

POLSKI ZWIĄZEK MUAYTAI



PRZEPISY AMATORSKIEJ RYWALIZACJI SPORTOWEJ



Spis treści

Art.1 ZAWODY MUAYTHAI	2
Art.2 KATEGORIE WAGOWE	2
Art.3 KATEGORIE WIEKOWE	3
Art.4 CZAS TRWANIA RUND	4
Art.5 PRZYNALEŻNOŚĆ KLUBOWA	4
Art.6 ZDOLNOŚĆ ZDROWOTNA DO UDZIAŁU W ZAWODACH	4
Art.7 WAŻENIE	5
Art.8 DOPING I SUBSTANCJE ZAKAZANE	6
Art.9 POLE WALKI	7
Art.10 RING	9
Art.11 SPRZĘT I UBIÓR ZAWODNIKA	11
Art.12 DRABINKI I WOLNE LOSY	18
Art.13 SEKUNDANCI	20
Art.14 DELEGAT TECHNICZNY	21
Art.15 PRZEWODNICZĄCY ZESPOŁU MEDYCZNEGO	22
Art.16 SĘDZIA GŁÓWNY / PRZEWODNICZĄCY JURY	22
Art.17 JURY	22
Art.18 SĘDZIA RINGOWY	24
Art.19 SĘDZIA PUNKTOWY	26
Art.20 SĘDZIA CZASOWY I SPIKER	27
Art.21 ROZPOCZĘCIE WALKI	28
Art.22 WAI KRU	29
Art.23 SYSTEM PUNKTACJI	29
Art.24 DECYZJE	33
Art.25 FAULE	37
Art.26 KNOCKDOWN (KD)	40
Art.27 POSTĘPOWANIE W PRZYPADKU (KOH/RSCH)	42
Art.28 OBSŁUGA MEDYCZNA ZAWODÓW	43
Art.29 RANKINGI I PRZYZNAWANIE ZWYCIĘSTWA DRUŻYNOWEGO	44
Art.30 WSPÓŁZAWODNICTWO W KONKURENCJI WAI KRU	45
Art.31 ETYKA SĘDZIOWSKA	46
Art.32 POSTANOWIENIA KOŃCOWE	46

Art.1 ZAWODY MUAYTHAI

- Zawody Muaythai to rywalizacja pomiędzy dwoma Zawodnikami reprezentującymi kluby sportowe lub reprezentacje narodowe. W zawodach w jednej kategorii wagowej może walczyć więcej niż jeden Zawodnik z danego klubu lub reprezentacji narodowej. Chyba, że organizator w porozumieniu z zarządem PZMT ustali inaczej.
- Zawodnicy, w zależności od umiejętności i doświadczenia, mogą rywalizować w nasypujących klasach:
 - A klasa senior powyżej 8 walk w konkurencjach sportów walki pełno kontaktowych.
 - B klasa senior 4-7 walk w konkurencjach sportów walki pełnokontaktowych.

Klasy mają odniesienie do seniorów kobiet i mężczyzn, natomiast nie mają zastosowania dla pozostałych kategorii wiekowych.

Art.2 KATEGORIE WAGOWE

Kategoria wiekowa	SENIOR (17-40) U23 MŁODZIEŻOWIEC (17-23) WETERAN (40-55)			
	Płeć	Mężczyźni		Kobiety
Waga (kg)	1	45	45	1
	2	48	48	2
	3	51	51	3
	4	54	54	4
	5	57	57	5
	6	60	60	6
	7	63.5	63.5	7
	8	67	67	8
	9	71	71	9
	10	75	75	10
			(+)75	11
	11	81		
	12	86		
	13	91		
14	(+)91			

Kategoria wiekowa	U18 JUNIOR (16-17)			
	Płeć	Chłopcy		Dziewczęta
Waga (kg)			42	1
	1	45	45	2
	2	48	48	3
	3	51	51	4
	4	54	54	5
	5	57	57	6
	6	60	60	7
	7	63.5	63.5	8
	8	67	67	9
	9	71	71	10
	10	75	75	11
			(+)75	12
	11	81		
	12	86		
13	91			
14	(+)91			

Kategoria wiekowa		U16 KADET (14-15)			
Płeć	Waga (kg)	Chłopcy		Dziewczęta	
		1	38	38	2
2	40	40	3	40	3
3	42	42	4	42	4
4	45	45	5	45	5
5	48	48	6	48	6
6	51	51	7	51	7
7	54	54	8	54	8
8	57	57	9	57	9
9	60	60	10	60	10
10	63.5	63.5	11	63.5	11
11	67	67	12	67	12
12	71	71	13	71	13
				(+)71	14
13	75				
14	81				
15	(+)81				

Kategoria wiekowa		U14 DZIECKO STARSZE (12-13)			
Płeć	Waga (kg)	Chłopcy		Dziewczęta	
		1	32	32	1
2	34	34	2	34	2
3	36	36	3	36	3
4	38	38	4	38	4
5	40	40	5	40	5
6	42	42	6	42	6
7	44	44	7	44	7
8	46	46	8	46	8
9	48	48	9	48	9
10	50	50	10	50	10
11	52	52	11	52	11
12	54	54	12	54	12
13	56	56	13	56	13
14	58	58	14	58	14
15	60	60	15	60	15
16	63.5	63.5	16	63.5	16
				(+)63.5	17
17	67				
18	71				
19	(+)71				

Kategoria wiekowa		U12 DZIECKO MŁODSZE (10-11)			
Płeć	Waga (kg)	Chłopcy		Dziewczęta	
		1	30	30	1
2	32	32	2	32	2
3	34	34	3	34	3
4	36	36	4	36	4
5	38	38	5	38	5
6	40	40	6	40	6
7	42	42	7	42	7
8	44	44	8	44	8
9	46	46	9	46	9
10	48	48	10	48	10
11	50	50	11	50	11
12	52	52	12	52	12
13	54	54	13	54	13
14	56	56	14	56	14
15	58	58	15	58	15
16	60	60	16	60	16
				(+)60	17
17	63.5				
18	67				
19	(+)67				

- Zawodnicy muszą konkurować zgodnie ze swoją biologiczną płcią.
- Jeśli w danej kategorii wagowej jest tylko jeden Zawodnik, dana kategoria nie jest rozgrywana i Zawodnik nie otrzymuje medalu lub innych nagród za uczestnictwo w zawodach.

Art.3 KATEGORIE WIEKOWE

Wiek Zawodnika ustala się na pierwszy dzień rozpoczęcia zawodów podany w oficjalnym komunikacie.

Kategoria wiekowa	Minimalny wiek	Maksymalny wiek
Weteran	40	55
Senior	17*	40
U23 Młodzieżowiec	17*	23
U18 Junior	16	17
U16 Kadet	14	15
U14 Dziecko starsze	12	13
U12 Dziecko młodsze	10	11

* Osoby niepełnoletnie, które ukończyły 17 rok życia mogą rywalizować w kategorii wiekowej Senior lub U23 za pisemną zgodą rodzica lub prawnego opiekuna.

Osoby niepełnoletnie startujące w swoich kategoriach wiekowych muszą przedstawić pisemną zgodę rodzica lub prawnego opiekuna na udział w zawodach.

Oryginał oświadczenia/zgody musi zostać przedstawiony w dniu rejestracji Zawodników na miejscu odbywania się zawodów.

Art.4 CZAS TRWANIA RUND

Kategoria wiekowa	Czas trwania rundy	Ilość rund	Przerwa pomiędzy rundami
Senior A	3 minuty	3	1 minuta
U23 Młodzieżowiec			
Weteran			
Senior B			
U18 Junior			
U16 Kadet			
U14 Dziecko starsze	1,5 minuty		
U12 Dziecko młodsze	1 minuta		

Art.5 PRZYNALEŻNOŚĆ KLUBOWA

1. Prawo startu w zawodach Muaythai organizowanych przez PZMT lub pod jego patronatem mają Zawodnicy klubów zrzeszonych w PZMT, posiadający aktualną licencję Zawodnika.
2. Zawodnicy z klubów zagranicznych muszą być członkami klubów zrzeszonych w narodowych związkach Muaythai będących członkami IFMA.

Art.6 ZDOLNOŚĆ ZDROWOTNA DO UDZIAŁU W ZAWODACH

1. **ZAŚWIADCZENIA LEKARSKIE** W przewidzianym czasie na ważenie Zawodnik musi przedłożyć zaświadczenie o braku przeciwwskazań do udziału w zawodach sportowych Muaythai, ważne na cały okres trwania zawodów, podpisane przez lekarza uprawnionego do wystawienia ww. zaświadczenia. W celu zapewnienia płynności weryfikacji Zawodników, Komisja Sędziowska może zarządzić sprawdzanie badań medycznych we wcześniejszym terminie.
2. **OŚWIADCZENIE MEDYCZNE ZAWODNIKÓW Z KLUBÓW ZAGRANICZNYCH** Żaden Zawodnik nie zostanie dopuszczony do startu bez wypełnionego formularza oświadczenia medycznego IFMA (PZMT), który

musi być podpisany przez Zawodnika, menadżera drużyny/trenera i lekarza. W przypadku osób nieletnich również rodzica lub opiekuna prawnego. Oświadczenie musi być wypełnione w języku polskim lub angielskim.

3. **OŚWIADCZENIE O BRAKU CIĄŻY** Zawodniczki w wieku 18 lat i starsze muszą podpisać oświadczenie, że nie są w ciąży. Od Zawodniczek poniżej tego wieku wymagany jest podpis jednego z rodziców lub opiekunów prawnych Zawodniczki.
4. **BADANIA LEKARSKIE PODCZAS ZAWODÓW** O zdolności do udziału Zawodnika w każdym dniu zawodów decyduje personel medyczny obsługi zawodów zatwierdzony przez PZMT
5. **ROZCIĘCIA/OTARCIA** Zawodnik nie zostanie dopuszczony do udziału w zawodach, jeśli w dniu zawodów ma rozcięcie skóry, ranę, poważne otarcia, lub inny krwawiący obrzęk skóry. Nie dopuszcza się noszenia opatrunków na ww.

Art.7 WĄŻENIE

1. Zawodnicy wszystkich kategorii wagowych muszą być gotowi do ważenia w pierwszym dniu zawodów w godzinach ustalonych przez organizatora w zaproszeniu na imprezę.

W przypadku zawodów kilkudniowych, Zawodnicy startujący w danym dniu muszą stawić się na ważeniu w ustalonym przez organizatora czasie.

2. Ważenie musi być nadzorowane przez reprezentantów PZMT. Obserwatorami ważenia mogą być przedstawiciele każdej z drużyn startujących w imprezie. Nie mogą jednak mieć wpływu na wyniki ważenia, ani zakłócać ich przebiegu.
3. Waga Zawodnika, określona podczas oficjalnego ważenia pierwszego dnia zawodów decyduje o kategorii wagowej, w której Zawodnik będzie występował w czasie trwania 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.
4. Podczas każdego ważenia Zawodnik ma prawo do jednokrotnego wejścia na wagę. Odczytana wartość jest ostateczna.
5. Nie dopuszcza się żadnej tolerancji wagi Zawodnika - decyduje wartość odczytana na skali.
6. W przypadku odczytania innej niż zadeklarowana przez menadżera drużyny wagi Zawodnika, dopuszcza się jego kwalifikację do innej kategorii wagowej, pod warunkiem, że regulamin zawodów nie zabrania uczestnictwa w danej

kategorii wagowej kilku Zawodników z jednego klubu. Możliwość ta istnieje w przypadku, gdy oficjalna waga w pierwszym dniu zawodów nie została zamknięta.

7. Zawodnicy do ważenia przystępują w białym, bez skarpetek, ogoleni, z obcięzonymi paznokciami u stóp.
8. Zaleca się wyznaczenie osobnego stanowiska do kontroli wagi dla kobiet i niepełnoletnich.
9. Należy zadbać o odpowiednie warunki kontroli dla wszystkich Zawodników poprzez odseparowanie strefy ważenia od wzroku osób postronnych.
10. Członek Jury wyznaczony jako kierownik ważenia kieruje składem sędziowskim nadzorującym ważenie. W składzie sędziów technicznych biorących udział w ważeniu powinni znajdować się mężczyźni i kobiety. Delegat z klubu każdego Zawodnika może znajdować się w wyznaczonej strefie oczekiwania podczas ważenia, ale nie może w żaden sposób przeszkadzać lub wpływać na wyniki ważenia.
11. Zalecane są wagi elektroniczne z wyraźnym wyświetlaczem cyfrowym, które przedstawiają wagę w systemie metrycznym (SI).

Art.8 DOPING I SUBSTANCJE ZAKAZANE

1. **DOPING** Zażywanie przez Zawodników leków lub substancji chemicznych niebędących częścią zwykłej diety sportowca jest zabronione. W tej kwestii obowiązują przepisy antydopingowe Światowej Agencji Antydopingowej (WADA)

[IFMA-ANTI-DOPING-CODE-Revised-2019.pdf \(Muaythai. Sport\)](#)

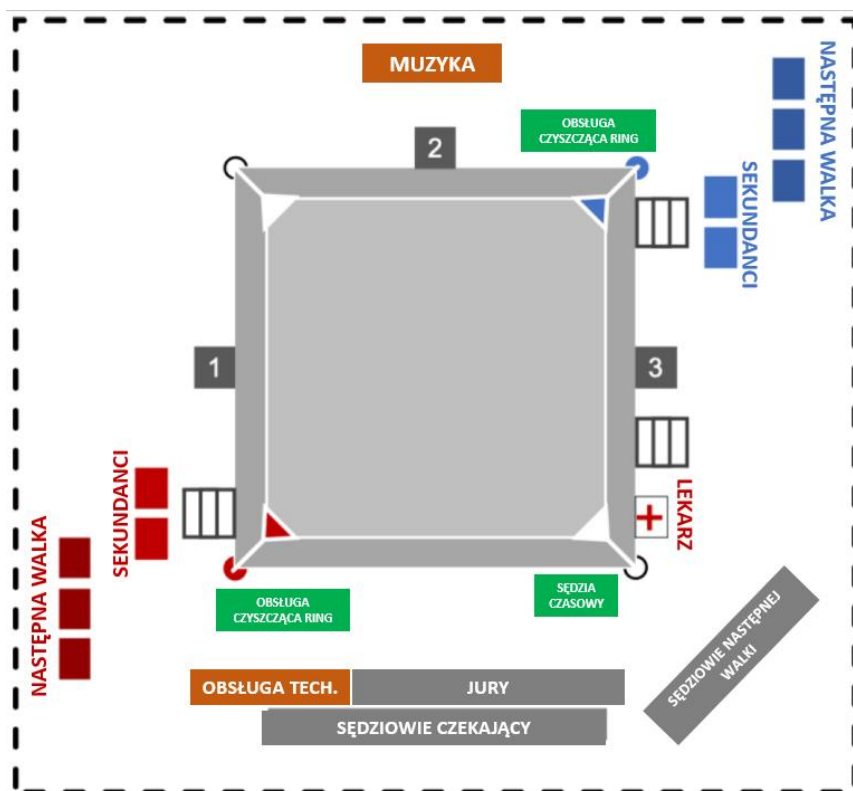
2. **SUBSTANCJE ZAKAZANE** Substancje dopingujące i narkotyki znajdują się na aktualnej liście substancji zabronionych Światowej Agencji Antydopingowej (WADA) ustalona lista substancji zabronionych jest obowiązującą dla PZMT/IFMA. Organem nadzorującym na terenie Polski jest POLADA.

<https://antydoping.pl/>

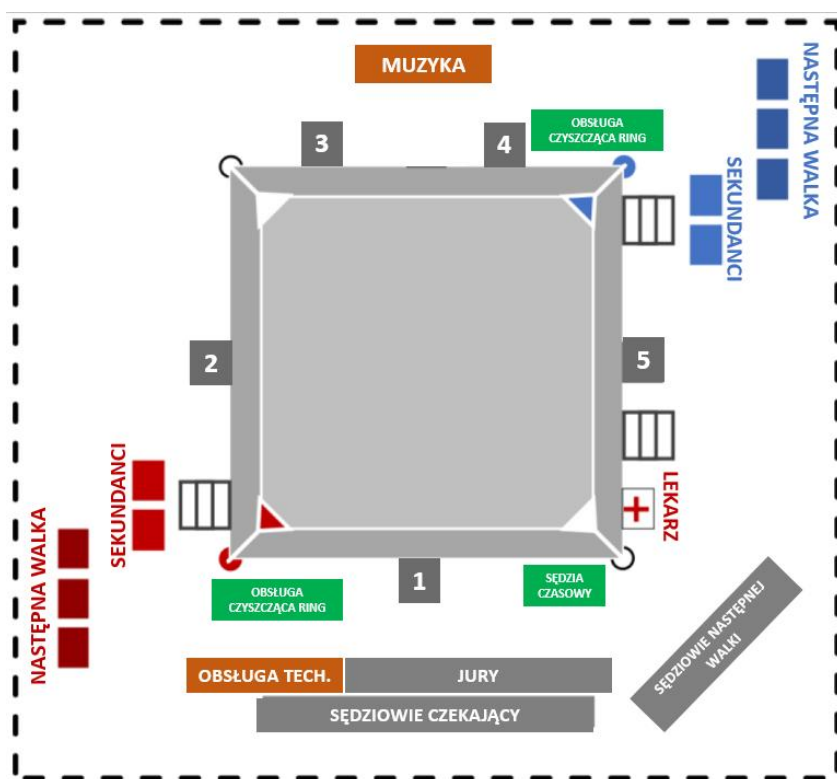
3. **KARY** Każdy sportowiec przyjmujący takie substancje lub każdy działacz sportowy danego klubu podający takie substancje podlega karze zgodnie z wytycznymi Światowej Agencji Antydopingowej (WADA).
4. **ZALECENIA ZWIĄZKU/FEDERACJI PZMT/IFMA** może zakazać stosowania dodatkowych substancji na podstawie zalecenia Komisji Medycznej.

Art.9 POLE WALKI

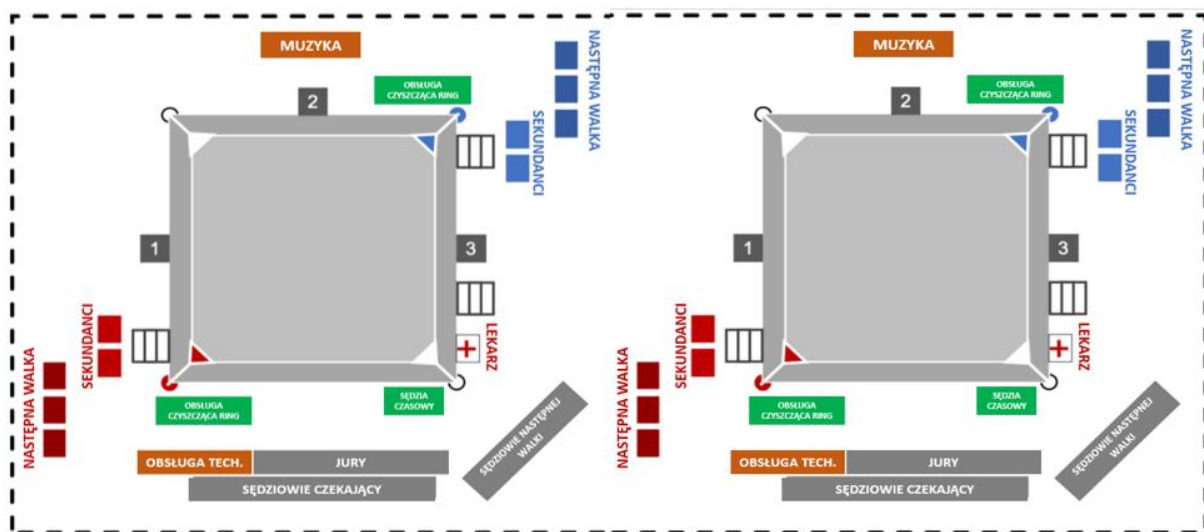
1. **USTAWIENIE OBSZARÓW ZAWODÓW** Pole walki powinno być przygotowane według rys. 1 lub rys. 2, zgodnie z ustaleniami Sędziego Głównego. Sędzia Główny ma prawo zmienić ustawienie otoczenia ringu zgodnie z potrzebami technicznymi.
2. **ILOŚĆ RINGÓW** W zawodach można używać jednego lub więcej ringów. Jeżeli podczas zawodów wykorzystywany jest więcej niż jeden ring, na wszystkich ringach musi znajdować się ta sama liczba sędziów.
3. **MEDIA** Fotografowie, kamerzyści i inne media mogą stać na podłodze w dowolnym z neutralnych rogów, nie utrudniając lekarzowi dostępu do schodów ringu. Sędzia Główny może udzielić zezwolenia określonemu personelowi medialnemu na stanięcie na platformie ringu. Media nie powinny nigdy stać za sędziami ani przed Jury w żadnym momencie trwania walki, włączając w to przerwy w rundach.



Rys. 1. Konfiguracja pola walki dla 3 sędziów punktowych



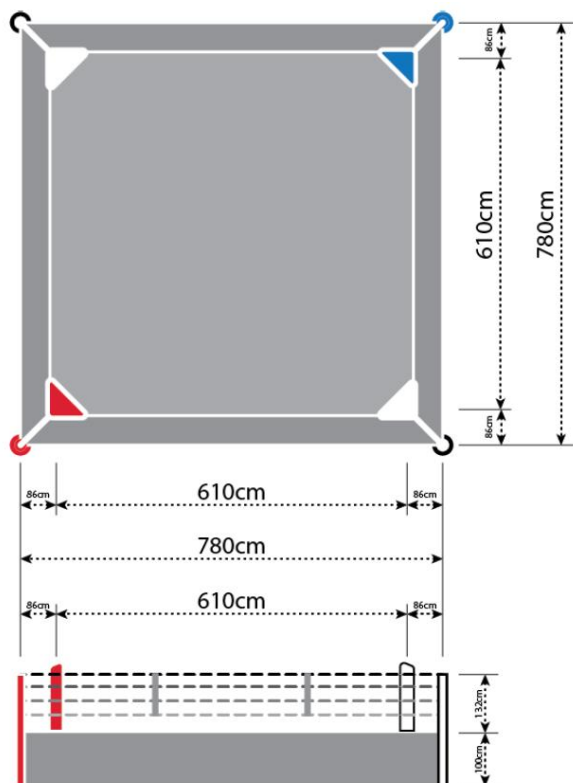
Rys. 2. Konfiguracja pola walki dla 5 sędziów punktowych



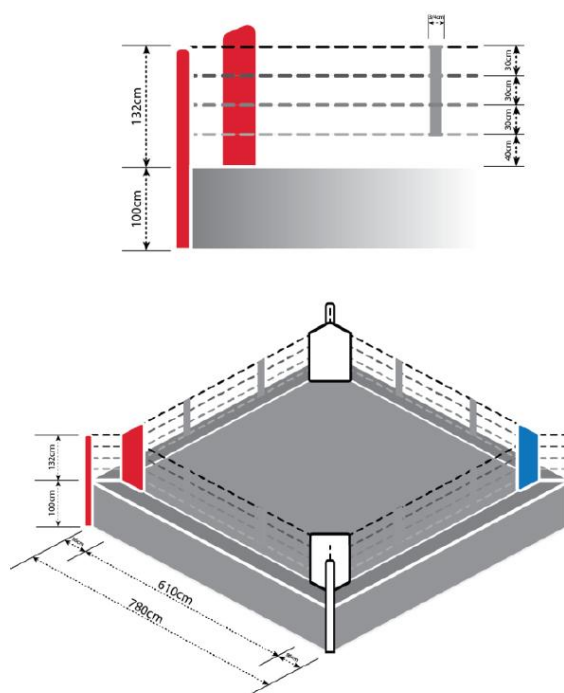
Rys. 3. Konfiguracja pola walki – 2 ringi dla 3 sędziów punktowych

Art.10 RING

1. **SPECYFIKACJA** We wszystkich zawodach RING powinien spełniać następujące wymagania (patrz Rys. 4 i Rys. 5):



Rys. 4



Rys. 5

2. **WYMIARY** Minimalny wymiar wewnątrz linii lin powinien wynosić 4,9 m, a maksymalny 6,1 m. ring nie powinien znajdować się niżej niż 0,90 m i wyżej niż 1,20 m nad poziomem podłogi, na której stoi.
3. **PLATFORMA I NAROŻNIKI** Platforma ringu powinna być bezpiecznie skonstruowana, równa i wolna od jakichkolwiek przeszkadzających wystających elementów oraz powinna wystawać co najmniej 85 cm poza obrys lin. Musi być wyposażona w cztery słupki narożne, które muszą być dobrze zabezpieczone lub skonstruowane w inny sposób, aby zapobiec kontuzjom Zawodników. Narożniki/słupki należy rozmieścić w następujący sposób:
 - Czerwony – bliżej po lewej stronie od stołu Jury
 - Biały – w lewym, skrajnym rogu od stołu Jury
 - Niebieski – w prawym, skrajnym rogu od stołu Jury
 - Biały – bliżej po prawej stronie od stołu Jury
4. **POKRYCIE PODŁOGI** Podłoga ringu powinna być pokryta wyściółką (filc, guma lub inny odpowiedni, zatwierdzony materiał o tej samej jakości,

elastyczności) o grubości nie mniejszej niż 1,5 cm i nie większej niż 2 cm. Płótno należy naciągnąć i zabezpieczyć na miejscu nad wyściółką, a zarówno wyściółka, jak i płótno powinny pokrywać całą platformę.

5. **LINY** Ring musi być wyposażony w 4 liny o grubości minimum 3 cm i maksymalnie 5 cm, mocno naciągniętych ze słupków narożnych w odległościach 40 cm, 70 cm, 100 cm i 130 cm od platformy ringu. Liny powinny być pokryte miękkim i gładkim materiałem. Linę należy połączyć z każdej strony, w równych odstępach, dwoma kawałkami gęstego płótna o szerokości od 3 do 4 cm. Elementy nie mogą przesuwać się po linie.
6. **NACIĄGI LIN** Naciągi lin (łańcuchy, śruby rzymskie) należy obłożyć pianką o grubości nie mniejszej niż 2 cm i zabezpieczyć osłoną na rzep lub taśmą.
7. **WYPOSAŻENIE RINGU** Ring należy wyposażyć w:
 - Trzy zestawy schodów – jeden ustawiony w każdym kolorowym narożniku do użytku Zawodników i Sekundantów. Jeden zestaw ustawiony w neutralnym narożniku do użytku przez sędziów i lekarzy.
 - Cztery krzesła dla Sekundantów, po dwa w każdym kolorowym narożniku.
 - Dwa stołki dla Zawodników, po jednym w każdym kolorowym narożniku.
 - Dwa mopy – po jednym na każdy kolorowy narożnik.
 - Stół i krzesła dla personelu technicznego zawodów.
 - W przypadku pięciu sędziów punktowych: pięć stołów z jednym krzesłem przy każdym.
 - W przypadku trzech sędziów punktowych: trzy stoły z jednym krzesłem przy każdym.
 - Jeden stół dla Jury z trzema krzesłami.
 - Jeden stół dla Sędziego Czasowego z jednym krzesłem.
 - Jeden stół dla personelu medycznego z dwoma krzesłami.
 - Po jednym wiadrze przy każdym narożniku.
 - Bezpułdrowe, nielateksowe rękawiczki dla sędziów ringowych i personelu medycznego.
 - Gong z młoteczką lub dzwonek.
 - Jeden (najlepiej dwa) stopery.
 - Jeden mikrofon podłączony do systemu nagłośnienia i drugi jako zapasowy.
 - Bariereki odgradzające pole walki od kibiców.

- Dozwolone są wyłącznie ringi zatwierdzone przez PZMT. Po zatwierdzeniu przez Komisję Sędziowską dopuszcza się użycie ringu podłogowego (bez platformy).
8. **CZYNNOCI W NAROŻNIKACH** Narożnik wewnątrz lin powinien być czysty od wody i zanieczyszczeń. Butelki pod ciśnieniem są niedozwolone na ringu.

Art.11 SPRZĘT I UBIÓR ZAWODNIKA

1. **RĘKAWICE** Sportowcy mogą używać wyłącznie rękawic zatwierdzonych przez PZMT. Rękawice na czas zawodów zapewnia organizator.
2. **PROCEDURA UDZIELANIA ATESTU DLA RĘKAWIC PRZEZ PZMT** PZMT ma za zadanie systematycznie aktualizować listę producentów rękawic dopuszczonych do zawodów amatorskich PZMT. Producent rękawic chcąc uzyskać akceptację PZMT, musi przedstawić próbkę wyrobu wraz z dokumentacją techniczną w celu wykonania testów i końcowego zatwierdzenia przez Komisję Sędziowską i Zarząd PZMT. Tylko przetestowane i zaakceptowane przez PZMT rękawice mogą być używane przez Zawodników na wszystkich zawodach amatorskich, organizowanych przez lub pod patronatem PZMT.
3. **SPECYFIKACJA** Rękawice powinny ważyć 10 uncji (284 gramy), z czego część skórzana nie powinna ważyć więcej niż połowa całkowitej masy, a wypełnienie nie mniej niż połowę całkowitej wagi. Wszyscy Zawodnicy biorący udział w danych zawodach muszą używać rękawic tego samego modelu od tego samego producenta. Można używać wyłącznie czystych i w dobrym stanie technicznym rękawic w kolorze narożnika, z którego wychodzi Zawodnik.
4. **NADZÓR NAD RĘKAWICAMI** Rękawice, owijki lub bandaże, należy zakładać przed wejściem na ring, pod nadzorem osób wyznaczonych w tym celu przez Jury lub organizatora zawodów, w porozumieniu z Jury.
5. **KIEDY ZDJAĆ RĘKAWICE** Rękawice należy zdjąć poza ringiem po ogłoszeniu werdyktu.
6. **BANDAŻE I OWIJKI** Do użytku w czasie walki dopuszcza się tylko miękkie bandaże chirurgiczne (patrz rys. 6) lub taśmy bokserskie na rzep (patrz rys. 7) nie dłuższe niż 5m, na jedną rękę, których szerokość nie przekracza 5 cm. Nie wolno używać innego rodzaju bandaży i owijek.



Rys. 6



Rys. 7

7. **TEJPY/PLASTRY** Stosowanie jakichkolwiek tejpów, plastrów itp. jako bandaży jest surowo zabronione. Do zabezpieczenia bandaży na nadgarstkach można zastosować pojedynczy plaster o długości 7,5 cm i szerokości 2,5 cm.
8. **KONTROLA** Sędzia Główny lub Jury może przeprowadzić kontrolę bandaży/owijek w każdym momencie zawodów, także po ogłoszeniu werdyktu.
9. **KASKI, NAGOLENNIKI I OCHRANIACZE ŁOKCI** używanie kasków, nagołenników i ochraniaczy łokci jest obowiązkowe we wszystkich kategoriach wiekowych i zapewnia je Zawodnikom organizator. Dozwolony jest wyłącznie sprzęt zatwierdzony przez PZMT.
10. **OCHRONA GŁOWY** Kask zgodny ze specyfikacjami PZMT (patrz Rys. 8 i Rys. 9) zapewnia organizator. Kask nie może posiadać osłon policzków, podbródka ani osłony twarzy. Kask zakładany jest na głowę Zawodnika przez Sekundanta, po ceremoniale Wai Kru. Kask powinien zostać zdjęty natychmiast po zakończeniu walki, przed ogłoszeniem werdyktu. Kask nie może być zdejmowany lub rozpinany podczas walki. Można używać wyłącznie czystych i sprawnych kasków w kolorze narożnika, z którego wychodzi Zawodnik.



Rys. 8



Rys. 8

11. **NAGOLENNIKI I OCHRANIACZE ŁOKCI** Nagołenniki (patrz rys. 10) i ochraniacze łokci (patrz rys. 11) muszą być wykonane z miękkiego materiału. Ochraniacze zgodne ze specyfikacjami PZMT zapewnia organizator. Jeżeli wymagane jest oklejenie ich taśmą, zapewnia ją organizator.



Rys. 10



Rys. 11

12. **OCHRANIACZ KOLAN** muszą być wykonane z miękkiego materiału. Na czas zawodów, ochraniacze zgodne ze specyfikacjami PZMT zapewnia organizator. Jeżeli wymagane jest oklejenie ich taśmą, zapewnia ją organizator.

Kategoria wiekowa	Ochraniacz kolan
Senior klasa A, B	NIE
U23 Młodzieżowiec	
Weteran	
U18 Junior	TAK
U16 Kadet	
U14 Dziecko starsze	
U12 Dziecko młodsze	

13. **OCHRANIACZ TUŁOWIA** Stosowanie ochraniacza tułowia w kolorze narożnika, z którego wychodzi Zawodnik (patrz Rys. 12 i Rys. 13) jest obowiązkowe dla wszystkich Zawodników zarówno mężczyzn jak i kobiet z wyjątkiem seniorów i senierek klasy A.

Kategoria wiekowa	Ochraniacz tułowia
Senior klasa A	NIE
Weteran	TAK
Senior klasa B	
U23 Młodzieżowiec	
U18 Junior	
U16 Kadet	
U14 Dziecko starsze	
U12 Dziecko młodsze	



Rys. 12



Rys. 13

14. **OCHRANIACZ SZCZĘKI** Wszyscy Zawodnicy muszą używać ochraniacza górnej szczęki (patrz rys. 14). Należy go zakładać przed rozpoczęciem rundy. Ochraniacz górnej szczęki powinien być uformowany i dopasowany kształtem, aby chronił szczękę i zęby Zawodnika. Ochraniacz szczęki nie może być koloru czerwonego ani różowego. Zawodnikowi zabrania się celowego zdejmowania ochraniacza w trakcie walki, a jeżeli Zawodnik to uczyni, zostanie on pouczony, ostrzeżony lub zdyskwalifikowany. W przypadku utraty ochraniacza przez Zawodnika, w czasie rundy, sędzia ringowy powinien odesłać Zawodnika do jego narożnika, gdzie Sekundant po przepłukaniu ochraniacza powinien włożyć go Zawodnikowi do ust. Przeciwnik w tym czasie musi znajdować się w neutralnym narożniku. W trakcie wykonywania tej czynności zabroniona jest rozmowa Sekundantów z Zawodnikami.



Rys. 14

15. **OCHRONA STAWU SKOKOWEGO I STÓP** Nie można używać żadnej ochrony stawu skokowego i stóp (materiałowe ściągacze, bandaże, owijki, tejpny, taśma itp.).
16. **OCHRONA KROCZA** Stosowanie osłony krocza jest obowiązkowe. Aby zachować higienę, wszyscy sportowcy zarówno płci męskiej jak i żeńskiej muszą mieć własne ochraniacze krocza.
- 16.1. **MĘSKIE OCHRANIACZE KROCZA** Zawodnicy płci męskiej muszą nosić metalowe (patrz rys. 15) ochraniacze krocza.



Rys. 15

- 16.2. **OCHRANIACZE DLA KOBIEC** W przypadku kobiet należy nosić ochraniacze na krocza z poliwęglanu (patrz rys. 17) lub pianki (patrz rys. 18).



Rys. 16



Rys. 17

17. **OCHRONA PIERSI KOBIEC** Stosowanie ochraniaczy klatki piersiowej jest obowiązkowe (patrz Rys. 19 do Rys. 22) dla wszystkich Zawodniczek rywalizujących w kategorii senierek klasy A i weteranek. W pozostałych kategoriach wiekowych kobiet, stosowanie ochraniacza klatki piersiowej jest opcjonalne.



Rys. 18

18. **STRÓJ ZAWODNIKA I DODATKOWE WYPOSAŻENIE** Zawodnicy, zarówno kobiety i mężczyźni, w każdej kategorii wiekowej i klasie, mają obowiązek nosić strój do walki, zgodnie z następującymi zasadami:

18.1. **SPODENKI** Podczas zawodów należy nosić spodenki Muaythai (patrz rys. 19). Zalecany jest kolor czarny lub w kolorze narożnika, z którego wychodzi Zawodnik. Niedopuszczalne jest używanie innych spodenek typu: szorty, legginsy, MMA itp.



Rys. 19

18.2. **KOSZULKI** Zawodnicy muszą nosić koszulkę na ramiączkach (patrz rys. 20) w kolorze czerwonym lub niebieskim, w zależności od koloru narożnika. Koszulkę należy wsunąć za linię pasa spodenek.



Rys. 20

18.3. **MONGKON i PRAJIAD** Aby złożyć hołd podczas Wai Kru, sportowcy muszą mieć na głowie Mongkon. Opaska na ramię (Prajad) może być ze skóry lub materiału, musi być zawiązana na bicepsie. Sędzia ringowy lub Jury może zażądać usunięcia Prajiada, jeśli sznurki są dłuższe niż 10 cm, zsuwają się Zawodnikowi lub ich budowa i kształt mogą zagrażać bezpieczeństwu. Mongkon Sekundant zakłada Zawodnikowi po wejściu do ringu i zdejmuje bezpośrednio przed założeniem kasku. Nie wolno już go ponownie założyć do ogłoszenia werdyktu. Zawodnik opuszcza ring bez Mongkonu na głowie.

18.4. **WŁOSY** powinny być związane (kucyk, warkocz itp.) i muszą być zabezpieczone siatką na włosy umieszczoną pod kaskiem, tak, aby nie

zasłaniać twarzy Zawodnika i nie stwarzać ryzyka kontuzji dla Zawodników. Siatkę zabezpieczającą ma obowiązek zapewnić organizator zawodów. Spinki do włosów są niedozwolone.

18.5. **NAKRYCIE GŁOWY I CIAŁA** Nakrycia głowy i tułowia mogą być noszone przez Zawodników zgodnie z wymogami kulturowymi i muszą składać się z następujących elementów:

- W przypadku Zawodniczek – nakrycie głowy, takie jak pełny sportowy hidżab lub ewentualnie czepek z białej lub jasnej tkaniny.
- Nakrycie głowy dla kobiet może być również kombinezonem dwuczściowym - rajstopy i górna część ciała, z białego lub jasnego materiału, zakrywającym nogi aż do kostek i ręce aż do nadgarstków.
- Dla Zawodników płci męskiej dopuszczalne są rajstopy z białego lub jasnego materiału zakrywające nogi do kolan.
- Podczas zawodów można startować wyłącznie w stroju zatwierdzonym przez PZMT (patrz rys. 21).



Rys. 21 - Oślona głowy i ciała Zawodniczek

18.6. **ZAROST NA TWARZY** Brody i wąsy są niedozwolone. Zawodnicy muszą być gładko ogoleni przez cały okres zawodów. Zawodnicy niespełniający tego wymogu nie zostaną dopuszczeni do wagi rejestracyjnej i walki.

18.7. **ZAKAZANY UBIÓR** Podczas walki nie można nosić żadnych innych przedmiotów niż dopuszczone w regulaminie (amuletów, ozdób, łańcuszków kolczyków, obrączek itp.).

19. **MAŚĆ I WAZELINA** Na twarz można nakładać niewielkie ilości wazeliny, wyłącznie w celu zmniejszenia ryzyka skaleczeń. Na jakiegokolwiek innej części ciała zabrania się używania tłuszczu, wazeliny, maści, innych substancji, które mogą być szkodliwe dla przeciwnika lub przez niego zakwestionowane.

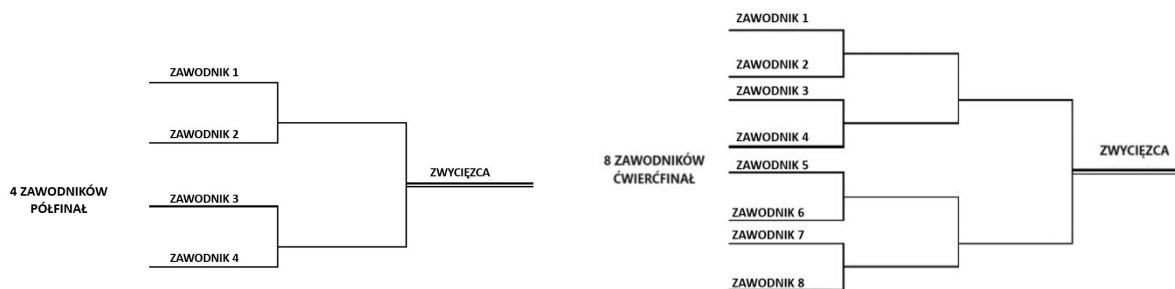
20. **FLAGA NARODOWA, BANERY** Flaga państwa, reklamy, banery itp. nie mogą być wnoszone i wywieszane w strefie walki.

21. NARUSZENIA DOTYCZĄCE SPRZĘTU I UBIORU

- Sędzia ringowy wykluczy z zawodów każdego Zawodnika przystępującego do walki, którego wygląd, wyposażenie lub ubiór nie odpowiadają standardom określonym powyżej. Na usunięcie niezgodności sędzia ringowy przyzna Zawodnikowi dwie (2) minuty, które odliczone będą przez Sędziego Czasowego. Po upływie wyznaczonego czasu, Sędzia Czasowy da znak dwukrotnie uderzając w gong lub dzwonek. Jeżeli Zawodnik nie będzie do tej chwili gotowy, Sędzia Ringowy ogłosi dyskwalifikację Zawodnika, a jego przeciwnik zostanie ogłoszony zwycięzcą przez walkower (WO)
- Strój Zawodnika nie może być pokryty napisami i emblematami odnoszącymi się do innych dyscyplin sportowych (np. MMA, Karate, Bjj itp.)
- W przypadku rozpięcia lub uszkodzeniu sprzętu lub ubioru Zawodnika, Sędzia Ringowy przerywa walkę w celu poprawienia sprzętu lub ubioru.

Art.12 DRABINKI I WOLNE LOSY

1. **LOSOWANIE** powinno odbyć się w obecności oficjalnych przedstawicieli zainteresowanych drużyn i musi zapewnić, że żaden Zawodnik nie będzie walczył dwukrotnie, zanim wszyscy pozostali Zawodnicy przynajmniej raz nie stoczą walki. W szczególnych sytuacjach komisja Jury ma prawo odstąpić od tej zasady. Losowanie najpierw odbywa się dla walk eliminacyjnych, a następnie dla pierwszej serii walk.



2. **WOLNE LOSY** W kategoriach wagowych, w których bierze udział więcej niż czterech Zawodników, w pierwszej serii należy wylosować taką liczbę wolnych losów, aby zmniejszyć liczbę Zawodników w drugiej serii do 4, 8 lub 16. Zawodnicy losujący wolny los w pierwszej serii będą walczyć jako pierwsi w drugiej serii walk. Jeżeli liczba wolnych losów jest nieparzysta, Zawodnik, który wylosuje ostatni wolny los, będzie walczył w drugiej serii ze zwycięzcą pierwszej walki z pierwszej serii walk. W przypadku parzystej liczby wolnych losów Zawodnik przechodzący wolnym losiem powinien walczyć w drugiej serii zgodnie z kolejnością w drabinkach z Zawodnikiem, który również wylosował wolny los.

5 ZAWODNIKÓW



6 ZAWODNIKÓW



7 ZAWODNIKÓW



9 ZAWODNIKÓW

10
ZAWODNIKÓW

- KOLEJNOŚĆ WALK** Jeśli to możliwe we wszystkich zawodach organizowanych lub odbywających się pod patronatem PZMT, kolejność walk powinna być taka, aby zawody odbywały się od najlżejszych do najcięższych kategorii wagowych. Prośby przedstawicieli klubów biorących udział w zawodach, o zmianę kolejności walk mogą zostać uwzględnione, o ile nie podważa to wyniku losowania.
- PRZERWA MIĘDZY WALKAMI** Zawodnik musi mieć co najmniej dwie (2) godziny odpoczynku pomiędzy walkami.
- MAKSYMALNA LICZBA WALK** Zawodnik nie może stoczyć więcej niż trzy (3) walki dziennie.

Art.13 SEKUNDANCI

1. **LICZBA SEKUNDANTÓW** Każdy Zawodnik ma prawo do maksymalnie dwóch (2) Sekundantów, ale nie może startować bez Sekundanta.

1.1. Obaj Sekundanci muszą mieć ukończone 18 lat.

1.2. Przynajmniej jeden z Sekundantów ma obowiązek posiadać uprawnienia instruktorskie lub trenerskie PZMT. W szczególnych przypadkach Sędzia Główny może zezwolić na odstępstwo od tego przepisu.

2. **ZACHOWANIE SEKUNDANTÓW** Sekundanci muszą przestrzegać następujących zasad:

2.1. W czasie trwania walki:

- Sekundanci powinni siedzieć w wyznaczonej do tego strefie. Przed rozpoczęciem rundy należy usunąć wszystkie przedmioty z platformy ringu (np. siedzenia, ręczniki, wiadra, butelki z wodą itp.).
- Podczas liczenia, ostrzeżenia lub przerwy zarządzanej przez Sędziego Ringowego, Sekundant nie może udzielać rad swojemu Zawodnikowi.

2.2. Podczas przerwy pomiędzy rundami:

- Dwaj Sekundanci mają prawo wejść na platformę ringu, ale tylko jeden może wejść do ringu.
- Drugi Sekundant znajdujący się poza linami, nie może wkładać ciała pomiędzy liny, może jedynie mieć dostęp do Zawodnika ponad linami.
- Sekundanci mają obowiązek dopilnować, aby Zawodnik podczas przerwy pomiędzy rundami był zwrócony twarzą w stronę środka ringu, a plecami do narożnika.
- Sekundanci mogą spryskać Zawodnika odpowiednią ilością wody przy użyciu butelki plastikowej lub spryskiwacza z pompką, niewytwarzającego podwyższonego ciśnienia wewnątrz butelki. Używanie nadmiernej ilości wody, w inny sposób (np. spryskiwanie ustami, rozpylanie wody mokrym ręcznikiem, oblewanie wodą z pojemników itp.) jest zabronione.

2.3. W każdym momencie trwania walki:

- Sekundant ma prawo przerwać walkę swojego Zawodnika, rzucając ręcznik na ring i sygnalizując poddanie (Retirement), z wyjątkiem sytuacji, gdy Sędzia Ringowy jest w trakcie liczenia Zawodnika.
- Sekundant nie może udzielać Zawodnikowi żadnych rad zachęcających do łamania regulaminu.

- Sekundant nie może zachowywać się agresywnie w stosunku do swojego Zawodnika i używać wulgarnych słów.
 - Sekundant nie może zachęcać lub podburzać widzów słowami lub gestami do wspierania Zawodnika w trakcie walki.
 - Jeśli Sekundant naruszy jakiegokolwiek zasady, może zostać ostrzeżony lub zdyskwalifikowany. Jeżeli Sekundant zostanie usunięty z narożnika przez sędziego, nie może on zostać zastąpiony przez innego Sekundanta i nie będzie on mógł już występować w charakterze Sekundanta do końca trwania zawodów.
 - Jeżeli obaj Sekundanci zostaną zdyskwalifikowani, zgodnie z punktem 1 paragrafu 13, Zawodnik nie będzie mógł walczyć, co za tym idzie przegrywa walkę przez dyskwalifikację.
 - Zawodnik może również zostać ukarany, ostrzeżony lub zdyskwalifikowany przez Sędziego Ringowego, za przewinienia popełnione przez jego Sekundantów.
3. **STRÓJ** Sekundanci muszą nosić strój sportowy. Długie spodnie dresowe, koszulkę na krótki rękaw (T-shirt) lub bluzę dresową, buty sportowe na płaskiej podeszwie. Niedozwolone są: garnitury, džinsy, szorty, czapki, kapelusze, skórzane kurtki, kamizelki, saszetki, torebki, plecaki, obuwie z odkrytymi palcami, okulary przeciwsłoneczne itp.
 4. **NIEZBĘDNE AKCESORIA** Sekundanci mają obowiązek zapewnić swojemu Zawodnikowi ręcznik i wodę w plastikowej butelce. Przedmiotów tych nie można przekazywać żadnemu innemu Zawodnikowi, aby zapobiec rozprzestrzenianiu się chorób bakteryjnych i wirusowych oraz ze względów bezpieczeństwa, zgodnie z kodeksem antydingowym IFMA/PZMT.
 5. **OBOWIĄZKOWE SPOTKANIE** Na każdych zawodach Sędzia Główny lub wyznaczony przez niego inny sędzia, przeprowadzi odprawę techniczną dla Sekundantów i innych uczestników turnieju. Odprawa ma na celu przedstawienie zasad i przepisów panujących na zawodach.

Art.14 DELEGAT TECHNICZNY

Wszystkie zawody rangi krajowej muszą być nadzorowane przez Delegata Technicznego, który powoływany jest przez Zarząd PZMT

1. **OBOWIĄZKI** Delegat Techniczny jest odpowiedzialny za wszystkie aspekty Zawodów i podlega bezpośrednio Zarządowi PZMT.
2. **ZADANIA** Obserwacja i współpraca ze wszystkimi stronami zainteresowanymi zawodami.

Art.15 PRZEWODNICZĄCY ZESPOŁU MEDYCZNEGO

1. **OBOWIĄZKI** Przewodniczący Zespołu Medycznego jest odpowiedzialny za nadzorowanie zespołu medycznego zawodów i podlega bezpośrednio Delegatowi Technicznemu lub Sędziemu Głównemu.
2. **ZADANIA** Obserwacja i współpraca ze wszystkimi stronami zainteresowanymi zawodami, kierowanie zespołem medycznym. Nadzór nad prawidłowym przebiegiem badań Zawodników i prawidłowością procedur związanych z zachowaniem bezpieczeństwa medycznego zawodów.

Art.16 SĘDZIA GŁÓWNY / PRZEWODNICZĄCY JURY

1. **OBOWIĄZKI** Sędzia Główny / Przewodniczący Jury jest odpowiedzialny za wszystkie aspekty związane z osobami z obsługi technicznej zawodów podczas ich trwania. Musi uczestniczyć w oficjalnym ważeniu, losowaniu, spotkaniach trenerów i kierowników drużyn oraz odprawach technicznych.
2. **POWOŁANIE** Przewodniczący Komisji Sędziowskiej PZMT wraz z Wiceprezesem ds. Sędziowskich powołuje Sędziego Głównego /Przewodniczącego Jury, który podczas zawodów podlega bezpośrednio Delegatowi Technicznemu.

Art.17 JURY

1. **SKŁAD** Podczas każdego zawodów organizowanych przez PZMT lub pod jego patronatem, Jury powinno składać się z nie mniej niż (trzech) 3 osób na ring, w tym Sędziego Głównego/Przewodniczącego Jury. W celu zapewnienia neutralności, członkowie Jury powinni pochodzić z różnych klubów. Podczas walki, przy stole Jury nie może znajdować się nikt inny.
2. **ZADANIA** Jury podlega Sędziemu Głównemu/Przewodniczącemu Jury i/lub Delegatowi Technicznemu i jest odpowiedzialne za wszystkie aspekty zawodów odnoszące się do ich ringu oraz pola walki, jak i poza nim. Obejmuje to między innymi: ustawienie ringu zgodnie ze standardami technicznymi na polu walki i kontrola jego wyposażenia, sprawdzanie ubioru Zawodników i Sekundantów przed i w trakcie walki, nadzorowanie wszelkich sytuacji na ringu, wyznaczanie składu sędziowskiego do kolejnych walk.
3. **OBOWIĄZKI OGÓLNE**
 - 3.1. Zarządzanie walkami.

Jury sprawdza karty sędziowskie, aby upewnić się, że:

- Punkty zostały poprawnie zsumowane;
 - Nazwiska Zawodników zostały wpisane prawidłowo;
 - Wyłoniony jest zwycięzca;
 - Karty są podpisywane;
1. Następnie Sędzia Główny/Przewodniczący Jury informuje spikera o wyniku walki.
 2. Jury może także podjąć natychmiastowe działania, jakie uzna za konieczne, aby zaradzić okolicznościom, które uniemożliwiłyby prawidłowy przebieg zawodów w dowolnej sesji.
 3. Jeżeli Zawodnik dopuści się poważnego i umyślnego wykroczenia, które jest sprzeczne z duchem sportowej rywalizacji, Jury ma prawo zgłosić Wiceprezesowi ds. Sędziowskich i Komisji Sędziowskiej uznanie go za niekwalifikującego się do zawodów na określony czas. Komisja Sędziowska może zdyskwalifikować Zawodnika i pozbawić go medalu lub nagrody zdobytej w danych zawodach.
- 3.2. Unieważnianie decyzji Sędziego Ringowego i/lub Sędziów Punktowych
- a) Decyzje Sędziego Ringowego i/lub Sędziego Punktowego mogą zostać uchylone przez Jury w następujący sposób:
 - gdy Sędzia Ringowy wydał decyzję, która jest w sposób oczywisty sprzeczna z regulaminem PZMT/IFMA
 - gdy jest oczywiste, że Sędziowie Punktowi popełnili błąd w punktacji, co skutkuje nieprawidłowym wynikiem.
 - b) Jeśli zaistnieją okoliczności, które uniemożliwią przeprowadzenie walki we właściwych warunkach i jeżeli Sędzia Ringowy nie podejmie skutecznych działań w związku z tą sytuacją, Jury może zarządzić przerwanie walki do chwili, gdy jej wznowienie będzie możliwe.
- 3.3. Kwestie organizacyjne
- a) Członkowie Jury po każdej serii walk powinni spotykać się, aby omówić poziom pełnienia obowiązków przez Sędziów Ringowych, Punktowych i Czasowych w danej serii. Obowiązek uczestnictwa w spotkaniu z Jury spoczywa na wszystkich Sędziach, którzy pełnili swoje obowiązki sędziowskie w danej serii walk. Spotkanie takie powinno nastąpić tego samego dnia po zakończeniu danej serii walk lub następnego przed rozpoczęciem kolejnej serii w przypadku turniejów kilkudniowych.
 - b) Sędzia Główny/Przewodniczący Jury poinformuje na piśmie Komisję Sędziowską PZMT oraz Wiceprezesa ds. Sędziowskich, o każdym z Sędzi,

który w jego opinii nie egzekwuje skutecznie Regulaminu PZMT/IFMA oraz Sędzi, którego pracę w zawodach uzna za niezadowalającą;

- c) Członek Jury nie może pełnić swoich obowiązków podczas walki, jeśli naruszyłoby to neutralność sędziowania, w takim przypadku członek Jury może zostać zastąpiony przez innego sędziego, powołanego do pełnienia obowiązku w danej serii walk.
- 3.4. Członkowie Jury podczas pełnienia swoich zadań powinni dodatkowo nosić marynarkę i krawat, dopuszczone jest używanie muszki. W uzasadnionych przypadkach dopuszczona jest koszulka polo. Pozostały strój zgodnie z wytycznymi dla sędziów.

Art.18 SĘDZIA RINGOWY

1. STRÓJ I WYPOSAŻENIE

1.1. Ubiór sędziego ringowego:

- a) Czarne lub granatowe, długie, luźne opadające na buty spodnie typu garniturowego. Niedozwolone są džinsy, różnego rodzaju ozdoby spodni typu cekiny, zamki, rozcięcia nogawek itp.
- b) Jasnoniebieska koszula z długim rękawem i czarna lub granatowa muszka.
- c) Dozwolone jest noszenie granatowej koszulki polo. Pod warunkiem, że tak ustali Sędzia Główny zawodów. W takim przypadku cały skład sędziowski musi posiadać koszulki polo i niedozwolone jest używanie innych koszul, koszulek itp.
- d) Czarne lekkie obuwie na czarnej płaskiej podeszwie, bez podwyższonego obcasa.
- e) Rękawiczki chirurgiczne, bezpudrowe.

1.2. Niedozwolone jest noszenie wszelkich akcesoriów takich jak: okulary, zegarki, biżuteria, paski z klamrą, nakrycia głowy, saszetki, torebki, itp.

1.3. W uzasadnionych przypadkach Sędzia Główny zawodów może podjąć decyzję o odstępstwie od powyższych zasad.

2. **PRIORYTETOWE ZADANIE** Najważniejszym zadaniem Sędziego Ringowego jest dbanie o bezpieczeństwo Zawodników.

3. **OBOWIĄZKI** Sędziego Ringowego ma obowiązek:

3.1. Podejmować decyzje i posługiwać się trzema (3) tajskimi komendami:

- „YOOT” - zatrzymanie walki, które wymaga wznowienia komendą „CHOK”



- „YAEK” – przerwanie klinczu, po tej komendzie Zawodnik ma obowiązek przerwać klincz i zrobić krok w tył, czekając na wznowienie walki komendą „CHOK”.
 - „CHOK” - rozpoczęcie walki lub wznowienie walki,
 - „CZAS” - polecenie Sędziemu Czasowemu zatrzymanie odliczania czasu walki podczas trwania rundy, aby zająć się wydarzeniami na ringu lub poza nim.
- 3.2. Dbać o ścisłe przestrzeganie przepisów i zasad fair play.
 - 3.3. Sprawdzić sprzęt i strój Zawodników.
 - 3.4. Utrzymywać kontrolę nad walką na wszystkich jej etapach.
 - 3.5. Chronić słabszego Zawodnika w sytuacjach zagrażających jego zdrowiu.
 - 3.6. Wizualnie zademonstrować Zawodnikom wszelkie naruszenia przepisów.
 - 3.7. Zakończyć każdą rundę, po usłyszeniu sygnału dźwiękowego oznaczającego koniec rundy, wydając komendę „YOOT”. Rozdzielić Zawodników i skierować ich do swoich narożników.
 - 3.8. Na koniec walki zebrać i sprawdzić karty punktowe. Po sprawdzeniu, Sędzia Ringowy przekazuje karty punktowe do Jury.
 - 3.9. W sytuacji, gdy Sędzia Ringowy przerwie walkę po dyskwalifikacji lub z innego powodu, powinien najpierw poinformować Jury o powodzie, aby spiker mógł podać decyzję do publicznej wiadomości.
 - 3.10. Sędzia Ringowy nie może wskazać zwycięzcy poprzez podniesienie ręki Zawodnika lub w inny sposób, dopóki nie zostanie ogłoszony wynik przez spikera. Kiedy zwycięzca walki zostanie ogłoszony, Sędzia Ringowy podnosi rękę zwycięskiego Zawodnika trzymając drugiego za nadgarstek.
4. **UPRAWNIENIA** Sędzia Ringowy ma prawo:
- 4.1. Zakończyć walkę na dowolnym etapie, jeśli uzna ją za zbyt jednostronną (RSC: Safety - Bezpieczeństwo).
 - 4.2. Zakończyć walkę na dowolnym etapie, jeżeli jeden z Zawodników doznał kontuzji, z powodu której Sędzia Ringowy zadecyduje, że nie powinien kontynuować walki (RSC: Injury - Kontuzja).
 - 4.3. Zakończyć walkę na dowolnym etapie, jeśli uzna, że Zawodnicy unikają walki. W takim przypadku może zdyskwalifikować jednego lub obu Zawodników.



- 4.4. Upomnieć Zawodnika lub przerwać walkę w celu udzielenia Zawodnikowi ostrzeżenia za faul lub z jakiegokolwiek innego powodu, zgodnie z fair play lub w celu zapewnienia zgodności z przepisami.
- 4.5. Zdyskwalifikować Zawodnika, który nie zastosuje się natychmiast do jego poleceń lub w dowolnym momencie zachowuje się wobec niego w sposób obraźliwy lub agresywny.
- 4.6. Zdyskwalifikować Sekundanta lub Asystenta, który naruszył przepisy i/lub zdyskwalifikować samego Zawodnika, jeśli Sekundant lub Asystent nie zastosuje się do poleceń Sędziego;
- 4.7. Zdyskwalifikować Zawodnika bez uprzedniego ostrzeżenia, za popełnienie poważnego faulu.
- 4.8. W przypadku knockdownu wstrzymać liczenie, jeśli przeciwnik nie uda się do neutralnego narożnika lub nie stoi w neutralnym narożniku z wyprostowanymi rękami przy ciele i/lub opiera się o liny.
- 4.9. Interpretować reguły w takim zakresie, w jakim mają one zastosowanie lub są istotne dla danej sytuacji w walce, a nie są wyraźnie ujęte w przepisach.
5. **ZASTĄPIENIE SĘDZIEGO RINGOWEGO W TRAKCIE WALKI** Jeżeli Sędzia Ringowy jest niezdolny do dalszego prowadzenia walki, Sędzia Czasowy powinien uderzyć w gong, aby zatrzymać walkę, a kolejny, dostępny, neutralny Sędzia Ringowy wchodzi do ringu i wznawia walkę.
6. **WZGLĘDY MEDYCZNE** Sędzia Ringowy nie może mieć żadnych schorzeń lub dolegliwości, które mogą zagrozić jego zdolności do wykonywania swoich obowiązków. Dopuszczalne jest stosowanie soczewek kontaktowych w celu korekcji wzroku.
7. **DODATKOWE WYTYCZNE** Sędziowie Ringowi zarówno kobiety i mężczyźni powinni mieć krótko przycięte paznokcie u rąk, a kobiety stonowany makijaż.

Art.19 SĘDZIA PUNKTOWY

1. STRÓJ I WYPOSAŻENIE

- 1.1. Sędzia Punktowy ma być ubrany tak samo jak Sędzia Ringowy, dodatkowo może nosić czarną lub granatową marynarkę.
- 1.2. Może używać okularów korekcyjnych o ile to niezbędne.
- 1.3. Powinien posiadać długopis w przypadku punktowania na kartach sędziowskich.



- 1.4. Niedozwolone jest posiadanie przy stoliku sędziowskim wszelkich akcesoriów takich jak: telefony komórkowe, urządzenia telekomunikacyjne i inne służące do transmisji danych, nakrycia głowy, saszetki, torebki, itp.

2. OBOWIĄZKI

- 2.1. Każdy Sędzia Punktowy bezstronnie i obiektywnie oceni obu Zawodników i wyłoni zwycięzcę zgodnie z przepisami.
- 2.2. Sędzia Punktowy podczas walki nie może rozmawiać z innym sędzią, ani z nikim innym poza Sędzią Ringowym. Jeśli to konieczne, na koniec rundy może powiadomić Sędziego Ringowego o każdym zdarzeniu, którego Sędzia Ringowy mógł nie zauważyć, np. niewłaściwego zachowania Sekundanta, poluzowanych lin itp.
- 2.3. Liczba punktów przyznanych każdemu Zawodnikowi zostanie przez Sędziego Punktowego wpisana do karty punktowej lub systemu punktacji jeśli taki obsługuje dane zawody, bezpośrednio po zakończeniu każdej rundy.
- 2.4. Na koniec walki Sędzia podsumowuje punkty, wskazuje zwycięzcę, podpisuje kartę punktową i przekazuje ją Sędziemu Ringowemu.
- 2.5. Sędzia Punktowy nie opuszcza swojego miejsca, dopóki decyzja nie zostanie ogłoszona publicznie.

Art.20 SĘDZIA CZASOWY I SPIKER

1. **OBOWIĄZKI SĘDZIEGO CZASOWEGO** Na każdych zawodach jest jeden sędzia mierzący czas, który siedzi przy ringu. Sędzia ten ma obowiązek:
 - 1.1. Kontrolować czas trwania Wai Kru i sygnalizować jego koniec Sędziemu Ringowemu i Zawodnikom sygnałem przez podniesienie ręki, uderzeniem w gong lub dzwonek.
 - 1.2. Kontrolować liczbę i czas trwania rund w walce.
 - 1.3. Sędzia Czasowy sygnalizuje Sędziemu Ringowemu 10 sekund do zakończenia rundy poprzez trzy (3) uderzenia w podstawę gongu lub dzwonka.
 - 1.4. Kontrolować czas przerwy pomiędzy rundami.
 - 1.5. Rozpocząć i kończyć, każdą rundę uderzeniem w gong lub dzwonek.
 - 1.6. 10 sekund przed zakończeniem przerwy pomiędzy rundami Sędzia Czasowy sygnalizuje Sekundantom, uderzeniami w podstawę gongu lub dzwonka



wraz z komendą „ring wolny”, aby opuścili ring i usunęli z niego wszystkie przedmioty (ręczniki, butelki, taborety itp.)

- 1.7. Na wyraźne polecenie Sędziego Ringowego, ma obowiązek zatrzymać czas.
 - 1.8. Odmierzać dokładnie czas, za pomocą stopera.
 - 1.9. W końcówce rundy, gdy Zawodnik jest wyliczany przez Sędziego Ringowego, Sędzia Czasowy nie przerywa liczenia uderzeniem w gong lub dzwonek, ale czeka do czasu, gdy walka zostanie wznowiona komendą „CHOK”. W przypadku wyliczenia do 10 po zasygnalizowaniu przez Sędziego Ringowego zakończenia walki również nie uderza w gong. Zasada ta dotyczy wszystkich rund.
2. **OBOWIĄZKI SPIKERA** Na każdych zawodach powinien być jeden Spiker. Spiker zajmuje miejsce wyznaczone przez Sędziego Głównego, a jego obowiązkiem jest:
- 2.1. Ogłaszać imię i nazwisko, barwy klubowe, kategorię wiekową, wagę i kolor narożników obu Zawodników w momencie, gdy pojawią się na ringu.
 - 2.2. Ogłaszać wynik walki, nazwisko i kolor narożnika zwycięzcy.
 - 2.3. Obowiązki spikera może przejąć, Sędzia Główny lub wyznaczony przez niego do tej roli inny Sędzia.

Art.21 ROZPOCZĘCIE WALKI

1. **GOTOWOŚĆ ZAWODNIKA DO WALKI** Zawodnik podchodzi do ringu ubrany w następujący sprzęt, w stanie gotowości do walki:

- Rękawice.
 - Ochraniacze łokci.
 - Nagolenniki.
 - Ochraniacz krocza.
 - Ochraniacze kolana (jeśli są używane).
 - Ochraniacz tułowia (jeśli jest używany).
 - Ochraniacz klatki piersiowej (jeśli jest używany).
- 1.1. Mongkon, kask i ochraniacz szczęki muszą być trzymane przez Sekundantów Zawodnika w ramach gotowości do walki.
 - 1.2. Zawodnik wchodzi na ring pomiędzy drugą i trzecią lub trzecią i czwartą liną, w przypadku Zawodników cięższych kategorii wagowych (kolejność

lin liczona od podłogi ringu), a po wejściu na ring jego Sekundant zakłada mu Mongkon na głowę. Następnie Zawodnik czeka w swoim narożniku na Sędziego Ringowego w celu sprawdzenia przez niego sprzętu.

2. **WYKONYWANIE WAI KRU** Po zakończeniu kontroli sprzętu Sędzia Ringowy sygnalizuje rozpoczęcie Wai Kru.
3. **PODANIE RĄK** Przed rozpoczęciem i po zakończeniu walki, Zawodnicy powinni w odpowiedni sposób podać sobie rękę i okazać sobie szacunek jako znak sportowej i przyjaznej rywalizacji, zgodnej z przepisami.
 - 3.1. Podanie rąk następuje przed rozpoczęciem pierwszej rundy po zakończeniu Wai Kru oraz po ogłoszeniu wyniku walki. Podanie rąk pomiędzy rundami jest niedozwolone.

Art.22 WAI KRU

1. **OBOWIĄZKOWO** Przed pierwszą rundą każdy Zawodnik musi wykonać rytuał Wai Kru, zgodnie z tradycją Muaythai. Minimum rytuału Wai Kru jest wykonanie trzech pokłonów, na podłodze ringu w kierunku własnego narożnika. Jest niedopuszczalne, aby wykonywać rytuały innych sztuk walki niż Muaythai. Rytuałowi towarzyszą tradycyjna tajska muzyka wykonana na instrumentach: flety Java, małe cymbały i dwa bębny. Muzyka może być odtwarzana z nośników danych.
2. **CZAS TRWANIA** Przed walkami eliminacyjnymi turnieju, Wai Kru należy ograniczyć do maksymalnie 2 minut w przypadku seniorów i 1 minuty w przypadku pozostałych kategorii wiekowych. Czas powinien kontrolować Sędzia Czasowy. Uderzenie w gong oznacza zakończenie czasu przewidzianego na Wai Kru,
3. **OGRANICZENIA** W uzasadnionych przypadkach Sędzia Główny zawodów może zalecić wykonywanie skróconego rytuału Wai Kru, jednak polegającym na obejściu ringu w kierunku przeciwnym do kierunku ruchu wskazówek zegara i wykonaniu trzech ukłonów w stronę własnego narożnika na podłodze ringu.

Art.23 SYSTEM PUNKTACJI

1. **PRYZNAWANIE PUNKTÓW** Punkty przyznawane są za uderzenia pięściami, łokciami, kolanami oraz kopnięcia wykonane z należytą siłą i z zamiarem wywołania efektu. Jeden punkt zostanie przyznany za każdą technikę Muaythai, która trafi w punktowany cel bez zablokowania, obrony lub naruszenia zasad.



- 1.1. Cel w Muaythai oznacza dowolną część ciała z wyjątkiem krocza. Krocze nie jest celem punktowanym i celowe uderzenia w krocze będą uznane za faul.
- 1.2. Trafienia w rękawice, przedramiona, stopy i golenie nie są trafieniami punktowanymi, chyba że uderzenie zostanie wykonane z wystarczającą siłą, aby wywołać efekt na przeciwniku (np. wysokie kopnięcie na rękawice blokującego przeciwnika wytrącające go z równowagi).

2. **ZASADA DZIESIĘCIU PUNKTÓW** Każda runda będzie punktowana indywidualnie, w której co najmniej jeden Zawodnik otrzyma 10 punktów. Nie można przyznać punktów ułamkowych.

3. **KRYTERIA PRYZNAWANIA PUNKTÓW NA KONIEC RUNDY**

a) Rundę wygrywa Zawodnik, który wykona więcej celnych, punktowanych technik Muaythai niż przeciwnik.

- różnica wynosząca 7 lub mniej celnych punktowanych technik pomiędzy Zawodnikami stanowi **niewielką przewagę**.
- różnica od 8 do 14 celnych punktowanych technik pomiędzy Zawodnikami stanowi **dużą przewagę**.
- Różnica 15 do 21 celnych punktowanych technik pomiędzy Zawodnikami oznacza **całkowitą dominację**.

Jeśli Zawodnicy są równi w liczbie punktów wówczas:

b) Rundę wygrywa Zawodnik, który stosował więcej technik Muaythai.

3.1. Punkty nie są przyznawane za:

- a) uderzenia niebędące technikami Muaythai
- b) uderzenia, które są skutecznie blokowane przedramionami, rękawicami, goleniami i stopami
- c) uderzenia bez siły, nawet jeśli trafiły w cel,
- d) rzuty przeciwnikiem bez uderzenia,
- e) uderzenie z naruszeniem którejkolwiek z zasad Muaythai.

3.2. System punktacji

Na koniec każdej rundy, 10 punktów zostanie przyznane lepszemu Zawodnikowi, a przeciwnikowi proporcjonalnie mniej (odpowiednio 9-8-7).

10 punktów zostanie przyznane każdemu Zawodnikowi, jeśli w rundzie będą mieli równą liczbę punktów;

- 10 punktów zostanie przyznane Zawodnikowi, który wygra rundę **niewielką przewagą**, przeciwnik otrzyma 9 punktów;
- 10 punktów zostanie przyznane Zawodnikowi, który wygra rundę **dużą przewagą**, przeciwnik otrzyma 8 punktów;
- 10 punktów otrzyma Zawodnik, który wygra rundę przez **całkowitą dominację**, przeciwnik otrzyma 7 punktów;

Liczba punktów na koniec rundy zostanie zmniejszona o jeden (-1) za każde otrzymane Ostrzeżenie, jeśli Sędziowie zgadzają się z Ostrzeżeniem.

3.3. OSTRZEŻENIA Jeśli Sędzia Ringowy udzieli Ostrzeżenia jednemu z Zawodników, Sędziowie punktowi mają 2 możliwości : albo odjąć (1) punkt ostrzeżonemu albo dodać (1) punkt jego Przeciwnikowi.

3.3.1. **Odjęcie punktu** ostrzeżonemu Zawodnikowi następuje w sytuacji, gdy na koniec rundy przegrywa rundę w wyniku przewagi przeciwnika.

3.3.2. **Przyznanie punktu** drugiemu Zawodnikowi następuje tylko i wyłącznie w sytuacji, gdy wygrywający rundę z niewielką przewagą otrzyma Ostrzeżenie. Każdemu Zawodnikowi zostanie przyznanych wtedy po 10 punktów (np. przewaga 10:9 po ostrzeżeniu dla Zawodnika z 10 punktami zanika - jego przeciwnik zyskuje (1) punkt i oznacza to wynik 10:10).

3.3.3. Oznaczenia związane z ostrzeżeniem:

- Gdy Sędzia Punktowy zgadza się z Ostrzeżeniem Sędziego Ringowego, powinien umieścić literę "W" w odpowiedniej kolumnie obok punktów ostrzeżonego Zawodnika, aby pokazać, że to zrobił.
- Gdy Sędzia Punktowy nie zgadza się z Ostrzeżeniem Sędziego Ringowego, powinien umieścić literę "X" w odpowiedniej kolumnie obok punktów ostrzeżonego Zawodnika, wskazując powód, dla którego to zrobił.
- Podczas każdej rundy Sędzia Punktowy może odjąć/dodać 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 Zawodnika w postaci odjęcia punktu/dodania punktu przeciwnikowi i zaznacza w odpowiedniej kolumnie literę „J”.

4. **PUNKTACJA KOŃCOWA** W każdej walce musi zostać wyłoniony zwycięzca. Jeśli na koniec walki Sędzia Punktowy podliczy sumę wszystkich punktów z rund i stwierdzi, że Zawodnicy mają równą liczbę punktów, wtedy wyłoni

zwycięzcę, stosując zasady przyznawania punktów końcowych. Walkę wygrywa Zawodnik, który:

- wykazał mniejsze wyczerpanie lub mniejsze „obicie” niż przeciwnik;
- wykazał więcej agresji inicjując walkę;
- pokazał lepszą obronę (blokując, odparowując, stosując uniki itd.) w wyniku, których atakujący przeciwnik był zmuszony do cofania się;
- pokazał lepszy styl Muaythai niż przeciwnik;
- naruszył mniej zasad niż przeciwnik;

W walkach pokazowych może zostać przyznany remis.

- 4.1. Karta punktowa (rys.22) musi być prawidłowo wypełniona przez Sędziego Punktowego przed ogłoszeniem zwycięzcy. Na karcie punktowej zabrania się wpisów innych niż wymaganych i wynikających z projektu karty np. zabrania się prowadzenia notatek.

R		B	
Boxer's name		Boxer's name	
Club		Club	
Cautions and Warnings	Points	Round	Points
		1	
		2	
		3	
Total			Total

Remarks in Case of Tie		
<input type="checkbox"/> For most leading off or showing better style	<input type="checkbox"/> For Showing Better Defense	<input type="checkbox"/> Others
<input type="checkbox"/> Red	WINNER	<input type="checkbox"/> Blue
Club		Club

R.S.C.										ROUND			
W.P.	K.O.	Disq.	Ret.	H	B	INJURY	SAFETY	CLL	W.O.	N.C.	1	2	3

Signature of Judge

Rys. 22 - Wzór karty punktowej

Art.24 DECYZJE

1. **WYGRANA NA PUNKTY (WP – WINNING BY POINTS):** Zawodnik zostaje ogłoszony zwycięzcą, kiedy na koniec walki zostaje wskazany przez większość Sędziów Punktowych. W przypadku, gdy obydwaj Zawodnicy ulegną kontuzji i nie będą zdolni do walki lub obydwaj jednocześnie ulegną nokautowi, Sędziowie odnotują zdobyte punkty przez każdego Zawodnika do tej chwili, do której walka była kontynuowana, a Zawodnik z większą liczbą punktów zostanie ogłoszony zwycięzcą.
2. **WYGRANA PRZEZ DECYZJĘ SĘDZIEGO RINGOWEGO (RSC – REFEREE STOPS CONTEST):**
 - 2.1. **BEZPIECZEŃSTWO (RSCS – SAFETY):** Jeśli w opinii Sędziego Ringowego kontynuowanie walki grozi poważnym urazem jednego z Zawodników, gdy Zawodnik otrzymuje nadmierne obrażenia, serie silnych ciosów lub nie stawia oporu, walka zostaje zatrzymana. W każdej z powyższych sytuacji zwycięzcą zostaje jego przeciwnik. Konieczne jest wznowienie walki przez CHOK i natychmiastowe zakończenie przez YOOT. Sędzia musi jasno zasygnalizować, że walka nie zakończyła się RSC-H lub KO-H, które obligatoryjnie nakłada na Zawodnika obowiązek wykonania badań i powoduje absencje przez określony czas.
 - 2.2. **KONTUZJA (RSCI – INJURY):** Jeśli w opinii Sędziego Ringowego Zawodnik nie jest w stanie kontynuować walki na skutek urazu spowodowanego dozwoloną techniką albo jest niezdolny do kontynuowania walki z jakichkolwiek innych fizycznych powodów (np. zwichnięcia stawów, wymioty, obfite krwawienie z nosa) 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 neutralnym narożniku. W tym czasie lekarz nie może udzielać pomocy, może jedynie ocenić stan Zawodnika i wydać szybką decyzję o kontynuacji lub zaprzestaniu walki. Jeśli lekarz zaleci przerwanie zawodów, Sędzia musi zastosować się do jego zaleceń. Zaleca się, aby przed podjęciem tej decyzji Sędzia sprawdził, czy drugi Zawodnik również nie doznał kontuzji;
 - Gdy Sędzia wzywa Lekarza do zbadania Zawodnika wewnątrz ringu, tylko te 2 osoby poza Zawodnikami powinny być na nim obecne. Żaden z Sekundantów nie powinien być wpuszczany do wewnątrz ringu lub na platformę 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.

Lekarz może zbadać i udzielić pomocy Zawodnikowi tylko podczas przerwy między rundami i tylko na bezpośrednie polecenie Sędziego Ringowego. Badanie ogranicza się do oceny stanu zdrowia, w zakresie zdolności Zawodnika do kontynuacji walki. Lekarz nie może stosować żadnych plastrów, plastrów ściągających ani środków farmakologicznych poza niewielką ilością wazeliny. W przypadku, gdy Lekarz zaleci przerwanie zawodów, Sędzia Ringowy powinien zasygnalizować Sędziemu Czasowemu, aby rozpoczął odmierzenie czasu rundy wznawiając walkę komendą CHOK. Następnie Sędzia Ringowy natychmiast zatrzymuje walkę komendą YOOT i informuje Sędziego Głównego o podjętej decyzji RSCI wskazując zwycięzcę a następnie informuje o tym Sędziów Punktowych.

- 2.3. **UDERZENIE W GŁOWĘ (RSC - HEAD):** Jeśli w opinii Sędziego Ringowego Zawodnik otrzymał silne uderzenie w głowę, lub wiele uderzeń, które spowodowały, że Zawodnik ten stał się bezbronny i niezdolny do kontynuowania walki, walka zostaje przerwana.

Sędzia Ringowy ogłosi RSCH w przypadku, gdy przerywa walkę nie doliczając do "SIB" (10), (np. gdy Zawodnik otrzymuje bardzo silny cios w głowę i Sędzia Ringowy przerywa liczenie przed 10 uznając, że Zawodnik jest w stanie ciężkiego knockdownu (KD).

Termin RSCH nie powinien być używany, gdy Zawodnik jest po prostu zdeklasowany (SAFETY) i otrzymuje zbyt wiele punktujących uderzeń, ale sam nie zdobywa punktów. Zawodnikom, którzy otrzymali RSCH poświęca się szczególną uwagę (art. 27);

- 2.4. **UDERZENIE W INNĄ CZĘŚĆ CIAŁA (RSC- BODY):** Jeśli w opinii Sędziego Ringowego Zawodnik otrzymał silne uderzenie w dowolną część ciała z wyjątkiem głowy lub wiele uderzeń, które spowodowały, że Zawodnik ten stał się bezbronny i niezdolny do kontynuowania walki, walka zostaje przerwana.

Sędzia Ringowy ogłosi RSC-B w przypadku, gdy przerywa walkę nie doliczając do "SIB" (10), (np. gdy Zawodnik otrzymuje bardzo silny cios w inną część ciała niż głowa i Sędzia Ringowy przerywa liczenie przed 10 uznając, że Zawodnik jest w stanie ciężkiego knockdownu (KD).

- 2.5. **LIMIT LICZEŃ (CCL - COMPULSORY COUNT LIMIT):** Sędzia Ringowy zatrzymuje walkę po osiągnięciu określonego limitu liczeń, zależnego od kategorii wiekowej Zawodników. Po skończonym liczeniu, które jest ostatnim dopuszczalnym dla danej kategorii wiekowej, konieczne jest wznowienie walki przez CHOK i natychmiastowe zakończenie przez YOOT. Kiedy sędzia kończy liczenie musi jasno zasygnalizować, że walka nie zakończyła się RSC-H lub KO-H, które obligatoryjnie nakłada na

Zawodnika obowiązek wykonania badań i powoduje absencje przez określony czas.

- Seniorzy i U23: 3 liczenia w tej samej rundzie lub 4 liczenia w całej walce;
- Weterani, Juniorzy (16-17): 2 liczenia w tej samej rundzie lub 3 liczenia w całej walce;
- Kadeci (14-15), Dzieci Starsze (12-13), Dzieci Młodsze (10-11): 2 liczenia w całej walce.

Dla wszystkich kategorii wiekowych, aby liczenie zostało uznane za część CCL, musi być zainicjowane dozwoloną techniką Muaythai.

2.6. **WYGRANA PRZEZ NOKAUT (KO – KNOCK OUT):** Jeśli Zawodnik jest liczony i nie wznowi rywalizacji przed wyliczeniem do "SIB" (10), przeciwnik Zawodnika zostanie ogłoszony zwycięzcą przez nokaut.

2.6.1. **UDERZENIE W GŁOWĘ (KO - HEAD):** Zawodnik otrzymał silne uderzenie w głowę, lub wiele uderzeń, które spowodowały, że Zawodnik ten stał się bezbronny i niezdolny do kontynuowania walki. Zawodnikom, którzy otrzymali KOH poświęca się szczególną uwagę (art. 27);

2.6.2. **UDERZENIE W INNĄ CZĘŚĆ CIAŁA (KO - BODY):** Zawodnik otrzymał silne uderzenie w dowolną część ciała z wyjątkiem głowy lub wiele uderzeń, które spowodowały, że Zawodnik ten stał się bezbronny i niezdolny do kontynuowania walki.

2.7. **WYGRANA PRZEZ PODDANIE (RET – RETIREMENT):** Zawodnik zostaje ogłoszony zwycięzcą gdy:

- Drugi Zawodnik nie opuszcza swojego narożnika po zakończeniu przerwy między rundami;
- Drugi Zawodnik nie chce kontynuować walki po otrzymaniu liczenia lub silnych ciosów;
- Sekundant drugiego Zawodnika poddaje go w jego imieniu.

Konieczne jest wznowienie walki przez CHOK i natychmiastowe zakończenie przez YOOT. Sędzia musi jasno zasignalizować, że walka nie zakończyła się RSC-H lub KO-H, które obligatoryjnie nakłada na Zawodnika obowiązek wykonania badań i powoduje absencje przez określony czas.

2.8. **WYGRANA PRZEZ DYSKWALIFIKACJE (DQ – DISQUALIFICATION):** Jeśli Zawodnik zostanie zdyskwalifikowany, jego przeciwnik zostanie ogłoszony zwycięzcą. Jeśli obaj Zawodnicy zostaną zdyskwalifikowani, decyzja ta zostanie odpowiednio ogłoszona. Zdyskwalifikowany Zawodnik nie jest uprawniony do żadnej nagrody,

medalu, trofeum, honorowego wyróżnienia lub klasyfikacji związanej z jakimkolwiek etapem zawodów, w którym Zawodnik został zdyskwalifikowany. W wyjątkowych przypadkach zdyskwalifikowany Zawodnik może odwołać się do Sędziego Głównego/Przewodniczącego Jury, 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.

- 2.9. **ZWYCIĘSTWO PRZEZ WALKOWER (WO – WALK-OVER):** W przypadku, gdy Zawodnik zaprezentuje się na ringu w pełni przygotowany do walki i oczekuje na jej rozpoczęcie w swoim narożniku, a jego przeciwnik pomimo wywołania przez Spikera nie pojawi się, zabrzmiał gong i upłynął maksymalny czas 2 minut, Sędzia Ringowy ogłosi pierwszego Zawodnika zwycięzcą przez "WALK-OVER". Sędzia Ringowy powinien najpierw poinformować o tym Jury i wezwać zwycięskiego Zawodnika na środek ringu w celu przedstawienia decyzji.
- 2.10. **BRAK WALKI (NC – NO CONTEST):** W przypadku, gdy walka nie może się odbyć z powodów niezależnych od Zawodników, 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.
- 2.11. **REMIS (tylko w walkach pokazowych):** Remis może mieć miejsce tylko w Walkach Pokazowych, przeprowadzanych pomiędzy dwoma Klubami lub Reprezentacjami Krajów, które wyraziły zgodę, na rozstrzygnięcie walki bez wskazania zwycięzcy. W takim przypadku Sędzia Ringowy przy ogłoszeniu werdyktu nie podnosi rąk żadnego z Zawodników.
- 2.12. **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. Zawodnicy zostaną ponownie zważeni i zbadani przez wyznaczone osoby z Zabezpieczenia Medycznego w następnym dniu.
- 2.13. **PROTEST:** może być wniesiony przez Sekundanta lub Trenera Zawodnika w ciągu 0,5 h od ogłoszenia wyniku. W przypadku walk finałowych w przeciągu 5 min. Protest składa się w formie pisemnej na ręce Sędziego Głównego /Przewodniczącego Jury wraz z opłatą w wysokości 400 PLN.

Jeśli Sędzia Główny/Przewodniczący Jury przyjmie protest, niezbędne działania zostają natychmiast podjęte. Jeśli protest okaże się zasadny, protestujący otrzyma zwrot depozytu pomniejszony o opłatę administracyjną w wysokości 100 PLN, w przeciwnym wypadku wniesione wadium przechodzi na rzecz PZMT.

Art.25 FAULE

Zawodnik, który nie przestrzega Upomnień Sędziego Ringowego, 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 (Disqualification)

1. **UPOMNIENIE (C - CAUTION):** Jest zwróceniem uwagi Zawodnikowi na jego niepożądane zachowanie będące naruszeniem lub zmierzające do naruszenia zasad. Sędzia Ringowy nie musi koniecznie w tym celu przerywać walki, może znaleźć inny, odpowiedni moment w czasie rundy by upomnieć Zawodnika. Upomnieniu słownemu powinien towarzyszyć adekwatny gest wykonany przez Sędziego Ringowego, do popełnionego wykroczenia. Jeśli Zawodnik otrzyma trzy (3) takie same Upomnienia (C) w walce, otrzyma Ostrzeżenie (W). Jeśli Zawodnik otrzyma wiele Upomnień (C) za różne rodzaje fauli, Sędzia Ringowy może zastosować Ostrzeżenie (W) za niesportowe zachowanie.
2. **OSTRZEŻENIE (W - WARNING):** Jest ukaraniem Zawodnika, który popełnia powtarzające się naruszenia zasad lub poważnie narusza zasady. Za ciężkie naruszenia regulaminu Sędzia Ringowy może udzielić Ostrzeżenia bez wcześniejszych Upomnień. W tym przypadku Sędzia Ringowy zatrzymuje walkę, informuje Jury o Ostrzeżeniu, a następnie w centralnej części Ringu trzymając Zawodnika za rękę wskazuje na tego Zawodnika i każdego z Sędziów, aby zasygnalizować, że Ostrzeżenie zostało udzielone. Po udzieleniu Ostrzeżenia, Sędzia Ringowy powinien nakazać Zawodnikom wznowienie rywalizacji.

Sędzia, który raz udzielił Ostrzeżenia(W) za naruszenie zasad, nie może udzielić Upomnienia (C) za ten sam rodzaj wykroczenia. Jeśli Zawodnik otrzyma trzy (3) Ostrzeżenia (W) w walce, zostanie zdyskwalifikowany.

3. **DYSKWALIFIKACJA (DISQ – DISQUALIFICATION):** Za poważne/niebezpieczne naruszenia zasad, Sędzia Ringowy może zdecydować o natychmiastowej Dyskwalifikacji Zawodnika. Przed podjęciem takiej decyzji wskazane jest, aby Sędzia Ringowy zasięgnął opinii Jury/Sędziego Głównego.
4. **RODZAJE FAULI:**



- Gryzienie, uderzenie głową, oplucie przeciwnika;
- Naciskanie kciukiem na oczy przeciwnika;
- Celowe duszenie lub podduszanie przeciwnika poprzez zasłanianie ust i nosa;
- Celowe usuwanie, odpinanie lub przemieszczanie sprzętu;
- Celowe usunięcie ochraniacza zębów;
- Intencja rzutu przeciwnikiem przy użyciu techniki innej niż Muaythai, jak między innymi:
 - Wycięcie przeciwnika boczną częścią stopy (sweep),
 - Rzucenie przeciwnika przy użyciu biodra,
 - Atakowanie ciała lub nóg przeciwnika technikami np. zapaśniczymi, judo etc. (wejście w nogi);
- Zahaczanie lub unieruchamianie nóg przeciwnika za pomocą łydki, kostki lub pięty;
- Podnoszenie przeciwnika;
- Stosowanie dźwigni na stawy rąk, nóg, głowy/szyi lub pleców przeciwnika;
- Uderzanie podczas trzymania lin lub wykorzystywanie lin do ataku;
- Przewracanie się na przeciwnika leżącego na podłodze ringu;
- Uderzanie przeciwnika leżącego na podłodze lub będącego w trakcie wstawania;
- Uderzanie, gdy jakkolwiek część ciała atakującego poza stopami dotyka podłogi;
- Uniemożliwianie przeciwnikowi podniesienia się lub ponownego wejścia na ring;
- Całkowicie bierna obrona w podwójnej gardzie, ewidentne unikanie walki, obracanie się tyłem do przeciwnika bez wyprowadzenia ciosu, upadanie by uniknąć uderzenia;
- Uderzenie w krocze przeciwnika:

Jeśli Zawodnik zostanie nieumyślnie uderzony techniką Muaythai w krocze i nie jest w stanie kontynuować walki, Sędzia Ringowy ma prawo policzyć tego Zawodnika lub przerwać walkę na maksymalnie 3 minuty, aby pozwolić uderzonemu Zawodnikowi odpocząć. Jeśli Zawodnik odmówi wznowienia rywalizacji po 3 minutach odpoczynku, przeciwnik zostanie ogłoszony "Zwycięzcą";



- Trzymanie przeciwnika za nogę i wykonanie więcej niż dwa (2) kroki w dowolnym kierunku bez uderzenia techniką Muaythai:
Faullem nie jest, gdy Zawodnik po wykonaniu jednego (1) lub dwóch (2) kroków wykona uderzenie prawidłową techniką Muaythai, akcję tę Zawodnik może powtarzać dowolną ilość razy;
 - Uderzanie przeciwnika po zakończeniu rundy;
 - Niezastosowanie się do komendy Sędziego Ringowego "YOOT" ("Stop") lub "YAEK" ("Przerwa") z krokiem w tył;
 - Próba uderzenia przeciwnika przed wydaniem przez Sędziego Ringowego komendy "CHOCK" po komendzie "YOOT" lub "YAEK";
 - Zbędne, agresywne lub obraźliwe wypowiedzi podczas walki;
 - Groźba, atak lub agresywne zachowanie wobec Sędziego w dowolnym momencie;
 - Podawanie Zawodnikowi wody w sposób inny niż za pomocą butelki z wodą lub butelki ze spryskiwaczem;
 - Nadmierne polewanie Zawodnika wodą podczas odpoczynku między rundami, powodujące opóźnienie rozpoczęcia następnej rundy;
 - Używanie jakichkolwiek zabronionych substancji wymienionych przez Światową Agencję Antydopingową (WADA) lub Kodeks Antydopingowy IFMA.
5. **UŻYWANIE TECHNIK WYŁĄCZONYCH** z danej kategorii wiekowej jest uznawane za faul.

Kategoria wiekowa	Ograniczenia
Weteran	brak ograniczeń
Senior klasa A, B	
U23 Młodzieżowiec	
U18 Junior	
U16 Kadet	
U14 Dziecko starsze	bez kolan i łokci na głowę
U12 Dziecko młodsze	głowa wyłączona z ataku



6. **SEKUNDANCI:** Każdy Zawodnik może zostać pociągnięty do odpowiedzialności za działania swoich Sekundantów.
7. **KONSULTACJA:** Jeśli Sędzia Ringowy ma jakikolwiek powód, aby sądzić, że został popełniony faul, którego nie widział, może skonsultować się z innymi Sędziami. W tym celu ma prawo zatrzymać walkę i odesłać Zawodników do neutralnych narożników na czas konsultacji.

Art.26 KNOCKDOWN (KD)

1. **DEFINICJA:** Uważa się, że Zawodnik jest w stanie KD :
 - Jeśli Zawodnik dotknie podłogi ringu jakąkolwiek częścią ciała inną niż stopy w wyniku uderzenia lub serii uderzeń i ma trudności z podniesieniem się;
 - Jeśli Zawodnik wisi bezradnie na linach w wyniku uderzenia lub serii uderzeń;
 - Jeśli Zawodnik znajduje się poza lub częściowo poza linami w wyniku uderzenia lub serii uderzeń;
 - Po mocnym uderzeniu Zawodnik nie upadł i nie leży na linach, ale jest w stanie półprzytomności i w opinii Sędziego Ringowego nie może kontynuować walki.
2. **LICZENIE :** W przypadku knock-down, Sędzia Ringowy natychmiast zaczyna liczenie. 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
KAUW	-	DZIEWIĘĆ
SIB	-	DZIESIĘĆ

- 2.1. **ROZPOCZĘCIE LICZENIA:** musi poprzedzić jednosekundowa (1) przerwa od momentu znalezienia się Zawodnika w stanie KD.

- 2.2. **SYGNALIZACJA:** Sędzia Ringowy robi jednosekundowe przerwy w liczeniu i rozpoczynając od palca wskazującego kontynuuje gestykulacje i liczenie w taki sposób, żeby Zawodnik, który znajduje się w sytuacji KD, mógł śledzić upływ czasu.
- 2.3. **POSTĘPOWANIE SĘDZIÓW PUKTOWYCH:** KD nie wpływa na punktacje rundy. Nie powoduje odjęcia ani dodania punktów. W przypadku gdy KD nastąpiło w wyniku uderzenia na głowę, Sędziowie Punktowi wpisują w odpowiedniej rubryce na karcie punktowej KD(H),
3. **POSTĘPOWANIE PRZECIWNIKA W TRAKCIE LICZENIA :** Jeśli Zawodnik jest w stanie KD, jego przeciwnik musi natychmiast udać się do neutralnego narożnika wskazanego przez Sędziego Ringowego. Zawodnik ten musi stać twarzą w kierunku środka ringu i czekać z opuszczonymi rękami wzdłuż ciała. Jeśli przeciwnik nie przejdzie do neutralnego narożnika na polecenie Sędziego Ringowego, ten zatrzymuje liczenie do momentu, aż przeciwnik to zrobi. Liczenie powinno być kontynuowane od miejsca, w którym zostało przerwane. Walka może być kontynuowana tylko w przypadku, gdy Zawodnik stoi, jest w pełni świadomy i gotowy do walki, a Sędzia Ringowy wznowił walkę komendą "CHOCK".
4. **OBOWIĄZKOWE LICZENIE DO BAED (8):** Gdy w wyniku uderzenia Zawodnik jest w stanie KD, walka nie będzie kontynuowana do chwili, aż Sędzia Ringowy wyliczy do BAED (8), nawet w sytuacji jeżeli Zawodnik jest gotowy kontynuować walkę wcześniej.
5. **KNOCK-OUT (NOKAUT-KO):** Jeśli Zawodnik nie jest w stanie kontynuować walki po odliczeniu do "BAED" (8), Sędzia Ringowy powinien kontynuować odliczanie do "SIB" (10). Przy "SIB" (10) walka zostaje rozstrzygnięta przez KO.
6. **LICZENIE POD KONIEC RUNDY:** W przypadku, gdy Zawodnik jest w stanie KD pod koniec rundy, Sędzia Ringowy powinien kontynuować liczenie. Jeśli doliczy do "SIB" (10), uznaje się, że Zawodnik przegrał walkę przez nokaut (KO). Jeśli Zawodnik dojdzie do siebie po liczeniu do "BAED" (8), Sędzia powinien natychmiast użyć komendy "CHOCK".
7. **POWTÓRNE KD:** Jeśli w wyniku uderzenia, Zawodnik znalazł się w stanie KD i po osiągnięciu liczenia do "BAED" (8) wykazuje gotowość do walki po czym ponownie upada lub w inny sposób wskazuje stan KD bez otrzymania nowego uderzenia, Sędzia Ringowy powinien kontynuować liczenie od "BAED" (8).
8. **JEDNOCZESNE KD:** Jeśli obaj Zawodnicy są w stanie KD w tym samym czasie, liczenie będzie kontynuowane dopóki, jeden z nich nie będzie gotowy do walki. Jeśli obaj Zawodnicy pozostaną w stanie KD do momentu "BAED" (8)

walka zostanie przerwana, a decyzja zostanie podjęta zgodnie z punktami przyznanymi do momentu KD.

9. **ZAWODNIK, KTÓRY NIE WZNOWI** rywalizacji natychmiast po zakończeniu przerwy na odpoczynek między rundami, lub który w wyniku uderzenia znajduje się w stanie KD nie wznowi rywalizacji w ciągu 10 sekund, przegrywa zawody.
10. **ZAWODNIK POZA RINGIEM** Jeśli jeden lub obaj Zawodnicy wypadną poza ring, Sędzia Ringowy powinien natychmiast wydać komendę "YOOT" i rozpocząć liczenie. Zawodnik(-cy) powinien(-ni) wrócić na ring bez niczyjej pomocy w ciągu "Yee-Sib" (20). Powrót na ring nie może być przez nikogo utrudniany.
11. **SĘDZIA POWINIEN** upewnić się, że Zawodnikom nikt nie pomaga ani nie przeszkadza. W przeciwnym wypadku, Sędzia Ringowy powinien natychmiast przerwać liczenie, a strona, która popełniła wykroczenie, powinna zostać Ostrzeżona (W). Sędzia kontynuuje liczenie po podjęciu niezbędnych działań.
12. **JEŚLI JEDEN** z Zawodników nie jest w stanie wrócić do ringu przed liczeniem do "Yee-Sib" (20), Zawodnik znajdujący się w ringu zostanie ogłoszony zwycięzcą przez "REFEREE STOP CONTEST (RSC-)".
13. **JEŚLI OBAJ** Zawodnicy pozostaną poza ringiem po doliczeniu do "Yee-Sib" (20), walka zostanie zakończona, a decyzja zostanie wydana zgodnie z punktami przyznanymi do momentu zatrzymania walki.

Art.27 POSTĘPOWANIE W PRZYPADKU (KOH/RSCH)

1. **OBLIGATORYJNE ZAWIESZENIE MEDYCZNE:** Na Zawodnika nakłada się obowiązkowy okres odpoczynku od treningów, sparingów i udziału w zawodach w przypadku KO lub RSC spowodowanego uderzeniami w głowę (H).
2. **OKRES POWROTU DO ZDROWIA**
 - 2.1. 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.
 - 2.2. Jeżeli Zawodnik zostanie ponownie znokautowany w przeciągu trzech (3) miesięcy to okres karencji zostanie wydłużony do 3 miesięcy od momentu ostatniego nokautu.

- 2.3. Jeżeli Zawodnik zostanie znokautowany trzy (3)-krotnie w okresie dwunastu (12) miesięcy to okres karencji zostanie wydłużony do dwunastu (12) miesięcy od momentu ostatniego nokautu.

Każdy Knock-Out doznany w wyniku uderzenia w głowę i każda decyzja RSCH muszą być odnotowane w dokumentacji medycznej Zawodnika, dokumentacji prowadzonej przez PZMT, a w przypadku Zawodnika z innego kraju musi zostać powiadomiony Związek Muaythai danego kraju

3. **ZASWIADCZENIE LEKARSKIE PO OBOWIĄZKOWYM ZAWIESZENIU MEDYCZNYM** Przed wznowieniem treningów i udziałem w Zawodach Muaythai po jakimkolwiek okresie zawieszenia, Zawodnik musi uzyskać zaświadczenie od neurologa, że jest zdolny do udziału w Zawodach Muaythai. Zawodnik powinien przejść, jeśli to możliwe, specjalne badanie, elektroencefalogramem (EEG) i, jeśli to konieczne, wykonać badanie tomografii komputerowej ze wzmocnieniem kontrastowym (CCT). Wyniki badań, jak również pozwolenie na wznowienie rywalizacji wystawione przez Lekarza Medycyny Sportowej, powinny zostać wpisane do dokumentacji medycznej i książeczki/zaświadczenia Zawodnika.

Wszystkie środki ochronne zapisane w ART.27 mają takie samo zastosowanie w przypadku urazu głowy podczas treningu.

Art.28 OBSŁUGA MEDYCZNA ZAWODÓW

1. SKŁAD I OBOWIĄZKI

- 1.1. Zespół obsługi medycznej zawodów powinien składać się z minimum dwóch (2) osób. W przypadku rozgrywania ich na dwóch (2) ringach minimum z czterech (4) osób.

- 1.2. Zespół medyczny może się składać z: lekarza, ratownika medycznego.

2. **POSTĘPOWANIE PRZED WALKĄ** Przed walkami podczas ważenia Zawodnicy muszą przejść oględziny przeprowadzone przez obsługę medyczną zawodów.

- 2.1. Podczas oględzin Zawodnicy muszą przedłożyć członkom obsługi medycznej zawodów Książeczkę Sportowo Lekarską Zawodnika, Kartę Zdrowia Sportowca lub odpowiednie zaświadczenie podpisane i ostemplowane przez uprawnionego lekarza, potwierdzające wyniki badań, dopuszczające Zawodnika do konkurencji pełnokontaktowych Muaythai. Jeżeli lekarz wystawiający dokument nie zaznaczył inaczej, zaświadczenie jest ważne dwanaście (12) miesięcy od daty wystawienia.

- 2.2. Nie można dopuścić do walki Zawodników ze szklami kontaktowymi, niemych, chorych na padaczkę, posiadających rany, obrzęki, krwiaki, opatrunki (plastry, stabilizatory, bandaże usztywniające itp.)
- 2.3. Decyzja o dopuszczeniu Zawodnika do rywalizacji odnotowywana jest i potwierdzana przez obsługę medyczną na karcie zgłoszeniowej Zawodnika lub w oddzielnym dokumencie.
- 2.4. Decyzja obsługi medycznej zawodów o ewentualnym niedopuszczeniu Zawodnika do rywalizacji na danych zawodach jest ostateczna i nie podważalna.

3. POSTĘPOWANIE PODCZAS WALKI

- 3.1. Obsługa medyczna ma siedzibę blisko ringu i mieć dostęp do schodów neutralnego narożnika znajdującego się najbliżej Jury. Obsługa medyczna powinien być obecna przez całe zawody i nie powinna opuszczać swojego miejsca.
- 3.2. Obsługa medyczna nie ma obowiązku badania Zawodników podczas przerwy, chyba że Sędzia Ringowy wyda takie polecenie w celu uzyskania opinii na temat zdrowia Zawodnika.
- 3.3. Jeżeli Zawodnik straci przytomność. Na ringu powinni pozostać wyłącznie Sędzia Ringowy i wezwany lekarz, chyba że lekarz będzie potrzebował dodatkowej pomocy.
- 3.4. **ZAPEWNIENIE POMOCY MEDYCZNEJ** Zawodnik który stracił przytomność w wyniku uderzenia w głowę lub któremu sędzia przerwał walkę z powodu mocnego uderzenia w głowę, co uczyniło go niezdolnym do kontynuowania walki, zostanie natychmiast zbadany przez obsługę medyczną zawodów.

Art.29 RANKINGI I PRYZNAWANIE ZWYCIĘSTWA DRUŻYNOWEGO

Współzawodnictwo drużynowe oceniane jest w następujący sposób:

- Za zajęcie pierwszego (1) miejsca indywidualnie w kategorii: dziecko, kadet, junior, U23, senior klasa A, weteran przyznawane są 4 punkty
- Za zajęcie drugiego (2) miejsca indywidualnie w kategorii: dziecko, kadet, junior, U23, senior klasa A, weteran przyznawane są 2 punkty
- Za zajęcie trzeciego (3) miejsca indywidualnie w kategorii: dziecko, kadet, junior, U23, senior klasa A, weteran przyznawany jest 1 punkt

- Za zajęcie pierwszego (1) miejsca indywidualnie w kategorii senior klasa B przyznawane są 2 punkty
- Za zajęcie drugiego (2) miejsca indywidualnie w kategorii senior klasa B przyznawany jest 1 punkt
- Za zajęcie trzeciego (3) miejsca indywidualnie w kategorii senior klasa B przyznawane jest 0,5 punkt

Art.30 WSPÓŁZAWODNICTWO W KONKURENCJI WAI KRU

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

Kategoria wiekowa	Minimalny wiek	Maksymalny wiek
Weteran	40	55
Senior	17	40
U23 Młodzieżowiec	17	23
U18 Junior	16	17
U16 Kadet	14	15
U14 Dziecko	12	13
U12 Dziecko	10	11
U10 Dziecko	8	9

2. Występy par dobranych w drodze losowania odbywają się na ringu. Zawodnicy startują kolejno jeden po drugim.
3. Czas trwania pojedynczej konkurencji dla wszystkich kategorii wiekowych wynosi od 2-3 minut.
4. Konkurencję ocenia 3 lub 5 Sędziów Punktowych.
5. Zakres przyznawania punktów mieści się w przedziale 9,1-10 punktów.

Do oceny występu brane są pod uwagę cztery (4) kryteria:

- 0,0 - 0,4 punktu za jakość, perfekcyjne wykonanie, włączenie do występu podstawowych, najbardziej charakterystycznych technik Wai Kru
- 0,0 - 0,2 punktu za siłę, zdecydowanie i koordynację.
- 0,0 - 0,2 punktu za włączenie do występu niezwykłych, w tym bardzo trudnych technik.
- 0,0 - 0,2 punktu za strój.

6. 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 średnia obliczana jest ze wszystkich kart punktowych.

Art.31 ETYKA SĘDZIOWSKA

- Oprócz bezpieczeństwa sportowców, priorytetem sędziów jest zachowanie uczciwości i rzetelności.
- Sędziowie muszą unikać wszelkich konfliktów interesów.
- Sędziowie muszą okazywać tolerancję i szacunek wobec siebie nawzajem w każdych okolicznościach i muszą pamiętać, że wszyscy pracują jako jeden zespół. Obejmuje to również okazywanie szacunku wobec organizatora zawodów.
- Sędziowie nie mogą angażować się w żadne rozmowy z nikim dotyczące decyzji i sytuacji związanych z sędziowaniem mających miejsce na zawodach.
- Sędziowie powinni stale doskonalić swoje umiejętności sędziowskie poprzez udział w szkoleniach i seminariach poświęconych tematyce Muaythai. Powinni także obserwować zawody, do których nie zostali powołani.
- Sędziowie muszą być punktualni na wszystkich wydarzeniach: zawodach, szkoleniach, seminariach itp.
- Sędziowie muszą dbać o swój wygląd, a ich stój sędziowski powinien zawsze być czysty i schludny.
- Sędziowie nie powinni opuszczać strefy walki i miejsc dla nich przeznaczonych na odpoczynek. Jeśli chcą to zrobić mają obowiązek poinformować o tym Jury.
- Sędziowie nie powinni przyjmować prezentów od Zawodników, klubów, kibiców i organizatorów zawodów mogących być uznane za łapówki.

Art.32 POSTANOWIENIA KOŃCOWE

W przypadkach nieujętych w regulaminie decyduje zarząd PZMT.