

World Muaythai Federation Poland

Zasady &

Regulamin



Światowa Federacja Muay Thai (W.M.F.) – Poland

Zasady WMF to zatwierdzone przez WMF przepisy dotyczące zawodów muay thai w Polsce . Mają one na celu zapewnienie przestrzegania przez WMF Poland krajowego i ujednoliconego systemu zasad, który jest zgodny z zasadami i wytyczne WMF Muay Thai.

Ich stosowanie musi być nadzorowane przez przedstawiciela WMF, a lokalni oficjele muszą być informowani o wszelkich odstępstwach od lokalnych lub innych zasad organizacji. Komitetem Technicznym ds. interpretacji wszelkich zasad jest WMF. Przedstawiciel krajowy lub szef kadry kierowniczej WMF. Zasady WMF przeznaczone są dla dorosłych i opierają się na wadze i klasach, aby zapewnić bezpieczny rozwój od poziomu początkującego do profesjonalnego. Zasady dla juniorów opierają się na zasadach WMF dla dorosłych, ale są dostosowane do rozwoju nowicjuszy oraz do walk indywidualnych. Niniejsze zasady dotyczą jednorazowych meczów, dni rozwojowych i zaplanowanych zawodów w Polsce.

Wszelkie odstępstwa od tych zasad wymagają pisemnej zgody Przedstawiciela Narodowego WMF, po rozważeniu celu i okoliczności odstępstwa. Lokalne przepisy stanowe dotyczące sportów walki muszą być zawsze przestrzegane i mają pierwszeństwo przed wszystkimi innymi. WMF ma obowiązek promować Muay Thai, a zatem lobbować rząd na rzecz pozwolenie na przestrzeganie zasad naszego sportu.

Wszystkie przepisy WMF mają być stosowane jednolicie w całej Polsce. Zasady te dotyczą wszystkich klas zawodów i zawodników, w tym ELITY (klasy A), ZAWODNIKÓW (klasy B) i NOWICJUSZY (klasy C). Zasady te obejmują walki ELITY, ZAWODNIKÓW, NOWICJUSZY i JUNIORÓW. Mogą one również brzmieć: Klasa A – Zawodowiec, Klasa B, Amator, Klasa C – Rozwojowa. Stany, w których nie obowiązują przepisy, powinny stosować klasę A dla zawodowców i klasę B dla amatorów. Niniejsze zasady są wymagane w przypadku każdej promocji lub konkursu wspieranego przez WMF.

Wsparcie WMF jest uzależnione od przestrzegania przez promocję niniejszych zasad i przepisów prawa.

Spis treści

ROZDZIAŁ 1 ZASADA 1: WYMAGANIA DOTYCZĄCE RINGU.....	4
ZASADA 2: WYPOSAŻENIE RINGU DO ZAWODÓW.....	5
ZASADA 3: WYPOSAŻENIE OCHRONNE.....	6
ZASADA 4: RĘKAWICE.....	7
ZASADA 5: TAŚMY NA RĘCE.....	7
ZASADA 6: STRÓJ.....	8
ZASADA 7: WEJŚCIE NA RING / RYTUAŁ WAI KRU.....	9
ZASADA 8: KATEGORIE WAGOWE.....	9
ZASADA 9: WAŻENIE	13
ZASADA 10 : OBOWIĄZKI SEKUNDANTÓW	15
ZASADA 11: SĘDZIOWIE.....	15
ZASADA 12: OBOWIĄZKI SĘDZIÓW	16
ZASADA 13: SĘDZIA GŁÓWNY.....	19
ZASADA 14: SŁUŻBA CZASOWA / SPIKER	20
ZASADA 15: DECYZJE.....	21
ZASADA 16: SYSTEM PUNKTOWANIA.....	22
ZASADA 17: ZALICZANIE PUNKTÓW.....	23
ZASADA 18: FAULE.....	24
ZASADA 19: ODLICZENIE.....	25
ZASADA 20: LEKARZ / ZABRONIONE NARKOTYKI.....	26
ZASADA 21: ZAWODY KRAJOWE ZATWIERDZONE WMF.....	28
ZASADA 22: INTERPRETACJA NIEUJAWNIONYCH ZASAD.....	28
ZASADA 23: ZAWODNICZKI WMF POLAND.....	28
ROZDZIAŁ 2 TRANSSEKSUALNI SPORTOWCY.....	29
ROZDZIAŁ 3 SYSTEM KLAS SPORTOWCÓW.....	30
ROZDZIAŁ 4 WYPOSAŻENIE OCHRONNE KLAS A/B/C.....	32
ROZDZIAŁ 5 ZASADY WALKI PO KLASACH I WIEKU.....	33
ROZDZIAŁ 6 CZAS WALK WEDŁUG WIEKU I KLASY.....	34
ROZDZIAŁ 7 PODSUMOWANIE.....	35

Ogólnie rzecz biorąc, zawody, ring będą wyglądać następująco:

1.1. Ring jest miejscem przeznaczonym do rozgrywania zawodów. Wymiary ringu dla małych rozmiarów wynoszą 6,10 x 6,10 m, a dla większych 7,30 x 7,30 m. Pomiary należy wykonywać od wewnętrznej krawędzi liny ringu. Ring musi być solidnie i bezpiecznie zbudowany, na równym poziomie, bez żadnych przeszkód. Podłoga ringu musi wystawać poza liny ringu na co najmniej 50 cm, ale nie więcej niż 90 cm.

1.2. Podłoga ringu powinna znajdować się na wysokości co najmniej 60 cm od podłoża, najlepiej 1,2 m, ale nie więcej niż 1,50 m. W każdym z czterech narożników ringu należy umieścić jeden słup ringu o średnicy od 10 do 12,5 cm, nie wyżej niż 2,70 m od podłoża. Podłoga ringu musi być pokryta miękkim materiałem, takim jak guma, miękkie kawałki tkaniny, gąbka lub podobny materiał, o grubości co najmniej 2,50 cm i nie więcej niż 3,75 cm. Dodatkowa warstwa płótna musi pokrywać cały obszar ringu, ściśle i stabilnie zamocowana.

1.3. Instalacja ringu polega na ustawieniu czerwonego narożnika po lewej stronie stołu przewodniczącego sędziemu ringu, niebieski róg naprzeciwko czerwonego rogu, a pozostałe dwa będą rogami neutralnymi.

1.4. Do czterech słupków narożnych należy przymocować 4 liny o średnicy od 3 do 5 centymetrów, wyściełane gładkim i miękkim materiałem, szczelnie przylegające do obręczy. Liny należy przymocować co 45 centymetrów, 75 centymetrów i 100 centymetrów. 1,05 metra i 1,35 metra od podłogi ringu, mierząc do górnej krawędzi lin. Liny po obu stronach muszą być przymocowane dwoma mocnymi kawałkami materiału o szerokości od 3 do 4 centymetrów, w równych odstępach od siebie. Takie kawałki materiału muszą być mocno zawiązane, aby utrzymać liny. Wszystkie cztery rogi muszą być wyściełane materiałem amortyzującym lub innym materiałem w dobrym stanie, aby chronić zawodników przed urazami. Każdy narożnik musi mieć schodki. Trzeci zestaw schodków powinien znajdować się w pobliżu narożnika neutralnego, dla sędziego, lekarza itp.

1.5. W obu neutralnych narożnikach boiska należy umieścić dwa pola wykonane z plastiku lub innego materiału: jedno pole (poza ringiem) do wyrzucania przez sędziego bawełny lub innych przedmiotów. Zawodnicy rywalizują z narożnika czerwonego lub niebieskiego.

ZASADA 2: WYPOSAŻENIE RINGU DO ZAWODÓW

Na ringu powinien znajdować się następujący sprzęt:

- Dwa krzesła (stołki) lub krzesła obrotowe dla sportowców
- Do wycierania podłogi ringu
- Dwa ręczniki
- Stoły i krzesła dla urzędników
- Dzwonek lub syrena
- 2 stopery – timery.
- Karty wyników
- Zamykane pudełko na karty wyników
- Zestaw okrągłych, czasowych i znaczników rund
- Nosze
- Para nożyczek bezpieczeństwa
- Inne instrumenty niezbędne do udziału w zawodach (np. mikrofon)



ZASADA 3: WYPOSAŻENIE OCHRONNE

- Należy przestrzegać przepisów stanowych, które zastępują wszelkie zasady WMF.
- Cały sprzęt ochronny MUSI posiadać aprobatę WMF i być sprawdzony przez sędziego podczas zawodów.
- Sprzęt można współdzielić, jeśli korzysta się z zatwierdzonej stacji czyszczącej (standard COVID).
- Nie zezwala się na stosowanie żadnych dodatkowych podkładek/pasków na żadnej części ciała, chyba że uzyskano na to zgodę przedstawiciela WMF.
- Sprzęt ochronny powinien być w kolorze czerwonym lub niebieskim, reprezentującym narożnik dla sportowców, w przeciwnym razie można używać koloru czarnego.
- Prezentowany sprzęt ma na celu zademonstrowanie standardu wymaganego przez WMF dla tej klasy zawodów. Nie wszystkie prezentowane marki są rekomendowane przez WMF; stanowią one jedynie przykład stylu i ochrony wymaganej jako MINIMALNY standard.



ZASADA 4: RĘKAWICE

4.1. W przypadku rękawic używanych na zawodach, część skórzana nie może ważyć więcej niż połowę ($1/2$) całkowitej wagi rękawicy, a wewnętrzne wkładki rękawic muszą ważyć co najmniej połowę ($1/2$) całkowitej wagi. Zabrania się zmiany kształtu wewnętrznych wkładek rękawicy lub pocierania ich w celu zmiany ich pierwotnego kształtu.

4.2. Zawodnicy muszą używać wyłącznie rękawic certyfikowanych/zatwierdzonych przez WMF. Muszą one zostać zatwierdzone przez Głównego Sędziego na każdych zawodach.

4.3. Preferowane są rękawice sznurowane, jednak dopuszczalne są również rękawice na rzepy, jeśli wyrazi na to zgodę główny sędzia WMF:

- Sznurowadła rękawiczek muszą być zawiązane węzłami z tyłu nadgarstków.
- Rękawice muszą być zaklejone taśmą w kolorze odpowiadającym odpowiedniemu narożnikowi, tak aby zakrywały sznurowadła i paski.
- Rękawice muszą być sprawdzane i pieczętkowane przez upoważnionego inspektora rękawic (sędziego WMF), który musi obserwować i kontrolować noszenie rękawic, aby upewnić się, że zawodnicy noszą rękawice zgodnie z zasadami do momentu wejścia na ring.

4.4. Rozmiary rękawic na zawody są następujące:

Juniorzy i nowicjusze (klasa B + C)

- Należy nosić rękawice dziesięć (10) uncjowe.

Klasa A i Profesjonalna:

- W wadze super piórkowej i półśredniej zawodnicy muszą nosić rękawice o ośmiu (8) uncjach (67 kg i poniżej).
- W wadze superpółśredniej i wyższej należy nosić rękawice o wadze dziesięciu (10) uncji (67 kg i większej).

ZASADA 5: TAŚMY NA RĘCE

5.1. Wszyscy zawodnicy muszą nosić wyłącznie bandaż. Na wszystkich turniejach krajowych obowiązują wyłącznie bandaż. NIE STOSUJ SIĘ TAŚMY.

5.2. Zabrania się zakrywania kostek lub wzmacniania ich taśmą. Dozwolony jest jeden pasek między kostkami, aby zawiązać opaski, ale nie może on wystawać.

ZASADA 6: STRÓJ

6.1. Zawodnicy muszą nosić krótkie spodenki o długości do połowy uda. Spodenki zawodnika NIE mogą być w kolorze drugiego rogu. Spodenki powinny być w kolorze odpowiadającym rogowi lub do niego zbliżone. Spodenki nie mogą być rozcięte po bokach, odsłaniając bieliznę.

6.2. Zawodnicy muszą nosić ochraniacze pachwin chroniące narządy płciowe, wykonane z mocnego materiału zapewniającego im ochronę. Noszenie ochraniacza na krocze jest obowiązkowe. Sportowcy płci męskiej powinni nosić metalowy ochraniacz na krocze, a dodatkowo można nosić pas biodrowy. Sportowcy płci żeńskiej powinni nosić damski ochraniacz na krocze.

6.3. Paznokcie u rąk i nóg sportowców muszą być krótko i starannie obcięte.

6.4. Zawodnicy mają obowiązek noszenia opaski na głowę (Mongkon) tylko wtedy, gdy składają hołd (Waikru) przed walką. Podczas walki zawodnicy mogą nosić na ramieniu (Prajiad) tkaninę z napisem, amulet lub amulet z napisem. Jeśli amulet zakłóca przebieg walki, musi zostać natychmiast zdjęty przez sędziego lub narożnika.

6.5.. Sportowcy mogą nosić ortezy na kostki, po jednej na każdą kostkę, jednak nie mogą one służyć jako ortezy na piszczele ani umożliwiać zsuwania się do połowy stopy. Owijanie kostek i nóg kawałkami materiału jest niedozwolone.

6.6. Ochraniacze na kostki nie mogą być wyściełane i mogą być wykonane wyłącznie z materiału. Nie wolno nosić niczego pod kostką wsparcie.

6.7.. Każde mocowanie MUSI zostać zatwierdzone przez przedstawiciela WMF w tym samym czasie, gdy kontrolowane są opaski na ręce. Paski nie mogą dawać zawodnikowi przewagi w zakresie odporności na uderzenie.

6.8. Zawodnicy nie mogą nosić pasów, biżuterii ani żadnych niebezpiecznych ozdób uznanych przez sędziego.

6.9. Dozwolone jest stosowanie nalewki na zawodnika, ale nie w nadmiarze. Wazelina może być stosowana w minimalnych ilościach, aby ograniczyć skaleczenia. Wazelina, nalewka ani podobne produkty nie mogą być stosowane na żadnym stroju, w tym na rękawiczkach.

6.10. Podczas zawodów należy nosić dopasowane ochraniacze na zęby.

6.11. Dodatkowy sprzęt ochronny: Nakrycie głowy .Ochraniacze na klatkę piersiową ,Ochraniacze na golenie .Ochraniacze na łokcie . Należy je nosić zgodnie z zasadami, które są zastępowane przez wszelkie przepisy prawne.

ZASADA 7: WEJŚCIE NA RING / RYTUAŁ WAI KRU

7.1. Wejście na ring

- Zawodnicy mogą wchodzić na ring nad, przez lub pod linami. W przypadku przechodzenia nad linami, zawodnik Należy nosić Mongkon. Przechodząc przez lub pod nim, Mongkon należy założyć natychmiast po wejściu. Zabrania się przechodzenia pod linami z monoklem na głowie.
- Zawodnicy udają się na środek ringu, aby przywitać się z sędziami. Po powrocie do swojego narożnika zostaną poddani kontroli sprzętu przez sędziego.
- Zawodnicy muszą uścisnąć dłonie przed rozpoczęciem pierwszej rundy oraz przed rozpoczęciem finału. okrągły, symbolizujący, że zawodnicy będą rywalizować w duchu sportowej rywalizacji i zgodnie z oficjalnymi zasadami i regulaminami.

7.2. Rytuał wai kru

- Wszyscy zawodnicy muszą nosić Mongkon podczas zamykania ringu i wykonywania Wai Kru, Zawodnik może wykonać zapieczętowanie ringu. Przedstawiciele stanu mogą ubiegać się o wyjątki, jeśli jest to wymagane ze względów promocyjnych. Muzyka Wai Kru może być odtwarzana podczas i w trakcie walki, według uznania. promotor.
- Zachęca się sportowców do wykonania prawidłowego Wai Kru składającego się z pozycji startowych, pozycji siedzących i Pozycje stojące. Limit czasu może być stosowany w celach promocyjnych.

ZASADA 8: KATEGORIE WAGOWE

- 8.1.** Zawodnicy muszą mieć ukończone 18 lat, aby móc startować jako osoby dorosłe.
- 8.2.** Zawodnicy rywalizujący ze sobą nie mogą się różnić między sobą o więcej niż 2 kategorie wagowe lub 5 kg.
- 8.3.** W walkach niebędących walkami o tytuły mistrzowskie dopuszczalne są ciężary, ale nie są one zalecane.
- 8.4.** Poniżej 16 lat zabronione jest uderzanie łokciami w głowę . Poniżej 14 lat zabronione jest uderzanie kolanami w głowę .Dzieciom poniżej 12 lat uderzenia w głowę są zabronione.

Dziecko Młodsze 8-9 lat		Dziecko Starsze 10-11 lat	
Waga mężczyzny (kg)	Waga kobiet (kg)	Waga mężczyzny (kg)	Waga kobiet (kg)
-20	-20	-25	-25
-23	-23	-27	-27
-25	-25	-30	-30
-27	-27	-33	-33
-29	-29	-35	-35
-33	-33	-37	-37
-35	-35	-39	-39
-37	-37	-41	-41
-39	-39	-43	-43
41+	41+	45+	45+

Kadet Młodszy 12-13 lat		Kadet Starszy 14-15 lat	
Waga mężczyzny (kg)	Waga kobiet (kg)	Waga mężczyzny (kg)	Waga kobiet (kg)
-35	-35	-43	-43
-37	-37	-45	-45
-39	-39	-47	-47
-41	-41	-49	-49
-43	-43	-51	-51
-45	-45	-53	-53
-47	-47	-55	-55
-49	-49	-57	-57
-51	-51	-59	-59
-53	-53	-61	-61
-55	-55	-63.5	-63.5
-57	-57	-65	-65
-59	-59	-67	-67
-61	-61	-71	-71
-63.5	-63.5	71+	71+
-65	-65		

Junior 16-17 lat		Senior 18-23 lat	
Waga mężczyzny (kg)	Waga kobiet (kg)	Waga mężczyzny (kg)	Waga kobiet (kg)
-45	-45	-45	-45
-47	-47	-47	-47
-49	-49	-49	-49
-51	-51	-51	-51
-53	-53	-53	-53
-55	-55	-55	-55
-57	-57	-57	-57
-59	-59	-59	-59
-61	-61	-61	-61
-63.5	-63.5	-63.5	-63.5
-65	-65	-65	-65
-67	-67	-67	-67
-71	-71	-71	-71
-75	-75	-75	-75
-80	-80	-79	75+
80+	80+	-83	
		-87	
		-91	
		91+	

8.5. W grupach wiekowych 10-14 lat sparingi są dozwolone za zgodą i przyzwoleniem trenerów .

U23 23-35 lat		Elita 35+ lat	
Waga mężczyzny (kg)	Waga kobiet (kg)	Waga mężczyzny (kg)	Waga kobiet (kg)
-47	-47	-47	-47
-49	-49	-49	-49
-51	-51	-51	-51
-53	-53	-53	-53
-55	-55	-55	-55
-57	-57	-57	-57
-59	-59	-59	-59
-61	-61	-61	-61
-63.5	-63.5	-63.5	-63.5
-65	-65	-65	-65
-67	-67	-67	-67
-71	-71	-71	-71
-75	-75	-75	-75
-79	75+	-79	75+
-83		-83	
-87		-87	
-91		-91	
91+		91+	

8.6 Kategorie wagowe mogą ulec zmianie w zależności od potrzeb organizatora zawodów.

ZASADA 9: WAŻENIE

9.1. Turniej i klasa C:

- Zawodnicy muszą mieć co najmniej trzy (3) godziny odpoczynku po ważeniu, przed rozpoczęciem walki. Amatorom zaleca się ważenie w dniu zawodów. Zalecany czas ważenia to od 3 do 6 godzin przed zawodami. Nie później jednak niż 24 godziny przed zawodami.
- Walki klasy C na zawodach zawodowych mogą być zatwierdzone do ważenia podczas 24-godzinnego ważenia, na podstawie wagi głównej. Oficjalnie WMF, pod warunkiem, że obaj sportowcy są obecni i żaden z nich nie jest poszkodowany.

9.2. Turnieje WMF:

- Zawodnicy muszą się ważyć w dniu każdego zawodów.
- Noc poprzedzająca ważenie może zostać zatwierdzona w celu ułatwienia zarządzania turniejem, ale musi zostać sprawdzona w ciągu dnia ważenia zawodników przed finałami i kolejnymi dniami.
- Zawodnicy muszą się ważyć w spodenkach do Muay Thai (i krótkim topie w przypadku kobiet).
- Kierownik sportowca lub jego przedstawiciel może być świadkiem ważenia spoza strefy ważenia tylko. Rodzice i widzowie nie mają wstępu na teren ważenia zawodników.

9.3. Klasa B

- Wydarzenia klasy B mogą mieć ważenie w ciągu 24 godzin lub tego samego dnia, zgodnie z decyzją promotora i organizatora.

9.4. Zawodowcy – sportowcy elitarni klasy A

- Badanie należy wykonać nie później niż 24 godziny przed rozpoczęciem zawodów.
- W przypadku zawodów profesjonalnych i Pro-Am powinno odbyć się jedno oficjalne ważenie.

9.5. Medyczne

- Przed ważeniem zawodnicy muszą przedstawić swoją dokumentację medyczną. Musi ona zostać sprawdzona i zatwierdzona przez Głównego Sędziego.

- Zawodnicy muszą przedstawić lub mieć dowód badania serologicznego (w tym na HIV i wszystkie klasy wirusa zapalenia wątroby typu B) oraz zaświadczenie lekarskie .

- Badania krwi są wymagane w przypadku osób powyżej 16. roku życia i nie mogą być wykonane wcześniej niż 6 miesięcy temu.

- Sportowcy muszą co roku przechodzić badania lekarskie. Badania są ważne przez 12 miesięcy.

- Dozwolone są książeczki CSA wydane przez państwo lub zaświadczenie lekarskie musi być wystawione na podstawie dokumentacji medycznej WMF wraz z oryginalnymi kopiami serologii.

9.6. Kobiety

- Zawodnicy MUSZĄ mieć możliwość ważenia się w prywatności. Prywatne ważenie kobiet może odbyć się tylko prowadzone przez inne kobiety pełniące funkcję sędziów/świadków. Turnieje nie mogą być prowadzone w ten sposób.

9.7. Juniorzy (poniżej 18 lat)

- Powinny być one chronione przed publicznością podczas wszystkich ważeń. Zawodnik, który chce uczestniczyć w działaniach promocyjnych związanych z walką, które mogą obejmować oglądanie ważenia, może wyrazić na to zgodę, jednak nie może zostać do tego zmuszony. Zatwierdzenie WSZYSTKICH zdjęć osób poniżej 18. roku życia wymaga pisemnej zgody. Zdjęcia osób w bieliźnie są niedozwolone i nie wolno ich publikować.

9.8. Wideo

- Ważenie wideo może się odbyć, jeśli jest przeprowadzane na oficjalnej wadze pod nadzorem przedstawiciela WMF. • Ważenie wideo może się odbyć tylko wtedy, gdy odległość od oficjalnego ważenia przekracza 100 km. • Ważenie wideo musi odbywać się zarówno na wadze, jak i na osobie ważącej, i tylko w okolicznościach, gdy amator organizatorzy zawodów nie zapewniają sportowcowi zwrotu kosztów podróży ani zakwaterowania.
- Sędzia WMF może poprosić o sprawdzenie wagi przy użyciu obciążnika o wadze 20 kg.

- Wazenie za pomocą wideo nie jest dozwolone w turniejach, zawodach zawodowych (klasa A), zawodach międzynarodowych ani walkach o tytuł.

ZASADA 10 : OBOWIĄZKI SEKUNDANTÓW

10.1. W turniejach, walkach klasy B i C, maksymalnie dwóch (2) sekundantów może wejść na ring podczas przerw w rundzie. Tylko 1 sekundant może wejść na ring podczas przerw w rundzie.

10.2. W walkach klasy A i Elitarnej (profesjonalnej) maksymalnie trzy (3) osoby w narożniku są dozwolone. Podczas przerw w rundzie na ring może wejść tylko dwóch (2) sekundantów.

10.3. Obowiązki sekundantów

- Podczas walki sekundanci muszą pozostać na miejscu. Przed każdą rundą muszą sprzątnąć wszystkie ręczniki i butelki z wodą i innych materiałów z platformy.
- Bezpieczeństwo sportowców i udzielanie im porad taktycznych. Sekundanci nie mogą nic powiedzieć na temat walki ani do narożnika przeciwnika lub zawodnika. Wszystkie porady powinny być sportowe i profesjonalne.
- Podczas przerw w walce sekundanci muszą poprawić strój, aby przygotować się do walki.
- W przypadku polewania Zawodników wodą, sekundanci nie mogą moczyć podłogi ringu. Muszą również wytrzeć Zawodnika ręcznikiem nadmiar wody. W trakcie walki nie wolno stosować mazidła. Wazelina może być stosowana wyłącznie jako pierwsza pomoc w przypadku skaleczeń i musi być stosowana w minimalnych ilościach.
- Sekundanci muszą nosić mundury lub koszulki z symbolem swojego klubu które w żaden sposób nie są obraźliwe.
- Trener zawodnika może zrezygnować z walki, wchodząc na ring lub rzucając ręcznik przed zawodnikiem. Sędzia Nie może rzucać żadnego innego przedmiotu, zwłaszcza w trakcie liczenia.
- Sekundanci nie mogą dotykać ringu podczas walki. Każde uderzenie lub wdrapanie się na ring (chyba że w celu rzucenia ręcznika) spowoduje przerwanie walki przez sędziego. Narożnik zostanie upomniany, a zawodnik może zostać ukarany punktem, jeśli sędzia uzna ingerencję za niesportową lub zakłóci przebieg walki.

10.4. Sekundanci odpowiadają za własny sprzęt i środki medyczne potrzebne do walki, w skład których wchodzi: Woda/Wiadro ,Lód (w szczelnym woreczku),Ręcznik i t.d.

ZASADA 11: SĘDZIOWIE

Najważniejszą troską sędziów powinna być opieka nad zawodnikami.

11.1. Strój sędziowski:

Sędziowie muszą nosić czarne spodnie, czarne buty na płaskiej podeszwie i koszule z emblematem WMF. Wszyscy sędziowie MUSZĄ mieć na sobie ten sam strój. Wszelkie dodatki, takie jak okulary, biżuteria, pasek i nakrycie głowy, są zabronione. Paznokcie muszą być krótko i starannie obcięte.

11.2. Obowiązki sędziów

- Aby użyć trzech poleceń, wykonaj następujące czynności:
- YUD/STOP: Nakazanie sportowcom zatrzymania się.
- JAK/PRZERWA: Nakazanie zawodnikom oddzielenia się od siebie. Po wydaniu komendy JAK/PRZERWA obaj Zawodnicy muszą cofnąć się co najmniej o jeden krok, zanim zaczną oczekiwać na komendę sędziego.
- CHOK/BOX: Nakazanie zawodnikom rozpoczęcia/kontynuowania walki.
- Aby zapobiec temu, aby słabszy zawodnik otrzymał niesłuszną i niepotrzebną karę.
- Nadzorowanie przestrzegania zasad i zasad fair play.
- Interpretowanie zasad i ich wdrażanie. Lub decydowanie o podjęciu działań w sytuacjach nieprzewidzianych w zasadach.
- Ścisła kontrola nad walką przez cały czas.
- Dokonywanie oględzin rękawic, ubioru i ochraniaczy na zęby zawodnika.
- Sędziowie muszą wyraźnie i prawidłowo sygnalizować faul zawodnika.
- Jeżeli sędzia zdyskwalifikuje zawodnika z powodu poważnego naruszenia zasad lub przerwie walkę, musi:
powiadomić Przewodniczącego sędziów ringu o swoich powodach.
- Sędziowie nie mogą pozwolić zawodnikom, którzy celowo łamią zasady, na uzyskanie przewagi (np. chwytając liny) kopnąć, uderzyć kolanem przeciwnika lub zapobiec upadkowi itp.

- Sędziowie nie mogą podejmować żadnych działań, które mogłyby w jakikolwiek sposób wpłynąć na walkę, aby zawodnicy mogli zyskać lub stracić przewagę (np. szybkie lub wolne liczenie, ostrzeganie lub nieostrzeganie itp.).
- Po zakończeniu walki sędzia musi zebrać karty punktowe od trzech sędziów i przekazać je sędziemu. Przewodniczący komisji sędziowskiej w celu przeprowadzenia inspekcji.
- Po zakończeniu walki sędzia ustawi obu zawodników na środku ringu twarzą do Przewodniczącego. Następnie podniesie rękę zwycięzcy zgodnie z ogłoszeniem.
- Sędziowie nie mogą krytykować ani udzielać wywiadów na temat przyszłych walk lub wyników walk z przeszłości bez uprzedniej konsultacji. zgoda Zarządu WMF.
- Drugi sędzia jest odpowiedzialny za zarządzanie strefą ringu i zapewnienie, że wszyscy zawodnicy są odpowiednio ubrani i mają na sobie sprzęt ochronny (kask, ochraniacze na piszczele, rękawice (w odpowiednich rozmiarach)).

11.3. Uprawnienia sędziego

- Zakończyć konkurs na każdym jego etapie, jeżeli zostanie uznany za zbyt jednostronny.
- Zakończyć walkę, jeśli okaże się, że kontuzja Zawodnika jest zbyt poważna, aby mógł kontynuować walkę. może skonsultować się z lekarzem ringowym i po konsultacji musi zastosować się do jego sugestii.
- Zakończyć zawody, jeśli uzna, że Zawodnik nie jest zdecydowany na udział w zawodach. W takim przypadku: Zawodnik lub obydwójce mogą zostać zdyskwalifikowani.
- Zaprześcić liczenia, jeśli uzna, że kontynuowanie liczenia może narazić Zawodnika na niebezpieczeństwo.
- Zatrzymanie liczenia, gdy przeciwnik nie dotrze do najdalszego neutralnego narożnika lub nie wyjdzie z pola gry neutralny róg przed zakończeniem liczenia.
- Przerwać walkę w celu ostrzeżenia lub napomnienia Zawodnika łamiącego zasady.
- Zdyskwalifikować Zawodnika, który ignoruje, krzywdzi lub agresywnie obraża sędziego.
- W przypadku Zawodnika, który poważnie naruszy zasady, sędzia ma prawo zdyskwalifikować go lub ogłosić brak decyzji po ostrzeżeniu lub pouczeniu albo bez wcześniejszego ostrzeżenia lub pouczenia.

11.4. Procedura dla zawodników poza ringiem

- Gdy zawodnik upada poza ringiem, sędzia musi nakazać przeciwnikowi udanie się do neutralnego narożnika. Jeśli zawodnik poza ringiem jest zbyt wolny, aby wrócić na ring, sędzia natychmiast zalicza.
- Jeżeli jeden lub obaj zawodnicy wypadną poza ring, sędzia liczy do dwudziestu (20). Jeżeli zawodnik/zawodnicy Jeżeli którykolwiek z zawodników zdoła wejść na ring przed odliczeniem do dwudziestu, walka będzie kontynuowana. Jeśli którykolwiek z zawodników spróbuje opóźnić walkę, sędzia powinien go ostrzec. Sędzia może zdyskwalifikować zawodnika, który nie zastosuje się do polecenia, co oznacza przegranie walki lub brak decyzji.
- Sędzia przerywa liczenie, jeżeli zawodnik, który wypadł poza ring, jest blokowany lub opóźniany. Wchodzenie na ring przez jakąkolwiek osobę. Sędzia powinien wyraźnie ostrzec osobę naruszającą zakaz i kontynuować liczenie. W przypadku niestosowania się do zakazu, sędzia powinien przerwać walkę i powiadomić Przewodniczącego sędziów ringu.
- Jeżeli obaj Zawodnicy wypadną poza ring i tylko jeden z nich wejdzie na ring przed upływem dwudziestu (20), sędzia ogłosi tego Zawodnika zwycięzcą. Jeżeli jednak obaj Zawodnicy nie zdołają wrócić na ring przed upływem dwudziestu (20), sędzia ogłosi remis.

ZASADA 12: OBOWIĄZKI SĘDZIÓW

Sędziowie muszą być ubrani jak sędziowie. Mogą jednak nosić okulary.

12.1. Obowiązki sędziów:

- Sędziowie muszą siedzieć na wyznaczonych miejscach wokół ringu.
- Podczas walki sędziowie nie mogą rozmawiać z zawodnikami ani innymi osobami. W razie potrzeby mogą rozmawiać z sędzią podczas przerw między rundami, aby poinformować go o ewentualnym incydencie.
(np. niewłaściwe zachowanie sekundantów, luźne liny)
- Sędziowie przyznają punkty niezależnie i zgodnie z regulaminem. Muszą zapisywać wyniki na kartach punktowych natychmiast po każdej rundzie i sumować punkty obu Zawodników za każdą rundę.

- Sędziowie muszą wskazać zwycięzcę i podpisać karty punktowe przed przekazaniem ich sędziemu.
- Sędziowie nie mogą opuszczać swoich miejsc do momentu ogłoszenia wyniku walki przez arbitra.
- Sędziowie nie mogą krytykować ani udzielać wywiadów na temat wyników przyszłych lub przeszłych walk bez pozwolenia Zarządu WMF.

ZASADA 13: SĘDZIA GŁÓWNY

13.1. Obowiązki Głównego Urzędnika/Przewodniczącego:

- Przydzielanie sędziów i sędziów do zadań w ramach programu zawodów. Należy wyznaczyć głównego sędziego dla każdego konkursu.
- Monitorowanie pracy sędziów i sędziów zgodnie z regulaminem. W przypadku jakichkolwiek jeżeli sędzia lub sędzia wykonuje swoje obowiązki nieprawidłowo lub nieskutecznie, kierownik sędziów ringu powinien zgłosić to ocena dla komitetu WMF
- W przypadku tytułu WMF w klasie A (lub wyższego) Główny Sędzia może zdecydować o obecności na wydarzeniu 5 sędziów (jeśli będą to odpowiednio wykwalifikowani sędziowie)
- Rozwiązywanie problemów związanych z konkursem i zgłaszanie incydentów kierownikowi konkursu.
- Doradzanie sędziom i sędziom w każdej sprawie decyzyjnej
- Monitorowanie, czy wszystkie karty wyników są wypełnione, podpisane i czy informacje są poprawne
- Powiadomienie spikera ringowego o wyniku walki, który ma zostać ogłoszony publicznie
- Powiadomić promotora i zgłosić sprawę do komisji WMF w celu rozważenia kary w przypadku

Zawodnik celowo i poważnie łamie jakąkolwiek zasadę, która jest sprzeczna z etyką i duchem sportowym

- W przypadku wystąpienia nietypowego zdarzenia, które uniemożliwi sędziemu i sędziom kontynuowanie pracy,

Przewodniczący sędziów ringu powinien niezwłocznie podjąć wszelkie możliwe działania w celu kontynuowania zawodów.

13.2. Uprawnienia Naczelnego Urzędnika:

Przewodniczący komisji sędziowskiej może unieważnić decyzję sędziego i sędziów wyłącznie w następujących przypadkach:

- Jeżeli decyzja sędziego jest sprzeczna z Regulaminem
- Jeżeli sędziowie nieprawidłowo zsumowali punkty, co spowodowało podjęcie innej decyzji na podstawie dowodów rzeczowych

ZASADA 14: SŁUŻBA CZASOWA / SPIKER

14.1. Sędzia czasu i spiker muszą siedzieć przy ringu na wyznaczonych miejscach.

14.2. Obowiązki osoby mierzącej czas:

- Monitorowanie liczby rund, czasu rywalizacji w każdej rundzie, czasu przerwy między rundami i czas przerw
- Sygnalizować początek i koniec każdej rundy uderzeniem dzwonka
- Sygnalizować pięć (5) sekund przed rozpoczęciem każdej rundy, aby ring został zwolniony
- Odliczać czas przerw lub czas zatrzymany na polecenie sędziego od całkowitego czasu rundy
- Monitorować prawidłowy czas za pomocą stopera lub zegara przez cały czas trwania walki
- Sędzia mierzący czas nie może dać sygnału dzwonka, gdy sędzia liczy, pomimo upływu czasu rundy.
- Sędzia mierzący czas powinien nacisnąć dzwonek, gdy sędzia wyda polecenie (CHOK) lub „BOX”

14.3. Obowiązki spikera:

- Podawanie widzom nazwisk sportowców, klybu lub kraju oraz wagi podczas walk wejść na ring
- Ogłaszać, że sekundanci muszą opuścić ring po usłyszeniu sygnału ostrzegawczego od sędziego czasu.
- Ogłaszać początek i koniec każdej rundy.
- Ogłaszać werdykt konkursu i wskazywać zwycięzcę.

ZASADA 15: DECYZJE

15.1. Wygrana na punkty:

- Po zakończeniu walki zawodnik, którego decyzja sędziego będzie większością głosów, wygrywa walkę.

15.2. Zwycięstwo przez nokaut (KO):

- W przypadku, gdy Zawodnik zostanie powalony i nie będzie mógł kontynuować walki w ciągu dziesięciu (10) sekund, wygrywa jego przeciwnik przez nokaut .

15.3. Zwycięstwo przez techniczny nokaut (TKO):

- W przypadku, gdy zawodnik wyraźnie przewyższa przeciwnika
- W przypadku, gdy przeciwnik nie może kontynuować walki bezpośrednio po przerwie w rundzie
- W przypadku, gdy przeciwnik jest poważnie kontuzjowany i nie może kontynuować walki
- W przypadku, gdy przeciwnik został liczony więcej niż dwa (2) razy (tj. 3 razy) w jednej rundzie lub więcej niż cztery (4) razy (tj. 5 razy) w całej walce. Jest to obowiązkowy limit punktów. Tylko dla seniorów
- W przypadku, gdy przeciwnik wypadł z ringu i nie może wrócić na ring po tym, jak sędzia policzono do dwudziestu (20)
- W przypadku, gdy przeciwnik spontanicznie wycofa się z walki z powodu kontuzji lub innych przyczyn

15.4. Zwycięstwo przez dyskwalifikację:

- Przeciwnik zawodnika poważnie narusza zasady i sędzia go dyskwalifikuje, niezależnie od tego, czy otrzymał wcześniej ostrzeżenie lub naganę.

15.5. Zwycięstwo walkowerem:

- W przypadku, gdy przeciwnik Zawodnika nie przejdzie badania lekarskiego przeprowadzonego przez lekarza ringowego, nie będzie mógł podnieść wagi lub nie pojawia się na zawodach zgodnie z planem

15.6. Decyzja o remisie:

- Decyzja większości jest równoznaczna z remisem
- W przypadku, gdy obaj zawodnicy zostaną powaleni i zostaną policzeni do dziesięciu (10)

- W przypadku, gdy obaj zawodnicy wypadną z ringu i zostaną policzeni do dwudziestu (20)
- W przypadku, gdy obaj zawodnicy są tak poważnie kontuzjowani, że nie mogą kontynuować walki

15.7. Brak decyzji:

- W przypadku gdy sędzia uzna, że którykolwiek z Zawodników nie jest poważny i stwierdzi, że „nie ma decyzji w tej sprawie”, tę walkę jako czerwony narożnik / niebieski narożnik / lub obaj zawodnicy rywalizują niehonorowo”

15.8. Brak walki:

- W przypadku, gdy zawodnicy otrzymali ostrzeżenie i napomnienie od sędziego i nadal kontynuują naruszenie

15.9. Anulowanie walki :

- W przypadku uszkodzenia ringu, zamieszek ze strony widzów lub nieoczekiwanej sytuacji uniemożliwiającej kontynuację walki

ZASADA 16: SYSTEM PUNKTOWANIA

16.1. Punkt zostanie przyznany za każdą umiejętność Muay Thai, która trafi w punktowany cel bez blokowania, obrony ani naruszania zasad. Uderzenie składa się z ciosu pięścią, kopnięcia, uderzenia kolanem lub łokciem i musi być mocne i celne.

16.2. Przewaga punktowa przyznawana jest:

- Zawodnik, który trafia w cel częściej niż jego przeciwnik za pomocą ciosów Muay Thai
- Zawodnik, który używa większej siły i mocy, wykorzystując umiejętności Muay Thai
- Zawodnik, który może spowodować większe wyczerpanie fizyczne i obrażenia u swojego przeciwnika, stosując Muay Thai /Tajska umiejętność
- Zawodnik prezentujący bardziej agresywny styl
- Zawodnik prezentujący lepszą obronę technikami Muay Thai
- Zawodnik, który najmniej łamie zasady

16.3. Przewaga punktowa nie przysługuje:

- Zawodnik, który narusza jakąkolwiek zasadę
- Muay Thai uderza w ramię(a) lub nogę(y) przeciwnika, zgodnie z jego technikami samoobrony. (Uderzenie w ramiona jest zablokowane i nie ma wpływu na równowagę, postawę przeciwnika i nie powoduje obrażeń)
- Uderzenie jest lekkie, bez siły ani ciężaru ciała
- Zawodnik zostaje rzucony na podłogę ringu po złapaniu kopnięcia
- Rzucenie przeciwnika na podłogę bez użycia żadnej broni Muay Thai.
- Uderzenie po gongu lub po tym, jak sędzia zarządził przerwę/stop
- Uderzenie po faulu lub użycie faulu do uderzenia

ZASADA 17: ZALICZANIE PUNKTÓW

17.1. Pełne 10 punktów należy przyznać wyraźnemu zwycięzcy rundy, a jego przeciwnikowi proporcjonalnie mniej (np. 10-9, 10-8). Nie dopuszcza się przyznawania punktów ułamkowych.

17.2. W przypadku remisu obaj Zawodnicy mogą zdobyć łącznie dziesięć (10) punktów (10:10). **W turniejach nie można ogłosić REMISU.**

17.3. KD/8 zliczeń

Punktacja rundy 10-8:

Jeżeli zawodnik otrzyma 8 punktów, zostaje mu odejty jeden (1) punkt. Punkt jest odejmowany po zakończeniu rundy.

- Zawodnik wygrał rundę (10-9), jego przeciwnik otrzymał 8 punktów (1 punkt odejty). Końcowy wynik tej rundy to 10-8.
- Zawodnik wygrał rundę stosunkiem 10-9, zawodnik, który wygrał rundę, otrzymał 8 punktów (odebranie 1 punktu).
- Runda kończy się wynikiem 9-9, ale ponieważ mamy system 10-punktowy, końcowy wynik tej rundy wyniesie 10-10

Punktacja rundy 10-7:

- Zawodnik wygrał rundę (10-9), jego przeciwnik otrzymał dwa (2) punkty po 8. Końcowe punkty tej rundy będzie 10-7
- Zawodnik wygrał rundę z przewagą (10-8), jego przeciwnik otrzymał 8 punktów (1 punkt) (odliczenie). Końcowy wynik tej rundy to 10-7

17.4. Ostrzeżenie/Faul

W przypadku otrzymania przez zawodnika ostrzeżenia odejmowany jest jeden punkt (odjęcie 1 punktu), a sędzia wskazuje sędziom faul, na który nałożono karę.

- Zawodnik wygrał rundę (10-9), jego przeciwnik otrzymał ostrzeżenie (odebranie 1 punktu). Końcowy wynik tej rundy wyniesie 10-8.
- Zawodnik wygrał rundę stosunkiem punktów 10-9, zawodnik, który wygrał rundę, otrzymał ostrzeżenie (odebranie 1 punktu).

Runda kończy się wynikiem 9-9, ale ponieważ mamy system 10-punktowy, końcowy wynik tej rundy wyniesie 10-10

ZASADA 18: FAULE

18.1. Zawodnik, który dopuści się faulu, może zostać ostrzeżony, ukarany napomnieniem lub zdyskwalifikowany według uznania sędziego, w zależności od powagi faulu.

18.2. Za faul uważa się sportowca, który dopuści się któregoś z poniższych czynów:

- Gryzienie, wydłubywanie oczu, plucie na przeciwnika, wystawianie języka w celu robienia min, uderzanie głową, uderzanie lub jakiejkolwiek inne zachowanie podobna akcja
- Rzucanie, łamanie pleców, blokowanie rąk przeciwnika, stosowanie technik judo i zapasów
- Upadanie, atakowanie leżącego przeciwnika lub przeciwnika wstającego
- Chwytywanie/trzymanie lin w walce lub w innych celach
- Stosowanie prowokacyjnych manier i drwin słownych podczas walki
- Nieposłuszeństwo poleceniom sędziego
- Uderzenie kolanem w pachwinę. (Zawodnik może otrzymać do 5 minut czasu na regenerację po celowym uderzeniu kolanem strajk)
- Złapanie nogi przeciwnika i pchnięcie się do przodu o więcej niż dwa (2) kroki bez użycia Muay Thai strajki
- Jeżeli zawodnik udaje, że upada na podłogę ringu po złapaniu nogi kopiącej lub w klinczu

- Jeżeli obaj zawodnicy wypadną z ringu i którykolwiek z nich próbuje opóźnić powrót na ring
- Naruszenie któregokolwiek z zasad

ZASADA 19: ODLICZENIE

19.1. Zawodnika uważa się za półprzytomnego, jeżeli znajduje się w którymkolwiek z następujących stanów:

- Jakakolwiek część ciała, z wyjątkiem stóp, dotyka podłogi
- Zawodnik opiera się, trzyma lub siada na linach ringu, aby nie upaść

19.2. Po silnym uderzeniu zawodnik nie upadł i nie leżał na linach, ale był w stanie półprzytomnym i zdaniem sędziego nie był w stanie odpowiednio się bronić i bezpiecznie kontynuować rundy.

19.3. W przypadku gdy powalony Zawodnik zdoła wstać i będzie gotowy do kontynuowania walki, zanim sędzia policzy do ośmiu (8).

W takim przypadku sędzia musi kontynuować liczenie do (8) przed wydaniem komendy (CHOK) lub „walka”.

19.4. Jeżeli powalony zawodnik jest gotowy do kontynuowania po odliczeniu do ośmiu (8) i sędzia wyda komendę „Walka”, ale zawodnik upada ponownie bez dalszych uderzeń, sędzia kontynuuje liczenie od ośmiu (8).

19.5. Jeżeli sędzia odliczy zawodnikowi do dziesięciu (10), walkę uznaje się za zakończoną. W takim przypadku sędzia orzeka, że powalony zawodnik przegrał walkę przez nokaut.

19.6. W przypadku, gdy obaj Zawodnicy upadną na ring jednocześnie, sędzia rozpoczyna liczenie i kontynuuje liczenie tak długo, jak długo na ringu znajduje się przynajmniej jeden Zawodnik.

- Jeżeli żaden z zawodników nie zdoła wstać po odliczeniu do dziesięciu (10), sędzia ogłosi remis.
- W przypadku, gdy Zawodnicy próbują wstać, ale mają splątane ręce lub nogi, lub gdy jeden z Zawodników leży na drugim, sędzia musi przerwać liczenie i rozdzielić ich. Następnie sędzia kontynuuje liczenie, jeśli któryś z Zawodników nadal znajduje się na podłodze ringu.

19.7. W przypadku powalenia sędzieja musi odczekać jedną (1) sekundę przed rozpoczęciem liczenia.

- Liczenie powinno odbywać się głośno od jednego do dziesięciu z jednosekundową przerwą.
- Oprócz liczenia, sędzia musi co sekundę sygnalizować zawodnikowi sygnałem ręcznym, aby powiadomić go o liczba zliczeń

19.8. W przypadku gdy Zawodnik nie jest gotowy do kontynuowania walki po przerwie między rundami, sędzia musi dokonać liczenia, chyba że przyczyną jest niewłaściwy ubiór.

ZASADA 20: LEKARZ / ZABRONIONE NARKOTYKI

20.1. Lekarz ringowy ma prawo **ZATRZYMAĆ** zawody w dowolnym momencie na podstawie swojego/jej/jego ...opinię w interesie bezpieczeństwa sportowców.

20.2. Lekarz ringowy musi być obecny na wyznaczonym miejscu przez cały czas trwania zawodów, aż do zakończenia ostatniej walki.

20.3. Obowiązki lekarza ringowego są następujące:

- Aby sprawdzić sprawność fizyczną zawodnika przed walką podczas ważenia lub przed walką w trakcie zawodów. Lekarz musi stwierdzić, że zawodnik występuje bez żadnych zakazanych chorób lub dolegliwości.
- Zgodnie ze specyfikacją zawartą w Księżce Sportowca
- Udzielanie porad i sugestii sędziemu na żądanie
- Pomoc nieprzytomnemu zawodnikowi podczas walki. Wstęp na ring jest dozwolony tylko lekarzowi ringowemu. Inne osoby mogą wejść na ring, jeśli lekarz ringowy potrzebuje specjalnej pomocy
- Udzielenie pomocy medycznej zawodnikowi, który został znokautowany lub technicznie znokautowany, poprzez dokładne sprawdzenie natychmiastowe leczenie

20.4. W celu przeprowadzenia kontroli i diagnozy Zawodników po ich walkach, a także powiadomienia ich o okresie rekonwalescencji przed następną walką, zgodnie z następującymi przepisami:

- Po walce składającej się z pięciu rund zawodnicy muszą odpocząć co najmniej dwadzieścia jeden (21) dni przed kolejną walką

- Zwycięzca rundy 1 lub 2 musi odpocząć co najmniej siedem (7) dni
- Zwycięzca walki trzyrundowej lub rundy trzeciej musi odpocząć co najmniej czternaście (14) dni
- Zawodnik, który przegra przez nokaut techniczny (TKO) lub nokaut (KO), musi odpocząć co najmniej trzydzieści (30) dni
- Jeżeli zawodnik otrzyma techniczny nokaut (TKO) lub nokaut (KO) w dwóch (2) kolejnych walkach, zawodnik musi odpocząć co najmniej 90 dni
- Każda przegrana przez nokaut wymaga uzyskania zgody lekarza przed ponowną walką.
- W zawodach lub turniejach 4- lub 8-osobowych obowiązuje 28-dniowy okres odpoczynku.

20.5. Substancje zabronione

- Zabrania się zawodnikowi stosowania jakichkolwiek leków lub substancji chemicznych, które nie są częścią jego diety.
- Zwyczajna dieta. Obowiązują wszystkie substancje zabronione przez SIA.
- Możliwe jest użycie substancji znieczulającej miejscowo, ale tylko za zgodą lekarza prowadzącego.
- Substancje zabronione dla sportowców są klasyfikowane zgodnie z listą substancji zabronionych Światowej Agencji Antydopingowej (WADA).
- Zawodnik używający substancji zabronionej lub osoba podająca Zawodnikowi substancję zabronioną,
- Muszą zostać ukarane przez Komitet WMF i zgłoszone do SIA
- Zawodnik lub urzędnik, który naruszy przepisy dotyczące narkotyków lub substancji zabronionych, musi zostać ukarany i mieć zakaz udziału w walkach lub innych zajęciach Muay Thai przez okres ustalony przez WMF.
- Każdy zawodnik, który odmówi poddania się badaniom lekarskim po walce, zostanie wykluczony z udziału w walce. Każdy sędzia, który namawia zawodnika do popełnienia takiego wykroczenia, zostanie wykluczony z zawodów.
- Wszystkie kobiety w wieku 16 lat i starsze MUSZĄ wykonać test ciążowy lub wypełnić oświadczenie o ciąży (i dostarczyć dowody) tego w ciągu 72 godzin od zawodów

ZASADA 21: ZAWODY KRAJOWE ZATWIERDZONE WMF

- Zasady i regulaminy opisane w niniejszym dokumencie mają zastosowanie do wszystkich polskich zawodów WMF
- Wszystkie międzynarodowe turnieje, mistrzostwa i walki o tytuł WMF muszą odbywać się zgodnie z protokołami WMF.
- Turnieje międzynarodowe lub tytuły WMF MUSZĄ zostać zatwierdzone przez Komitet WMF

ZASADA 22: INTERPRETACJA NIEUJAWNIONYCH ZASAD

- W przypadku jakichkolwiek komplikacji lub jeśli oficjalny Regulamin WMF nie zapewnia jasnego rozwiązania.
- W przypadku konkretnej sytuacji ostateczną decyzję podejmuje sędzia lub główny urzędnik.
- Przedstawiciel WMF na szczeblu stanowym powinien udzielić porady na temat wszelkich przepisów stanowych mających wpływ na te zasady.
- Wszystkie decyzje dotyczące tytułu muszą być podejmowane przez osoby, u których nie występuje żaden „konflikt interesów” w zakresie przyznawania tytułu.
- W każdym wieku i na każdym poziomie WMF MUSI utrzymać wiarygodność i ustanowić najwyższy standard w Muaythai .

ZASADA 23: ZAWODNICZKI WMF POLAND

Zasady i regulaminy dotyczące zawodów Muay Thai kobiet będą zgodne z powyższymi zasadami i regulaminami, z następującymi dostosowanymi uzupełnieniami:

Zawodniczki muszą nosić ten sam strój co zawodnicy (spodenki do muay thai) z dodatkiem bezrękawników, koszule z krótkim rękawem lub krótki top.

Zawodnicy muszą starannie związać włosy, aby nie przeszkadzały w walce, nie powodowały klinczu ani nie stwarzały przeciwnikowi żadnych problemów. Włosy nie mogą w żadnym momencie zasłaniać pola widzenia. Akcesoria do włosów mogą być wykonane z gumy lub elastycznego materiału.

Opaski powinny mieć odpowiedni rozmiar i nie powinny zawierać metalowych ani sztywnych elementów plastikowych.

Włosy muszą być schowane pod nakryciem głowy. Zaleca się stosowanie siateczki na włosy.

Zawodniczki mają możliwość noszenia ochraniacza piersi. Juniorki z rozwiniętą piersią MUSZĄ nosić ochraniacz piersi, chyba że noszą ochraniacz klatki

piersiowej. Ochraniacz krocza jest opcjonalny dla klasy A i obowiązkowy dla junierek, 14+ oraz klas C i B. Zawodniczka może używać własnych ochraniaczy, jeśli zostały one zatwierdzone przez WMF.

Nakrycie głowy i ciała Zawodnicy mogą nosić nakrycia głowy i ciała, aby spełnić wymogi kulturowe. Nakrycia te powinny składać się z następujących elementów:

- Nakrycie głowy, takie jak pełny hidżab sportowy lub indywidualna czapka z czarnego lub białego materiału
- Opcjonalny kombinezon (dwuczęściowy, składający się z rajstop i górnej części ciała) z czarnego lub białego materiału pokrywającego nogi do kostek i zakrywając ramiona aż do nadgarstków.
- Zawodniczki muszą przystępować do ważenia w ubraniach, które nie mogą wpłynąć na wagę zawodniczki.
- Osoby przeprowadzające ważenie muszą zapewnić kobietom ograniczoną przestrzeń do ważenia lub pomieszczenie do ważenia, które musi być całkowicie zadaszony pokój lub całkowicie zasłonięty obszar. Wszystkie walki kobiet odbywają się według takiego samego czasu rund jak walki mężczyzn.
- W rozgrywkach kobiecych główni sędziowie powinni starać się, aby sędziami były kobiety, o ile są odpowiednie i wykwalifikowane.

ROZDZIAŁ 2 TRANSSEKSUALNI SPORTOWCY

TRANSPŁCIOWE / ZMIANA PŁCI / TRANSSEKSUALNI SPORTOWCY – Szanując ważny element fair play, WMF, jako sport uwzględniający kwestie płci, dąży do umożliwienia sportowcom transpłciowym rywalizację na najwyższym poziomie. WMF uznaje fakt, że decyzje dotyczące uczestnictwa muszą być podejmowane indywidualnie, ponieważ integralność mężczyzn i kobiet w Muay Thai musi być należycie szanowana”. Sportowcy transpłciowi muszą zgłosić się do Przedstawiciela Narodowego WMF, aby zostać dopuszczeni do rywalizacji w kategorii mężczyzn lub kobiet. Ponieważ jest to sport zróżnicowany pod względem płci, musimy dołożyć wszelkich starań, aby uwzględnić wszystkie płcie, ale naszym pierwszym obowiązkiem jest ochrona naszych sportowcy biorący udział w zawodach.

ROZDZIAŁ 3 SYSTEM KLAS SPORTOWCÓW

Rejestracja do klasy sportowej i ścieżki rozwoju. W przypadku dorosłych uczestników zawodów WMF, zawodnicy mogą być podzieleni na klasy. Awans może obejmować jedną lub więcej klas, a zawodnicy mogą rywalizować w klasie zapewniającej uczciwe współzawodnictwo.

Wszystkie walki muszą być zgodne z przepisami stanowymi i prawnymi oraz wymogami rejestracji zawodników.

Klasa C (Rozwój/Początkujący):

- Wszystkim zawodnikom zaleca się rozpoczęcie od klasy C, z minimum 3 walkami przed przejściem do klasy B
- Po rozpoczęciu walk klasy C zawodnik staje się częścią systemu rozwoju zawodników WMF
- Klasa C to poziom amatorski/nowicjusza. Wyróżnia się wymaganiami dotyczącymi ochraniaczy i opcjonalnymi ochraniaczami na łokcie.
- Promotorzy mogą organizować walki klasy C na wydarzeniach dowolnego poziomu, jednak klasa C jest przeznaczona dla dni nowicjuszy/rozwoju
- Rundy trwają 3 po 2 minuty. Rundy trwające 90 sekund mogą być zatwierdzone przez urzędnika głowy stanu.
- Obowiązkowe wyposażenie – kaski, ochraniacze na piszczele, nałokietniki, rękawice, ochrona pachwiny, ochraniacz na zęby

Klasa B (amatorska):

- Zawodnicy mogą rozpocząć rywalizację w klasie B, jeśli mają wystarczające doświadczenie i umiejętności, aby rywalizować
- Zawodnikom zaleca się rozegranie co najmniej 3 walk w klasie C przed przejściem do klasy B

- Trener zawodnika musi wyrazić zgodę na rozpoczęcie zawodów w klasie B. Klasa B może być amatorska lub profesjonalna, w zależności od wymogów prawnych obowiązujących w danym kraju.

- Rundy trwają 2 minuty, podzielone na 3 lub 5 rund z 1-minutowymi przerwami. Łokcie są opcjonalne, a wyróżnia je ochraniacze na łokcie.

Rękawice 10oz, nawet jeśli sportowcy biorą udział w profesjonalnych zawodach lub są zarejestrowanymi zawodowcami

- Zawodnicy powinni przejść do klasy A po zdobyciu 12–15 walk. Przejście do klasy A musi zostać zatwierdzone przez zarejestrowanego trenera WMF

- Klasa B dla sportowców gotowych do rywalizacji po rozwoju od poziomu początkującego

- Zawodnicy powinni pozostać w klasie B, dopóki nie będą gotowi zostać profesjonalistami i sportowcami klasy A.

- Wszystkie tytuły amatorskie (klasy B) odbywają się w rundach 5 po 2 minuty z 1 minutą przerwy

- Na turniejach krajowych/międzynarodowych WMF zawodnicy klasy B mogą rywalizować w rundach 2- lub 3-minutowych walki

- Obowiązkowy sprzęt – ochraniacze na łokcie, rękawice, ochraniacze pachwin, ochraniacz na zęby

Klasa A (Profesjonalna/Elitarna):

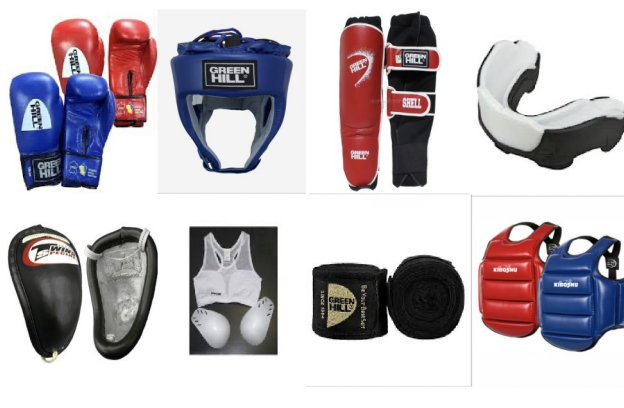
- To jest poziom wysokiej wydajności

- Czas trwania rundy wynosi 3 minuty i składa się z 3 lub 5 rund z przerwami trwającymi 1 lub 2 minuty.

- Klasa A przeznaczona jest dla doświadczonych sportowców, zaleca się wykonanie co najmniej 15 walk

- Wszystkie tytuły składają się z rund 5 x 3 minuty z 2-minutową przerwą. Walki trwające 5 x 3 minuty z 1-minutową przerwą mogą zostać zatwierdzone przez głowę państwa

- Przejście do klasy A – Zaleca się, aby sportowiec (i jego obóz) poważnie rozważyli konsekwencje i poziom bycia sportowcem klasy A. W tej klasie sportowcy klasy A mogą być parowani z dowolnym innym sportowcem klasy A.
- Obowiązkowe wyposażenie – rękawice, ochraniacze pachwin (męskie), ochraniacz na zęby



ROZDZIAŁ 4 WYPOSAŻENIE OCHRONNE KLAS A/B/C

KLASA	OBOWIĄZKOWY DLA JUNIOR /SENIOR/ U23 /ELITA
C	Kask typu zamknięty– Ochraniacze na piszczele twarde – Ochraniacze na łokcie- Ochraniacze na kolana - Rękawice — Bandaże – Ochraniacze na zęby – Ochrona pachwiny sypensor metalowy -Ochraniacze na klatkę piersiową żelet
B	Kask turniejowy– Ochraniacze na piszczele twarde – Ochraniacze na łokcie- Rękawice — Bandaże – Ochraniacze na zęby – Ochrona pachwiny sypensor metalowy -Ochraniacze na klatkę piersiową żelet
A	Kask turniejowy–Ochraniacze na piszczele cienki – Ochraniacze na łokcie- Rękawice — Bandaże – Ochraniacze na zęby – Ochrona pachwiny sypensor metalowy

KLASA	OBOWIĄZKOWY KADET STARSZY 14-15 LAT KADET MŁODSZY 12-13 LAT DZIECKO STARSZE 10-11 LAT DZIECKO MŁODSZE 8-9 LAT
C	Kask typu zamknięty– Ochraniacze na piszczele twarde – Ochraniacze na łokcie- Ochraniacze na kolana - Rękawice — Bandaże – Ochraniacze na zęby – Ochrona pachwiny sysponsor metalowy -Ochraniacze na klatkę piersiową żelet
B	Kask typu zamknięty – Ochraniacze na piszczele twarde – Ochraniacze na łokcie- Ochraniacze na kolana - Rękawice — Bandaże – Ochraniacze na zęby – Ochrona pachwiny sysponsor metalowy -Ochraniacze na klatkę piersiową żelet
A	Kask turniejowy– Ochraniacze na piszczele twarde – Ochraniacze na łokcie- Ochraniacze na kolana - Rękawice — Bandaże – Ochraniacze na zęby – Ochrona pachwiny sysponsor metalowy -Ochraniacze na klatkę piersiową żelet

ROZDZIAŁ 5 ZASADY WALKI PO KLASACH I WIEKU

WIEK	KLAS /ZASADY
JUNIOR /SENIOR/ U23 /ELITA	A/B/C - Zgodnie z zasadami WMF Poland
KADET STARSZY 14-15 LAT	A/B/C/ -zabronione jest uderzanie łokciami w głowę
KADET MŁODSZY 12-13 LAT	A/B/C/ -zabronione jest uderzanie kolanami w głowę /zabronione jest uderzanie łokciami w głowę
DZIECKO STARSZE 10-11 LAT	A/B/C/ -uderzenia w głowę są zabronione.
DZIECKO MŁODSZE 8-9 LAT	

Poniżej 16 lat zabronione jest uderzanie łokciami w głowę . Poniżej 14 lat zabronione jest uderzanie kolanami w głowę .Dzieciom poniżej 12 lat uderzenia w głowę są zabronione.

ROZDZIAŁ 6 CZAS WALK WEDŁUG WIEKU I KLASY

WIEK	KLAS	CZAS
JUNIOR /SENIOR/ U23 /ELITA	A/B/C/	2 X 1 MIN 2 RUNDY 2 X 1 MIN 3 RUNDY (F)
KADET STARSZY 14-15 LAT	A/B/C/	1.30 SEK X 1 MIN 2 RUNDY 1.30 SEK X 1 MIN 3 RUNDY (F)
KADET MŁODSZY 12-13 LAT	A/B/C/	1.30 SEK X 1 MIN 2 RUNDY 1.30 SEK X 1 MIN 3 RUNDY (F)
DZIECKO STARSZE 10-11 LAT	A/B/C/	1 MIN X 45 SEK 2 RUNDY 1 MIN X 45 SEK 3 RUNDY (F)
DZIECKO MŁODSZE 8-9 LAT	A/B/C/	1 MIN X 45 SEK 2 RUNDY 1 MIN X 45 SEK 3 RUNDY (F)

ROZDZIAŁ 7 PODSUMOWANIE

Celem tego tłumaczenia jest popularyzacja Muay Thai w Polsce zgodnie z zasadami Światowej Organizacji Muay Thai.

Niektóre słowa zostały zastąpione i poprawione w zależności od kontekstu tekstu, ale sens tekstu nie uległ zmianie. Wszelkie imprezy sportowe muszą być organizowane z zachowaniem zasad Światowej Organizacji Muay Thai WMF .

World Muaythai Federenion Poland ma na celu organizację zawodów i utworzenie drużyny, która weźmie udział w światowym turnieju w Bankoku .Musimy pokazać uczciwość naszej drużyny Muay Thai i rozwijać ją w Polsce z całych sił.

Regulaminy i zasady z języku angielskiego przetłumaczony przez Roman Zhabych , Dyrektor Rozwoju World Muaythai Federetion w Polsce .