



Regolamento Sportivo

Muay Thai Istituzionale

Muay Thai Promozionale (rev.2026)



Sommario

Capitolo 1 - REGOLE GENERALI	4
Art. 1 Status dell'atleta.....	4
Art. 2 Attività Istituzionale, Promozionale dilettanti e Promozionale con regole "Pro".....	4
Art. 3 Inquadramento degli atleti.....	4
Art. 4 Limiti d'età.....	5
Gli atleti minorenni che partecipano alle competizioni di Muay Thai a contatto pieno devono esibire in fase di accredito e visita medica l'apposita modulistica, debitamente firmata dall'esercente la patria potestà.	
Art. 5 Salute e Sicurezza degli Atleti.....	6
Capitolo 2 - AREA DI GARA	7
Art. 1 Ring.....	7
Art. 2 Bordo ring.....	8
Capitolo 3 - UFFICIALI DI GARA	9
Art. 1 Commissario di riunione.....	9
Art. 2 Arbitri e Giudici.....	10
Art. 2.1 Arbitro.....	11
Art. 2.2 Poteri dell'arbitro.....	12
Art. 2.3 Giudici.....	13
N.B.: nell'attività Istituzionale è obbligatorio decretare un vincitore al termine del match. Art. 3	
Cronometrista.....	13
Art. 4 Annunciatore.....	14
Art. 5 Salute e sicurezza.....	14
Art. 6 Check-up medico per gli arbitri.....	14
Capitolo 3 - VERDETTI	14
Capitolo 4 - MODIFICHE AL VERDETTO	17
Capitolo 5 - CRITERI DI GIUDIZIO	18
Art. 1 Direttiva 1 - colpi.....	18
Art. 1.2 Parti del corpo utilizzate per colpire nella Muay Thai.....	18
Art. 1.3 Azioni vietate.....	19
Art. 2 Direttiva 2 – Punti.....	20
Art. 2.1 In caso di pareggio.....	20
Art. 3 Direttiva 3 - Comportamento.....	20
Art. 4 Direttiva 4 - penalità.....	21
Art. 5 Criteri per l'attribuzione del minus point.....	21
Capitolo 6 - ATLETA "A TERRA" E ATLETA FUORI DAL RING	21

Capitolo 7 - INCONTRO FINITO PRIMA DEL LIMITE.....	24
Art. 1 KO-H, KO-B, RSC-B, RSC-H, RSC-I, RSC-CCL, RSC-S, Abbandono, (ABB)	24
Art. 2 Ferite e intervento sanitario.....	25
Capitolo 8 - BENDAGGIO	25
Capitolo 9 - ABBIGLIAMENTO E PROTEZIONI.....	25
Art. 1 Abbigliamento degli atleti.....	25
Art. 2 Protezioni	26
Capitolo 10 - ROUNDS	27
Capitolo 11 - SECONDI.....	28
Capitolo 12 - VISITA MEDICA E PROCEDURE DI PESO	29
Art. 1 Visita medica	29
Art. 2 Categorie di peso.....	30
Art. 3 Peso	30
Art. 4 Atlete donne	30
Capitolo 13 - MISURE DISCIPLINARI	31
Capitolo 14 - SOMMINISTRAZIONE DI FARMACI E SOSTANZE PROIBITE	31
Art. 1 Doping.....	31
14.2 Sostanze proibite.....	31
Capitolo 15 - COMPITI DEL MEDICO	32
Art. 1 Compiti del medico.....	32
Art. 2 Postazione del medico e personale sanitario	32
Art. 3 Certificazione medica	32
Art. 4 Certificato medico agonistico	32
Art. 5 Limitazioni agli atleti	32
Art. 6 Tagli, ferite e abrasioni	32
Art. 7 Regolamento medico	33
Capitolo 16 - STRETTA DI MANO	33
Capitolo 17 - INTERPRETAZIONI E DISPOSIZIONI SUPPLEMENTARI	33
Capitolo 18 - NOTE.....	34
Regole Aggiuntive Muay Thai Promozionale.....	34
Classi di combattimento 1° Serie Junior/Senior PRO.....	34
Prima Serie senior Pro.....	35
Protezioni e durata match: Prima serie senior Pro:.....	35
N.B tutti gli altri atleti di 2° e 3° serie Senior, e 1° e 2° serie Junior seguiranno il regolamento istituzionale, fatta eccezione per la canotta.....	35
DISPOSIZIONI AGGIUNTIVE (valide per tutte le classi Junior e Senior)	36
23. RSC e GUANTONI per WMC:.....	38

Capitolo 1 - REGOLE GENERALI

Art. 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. 2 Attività Istituzionale, Promozionale dilettanti e Promozionale con regole "Pro"

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 per le quali si rimanda all'Appendice al presente Regolamento relativa alle regole in ambito "Pro"

Art. 3 Inquadramento degli atleti

I requisiti per il tesseramento in FEDERKOMBAT sono: il possesso della cittadinanza italiana o di regolare permesso di soggiorno.

Per poter far parte delle squadre nazionali è necessario essere cittadino italiano.

La partecipazione alle competizioni di sport da ring è consentita ai tesserati FEDERKOMBAT a partire dal compimento del quindicesimo anno di età. 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:

- **DILETTANTI TERZA SERIE**
Atleti fino al raggiungimento di 5 incontri positivi tra vittorie e pareggi.
- **DILETTANTI SECONDA SERIE**
Vincenti il campionato di 3° serie;
Atleti che hanno raggiunto almeno 6 incontri con risultati positivi tra vittorie e pareggi
Per la categoria Junior atleti fino a 5 incontri tra vittorie e pareggi
- **DILETTANTI PRIMA SERIE**
Vincenti il Campionato Italiano di 2° serie;
Atleti che hanno raggiunto il 16° incontro positivo tra vittorie e pareggi
Per la categoria Junior gli atleti che hanno raggiunto il 6° incontro tra vittorie e pareggi

È vietata la partecipazione ad incontri con avversari appartenenti a serie inferiori.

NOTA: La Commissione Nazionale ha la facoltà di assegnare la serie di appartenenza ad un atleta, accertandone il curriculum e l'attività effettuata in modo continuativo, tenendo conto delle attività sportive anche in altre discipline da Ring/Gabbia (Kickboxing, MMA, Boxe Etc.)

La *Commissione Nazionale* 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.

Art. 4 Limiti d'età

Gli atleti sono divisi in categorie a seconda della loro età anagrafica, l'età è calcolata in base al giorno di nascita.

Categorie:

- **Juniors:** dal giorno in cui l'atleta compie 16 anni fino al giorno in cui ne compie 19.
- **Seniors:** dal giorno in cui l'atleta compie 19 anni al giorno in cui compie 40 anni.

Gli **Juniors** possono scegliere di competere nelle categorie Seniors solo dopo il compimento del diciottesimo anno di età; in seguito a questo passaggio non sarà più possibile competere nella categoria precedente.

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 diciannovesimo anno l'atleta Juniors passa automaticamente tra i Seniors. La relativa domanda di affiliazione, per gli atleti agonisti che non avessero ancora compiuto il diciottesimo 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.

Gli atleti minorenni che partecipano alle competizioni di Muay Thai a contatto pieno devono esibire in fase di accredito e visita medica l'apposita modulistica, debitamente firmata dall'esercente la patria potestà.

ALLEGATO A: Modulo pre-gara per gli atleti di sesso femminile e maschile, anche minori

ALLEGATO B: Modulo pre-gara per le sole atlete di sesso femminile

I moduli sono scaricabili dal sito federale al seguente link: [Moduli pre gara](#)

Art. 5 Salute e Sicurezza degli Atleti

Ogni atleta è tenuto a rispettare il codice di comportamento sportivo sia in gara che fuori 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. Sospensioni dall'attività per infortunio subito in gara;
5. Personale e attrezzatura medica per assistenza sanitaria alle gare.

NB: In caso di partecipazione a gare internazionali IFMA gli atleti dovranno attenersi anche al regolamento sanitario IFMA.

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.

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	16/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

Art. 1 Ring

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 e devono essere avvolte per intero da stoffa liscia o da materiale equivalente; devono essere 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 corde ed arrivano fino all'ultima.

Gli angoli occupati dagli atleti devono essere distinti i n:

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 con acqua potabile;
- due sputacchiere (o altra apparecchiatura analoga);
- almeno due, e preferibilmente 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 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. 1 Commissario di riunione

Il Commissario di Riunione (C.d.R.) è la massima Autorità nella riunione per cui è stato designato, e risponde del proprio operato direttamente al CNF ed alla CNA dalla quale è designato.

Il C.d.R. è l'unica Autorità Federale competente a dare ordini e direttive circa lo svolgimento della gara. L'organizzatore e gli Ufficiali di servizio sono tenuti ad uniformarsi alle disposizioni da lui impartite, a norma del presente Regolamento.

Egli deve trovarsi sul luogo della manifestazione almeno due ore prima dell'inizio. È suo dovere adottare, in sede di operazioni preliminari, tutte le misure preventive necessarie affinché la riunione si svolga in conformità con le norme federali e nel miglior ordine possibile. Deve pertanto, a titolo obbligatorio e non esaustivo:

- Ispezionare il luogo destinato alla gara e alle operazioni preliminari, disponendo affinché sia eliminata ogni deficienza e/o ogni irregolarità;
- Procedere al controllo della bilancia, del quadrato, dei guanti e di tutto il materiale necessario allo svolgimento della competizione;
- Compilare i cartellini per i giudici designati, ove necessario;
- Assegnare i rispettivi servizi (ove non vi abbiano provveduto altre Autorità Federali) agli Arbitri ed ai Giudici designati, accertandosi che dispongano della divisa regolamentare;
- Controllare che vi sia la presenza di personale medico in numero adeguato e di almeno un'ambulanza per tutta la durata della manifestazione;
- Accertare che sia garantito un adeguato servizio di sicurezza che assicuri il regolare svolgimento della manifestazione;
- Verificare che gli atleti e gli assistenti si presentino sul quadrato e all'angolo nella tenuta prescritta;
- Controllare la posizione federale degli atleti e degli assistenti e verificare la loro identità personale (coloro che non risultino in regola o che non siano in grado di farsi identificare, saranno esclusi dall'evento);
- Controllare la tenuta dei documenti sanitari e controfirmare il verbale di visita medica;
- Esercitare le funzioni di Commissario al peso o delegare altro Ufficiale Federale, controfirmando il verbale del peso;
- Disporre il controllo del bendaggio e dei guanti, quando è previsto che questi vengano calzati prima di salire sul ring;
- 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 provvedere a tutte le altre opportune comunicazioni;
- ordinare la sospensione o il rinvio della riunione, per cause di forza maggiore nei casi previsti.

Durante lo svolgimento della manifestazione è sua facoltà allontanare chiunque non osservi la necessaria disciplina o arrechi disturbo, anche ricorrendo agli addetti alla sicurezza. Del fatto accaduto sarà redatto verbale per eventuale invio agli Organi di Giustizia Federale.

Il C.d.R. non deve mai abbandonare il suo posto durante tutto lo svolgimento della gara. In caso di necessità, per assenza temporanea, dovrà farsi sostituire da altro Ufficiale federale.

Salvo casi eccezionali autorizzati dalla CNA, il C.d.R non deve esercitare la funzione di Arbitro o di Giudice.

Al termine della riunione il C.d.R. provvede a redigere ed a trasmettere nelle opportune modalità organi preposti, un circostanziato referto riportante:

- l'esito degli incontri, evidenziando eventuali SC, RSC-CCL, RSCI, RSCB, RSCH, o KOB, KOH o ABB, o SQC, SQR, SQP;
- nomi e identificativi degli Ufficiali di Gara coinvolti;
- le irregolarità eventualmente constatate;
- tutte le altre opportune osservazioni.

Deve conservare i cartellini di punteggio, tutti i verbali redatti ed inviare tali verbali alla Segreteria Federale, alla Commissione Gare ed alla CNA.

Art. 2 Arbitri e Giudici

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. 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 sopraccitate 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: Polo Federale, pantalone nero, calze nere, scarpe nere con suola morbida, non indossare cinture con fibbia. Nell'attività Promozionale può indossare una polo o una camicia fornita dall'organizzatore.

Art. 2.1 Arbitro

Il compito primario di un arbitro è quello di salvaguardare la salute 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 (*way kru*) che precede l'incontro, l'arbitro deve chiamare gli atleti al centro del quadrato invitandoli a stringersi la mano in segno di rispetto e successivamente mandarli all'angolo per indossare le protezioni. Durante un incontro, l'arbitro deve utilizzare i seguenti comandi:

"Chok" (equivalente all'inglese "fight" per ordinare di combattere);

"Yud" (equivalente all'inglese "stop" per ordinare di fermarsi e fare un passo indietro) ;

"Yak" (equivalente all'inglese "break" per ordinare di separarsi);

"Time" (per ordinare di fermare il cronometro).

Nota: Il comando "Yak" viene usato per dividere gli atleti dal clinch e deve essere seguito dal comando Chok 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; per fare ripartire il tempo si usa 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. 2.2 Poteri dell'arbitro

- 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 dal 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 rilevi che un atleta (o entrambi) combatta 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, per dargli modo di 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 verdetto (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 non arrecare 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. Per procedere all'ammonizione, l'Arbitro interrompe l'incontro, e indicando chiaramente l'atleta colpevole evidenzia l'irregolarità commessa con la prescritta mimica. **La somma di due ammonizioni, per la stessa irregolarità, dà luogo alla terza e quindi al richiamo ufficiale.**

Richiamo ufficiale (Warning) - Il richiamo ufficiale ha lo scopo di penalizzare, sottraendo un punto, l'atleta che, per somma di ammonizioni della stessa irregolarità commessa, o per una grave infrazione, determini questa sanzione. Per procedere al richiamo ufficiale, l'arbitro interrompe l'incontro, ferma 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; 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 ed accompagnarlo all'angolo per farglielo indossare nuovamente una volta adeguatamente igienizzato. 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. 2.3 Giudici

Ogni giudice deve individuare il vincitore di ogni incontro in base al regolamento. Nel corso dell'incontro non deve parlare con gli atleti, gli altri giudici o i coach, ma solo con l'arbitro. Se necessario alla fine di ogni round il giudice può comunicare all'arbitro situazioni inerenti alla gara che possono essergli sfuggite (ad esempio: condotta dei secondi, corde allentate, ecc.). Il giudice non deve lasciare il suo posto per tutta la durata dell'incontro e 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.

N.B.: nell'attività Istituzionale è obbligatorio decretare un vincitore al termine del match.

Art. 3 Cronometrista

Il Cronometrista prende posto al tavolo del Commissario di Riunione; i suoi compiti sono:

- Cronometrare i tempi 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", se non è presente l'Annunciatore, a cui deve dare indicazioni;
- 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.

Registrare l'esatta durata della ripresa qualora l'incontro finisca prima del termine previsto, dandone opportuna comunicazione al Commissario di Riunione.

Art. 4 Annunciatore

Compiti dell'annunciatore:

Egli ha il compito di rendere noto al pubblico, sedendo al tavolo del C. d. R., chiaramente e succintamente, le comunicazioni che lo stesso riterrà opportune.

Deve provvedere direttamente ad annunciare l'ordine di sgomberare il quadrato ("Fuori i secondi") e il numero 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. 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 deve usare guanti monouso, avendo cura di sostituirli al termine di ogni incontro;
- Ad un lato del ring deve essere sempre presente del gel igienizzante ed un quantitativo consono di carta da utilizzare in caso di necessità;
- 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. 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, ed essere in possesso di certificato medico in corso di validità attestante la sua idoneità (*Come da regolamento Sanitario Federale*).

Capitolo 3 - 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 due 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.

Vittoria per termine dell'incontro da parte dell'arbitro **RSC (H/B/I/S/CCL)** 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 porvi 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 Muay Thai 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 atleticamente inferiore all'avversario. **L'atleta viene sottoposto ad un fermo minimo di 7 giorni o più, sentito il parere del medico;**
- **RSC-CCL (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 (KO-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 (**KO-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 (**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"(Ret) dell'avversario. La volontà di far terminare l'incontro non può essere manifestata durante il conteggio dell'arbitro.

Vittoria per squalifica (**SQ**)

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 C.d.R.

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 4 - 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 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 suddetti motivi, presentandolo in forma scritta, direttamente al Commissario di Riunione entro 30 minuti dal termine dell'incontro. I reclami relativi a incontri di Torneo istituzionale saranno immediatamente esaminati dalla CNA.

La CNA ha obbligo di pronunciarsi, 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.

Per presentare reclamo è necessario versare una cauzione pari a € 100,00 che verrà restituita qualora si riscontri la validità del reclamo. In caso contrario la quota sarà devoluta in beneficenza.

Nel caso in cui l'accoglimento del reclamo comporti una decisione tecnica diversa da quella impugnata, la CNA si pronuncerà modificando il verdetto.

Qualora il reclamo venga respinto, la CNA confermerà il verdetto proclamato.

Capitolo 5 - CRITERI DI GIUDIZIO

Nel calcolo del punteggio bisogna tenere conto che:

- Un atleta vince il round lanciando più tecniche di Muay Thai a segno che il suo avversario;
- Un atleta vince il round quando lancia tecniche di Muay Thai 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 ha un miglior stile di Muay Thai e più vario del suo avversario;
- Un atleta vince il round quando ha meno infrazioni alle regole rispetto al proprio avversario;

Si osservano le seguenti direttive:

Art. 1 Direttiva 1 - colpi

In ogni round i giudici devono assegnare punti agli atleti per ogni colpo consentito dalla Muay Thai, se non sono parati e sono sferrati con efficacia e determinazione. L'atleta può colpire tutti i bersagli validi sul corpo dell'avversario con ogni tipo di tecnica della Muay Thai (inclusi sbilanciamenti).

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

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

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

Art. 1.2 Parti del corpo utilizzate per colpire nella Muay Thai

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

Arti superiori: è permesso colpire con le mani, l'avambraccio, ed 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, porta punteggio solo nel caso in cui l'atleta che la determina rimanga in piedi.

Lo sbilanciamento provocato da un colpo, anche se l'atleta lo subisce in fase difensiva, assegna punteggio a chi lo ha generato.

Il clinch deve essere condotto in modo “attivo”, considerando come parte “attiva” anche le fasi di lotta finalizzate ad ottenere una presa vantaggiosa per poter sbilanciare, proiettare o colpire.

È consentito colpire le gambe, i glutei e le articolazioni in qualsiasi loro parte.

È permesso afferrare la gamba dell'avversario (a seguito di una tecnica ricevuta) per proiettarlo o colpirlo con pugni, gomiti, calci o ginocchia; è consentito fino a un massimo di due passi in avanzamento o arretramento senza eseguire ulteriori tecniche, al contrario eseguendo le tecniche sopra menzionate, non è previsto nessun limite di passi.

Art. 1.3 Azioni vietate

- È proibito portare colpi diretti ai genitali dell'avversario;
- È vietato colpire con la testa e le spalle;
- È vietato colpire l'avversario considerato "a terra";
- È proibito colpire direttamente le vertebre dorsali e lombari. Tale azione non è considerata fallo qualora l'avversario, durante la propria azione offensiva, ruoti il corpo in modo tale da esporsi autonomamente al colpo;
- È proibito eseguire proiezioni tramite presa dell'orso, piegando la schiena dell'avversario o sollevandolo da terra. Non sono consentite proiezioni di anca, tecniche di proiezione a tre punti o qualunque forma di proiezione riconducibile a discipline differenti, come Judo o Wrestling;
- È proibita la spazzata eseguita in stile “De Ashi Barai”;
- È proibito cadere volontariamente sull'avversario quando si trova a terra;
- È vietato bloccare le braccia o la testa dell'avversario;
- Sono proibiti morsi, sputi e qualsiasi forma di comunicazione verbale durante l'incontro;
- È vietato aggrapparsi alle corde o trarre vantaggio dal loro utilizzo;
- È proibito proseguire l'azione dopo lo “stop” dell'arbitro o, in generale, non attenersi alle sue indicazioni;
- È proibita qualsiasi condotta antisportiva, come lasciarsi cadere volontariamente a terra, mantenere un atteggiamento eccessivamente passivo o comportarsi in modo non conforme allo spirito della competizione;
- È vietato utilizzare la tecnica di “mano a martello” con traiettoria discendente.

N.B. Non è considerato fallo il comportamento dell'atleta che risulta necessario per difendersi da un'azione irregolare dell'avversario. In tali circostanze, l'arbitro deve valutare tempestivamente la situazione e applicare i provvedimenti opportuni, quali ammonizione semplice, richiamo ufficiale, penalizzazione o squalifica.

Art. 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 assegnare 1 punto.

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

- Differenza di 1 colpo = 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 ricordando di decurtare eventuali minus point comminati e cerchiare, o evidenziare, il nome dell'atleta che risulta vincitore.

Art. 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 o 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:

- Miglior Tecnica;
- Miglior Stile;
- Miglior Difesa;
- Altro.

Art. 3 Direttiva 3 - Comportamento

Un atleta che non rispetta i comandi dell'arbitro, che viola il regolamento, che adotta comportamenti antisportivi o commette scorrettezze può essere oggetto di ammonizione, richiamo ufficiale o squalifica, anche senza che vi siano state sanzioni precedenti. Nel corso dello stesso incontro un atleta può ricevere fino a tre richiami; il quarto comporta automaticamente la squalifica immediata.

Durante il round il giudice non è tenuto a segnalare ogni singola irregolarità che osserva, indipendentemente dal fatto che l'arbitro l'abbia notata o meno. È comunque obbligato a richiamare l'attenzione dell'arbitro qualora rilevi comportamenti scorretti. Quando l'arbitro assegna un richiamo ufficiale, il giudice deve registrarlo sul cartellino utilizzando il simbolo “W” nella sezione “Cautions

and Warnings”, con conseguente attribuzione del minus point. Nel momento in cui l’arbitro commina un “Warning”, deve comunicarlo ai giudici con l’apposita mimica; il giudice deve quindi riportarlo sul cartellino con l’indicazione “-1” nella colonna dedicata.

Art. 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

Art. 5 Criteri per l'attribuzione del minus point

Il minus point 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 6 - 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 si abbandona 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 aggiuntiva. 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. Sarà, in ogni caso, l'arbitro a decidere se 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 YUD iniziando simultaneamente a contare (Yud- Nueng) in lingua thailandese indicando all'altro atleta l'angolo neutro da occupare. L'arbitro proseguirà 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 dirige all'angolo neutro 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 con il verdetto di RSC/I/H/B. Qualora un atleta rimanga a terra in stato di incoscienza è consentito solo al medico salire sul quadrato, in questo caso il verdetto sarà di KO/H/B.

Nel caso in cui un atleta sia stato contato e, subito dopo il comando "Chok" torni nello stato di "a terra" senza avere ricevuto colpi (o non sia più in grado di continuare), l'arbitro proseguirà il conteggio da dove si era fermato. Quando entrambi gli atleti sono nelle condizioni di subire un conteggio, l'arbitro procederà al conteggio contemporaneamente. Arrivato al numero "Sib" del

conteggio, se entrambi gli atleti non risulteranno essere nelle condizioni di riprendere l'incontro, decreterà 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 Pead, giudicherà uno dei due atleti in condizione di riprendere l'incontro, proseguirà il conteggio dell'altro fino al "Sib", concludendo l'incontro. Infine, se al "Pead" del conteggio riterrà entrambi gli atleti in condizioni di riprendere la gara, ordinerà 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.

È previsto un numero massimo di conteggi:

- Per gli atleti juniores: 2 in un round; 3 in tutto il match;
- Per gli atleti seniores: 3 in un round; 4 in tutto il match;

Nel caso in cui si raggiunga il numero massimo di conteggi in un round o nel match, qualora l'atleta sia pronto a riprendere il combattimento al Pead (peed), l'arbitro farà riprendere l'incontro e, dopo averlo interrotto immediatamente, decreterà la sospensione del match per RSC-C.C.L.

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 7 - INCONTRO FINITO PRIMA DEL LIMITE

Art. 1 KO-H, KO-B, RSC-B, RSC-H, RSC-I, RSC-CCL, RSC-S, Abbandono, (ABB)

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 subisce un verdetto di KO-H o di 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 (ABB) 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 fermi l'incontro, il verdetto sarà di RSCS e l'atleta verrà sottoposto ad un fermo di 7 giorni, o più, sentito il parere del medico.

Art. 2 Ferite e intervento sanitario

In caso di ferita, 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 decretata la fine dell'incontro per RSC-I.

Capitolo 8 - 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 9 - ABBIGLIAMENTO E PROTEZIONI

Art. 1 Abbigliamento degli atleti

- Durante la competizione, gli atleti 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, avvolti strettamente e ben coperti per prevenire danni agli atleti durante l'incontro. È fatto divieto nelle gare istituzionali utilizzare

ornamenti tipici dei Nak Su (es: la Phuang Malai) e/o qualsiasi ornamento che faccia riferimento a religioni o politica;

- 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;
- Le atlete donne, devono obbligatoriamente indossare il paraseno;
- Tutti gli atleti devono 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 "treccia" 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 rigorosamente di Muay Thai
- In tutte le gare è vietato indossare cavigliere o altre fasciature sotto i paratibia.

Atlete di religione musulmana: è concesso, nel rispetto della loro cultura, che le atlete di religione musulmana utilizzino copertura per braccia e gambe, di colore bianco (monocolore). È inoltre concesso indossare un copricapo, che può essere uno Hijab completo od un normale copricapo di colore bianco.

Art. 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 parazigomi,
- 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.

Esempio di divisa:



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 dal 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 dissimulare la presenza di sangue.

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 entro un tempo massimo di 2 min.

Capitolo 10 - 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

Capitolo 11 - 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;
- 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 il quadrato, avendo cura e obbligo di sgomberare 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;

Il secondo può manifestare la volontà di far abbandonare il suo atleta, in uno dei seguenti modi:

- togliendo i guanti all'atleta durante l'intervallo o trattenendolo all'angolo successivamente al suono del gong;
- richiamando l'attenzione dell'arbitro per far capire in modo chiaro e inequivocabile l'intenzione di voler ritirare il proprio atleta;

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 i secondi devono:

- 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;
- Osservare il silenzio più assoluto durante lo svolgimento delle riprese, evitando di alzarsi, toccare o salire sul ring anche se fuori dalle corde;
- Indossare tuta del club di appartenenza o abbigliamento sportivo e scarpe ginniche;
- È vietato indossare indumenti o scarpe diverse da quelli descritti, per esempio: pantaloni corti, cappelli, occhiali da sole, scarponi o ciabatte;
- Non è consentito portare borse o zaini, ma è consentito portare una piccola borsa, (MARSUPIO) intorno alla vita;
- È vietato l'utilizzo di bottiglie, o altri contenitori, in vetro.

Il secondo che contravviene alle norme di cui sopra può essere ammonito, allontanato dall'angolo (anche per tutta la durata dell'evento), e/o sottoposto ai conseguenti e ulteriori provvedimenti disciplinari che gli Organi di Giustizia Federale ritengano opportuno adottare.

Per esercitare le funzioni di secondo è necessario il possesso di apposito Tesserino da Coach rilasciato dalla Federazione a seguito di frequentazione del corso specifico.

Capitolo 12 - VISITA MEDICA E PROCEDURE DI PESO

Art. 1 Visita medica

Durante l'orario fissato per la procedura del peso, l'atleta deve 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.

Art. 2 Categorie di peso

Le classi e le categorie di peso sono consultabili sul sito Federale al seguente link:

[Tabella classi e categorie di peso](#)

Art. 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 C.d.R.);
- 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 l'atleta deve 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;

Art. 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;

Qualora una competizione preveda la partecipazione di atlete di sesso femminile, allo scopo di garantire il corretto svolgimento delle operazioni di peso, dovrà essere presente almeno un ufficiale di gara di sesso femminile.

Capitolo 13 - MISURE DISCIPLINARI

I membri della CNA 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 14 - SOMMINISTRAZIONE DI FARMACI E SOSTANZE PROIBITE

Art. 1 Doping

È vietato agli atleti assumere farmaci o sostanze dopanti inserite nei disciplinari del CIO/CONI, WADA/NADO in materia di doping e sostanze proibite;

NB: Si sconsiglia a tal proposito che **a fine incontro gli atleti bevano all'angolo opposto, come da tradizione**

14.2 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 15 - COMPITI DEL MEDICO

Art. 1 Compiti del medico

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

Art. 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.

Art. 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 pre gara.**

Art. 4 Certificato medico agonistico

Gli atleti che partecipano a tornei o competizioni, sia in ambito nazionale sia internazionale, devono essere muniti del certificato medico previsto dalla normativa sanitaria federale. Tale certificato, rilasciato e firmato da un medico sportivo autorizzato, deve attestare che, prima della partenza dal proprio Paese, l'atleta risulta in pieno stato di salute, privo di lesioni, patologie, malattie infettive o qualsiasi condizione clinica che possa comprometterne il benessere o rappresentare un rischio per terzi. Per gli eventi IFMA, la modulistica ufficiale è disponibile sul sito istituzionale dell'organizzazione.

Art. 5 Limitazioni agli atleti

L'atleta considerato NON IDONEO dal medico sportivo, NON può competere.

Art. 6 Tagli, ferite e abrasioni

Non è ammessa la partecipazione all'incontro per gli atleti che presentino ferite cutanee, né per coloro che utilizzino bendaggi atti a coprire tagli, abrasioni, ematomi o lividi localizzati sul capo o sul volto (inclusi naso, occhi e orecchie).

L'atleta può essere autorizzato a competere esclusivamente previo parere favorevole del medico di gara, qualora la lesione risulti completamente medicabile, adeguatamente protetta e non comporti rischi per la salute e l'incolumità dell'atleta stesso.

La valutazione e la decisione finale sull'idoneità alla partecipazione spettano in via esclusiva al medico responsabile dell'incontro. Eventuali certificazioni mediche pregresse o altre valutazioni cliniche presentate dall'atleta o dal suo team non hanno alcuna validità ai fini dell'ammissione alla gara.

Art. 7 Regolamento medico

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

Capitolo 16 - STRETTA DI MANO

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

Il tocco dei guantoni deve aver luogo successivamente alla celebrazione del Wai Kru, inizio del match, e dopo che l'annunciatore ha proclamato il verdetto dell'incontro, al termine del match. Non è consentito salutarsi ulteriormente durante l'incontro e/o all'inizio dei round successivi al primo.

Capitolo 17 - INTERPRETAZIONI E DISPOSIZIONI SUPPLEMENTARI

Tutti gli atleti di Muay Thai, 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 Wai Kru;
- 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 Wai 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. Secondo la normativa antidoping, 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 18 - 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 dirimere l'eventuale controversia.

Regole Aggiuntive Muay Thai Promozionale

Il presente regolamento disciplina le competizioni promozionali di Muay Thai sotto l'egida della FEDERKOMBAT, unica Federazione riconosciuta per la disciplina in Italia. Ogni evento promozionale deve ricevere apposito nulla osta da parte della Federazione, tramite richiesta formale alla seguente mail: eventi@federkombat.it.

La Commissione Nazionale "Pro" con Nulla-Osta scritto, attiverà la C.N.A. (Commissione Nazionale Arbitri) che provvederà ad inviare il Commissario di Riunione, i giudici e gli arbitri che saranno necessari per lo svolgimento di quella manifestazione. Saranno scelti in accordo con il responsabile nazionale arbitrale di settore.

Al termine dell'evento il C.d.R. dovrà redigere una vera e propria relazione con tutti i risultati ufficiali da inviare alla Commissione Nazionale "Pro", alla Segreteria Federale e alla CNA.

Tutti gli atleti devono essere regolarmente tesserati e in possesso di idoneità medico-sportiva.

Classi di combattimento 1° Serie Junior/Senior PRO

Nei Galà promozionali si combatte senza canotta in tutte le serie.

Solo gli atleti appartenenti alla 1° serie possono competere con le seguenti regole aggiuntive.

Gli atleti di 2° e 3° serie Senior e 1° e 2° serie Junior seguiranno il regolamento Istituzionale.

Prima Serie senior Pro

Sono ammessi a competere nella categoria Senior Pro:

Tutti gli atleti Senior con almeno 16 risultati positivi tra pareggi e vittorie;

Tutti gli atleti Juniores che al compimento del 18° anno di età e con almeno 10 incontri positivi tra vittorie e pareggi decidano di competere nella categoria Senior.

Protezioni e durata match:

Prima serie senior Pro:

Protezioni obbligatorie:

- guantoni;
- paradenti;
- conchiglia;
- paraseno per le donne.

Protezioni facoltative:

- casco;
- paratibia;
- gomitiere.

Abbigliamento:

- pantaloncini da Muay Thai;
- sono ammesse cavigliere non imbottite;
- Non sono ammesse fasciature sotto le cavigliere.

N.B se l'atleta indossa i paratibia, non sono ammesse cavigliere e/o fasciature.

Durata match: 3 round da 3 minuti, con 1 minuto di recupero;

Durata match per Titolo: 5 round da 3 minuti, con 2 minuti di recupero

N.B tutti gli altri atleti di 2° e 3° serie Senior, e 1° e 2° serie Junior seguiranno il regolamento istituzionale, fatta eccezione per la canotta.

Obbligatorio per tutti gli atleti compilare la modulistica pre gara, reperibile sul sito federale al seguente link:

[Moduli pre gara](#)

DISPOSIZIONI AGGIUNTIVE (valide per tutte le classi Junior e Senior)

1. L'atleta deve indossare il Mongkhon durante l'ingresso sul ring. L'accesso al quadrato deve avvenire passando al di sopra della corda più alta;
2. È obbligatorio lo svolgimento del Wai Kru, la danza rituale, prima dell'inizio del combattimento;
3. È obbligatorio l'uso dei pantaloncini tipici della Muay Thai per tutte le classi. Non sono ammessi pantaloncini da MMA, da pugilato, leggings o altri indumenti non conformi alla disciplina;
4. I riferimenti per le categorie di peso dei match sono quelle adottate da FEDERKOMBAT e WMC per il settore Muay Thai;
5. Le protezioni visibili obbligatorie o facoltative dovranno essere dello stesso colore dell'angolo di appartenenza;
6. Gli atleti devono presentarsi sul quadrato di gara con la necessaria cura del corpo (unghie dei piedi e delle mani tagliate, ben rasati e con capelli raccolti se lunghi);
7. Il peso degli atleti dovrà avvenire entro le 24 ore antecedenti il match;
8. I secondi all'angolo dell'atleta possono essere in un numero massimo di due, e devono sempre tenere un comportamento professionale e decoroso verso l'avversario, organizzatori, pubblico e terze persone. Obbligatorio, per i secondi, avere il Tesserino da Coach federale, ben visibile;
9. Tutte le tecniche ammesse: pugni, calci, ginocchiate, gomitate e proiezioni devono essere considerate valide solo se portate a bersaglio con forza e con evidente efficacia. (il regolamento della MT pro fa fede al regolamento internazionale WMC);
10. Tutte le parti del corpo dell'avversario, sono considerate bersaglio valido, ad esclusione di: genitali e colonna vertebrale; se durante l'azione l'atleta, voltandosi, viene colpito alla colonna vertebrale, questa azione non sarà ritenuta fallosa;
11. È possibile effettuare la "presa dell'orso" purché questa non venga eseguita con chiusura a livello lombare;
12. Gli atleti sono autorizzati a eseguire tecniche fino a quando l'arbitro non ordina lo stop, oppure quando l'avversario è considerato a terra. È definito "a terra" l'atleta che abbia qualsiasi parte del corpo a contatto con il suolo diversa dai piedi;
13. È consentita qualunque tecnica con qualsiasi traiettoria compiuta sia con gli arti superiori che con gli arti inferiori;
14. È consentito afferrare e trattenere la gamba dell'avversario in seguito a qualsiasi tecnica di calcio offensiva. Durante la presa è permesso colpire ripetutamente la gamba trattenuta, così come effettuare azioni di trazione, pressione o spinta finalizzate a una proiezione. Non è invece permesso compiere più di due passi in qualunque direzione mantenendo la presa sulla gamba dell'avversario senza eseguire colpi;
15. Il clinch tra i due atleti può avere durata illimitata, purché sia considerato attivo. Per clinch attivo non si intende esclusivamente l'esecuzione di tecniche offensive, ma anche l'utilizzo di prese, controlli e aggiustamenti delle braccia necessari alla gestione della lotta corpo a corpo;

16. In situazione di punteggio pari, ai fini dell'assegnazione della vittoria devono essere privilegiati gli atleti che abbiano efficacemente impiegato tecniche di gomito, calcio, ginocchio e azioni di proiezione, in quanto considerate a maggior valore tecnico (Muay Thai Skills);

Qualora si verifichi una presunta tecnica scorretta volontaria, l'Arbitro Centrale è tenuto a richiedere immediata conferma ai tre Giudici di Sedia. Se la volontarietà dell'azione vietata viene accertata a maggioranza (due giudici su tre), l'atleta responsabile sarà sanzionato con *Warning* o, nei casi di condotta gravemente irregolare, con squalifica diretta, con conseguente assegnazione della vittoria all'avversario. Nel caso in cui la tecnica irregolare venga invece valutata come involontaria, l'incontro potrà proseguire. Tuttavia, qualora l'atleta che ha subito l'azione non sia ritenuto idoneo a continuare, oppure si verifichi un infortunio non imputabile all'avversario, l'esito dell'incontro dovrà essere determinato come segue:

- Se l'incidente si verifica nei primi due round, l'incontro sarà dichiarato *No Contest*, con conseguente abrogazione dell'eventuale titolo in palio.
- Se l'incidente avviene nel corso o dopo il terzo round, si procederà alla lettura dei cartellini per l'assegnazione del titolo.

In caso di ferita, qualora il Medico di Gara giudichi l'atleta idoneo a proseguire, il suo angolo dispone di 60 secondi per arrestare l'emorragia. Trascorso tale intervallo, se la ferita non risulta contenuta e impedisce la prosecuzione dell'incontro, l'Arbitro Centrale dovrà dichiarare il fuori combattimento, assegnando la vittoria all'avversario.

In ogni circostanza, il tempo massimo complessivo consentito dopo lo stop arbitrale è fissato in 2 minuti;

17. Le azioni riconducibili a mera scherma pugilistica, prive di efficacia e dunque considerate non valide, non sono valutabili ai fini dell'assegnazione del punteggio né possono costituire elemento di preferenza nei cartellini dei giudici;
18. Ogni richiamo ufficiale dell'arbitro comporta l'attribuzione di un Minus Point. Al raggiungimento del terzo richiamo ufficiale, l'atleta è automaticamente squalificato. Il Minus Point, così come la squalifica nei casi più gravi, può essere assegnato anche qualora i secondi dell'atleta persistano in comportamenti o espressioni contrari al fair play, nonostante i ripetuti richiami dell'arbitro;
19. Il tradizionale stile tecnico della Muay Thai espresso dall'atleta durante il combattimento, così come l'esecuzione e la valutazione del Wai Kru, possono costituire elemento di preferenza da parte dei giudici ai fini dell'assegnazione della vittoria in caso di punteggio di parità;
20. All'atleta è fatto divieto assoluto di abbandonare il ring prima della proclamazione ufficiale del verdetto e della successiva premiazione, salvo comprovate e documentabili cause di forza maggiore. Non sono ammesse proteste, contestazioni o comportamenti contrari al fair play. In caso di violazione, l'atleta incorre nella decadenza totale del premio o del rimborso spese concordato, fatti salvi eventuali ulteriori provvedimenti o richieste di risarcimento da parte degli organizzatori nelle sedi competenti;
21. Conteggio:
Quando un Atleta finisce "a terra" oppure si trovi nelle condizioni di essere considerato "a

terra” dopo aver ricevuto colpi, l’Arbitro deve obbligatoriamente contarlo; il conteggio ha la durata minima di 8 secondi e comporta la decurtazione di 1 punto sui cartellini dei Giudici;

22. Se un Atleta senior 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 all’8. Valutate le condizioni dell’atleta, se questi è in grado di continuare, farà ripartire l’incontro e lo fermerà subito dopo decretando RSC CCL. Se l’atleta non è in grado di continuare verrà decretato il verdetto in base al motivo del conteggio.

23. RSC e GUANTONI per WMC:

- In occasione di titolo WMC tutti i verdetti RSC saranno dichiarati al pubblico come TKO (KO Tecnico). I guantoni potranno essere di 8 oz fino alla cat. 66,8 Kg e dovranno essere indossati da entrambi gli atleti. Per i titoli WMC Internazionali si farà riferimento esclusivamente al Regolamento Internazionale con il rispetto del Regolamento sanitario Nazionale;
- Per l’interpretazione delle regole o qualora si presentasse una casistica non contemplata nel presente regolamento, o per interpretazione di parti di esso, il C.d.R., il referente di settore e la giuria detengono il potere decisionale.