



# WBC AMATEUR MUAYTHAI

RULES & REGULATIONS

WBC MUAY THAI SUISSE

PRÉSIDENT: PAULO BALICHA, +41 76 210 12 45, [pb.myfirstchoice@gmail.com](mailto:pb.myfirstchoice@gmail.com)

ARBITRE PRINCIPALE: CALTHEN ALKEN

## TÂCHES DU CHRONOMÉTREUR

Chaque compétition a un chronométrateur qui se trouve près du ring.

Le chronométrateur doit :

- Régler la durée du Wai Kru et signaler la fin à l'arbitre et aux athlètes par un signe de la main ou une cloche.
- Il règle le nombre et la durée des rounds de combat.
- Il réglemente les pauses entre les rounds.
- Il commence et termine chaque round en frappant le gong ou la cloche.
- Indique ou donne un signal de 10 secondes pour évacuer le ring avant le début de chaque round.
- Il arrête le temps lorsque l'arbitre le lui demande.
- Toutes les périodes de temps et les comptages doivent être réglés par une horloge.
- Si, à la fin d'un round, un athlète est "à terre" et que l'arbitre compte, le gong qui indique la fin du round ne retentit pas. Le gong ne retentit que lorsque l'arbitre donne le commandement "CHOK", qui indique la reprise du combat.

## TÂCHES DE L'ARBITRE

L'arbitre doit porter des chaussures à semelles plates et sans talon surélevé.

Il est recommandé de porter des gants chirurgicaux pendant l'intervention. Tout accessoire tel que lunettes, bijoux, ceintures et couvre-chefs est interdit.

Le "devoir de diligence" envers l'athlète est la principale préoccupation de l'arbitre.

### TÂCHES

L'arbitre doit :

- Utiliser 3 mots de commande en thaï : "YUT" (Stop) lorsqu'il demande aux athlètes de mettre fin à l'action ; "YAK" (Break) lorsqu'il rompt un clinch.  
Lorsqu'il rompt un clinch, chaque athlète doit reculer et attendre le commandement de l'arbitre pour reprendre la compétition ; et "CHOK" (fight) lorsque les athlètes sont invités à reprendre le combat.
- Veille à ce que les règles et le fair-play soient strictement respectés.
- Contrôle les gants et les vêtements des athlètes.
- Garde toujours le contrôle de la compétition.
- Empêche qu'un athlète affaibli ne reçoive une sanction inappropriée et inutile.
- L'arbitre doit montrer visuellement à un athlète toute infraction aux règles.
- Interrompt chaque round en faisant sonner la cloche par le commandement "YUT" et renvoie les athlètes dans leur coin.
- A la fin d'une compétition, il ramasse les documents des juges et les vérifie.  
Après vérification, l'arbitre remet ces papiers au superviseur ou, s'il n'y a pas de superviseur, à l'annonceur.
- Si l'arbitre a arrêté le combat, il doit d'abord informer le jury de la raison de l'arrêt, afin que l'annonceur puisse annoncer la décision au public.
- L'arbitre ne peut pas annoncer le vainqueur, que ce soit en levant la main d'un compétiteur ou d'une autre manière, tant que l'annonce n'a pas été faite. Lors de l'annonce du vainqueur, l'arbitre lève la main de l'athlète vainqueur.

### COMPÉTENCES

L'arbitre a le pouvoir de :

- d'arrêter un combat à n'importe quelle phase s'il estime qu'il est trop déséquilibré.
- d'arrêter un combat à n'importe quelle phase si l'un des athlètes a subi une blessure sur la base de laquelle l'arbitre décide que le combat ne doit pas se poursuivre.

- d'arrêter un match à n'importe quelle phase s'il estime que les compétiteurs ne se battent pas sérieusement. Dans ce cas, il peut disqualifier un ou les deux compétiteurs.
- d'avertir un athlète ou d'interrompre la compétition pour avertir un athlète d'une faute ou pour toute autre raison dans l'intérêt de l'équité ou pour assurer le respect des règles.
- disqualifier un athlète qui n'obéit pas immédiatement aux instructions de l'arbitre ou qui se comporte de manière insultante ou agressive envers lui.
- Disqualifier un accompagnateur qui a enfreint les règles et/ou l'athlète lui-même si l'accompagnateur ne suit pas les instructions de l'arbitre.
- Disqualifier un compétiteur avec ou sans avertissement préalable s'il a commis une faute grave.
- En cas de défaite, suspendre un décompte si l'adversaire d'un athlète ne se retire pas intentionnellement dans un coin neutre ou retarde ce retrait.

## TÂCHES DES JUGES

- Chaque juge évalue indépendamment les performances des deux compétiteurs et détermine le vainqueur conformément aux règles.
- Un juge ne peut pas parler à un compétiteur, à un autre juge ou à toute autre personne que l'arbitre pendant le combat.
- Il peut attirer l'attention de l'arbitre sur un incident qu'il ne semble pas avoir remarqué, comme par exemple la mauvaise conduite d'un soigneur, des cordes desserrées, etc.
- Le nombre de points attribués à chaque compétiteur est déterminé par les juges, immédiatement après la fin de chaque reprise sur leur système de points ou sur papier.
- A la fin de la compétition, chaque juge fait le total des points, désigne un vainqueur et signe sa feuille de score.
- Le juge ne peut pas quitter sa place avant que la décision ne soit communiquée au public.

## SYSTÈME DE POINTS

### TECHNIQUES DE MUAY THAI QUI MARQUENT DES POINTS

Une technique MuayThai est un coup de poing, de pied, de genou ou de coude utilisé avec force et intention pour infliger des dommages. Un point est attribué pour chaque technique MuayThai qui atteint une cible à évaluer sans être bloquée ou parée et sans avoir enfreint les règles.

Est considérée comme cible toute partie du corps à l'exception de l'aine (coup bas).

Les cibles qui ne doivent pas être évaluées : Les gants, les avant-bras, le pied et le tibia ne sont pas des cibles à valoriser, à moins qu'un coup ne soit appliqué avec suffisamment de force pour atteindre une cible à valoriser (par exemple, un coup de pied haut contre les gants d'un adversaire qui bloque).

Les cibles illégales : L'aine n'est pas une cible de valeur et les coups intentionnels contre l'aine peuvent être considérés comme des fautes.

### SYSTÈME À DIX POINTS

Chaque reprise est évalué individuellement et au moins un athlète doit obtenir 10 points. Aucune fraction de point ne peut être attribuée.

Étapes pour l'attribution des points :

- Premièrement, un athlète gagne le round s'il utilise plus de techniques MuayThai que son adversaire.

Si les athlètes sont à égalité dans le classement des techniques MuayThai, alors

- Deuxièmement, un athlète gagne le round s'il utilise plus de techniques MuayThai puissantes que son adversaire.

### Non-attribution de points

- Coups avec un manque d'habileté MuayThai.
- Coups efficacement bloqués par les avant-bras/gants ou les tibias/pieds de l'adversaire.
- Coups avec un manque de force, même si ces coups ont atteint la cible ;

- Projeter l'adversaire, projeter l'adversaire sans le frapper ;
- Frapper en violation de l'une des règles.

Attribution des points lors d'une reprise:

A la fin de chaque round, 10 points sont attribués au meilleur athlète et proportionnellement moins à l'adversaire (9-8-7).

- En cas d'égalité lors d'une reprise, 10 points sont attribués à chaque athlète.
- 10 points sont attribués à l'athlète qui remporte la reprise avec une courte avance, l'adversaire reçoit 9 points.
- 10 points sont attribués à l'athlète qui gagne la reprise avec une large avance, l'adversaire obtient 9 points.
- 10 points sont attribués à l'athlète qui gagne la reprise avec une domination totale, l'adversaire reçoit 7 points.
- Le total des points de l'athlète est réduit d'un (1) pour chaque avertissement reçu, si les juges sont d'accord avec l'avertissement.

## FIN DU COMBAT

Un vainqueur doit être désigné pour tous les combats. Si, à la fin d'une compétition, un juge détermine que les athlètes sont égaux dans le total des points, le juge désignera un gagnant en appliquant les étapes d'attribution des points sur l'ensemble de la compétition.

Si les athlètes sont égaux à la fois dans le score de leurs compétences en MuayThai et dans la force de leurs compétences en MuayThai, alors un athlète gagne le round par l'un des critères suivants : Il montre moins de fatigue ou moins de blessures que son adversaire ; Il montre plus de volonté d'attaquer ou une intention de combattre plus agressive que son adversaire ; Meilleure défense, grâce à laquelle les compétences MuayThai de l'adversaire sont efficacement bloquées ou mises en échec ; Meilleur style MuayThai que l'adversaire et moins de violations des règles que l'adversaire. Dans les combats d'exhibition, un match nul peut être attribué.

## DÉCISIONS

- Victoire aux points : A la fin d'une compétition, l'athlète qui a été déclaré vainqueur par les le plus grand nombre de juges a obtenu la décision.  
Si les deux athlètes sont blessés, sont mis K.O. en même temps ou ne peuvent pas continuer le combat, les juges comptent les points obtenus par chaque compétiteur jusqu'à la fin du combat ; le compétiteur avec le plus de points est déclaré vainqueur.
- VICTOIRE PAR ARRÊT DU COMBAT PAR L'ARBITRE
- VICTOIRE PAR K.O. (KO)
- VICTOIRE PAR ABANDON (RET)
- VICTOIRE PAR DISQUALIFICATION
- VICTOIRE PAR WALK-OVER
- NO CONTEST
- MATCH NUL

## OPPOSITIONS

Les appels doivent être déposés par le manager d'une équipe dans l'heure qui suit l'annonce de la décision, ou dans les trente (30) minutes s'il s'agit d'un combat pour le titre.

Après l'annonce de la décision, l'appel doit être déposé par écrit et soumis au superviseur de la WBC MuayThai, et toutes les décisions d'appel seront prises par un comité de révision désigné.

## FOULS

### TRAITEMENT DES FAUTES

L'athlète qui commet une faute peut, à la discrétion de l'arbitre, être averti ou disqualifié sans avertissement.

## AVERTISSEMENTS

Un avertissement est un rappel à l'ordre de l'arbitre à un athlète afin de contrôler ou de prévenir des pratiques indésirables (des infractions les moins graves aux règles). À cette fin, l'arbitre n'interrompt pas nécessairement la compétition, mais peut trouver une occasion appropriée et sûre pendant une reprise pour avertir un athlète d'une infraction aux règles.

Si un athlète commet trois fois la même faute, il reçoit un avertissement (avec déduction de points).

Si un athlète reçoit de nombreux avertissements pour différents types de fautes, l'arbitre peut donner un avertissement pour comportement antisportif.

Si un athlète enfreint les règles de manière répétée ou grave, l'arbitre interrompt la compétition et signale clairement l'infraction. L'arbitre informe le jury de l'avertissement et pointe ensuite l'athlète et chacun des juges pour signaler qu'un avertissement (avec retrait de points) a été prononcé. Après l'avertissement, l'arbitre ordonne aux athlètes de reprendre la compétition.

## DISQUALIFICATION

En cas de violation grave/dangereuse des règles, l'arbitre peut disqualifier immédiatement un athlète.

## TYPES DE FAUTES

Si le sportif commet intentionnellement les fautes suivantes :

- Mordre, donner un coup de tête, cracher sur un adversaire.
- Appuyer avec le pouce sur les yeux d'un adversaire.
- Étouffer ou étouffer intentionnellement un adversaire en lui couvrant la bouche et le nez.
- Enlever, détacher ou déplacer intentionnellement un équipement.
- Enlever intentionnellement le protège-dents ou le protège-dent.
- Avoir l'intention de frapper un adversaire avec une technique non-MuayThai.
- Projeter un adversaire avec les hanches ;
- Accrocher ou tenir les jambes de l'adversaire avec le mollet, la cheville ou le talon ;
- Soulever l'adversaire par le corps ;
- Bloquer/étirer les articulations de l'adversaire au niveau des bras, des jambes, de la tête/du cou ou du dos ;
- Frapper tout en tenant les cordes ou en utilisant les cordes de manière déloyale ;
- Tomber sur un adversaire qui est au sol ;
- Frapper un adversaire qui est au sol ou qui est en train de se relever ;
- Frapper alors qu'une partie du corps autre que les pieds est en contact avec le sol ;
- Empêcher un adversaire de se relever ou de remonter sur le ring ;
- Se défendre de manière totalement passive en se couvrant doublement ou en tombant intentionnellement pour éviter d'être touché ;

Si l'athlète est involontairement touché par une technique interdite de MuayThai (par ex. coup bas) et qu'il ne peut pas continuer le combat, l'arbitre arrêtera le combat jusqu'à 5 minutes afin de donner une pause à l'athlète touché. Si l'athlète refuse de reprendre le combat après 5 minutes de pause, l'adversaire sera déclaré "vainqueur".

- Tenir la jambe de l'adversaire et faire plus de deux pas dans n'importe quelle direction, sans action ;
- Frapper un adversaire après la fin du round ;
- Ne pas répondre à la demande de l'arbitre "YUT" ("stop") ou "YAK" ("pause") et faire un pas en arrière.
- Tenter de frapper l'adversaire avant que l'arbitre n'ait ordonné "CHOK", après avoir dit "YUT" ou "YAK" ;
- Propos inutiles, agressifs ou insultants pendant la compétition ;
- Aggression ou comportement agressif envers l'arbitre à n'importe quel moment.
- Utilisation excessive d'eau pendant la pause entre les rounds, entraînant un retarder le début du round suivant ;
- L'utilisation de toute substance interdite reconnue par les directives antidopage de la WBC MuayThai.

Si un juge a des raisons de penser qu'une faute a été commise et que l'arbitre ne l'a pas vue, il peut consulter l'arbitre.

## ALLER À TERRE

Un athlète est considéré comme "frappé à terre" :

- Lorsqu'un athlète, à la suite d'un coup ou d'une série de coups, touche le sol avec une partie du corps autre que les pieds et montre des difficultés à se relever ;
- Si un athlète est impuissant dans les cordes à la suite d'un coup ou d'une série de coups.
- Si un athlète se trouve à l'extérieur ou partiellement à l'extérieur des cordes après un coup ou une série de coups ;
- L'athlète n'est pas tombé après un coup dur et n'est pas dans les cordes, mais se trouve dans un état semi-conscient ;
- L'athlète, de l'avis de l'arbitre, ne peut pas continuer le round.

Le juge doit noter un "KD" (knockdown) sur sa feuille de score lorsque l'arbitre a compté un athlète.

Si un athlète est considéré comme assommé suite à un coup à la tête, le juge doit alors inscrire "KD+H" (Knockdown to the head) sur sa feuille de score.

Si un arbitre compte un athlète, la compétition ne peut pas être poursuivie, jusqu'à ce que l'arbitre ait atteint le chiffre "huit", même si l'athlète est prêt à continuer avant cela.

## LE KNOCKOUT

Si l'athlète n'est pas en mesure de continuer à "huit", l'arbitre continue à compter jusqu'à "dix". A "dix", le combat se termine et est décidé comme "knock-out".

## COMPTER À LA FIN D'UN ROUND

Si un athlète est assommé à la fin d'un round, l'arbitre continue à compter. Si l'arbitre compte jusqu'à "dix", l'athlète est considéré comme ayant perdu le combat par KO (knockout). Si l'athlète récupère jusqu'au compte de "huit", l'arbitre donne immédiatement l'ordre "CHOK".

## ATHLÈTE EN DEHORS DU RING

Si l'un des athlètes ou les deux tombent en dehors du ring, l'arbitre doit immédiatement donner le commandement "YUT" et commencer à compter les secondes qui se sont écoulées. Le(s) athlète(s) doit (doivent) retrouver le chemin du ring sans aide et sans encombre dans les vingt secondes.

L'arbitre doit s'assurer que le(s) athlète(s) n'est/sont pas aidé(s) ou gêné(s) de quelque manière que ce soit. Si tel est le cas, l'arbitre doit immédiatement interrompre le comptage, avertir la personne fautive et reprendre le comptage après avoir pris les mesures nécessaires.

Si un athlète n'est pas en mesure de revenir sur le ring avant vingt secondes, l'athlète à l'intérieur du ring sera déclaré vainqueur par "Referee Stops the Contest".

Si les deux athlètes restent à l'extérieur du ring pendant le décompte des vingt secondes, le combat sera arrêté et les points seront comptés jusqu'au moment de l'incident.

## SOIGNEURS / COACHS

Chaque athlète a le droit à deux soigneurs au maximum, mais ne peut pas concourir avec moins d'un soigneur.

Les soigneurs doivent respecter les règles suivantes :

Pendant un tour actif :

- Les soigneurs doivent rester assis en dehors de la plateforme du ring. Avant de commencer un round,
- ils doivent retirer tous les objets du ring (par ex. sièges, serviettes, seaux, bouteilles d'eau, etc.) ;
- Pendant un comptage, un avertissement ou un temps mort, le soigneur ne doit pas donner de

conseils à son athlète.

Pendant la pause entre les rounds :

- Seuls deux soigneurs peuvent monter sur le ring et un seul peut y pénétrer.
- Un soigneur qui se trouve à l'extérieur des cordes ne doit pas mettre son corps entre les cordes, et doit passer par le haut lorsqu'il s'occupe de l'athlète.
- Un soigneur s'assure que l'athlète, a son dos vers son coin, le regard vers le centre du ring.
- Les soigneurs peuvent utiliser une bouteille d'eau ou un vaporisateur avec une quantité d'eau suffisante pour l'athlète.

A tout moment :

- Un soigneur peut retirer un athlète du combat et peut, s'il estime que son athlète est en difficulté, jeter la serviette dans le ring pour signifier la fin du combat - sauf si l'arbitre est en train de compter.
- Un soigneur ne doit pas donner de mauvais conseils à un athlète, ni lui apporter un mauvais soutien ou encouragement et ne pas avoir de contact physique agressif avec lui.
- Tout soigneur qui encourage ou incite les spectateurs, par des mots ou des signes, à aider un athlète ou encourager un athlète pendant le combat, ne peut pas participer au tournoi au cours duquel l'infraction a été commise, il ne pourra plus exercer la fonction de soigneur.
- Si un soigneur enfreint les règles, il peut être averti ou disqualifié. Un athlète peut également être averti ou disqualifié par l'arbitre si ses soigneurs ont enfreint les règles. Si un soigneur est retiré du coin par l'arbitre, il ne peut pas être remplacé par un assistant de remplacement et ne peut pas être assisté pour le reste de la compétition.
- Chaque coin doit avoir sa propre serviette, une bouteille d'eau et un seau.

## ÉQUIPEMENT ET TENUE DES ATHLÈTES

Les athlètes doivent porter les gants qui leur sont fournis par l'organisateur de la compétition et/ou qui ont été approuvés par la WBC MuayThai. Les athlètes ne peuvent utiliser que des gants approuvés par la WBC MuayThai.

Les gants doivent peser 10 onces (284 grammes), des gants propres et prêts à l'emploi.

Un bandage chirurgical souple ne dépassant pas 5 m de long et 5 cm de large ou un bandage en tissu ne dépassant pas 5 m de long à chaque main - aucun autre type de bandage ne peut être utilisé.

L'utilisation de tout type de ruban adhésif - caoutchouc ou sparadrap - comme bandage est strictement interdite. Un seul ruban adhésif de 7,5 cm de long et de 2,5 cm de large peut être utilisé sur le haut des poignets pour fixer les bandages.

Les bandages des mains peuvent être contrôlés à tout moment par l'arbitre ou les surveillants.

Le port de protections pour la tête, les tibias et les coudes est obligatoire. Seul l'équipement approuvé par la WBC MuayThai est autorisé.

La protection de la tête doit être conforme aux spécifications de la WBC MuayThai et ne doit pas comporter de protection des joues, de protection du menton ou d'écran facial. Les athlètes doivent arriver sur le ring sans protection de la tête - ce n'est qu'après avoir été présentés au public, après le scellement du ring, le Wai Kru et la poignée de main que la protection de la tête peut être mise en place.

Le protège-tête doit être retiré immédiatement après la fin du combat et avant l'annonce de la décision. Le protège-tête ne doit pas être retiré ou ouvert pendant un combat, sauf sous la surveillance de l'arbitre ou du superviseur.

Les protège-tibias et les protège-coudes pour la compétition doivent être en tissu.

Tous les athlètes doivent porter un protège-dents avant le début d'un round. Le protège-dents doit être indéformable. Il est interdit à un athlète d'enlever intentionnellement son protège-dents pendant la compétition. Si l'athlète le fait, il sera averti ou disqualifié.

Si le protège-dents d'un athlète tombe de sa bouche, il doit être rincé par le soigneur de l'athlète avant d'être remis en place dans la bouche de l'athlète.

Aucune protection de la cheville ne doit être portée.

Le port d'une coquille est obligatoire.

Les athlètes masculins doivent porter une coquille en métal.

Les athlètes féminines doivent porter une coquille en polycarbonate ou en mousse.

Le port d'un protège-poitrine est obligatoire pour tous les athlètes féminines.

Les athlètes doivent porter la tenue de compétition lorsqu'elle est mise à leur disposition, conformément aux dispositions suivantes :

Shorts : Les shorts MuayThai doivent être portés lors de toutes les compétitions.

Les athlètes masculins et féminins doivent porter un shirt rouge ou bleu, selon la couleur de leur coin. Les shirts doivent être rentrés dans les shorts.

Les athlètes doivent porter le bandeau sacré (Mongkon) pour rendre hommage pendant le Wai Kru.

Le Krueng-Wrang (Prajiad/bracelet) avec une amulette ou un pendentif en cuir ou en tissu peut être porté autour du bras, mis autour de la partie supérieure du bras, du biceps ou de la taille, mais doit être correctement recouvert. L'arbitre peut exiger qu'un prajiad soit retiré si les cordons dépassent 5 cm de long ou retardent la compétition parce qu'ils se détachent ou tombent.

Les cheveux doivent être attachés (queue de cheval, tressés, etc.) et doivent être sécurisés dans un filet à cheveux inclus dans le protège-tête.

La protection de la tête ne doit pas cacher le visage de l'athlète et doit empêcher que le mouvement de l'athlète ne le mette en danger. Les barrettes à cheveux ne sont pas autorisées.

Les couvre-chefs et les couvre-corps peuvent être portés par les athlètes afin de répondre aux exigences culturelles. Ils doivent être composés de ce qui suit :

- Un couvre-chef tel qu'un hijab de sport complet comme le design Resport en tissu noir ou blanc.

D'une combinaison intégrale optionnelle (deux pièces, collants et torse) en tissu noir ou blanc, couvrant les jambes jusqu'aux chevilles et les bras jusqu'aux chevilles et les bras jusqu'aux poignets. Seuls les vêtements approuvés par la WBC MuayThai peuvent être utilisés pour participer aux compétitions.

Pilosité faciale : Les barbes et les moustaches ne sont pas autorisées ; les athlètes doivent être rasés de près.

Aucun autre objet ne peut être porté pendant les compétitions.

Une quantité raisonnable de vaseline n'est autorisée que sur le visage afin de réduire le risque de coupures. Sur toutes les autres parties du corps, l'utilisation de graisse, de vaseline ou de produits qui pourraient être nocifs ou désagréables pour l'adversaire est interdite.

Un arbitre doit exclure de la compétition un athlète dont l'équipement ou les vêtements ne sont pas conformes aux normes susmentionnées. Si le gant ou le vêtement de l'athlète se détache pendant la compétition, l'arbitre interrompt la compétition afin de faire réparer le défaut.

## DÉBUT D'UNE COMPÉTITION

### PRÉSENTATION À LA COMPÉTITION

Les athlètes se rendent sur le ring avec l'équipement suivant, dans un état compatible avec la compétition :

- Gants.
- Protège-coudes.
- Protections pour les tibias.
- Coquille.
- Protège-poitrine (si utilisé) ; et
- Protection corporelle (si utilisée).

Le mongkon, le protège-tête et le protège-dents doivent être tenus par les soigneurs de l'athlète en préparation de la compétition.

L'athlète entre dans le ring entre la 2e et la 3e corde, ou entre la 3e et la 4e corde.

Une fois qu'il est entré sur le ring, son coach lui pose le Mongkon sur la tête avant qu'il ne se présente aux juges.

L'athlète se présente ensuite dans son coin à l'arbitre pour le contrôle de l'équipement.

### EXÉCUTION DU WAI KRU

Une fois le contrôle de l'équipement terminé, l'arbitre donne le signal pour le début du Wai Kru.



Frappe des mains : Avant le début et après la compétition, les athlètes doivent se serrer la main. La poignée de main a lieu avant le début du premier tour et après l'annonce des résultats de la compétition. Toute autre poignée de main entre les tours est interdite.

## WAI KRU

### EXIGENCE

Avant la première reprise, chaque athlète doit effectuer le rituel traditionnel MuayThai de révérence "WaiKru" conformément aux coutumes MuayThai.

L'athlète doit s'incliner au moins trois fois sur le sol du ring en portant un mongkon sacré. Les athlètes sont encouragés à exécuter un Wai Kru correct.

### MUSIQUE

Les instruments de musique traditionnels du MuayThai (sifflet java, petites cymbales et deux tambours) accompagnent le rituel. S'il n'y a pas de groupe de musique en direct, il est permis de diffuser de la musique MuayThai à partir d'un enregistrement.

## CATÉGORIES DE POIDS

Age	SENIOR				U23			
Gender	MALE		FEMALE		MALE		FEMALE	
Weight (KG)		45	45	1	1	45	45	1
	1	48	48	2	2	48	48	2
	2	51	51	3	3	51	51	3
	3	54	54	4	4	54	54	4
	4	57	57	5	5	57	57	5
	5	60	60	6	6	60	60	6
	6	63.5	63.5	7	7	63.5	63.5	7
	7	67	67	8	8	67	67	8
	8	71	71	9	9	71	71	9
	9	75	75	10	10	75	75	10
			(+) 75	11			(+) 75	11
	10	81			11	81		
	12	91			13	91		
13	(+) 91			14	(+) 91			