



LIGA  
PROFESIONAL

# Reglas y normas de la Liga Profesional

# Área de competencia

Los combates de Kombat Taekwondo se llevan a cabo en un ring especialmente diseñado para Kombat Taekwondo. El área de combate podrá ser alterada para cumplir con los requisitos y/o especificaciones establecidos por la Comisión de Eventos de Kombat Taekwondo a cargo de la competencia.





LIGA  
PROFESIONAL

## CALIFICACIÓN DEL COMPETIDOR

- Seleccionado por la Comisión de Eventos de Kombat Taekwondo.
- Cinturón negro de Taekwondo en cualquier estilo.
- Edad mínima de 18 años.
- Debe presentar una evaluación de salud válida realizada por un médico colegiado.

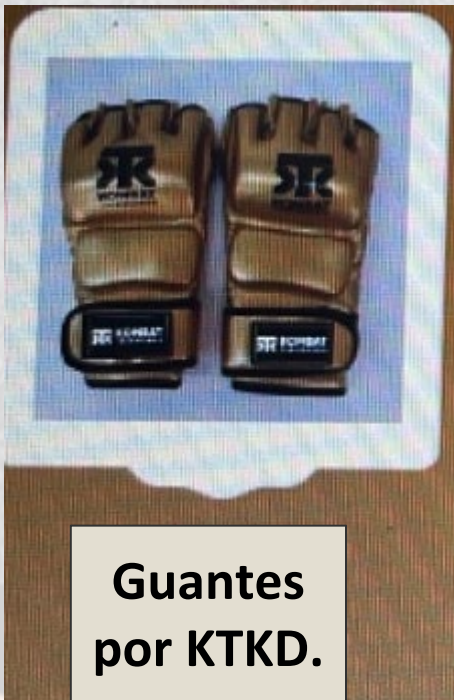
## Equipamiento

El organizador es responsable de proporcionar los materiales indicados por la Comisión de Eventos de Kombat Taekwondo. La Comisión de Eventos de Kombat Taekwondo a cargo tomará todas las decisiones relacionadas con el vendaje de manos, tobillos/pies y el uso de aparatos ortopédicos blandos.



# Equipos de protección

Todo el equipo de protección (excepto el protector de ingle, el protector bucal y el protector de busto) utilizado durante los combates de Kombat Taekwondo en las ligas profesionales será proporcionado por Kombat Taekwondo. Los equipos de protección son:



**1. Se requiere un peto femenino que será proporcionado por las competidoras. Se llevará debajo del sujetador deportivo (no acolchado) proporcionado por el CO. El peto puede ser acolchado para combate de alto rendimiento, diseñado para absorber impactos fuertes y permitir la máxima movilidad. Debe ser aprobado por el CO. 2. La protección inguinal femenina es opcional pero muy recomendable.**



# Duración de la competencia y número de rounds

LIGA  
PROFESIONAL

- Cada combate constará de un (1) round.
- El combate individual tiene una duración de cinco (5) minutos.
- El combate por equipos tendrá una duración de diez (10) minutos.

## Sistema de competencia: eliminación simple

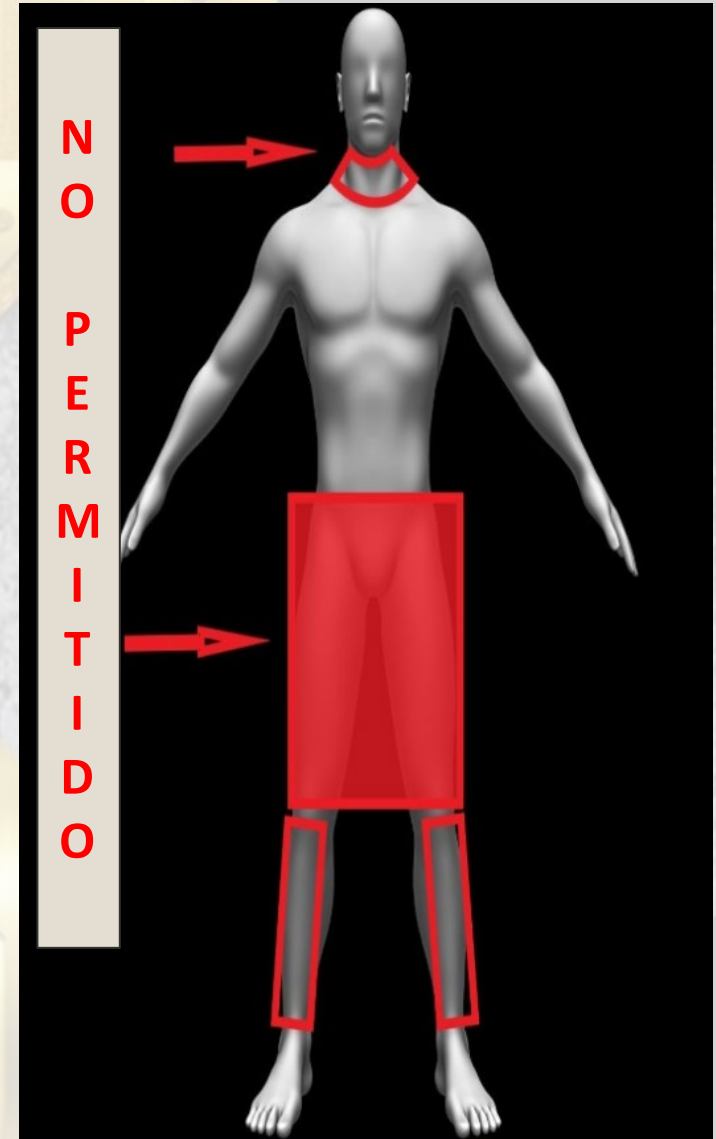
# Áreas de ataque permitidas

## Técnicas de manos y patadas

- Toda la cabeza por encima de la barbilla solo para técnicas de patada.
- Parte frontal de la cara y ambos lados de la cabeza por encima de la barbilla sólo para técnicas de mano/codo.
- Todo el cuerpo excepto la zona de la columna vertebral por encima de la línea del cinturón.

## Derribos

- Entre el hueso del tobillo y la rodilla (delante, de lado o detrás).



# Técnicas legales



**Mano y  
brazo**



**Piernas**



**Derribo**



**Lucha en  
piso**



# Técnicas legales

## Técnicas de mano y brazo

- Puñetazo con puño cerrado, gancho, *Upper cut*, puño martillo y puño con el dorso de la mano.
- Golpes con la mano abierta, como los golpes de tipo cuchillo y con el canto de la mano.
- Golpes con el codo sin agarrar ni sujetar al oponente mientras se está de pie.



## Técnicas de piernas

LIGA  
PROFESIONAL

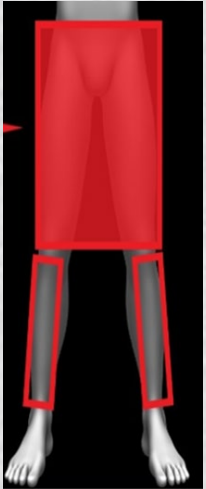
- Cualquier técnica de patada a la zona permitida por encima de la cintura.
- Golpear de pie con la rodilla sin agarrar ni sujetar ninguna parte del cuerpo o de la cabeza.



# Técnicas legales

## Técnicas de derribo

- Los barridos, recogidas y lanzamientos solo están permitidos a una distancia aproximada de 12 pulgadas (30 centímetros aproximadamente) desde la parte inferior del talón, entre el hueso del tobillo y la rodilla. Debe agarrarse al oponente para esta técnica.
- Las técnicas de derribo deben aplicarse sujetando o agarrando la **parte superior** del cuerpo y cuando el oponente no está pateando.
- Aplicar técnicas de derribo cuando se haga *clinch* **durante 3 (tres) segundos.**
- El barrido giratorio está permitido sin sujetar.
- La patada recta por debajo de la rodilla para intentar barrer **NO** está permitida.



# Técnicas legales

## Técnicas de lucha en piso

- Cuando cualquier parte del cuerpo que no sea el pie toca el suelo.
- Al competidor SOLO se le permite usar puñetazos en la cara y el cuerpo sin sostener ni agarrar.
- NO se permite ningún tipo de técnica de patada, excepto que el competidor "caído", en una posición inferior puede patear o bloquear al oponente. NO se permiten patadas debajo de la cintura o directamente al frente de la cara.
- No se permite al competidor sentarse o montarse encima del suelo.



# FALTAS

(13)



**Mano o  
brazo (3)**



**Patada o  
pierna (4)**



**Otras (6)**

# FALTAS

## Técnicas de mano prohibidas (4)

- Asfixiar o cualquier golpe de mano al cuello o en la parte posterior de la columna vertebral.
- Agarrar o sujetar el cuello/cabeza/pierna para llevar a cabo cualquier tipo de ataque.
- No introducir los dedos en los orificios ni manipular las articulaciones mediante técnicas de agarre.
- **NO se permiten golpes con el codo ni ninguna otra técnica con la mano que no sea el puñetazo directo cuando el concursante está en el suelo y el concursante caído NO puede patear al atacante directamente a la cara o debajo de la cintura.**



## Patadas o técnicas de pierna prohibidas (4)

LIGA  
PROFESIONAL

- Patear por debajo de la línea del cinturón, excepto en las técnicas de derribo.
- Bloquear con la rodilla o bloquear intencionadamente patadas con cualquier parte de la pierna.
- Patear en la parte posterior de la columna vertebral.
- Patear o pisotear al competidor caído.



# FALTAS

## Evitar, uso de técnicas peligrosas y mala conducta(6)

- Evitar los ataques haciendo *clinch*, sujetándose o huyendo sin intención de pelear.
- Golpes en la cabeza, golpes en los ojos, anzuelos (insertar lo(s) dedo(s) de una o ambas manos en los orificios de una persona y tirar de la línea central del cuerpo) o ataques al hombro.
- Morder, arañar, pellizcar, retorcer la carne, escupir o tirar del pelo.
- Prohibido montar o sentarse sobre el oponente caído para realizar cualquier tipo de ataque.
- Tirar de equipos de protección o de la vestimenta.
- Comportamiento antideportivo.







# Advertencias verbales, penalización oficial y lesiones resultantes de una falta

LIGA  
PROFESIONAL

- El Árbitro Central tiene autoridad para advertir verbalmente, penalizar o descalificar a un competidor por faltas cometidas durante el combate. Las advertencias se realizarán sin interrumpir el combate.
- La ejecución deliberada de cualquier técnica prohibida dará lugar a una penalización inmediata. Para emitir una penalización oficial, el árbitro separará a los competidores y se comunicará directamente con el competidor amonestado.
- La ejecución involuntaria de cualquier golpe de mano o patada prohibidos recibirá una advertencia verbal inmediata.
- Las repetidas acciones ilegales intencionadas, cuando el árbitro ya haya dado advertencias verbales y/o seis (6) penalizaciones oficiales, que indiquen una clara intención de causar lesión al oponente, conducirán a la descalificación del competidor. Si un competidor debe ser descalificado, el árbitro hará una señal agitando las manos por encima de la cabeza para indicar la finalización del combate.
- Si un competidor sufre una lesión como resultado de una falta y dicho el competidor lesionado no puede continuar después de consultar con el equipo médico del evento, el competidor lesionado gana de acuerdo con las reglas, regulaciones y políticas de la Comisión del Evento de Kombat Taekwondo que preside.

# La victoria puede lograrse mediante:

*Knockout*

*Knockout  
técnico*

Descalificación

Decisión de los  
jueces



# Knockout



- *Knockout* mediante ataques legales, como puñetazos, patadas, rodillazos, codazos o derribos en los que el competidor se encuentre incapaz de continuar la pelea debido a los golpes de alto impacto.
- Doble *knockout*: cuando ambos competidores fueron noqueados mediante ataques legales al mismo tiempo y no pudieron levantarse cuando terminó el conteo de 10, el ganador del combate se determina mediante la Tarjeta de puntuación de los jueces antes del doble *knockout*.

# Knockout técnico



## Knockout técnico

- Por parada del árbitro o médico. Por ejemplo, cuando un competidor no puede defenderse por inferioridad técnica, una lesión que pone en riesgo su bienestar físico.
- Solicitud de retiro del entrenador o competidor.

## Knockdowns

- *Knockdown* al suelo debido a técnicas de patadas y manos legales de alto impacto.
- El Árbitro Central comenzará a “señalar” 10 conteos (1 al 10) cuando el competidor esté en el suelo. El competidor caído debe intentar levantarse en 10 segundos.
- Las caídas debido a cualquier técnica de derribo (barridas, derribos, lanzamientos), empujones, desequilibrios o resbalones NO se consideran derribos. El Árbitro Central comenzará “verbalmente” contando hasta 10 para recordarle al concursante caído que se levante.
- Cuando un concursante sufre 3 knockdowns, el combate termina.

# Descalificación

- Un competidor que cometa repetidamente acciones ilegales "intencionadas" recibirá una penalización oficial. Después de recibir seis (6) penalizaciones, el competidor será descalificado del combate. (Máx. de penalidades = 5)
- Manipular el equipo de protección para obtener ventaja o causar lesiones al oponente.
- Noquear a un oponente mediante **ataques ilegales** de cualquier tipo.

# Decisión de los jueces

## Decisión unánime

- Cuando los tres jueces eligen al mismo competidor como ganador del combate.

## Decisión dividida

- Cuando dos jueces eligen a un competidor como ganador del combate, y un juez elige al oponente como ganador.

En caso de que un combate concluya debido a una lesión resultante de una falta u ocurrido por doble *knockout*, se aplicarán las normas establecidas por la Comisión que preside las decisiones técnicas.

# Criterios de evaluación

## *Knockdowns*

- El *Knockdown* se produce cuando el competidor es derribado por golpes fuertes y de gran impacto mediante técnicas de mano/brazo o patada. Será determinado únicamente por el Árbitro.
- 3 *Knockdowns* = TKO

## Patadas, golpes y derribos eficaces

- Golpes de manos o patadas conseguidos que tienen un impacto inmediato fuerte con el potencial de provocar un *Knockout*.
- Ejecución exitosa de derribos, intentos de sumisión, y la consecución de posiciones ventajosas que resultan en un impacto inmediato con el potencial de conducir a un *Knockout*.

## Agresividad

- Hacer intentos agresivos para terminar el combate de forma efectiva. El término clave es "eficaz". Perseguir a un oponente sin resultados o impactos efectivos no debería influir en las evaluaciones de los jueces.



LIGA  
PROFESIONAL

# TARJETA DE PUNTUACIÓN DE LOS JUECES



<b>EVENT NAME</b>		Kombat Taekwondo Professional Championships - Bogota, Columbia																	
<b>DATE:</b>	12/3/2023					<b>Match No.</b>													
<b>FIGHTERS</b>																			
<b>NAME/COUNTRY</b>						<b>NAME/COUNTRY</b>													
<b>JUDGING CRITERIA</b>																			
*** KNOCKDOWNS (Determined by the referee) ***																			
1		2		3		1		2		3									
6		8		10		6		8		10									
*** PENALTIES ***																			
1		2		3		4		5		6									
*** EFFECTIVENESS OF ATTACKS ***																			
<b>KICKING TECHNIQUES</b>																			
1		2		3		4		5		6		7		8		9		10	
<b>HAND TECHNIQUES</b>																			
1		2		3		4		5		1		2		3		4		5	
<b>TAKEDOWNS</b>																			
1		2		3		1		2		3									
*** AGRESSIVENESS ***																			
1		2		3		4		5		1		2		3		4		5	
<b>TOTAL SCORE</b>						<b>TOTAL SCORE</b>													
<b>VICTORY BY</b>																			
KO			TKO			DSQ			Judge Decision										
<b>Referee</b>						<b>Judge</b>													
<b>Name</b>						<b>Name</b>													
<b>Country</b>						<b>Country</b>													
<b>Event Chairman</b>																			
<b>Name</b>																			
<b>Country</b>																			
<b>Event Commissioner's Approval:</b> _____																			
<b>Judging Criteria:</b>																			
1. Knockdown is determined by the Referee. Judge will circle number of takedowns and points given accordingly.																			
2. Effectiveness of attacks is based on the impact and number of effective techniques landed.																			
3. Aggressiveness is based on contestant's fighting strategy and who has better ring management and more aggressive.																			





LIGA  
PROFESIONAL

# LLAMADOS DEL ÁRBITRO

1. Llamar a ambos competidores al medio.
2. Decir “Bow” (*saludo*) con la señal de mano.
3. Dirigirse al concursante:  
***“Listen to my command, protect yourself at all time, and have a clean fight.”***  
***(Escucha mi llamado, protégete en todo momento y ten una pelea limpia.)***
  1. “Ready” -> “Fight”
  2. “Break” -> cuando el competidor entra en *clinch* y no hace ningún movimiento durante más de tres (3) segundos.
    - > Cuando ocurre un *knockdown*.
    - > Cuando el árbitro/médico solicita tratamiento de lesión.
  1. “10 counts” con señal de la mano -> cuando ocurre el *knockdown*.
  2. “10 counts” verbalmente -> cuando ocurre el derribo.
  3. “Stand up” cuando transcurran 10 segundos durante la pelea en el suelo.
  4. “Penalty point” hacia el competidor al dar una penalización.
  5. “Stop” fin del combate o cuando se produce KO / TKO o se alcanza el máximo de sanciones.
  6. “Cross both hands downward” (*Cruzar ambas manos hacia abajo*) después del comando “Stop”, cuando se produce KO / TKO o se alcanza el máximo de sanciones.
  7. Declarar al ganador después de la confirmación del jefe del evento.