



Regras e regulamentos oficiais

<Major League - 18 anos ou mais/Amadora>

01 de junho de 2024

As regras e os regulamentos do Kombat Taekwondo estão sujeitos a atualizações e modificações periódicas. Conforme a organização evolui, essas alterações podem ser implementadas sem notificação prévia.

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. Faixa preta de Taekwondo em qualquer estilo.
- B. Idade mínima de 18 anos.
- C. Deve fornecer avaliação de saúde válida de um médico registrado.

2. Área de Competição

As lutas de Taekwondo Kombat são realizadas em um ringue especialmente projetado para o Taekwondo Kombat; no entanto, tapetes de taekwondo em formato de octógono 8 x 8 também são aceitáveis. A área de luta pode ser alterada para atender às exigências e/ou especificações estabelecidas pela Comissão de Eventos 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 aparelhos macios de apoio. A equipe médica do evento e 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 Taekwondo Kombat nas ligas principais devem ser fornecidos pelos competidores e devem ser de marca(s) designada(s) e aprovada(s) pelo Taekwondo Kombat. Os equipamentos de proteção obrigatórios são:

- A. Protetor bucal - Os competidores devem trazer um protetor bucal (lado simples ou duplo) adequado para alto impacto e tipo de protetor mensal 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 acolchoadas com dedos abertos.
- C. Pés - Pés acolchoados com dedos abertos.
- D. Protetor de virilha - Adequado para lutadores de artes marciais mistas masculinos e femininos. O protetor de virilha para treinamento não é permitido. O protetor de virilha feminino é opcional, mas altamente recomendado.
- E. Sutiã esportivo - As competidoras devem usar um sutiã esportivo para combate de alto desempenho, projetado para absorver alto impacto e permitir o máximo de mobilidade. Ele deve ser aprovado pelo OC.
- F. Protetor de antebraço - Protetores de braço acolchoados de espuma ou vinil sem velcro (protetor calçável com tecido elástico).
- G. Caneleira - Caneleiras acolchoadas de espuma ou vinil.
- 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.

5. Vestuário (uniforme)

- A. Os competidores devem usar trajes oficiais aprovados pela Comissão de Eventos do Kombat Taekwondo Brasil. Durante a luta, eles usarão apenas calças com a marca do Kombat Taekwondo e um sutiã esportivo para as competidoras.
- B. Todos os atletas lutaram com Dobok branco ou preto como preconizam as regras oficiais, somente poderão lutar com camisetas de sua equipe caso possuam protetores de braço sem velcro, ou seja, protetor calçável com tecido elástico;
- C. Os competidores podem usar roupas de entrada/eventos ao entrar no ringue, mas devem removê-las ao entrar. Os competidores podem incluir o seguinte: o uso de emblemas nacionais, bandeiras de países, marcas, nome do competidor, logotipo, apelido e rótulos, mas devem cumprir as regras estabelecidas pela Comissão de Eventos de Taekwondo do Kombat.
- D. 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.
- E. Os técnicos e outros acompanhantes devem usar trajes aprovados pelo Kombat Taekwondo.

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. É permitida uma pequena quantidade de vaselina para aplicação apenas na área facial.
- 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 Categorias e Peso:

- A. Categorias de idade Open (acima de 18 anos) e categoria Senior (a partir de 40 anos), porém a categoria Senior não pontuará para o ranking mundial KT e somente para o Ranking Nacional.

Divisão Open 18 anos acima

Categoria de Peso – Feminina	
Fin	-49 kg
Leve (Light)t	49.1 kg – 57 kg
Médio (Middle)	57.1 kg – 67 kg
Pesado (Heavy)	+67 kg

Categoria de Peso – Masculina	
Fin	-54 kg
Mosca (Fly)	54.1 kg – 58 kg
Galo (Bantam)	58.1 kg – 63 kg
Pena (Feather)	63.1 kg – 68 kg
Leve (Light)t	68.1 kg – 74 kg
Meio Médio (Welter)	74.1 kg – 80 kg
Médio (Middle)	80.1 kg – 87 kg
Pesado (Heavy)	+87 kg

-As categorias de Faixas

Masculino e Feminino
Amarela a Verde
Azul a Vermelha
Preta

Divisão Sênior – a partir de 40 anos

Masculino	Feminino
-74 kg	-62 kg
-87 kg	-73 kg
+87 Kg	+73 kg

-As categorias de Faixas

Masculino e Feminino
Amarela a Verde
Azul a Preta

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

8. Pesagem

- A pesagem geral para os competidores que participam da competição deverá ser realizada um dia antes ou na manhã do evento. O horário da pesagem geral será determinado pelo Comitê Organizador e ocorrerá no local oficial de pesagem.
- Durante a pesagem, os competidores do sexo masculino deverão usar cuecas e as competidoras do sexo feminino deverão usar cuecas e sutiã. Será permitida uma tolerância de 300 gramas.
- A pesagem geral será realizada uma vez, com uma oportunidade de pesagem adicional concedida a qualquer competidor que não tenha atingido a exigência de peso em sua primeira tentativa. Os

competidores terão um período de 2 horas para uma segunda pesagem sempre que decidirem usá-la, e não serão permitidas outras tentativas.

- D. Para evitar a desqualificação durante a pesagem, balanças idênticas às oficiais devem ser fornecidas no local de acomodação do competidor ou no local da pesagem para os controles prévios.

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 adjacentes 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 pela aceitação do competidor. Nenhum competidor poderá participar de mais de uma (1) categoria de peso em um evento.

Sistema de competição:

A. Formato de partida de eliminação 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 partida consistirá em uma (1) round.
- B. A partida individual terá duração de TRÊS (3) minutos.

11. Procedimentos da luta

A. Procedimento para o início e após o término do combate:

- 1. No início da partida, 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.
- 3. O árbitro iniciará a disputa com os comandos "Ready" (Pronto) e "Fight" (Lutar).
- 4. O combate começará quando o árbitro declarar "Fight".
- 5. O combate deverá ser concluído com o árbitro declarando "Stop" (Pare). Se o árbitro não fizer essa declaração, considera-se que o combate terminou quando o relógio da partida expirar; no entanto, uma "Advertência ou Penalidade" ainda pode ser dada mesmo depois que o relógio da partida expirar.
- 6. O tempo da luta será interrompido somente quando o médico solicitar a interrupção da luta para tratar de uma lesão.
- 7. Após o término da luta, o árbitro declarará a vitória levantando a mão do vencedor.
- 8. Retirada de competidores.

B. Procedimento no clinche:

No clinche serão permitidos 03 segundos para técnicas de queda ou continuação de troca de golpes, mas caso não ocorra os atletas serão separados para recomeçar a luta;

C. Procedimento quando um competidor fica "no solo" durante a luta:

- 1. Não será permitido luta depois de realizada uma técnica de queda para os **faixas coloridas**, com isso após a queda os atletas serão obrigados a levantar e retornar a luta em pé;
- 2. Para os faixas pretas um competidor é considerado "derrubado" se qualquer parte de seu corpo, exceto as solas dos pés, entrar em contato com o piso da área de luta.
- 2. O árbitro iniciará a contagem regressiva de cinco (5) a um (1), indicando a duração para que ambos os competidores continuem lutando ofensivamente ou defensivamente.

3. A contagem regressiva será encerrada quando o competidor caído se levantar da posição de solo; caso contrário, o árbitro intervirá, garantindo uma separação clara entre os competidores, e instruirá o competidor caído a se levantar, após o que a luta será retomada. O não cumprimento da ordem do árbitro pelo competidor caído pode resultar em advertências, penalidades, desqualificação ou perda por nocaute técnico.

12. Tipos de resultado do combate

Victoria pode ser obtida por:

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

Explicações:

➤ Knockout:

1. Nocaute por meio de ataques legais, como socos, chutes, joelhadas, cotoveladas ou quedas, quando o competidor **não puder continuar** a luta devido aos golpes de alto impacto.

➤ Knockout Técnico:

1. Devido à interrupção do árbitro ou do médico. Por exemplo, quando um competidor não puder se defender devido a uma inferioridade técnica ou a uma lesão que comprometa sua integridade física.
2. Solicitação do técnico ou do competidor para se retirar.

➤ Knockdowns

1. Knockdowns no chão como resultado de alto impacto com choque trêmulo por mão legal, e técnicas de chute na área legal, e/ou o competidor caído parece estar incapaz de continuar.

Situação 1 => Após um alto impacto com a mão ou técnicas de chute que fazem com que o competidor caia no chão e fique INCAPACITADO de continuar -> Isso será considerado como "Knockout".

Procedimento: O árbitro central interromperá a luta e pedirá que o competidor caído se levante. Se o competidor caído não conseguir continuar, o árbitro encerrará a luta e o combate terminará.

Situação 2 => Após uma mão de alto impacto ou técnicas de chute que façam com que o competidor caia no chão, mas consiga continuar a lutar -> Isso será considerado "Knockdown".

Procedimento: O árbitro central interromperá a luta e iniciará 5 contagens (5 a 1) com um sinal de mão quando o competidor estiver no chão. O competidor derrubado deve tentar se levantar em até 5 segundos. Depois de decorridos os 5 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).

2. A queda devido a qualquer técnica de derrubada (raspagens, golpes, arremessos), empurrões, desequilíbrio ou escorregões não são considerados knockdowns.

Procedimento: O árbitro central iniciará a contagem "verbalmente" (5 a 1) sem interromper a luta para lembrar o competidor derrubado de se levantar. Se o competidor derrubado não demonstrar desejo de continuar,

o árbitro sinalizará que a luta terminou.

- ii. Um competidor que sofrer 3 knockdowns a qualquer momento durante a luta perderá a luta por nocaute técnico no placar.

➤ Desqualificação

- 1. O competidor que cometer repetidamente ações ilegais "intencionais" receberá uma penalidade oficial. Após receber cinco (5) 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:

- 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 do ringue, conforme determinado pela comissão que preside o evento, 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 conceder o combate usando um método especificado pela comissão presidente.
- C. Durante a competição, o competidor pode se retirar usando os seguintes métodos:
 - 1. Batendo a mão continuamente em qualquer área do PIT.
 - 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.

Juízes

- A. Poderá ser utilizado um sistema de no mínimo dois (2) juízes e no máximo três (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.
- C. Os juízes ficarão posicionados em vários locais ao redor da arena de luta e farão sua própria avaliação independente de 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 chutes, golpes 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 knockdowns deve ser a primeira prioridade na avaliação da luta, seguido por técnicas eficazes de chutes, golpes e derrubadas. Se um juiz acreditar que ambos os competidores estavam completamente empatados em knockdowns, chutes, golpes 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 mão/braço ou chute. Isso será determinado exclusivamente pelo árbitro. Por exemplo, um golpe forte com técnicas de mão ou chute faz com que o competidor caia no chão ou cambaleie e não consiga se defender. O árbitro interromperá a luta e iniciará 10 contagens. Após as 10 contagens, o árbitro pedirá ao competidor caído que se levante e retome a luta. Os juízes reconhecerão o knockdown no cartão de pontuação. O uso de técnicas de queda NÃO é considerado Knockdown.

Chutes e golpes eficazes: Golpes legais obtidos por meio de uma combinação de chutes e golpes 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: Execução bem-sucedida de quedas, tentativas de submissão e obtenção de posições vantajosas que resultam em impacto imediato com potencial para levar a um nocaute.

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.
- 2. Face frontal e ambos os lados da cabeça acima do queixo somente para técnicas de mão/cotovelo.
- 3. 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 mãos e braços:

- 1. Soco de punho fechado, gancho, corte superior, punho de martelo e punho de trás.

2. Golpes de mão aberta, como golpes de faca e de mão de faca oposta.

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.
- São permitidos golpes com a faca e com a mão faca opostos na parte frontal e lateral da cabeça e no tronco acima da cintura. Não é permitido golpear qualquer parte do pescoço.

B. Técnicas de perna:

1. Qualquer técnica de chute na área permitida acima da cintura.

C. Técnicas de derrubada:

1. Varrer, projeção e arremesso são permitidos somente na faixa de aproximadamente 12 polegadas da parte inferior do calcanhar entre o osso do tornozelo e o joelho. Para essa técnica, é necessário segurar o oponente.
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.
4. O Varredura com giro é permitido sem segurar.
5. NÃO é permitido o chute direto abaixo do joelho para tentar a raspagem.

D. Técnicas de luta no solo:

1. Qualquer parte do corpo toca o chão, exceto a sola dos pés.
2. O competidor SÓ pode usar socos no rosto e no corpo (acima da cintura) sem agarrar, segurar ou pressionar o competidor.
3. NÃO é permitido nenhum tipo de técnica de chute, cotovelo ou joelho, exceto para o competidor "caído" (aterrado) que, em uma posição inferior, pode chutar ou bloquear o atacante. NÃO são permitidos chutes abaixo da cintura ou diretamente na frente do fato.
4. Não é permitido sentar ou montar em cima do competidor no solo.
5. Não será permitido luta depois de realizada uma técnica de queda para as faixas coloridas, com isso após a queda os atletas serão obrigados a levantar e retornar a luta em pé;

18. Faltas

As penalidades máximas são QUATRO (4). Quando a quinta (5) penalidade é emitida pelo árbitro, o competidor é desqualificado.

A. Técnicas de mão e braço 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 um soco direto quando o competidor estiver caído no chão, e o competidor caído NÃO pode chutar o atacante diretamente no fato ou abaixo da cintura.
5. Não serão permitidas técnicas de cotovelo em nenhuma parte do corpo, cabeça ou tronco.

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. Não serão permitidas com joelho em nenhuma parte do corpo, cabeça ou tronco

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 advertência. 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.

Explicações:

- 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.
- Timidez ou passividade, incluindo, mas não se limitando a, evitar contato com um oponente, não iniciar técnicas legais, deixar cair o bocal de forma intencional ou consistente ou fingir uma lesão, não é aceitável.
- É proibido atacar um oponente durante ou após a separação, enquanto o oponente estiver sob os cuidados do árbitro ou após o sino ter soado para encerrar o round.
- Desconsiderar flagrantemente as instruções do árbitro ou qualquer interferência do corner não é aceitável.
- Morder, cuspir, arranhar, beliscar, torcer a carne, puxar o cabelo, pescar, arrancar, colocar um dedo em um orifício, corte ou laceração, manipulação de pequenas articulações ou qualquer outra "tática suja" são estritamente proibidos.
- Não é permitida qualquer conduta antidesportiva, inclusive, entre outras, linguagem abusiva. Conduta ofensiva durante a luta, provocações culturais, religiosas ou ideológicas serão classificadas como conduta antidesportiva.
- Qualquer técnica para bloquear chutes com a perna levantando o joelho não é permitida, mesmo que a intenção seja usar a parte superior do joelho.

19. Advertências verbais, penalidade oficial e lesões resultantes de uma falta.

- A. O Árbitro Central tem autoridade para emitir advertências verbais, penalidades ou desqualificar um competidor por faltas cometidas durante a luta. As advertências serão feitas sem interromper a ação da luta em andamento.
- B. A execução deliberada de qualquer técnica proibida resultará em uma penalidade imediata. Para emitir uma penalidade oficial, o árbitro separará os lutadores e se comunicará diretamente com o atleta que está sendo advertido.
- C. A execução não intencional de qualquer golpe de mão ou chute proibido receberá uma advertência verbal imediata.
- D. Ações ilegais intencionais repetidas, em que o árbitro já tenha dado advertências verbais e/ou cinco (5) penalidades oficiais, indicando uma clara intenção de causar lesão ao oponente, levarão à desqualificação do competidor. Se um competidor tiver que ser desqualificado, o árbitro sinalizará acenando com as mãos acima da cabeça para indicar o término da luta.
- E. Se um competidor sofrer uma lesão resultante de uma falta, se o competidor lesionado não puder continuar depois de consultar a equipe médica do evento, o competidor lesionado vence de acordo com as regras, regulamentos e políticas da Comissão do Evento de Taekwondo do Kombat que preside.

20. Pontos no Ranking e Classificação

Colocação	World Open	Grand Prix	International	National	Regional	Local
Por luta vencida	80	40	30	20	10	5
Bônus por KO Chute	30/KO	30/KO	30/KO	30/KO	30/KO	30/KO
Bônus por KO Soco	10/KO	10/KO	10/KO	10/KO	10/KO	10/KO
Por participação	16	8	6	4	2	1

***Pontos por participação é apenas para o lutador que não venceu nenhum combate.**

Exemplo de pontos de dois anos:

2024 World Open Participante	120
2025 - em Janeiro	60 50% redução
2026 - em Janeiro	0 50% redução

- A. Os pontos são concedidos com base na tabela de pontos de classificação por tipo de torneio e categoria de prêmio.
- B. Os pontos concedidos só serão válidos por dois (2) anos completos a partir de 1º de janeiro de 2024 e serão revisados todos os anos.
- C. Em todos os torneios da Liga Principal realizados em dezembro, os pontos serão transferidos para o ano seguinte como Ano um.
- D. Durante o período de dois anos, os pontos serão deduzidos em 50% após cada ano concluído.
- E. Os pontos de classificação serão atualizados todo mês e/ou dentro de 30 dias imediatamente após o torneio.
- F. A associação nacional membro de cada país, a "MNA", é responsável por gerenciar e acompanhar as classificações dos torneios nacionais/regionais/locais.

Classificação

- A. Os competidores serão classificados em todos os eventos aprovados pelo Kombat Taekwondo.
- B. No caso de um competidor rankeado não ser elegível para participar (por exemplo, não estar registrado para o evento ou não ter conseguido pesar ou não ter passado no teste antidoping ou não ter comparecido ou ter

sido desqualificado pela comissão do evento por violação de regra antes do início da luta), o(s) competidor(es) com a classificação mais alta seguinte será(ão) rankeado(s) e a chave será refeita.

C. Somente para o World Open Championship e o Grand Prix, o competidor registrado será classificado em 4º lugar.

D. O vencedor do 1º lugar da Liga Profissional será classificado na posição nº 1 em qualquer torneio realizado durante o período de 12 meses imediatamente anterior ao Campeonato da Liga Profissional.

21. Antidoping Teste – *Aplicável somente a determinados campeonatos*

A. Qualquer uso ou administração de drogas ou substâncias químicas descritas na Lista de Substâncias Proibidas da WADA é proibido. O Código Antidoping da WADA deverá ser aplicado aos eventos do Kombat Taekwondo. A Regra Antidoping do Kombat Taekwondo deverá ser aplicada aos eventos do Kombat Taekwondo.

B. O Organizador poderá conduzir quaisquer testes de doping considerados necessários para determinar se um competidor violou esta regra. Qualquer competidor que se recuse a se submeter a esse teste ou que tenha violado essa regra será removido da classificação final e o registro será transferido para o competidor seguinte na linha de classificação da competição.

∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞∞

As regras estabelecidas para o Kombat Taekwondo estão sempre sujeitas às leis vigentes e aos padrões éticos do local do evento. Essas regras podem ser alteradas ou retiradas conforme necessário para se alinharem aos regulamentos estabelecidos pela Comissão Atlética, Organização Sancionadora ou outro Órgão Regulador autorizado responsável pela supervisão do evento. Em casos não explicitamente abordados neste documento, a comissão que preside o evento, em consulta com a organização sancionadora e o diretor de regras do Kombat Taekwondo, possui autoridade para fazer as determinações adequadas.