastar imediatamente se assim determinado pelo comitê ou se não puderem exercer suas funções.

Uniforme e Função Principal do Árbitro

A função principal do árbitro é garantir a segurança dos dois atletas. Uniforme: calça comprida, camisa ou camiseta com o logo da WMO e calçado adequado (chinelos/sandálias não são permitidos). Sem óculos ou joias.

Responsabilidades do Árbitro

- Aplicar as regras de forma justa a todas as partes.
- Manter postura e linguagem educadas com os atletas e o público.
- Supervisionar a luta de perto e proteger o atleta em desvantagem de lesões graves.
- Inspecionar luvas e equipamentos minuciosamente.
- Garantir que os atletas se cumprimentem antes do primeiro e do último round.
- Em lutas de campeonato/título, explicar as regras aos atletas e segundos no vestiário antes da luta.
- Usar os comandos verbais padrão: Yud (PARE), Yeak (SEPARA), Chok (LUTA). Equivalentes em inglês podem ser usados em lutas internacionais para maior clareza.
- Usar os sinais de mão corretos para que atletas e público entendam cada decisão.
- Recolher as súmulas dos três juízes ao final da luta, levantar a mão do vencedor e depois entregar as súmulas ao presidente para verificação.
- Se o árbitro se machucar durante a luta, o juiz mais experiente assume a arbitragem.
- Não pode fazer contagem ou advertência verbal que favoreça ou prejudique qualquer atleta.

- Não pode comentar ou especular publicamente sobre uma luta sem aprovação prévia do presidente.
- Passa por exame médico anual; deve ser declarado fisicamente apto antes de arbitrar.

Funções do Árbitro Durante a Luta

- Parar a luta se um atleta estiver claramente em desvantagem, para evitar lesões.
- Parar a luta imediatamente se um atleta estiver machucado ou em dificuldade.
- Parar a luta se algum dos atletas parecer estar simulando ou não competindo de verdade.
- Parar a luta ou advertir um atleta por faltas ou violações das regras.
- Desclassificar o atleta que desrespeitar as regras deliberadamente ou demonstrar agressividade contra o árbitro.
- Desclassificar um ou os dois atletas se seus segundos violarem as regras ou ignorarem as orientações do árbitro.
- Advertir ou desclassificar o atleta por falta intencional ou não intencional fora da técnica legal do Muaythai.
- Parar a luta se um atleta que recebeu contagem não tiver condições de continuar.
- Anular qualquer vantagem obtida por meio de falta intencional.

12.3 Juízes

- Pontuam de forma independente, de acordo com as regras e a prática habitual.
- Cada juiz fica em um lado diferente do ringue, separado do público.
- Devem manter a neutralidade; uma infração percebida deve ser informada somente ao árbitro, no intervalo entre os rounds.
- Preenchem a súmula de cada round ao final dele.
- Não podem deixar o lugar até o fim da luta e o anúncio do resultado.
- Usam o uniforme especificado pela WMO.

12.4 Presidente

- Designa o árbitro e os juízes de cada luta/evento.
- Acompanha e aprimora o padrão dos árbitros e juízes e o cumprimento das regras.
- Verifica se árbitros e juízes exercem suas funções com honestidade e alto nível.
- Resolve questões relacionadas ao evento e reporta os resultados ao comitê.
- Tem a palavra final em qualquer controvérsia envolvendo o árbitro ou os juízes.
- Confere se cada súmula está somada corretamente, se os nomes dos atletas estão corretos

e se o vencedor certo foi apontado; autentica e inspeciona a pontuação.
- Assume a função se o árbitro ou os juízes não puderem continuar.
- Reporta à WMO qualquer atleta que viole as regras, tenha desempenho abaixo do esperado ou demonstre conduta antidesportiva.

12.5 Cronometrista

- Dá um aviso de 5 segundos antes de cada round para que os segundos deixem o ringue.
- Toca o gongo para iniciar e encerrar cada round.
- Desconta o tempo de interrupção conforme instrução do árbitro.
- Controla o tempo com relógio e cronômetro.
- Se uma contagem estiver em andamento quando o round chegar aos 3 minutos, toca o gongo logo após o árbitro terminar a contagem e reiniciar a ação.
- No último round, toca o gongo assim que completar 3 minutos, mesmo durante uma contagem.

12.6 Locutor

- Anuncia o nome, o corner e o peso de cada atleta antes da luta e novamente na entrada no ringue.
- Ordena que os segundos deixem o ringue ao toque do gongo.
- Anuncia o número do round no início e no fim de cada round.
- Anuncia o nome e o corner do vencedor quando o árbitro levanta sua mão.

12.7 Médico

- Faz o exame físico dos atletas antes da pesagem.
- Permanece no evento até o fim da última luta.
- Faz o exame físico pós-luta e determina o período de descanso necessário.

13. Infrações, Advertências e Contagens

13.1 Advertências

Antes de dar uma advertência, o árbitro para a luta, faz o sinal correto de advertência e indica aos juízes o atleta infrator. Um atleta advertido três vezes ou mais pode ser desclassificado. Em infrações graves, a decisão do árbitro é final. O objetivo da advertência é apenas alertar o atleta para não violar as regras, e não puni-lo por si só.

13.2 Atleta Caindo para Fora do Ringue

- Se o atleta passar pelas cordas mas continuar dentro da área do ringue e permanecer caído, o árbitro manda o adversário para um corner neutro e conta até 10.
- Se o atleta cair completamente para fora do ringue, o árbitro conta até 20.
- O atleta que voltar ao ringue antes do fim da contagem não é penalizado.
- Quem impedir o atleta caído de voltar é advertido, ou a luta é interrompida se a interferência continuar.
- Se os dois atletas caírem para fora e um impedir o retorno do outro, quem interferiu é advertido e desclassificado.
- Se os dois caírem para fora e nenhum voltar antes do fim da contagem, o resultado é empate; o atleta que voltar primeiro é o vencedor.

13.3 Knockdown

Knockdown é qualquer uma das situações: uma parte do corpo que não sejam os pés tocar o chão; ficar apoiado inconsciente nas cordas; ser jogado para fora do ringue; ou não conseguir se defender.

- Durante a contagem, o adversário deve ficar no corner oposto; o árbitro pausa a contagem até que isso aconteça.
- A contagem vai de 1 a 10 em intervalos de 1 segundo, com sinal de mão para que o atleta entenda.
- O atleta não pode voltar a lutar antes da contagem 8 e perde imediatamente na contagem 10.
- Se os dois atletas caírem, o árbitro conta para quem caiu por último; se os dois chegarem a 10, é empate.
- Se o atleta cair de novo depois de se levantar, o árbitro continua a mesma sequência de contagem.
- O atleta que não estiver pronto para voltar quando o gongo tocar após o intervalo recebe contagem, a menos que o atraso seja por problema de vestimenta.

14. Decisões, Pontuação e Faltas

14.1 Tipos de Decisão

- **Nocaute (K.O.):** o adversário sofre knockdown e não consegue continuar dentro da contagem de 10.
- **Nocaute Técnico (T.K.O.):** atleta seriamente ferido ou enfraquecido; não consegue continuar após o intervalo; ou por recomendação do médico quando o árbitro não tem

certeza se o atleta está apto a continuar.

- **No-contest (sem resultado):** os dois atletas gravemente feridos e sem condições de continuar antes de completar 3 rounds.
- **Decisão por pontuação:** se os dois atletas se ferirem gravemente após 3 rounds ou mais, a pontuação individual decide.
- Vitória por desistência do adversário devido a lesão, ou por violação das regras pelo adversário.
- Vitória por pontos.
- **Empate:** pontuações iguais, ou os dois atletas recebem contagem de 10 ao mesmo tempo.

14.2 Prática de Pontuação

- Pontos são dados por técnica de Muaythai/kickboxing correta, forte e precisa (soco, chute, joelhada, cotovelada).
- Pontos são dados por estilo agressivo e dominante e por dominar ativamente o adversário.
- Pontos são dados pela defesa tradicional do Muaythai e pelo contra-ataque.
- Pontos são descontados por faltas ou violações das regras, sejam apontadas pelo árbitro ou observadas de forma independente por um juiz.
- Juízes certificados pela WMO devem conhecer o sistema de clicker, usado como ferramenta de julgamento das lutas.

Resultado do Round	Placar Vencedor x Perdedor
Round empatado	10 - 10
Round equilibrado (vantagem pequena)	10 - 9
Round decisivo (vantagem clara)	10 - 8
Round equilibrado com uma contagem	10 - 8
Round decisivo com uma contagem	10 - 7
Duas contagens contra o perdedor	10 - 7

14.3 Faltas e Golpes que Violam as Regras

- Morder, enfiar o dedo no olho, cuspir ou dar cabeçada.
- Luta agarrada, chaves de costas/braço ou qualquer pegada no estilo judô/luta olímpica.
- Cair deliberadamente sobre o adversário.
- Segurar nas cordas por qualquer motivo.

- Linguagem ofensiva durante a luta.
- Golpear ou machucar o adversário depois que o árbitro mandou parar.
- Golpear deliberadamente a região genital.

Cada falta é penalizada com a perda de 1 ponto. O atleta realmente atingido na região genital pode pedir um intervalo de 5 minutos antes de continuar.

15. Médico e Segurança

15.1 Inspeção Médica

- Todo atleta deve ser liberado pelo médico antes de qualquer luta e não pode apresentar doença ou sintoma proibido, conforme o Manual Médico da WMO.
- O atleta que luta em outro país deve passar por exame físico com um médico designado pelo comitê e também cumprir as normas médicas daquele país.

15.2 Após um Nocaute

- Se o atleta estiver inconsciente ou ferido, somente o médico e o árbitro podem entrar no ringue, a menos que o médico autorize outras pessoas.
- O atleta que perder por K.O. ou T.K.O. é atendido imediatamente e passa por exame físico com o médico.

Períodos Obrigatórios de Descanso

De acordo com o Conselho de Esporte de Boxe da Autoridade Esportiva da Tailândia (SAT) (), os períodos oficiais de descanso médico se baseiam no Regulamento do Conselho de Esporte de Boxe e nas orientações posteriores emitidas pelo Escritório da Comissão de Esportes de Boxe.

Situação (com base em luta de cinco rounds)	Descanso Mínimo Antes da Próxima Luta
Descanso padrão após qualquer luta	21 dias
Vitória por interrupção no round 1	7 dias
Vitória por interrupção no round 3	14 dias
Derrota por T.K.O. ou K.O.	30 dias, mais liberação médica obrigatória

Padrão internacional para a WMO ou federações nacionais:

Resultado	Suspensão Médica Mínima	Liberação Exigida

Luta normal (sem lesão significativa)	Sem suspensão obrigatória (recomenda-se 7 dias antes de sparring forte e 14 dias antes de competir)	Médico de beira de ringue, se houver lesão
TKO (lesão no corpo, cortes, acúmulo de golpes, sem trauma na cabeça)	30 dias	Liberação médica, se necessária
TKO (golpes na cabeça / árbitro interrompe por golpes na cabeça)	45 dias	Liberação médica antes de voltar
KO (perda de consciência ou sem condições de continuar por golpe na cabeça)	60 dias	Liberação médica obrigatória
Segundo KO em até 90 dias	90 dias	Avaliação neurológica recomendada
Terceiro KO em até 12 meses	180 dias	Avaliação neurológica e liberação de especialista antes de voltar
Concussão grave ou suspeita de lesão cerebral	Indeterminada	Liberação de neurologista antes de competir

Suspensões Médicas Adicionais

- Fraturas no rosto: 60 a 90 dias (dependendo da recuperação)
- Mão/pé quebrado: até a liberação médica
- Cortes grandes que precisem de pontos: normalmente 14 a 30 dias
- Lesões nos olhos: até a liberação de um oftalmologista
- Lesões articulares (LCA, luxação de ombro etc.): até a liberação médica
- O médico de beira de ringue pode estender qualquer suspensão quando considerar necessário para proteger a saúde e a segurança do atleta.

A World Muaythai Organization (WMO) adota períodos obrigatórios de suspensão médica para proteger a saúde, a segurança e o bem-estar a longo prazo de todos os atletas. Esses requisitos mínimos estão alinhados com padrões médicos de esportes de combate reconhecidos internacionalmente, com os princípios atuais de manejo de concussão e com o regulamento do Conselho de Esporte de Boxe da Autoridade Esportiva da Tailândia. Todos os eventos sancionados pela WMO, Representantes Nacionais, promotores e oficiais devem seguir esses requisitos, e os médicos de beira de ringue mantêm a autoridade para estender qualquer período

de suspensão ou exigir liberação médica adicional sempre que necessário para garantir o retorno seguro do atleta aos treinos e à competição.

15.3 Política Antidoping

O uso de drogas ou estimulantes antes ou depois de uma luta é estritamente proibido; qualquer atleta flagrado usando essas substâncias é desclassificado. A única droga permitida é anestésico local para controlar sangramento, e somente com o consentimento do médico de beira de ringue.

- A WMO reconhece a Lista de Substâncias Proibidas da Agência Mundial Antidoping (WADA) como referência oficial de substâncias e métodos proibidos.
- Quando aplicável, os eventos sancionados pela WMO também devem cumprir o regulamento do Conselho de Esporte de Boxe da Autoridade Esportiva da Tailândia.
- Os atletas podem ser submetidos a testes antidoping em competição e fora de competição.
- Os atletas são os únicos responsáveis por garantir que nenhuma substância proibida entre em seu corpo.
- Recusa em fazer o teste, adulteração de amostra ou qualquer outra violação antidoping será tratada como violação destas regras.
- As sanções podem incluir desclassificação, perda de resultados, títulos, medalhas e rankings, suspensão das competições da WMO e qualquer outra medida disciplinar definida pelo Comitê Disciplinar da WMO.

16. Autoridade Final e Resolução de Disputas

O presidente do comitê da luta pode autorizar a correção do resultado final se a decisão do árbitro for claramente contrária às regras e à prática habitual, ou se for constatado que os juízes cometeram um erro evidente de pontuação.

Recomenda-se que os eventos da WMO tenham 3 juízes e 3 membros do júri, para o caso de revisão da decisão.

Para qualquer situação não prevista explicitamente nestas regras, o presidente ou o árbitro tem a decisão final sobre a interpretação.

17. Taxa de Sanção Internacional da WMO

17.1 Abrangência

Aplica-se a qualquer torneio sancionado pela WMO realizado fora do país do promotor, ou realizado no próprio país mas com atletas internacionais, disputa de títulos ou transmissão.

Eventos amadores nacionais estão isentos, a menos que o organizador opte pelo reconhecimento no ranking internacional.

17.2 Taxas

Termos de Sanção de Torneios WMO

- **Cinturões de Título de Torneio:** cinturões designados especificamente para torneios sancionados ficam isentos de taxas de sanção adicionais.
- **Presença de Executivos da WMO:** o organizador do evento fornecerá duas (2) passagens aéreas de ida e volta e hospedagem para os executivos da WMO designados para o evento.
- **Contribuição do Evento:** de 10 a 20% das taxas de entrada/inscrição dos participantes serão destinados à Sede da WMO. Um relatório completo pós-evento, com número de participantes, países representados, resultados, vencedores e outras informações relevantes, deve ser enviado em até 30 dias após o evento.
- **Seminários e Certificações:** taxas e acordos de divisão de receita para seminários, cursos e programas de certificação oficiais da WMO realizados junto com o evento serão discutidos e acordados previamente com a Sede da WMO.
- **Sanção Oficial e Divulgação:** eventos sancionados têm direito a usar o nome, o logo e a identidade visual oficiais aprovados da WMO, recebem apoio promocional pelas redes sociais da WMO, são incluídos no Calendário Internacional de Eventos da WMO e recebem o certificado oficial de sanção da WMO.

18. Checklist do Organizador de Torneios

Estas são diretrizes recomendadas, a serem adaptadas de acordo com o tamanho, a escala e as necessidades de cada torneio.

18.1 Estádio

1. Sistema de som
2. Iluminação para o ringue
3. Computador, impressora e copiadora para o trabalho administrativo e o sorteio (no local do sorteio)
4. Sala médica para exames (pode ser no hotel)
5. Duas balanças para pesagem oficial e dos atletas (pode ser no hotel)
6. Sala de reunião de juízes/árbitros
7. Dois vestiários (atletas masculinos e femininos)
8. Espaço para os músicos

9. Grades para controle de público
10. Hinos nacionais de todos os países participantes
11. Bandeiras de todos os países participantes
12. Pódio para a premiação
13. Mastros para a premiação
14. Área de aquecimento
15. Quadro de informações
16. Medalhas, certificados e premiações similares

18.2 Ringue de Competição (mínimo de 20 pés)

1. Quatro cordas, com diâmetro mínimo de 1,5 polegada (3,8 cm)
2. Banquinho do atleta nos corners azul e vermelho, com uma bandeja em cada
3. Gongo
4. Cronômetro
5. Assentos para os segundos: 2 por corner (vermelho e azul)
6. Três escadas (corner vermelho, corner azul e neutra para árbitro/médico)
7. Mesa dos juízes (5 juízes)
8. Mesa da equipe médica
9. Mesa do cronometrista e do locutor
10. Mesa do júri, com no mínimo 5 lugares
11. Assentos para juízes e árbitros reservas, no mínimo 20 (de acordo com o tamanho do torneio)
12. Maca
13. Água potável para os atletas
14. Dois baldes (corner vermelho e azul)
15. Lixeira para o árbitro
16. Luvas cirúrgicas para o árbitro

18.3 Oficiais da Competição

1. Júri de Apelação
2. Juízes
3. Árbitros
4. Médico e equipe médica

5. Cronometrista
6. Locutor
7. Responsáveis pelo controle de equipamentos
8. Seguranças

18.4 Equipamentos e Documentos Controlados

1. Caderneta do atleta
2. Súmula de pontuação
3. Cartão de decisão
4. Protetor de cabeça, vermelho e azul: 2 P, 2 M, 2 G (6 conjuntos por corner por ringue)
5. Luvas de 10 oz e 12 oz, vermelhas e azuis: 3 a 4 conjuntos por corner por ringue
6. Protetor de tronco, vermelho e azul: 2 P, 2 M, 2 G (6 conjuntos por corner por ringue)
7. Caneleira, vermelha e azul: 2 P, 2 M, 2 G (6 conjuntos por corner por ringue)
8. Cotoveleira, vermelha e azul: 2 P, 2 M, 2 G (6 conjuntos por corner por ringue)
9. Bandagens para as mãos
10. Protetor genital
11. Protetor bucal
12. Regata e shorts de atleta masculino e feminino (vermelho e azul)

18.5 Preparação Geral Antes da Competição

1. Visto (se aplicável)
2. Forma de chegada e informações das equipes
3. Informações de hospedagem
4. Detalhes de transporte das equipes (chegada, hospedagem, local, competição e treinos)
5. Detalhes de transporte dos oficiais
6. Detalhes do cronograma da competição
7. A hospedagem dos atletas não deve ser muito longe do local da competição e deve ter estrutura adequada
8. Hospedagem dos oficiais, separada da dos atletas
9. Organização das cerimônias de abertura e encerramento

19. Conclusão

A WMO existe por causa das pessoas que fazem este esporte acontecer: nossos membros, nossos representantes nacionais e os treinadores, oficiais e atletas que tornam cada evento possível. Este guia só tem valor nas suas mãos, e somos gratos pela confiança que você deposita na WMO ao segui-lo, aprimorá-lo e nos dizer onde ele deixa a desejar.

Sabemos que sediar um torneio, seja um pequeno evento amador nacional ou uma chave internacional completa, é uma tarefa grande. Desde garantir o local até reunir os oficiais e acertar toda a documentação, é trabalho de verdade, e não damos como certo que você esteja disposto a assumi-lo. A WMO está comprometida em apoiar você nesse processo, por meio dos padrões e checklists deste guia, do suporte de sanção e arbitragem e da rede WMO de pessoas que já realizaram esses eventos e estão dispostas a ajudar.

Este guia vai continuar evoluindo à medida que as regras, as categorias de peso e as práticas de torneio da WMO forem aprimoradas. Se algo aqui não corresponder ao que você vê na prática, ou se achar que alguma regra precisa ser revista, queremos saber. É esse retorno que torna este documento melhor.

Obrigado por fazer parte da WMO e por tudo o que você faz para fazer este esporte crescer com segurança e justiça no mundo todo.