



WKF- ITALIA MUAY THAI

REGOLAMENTO GARA

Capitolo 1 -REGOLE GENERALI

Art. 1.1 Status dell'atleta

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

Art. 1.2 Attività Istituzionale e Promozionale

Viene classificata come "Istituzionale" tutta l'attività di interesse Federale a carattere regionale, interregionale, nazionale e internazionale

Viene classificata come "Promozionale" tutta l'attività svolta sotto l'egida della federazione che non rientra in quella Istituzionale (ad es. gala ad incontri singoli, gala "promozionali").

Art. 1.3 Inquadramento degli atleti

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

I tesserati federazione possono partecipare a gare di sport del ring.

I combattenti di muay thai vengono suddivisi in 4 diverse classi di appartenenza a seconda del loro livello tecnico e della loro esperienza sul ring.

Classe N Novizi (tutti i combattenti con meno di 3 incontri)

Classe C dilettanti (tutti i combattenti con che hanno dai 3 ai 15 incontri)

Classe B semiprofessionisti (tutti i combattenti con oltre 15 incontri)

Classe A professionisti (combattenti pagati che combattono con protezioni limitate ed oltre 15 incontri alle spalle)

Sono vietati incontri tra:

- atleti di sesso diverso
- atleti di serie diversa
- atleti la cui differenza di peso sia superiore a quella che intercorre tra il limite minimo e massimo della categoria in cui rientra l'atleta di peso inferiore

Art. 1.4 Limiti d'età

Gli atleti sono divisi in due categorie a seconda della loro età anagrafica

Juniores:dalla data in cui l'atleta compie 16 anni fino al giorno prima di compierne 19.

Seniores: Dal giorno in cui l'atleta compie 19 anni fino al giorno in cui ne compie 40.

Ispezione medica

- Tutti i pugili devono essere visitate da un dottore prima del match e non devono soffrire di nessuna malattia (anche raffreddore) e nessuna sofferenza o dolore.
- I combattenti stranieri vengono visitati dal dottore ed in più devono avere la documentazione medica del paese in cui si combatte.

Droghe o sostanze dopanti

- L'uso di droghe o sostanze atte ad agevolare il pugile sono severamente vietate pena la squalifica.

ART 1,5 Abbigliamento dell'atleta

- Nella thai si usano solo pantaloncini. In Thailandia indicano l'angolo di appartenenza: rosso, rosa o marrone oppure qualsiasi colore con strisce rosse indicano l'angolo rosso; blu, blu acceso o nero indicano l'angolo blu.
- Per la sicurezza dell'atleta va indossata la conchiglia .
- In teoria sono vietati i capelli lunghi. I baffi corti sono ammessi ma i capelli non possono coprire la visuale.
- Il mongkol viene indossato per il way kru prima del match. Possono essere indossati amuleti sulle braccia (prajat) 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. Né materiale metallico né gioielli possono essere indossati.

7. L'uso della vaselina o altri grassi o sostanze simili che possono avvantaggiare non sono ammesse (questo in Thailandia, in Italia sul viso è possibile).

ART.1,6 - Bendaggi

E' ammesso solo materiale soffice, la larghezza è di 5cm la lunghezza e di 6metri. Plastica o Cerotto sono proibiti.

ART.1,7- Guantoni

A) I guantoni sono omologati dalla federazione

B) Di norma i guantoni si dividono in base al peso. Peso atleti Peso guantoni

Dai minimosca a gallo 6 once (132 grammi) Questo in Thailandia

Dai super gallo ai welter 8 once (227 grammi)

Gli altri 10 once (284 grammi) si usano in Europa.

I guantoni devono essere buoni non lesionati o deformati e rigorosamente chiusi da nastro ove verrà apposta una firma di controllo.

C) 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

ART.1,8 - Divisione dei pesi

La suddivisione dei pesi sostanzialmente è simile fra kick e thai:

- Minimosca fino a 48 kg (lb 105)

- Junior mosca fino 49 Kg solo in Thailandia (lb 108)

- Mosca Kg fino 50.800 (lb112)

- Super mosca fino a 52.163 (lb115)

- Gallo fino a 53.525 Kg (lb118)

- Super gallo fino 55.338 Kg (lb 122)
- Piuma fino a 57.152 (lb126)
- Super piuma fino a 58.967 (lb130)
- Leggeri fino a 61.237 (lb 135)
- Super leggeri fino a 63.503 (lb 140)
- Welter fino a 66.678 (lb147)
- Super Welter fino a 69.853 (lb 154)
- Medi fino a 72.574 (lb160)
- Super medi fino a 76.204 (lb168)
- Medio massimi fino a 79.378 (lb175)
- Massimi leggeri fino a 86.183 (lb190)
- Massimi oltre 86.183 Kg (lb 190 oltre)
- Super massimi 95 Kg (lb 209 oltre)

ART.1,9 -Come fare il peso

1. L'atleta deve pesarsi quasi nudo, tre ore prima del match
2. Tutti gli atleti prima del match devono fare esaminare il certificato medico agonistico e devono essere visitati dal medico di gara.

ART.1,9,1 - Wai Kru e definizione dei round

1. Prima del match di thai gli atleti eseguono il wai Kru (preghiera e rispetto al maestro alla scuola di appartenenza e ai parenti tutti) il tutto accompagnato da una musica tradizionale con strumenti tradizionali. Valido solo per la Muay Thai.
2. Per i professionisti un incontro consiste in 5 round da 3 riprese ciascuno e 1,30 di riposo.

Per i dilettanti abbiamo:

2x2 light

3x2 classe c

3x3 per I tornei

4x2 semi professionisti

ART.1,9,2 - I Secondi

Di norma solo 2 persone possono seguire in base a quanto segue :

a) Durante il match non possono dare consigli, aiutare i propri atleti. La violazione di questa norma è la squalifica.

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

c) Durante il match, i secondi devono stare nell' apposita area a loro designata e devono

rimuovere tra un round e l' altro ogni cosa dal ring (acqua, asciugamani, ghiaccio spray).

d) I secondi durante l'intervallo devono verificare l'integrità degli atleti. In caso di problemi bisogna che avvisino l'arbitro.

e) I secondi devono controllare che il ring non sia bagnato per evitare cadute.

f) I secondi devono indossare una casacca o tuta che indichi la scuola di appartenenza.

g) Ai secondi è vietato insultare l'arbitro, i membri di giuria o l'atleta sia il proprio che il suo avversario prima durante e dopo il match.

h) Nei mondiali i secondi sono tre e stanno all'angolo ma solo uno può entrare nel ring durante l'intervallo.

i) Prima di un galà si tiene sempre una riunione tra tutti i componenti di giuria atleti, coach e secondi, per confermare le regole e le procedure dei match compreso le penalità.

CAPITOLO 2 - AREA DI GARA

ART. 1 - Il ring.

Come deve essere il ring:

1.1.1 Il quadrato può avere più dimensioni: c'è chi dice che il piccolo può essere 5x5 o 6x6. Per quanto riguarda il grande le dimensioni sono di 7,3x7,30. La misurazione è effettuata seguendo il perimetro delle corde.

1.1.2 Piano e angoli: il pavimento non deve avere ostruzioni e deve estendersi circa 90cm fuori dalle corde. L'altezza minima dal pavimento è di 1,22cm fino ad un massimo di 1,48 cm. Il diametro dell'angolo va da un minimo di 10cm ad un massimo di 12.70cm ed ha un'altezza

massima di 1,47cm dal pavimento del ring. Ogni angolo è coperto da cuscini appropriati.

1.3 Pavimento del ring: deve essere ricoperto da tavole e sulle tavole bisogna avere o della spugna (tappeti di spugna) oppure tappetini (tipo judo) che hanno un'altezza minima di 2,50cm fino ad un massimo di 3,70cm. Il tutto ricoperto da un tappeto di canvas (no teli plastificati perché non assorbenti).

1.4 Corde: si hanno 4 corde con un diametro minimo di 3cm fino ad un massimo di 5cm tese da 4 tiranti. La distanza dal pavimento del ring della prima corda è di 46cm, della seconda 76cm, della terza 107cm, della quarta 137cm. Le corde devono essere rivestite da materiale morbido (spugna o altro) e vanno unite tra loro con altre corde o nastri di $\frac{3}{4}$ cm di diametro ad una distanza uguale l'una dall'altra in altezza ed in lunghezza.

1.5 Scale: l'altezza delle scale deve essere di circa 1,07m. Dovrebbero essere distanti 3.20cm dagli angoli ed una di fronte al tavolo di giuria per il dottore o altro.

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

ART. 2 - Accessori del ring.

2.1 sedia e sottosedio.

2.2 2 bottiglie d' acqua e 2 di ghiaccio spray. Nessun altro tipo di bottiglia

2.3 2 asciugami.

2.4 2 sputacchiere

2.5 tavoli e sedie per gli gare ufficiali di gara

2.6 gong

2.7 1 o 2 orologi.

2.8 cartellini dei giudici.

2.9 contenitori per cartelli dei giudici.

2.10 cartelloni che indichino i round.

2.11 due paia di guantoni.

Capitolo 3 - UFFICIALI DI GARA

ART.1 - Composizione della commissione tecnica e disposizione

La commissione tecnica è composta da : un presidente di giuria, l'arbitro centrale, 3 giudici disposti al centro dei 3 lati del ring, un cronometrista e gonghista, uno speaker Più l'equipe medica che poi sono le uniche persone che possono stare intorno al quadrato. (oltre a loro le ragazze che portano i cartelli e chi pulisce il ring se c'è).

I membri devono essere qualificati.

Art. 1,2 Arbitro

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

Un arbitro deve quindi assolvere le seguenti mansioni:

- Vigilare affinché le regole e la lealtà di gara siano strettamente osservate dagli atleti per tutta la manifestazione;
- Controllare il vestiario e la tenuta di gara degli atleti (presenza delle protezioni regolamentari e assenza di protezioni o accessori vietati);
- Mantenere il controllo della competizione in tutte le sue fasi;
- Evitare che gli atleti in condizioni di manifesta inferiorità o a terra ricevano ulteriori colpi.
- Raccogliere, quando previsto, i cartellini di punteggio dei giudici e dopo averli controllati, consegnarli al Commissario di Riunione;
- Comunicare il verdetto al Commissario di Riunione e successivamente ai giudici, quando un incontro termina prima del limite;
- Indicare il vincitore, alzando il braccio dell'atleta, al momento dell'annuncio del verdetto;
- Indicare, con appropriata mimica prevista, ogni singola violazione del regolamento.

Al termine della danza rituale (Ram muay) 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 "boxe") per ordinare agli atleti di combattere;
- "Yud" (- equivalente all'inglese "stop") per ordinare agli atleti di fermarsi;
- "Yak" (- equivalente all'inglese "break") per ordinare agli atleti di separarsi.

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. 1,3 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, 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 constati che 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 è applicabile o rilevante alla gara in corso o decidere e prendere misure per qualsiasi circostanza della gara, che non vi sia contemplata.

- Nel caso di KO, sospendere il conteggio se l'atleta avversario non si reca all'angolo neutro o si attarda nel farlo.

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.

Richiamo ufficiale - Il richiamo ufficiale ha lo scopo di penalizzare, sottraendo un punto all'atleta che, per somma di ammonizioni o per una grave infrazione, determini questa sanzione.

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, ripetuta la mimica precedente, se del caso, fa riprendere l'incontro.

Se un atleta viene richiamato ufficialmente quattro volte durante un incontro viene immediatamente squalificato

Art. 1,4 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 la 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 ecc) attribuito ad ogni atleta, avendo cura di annotare sul retro del cartellino il numero di colpi validi, e a segno, che ha visto per ognuno dei due atleti .

Per convenzione l'angolo rosso è sempre a sinistra ed il blu a destra, in tutti e due i lati del cartellino.

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

ART.1, 5- Cronometrista/Gonghista e Speaker

Sono seduti al tavolo di giuria a bordo ring.

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

Queste sono le procedure:

a) 5 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 3 minuto anche se l'arbitro sta contando

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.

ART.1,6 - I Verdetti

Questi devono seguire la conformità delle regole e dei regolamenti.

a) Vittoria ai punti

b) Vittoria per KO, quando l'atleta dopo i 10 secondi è impossibilitato a continuare; questo vale solo per incontri dove è previsto il KO.

c) vittoria per T.KO (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.

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. uno dei due atleti riceve 2/3 conteggi nello stesso round .

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

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

ART.1,7 - Come assegnare i punti

1. Standard per assegnare i punti:

I colpi eseguiti con pugni, calci (per kick, K1, light contact), gomiti e ginocchia e clinch per la muay thai in tutte le sue versioni.

- a) si da il punteggio per i colpi dove si dimostri l'esecuzione corretta dello stile di appartenenza, combinati con l'esecuzione corretta del colpo e nel caso thai e K1 potenza del colpo.
- b) punti assegnati per aggressività e padronanza tecnica dello stile di appartenenza
- c) punti assegnati per il dominio dell'avversario (valido per tutti gli stili)
- d) punti assegnati per uso di parate e contrattacco.
- e) Punti da dedurre in caso di scorrettezze

2. punti da non conteggiare:

- a) colpi scorretti
- b) colpi parati
- c) colpi deboli

3. Scorrettezze:

- a) I giudici deducono punti per qualsiasi scorrettezza dichiarata dall'arbitro.
- b) Qualsiasi scorrettezza vista dai giudici ma non dichiarata dall'arbitro, può essere penalizzata di conseguenza.

4. Metodi per dare punteggio

- a) Il massimo punteggio è 10 (oppure 20) per ogni round, chi perde avrà 9, 8 o 7.
- b) Il round pari è indicato con 10/10 o 9/9 eccet.
- c) Il vincitore in un round abbastanza pari è indicato con 10 il perdente con 9.
- d) Il vincitore netto verrà indicato con 10 il perdente con 8.
- e) In un round non decisivo il perdente con un conteggio verrà indicato con 8.
- f) In un round decisivo il perdente verrà indicato con 7.
- g) Chi riceve 2 conteggi nello stesso round perde 10 a 7.
- h) Chi commette scorrettezze un punto di penalità

5, Azioni vietate

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 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.

ART.1,9 - 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, 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 1 secondo fra un numero ed un altro ovviamente da 1 a10. 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 2 atleti cadono entrambi al tappeto. l'arbitro comincerà a contare dall'ultimo caduto. Se ricevono entrambi 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.

ART. 1,9 1- Il Dottore

Doveri e Responsabilità

a) Verificare le condizioni fisiche prima del peso per ogni pugile (controllare la pressione, il cuore ecc.)

b) Verificare i documenti dell'ultimo match.

c) Verificare le condizioni fisiche dopo il match e specificare il periodo di riposo.

ART.1,9.2 - Procedure da seguire dopo un KO o TKO

a) Se un atleta va 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 l'atleta va ko o tko subito dopo il verdetto deve essere sottoposto a visita medica.

c) Periodo di recupero: un pugile dopo un match deve recuperare almeno 21 giorni prima di combattere di nuovo. Con delle eccezioni:

1) Se vince al primo round può fermarsi solo 7 giorni prima di ricombattere.

2) Se vince al 3° round può combattere dopo 14 giorni.

3) Se perde per Ko o tko deve restare fermo per almeno 30 giorni.

4) Ovviamente i primi 2 punti vanno verificati da controllo medico

(responsabile nazionale wkf -italia muay thai & muay boran: Yaakoubd Hassan)