



Regolamento Sportivo Muay Thai Light sul Tatami (rev.2026)



Sommario

Capitolo 1 - Regole Generali	4
Art. 1 Status dell'atleta.....	4
Art. 3 Inquadramento degli atleti.....	4
Capitolo 2 - Area di Gara	5
Art. 1 Bordo Tatami	5
Capitolo 3 - Ufficiali di Gara.....	6
Art. 1 Commissario di riunione.....	6
Art. 2 Arbitri e Giudici.....	7
Art. 2.1 Arbitro	8
Art. 2.2 Poteri dell'arbitro	9
Art. 3 Giudici.....	9
Art. 4 Cronometrista.....	10
Art. 5 Annunciatore	10
Art. 6 Salute e sicurezza	10
Art. 7 Check-up medico per gli arbitri	11
Capitolo 4 - Verdetti.....	11
Vittoria ai punti (P)	11
Pareggio (D).....	11
Vittoria per RSC-I - RSC-B – RSC-S	11
Verdetti non ammissibili nella Muay Thai Light Tatami:.....	12
Vittoria per Abbandono (ABB).....	12
Squalifica (SQ).....	12
Vittoria per assenza dell'avversario (W.O.).....	13
No-Contest (N.C.)	13
Capitolo 5 - Modifiche al verdetto.....	13
Capitolo 6 - Criteri di Giudizio.....	14
Art. 1 Direttiva 1 - Tecniche a segno	14
Art. 1.1 Categoria Young Cadet 10/12.	14
Art. 1.2 Categorie 13-15 (Old Cadets), 16-18 (Juniores),19-40 (Seniores), 41-55 (Masters)	15
Per tutte le categorie:.....	15
Azioni vietate comuni:.....	16

Art. 2 Direttiva 2 - Punti	16
Art. 2.1 In caso di pareggio in incontro di Torneo e/o Attività Istituzionale	17
Art. 3 Direttiva 3 - Comportamento	17
Art. 4 Direttiva 4 – Sulle penalità	18
Ammonizione	18
Art. 5 Direttiva 5 - Criteri di attribuzione del Minus Point	19
Capitolo 7 - Atleta “A Terra”	19
Capitolo 8 - Incontro finito prima del limite.....	20
Art. 1 KO H/B, RSC-B, RSC-H, RSC-I, RSC-CCL, ABBANDONO, RSC-S.....	20
Art. 2 Ferite e intervento sanitario.....	21
Capitolo 9 - Bendaggio.....	21
Capitolo 10 - Abbigliamento	21
Art. 1 Abbigliamento degli atleti	21
Art. 2 Protezioni OBBLIGATORIE.....	22
Art. 3 Violazioni	22
Capitolo 11 - Rounds e tipologie di incontri consentiti	23
Durata rounds:	23
Capitolo 12 - I Secondi.....	23
Capitolo 13 - Procedure di Peso	25
Art. 1 Categorie di peso:.....	25
Art. 2 Procedure di Peso.....	25
Art. 3 Atlete donne.....	25
Capitolo 14 - Misure disciplinari.....	25
Capitolo 15 - Somministrazione di farmaci e sostanze proibite	26
Art. 1 Doping	26
Capitolo 16 - Compiti del medico	26
Art. 1 Compiti del medico.....	26
Art. 2 Postazione del medico e personale sanitario.....	26
Art. 3 Regolamento medico	26
Capitolo 17 - Stretta di mano.....	27
Capitolo 18 - Interpretazioni e disposizioni supplementari.....	27
Capitolo 19 - Interpretazione	28

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 e Promozionale

Viene classificata come "Istituzionale" tutta l'attività di interesse Federale a carattere regionale, interregionale, nazionale (ad es. Campionati, Coppe, Tornei). Viene classificata come "Promozionale" tutta l'attività svolta sotto l'egida della FEDERKOMBAT che non rientra in quella Istituzionale (ad es: gala ad incontri singoli, gala "promozionali" torneo finalizzato al gala).

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. I tesserati FEDERKOMBAT possono partecipare a gare di gioco sport categorie Demo e Speranze e sport a contatto leggero dai 10 anni compiuti in poi.

NB: Durante i Campionati o i Tornei istituzionali, qualora il compimento dell'età comporti il passaggio a una categoria superiore, l'atleta è autorizzato a proseguire la competizione nella categoria inferiore fino al termine dell'evento. Ai fini regolamentari, un Campionato o Torneo ha inizio nella giornata dedicata al controllo del peso e alla registrazione degli atleti e si conclude al termine di tutte le finali previste. Per gli atleti che partecipano esclusivamente all'attività nazionale, il riferimento ufficiale è costituito dai Campionati Italiani.

Art. 4 Limiti d'età

Gli atleti sono divisi in 5 categorie di agonisti a seconda della loro età anagrafica (fa fede la data di nascita)

La categoria **Young Cadet 10/12** anni stabilisce: che l'età minima per iniziare ufficialmente a competere nelle gare FEDERKOMBAT di Muay Thai Light deve essere compiuta: l'atleta deve avere 10 anni e può competere fino al giorno prima che lui o lei compia 13 anni.

La categoria **Old Cadet 13/15** anni stabilisce: che per iniziare ufficialmente a competere nelle gare FEDERKOMBAT di Muay Thai Tecnica l'atleta deve avere 12 anni e che può competere fino al giorno prima che lui o lei compia 16 anni.

La categoria **Junior 16/18** anni stabilisce: che per iniziare ufficialmente a competere nelle gare FEDERKOMBAT di Muay Thai Tecnica l'atleta deve avere 16 anni e che può competere fino al giorno prima che lui o lei compia 19 anni.

La categoria **Senior 19/40** anni stabilisce: che per iniziare ufficialmente a competere nelle gare FEDERKOMBAT di Muay Thai Tecnica l'atleta deve avere 19 anni e che può competere fino al giorno in cui compia 40 anni con la possibilità di terminare la stagione in corso (31 agosto).

La categoria **Master 41/55** anni stabilisce: che per iniziare ufficialmente a competere nelle gare FEDERKOMBAT di Muay Thai Tecnica l'atleta deve avere 41 anni e che può competere fino al giorno in cui compia 55 anni con la possibilità di terminare la stagione in corso (31 agosto).

Specifiche:

- Durante i Campionati o i Tornei istituzionali, qualora il compimento dell'età comporti il passaggio a una categoria superiore, l'atleta è autorizzato a proseguire la competizione nella categoria inferiore fino al termine dell'evento. Ai fini regolamentari, un Campionato o Torneo ha inizio nella giornata dedicata al controllo del peso e alla registrazione degli atleti e si conclude al termine di tutte le finali previste. Per gli atleti che partecipano esclusivamente all'attività nazionale, il riferimento ufficiale è costituito dai Campionati Italiani
- Al compimento del 19° anno di età l'atleta juniores passa automaticamente nella categoria dei seniores. L'atleta juniores, al compimento del 18° anno di età, se combatte da seniores, non potrà più tornare a gareggiare come juniores.

Capitolo 2 - Area di Gara

La gara si deve effettuare su tatami le cui dimensioni devono essere minimo 6X6 e massimo 8X8

Art. 1 Bordo Tatami

A bordo Tatami devono essere predisposte le seguenti attrezzature:

- Sedie per gli atleti e per i loro assistenti;
- Tavoli con sedie per gli ufficiali di gara;
- Un gong o una campanella ben udibile o, in alternativa, una palla di stoffa o altro simile da utilizzare gettandolo al centro del tatami alla fine dei round

- Cronometri;
- Cartellini per arbitri e giudici;
- 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

Ogni incontro sarà valutato da tre giudici FEDERKOMBAT appositamente convocati dalla CNA. I giudici devono sedere vicino al quadrato, separati dagli spettatori. I giudici devono sedere ai lati del quadrato.

Il Commissario di Riunione dovrà farsi garante di una soluzione che possa garantire la neutralità e l'imparzialità degli Ufficiali designati. Coloro che prendono servizio come arbitri o giudici, non potranno in nessun momento della gara esercitare anche il ruolo di manager, allenatore o secondo di un atleta o di una squadra di atleti.

È espressamente vietato anche esercitare il ruolo di Ufficiale in un incontro in cui gareggi un atleta tesserato nella stessa società di appartenenza. Infine, arbitri e giudici devono mostrarsi sempre imparziali e sopra le parti. Devono mantenere un adeguato decoro senza manifestare favoritismi nei confronti di uno o più atleti. Non devono rivolgersi agli 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: pantaloni di colore nero evitando di indossare cinture con fibbia in metallo, polo Federale, scarpe di colore nero con suola di gomma.

Art. 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 abbigliamento e 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 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.

L'arbitro, durante un incontro, deve utilizzare i seguenti comandi codificati nella disciplina della Muay Thai:

- "Tempo" (equivalente all'inglese "Time") per ordinare di fermare il tempo;
- "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.

Nota: Il comando "Yak" richiede che entrambi gli atleti facciano un passo indietro prima di riprendere il combattimento, possibilmente senza che venga impartito nuovamente il comando "Chok". Il comando "Yak" si usa anche dopo l'ordine "Yud" se gli atleti sono legati (clinch inattivo).

- Gli ordini "Chok" e "Yud" devono essere sempre impartiti anche all'inizio e al termine di ogni ripresa.
- L'arbitro ha l'obbligo di segretezza e non deve in alcun modo annunciare agli atleti o terze persone il verdetto, prima della sua ufficializzazione pubblica. Se un arbitro decide per qualsiasi grave e documentabile motivo di squalificare un atleta, o di interrompere l'incontro, deve comunicarlo in modo ufficiale e in primis al Commissario di Riunione, motivando la sua

decisione, così che il Commissario di Riunione possa attivarsi nell'immediato per rendere pubblica la decisione mediante annuncio ufficiale.

Art. 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 dal medico della manifestazione. Egli infatti è 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 un atleta (o entrambi) gareggino in modo scorretto violando una o più norme del presente regolamento;
- Interrompere l'incontro per ammonire, richiamare o squalificare un atleta che non rispetti le regole della gara;
- Interrompere l'incontro per ammonire, o allontanare dall'angolo il secondo, che non mantenga un comportamento regolamentare;
- Interrompere l'incontro qualora si verifichi un inconveniente nella tenuta degli atleti, provvedendo con sollecitudine ad eliminarlo;
- Interrompere l'incontro qualora si verifichi irregolarità circa l'assetto del tatami;
- Interpretare il Regolamento per quanto esso sia applicabile o rilevante alla gara in corso.
- Decidere e prendere misure adeguate per qualsiasi circostanza della gara che non sia contemplata nel Regolamento stesso.

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.

Art. 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, problemi con il tatami etc etc).

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.

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

Art. 4 Cronometrista

Il Cronometrista prende posto al tavolo del Commissario di Riunione. I suoi compiti sono:

- Regolare il numero e la durata delle riprese e degli intervalli tra una ripresa e l'altra;
- Ordinare di sgomberare il tatami, 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;
- Annunciare il numero di ciascuna ripresa immediatamente prima dell'inizio della medesima;
- Fermare il cronometro all'ordine di " Tempo " dell'arbitro e ripristinarlo all'ordine di "Chok".

Art. 5 Annunciatore

Compiti dell'annunciatore:

- Alle dirette dipendenze del Commissario di Riunione, ha il compito di rendere note al pubblico, chiaramente e succintamente, le comunicazioni che il Commissario di Riunione riterrà opportune;
- Chiamare sul tatami gli atleti e invitare i successivi a prepararsi per l'incontro;
- Annunciare direttamente 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. 6 Salute e sicurezza

- L'arbitro deve usare guanti in lattice, avendo cura di sostituirli al termine di ogni incontro;
- Il materiale di consumo utilizzato su di un atleta non può essere utilizzato su un altro atleta;
- Nei pressi del tatami deve essere presente un contenitore per gettare il sopracitato materiale di consumo.

Art. 7 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). 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 o a sé stesso, durante l'arbitraggio.

Capitolo 4 - Verdetti

Vittoria ai punti (P)

La vittoria 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 un incontro 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 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.

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. In caso di Torneo e/o attività istituzionale è obbligatorio esprimere la preferenza, secondo le regole dell'art 2.1 del Capitolo 6.

Vittoria per RSC-I - RSC-B – RSC-S

- **RSC-I (Injury):** Quando l'incontro viene dichiarato concluso dall'arbitro a seguito di ferita, purché la stessa non sia conseguenza di colpo proibito volontario o fallo dell'avversario. In questo caso l'arbitro ha la facoltà di consultare il medico e, qualora lo faccia, è tenuto ad osservare le sue valutazioni. Il verdetto di RSC-I si ha anche quando il medico, ritenendo rischioso il proseguimento dell'incontro, chiede all'arbitro, durante l'intervallo, di porvi fine. L'arbitro è tenuto ad attenersi alla valutazione medica;

- **RSC-B (Body):** Quando uno degli atleti, a causa di colpi al corpo o alle gambe, non è più in grado di proseguire e l'arbitro pone fine all'incontro;
- **RSC-S (Safety/Sicurezza):** Quando l'arbitro o il coach ritengono 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, secondo il parere del medico.

Verdetti non ammissibili nella Muay Thai Light Tatami:

- **KO-H:** Quando uno degli atleti, o entrambi, viene ritenuto Fuori Combattimento dall'arbitro per colpi al capo;
- **KO-B:** Quando uno degli atleti, o entrambi, viene ritenuto Fuori Combattimento dall'arbitro per colpi al tronco/gambe;
- **RSC-H:** Quando uno degli atleti riceve colpi alla testa e l'arbitro ritiene opportuno arrestare l'incontro e porvi fine.

Qualora una delle situazioni succitate avvenga a causa di un fallo (inteso come colpo scorretto o lanciato senza controllo), l'arbitro deve squalificare l'atleta che lo ha commesso.

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" dell'avversario.

Squalifica (SQ)

L'arbitro deve squalificare l'atleta che:

- ha ricevuto 2 richiami ufficiali (Warning) ed incorre nel terzo;
- è uscito tre volte e incorre nella 4° uscita.

L'arbitro ha inoltre 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 colpisce intenzionalmente troppo forte;
- 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 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 nutra dubbi sull'esistenza o sulla gravità di un colpo proibito subito da un atleta, egli può consultare i Giudici oppure richiedere l'intervento del Medico di gara per le verifiche sanitarie consentite sul quadrato. Sulla base delle conclusioni fornite dal Medico o, in alternativa, del parere dei Giudici, l'Arbitro assume la decisione finale. Qualora si avvalga del giudizio dei Giudici,

deve attenersi alla maggioranza. In caso di parità, prevale il giudizio del Giudice che ha valutato il colpo come regolare. In assenza di testimonianze certe, l'Arbitro decide a proprio insindacabile giudizio.

Vittoria per assenza dell'avversario (W.O.)

Qualora un atleta non si presenti sul quadrato alla fine della terza chiamata ed all'ulteriore termine di 2 minuti, verrà squalificato decretando la vittoria per Walk Over.

Nel caso in cui l'atleta si presenti in ritardo o non pronto per il combattimento, l'arbitro deve comminargli un richiamo ufficiale (-1Punto).

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;
- Quando un incontro viene sospeso durante la prima ripresa per ferita o infortunio accidentali.

Capitolo 5 - Modifiche al verdetto

Tutti i verdetto sono definitivi e non possono essere modificati, escludendo i casi in cui si verifichi un errore materiale, ovvero quando:

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

È ammesso reclamo esclusivamente per i motivi previsti, da presentare in forma scritta al Commissario di Riunione. Il reclamo deve essere depositato immediatamente al termine dell'incontro oggetto di contestazione. I reclami relativi ad incontri di Torneo sono proposti al Commissario di Riunione, eventualmente coadiuvato dalla CNA, le cui decisioni sono inappellabili. Il Commissario di Riunione 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.

Egli si deve pronunciare, con la dovuta tempestività, sulla base delle risultanze dei cartellini e del rapporto del responsabile del quadrato e, se reputato necessario, il parere raccolto degli interessati. Non è ammessa la prova video.

Il Commissario di Riunione ha facoltà di interrogare, redigendo apposito verbale, anche l'arbitro ed i giudici dell'incontro. Nel caso in cui l'accoglimento del reclamo comporti una decisione tecnica diversa da quella impugnata, il Commissario di Riunione si pronuncia modificando il verdetto in tal senso. Nel caso in cui il reclamo venga respinto, il Commissario di Riunione conferma il verdetto proclamato.

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

Capitolo 6 - Criteri di Giudizio

Nel calcolo del punteggio vanno seguite le seguenti direttive:

Art. 1 Direttiva 1 - Tecniche a segno

In ogni round i giudici devono assegnare all'atleta 1 punto per ogni tecnica di Muay Thai consentita dal regolamento e lanciata a bersaglio con precisione, in modo controllato e non parata.

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

La proiezione in quanto skill della Muay Thai vale 1 punto

Art. 1.1 Categoria Young Cadet 10/12.

Sono valide le seguenti tecniche:

- calcio,
- pugno,
- gomito diretto al corpo
- ginocchio,
- proiezione e/o sbilanciamento
- vietato colpire il capo con qualsiasi tecnica

- Tutte le tecniche di Muay Thai compreso tecniche saltate purché controllate e a bersaglio, con l'esclusione di qualsiasi tecnica girata (es: Spinning back fist, spinning kicks).

Art. 1.2 Categorie 13-15 (Old Cadets), 16-18 (Juniores),19-40 (Seniores), 41-55 (Masters)

Le tecniche valide sono le seguenti:

- calcio;
- pugno;
- gomito diretto al corpo;
- ginocchio;
- proiezione e/o sbilanciamento;
- è consentito colpire il capo solo con pugni e calci;
- Tutte le tecniche di Muay Thai compreso tecniche saltate purché controllate e a bersaglio, con l'esclusione di qualsiasi tecnica girata (es: Spinning back fist, round kicks).

Per tutte le categorie:

È consentito portare tecniche verso tutti i bersagli ammessi dal regolamento della Muay Thai, con esclusione della linea della colonna vertebrale e della nuca.

Con gli arti inferiori sono autorizzate tecniche eseguite con avampiede, taglio del piede, collo del piede, tibia e ginocchio in ogni loro parte, fatta eccezione per le tecniche di rotazione.

Con gli arti superiori sono valide le tecniche di pugno eseguite con il pugno chiuso nella sua superficie frontale e dorsale (backfist), nonché con il colpo a martello, restando escluse le tecniche di rotazione (spinning backfist).

Gli arti inferiori e il tronco possono essere colpiti mediante qualsiasi tecnica di pugno, ginocchio, tibia, piede o gomito, con qualunque traiettoria, ad eccezione delle tecniche di rotazione.

È severamente vietato trazionare il capo dell'avversario verso il basso al fine di portare tecniche di ginocchio al volto. Tale azione è consentita esclusivamente per generare uno sbilanciamento o per eseguire una proiezione.

È consentito afferrare l'avversario in clinch al fine di colpire con le tecniche ammesse, sbilanciare o proiettare l'avversario.

Il clinch deve essere mantenuto in forma attiva; rientrano nella condizione di "attività" anche le fasi di lotta finalizzate all'acquisizione di una presa vantaggiosa dalla quale poter colpire, sbilanciare o proiettare.

È consentito afferrare la gamba dell'avversario (a seguito di tecnica ricevuta) per portare tecniche valide di pugno, gomito, calcio o ginocchio. Lo spostamento consentito, in avanzamento o

arretramento, è limitato a un massimo di due passi. In assenza dell'inserimento di tecniche ammesse, l'arbitro interrompe l'azione.

Azioni vietate comuni:

- È vietato colpire con forza e senza controllo;
- È vietato indirizzare colpi ai genitali, e colonna vertebrale;
- È vietato colpire con l'avambraccio e il palmo delle mani, con la testa, le spalle e con il tallone del piede;
- È vietato colpire l'avversario considerato "a terra";
- È vietato colpire con qualsiasi tecnica girata, eseguita con gli arti superiori o inferiori;
- È vietato trazione verso il basso per usare tecniche di ginocchio rivolte al capo.
- È vietato colpire alla colonna vertebrale con colpi diretti (quest'ultima azione non sarà ritenuta fallo se l'avversario, durante l'azione d'attacco, in qualche modo ruota su sé stesso e quindi subisce il colpo per colpa sua);
- È vietato proiettare facendo perno sulle anche, utilizzare tecniche di Judo o di Wrestling compreso la presa dell'orso all'altezza lombare;
- È vietato cadere sull'avversario;
- È vietato spingere l'avversario fuori dal tatami;
- È vietato mordere, sputare, parlare durante l'incontro;
- È vietato uscire dal tatami, se utilizzato, per sfuggire all'attacco dell'avversario;
- È vietato non arrestare la propria azione allo YUD dell'arbitro o comunque non eseguire i suoi ordini;
- È vietata una condotta di gara poco sportiva, come gettarsi a terra volontariamente o essere troppo passivo;
- È vietata la spazzata e/o sgambetto, che verrà sanzionata dall'arbitro con apposita gestualità;
- È vietato simulare il saluto (tocco del guantone) per poi attaccare l'avversario.

Art. 2 Direttiva 2 - Punti

Tecnica: per tutte le tecniche ammesse della Muay Thai portate a segno in modo controllato, in equilibrio e su bersaglio valido, il giudice deve assegnare 1 punto.

L'atleta deve dimostrare la conoscenza della tecnica della Muay Thai, qualsiasi altro stile di combattimento adottato, riconducibile ad altra disciplina non farà vincere i round.

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

- Differenza di 1 tecnica 10 - 10;
- Differenza da 2 a 7 tecniche 10 - 9;
- Differenza da 8 a 13 tecniche 10 - 8;
- Differenza di 13 tecniche o più 10 - 7;

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

Uscite:

- 1a uscita -1 tecnica;
- 2a uscita -1 tecnica;
- 3a uscita -1 tecnica;
- 4a uscita - squalifica.

Le uscite devono essere volontarie, con tutto il piede all'esterno del tatami e non determinate da spinte o falli.

N.B. L'atleta che provoca l'uscita dell'avversario dal tatami, sia mediante spinte sia conducendo il combattimento con tecniche disordinate o non controllate, sarà sanzionato secondo quanto previsto dal regolamento: inizialmente con un'ammonizione e, in caso di recidiva, con un richiamo ufficiale.

Art. 2.1 In caso di pareggio in incontro di Torneo e/o Attività Istituzionale

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

- Mostrare meno stanchezza;
- Mostrare maggiore determinazione a prendere il comando o intenzione di competere rispetto all'avversario;
- Avere una migliore difesa grazie alla quale le tecniche di Muay Thai dell'avversario vengono effettivamente bloccate o fatte mancare;
- Avere uno stile Muay Thai migliore dell'avversario;
- Avere infranto meno le regole rispetto all'avversario.
- Il Giudice dovrà motivare barrando barrare la casella corrispondente alla preferenza:
 - Miglior Tecnica;
 - Miglior Stile;
 - Miglior Difesa;
 - Altro.

Art. 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 due richiami (Warning) nel corso dello stesso incontro, il terzo implica l'automatica ed immediata squalifica. Nel corso del round il giudice non deve penalizzare ogni comportamento scorretto che vede, sia che l'arbitro lo abbia notato, che in caso contrario. È

comunque tenuto a richiamare l'attenzione dell'arbitro su tali comportamenti. Quando l'arbitro commina un richiamo ufficiale ad uno dei due atleti il giudice deve segnare sul cartellino indicandolo con il simbolo "W" nella colonna "Cautions and Warnings" del cartellino, ciò implica automaticamente l'attribuzione del "minuspoint". Il giudice ha l'obbligo conseguente di trascriverlo con "-1" nella apposita colonna del cartellino.

Art. 4 Direttiva 4 – Sulle penalità

Ammonizioni e richiami devono essere comminati con le seguenti modalità:

- Richiamo verbale (Fase bonaria, due per la stessa infrazione);
- 1° richiamo ufficiale (- 1 punto) (si segnala al tavolo giurati e giudici);
- 2° richiamo ufficiale (- 1 punto), (si segnala al tavolo giurati e giudici);
- 3° richiamo, ulteriore penalizzazione (Squalifica).

Ammonizione

L'ammonizione ha funzione di "consiglio" o "rimprovero benevolo" allo scopo di prevenire il ripetersi delle infrazioni rilevate. L'arbitro per procedere all'ammonizione interrompe l'incontro e indicando chiaramente l'atleta colpevole, deve evidenziare l'irregolarità commessa con la prescritta mimica; facendo riprendere tempestivamente e senza ulteriori indugi la gara.

La somma di due ammonizioni, per la stessa irregolarità, dà luogo alla terza al richiamo ufficiale.

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

Se un atleta viene richiamato ufficialmente (Warning) 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. 5 Direttiva 5 - Criteri di attribuzione del Minus Point

Il Minus Point deve essere attribuito nei seguenti casi:

- Stile di combattimento confuso e/o pericoloso;
- Colpi a segno NON CONTROLLATI;
- L'atleta "lega" costantemente in modo passivo, impedendo l'azione dell'avversario;
- L'atleta rifiuta in modo palese il combattimento, volta di proposito le spalle all'avversario o esce volontariamente dal quadrato per sottrarsi agli attacchi;
- L'atleta subisce due richiami e incorre nel terzo;
- L'atleta viola ripetutamente il regolamento di gara, mostrando un atteggiamento non consono durante la gara.

Capitolo 7 - Atleta “A Terra”

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

- Quando, in seguito ad un colpo o ad una serie di colpi, tocca il suolo del quadrato con qualsiasi parte del corpo che non siano i piedi;
- Quando, in seguito ad un colpo o ad una serie di colpi, si trova fuori dal quadrato o parzialmente al di fuori di esso, in modo che anche un solo piede sia fuori dal perimetro.
- Quando si rifugia in difesa passiva e si trovi in condizioni di inferiorità tali da non essere in grado, a giudizio dell'arbitro, di poter proseguire l'incontro;
- 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;
- Qualora un atleta rimanga a terra in stato di incoscienza è consentito solo al medico di salire sul quadrato. Se entrambi gli atleti non risultano essere nelle condizioni di riprendere l'incontro, viene decretata la fine dell'incontro con conseguente verdetto ai punti. (lettura dei cartellini con punteggio attribuito anche al round che è stato interrotto).

Capitolo 8 - Incontro finito prima del limite

Art. 1 KO H/B, RSC-B, RSC-H, RSC-I, RSC-CCL, ABBANDONO, RSC-S

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 subito nell'incontro o se l'arbitro ferma l'incontro a causa di una serie di colpi subiti, l'atleta deve essere visto dal medico immediatamente e nel caso, deve essere 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 tale periodo, e dopo essersi sottoposto a visita medica di reintegro, l'atleta potrà tornare a combattere dopo ulteriori 15 giorni di adeguato allenamento (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.

Quindici giorni prima della ripresa degli allenamenti l'atleta che ha subito un RSC-H o ABBANDONO (Ret.) per colpi subiti al capo o un K.O-H con o senza perdita di coscienza, dovrà rifare tutta la certificazione di idoneità specifica per il MuayThai a contatto pieno (compresa di elettroencefalogramma), secondo le norme del vigente regolamento sanitario federale e/o altri accertamenti sanitari eventualmente prescritti. Della rigorosa osservanza di tale norma rispondono anche disciplinarmente, l'atleta, i Direttori Tecnici di Società e i loro Presidenti; i Comitati Regionali dovranno svolgere adeguata vigilanza.

Se l'atleta subisce un secondo KO-H o RSC-H nell'arco di tre mesi, non potrà prendere parte alle competizioni per un periodo non inferiore a 3 mesi. 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 e/o dal medico dell'ospedale se lo ritiene necessario.

Il periodo di fermo è un periodo minimo obbligatorio, e non può essere accorciato in nessun caso. Durante il match invece l'arbitro deve informare giuria e giudici di scrivere sui loro cartellini il KO-H o l'RSC-H o l'ABBANDONO (Ret.) per colpi subiti al capo, dopo aver decretato l'impossibilità dell'atleta a continuare l'incontro.

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

Art. 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 ed il verdetto dell'incontro.

Capitolo 9 - Bendaggio

E' consentito utilizzare un bendaggio morbido per le mani, non più largo di 5 cm e non più lungo di 2,50 m. 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.

Capitolo 10 - Abbigliamento

Art. 1 Abbigliamento degli atleti

- Gli atleti durante le competizioni devono indossare solo pantaloncini tipici del Muay Thai (non di altre discipline);
- Le protezioni e la canotta dovranno essere obbligatoriamente di colore Rosso o Blu secondo l'angolo attribuito e approvate FEDERKOMBAT. Si ricorda che TUTTI gli atleti devono indossare la canotta dentro i pantaloncini;
- 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;
- È consentito indossare Prajead tipici;
- È proibito indossare ornamenti metallici, come piercing, collane, bracciali o orologi;
- Non è consentito applicare vaselina, grasso, olii vari o altre sostanze per avvantaggiarsi sull'avversario;

- È espressamente vietato applicare sostanze irritanti sul corpo dell'atleta o sulle sue protezioni;
- È obbligatorio in tutte le gare indossare le protezioni del colore dell'angolo attribuito.

Art. 2 Protezioni OBBLIGATORIE

Young Cadets 10/12, Old Cadets 13/15 e Juniores 16/18

- Caschetto imbottito senza parazigomi e imbottito anche sulla parte superiore
- Paradenti
- Conchiglia
- Corpetto imbottito
- Paraseno è obbligatorio per le donne compatibilmente con lo sviluppo fisiologico.
- Gomitiere
- Guantoni 10 Oz con bendaggio
- Paratibia a calza tipo Thai con parapiede.
- Vietata la cavigliera sotto il paratibia

Seniores 19/40 e Masters 41/55

- Protezioni come Cadetti e Juniores
- Corpetto facoltativo, ma se indossato, lo faranno entrambi gli atleti in modo speculare.
- Paraseno per le donne

Paradenti: il paradenti deve essere di materiale gommoso, morbido e flessibile. Non è consentito indossare il paradenti sopra ad apparecchiature odontoiatriche correttive. E' consentito l'utilizzo di un paradenti configurato su apparecchio ortodontico, dietro presentazione di una certificazione da parte del Medico Dentista 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 potrebbe simulare la presenza di sangue.

È possibile scaricare il modulo al seguente link:

[CERTIFICAZIONE PER APPARECCHIO ORTODONTICO](#)

Art. 3 Violazioni

L'arbitro ha l'obbligo di non autorizzare l'atleta alla partecipazione all'incontro qualora questi si presenti con abbigliamento non conforme o ritenuto indecoroso.

Qualora i guanti o qualsiasi elemento dell'equipaggiamento dell'atleta risultino indossati in modo non corretto, l'arbitro deve interrompere immediatamente l'azione e provvedere a far ripristinare la corretta vestizione dell'atleta.

Capitolo 11 - Rounds e tipologie di incontri consentiti

Durata rounds:

- **Young Cadets 10/12:** 3 rounds da 1 minuti, 30 secondi di recupero;
- **Old Cadets)13/15 :** 3 rounds da 1,30 minuti, 1 minuto di recupero;
- **Juniores, Seniores, Masters :** 3 round da 2 minuti, 1 minuto di recupero.

SONO VIETATI INCONTRI TRA:

- atleti di sesso diverso;
- atleti di serie diversa;
- atleti di categoria diversa.

ECCEZIONI:

Nelle competizioni promozionali in caso di mancanza di avversari sarà possibile lo spostamento di categorie di peso purché la differenza tra gli atleti non ecceda i 5 kg.

Capitolo 12 - I 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 regolarmente tesserati e in possesso del Tesserino Coach rilasciato dopo apposito corso;
- Il secondo e il suo aiuto devono, nell'esercizio delle loro funzioni, indossare indumenti appropriati e decorosi;
- Il secondo e l'aiutante, all'ordine "fuori i secondi" dell'annunciatore, devono abbandonare in modo sollecito il quadrato, avendo cura e obbligo di sgomberare il medesimo da tutti gli accessori eventualmente presenti (secchi, borracce, spugne o 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 devono prestare la loro assistenza all'atleta;
- I secondi sono tenuti a rispettare e ad applicare le norme Federali e le disposizioni loro impartite dall'arbitro e dal Commissario di Riunione;
- Durante lo svolgimento dell'incontro spetta solo all'arbitro impartire disposizioni ai secondi ed eventualmente porre in essere ulteriori richiami;
- Durante lo svolgimento delle riprese, il Commissario di Riunione può, ammonire I secondi per infrazioni relative a contegno inadeguato, avendo cura di ufficializzarle all'arbitro durante l'intervallo;
- Il secondo principale ha la facoltà di decidere l'abbandono del proprio atleta, qualora non lo ritenga in grado di continuare l'incontro. Può manifestare tale volontà, in uno dei seguenti modi:
 - togliere i guanti all'atleta durante l'intervallo o trattenerlo all'angolo successivamente il suono del gong;
 - far capire in modo chiaro e inequivocabile l'intenzione di voler ritirare il proprio atleta richiamando l'attenzione dell'arbitro.

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

Capitolo 13 - Procedure di Peso

Art. 1 Categorie di peso:

Per le classi e le categorie di peso, consultare la tabella presente sul sito federale al seguente link:

[Tabella classi e categorie di peso](#)

Art. 2 Procedure di Peso

- Tutti gli atleti devono essere presenti per le operazioni di peso all'orario fissato e comunicato dal Commissario di Riunione;
- 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;
- L'atleta può gareggiare solo nella categoria nella quale è stato iscritto ed ha quindi superato in modo positivo l'operazione del peso ufficiale;
- Il peso registrato sarà quello definitivo. L'atleta fuori peso sarà squalificato;

Art. 3 Atlete donne

Le atlete, per l'iscrizione alle competizioni, devono disporre di tutti i certificati medici previsti dal Regolamento Sanitario vigente in formato originale e in corso di validità, pena l'esclusione dalla competizione.

Il peso delle atlete deve svolgersi in un locale differente o comunque separato da quello in uso agli atleti di sesso maschile.

Nel caso di partecipazione di atlete alle competizioni, devono essere previste, per il corretto svolgimento delle operazioni di peso, anche ufficiali di gara di sesso femminile.

Capitolo 14 - Misure disciplinari

I membri esecutivi della CNA, hanno l'autorità di rimuovere gli arbitri e i giudici dalla lista di servizio (temporaneamente o anche in modo permanente) qualora ritengano la prestazione dell'arbitro, o dei giudici, insoddisfacente o totalmente ingiustificato il punteggio attribuito al match.

Capitolo 15 - Somministrazione di farmaci e sostanze proibite

Art. 1 Doping

Gli atleti non possono assumere farmaci o sostanze dopanti inserite nei disciplinari del CIO/CONI, WADA/NADO in materia di doping e sostanze proibite.

Capitolo 16 - Compiti del medico

Art. 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.

Art. 2 Postazione del medico e personale sanitario

Il medico di servizio deve prendere posto accanto alla giuria, sul lato destro in prossimità della scala di accesso al ring/tatami. Qualora, secondo scienza e coscienza, ritenga necessario interrompere l'attività di un atleta per qualsiasi motivo, è tenuto a informare immediatamente il Commissario di Riunione, il quale provvederà a segnalare all'arbitro l'interruzione dell'incontro. Il medico dovrà accedere prontamente al ring/tatami e prestare all'atleta le cure necessarie.

Art. 3 Regolamento medico

Il regolamento medico è specificato in dettaglio nel Regolamento Sanitario in ottemperanza al Decreto Ministeriale e ratificato dal Consiglio Federale.

Capitolo 17 - 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 all'inizio del match, e dopo che l'annunciatore ha proclamato il verdetto dell'incontro al termine del match. Non è consentito toccare il guantone durante l'incontro e/o all'inizio dei round successivi al primo.

Capitolo 18 - Interpretazioni e disposizioni supplementari

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

- Essere educati ed aver rispetto reciproco anche verso tutti i partecipanti all'evento, compreso gli spettatori;
- Astenersi da un comportamento irrispettoso verso l'avversario, verso gli ufficiali di gara e comunque verso tutti i partecipanti;
- Devono entrare nel quadrato con tutte le protezioni indossate;
- Gli atleti, una volta eseguito il controllo protezioni, dovranno portarsi al centro del tatami per il saluto;
- 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 avversario per salutare l'avversario, i secondi ed il maestro, mostrando loro rispetto e sportività;

I secondi devono accettare il verdetto senza manifestare dissensi: Se lo ritengono opportuno possono presentare ricorso secondo le modalità previste.

Capitolo 19 - Interpretazione

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