

Ed. 2021

Regolamento Settore Muay Thai



Muay Thai Light

Attività Istituzionale
e Attività Promozionale

Regole e regolamenti gara



FEDERAZIONE ITALIANA

KICKBOXING MUAY-THAI SAVATE SHOOT-BOXE e SAMBO

Indice:

Capitolo 1 - REGOLE GENERALI	4
Art. 1.1 Status dell'atleta.....	4
Art. 1.2 Attività Istituzionale e Promozionale	4
Art. 1.3 Inquadramento degli atleti.....	4
Art. 1.4 Limiti d'età.....	4
CAPITOLO 2 - AREA DI GARA	6
Art. 2.1 Bordo ring.....	6
CAPITOLO 3 - UFFICIALI DI GARA	6
Art. 3.1 Presidente della Commissione Tecnica Arbitrale.....	6
Art. 3.2 Commissario di riunione.....	6
Art. 3.3 Arbitri e Giudici.....	8
Art. 3.3.1 Arbitro	8
Art. 3.3.2 Poteri dell'arbitro	10
Art. 3.3.3 Giudici.....	10
Art. 3.4 Cronometrista	11
Art. 3.5 Annunciatore	11
Art. 3.6 Salute e sicurezza	11
Art. 3.7 Check-up medico per gli arbitri	12
CAPITOLO 4- VERDETTI.....	13
CAPITOLO 5 - MODIFICHE AL VERDETTO	15
CAPITOLO 6 - CRITERI DI GIUDIZIO.....	16
6.1 Direttiva 1 – TECNICHE A SEGNO	16
6.1.1 CADETTI (younger cadets)10/12.	16
Sono valide le seguenti tecniche:	16
6.1.2 PER TUTTE le altre Categorie di età (Boys&girls, Juniores, Seniores, Veterani).....	17
6.2 Direttiva 2 – PUNTI	19
6.2.1 In caso di pareggio in incontro di Torneo e/o Attività istituzionale.....	19
6.3 Direttiva 3 - COMPORTAMENTO	20
6.4 Direttiva 4 – SULLE PENALITA'	20
6.5 Direttiva 5 – CRITERI DI ATTRIBUZIONE DEL MINUSPOINT	21
CAPITOLO 7 - ATLETA “A TERRA”	22
CAPITOLO 8 – Incontro finito prima del limite.....	22
Art. 8.1 KO, RSC-B, RSC-H, RSC-I, RSC-CCL, RSC-OC, ABBANDONO (Rit), RSC S	22
Art. 8.2 Ferite e intervento sanitario.....	23
CAPITOLO 9 - BENDAGGIO	24

CAPITOLO 10 - ABBIGLIAMENTO	24
10.1 Abbigliamento degli atleti	24
10.2 Protezioni	25
10.3. Violazioni	26
CAPITOLO 11 - ROUNDS Incontri ammessi e non.....	26
CAPITOLO 12 – I SECONDI	28
CAPITOLO 13 - VISITA MEDICA E PROCEDURE DI PESO	29
13.1. Visita medica	29
13.2 Categorie di peso.....	29
13.3 Peso	30
13.4 Atlete donne.....	31
CAPITOLO 14 - MISURE DISCIPLINARI	31
CAPITOLO 15 - SOMMINISTRAZIONE DI FARMACI E SOSTANZE PROIBITE.....	31
15.1. Doping	31
15.2. Sostanze proibite.....	31
CAPITOLO 16 - COMPITI DEL MEDICO	32
16.1 Compiti del medico.....	32
16.2 Postazione del medico e personale sanitario	32
16.3 Regolamento medico.....	32
Capitolo 17 - STRETTA DI MANO.....	32
Capitolo 18 - INTERPRETAZIONI E DISPOSIZIONI SUPPLEMENTARI.....	32
CAPITOLO 19 - INTERPRETAZIONE	33

Capitolo 1 - REGOLE GENERALI

Art. 1.1 Status dell'atleta

Con il tesseramento FEDERKOMBAT gli atleti accettano in ogni parte e ad ogni effetto lo Statuto e i Regolamenti della Federazione.

Gli atleti si impegnano a rendersi disponibili per la preparazione e l'effettuazione di gare di interesse Federale a carattere regionale, interregionale, nazionale e internazionale, in Italia e all'estero

Art. 1.2 Attività Istituzionale e Promozionale

Viene classificata come "Istituzionale" tutta l'attività di interesse Federale a carattere regionale, interregionale, nazionale (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. 1.3 Inquadramento degli atleti

L'atleta per essere tesserato alla FEDERKOMBAT deve avere cittadinanza italiana o essere in possesso di regolare permesso di soggiorno.

I tesserati FEDERKOMBAT possono partecipare a gare di sport a contatto leggero dai 10 anni compiuti in poi.

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

La categoria **Cadetti (Younger cadets) 10/12 Maschile e Femminile**

La categoria **Boys&Girls (Older cadets) 13/15 Maschile e Femminile**

La categoria **Juniores 16/18 Maschile e Femminile**

La categoria **Seniores 19/40 Maschile e Femminile**

La categoria **Veterani 41/50 55 Maschile e Femminile**

Nota Bene: durante i campionati o tornei istituzionali, in caso di compleanno, che permette all'atleta di cambiare categoria lui / lei può competere nella categoria inferiore fino a quando il torneo è finito. Un campionato o torneo ha inizio il giorno del controllo peso e registrazione e termina quando tutte le finali sono completate. Se l'atleta è interessato alla sola attività nazionale il riferimento sono i Campionati Italiani

Art. 1.4 Limiti d'età

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

La categoria **Cadetti M/F (Younger cadets)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 **Boys&Girls M/F (Older cadets)13/15** anni stabilisce: che per iniziare ufficialmente a competere nelle gare FEDERKOMBAT di Muay Thai Light l'atleta deve avere 13 anni e che può competere fino al giorno prima che lui o lei compia 16 anni.

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

La categoria **Seniores M/F 19/40** anni stabilisce: che per iniziare ufficialmente a competere nelle gare FEDERKOMBAT di Muay Thai Light 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 **Veterani M/F 41/50 55** anni stabilisce: che per iniziare ufficialmente a competere nelle gare FEDERKOMBAT di Muay Thai Light l'atleta deve avere 41 anni e che può competere fino al giorno in cui compia ~~50~~ 55 anni con la possibilità di terminare la stagione in corso (31 agosto).

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

CAPITOLO 2 - AREA DI GARA

Il quadrato (RING)

Il ring deve rispettare le norme identiche al contatto pieno

In casi eccezionali e comunque autorizzati dal CdR, la gara si può effettuare anche su tatami.

I lati del Tatami devono essere minimo 6X6 e massimo 8X8

Art. 2.1 Bordo ring

A bordo ring devono essere predisposte le seguenti attrezzature:

- Sgabelli per gli atleti e per i loro assistenti;
- Tavoli e/o 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 quadrato alla fine dei round
- Cronometri;
- Cartellini per arbitri e giudici;
- Un microfono collegato al sistema audio.

CAPITOLO 3 - UFFICIALI DI GARA

Art. 3.1 Presidente della Commissione Tecnica Arbitrale

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

Art 3.2 Commissario di riunione

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

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

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

Il Commissario di Riunione viene nominato direttamente dalla CNA.

Il Commissario di Riunione deve provvedere a:

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

Nello specifico è compito del Commissario di Riunione:

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

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

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

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

Al termine della riunione il Commissario di Riunione provvede a redigere un circostanziato referto, nel quale deve riportare l'esito degli incontri, i nomi degli ufficiali di servizio, le irregolarità eventualmente constatate e tutte le altre osservazioni che possono essere utili.

Art. 3.3 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 al centro di tre distinti 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 o blu scuro, ~~camicia polo~~ Federale ~~di settore~~, scarpe di colore nero con suola di gomma, ~~farfallino nero e giacca blu~~. Solo nella attività promozionale è consentito indossare una polo o una camicia fornita dall'organizzatore.

Art. 3.3.1 Arbitro

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

Un arbitro deve quindi assolvere alle seguenti mansioni:

- Vigilare affinché le regole e la lealtà di gara siano strettamente osservate dagli atleti per tutta la manifestazione;
 - Controllare il vestiario e la tenuta di gara degli atleti (presenza delle protezioni regolamentari e assenza di protezioni o accessori vietati);
 - Mantenere il controllo della competizione in tutte le sue fasi;
 - Evitare che gli atleti in condizioni di manifesta inferiorità o a terra ricevano ulteriori colpi.
 - Raccogliere i cartellini di punteggio dei giudici e dopo averli controllati, consegnarli al Commissario di Riunione;
 - Comunicare il verdetto al Commissario di Riunione e successivamente ai giudici, quando un incontro termina prima del limite;
 - Indicare il vincitore, alzando il braccio dell'atleta al momento dell'annuncio del verdetto;
 - Indicare con appropriata mimica prevista, ogni singola violazione del regolamento.
- ~~Al termine della Way Kru che precede l'incontro, l'arbitro deve chiamare gli atleti al centro del quadrato invitandoli a stringersi la mano in segno di rispetto, mandandoli successivamente all'angolo per indossare le protezioni richieste dall'incontro (paradenti in primis).~~

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

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

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. 3.3.2 Poteri dell'arbitro

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

- Porre fine ad un incontro ogni qualvolta ritenga che uno dei due atleti si trovi in stato di evidente inferiorità fisica o tecnica e quindi non in grado di proseguire l'incontro;
- Porre fine all'incontro ogni qualvolta un atleta (o entrambi) abbia riportato una ferita o un infortunio e non lo ritenga più in grado di proseguire. In questa eventualità è sempre bene che il giudizio dell'arbitro venga supportato da apposita diagnosi manifestata e redatta del medico della manifestazione. 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 quadrato
- 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. 3.3.3 Giudici

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

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

Il giudice deve aver cura di segnare sul cartellino il punteggio (10-10,10-9,10-8 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. 3.4 Cronometrista

Il Cronometrista prende posto al tavolo del Commissario di Riunione.

Compiti del Cronometrista:

- Regolare il numero e la durata delle riprese e degli intervalli tra una ripresa e l'altra;
- Ordinare di sgomberare il quadrato, dieci secondi prima dell'inizio di ciascuna ripresa impartendo l'ordine a voce alta: "fuori i secondi";
- Sancire tramite il suono del gong l'inizio e la fine di ciascuna ripresa. Qualora il termine di una ripresa coincida con l'effettuazione di un conteggio da parte dell'arbitro, il cronometrista dovrà attendere le decisioni di questi e suonare il gong solo nel caso in cui l'arbitro, terminato il conteggio, intenda far riprendere l'incontro impartendo il comando: "Chok".
- Annunciare il numero di ciascuna ripresa immediatamente prima dell'inizio della medesima;
- Fermare il cronometro all'ordine di " Time" dell'arbitro e ripristinarlo all'ordine di "Chok".

Art. 3.5 Annunciatore

Compiti dell'annunciatore:

- Prende posto al tavolo del Commissario di Riunione ed è alle sue dirette dipendenze.
- Egli ha il compito di rendere note al pubblico, chiaramente e succintamente, le comunicazioni che il Commissario di Riunione riterrà opportune.
- Annuncia l'ingresso degli atleti sul ring
- Annuncia 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. 3.6 Salute e sicurezza

- L'arbitro, negli sport del ring, deve usare guanti in lattice o materiale gommoso, avendo cura di sostituirli al termine di ogni incontro **in cui si siano verificate ferite agli atleti e comunque perdita di sangue.**
- Il materiale di consumo utilizzato su di un atleta non può essere utilizzato su un altro atleta.
- Ad uno degli angoli del ring deve essere presente un contenitore per gettare il sopracitato materiale di consumo

Art. 3.7 Check-up medico per gli arbitri

Prima di prestare servizio in 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 piercing, cintura con fibbia metallica o qualsiasi altro oggetto che possa arrecare danno agli atleti o a se stesso.

CAPITOLO 4- VERDETTI

Vittoria ai punti (V.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 quadrato 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 cinque 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 (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 fatto obbligo esprimere la preferenza secondo le regole dell'art 6

- **K.O.** Quando uno degli atleti, o entrambi, viene ritenuto Fuori Combattimento dall'arbitro
- **RSC H (Head)** Quando uno degli atleti riceve colpi alla testa e l'arbitro ritiene opportuno arrestare l'incontro e porne fine
- **RSC B (Body)** Quando uno degli atleti ricevi colpi al corpo o alle gambe e non è piu in grado di proseguire e l'arbitro pone fine l'incontro
- **RSC I (Injury)** Quando l'incontro è terminato dall'arbitro a seguito di ferita, sempre che questa non sia dovuta a colpo proibito o fallo dell'avversario. In questo caso l'arbitro ha la facoltà di consultare il medico e, qualora lo faccia, è tenuto ad osservare le sue valutazioni, oppure quando il medico, ritenendo rischioso il proseguimento dell'incontro, chiede all'arbitro, durante l'intervallo, di porre fine all'incontro. L'arbitro è tenuto ad attenersi a tale valutazione

SE QUANTO SOPRA ESPOSTO E' PER EFFETTO DI UN FALLO (COLPO SCORRETTO O COMUNQUE LANCIATO SENZA CONTROLLO) L'ARBITRO DEVE SQUALIFICARE L'ATLETA CHE HA COMMESSO IL FALLO

- **RSC O.C. (Out Class)** Quando l'arbitro decide di terminare l'incontro perchè ritiene che uno dei due atleti si trovi in stato di evidente inferiorità e/o vi sia palese disparità tecnica, questo si applica prima che l'atleta subisca troppi colpi o traumi.

- **RSC S (Safety/Sicurezza)** Quando l'arbitro ritiene che un atleta non sia più in grado di continuare il match poiché tecnicamente o athleticamente inferiore all'avversario. L'atleta viene sottoposto ad un fermo minimo di 7 giorni o più, sentito il parere del medico.

Vittoria per ABBANDONO (**Rit.**)

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

Vittoria per squalifica (**Squal.**)

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

L'arbitro deve squalificare l'atleta che ha ricevuto 2 richiami ufficiali (Warning) ed incorre nel terzo

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

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

Nel caso in cui l'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.**)

Questo verdetto è previsto solo negli incontri di Torneo. Ha luogo quando l'arbitro dichiara l'assenza dell'avversario, dopo che questi sia stato chiamato con l'altoparlante

e che non si sia presentato sul quadrato entro 5 minuti dal momento in cui vi è salito l'altro atleta o entro 2 minuti dichiarati dal CdR

No-Contest (N.C.)

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

- Quando l'arbitro squalifica entrambi gli atleti;
- Quando durante la prima ripresa un incontro deve essere interrotto per sopravvenute circostanze di forza maggiore e non può essere fatto proseguire;
- Quando durante la prima ripresa un atleta (o entrambi) viene messo nelle condizioni di non poter proseguire l'incontro per cause imputabili all'assetto del quadrato o per altro analogo incidente;
- Quando durante la prima ripresa deve essere interrotto per il ripristino di una delle protezioni obbligatorie e ciò non si rende possibile entro il termine di cinque minuti;
- 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, 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 su estesi motivi, presentandolo in forma scritta, direttamente al Commissario di Riunione. Il reclamo deve essere presentato immediatamente finito il match contestato.

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

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

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

Il Collegio Giudicante ha facoltà di interrogare, redigendo apposito verbale, anche l'arbitro ed i giudici dell'incontro.

Nel caso che l'accoglimento del reclamo comporti una decisione tecnica diversa da quella impugnata, il Collegio Giudicante si pronuncia modificando il verdetto in tal senso. Nel caso in cui il reclamo venga respinto, il Collegio Giudicante conferma il verdetto proclamato.

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

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

La prova video non è ammessa

CAPITOLO 6 - CRITERI DI GIUDIZIO

Nel calcolo del punteggio vanno seguite le seguenti direttive:

6.1 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, (quindi priva di efficacia) e non parata.**

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

6.1.1 CADETTI (younger cadets)10/12.

Sono valide le seguenti tecniche:

- calcio,
- pugno,
- ginocchio,
- proiezione **e/o** sbilanciamento
- **vietato l'uso del gomito**
- **Tutte le tecniche di Muay Thai compreso tecniche saltate purché controllate a bersaglio, con l'esclusione di: gomitate, qualsiasi tecnica girata, Back Fist e Spinning Back Fist.**

BERSAGLI VALIDI:

- Tutti i bersagli consentiti del Muay Thai con **esclusione del capo e della schiena**

Con gli arti inferiori è permesso colpire con l'avampiede, con il taglio del piede, con il collo del piede, con la tibia e con il ginocchio in ogni sua parte **ad esclusione di tecniche girate.**

Con gli arti superiori è valido colpire con i pugni ben chiusi nella loro parte frontale, ad **esclusione di tecniche girate e con mano a martello**

E' ASSOLUTAMENTE VIETATO COLPIRE IL CAPO E LA SCHIENA CON QUALSIASI TECNICA, E' ALTRESI VIETATO TRAZIONARE VERSO IL BASSO PER INSERIRE TECNICHE DI GINOCCHIO

La trazione verso il basso è consentita solo per sbilanciare l'avversario

6.1.2 PER TUTTE le altre Categorie di età (Boys&girls, Juniores, Seniores, Veterani).

Le tecniche valide sono le seguenti:

- gomito
- calcio,
- pugno,
- ginocchio,
- proiezione **e/o** sbilanciamento

Fascia 13-15, 16-18 (juniores), 19-40 (senior), 41-50 (veterani)

Tecniche AMMESSE

Tutte le tecniche di Muay Thai compreso tecniche saltate purché controllate a bersaglio.

BERSAGLI VALIDI:

- Tutti i bersagli consentiti del Muay Thai con **esclusione della colonna vertebrale e nuca**

Con gli arti inferiori è permesso colpire con l'avampiede, con il taglio del piede, con il collo del piede, con la tibia e con il ginocchio in ogni sua parte ad **esclusione di tecniche girate.**

Con gli arti superiori è valido colpire con i pugni ben chiusi nella loro parte frontale e con il gomito con qualsiasi traiettoria, ad esclusione di tecniche girate e con mano a martello

È ASSOLUTAMENTE VIETATO COLPIRE IL CAPO CON IL GOMITO E CON IL GINOCCHIO. È ALTRESI VIETATO TRAZIONARE VERSO IL BASSO PER INSERIRE TECNICHE DI GINOCCHIO.

La trazione verso il basso è consentita per sbilanciare l'avversario.

Tutti i bersagli consentiti nel Muay Thai con le seguenti limitazioni:

La testa si può colpire SOLO con tecniche di pugno e di calcio, con esclusione delle tecniche girate compreso Back Fist e Spinning Back Fist

Il tronco si può colpire con qualsiasi tecnica di pugno, ginocchio, tibia, piede e gomito con qualsiasi traiettoria con esclusione delle tecniche girate.

Gli arti inferiori si possono colpire con qualsiasi tecnica di pugno, ginocchio, tibia, piede e gomito con qualsiasi traiettoria.

Specifica: le tecniche girate sono considerate di "difficile controllo", quindi VIETATE.

Per tutte le Categorie di età

è consentito afferrare l'avversario per la parte tecnica denominata in clinch per colpire, sbilanciare o proiettare l'avversario mediante sbilanciamento.

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

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

È consentito afferrare (su tecnica ricevuta) la gamba avversaria per colpire di pugno, gomito, calcio o ginocchio, limitatamente all'avanzamento o arretramento di massimo 2 passi. Se non ci sarà alcun inserimento di tecniche ammesse al terzo passo l'arbitro fermerà l'incontro

Azioni vietate comuni

- È vietato colpire con forza e senza controllo
- È vietato indirizzare colpi ai genitali, nuca e colonna vertebrale
- È vietato colpire con il palmo, 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.
- **È vietato trazionare verso il basso per usare tecniche di ginocchio**
- 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 mordere, sputare, parlare durante l'incontro
- È vietato uscire dal tatami per sfuggire all'attacco dell'avversario
- È vietato non arrestare la propria azione allo stop dell'arbitro o comunque non eseguire i suoi ordini.
- È vietata una condotta di gara poco sportiva, come gettarsi a terra volontariamente, essere troppo passivo ecc.
- È vietata la spazzata, lo sgambetto

- È vietato simulare il saluto (tocco del guantone) per poi attaccare l'avversario

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

6.2 Direttiva 2 – PUNTI

Tecnica: per tutte le tecniche ammesse del Muay Thai portate a segno in modo controllato, in equilibrio e su bersaglio valido, il giudice deve aggiudicare 1 punto. L'atleta deve dimostrare la conoscenza della tecnica del Muay Thai, qualsiasi altro stile riconducibile ad un'altra disciplina non farà vincere il 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.

6.2.1 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):

- Preferenza per uno stile migliore del Muay Thai (Way Kru compresa)
- Preferenza nell'ultimo round: in virtù del fatto che ha mostrato una migliore condizione fisica e tenuta sportiva.
- Preferenza per non aver mai commesso fallo o infranto le regole
- Preferenza per una migliore tecnica (controllo, equilibrio)
- Preferenza per una migliore difesa
- Uso delle "note": barrare la casella corrispondente alla preferenza

Miglior Tecnica
Miglior Stile

Miglior Difesa
Altro

6.3 Direttiva 3 - COMPORTAMENTO

Un atleta che non rispetti i comandi impartiti dall'arbitro, che violi il regolamento, che mostri un comportamento antisportivo o che commetta scorrettezze può ricevere un'ammonizione, un richiamo o essere squalificato dall'arbitro (senza prima essere stato ammonito o richiamato). Ad un atleta possono essere ufficializzati soltanto 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 segnarlo 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.

6.4 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, da 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).

6.5 Direttiva 5 – CRITERI DI ATTRIBUZIONE DEL MINUSPOINT

Il minuspoint 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 o 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 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. 8.1 KO, RSC-B, RSC-H, RSC-I, RSC-CCL, RSC-OC, ABBANDONO (Rit), 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 (Rit.) per colpi subiti al capo o un K.O 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 ~~o i Commissari~~ Regionali dovranno svolgere adeguata vigilanza.

Se l'atleta subisce un secondo KO 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 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.

~~Il periodo di fermo è valido per tutte le discipline e tutti i tipi di competizione.~~

Durante il match invece l'arbitro deve informare giuria e giudici di scrivere sui loro cartellini il KO o l'RSC-H o l'ABBANDONO (Ret.) per colpi subiti al capo, dopo aver decretato l'impossibilità dell'atleta a continuare l'incontro ~~a causa dei colpi subiti.~~

N.B. La sospensione ~~cautelativa~~ 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. 8.2 Ferite e intervento sanitario

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

Se l'atleta, o un rappresentante della società rifiuta di seguire le direttive del medico, questi è tenuto a fare rapporto al Commissario di Riunione, o ad un rappresentante della 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. 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

10.1 Abbigliamento degli atleti

- Gli atleti durante le competizioni devono indossare solo pantaloncini tipici del Muay Thai (non di altre discipline) e canotta
- Gli atleti non devono indossare scarpe.
- Le unghie dei piedi devono essere tagliate molto accuratamente. Gli atleti devono indossare tutte le protezioni previste per l'intera durata dell'incontro. Nelle competizioni federali possono essere indossate solo protezioni approvate dalla FEDERKOMBAT. L'atleta deve indossare il tradizionale copricapo (Mongkol) solo durante il caratteristico rituale della Ram Muay prima della gara, se previsto. È consentito indossare Prajead tipici. Altri amuleti o preghiere ricamate possono essere legati in vita, avvolte strettamente e ben coperte per prevenire danni agli atleti durante l'incontro. Nessun ornamento con riferimento religioso o politico, è ammesso ed è severamente proibito
- L'atleta di ambo i sessi deve indossare la conchiglia protettiva in grado di proteggere accuratamente genitali/zona pelvica da colpi involontari, il paraseno per le donne (dove previsto)
- ~~L'atleta deve indossare un paradenti di materiale gommoso per proteggere i denti dai colpi.~~
- E' 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.
- E' obbligatorio in tutte le gare indossare le protezioni del colore dell'angolo attribuito

10.2 Protezioni

Sono obbligatorie le seguenti protezioni, di marche ammesse dalla FEDERKOMBAT:

- ~~Cadetti (younger cadets)10/12~~ Corpetto, caschetto imbottito anche nella parte superiore con visiera in plexiglass, paradenti, guanti da 10 Oz (salvo diverse disposizioni), parainguine, paratibie a calza tipo thai con parapiede. È vietata la scarpetta parapiede e paratibie rigidi.
- ~~Tutte le altre categorie:~~ Corpetto, caschetto imbottito anche nella parte superiore senza parazigomi, paradenti, paraseno (per le donne), **paragomiti**, guanti da 10 Oz (salvo diverse disposizioni), parainguine, paratibie a calza tipo thai con parapiede. È vietata la scarpetta parapiede e paratibie rigidi. **Per senior e veterani il corpetto non è obbligatorio**
- Cadetti 10-12
Caschetto protettivo imbottito con maschera in plexiglass, corpetto imbottito
Paraseno solo se necessario (anche se non necessario è consigliato l'uso delle gomitiere in modo speculare, non un atleta si e uno no)
- Boys&Girls 13 -15
Caschetto imbottito senza parazigomi e imbottito anche sulla parte superiore
Paragomiti, corpetto imbottito, paraseno per le donne
- Junior 16 -18
Caschetto imbottito senza parazigomi e imbottito anche sulla parte superiore
Paragomiti, corpetto imbottito, paraseno per le donne
- Senior e Veterani
Caschetto imbottito senza parazigomi e imbottito anche sulla parte superiore
Paragomiti, paraseno per le donne, corpetto NON obbligatorio.

Le protezioni e la canotta dovranno essere di colore ROSSO o BLU a secondo dell'angolo attribuito all'atleta

- **Paradenti:** il paradenti deve essere di materiale gommoso, morbido e flessibile. 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.

Nelle competizioni promozionali in caso di mancanza di avversari nelle categorie Cadetti, Boy & Girl e Junior sarà possibile lo spostamento di categorie di peso purché la differenza tra gli atleti non ecceda i 5 kg.

Protezioni Obbligatorie approvate dalla FEDERKOMBAT con i colori Blu o Rosso secondo angolo assegnato.

Per tutte le fasce di età, oltre alla canotta del colore dell'angolo:

paradenti, protezione inguinale, paratibia imbottito, guanti da 10Oz

fasciatura con benda da 2,5 m fino a 5m MAX non più alta di 5 cm, vietato aggiunta di nastro adesivo, tape o altro. E' ammesso solo un giro di tape al polso per bloccare il bendaggio

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

10.3. Violazioni

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

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

CAPITOLO 11 - ROUNDS Incontri ammessi e non

- **Cadetti (younger cadets)10/12:** 3 rounds da 1 minuti, 30 secondi di recupero
- **Boys&Girls (older cadets)13/15 :** 3 rounds da 1,30 minuti, 1 minuto di recupero
- **Juniores, Seniores, Veterani :** 3 round da 1,30 minuti, 1 minuto di recupero
- **Way Khru se prevista** **MAX 1 minuto per tutte le categorie**

SONO VIETATI INCONTRI TRA:

- atleti di sesso diverso
- atleti di serie diversa
- Atleti di categoria diversa
- Atleti Boys&Girls (older cadets) 13/15 con atleti Juniores (a meno che l'atleta Boys&Girl non abbia compiuto 15 anni)
- Atleti junior con atleti senior (a meno che l'atleta junior non abbia compiuto 18 anni)
- atleti la cui differenza di peso sia superiore a 5 Kg

SONO AMMESSI INCONTRI TRA:

- atleti Boys&Girls (older cadets) 13/15 con atleti Juniores quando l'atleta Boys&Girl ha compiuto 15 anni
- atleti junior con atleti senior quando l'atleta junior ha compiuto 18 anni

- atleti Cadetti (younger cadets)10/12 la cui differenza di peso non superi il limite della categoria superiore (non +di 5 Kg) e combattono solo fra di loro

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.
- 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 sgombrare il medesimo da tutti gli accessori eventualmente presenti (secchi, borracce, spugne, asciugamani...), sedendosi ai posti loro assegnati, che devono occupare, senza mai allontanarsene, per tutta la durata delle riprese del match.
- Durante l'intervallo, il secondo e il suo aiuto 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:
 - gettare l'asciugamano sul quadrato
 - togliere i guanti all'atleta durante l'intervallo o trattenerlo all'angolo successivamente il suono del gong;
 - far capire in modo chiaro e inequivocabile l'intenzione di voler ritirare il proprio atleta richiamando l'attenzione dell'arbitro.

Nello specifico è fatto obbligo ai secondi:

- Assistere l'atleta accompagnandolo nello spogliatoio, verso il quadrato di gara e al termine dell'incontro, 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 - VISITA MEDICA E PROCEDURE DI PESO

13.1. Visita medica

Durante l'orario fissato per la procedura del peso, all'atleta è fatto obbligo di sottoporsi anche all'apposita visita medica.

Questa deve essere eseguita dal medico incaricato dall'organizzazione dell'evento, al fine di certificare l'idoneità fisica dell'atleta prima delle operazioni di peso.. Necessario la presentazione in originale delle certificazioni Sanitarie come previste da Regolamento Sanitario pena la esclusione dalla competizione.

13.2 Categorie di peso

CADETTI (Younger Cadet - DAI 10 ANNI AI 12 ANNI)

MASCHILE:

Kg -28.0 -32.0 -37.0 -42.0 -47.0 47+

FEMMINILE

Kg -28.0 -32.0 -37.0 -42.0 -47.0 47+

BOYS & GIRLS (Older Cadet DAI 13 AI 15 ANNI)

BOYS:

Kg -42.0 -47.0 -52.0 -57.0 -63.0 -69.0 +69

GIRLS:

Kg -42.0 -46.0 -50.0 -55.0 -60.0 -65.0 +65

JUNIORES (DAI 16 ANNI AI 18 ANNI)

MASCHILE:

Kg -57.0 -63.0 -69.0 -74.0 -79.0 -84.0 -89.0 -94.0 + 94

FEMMINILE

Kg -50.0 -55.0 -60.0 -65.0 -70.0 +70

SENIORES (DAI 19 ANNI AI 40 ANNI)

MASCHILE:

Kg -57.0 -63.0 -69.0 -74.0 -79.0 -84.0 -89.0 -94.0 + 94

FEMMINILE

Kg -50.0 -55.0 -60.0 -65.0 -70.0 +70

VETERANI M (DAI 41 ANNI AI 50 ANNI)

Kg -63.0 -74.0 -84.0 -94.0 94+

VETERANI F (DAI 41 ANNI AI 50 ANNI)

Kg -55.0 -65.0 65+

13.3 Peso

- Tutti gli atleti devono essere presenti per lo svolgimento della visita medica e delle operazioni di peso all'orario fissato e comunicato dal Commissario di Riunione (viene ricordato che la visita medica deve essere sempre svolta precedentemente alle operazioni di peso, salvo diverse disposizioni del 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. Prima di ogni sessione di peso all'atleta è fatto obbligo di sostenere la visita medica di idoneità. Il medico ingaggiato per la manifestazione deve certificare la buona salute fisica e l'idoneità a sostenere i combattimenti da parte degli atleti.

13.4 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 la esclusione dalla competizione.
- Il peso e la visita medica delle atlete devono svolgersi in un locale differente o comunque separato da quello in uso agli atleti di sesso maschile.
- Nel caso di partecipazione di atlete alle competizioni, devono essere previste, per il corretto svolgimento delle operazioni di peso, anche ufficiali di gara di sesso femminile.

CAPITOLO 14 - 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 ~~da uno o più giudici~~.

CAPITOLO 15 - SOMMINISTRAZIONE DI FARMACI E SOSTANZE PROIBITE

15.1. 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.

15.2. 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

16.1 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.

16.2 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.

16.3 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 successivamente alla celebrazione della Ram Muay quando prevista, inizio del match, e dopo che l'annunciatore ha proclamato il verdetto dell'incontro, termine del match. ***Non è consentito stringere la mano durante l'incontro 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

- gli atleti, una volta entrati nel quadrato, devono indossare il Mongkol portarsi al centro del quadrato e salutare
- gli atleti, una volta eseguito il controllo protezioni, dovranno eseguire la Way Khru contemporaneamente rispettando il comando dell'arbitro
- 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 derimere l'eventuale controversia.