



**MUAY THAI**

**REGOLAMENTO DI GARA**

**2017**

## **Cap. 1. REGOLE GENERALI**

- 1.1 Status dell'atleta
- 1.2 Attività Istituzionale e Promozionale
- 1.3 Inquadramento degli atleti
- 1.4 Limiti d'età

## **Cap. 2. AREA DI GARA**

- 2.1 Bordo ring

## **Cap. 3. UFFICIALI DI GARA**

- 3.1 Presidente della Commissione Tecnica
- 3.2 Commissario di riunione
- 3.3 Arbitri e Giudici
  - 3.3.1 Arbitro
  - 3.3.2 Poteri dell'arbitro
  - 3.3.3 Giudici
- 3.4 Cronometrista
- 3.5 Annunciatore
- 3.6 Salute e sicurezza
- 3.7 Check-up medico per gli arbitri

## **Cap. 4. VERDETTI**

## **Cap. 5. MODIFICHE AL VERDETTO**

## **Cap. 6. CRITERI DI GIUDIZIO**

- 6.1 Direttiva 1 - sui colpi
  - 6.1.1 Parti del corpo utilizzate per colpire nella Muay Thai
  - 6.1.2 Azioni vietate
- 6.2 Direttiva 2 – sui punti
  - 6.2.1 In caso di pareggio
- 6.3 Direttiva 3 - sul comportamento
- 6.4 Direttiva 4 - sulle penalità
- 6.5 Criteri per l'attribuzione del minus point

## **Cap. 7. ATLETA “A TERRA”**

## **Cap. 8. KO, RSC, RSC-H, RSC-I**

- 8.1 KO, RSC, RSC-H, RSC
- 8.2 Ferite e intervento sanitario

## **Cap. 9 - BENDAGGIO**

## **Cap. 10 - ABBIGLIAMENTO**

- 10.1 Abbigliamento degli atleti

- 10.2. Violazioni
- 10.3. Atlete donne

## **Cap. 11 - ROUNDS**

## **Cap. 12 - SECONDI**

## **Cap. 13 - VISITA MEDICA E PROCEDURE DI PESO**

- 13.1 Visita medica
- 13.2 Categorie di peso per atleti senior
  - 13.2.1. Uomini seniors (14 categorie)
  - 13.2.2. Donne seniores (10 Categorie)
- 13.3.1. Uomini junior (16 Categorie)
- 13.3.2. Donne junior (12 Categorie)
- 13.4 Peso
- 13.5 Atlete donne

## **Cap. 14 - SORTEGGI E BYES**

- 14.1 Sorteggio

## **Cap. 15 - MISURE DISCIPLINARI**

## **Cap. 16 - SOMMINISTRAZIONE DI FARMACI E SOSTANZE PROIBITE**

- 16.1. Doping
- 16.2 Sanzioni
- 16.3 Somministrazione di anestesia locale
- 16.4. Sostanze proibite

## **Cap. 17 - COMPITI DEL MEDICO**

- 17.1 Compiti del medico
- 17.2 Postazione del medico e personale sanitario
- 17.3. Certificazione medica
- 17.4. Certificato di buona salute.
- 17.5. Limitazioni agli atleti
- 17.6. Tagli, ferite e abrasioni
- 17.7. Regolamento medico

## **Cap. 18 - STRETTA DI MANO**

## **Cap. 19 - INTERPRETAZIONI E DISPOSIZIONI SUPPLEMENTARI**

## **Cap. 20 - INTERPRETAZIONE**

## **Cap. 21 - REGOLE AGGIUNTIVE PRO**

- 21.1 Eventi a carattere "Pro"
- 21.2 Atleti "Pro"
- 21.3 Classificazione dei match

21.4 Regole generali

21.5 Regolamento Pro AM

Cap. 22 - **REGOLAMENTO MUAY BORAN (MUAY THAI AMATORIALE)  
SOTTO LA FEDERAZIONE MONDIALE (W.M.B.F).**

## Capitolo 1 - REGOLE GENERALI

### Art. 1.1 Status dell'atleta

Con il tesseramento FIKBMS gli atleti accettano in ogni parte e ad ogni effetto lo Statuto e i Regolamenti della Federazione. Gli atleti si impegnano a rendersi disponibili, per la preparazione e l'effettuazione di gare di interesse Federale a carattere regionale, interregionale, nazionale e internazionale, in Italia e all'estero.

### Art. 1.2 Attività Istituzionale e Promozionale

Viene classificata come "Istituzionale" tutta l'attività di interesse Federale a carattere regionale, interregionale, nazionale e internazionale (ad es. Campionati, Coppe, Tornei).

Viene classificata come "Promozionale" tutta l'attività svolta sotto l'egida della FIKBMS che non rientra in quella Istituzionale (ad es. gala ad incontri singoli, gala "promozionali").

### Art. 1.3 Inquadramento degli atleti

L'atleta per essere tesserato alla FIKBMS deve avere cittadinanza italiana o essere in possesso di regolare permesso di soggiorno. Per far parte delle squadre nazionali è necessario essere cittadino italiano.

I tesserati FIKBMS possono partecipare a gare di sport del ring solo dai 16 anni compiuti in poi. La CNPro/Elite e il coordinatore di settore sono gli organi preposti alla valutazione e all'inquadramento degli atleti di sport da ring.

Gli atleti sono divisi, in base della loro esperienza e validità tecnica, in tre serie:

- **ESORDIENTI TERZA SERIE** (Tutti gli Esordienti)

Atleti fino a 5 incontri con risultati positivi (vittoria o pareggio)

- **DILETTANTI SECONDA SERIE**

Vincendo il **Campionato Italiano** di 3° serie; avendo maturato almeno 6 incontri con risultati positivi (vittoria o pareggio) oppure ottenendo una vittoria su di un atleta seconda serie

- **DILETTANTI PRIMA SERIE**

Vincendo il **Campionato Italiano** di 2° serie; al raggiungimento di ulteriori 5 incontri (minimo 10) con risultati positivi (vittoria o pareggio)

La Commissione Nazionale Pro/Elite e il coordinatore di settore hanno il compito di stilare un ranking di tutti gli atleti della FIKBMS in base ai risultati ottenuti nelle varie gare nazionali ed internazionali.

Per ogni match saranno attribuiti dei punteggi. Le modalità di acquisizione del punteggio, verranno comunicate dalla Federazione ad inizio di ogni anno sportivo.

Il ranking sarà aggiornato periodicamente in base ai risultati pervenuti in Federazione, ed il cui invio tempestivo è compito dei Commissari di Riunione.

Se l'atleta proviene da altre federazioni di sport da combattimento il suo inquadramento agonistico verrà stabilito sulla base del record personale pregresso.

L'atleta non può essere ammesso al combattimento se non dopo un periodo di preparazione specifica, in palestra, non inferiore ai 12 mesi, a partire dalla prima data di affiliazione.

Della rigorosa osservanza di tale norma rispondono, anche disciplinarmente, i Direttori Tecnici delle Società e i loro Presidenti. I Comitati e/o i Commissari Regionali dovranno svolgere adeguata vigilanza affinché ciò non avvenga.

#### **Art. 1.4 Limiti d'età**

Gli atleti sono divisi in due categorie a seconda della loro età anagrafica (a far fede dalla data di nascita).

**Juniores:**dalla data in cui l'atleta compie 16 anni fino al giorno prima di compierne 19.

**Seniores: Uomini e donne** Dal giorno in cui l'atleta compie 18 anni fino al giorno in cui ne compie 40.

**Precisazioni:** Se l'atleta compie gli anni nel corso di un torneo o di un campionato, e questo comporta anche un cambio di categoria, rimarrà nella categoria in cui si è iscritto fino alla fine del torneo. Si intende per torneo o campionato quel lasso di tempo che intercorre dal peso ufficiale fino alla fine dell'ultima finale.

**Specifiche:** Al compimento del 19 anno l'atleta juniores passa automaticamente tra i seniores. L'atleta seniores non può più tornare a gareggiare come juniores. L'atleta juniores al compimento del 18° anno di età, se combatte da seniores, non può più tornare a gareggiare come juniores. Nell'attività Istituzionale è

possibile iscriversi e gareggiare in una sola classe di peso per ciascun anno sportivo

La relativa domanda di affiliazione, per gli atleti agonisti che non avessero ancora compiuto il 18esimo anno di età, dovrà essere integrata dalla "autorizzazione" da parte di chi esercita la patria potestà.

Nell'attività Istituzionale e Promozionale l'autorizzazione va esibita al momento del peso pre gara.

## **CAPITOLO 2 - AREA DI GARA**

Il quadrato (ring) è una superficie delimitata da corde tese tra quattro pali equidistanti, su una piattaforma di legno.

La piattaforma deve essere orizzontale, perfettamente piana, di legno solido e ben unito, coperta per intero (e cioè fino all'estremo bordo) da un feltro o da analogo materiale plastico morbido (meterassina) sul quale è posto un tappeto, ben teso, di tela forte.

I giri di corda, in numero di tre o quattro, sono tesi ciascuno mediante quattro tenditori (uno per angolo) collegati orizzontalmente ai pali.

Le corde devono risultare orizzontali e, in ciascun lato del quadrato, essere sullo stesso piano verticale. Le corde devono essere avvolte per intero di stoffa liscia o di materiale equivalente. Sono collegate verticalmente, per ogni lato del quadrato, mediante due strisce di materiale forte, ben fisse e ben tese, collocate a ciascun terzo di ogni lato, in modo da non permettere lo scorrimento verticale delle corde. Il quadrato deve inoltre essere munito, in ognuno dei quattro angoli, di cuscini che partono dalla prima corda ed arrivano fino all'ultima. Gli angoli occupati dagli atleti devono essere distinti in angolo rosso (alla sinistra del tavolo della giuria) e angolo blu (diagonalmente opposto al primo); gli angoli neutri devono essere di colore bianco, o altro identico colore.

Dimensioni:

- Lati del quadrato (entro le corde): lunghezza minima m. 4,90; massima m. 7,00;
- Piattaforma: tale da assicurare, fuori dalle corde, un bordo libero di almeno cm. 60;
- Feltro e tappeto: uguali alle dimensioni della piattaforma;
- Spessore del feltro: minimo cm. 1,5; massimo cm. 2,5;
- Diametro delle corde: minimo cm. 3; massimo cm. 5;
- Altezza delle corde rispetto al piano del quadrato:
- con tre corde: primo giro cm. 40, secondo giro cm. 80, terzo giro cm. 130;
- con quattro corde: primo giro cm. 41, secondo giro cm. 71; terzo giro cm. 101, quarto giro cm. 132;
- Lunghezza tenditori in opera: almeno cm. 50;
- Larghezza delle strisce verticali di collegamento delle corde: minimo cm. 3; massimo cm. 4;
- Altezza dei pali sul piano del quadrato: cm. 135 al massimo;
- Diametro dei pali (per la parte sovrastante il piano del quadrato): massimo cm. 12.

Il quadrato deve essere corredato dai seguenti accessori:

- sgabelli per gli atleti e per i loro assistenti;
- due secchi e due bottiglie con acqua potabile; due imbuto sputacchiere (o altra attrezzatura analoga);
- almeno due, ma meglio se tre, scale di accesso: due agli angoli occupati dagli atleti ed una all'angolo neutro posto a destra rispetto al tavolo della giuria, per l'accesso del medico e dell'arbitro;
- un contenitore igienico agli angoli neutri.

### **Art. 2.1 Bordo ring**

A bordo ring devono essere predisposte le seguenti attrezzature:

- Tavoli e sedie per gli ufficiali di gara;
- Un gong o una campanella;
- Cronometri;
- Cartellini per arbitri e giudici;
- Un kit per il pronto soccorso con guanti per gli arbitri, da usare negli incontri, e carta o altro materiale morbido;
- Un microfono collegato al sistema audio.

## **Capitolo 3 - UFFICIALI DI GARA**

### **Art. 3.1 Presidente della Commissione Tecnica**

Nell'attività Istituzionale il Presidente della Commissione Tecnica agirà come membro della Giuria d'Appello, assieme ai membri della Commissione Nazionale Arbitri (CNA) .

### **Art 3.2 Commissario di riunione**

Il Commissario di Riunione rappresenta la massima autorità della riunione cui è stato designato, e risponde del proprio operato direttamente alla CNA e al Consiglio Nazionale.

Il Commissario di Riunione è l'unica autorità federale competente a impartire ordini e direttive in merito allo svolgimento della riunione. L'organizzatore e gli ufficiali di servizio sono tenuti ad uniformarsi alle disposizioni impartite dal Commissario di Riunione, a norma del presente Regolamento.

Il Commissario di Riunione ha l'obbligo di presentarsi sul luogo della manifestazione almeno due ore prima del suo inizio. E' dovere del Commissario di Riunione adottare, in sede di operazioni preliminari, tutte le misure preventive necessarie affinché la riunione si svolga in conformità con le norme Federali e nel migliore dei modi. Il C.di R. viene nominato dalla CNA.

### **Il Commissario di Riunione deve provvedere a:**

- ispezionare il luogo destinato alla riunione e alle operazioni preliminari, disponendo eventualmente affinché vengano eliminate ogni deficienza o irregolarità;
- procedere al controllo della bascula (o della bilancia), del quadrato, dei guanti e di tutto il materiale necessario per lo svolgimento delle competizioni;
- compilare i cartellini per i giudici designati;
- assegnare i rispettivi servizi (ove non vi abbiano provveduto altre Autorità Federali) agli arbitri ed ai giudici designati, accertando che dispongano e indossino la divisa regolamentare;
- controllare che vi sia la presenza del personale medico e sanitario, oltre alla presenza di una ambulanza per tutta la durata della manifestazione;
- accertarsi che venga garantito un adeguato servizio delle forze dell'ordine o dello staff della manifestazione, in modo da assicurare il regolare svolgimento della riunione;
- verificare che gli atleti e gli assistenti si presentino sul quadrato e all'angolo nella tenuta prescritta;
- controllare la posizione Federale degli atleti, degli assistenti e accertarsi della loro identità personale (l'atleta che non risulti in regola o che non sia in grado di farsi identificare, non può prendere parte alla manifestazione);
- ritirare e compilare lo "sport pass" degli atleti;
- controllare i documenti sanitari e controfirmare il verbale di visita medica;
- esercitare le funzioni di Commissario al peso controfirmando il verbale del peso, o in alternativa, delegare altro ufficiale Federale;
- disporre il controllo del bendaggio e dei guanti, prima di salire sul quadrato.

### **Nello specifico è compito del Commissario di Riunione:**

- siglare i cartellini di punteggio prima di consegnarli ai giudici;
- verificare i cartellini e pronunciare il verdetto per gli incontri terminati ai punti;
- rendere noti al pubblico tutti i verdetti a mezzo dell'annunciatore e fare tutte le altre opportune comunicazioni;
- ordinare la sospensione o il rinvio della riunione, per cause di forza maggiore nei casi previsti dal presente Regolamento.

Durante lo svolgimento della riunione, è facoltà del Commissario di Riunione allontanare o espellere chiunque non osservi la necessaria disciplina, arrechi disturbo o venga meno ad un normale comportamento di rispetto e decoro.

Il Commissario di Riunione non deve mai abbandonare il suo posto durante tutto lo svolgimento della riunione. In caso di necessità, e per un lasso di tempo limitato, dovrà farsi sostituire da altro ufficiale Federale.

Salvo casi eccezionali, autorizzati dalla CNA, il Commissario di Riunione non può esercitare anche la funzione di arbitro o di giudice.

Al termine della riunione il Commissario di Riunione provvede a redigere un circostanziato referto, nel quale deve riportare l'esito degli incontri, evidenziando eventuali RSC, RSCH, RSCI o KO, ABBANDONO, i nomi degli ufficiali di servizio, le irregolarità eventualmente constatate e tutte le altre osservazioni utili per descrivere e archiviare la manifestazione.

Il referto, cui vanno allegati i cartellini di punteggio e tutti i verbali redatti, deve essere tempestivamente inviato alla Segreteria Federale, alla Commissione PRO/Elite e alla CNA.

### **Art. 3.3 Arbitri e Giudici**

Durante l'attività Istituzionale (Campionati Italiani, interregionali, regionali, Coppe...) ogni sessione di incontri deve essere supervisionata da almeno due rappresentanti FIKBMS, appositamente nominati dalla CNA, i quali potranno operare nel ring, senza però ricoprire il ruolo di giudice.

Ogni incontro sarà valutato da tre giudici FIKBMS (preferibilmente in possesso della qualifica "nazionale" nell'attività Istituzionale).

I giudici devono sedere vicino al ring, separati dagli spettatori. I giudici devono sedere al centro di tre distinti lati del ring.

Nell'attività Istituzionale per garantire la neutralità di giudizio, l'arbitro ed i tre giudici di ogni incontro saranno scelti dal Commissario di Riunione in accordo, per quanto possibile, con le seguenti disposizioni:

- Ogni ufficiale in servizio deve provenire da una regione differente da quella degli atleti in gara.
- Viene raccomandato di non utilizzare due Ufficiali residenti o originari di una stessa regione, per dirigere e giudicare un incontro.
- Se un Ufficiale si è trasferito da poco in un'altra regione non può essere utilizzato se uno dei due atleti proviene dalla sua regione d'origine.

Nel caso in cui non sia possibile applicare le sopracitate direttive il Commissario di Riunione dovrà farsi garante di una soluzione che possa garantire la neutralità e l'imparzialità degli Ufficiali designati.

Coloro che prendono servizio come arbitri o giudici, sia in attività "Istituzionale" che "Promozionale", non potranno in nessun momento della gara esercitare anche il ruolo di manager, allenatore o secondo di un atleta o di una squadra di atleti, né agire come Ufficiale in un incontro in cui gareggi un atleta tesserato nella loro stessa società. Non devono assolutamente mostrare favoritismi nei confronti di un atleta con urla od incitamenti.

La CNA o un suo rappresentante ufficiale può sospendere, temporaneamente o permanentemente, dai suoi ruoli un arbitro o un giudice che, nella sua opinione, non rispetti i regolamenti FIKBMS o che effettui prestazioni insoddisfacenti. Se un arbitro si dimostra inadeguato nel corso di un incontro, il C. R. ha il dovere di interrompere il match e sostituirlo, se possibile.

Un Ufficiale di gara, quando è in servizio, deve indossare: pantaloni neri, camicia bianca con logo FIKBMS, scarpe nere ( con suola di gomma), farfallino nero e una giacca blu.

Nell'attività Promozionale può indossare una polo o una camicia fornita dall'organizzatore.

### **Art. 3.3.1 Arbitro**

#### **Il compito primario di un arbitro è quello di salvaguardare l'integrità fisica degli atleti.**

Un arbitro deve quindi assolvere sono le seguenti mansioni:

- Vigilare affinché le regole e la lealtà di gara siano strettamente osservate dagli atleti per tutta la manifestazione;
- Controllare il vestiario e la tenuta di gara degli atleti (presenza delle protezioni regolamentari e assenza di protezioni o accessori vietati);
- Mantenere il controllo della competizione in tutte le sue fasi;
- Evitare che gli atleti in condizioni di manifesta inferiorità o a terra ricevano ulteriori colpi.
- Raccogliere, quando previsto, i cartellini di punteggio dei giudici e dopo averli controllati, consegnarli al Commissario di Riunione;
- Comunicare il verdetto al Commissario di Riunione e successivamente ai giudici, quando un incontro termina prima del limite;
- Indicare il vincitore, alzando il braccio dell'atleta, al momento dell'annuncio del verdetto;
- Indicare, con appropriata mimica prevista, ogni singola violazione del regolamento.

Al termine della danza rituale (Ram muay) che precede l'incontro, l'arbitro deve chiamare gli atleti al centro del quadrato invitandoli a stringersi la mano in segno di rispetto, mandandoli successivamente all'angolo per indossare le protezioni richieste dall'incontro (paradenti in primis). L'arbitro, durante un incontro, deve utilizzare i seguenti comandi codificati nella disciplina della Muay Thai:

- “Chok” (□□ - equivalente all'inglese "boxe") per ordinare agli atleti di combattere;
- “Yud” (□□□□ - equivalente all'inglese "stop") per ordinare agli atleti di fermarsi;
- “Yak” (□□□ - equivalente all'inglese "break") per ordinare agli atleti di separarsi.

Nota: Il comando “Yak” richiede che entrambi gli atleti facciano un passo indietro prima di riprendere il combattimento, possibilmente senza che venga impartito nuovamente il comando “Chok”.

Gli ordini “Chok” e “Yud” devono essere sempre impartiti anche all’inizio e al termine di ogni ripresa.

L’arbitro ha l'obbligo di segretezza e non deve in alcun modo annunciare agli atleti o terze persone il verdetto, prima della sua ufficializzazione pubblica. Se un arbitro decide per qualsiasi grave e documentabile motivo di squalificare un atleta, o di interrompere l’incontro, deve comunicarlo in modo ufficiale e in primis al Commissario di Riunione, motivando la sua decisione, così che il Commissario di Riunione possa attivarsi nell'immediato per rendere pubblica la decisione mediante annuncio ufficiale.

### **Art. 3.3.2 Poteri dell’arbitro**

L’arbitro è in possesso dei seguenti poteri decisionali e operativi:

- Porre fine ad un incontro ogni qualvolta ritenga che uno dei due atleti si trovi in stato di evidente inferiorità fisica o tecnica e, quindi, non in grado di proseguire l’incontro;
- Porre fine all’incontro ogni qualvolta un atleta (o entrambi) abbia riportato una ferita o un infortunio e non lo ritenga più in grado di proseguire. In questa eventualità è sempre bene che il giudizio dell'arbitro venga supportato da apposita diagnosi manifestata e redatta del medico della manifestazione, il solo in grado di garantire lo stato di salute e sicurezza dell'atleta. Sentito il parere del medico, l'Arbitro deve attenersi strettamente a quanto da questi stabilito;
- Porre fine all’incontro, quando constatati che un atleta (o entrambi) gareggino in modo scorretto violando una o più norme del presente regolamento;
- Interrompere l’incontro per ammonire, richiamare o squalificare un atleta che non rispetti le regole della gara;
- Interrompere l’incontro per ammonire o allontanare dall’angolo il secondo che non mantenga un comportamento regolamentare;
- Interrompere l’incontro qualora si verifichi un inconveniente nella tenuta degli atleti, provvedendo con sollecitudine ad eliminarlo;
- Interrompere l’incontro qualora si verifichi irregolarità circa l’assetto del quadrato;
- Interpretare il Regolamento per quanto esso è applicabile o rilevante alla gara in corso o decidere e prendere misure per qualsiasi circostanza della gara, che non vi sia contemplata.
- Nel caso di KD, sospendere il conteggio se l’atleta avversario non si reca all’angolo neutro o si attarda nel farlo.

L’interruzione dell’incontro, da parte dell’arbitro, per procedere ad una ammonizione, deve essere tempestiva in modo da arrecare non pregiudizio all’azione dell’atleta non colpevole.

L'arbitro ha facoltà di squalificare, anche senza averlo prima richiamato, un atleta che compia una grave scorrettezza.

**Ammonizione** - L'ammonizione ha funzione di "consiglio" o "rimprovero benevolo" allo scopo di prevenire il ripetersi delle infrazioni rilevate.

L'arbitro per procedere all'ammonizione, interrompe l'incontro e indicando chiaramente l'atleta colpevole, deve evidenziare l'irregolarità commessa con la prescritta mimica; facendo riprendere tempestivamente e senza ulteriori indugi la gara. La somma di due ammonizioni dà luogo alla terza al richiamo ufficiale.

**Richiamo ufficiale** - Il richiamo ufficiale ha lo scopo di penalizzare, sottraendo un punto all'atleta che, per somma di ammonizioni o per una grave infrazione, determini questa sanzione.

L'arbitro per procedere al richiamo ufficiale, interrompe l'incontro e, indicando chiaramente l'atleta colpevole, dopo aver inviato l'altro all'angolo neutro, evidenzia l'irregolarità commessa con la prescritta mimica, ai giudici e al pubblico, manifestando la propria decisione, con un gesto appropriato della mano; dopodiché, ripete la mimica precedente, se del caso, fa riprendere l'incontro.

Se un atleta viene richiamato ufficialmente quattro volte durante un incontro viene immediatamente squalificato.

Nota: L'atleta che intenzionalmente sputi il proprio paradenti durante l'incontro deve essere ammonito. Se l'atleta, durante l'incontro, ripeterà il gesto gli deve essere dedotto un punto o incorre in squalifica, secondo quanto ritenuto dall'arbitro. Quando un'atleta perde il paradenti l'arbitro deve interrompere l'azione, accompagnarlo all'angolo e far pulire il paradenti prima che questo sia rimesso nella bocca dell'atleta. In questo lasso di tempo non è permesso ai secondi, parlare con il proprio atleta o prestargli soccorso (inclusa la somministrazione di acqua o bevande).

### **Art. 3.3.3 Giudici**

Ogni giudice ha il compito e il dovere di individuare il vincitore di ogni incontro in base al regolamento, indipendentemente dai meriti personali dell'atleta.

Nel corso dell'incontro non deve parlare con gli atleti, gli altri giudici o altre persone, ad eccezione dell'arbitro. Se necessario alla fine di ogni round il giudice può comunicare all'arbitro situazioni inerenti la gara che possono essere state ignorate (ad esempio: condotta dei secondi, corde allentate...).

Il giudice deve aver cura di segnare sul cartellino il punteggio (10-10, 10-9, 10-8 ecc) attribuito ad ogni atleta, avendo cura di annotare sul retro del cartellino il numero di colpi validi, e a segno, che ha visto per ognuno dei due atleti o con un numero (se usa i clicker) o con lineette, avendo cura di separare i singoli punteggi round per round (vedi anche cap. 4 - Verdetti).

Per convenzione l'angolo rosso è sempre a sinistra ed il blu a destra, in tutti e due i lati del cartellino.

Durante l'incontro il giudice non deve alzarsi dal suo posto fino a che non viene annunciato il verdetto.

Nota: nell'attività Istituzionale è obbligatorio per tutti i giudici l'utilizzo di clicker personali.

### **Art. 3.4 Cronometrista**

Il Cronometrista prende posto al tavolo del Commissario di Riunione.

Compiti del Cronometrista:

- Regolare il numero e la durata delle riprese e degli intervalli tra una ripresa e l'altra;
- Ordinare di sgomberare il quadrato, dieci secondi prima dell'inizio di ciascuna ripresa impartendo l'ordine a voce alta: "fuori i secondi";
- Sancire tramite il suono del gong l'inizio e la fine di ciascuna ripresa. Qualora il termine di una ripresa coincida con l'effettuazione di un conteggio da parte dell'arbitro, il cronometrista dovrà attendere le decisioni di questi e suonare il gong solo nel caso in cui l'arbitro, terminato il conteggio, intenda far riprendere l'incontro impartendo il comando: "Chok".
- Annunciare il numero di ciascuna ripresa, immediatamente prima dell'inizio della medesima;
- Fermare il cronometro all'ordine di "Stop Time" dell'arbitro e ripristinarlo all'ordine di "Chok".
- Qualora, all'ordine di "Yud" segua il conteggio di un atleta, il cronometro non deve essere fermato;
- Scandire, in caso di conteggio, i secondi sulla piattaforma del quadrato, in modo che l'arbitro possa avere nozione del conteggio;
- Registrare l'esatta durata della ripresa qualora l'incontro finisca prima del termine previsto, dandone opportuna comunicazione al Commissario di Riunione.

Il tempo dell'incontro deve sempre essere visibile per gli allenatori.

### **Art. 3.5 Annunciatore**

Compiti dell'annunciatore:

- Prende posto al tavolo del Commissario di Riunione ed è alle sue dirette dipendenze.
- Egli ha il compito di rendere note al pubblico, chiaramente e succintamente, le comunicazioni che il Commissario di Riunione riterrà opportune.
- Deve provvedere direttamente ad annunciare l'ordine di sgomberare il quadrato (fuori i secondi) e il numero d'ordine della ripresa, secondo le indicazioni del cronometrista.

Eccezion fatta per le indicazioni ricevute dal cronometrista, è fatto divieto all'annunciatore di fare qualsiasi comunicazione al pubblico che non gli sia ordinata o autorizzata dal Commissario di Riunione.

### **Art. 3.6 Salute e sicurezza**

- L'arbitro, negli sport del ring, deve usare guanti in lattice o materiale gommoso, avendo cura di sostituirli al termine di ogni incontro in cui si siano verificate ferite agli atleti o comunque perdita di sangue.
- Ad un lato del ring deve essere posto un quantitativo opportuno di carta o altro tessuto soffice che l'arbitro possa utilizzare sugli atleti durante tutta la manifestazione.
- Il materiale di consumo utilizzato su di un atleta non può essere utilizzato su un altro atleta.
- Ad uno degli angoli del ring deve essere presente un contenitore per gettare il sopracitato materiale di consumo

### **Art. 3.7 Check-up medico per gli arbitri**

Prima di prestare servizio in un torneo in cui vige il presente regolamento un arbitro deve sottoporsi ad un controllo medico per opportuna verifica del suo stato di salute psicofisica (come da regolamento sanitario). E' fatto divieto all'arbitro di indossare occhiali da vista durante gli incontri, è invece consentito l'utilizzo di lenti a contatto.

## **Capitolo 4- VERDETTI**

### **Vittoria ai punti (P)**

Il verdetto ai punti ha luogo nei seguenti casi:

- Quando entrambi gli atleti hanno portato a termine le riprese previste;
- quando un incontro di attività "Promozionale", superato il termine della prima ripresa, e quando un incontro di attività "Istituzionale", deve essere interrotto per sopravvenute circostanze di forza maggiore;
- Quando in un incontro di attività "Promozionale", superato il termine della prima ripresa, e quando in un incontro di attività "Istituzionale" un atleta (o entrambi) viene messo nelle condizioni di non poter proseguire per cause imputabili all'assetto del quadrato o per altro analogo incidente;
- Quando un incontro di attività "Promozionale", superato il termine della prima ripresa, e quando un incontro di attività "Istituzionale", deve essere interrotto per il ripristino di una delle protezioni obbligatorie e ciò non si rende possibile entro il termine di cinque minuti;
- Quando un incontro di finale di Torneo o Campionato, superato il termine della prima ripresa, debba essere sospeso per ferita o infortunio di un atleta senza che vi sia stata responsabilità da parte dell'avversario;
- Quando l'arbitro decreta il duplice K.O. o R.S.C. o R.S.C.H. o R.S.C.I.;

Deve essere assegnato il punteggio anche per la ripresa che non è stata conclusa.

Il verdetto viene proclamato a maggioranza della giuria.

### **Pareggio (N)**

- Il verdetto di pareggio ha luogo nei casi di verdetto ai punti, in incontri di attività "Promozionale", quando dai cartellini di punteggio della giuria non sia possibile stabilire una maggioranza.
- non è ammesso il verdetto di pareggio per gli incontri di attività "Istituzionale". In questi casi, se un giudice alla fine di una gara registra sul cartellino un punteggio uguale, deve comunque assegnare la vittoria per preferenza ad uno dei due atleti in accordo con i parametri riportati nell'Art. 6 del presente regolamento.

### **Vittoria per arresto dell'incontro da parte dell'arbitro (RSC)(RSCH)**

Ha luogo nei seguenti casi:

- Quando l'arbitro ritenga che uno dei due atleti si trovi in stato di evidente inferiorità e non sia in grado di continuare l'incontro;

- Quando tra gli atleti vi sia una palese disparità tecnica;
- Quando un atleta ha subito tre conteggi;
- Quando l'incontro è arrestato dall'arbitro a seguito di ferita, sempre che questa non sia dovuta a colpo proibito o fallo dell'avversario. In questo caso l'arbitro ha la facoltà di consultare il medico e, qualora lo faccia, è tenuto ad osservare le sue valutazioni (RSCI);
- Quando il medico, ritenendo rischioso il proseguimento dell'incontro, chiede all'arbitro, durante l'intervallo, di sospenderlo. L'arbitro è tenuto ad attenersi a tale valutazione (RSCI).

Viene decretato il verdetto di R.S.C. se i colpi che hanno determinato la sospensione dell'incontro sono stati ricevuti al corpo e di R.S.C.H. se gli stessi colpi sono arrivati alla testa.

### **Vittoria per fuori combattimento (KO)**

Ha luogo quando l'avversario è contato dall'arbitro fino "all'Out".

### **Vittoria per Abbandono (ABB)**

Qualora un atleta, o il suo secondo principale, per giustificato motivo, dimostri, in maniera inequivocabile, la volontà di far sospendere l'incontro, il verdetto sarà ufficializzato come vittoria dell'avversario per "Abbandono". La volontà di far sospendere l'incontro non può essere manifestata durante il conteggio dell'arbitro.

### **Vittoria per squalifica (DISQ)**

Ha luogo quando l'arbitro pronuncia la squalifica dell'avversario.

L'arbitro deve squalificare l'atleta che ha ricevuto quattro richiami ufficiali.

L'arbitro ha il potere di squalificare uno dei due atleti nei seguenti casi:

- Quando un atleta non gareggia in modo leale o secondo le proprie possibilità;
- Quando un atleta, anche precedentemente richiamato, si è reso intenzionalmente colpevole di colpi proibiti o falli di gravità tale da giustificare la sua esclusione dalla gara;
- Quando l'atleta si è reso colpevole di colpi proibiti o falli che hanno determinato l'arresto dell'incontro, o abbia ricevuto tre richiami ufficiali e incorra nel quarto;
- Quando l'atleta abbandona la gara senza giustificato motivo;
- Quando il suo secondo principale getta l'asciugamano senza giustificato motivo;
- Quando i secondi dell'atleta incorrono in gravi infrazioni.

Nel caso in cui l'atleta sia in dubbio circa l'esistenza o la gravità di un colpo proibito, l'arbitro ha facoltà di consultare i giudici o di chiedere al medico che proceda alle opportune verifiche sanitarie, limitatamente a quelle che possono essere eseguite sul quadrato. Similmente può chiedere il parere dei giudici e/o del personale sanitario se gli risulti dubbio che l'abbandono (o il getto dell'asciugamano) sia o no giustificato.

Nell'uno o nell'altro caso l'arbitro decide, tenendo conto delle conclusioni del medico, oppure di quelle dei giudici; in questa ultima ipotesi deve tenere conto della maggioranza di giudizio. In caso di equivalenza di giudizio, vale quello del giudice che ha visto il colpo regolare. Mancando di testimonianza certa, deciderà a suo insindacabile giudizio.

### **Vittoria per assenza dell'avversario (WO)**

Questo verdetto è previsto solo negli incontri di Torneo o Campionato. Ha luogo quando l'arbitro dichiara l'assenza dell'avversario, dopo che questi sia stato chiamato con l'altoparlante e che non si sia presentato sul quadrato entro cinque minuti dal momento in cui vi è salito l'altro atleta.

### **No-Contest**

Viene emesso il verdetto di no-contest, nei seguenti casi:

- Quando l'arbitro squalifica entrambi gli atleti;
- Quando durante la prima ripresa un incontro di attività Istituzionale deve essere interrotto per sopravvenute circostanze di forza maggiore e non può essere fatto proseguire;
- Quando durante la prima ripresa, la seconda se trattasi di titolo, di un incontro di attività "Promozionale", un atleta (o entrambi) viene messo nelle condizioni di non poter proseguire l'incontro per cause imputabili all'assetto del quadrato o per altro analogo incidente;
- Quando durante la prima ripresa, la seconda se trattasi di titolo, un incontro di attività "Promozionale", deve essere interrotto per il ripristino di una delle protezioni obbligatorie e ciò non si rende possibile entro il termine di cinque minuti;
- Quando un incontro di attività "Promozionale" viene sospeso durante la prima ripresa, la seconda se trattasi di titolo, per ferita o infortunio accidentale.

## **Capitolo 5 - MODIFICHE AL VERDETTO**

Tutti i verdetti sono definitivi e non possono essere modificati, eccetto i seguenti casi:

- Sono stati compiuti errori nel calcolo del punteggio;
- Uno degli arbitri dichiara di aver commesso un errore e invertito i punteggi degli atleti;
- Ci siano state evidenti violazioni del regolamento;

E' ammesso reclamo per i suestesi motivi, presentandolo in forma scritta, direttamente al Commissario di Riunione. Il reclamo deve essere presentato immediatamente finito il match contestato..

I reclami relativi ad incontri di Torneo sono proposti alla Giuria d'Appello, a tal fine costituita dalla CNA, e le cui decisioni sono inappellabili.

Il CR in servizio con l'aiuto della Giuria d'Appello deve immediatamente prendere atto della protesta, che va presentata in forma scritta e firmata dal presidente della società o da un suo rappresentante.

Il Collegio Giudicante si deve pronunciare, con la dovuta tempestività, sulla base delle risultanze dei cartellini e del rapporto del responsabile del ring, sentiti, se necessario, gli interessati. Ha facoltà di interrogare, redigendo verbale, l'arbitro ed i giudici dell'incontro.

Nel caso che l'accoglimento del reclamo comporti una decisione tecnica diversa da quella impugnata, il Collegio Giudicante si pronuncia modificando il verdetto.

Nel caso che il reclamo sia respinto, il Collegio Giudicante conferma il verdetto proclamato.

Per presentare reclamo è necessario versare una tassa di € 100,00 che verrà restituita se si riscontra la validità del reclamo.

Nel caso di reclamo in attività Promozionale con regole Pro/Elite di rilevante importanza, il ricorso andrà presentato immediatamente finito il match contestato al C.di R. che a sua volta lo invierà alla CNA per la discussione.

## Capitolo 6 - CRITERI DI GIUDIZIO

Nel calcolo del punteggio vanno seguite le seguenti direttive:

### 6.1 Direttiva 1 - sui colpi

#### **Tecniche valide (Si può colpire con pugni, piedi, ginocchia o gomiti)**

In ogni round i giudici devono assegnare punti agli atleti per ogni colpo consentito dalla Muay Thai, se non sono parati e sono portati con efficacia e determinazione.

L'atleta può colpire tutti i bersagli validi sul corpo dell'avversario con ogni tipo di tecnica della Muay Thai (incluse proiezioni),.

#### **6.1.1 Parti del corpo utilizzate per colpire nella Muay Thai**

Nella Muay Thai è consentito colpire l'avversario con tecniche di:

- calcio,
- pugno,
- ginocchio,
- gomito e avambraccio,
- sbilanciamenti e proiezioni.

Con gli arti inferiori è permesso colpire con l'avampiede, con il taglio del piede, con il collo del piede, con il tallone, con la tibia e con il ginocchio in ogni sua parte.

Con gli arti superiori è valido colpire con i pugni ben chiusi nella loro parte frontale (ossa metacarpiche) e dorsale (backfist) e con il gomito con qualsiasi traiettoria, ad esclusione di tecniche con mano a martello con traiettoria discendente.

E' consentito afferrare l'avversario per la parte tecnica denominata clinch per colpire, per finalizzare messe in leva articolare, colpire, sbilanciare o proiettare l'avversario sbilanciare o proiettare l'avversario.

Il clinch deve essere "attivo" considerando come parte "attiva" dello stesso anche le fasi di lotta per la "presa" migliore da cui poter sbilanciare, proiettare o colpire.

Possono essere colpite in ogni sua parte le gambe, i glutei e le articolazioni.

E' consentito afferrare (su tecnica ricevuta) la gamba avversaria per colpire di pugno, gomito, calcio o ginocchio. Limitatamente all'avanzamento o arretramento di massimo 3 passi.

#### **6.1.2 Azioni vietate**

Sono vietate le seguenti azioni:

- Non è valido indirizzare colpi ai genitali e nuca.
- Non è valido colpire o spingere con le dita negli occhi ~~con il palmo~~, con la testa, ~~e le spalle~~.

- Non è valido colpire l'avversario a terra.
- Non è valido colpire alla colonna vertebrale con colpi diretti (quest'ultima azione non sarà ritenuta fallo se l'avversario, durante l'azione d'attacco, in qualche modo ruota su sé stesso e quindi subisce il colpo per colpa sua).
- Non è valido eseguire proiezioni facendo perno sulle anche.
- Non è valido ostruire il clinch con tecniche non consentite.
- Non è valido morsicare l'avversario
- Non è valido tenersi alle corde nella fase di clinch
- Non arrestare la propria azione allo stop dell'arbitro o comunque non seguire i suoi ordini
- Adottare una condotta di gara poco sportiva, come gettarsi a terra volontariamente, essere troppo passivo ecc.
- Proiettare l'avversario, sistemandosi intenzionalmente in alto rispetto a lui nella caduta premendo così al suolo con gomito o ginocchio su di lui.

Nota: non compie fallo l'atleta che a ciò è indotto dalla necessità di difendersi dall'azione fallosa dell'avversario. L'arbitro deve, in questo caso, valutare prontamente la situazione e adottare i provvedimenti del caso (ammonizione semplice, richiamo ufficiale, penalizzazione e squalifica).

## 6.2 Direttiva 2 - sui punti

Per tutte le tecniche ammesse e portate a segno su un bersaglio valido, con efficacia, determinazione, potenza ed equilibrio il giudice deve segnare 1 sul retro del cartellino o nella "clicker".

Alla fine di ogni round il giudice deve contare il numero di colpi segnati e attribuire il punteggio in base alla seguente tabella:

- Differenza da 0 a 1 colpi = 10 – 10
- Differenza da 2 a 7 colpi = 10 – 9
- Differenza di 8 colpi o più = 10 - 8

N.B. Ogni KD nella ripresa vale solo 1 colpo

Alla fine dell'incontro il giudice deve sommare i punteggi ottenuti in ogni round (10-10 o 10-9 o 10-8) e cerchiare, o evidenziare, il nome dell'atleta che risulta vincitore.

### 6.2.1 In caso di pareggio

Se l'incontro termina con un verdetto di parità (identico punteggio alle fine delle riprese regolamentari) ed è comunque necessario individuare un vincitore, per la sua determinazione il giudice deve attenersi alle seguenti considerazioni (nell'ordine qui di seguito elencato):

**Preferenza nell'ultimo round:** se un atleta ha messo a segno 2 o più colpi nell'ultimo round, e ciò implica la vittoria del round 10-9, viene dichiarato vincitore in virtù del fatto che ha mostrato una migliore condizione fisica e tenuta sportiva.

**Numero di colpi totali:** Se un atleta ha solo 1 colpo in più nell'ultimo round per determinare il vincitore si considerano i colpi totali di tutte le riprese. Questo perché in accordo con il regolamento l'ultima ripresa è da considerarsi pari.

- **Uso delle “note” (remarks):** Se la differenza tra i colpi portati a segno dai due atleti alla fine dell'incontro è di un solo colpo o nulla il giudice deve avvalersi delle note sul fronte del cartellino per scegliere il vincitore. Esse, in accordo con i cartellini sono:
  1. More active (più attivo/combattivo)
  2. More kicks (più calci a segno)
  3. Better defence (migliore tecnica difensiva)
  4. Better style and techniques (migliore stile e tecnica)
  5. Others (altri motivi, che vanno obbligatoriamente spiegati sul retro del cartellino)

### 6.3 Direttiva 3 - sul comportamento

Un atleta che non rispetti i comandi impartiti dall'arbitro, che violi il regolamento, che mostri un comportamento antisportivo o che commetta scorrettezze può ricevere un'ammonizione, un richiamo o essere squalificato dall'arbitro (senza prima essere stato ammonito o richiamato). Ad un atleta possono essere ufficializzati soltanto quattro richiami nel corso dello stesso incontro, il quarto implica l'automatica ed immediata squalifica.

Nel corso del round il giudice non deve penalizzare ogni comportamento scorretto che vede, sia che l'arbitro lo abbia notato, che in caso contrario. È comunque tenuto a richiamare l'attenzione dell'arbitro su tali comportamenti. Quando l'arbitro commina un richiamo ufficiale ad uno dei due atleti il giudice deve segnalarlo sul cartellino indicandolo con il simbolo "W" nella colonna "FOULS" del cartellino, ciò non implica automaticamente l'attribuzione del "minus point".

Quando l'arbitro decide l'attribuzione del "minus point" ad uno dei due atleti deve aver cura di manifestarlo ai giudici con appropriata mimica, il giudice ha l'obbligo conseguente di trascriverlo con "-1" nella apposita colonna del cartellino.

### 6.4 Direttiva 4 - sulle penalità

Ammonizioni e richiami devono essere comminati con le seguenti modalità:

- **Richiamo verbale (Fase bonaria) ,**
- **1° richiamo ufficiale (si segnala al tavolo giurati e arbitri)**
- **2° richiamo ufficiale (- 1 punto) (si segnala al tavolo giurati e arbitri)**
- **3° richiamo ufficiale (- 1 punto), (si segnala al tavolo giurati e arbitri)**
- **4° richiamo ufficiale (Squalifica)**

### 6.5 Criteri per l'attribuzione del minus point

Il minus point deve essere attribuito nei seguenti casi:

- Stile di combattimento confuso e pericoloso;
- L'atleta "lega" costantemente in modo passivo, impedendo l'azione dell'avversario;
- L'atleta rifiuta in modo palese il combattimento o volta di proposito le spalle all'avversario;
- L'atleta subisca tre AMMONIZIONI ;
- L'atleta viola ripetutamente il regolamento di gara, o mostri un atteggiamento non consono durante la gara.

## Capitolo 7 - ATLETA “ A TERRA”

Un'atleta viene considerato “ a terra” nei seguenti casi:

- Quando, in seguito ad un colpo o ad una serie di colpi, tocca il suolo del quadrato con qualsiasi parte del corpo che non siano i piedi;
- Quando, in seguito ad un colpo o ad una serie di colpi, si trova fuori dalle corde o parzialmente al di fuori di esse, in modo che anche una sola corda si frapponga fra lui e l'avversario;
- Quando è aggrappato alle corde per rialzarsi da terra o per rientrare nel quadrato; quando, in seguito ad un colpo o ad una serie di colpi, si appoggia o si aggrappa, alle corde per mantenersi in piedi, quando è abbandono sulle corde in condizioni di non potersi difendere;
- Quando si rifugia in difesa passiva o quando, a seguito di colpo o serie di colpi, pur non cadendo a terra né rimanendo appoggiato alle corde, si trovi in condizioni di inferiorità tali da non essere in grado, a giudizio dell'arbitro, di poter proseguire l'incontro;
- Durante il conteggio dell'arbitro.

Il conteggio ha lo scopo di fornire un tempo di recupero ad un'atleta (o ad entrambi) in difficoltà e, nel contempo, consente all'arbitro di valutare se l'atleta oggetto del conteggio si trova nelle condizioni di poter riprendere l'incontro.

**Il conteggio ha la durata minima di otto secondi e non comporta nessuna detrazione di punti.**

- Uno: Nueng (noon)
- Due: Song (son)
- Tre: Sam (sarm)
- Quattro: See (see)
- Cinque: Ha (ha)
- Sei: Hok (ho)
- Sette: Jed (jet)
- Otto: Pad (ped)
- Nove: Kao (cau)
- Deci: Sib (sib)

Ogni qualvolta un atleta si trova nelle condizioni di "a terra" o di "considerato a terra", l'arbitro deve interrompere l'incontro mediante l'ordine di stop (Nueng) iniziando simultaneamente a contare preferibilmente in lingua thailandese e, indicando all'altro atleta l'angolo neutro da occupare. L'arbitro prosegue nel conteggio seguendo la cadenza indicata dal cronometrista, indicando con le dita, e in modo ben visibile, i secondi contati in modo che l'atleta possa avere, in ogni caso, conoscenza del conteggio.

Se l'avversario non si porta all'angolo neutro indicatogli o se ne allontana, l'arbitro deve interrompere il conteggio fino a che l'atleta non ha ottemperato al suo ordine.

L'arbitro, nel caso ritenga necessario far soccorrere un atleta duramente colpito o lesionato, può interrompere il conteggio in qualsiasi momento, decretando la fine dell'incontro.

Qualora un atleta rimanga a terra in stato di incoscienza è consentito solo al medico di salire sul quadrato.

Nel caso che un atleta sia stato contato e, alla ripresa dell'incontro (ordine di "fight" dell'arbitro) torni nella condizione di "a terra" senza avere ricevuto colpi, l'arbitro prosegue il conteggio precedentemente interrotto.

Quando entrambi gli atleti sono nelle condizioni di subire un conteggio, l'arbitro li conta contemporaneamente e se arrivato al numero dieci del conteggio, entrambi gli atleti non risultano essere nelle condizioni di riprendere l'incontro, viene decretata la fine dell'incontro con conseguente verdetto ai punti.

Se invece l'arbitro, giunto a contare fino al numero otto, giudica uno dei due atleti in condizione di riprendere l'incontro, prosegue il conteggio dell'altro fino al "dieci", al che l'incontro si ritiene concluso. Infine, se al numero otto del conteggio ritiene entrambi gli atleti in condizioni di riprendere la gara, ordina il "Chok".

Il conteggio non deve essere interrotto dal suono del gong. Il gong può essere fatto suonare solo qualora l'arbitro, terminato il conteggio, faccia riprendere l'incontro con l'ordine "Chok".

## **Capitolo 8 - KO, RSC, RSC-H, RSC-I-ABBANDONO**

Se un atleta riporta una ferita, il medico è l'unica persona abilitata a valutarne l'entità e ad emettere adeguata diagnosi. Se un atleta resta a terra privo di sensi solo l'arbitro ed il medico sono autorizzati a stare sul ring, fatto salvo che il medico non richieda assistenza di terze persone.

### **Art. 8.1 KO, RSC, RSC-H, RSC-I-ABBANDONO**

Se un atleta riporta una ferita, il dottore è l'unica persona che può valutare le circostanze. Se un atleta rimane a terra privo di sensi solo l'arbitro ed il medico sono autorizzati a stare sul ring, a meno che il dottore non richieda assistenza.

### **Art. 8.1 KO, RSC, RSC-H, RSC-I,ABB**

Se l'atleta è KO a causa di un colpo alla testa subito nell'incontro o se l'arbitro ferma l'incontro a causa di una serie di colpi subiti dall'atleta, l'atleta deve essere visto dal medico immediatamente e nel caso, accompagnato all'ospedale dall'ambulanza in servizio.

L'atleta sottoposto a tali provvedimenti precauzionali non potrà prendere parte ad altre competizioni per un periodo minimo di TRENTA GIORNI(30).Trascorsi i quali e dopo essersi sottoposto a visita medica di reintegro,dopo ulteriori 15 giorni di un adeguato allenamento,l'atleta potrà tornare a combattere. ( 30 gg + 15 gg di stop).

Se questa situazione si ripete nell'arco di tre mesi l'atleta non dovrà prendere parte alle competizioni per un periodo non inferiore ai tre mesi dopo il secondo KO o RSC-H

Se l'atleta va KO o l'arbitro decreta l'RSC-H tre volte in dodici mesi l'atleta deve essere fermato dalle competizioni per un intero anno (dopo il terzo KO, RSC-H).

Il periodo di fermo può essere esteso dal medico di servizio se lo ritiene necessario.  
Anche il medico dell'ospedale ha la facoltà di estendere il periodo di fermo dell'atleta.

Il periodo di fermo è valido per tutte le discipline e tutte i tipi di competizione. E' un periodo minimo obbligatorio, e non può essere accorciato in nessun caso.

L'arbitro deve informare giuria e giudici di segnare KO o RSC-H o RSC o ABB per colpi subiti al capo, sui loro cartellini dopo aver decretato l'impossibilità dell'atleta a continuare l'incontro a causa dei colpi subiti.

Quindici giorni prima, della ripresa degli allenamenti, l'atleta che ha subito un RSC-H o ABB per colpi subiti al capo o un K.O con o senza perdita di coscienza, in qualsiasi tipo di gara, dovrà rifare tutta la certificazione di idoneità specifica alla kickboxing a contatto pieno, compresa di elettroencefalogramma, secondo le norme del vigente regolamento sanitario federale.

Della rigorosa osservanza di tale norma rispondono anche disciplinarmente, l'atleta, i Direttori Tecnici di Società e i loro Presidenti. I Comitati o i Commissari Regionali dovranno svolgere adeguata vigilanza.

**N.B. La sospensione cautelativa dovrà essere segnalata sul passaporto sportivo dell'atleta a cura del Commissario di Riunione immediatamente dopo l'accaduto ed inviata il prima possibile alla segreteria Federale.**

**Il passaporto di ogni atleta deve essere presentato al Commissario di Riunione prima che questi salgano sul ring.**

#### **Art. 8.2 Ferite e intervento sanitario**

In caso di ferita, eccetto "KO" o "RSC-H", il medico deve assegnare all'atleta un periodo di fermo adeguato raccomandandogli, se lo ritiene opportuno, terapie o visite specialistiche.

Se l'atleta, o un rappresentante della società rifiuta di seguire le direttive del medico, questi è tenuto a fare rapporto al Commissario di Riunione, o ad un rappresentante della FIKBMS, dichiarando che essendo stata rifiutata l'assistenza medica, le conseguenti responsabilità risultano interamente a carico dell'atleta e della società di appartenenza.

Restano comunque validi sia il periodo di fermo stabilito ed il verdetto dell'incontro.

### **Capitolo 9 - BENDAGGIO**

E' consentito utilizzare un bendaggio morbido per le mani, non più largo di 3 centimetri e non più lungo di 2,50 metri, o un tipo di tessuto tipo "Valpak" per coprire le mani degli atleti. Nessun altro tipo di bendaggio è permesso. E' assolutamente vietato utilizzare tutti i tipi di resina gommosa o di cerotto come bendaggio. Gli atleti possono utilizzare una benda elastica di 3 pollici di lunghezza e 1 d'altezza per fermare il bendaggio, applicata al polso. Non è permesso mettere tale materiale sulle nocche degli atleti. Nei tornei internazionali il paese ospitante deve provvedere ai bendaggi per la

competizione. Tutti gli atleti devono utilizzare bendaggi per le mani nuovi, forniti dagli ufficiali di gara negli spogliatoi prima di ogni incontro.

## Capitolo 10 - ABBIGLIAMENTO

### 10.1 Abbigliamento degli atleti

- Gli atleti durante le competizioni devono indossare solo pantaloncini tradizionali della Muay Thai e non di altre discipline da ring.
- Gli atleti non devono indossare scarpe.
- Le unghie dei piedi devono essere tagliate molto accuratamente. Gli atleti devono indossare tutte le protezioni previste per l'intera durata dell'incontro. Nelle competizioni federali possono essere indossate solo protezioni omologate FIKBMS.
- L'atleta deve indossare il tradizionale copricapo (Mongkol) solo durante il caratteristico rituale della Ram Muay prima della gara. E' consentito indossare gli "arm ring". Altri amuleti o preghiere ricamate possono essere legate in vita, avvolte strettamente e ben coperte per prevenire danni agli atleti durante l'incontro.
- L'atleta deve indossare la conchiglia protettiva omologata, in grado di proteggere i genitali dalle ginocchiate o da altri colpi consentiti.
- L'atleta deve indossare un paradenti, di materiale gommoso, per proteggere i denti dai colpi.
- E' proibito indossare ornamenti metallici, come collane, bracciali, orologi, ecc.
- Non e consentito applicare vaselina, grasso, oli vegetali o altre sostanze per avvantaggiarsi sull'avversario.
- È espressamente vietato applicare sostanze irritanti sul corpo dell'atleta o sulle sue protezioni.
- L'atleta prima dell'incontro deve avere cura ne radersi barba e baffi a taglio netto. E' consentito portare la barba, ma l'atleta deve avere baffi molto sottili, per lasciare scoperto e ben visibile il labbro superiore.

### 10.2 Protezioni

Sono obbligatorie le seguenti protezioni, di marche omologate,, per tutte le categorie e classi di merito

- Corpetto (eccetto i prima serie), Caschetto imbottito anche nella parte superiore, paradenti, paraseno (per le donne), guanti 10 onces (salvo diverse disposizioni), parainguine, paratibie tipo thai con parapiede (possibilmente a calza). E' vietata la scarpetta parapiede.
- La divisa è la stessa per senior e junior, torso nudo o maglietta e pantaloncini per gli uomini, top sportivo e pantaloncini per le donne.

### 10.3. Violazioni

È compito dell'arbitro non autorizzare l'atleta alla competizione, qualora questi risulti abbigliato in maniera inappropriata o lesiva del decoro.

Nel caso in cui i guanti o l'abbigliamento dell'atleta non siano indossati correttamente l'arbitro deve interrompere l'azione e provvedere, senza alcun indugio, a far ripristinare l'abbigliamento corretto

## Capitolo 11 - ROUNDS

Un incontro è composto da un numero variabile di round (e sua durata) in funzione della categoria di appartenenza:

### Attività Istituzionale

- Atleti prima serie: 3 round x 2 minuti, 1 minuto di recuperare
- Atleti seconda e terza serie: 2 round da 2 minuti, 1 minuto di recupero

### Attività promozionale

- Atleti prima serie: 5 o 3 rounds x 3 minuti; 1,5 minuto di recupero.
- Atleti seconda serie: 4 o 3 rounds x 2 minuti; 1 minuto di recupero.
- Atleti terza serie: 3 rounds x 1,5 minuto; 1 minuto di recupero.

Sono vietati incontri tra:

- atleti di sesso diverso
- atleti di serie diversa
- atleti la cui differenza di peso sia superiore a quella che intercorre tra il limite minimo e massimo della categoria in cui rientra l'atleta di peso inferiore

Prima dell'inizio del primo round ogni pugile deve eseguire il tradizionale omaggio al proprio maestro e scuola di appartenenza eseguendo la Ram Muay caratteristica. In alternativa, e condizione minima, l'atleta dovrà eseguire un giro completo del perimetro del quadrato indossando l'apposito copricapo (Mongkol) in accordo con la tradizione thailandese, accompagnato da musica strumentale tradizionale "saraama".

L'incontro ha inizio dopo che è stato eseguito tale omaggio. Non è consentito rendere omaggio in maniera scorretta o difforme dal modello codificato per la disciplina della Muay Thai (Ram Muay).

## Capitolo 12 – SECONDI

Gli atleti sono assistiti all'angolo da un secondo (secondo principale) il quale può farsi coadiuvare da un aiuto.

- Il secondo principale è responsabile dell'angolo da lui occupato e, in particolare, risponde della condotta del suo aiutante.
- Possono esercitare le funzioni di secondo e di aiutante solo i Tecnici Sportivi e gli aspiranti Tecnici Sportivi regolarmente tesserati.
- Il secondo e il suo aiuto devono, nell'esercizio delle loro funzioni, indossare indumenti appropriati.
- Il secondo e l'aiutante, all'ordine "fuori i secondi" dell'annunciatore, devono abbandonare in modo sollecito il quadrato, avendo cura e obbligo di sgombrare il medesimo da tutti gli accessori eventualmente presenti (secchi, borracce, spugne, asciugamani...), sedendosi ai

posti loro assegnati, che devono occupare, senza mai allontanarsene, per tutta la durata delle riprese del match.

- Durante l'intervallo, il secondo e il duo aiuto possono salire sul quadrato per prestare la loro assistenza all'atleta. Solo il secondo principale è autorizzato ad oltrepassare le corde e salire sul ring per prendere posto all'angolo di competenza dell'atleta assistito.
- I secondi sono tenuti a rispettare e ad applicare le norme Federali e le disposizioni loro impartite dall'arbitro e dal Commissario di Riunione.
- Durante lo svolgimento dell'incontro spetta solo all'arbitro impartire disposizioni ai secondi ed eventualmente porre in essere ulteriori richiami.
- Durante lo svolgimento delle riprese, il Commissario di Riunione può, ammonire i secondi per infrazioni relative a contegno inadeguato, avendo cura di ufficializzarle all'arbitro durante l'intervallo.
- Il secondo principale ha la facoltà di decidere l'abbandono del proprio atleta, qualora non lo ritenga in grado di continuare l'incontro. Può manifestare tale volontà, in uno dei seguenti modi:
  - - gettare l'asciugamano sul quadrato (operazione non consentita se è in corso un contestuale conteggio arbitrale);
  - - togliere i guanti all'atleta durante l'intervallo o trattenerlo all'angolo successivamente il suono del gong;
  - - far capire in modo chiaro e inequivocabile l'intenzione di voler ritirare il proprio atleta, richiamando l'attenzione dell'arbitro.

Nello specifico è fatto obbligo ai secondi:

- Assistere l'atleta accompagnandolo nello spogliatoio, verso il quadrato di gara e, al termine dell'incontro, riaccompagnarlo allo spogliatoio prestandogli le eventuali cure o conforto del caso;
- Vigilare e promuovere, verso l'atleta assistito, le buone norme di decoro, contegno e buona condotta;
- Vigilare affinché all'atleta non vengano somministrati farmaci o altre sostanze, vietate in prossimità o durante il match;
- Evitare ogni commento o azione verso l'operato degli arbitri, dei giudici e degli altri ufficiali di servizio;
- Astenersi dal salire sul quadrato prima che l'incontro sia stato dichiarato concluso dal Responsabile di gara;
- Durante lo svolgimento delle riprese i secondi sono tenuti ad osservare il silenzio più assoluto, astenendosi di alzarsi, toccare o salire sul ring anche se fuori dalle corde.
- Il secondo che contravviene alle norme di cui sopra può essere ammonito, allontanato dall'angolo (anche per tutta la durata della riunione), fatti salvi i conseguenti e ulteriori provvedimenti disciplinari che gli Organi di Giustizia Federale ritenessero opportuno adottare.
- L'arbitro, qualora lo giudicasse opportuno, può altresì pronunciare la squalifica dell'atleta anche per infrazioni compiute e ripetute dai suoi secondi.

## Capitolo 13 - VISITA MEDICA E PROCEDURE DI PESO

### 13.1. Visita medica

Durante l'orario fissato per la procedura del peso all'atleta è fatto obbligo di sottoporsi anche all'apposita visita medica. Questa deve essere eseguita dal medico incaricato dall'organizzazione dell'evento, al fine di certificare l'idoneità fisica dell'atleta prima delle operazioni di peso. Per motivi pratici, è consentito concordare ed eseguire la visita medica immediatamente prima delle operazioni del peso. Nel caso in cui l'atleta prima del match non disponesse o rifiutasse l'esibizione del suo pass Federale o della documentazione relativa alla visita medica e alle operazioni di peso deve essere escluso dalla competizione.

### 13.2. Categorie di peso per atleti senior

#### 13.2.1. Uomini seniors (14 categorie)

Men Senior		Minimum	Maximum
1	Peso Pin	42	45
2	Peso Mosca Leggero	45	48
3	Peso Mosca	48	51
4	Peso Gallo	51	54
5	Peso Piuma	54	57
6	Peso Leggero	57	60
7	Peso welter leggero	60	63.5
8	Peso welter	63.5	67
9	Peso medio leggero	67	71
10	Peso medio	71	75
11	Massimi Leggeri	75	81
12	Cruiser	81	86
13	Peso Massimo	86	91
14	Peso Supermassimo	91	91+

### 13.2.2. Donne seniores (10 Categorie)

<b>Women Senior</b>		<b>Minimum</b>	<b>Maximum</b>
1	Peso Pin	42	45
2	Peso Mosca Leggero	45	48
3	Peso Mosca	48	51
4	Peso Gallo	51	54
5	Peso piuma	54	57
6	Peso Leggero	57	60
7	Peso welter leggero	60	63.5
8	Peso welter	63.5	67
9	Peso medio leggero	67	71
10	Peso medio	71	75

### 13.3.1. Uomini junior (16 Categorie)

<b>Men Junior</b>		<b>Minimum</b>	<b>Maximum</b>
1	Peso Cotton	38	40
2	Peso paper	40	42
3	Peso pin	42	45
4	Peso Mosca Leggero	45	48
5	Peso Mosca	48	51
6	Peso Gallo	51	54
7	Peso Piuma	54	57
8	Peso Leggero	57	60
9	Peso welter leggero	60	63.5
10	Peso welter	63.5	67
11	Peso medio leggero	67	71
12	Peso medio	71	75
13	Massimi Leggeri	75	81
14	Cruiser	81	86
15	Peso massimo	86	91
16	Peso supermassimo	91	91+

### 13.3.2. Donne junior (12 Categorie)

Women Junior		Minimum	Maximum
1	Peso Cotton	38	40
2	Peso Paper	40	42
3	Peso Pin	42	45
4	Peso Mosca Leggero	45	48
5	Peso Mosca	48	51
6	Peso Gallo	51	54
7	Peso Piuma	54	57
8	Peso Leggero	57	60
9	Peso welter leggero	60	63.5
10	Peso welter	63.5	67
11	Peso medio leggero	67	71
12	Peso medio	71	75

### 13.4 Peso

- Tutti gli atleti devono essere presenti per lo svolgimento della visita medica e delle operazioni di peso all'orario fissato e comunicato dal Commissario di Riunione (viene ricordato che la visita medica deve essere sempre svolta precedentemente alle operazioni di peso).
- La CNA in accordo con la commissione Gare della FIKBMS ha l'autorità di estendere il tempo destinato alle operazioni di peso qualora una situazione di eccezionalità lo rendesse necessario.
- I match e la manifestazione non possono avere inizio prima di due ore dal termine delle procedure di peso..
- Il peso ufficiale dell'atleta nel primo giorno di gara sarà il peso di riferimento dell'atleta durante tutto il torneo, tuttavia egli deve pesarsi tutti i giorni, in cui è previsto gareggi, negli orari stabiliti,
- L'atleta può gareggiare solo nella categoria nella quale è stato iscritto ed ha quindi superato in modo positivo l'operazione del peso ufficiale.
- In caso di Tornei o manifestazioni su più giorni: per ogni giornata di peso all'atleta è consentito di salire sulla bilancia ufficiale solo una e una sola volta. Il peso registrato sarà quello definitivo. L'atleta fuori peso sarà squalificato. Prima di ogni sessione di peso all'atleta è fatto obbligo di sostenere la visita medica di idoneità. Il medico ingaggiato per la manifestazione deve certificare la buona salute fisica e l'idoneità a sostenere i combattimenti da parte degli atleti.
- Il peso degli atleti deve essere determinato senza vestiti e con il solo abbigliamento intimo. Il peso deve essere misurato nel sistema metrico decimale o se possibile attraverso bilancia elettronica.

### **13.5 Atlete donne**

- Le atlete devono disporre di tutti i certificati medici previsti per l'iscrizione alle competizioni (test di gravidanza incluso) in formato originale e in corso di validità. In caso di manomissione dei dati o loro non veridicità, le atlete in questione saranno ritenute le uniche responsabili di eventuali danni fisici o psichici subiti nel corso dello svolgimento della competizione.
- Il peso e la visita medica delle atlete devono svolgersi in un locale differente o comunque separato da quello in uso agli atleti di sesso maschile.
- Nel caso di partecipazione di atlete alle competizioni, devono essere previste, per il corretto svolgimento delle operazioni di peso, anche ufficiali di gara di sesso femminile.

## **Capitolo 14 - SORTEGGI E BYES**

### **14.1. Sorteggio**

La procedura del sorteggio/stesura tabelloni gara, saranno comunicate dalla FIKBMS ad inizio di ogni anno sportivo.

## **Capitolo 15 - MISURE DISCIPLINARI**

I membri esecutivi della Commissione Tecnica FIKBMS, o i loro rappresentanti, hanno l'autorità di rimuovere gli arbitri e i giudici dalla lista di servizio (temporaneamente o anche in modo permanente) qualora la giuria ritenga la prestazione dell'arbitro, o dei giudici, insoddisfacente o totalmente ingiustificato il punteggio attribuito al match da uno o più giudici.

## **Capitolo 16 - SOMMINISTRAZIONE DI FARMACI E SOSTANZE PROIBITE**

### **16.1. Doping**

E' fatto divieto agli atleti l'assunzione di farmaci o sostanze dopanti inserite nei disciplinari del CONI in materia di doping e sostanze proibite.

### **16.2 Sanzioni**

Ogni atleta o ufficiale di gara che violi le norme antidoping deve essere sanzionato con la squalifica immediata, senza poter proseguire nello svolgimento di manifestazioni o tornei contestuali. L'atleta che rifiuta o mostra opposizione a test medici o controlli sanitari di routine al termine dello svolgimento dell'incontro, mostra la volontà di violare le norme antidoping e sarà sanzionato come sopra specificato (16.2 Sanzioni). Identica sanzione dovrà essere elevata verso coloro che incoraggiano gli atleti a compiere azioni contrarie alle normali disposizioni sanitarie.

### **16.3 Somministrazione di anestesia locale**

Agli atleti può essere consentito l'uso di farmaci per la cura o prevenzione di patologie, solo dietro autorizzazione redatta per iscritto dalla Commissione Medica federale.

#### **16.4. Sostanze proibite**

Le sostanze vietate, come da apposito regolamento, emanato e aggiornato dal CIO, sono considerate doping e quindi espressamente vietate dal presente Regolamento.

### **Capitolo 17 - COMPITI DEL MEDICO**

#### **17.1 Compiti del medico**

Il medico di gara deve essere presente con continuità per tutta la durata della competizione, senza mai abbandonare la sua postazione prima del termine dell'ultimo incontro da disputare.

#### **17.2 Postazione del medico e personale sanitario**

Il medico del ring in servizio deve sedere vicino alla giuria. Se il medico decide secondo scienza e coscienza, di fermare un atleta per qualunque motivo, deve informare tempestivamente il Presidente di Giuria o altro rappresentante ufficiale, affinché questi segnali all'arbitro di interrompere l'incontro. Il medico deve quindi salire prontamente sul ring e portare le cure del caso all'atleta bisognoso.

#### **17.3. Certificazione medica**

L'atleta non può partecipare ad un torneo internazionale se non è in possesso di idonea certificazione medica, rilasciata da un medico accreditato, che deve essere controllata dal medico preposto ai controlli e verifiche sanitarie per match.

#### **17.4. Certificato di buona salute.**

Tutti gli atleti che si recano ad un torneo o ad una competizione in campo internazionale devono essere in possesso del certificato medico previsto dalla normativa sanitaria federale, firmato da un medico autorizzato, nel quale deve essere specificato che prima di lasciare la propria Nazione, l'atleta è integralmente sano, privo di ferite, patologie, malattie infettive o altri sintomi patologici che ne limitino la salute e benessere e/o possono costituire pericolo verso terzi.

#### **17.5. Limitazioni agli atleti**

Gli atleti portatori di handicap fisici e psichici non possono prendere parte alle competizioni se non dietro rilascio di adeguata certificazione medica che ne attesti l'idoneità.

#### **17.6. Tagli, ferite e abrasioni**

Non è consentito gareggiare agli atleti che evidenzino ferite cutanee o anche con bendaggi per coprire tagli, abrasioni, ematomi o lividi in testa o in faccia (naso, occhi e orecchie inclusi). Tuttavia, raccolto il parere favorevole del medico preposto all'incontro, all'atleta potrebbe essere consentito competere se la ferita può essere completamente medicata, protetta e giudicata ininfluenza per la salute e incolumità dell'atleta stesso. La decisione finale sulla possibilità di partecipazione all'incontro, spetta comunque in via esclusiva al medico responsabile dell'incontro. Non hanno quindi alcun valore certificati medici pregressi o altre valutazioni cliniche fornite dall'atleta o dal suo team di appartenenza.

### **17.7. Regolamento medico**

Il regolamento medico è specificato in dettaglio nel Regolamento Sanitario Federale.

## **Capitolo 18 - STRETTA DI MANO**

Gli atleti devono stringersi la mano (è sufficiente il tocco dei guantoni) prima e dopo gli incontri in modo educato, significando che la competizione si svolge in uno spirito di amicizia e sportività nel rispetto delle regole.

La stretta di mano ( o tocco dei guantoni) deve aver luogo successivamente alla celebrazione della Ram Muay, inizio del match, e dopo che l'annunciatore ha proclamato il verdetto dell'incontro, termine del match. Non è consentito stringere la mano durante l'incontro.

## **Capitolo 19 - INTERPRETAZIONI E DISPOSIZIONI SUPPLEMENTARI**

Tutti gli atleti di Muay Thai, i secondi ed i team manager sono tenuti a seguire i seguenti rituali:

- Prima di entrare nel ring l'atleta deve ringraziare il maestro, il coach o coloro che lo hanno istruito nell'arte della Muay Thai amatoriale, stando, anche brevemente, nel proprio angolo (rosso o blu).
- Una volta sul ring l'atleta deve posizionarsi al centro, davanti al Presidente di giuria, tributandogli l'omaggio e saluto di rito: "Wai"(eseguito portando i palmi delle mani al petto, in segno di rispetto), posizione che è bene ripetere in tutte e quattro le direzioni, mostrando il proprio rispetto anche agli spettatori.
- Gli atleti sono tenuti ad eseguire il saluto tradizionale (Ram Muay) prima di iniziare la gara, celebrando i riti propri della Muay Thai tradizionale.
- Durante la proclamazione del vincitore, l'arbitro deve alzare il braccio dell'atleta, avendo cura di ripetere il gesto in tutti e quattro le direzioni del quadrato di gara.
- Successivamente alla proclamazione del vincitore da parte dell'arbitro, gli atleti sono tenuti a recarsi reciprocamente all'angolo avversario per salutare l'avversario, i secondi ed il maestro mostrando loro rispetto e sportività.
- I secondi di un atleta devono stare sul ring fino a che l'avversario non è venuto a porgere loro il saluto.

## **Capitolo 20 - INTERPRETAZIONE**

Per l'interpretazione delle regole o Qualora si presentasse una casistica non contemplata nel presente regolamento, o per interpretazione di parti di esso, il Commissario di Riunione e la giuria detengono il potere decisionale al fine di dirimere l'eventuale controversia.

## Capitolo 21 - Regole aggiuntive “PRO/Elite”

**Queste regole aggiuntive e/o sostitutive si applicano solo ed esclusivamente a quelle gare che hanno ottenuto regolare nulla osta scritto dalla preposta commissione Nazionale “Pro/Elite”**

### **Art.21.1 Eventi a carattere “Pro/Elite”**

Ogni società FIKBMS che desiderasse organizzare un evento a carattere “Pro” dovrà chiedere regolare nulla osta alla Commissione Nazionale “Pro/Elite” FIKBMS specificando il contenuto della

riunione o manifestazione stessa (quindi indicando nomi e cognomi degli atleti partecipanti).

La Commissione Nazionale “Pro” dando il Nulla-Osta scritto, attiverà la CNA (Commissione Nazionale Arbitri) che provvederà ad inviare i giudici e gli arbitri che saranno necessari per lo svolgimento di quella manifestazione.

La CNA incaricherà nel contempo uno di quegli arbitri a fungere da Commissario di Riunione e che quindi avrà l'obbligo di far rispettare i vigenti regolamenti, soprattutto quelli sanitari. Al termine dell'evento il CdR dovrà redigere una vera e propria relazione con tutti i risultati ufficiali da inviare alla Commissione Nazionale “Pro”.

### **Art.21.2 Atleti “Pro/Elite”**

Tutti gli atleti di Prima Serie ( o A) sono ammessi d diritto anche nella Serie “Pro” o di “ élite” e, oltre a concorrere alla formazione delle squadre azzurre che difendono i nostri colori in Campionati d'Europa e del Mondo , hanno la possibilità di giocarsi i Titoli di Campione d'Italia in ciascuna categoria di peso.

I titoli possono essere messi in palio:

- dalla Commissione Nazionale “Pro/Elite” quando il titolo è vacante;
- a seguito di una sfida regolarmente inoltrata alla Commissione Nazionale “Pro” da uno sfidante o dalla sua società di appartenenza;
- dal Campione stesso, previo NULLA OSTA FEDERALE della Commissione Nazionale “Pro”

### **Art.21.3 Classificazione dei match**

I match "PRO" vengono suddivisi in quattro categorie:

#### **Classe "A"**

I match devono essere disputati senza protezioni con il solo uso dei guantoni da 10 onces. I match hanno durata di tre/cinque riprese da tre minuti ciascuna con uno/due minuti di recupero (senza titoli in palio è possibile effettuare anche match da tre rounds da tre minuti ciascuno, con un minuto di recupero). I match femminili e juniores disputano invece match da 5 rounds da due minuti ciascuno, con un minuto di recupero per singolo round.

#### **Classe "B"**

I match devono essere disputati con l'utilizzo di protezioni limitatamente alle gomitiere e dei guantoni da 10 onces. I match hanno durata di cinque rounds da due minuti ciascuno, con un minuto di recupero per singolo round.

### **Classe "C"**

I match devono essere disputati con l'utilizzo di protezioni comprendenti: caschetto, gomitiere e guantoni da 10 once. I match hanno durata di tre rounds da due minuti ciascuno, con un minuto di recupero per singolo round.

### **Classe "N"**

I match devono essere disputati con l'utilizzo di protezioni comprendenti: caschetto, gomitiere, paratibie con parapiede e guantoni da 10 once. I match hanno durata di tre rounds da un minuto e mezzo, con un minuto di recupero per singolo round.

## **Art.21.4 Regole generali**

**A-** I titoli italiani devono essere svolti secondo fedele applicazione delle regole della Muay Thai tradizionale "PRO" qui di seguito elencate in dettaglio.

**B -** Nei match omologati per i titoli italiani deve essere messa in palio la cintura ufficiale relativa alla categoria di peso degli atleti.

**C-** I titoli di classe "A", devono essere disputati a gomiti scoperti indipendentemente da sesso ed età degli atleti.

**D-** Il riferimento per le categorie di peso dei match sono quelle adottate da FIKBMS per il settore Muay Thai.

**E -** La Ram Muay eseguita indossando il Mongkol e relativo abbigliamento tradizionale (pantaloncini da Muay Thai) è obbligatoria per tutti gli atleti impegnati in match di Muay Thai "PRO".

**F-** Gli atleti devono presentarsi sul quadrato di gara con la necessaria cura del corpo (unghie dei piedi e delle mani tagliate e capelli raccolti).

**G-** In caso di disputa di titolo, il peso degli atleti deve avvenire nelle 24 ore precedenti il match. È ammessa una deroga qualora un atleta richieda espressamente (e per iscritto) l'effettuazione del peso nella giornata stessa del match. In questo caso, la richiesta non vincola in nessun modo l'atleta avversario alla stessa procedura. Le operazioni di peso potranno quindi avvenire, anche con modalità di tempo differita, inderogabilmente nel corso delle 24 ore antecedenti il match, mettendo a disposizione su possibile richiesta della giuria, organizzatore o avversario, prove documentali (presenza di giudici o arbitro alle operazioni di peso o prova fotografica o video) attestanti il regolare svolgimento di esse.

**H-** I secondi all'angolo dell'atleta possono essere in un numero massimo di due e devono sempre premurarsi di tenere un comportamento professionale e decoroso verso l'avversario, organizzatori, pubblico e terze persone.

**I-** Tutte le tecniche ammesse (pugni, calci ginocchia, gomitate e proiezioni) devono essere considerate valide solo se portate in modo efficace.

**J-** Costituiscono bersaglio consentito tutte le parti del corpo dell'avversario, ad esclusione di: genitali, colonna vertebrale e nuca.

**K-** Gli atleti possono portare tecniche fino a quando l'arbitro non decreta lo stop, o nel caso in cui l'avversario è a terra.

**L-** Deve essere considerato "a terra" l'atleta che tocca il suolo con qualunque parte del corpo diversa dai piedi (capelli inclusi se adeguatamente raccolti come previsto dal presente regolamento).

**M-** È possibile effettuare la "presa dell'orso" purché questa non venga eseguita con chiusa a livello lombare.

**N-** È consentita qualunque tecnica con colpo girato sia di gambe che di braccia.

**O-** È ammessa la tecnica di afferrare e trattenere la gamba dell'avversario su qualsiasi tecnica di calcio offensiva. È altresì ammesso colpire più volte la gamba trattenuta, incluso il "trazionare" ed esercitare una pressione o spinta al fine di eseguire una proiezione; non è invece consentito all'atleta effettuare più di tre passi in avanti o indietro, mantenendo in presa la gamba dell'avversario.

**P-** Il clinch tra due atleti, può essere di durata illimitata fintanto venga considerato attivo. Per clinch attivo non deve intendersi solamente l'uso attivo delle tecniche di ginocchio, ma più estesamente devono ritenersi incluse anche le tecniche di presa ed aggiustamento delle posizioni delle braccia durante la lotta corpo a corpo.

**Q -** Le tecniche di gomito, calcio e ginocchio devono essere evidenziate e preferite a livello di punteggio rispetto alle tecniche di pugno.

**R-** In caso di presunzione di tecnica scorretta volontaria, l'arbitro ha l'obbligo di chiedere conferma ai tre giudici, se a maggioranza (due su tre) viene confermata la volontarietà della tecnica vietata, l'atleta reo subirà immediata squalifica, con l'attribuzione della vittoria all'avversario indipendentemente dall'andamento del match fino al momento dell'interruzione. Nel caso di tecnica scorretta ma interpretata come involontaria dai giudici il match non deve essere interrotto. Se l'atleta che ha subito la scorrettezza, non è giudicato in grado di proseguire, il match dovrà essere così giudicato:

- abrogazione del titolo nel caso che l'incidente sia avvenuto nei primi due rounds;
- lettura dei cartellini per l'assegnazione del titolo se l'incidente ha avuto luogo nel corso o dopo il terzo round.

**S-** In caso di ferita, se il medico di gara giudica l'atleta in grado di poter continuare il match, i secondi all'angolo hanno sessanta secondi per tamponare e bloccare l'eventuale perdita di sangue. Trascorso tale periodo di tempo, se la ferita persiste e non rende possibile all'atleta il

proseguimento del match, l'arbitro deve dichiarare il fuori combattimento decretando la contestuale vittoria dell'avversario.

**T-** Le tecniche riconducibili e descrivibili come "scherma pugilistica" essendo prive di effetto e Pertanto giudicate come inefficaci, non possono attribuire alcun punto o preferenza sui cartellini dei giudici.

**U-** Ogni richiamo ufficiale dell'arbitro ha valore di un "Minus Point" ed al terzo richiamo ufficiale nello stesso match, deve essere dichiarata la squalifica dell'atleta. Il "Minus Point" all'atleta, o anche la sua squalifica nei casi più gravi, può essere anche assegnato dall'arbitro anche nel caso in cui i suoi secondi siano oggetto di ripetuto richiamo per atteggiamenti o parole inadeguate al fair play.

**V-** Il caratteristico stile proprio della Muay Thai eventualmente tenuto dall'atleta durante il match, così come la valutazione della Ram Muay possono costituire, da parte dei giudici, motivo di preferenza per l'assegnazione della vittoria ad uno dei due pugili in caso di verdetto in equilibrio.

**W-** È fatto divieto all'atleta di abbandonare il ring, se non per cause di forza maggiore palesi e/o documentabili, prima della proclamazione del verdetto del match e della successiva premiazione. Non sono altresì ammesse rimostranze, o atteggiamenti contrari al fair play da parte dell'atleta. Verificatesi queste condizioni, l'atleta sarà punito con l'annullamento in toto del premio o del rimborso spese concordato, fatte salve eventuali rivalse di maggior danno subito nelle sedi legali preposte, da parte degli organizzatori.

#### **X- Conteggio**

Quando un Atleta finisce "a terra" oppure si trovi nelle condizioni di essere considerato "a terra", l'Arbitro deve obbligatoriamente contarli.

Il conteggio ha la durata minima di 8 secondi e comporta la detrazione di 1 punto sui cartellini dei Giudici.

Se un Atleta viene contato 3 volte all'interno del round o 4 volte all'interno del match, l'Arbitro, in entrambi i casi, dovrà proseguire l'ultimo conteggio fino al 10 e decretare RSC/RSCHE.

Per l'interpretazione delle regole o Qualora si presentasse una casistica non contemplata nel presente regolamento, o per interpretazione di parti di esso, il Presidente degli arbitri e la giuria detengono il potere decisionale al fine di dirimere l'eventuale controversia.

### **Art. 21.5 Regolamento Pro AM**

Il regolamento Pro AM è un regolamento promiscuo tra il Pro, la prima serie e la Muay Boran . Questo regolamento prevede un incontro le cui regole ed abbigliamento sono le medesime del regolamento di Prima Serie.

Le uniche due diversità sono:

1. Le protezioni utilizzate sono le stesse dei prima serie ma senza l'utilizzo del caschetto (si utilizzeranno dunque i guantoni, le gomitiere, i paratibie a calza, la conchiglia in lega di ferro o ghisa per gli uomini ed il proteggi inguine morbido specifico e paraseno per le donne) .
2. Le tecniche tradizionali Mae Mai Look Mai portate a segno vengono segnate come doppio punto sui cartellini dei giudici.

## **Capitolo 22 - REGOLAMENTO MUAY BORAN (MUAY THAI AMATORIALE) SOTTO LA FEDERAZIONE MONDIALE (W.M.B.F).**

### **Indice delle Regole**

1. **Amuleti tradizionali e protezioni**
2. **Numero di rounds**
3. **Tecniche di combattimento**
4. **Assegnazione dei punti**
5. **Falli e doveri**
6. **Conteggio**

### **REGOLA 1: AMULETI TRADIZIONALE E PROTEZIONI**

E' obbligatorio utilizzare i pantaloni tradizionali del colore dell'angolo (rosso o blu), e la corona sacra (*Mongkon*) mentre si rende omaggio all'insegnante completando la danza rituale *Wai Kru*.

I bracciali (*kruang ruang*) possono essere legati a uno o entrambi i bicipiti, ma devono essere morbidi e posti in maniera da non creare danni agli atleti.

Altri amuleti sono permessi purché non creino danni durante la gara.

Le protezioni obbligatorie sono: paratibie non di colore rosso, caschetto con imbottitura superiore, guantoni 10 oz, paratibie a calza, corpetto imbottito, protezioni per gomiti con laccio elastico, per uomini conchiglia in ghisa o lega metallica obbligatoriamente bloccata con specifico laccio (non elastico), per donne protezione inguinale specifica e paraseno.

### **REGOLA 2: NUMERO DI ROUNDS**

Il combattimento di *Muay Boran* avviene per tutte le serie e categorie su 3 rounds da 2 minuti ciascuno, con un 1 minuto di recupero tra un round e l'altro.

### **REGOLA 3: TECNICHE DI COMBATTIMENTO**

Nei cadetti si possono usare tutti i colpi della Muay Thai ma non al bersaglio alto, nessun colpo può colpire la testa.

Per tutti gli atleti, possono essere utilizzate tutte le proiezioni, incluse quelle d'anca, ma nella caduta (dei due contenders insieme) è fatto divieto di colpo di ginocchio o gomito o pugno.

Il gomito può essere utilizzato su qualsiasi parte del corpo (tranne cervicale, colonna vertebrale ed inguine).

Tutti i colpi devono bersagliare solo nelle aree di destinazione ammesse.

E' ammesso finalizzare tecniche di rottura articolare nelle posizioni di presa in piedi.

E' ammesso afferrare e trazionare testa e collo/gola in ogni direzione per colpire e proiettare, ma ciò deve avvenire senza provocare prese di strangolamento o di ostruzione respiratoria alla gola.

#### **REGOLA 4: ASSEGNAZIONE DEI PUNTI**

Il calcolo dei punti deve essere basato su questi criteri:

- a tutti i colpi corretti è assegnato un punto, a meno che le tecniche utilizzate siano spettacolari e/o del repertorio tradizionale, in questo caso verranno dati 2 punti;
- le proiezioni tecniche a buon fine e le tecniche *Mae Mai Look Mai Muay Thai* a segno aggiudicano doppio punto;
- tutti i colpi a segno, con qualsiasi arma, sono considerati punto solo se colpiscono con reale efficacia;
- i blocchi utilizzati come colpo fanno a loro volta punto;
- fanno punto anche i colpi bloccati male e che creano instabilità.

Durante ogni round il giudice può togliere punto a tecniche non ammesse, non viste e non ammonite dall'arbitro. In questo caso il giudice dovrà scrivere sul cartellino le motivazioni per cui ha dato il minus point.

Se la gara è a torneo ed i cartellini finiscono in parità, i giudici dovranno assegnare la vittoria a chi ha attaccato di più nell'incontro o a chi ha mostrato lo stile migliore.

Se entrambi hanno eseguito ugualmente i due ruoli principali e perciò rimanessero in parità allora bisognerà dare vittoria a chi ha mostrato la migliore difesa annullando i colpi dell'avversario.

Se gli atleti risultassero ancora in parità sarà dato il verdetto all'atleta che ha condotto meglio i rituali e le regole di rispetto tradizionale.

#### **REGOLA 5: FALLI E DOVERI**

Nella Muay Thai Boran è vietato:

- mordere, colpire o premere usando le dita negli occhi dell'avversario, sputare e utilizzare la testa per colpire;
- proiettare l'avversario, sistemandosi intenzionalmente di alto rispetto a lui nella caduta, premendo così al suolo con gomito o ginocchio su di lui;
- fare uso ingiusto delle corde per proprio vantaggio (ad es. tenere la corda e colpire o scalare le corde per colpire verso il basso col gomito, appoggiarsi alla corda o tenerla per uscire dalle posizioni di lotta);
- cadere o dare le spalle intenzionalmente per salvarsi dalle prese di lotta o dagli attacchi dell'avversario;
- abbracciare o ostruire le prese di clinch dell'avversario in qualsiasi modo non previsto dalle tecniche della Muay Thai.
- cercare di attaccare gli avversari immediatamente dopo l'ordine degli arbitri, "Yak" (Break) senza fare il passo indietro;
- fingere di aver subito un colpo scorretto;
- colpire l'avversario al suolo o se girato;
- attaccare l'arbitro o mostrare un modo aggressivo verso di lui;
- usare dichiarazioni o comportamenti impropri durante il match.

L'atleta deve rispettare i comandi dell'arbitro: "Yud" (Stop fight), "Chohk" (Continua a combattere) e "Yack" (Break).

Se un concorrente disobbedisce alle istruzioni dell'Arbitro o viola le regole del combattimento, l'Arbitro ha l'autorità di Cautela, lo avvertirà o lo squalificherà senza un avviso, secondo la gravità dell'azione o delle circostanze.

Un pugile può essere avvertito solo due volte in un incontro, un terzo avviso ammette automaticamente la squalifica.

Ogni pugile sarà responsabile del comportamento dei suoi secondi allo stesso modo che per se stesso.

Qualsiasi atleta che non esegua il *Wai Kru* prima dell'incontro non sarà autorizzato a competere. In accordo con l'arte e la cultura thailandese, la musica del flauto *Java*, del cembalo e del tamburo a due teste deve fornire un accompagnamento durante tutto il ciclo del combattimento.

Al termine del combattimento, l'atleta deve stare con l'arbitro al centro del ring per il risultato: l'arbitro alzerà la mano al vincitore e dopo sarà mostrato rispetto facendo il saluto *Wai* ad ogni lato.

### **REGOLA 6: CONTEGGIO**

Il conteggio viene effettuato con la nomenclatura thailandese coi numeri da uno (1) a dieci (10):

Uno: Nueng (Noon)

Due: Song (Son)

Tre: Sam (Sarm)

Quattro: See (See)

Cinque: Ha (Ha)

Sei: Hok (Ho)

Sette: Jed (Jet)

Otto: Pad (Ped)

Nove: Kao (Cau)

Dieci: Sib (Sib)