

Regolamento Submission Wrestling Kombat League

Categorie di peso

Uomini:

-62, -66, -70, -77, -84, - 93, +93

Donne:

-45, -52, -58, +58

Classi

- Classe C: meno di 2 anni di esperienza di gara, cinture bianche di Bjj
- Classe B: da 2 a 5 anni di esperienza di gara, cinture blu e viola di Bjj
- Classe A: piú di 5 anni di esperienza di gara, cinture marroni e nere di Bjj

Durata degli incontri

- Classe C: 5 minuti
- Classe B: 6 minuti
- Classe A: 8 minuti

In caso di pareggio ci sarà un extra time della durata della metà del tempo regolamentare

Falli

- È proibito in tutte le classi proiettare volontariamente l'avversario sulla testa o sul collo
- È proibito afferrare il vestiario, qualsiasi colpo, pizzicare, mordere, graffiare, artigliare le parti molli del corpo e le microleve.
- Il combattimento si arresta per uscita quando la metà del combattenti è fuori dal Tatami.

- In caso di uscita l'arbitro farà tornare gli atleti al centro del tatami nella medesima posizione in cui sono usciti, se la posizione è indefinita si ripartirà da in piedi.
- Un'uscita dal Tatami per evitare una finalizzazione è fallo da squalifica immediata, solo in caso di Roll per difendere una leva alla gamba la decisione spetta in toto all'arbitro.
- Le decisioni dell'arbitro sono finali al 100%, qualsiasi protesta in tal senso potrebbe portare alla squalifica dell'atleta e/o dell'intera squadra fino ad un anno.
- "Zero tolerance rules of disrespecting": chi manca di rispetto all'arbitro o ai giudici, in modo fisico o verbale, siano essi atleti, allenatori, parenti, saranno immediatamente condotti fuori da luogo di gara dal personale di sicurezza e l'atleta colpevole squalificato.
- È vietato nel combattimento a terra lo stallone ed in piedi arretrare continuamente per evitare un takedown.
- È vietato tirare una sottomissione in modo esplosivo.
- Al primo fallo non grave verrà dato un richiamo solo verbale, al secondo 2 punti di penalità, al terzo 3 punti di penalità, al quarto la squalifica.

Regole Generali

- La resa per sottomissione può essere eseguita battendo sul Tatami o sull'avversario oppure urlando. Se l'atleta non è in grado di far ciò, o se l'arbitro ravvisa una situazione di pericolo dell'atleta in una finalizzazione, l'arbitro può direttamente dichiarare la resa per sottomissione.
- Le gare si svolgeranno su un Tatami regolamentare 8x8, solo in casi particolari si accetterà il 7x7.
- L'abbigliamento consisterà in pantaloncini per la Submission; rash guard, scarpe da lotta, conchiglia, paradenti, sono facoltative ma dietro l'approvazione della giuria.
- In caso di pareggio all'extratime il giudizio sarà arbitrario basandosi sull'aggressività del combattente.
- È concesso un unico intervento medico di un massimo di 3 minuti, in ogni caso l'incontro non potrà continuare in caso di perdita di sangue continua di un atleta, sono assolutamente vietati i tamponi nasali. Anche in caso di crampi ci sarà la sconfitta per intervento medico.
- Regola dei 3 secondi: un punteggio di posizionamento nella lotta a terra può essere dato se la posizione è tenuta in modo chiaro per almeno 3 secondi.
- Un incontro può finire ai punti, per sottomissione, per intervento medico o per squalifica.

Regole per classi

- Classe C: sono vietati gli Slam, le leve di tallone, le americane di piede, qualsiasi sottomissione di compressione (tipo leva di bicipite) e le leve cervicali.
- Classe B: sono vietati gli Slam, le leve di tallone e le leve cervicali.
- Classe A: sono validi gli Slam difensivi, le leve di tallone e le leve cervicali.

Punteggi

- Takedown finendo in guardia, mezza guardia od in piedi: 2 punti. Nota: un takedown per essere considerato tale deve far atterrare l'avversario di schiena.
- Takedown finendo in side mount o full mount: 3 punti. Nota: se il takedown finisce in monta si daranno separatamente i punti, prima i tre punti per la proiezione e dopo tre secondi i punti per la monta.
- Sweep dalla guardia o dalla mezza guardia: 3 punti. Regola dei 3 secondi. Nota ribaltamenti subendo la side mount, la full mount, o la nord sud non sono considerati Sweep e non danno punti.
- Arm Drag dalla guardia alla Turtle: 2 punti. Regola dei 3 secondi sulla Turtle.
- Guard Pass: 3 punti. Regola 3 secondi. Nota: braccia e gambe chiaramente fuori dalla guardia.
- Full Mount: 4 punti. (entrambe le ginocchia al suolo). Regola dei tre secondi.
- Back Mount con ganci o con le ginocchia al suolo con l'avversario col ventre premuto a terra: 4 punti.

Nota: il salto in guardia si considera come se ci si fosse proiettati, quindi darà 2 punti all'avversario. Se ci si siede senza motivo al fine di evitare il combattimento in piedi, dopo 3 secondi senza rialzarsi si verrà penalizzati di 2 punti.