



Regras e regulamentos oficiais

<Liga Menor – até 17 anos>

01 de Junho, 2024

Após ouvir opiniões de especialistas, em diversas áreas do conhecimento, o KT Brasil decidiu soltar esta emenda que regulamenta aplicação das regras da Minor e Major League no Brasil de forma a assegurar a participação de todos e conduzir a evolução do KT no Brasil de forma gradativa e técnica, forjando os melhores atletas para o futuro.

O Kombat Taekwondo é um esporte de combate distinto administrado pela organização Kombat Taekwondo. O termo "Taekwondo" denota uma forma coreana de combate desarmado que envolve o uso de técnicas tradicionais de chutes e socos, conforme determinado pelos regulamentos estabelecidos nas regras e aqueles especificados pela Comissão de Eventos do Kombat Taekwondo que preside a competição.

1. Qualificação do competidor

- A. Aberto para praticantes de Taekwondo de todos os estilos e níveis de graduação.
- B. Classificação etária: com base no ano de nascimento.
- C. Deve fornecer avaliação de saúde válida de um médico registrado.

Infantil I	Infantil II	Cadete I	Cadete II	Junior
7-9 anos	10-11 anos	12-13 anos	14-15 anos	16-17 anos

2. Área de Competição

As lutas de Taekwondo Kombat são realizadas em um ringue especialmente projetado para o Taekwondo Kombat; no entanto, áreas do taekwondo em formato de octógono de 8 x 8m ou 6x6m também são aceitáveis. A área de luta pode ser alterada para atender aos requisitos e/ou especificações definidos pelo presidente da comissão do evento de Taekwondo Kombat responsável pela competição.

3. Equipamento

O organizador é responsável por fornecer os suprimentos instruídos pela Comissão de Eventos do Kombat Taekwondo. Os competidores são responsáveis por suas próprias bandagens de mão, tornozelo/pé e pelo uso de equipamentos macios de apoio (joelheira e/ou cotoveleira). A equipe médica do evento e/ou o(s) árbitro(s) designado(s) inspecionarão cada competidor antes de entrar na área de competição.

4. Equipamentos de proteção

Todos os equipamentos de proteção usados durante as lutas de Kombat Taekwondo nas ligas menores devem ser fornecidos pelo competidor. Os equipamentos de proteção obrigatórios são:

- A. Protetor bucal - Os competidores devem trazer um protetor bucal (lado simples ou duplo) de qualquer cor e adequado para alto impacto e tipo de protetor bucal com absorção de choque. É obrigatório levar um protetor reserva. A marca ou o logotipo do competidor não deve ser exibido no protetor bucal.
- B. Luvas - Luvas Kombat Taekwondo acolchoadas com dedos abertos.
- C. Luvas de Pé - luvas Kombat Taekwondo acolchoadas com dedos abertos.

- D. Protetor Genital – Protetor de virilha - Adequado para lutadores de artes marciais mistas masculinas e femininas. O protetor de virilha para treinamento não é permitido. O protetor genital feminino é opcional, mas altamente recomendado. Devem ser usados por baixo da calça do uniforme.
- E. Sutiã esportivo - As competidoras têm a opção de usar um sutiã esportivo para combate de alto desempenho, projetado para absorver alto impacto e permitir o máximo de mobilidade. Ele deve ser aprovado pela Comissão de Eventos do Kombat.
- F. Protetor de antebraço - protetores de braço acolchoados deslizantes em qualquer cor.
- G. Caneleira - caneleiras acolchoadas deslizantes em qualquer cor.
- H. Protetor de cabeça com protetor facial – Todas as categorias utilizarão capacetes com proteção frontal, que o ideal será em formato de grade e não acrílico.
- I. Protetor corporal – protetor de toráx modelo Oficial do KT Brasil ou normal do TKD para menores de 16 anos.

5. Vestuário (uniforme)

- A. Todos os atletas lutaram com Dobok branco ou preto como preconizam as regras oficiais, mas serão aceitos para as categorias até 14 anos as cores (azul, vermelho e rosa) que por ventura sejam adotados por academias de Taekwondo facilitando a participação dos alunos e reduzindo os gastos dos atletas.
- B. Não é permitido o uso de sapatos ou qualquer outro tipo de calçado, com exceção dos protetores de pé aprovados pelo Kombat Taekwondo, durante a competição.
- C. Os técnicos e outros acompanhantes podem usar camisa polo com calça esportiva ou agasalho do time. Trajes sociais ou roupas casuais também são opcionais.
- D. NÃO use jeans ou sandálias/sapatos abertos e bonés.

6. Aparência

- A. Cada competidor deve manter-se limpo e bem arrumado, além de usar roupas e equipamentos limpos antes do início da luta.
- B. Não é permitido usar maquiagem, pintura facial ou corporal, joias ou outros acessórios perfurantes durante a participação na competição ou exibição. Somente tatuagens permanentes serão permitidas; pinturas feitas com tinta ou qualquer outra substância não são permitidas.
- C. As competidoras devem ter unhas das mãos e dos pés curtas e não podem usar objetos metálicos ou quaisquer outros objetos que possam ferir a adversária. É permitido pintar as unhas, mas unhas artificiais não são permitidas.
- D. Uma pequena quantidade de vaselina é permitida para aplicação somente na área facial, somente Cadete e Junior.
- E. Os árbitros avaliarão se o cabelo do competidor representa alguma ameaça à sua segurança ou à segurança do oponente.

7. Kombat Taekwondo Divisões de peso

Todas as categorias serão divididas por peso e altura, porém até 15 anos é obrigatório, de acordo com os padrões e tabela médica Brasileira seguindo a mínima e média da população em cada idade, de forma a respeitar o desenvolvimento físico das crianças e adolescentes, a categoria Junior a altura serve como referência e é **facultativo a organização utilizar**, como se segue:

Infantil I (7-9 anos)			
Masculino	Altura	Feminino	Altura
Até 25 kg	Até 128 cm	Até 25 kg	Até 128 cm
25.1 kg a 30 kg	128.1 a 137 cm	25.1 kg a 30 kg	128.1 a 137 cm
Acima de 30.1 kg	+ 137 cm	Acima de 30.1 kg	+ 137 cm

Infantil II (10-11 anos)			
Masculino	Altura	Feminino	Altura
Até 32 kg	Até 140.2 cm	Até 32 kg	Até 138.5 cm
32.1 kg a 44 kg	140.3 a 150.3 cm	32.1 kg a 44 kg	138.6 a 149.3 cm
44.1 kg a 52 kg	150.4 a 161 cm	44.1 kg a 52 kg	149.4 a 157.3 cm
Acima de 52.1 kg	+ 160 cm	Acima de 52.1 kg	+ 150 cm

Cadete I (12 a 13 anos)			
Masculino	Altura	Feminino	Altura
Até 37 kg	Até 150 cm	Até 33 kg	Até 143 cm
37.1 kg a 49 kg	150.1 a 160 cm	33.1 kg a 44 kg	143.1 a 157 cm
49.1 kg a 57 kg	160.1 a 169 cm	44.1 kg a 51 kg	157.1 a 164.5 cm
57.1 kg a 65 kg	169.1 a 177 cm	51.1 kg a 59 kg	164.6 a 169 cm
Acima de 65.1 kg	+ 170 cm	Acima de 59.1 kg	+ 160

Cadete II (14 a 15 anos)			
Masculino	Altura	Feminino	Altura
Até 37 kg	Até 150 cm	Até 33 kg	Até 143 cm
37.1 kg a 49 kg	150.1 a 160 cm	33.1 kg a 44 kg	143.1 a 157 cm
49.1 kg a 57 kg	160.1 a 169 cm	44.1 kg a 51 kg	157.1 a 164.5 cm
57.1 kg a 65 kg	169.1 a 177 cm	51.1 kg a 59 kg	164.6 a 169 cm
Acima de 65.1 kg	+ 170 cm	Acima de 59.1 kg	+ 160

Junior (16 a 17 anos)			
Masculino	Altura	Feminino	Altura
Até 48 kg	Até 159 cm	Até 44 kg	Até 150 cm
48.1 até 55 kg	159.1 a 167 cm	44.1 até 49 kg	150.1 a 159 cm
55.1 até 63 kg	167.1 a 174 cm	49.1 até 55 kg	159.1 a 163.9 cm
63.1 até 73 kg	174.1 a 181 cm	55.1 até 63 kg	164 a 170 cm
Acima de 73.1	+ 181 cm	Acima de 63.1	+ 170

A comissão do evento do Kombat Taekwondo pode aprovar que os lutadores subam ou desçam de categoria de peso.

A. _As categorias de Faixas nas divisões de idade e peso:

1- Até 15 anos

Masculino e Feminino
Amarela a Verde
Azul a Preta

2- Junior 16 a 17 anos

Masculino e Feminino
Amarela a Verde
Azul a Vermelha
Preta

8. Pesagem

- A. A pesagem geral para os competidores que participam da competição deverá ser realizada um dia antes ou na manhã do evento, 2 horas antes do início da luta. O horário da pesagem geral será determinado pelo Comitê Organizador e ocorrerá no local oficial de pesagem.
- B. Durante a pesagem, os competidores masculinos e femininos deverão usar calças e camisetas de Taekwondo. Será permitida uma tolerância de 800 gramas.
- C. A pesagem geral será realizada uma vez, com uma oportunidade de pesagem adicional concedida a qualquer competidor que não tenha atingido o peso exigido em sua primeira tentativa. Os competidores terão uma segunda pesagem sempre que decidirem usá-la dentro do intervalo de 2 horas, e não serão permitidas outras tentativas.

Para evitar a desqualificação durante a pesagem, balanças idênticas às oficiais deverão ser fornecidas no local de acomodação do competidor ou no local da pesagem para as pré-pesagens.

- D. Para torneios locais pequenos, o comitê organizador tem a opção de implementar a abordagem "Line Up by Age and Heights" (Alinhamento por idade e altura) sem exigir uma pesagem. É essencial garantir que esse método seja implementado de forma justa e imparcial.

9. Classificações e métodos de competições

As competições são classificadas da seguinte forma:

Competição individual: Deve ser entre competidores da mesma categoria de peso. Quando necessário, categorias de peso combinadas ou masculino/feminino podem ser combinadas para criar uma única classificação com a aprovação da comissão de eventos do Kombat Taekwondo. A decisão do(s) comissário(s) do Kombat Taekwondo deve ser acompanhada da aceitação do responsável ou treinador do competidor por meio de um formulário próprio a ser assinado pelo responsável do atleta na competição. Nenhum competidor poderá participar em mais de uma (1) categoria de peso em um evento.

Sistema de competição:

A. Formato da competição será de eliminatória simples. O número de competidores em uma divisão de peso pode ser modificado dependendo do tipo de evento que o organizador estiver organizando.

10. Duração do combate e número de rounds

- A. Cada luta consistirá em uma (1) round.
- B. Para a divisão Cadete e Júnior, a luta terá a duração de TRÊS (3) minutos.
- C. Para as divisões Infantil e Mirim, a luta terá duração de DOIS (2) minutos.

11. Procedimentos da luta

A. Procedimento para o início e após o término da luta:

- 1. No início da luta, o árbitro sinalizará para que cada competidor se dirija ao centro. "Azul" / "Vermelho".
- 2. Os competidores devem ficar de frente um para o outro e fazer uma reverência em pé ao comando do árbitro (Saudação).
- 3. O árbitro iniciará a disputa com os comandos "Ready" (Pronto) e "Fight" (Lutem).
- 4. A Luta começará quando o árbitro declarar "Fight"(Lutem).
- 5. A Luta deverá ser concluído com o árbitro declarando "STOP"(PARE). Se o árbitro não fizer essa declaração, considera-se que o combate terminou quando o tempo do combate terminar; no entanto, uma "Advertência ou Penalidade" ainda pode ser dada mesmo depois que o tempo de luta terminar.
- 6. O tempo de Luta só será interrompido quando o árbitro solicitar para que o lutador trate uma lesão com a consulta do médico e aplique a penalidade conforme necessário. (Os árbitros indicarão um sinal de mão em X para parar o relógio e um sinal de "lutar" para reiniciar a luta).

7. Após o término da luta, o árbitro declarará a vitória levantando a mão do vencedor com ambos os lutadores na posição inicial da luta.
8. Saída dos competidores.

12. Tipos de resultado do combate

Victoria pode ser obtida por:

- A. Knockout
- B. Knockout técnico
- C. Desqualificação
- D. Decisão dos juízes

Explicação:

➤ Knockout – Somente para a divisão Cadete e Júnior

1. Nocaute por meio de ataques legais, como socos ou chutes no corpo, em que o competidor **não consegue continuar** a luta devido aos golpes de alto impacto após o árbitro contar 10 vezes.

➤ Knockout Técnico:

1. Devido à paralisação do árbitro ou do médico. Devido a uma lesão que comprometa seu bem-estar físico.
2. Solicitação do técnico ou do participante para se parar.

➤ Knockdown

- i. Knockdowns no chão como resultado de alto impacto com choque trêmulo por socos ou técnicas de chute **no corpo**, e/ou o competidor caído parece **não** ter condições de continuar.

Procedimento: O Árbitro Central interromperá a luta e iniciará a contagem até 10 (1 a 10) com um sinal de mão quando o competidor estiver no chão. O competidor caído deve tentar se levantar dentro de 10 segundos. Depois de decorridos os 10 segundos, se o competidor puder continuar, o árbitro retomará a luta. Se o competidor não conseguir continuar a luta, o árbitro anunciará que a luta terminou. (O cronômetro NÃO será interrompido).

- ii. Quedas causadas por técnicas de derrubada (arremessos), empurrões, desequilíbrio ou escorregões não são consideradas knockdowns.

Procedimento: O Árbitro Central interromperá a luta e fará com que o competidor caído se levante. Se o competidor caído não puder continuar, o árbitro concluirá a luta e o combate terminará.

➤ Desqualificação

1. O competidor que cometer repetidamente ações ilegais "intencionais" receberá uma penalidade oficial. Após receber seis (6) penalidades, o competidor será desqualificado da luta.
2. Manipular o equipamento de proteção para obter vantagem ou causar lesão ao oponente.
3. Derrubar um oponente por meio de ataques ilegais de qualquer tipo.

➤ Decisão dos Juízes (Cartão de Pontuação):

No final da partida, a decisão será anunciada pelo árbitro central "Judge's Score".

1. Decisão unânime: Quando todos os juízes selecionam o mesmo competidor como vencedor da luta.
2. Decisão dividida: Quando dois juízes escolhem um competidor como vencedor da luta e um juiz seleciona o oponente como vencedor. No caso de um sistema de dois juízes, o Árbitro Central deve tomar

uma decisão para desempatar.

3. No caso de um combate ser encerrado devido a uma lesão resultante de uma falta ou de uma ocorrência de nocaute duplo, serão aplicadas as regras estabelecidas pela comissão que preside em relação às decisões técnicas.

Não haverá decisão de "empate". Cada combate deve ter um vencedor.

13. Interrompendo o combate

- A. Somente o árbitro central e/ou o médico, conforme determinado pela comissão do evento do Kombat Taekwondo, têm autoridade para interromper um combate. Nenhum outro indivíduo tem permissão para tomar essa decisão, garantindo a segurança e a integridade do evento.
- B. O técnico do competidor tem autoridade para interromper o combate usando um método especificado pela comissão que preside o evento.
- C. Durante a competição, o competidor tem permissão para se retirar ou parar pelos seguintes métodos:
 - 1. Batendo a mão continuamente em qualquer área do Tatame ou Ring.
 - 2. Solicitar verbalmente a interrupção.

14. Oficial de arbitragem e responsabilidades

Árbitro

- A. O árbitro deverá controlar e administrar a partida.
- B. O árbitro deverá declarar o vencedor da partida.
- C. O árbitro deve avaliar advertências e penalidades de acordo com as regras e regulamentos.
- D. Um árbitro central é indicado para a Partida Individual.
- E. O árbitro central servirá como desempate quando o sistema de dois juízes for utilizado.

Juízes

- A. Será implementado um sistema mínimo de dois (2) juízes (máximo de 3). Caso o sistema de dois juízes seja usado, o árbitro central deverá tomar sua decisão para desempatar.
- B. Os juízes seguirão os "Critérios de Julgamento" para avaliar ambos os competidores por meio de estratégias de luta eficazes e preencherão o Cartão de Pontuação.
- C. Os juízes ficarão posicionados em vários locais da arena de luta e tomarão suas próprias decisões independentes sobre cada competidor.

Os oficiais de arbitragem devem usar roupas aprovadas do Kombat Taekwondo.

15. Critérios de julgamento

- A. Knockdowns.
- B. Chutes, golpes e derrubadas eficazes.
- C. Agressividade.

Os juízes avaliarão técnicas limpas e eficazes envolvendo socos, chutes e quedas. A eficácia dos golpes deve ser determinada pelo impacto direto e forte. Golpes bloqueados ou que atinjam os braços, as mãos ou áreas não permitidas não serão consideradas.

De acordo com os critérios, o número de técnicas eficazes de chutes, socos e derrubadas. Se um juiz acreditar que os dois competidores estavam completamente empatados em termos de chutes, socos e quedas eficazes, ele deverá pontuar a luta com base na agressividade como determinação final.

Knockdowns: O knockdown ocorre quando o competidor é derrubado por um golpe de alto impacto por meio de técnicas de socos ou chute no tronco. Isso será **determinado exclusivamente pelo árbitro**. Por exemplo, um

golpe forte com técnicas de soco ou chute faz com que o competidor caia no chão ou cambaleie e não consiga se defender. O árbitro interromperá a luta e iniciará a contagem até 10. Após a contagem de 10, o árbitro indicará ao competidor derrubado que se levante e retome a luta. Os juízes então reconhecerão o knockdown no cartão de pontuação. **O uso de técnicas de Queda/Projeção NÃO é considerado Knockdown.**

Chutes e socos eficazes: Golpes legais obtidos por meio de uma combinação de chutes e socos que têm um impacto imediato com o potencial de levar a um nocaute. O competidor que executa mais técnicas de chute deve ter superioridade sobre um lutador que usa mais técnicas de mão ou quedas.

Derrubadas eficazes: Não serão mais permitidas técnicas de queda, nas categorias até 15 anos, com isso os 03(três) segundos no clinche serão apenas para uma possível continuação de troca de golpes, caso não ocorra os atletas serão separados para recomeçar a luta.

Agressividade efetiva: Fazer tentativas agressivas para terminar a partida de forma eficaz. O termo chave é "eficaz". Perseguir um oponente sem resultados efetivo ou impacto não deve influenciar as avaliações dos juízes. O Kombat Taekwondo prioriza a agressividade produtiva, portanto, o lutador que obtém resultados com base no ataque deve ser favorecido em relação a um lutador que contra-ataca se os resultados da ação de luta forem semelhantes.

16. Áreas de Ataque Permitido

A. Técnicas de mãos e chutes:

1. Toda a cabeça acima do queixo para técnicas de chute e soco (contato leve para até 11 anos).
2. Todo o corpo, exceto a área da coluna vertebral acima da cintura, para quaisquer técnicas.

B. Derrubar:

1. Entre o osso do tornozelo e o joelho (frente, lado ou atrás).

17 Técnicas permitidas

A. Técnicas de Mão e Braços:

1. Contato controlado na cabeça para o Soco, punho de martelo e as costas da mão fechada e para o tronco é livre as técnicas de soco com potência.

Explicações:

- Todas as técnicas de socos com punho fechado e golpes com as mãos são permitidas quando direcionadas para frente e as laterais da cabeça, bem como para o tronco acima da cintura.
- São permitidos cortes superiores no rosto e acima da cintura. Os cortes superiores só são permitidos sem agarrar ou segurar o oponente.
- Não é permitido golpear qualquer parte do pescoço.

B. Técnicas de perna:

1. Qualquer técnica de chute na área permitida acima da cintura.
2. Contato controlado na cabeça até 13 anos.

C. Técnicas de derrubada:

1. Não serão mais permitidas técnicas de queda, nas categorias até 15 anos, com isso os 03(três) segundos no clinche serão apenas para uma possível continuação de troca de golpes, caso não ocorra os atletas serão separados para recomeçar a luta.

2. As técnicas de derrubada devem ser aplicadas segurando ou agarrando a parte superior do corpo e quando o oponente não estiver chutando.
3. Aplique as técnicas de derrubada quando estiver agarrando dentro de 3 segundos.

18. Penalidades

As penalidades máximas são CINCO (5). Quando a SEXTA (6) penalidade é emitida pelo árbitro, o competidor é desqualificado.

A. Técnicas de mão proibidas

1. Asfixia ou qualquer golpe com a mão no pescoço ou na parte posterior da coluna vertebral.
2. Agarrar ou segurar o pescoço/cabeça/perna para realizar qualquer tipo de ataque.
3. Nenhum dedo em orifícios ou qualquer manipulação de articulação por meio de técnicas de luta.
4. Não é permitido golpear com o cotovelo ou qualquer outra técnica manual que não seja o soco direto.

B. Técnicas de chute ou de perna proibidas

1. Chute abaixo da cintura, exceto em técnicas legais de derrubada.
2. Bloquear o joelho ou bloquear intencionalmente os chutes com qualquer parte da perna.
3. Chute na parte de trás da coluna vertebral.
4. Chutar ou pisotear o competidor no chão.
5. Contato excessivo na cabeça.
Atacar com o joelho.

C. Evitando a luta, uso de técnicas inseguras e má conduta.

1. Regra dos 5 segundos: Se os competidores não estiverem lutando dentro de 5 segundos, o árbitro comandará verbalmente "Fight" (Luta) como um aviso. Se a luta continuar sem nenhuma ação de um ou de ambos os competidores, será aplicada uma penalidade por "evitar a luta"
2. Quando o competidor não demonstrar vontade de lutar, agarrando, segurando ou fugindo.
3. Dar cabeçadas, arrancar os olhos, fisgar peixes ou atacar os ombros.
4. Morder, arranhar, beliscar, torcer a carne, cuspir ou puxar o cabelo.
5. Não montar ou sentar no oponente caído para realizar qualquer tipo de ataque.
6. Puxar equipamentos e roupas de proteção.
7. Comportamento antidesportivo.
8. Empurrar ou empurrar o oponente para fora do limite com as mãos ou os pés. (sair com os dois pés)

Explicação:

- É proibida qualquer técnica de luta que cause asfixia ou torção de qualquer articulação.
- Chutar a parte da perna abaixo do quadril, exceto ao usar técnicas de varredura, é restrito a uma faixa de apenas 30 cm da parte inferior do calcanhar (entre o osso do tornozelo e o joelho).
- É estritamente proibido golpear ou agarrar a garganta ou o pescoço de qualquer maneira.
- Não é permitido golpear a coluna vertebral ou a parte de trás da cabeça.
- Não são permitidos ataques à virilha.
- Em nenhuma circunstância é permitido assumir o controle da cabeça do oponente com uma ou duas mãos para realizar qualquer tipo de ataque.
- Em nenhuma circunstância é permitido segurar a perna do oponente no momento da execução ou após o impacto de um chute.
- Não é permitido prender, segurar ou agarrar para qualquer finalidade que não seja a execução imediata de uma técnica legal. Em nenhuma circunstância é permitido agarrar-se por mais de 3 segundos.
- Competidor não pode usar os ombros para atacar, especialmente quando um competidor estiver se agarrando contra a parede.
- É proibido arremessar ou golpear intencionalmente um oponente na cabeça ou no pescoço.

