

WTKA TOTAL KOMBAT

- REGOLAMENTO -

Il Total Kombat e' una disciplina sportiva derivata dalla fusione fra la vari stili marziali che adottano un regolamento misto di combattimento in piedi e lotta a terra studiata per permettere il combattimento sia alla distanza con colpi di percussione, di pugno e di calcio, sia nel corpo a corpo in piedi sia nel corpo a corpo a terra con tecniche di lotta, proiezioni, bloccaggi e finalizazioni.

1. Luogo di gara

Gli incontri si svolgono su di un quadrato di materassine di metri 6 di lato piu' un margine, possibilmente di colore diverso e comunque delineato, di metri 1 per totali metri 8 x 8; le materassine devono avere un'altezza di 4cm.

2. Uniforme e protezioni

Gli atleti del Total Kombat dovranno indossare il gi completo di giacca e pantalone, cintura attestante il grado, conchiglia, paratibie senza anima rigida, calzari che coprano interamente il piede, guanti chiusi 10 onces, caschetto (con griglia in plastica per gli atleti dagli 8 ai 15 anni) e paradenti; per le donne e' obbligatorio il paraseno. E' fatto divieto di indossare scarpe, braccialetti, collane, orecchini ed anelli e qualsiasi altro oggetto che possa recare danno durante il combattimento. Le protezioni devono essere di tipo approvato e verranno controllate dalla giuria di gara.

3. Durata degli incontri

Le gare si svolgeranno, salvo diverse decisioni del commissario di gara, sulla distanza di due round di due minuti con un minuto di riposo le eliminatorie, tre round le finali per le categorie "Cadetti", "Juniores" e "Seniores".

Due round da 1 minuto e 30 secondi per le categorie "Bambini".

Quando i due contendenti sono a terra, trascorsi 15 secondi senza che nessuna tecnica sia portata a buon fine, l'arbitro interrompe la lotta ed i due contendenti ripartono dalla posizione "in piedi".

Per ogni bloccaggio a terra invece, con l'avversario con la schiena a terra, dopo 10 secondi viene dato lo stop e si assegnano 2 punti.

4. Bersagli utili

E' ammesso colpire con controllo tutte le parti del corpo con esclusione di genitali, gola e occhi, con tecniche di pugno, e calcio: sono considerate "senza controllo" tutte le tecniche passanti il bersaglio.

Non è ammesso colpire mentre si afferra o si e' afferrati però non porta punteggio. Non è ammesso colpire al suolo o dal suolo.

5. Proiezioni e atterramenti

Nella Total Kombat e' ammesso afferrare e proiettare l'avversario in qualsiasi modo, restante il fatto che porta punteggio solo una proiezione tecnicamente valida (tranne le tecniche di sacrificio, e la proiezione di leva alla schiena, non ammesse). E' invece considerato atterramento qualsiasi modo in cui si riesca a portare a terra l' avversario finendoci sopra o restando in piedi.

Le proiezioni iniziate nell'area interna del quadrato sono valide anche se terminano fuori.

6. Immobilizzazioni

Nel Total Kombat e' ammesso bloccare a terra l'avversario in qualsiasi modo, restante il fatto che porta punteggio solo il bloccaggio che costringe l'avversario in posizione passiva con possibilità teorica di colpirlo; (le principali immobilizzazioni che portano punteggio sono comunque codificate nei programmi didattici) il bloccaggio deve permanere per 10 secondi; se l'atleta immobilizzato esce completamente dall'area interna di combattimento si interrompe il conteggio. In tal caso il combattimento riprende in piedi.

7. Finalizzazioni

Nel Total Kombat è ammessa la finalizzazione attraverso soffocamento, strangolamento, compressione e leva articolare. Non sono ammesse le microleve. La finalizzazione pone fine al round che viene comunque attribuito al combattente che ha finalizzato. Nel caso di finalizzazione da parte dell'altro combattente nel secondo round verrà effettuata una terza ripresa di combattimento.

Quando si batte per leva o strangolamento si perde l'incontro.

8. Giudizio di gara

Al termine di ogni round i giudici laterali (2) attribuiscono sugli appositi cartellini il punteggio di 10 punti all'atleta che e' stato migliore e 9 all'altro, 8 se il divario e' stato notevole, quindi sottraggono i punti per eventuali falli riportando il totale nell'apposita casella. Al termine dei round previsti ogni giudice fa il totale dei punti attribuiti; se si verifica la parità in caso di torneo ad eliminazione il giudice centrale dovrà assegnare la preferenza.

Il vincitore e' individuato per maggioranza di verdetti. Il giudizio degli arbitri e' inappellabile.

9. Arbitro centrale

Dirige l'incontro, sale per primo sul tatami, invita i giudici laterali al controllo delle protezioni, comanda il saluto, avvia il combattimento con il termine "combattere" oppure "fight", blocca ogni qualvolta lo ritenga opportuno l'incontro con la parola "stop", oppure " break " (al quale i contendenti fanno un passo indietro e ripartono) può richiamare, penalizzare e squalificare gli atleti, segnala con un braccio alzato e la parola "PROIEZIONE" le possibili proiezioni, segnala con il braccio teso orizzontalmente l'immobilizzazione contando ad alta voce, in posizione che lo renda udibile dagli atleti, fino a 9"; quindi da lo stop. E' facoltà dell'arbitro centrale fermare il conteggio prima dei 10" se ritiene che sussista una situazione di pericolo. Chiede la sospensione del tempo al tavolo della giuria, segnala le uscite.

Divide i combattenti che sono entrati in presa senza tentare prontamente una proiezione, ferma i combattenti che prolungano il combattimento senza tentare proiezioni e fa riprendere da posizione di presa in piedi; ferma il combattimento se dopo aver iniziato il conteggio per una immobilizzazione avviene un ribaltamento e comunque se dopo l'atterramento non segue prontamente una immobilizzazione e/o tentativo di finalizzazione; assegna la vittoria al termine dell'incontro.

10. Giudice laterale

Valuta la tecnica, il controllo, le combinazioni, la resistenza degli atleti per l'assegnazione del punteggio, valuta più o meno valide le proiezioni e le immobilizzazioni segnalati dall'arbitro centrale, può chiedere il consulto dell'arbitro centrale, controlla le protezioni su invito dell'arbitro centrale, compila il cartellino in ogni sua parte.

11. La giuria

E' composta da 2 persone: un cronometrista che ferma il tempo solo su richiesta dell'arbitro centrale, un segnapunti che annota le uscite e fa da speaker.

12. Il medico

Deve essere presente durante tutta la manifestazione ed in caso di incidente spetta solo a lui decidere se l'atleta infortunato può continuare a combattere: l'atleta che abbandona per intervento medico non può in ogni caso riaccedere alle fasi successive della gara.

13. Azioni proibite

- 1) Colpire con testa, ginocchia, pugno girato e gomiti.
- 2) Colpire le articolazioni, la nuca, i genitali, la schiena e la gola.
- 3) Portare tecniche senza controllo. Non si possono affondare i colpi.
- 4) Girare la schiena all'avversario se non con chiara tecnica e rifiutare il combattimento.
- 5) Parlare durante l'incontro, tenere un comportamento anti sportivo contro l'avversario, l'arbitro ed i giudici.
- 6) Il Coach non può gridare, rivolgersi all'avversario e agli ufficiali di gara.

14. Il punteggio

Proiezione: punti 3.

Atterramento: punti 1.

Immobilizzazione: punti 2. Non è considerata immobilizzazione se si blocca l'avversario da sopra ed il medesimo è a pancia in giù.

Leve articolari: l'avversario si arrende o batte. Vincita dell'incontro.

Strangolamento: l'avversario si arrende o batte. Vincita dell'incontro.

Pugno: punti 1.

Pugno dopo proiezione: punti 1.

Pugno in presa: nessun punteggio.

Calcio alle gambe (coscia o gamba): punti 1.

Calcio al corpo: punti 2.

Calcio al capo: punti 3.

Calcio in presa: nessun punteggio.

Prima uscita: richiamo verbale.

Seconda uscita: richiamo ufficiale.

Terza uscita: punti 1.

Quarta uscita: punti 1.

Quinta uscita: squalifica. N.B. Le uscite si sommano per tutti i rounds.

15. Richiami e Squalifica

Per ogni azione proibita possono essere date le seguenti penalità a seconda della gravità commessa:

A) Richiamo verbale.

B) Richiamo ufficiale.

C) Detrazione da 1 a 3 punti.

D) Squalifica. Prima di effettuare una squalifica l'arbitro centrale dovrà sempre consultarsi con gli arbitri laterali.

16. Categorie di peso

BAMBINI (M/F) 8-9 anni: Kg. -23, -27, -31, -35, -40, -45, -50, +50

BAMBINI (M/F) 10-12 anni: Kg. -28, -32, -37, -42, -47, +47

CADETTI 13-14-15 anni:

- UOMINI Kg. -42, -47, -52, -57, -63, -69, +69

- DONNE Kg. -42, -46, -50, -55, -60, -65, +65

JUNIORES 16-17-18 anni:

- UOMINI: Kg. -57, -63, -69, -74, -79, -84, -89, -94, +94
- DONNE 19 – 35 anni: Kg. -50, -55, -60, -65, -70, +70

SENIORES:

- UOMINI 19 - 40 anni: Kg. -57, -63, -69, -74, -79, -84, -89, -94, +94
- DONNE 19 – 35 anni: Kg. -50, -55, -60, -65, -70, +70

Per le Categorie 8-9 anni e 10-12 anni non sono ammesse le tecniche di leva e di strangolamento.

Nell'eventualità in cui un atleta si trovi da solo in categoria passa nella categoria superiore a seguito di consenso dell'atleta, del coach e del genitore nel caso di atleta minore di anni 18.

E' obbligatorio il certificato agonistico valido per la Kickboxing o per il Karate o Kung Fu specialità contatto leggero, rilasciato da un centro di medicina sportiva, per il quale e' responsabile il direttore tecnico della società di appartenenza ed altresì il tesserino di copertura assicurativa in caso di infortunio.

RESPONSABILITA' La WTKA declina ogni responsabilità per incidenti di qualsiasi genere che possano occorrere agli atleti prima, durante e dopo lo svolgimento degli incontri.