

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 na planie kwadratu. Odległość mierzona między linami od wewnątrz musi się zawierać pomiędzy 4,9 m a 6,1 m. Pole walki na zawodach międzynarodowych winno wynosić min. 37,21 m². 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 (na turniejach międzynarodowych min. 0,85m). 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: patrząc od strony stolika przewodniczącego Jury, CZERWONY – powinien znajdować się bliżej i z lewej strony, NIEBIESKI – po przekątnej (w skrajnym prawym rogu), pozostałe dwa narożniki – BIAŁE.

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

1.4 Liny: Powinny być cztery liny o grubości od 3,0 do 5,0 cm, mocno rozciągnięte pomiędzy narożnikami, kolejno od płaszczyzny ringu 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 narożnikach czerwonym i niebieskim, do używania przez zawodników oraz jeden do używania przez sędziów ringowych, lekarzy lub ratowników medycznych umiejscowiony w neutralnym narożniku bliższym stolika JURY.

1.6 Plastikowa torba: W neutralnych narożnikach powinny być umieszczone w bezpiecznym miejscu plastikowe torby, 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 walcą 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 udzielania 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.

Na danych zawodach wszyscy zawodnicy w każdej walce muszą używać rękawic tego samego producenta.

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.

5. Rękawice muszą być zdjęte poza ringiem po ogłoszeniu werdyktu.

Art. 3 **BANDAŻE**

1. Opis: Do walki dopuszcza się tylko miękkie, bawełniane bandaże bądź taśmy bokserkie, nie dłuższe niż 2,5 m na każdą z rąk, 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 na zewnętrznej powierzchni dłoni.

2. Zawody międzynarodowe i kontynentalne: Bandaże w zawodach międzynarodowych i kontynentalnych powinny być akceptowane przez 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 (Rys.3.). Muszą mieć na sobie koszulkę bez rękawów lub podkoszulek w tym samym kolorze co spodenki (Rys.1.) , lub top dla kobiet w kolorze narożnika (Rys.2.). W zawodach krajowych spodenki mogą być w innym kolorze niż kolor narożnika .

Rys.1:



Rys.2:



Rys.3:



Zawodnicy wchodzą do ringu pomiędzy drugą a trzecią liną. Będąc już w ringu sekundant zakłada zawodnikowi 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 bicepsiem 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 (Rys.4.), zgodny z wymogami IFMA. Dodatkowo mężczyźni mogą stosować męskie slipy (Rys.5.) Kobiety obowiązkowo zakładają ochraniacz który może być plastikowy (Rys.6.)

Rys.4:



Rys.5:



Rys.6:



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 Dla mężczyzn ochraniacze tułowia są obowiązkowe podczas walki dla wszystkich kategorii wagowo-wiekowych, za wyjątkiem zawodników klasy A. W przypadku zawodniczek w kategoriach wiekowych innych niż seniorki klasa A, ochraniacz tułowia jest obowiązkowy. Ochraniacz tułowia nie wyklucza zastosowania dodatkowo ochraniacza klatki piersiowej przedstawionego na Rys.7;7a i 8.

W kategorii seniorki klasa A obowiązkowy jest ochraniacz klatki piersiowej jak na Rys.7;7a i 8.

Rys.7:



Rys.7a:



Rys.8:



1.6. Ochraniacze goleni i stóp oraz łokci są obowiązkowe dla wszystkich kategorii wagowo-wiekowych.

1.7. We wszystkich kategoriach wiekowych za wyjątkiem seniorów obowiązkowe są ochraniacze kolan.

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.

Dopuszczalne jest zastosowanie niewielkiej ilości wazeliny w celu zmniejszenia zagrożenia uszkodzenia skóry. Nadmiar zastosowanego środka w razie takiej

konieczności usuwa sędzia ringowy, a nie sekundant.

2.2. Zawodnicy powinni być ogoleni. Niedozwolone jest posiadanie zarostu, wąsów na twarzy, który może podrażniać przeciwnika lub w inny sposób wpływać uzyskanie przewagi przez jego posiadacza.

2.3. Zawodnicy posiadający długie włosy powinni je zwinąć, związać i zabezpieczyć siatką. Zabronione jest stosowanie spinek i podobnych rzeczy wykonanych z twardych materiałów.

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
 - 1.14. Dwa pojemniki lub worki w neutralnych narożnikach do użytku przez Sędziego Ringowego.

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 . W celu zapewnienia płynności procesu ważenia zawodników, Komisja Sędziowska może zarządzić sprawdzanie badań medycznych we wcześniejszym czasie.

1.2 Seniorki startujące w zawodach dodatkowo składają oświadczenie , że nie są w ciąży.

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

2. Kategorie wagowe.

Seniorzy Mężczyźni A/B/C/D, 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 lub w przeddzień 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 każdej z 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.

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 na skali).

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 na to pozwala). Możliwość ta istnieje w przypadku, gdy oficjalna waga w pierwszym dniu nie została zamknięta.

1.7. Dopuszcza się zastąpienie zawodnika rezerwowym w każdej kategorii wagowej pod warunkiem, że zawodnik rezerwowi został zgłoszony przed zamknięciem oficjalnego pierwszego ważenia i kontroli medycznej oraz że regulamin danych zawodów dopuszcza możliwość uczestnictwa zawodników rezerwowych.

1.8. Zawodnik do ważenia przystępuje w bieliźnie. 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 PZMT 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 urządzenie do kontroli wagi ciała (wagę próbną).

Art. 7

DRABINKI I WOLNE LOSY

1. Drabinki.

Drabinki muszą być rozpisane jak najszybciej po badaniu lekarskim i ważeniu. Drabinki winny być rozpisywane w obecności reprezentantów drużyn uczestniczących w zawodach i muszą zapewniać, że żaden z zawodników w danej kategorii wagowej nie będzie walczył drugi raz podczas gdy jest choć jeden zawodnik, który nie miał żadnej walki. 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 dwóch 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 w drugiej rundzie w kolejności wg drabinki z zawodnikiem, który również wylosował wolny los.

3. Porządek zawodów:

Program walk winien być rozpisany na każdy dzień zawodów wg kolejności kategorii wagowych od najlżejszych do najcięższych, jednak z uwzględnieniem liczebności kategorii wagowo-wiekowych.

Art. 8 WAI KRU I RUNDY

1. Wai Kru.

1.1. Przed pierwszą rundą każdy zawodnik musi zaprezentować rytuał „Wai Kru” 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. Przed walkami eliminacyjnymi turnieju „Wai-Kru” należy ograniczyć do maksymalnie 2 minut. Czas powinien kontrolować sędzia czasowy. Uderzenie w gong oznacza zakończenie czasu przewidzianego na „Wai-Khru”.

1.3. W uzasadnionych przypadkach Sędzia Główny zawodów może zalecić wykonywanie skróconego rytuału „Wai Khru” ,jednak minimum to wykonanie trzech ukłonów na podłodze 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 wlicza się do czasu 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 za liny ringu.

1.2. Podczas wykonywania Wai-Khru sekundanci powinni stać na podłodze obok ringu.

1.3. 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.

1.4. 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.

1.5. 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 zebranym o przestrzeganiu przepisów sportowych PZMT oraz uświadomić, że ich łamanie może skutkować utratą punktu lub dyskwalifikacją zawodnika.

1.6. 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.

1.7. Sekundanci mogą skrapiać zawodnika wodą używając butelki z wodą bądź rozpylacza, jednak nie mogą zwilżać go rozpylając wodę ustami.

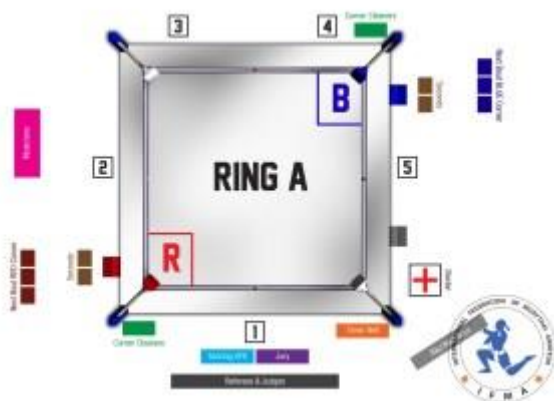
1.8. Sekundanci muszą być ubrani w strój sportowy (dres z długimi spodniami) oraz obuwie sportowe. Niedopuszczalne jest noszenie nakryć głowy (np. czapka, kapelusz) oraz ubioru typu džinsy, kurtka skórzana, garnitur itp.

Art. 10 SĘDZIOWIE RINGOWI I PUNKTOWI

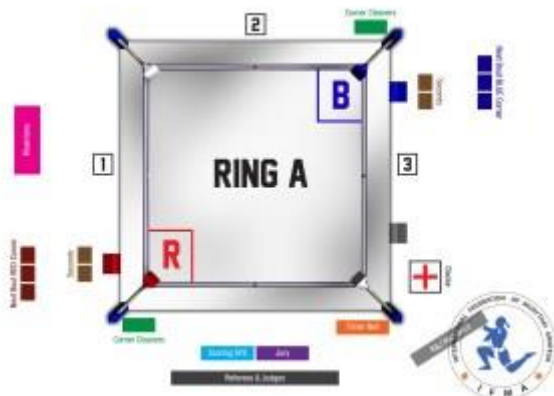
1. Sędzia Ringowy. W zawodach każda walka na ringu powinna być sędziowana przez sędziego posiadającego aktualną licencję PZMT. Nie prowadzi on pisemnej punktacji walki.

2. Sędzia Punktowy. W celu przeprowadzeniu każdej walki potrzebnych jest 3 lub 5 Sędziów Punktowych posiadającego aktualną licencję PZMT. Lokalizacja Sędziów Punktowych zamieszczona jest na Rys.9.a i 9.b.

Rys.9.a:



Rys.9.b:



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 menedżera 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 3 członków Jury, 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. W przypadku stosowania elektronicznego systemu punktacji Jury nie ma takiego obowiązku.

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 Sędzia Ringowy podjął decyzję niezgodną z przepisami PZMT/IFMA. W celu wyjaśnienia wątpliwości należy użyć zapisu Video.

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

2. Protest.

Protest może być wniesiony przez sekundanta lub trenera zespołu w ciągu 0,5 h od ogłoszenia wyniku. W przypadku walk finałowych w przeciągu 5 min.

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 pomniejszony o opłatę administracyjną w wysokości 100pln, w przeciwnym wypadku wniesione wadium przechodzi na rzecz PZMT.

Art. 13 **SĘDZIOWIE RINGOWI**

1. Ich priorytetowym celem jest zapewnienie bezpieczeństwa zawodnikom.

2. Ich obowiązkiem to sędziowanie w ringu. Oficjalnym strojem są granatowe/czarne spodnie garniturowe, jasnoniebieska koszula ,może być z krótkim rękawem lub granatowa koszulka polo, lekkie czarne obuwie, czarna/granatowa muszka (Jury może w pewnych określonych przypadkach zwolnić Sędziów Ringowych z obowiązku posiadania muszki)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 kłinczu. Po komendzie "YAK" zawodnicy muszą odstać 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/Sędzię Głównego lub spikera. Dopiero wtedy wolno mu unieść rękę zwycięzcy.

2.9. Gdy Sędzia Ringowy dyskwalifikuje zawodnika lub zatrzymuje walkę, musi poinformować Przewodniczącego Jury/Sędzię 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 zrozumiałe 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. Przed rozpoczęciem walk Sędziowie Ringowi powinni wziąć udział w zaaranżowanym spotkaniu z obsługą medyczną zawodów. 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, zgodnie z przepisami.
 - 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 wpisać punktacje 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. 10 sekund przed rozpoczęciem każdej rundy, mierzący czas musi zasygnalizować sekundantom i asystentom by opuścili ring – lekkie uderzanie w gong lub dzwonek wraz z komendą "Ring wolny".
 - 1.4. Powinien zatrzymać czas podczas 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".
2. Obowiązki Spikera
 - 2.1. Spiker podaje publiczności imię, nazwisko, klub, kraj, wagę oraz kolor

narożników obu zawodników, gdy pojawią się na ringu.

2.2. 10 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 obsługą medyczną zawodów w takim przypadku Sędzia Ringowy jest zobowiązany podporządkować się członkowi obsługi medycznej. Jest wskazane, aby Sędzia w przypadku urazu konsultował się z obsługą medyczną oraz skontrolował drugiego boksera pod kątem posiadanych urazów.

- W czasie badania zawodnika przez wyznaczone osobę tylko ona i Sędzia Ringowy mogą znajdować się na ringu.

-Jeżeli uraz wystąpi w finałowej rundzie walki o złoty medal MP lub PP , zwycięzca zostanie wyłoniony poprzez podliczenie punktów na kartach punktowych zdobytych do momentu wystąpienia urazu.

7.3.3. R.S.C.(H)

Jest to sytuacja, gdy bokser po otrzymaniu silnego ciosu lub innego uderzenia na głowę jest bezbronny lub niezdolny do kontynuowania dalszej walki. Określenia R.S.C.(H) nie stosujemy w sytuacji, gdy bokser jest poza klasą i otrzymuje dużą ilość punktowanych technik bez własnej kontrakcji.

7.3.4. R.S.C.(B)

Jest to sytuacja, kiedy po otrzymaniu ciosu lub innego uderzenia dozwolonego przez przepisy w jakkolwiek inną część ciała poza głowę bokser jest niezdolny do dalszej walki.

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. W kategoriach dzieci i kadetów drugie liczenie kończy walkę .

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 jakiejkolwiek 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 wznówić 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 Walkower (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 wyznaczone osoby z zabezpieczenia medycznego 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, kolanami. Techniki punktowane to takie, które są silne, trafiają w cel, nie są blokowane lub powodują utratę równowagi u przeciwnika z jednoczesną pełną kontrolą balansu u wykonującego powyższe. Celem dla technik muaythai jest całe ciało za wyjątkiem krocza.

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.

3. Kryteria przyznawania punktów;

3.1. Bokser wygrywa rundę stosując większą ilość technik muaythai niż jego przeciwnik.

3.2. Bokser wygrywa rundę wykonując techniki muaythai z większą siłą 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 w defensywie (uniki ,zejścia z lini ataku itp.) niż przeciwnik.

3.6. Bokser wygrywa rundę pokazując lepszy styl muaythai.

3.7. 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 w cel wykonywane są bez widocznej siły i balansu.

4.4. Za obalenia przeciwnika bez wykonania uderzenia.

4.5. Za uderzenia niezgodne z przepisami.

4.6. Cel dla muaythai oznacza jakkolwiek część ciała poza kroczem.

5. System punktacji wyniku:

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

5.2. Po 10 punktów zostanie przyznanych każdemu bokserowi jeśli wygrywający

rundę z niewielką przewagą otrzyma ostrzeżenie.

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.

6. Rejestracja ostrzeżeń (warnings)

6.1. Jeśli Sędzia Ringowy przyzna jednemu z bokserów ostrzeżenie (warning) to Sędziowie Punktowi muszą odjąć jeden punkt ukaranemu zawodnikowi. Jeśli Sędziowie Punktowi zgadzają się z decyzją Sędziego Ringowego to odejmując punkt ostrzeżonemu bokserowi, w karcie punktowej w odpowiedniej kolumnie zaznaczają „w”, jeśli jednak Sędzia Punktowy nie zgadza się z decyzją Sędziego Ringowego to nie odejmuje punktu zawodnikowi ukaranemu przez Sędziego Ringowego, a na karcie zaznacza zamiast „w” literę „x”(w rubryce odpowiadającej rundzie, w której ostrzeżenie miało miejsce po stronie właściwej dla barwy narożnika ukaranego boksera.

6.2. Podczas każdej rundy Sędzia Punktowy może odjąć punkt za faul, którego był świadkiem a który nie został zauważony lub odpowiednio zaklasyfikowany przez Sędziego Ringowego. Jeśli Sędzia Punktowy zauważy faul (kwalifikujący się w jego odczuciu do udzielenia ostrzeżenia), który nie został ogłoszony przez Sędziego Ringowego nakłada odpowiednią karę na faulującego boksera w postaci odjęcia punktu 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 cofania się. Jeżeli i pod tym względem zdaniem Sędziego Punktowego zawodnicy byli równi to:

7.3. Wyznacza zwycięzcę zaznaczając na karcie punktowej pole „INNE”, wpisując powód takiego wyboru.

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

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, natomiast jeśli zdecyduje się na ukaranie boksera ostrzeżeniem (warning), musi zatrzymać walkę, wziąć boksera za rękę i poinformować każdego z Sędziów Punktowych, wskazując karanego zawodnika jaki jest powód ostrzeżenia. Po otrzymaniu ostrzeżenia (warning), zawodnik nie może już być upomniany za to samo wykroczenie. W razie popełnienia tego samego wykroczenia Sędzia Ringowy zobowiązany jest ukarać faulującego kolejnym ostrzeżeniem.

1.3. Trzy (3) upomnienia (caution) za to samo przewinienie powodują nałożenie 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 szczęki.

2.3. Rzuca, zgina kręgosłup przeciwnika, stosuje techniki judo lub zapaśnicze, kopie w ścięgno Achillesa

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. Przypadkowo 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 5 minut dla zawodnika by pozwolić mu dość do siebie. Jeżeli zawodnik po 5 minutach nie jest zdolny do walki to przegrywa walkę decyzją „Injury”.

2.14. Po wyłapaniu nogi przeciwnika zrobienie więcej niż dwóch kroków bez wykonania jakiegokolwiek techniki.

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 WADA (World Anti-Doping Agency)

3. Sekundanci

Każdy bokser może ponieść odpowiedzialność za zachowanie swoich sekundantów.

4. Sędzia Ringowy i Sędziowie Punktowi

Jeśli Sędzia Ringowy ma podstawę przypuszczać, 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 znajduje się w stanie knock-down KD jeśli:

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

1.2. zwiesza się bezradnie na linach w wyniku ciosu albo serii ciosów, albo

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

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

2. Liczenie

W przypadku knock-down, Sędzia Ringowy 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, żeby bokser, który znajduje się w sytuacji KD, mógł śledzić upływ czasu. Przed liczbą „NUENG ” musi upłynąć jedna sekunda od czasu, gdy bokser znalazł się w stanie KD . Wymagane jest by przeciwnik udał się na polecenie Sędziego Ringowego do wskazanego narożnika neutralnego. Jeżeli tego zaniecha Sędzia Ringowy nie będzie kontynuował liczenia.

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 udać się do neutralnego narożnika wskazanego przez Sędziego Ringowego. 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 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)

-dwa razy w trakcie całej walki w przypadku kategorii dzieci i kadetów.

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 potrzebuje pomocy medycznej tylko Sędzia Ringowy i medyczne zabezpieczenie mogą przebywać na ringu. Inni mogą być wpuszczeni, jeśli służba medyczna 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 obsługę medyczną zawodników natychmiast po zakończeniu walki. Obsługa medyczna zawodników 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 uderzenia lub serii uderzeń na głowę zawodnika (R.S.C.(H)) musi być zarejestrowany w Książeczce Sportowo-Lekarskiej Zawodnika lub Karcie

Zdrowia Sportowca lub na zgłoszeniu zawodnika do zawodów.

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. Informacja o przeprowadzonych badaniach i ponownym dopuszczeniu do rywalizacji sportowej muaythai musi zostać dostarczona do PZMT przed zawodami na których zawodnik chce wystartować.

7. Wszystkie treści zawarte w pkt5 oraz pkt6 odnoszą się również do sytuacji mogącej wystąpić na treningach i sparingach.

Art. 21 UŚCISK DŁONI

1. Przed rozpoczęciem walki oraz po ogłoszeniu jej wyniku zawodnicy powinny uściskać 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 WADA (World Anti-Doping Agency)

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 po ustaniu

ewentualnej kary dyskwalifikacji lub zawieszenia nałożonej przez WADA.

3. Lokalne znieczulenie (np.: lodem w spray'u) oraz wdychanie czystego tlenu, amoniaku przed i podczas walki jest zabronione i może doprowadzić do dyskwalifikacji zawodnika

4. Wszystkie substancje dopingowe znajdujące się na wykazie WADA są także zakazane przez PZMT/IFMA. Dodatkowe substancje mogą zostać dopisane według zaleceń Komisji Lekarskiej.

Art. 23

OBOWIĄZKI OBSŁUGI MEDYCZNEJ ZAWODÓW

1. Przed walką

1.1. Przed walką (podczas ważenia) zawodnicy muszą przejść oględziny przeprowadzone przez zabezpieczenie medyczne zawodów.

1.2. Podczas oględzin zawodnicy muszą przedłożyć odpowiednim służbom medycznym zawodów Książeczkę Sportowo-Lekarską Zawodnika lub Kartę Zdrowia Sportowca lub odpowiednie zaświadczenie z aktualnymi wynikami oraz pieczęcią i podpisem lekarza dopuszczającego zawodnika do walk pełno kontaktowych muaythai. Jeżeli wystawiający dokument nie zaznaczył inaczej wpis ważny jest przez pół roku (6 miesięcy) od daty wystawienia.

Dopuszcza się stosowanie zaświadczeń lekarskich zezwalających zawodnikowi na udział w walkach pełno kontaktowych muaythai wydanych przez lekarza na czas konkretnych zawodów.

1.3. Zawodnik ze 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 zabezpieczenie medyczne zawodów w oparciu o dokument o którym mowa w pkt.1.2 . Decyzja ta jest ostateczna.

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

2. Podczas walki

2.1. Wyznaczona przez organizatora obsługa medyczna zawodów musi pozostawać w wyznaczonej strefie w trakcie trwania całej walki.

2.2. Sędzia Ringowy może zdecydować o zatrzymaniu walki i poprosić o konsultację medyczną. Oględziny kontuzjowanego zawodnika przeprowadzane są w neutralnym narożniku.

2.3. W przypadku zauważenia poważnej kontuzji obsługa medyczna powiadamia o tym Sędziego Głównego, który zasygnalizuje zdarzenie i zarządzi przerwę w walce. Podczas przerwy kontuzjowany zawodnik zostanie zbadany i udzielona mu zostanie niezbędna pomoc.

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

2.5. Jeżeli obsługa medyczna zawodów uzna że zawodnik pomimo kontuzji jest zdolny do walki to decyzja o jej kontynuowaniu należy do Sędziego Ringowego, który pomimo to 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 40 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 ,obsługa medyczna 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 w dziale „Zawody→Ranking”.

Art. 27.

Współzawodnictwo w konkurencji WAI KRU

1. Współzawodnictwo w konkurencji Wai Kru będzie odbywało się w następujących kategoriach wiekowych:

- 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 40 lat

2. Występ par dobranych w drodze losowania odbywa się na ringu. Czas pojedynczej konkurencji ograniczony jest do 2 minut. Zawodnicy oceniani są przez 3 do 5 Sędziów .

3. Zakres przyznanych punktów przez Sędziów Punktowych mieści się w przedziale: 9,1-10. Do oceny występu brane są pod uwagę cztery kryteria, a możliwe do zdobycia punkty za każde z nich są następujące:

2.1. 0.4 punktu maksymalnie za jakość, perfekcyjne wykonanie, włączenie do występu podstawowych, najbardziej charakterystycznych technik, umiejętności Wai Kru.

2.2. 0.2 punktu maksymalnie za siłę , zdecydowanie i koordynację.

2.3. 0.2 punktu maksimum za włączenie do występu niezwykle trudnych technik w tym bardzo trudnych technik.

2.4. 0.2 punktu maksymalnie za strój.

4. Decyzja o wyborze zwycięzcy podejmowana jest na podstawie kart punktowych. Dwa skrajne wyniki sędziów są odrzucane , średnia arytmetyczna obliczona z pozostałych kart punktowych wskazuje właściwą ocenę występu. Jeśli wystąpi remis , to średnią obliczamy z wszystkich kart punktowych.

Art. 28.

- 1. W przypadkach nie objętych powyżej decyduje Zarząd PZMT.