



CENTRO SPORTIVO EDUCATIVO NAZIONALE

Ente di Promozione Sportiva del C.O.N.I. (Art. 31 D.P.R. 2-8-1974 n. 530)

Ente Nazionale con Finalità Assistenziali Riconosciuto dal Ministero dell'Interno

(D.M. 55IC 3206. 12000. A. (101) del 29-2-1992)

REGOLE DELLA MUAY THAI DILETTANTISTICA

Indice

- status dell'atleta
- luogo ove si svolgono le competizioni
- Ufficiali di gara
- Coach
- doping
- comportamento antisportivo

STATUS DELL'ATLETA

Con il tesseramento allo CSEN, gli atleti ne accettano in toto lo statuto ed i regolamenti. Tutti gli atleti devono comprovare il non impedimento psico-fisico all'attività di Muay Thai con il certificato medico di idoneità all'attività amatoriale o agonistica. Tutti gli atleti devono essere in regola con il proprio libretto delle arti marziali detto Budopass. Gli atleti agonisti, cioè coloro i quali partecipano alle competizioni, devono avere un'età e competenze tecniche richieste dalla disciplina rappresentata. Sarà cura e responsabilità del club certificarne l'idoneità all'Ente di Promozione.

LUOGO OVE SI SVOLGONO LE COMPETIZIONI

SERVIZIO D'ORDINE

QUANTITA': in relazione al numero dei quadrati (almeno una persona per quadrato di gara, due persone per area di riscaldamento, una persona per area gestione gara).

RUOLO: sotto la direzione del Commissario di gara garantirà il corretto svolgimento della competizione ed in particolare controllerà l'accesso alle varie zone.

LOCAZIONE: a discrezione del Commissario di gara.

IDENTIFICAZIONE ED ABBIGLIAMENTO: sarà vestito in modo da essere riconosciuto come tale secondo le direttive ed il materiale fornito dall'Organizzazione e sarà dotato di tesserino d'identificazione.

AREA DI GARA

L'area di gara sarà il parterre dove saranno collocati i ring o tatami

QUADRATI

Le competizioni si svolgeranno in aree chiamate "Quadrati" le quali potrebbero essere in materiale antiurto detto tatami, oppure un ring.

Ogni quadrato sarà contrassegnato da un numero che lo renda facilmente identificabile anche da lontano.

Il lato del quadrato di gara avrà dimensioni di 6 mt. o di 8 mt.

I quadrati dovranno essere distanti fra loro almeno 2,50 mt. come pure da altre aree.

Per ogni quadrato c'è un Responsabile che solitamente si identifica con la figura dell'Arbitro Centrale, il quale si occuperà qualora ci fosse bisogno, di modificare i tabelloni di gara e di prendere decisioni relative a problematiche che potrebbero venirsi a creare durante gli incontri. Per questo motivo, in caso di proteste da parte di terze persone, quali atleti o coach, l'unico referente deve essere il Responsabile del Quadrato.

Si rammenta che l'atleta non può comunicare in prima persona con i Giudici di gara se non tramite il proprio coach, ovvero se espressamente invitato a farlo.

AREE DI RISCALDAMENTO

Al di fuori dell'area di gara verranno delimitate delle aree di riscaldamento cui potranno accedere solo coach, atleti e personale di gara.

L'area di riscaldamento dovrà essere grande almeno quanto un sesto del parterre di gara.

AREA GESTIONE GARA

Fra l'area di gara e le aree di riscaldamento sarà delimitata un'area detta di gestione di gara dove sarà collocato il tavolo dei premi, il tavolo di gestione generale dove presenzieranno il Commissario di gara, il Responsabile organizzativo, lo Speaker ed il Responsabile degli Arbitri.

A tale area potranno temporaneamente accedere anche i coach che intendano ottenere informazioni.

E' in tale area che saranno discusse eventuali controversie, sbrigate pratiche burocratiche, aggiornati i programmi di gara e discussi eventuali problemi.

AREA PER IL PUBBLICO

Nella struttura ospitante la competizione dovranno essere presenti spazi per il pubblico.

Il numero minimo dei posti a sedere dovrà essere pari ad una volta e mezza il numero degli atleti iscritti alla gara.

N.B. Sarà compito del servizio d'ordine permettere l'accesso delle persone autorizzate alle varie aree.

UFFICIALI DI GARA

RESPONSABILE ORGANIZZATIVO

E' colui che, fatta richiesta ed ottenuto il nullaosta alla competizione, si fa garante dell'impiantistica e dell'attrezzatura necessaria allo svolgimento della gara, assicura che siano a disposizione adeguati premi per i vincitori, assicura che sia a disposizione la copertura economica della gara.

COMMISSARIO DI GARA

E' la massima autorità della gara e risponde del suo operato solo all'Ente Nazionale. E' l'unica persona che può dare direttive circa lo svolgimento della gara. Dovrà controllare tutte le attività preliminari della gara in modo che essa si svolga regolarmente (nello specifico controllo bilance ed operazioni di peso, presenza personale di gara, controllo quadrati ed attrezzatura, assegnazione dei rispettivi compiti a quanti partecipano allo svolgimento della gara).

SPEAKER

Sotto le direttive del Commissario di gara e del Responsabile organizzativo, lo Speaker avrà il compito di comunicare tramite opportuna attrezzatura le informazioni al pubblico, al personale di gara ed agli atleti.

PERSONALE MEDICO

In ogni gara sarà tassativamente obbligatoria la presenza di personale medico opportunamente attrezzato (il numero del personale sarà in relazione al numero dei partecipanti) secondo le norme vigenti.

LOCAZIONE: il personale medico siederà in un punto da cui possa velocemente raggiungere ogni zona dove si svolgono le competizioni.

N.B. Il parere del medico è indiscutibile sulla prosecuzione o meno di un incontro.

RESPONSABILI ARBITRI

RUOLO: supervisionerà l'operato degli arbitri. Ogni sua decisione sarà insindacabile e risoltrice. Assegnerà gli Ufficiali di gara ad ogni quadrato e sarà responsabile per loro.

LOCAZIONE: potrà circolare liberamente in ogni luogo di gara.

ABBIGLIAMENTO: Sarà vestito in modo da essere riconosciuto come tale secondo le direttive ed il materiale fornito dall'Ente. Maglia nera con il logo CSEN, pantaloni neri, scarpe nere. Il responsabile Arbitri sarà fornito di tesserino d'identificazione personale.

ARBITRI E GIUDICI

Devono possedere i requisiti tecnici per assolvere i vari compiti a loro assegnati.

Tali requisiti, cioè le competenze tecniche e l'attitudine a dirigere e/o giudicare gli atleti in competizione tra loro, devono essere dimostrati in sede di specifici esami organizzati dall'Ente. Gli esami verranno sostenuti solo da coloro i quali abbiano partecipato ai relativi corsi di formazione. Il superamento dell'esame, ovvero il riconoscimento del livello sotto indicato, verrà riportato sul Budopass personale, inserito nell'elenco Nazionale CSEN settore Ufficiali di gara e verrà rilasciato apposito tesserino di riconoscimento.

Sono previsti 3 livelli di qualifica Nazionale:

1° livello: Giurato di tavolo;

2° livello: Giudice di linea;

3° livello: Arbitro centrale.

ARBITRO CENTRALE

Ogni quadrato avrà un arbitro centrale. E' suo compito assicurare che durante il match sia rispettato il Regolamento Nazionale vigente, senza eccezione alcuna. È anche investito del ruolo di Capo area in caso in cui tale figura non sia presente al tavolo della Giuria.

- Si accerta che i Giudici di linea abbiano verificato che gli atleti indossino sia le protezioni obbligatorie che l'abbigliamento, come da regolamento.
- Pone gli atleti al centro del quadrato e ricorda loro brevemente le regole del "fair play", il tipo di match e su quanti round si disputa.
- Attribuisce i richiami ufficiali e le penalità comunicandolo in modo chiaro e visibile ai Giudici di linea e al tavolo della Giuria. Negli incontri, comunica al tavolo della Giuria i punteggi assegnati agli atleti.
- Al comando: "Break", gli atleti sospendono temporaneamente il combattimento facendo rispettivamente un passo indietro e riprendono immediatamente ed autonomamente il combattimento.
- Al comando: "Stop", gli atleti smettono immediatamente il confronto e riprendono solo al successivo comando: "Fight" oppure "Contact".
- In caso di conteggio di un atleta, l'altro attende la ripresa del match stando all'angolo neutro e senza conferire col proprio coach.
- In caso di ferita di un atleta, l'altro attende la ripresa del match stando nell'angolo neutro dando le spalle al quadrato di gara, senza conferire col proprio coach.
- Tutela l'incolumità degli atleti (anche nelle competizioni a contatto pieno). A tal fine può sospendere il match per verificare lo stato di salute dell'atleta, ovvero richiedere l'intervento del personale medico. In questo ultimo caso le cure prestate non devono superare i 3 minuti, pena il verdetto di KO per intervento medico. Il ritiro dell'atleta dal match lo può confermare il personale medico anche prima dei 3 minuti previsti. In ogni caso, il parere del personale medico è autoritario e sarà compito del tavolo della Giuria redigere apposito verbale a conclusione del match. Questo per consentire, a posteriori, di attribuire eventuali responsabilità ai fini assicurativi.
- Al termine dell'incontro pone gli atleti al centro del quadrato in attesa del verdetto dei Giudici, i quali sono chiamati ad esprimersi con voto palese indicando l'atleta vincitore con la mano o con apposite bandierine, ovvero tramite responso siglato sui cosiddetti "cartellini". Negli incontri di point fighting, attende il verdetto dal tavolo della Giuria.
- Infine, è l'unico a poter comunicare ufficialmente con gli atleti ed i coach, anche durante il match.

LOCAZIONE: rimarrà all'interno del quadrato. All'inizio dell'incontro sarà di fronte al tavolo della Giuria, vicino al centro del quadrato. Una volta avviato l'incontro si sposterà liberamente per avere visione ottimale dell'incontro, ma anche in modo da lasciare libertà di movimento agli atleti ed in modo da favorire la visuale al pubblico ed ai Giudici.

IDENTIFICAZIONE ED ABBIGLIAMENTO: ogni Arbitro centrale sarà vestito in modo da essere riconosciuto come tale secondo le direttive ed il materiale fornito dall'Ente. Maglia nera con il logo CSEN, pantaloni neri, scarpe nere. Ogni Arbitro sarà fornito di tesserino d'identificazione personale.

GIUDICE LATERALE

QUANTITA': ogni quadrato avrà due Giudici di linea, tre Giudici di linea per gli incontri di light e full contact. Questi ultimi, in caso di estrema necessità potranno essere due. In questo caso anche l'Arbitro centrale è chiamato ad esprimere un giudizio al termine dell'incontro.

RUOLO: assegna il punteggio agli atleti e, sotto la direzione dell'Arbitro centrale le eventuali penalità.

LOCAZIONE: due Giudici siedono agli angoli del lato del quadrato posto di fronte al tavolo della Giuria. E' loro compito verificare che gli atleti indossino le protezioni obbligatori e vestano in modo consono con quanto previsto dal Regolamento Nazionale. Di ciò daranno contezza all'Arbitro centrale. Il terzo Giudice siederà in uno degli angoli opposti ove possa avere la migliore visuale del match. Per gli incontri di point fighting è prevista la presenza dei 2 Giudici di linea all'interno del quadrato di gara.

IDENTIFICAZIONE ED ABBIGLIAMENTO: ogni Giudice di linea sarà vestito in modo da essere riconosciuto come tale secondo le direttive ed il materiale fornito dall'Ente di promozione. Maglia nera con il logo CSEN, pantaloni neri, scarpe nere. Ogni Giudice sarà fornito di tesserino d'identificazione.

GIURIA

QUANTITA': ogni quadrato avrà almeno due Giurati aventi i seguenti compiti:

- **Capo area:** è la massima autorità relativa al quadrato ove si svolge la gara ed è il responsabile di quegli Ufficiali di gara. Gestisce il turn over degli Ufficiali di gara a lui preposti e presiede il tavolo di Giuria. In caso di carenza di personale tale figura può corrispondere con l'Arbitro centrale.
- **Cronometrista:** avvia il cronometro e lo ferma ogni volta che l'Arbitro centrale lo ordina; segnala quando mancano trenta secondi alla fine del round nonché la fine dello stesso.
- Tiene e segnala il tempo di recupero (1 minuto) tra i vari round dello stesso match, nonché l'eventuale intervento del personale medico.
- Infine, in caso di più chiamate di un atleta a disputare il match, tiene il tempo (1 minuto) dell'ultimo avviso di chiamata (3 chiamate), dopo di che l'Arbitro centrale decreterà la vittoria dell'atleta presente per abbandono dell'avversario.
- **Verbalizzante:** redige gli eventuali cartellini per i Giudici di linea, informa l'Arbitro centrale sul tipo di match che sta per svolgersi (per es. se si tratta di light contact o low kick ovvero se è una finale o meno). Aggiorna il tabellone in base ai verdetti dei singoli match e lo consegnerà, al termine, al Commissario di gara il quale lo trasmetterà all'Ente.
- Chiama gli atleti che devono gareggiare ed annuncia chi saranno gli atleti che seguiranno.

- Verbalizza tutto quanto sia doveroso informare in via ufficiale il Commissario di gara, ovvero l'Ente di Promozione, in merito agli accadimenti di quel quadrato di gara; per esempio l'intervento del personale medico, controversie e contestazioni ecc.

LOCAZIONE: la Giuria siederà ad un apposito tavolo ad un minimo di 1,50 mt. dal quadrato di gara.

IDENTIFICAZIONE ED ABBIGLIAMENTO: ogni Giurato sarà vestito in modo da essere riconosciuto come tale secondo le direttive ed il materiale fornito dall'Ente. Maglia nera con il logo CSEN, pantaloni neri, scarpe nere. Ogni Giurato sarà fornito di tesserino d'identificazione.

N.B. Per lo svolgimento regolare della competizione in ogni quadrato dovranno essere presenti almeno sei Ufficiali di gara, tra Arbitro centrale, Giudici di linea e Giuria di tavolo. Prima dell'inizio della competizione il Commissario di gara informerà gli Ufficiali di gara sui tempi di lavoro e quelli di riposo di ognuno. In relazione al numero dei quadrati di gara, il Commissario di gara deve disporre di Ufficiali di gara di riserva in modo da garantire una sostituzione e un adeguato riposo agli Ufficiali impiegati attivamente.

Gli Ufficiali di gara sono coloro che rendono possibile lo svolgimento della competizione e la rappresentano. Il loro comportamento dovrà essere impeccabile così come il loro abbigliamento. Non dovranno masticare caramelle o chewing-gum né mangiare in prossimità del quadrato, non dovranno assolutamente interagire con gli atleti o con i coach se non in modo formale, ufficiale ed educato, non potranno mai abbandonare il quadrato se non previo permesso dell'Arbitro centrale. Le cariche d'Ufficiale di gara e di Coach sono incompatibili se avvengono nella stessa competizione.

COACH

Ogni atleta deve avere un solo Coach il quale lo assiste prima, durante e dopo l'incontro. Dovrà mantenere un atteggiamento perfettamente entro i limiti della sportività e dell'educazione verso gli Ufficiali di gara, il proprio atleta ed il suo avversario ed il pubblico. È preferibile che indossi la divisa della società o comunque un abbigliamento decoroso e con scarpe ginniche. Il Coach dovrà astenersi dal giudicare l'operato degli Ufficiali di gara, anche solo con gesti o espressioni del viso e dal cercare di influenzarli.

Dovrà astenersi dall'incitare il suo atleta ad alta voce. Come gli atleti, non può sostare nei pressi dei tavoli della Giuria e nei pressi del quadrato e non può conferire con nessun addetto alla gara se non con il Commissario di gara o su invito degli Ufficiali di gara. La mancata osservazione di quanto sopra descritto comporterà il richiamo e l'eventuale

allontanamento. Tale allontanamento potrà essere relativo solo a quel combattimento o permanente. Nel caso d'allontanamento permanente, potrà sostare solo nell'area riservata al pubblico.

DOPING

Per tutte le attività del settore, valgono le norme anti-doping del Comitato Olimpico Internazionale.

L'atleta che risulti positivo ai test anti-doping verrà immediatamente radiato dal luogo di competizione, nonché dal CSEN. Eventuali ricorsi sono ammessi direttamente al CSEN nei modi e tempi previsti.

COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO

Nel caso in cui venissero a crearsi situazioni non conformi al rispetto dei Regolamenti, o dei Giudici di gara (offese, aggressioni, minacce e linguaggio volgare), le persone colpevoli di tali comportamenti potranno subire squalifiche, che possono tradursi in periodi più o meno lunghi di allontanamento dalle competizioni, in base alla gravità del fatto accaduto, fino alla radiazione dall'Ente di Promozione.

È sicuramente considerato un comportamento antisportivo il gettare via le protezioni al termine o addirittura durante un match. È altrettanto fatto degno di gravità il non presentarsi volontariamente alla propria premiazione, ovvero il rifiuto del premio attribuito.

L'atleta è tenuto al massimo rispetto di tutti i presenti, deve astenersi da commenti, anche non verbali e da discussioni. In gara può conferire solo con il proprio Coach e comportarsi sempre con la massima educazione e sportività.

Regole uguali per tutte le discipline

GOMITI: Consentito l'uso dei colpi di gomito (anche in presa su gambe).

Classe N e C gli atleti devono indossare le protezioni ai gomiti di tipo omologato da F1.

Classe B ed A gli atleti devono indossare le protezioni ai gomiti di tipo omologato da F1 salvo accordo (per combattere senza protezioni ai gomiti) tra organizzatore ed allenatori degli atleti, preventivamente comunicato al Presidente di Giuria.

LA FASE DI CLINCH, SE ATTIVA, NON VERRA' INTERROTTA DALL'ARBITRO.

COLPI VIETATI

Classi N e C VIETATO portare la testa in basso verso il ginocchio; il ginocchio deve salire verso la testa oppure portarlo con tecnica saltata.

Sono vietati i colpi alla colonna vertebrale, all'inguine e alla nuca. Sono vietati i colpi con l'avversario a terra.

ABBIGLIAMENTO

Gli atleti devono indossare un paio di pantaloncini da Thai del modello omologato e devono essere a petto nudo; TOLLERATI i pantaloncini larghi modello MMA. Altri tipi di pantaloni, magliette o altro tipo di abbigliamento sono vietati.

Le cavigliere sono permesse se di tipo approvato, senza elementi rigidi al loro interno.

Gli atleti non possono indossare nulla di metallo eccetto per la conchiglia che può essere in alluminio, quindi niente orecchini, piercing, fermacapelli rigidi ed altro, neanche sotto il caschetto.

PROTEZIONI

Le protezioni da utilizzare nelle varie classi sono le seguenti:

Classe N Obbligatorio: Caschetto con protezione parte superiore, paratibie con paracollo del piede integrato (o a calza se di materiale consistente), conchiglia, paraseno e protezione pelvica per le donne.

Classe C Obbligatorio: Caschetto con protezione parte superiore, conchiglia, paraseno e protezione pelvica per le donne

Facoltativo: paratibie con paracollo del piede integrato (o a calza se di materiale consistente) ma entrambi gli atleti devono indossare o no il paratibie.

Classe B Obbligatorio: Caschetto con protezione parte superiore e protezione gomiti (salvo accordo vedi punto conchiglia, paraseno e protezione pelvica per le donne

NO: paratibie

Classe A Si combatte con protezione ai gomiti (salvo accordo vedi punto 41.2), conchiglia, paraseno e protezione pelvica per le donne

NO: Caschetto e paratibie

METRO GIUDIZIO

Oltre al metro di giudizio già citato al punto 32 del presente regolamento si puntualizza che anche i pugni contribuiscono al normale giudizio degli Ufficiali di Gara e che i vari sbilanciamenti (proiezioni) verranno considerati solo ai fini della preferenza nel verdetto, cioè solo in seguito alla parità di efficacia dei colpi di gomito, ginocchio, pugno e calcio come prima valutazione per dare la preferenza (seguiranno tecnica, condotta di gara aggressiva o remissiva).

FALLI

Oltre ai falli già citati al punto 18 del presente regolamento, si ricorda:

Proiettare l'avversario facendolo cadere volontariamente sulla testa, collo o utilizzando tecniche d'anca e sgambetti (possibile tallonare i polpacci dell'avversario in fase di clinch ma non sgambettarlo per cadere sopra di esso)

Prolungare volontariamente il "clinch" per ottenere un periodo di inattività (fermato dall'Arbitro)

Tenersi alle corde durante una fase di clinch.

Negli incontri Classe A della durata di 5 rounds di 3 minuti, l'intervallo tra un round e l'altro è di 1'30" min.; negli incontri di durata inferiore l'intervallo è di 1' minuto.

