



BATTLE FORMS

A ARTE DO MOVIMENTO

EDITAL DE REGRAS

TOTAL KOMBATE: BATTLE FORMS 2026
1º TORNEIO INTERDISCIPLINAR DE FORMAS MARCIAIS

Edital de Regras

1. APRESENTAÇÃO E OBJETIVO

A organização do Total Kombat apresenta oficialmente o **TOTAL KOMBATE: BATTLE FORMS**, um formato competitivo interdisciplinar projetado para integrar, em um único palco, praticantes e mestres de diferentes vertentes marciais. O objetivo principal é promover o intercâmbio técnico e cultural entre equipes, oferecendo ao público um espetáculo visual de alto impacto que exalte a disciplina, a tradição, a plasticidade e o verdadeiro Espírito Marcial. A modalidade baseia-se nos moldes de grandes torneios internacionais de formas abertas, adaptada para uma operação ágil, dinâmica e de forte apelo midiático.

2. MODALIDADES E ESTILOS ACEITOS

Por se tratar de uma competição no formato Open (Aberto), serão aceitas representações de qualquer escola marcial registrada ou reconhecida, incluindo, mas não se limitando a:

- Tradicionais: Karatê (Katas), Taekwondo (Poomsae), Kung Fu/Wushu (Katis), Hapkido, Capoeira, Muay Thai Tradicional (Ram Muay/Wai Kru) e Kobudo.
- Modernos e Autorais: Kickboxing Tradicional, Defesa Pessoal Cenográfica, Estilos Híbridos e Coreografias Marciais Contemporâneas.

3. CATEGORIAS OFICIAIS (MODELO UNIFICADO)

Visando a otimização logística e a agilidade do cronograma do evento, a competição será unificada, sem divisão por faixas ou graduações, sendo organizada nas seguintes categorias:

A) INDIVIDUAL OPEN INFANTOJUVENIL (15 a 17 anos) – Masculino e Feminino:

Apresentações individuais de qualquer modalidade marcial (com ou sem armas) e (com ou sem música).

B) INDIVIDUAL

OPEN ADULTO (18 anos ou mais) – Masculino e Feminino:

Apresentações individuais de qualquer modalidade marcial (com ou sem armas) e (com ou sem música).

C) DUPLAS OU EQUIPES OPEN ADULTO (18 anos ou mais) – Misto/Geral:

Apresentações coletivas (duplas, trios ou grupos) focadas em sincronismo técnico ou aplicações de combate cenográfico (Bunkai, Toi Cha, contendidas ensaiadas), com ou sem armas e com ou sem música.

Parágrafo Único: A categoria Infantojuvenil é **exclusiva para apresentações individuais**. As categorias de Duplas e Equipes Open são destinadas exclusivamente a atletas com idade mínima de 18 (dezoito) anos completos até a data do evento.

4. TEMPO DE APRESENTAÇÃO E CRONÔMETRO

O tempo de apresentação será rigorosamente controlado pela mesa de cronometragem:

- Categoria Individual: Até **2 minutos**.
- Categoria Duplas/Equipes: Até **3 minutos**.

⌚ **Regra de Transição:** O cronômetro inicia-se a partir do primeiro movimento técnico do atleta (**após a saudação inicial à mesa**) e encerra-se com a **saudação final**. Apresentações que ultrapassarem o limite fixado sofrerão penalização automática de **0.5** ponto na média final.

Edital de Regras



🎵 **Envio de Trilhas Sonoras:** Os atletas ou responsáveis pelas equipes que optarem por apresentações com acompanhamento musical deverão encaminhar a trilha sonora oficial por meio de link direto da plataforma **Spotify** ao contato de WhatsApp oficial da organização (2197554-3652), até **7 dias antes da data do evento**. A música enviada será considerada a versão oficial para utilização durante a apresentação, não sendo permitidas alterações após o encerramento do prazo de envio, salvo autorização expressa da organização.

A organização não se responsabiliza por falhas decorrentes do envio incorreto, links inválidos, conteúdo indisponível na plataforma ou problemas de acesso ao material encaminhado pelo participante.

5. UTILIZAÇÃO DE ARMAS MARCIAIS

Será permitido o uso de armas tradicionais e cenográficas inerentes à arte marcial do competidor (ex: Bastões, Bo, Tonfa, Nunchaku, Katanas/Espadas sem corte, Facas de treino, etc.).

🚫 **PROIBIÇÕES E SEGURANÇA:** É terminantemente proibido o uso de armas cortantes reais com fio, objetos perfurantes pontiagudos, fogo, pirotecnia, explosivos ou qualquer material inflamável que ponha em risco a integridade física do público, dos jurados ou da estrutura do MUSAL. O descumprimento resulta em desclassificação imediata.

6. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO SIMPLIFICADOS

Para garantir uma apuração rápida e transparente, os árbitros avaliarão a apresentação de forma macro, atribuindo uma Nota Única de 5.0 a 10.0 pontos (com progressão de 0.1 em 0.1), baseando seus julgamentos em três pilares fundamentais de observação visual:

- A) **EXECUÇÃO TÉCNICA (Peso Principal):** Avaliação da precisão dos golpes, controle corporal, postura, alinhamento de bases, firmeza, potência real dos movimentos e domínio técnico geral.
- B) **PERFORMANCE E ESPÍRITO MARCIAL:** Avaliação do ritmo, fluidez, expressividade corporal, energia, presença de palco, impacto visual e, no caso de duplas/equipes, o nível de sincronismo e coordenação coletiva.
- C) **COMPLEXIDADE E DIFICULDADE:** Avaliação da dificuldade técnica intrínseca da sequência escolhida, velocidade de execução, coordenação motora avançada, inserção de movimentos acrobáticos e nível de domínio no manejo das armas utilizadas.

7. SISTEMA DE ARBITRAGEM E APURAÇÃO LOGÍSTICA

- A banca examinadora será composta por 3 (três) árbitros posicionados em frente à área de apresentação.
- Ao término da performance, sob o comando do Árbitro Central, os 3 jurados exibirão simultaneamente suas placas de pontuação (notas de 5.0 a 10.0).
- Cálculo de Notas: Para manter a operação do backoffice enxuta e livre de erros matemáticos complexos, a nota do competidor será a soma direta das 3 notas apresentadas.

(Exemplo: Árbitro 1 deu 8.5 | Árbitro 2 deu 9.0 | Árbitro 3 deu 8.7 = Nota Final: 26.2).

- Em caso de empate absoluto na pontuação final, o desempate será decidido pelo voto de minerva (apontamento direto) do Árbitro Central da mesa. A decisão da arbitragem é soberana.

8. PENALIZAÇÕES E DESCONTOS AUTOMÁTICOS

Serão aplicados descontos diretamente na pontuação final pela mesa de arbitragem nas seguintes ocorrências:

Edital de Regras

- Queda de arma ou acessório: Desconto de 1.0 ponto por queda.
- Esquecimento/Interrupção brusca da forma: Desconto de 1.5 pontos.
- Ultrapassar o tempo regulamentar: Desconto de 0.5 ponto.
- Pisar fora da área delimitada: Desconto de 0.2 ponto por ocorrência.
- Conduta antidesportiva ou desrespeito aos jurados/público: Desclassificação imediata do torneio.

9. UNIFORMES E VESTIMENTA

Os atletas deverão apresentar-se devidamente trajados com as vestimentas oficiais de suas respectivas modalidades (Kimonos, Doboks, Uniformes de Equipe ou Roupas Temáticas Marciais estilizadas).

- **É proibida a utilização de trajes com conteúdo ofensivo, cunho político, propagandas abusivas ou vestuários que fujam do decoro esportivo e marcial.**

10. INSCRIÇÕES E VALORES

As inscrições deverão ser realizadas de forma antecipada pelos canais oficiais do evento:

A) Inscrição Individual Open

- R\$ 59,90 por competidor. 1º Lote
- R\$64,90 por competidor. 2º Lote
- R\$74,90 Por competidor. 3ºLote

B) Inscrição Dupla/equipe (2 a 5 pessoas)

- R\$ 129,90 por dupla/equipe inscrita. 1º Lote
- R\$ 149,90 por dupla/equipe inscrita. 2º Lote

11. PREMIAÇÃO

Como forma de incentivo e consagração dos competidores, o Total Kombate concederá:

- Categorias Individuais (Masculino e Feminino): Medalhas oficiais exclusivas de 1º, 2º e 3º lugar.
- Categorias Duplas/Equipes: Medalhas oficiais exclusivas de 1º, 2º, e 3º Lugar para cada integrante.
- Troféu Destaque "**Grand Master Battle Forms**": Premiação especial concedida à maior nota isolada de todo o torneio de formas (independentemente de ser individual ou equipe), acompanhada de um **Kit exclusivo** de produtos da marca Iron Plate.

12. DOCUMENTOS OBRIGATÓRIOS

- Termo de responsabilidade
- Termo de autorização de direito de imagem

[Clique aqui](#) para fazer o download dos documentos no no site



****ESTES DOCUMENTOS DEVEM SER APRESENTADOS NO LOCAL DO EVENTO NO MOMENTO DA IDENTIFICAÇÃO DO ATLETA PARTICIPANTE.****

Cada participante declara estar em plenas condições físicas e de saúde para a prática da atividade, isentando a comissão organizadora de responsabilidades por acidentes decorrentes da execução de técnicas perigosas ou acrobacias sem o devido preparo. Casos omissos neste regulamento serão **soberanamente resolvidos pela direção geral do evento.**

13. LOCAL DO EVENTO

- MUSAL - MUSEU AEROSPAIAL DA FORÇA AÉREA

Av. Marechal Fontenelle, 2000 - Campo dos Afonsos, Rio de Janeiro -RJ

Todos os atletas inscritos declaram estar de acordo com este regulamento e cientes de suas responsabilidades dentro e fora da arena de combate.

Boa sorte e que vença o melhor!

