



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



Sommario

Capitolo 1 - Regole Generali.....	4
Art. 1 Status dell'atleta.....	4
Art. 2 Attività Istituzionale e Promozionale.....	4
Art. 3 Inquadramento degli atleti.....	4
Art. 4 Limiti d'età.....	5
Art. 5 Salute e Sicurezza degli Atleti.....	6
Capitolo 2 - Area di Gara.....	6
Art. 1 Ring.....	6
Art. 2 Bordo ring.....	7
Capitolo 3 - Ufficiali di Gara.....	8
Art. 1 Commissario di riunione.....	8
Art. 2 Arbitri e Giudici.....	9
Art. 2.1 Arbitro.....	10
Art. 2.2 Poteri dell'arbitro.....	10
Art. 3 Giudici.....	11
Art. 4 Cronometrista.....	11
Art. 5 Annunciatore.....	12
Art. 6 Salute e sicurezza.....	12
Art. 7 Check-up medico per gli arbitri.....	12
Capitolo 4 - Verdetti.....	13
Vittoria ai punti (P).....	13
Vittoria per Preferenza (Pareggio).....	13
Vittoria per arresto dell'incontro da parte dell'Arbitro (RSCB) - (RSCH) - (RSCI) - (RSC- CCL) - (RSC-S).	13
Vittoria per Knock-Out (KOB/KOH):.....	14
Vittoria per ABBANDONO (ABB):.....	14
Vittoria per Squalifica (SQ):.....	14
Vittoria per assenza dell'avversario (W.O).....	15
No-Contest (N.C.):.....	15
Capitolo 5 - Modifiche al verdetto.....	15
Capitolo 6 - Criteri di giudizio.....	16
Art. 1 Direttiva 1 - TECNICHE A SEGNO.....	16
Art. 1.1 Tecniche consentite.....	16
Tecniche con gli arti inferiori:.....	17
Limitazioni specifiche:.....	17
Clinch.....	17

Azioni vietate.....	17
Art. 2 Direttiva 2 - PUNTI.....	18
Art. 2.1 In caso di pareggio in incontro di Torneo e/o Attività Istituzionale	18
Art. 3 Direttiva 3 - COMPORTAMENTO	19
Art. 4 Direttiva 4 - SULLE PENALITA'	19
Ammonizione:.....	19
La somma di due ammonizioni, per la stessa irregolarità, dà luogo alla terza al richiamo ufficiale.....	19
Art. 5 Direttiva 5 - CRITERI DI ATTRIBUZIONE DEL MINUS POINT	20
Capitolo 7 - Criteri di giudizio	20
Capitolo 8 - Interruzione prima del limite.....	21
Art. 1 KO H/B, RSC-B, RSC-H, RSC-I, RSC-CCL, ABBANDONO, RSC S	21
Art. 2 Ferite e intervento sanitario	22
Art. 3 Knock down (KD) e Knock out (KO)	22
Art. 3.1 Conteggio:	22
CASI ECCEZIONALI.....	25
RSC-S (SICUREZZA/SAFETY).....	25
Capitolo 9 - Bendaggio	26
Capitolo 10 - Abbigliamento.....	26
Art. 1 Abbigliamento degli atleti	26
Art. 2 Protezioni.....	27
Art. 3. Violazioni	28
Capitolo 11 - Rounds	28
SONO AMMESSI INCONTRI TRA:	28
Capitolo 12 - I Secondi	29
Capitolo 13 - Procedure di peso	30
Art. 1 Procedure di peso	30
Art. 2. Categorie di peso	31
Art. 3 Peso	31
Art. 4 Atlete donne	31
Capitolo 14 - Misure disciplinari	32
Capitolo 15 - Divieto di somministrazione di farmaci e sostanze proibite	32
Art. 1 Doping.....	32
Art. 2 Sostanze proibite	32
Capitolo 16 - Compiti del medico	32
Art. 1 Compiti del medico	32
Art. 2 Postazione del medico e personale sanitario.....	33
Art. 3 Regolamento medico.....	33
Capitolo 17 - Stretta di mano	33

Capitolo 18 - Interpretazione e disposizioni supplementari	33
Capitolo 19 - Interpretazione e controversie	34

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. La partecipazione alle competizioni di Muay Thai sul ring è consentita ai tesserati FEDERKOMBAT a partire dal compimento del decimo anno di età.

Gli atleti sono divisi in due classi e cinque categorie in base alla loro età:

- La categoria **Young Cadets 10/12.**
 - La categoria **Old Cadets 13/15.**
 - La categoria **Juniores 16/18.**
 - La categoria **Seniores 19/40.**
 - La categoria **Masters 41/55.**
-
- **1-4 Khan (atleti da 0 a 5 match)**
 - **5-9 Khan (atleti oltre 6 match)**

Nota Bene: Nel corso di campionati o tornei istituzionali, qualora il compimento dell'età comporti il passaggio a una categoria superiore, l'atleta è autorizzato a gareggiare nella categoria inferiore fino al termine dell'intera manifestazione. Ai fini regolamentari, un campionato o torneo ha inizio il giorno dedicato 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 cinque categorie a seconda della loro età anagrafica (fa fede la data di nascita).

L'età è calcolata in base al giorno di nascita e non all'anno.

Categoria **Young Cadets 10/12** l'atleta deve aver compiuto 10 anni e potrà competere fino al giorno prima che compia 13 anni.

Categoria **Old Cadets 13/15** l'atleta deve avere compiuto 13 anni e potrà competere fino al giorno prima che compia 16 anni.

Categoria **Juniors 16/18** l'atleta deve avere compiuto 16 anni e potrà competere fino al giorno prima che compia 19 anni.

Categoria **Seniores 19/40** l'atleta deve avere compiuto 19 anni e potrà competere fino al giorno in cui compirà 40 anni con la possibilità di terminare la stagione in corso (31 agosto).

Categoria **Master 41/55** l'atleta deve aver compiuto 41 anni e potrà competere fino al giorno in cui compia 55 anni con la possibilità di terminare la stagione in corso (31 agosto).

Specifiche: Al compimento del 19° anno di età l'atleta juniors passa automaticamente nella categoria dei seniores.

L'atleta juniors, che al compimento del 18° anno di età, decide di combattere nella categoria seniores, non potrà più tornare a gareggiare nella categoria juniors.

È obbligatorio, per tutti gli atleti minorenni che partecipano alle competizioni di Muay Thai Light (Ring), presentare la modulistica prevista debitamente compilata e firmata dal genitore che esercita la responsabilità genitoriale.

ALLEGATO D, specifico per Muay Thai Light sul ring, reperibile sul sito Federale al seguente link: [Modulistica 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.

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 ed eventuali integrazioni richieste dalla CMF;
3. Visita medica prima delle competizioni;
4. In caso di partecipazione a gare internazionali IFMA gli atleti dovranno attenersi anche al regolamento sanitario IFMA;
5. Sospensioni dall'attività per infortunio subito in gara;
6. Personale e attrezzatura medica per assistenza sanitaria alle gare.

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 corda ed arrivano fino all'ultima.

Gli angoli occupati dagli atleti devono essere distinti in:

angolo rosso (alla sinistra del tavolo della giuria);

angolo blu (diagonalmente opposto al primo);

gli angoli neutri sono di altro identico colore.

Dimensioni:

- Lati del quadrato (entro le corde): lunghezza minima m. 4,90; massima m. 6,10;
- Piattaforma: tale da assicurare, fuori dalle corde, un bordo libero di almeno cm. 60;
- Feltro e tappeto: uguali alle dimensioni della piattaforma;
- Spessore del feltro: minimo cm. 1,5; massimo cm. 2,5;
- Diametro delle corde: minimo cm. 3; massimo cm. 5;
- Altezza delle corde rispetto al piano del quadrato:
 - con tre corde: primo giro cm. 40, secondo giro cm. 80, terzo giro cm. 130;
 - con quattro corde: primo giro cm. 41, secondo giro cm. 71; terzo giro cm. 101, quarto giro cm. 132;
- Lunghezza tenditori in opera: almeno cm. 50;
- Larghezza delle strisce verticali di collegamento delle corde: minimo cm. 3; massimo cm. 4;
- Altezza dei pali sul piano del quadrato: cm. 135 al massimo;
- Diametro dei pali (per la parte sovrastante il piano del quadrato): massimo cm. 12.

Il quadrato è corredato dai seguenti accessori:

- sgabelli per gli atleti e per i loro assistenti;
- due secchi e due bottiglie 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, o KOB, 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 è giudicato da tre ufficiali di gara FEDERKOMBAT, nominati dalla CNA/CTA per le attività istituzionali o dai referenti regionali per le attività di carattere promozionale.

I giudici devono essere posizionati in prossimità del ring, separati dal pubblico, e collocati centralmente su tre lati distinti della struttura.

Il Commissario di Riunione è responsabile di garantire condizioni che assicurino la piena neutralità e imparzialità degli ufficiali designati.

Gli arbitri e i giudici non possono, in alcun momento della manifestazione, ricoprire ruoli quali manager, allenatore o secondo di un atleta o di una squadra.

È inoltre vietato svolgere funzioni arbitrali o di giudizio in incontri che coinvolgano atleti tesserati per la stessa società di appartenenza dell'ufficiale.

Arbitri e giudici devono mantenere un comportamento imparziale, decoroso e professionale, evitando qualsiasi forma di favoritismo o atteggiamento inappropriato, incluse urla, incitamenti o altre condotte sanzionabili rivolte agli atleti.

La CNA, o un suo rappresentante ufficiale, può sospendere temporaneamente o definitivamente un arbitro o un giudice qualora ritenga che non rispetti i regolamenti FEDERKOMBAT o che la sua prestazione risulti insoddisfacente.

Nel caso in cui un arbitro si dimostri inadeguato durante un incontro, il Commissario di Riunione ha l'obbligo di interrompere il match e procedere alla sua sostituzione, qualora possibile.

Gli ufficiali di gara in servizio devono indossare obbligatoriamente:

- pantaloni neri;
- polo federale;
- scarpe nere con suola in 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 ed il fairplay siano strettamente osservate dagli atleti e dai tecnici 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 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.

Durante un incontro, l'arbitro, 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 Ring;
- 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 o corde allentate).

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.

Compiti del Cronometrista:

- Regolare il numero e la durata delle riprese e degli intervalli tra una ripresa e l'altra;
- Ordinare di sgomberare il Ring, 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:

- Prende posto al tavolo del Commissario di Riunione ed è alle sue dirette dipendenze.
- Egli ha il compito di rendere note al pubblico, chiaramente e succintamente, le comunicazioni che il Commissario di Riunione riterrà opportune.
- Chiama sul Ring gli atleti e invita i successivi a prepararsi per l'incontro.
- Annuncia direttamente l'ordine di sgomberare il Ring (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

- 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 congruo 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. 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, ed essere in possesso di certificato medico in corso di validità attestante la sua idoneità (*Come da regolamento Sanitario Federale*).

È altresì vietato indossare durante le competizioni, cintura con fibbia o qualsiasi altro oggetto metallico o non, che possa arrecare danno agli atleti o a se stesso (es. Piercing, orecchini, anelli etc. etc.)

Capitolo 4 - Verdetti

Vittoria ai punti (P)

Il verdetto ai punti ha luogo nei seguenti casi:

- Quando entrambi gli atleti hanno portato a termine le riprese previste;
- quando un incontro, superato il termine della prima ripresa, deve essere interrotto per sopravvenute circostanze di forza maggiore;
- Quando in un incontro un atleta (o entrambi) viene messo nelle condizioni di non poter proseguire per cause imputabili all'assetto del Ring o per altro analogo incidente;
- 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.

Vittoria per Preferenza (Pareggio)

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 6.

Vittoria per arresto dell'incontro da parte dell'Arbitro (RSCB) - (RSCH) - (RSCI) - (RSC-CCL) - (RSC-S).

La vittoria ha luogo nei seguenti casi:

- **RSCB:** L'Arbitro interrompe l'incontro quando valuta che uno dei due atleti si trovi in una condizione di manifesta inferiorità e non possa proseguire l'incontro, a seguito di un colpo o una combinazione di colpi inferti al corpo.
- **RSCH:** L'arbitro interrompe l'incontro se ritiene che uno dei due atleti si trovi in un evidente stato di inferiorità e non sia in grado di proseguire a causa di un colpo al capo. NB: tale verdetto si configura qualora il colpo venga considerato involontario o causato da imprudenza da parte dell'atleta che lo subisce (ex: sul calcio dell'avversario abbassa il capo).
- **RSCI:** L'incontro viene interrotto dall'Arbitro in caso di infortunio accidentale non causato da un colpo proibito o da un fallo dell'avversario (in questo caso si procede con l'applicazione delle Regole di Ammonizione, fino alla squalifica dell'avversario). L'interruzione avviene anche quando il medico, interpellato dall'Arbitro, valuta che il proseguimento dell'incontro sia

rischioso e ne richiede la sospensione. L'Arbitro è obbligato ad attenersi a tale valutazione medica.

- **RSC-CCL:** L'incontro viene interrotto dall'Arbitro quando un atleta ha subito il numero massimo di conteggi nel totale delle riprese previste (2 in un round o 3 in tutto il match per Jr e Sr, 2 in totale per Young Cadet e Old Cadet);
- **RSCS:** L'incontro viene interrotto dall'Arbitro quando l'arbitro ritiene che un atleta non sia più in grado di continuare il match poiché tecnicamente o athleticamente inferiore all'avversario. L'atleta viene sottoposto ad un fermo minimo di 7 giorni o più, sentito il parere del medico. In questo caso l'arbitro ha facoltà di terminare l'incontro, con corretta gestualità senza necessità che sia il tecnico all'angolo a chiedere la sospensione dell'incontro. L'RSC-S sostituisce il vecchio verdetto di RSC-OC.

Vittoria per Knock-Out (KOB/KOH):

Ha luogo quando l'avversario si trova a terra a causa di un colpo o di una serie di colpi ed è contato dall'Arbitro fino all'“Out”. L'Arbitro potrà interrompere il conteggio e dichiarare l'“OUT” in qualsiasi momento, anche prima di arrivare al “Sib”, in caso di situazioni gravi per l'incolumità dell'atleta. NB: Nel caso del KOH tale verdetto si configura qualora il colpo al capo venga considerato involontario o causato da imprudenza da parte dell'atleta che lo subisce (ex: sul calcio dell'avversario abbassa il capo).

Vittoria per ABBANDONO (ABB):

Ha luogo nel caso in cui il tecnico ritenga che il proprio atleta non sia più in grado di proseguire a causa di una manifesta inferiorità tecnica o atletica rispetto all'avversario. Per manifestare tale volontà, deve richiamare l'attenzione dell'Arbitro, anche mediante il lancio dell'asciugamano.

NB: L'abbandono non può essere richiesto durante un conteggio da parte dell'Arbitro.

A seguito del ritiro, l'atleta sarà sottoposto a un periodo di fermo medico, la cui durata è stabilita dal medico di gara.

Vittoria per Squalifica (SQ):

L'arbitro deve squalificare l'atleta che ha ricevuto 2 richiami ufficiali (Warning) ed incorre nel terzo. 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, 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;
- Quando colpisce volontariamente il capo dell'avversario.

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.

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)

Il verdetto di Walk Over è previsto solo negli incontri di Torneo o Campionato. Ha luogo quando l'Arbitro dichiara l'assenza dell'avversario, dopo che questi sia stato chiamato al microfono e che non si sia presentato sul ring entro due minuti, che partiranno contestualmente alla terza chiamata.

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 Ring 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 due minuti;
- Quando un incontro viene sospeso durante la prima ripresa per ferita o infortuni accidentali.

Capitolo 5 - Modifiche al verdetto

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

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

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. La prova video non è ammessa.

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, efficacia, determinazione e non parata.

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

- Sono vietate tutte le tecniche girate di pugno, perché azioni non controllate, considerate pericolose; **sono esclusi e severamente puniti tutti i colpi al capo;**
- Sono consentite solo le tecniche portate al tronco e agli arti inferiori;
- La proiezione in quanto skill della Muay Thai vale 1 punto.

Art. 1.1 Tecniche consentite

Sono valide le seguenti tecniche:

- calcio;
- pugno;
- gomito portato al corpo;
- ginocchio;
- proiezione e/o sbilanciamento;
- vietato colpire il capo con qualsiasi tecnica.

Tecniche con gli arti inferiori:

Sono consentiti colpi portati con:

- avampiede;
- taglio del piede;
- collo del piede;
- tallone;
- tibia;
- ginocchio in ogni sua parte.

Sono ammesse anche le tecniche girate, **con esclusione dei colpi diretti al capo.**

Tecniche con gli arti superiori:

- È consentito colpire il tronco con tecniche di pugno, anche utilizzando l'avambraccio;
- Le gomitate possono essere indirizzate al tronco e agli arti inferiori;
- Non sono ammesse tecniche girate con gomito né colpi con la mano a martello.

Limitazioni specifiche:

È assolutamente vietato tirare il capo dell'avversario verso il basso per inserire colpi di ginocchio al viso.

Questa azione è consentita solo per sbilanciare o proiettare l'avversario, non per colpire.

Clinch

- È consentito afferrare l'avversario in clinch per colpire, sbilanciare o proiettare.
- Il clinch deve essere mantenuto in forma attiva, includendo anche le fasi di lotta per ottenere una presa vantaggiosa da cui poter colpire, sbilanciare o proiettare.

È consentito, a seguito di una tecnica ricevuta, afferrare l'arto inferiore dell'avversario al fine di eseguire tecniche valide di pugno, gomito, calcio o ginocchio.

Lo spostamento conseguente all'afferramento, in avanzamento o arretramento, non può superare due passi.

Qualora entro il terzo passo non venga portata alcuna tecnica ammessa, l'Arbitro deve interrompere immediatamente l'azione.

Azioni vietate

- Indirizzare colpi ai genitali, e colonna vertebrale;
- Colpire con la testa e le spalle;
- Colpire l'avversario considerato "a terra";
- Trazionare verso il basso per usare tecniche di ginocchio rivolte al capo;

- Colpire alla colonna vertebrale con colpi diretti . Tale azione non sarà considerata fallo qualora l'atleta attaccato, durante l'esecuzione dell'azione offensiva, compia una rotazione su sé stesso e subisca il colpo per propria responsabilità.;
- Proiettare facendo perno sulle anche, utilizzare tecniche di Judo o di Wrestling compreso la presa dell'orso all'altezza lombare;
- Cadere sull'avversario;
- Mordere, sputare, parlare durante l'incontro;
- . Proseguire l'azione dopo il comando "YUD" dell'Arbitro o, in generale, non attenersi alle disposizioni da lui impartite;
- Qualsiasi condotta di gara antisportiva, inclusi comportamenti quali il lasciarsi cadere volontariamente al suolo, l'eccessiva passività o altre azioni non conformi allo spirito competitivo della disciplina;
- Le tecniche di spazzata e di sgambetto, le quali saranno oggetto di sanzione da parte dell'Arbitro mediante l'apposita gestualità regolamentare.;
- Simulare il gesto del saluto (tocco dei guantoni) al solo scopo di sorprendere l'avversario con un attacco immediato. Il tocco dei guantoni è consentito esclusivamente all'inizio dell'incontro, quando l'Arbitro convoca i due atleti al centro del ring.

Art. 2 Direttiva 2 - PUNTI

Tecnica: per tutte le tecniche ammesse **portate a segno con precisione e forza**, in equilibrio e su bersaglio valido, il giudice deve aggiudicare **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.

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 segnalarlo 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 PENALITA'

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:

Il colpo al capo volontario è severamente vietato e determinerà:

- **1° Colpo -1 punto dal cartellino dei giudici**
- **2° Colpo immediata squalifica.**

Non vengono considerati fallo da minus point i colpi andati a segno per negligenza di chi li subisce. (girarsi di schiena, abbassarsi nel clinch, etc etc)

Altri criteri per il minus point sono:

- 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, volta di proposito le spalle all'avversario e/o si sottrae volontariamente al combattimento
- 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 - Criteri di giudizio

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 Ring 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 del Ring o parzialmente al di fuori di esso, in modo che anche un solo piede sia fuori dalle corde

- 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 Ring. 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 - Interruzione 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 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 la Muay Thai 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 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.

Art. 3 Knock down (KD) e Knock out (KO)

Lo scopo, a seguito di attacchi potenti volontari o involontari, del conteggio è quello di dare un tempo per recuperare e assicurarsi che l'atleta colpito possa continuare il combattimento in sicurezza. **Lo scopo principale del conteggio è la protezione e la salute dell'atleta.**

Art. 3.1 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.

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

- Uno: Nueng (noon)
- Due: Song (soong)
- Tre: Sam (saam)
- Quattro: See (sii)
- Cinque: Ha (ha)
- Sei: Hok (hok)

- Sette: Jed (get)
- Otto: Pead (peed)
- Nove: Kao (cau)
- Dieci: Sib (sib)

Ogni qualvolta un atleta si trova in condizioni di difficoltà, sta subendo troppi colpi, ha accusato un colpo forte o l'arbitro ritenga opportuno interrompere l'incontro, questi userà l'ordine di stop iniziando simultaneamente a contare (Yud- Nueng) in lingua thailandese indicando all'altro atleta l'angolo neutro da occupare. L'arbitro prosegue nel conteggio seguendo la cadenza indicata dal cronometrista, indicando con le dita, e in modo ben visibile, i secondi contati in modo che l'atleta possa avere, in ogni caso, conoscenza del conteggio.

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

Il conteggio non decurta punto, ma equivale ad aggiungere due tecniche all'atleta che ha determinato il conteggio:

- **1 tecnica per il colpo a segno.**
- **1 tecnica per il conteggio subito.**

L'atleta per essere pronto deve:

- Essere in piedi
- Essere in posizione di combattimento
- Avere le braccia alzate in posizione di combattimento
- Deve essere stabile ed in equilibrio
- Deve avere occhi "vigili".

Il conteggio ha la durata minima di 8 secondi, e si effettua mentre il tempo gara continua a scorrere. Quando un atleta è stato messo a "terra" a causa di un colpo o di una serie di colpi, il combattimento non continuerà prima che l'arbitro centrale abbia contato fino a 8, anche se l'atleta è pronto a continuare il combattimento prima di quel momento.

Se un atleta "contato" è pronto a continuare dopo il conteggio di 8, ma lo stesso ricade a terra senza ricevere un nuovo colpo, l'arbitro centrale riprenderà il conteggio, partendo da 8. Durante il conteggio dell'arbitro il coach non potrà "gettare la spugna". L'arbitro, nel caso ritenga necessario far soccorrere un atleta duramente colpito, interrompe il conteggio in qualsiasi momento, decretando la fine dell'incontro. Qualora un atleta rimanga a terra in stato di incoscienza è consentito solo al medico di salire sul quadrato.

Nelle categorie YC (10/12 anni) e OC (13/15 anni) vale la regola dei due conteggi totali, che siano nel round o nell'intero match.

Nelle categorie Junior (16/18 anni), Senior (19/40), Master / 41/55) vale la regola dei 2 Conteggi nel Round e 3 conteggi totali durante l'intero match.

Il combattimento verrà immediatamente interrotto se un atleta supera il numero di conteggi previsti.

In questo caso, all'ultimo conteggio per ogni categoria, si decreterà il verdetto di:

- RSC-CCL se l'atleta sarà in grado di continuare ma non può farlo, per numero massimo di conteggi ricevuti;
- al contrario se l'atleta sarà impossibilitato a continuare si decreterà il verdetto di RSC-B oppure KO-B se contato fino a 10.

“Nessun atleta può vincere per KO-H o RSC-H se ne è stata la causa.

Il Referto medico deve riportare la causa della fine dell'incontro e si determina solo con il dovuto acronimo.

Norme sul Conteggio:

Viene applicato solo in caso di Tecnica Valida su Bersaglio Valido,

L'atleta che viene fermato dopo aver subito dei colpi, regolari o irregolari, indipendentemente dal verdetto emesso, dovrà essere sottoposto a Fermo Medico secondo lo schema allegato.

Introduzione della seguente disposizione per quanto riguarda il conteggio KD:

- L'arbitro può decretare il verdetto di RSC-B senza iniziare il conteggio nel caso in cui l'atleta stia ricevendo troppi colpi;
- Se il conteggio è arrivato a 8 e l'arbitro centrale ritiene opportuno non far proseguire l'atleta, decreterà l'RSC-B (ovvero è l'arbitro che decide di fermare il match dopo attenta valutazione). Se l'arbitro centrale proseguirà fino a 10 verrà decretato il KO-B.
- Il capo non è bersaglio valido, è dunque vietato contare l'atleta che subisce colpi al capo. Nell'eventualità questo accada, l'atleta che provoca un atterramento da KO-H o RSC-H, verrà immediatamente squalificato. L'arbitro centrale sospenderà il match, chiamerà il medico sul ring che provvederà a prestare le necessarie cure. Al termine delle cure, accertatosi che l'atleta stia bene, chiamerà al centro del ring l'atleta che ha provocato il fallo e lo squalificherà con la corretta mimica. In caso di torneo nessuno dei due atleti potrà continuare a gareggiare, poiché uno sarà squalificato e l'altro, come da regolamento sanitario riceverà il FERMO MEDICO.

COLPO	VERDETTO	FERMO MEDICO
Colpo alle GAMBE	RSC- B	IN BASE ALLA VALUTAZIONE DEL MEDICO DI GARA
Colpo al CORPO	RSC- B	IN BASE ALLA VALUTAZIONE DEL MEDICO DI GARA
Colpo alla TESTA/COLLO	RSC- H	MINIMO 30 GG + 15 G (decreto ministeriale 18/02/1982)
Ferita o taglio	RSC-I	IN BASE ALLA VALUTAZIONE DEL MEDICO DI GARA
Manifesta superiorità o per richiesta del coach	SC	7 GIORNI se l'atleta ha subito non più di un conteggio
Manifesta superiorità (atleta con più di un conteggio)	ABB	IN BASE ALLA VALUTAZIONE DEL MEDICO DI GARA
Limite di conteggi (colpi non alla testa)	RSC- CCL	IN BASE ALLA VALUTAZIONE DEL MEDICO DI GARA
KO al CORPO solo contatto pieno	KO-B	IN BASE ALLA VALUTAZIONE DEL MEDICO DI GARA
KO alla TESTA/COLLO solo contatto pieno	KO-H	MINIMO 30 GG + 15 G decreto ministeriale 18/02/1982) e ospedalizzazione

CASI ECCEZIONALI

Procedura in caso di atterramento di un atleta a seguito di colpi ricevuti

Se l'atleta è incosciente o semicosciente dopo il knock down a terra, l'arbitro centrale, dopo aver chiamato il medico, manterrà l'atleta sdraiato e non gli permetterà di rialzarsi fino all'arrivo del medico ufficiale. **L'arbitro centrale non interverrà sull'atleta a terra (rimozione del paradenti/caschetto o ruotare l'atleta incosciente in posizione laterale). Tutti gli interventi sull'atleta saranno effettuati da un medico ufficiale.**

Nel caso in cui un atleta sia impossibilitato a continuare il combattimento a causa di colpi ricevuti, non sarà autorizzato a prendere parte ad un'altra competizione o combattere e allenarsi per un periodo stabilito dal medico di gara. In base al verdetto emesso dall'arbitro.

RSC-S (SICUREZZA/SAFETY)

Nel caso in cui il tecnico ritenga che il proprio atleta non sia più in grado di continuare il match poiché tecnicamente o atleticamente inferiore all'avversario, deve richiamare l'attenzione dell'arbitro e/o del medico manifestando la propria volontà di ritirare l'atleta. Il verdetto sarà di RSC-S, e non di abbandono (ABB).

Questa azione è concessa anche all'arbitro centrale, che può sospendere l'incontro se ritiene che uno degli atleti stia subendo numerosi colpi, o se c'è evidente superiorità dell'avversario, senza attendere la richiesta del tecnico all'angolo.

Si applica a condizione che non si sia verificato più di un conteggio (KD) all'atleta che si vuole ritirare. L'atleta viene sottoposto ad un fermo minimo di 7 giorni.

Se l'Arbitro Centrale pronuncia un verdetto di RSC-S (SICUREZZA), l'atleta dovrà essere comunque accompagnato dal Medico che provvederà alla visita e alla compilazione dei moduli (Fermo Medico). Tali moduli dovranno essere consegnati al Commissario di Riunione che provvederà ad inviarli il prima possibile alla Segreteria Federale.

Capitolo 9 - Bendaggio

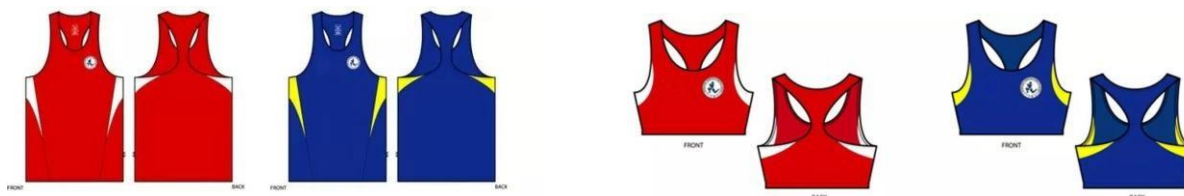
E' consentito utilizzare un bendaggio morbido per le mani, non più largo di 5 cm e non più lungo di 2,50 m. per coprire le mani degli atleti. Nessun altro tipo di bendaggio è consentito. E' assolutamente vietato utilizzare nastro adesivo, cerotti o qualsiasi altro materiale atto ad indurire il bendaggio. 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, orologi, ecc.
- 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.



Pantaloncini come da disegno, per tutti, oppure di colore NERO per entrambi gli atleti



Art. 2 Protezioni

Il paraseno è obbligatorio per le donne compatibilmente con lo sviluppo fisiologico a partire dai 13 anni.

Young Cadets 10/12, Old Cadets 13/15 e Juniores 16/18 Seniores 19/40 e Masters 41/55

- Caschetto imbottito anche sulla parte superiore, senza parazigomi
- Paradenti
- Conchiglia
- Corpetto imbottito
- Paraseno (dai 13 anni)
- Gomitiere
- Guantoni 10 Oz con bendaggio
- Paratibia a calza tipo Thai con parapiede.
- Cavigliera sotto il Paratibia vietata

• **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 può simulare la presenza di sangue.

OBBLIGATORIO per ogni atleta che presenti l'apparecchio ortodontico presentarsi con apposita modulistica federale, da far visionare all'ufficiale di gara preposto durante le operazioni di peso. Tale modulistica è reperibile sul sito federale al seguente indirizzo:

[Modulo per Apparecchio Ortodontico](#)

Art. 3. Violazioni

È compito dell'arbitro non autorizzare l'atleta alla competizione, qualora questi indossi abbigliamento inappropriato e/o indecoroso.

Nel caso in cui i guanti o l'abbigliamento dell'atleta non siano indossati correttamente, l'arbitro deve interrompere l'azione e provvedere senza alcun indugio a far ripristinare l'abbigliamento corretto, entro un massimo di 2 minuti, pena l'esclusione dalla competizione.

Capitolo 11 - Rounds

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

Le gare non istituzionali possono avere una tempistica differente per esigenze organizzative.

SONO VIETATI INCONTRI TRA:

- atleti di sesso diverso
- atleti di serie diversa
- Atleti di categoria diversa

SONO AMMESSI INCONTRI TRA:

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 Sportivi e gli aspiranti Tecnici Sportivi regolarmente tesserati e in possesso della Coach Card
 - 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, asciugamani...), sedendosi ai posti loro assegnati, che devono occupare, senza mai allontanarsi, 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, che possano considerarsi DOPING
- Evitare ogni commento o azione verso l'operato degli arbitri, dei giudici e degli altri ufficiali in 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 da azioni quali: sbattere le mani sul ring o alzarsi avvicinandosi al ring.
- 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, etc.
- L'arbitro, qualora lo ritenesse opportuno, può altresì pronunciare la squalifica dell'atleta anche per infrazioni compiute e ripetute dai suoi secondi.

N.B: Possono esercitare le funzioni di secondi coloro che risultano in possesso di apposito Tesserino da Coach rilasciato dalla Federazione a seguito di frequentazione del corso specifico.

Capitolo 13 - Procedure di peso

Art. 1 Procedure di peso

Durante l'orario fissato all'atleta è fatto obbligo di sottoporsi alle operazioni di peso e alla presentazione in originale delle certificazioni Sanitarie come previste da Regolamento Sanitario pena l'esclusione dalla competizione.

Art. 2. 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. 3 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. 4 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 Commissione Tecnica FEDERKOMBAT, o i loro rappresentanti, hanno l'autorità di rimuovere gli arbitri e i giudici dalla lista di servizio (temporaneamente o anche in modo permanente) qualora la giuria ritenga la prestazione dell'arbitro, o dei giudici, insoddisfacente o totalmente ingiustificato il punteggio attribuito al match.

In ogni evento, competizione, deve essere garantita l'imparzialità dell'ufficiale di gara, verrà sanzionato ogni atteggiamento di favoritismo verso un atleta e/o il suo team.

Capitolo 15 - Divieto di somministrazione di farmaci e sostanze proibite

Art. 1 Doping

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

Art. 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 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 del ring/tatami 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 C. di R., affinché questi segnali all'arbitro di interrompere l'incontro. Il medico deve quindi intervenire prontamente sul ring/tatami e portare le cure del caso all'atleta bisognoso.

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 - Interpretazione 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
- Gli atleti devono entrare nel quadrato con tutte le protezioni indossate.

- Gli atleti, una volta eseguito il controllo protezioni, dovranno portarsi al centro del ring 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 e controversie

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.