



TOTAL KOMBATE

EDITAL DE REGRAS

Edital de Regras

O TOTAL KOMBATE será realizado em uma **ÚNICA ETAPA**, com confrontos diretos e eliminatórios.

- Número máximo de lutas para o campeão: até 5 lutas
- Sistema eliminatório simples: o vencedor avança até a final
- O perdedor está automaticamente fora da competição.

Número de participantes:

- 2ª Edição: até **32 atletas**. **DATA DA 2ª EDIÇÃO: 13/09/2026**

Valor de inscrição por atleta:

- **Desafio Total Kombat - Categoria GP**

1º lote - **R\$114,90**

2º lote - **R\$129,90**

3º lote - **R\$144,90**

1. CATEGORIAS

- Peso: único para atletas entre 70kg a 80kg.

(Pesagem realizada no mesmo dia)

- Idade: categoria única para adultos (18+).
- Cartel mínimo **SUGERIDO**: 5 lutas
- Gênero: masculino.

O evento é aberto a todas as artes marciais: Boxe, Muay Thai, Jiu-Jitsu, Karatê, Capoeira, Taekwondo, Kung Fu, Judô, entre outras.

2. FORMATO DAS LUTAS

Cada combate terá **1 round único** de **5 minutos**, sem pausas, dividido para avaliação dos juízes em:

- 2 minutos iniciais (de 0 a 4 pontos)
- 2 minutos intermediários (de 0 a 4 pontos)
- 1 minuto final (0 a 2 pontos)
- 2 minutos de prorrogação em casos de empate (de 0 a 3 pontos) - caso haja novo empate, será vencedor a maior pontuação do último round.

Estilos e Golpes Permitidos:

- Técnicas de todas as artes marciais são permitidas.
- Socos, chutes, joelhadas, quedas, chaves e torções.
- Não é permitido permanecer lutando no solo:
 - A luta será interrompida após **30 segundos** com um dos atletas caídos no solo (joelhos e mãos no chão, deitado ou sentado).
 - Finalizações podem ser executadas dentro deste período de **30 segundos**.

Se o atleta que estiver no solo estiver inerte/sem reação ou se houver graves riscos evidentes durante o combate, o arbitro poderá interromper a luta a qualquer momento e/ou encerrar o combate.

Edital de Regras



Sobre quedas e finalizações:

- O atleta pode projetar o adversário ao chão, e poderá buscar uma finalização dentro do período de **30 segundos**.
- Chaves e estrangulamentos são válidos enquanto os dois atletas estiverem em pé ou até o momento em que o adversário entre em posição de queda (joelhos e mãos no chão, deitado ou sentado), sendo então o combate imediatamente interrompido após **30 segundos**.



3. JULGAMENTO E PONTUAÇÃO

Os critérios de avaliação dos juízes são:

- Controle do ringue
- Efetividade e precisão dos golpes
- Variedade técnica
- Domínio da luta

Se houver empate após os 5 minutos:

- 1 minuto de descanso.
- Round extra de 2 minutos.
- O vencedor do round extra avança para a próxima etapa.



4. CRITÉRIOS DE VITÓRIA

- Nocaute (KO): vitória imediata
- Finalização: vitória imediata
- Desistência ou incapacidade de continuar: vitória imediata
- Decisão por pontos: se a luta for até o final
- Decisão por **W.O**: desistência antecipada ou no ato.



5. MOVIMENTOS PROIBIDOS E PENALIZAÇÕES

Golpes proibidos:

- Olhos
- Garganta
- Genitais
- Coluna vertebral
- Parte de trás da cabeça
- Puxar cabelo
- Cabeçada
- Mordida
- Golpear adversário caído
- Golpe na nuca
- Cotovelada

Chaves proibidas:

- Chaves na coluna
- Chave de calcanhar
- Chave que torça o joelho
- Cruzada de perna
- Na chave de pé reta, girar na direção do pé que não está sendo atacado
- No mata-leão no pé, aplicar a pressão para o lado externo do pé
- Chave de cervical

Edital de Regras



- Torcer os dedos para trás ou de qualquer outra forma
- Suplex derrubando o adversário de cabeça ou pescoço ao solo.
- Segurar o adversário e projetá-lo de cabeça ao solo enquanto se defende de um Single Leg com a cabeça para fora.
- Heel hooks, toe holds e chaves nos dedos

Penalizações:

- Golpes ilegais: advertência → perda de pontos → desclassificação
- Inatividade/Fuga de luta: advertência → perda de pontos
- Fingir lesão: desclassificação imediata
- Persistência após “tap”: desqualificação imediata
- Atraso para o combate: 1 min. (1 pnt), 2 min (2 pnt), 3 min ou + (desclassificação)

6. SEGURANÇA E EQUIPAMENTOS OBRIGATÓRIOS

- Protetor bucal (Item pessoal do atleta)
- Coquilha (Item pessoal do atleta)
- Luvas de combate de **4 Oz** (fornecidas pelo evento)
- Cotoveleiras (fornecidas pelo evento)
- Indumentária: cada modalidade participante utilizará a sua **vestimenta completa correspondente. Ex: Representante do Jiu-jitsu deve utilizar kimono completo** (Item pessoal do atleta). ***(OBRIGATÓRIO)***

A luta poderá ser interrompida a qualquer momento pelo árbitro se houver risco à integridade do atleta.

7. MOVIMENTOS ESPECIAIS

- Capoeira e artes acrobáticas: movimentos plásticos e saltos são permitidos e incentivados, desde que resultem em ataques válidos.
- Técnicas criativas de artes tradicionais são bem-vindas.

8. TAMESHIWARI – Desafio de Quebramento e Vantagem Estratégica

O Tameshiwari, tradicional desafio de quebramento, será mantido como uma prova opcional de coragem e técnica, agregando valor simbólico e vantagem tática ao combate.

✓ Recompensa por participação:

- O atleta que realizar o Tameshiwari com sucesso receberá 1 ponto de vantagem somado ao início de sua **1ª luta oficial**.
- **O Tameshiwari não interfere no chaveamento do torneio.**

🔍 Características:

- Prova de quebramento com avaliação baseada em:
 - Técnica, Força e Controle
- Cada atleta terá apenas uma tentativa por tipo de quebra
- A organização fornecerá toda a proteção necessária para segurança dos participantes

🎯 Objetivo:

- Reforçar o espírito marcial
- Estimular a superação individual
- Oferecer um diferencial estratégico real para os atletas mais preparados

🔄 Ordem das Lutas:

- Após todos os confrontos definidos entre os atletas que venceram o Tameshiwari, a ordem das lutas será sorteada entre eles.

Edital de Regras

- Em seguida, os demais confrontos dos atletas que não participaram ou não venceram o desafio serão sorteados normalmente.

Objetivo:

O Tameshiwari funciona como um elemento de honra e estratégia, recompensando a iniciativa e técnica do atleta, além de adicionar um fator tático ao evento, respeitando as tradições marciais e valorizando a coragem diante de desafios fora do combate direto.

Critérios de avaliação:

- Técnica
- Força
- Controle

Cada atleta terá apenas uma tentativa por tipo, com **fornecimento de toda proteção adequada pela organização do evento**, objetivando a preservação do atleta e um espetáculo seguro.

9. PRÊMIOS

- R\$ 2.000 em dinheiro para o grande campeão da **2ª edição**
- Troféu para o campeão do torneio
- Destaques técnicos:
 - Melhor finalização
 - Melhor nocaute
 - Lutador mais técnico
 - Melhor luta do evento

10. 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.****

11. LOCAL DO EVENTO

- MUSAL - MUSEU AERESPACIAL 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!

