

Ed. 2024

Regolamento Settore Muay Thai



Muay Thai

Attività Istituzionale

Regole e regolamenti gara



FEDERAZIONE
SPORTIVA NAZIONALE
RICONOSCIUTA
DAL CONI

FEDERAZIONE ITALIANA

KICKBOXING MUAY - THAI SAVATE SHOOT-BOXE e SAMBO

Indice

INDICE	1
CAPITOLO 1 - REGOLE GENERALI	3
Art. 1.1 Status dell'atleta	3
Art. 1.2 Attività Istituzionale, Promozionale dilettanti e Promozionale con regole "Pro/Elite"	3
Art. 1.3 Inquadramento degli atleti	3
Art. 1.4 Limiti d'età	4
Art. 1.5 Salute e Sicurezza degli Atleti.....	4
CAPITOLO 2 - AREA DI GARA.....	6
Art. 2.1 Bordo ring	6
CAPITOLO 3 - UFFICIALI DI GARA	8
Art 3.1 Commissario di riunione	8
Art. 3.2 Arbitri e Giudici	9
Art. 3.2.1 Arbitro.....	10
Art. 3.2.2 Poteri dell'arbitro	10
Art. 3.2.3 Giudici	12
Art. 3.3 Cronometrista	12
Art. 3.4 Annunciatore	12
Art. 3.5 Salute e sicurezza	13
Art. 3.6 Check-up medico per gli arbitri	13
CAPITOLO 4- VERDETTI.....	14
CAPITOLO 5 - ATLETA "A TERRA" E ATLETA FUORI DAL RING.....	20
CAPITOLO 6 – INCONTRO FINITO PRIMA DEL LIMITE	22
Art. 6.1 KO-H, KO-B, RSC-B, RSC-H, RSC-I, RSC-CCL, RSC-S, Abbandono, (Ret.)	22
Art. 6.2 Ferite e intervento sanitario	22
CAPITOLO 7 – BENDAGGIO.....	23
CAPITOLO 8 - ABBIGLIAMENTO	23
8.1 Abbigliamento degli atleti.....	23
8.2 Protezioni	24
8.3. Violazioni	25
CAPITOLO 9 - ROUNDS	25
CAPITOLO 10 – SECONDI	25
CAPITOLO 11 - VISITA MEDICA E PROCEDURE DI PESO	28
11.1. Visita medica	28
11.2. Categorie di peso	28
11.2.1 Uomini Senior (13 categorie).....	28
11.2.2 Donne Senior (11 Categorie)	29
11.2.3 Uomini Junior (14 Categorie).....	29
11.2.4 Donne Junior (12 Categorie)	30
11.3 Peso	30
11.4 Atlete donne	31
CAPITOLO 12 - MISURE DISCIPLINARI	32
CAPITOLO 13 - SOMMINISTRAZIONE DI FARMACI E SOSTANZE PROIBITE	32

13.1.	Doping	32
13.2.	Sostanze proibite	32
CAPITOLO 14 - COMPITI DEL MEDICO.....		32
14.1	Compiti del medico	32
14.2	Postazione del medico e personale sanitario	32
14.3	Certificazione medica.....	32
14.4	Certificato medico agonistico.....	32
14.5	Limitazioni agli atleti.....	33
14.6	Tagli, ferite e abrasioni	33
14.7	Regolamento medico	33
CAPITOLO 15 - STRETTA DI MANO		33
CAPITOLO 16 - INTERPRETAZIONI E DISPOSIZIONI SUPPLEMENTARI		33
CAPITOLO 17 – NOTE		34

Capitolo 1 - REGOLE GENERALI

Art. 1.1 Status dell'atleta

Con il tesseramento FEDERKOMBAT gli atleti accettano in ogni parte e ad ogni effetto lo Statuto e i Regolamenti della stessa. Essi si impegnano altresì, su richiesta della Federazione, a mettersi a disposizione della stessa 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, Promozionale dilettanti e Promozionale con regole "Pro/Elite"

Viene classificata come "Istituzionale" tutta l'attività di interesse federale a carattere regionale, interregionale, nazionale e internazionale (Campionati, Coppe, Tornei). Viene classificata come "Promozionale" tutta l'attività svolta sotto l'egida della FEDERKOMBAT che non rientri in quella Istituzionale (gala ad incontri singoli/gala "pro") e suddivisa con regole dilettanti e regole Pro/Elite per le quali si rimanda ad apposito regolamento.

Art. 1.3 Inquadramento degli atleti

L'atleta per essere tesserato alla FEDERKOMBAT 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 FEDERKOMBAT possono partecipare a gare di sport del ring solo dai 15 anni compiuti in poi. La Commissione Nazionale Pro ed il Coordinatore di settore sono gli organi preposti alla valutazione e all'inquadramento degli atleti di sport del ring. Essi sono divisi sulla base della loro esperienza e validità tecnica in tre serie:

- **ESORDIENTI TERZA SERIE**
Atleti fino a 10 incontri con risultati positivi (Vittoria o Pareggio)
- **DILETTANTI SECONDA SERIE**
Vincendo il campionato di 3° serie; avendo maturato almeno 11 incontri positivi (Vittoria o Pareggio)
- **DILETTANTI PRIMA SERIE**
Vincendo il Campionato Italiano di 2° serie; al raggiungimento di ulteriori 10 incontri (min 20) con risultati positivi (Vittoria o Pareggio)
- **NOTA: Il Dirigente di Settore e/o il referente Commissione Nazionale Pro ha la facoltà di assegnare la serie di appartenenza ad un atleta, accertarne il curriculum e l'attività effettuata in modo continuativo.** Per incontri positivi si intende vittoria o pareggio anche in altre discipline da ring a contatto pieno, es.: K1, Boxe, etc.

La *Commissione Nazionale Pro/Elite* ha il compito di stilare un ranking di tutti gli atleti della FEDERKOMBAT 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, il cui compito di invio dati spetta ai Commissari di Riunione, sarà aggiornato tempestivamente in base ai risultati pervenuti. Se l'atleta proviene da altre federazioni di sport da combattimento il suo inquadramento agonistico, e quindi serie

di appartenenza, verrà stabilito sulla base del record personale pregresso. Il Dirigente di Settore e/o il referente Commissione Nazionale Pro hanno la facoltà, accertato il curriculum, di assegnare le serie di appartenenza agli atleti.

Art. 1.4 Limiti d'età

Gli atleti sono divisi in categorie a seconda della loro età anagrafica.

Categorie:

- **Juniores:** dal giorno in cui l'atleta compie 15 anni fino al giorno in cui ne compie 19.
- **Seniores:** uomini e donne dal giorno in cui compiono il 18° anno al giorno in cui compiono il 40° anno.

Gli Juniores possono competere nelle categorie Seniores solo dopo il compimento del 18esimo anno di età.

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. 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 18° 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.

Art. 1.5 Salute e Sicurezza degli Atleti

Ogni combattente è tenuto a rispettare il codice di comportamento sportivo sia in gara che fuori competizione nel rispetto della Carta Olimpica e dei Principi Fondamentali del CONI. La FEDERKOMBAT consente un numero illimitato di incontri negli sport da Ring nel corso dell'anno sportivo.

La FEDERKOMBAT indica le Linee guida e le procedure per tutelare la salute e la sicurezza degli atleti per mezzo di controlli e richieste specifiche:

- 1) Controllo Anti-Doping;
- 2) Richiesta di Certificato Medico Sportivo Agonistico rilasciato dal centro di Medicina sportiva;
- 3) Visita medica prima delle competizioni;
- 4) In caso di partecipazione a gare internazionali IFMA gli atleti dovranno attenersi anche al regolamento sanitario IFMA
- 4) Sospensioni dall'attività per infortunio subito in gara;
- 5) Personale e attrezzatura medica per assistenza sanitaria alle gare

Parametri di pertinenza della Normativa Federale
come tabella del Min. della Salute e della Conferenza Stato-Regioni

	Età Inizio e Termine	Età per Ecg da Sforzo, aggiuntivo Alla Visita di Idoneità	Visita Di Riferimento
Full Contact, Low Kick K1, Muay Thai Muay Boxing Shoot Boxe, Savate Combat Sambo Combat	15/Max 40	35 anni	-Visita medica -Esame completo delle urine -Elettrocardiogramma a riposo e dopo sforzo -Spirografia -Esame neurologico -Esame oculistico con Videat Fundus Oculi -Esame otorinolaringoiatrico con audiometria -E.E.G. nel corso della prima visita e in occasione delle visite di cui per accertamenti a seguito di KO + visite specifiche per le atlete

CAPITOLO 2 - AREA DI GARA

Il quadrato (ring) è un'area delimitata da corde tese tra quattro pali equidistanti, su una piattaforma di legno. La piattaforma è 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 (materassino) 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, sullo stesso piano verticale. Le corde sono avvolte per intero da stoffa liscia o da 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, che non permettano 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)

-**angolo blu** (diagonalmente opposto al primo);

-**gli angoli neutri** sono di altro identico colore.

Dimensioni:

- Lati del quadrato (entro le corde): lunghezza minima m. 4,90; massima m. 6,10;
- 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 è corredato dai seguenti accessori:

- sgabelli per gli atleti e per i loro assistenti;
- due secchi e due bottiglie di plastica con acqua potabile;
- due sputacchiere (o altra apparecchiatura analoga);
- 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 ben udibile;
- 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 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. È 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 Commissario di Riunione viene nominato direttamente 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, se previsti
- 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 manifestazione il Commissario di Riunione provvede a redigere un circostanziato referto, nel quale deve riportare l'esito degli incontri, evidenziando eventuali RSCB, RSCH, RSCI, RSCS, KOH, KOB o ABBANDONO (Ret.), i nomi degli ufficiali di servizio, le irregolarità eventualmente constatate e tutte le altre osservazioni che possono essere utili.

Il referto, cui devono essere 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. 3.2 Arbitri e Giudici

Durante l'attività Istituzionale (Campionati Italiani, interregionali, regionali, Coppe...) ogni sessione di incontri deve essere supervisionata da rappresentanti FEDERKOMBAT, appositamente nominati dalla CNA e sentito il parere del referente di settore e/o dirigenti di settore.

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

I giudici devono sedere vicino al ring, separati dagli spettatori, al centro di tre distinti lati del ring, se 5 due al lato opposto alla giuria (vedi fig. 4-5 pag. 34)

Nell'attività Istituzionale, per garantire la neutralità di giudizio, l'arbitro ed i 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 sono in servizio come Arbitro o Giudice, sia in attività Istituzionale che Promozionale, non potranno in nessun momento della gara agire come 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. Infine, arbitri e giudici, devono mostrarsi sempre imparziali e sopra le parti, mantenendo un opportuno decoro senza manifestare favoritismi nei confronti di uno o più atleti con urla, incitamenti o altro atteggiamento inopportuno e sanzionabile.

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 FEDERKOMBAT o che effettui prestazioni insoddisfacenti. Se un arbitro si dimostra inadeguato nel

corso di un incontro, il Commissario di Riunione ha il dovere di interrompere il match e sostituirlo celermente, se e quando possibile.

All' Ufficiale di gara in servizio è fatto d'obbligo indossare la divisa FEDERKOMBAT o IFMA, scarpe nere con suola morbida. Nell'attività Promozionale può indossare una polo o una camicia fornita dall'organizzatore, previa autorizzazione della CNA.

Art. 3.2.1 Arbitro

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

Un arbitro deve quindi assolvere alle 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 MuayThai:

- "Chok" (equivalente all'inglese "fight") per ordinare di combattere
- "Yud" (equivalente all'inglese "stop") per ordinare di fermarsi
- "Yak" (equivalente all'inglese "break") per ordinare di dividersi
- "Time" per ordinare di fermare il cronometro

Nota: Il comando "Yak" viene usato per dividere gli atleti dal clinch e prevede che il comando Chok sia impartito per riprendere l'incontro.

Gli ordini "Chok" e "Yud" devono essere sempre impartiti anche all'inizio e al termine di ogni ripresa. Il comando "Time" ordina al cronometrista di fermare il tempo e non si usa per farlo ripartire, il tempo parte con il comando "Chok".

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. 3.2.2 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 constatato che un atleta (o entrambi) gareggi 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;
- Applicare il Regolamento per quanto possibile alla gara in corso, decidere e prendere misure per qualsiasi altra circostanza della gara che non sia contemplata nel Regolamento stesso.
- Nel caso di KD, sospendere il conteggio se l'atleta avversario non si reca all'angolo neutro o si attarda nel farlo.
- Nel caso l'incontro finisca prima del limite, l'arbitro dovrà dichiarare alla giuria ed ai giudici, il vincitore e il motivo (RSC/B/H/I/S/CCL, KOH, KOB, Squalifica o Abbandono).

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 (Caution) - 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, per la stessa irregolarità, da luogo alla terza e quindi al richiamo ufficiale.**

Richiamo ufficiale (Warning) - Il richiamo ufficiale ha lo scopo di penalizzare, sottraendo un punto all'atleta che, per somma di ammonizioni della stessa irregolarità commessa, o per una grave infrazione, determini questa sanzione.

L'arbitro per procedere al richiamo ufficiale interrompe l'incontro, comanderà di fermare il tempo 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 fa riprendere l'incontro.

Se un atleta viene richiamato ufficialmente **tre 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 dovrà essere dedotto un punto o incorrerà 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. 3.2.3 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 alla gara che possono essere state ignorate (ad esempio: condotta dei secondi, corde allentate...). Il giudice non deve alzarsi dal suo posto per tutta la durata dell'incontro fino a che non venga annunciato il verdetto.

Il giudice deve aver cura di segnare sul cartellino il punteggio (10-10,10-9,10-8 etc.) attribuito ad ogni atleta, avendo cura di separare i singoli punteggi round per round (vedi anche cap. 4 -Verdetti). Per convenzione il cartellino riporterà l'angolo rosso a sinistra ed il blu a destra.

Nota importante: nell'attività Istituzionale è obbligatorio determinare il vincitore ad ogni round, non è ammesso il 10-10 a meno che non sia un pareggio determinato da minus point

Art. 3.3 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 "Time" dell'arbitro e ripristinarlo all'ordine "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. 3.4 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.

Eccezione 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. 3.5 Salute e sicurezza

- È fatto divieto all'arbitro di indossare occhiali da vista durante gli incontri; è invece consentito l'utilizzo di lenti a contatto. È altresì vietato indossare piercing, cintura con fibbia metallica o qualsiasi altro oggetto che possa arrecare danno agli atleti e/o a sé stesso.
- L'arbitro, negli sport del ring, deve usare guanti in lattice o materiale gommoso, avendo cura di sostituirli al termine di ogni incontro.
- 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. 3.6 Check-up medico per gli arbitri

Prima di prestare servizio 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 Federale***).

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 superato il termine della prima ripresa, deve essere interrotto per sopravvenute circostanze di forza maggiore;
- Quando in un incontro superato il termine della prima ripresa 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 superato il termine della prima ripresa 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 KO-H/B o RSC H/B/I

Deve essere assegnato il punteggio anche per la ripresa che non è stata conclusa. Il verdetto viene proclamato a maggioranza della giuria.

Pareggio (D)

Il verdetto di pareggio (Draw) ha luogo nei casi di verdetto ai punti, quando dai cartellini di punteggio dei giudici non sia possibile stabilire una maggioranza, **ma solo in attività non istituzionale.**

NON è ammesso il verdetto di pareggio per gli incontri di attività "Istituzionale". In questi casi, il giudice, alla fine di ogni round, deve assegnare la vittoria per preferenza ad uno dei due atleti in accordo con i parametri riportati nell'Art. 6 del presente regolamento. Anche in caso di pareggio matematico, a fine incontro, il giudice è tenuto ad esprimere la preferenza per determinare il vincitore.

Vittoria per termine dell'incontro da parte dell'arbitro RSC (H/B/I/S/C.C.L.)

Ha luogo nei seguenti casi:

- **RSC H (Head)** Quando uno degli atleti riceve colpi alla testa e l'arbitro ritiene opportuno arrestare l'incontro e porne fine
- **RSC B (Body)** Quando uno degli atleti riceve colpi al corpo o alle gambe, non è più in grado di proseguire e l'arbitro pone fine all'incontro
- **RSC I (Injury)** Quando l'incontro è terminato dall'arbitro a seguito di ferita o inabilità per altri motivi fisici (ad es: lussazione articolare, vomito, eccessiva fuoriuscita di sangue dal naso), sempre che questa non sia dovuta a colpo proibito o fallo dell'avversario.

L'arbitro ha la facoltà di consultare il medico e, qualora lo facesse, è tenuto ad osservare le sue valutazioni. Si ricorre a questo verdetto anche quando il medico, ritenendo rischioso il proseguimento dell'incontro chiede all'arbitro, durante l'intervallo, di porre fine all'incontro. L'arbitro è tenuto ad attenersi a tale valutazione. Il verdetto RSCI si verificherà anche quando l'intervento del medico supera il tempo massimo di due minuti, oppure se in un torneo, un atleta

ha ricevuto una tecnica di Muaythai accidentale sui genitali e, trascorsi 3 min, non è in grado di proseguire la gara. La vittoria sarà attribuita al suo avversario

- **RSC S (Safety/Sicurezza)** Quando l'arbitro ritiene che un atleta non sia più in grado di continuare il match poiché tecnicamente o athleticamente inferiore all'avversario.

L'atleta viene sottoposto ad un fermo minimo di 7 giorni o più, sentito il parere del medico.

- **RSC C.C.L.(Compulsory Count Limit)** Quando un atleta **SENIORES** ha subito tre conteggi in un round o quattro in tutto il match, quando un atleta **JUNIORES** ha subito due conteggi in un round o tre in tutto il match;

Vittoria per fuori combattimento (**K.O.H**)

Ha luogo quando uno degli atleti è contato dall'arbitro fino a 10 (Sib) o è fuori combattimento per colpi alla testa.

Vittoria per fuori combattimento (**K.O.B**)

Ha luogo quando uno degli atleti è contato dall'arbitro fino a 10 (Sib) o è fuori combattimento per colpi al corpo o alle gambe.

Vittoria per ABBANDONO (**Ret.**)

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"(Ret) dell'avversario. La volontà di far terminare 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 due richiami ufficiali ed incorre nel terzo

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;
- 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'arbitro sia in dubbio circa l'esistenza o la gravità di un colpo proibito subito da un atleta, 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 (**W.O.**)

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 o due minuti dichiarati con l'altoparlante dal CdR.

No-Contest (N.C.)

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

- Quando l'arbitro squalifica entrambi gli atleti;
- Quando durante la prima ripresa un incontro deve essere interrotto per sopravvenute circostanze di forza maggiore e non può essere fatto proseguire;
- Quando durante la prima ripresa 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 deve essere interrotto per il ripristino di una delle protezioni obbligatorie e ciò non si rende possibile entro il termine di cinque minuti;

L'arbitro è tenuto a comunicare alla giuria ed ai giudici l'esatta decisione che lo ha indotto a terminare l'incontro prima del limite.

Capitolo 5 - MODIFICHE AL VERDETTO

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

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

È ammesso reclamo per i su espressi 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 Commissario di Riunione in servizio con il supporto della Giuria d'Appello deve immediatamente prendere atto della protesta, che deve essere presentata in forma scritta e firmata dal Presidente della società o da un suo rappresentante incaricato.

Il Collegio Giudicante si deve pronunciare, con la dovuta tempestività, sulla base delle risultanze dei cartellini e del rapporto del responsabile del ring e, se reputato necessario, il parere raccolto degli interessati. La prova video non è ammessa.

Il Collegio Giudicante ha facoltà di interrogare, redigendo apposito verbale, anche 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 in tal senso. Nel caso in cui il reclamo venga respinto, il Collegio Giudicante conferma il verdetto proclamato.

Per presentare reclamo è necessario versare una tassa di €500,00 che verrà restituita, detratto € 100,00 per le spese di gestione, solo nel caso in cui venga accolta la validità del reclamo.

Capitolo 6 - CRITERI DI GIUDIZIO

Nel calcolo del punteggio bisogna tenere conto che:

Un atleta vince il round lanciando più tecniche di muaythai a segno che il suo avversario.

Un atleta vince il round quando lancia tecniche di muaythai più forti dell'avversario.

Un atleta vince il round quando mostra meno stanchezza o meno spossatezza dell'avversario.

Un atleta vince il round quando mostra più determinazione rispetto all'avversario.
Un atleta vince il round quando usa miglior stile di muaythai e più vario del suo avversario.
Un atleta vince il round quando ha meno infrazioni alle regole rispetto al proprio avversario.
Osservando le seguenti direttive:

6.1 Direttiva 1 - 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 Muaythai, 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 Muaythai (inclusi sbilanciamenti).

Bersagli validi: tutto il corpo e capo, nuca compresa, ad eccezione dei genitali e i colpi diretti sulle vertebre dorsali e lombari

Nel Muaythai è consentito colpire l'avversario con tecniche di:

- calcio,
- pugno,
- ginocchio,
- gomito e avambraccio,

6.1.2 Parti del corpo utilizzate per colpire nel Muaythai

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, avambraccio, e con il gomito con qualsiasi traiettoria, ad esclusione di tecniche con mano a martello con traiettoria discendente.

È consentito afferrare l'avversario per la parte tecnica denominata clinch per colpire, **sbilanciare o proiettare** l'avversario. La proiezione senza inserimento di tecniche non porta punteggio ma è considerata in caso di parità; **lo sbilanciamento su colpo ricevuto anche in difesa porta punteggio**. 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.

È consentito afferrare (su tecnica ricevuta) la gamba dell'avversario per colpire di pugno, gomito, calcio o ginocchio, limitatamente all'avanzamento o arretramento di massimo 2 passi senza inserimento di tecniche.

6.1.3 Azioni vietate

Sono vietate le seguenti azioni:

- È vietato indirizzare colpi ai genitali.
- È vietato colpire con la testa e le spalle.
- È vietato colpire l'avversario considerato "a terra".
- È vietato colpire **le vertebre dorsali e lombari** 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 per colpa propria).
- È vietato proiettare facendo la presa dell'orso, piegando la schiena dell'avversario o sollevandolo, proiettare di anca, proiettare con tecniche a tre punti, qualsiasi tipo di proiezione riconducibile ad una disciplina diversa es.: Judo, Wrestling...

- È vietato la spazzata tipo “De Ashi Barai”
- È vietato cadere volutamente sull'avversario quando questi è a terra
- È vietato bloccare le braccia o la testa dell'avversario
- È vietato mordere, sputare, parlare durante l'incontro
- È vietato tenersi alle corde o prendere vantaggio dalle stesse
- È vietato non arrestare la propria azione allo stop dell'arbitro o comunque non seguire i suoi ordini
- È vietata una condotta di gara poco sportiva, come gettarsi a terra volontariamente, essere troppo passivo etc.

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 – punti

Per tutte le tecniche ammesse e portate a segno su un bersaglio valido, con efficacia, determinazione, potenza ed equilibrio il giudice deve aggiudicare 1 punto

Alla fine di ogni round il giudice deve attribuire il punteggio in base alla tabella seguente

- Differenza di 1 colpo = 10 – 10 (**Se attività Istituzionale 10 – 9**)
- 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 ricordando di decurtare eventuali minus point comminati; cerchiare, o evidenziare, il nome dell'atleta che risulta vincitore. **Ricordare che, nella attività istituzionale, è obbligatorio determinare il vincitore ad ogni round**

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. Il giudice deve attenersi alle seguenti considerazioni (nell'ordine qui di seguito elencato):

- Preferenza a chi mostra meno stanchezza o meno lividi rispetto all'avversario;
- Preferenza per la tenuta dell'incontro (centro del ring, maggior determinazione...)
- Preferenza per una migliore difesa
- Preferenza per uno stile migliore
- Preferenza per chi conduce l'incontro senza commettere falli o ne commetta meno rispetto all'avversario

Uso delle “note” (remarks): barrare la casella corrispondente alla preferenza

- For more leading off or showing better style
- For showing better defence
- Other

6.3 Direttiva 3 - 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 tre richiami nel corso dello stesso incontro, il terzo implica l'automatica ed immediata squalifica.

Nel corso del round il giudice non deve segnalare 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 "Cautions and Warnings" del cartellino, che implica automaticamente l'attribuzione del "minuspoint".

Quando l'arbitro decide l'attribuzione del richiamo ufficiale "Warning" 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 - penalità

Ammonizioni e richiami devono essere comminati con le seguenti modalità:

- Richiamo verbale (Ammonizione/Fase bonaria) fino a due per la stessa infrazione
- 1° richiamo ufficiale (- 1 punto) (si segnala al tavolo giurati e arbitri)
- 2° richiamo ufficiale (- 1 punto) (si segnala al tavolo giurati e arbitri)
- 3° richiamo ufficiale squalifica automatica

6.5 Criteri per l'attribuzione del minuspoint

Il minuspoint deve essere attribuito nei seguenti casi:

- Stile di combattimento confuso e/o 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 che ha subito due AMMONIZIONI (fase bonaria) e incorre nella terza per lo stesso fallo
- L'atleta viola ripetutamente il regolamento di gara, o mostra un atteggiamento non consono durante la gara.

Capitolo 5 - ATLETA “A TERRA” e ATLETA FUORI DAL RING

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

- Quando, in seguito ad un colpo o ad una serie di colpi, tocca il pavimento 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.

CONTEGGIO:

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.

NB: il singolo conteggio non decurta punto ma vale come una tecnica.

Il conteggio ha la durata minima di otto secondi, l'arbitro, arrivato a 8 (Peed), richiamerà l'attenzione dell'atleta che deve dimostrare di essere in grado di proseguire, in ogni caso sarà discrezione dell'arbitro far proseguire l'atleta o no.

Conteggio (pronuncia all'italiana):

- Uno: Nueng (noon)
- Due: Song (soong)
- Tre: Sam (saam)
- Quattro: See (sii)
- Cinque: Ha (ha)
- Sei: Hok (hok)
- Sette: Jed (get)
- Otto: Pead (peed)
- Nove: Kao (cau)
- Dieci: Sib (sib)

Ogni qualvolta un atleta si trova in condizioni di difficoltà, sta subendo troppi colpi, ha accusato un colpo forte o l'arbitro ritenga opportuno interrompere l'incontro, questi userà l'ordine di stop iniziando simultaneamente a contare (Yud- Nueng) in lingua thailandese 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 (RSC/I/H/B).

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

Nel caso in cui un atleta sia stato contato e, subito dopo il comando "Chok" torni "al tappeto" senza avere ricevuto colpi (o non è più in grado di continuare), l'arbitro prosegue il conteggio da dove si era fermato.

Quando entrambi gli atleti sono nelle condizioni di subire un conteggio, l'arbitro li conta contemporaneamente. Arrivato al numero dieci del conteggio, se entrambi gli atleti non risultano essere nelle condizioni di riprendere l'incontro, viene decretata la fine del match con conseguente verdetto ai punti (lettura dei cartellini con punteggio attribuito anche al round che è stato interrotto). Se invece l'arbitro, giunto a contare fino al numero otto (Peed), 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".

È buona norma durante il conteggio che l'arbitro assuma una posizione tale da avere a vista, oltre che l'atleta contato, la giuria e l'opponente. Il conteggio deve essere scandito a voce e reso ben visibile a chi lo subisce. Se l'atleta è voltato e/o non guarda il conteggio, l'arbitro NON deve richiamare l'attenzione dell'atleta fino all' 8, se questi continua a rimanere voltato e/o a non considerare la richiesta di attenzione, l'arbitro continuerà il conteggio fino a 10 decretando il KO o terminare prima del 10 decretando RSC/B/H.

ATLETA FUORI DAL RING: Qualora uno o entrambi gli atleti cadano fuori dal ring, l'Arbitro dovrà immediatamente comandare "YUD" e iniziare a contare i secondi trascorsi.

Gli atleti dovrebbero tornare sul ring senza assistenza e senza ostacoli entro un conteggio di 20 (Yee-Sib") secondi. L'arbitro deve assicurarsi che gli atleti non siano assistiti o ostacolati in alcun modo. Se ciò dovesse accadere, l'arbitro deve interrompere immediatamente il conteggio, avvertire l'atleta in questione (e chi lo sta ostacolando e aiutando), e continuare il conteggio.

Se un atleta non è in grado di tornare sul ring prima del 20 (Yee-Sib"), l'atleta all'interno del ring sarà dichiarato vincitore con verdetto di "Referee Stop Contest (RSC-)".

Se entrambi gli Atleti rimangono Fuori dal Ring con un conteggio completo di 20 (Yee-Sib") la gara verrà interrotta e la decisione verrà assegnata in base ai cartellini con i punti attribuiti fino al momento dell'uscita dal ring (se l'uscita dal ring avviene dopo il primo round).

Capitolo 6 – INCONTRO FINITO PRIMA DEL LIMITE

Art. 6.1 KO-H, KO-B, RSC-B, RSC-H, RSC-I, RSC-CCL, RSC-S, Abbandono, (Ret.)

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.

Se l'atleta è KO a causa di un colpo alla testa (KO-H) subito nell'incontro o se l'arbitro ferma l'incontro a causa di una serie di colpi subiti dall'atleta (RSC-H), l'atleta deve essere visitato 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). Trascorso questo periodo di tempo deve sottoporsi a visita medica di reintegro e, dopo ulteriori 15 giorni di un adeguato allenamento, l'atleta potrà tornare a combattere. (30 gg + 15 gg di stop).

I 15 giorni per un adeguato allenamento, partono dalla data del rilascio del nuovo certificato medico e non dal termine del fermo medico prescritto.

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-H o RSC-H

Se l'atleta va KO-H o l'arbitro decreta l'RSC-H tre volte in dodici mesi l'atleta deve essere fermato dalle competizioni per un intero anno. 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 tutti i tipi di competizione. È un periodo minimo obbligatorio, e non può essere accorciato in nessun caso. L'arbitro, dopo aver decretato l'impossibilità dell'atleta a continuare l'incontro a causa dei colpi subiti, deve informare giuria e giudici di indicare sui loro cartellini un verdetto di KO-H o RSC-H o **ABBANDONO (Ret.) per colpi subiti al capo.**

I Comitati Regionali dovranno svolgere adeguata vigilanza.

N.B. Tale sospensione dovrà essere segnalata a cura del Commissario di Riunione immediatamente dopo l'accaduto, ed inviata il prima possibile alla segreteria Federale, alla CNA.

Nel caso in cui l'arbitro ritenga che un atleta non sia più in grado di continuare il match poiché tecnicamente o athleticamente inferiore all'avversario, e ferma l'incontro, **il verdetto sarà di RSCS. L'atleta viene sottoposto ad un fermo di 7 giorni, o più, sentito il parere del medico.**

Art. 6.2 Ferite e intervento sanitario

In caso di ferita, eccetto "KO-H" 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 FEDERKOMBAT, 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, sia il verdetto dell'incontro.

Se durante la competizione il medico viene chiamato dall'arbitro a valutare e/o medicare una ferita, questi avrà un tempo massimo di 2 min, dopodiché sarà decretato la fine dell'incontro per RSC-I.

Capitolo 7 – BENDAGGIO

È consentito utilizzare un bendaggio morbido per le mani, non più largo di 5 cm e non più lungo di 5m per coprire le mani degli atleti. Nessun altro tipo di bendaggio è consentito. È assolutamente vietato utilizzare nastro adesivo, cerotti o qualsiasi altro materiale atto ad indurire il bendaggio. Gli atleti possono utilizzare un pezzo unico di tape chirurgico, non più lungo di 7,5 cm e largo 2,5 cm, sul polso atto ad assicurare il blocco del bendaggio. Non è permesso mettere tale materiale sulle nocche degli atleti, che devono risultare scoperte. Nei tornei internazionali il paese ospitante deve provvedere ai bendaggi per la competizione.

Capitolo 8 - ABBIGLIAMENTO

8.1 Abbigliamento degli atleti

- Gli atleti durante le competizioni devono indossare l'abbigliamento descritto nel presente regolamento.
- 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 approvate FEDERKOMBAT.
- L'atleta deve indossare il tradizionale copricapo (Mongkol) solo durante il caratteristico rituale del Way Kru prima della gara. È consentito indossare Prajead tipici. Altri amuleti o preghiere ricamate possono essere legati in vita, avvolte strettamente e ben coperte per prevenire danni agli atleti durante l'incontro. È fatto divieto nelle gare istituzionali utilizzare ornamenti tipici dei Nak Su (es: la Phuang Malai), qualsiasi ornamento che faccia riferimento a religioni o politica è assolutamente vietato.
- Tutti gli atleti, comprese le donne, devono indossare la conchiglia protettiva, preferibilmente in metallo per gli uomini, in grado di proteggere accuratamente genitali/zona pelvica da colpi involontari,
- Paraseno per le donne
- L'atleta deve indossare un paradenti di materiale gommoso per proteggere i denti dai colpi.
- È proibito indossare ornamenti metallici, come piercing, collane, bracciali, orologi, ecc.
- Non è consentito applicare vaselina, grasso, olii vari o altre sostanze per avvantaggiarsi sull'avversario. **In caso di eccesso di vasellina SOLO l'arbitro potrà toglierlo non il secondo.**
- È espressamente vietato applicare sostanze irritanti sul corpo dell'atleta e/o sulle sue protezioni.
- Nelle gare istituzionali l'atleta prima dell'incontro deve essere visibilmente ben rasato, **barba e baffi non sono ammessi per motivi di sicurezza e igiene**; in casi di inosservanza è prevista la squalifica.
- L'atleta con i capelli lunghi deve raccogliarli "a coda" o "trecce" e indossare una retina di contenimento, per evitare la fuoriuscita dei capelli. La retina viene indossata sotto il caschetto protettivo
- È obbligatorio in tutte le gare a carattere istituzionale indossare una canotta del colore dell'angolo assegnato e pantaloncini come da figure seguenti
- In tutte le gare istituzionali è vietato indossare cavigliere o altre fasciature sotto i paratibia.



Pantaloncini come da disegno, per tutti, oppure col NERO per entrambi gli atleti
(fig. 3)



- **Copertura per la testa e il corpo:** le coperture per la testa e il corpo possono essere indossate dagli atleti per rispettare la propria cultura e devono essere costituite da quanto segue: una tuta opzionale (due pezzi, collant e top / body) di colore bianco (un solo colore) permettendo la copertura dalle gambe alle caviglie e coprendo dalle braccia ai polsi. Un copricapo come un hijab sportivo completo o un singolo copricapo di colore bianco.

8.2 Protezioni

Sono obbligatorie le seguenti protezioni, di marche ammesse dalla FEDERKOMBAT, per tutte le categorie e classi di merito nell'attività istituzionale:

- **IL CORPETTO È OBBLIGATORIO PER TUTTE LE SERIE JUNIOR (è stato eliminato per tutte le serie senior).**
- Caschetto imbottito anche nella parte superiore senza parzigomi,
- Paradenti
- Paraseno (per le donne)
- Paragomiti,
- Guanti da 10 Oz,
- Parainguine,
- Paratibie a calza tipo thai con parapiede. È vietata la scarpetta parapiede e paratibie rigidi o semirigidi
- La divisa è la stessa per seniores e juniores, canotta e pantaloncini per gli uomini e le donne. Nelle gare non istituzionali, ovvero PROMozionali è permesso agli uomini di combattere a torso nudo ed alle donne con Top sportivo, meglio specificato nel cap. 21 del presente regolamento.

- Le protezioni dovranno essere di colore ROSSO o BLU a secondo dell'angolo attribuito all'atleta
- **Paradenti:** il paradenti deve essere di materiale gommoso, morbido e flessibile. È consentito l'utilizzo di un paradenti configurato su apparecchio ortodontico, dietro presentazione di una certificazione da parte del Medico Dentista (modulo scaricabile da sito Federkombat – Sezione Commissione Medica) che ha applicato l'apparecchio in cui si evinca che tale situazione non comporti pericoli o danni durante la pratica dell'attività agonistica. NON è ammesso il paradenti di colore rosso, in quanto può simulare la presenza di sangue.

8.3. Violazioni

È compito dell'arbitro non autorizzare l'atleta alla competizione, qualora questi risulti abbigliato in maniera inappropriata e/o indecorosa.

Nel caso in cui le protezioni e/o l'abbigliamento dell'atleta non siano più indossati correttamente, l'arbitro deve interrompere l'azione e provvedere senza alcun indugio a far ripristinare le protezioni e/o l'abbigliamento nel corretto modo entro un tempo massimo di 5 min.

Capitolo 9 - ROUNDS

- Atleti prima serie SENIOR 3 round da 3 minuti, 1 minuto di recupero
- Atleti prima serie JUNIOR 3 round da 2 minuti, 1 minuto di recupero
- Atleti seconda serie: 3 round da 2 minuti, 1 minuto di recupero
- Atleti terza serie: 3 round da 1,5 minuti, 1 minuto di recupero

Sono vietati incontri tra:

- atleti di sesso diverso
- atleti di serie diversa
- atleti Junior con atleti Senior (a meno che l'atleta Junior non abbia compiuto 18 anni)
- atleti la cui differenza di peso sia superiore a quella che intercorre tra il limite minimo e limite massimo della categoria in cui rientra l'atleta di peso inferiore

Prima dell'inizio del primo round ogni atleta deve eseguire il tradizionale rituale Ram Muay caratteristico. In ogni caso è obbligatorio eseguire almeno il Way Khru indossando solo il Mongkol, nelle gare istituzionali, e indossando anche altri ornamenti nelle gare promozionali. Il rituale deve essere accompagnato dalla musica strumentale tradizionale “saraama”.

L'incontro ha inizio dopo che entrambi gli atleti hanno terminato il rituale. Non è consentito rendere omaggio in maniera scorretta o difforme dal modello codificato per la disciplina del Muaythai.

Capitolo 10 – 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 e in possesso del tesserino Coach Federkombat.
- Il secondo e il suo aiuto devono, nell'esercizio delle loro funzioni, indossare indumenti appropriati e decorosi
- l'aiuto secondo non deve prestare assistenza con il corpo attraverso le corde, ma al di sopra della corda più alta
- 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 suo aiuto possono salire sul Ring per prestare la loro assistenza all'atleta, ma solo il secondo principale è autorizzato ad entrare all'interno del quadrato.
- 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. 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.

Non è consentito combattere senza un coach. Se i coach vengono rimossi dall'arbitro o dal CdR, devono essere sostituiti entro due minuti.

L'arbitro può altresì pronunciare la squalifica dell'atleta per infrazioni compiute dai suoi secondi.

Nello specifico è fatto obbligo ai secondi:

- Assistere l'atleta accompagnandolo nello spogliatoio, verso il quadrato di gara e al termine dell'incontro, accompagnarlo allo spogliatoio prestandogli le eventuali cure o conforto del caso;
- Vigilare che l'atleta assistito applichi le buone norme di decoro, contegno e buona condotta;
- Vigilare perché l'atleta osservi scrupolosamente le disposizioni sanitarie e i regolamenti NADO/WADA;
- 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, evitando 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 dell'evento), fatti salvi i conseguenti e ulteriori provvedimenti disciplinari che gli Organi di Giustizia Federale ritengano opportuno adottare.
- **I secondi devono indossare tuta del club di appartenenza o abbigliamento sportivo e scarpe ginniche; è fatto divieto indossare indumenti o scarpe diverse da quello descritto, per esempio: pantaloni corti, cappelli, occhiali da sole, scarponi, ciabatte, zoccoli, etc.**
- Non è consentito portare borse o zaini, ma è consentito portare una piccola borsa, (MARSUPIO) intorno alla vita.
- Vietato l'utilizzo di bottiglie, o altri contenitori, in vetro

Capitolo 11 - VISITA MEDICA E PROCEDURE DI PESO

11.1. 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.

11.2. Categorie di peso

11.2.1 Uomini Senior (13 categorie)

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

11.2.2 Donne Senior (11 Categorie)

Women 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	Peso Massimo leggero	75	75+

11.2.3 Uomini Junior (14 Categorie)

Men Junior		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	Peso massomo leggero	75	81
12	Peso Cruiser	81	86
13	Peso massimo	86	91
14	Peso super massimo	91	91+

11.2.4 Donne Junior (12 Categorie)

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

11.3 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, salvo diverse disposizioni del CdR).
- La CNA, in accordo con la commissione gare, 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 può essere effettuato NON PRIMA DI 8 ORE DALL'INIZIO DEL MATCH.**
- Il peso ufficiale dell'atleta nel primo giorno di gara (weight-in) sarà il peso di riferimento dell'atleta durante tutto il torneo; tuttavia, egli deve pesarsi tutti i giorni in cui è previsto che 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 salire sulla bilancia ufficiale due volte. 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.

11.4 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 **(come da regolamento sanitario federale)**. 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 12 - MISURE DISCIPLINARI

I membri esecutivi della Commissione Tecnica FEDERKOMBAT 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.

Capitolo 13 - SOMMINISTRAZIONE DI FARMACI E SOSTANZE PROIBITE

13.1. Doping

È fatto divieto agli atleti l'assunzione di farmaci o sostanze dopanti inserite nei disciplinari del CIO/CONI, WADA/NADO in materia di doping e sostanze proibite.

Per questo a fine incontro è sconsigliato che gli atleti bevano all'angolo opposto come da tradizione!

13.2. Sostanze proibite

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

Capitolo 14 - COMPITI DEL MEDICO

14.1 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.

14.2 Postazione del medico e personale sanitario

Il medico del ring in servizio deve sedere vicino alla giuria al lato destro vicino alla scala. Se il medico decide secondo scienza e coscienza di fermare un atleta per qualunque motivo, deve informare tempestivamente il CdR 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.

14.3 Certificazione medica

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

14.4 Certificato medico agonistico.

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 sportivo 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 il benessere e/o possono costituire pericolo verso terzi. Per campionati IFMA gli appositi moduli sono scaricabili dal sito ufficiale.

14.5 Limitazioni agli atleti

L'atleta considerato NON IDONEO dal medico sportivo, NON può partecipare alle gare come atleta.

14.6 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 ininfluente 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. Non hanno quindi alcun valore certificati medici pregressi o altre valutazioni cliniche fornite dall'atleta o dal suo team di appartenenza.

14.7 Regolamento medico

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

Capitolo 15 - STRETTA DI MANO

Gli atleti devono stringersi la mano (è sufficiente il tocco dei guantoni) prima dell'inizio del primo round. Sarà cura dell'arbitro far rispettare questa regola.

La stretta di mano (o tocco dei guantoni) deve aver luogo successivamente alla celebrazione del Way Kru, inizio del match, e dopo che l'annunciatore ha proclamato il verdetto dell'incontro, al termine del match. Non è consentito stringere la mano durante l'incontro e/o all'inizio dei round successivi al primo.

Capitolo 16 - INTERPRETAZIONI E DISPOSIZIONI SUPPLEMENTARI

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

- **L'atleta entra nel ring passando fra le corde e non sopra. Indosserà il Mongkol solo all'interno del ring**, e deve aver già indossato tutte le protezioni previste tranne il caschetto e paradenti, che indosserà dopo il WayKru,
- Una volta sul ring l'atleta deve posizionarsi al centro, davanti al Presidente di giuria, tributandogli l'omaggio e saluto di rito
- Gli atleti sono tenuti ad eseguire il saluto tradizionale Way Kru prima di iniziare la gara, celebrando i riti propri della tradizione
- Durante la proclamazione del vincitore, l'arbitro deve alzare il braccio dell'atleta, curandosi che gli atleti si salutino al termine della procedura
- Successivamente alla proclamazione del vincitore da parte dell'arbitro, gli atleti sono tenuti a recarsi reciprocamente all'angolo opposto per salutare l'avversario, i secondi ed il maestro mostrando loro rispetto e sportività. È sconsigliato bere all'angolo dell'avversario come da tradizione.

- I secondi di un atleta devono stare sul bordo ring fino a che l'avversario non giunga a porgere loro il saluto.

Capitolo 17 – NOTE

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 derimere l'eventuale controversia.

NOTE: rappresentazione grafica di come si compone l'area di gara in competizioni ISTITUZIONALI con:

5 giudici (Fig. 4)

e

con 3 giudici (Fig. 5)



