

## Przepisy Sportowe PZ Muaythai



### **Art. 1. RING**

1. Wymagania: We wszystkich turniejach ring powinien spełniać następujące wymagania:

1.1 Wymiary: Pole walki w ringu powinno być zbudowane w kształcie kwadratu. Minimalna odległość mierzona między linami od wewnątrz nie może być mniejsza niż 4,8 m, natomiast maksymalna nie większa niż 6 m. Pole walki na zawodach międzynarodowych winno wynosić min. 32,5 m<sup>2</sup>. Wysokość ringu (platforma) nie powinna być mniejsza niż 0,9m i większa niż 1,2 m, mierząc od podłoża, na którym ring jest zbudowany.

1.2 Platforma i narożniki: Platforma powinna być wypoziomowana, wolna od jakichkolwiek wystających, przeszkadzających elementów i rozbudowana na co najmniej 0,5m na zewnątrz lin. Ring powinien być wyposażony w 4 narożne słupy, które muszą być właściwie skonstruowane i zabezpieczone, aby chronić zawodników przed zranieniem. Narożniki powinny być rozlokowane w następujący sposób: CZERWONY – powinien znajdować się bliżej, z lewej strony, patrząc od strony stolika przewodniczącego Jury. BIAŁY – w skrajnym lewym rogu, NIEBIESKI – w skrajnym prawym rogu, BIAŁY – w bliższym prawym rogu.

1.3 Pokrycie podłogi ringu: Podłoga powinna być pokryta na całej powierzchni filcem, kauczukiem lub innym materiałem mającym taką samą elastyczność, od 1,5 cm do 2,0 cm grubości. Na filc, kauczuk lub inny zaakceptowany materiał powinno być naciągnięte wierzchnie płótno, zabezpieczone na krawędziach platformy.

1.4 Liny: Powinny być 4, o grubości od 3,0 do 5,0 cm, mocno rozciągnięte pomiędzy narożnikami, kolejno na wysokości 0,4m, 0,7m, 1,0m i 1,3m. Liny powinny być pokryte miękkim i gładkim materiałem. Powinny być też połączone ze sobą, na każdym boku w równych odległościach dwoma pasami materiału o szerokości od 3,0 do 4,0 cm. Pasy materiału łączącego liny nie powinny ślizgać się wzdłuż lin.

1.5 Schody: Ring powinien być wyposażony w 3 zestawy schodów, po jednym przy każdym z narożników do używania przez zawodników oraz jeden w narożniku neutralnym do używania przez sędziów ringowych,

lekarzy lub ratowników medycznych.

1.6 Plastikowa torba: W neutralnym narożniku powinna być umieszczona w bezpiecznym miejscu plastikowa torba, do której sędzia powinien wrzucać zużyte rękawiczki lateksowe lub kawałki gazy używanej do wytarcia krwi zawodnikom.

2. Dodatkowe ringi:

2.1 W ważnych zawodach rangi Mistrzostw Krajowych lub Międzynarodowych mogą być użyte 2 lub więcej ringów.

## **Art. 2 RĘKAWICE**

1. Kwalifikacja rękawic: Zawodnicy walczą w rękawicach zapewnionych przez organizatora turnieju, wcześniej zaakceptowanych przez komisję sędziowską PZMT.

2. Opis: Każda z rękawic powinna ważyć 284 gramy (10 uncji). Elementy skórzane lub skóropodobne rękawic nie powinny ważyć więcej niż połowa całkowitej ich wagi, a wypełnienie nie mniej niż połowę całkowitej wagi rękawic. Wypełnienie rękawic nie powinno być przesunięte, rozerwane bądź uszkodzone w inny sposób powodujący zmniejszenie lub pogorszenie jego własności amortyzujących. Jedynie czyste i w dobrym stanie technicznym rękawice mogą być używane do walki.

3. Procedura udzielaniu atestu dla rękawic przez PZMT: PZMT będzie systematycznie aktualizować listę producentów rękawic dopuszczonych do zawodów amatorskich PZMT. Producent rękawic pragnący uzyskać akceptację PZMT musi przedstawić próbkę wyrobu w raz z dokumentacją techniczną w celu wykonania testów i końcowego zatwierdzenia przez Komisję Sędziowską PZMT. Tylko przetestowane i zaakceptowane przez PZMT rękawice mogą być używane przez zawodników na wszystkich zawodach amatorskich organizowanych przez (lub pod patronatem) PZMT.

4. Nadzór i kontrola rękawic podczas zawodów: Wszystkie rękawice i bandaże muszą być sprawdzone i zaakceptowane przez osobę wyznaczoną przez organizatora zawodów, zanim zawodnicy wejdą na ring.

## **Art. 3 BANDAŻE**

1. Opis: Do walki dopuszcza się tylko miękkie, bawełniane bandaże bądź taśmy bokserskie na każdą z rąk, nie dłuższe niż 2,5 m, których szerokość nie może przekraczać 5 cm. Zabronione jest używanie innego rodzaju taśm, gum, materiałów elastycznych oraz wszelkiego rodzaju plastrów. W celu zabezpieczenia bandaży bądź taśm bawełnianych dopuszcza się naklejenie pojedynczego kawałka plastra samoprzylepnego o długości do 7,5 cm i szerokości 2,5 cm.

2. Zawody międzynarodowe i kontynentalne: Bandaże w zawodach międzynarodowych i kontynentalnych powinny być akceptowane przez państwo organizatora turnieju.

#### **Art. 4**

### **STRÓJ I SPRZĘT SPORTOWY ZAWODNIKA**

1. Zawodnicy powinni być ubrani zgodnie z następującymi zasadami:

1.1 Ubiór: Zawodnicy muszą nosić krótkie spodenki- czerwone lub niebieskie, zgodnie z kolorem narożnika, z którego wychodzą do walki. Muszą mieć na sobie koszulkę bez rękawów lub podkoszulek w tym samym kolorze co spodenki. Wychodząc na ring muszą mieć założoną opaskę na głowę Mong-kon, w którym zobowiązani są wykonać ceremoniał Wai-Kru, aby złożyć hołd i oddać szacunek trenerowi przed walką. Dopuszcza się noszenie na jednym bądź obu ramionach opaski -Prajeat, założonej nad bicipsem jako amulet na szczęście.

1.2 Ochraniacz na zęby: Są obowiązkowe podczas walki. Powinny być kształtem uformowane i dopasowane, aby chroniły szczękę i uzębienie zawodnika. Zabronione jest, aby zawodnik umyślnie lub nieumyślnie usuwał ochraniacz zębów podczas walki. Jeśli jednak to uczyni powinien być upomniany, ostrzeżony lub nawet zdyskwalifikowany. W przypadku utraty ochraniacza sędzia ringowy powinien odesłać zawodnika do jego narożnika, gdzie po umyciu ochraniacza sekundant powinien włożyć go zawodnikowi do ust. Przeciwnik w tym czasie powinien znajdować się w neutralnym narożniku. W trakcie wykonywania tej czynności zabronione jest rozmawianie sekundantów z zawodnikami.

1.3 Ochraniacz krocza : Jest obowiązkowy podczas walki. Ochraniacz krocza musi być metalowy, zgodny z wymogami IFMA.

1.4 Ochraniacz na głowę (kask): Jest obowiązkowy podczas walki. Zawodnicy muszą wejść do ringu bez ochraniacza na głowę. Ochraniacz zakładany jest na głowę przez sekundanta po prezentacji zawodnika i wykonaniu przez niego ceremoniału Wai-Kru. Ochraniacz powinien być zdjęty po zakończonej walce przed ogłoszeniem werdyktu.

1.5 Ochraniacze ciała (tułowia), goleni i stóp oraz łokci: Używanie tych ochraniaczy podczas walki jest obowiązkowe. Ochraniacze zaakceptowane przez PZMT na czas zawodów zapewnia organizator.

## 2. Zakazy

2.1. Nie dopuszcza się noszenia przez zawodnika żadnych innych przedmiotów w trakcie walki (w tym biżuterii, opasek itp.). Zabronione jest używanie tłuszczu, wazeliny lub innych produktów, które mogłyby być szkodliwe lub niewłaściwe dla twarzy, kończyn i innych części ciała przeciwnika.

2.2. Zawodnicy powinni być ogoleni. Niedozwolone jest posiadanie zarostu na twarzy.

2.3. W kategoriach wiekowych dzieci (10-11 lat) oraz kadetów (12-14 lat) głowa jako cel ataku jest całkowicie wyłączona z jakichkolwiek uderzeń/kopnięć.

3. Naruszenie zasad dotyczących ubioru: Sędzia nie powinien dopuścić do walki zawodnika, który nie ma założonych wszystkich wymaganych ochraniaczy i rękawic lub też jest niewłaściwie ubrany. W przypadku, gdy rękawice lub strój rozpinają się w trakcie pojedynku, sędzia powinien zatrzymać czas walki, aby sekundanci mogli poprawić sprzęt, zapiąć prawidłowo bądź nawet wymienić, aby pojedynek mógł być kontynuowany

## **Art. 5 WYPOSAŻENIE RINGU**

1. Wymagania: ring powinien być wyposażony w następujące elementy
  - 1.1. dwie płytkie tace
  - 1.2. dwa krzesła do użycia przez zawodników w czasie przerw między rundami
  - 1.3. dwa plastikowe wiadra, dwie butelki z pitną wodą,
  - 1.4. stół i krzesła dla sędziów
  - 1.5. gong (z młotkiem) lub dzwonek
  - 1.6. przynajmniej jeden stoper
  - 1.7. karty sędziowskie zgodne ze wzorcem zalecanym przez IFMA
  - 1.8. co najmniej jeden mikrofon podłączony do systemu nagłośnieniowego
  - 1.9. dwie pary rękawic tego samego typu.
  - 1.10. dwa kaski (w kolorze czerwonym oraz niebieskim)
  - 1.11. dwa ochraniacze na korpus (w kolorze czerwonym oraz niebieskim)
  - 1.12. dwa komplety ochraniaczy na piszczele, łokcie oraz kolana (w kolorze czerwonym oraz niebieskim)
  - 1.13. Co najmniej dwa ręczniki służące do wycierania powierzchni ringu

## **Art. 6 BADANIA MEDYCZNE, WAŻENIE ZAWODNIKÓW ORAZ KLASYFIKACJA WAGOWA ZAWODNIKÓW**

1. Badania medyczne
  - 1.1. W przewidzianym czasie na ważenie zawodnik musi przedłożyć aktualne badania lekarskie wykonane przez lekarza sportowego. W celu zapewnienia płynności procesu ważenia zawodników, Komisja Sędziowska może zarządzić sprawdzanie badań medycznych we wcześniejszym czasie.
  - 1.2. Podczas sprawdzania badań medycznych i ważenia zawodnika powinien on przedstawić badania lekarskie w Książeczce Sportowo-Lekarskiej Zawodnika (dopuszczalne jest do końca stycznia 2010 roku przedstawienie badań lekarskich potwierdzonych przez lekarza sportowego w Karcie Zdrowia Sportowca).

1.3. W przypadku zawodników będących reprezentantami innych krajów wymagane jest jedynie pisemne oświadczenie zawodnika o braku przeciwwskazań zdrowotnych do startu w pełnokontaktowych zawodach sportowych Muaythai potwierdzone przez menadżera/trenera.

2. Kategorie wagowe.

### **Seniorzy Meżczyźni A/B, Juniorzy**

*Pin weight* od 42 kg do 45 kg  
*Light Flyweight* od 45 kg do 48 kg  
*Flyweight* od 48 kg do 51 kg  
*Bantamweight* od 51 kg do 54 kg  
*Featherweight* od 54 kg do 57 kg  
*Lightweight* od 57 kg do 60 kg  
*Light Welterweight* od 60 kg do 63.5 kg  
*Welterweight* od 63.5 kg do 67 kg  
*Light Middleweight* od 67 kg do 71 kg  
*Middleweight* od 71 kg do 75 kg  
*Light Heavyweight* od 75 kg do 81 kg  
*Cruiserweight* od 81 kg do 86 kg  
*Heavyweight* od 86 kg do 91 kg  
*Super Heavyweight* powyżej 91 kg

### **Kobiety Seniorki, Juniorki**

*Pin weight* od 42 kg do 45 kg  
*Light Flyweight* od 45 kg do 48 kg  
*Flyweight* od 48 kg do 51 kg  
*Bantamweight* od 51 kg do 54 kg  
*Featherweight* od 54 kg do 57 kg  
*Lightweight* od 57 kg do 60 kg  
*Light Welterweight* od 60 kg do 63.5 kg  
*Welterweight* od 63.5 kg do 67 kg  
*Light Middleweight* od 67 kg do 71 kg  
*Middleweight* od 71 kg do 75 kg  
*Light Heavyweight* od 75 kg do 81 kg

### **Kadeci dziewczynki i chłopcy 12-14 lat (głowa wyłączona z ataków)**

*Kadeci chłopcy (12-14) lat:* 30-33 -36 -39 - 42 - 45 -48 -51 -54 -57 -60 - 63.5 -67 -71 +71kg  
*Kadeci dziewczynki (12-14) lat:* 30-33 -36 -39 - 42 - 45 -48 -51 -54 -57 - 60 -63.5 +63.5kg

## **Dzieci dziewczynki i chłopcy 10-11 lat (głowa wyłączona z ataków)**

*Dzieci chłopcy (10 - 11) lat: -27-30 -33 -36 -39 -42 -45 -48 -51 -54 -57 +57kg*

*Dzieci dziewczynki (10 - 11) lat: -27-30 -33 -36 -39 -42 -45 -48 -51 -54 +54kg*

Jeśli jest mniej niż dwóch zawodników w kategorii wagowej, to kategoria ta nie jest rozgrywana

### 1. Ważenie.

Następujące zasady obowiązują podczas ważenia:

1.1. Zawodnicy wszystkich wag muszą być gotowi do ważenia w pierwszym dniu zawodów w godzinach ustalonych przez organizatora w zaproszeniu na imprezę.

W przypadku zawodów trwających wiele dni zawodnicy startujący w danym dniu winni stawić się do ważenia w ustalonym przez organizatora czasie.

1.2. Ważenie musi być nadzorowane przez reprezentantów PZMT. Obserwatorami ważenia mogą być przedstawiciele wszystkich drużyn startujących w imprezie. Nie mogą oni jednak mieć wpływu na wyniki ważenia.

1.3. Waga zawodnika określona podczas oficjalnego ważenia pierwszego dnia zawodów decyduje o kategorii wagowej, w której zawodnik będzie występował w czasie całego turnieju. Zawodnik zobowiązany jest do utrzymania wagi ciała określonej dla jego kategorii wagowej podczas wszystkich kolejnych procesów ważenia, którym jest poddawany w dniach swoich walk pod rygorem dyskwalifikacji. Zawodnik może występować wyłącznie w kategorii wagowej, do której został zakwalifikowany w czasie pierwszego oficjalnego ważenia.

1.4. Podczas każdego ważenia zawodnik ma prawo do jednokrotnego wejścia na wagę. Odczytana wartość jest ostateczna.

1.5. Nie dopuszcza się żadnej tolerancji wagi zawodnika (decyduje wartość odczytana z wagi).

1.6. W przypadku odczytania innej niż zadeklarowana przez menadżera drużyny wagi zawodnika, dopuszcza się jego kwalifikację do nowej kategorii wagowej pod warunkiem, iż nie startuje w niej inny zawodnik tej drużyny (dopuszcza się start większej ilości zawodników, jeżeli regulamin danych zawodów pozwala na to). Możliwość ta istnieje w przypadku, gdy oficjalna waga nie została zamknięta.

1.7. Dopuszcza się zastąpienie zawodnika rezerwowym we wszystkich kategoriach wagowych pod warunkiem, że zawodnik rezerwowym został zgłoszony przed zamknięciem oficjalnego ważenia i kontroli medycznej oraz że regulamin danych zawodów dopuszcza możliwość uczestnictwa zawodników rezerwowych.

1.8. Zawodnik do ważenia przystępuje w białym. Wskazania wagi wg skali metrycznej [SI]. Rekomendowane są wskazania cyfrowe.

2. Zawody międzynarodowe.

2.1. W turnieju rozgrywanym pomiędzy dwoma lub większą liczbą krajów ważenie powinno być przeprowadzone przez członków krajowej organizacji przy udziale reprezentantów krajów zaproszonych.

2.2. Zawodnik, który nie stawi się na oficjalne ważenie w czasie określonym przez organizatora turnieju nie jest dopuszczany do udziału w danych zawodach. W przypadku zawodów wielodniowych, pominięcie oficjalnego ważenia równoznaczne jest z dyskwalifikacją zawodnika.

2.3. Organizator zawodów musi zabezpieczyć miejsce do ćwiczeń oraz wagę próbną.

## **Art. 7**

### **DRABINKI I WOLNE LOSY**

1. Drabinki.

Drabinki muszą być rozpisane zaraz po badaniu lekarskim i ważeniu. Drabinki winny być rozpisywane w obecności reprezentantów drużyn uczestniczący w zawodach i muszą zapewniać że żaden z zawodników nie będzie walczył drugi raz w tych zawodach gdy jest choć jeden zawodnik który nie miał żadnej walki (w danej kategorii wagowej) . W szczególnych przypadkach Komisja Sędziowska PZMT ma prawo odstąpić od tej zasady. Drabinka winna rozpoczynać się od bokserów walczących a dopiero później uwzględniać wolne losy.

Żaden zawodnik nie może otrzymać medalu ani tytułu bez przeprowadzonej walki.

2. Wolne losy.

W kategorii wagowej z większą liczbą zawodników niż czterech powinna być rozpisana wystarczająca liczba wolnych losów w pierwszej serii w celu zredukowania liczby zawodników występujących w drugiej serii do 4, 8, 16, lub 32. Zawodnicy przechodzący pierwszej do drugiej serii z wolnym losem, winni walczyć jako pierwsi. W przypadku nieparzystej liczby wolnych losów bokser, który wylosował ostatni wolny los będzie walczył w drugiej rundzie przeciwko zwycięzcy z pierwszej serii walk. W przypadku parzystej ilości wolnych losów zawodnik przechodzący wolnym losem powinien walczyć drugiej rundzie w kolejności wg drabinki.

3. Porządek zawodów:

Program walk winien być rozpisany na każdy dzień zawodów wg kolejności kategorii wagowych od najlżejszych do najcięższych.

## **Art. 8**

### **WAI KHURU I RUNDY**

1. Wai Khuru.

1.1. Przed pierwszą rundą każdy zawodnik musi zaprezentować rytuał

„Wai Khru” zgodnie z tradycją Muaythai. Jest niedopuszczalne aby przedstawiać rytuał innej sztuki walki niż Muaythai. Rytuałowi towarzyszą tradycyjne tajskie instrumenty: flety Java, małe cymbały i dwa bębny.

1.2. W uzasadnionych przypadkach Sędzia Główny zawodów może zalecić wykonywanie skróconego rytuału „Wai Khru” (obejście ringu przeciwnie do ruchu wskazówek zegara oraz ukłon w cztery strony ze środka ringu).

## 2. Rundy.

### 2.1. W Turniejach Pierwszych Walk odpowiednio

- Dzieci – 3 x 1 minutę z 1 minutową przerwą pomiędzy rundami
- Kadeci – 3 x 1,5 minuty z 1 minutową przerwą pomiędzy rundami
- Juniorzy – 3 x 2 minuty z 1 minutową przerwą pomiędzy rundami
- Seniorzy – 3 x 2 minuty z 1 minutową przerwą pomiędzy rundami

W pozostałych zawodach odpowiednio

- Dzieci – 3 x 1 minutę z 1 minutową przerwą pomiędzy rundami
- Kadeci – 3 x 1,5 minuty z 1 minutową przerwą pomiędzy rundami
- Juniorzy – 3 x 2 minuty z 1 minutową przerwą pomiędzy rundami
- Seniorzy – 3 x 3 minuty z 1 minutową przerwą pomiędzy rundami

2.2. Zatrzymanie walki dla ostrzeżenia upomnień i poprawienia sprzętu lub z innych powodów nie wliczają się w czas trwania walki.

2.3. Nie przewiduje się dodatkowych rund.

## **Art. 9 SEKUNDANCI**

1. Każdemu zawodnikowi może towarzyszyć dwóch sekundantów, którzy muszą przestrzegać następujących zasad:

1.1. Sekundanci mogą przebywać na platformie ringu, lecz tylko jeden może wejść na ring.

1.2. Podczas walki żaden z sekundantów nie może pozostać na ringu. Przed rozpoczęciem rundy muszą usunąć z powierzchni ringu wszystkie przedmioty takie jak: krzesła, ręczniki, wiadra i inne.

1.3. Sekundant będący w narożniku powinien posiadać ręcznik oraz gąbkę dla boksera. Sekundant może przerwać walkę swojego zawodnika rzucając ręcznik na platformę ringu. Sekundant nie może przerwać walki podczas, gdy sędzia ringowy jest w trakcie liczenia zawodnika.

1.4. Sędzia Główny podczas każdego zawodów powinien zaaranżować spotkanie sędziów ringowych i punktowych oraz sekundantów, którzy będą uczestniczyć w danych zawodach. Na spotkaniu tym winien przypomnieć zebrany o przestrzeganiu przepisów sportowych PZMT oraz uświadomić, że ich łamanie może skutkować utratą punktu lub dyskwalifikacją zawodnika.

1.5. Sekundantom nie wolno udzielać rad, pomocy oraz ośmielać zawodników podczas trwania rund. Jeżeli sekundant złamie zasady może



otrzymać ostrzeżenie lub zostać zdyskwalifikowany. Zawodnik może otrzymać upomnienie, ostrzeżenie lub zostać zdyskwalifikowany przez sędziego ringowego za przewinienia sekundanta. Sekundanci i przedstawiciele zawodników, którzy podburzają widzów słowami lub gestami do udzielania rad i wspierania walczących podczas trwania rundy nie powinni zostać dopuszczeni do kontynuowania swoich funkcji na tych zawodach, gdzie popełnili powyższe wykroczenia. Jeżeli sekundant zostanie usunięty z narożnika przez sędziego ringowego nie może pełnić swojej dotychczasowej funkcji podczas tej sesji zawodów. Taki przedstawiciel raz usunięty z narożnika przez sędziego musi opuścić salę, na której odbywają się walki, na pozostałą część zawodów. Jeżeli zdarzenie miało miejsce podczas turnieju, skutkiem będzie usunięcie przedstawiciela jako sekundanta z całego turnieju.

1.6. Sekundanci muszą być ubrani w strój sportowy (dres) oraz obuwie sportowe. Niedopuszczalne jest noszenie nakryć głowy (np. czapka, kapelusz) oraz ubioru typu dżinsy, kurtka skórzana, garnitur itp.

## **Art. 10**

### **SĘDZIOWIE RINGOWI I PUNKTOWI**

1. Sędzia Ringowy. W zawodach każda walka na ringu powinna być sędziowana przez sędziego posiadającego aktualną licencję PZMT. Nie prowadzi on pisemnej punktacji walki.
2. Sędzia Punktowy. W celu przeprowadzeniu każdej walki potrzebnych jest 3 lub 5 sędziów punktowych posiadającego aktualną licencję PZMT. Lokalizacja sędziów punktowych zamieszczona jest w załączniku.
  - 2.1. Wybór członków składu sędziowskiego na dane zawody musi być zatwierdzony w kolejności przez: wiceprezesa ds. sędziowskich lub przewodniczącego Komisji Sędziowskiej PZMT.
  - 2.2. Neutralność. W celu zapewnienia neutralności o obsadzie składu sędziowskiego w każdej walce decyduje Sędzia Główny zawodów.
3. Konflikt interesów. Osoby na stanowisku sędziego ringowego i punktowego podczas trwania walk oraz całego turnieju nie powinny jednocześnie występować w charakterze managera drużyny, trenerów lub sekundantów zawodników tej samej narodowości biorących udział w zawodach.
4. Dyscyplina: Komisja Sędziowska PZMT może zrezygnować z usług dowolnego sędziego (tymczasowo lub na stałe), jeśli w jej opinii osoba taka nieskutecznie egzekwuje przepisy ustanowione przez PZMT lub jego działania są nieefektywne lub poniżej standardów.
5. Zastępstwo sędziego ringowego: Sędzia czasowy uderzeniem w gong musi zatrzymać walkę w sytuacji, gdy aktywny sędzia ringowy nie jest w

stanie wypełniać swoich obowiązków. W takiej sytuacji jego obowiązki powinien przejąć inny neutralny sędzia ringowy, który dokończy walkę.

6. Każdy klub zrzeszony w PZMT powinien delegować co najmniej jednego sędziego na zawody organizowane przez (lub pod patronatem) PZMT.

## **Art. 11** **SĘDZIA MIĘDZYNARODOWY I HONOROWY**

1. Reguły i przepisy pod kątem kwalifikacji na Międzynarodowego Sędziego Muaythai ustala IFMA.

2. Sędzia Honorowy. IFMA/PZMT może nadać dożywotni tytuł Honorowego Sędziego Amatorskiego Muaythai IFMA/PZMT. Dotyczy to zwłaszcza osób będących już na emeryturze, ale posiadających wymagane uprawnienia i bardzo duże doświadczenie.

## **Art. 12** **JURY I SĘDZIA GŁÓWNY**

Na każdych zawodach organizowanych przez (lub pod patronatem) PZMT powinno być przynajmniej 3 członków Jury, ale ich ilość nie powinna przekraczać 5 osób, wliczając w to przewodniczącego Jury. Członkowie Jury są jednocześnie członkami składu sędziowskiego. W trakcie walki, wyłącznie członkowie Jury są uprawnieni do przebywania w obszarze dla nich przewidzianym. Jury ma być zapraszane do każdej walki przed jej rozpoczęciem przez Przewodniczącego Jury/Sędziego Głównego. W przypadku nieobecności Przewodniczącego Jury/Sędziego Głównego jego obowiązki może przejąć zaproszony do tego inny sędzia. Jeśli członek Jury chce zwolnić się z wykonywanych obowiązków, musi poprosić Przewodniczącego Jury/Sędziego Głównego o pozwolenie.

1. Obowiązki.

1.1. Każdy z członków Jury musi zliczać punktację zawodników w każdym starciu, by mieć materiał porównawczy w stosunku do punktacji przeprowadzanej przez sędziów punktowych.

1.2. Jury powinno sprawdzać karty sędziów punktowych w celu określenia:

- Prawidłowości punktacji
- Prawidłowości przyporządkowania nazwisk zawodników
- Sprawdzenia poprawności wyboru zwycięzcy przez sędziów punktowych
- Sprawdzenia podpisów i decyzji sędziów punktowych

1.3. Przewodniczący Jury określi zwycięzcę posługując się kartami punktowymi oraz poinformuje spikera o kolorze narożnika zwycięzcy.

1.4. Po każdej serii walk, Jury powinno się spotkać by przedyskutować poziom sędziowania przez sędziów ringowych i punktowych. Jeśli są przypadki dyskusyjne, Jury ma to zgłosić wiceprezesowi ds. sędziowskich lub przewodniczącemu Komisji Sędziowskiej. Konieczne jest także

przedyskutowanie tych przypadków z sędziami ringowymi i punktowymi.

1.5. W niektórych sytuacjach opóźniających walkę, Sędzia Główny ma prawo zatrzymać walkę aż do momentu unormowania tych sytuacji. Sędzia Główny musi działać niezwłocznie w celu rozwiązania takich przypadków.

1.6. Sędzia Główny może także podjąć działania, które uznają za niezbędne do prawidłowego przebiegu całego turnieju jak i poszczególnych walk.

1.7. Sędzia Główny będzie konsultować się z Komisją Sędziowską w celu przekazania swoich decyzji i zaleceń.

1.8. Sędzia/Jury ma obowiązek zgłaszać przypadki poważnego lub umyślenia złamania przepisów przez zawodnika Komisji Sędziowskiej PZMT w celu zdyskwalifikowania winnego. Komisja Sędziowska PZMT może pozbawić winnego medalu lub nagrody za wygraną już walkę.

1.9. Decyzje sędziów Ringowych i/lub Punktowych mogą być przez Jury unieważnione w następujących okolicznościach:

1.9.1. W sytuacji podejrzenia, że Sędziowie Punktowi podjęli decyzję niezgodną z przepisami PZMT. W celu wyjaśnienia wątpliwości należy użyć zapisu Video.

1.9.2. Jeżeli jest oczywiste, że sędziowie popełnili błąd w ich arkuszu wyników, czego skutkiem jest zły werdykt.

## 2. Protest.

Protest może być wniesiony przez kierownika zespołu w ciągu piętnastu minut od ogłoszenia wyniku. Protest składa się w formie pisemnej na ręce Przewodniczącego Jury/Sędziego Głównego wraz z opłatą w wysokości 300 PLN. Jeśli Przewodniczący Jury/Sędzia Główny przyjmie protest, niezbędne działania zostają natychmiast podjęte. Jeśli protest okaże się zasadny, protestujący otrzyma zwrot depozytu w przeciwnym wypadku wniesione wadium przepada na rzecz PZMT.

## **Art. 13 SĘDZIOWIE RINGOWI**

1. Ich priorytetowym celem jest zapewnienie bezpieczeństwa zawodnikom.

2. Ich obowiązek to sędziowanie w ringu. Oficjalnym strojem są granatowe/czarne spodnie garniturowe, jasnoniebieska koszula lub granatowa koszulka polo, lekkie czarne obuwie, czarna muszka i para rękawiczek chirurgicznych.

Sędziowie ringowi muszą:

2.1. Trzymać się bezwzględnie przepisów i sędziować sprawiedliwie.

2.2. Kontrolować walkę przez cały czas.

2.3. Chronić słabszego zawodnika w sytuacjach zagrażających jego zdrowiu.

2.4. Sprawdzić strój i rękawice zawodników.

2.5. Podejmować decyzje posługując się trzema komendami:

"YOOT" = zatrzymanie walki

"CHOK" = rozpoczęcie walki

"YAK" = rozdzielenie zawodników po klinczu. Po komendzie "YAK"

zawodnicy muszą odstąpić od siebie zanim zaczną ponownie walczyć na komendę "CHOK".

2.6. Sędzia powinien dawać odpowiedni sygnał lub gest by wskazać faul zawodnika.

2.7. Po rundzie finałowej, sędzia ringowy powinien zebrać karty punktowe od sędziów punktowych i sprawdzić je przed przekazaniem Przewodniczącemu Jury/Sędziemu Głównemu.

2.8. Sędziemu ringowemu nie wolno określać zwycięzcy poprzez uniesienie ręki zawodnika lub w jakikolwiek inny sposób PRZED obwołaniem zwycięzcy przez Jury/Sędziego Głównego. Dopiero wtedy wolno mu unieść rękę zwycięzcy.

2.9. Gdy sędzia ringowy dyskwalifikuje zawodnika lub zatrzymuje walkę, musi poinformować Przewodniczącego Jury/Sędziego Głównego, że dyskwalifikuje zawodnika lub ma powody by przerwać walkę. Umożliwia to Przewodniczącemu Jury/Sędziemu Głównemu podanie tego do publicznej wiadomości.

3. Uprawnienia sędziego ringowego:

3.1. Zatrzymania walki, gdy uzna, że jeden z zawodników jest zdeklasowany przez przeciwnika, wypunktowany lub walka jest jednostronna.

3.2. Zatrzymania walki, gdy uzna, że zawodnik jest zbyt zraniony by kontynuować walkę.

3.3. Zatrzymania walki, gdy uzna, że zawodnik celowo wstrzymuje walkę. Wolno mu zdyskwalifikować jednego lub obu zawodników.

3.4. Zwrócenia zawodnikowi uwagi lub zatrzymania walki dla ostrzeżenia z odjęciem punktu w wyniku faulu, niedostosowania się do przepisów lub z innych powodów, w celu utrzymania walki fair.

3.5. Natychmiastowej dyskwalifikacji zawodnika, który nie słucha poleceń, gwałtownie rani lub obraża sędziego.

3.6. Odwołania sekundanta lub asystenta zawodnika w sytuacji łamania przepisów oraz dyskwalifikacji zawodnika, gdy sekundant lub asystent nie słucha poleceń sędziego.

3.7. Dyskwalifikacji zawodnika, który fauluje, z lub bez ostrzeżenia i odjęcia punktu.

3.8. Wstrzymanie odliczania za upadek (knockdown), jeśli drugi zawodnik nie uda się do neutralnego narożnika.

3.9. Interpretowanie przepisów oraz podejmowanie decyzji w każdej nie wymienionej w przepisach sytuacji.

4. Ostrzeżenia. Jeśli zawodnik łamie przepisy, ale jego faul nie uprawnia do dyskwalifikacji, sędzia ringowy powinien zatrzymać walkę i dać mu ostrzeżenie skutkujące odjęciem punktu. Ostrzeżenie musi być jasne i

rozumiały dla zawodnika. Sędzia ringowy powinien dać ręką sygnał w kierunku wszystkich sędziów punktowych, określający wyraźnie odjęcie punktu w wyniku ostrzeżenia. Sygnał ten powinien być wykonany ze wskazaniem palcem na winnego zawodnika. Po ostrzeżeniu, sędzia ringowy powinien rozpocząć walkę komendą "CHOK". Po trzech ostrzeżeniach odejmujących punkt, zawodnik jest dyskwalifikowany.

5. Upomnienie. Sędzia ringowy może zwrócić uwagę zawodnikowi. Jest to rada dla niego by był ostrożny, mająca na celu uchronienie go przed popełnianiem błędów, którymi mógłby łamać przepisy. Koniecznym jest znalezienie odpowiedniego momentu dla zwrócenia uwagi zawodnikowi.

6. Sędziemu nie wolno nosić okularów na ringu, szkła kontaktowe są dopuszczone.

## **Art. 14 SĘDZIOWIE PUNKTOWI**

1. Strój. Sędzia punktowy powinien być ubrany tak samo jak sędzia ringowy. Sędzia może dodatkowo być ubrany w granatową/czarną marynarkę i nosić okulary, jeśli jest to niezbędne.

2. Obowiązki:

2.1. Każdy sędzia punktowy ma obowiązek podejmować decyzje odnośnie każdej walki, NIEZALEŻNIE od innych, ale według przepisów.

2.2. Podczas walki, sędziemu nie wolno omawiać żadnych tematów z innym sędzią lub osobą postronną, poza sędzią ringowym. Jeśli to konieczne, podczas przerwy może poinformować sędziego ringowego o zaistniałych incydentach, takich jak przykładowo: nieodpowiednie zachowanie sekundanta, rozluźniona lina, lub cokolwiek, co mogło ująć uwadze sędziego ringowego.

2.3. Natychmiast po każdej rundzie, sędzia punktowy ma podliczyć punktację każdego zawodnika na karcie punktowej.

2.4. Po walce sędzia punktowy ma podliczyć punktację by wyłonić zwycięzcę, oraz podpisać kartę punktową. Decyzja zostanie podana do wiadomości publicznej przez Jury/Sędziego Głównego.

2.5. Sędzia punktowy powinien pozostać na swoim miejscu, aż do momentu ogłoszenia rezultatu.

## **Art. 15 SĘDZIOWIE CZASOWI i SPIKER**

1. Obowiązki sędziego czasowego:

1.1. Jego głównym obowiązkiem jest mierzenie czasu każdej rundy, liczenie rund i czasu przerw spoczynkowych, które muszą trwać 1 (jedną) pełną minutę.

1.2. Powinien dawać znak na rozpoczęcie i zakończenie każdej rundy walki poprzez uderzenie w gong lub dzwonek.

- 1.3. Piętnaście sekund przed rozpoczęciem każdej rundy, mierzący czas musi zasygnalizować sekundantom i asystentom by opuścili ring – lekkie uderzenie w gong lub dzwonek wraz z komendą "Ring wolny".
- 1.4. Powinien zatrzymać czas podczas tymczasowych przerw w walce lub na wyraźne polecenie sędziego ringowego.
- 1.5. Mierzący czas musi sprawdzać dokładność odliczania za pomocą stopera.
- 1.6. W końcówce rundy w przypadku wyliczania zawodnika, gdy sędzia rozpocznie liczenie przed końcem rundy, mierzący czas powinien wstrzymać sygnał jej zakończenia aż do momentu, gdy sędzia ringowy wznowi walkę komendą "CHOK". Wyjątkiem od tej zasady jest ostatnia runda starcia finałowego. W przypadku rundy finałowej zawodów międzynarodowych, mierzący czas powinien dać sygnał gongiem lub dzwonkiem, gdy dwuminutowa runda się zakończy, niezależnie od liczenia zawodnika przez sędziego ringowego.

## 2. Obowiązki Spikera

- 2.1. Spiker podaje publiczności imię, nazwisko, klub, kraj, wagę oraz kolor narożników obu zawodników, gdy Ci pojawiają się na ringu.
- 2.2. 15 sekund przed każdą rundą walki powinien poprosić o opuszczenie przez sekundantów narożników oraz ewentualne uprzątnięcie ringu.
- 2.3. Ogłasza rozpoczęcie i zakończenie każdej rundy.
- 2.4. Podaje wynik walki przez podanie koloru narożnika zwycięzcy i wyczytanie jego nazwiska.
- 2.5. Spiker powinien zajmować miejsce siedzące wyznaczone przez Sędziego Głównego.

## **Art. 16 DECYZJE**

### 7. Rodzaje możliwych decyzji:

#### 7.1. Zwycięstwo na Punkty (WP – Winning by Points):

Na koniec walki bokser, który został wskazany przez większość sędziów zostanie ogłoszony zwycięzcą. W przypadku, gdy obydwaj bokserzy ulegną kontuzji i nie będą zdolni do walki lub obydwaj jednocześnie ulegną nokautowi sędziowie odnotują zdobyte punkty przez każdego boksera do tej chwili, do której walka była kontynuowana i również wskażą zwycięzcę.

#### 7.2. Zwycięstwo przez Poddanie (Retirement)

Zwycięstwo przez Poddanie następuje w przypadku, gdy po przerwie pomiędzy rundami bokser wycofuje się z dalszej rywalizacji. Zwycięstwo przez poddanie następuje również w chwili, gdy bokser lub jego trener wycofują się z dalszej walki podczas jakiegokolwiek rundy. W każdej z powyższych sytuacji jego przeciwnik zostaje ogłoszony zwycięzcą.

#### 7.3. Zwycięstwo przez Decyzję Sędziego Ringowego (RSC - Referee

Stopping Contest)

#### 7.3.1. Poza Klasą (Outclassed RSC)

Walka zostaje przerwana przez sędziego ringowego w przypadku, gdy jeden z bokserów w opinii sędziego reprezentuje o wiele wyższy poziom przygotowania i kontynuowanie walki grozi poważnym urazem u boksera na niższym poziomie, powodem przerwania walki może również być brak oporu u jednego z bokserów. W każdej z powyższych sytuacji zwycięzcą zostaje jego przeciwnik.

#### 7.3.2. Uraz (Injury)

Jeśli w opinii sędziego ringowego bokser nie jest w stanie kontynuować walki na skutek urazu spowodowanego dozwoloną techniką albo jest niezdolny do kontynuowania walki z jakichkolwiek innych fizycznych powodów walka zostaje zatrzymana a jego przeciwnik zostanie ogłoszony zwycięzcą. Decyzję o przerwaniu walki podejmuje sędzia ringowy, który może się w tym celu skonsultować z lekarzem. Konsultując się z lekarzem sędzia jest zobowiązany do podporządkowania się jego decyzji. Jest wskazane, aby sędzia w przypadku urazu konsultował się z lekarzem.

#### 7.3.3. R.S.C.(H) – Uraz głowy

Jest to sytuacja, gdy bokser po otrzymaniu silnego ciosu lub innego uderzenia na głowę doznał jej urazu i jest niezdolny do kontynuowania dalszej walki. Sędzia może również przerwać walkę przez R.S.C.(H) jeżeli zawodnik otrzymuje serię ciosów na głowę i nie jest w stanie się przed nimi bronić. Określenia R.S.C.(H) nie stosujemy w sytuacji, gdy bokser jest poza klasą i otrzymuje dużą ilość silnych ciosów bez własnej kontrakcji.

#### 7.3.4. R.S.C.(B) – Uraz ciała

Jest to sytuacja, kiedy po otrzymaniu ciosu lub innego uderzenia dozwolonego przez przepisy w jakikolwiek inną część ciała poza głową bokser jest niezdolny do dalszej walki. R.S.C.(B) dotyczy również sytuacji, gdy po jakimkolwiek nieumyślnym faulu bokser po upływie 3 minut nadal jest niezdolny do kontynuowania walki. W każdej z powyższych sytuacji zwycięzcą zostaje przeciwnik.

#### 7.3.5. Przekroczenie Limitu Liczeń (CCL - Compulsory Count Limits)

Następuje w sytuacji gdy bokser senior (mężczyzna lub kobieta) zostaje wyliczony trzy razy w ciągu jednej rundy lub cztery razy w ciągu walki, juniorzy kończą walkę w przypadku drugiego wyliczenia w ciągu jednej rundy lub trzeciego w ciągu walki.

#### 7.4. Zwycięstwo przez Dyskwalifikację

W sytuacji, gdy bokser jest zdyskwalifikowany, jego przeciwnik zostaje ogłoszony zwycięzcą. W sytuacji, gdy obydwaj bokserzy zostaną zdyskwalifikowani decyzja ta zostanie ogłoszona przez Sędziego Głównego. Zdyskwalifikowany bokser nie będzie miał prawa do jakiegokolwiek nagrody, medalu, trofeum, honorowej nagrody albo

klasyfikacji, wiążącej się z jakimkolwiek etapem turnieju, w którym został zdyskwalifikowany. W wyjątkowych przypadkach zdyskwalifikowany bokser może odwołać się do Przewodniczącego Jury/Sędziego Głównego, który może decyzję o dyskwalifikacji zmienić. Każda zmiana decyzji dotyczącej dyskwalifikacji zawodnika wymaga sporządzenia raportu i dostarczenia go w formie pisemnej do biura PZMT w terminie do 14 dni roboczych.

#### 7.5. Wygrana przez Nokaut (Knock-out - KO)

Zwycięstwo przez Nokaut (KO) następuje w sytuacji, gdy bokser po otrzymaniu prawidłowej techniki otrzyma knockdown(KD) i nie jest w stanie wznowić walki w ciągu 10 sekund. Zwycięzcą ogłoszony jest jego przeciwnik.

#### 7.6. Brak walki (No Contest)

W przypadku, gdy walka nie może się odbyć z powodów niezależnych od bokserów, takich jak uszkodzenie ringu, awaria oświetlenia, warunki atmosferyczne i inne, Sędzia Główny ogłasza, że walka się nie odbyła. W przypadku turnieju o randze mistrzostw dalsze decyzje podejmuje Jury lub/i Sędzia Główny.

#### 7.7. Zwycięstwo przez Walkover (Walk-over)

Przyznawane jest zawodnikowi, jeżeli:

7.7.1. Jest on w pełni przygotowany do walki i oczekuje na jej rozpoczęcie w swoim narożniku

7.7.2. Przeciwnik pomimo wywołania po nazwisku przy użyciu systemu nagłaśniającego nie stawia się w narożniku w czasie 2 minut od pierwszego wezwania

#### 7.8. Remis ( tylko w podwójnych meczach)

W meczach podwójnych (przeprowadzanych pomiędzy dwoma klubami lub państwami) może wystąpić sytuacja, gdy większość sędziów ocenia walkę równo. W takim przypadku sędzia ringowy przy ogłoszeniu werdyktu nie podnosi rąk żadnego z zawodników.

### 8. Incydenty w ringu poza kontrolą sędziego ringowego

Jeśli nastąpi sytuacja, która nie pozwala na kontynuowanie walki w ciągu 1 minuty po rozpoczęciu pierwszej lub drugiej rundy (np. awaria prądu) walka zostanie przerwana i zostanie ponowiona jako ostatnia walka turnieju.

Jeśli do incydentu dojdzie w trzeciej rundzie, walka zostanie zakończona, ale sędziowie zostaną poproszeni o wydanie werdyktu odnośnie zwycięzcy. Jeśli do incydentu dojdzie w ciągu ostatnich trzech walk turnieju, walki zostaną wznowione jako pierwsze w następnym dniu. Bokserzy zostaną ponownie zważeni i zbadani przez lekarza w następnym dniu.



## **Art. 17**

### **SYSTEM PUNKTACJI**

#### 1. Przyznawanie punktów

Punkty przyznawane są w sytuacji, kiedy bokser uderza przeciwnika zadając ciosy pięścią, wykonując kopnięcia, uderzenia łokciem lub kolanami, lub uderza przeciwnika w trakcie obalania. Żeby ciosy zostały zaliczone nie mogą być blokowane lub uderzane na gardę przeciwnika.

#### 2. Koniec każdej rundy.

Za każdą rundę zostaje przyznanych 10 punktów. Nie można przyznawać punktów ułamkowych. Na zakończenie każdej rundy lepszy (sprawniejszy w MuayThai) bokser otrzyma 10 punktów jego przeciwnik proporcjonalnie mniej. W sytuacji, gdy bokserzy będą równi obydwaj otrzymują po 10 punktów, jednak należy unikać takiej sytuacji.

#### 3. Kryteria przyznawania punktów;

3.1. Bokser wygrywa rundę stosując więcej technik MuayThai niż jego przeciwnik.

3.2. Bokser wygrywa rundę wykonując techniki MuayThai bardziej dynamicznie niż jego przeciwnik.

3.3. Bokser wygrywa rundę okazując mniejsze wyczerpanie lub mniejsze obicie niż przeciwnik.

3.4. Bokser wygrywa rundę, kiedy okazuje więcej agresji niż przeciwnik.

3.5. Bokser wygrywa rundę, kiedy ma lepszy styl MuayThai niż przeciwnik.

3.6. Bokser wygrywa rundę walcząc zgodnie z zasadami i wykonując mniej fauli od przeciwnika.

#### 4. Punkty nie są przyznawane w następujących przypadkach:

4.1. Za wykonywanie technik, które nie są technikami MuayThai.

4.2. Za uderzenia, które są blokowane przez przeciwnika rękami lub nogami.

4.3. Za uderzenia, które pomimo że trafiają wykonywane są bez widocznej siły.

4.4. Za obalania przeciwnika bez wykonania uderzenia.

4.5. Za uderzenia niezgodne z przepisami.

4.6. Cel dla Muaythai oznacza jakąkolwiek część ciała poza pachwiną, tyłem głowy i kręgosłupem

#### 5. System punktacji wyniku:

5.1. 10 punktów zostaje przyznanych bokserowi, który wygrywa rundę, jego przeciwnik odpowiednio mniej (9 - 8 - 7)

5.2. 10 punktów zostanie przyznanych każdemu bokserowi jeśli obydwaj będą mieć jednakową formę podczas rundy, (należy unikać tej sytuacji)

5.3. Bokser, który wygrywa rundę przez niewielką przewagę otrzymuje 10

punktów, jego przeciwnik otrzymuje 9 punktów

5.4. Bokser, który wygrywa rundę przez dużą przewagę otrzyma 10 punktów; jego przeciwnik otrzyma odpowiednio 8 lub 7 punktów.

5.5. Bokser traci 1 punkt otrzymując 1 ostrzeżenie. Punkt za ostrzeżenie jest dodany do punktów przeciwnika, jeśli sędziowie punktowi zgadzają się z tym ostrzeżeniem.

## 6. Rejestracja ostrzeżeń (warnings)

6.1. Jeśli sędzia ringowy przyzna jednemu z bokserów ostrzeżenie (warning) to sędziowie punktowi muszą przyznać jeden punkt jego przeciwnikowi. Jeśli sędziowie punktowi zgadzają się z decyzją sędziego ringowego to przyznają przeciwnikowi punkt a ostrzeżonemu bokserowi w karcie w odpowiedniej kolumnie zaznaczają „w”, jeśli jednak sędzia punktowy nie zgadza się z decyzją sędziego ringowego to nie przyznaje przeciwnikowi punktu a na karcie zaznacza zamiast „w” literę „x”.

6.2. Podczas każdej rundy sędzia punktowy może dodać lub odjąć punkt za faul, którego był świadkiem a nie został zauważony przez sędziego ringowego. Jeśli sędzia punktowy zauważy faul (kwalifikujący się w jego odczuciu do ostrzeżenia), który nie został ogłoszony przez sędziego ringowego nakłada odpowiednią karę na faulującego boksera i zaznacza w odpowiedniej kolumnie literę „J”.

## 7. Zakończenie walk turniejowych

Jeśli, na koniec walki po ocenieniu każdej rundy zgodnie z przepisami, sędzia stwierdza, że bokserzy mają równą ilość punktów przyznaje zwycięstwo kierując się następującymi zasadami:

7.1. Wygrywa ten, kto okazał więcej agresji podczas walki lub pokazał lepszy styl MuayThai jednak, jeżeli są równi w tym względzie to:

7.2. Wygrywa ten, kto pokazał lepszą obronę (blokując, odparowując, stosując uniki itd.) w wyniku, których atakujący przeciwnik był zmuszony do wycofania.

7.3. We wszystkich Turniejach musi być wskazany zwycięzca, remis może być przyznany tylko w meczach podwójnych.

## **Art. 18 FAULE**

### 1. Upomnienia, Ostrzeżenia i Dyskwalifikacje

1.1. Bokser, który nie przestrzega upomnień sędziego, walczy niezgodnie z przepisami, wykazuje niesportowe zachowanie albo popełnia faule, może być przez sędziego ringowego upomniany słownie, może otrzymać upomnienie (caution), ostrzeżenie (warning) lub może zostać zdyskwalifikowany.

1.2. Sędzia ringowy może bez przerwania walki dać upomnienie (caution) bokserowi za określone przewinienie, jeśli będzie chciał dać ostrzeżenie (warning) zatrzymuje walkę, bierze boksera za rękę i podchodzi do

każdego z 5 sędziów punktowych mówiąc w wyniku czego doszło do otrzymania ostrzeżenia. Po wydaniu ostrzeżenia (warning) sędzia już nie może bokserowi dawać upomnienia (caution) za to samo przewinienie.

1.3. Trzy (3) upomnienia (caution) za to samo przewinienie powodują otrzymanie ostrzeżenia (warning).

1.4. W czasie walki bokser może otrzymać jedynie dwa ostrzeżenia (warning).

Trzecie ostrzeżenie (warning) automatycznie powoduje dyskwalifikację boksera.

## 2. Rodzaje fauli

Jeśli bokser celowo popełnia następujące przewinienia to są one uznawane za faule:

2.1. Gryzie, pluje, prycha na przeciwnika, wpycha kciuk do oczu przeciwnika

2.2. Celowo wypluwa ochraniacz na zęby

2.3. Rzuca, zgina kręgosłup przeciwnika, stosuje techniki z Judo lub Zapasów.

2.4. Przewraca się na leżącego przeciwnika.

2.5. Atakuje przeciwnika, który leży lub wstaje z podłogi

2.6. Atakując przytrzymuje się lin lub używa lin do walki.

2.7. Stosuje dźwignię na ramię lub głowę przeciwnika, lub zamyka je w „kluczu”.

2.8. Broni się w sposób całkowicie bierny lub ucieka ewidentnie unikając walki, obraca się do przeciwnika bez wyprowadzenia ciosu.

2.9. Używa agresywnych, niepotrzebnych lub obraźliwych określeń podczas walki.

2.10. Nie wycofuje się w tył na komendę “Yak”

2.11. Próbuje uderzyć przeciwnika zaraz po komendzie sędziego “Yak” bez wycofania się w tył.

2.12. W jakikolwiek sposób atakuje lub zachowuje się agresywnie w stosunku do sędziego

2.13. Celowo uderza przeciwnika kolanem w pachwinę. Jeżeli zawodnik otrzyma niezamierzone uderzenie kolanem w pachwinę i nie jest w stanie kontynuować walki, sędzia przerywa walkę i może przyznać do 3 minut dla zawodnika by pozwolić mu dość do siebie. Jeżeli zawodnik po 3 minutach nie jest zdolny do walki to zostaje ogłoszony „przegrywającym”.

2.14. Po wyłapaniu nogi przeciwnika zrobienie więcej niż jednego kroku z trzymaniem przeciwnika za nogę.

2.15. Celowe przewracanie się aby uniknąć uderzeń w sytuacji gdy noga jest trzymana przez przeciwnika.

2.16. W sytuacji gdy obydwaj bokserzy wypadają z ringu faulem jest zachowanie przeszkadzające drugiemu bokserowi na ponowne wejście do ringu.

2.17. Zażywając jakąkolwiek substancję zakazaną przez Międzynarodowy Komitet Olimpijski (MKOL)

## 3. Sekundanci

Każdy bokser może ponieść odpowiedzialność za zachowanie swoich sekundantów.

#### 4. Sędzia ringowy i sędziowie punktowi

Jeśli sędzia ringowy ma podstawy do przypuszczenia, że nie zauważył faulu wykonanego przez boksera, może w celu wyjaśnienia wątpliwości skonsultować się z sędziami punktowymi.

### **Art. 19 KNOCK-DOWN (KD)**

#### 1. Definicja

Uważa się że bokser zalicza knockdown w sytuacji:

1.1. Jeśli w wyniku uderzenia lub serii ciosów dotyka podłogi jakkolwiek częścią ciała poza jego stopami, albo

1.2. jeśli zwiesza się bezradnie na linach jako wynik ciosu albo cyklu ciosów, albo

1.3. jeśli w wyniku ciosu lub serii ciosów jest częściowo lub całkowicie poza linami, albo

1.4. jeśli w wyniku ciosu lub serii ciosów nie upada, nie kładzie się na linach lecz w opinii sędziego ringowego jest nie w pełni świadomy i nie jest w stanie kontynuować walki.

#### 2. Liczenie

W przypadku knock-down, sędzia natychmiast zaczyna liczenie. Gdy bokser jest "na deskach" sędzia liczy głośno od jednego (1) do dziesięciu (10) w języku tajskim.

NUENG RAZ

SONG DWA

SAAM TRZY

SII CZTERY

HAH PIĘĆ

HOK SZEŚĆ

JED SIEDEM

BAED OSIEM

KOUW DZIEWIĘĆ

SIB DZIESIĘĆ

Pomiędzy poszczególnymi liczbami sędzia ringowy robi jednosekundowe przerwy wskazując każdą sekundę ręką w taki sposób, że bokser, który został przewrócony również miał możliwość liczenia. Przed liczbą „NUENG” musi upłynąć jedna sekunda od czasu, gdy bokser osunął się na ziemię. Wymagane jest by przeciwnik udał się na polecenie sędziego ringowego do wskazanego narożnika neutralnego. Dopóki nie znajdzie się w tym narożniku sędzia ringowy nie będzie kontynuował (czy też nie zacznie) ilczenia.

W przypadku gdy KD nastąpił w wyniku ciosu na głowę sędziowie

punktowi wpisują w odpowiedniej rubryce na karcie punktowej „KD(H)”, natomiast w każdym innym przypadku wpisywane jest „KD”

### 3. Obowiązki przeciwnika

Jeśli bokser jest liczony, jego przeciwnik musi od razu wejść do neutralnego narożnika. Walka może być kontynuowana przeciwko przeciwnikowi który upadł na ring tylko w przypadku gdy zawodnik przewrócony dostaje od sędziego ringowego polecenie aby wstać do góry i nakazuje kontynuowanie walki za pomocą komendy “CHOCK”

### 4. Obowiązkowe liczenie do 8

Gdy w wyniku uderzenia bokser zalicza KD, walka nie będzie kontynuowana do chwili aż sędzia ringowy wyliczy do PAED (8), nawet w sytuacji jeżeli bokser jest gotowy kontynuować walkę wcześniej.

### 5. Knock-out (Nokaut - KO)

W sytuacji gdy sędzia policzy do „SIP ” (10) walka się kończy i zostanie rozstrzygnięta jako “nokaut” (KO)

6. W sytuacji gdy do knock-down dojdzie pod koniec rundy (z wyjątkiem ostatniej rundy w Finałach w mistrzostwach świata, Pucharze Świata, Mistrzostwach Kontynentalnych albo Turniejach Międzynarodowych), sędzia kontynuuje liczenie.

Sędzia może policzyć do 10, wtedy będzie zwycięstwo przez “nokaut” (KO) Jeżeli bokser jest w stanie podjąć walkę przed wyliczeniem do 10 sędzia natychmiast wydaje polecenie kontynuowania walki CHOCK

7. W przypadku gdy sędzia ringowy doliczy do PAED (8) i zawodnik zgłosi gotowość do walki a następnie bez ponownego uderzenia upadnie na deski, sędzia ringowy kontynuuje liczenie od liczby PAED (8) na której poprzednio się zatrzymał.

8. W sytuacji gdy obydwaj bokserzy znajdą się w knock-down jednocześnie, zostaną wyliczeni jednocześnie, jeśli jednak obydwaj nie wstaną przed “SIP” (10) walka zostanie przerwana a werdykt zostanie wydany zgodnie ze zdobytymi punktami do chwili gdy nastąpił obustronny knock-down..

9. Jeśli bokserowi nie udaje się podjąć walki na nowo po zakończeniu przerwy między rundami, albo po knock-down (KD) nie jest w stanie podjąć walki w ciągu 10 sekund przegrywa walkę.

### 10. Limit liczeń

W przypadku gdy bokser jest liczony:

- trzy raz w ciągu rundy lub cztery w ciągu całej walki (seniorzy)
  - dwa razy w ciągu rundy lub trzy razy w ciągu całej walki (juniorzy)
- sędzia ringowy przerywa walkę (R.S.C lub R.S.C.C.L)

**Art. 20**  
**PROCEDURA POSTĘPOWANIA PO ZNOKAUTOWANIU –**  
**KO(H) ORAZ R.S.C.(H)**

1. Jeżeli zawodnik jest nieprzytomny tylko sędzia ringowy i lekarz ringowy mogą przebywać na ringu. Inni mogą być wpuszczeni, jeśli lekarz poprosi o pomoc.
2. Jeżeli zawodnik został znokautowany poprzez uderzenie w głowę (KO(H)) lub sędzia ringowy przerwał walkę w następstwie serii ciosów w głowę zawodnika w wyniku czego zawodnik ten stracił możliwość obrony i dalszego kontynuowania walki (R.S.C.(H)) wymagane jest przebadanie przez lekarza zawodów natychmiast po zakończeniu walki. Lekarz zawodów po konsultacji podejmuje decyzję o dalszych działaniach.
3. Sędzia ringowy ma obowiązek przekazać do sędziów punktowych oraz członków Jury decyzję o przerwaniu walki ze względu na R.S.C.(H) , którzy muszą zaznaczyć to na kartach punktowych.
4. Każdy nokaut (KO(H)) lub decyzja sędziego o przerwaniu walki w wyniku serii uderzeń na głowę zawodnika (R.S.C.(H)) musi być zarejestrowany w Książeczce Sportowo-Lekarskiej Zawodnika lub Karcie Zdrowia Sportowca.
5. Okres powrotu do zdrowia
  - 5.1. Jeżeli zawodnik został znokautowany poprzez uderzenie w głowę (KO(H)) lub sędzia ringowy przerwał walkę w następstwie serii ciosów w głowę zawodnika (R.S.C.(H)) to nie będzie mógł walczyć ani uczestniczyć w sparingach przez co najmniej cztery (4) tygodnie
  - 5.2. Jeżeli zawodnik zostanie ponownie znokautowany w przeciągu trzech (3) miesięcy to okres karencji zostanie wydłużony do 3 miesięcy od momentu ostatniego nokautu
  - 5.3. Jeżeli zawodnik zostanie znokautowany trzy (3)-krotnie w okresie 12 miesięcy to okres karencji zostanie wydłużony do 12 miesięcy od momentu ostatniego nokautu.
6. Orzeczenie lekarskie po powrocie do zdrowia.
  - 6.1. Zanim zawodnik będzie mógł wrócić do walk po przebytych urazie (przypadki opisane w pkt. 5) wymagane jest wykonanie badań neurologicznych dopuszczających zawodnika do zmagania sportowych oraz ponowne wykonanie badań okresowych w poradni sportowej. Informacja o przeprowadzonych badaniach i ponownym dopuszczeniu do rywalizacji sportowej MuayThai musi zostać wpisana do legitymacji PZMT zawodnika.

## **Art. 21**

### **UŚCISK DŁONI**

1. Przed rozpoczęciem walki oraz po ogłoszeniu jej wyniku zawodnicy powinny uścisnąć sobie dłonie deklarując sportową postawę. Poza tymi dwoma przypadkami zawodnicy nie mogą ścisnąć wzajemnie dłoni zarówno podczas walki jak i na początku rund.

## **Art. 22**

### **KONTROLA ANTYDOPINGOWA**

1. Używanie przez zawodnika substancji dopingujących jest zabronione. Kontrola antydopingowa powinna być przeprowadzana zgodnie z odpowiednimi przepisami Międzynarodowego Komitetu Olimpijskiego (IOC)
2. Każdy zawodnik czy też przedstawiciel klubu zrzeszonego w PZMT łamiącego zakaz z pkt 1. będzie zdyskwalifikowany lub zawieszony – decyzja o przywróceniu do pełni praw może zostać podjęta przez zarząd PZMT.
3. Lokalne znieczulenie (np.: lodem w spray'u) oraz wdychanie czystego tlenu przed i podczas walki jest zabronione i może doprowadzić do dyskwalifikacji zawodnika
4. Wszystkie substancje dopingowe znajdujące się na wykazie Międzynarodowej Komisji Olimpijskiej są także zakazane przez PZMT/IFMA. Dodatkowe substancje mogą zostać dopisane według zaleceń Komisji Lekarskiej.

## **Art. 23**

### **OBOWIĄZKI LEKARZA ZAWODÓW**

1. Przed walką
  - 1.1. Przed walką (podczas ważenia) zawodnicy muszą przejść oględziny przeprowadzone przez lekarza zawodów.
  - 1.2. Podczas oględzin zawodnicy muszą przedłożyć lekarzowi zawodów Książeczkę Sportowo-Lekarską Zawodnika lub Kartę Zdrowia Sportowca z aktualnymi wynikami oraz pieczęcią i podpisem lekarza dopuszczającego zawodnika do walk pełnokontaktowych Muaythai. Jeżeli lekarz wykonujący badania nie zaznaczył inaczej wpis ważny jest przez pół roku (6 miesięcy) od daty wykonania.

Dopuszcza się stosowanie zaświadczeń lekarskich zezwalających zawodnikowi na udział w walkach pełnokontaktowych Muaythai wydanych przez lekarza sportowego na okres konkretnych zawodów.
  - 1.3. Zawodnik z szklami kontaktowymi, głuchy, niemy, z padaczką, posiadający rany, zadrapania, siniaki na twarzy i opatrunki (w tym stabilizatory, bandaże usztywniające itp.) nie będzie dopuszczony do walki.
  - 1.4. Decyzja o dopuszczeniu do walki podejmowana jest przez lekarza

zawodów. Decyzja ta jest ostateczna.

1.5. Dopuszczenie zawodnika do rywalizacji na danych zawodach rejestrowane jest przez lekarza zawodów na karcie zgłoszenia zawodnika. Karty zgłoszenia przechowywane są przez organizatora imprezy przez okres co najmniej dwa lata.

2. Podczas walki

2.1. Wyznaczony przez organizatora lekarz zawodów musi pozostawać w wyznaczonej strefie w trakcie trwania całej walki.

2.2. Sędzia ringowy może zdecydować o zatrzymaniu walki i poprosić o konsultację Lekarza Zawodów. Oględziny kontuzjowanego zawodnika przeprowadzane są w neutralnym narożniku, koło którego usytuowany jest Lekarz Zawodów.

2.3. W przypadku zauważenia poważnej kontuzji Lekarz Zawodów powiadamia o tym Sędziego Głównego, który zasygnalizuje zdarzenie i zarządzi przerwę w walce. Podczas przerwy Lekarz Zawodów ma możliwość zbadania kontuzjowanego zawodnika.

2.4. Lekarz Zawodów musi zdecydować, czy kontuzja zawodnika umożliwi kontynuowanie walki czy też nie. W przypadku stwierdzenia braku możliwości dalszego kontynuowania zmagania Lekarz Zawodów powiadamia o tym Sędziego Ringowego, który ma obowiązek przerwać walkę. Decyzja ta jest ostateczna.

2.5. Jeżeli Lekarz zawodów uzna że zawodnik pomimo kontuzji jest zdolny do walki to decyzja o jej kontynuowaniu należy do Sędziego Ringowego, który pomimo pozytywnej oceny przez Lekarza Zawodów może zakończyć walkę. Decyzja ta jest ostateczna.

## **Art. 24. LIMITY WIEKOWE**

1. Przynależność do konkretnej grupy wiekowej zawodnika określana jest na dzień zawodów na podstawie pełnej daty urodzenia. Określono następujące grupy wiekowe:

1.1. Dzieci – skończone 10 lat do końca 11 roku życia

1.1. Kadeci – skończone 12 lat do końca 14 roku życia

1.2. Juniorzy – skończone 15 lat do końca 17 roku życia

1.3. Seniorzy – skończone 18 lat i mniej niż 35 lat

## **Art. 25. KONTAKT Z MEDIAMI**

1. Oficjalnym przedstawicielem PZMT do kontaktu z mediami jest Prezes PZMT osoba przez niego upoważniona.

2. Członkowie Składu Sędziowskiego, Lekarz Zawodów i członkowie Komisji Sędziowskiej reprezentujący PZMT nie powinni udzielać wywiadów przedstawicielom mediów na temat wyniku i przebiegu walk oraz zawodów bez wcześniejszego upoważnienia przez Prezesa PZMT.



**Art. 26.**  
**RANKING I ZASADY PRYZNAWANIA ZWYCIĘSTWA**  
**DRUŻYNOWEGO**

1. Zasady przydzielania punktów za zwycięstwa dla poszczególnych zawodników jak i drużyn zebrane są w osobnym opracowaniu „Ranking. Aktualne rankingi PZMT” i dostępne na stronie [www.muaythai.pl](http://www.muaythai.pl) w dziale „Zawody->Ranking”.

**Art. 27.**

1. W przypadkach nie objętych powyżej decyduje Zarząd PZMT.