

# Unione Italiana Sport per Tutti

## Settore MUAY THAI Area Discipline Orientali

---

Il presente regolamento è valido per l'attività sportiva organizzata e/o coordinata dal settore Muay Thai della UISP; il presente regolamento cerca di mantenersi il più vicino possibile al regolamento del World Muay Thai Council, concedendo alcune variabili per l'attività dilettantistica e amatoriale; Tutti i tesserati UISP possono partecipare liberamente alle attività agonistiche del settore rispettando quanto previsto dal seguente regolamento e le eventuali norme previste dal codice civile su scala nazionale e specifiche normative regionali. Questo regolamento è depositato presso il C.O.N.I.

Il Settore Muay Thai facente parte dell'Ente di Promozione Sportiva UISP, si propone:

- la diffusione, promozione e pratica dell'arte marziale thailandese e della cultura thailandese;
- la collaborazione con istituzioni e partner, italiani, thailandesi ed internazionali in generale;
- la promozione di attività e scambi culturali correlati alla disciplina marziale ed alla cultura thai.

## REGOLAMENTO DI GARA

---

### 1 IL RING: COME DEVE ESSERE

---

Il quadrato (ring) è una superficie delimitata da corde tese tra quattro pali equidistanti, su una piattaforma di legno.

#### 1.1 IL QUADRATO

Il quadrato può avere più dimensioni:

4x4 metri (minima); 5x5 metri; 6x6 metri; 7x7 metri o superiore.

La misurazione è effettuata sul perimetro delimitato dalle corde.

In caso le misure fossero differenti, va comunicato ad organizzatori e partecipanti con anticipo.

#### 1.2 PIANO E ANGOLI

Piano e angoli : il pavimento non deve avere ostruzioni e deve estendersi per un minimo di 30 cm ad un ideale di circa 90 cm fuori le corde. L'altezza dal pavimento può essere variabile da 0 cm a circa 100 cm in base alla struttura ed alle normative. Ogni angolo è coperto da cuscini appropriati e le corde dai copri corda.

#### 1.3 PAVIMENTO DEL RING

Pavimento del ring: deve essere ricoperto da tavole e sulle tavole bisogna avere ho della spugna

(tappeti di spugna) oppure tappetini (materrassine) che hanno un'altezza minima di 2,50 cm ad un massimo di 4 cm. Il tutto ricoperto da un tappeto di canvas (no teli plastificati perché non assorbenti).

#### **1.4 CORDE**

Corde: si hanno 4 corde con un diametro minimo di 3 cm ad un massimo di 5 cm stese da 4 tiranti. La distanza dal pavimento del ring della prima corda è di 46 cm, della seconda 76 cm, della terza 107 cm, della quarta 1,37 cm. Le corde devono essere rivestite da materiale morbido (spugna o altro) e vanno unite tra loro con altre corde (tendi corda) o nastri di  $\frac{3}{4}$  cm di larghezza ad una distanza uguale l'una dall'altra in altezza ed in lunghezza. Devono essere presenti due tendi corde per lato.

#### **1.5 SCALE**

Scale: l'altezza delle scale dipende dall'altezza del ring. Dovrebbero essere tre. Due agli angoli ed una di fronte al tavolo di giuria per il dottore o altro. Si lascia all'organizzazione locale valutare le modalità di salita/accesso al ring per atleti, arbitro, medico e presentatori.

#### **1.6 RECIPIENTE RIFIUTI**

Recipiente di plastica: posto agli angoli degli atleti servono per i rifiuti di ogni genere.

## **2 ACCESSORI DEL RING :**

---

Devono essere presenti nelle immediate vicinanze del ring:

sedia e sotto sedia o padella;

bottiglie d'acqua e ghiaccio; nessun altro tipo di bottiglia;

asciugamani;

sputacchiere;

tavoli e sedie per gli ufficiali di gara, cronista, annunciatore ed addetti;

gong;

1 o 2 orologi o timer;

cartellini dei giudici;

contenitori per cartelli dei giudici;

cartelloni che indichino i round;

due paia di guantoni uno rosso ed uno blu o i loro colori alternativi;

(salvo di differenti accordi con l'organizzatore);

due paia di pantaloncini preferibilmente uno rosso e uno blu o i loro colori alternativi;

(salvo di differenti accordi con l'organizzatore);

due conchiglie protettive metalliche, portate dagli stessi atleti;

(salvo di differenti accordi con l'organizzatore);

due vestaglie per rimettere a posto le conchiglie;

(salvo di differenti accordi con l'organizzatore);

nastro;

forbici;

asciugamani d'angolo per pulire gli atleti tra un round e l'altro;

### **3 GUANTONI**

---

Di norma i guantoni si dividono in base al peso.

Peso atleti/guantoni:

dai minimosca a gallo, sotto i 50 kg, 6 once (132 grammi) questo si verifica sempre in Thailandia e dove possibile si vuole lasciare anche come indicazione in Italia;

dai super gallo ai welter; tra i 50 e i 67 kg, 8 once (227 grammi) questo almeno per i pro, negli altri livelli si può scegliere di tenere i 10 oz;

Per tutti i pesi superiori ai 67 kg vanno usati guanti da 10 once (284 grammi) e in tutti i casi si ritenga opportuno garantire una buona protezione

Per i match amatoriali è possibile scegliere di non usare il caschetto preferendo a questo dei guanti da 10 once in su con antishock, o da 14 once in su anche senza antishock;

Per le competizioni dilettantistiche e amatoriali si useranno sempre i guanti da 10 oz, per quelle semipro e pro si potrà scegliere.

I guantoni devono essere buoni non lesionati o deformati e rigorosamente chiusi da nastro dove verrà apposta una firma di controllo, dopo aver peraltro controllato i bendaggi.

Per evitare disguidi i guanti vengono ispezionati dall'arbitro prima del match o negli spogliatoi o sul ring. L'eccezione è se i guantoni sono nuovi. Per quanto possibile si chiede all'organizzazione locale di fornire i guanti d'angolo o se qualche atleta preferisce usare i propri deve mostrarli per tempo all'arbitro al momento della verifica del peso.

I guanti dovranno avere dei colori attinenti al proprio angolo.

### **4 BENDAGGI**

---

E' consentito utilizzare un bendaggio morbido per le mani, sia fatto con le garze e con il tape o con i

bendaggi classici rinforzati dal nastro.

I bendaggi verranno verificati e firmati dal presidente di giuria o dall'arbitro di gara prima dell'inizio delle competizioni. I bendaggi possono essere realizzati così come viene illustrato nella parte formativa del settore Muay Thai UISP, ovvero secondo i canoni internazionali per la Muay Thai.

I bendaggi non possono contenere materiali potenzialmente lesivi o contundenti o non assimilabili a stoffa o nastro medico. Nessun altro tipo di bendaggio è permesso.

Per tutti gli incontri sarà l'angolo o l'atleta ad avere i propri bendaggi e relativo nastro.

Per i match pro potrebbe essere la stessa organizzazione a fornire il materiale atto al bendaggio.

## **5 ABBIGLIAMENTO DELL'ATLETA**

---

1. Gli atleti durante le competizioni devono indossare solo pantaloncini tradizionali della Muay Thai e non di altre discipline da ring, essi indicano l'angolo di appartenenza : rosso, rosa, marrone, bianco oppure qualsiasi colore con strisce rosse indicano l'angolo rosso. Blu, blu acceso o nero indicano l'angolo blu.

2. Per la sicurezza dell'atleta va' indossata la conchiglia (metallica) meglio se legata dietro la schiena oppure posta nell'apposita mutanda.

3. I capelli devono essere acconciati in modo da non coprire la visuale.

4. Il Mongkon viene indossato per il Wai Kru prima del match e viene mantenuto fino al saluto centrale con il proprio avversario. Possono essere indossati amuleti sulle braccia (Prajad) ricoperti di materiale che non danneggiano l'avversario.

5. E' ammesso l'uso di un singolo bendaggio elastico sulle braccia se preventivamente valutato dalla commissione .

6. Ne materiale metallico, ne gioielli possono essere indossati.

7. L'uso della vaselina o altri grassi o sostanze simili che possono avvantaggiare non sono ammesse tranne che sul viso.

8. Sono ammesse cavigliere elastiche.

**N.B.** Tutte le infrazioni riscontrate nell'abbigliamento portano alla squalifica. Nel caso di anomalie sui guanti l'arbitro sospende l'incontro fino a sostituzione avvenuta.

## **6 DIVISIONE DEI PESI**

---

Di seguito la suddivisione internazionale delle categorie di peso :

#### UOMINI (Peso in kg Minimum Maximum)

- 1 Peso Pin 42/45
- 2 Peso Mosca Leggero 45/48
- 3 Peso Mosca 48/51
- 4 Peso Gallo 51/54
- 5 Peso Piuma 54/57
- 6 Peso Leggero 57/60
- 7 Peso Welter leggero 60/63.5
- 8 Peso Welter 63.5/67
- 9 Peso Medio leggero 67/71
- 10 Peso Medio 71/75
- 11 Peso Massimi leggero 75/81
- 12 Peso Cruiser 81/86
- 13 Peso Massimo 86/91
- 14 Peso Supermassimo 91/91+

#### DONNE (Peso in kg - Minimum Maximum)

- 1 Peso Pin 42/45
- 2 Peso Mosca Leggero 45/48
- 3 Peso Mosca 48/51
- 4 Peso Gallo 51/54
- 5 Peso Piuma 54/57
- 6 Peso Leggero 57/60
- 7 Peso Welter leggero 60/63.5
- 8 Peso Welter 63.5/67
- 9 Peso Medio leggero 67/71
- 10 Peso Medio 71/75

L'atleta non ha bisogno di cittadinanza o nazionalità italiana per partecipare a qualsiasi evento o gara. I bambini e ragazzi con età inferiore ai 18 anni, si potranno sia esibire in dimostrazioni che provare la pratica agonistica con protezioni complete. In tal caso sarà responsabilità degli angoli e dell'arbitro ponderare l'intensità ed il livello della gara.

## **7 COME FARE IL PESO**

---

1 Il peso degli atleti deve essere determinato senza vestiti e con il solo abbigliamento intimo. Il peso

deve essere misurato nel sistema metrico decimale o se possibile attraverso bilancia elettronica. Quando possibile il peso andrà eseguito il giorno prima della gara e verificata la differenza il giorno seguente.

2 L'atleta dovrà avere un peso all'interno della categoria dichiarata. Se il peso è superiore potrà ripetere il peso dopo avere smaltito il peso eccessivo. A meno di accordi diversamente presi prima della gara, il peso degli atleti non potrà essere in eccesso per i dilettanti di più di 2 kg, per gli amatori di più di 1 kg da quanto dichiarato o stabilito, per i semi pro non più di mezzo kg, per gli incontri pro dovrà essere esattamente contenuto nel peso dichiarato (o a meno di 300 gr).

3 Prima di ogni sessione di peso all'atleta è fatto obbligo di sostenere la visita medica d'idoneità. Il medico ingaggiato per la manifestazione deve certificare la buona salute fisica e l'idoneità a sostenere i combattimenti da parte degli atleti. E non può essere responsabile per la validità del certificato medico. Il certificato medico dovrà riportare l'abilitazione alla pratica agonistica sportiva, come definito dal codice civile, ulteriori esami e diciture specifiche dipenderanno da regolamenti interni all'organizzazione, da discipline e normative regionali o altri parametri scelti per l'occasione.

## **8 MODALITA' DI GARA**

---

I match si potranno disputare nelle seguenti formule:

Dilettanti:

Inchino al ring, Wai Kru e giro di corde obbligatori.

3 round da 2 minuti con 1 minuto di pausa

Protezioni previste:

caschetto da muay thai modello slim (se possibile tipo twins o cuffia, no leone), paratibie a calza (no grossi o da allenamento almeno di particolari accordi), gomitiere, guanti da 10 a 14 oz con o senza antishock, conchiglia metallica e paradenti.

Il KD non verrà conteggiato come punto per l'avversario ma usato come tutela del pugile nei limiti e conseguenze relative al regolamento.

Amatori:

Inchino al ring, Wai Kru e giro di corde obbligatori.

3 round da 2 minuti con 1 minuto di pausa

5 round da 2 minuti con 1 minuto o 1,5 minuti di pausa

Protezioni previste:

caschetto non previsto a meno di particolari accordi; paratibie a calza (no grossi o da allenamento), gomitiere, guanti da 10 a 14 oz con o senza antishock, conchiglia metallica e paradenti.

I KD non verrà conteggiato come punto per l'avversario ma usato come tutela del pugile nei limiti e conseguenze relative al regolamento.

Semi pro e pro:

inchino al ring, Wai Kru e Ram Muay.

3 round da 3 minuti con 1 minuto di pausa

5 round da 2 minuti con 1 minuto o 1,5 minuti di pausa

5 round da 3 minuti con 2 minuti di pausa

Per semi pro si intendono i match in qui si continuano a proteggere i gomiti, per pro si intendono i match senza protezioni, fatta eccezione ovviamente per guantoni in base alla categoria di peso, paradenti e conchiglia.

Il KD verrà conteggiato come punto per l'avversario.

Vanno sempre favorite le competizioni sui 5 round in modo da promuovere lo stile di combattimento proprio della Muay Thai, il Mongkon è obbligatorio e va tenuto anche per il salute dell'avversario al centro del ring. Si invitano inoltre scuole, maestri ed atleti a rispettare la formula progressiva del combattimento dal primo al quinto round.

La distinzione tra dilettanti, amatori, semipro e pro è da intendersi come relativa alla modalità di svolgimento della gara ed alle capacità/abilità dell'atleta non tanto dovuta al numero di match svolti. Ovviamente si invitano gli organizzatori a ponderare sempre il livello degli atleti nel loro abbinamento.

## **8 I SECONDI**

---

Di norma solo due persone possono seguire l'atleta all'angolo seguendo alcune regole di comportamento:

a) Ai secondi non è ammesso segnalare nulla sulle condizioni fisiche degli atleti.

- b) Durante il match, i secondi devono stare nell'apposita area a loro designata e devono rimuovere tra un round e l'altro ogni cosa da sopra il ring (acqua, asciugamani, ghiaccio spray,...).
- c) I secondi durante l'intervallo devono verificare l'integrità dei pugili. In caso di eventuali problemi bisogna che avvisino l'arbitro.
- d) I secondi devono controllare che il ring non sia bagnato per evitare cadute.
- e) I secondi devono indossare una t-shirt, una casacca o tuta che indichi la scuola di appartenenza.
- g) Ai secondi è vietato insultare l'arbitro, i membri di giuria o il pugile sia proprio che avversario prima, durante e dopo il match.
- h) Nei match internazionali, semipro o pro, i secondi all'angolo possono essere tre, ma solo uno può entrare nel ring durante l'intervallo.
- i) Prima di una competizione di muay thai si tiene sempre una riunione tra tutti i componenti di giuria atleti, coach e secondi, per illustrare e confermare le regole e le procedure dei match compreso le penalità.
- l) I secondi sono ovviamente tenuti ad osservare le indicazioni dell'arbitro e non possono "gettare la spugna" possono al massimo invitare il proprio atleta a predisporre in posizione di non combattimento, spalle al ring o all'avversario, solo l'arbitro può far interrompere il match.

## **9    COMPOSIZIONE DELLA COMMISSIONE TECNICA E DISPOSIZIONE**

---

La commissione tecnica è composta da:

- un presidente di giuria;
- l'arbitro centrale;
- 3/4 giudici disposti al centro dei 3/4 lati del ring (uno può essere anche il presidente di giuria stesso);
- un cronometrista e l'addetto al gong;
- uno speaker;
- l'equipe medica (medico e soccorritori).

Queste sono le uniche persone che possono stare intorno al quadrato, oltre ovviamente ai secondi e agli atleti ed eventualmente un addetto alle pulizie del ring o addetto riprese e foto.

- 1 Tutti i membri devono essere qualificati.
- 2 Devono essere preferibilmente di età non inferiore ai 25 anni.
- 3 Devono avere diploma o attestato di qualifica UISP o un riconoscimento/iscrizione ad un albo o organizzazione approvata da questo settore e E.P.S. UISP, salvo altri accordi.

Nessun altro può avvicinarsi al ring, per nessuno è inoltre possibile rimanere appoggiato a corde o al piano esterno del quadrato né sbattere sullo stesso per incitare gli atleti o protestare.

L'atteggiamento da tenere attorno al ring è di massimo rispetto per il ring stesso, la muay thai, gli atleti. Ogni comportamento che vada a violare la sacralità e sportività della gara deve essere impedito e punito immediatamente.

## **10 L'ARBITRO - Kamagan**

---

La regola fondamentale per l'arbitro è:

**SALVAGUARDARE LA SALUTE DEGLI ATLETI IN TUTTI I MODI POSSIBILE.**

### **10.1 LE RESPONSABILITÀ.**

L'arbitro assicura quanto segue:

- a) Imparzialità nell'applicazione delle regole.
- b) Nessuna sgarbatezza nel linguaggio o nei modi nei confronti dei pugili o dei secondi.
- c) Avere la supervisione del match.
- d) Proteggere l'atleta in caso di pericolo o danno serio.
- e) Controllo delle protezioni.
- f) Assicurarci che gli atleti si tocchino i guanti all'inizio di ogni dal primo round in segno di rispetto e che si abbraccino prima dell'ultimo round.
- g) Nei campionati mondiali o in galà internazionali o per difese di titoli, l'arbitro informa delle regole gli atleti e i secondi prima del match, tenendo una riunione negli spogliatoi.
- h) Tre sono gli ordini da impartire:
  - 1) STOP / YUT (in thailandese), quando bisogna fermarsi.
  - 2) BREAK / YAK (in thailandese), quando bisogna separarsi e poi riprendere.
  - 3) FIGHT / CHOOK (in thailandese), quando bisogna iniziare o continuare il match.Quando viene chiamato il break l'atleta deve indietreggiare di un passo.
- i) L'arbitro usa segnali corretti per far capire le regole all'atleta.

- l) Alla fine del match raccoglie i cartellini visionandoli e li consegna al presidente di giuria. L'arbitro solleverà il braccio del pugile vincente o semplicemente indicherà l'angolo vincente con la mano quando verrà dichiarato il verdetto.
- m) Se necessario fermare il match per dare una penalità. L'arbitro deve immediatamente avvisare la commissione dandone motivazione.
- n) In caso di incidente all'arbitro, uno dei giudici lo sostituisce, a seguito della decisione del presidente di commissione.
- o) Per l'arbitro è vietato dare un vantaggio o uno svantaggio tramite conteggio o penalità ad un atleta.
- p) Gli è vietato commentare un match senza aver avuto approvazione dal presidente di giuria.
- q) Tutti gli arbitri sono soggetti a visita medica per verificare l'integrità.

## **10.2 DOVERI DELL'ARBITRO**

- a) Fermare il match quando considera un atleta più forte o più tecnico dell'altro.
- b) Fermare immediatamente quando uno degli atleti è in difficoltà o è ferito grave.
- c) Fermare il match e richiamare o penalizzare quando un atleta non rispetta le regole.
- d) Fermare il match immediatamente se uno dei due atleti finge di combattere o evita il confronto.
- e) Squalifica del pugile se i secondi non rispettano le regole impartite.
- f) Squalifica del pugile che commette intenzionalmente o accidentalmente una scorrettezza.
- g) Ferma il match se considera l'atleta che ha ricevuto un conteggio impossibilitato a continuare.
- h) Non avvantaggia nessun atleta che ha commesso una scorrettezza.
- i) Pulire con un asciugamano guantoni, faccia e spalle degli atleti prima dell'inizio di ogni round.
- l) Fermare il match non appena una qualsiasi parte del corpo degli atleti esca dal perimetro delle corde.

### **10.2.1 Infrazioni alle regole**

Prima si evidenzia al pugile l'infrazione commessa, fermando il match. Poi con gli adeguati segnali codificati si indica alla giuria l'atleta che ha infranto le regole per togliere il punto. Qualsiasi pugile può essere squalificato soprattutto se l'infrazione è commessa per 3 volte di seguito. In caso di infrazione grave è l'arbitro che decide la squalifica immediata.

Regola fondamentale: IL BUON SENSO.

Prima avvisare senza fermare poi fermare e richiamare verbalmente.

### **10.2.2 Procedura di conteggio in caso di caduta dal ring.**

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

Quando, in seguito ad un colpo o ad una serie di colpi, tocca il 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 dalle corde o parzialmente al di fuori di esse, in modo che anche una sola corda si frapponga fra lui e l'avversario;

Quando è aggrappato alle corde per rialzarsi da terra o per rientrare nel quadrato; quando, in seguito ad un colpo o ad una serie di colpi, si appoggia o si aggrappa, alle corde per mantenersi in piedi, quando è abbandono sulle corde in condizioni di non potersi difendere;

Quando si rifugia in difesa passiva o quando, a seguito di colpo o serie di colpi, pur non cadendo a terra né rimanendo appoggiato alle corde, si trovi in condizioni di inferiorità tali da non essere in grado, a giudizio dell'arbitro, di poter proseguire l'incontro;

Durante il conteggio dell'arbitro.

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 e massima di dieci, non comporta nessuna detrazione di punti, ma da sicuramente un vantaggio al proprio avversario nella vittoria del round.

L'atleta semi pro o pro dovrà comunque rialzarsi entro 4 secondi per poter continuare ed avrà il restante tempo per riprendersi. Questo obbligo non sussiste per gli amatori, che comunque dovranno rialzarsi entro 8 secondi.

Uno: Nueng (noon)

Due: Song (son)

Tre: Sam (sam)

Quattro: See (sii)

Cinque: Ha (aha)

Sei: Hok (ho)

Sette: Jed (jet)

Otto: Pad (pet)

Nove: Kao (caou)

Deci: Sib (sib)

Ogni qualvolta un atleta si trova nelle condizioni di "a terra" o di "considerato a terra", l'arbitro deve interrompere l'incontro mediante l'ordine di stop (YUT) iniziando simultaneamente a contare preferibilmente in lingua thailandese e, indicando all'altro atleta l'angolo neutro da occupare.

L'arbitro prosegue nel conteggio seguendo la cadenza indicata dal cronometrista, indicando con le dita, e in modo ben visibile, i secondi contati in modo che l'atleta possa avere, in ogni caso, conoscenza del conteggio.

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

L'arbitro, nel caso ritenga necessario far soccorrere un atleta duramente colpito o lesionato, può interrompere il conteggio in qualsiasi momento, decretando la fine dell'incontro.

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

Nel caso che un atleta sia stato contato e, alla ripresa dell'incontro (ordine di FIGHT / CHOOK dell'arbitro) torni nella condizione di "a terra" senza avere ricevuto colpi, l'arbitro prosegue il conteggio precedentemente interrotto.

Quando entrambi gli atleti sono nelle condizioni di subire un conteggio, l'arbitro li conta contemporaneamente e se arrivato al numero dieci del conteggio, entrambi gli atleti non risultano essere nelle condizioni di riprendere l'incontro, viene decretata la fine dell'incontro con conseguente verdetto ai punti.

Se invece l'arbitro, giunto a contare fino al numero otto, giudica uno dei due atleti in condizione di riprendere l'incontro, prosegue il conteggio dell'altro fino al "dieci", al che l'incontro si ritiene concluso. Infine, se al numero otto del conteggio ritiene entrambi gli atleti in condizioni di riprendere la gara, ordina il "Chook".

Il conteggio non deve essere interrotto dal suono del gong. Il gong può essere fatto suonare solo qualora l'arbitro, terminato il conteggio, faccia riprendere l'incontro con l'ordine "Chook".

### **10.2.3 Qualifiche dell'arbitro**

Tutti gli arbitri devono essere in possesso di attestato o diploma UISP o altro riconoscimento valido per il settore, inoltre dovranno frequentare i corsi di aggiornamento organizzati annualmente.

Non devono superare i 60 anni di età salvo casi eccezionali.

Devono dimettersi dall'albo appena hanno un problema di salute.

## **11 RESPONSABILITÀ DEL GIUDICE**

---

1 Il giudice è libero di valutare le regole e il normale svolgimento del match.

2 Ogni giudice siede in un posto diverso e teoricamente isolato acusticamente e adiacente al ring.

3 I giudici devono rimanere neutrali durante il match, tranne quando viene vista un infrazione che riferirà all'arbitro durante l'intervallo.

4 Al termine di ogni round il giudice assegnerà il punteggio.

5 Il giudice non può lasciare il suo posto a sedere durante il match, ne parlare con nessuno che non sia il presidente di giuria o l'arbitro, lo potrà fare in caso solo dopo l'annuncio del verdetto. Se dovesse capitare qualcosa di grave verrà sostituito.

6 Dovrà avere un uniforme che di solito rispecchia l'organizzazione di appartenenza. Di solito pantaloni neri o blu e polo o camicia blu, bianca o nera con eventuale logo dell'organizzazione.

## **12 IL PRESIDENTE DI GIURIA**

---

E' l'organo supremo che vigila su tutto. Il presidente di giuria può modificare i verdetti come segue:

a) Se l'arbitro prende decisioni contrarie alle regole.

b) Se scopre che i giudici hanno commesso errori eclatanti.

## **13 DOVERI DEL PRESIDENTE**

---

a) Designare gli arbitri e i giudici per ogni match.

b) Monitorare arbitri e giudici ed assicurare la conformità delle regole.

c) Verificare la performance degli arbitri e giudici e comunicare al settore eventuali irregolarità.

d) Risolvere qualsiasi problema riguardante l'evento. Riportare il risultato alla segreteria di settore.

e) Capire le decisioni dell'arbitro e del giudice.

f) Verificare i cartellini ed assicurare:

1) Che il risultato sia corretto.

- 2) Che il nome dei combattenti siano corretti.
- 3) Che il nome del vincitore sia giusto.
- 4) Che le firme sui cartellini siano apposte e controlla il risultato.
- 5) Annuncia il vincitore o lo comunica allo speaker.
- g) Prende le decisioni in caso giudici e arbitri non possono continuare.
- h) Riporta alla segreteria di settore i risultati e le eventuali scorrettezze commesse dagli atleti o segnala altri particolari che ritiene importanti.

## **14 CRONOMETRISTA, GONG E SPEAKER**

---

Sono seduti al tavolo di giuria a bordo ring.

Doveri e Responsabilità:

1 Il cronometrista deve esser preciso, nel tempo dei round e del riposo e agli stop e start dell'arbitro.

Queste sono le procedure:

- a) 10 secondi prima dell'inizio del round bisogna far uscire i secondi e far pulire l'angolo avvisandoli col microfono.
- b) La campana è usata per iniziare e terminare un round è di solito è utilizzata dal cronometrista.
- c) Per avere un tempo ottimale bisognerebbe usare 2 cronometri oppure 1 cronometro più il tabellone.
- d) Nel caso in cui dalla 1 alla 4 ripresa un pugile riceve un conteggio al termine del round, la campana deve suonare dopo la fine del conteggio quando l'arbitro dà lo start.
- e) Nel round finale, la campana suona allo scadere del 2 o 3 minuto anche se l'arbitro sta contando (il tutto dipende dal numero di round e dal tempo del round).
- f) Fermare il tempo durante un richiamo ufficiale.

Doveri di chi annuncia:

- a) Annunciare il nome del combattente, angolo e peso prima del match e di nuovo quando sale sul ring.
- b) Annunciare l'uscita dei secondi fuori dal ring prima che la campana suoni.
- c) Annunciare il numero del round e l'inizio e la fine di ogni round.
- d) Annunciare il vincitore quando l'arbitro solleva il braccio.

## **15 I VERDETTI**

---

Queste devono seguire la conformità delle regole e dei regolamenti.

- a) Vittoria ai punti
- b) Vittoria per KO, quando l'atleta dopo i 10 secondi del conteggio è impossibilitato a continuare.
- c) Vittoria per TKO (KO tecnico) si applica:
  - 1- quando l'atleta è seriamente ferito.
  - 2- quando l'atleta non continua a combattere dopo il break.
  - 3- su raccomandazione del dottore, quando l'arbitro insicuro richiede l'intervento medico.  
(l'angolo può intervenire sulla ferita dell'atleta solamente nella pausa tra un round e l'altro, in caso di taglio si può continuare se non troppo vicino all'occhio e dopo una rapida consultazione medica)
  - 4- se i due pugili sono seriamente indeboliti e non possono continuare, se il fermo avviene prima del 3 round si dà il pari altrimenti si dà il verdetto in base al punteggio acquisito fino ad allora.
  - 5- riceve 3 conteggi nello stesso round, o 4 conteggi nell'ambito dell'intero combattimento.
- d) Vittoria per ritiro.
- e) Vittoria per violazione delle regole.
- f) "NO DECISION" risultato per un contrasto tra le parti dovuta ad una truffa o ad un combattimento non appropriato (esempio differenza peso non concordata).
- g) "NO CONTEST" è un risultato che avviene o per problemi al ring, o per eventi all'esterno durante il

combattimento, che causano lo stop (es. rissa o pioggia se all'aperto...).

h) Parità:

1) quando i due pugili hanno lo stesso punteggio.

2) quando i due pugili ricevono un conteggio fino a 10 e non riprendono il match

**IMPORTANTE:**

Il presidente di giuria o l'arbitro devono avere la decisione finale e devono interpretare qualsiasi evento al di fuori del regolamento preposto.

## **16 COME ASSEGNARE I PUNTI**

---

Premessa:

Il giudizio secondo il sistema thailandese non è semplicemente una sommatoria di punti ma piuttosto una analisi complessiva del combattimento e del Nak Muay, sotto il profilo fisico, mentale e spirituale.

Quindi vanno osservati come positivi: l'atteggiamento di un corpo temprato e insofferente agli attacchi avversi, la capacità di mantenere l'equilibrio e di ritornare in posizione stabile dopo aver colpito, non essere proiettato o sbilanciato, non saltellare, un clinch forte con colpi precisi senza appoggiarsi sull'avversario, la gestione dei round (in particolare il II, III e IV).

Lo standard per assegnare i punti è il seguente:

- efficacia e precisione;
- strategia e tecnica;
- potenza ed equilibrio;

Normalmente, almeno secondo la tradizione di arbitraggio europea, il giudice deve segnare 1 sul cartellino per ogni punto conseguito (ovvero per ogni colpo portato assego con efficacia e tecnica); alla fine di ogni round il giudice deve contare il numero di colpi segnati e attribuire il punteggio in base alla seguente tabella:

- Differenza da 1 a 2 colpi = 10 – 10
- Differenza da 3 a 7 colpi = 10 – 9
- Differenza di 8 colpi o più = 10 – 8

Attenzione però, che come citato prima, altre variabili possono quotare il match, come stabilità fisica e mentale dell'atleta prima di tutto, tecnica e stile thai, tenuta e strategia ed altri elementi ben esposti nei corsi di formazione ed aggiornamento del settore.

Inoltre bisogna saper quotare i colpi e trarne una visione o sommatoria complessiva.

Una spazzata ben riuscita varrà sempre un punto, avvalorato però non dal colpo in sé ma dal fatto di aver atterrato l'avversario.

Un calcio basso alla coscia non verrà considerato punto pieno fin tanto che non sbilancia l'equilibrio dell'avversario o non debilita vistosamente l'arto stesso, però complessivamente una serie di calci bassi vanno comunque considerati nella visione olistica del match, anche se facili da portare e non sempre devastanti.

Un calcio medio, che non sia stato bloccato di tibia o evitato, ma che impatti sul tronco o sulle braccia o mani, farà quasi sempre punto a meno della sua potenza espressa.

Un calcio alto, sarà punto sicuramente se impatta sul volto o sul collo, un po' meno se si infrange sulle braccia (cmq target valido ma meno efficace della testa), mentre sarà annullato da un blocco tipo Pak Look Toi... e da qui si evince la fondamentale conoscenza anche di mai mae e look mae.

Un frontale al tronco, non varrà come un frontale al voloto o alla coscia.

Una serie di pugni spesso possono essere compensati da una sola ginocchiata o da una proiezione che vanifica il lavoro dell'avversario portandolo a terra.

I thai spesso dicono di un colpo "vale tanto, vale medio o vale poco", l'unica soluzione è studiare, fare esperienza, confrontarsi ed aggiornarsi.

Un colpo a vuoto, o una serie di colpi a vuoto portano il giudizio in negativo perché è uno spreco di forze ed una incapacità di essere incisivi ed efficaci.

La capacità tecnica, l'equilibrio e la pulizia dei colpi, definisce se si stà combattendo di muay thai a priori dal numero di colpi portati.

N.B.

- Ogni KD nella ripresa vale solo 1 colpo a favore dell'avversario.
- Colpo di ginocchio e calcio medio sono i punti più prestigiosi e tipici.
- Il colpo di gomito va valutato sull'impatto.
- Calcio afferrato e recuperato è punto a favore di chi recupera.
- Elidere gli attacchi o bloccare gli attacchi ha più valore dell'atteggiamento aggressivo perché ne neutralizza l'intento e rende vano ed evidenzia la non efficacia del lavoro dell'avversario.
- L'unica tecnica valida come blocco sul calcio è quella di tibia o pak look toi su calcio alto (blocco con avambraccio rivolto alla tibia e non incasso il colpo sul muscolo del braccio).
- Pugni e calci bassi o alla coscia non fanno punto a meno che non sbilancino l'avversario, non lo facciano cadere o non provochino la torsione della gamba colpita o del busto a seguito del pugno.
- Ogni atterramento vale un punto.

- Il calcio frontale sulla conchiglia viene considerato accidentale e non è fallo, la ginocchiata ai genitali è invece fallo.
- Un calcio o qualsiasi colpo sferrato appoggiandosi alle corde non è considerato punto.

Alla fine dell'incontro il giudice deve sommare i punteggi ottenuti in ogni round (10-10 o 10-9 o 10-8 o 10-7) e cerchiare, o evidenziare, il nome dell'atleta che risulta vincitore.

## IN CASO DI PAREGGIO

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

Preferenza nell'ultimo round: se un atleta ha messo a segno 3 o più colpi nell'ultimo round, e ciò implica la vittoria del round 10-9, viene dichiarato vincitore in virtù del fatto che ha mostrato una migliore condizione fisica e tenuta sportiva.

Numero di colpi totali: per determinare il vincitore si considerano i colpi totali di tutte le riprese.

Uso delle "note" (remarks): Se la differenza tra i colpi portati a segno dai due atleti alla fine dell'incontro è di un solo colpo o nulla il giudice deve avvalersi delle note sul fronte del cartellino per scegliere il vincitore.

Meglio ancora unire a queste due osservazioni, una analisi complessiva del match e il confronto delle interpretazioni individuali dei giudici su ogni singolo round.

Esse, sono:

1. More active (più attivo/combattivo)
2. More kicks (più calci a segno)
3. Better defence (migliore tecnica difensiva)
4. Better style and techniques (migliore stile e tecnica)
5. Others (altri motivi, che vanno obbligatoriamente spiegati in caso sul cartellino o la ram muay e lo stile comportamentale complessivo come segnato sui cartellini)

## 16 IL CLINCH

---

Il Clinch va considerato attivo solo quando vengono portati colpi efficaci di ginocchia o gomito durante

la lotta, il semplice lavoro di braccia non è sufficiente per definirlo tale. Il clinch va bloccato ogni qualvolta uno dei due Nak Muay entri in posizione di blocco alle anche o alle gambe ed ogni volta che un fighter mantiene semplicemente pressato sull'angolo o sulle corde a spinta il suo avversario, oppure la loro lotta non abbia stile e non contenga colpi di reale efficacia.

Il clinch ha una durata media che va circa dai 5 ai 15 secondi dopo tende ad essere molto sporco e quindi va interrotto.

Non va favorito nel primo round di gara, né quando la situazione è di parità.

Nel caso gli atleti siano appoggiati alle corde l'arbitro li deve stimolare a riprendere il centro del ring stratonando le stesse. Nella lotta non è possibile spazzare con il piede ma solo con la tibia.

Le proiezioni non possono essere eseguite con l'ausilio dell'anca ma solo dell' coscia, ginocchio o piede perno. Lo sgambetto ponendo la gamba posteriormente a quella dell'avversario non è permesso.

Prese al collo o al volto che possano permettere il soffocamento non sono ammesse (coprire naso e bocca con una mano, ghigliottina, ...)

## **17 SCORRETTEZZE E COLPI CHE VIOLANO LE REGOLE.**

---

Sono vietate le seguenti azioni:

Non è valido indirizzare colpi ai genitali e nuca.

Non è valido colpire con il palmo, con la testa, e le spalle.

Non è valido colpire l'avversario considerato a terra.

Non è valido 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).

Non è valido eseguire proiezioni facendo perno sulle anche.

Non è valido ostruire il clinch con tecniche non consentite.

Non è valido morsicare l'avversario.

Non è valido tenersi alle corde nella fase di clinch.

Non arrestare la propria azione allo stop dell'arbitro o comunque non seguire i suoi ordini.

Adottare una condotta di gara poco sportiva, come gettarsi a terra volontariamente, essere troppo

passivo ecc.

Non è possibile fare più di tre passi dopo aver afferrato la gamba dell'avversario.

Non è possibile sputare il paradenti pena l'ammonizione o la squalifica.

## **18 KNOCK DOWN**

---

### 1- Definizione

- a) Tutte le parti del corpo toccano terra tranne i piedi.
- b) Poggiarsi in stato di incoscienza sulle corde.
- c) Andare fuori dal ring.
- d) Incapacità di difesa.

2- Durante il conteggio l'arbitro dirige l'altro combattente nell'angolo neutro prima di iniziare il conteggio, se ciò non accade ferma il conteggio e lo riprende solo quando l'atleta raggiunge l'angolo.

3- Il conteggio avviene con un intervallo di un secondo fra un numero ed un altro ovviamente da 1 a 10. Durante il conteggio l'arbitro segnala con le mani alzate guardando il viso dell'atleta, ogni numero viene scandito in modo che l'atleta e la giuria capiscano il conteggio.

4- Un atleta che riceve un conteggio verrà contato fino ad 8 (per dargli la possibilità di riprendersi) e perde se riceve il conteggio fino a 10.

5- Se i due pugili cadono entrambi al tappeto. L'arbitro comincerà a contare dall'ultimo caduto. Se ricevo entrambe il conteggio fino a 10 è pareggio. Se invece si rialzano entrambi l'arbitro ferma il conteggio.

6- Se uno dei due ricade giù l'arbitro ricomincia il conteggio da dove aveva smesso.

7- Se il pugile non è pronto a riprendere la gara, dopo il suono del gong, riceverà il conteggio, soprattutto se lo sguardo è assente.

## **19 IL DOTTORE**

---

Il dottore sarà preferibilmente, ma senza obbligo, essere un medico sportivo. Dirigerà tutta l'equipe' medica (ambulanza e soccorritori).

1 Doveri e Responsabilità:

- a) verificare le condizioni fisiche prima del peso per ogni pugile; (controllare la pressione, battito cardiaco, stato di coscienza, ecc.);
- b) verificare le condizioni fisiche dopo il match e specificare il periodo di riposo;
- c) comunicare eventuali osservazioni al responsabile di gara od organizzatore.

Non può garantire o confermare il certificato medico ma solo prenderne visione e garantire lo stato di buona salute ed idoneità dell'atleta prima della competizione.

## **18 PROCEDURE DA SEGUIRE DOPO UN KO O TKO**

---

a) se un pugile subisce un KO sia per ferita che per incoscienza, solo il dottore e l'arbitro possono stare sul ring. Ogni altro intervento è a discrezione del dottore (barella, infermieri).

b) quando il pugile ha subito un KO o TKO subito dopo il verdetto deve essere sottoposto a visita medica.

c) Periodo di recupero:

Un pugile dopo un match deve recuperare per un periodo sufficiente di tempo prima di combattere di nuovo. Tale tempistica verrà verificata in base al tipo di match sostenuto ed alle eventuali danni fisici riportati, tale periodo dovrà essere comunque adeguato per riportare l'atleta alle condizioni fisiche integre, adeguate per sostenere un nuovo combattimento.

## **19 INTERPRETAZIONE FINALE.**

---

Spetta al presidente di giuria o all'arbitro l'interpretazione del regolamento e da tutto ciò che non è compreso da dette regole. Ogni componente del Settore Muay Thai UISP potrà mandare eventuali segnalazioni alla segreteria nell'intento di migliorare il presente regolamento.