



PARTE DEL REGLAMENTO PARA: COMBATES TAE LAMA

El reglamento de este deporte tiene como misión proteger físicamente a los participantes por ello se permitirán todas las medidas preventivas, para no perjudicar a cualquiera de los competidores, así como manejar todas las categorías que pertenecen, a los diferentes niveles que sean promovidos y organizados por la Federación. Se usará el uniforme oficial (equipo de protección completo) de la (AMTADP) Arte de Defensa Personal Taelama, siendo reglamentario el color gris con franjas negras, dentro de todos los eventos deportivos que se realicen, llevando un cinturón que distinguirá el rango o nivel ostentado por el competidor y en los campeonatos abiertos podrán utilizar su uniforme tradicional, dependiendo a que disciplina pertenezca.

ÁREA DE COMPETICIÓN

Los combates se celebrarán sobre un área, cuyas medidas tengan entre un mínimo de 6x6 metros y un máximo de 7x7 metros de lado. El área de competencia tiene que ser de material suave parquet o tatami armable de 1.30 cm. Hasta 1pulgada de grueso también se puede competir en ring de box.

DIVISIONES Y PESOS.

Las siguientes categorías se definen para la competición en la modalidad de combate y aplican en certámenes oficiales de la Federación, así:

CATEGORÍA	RAMA BARONIL	Y FEMENIL
MINIMOSCA	-----	< 47 kg.
MOSCA	< 58 kg.	> 47 a 51 kg.
GALLO	> 58 a 61 kg.	> 51 a 55 kg.
PLUMA	> 62 a 65 kg.	> 55 a 59 kg.
LIGERO	> 66 a 69 kg.	> 59 a 63 kg.
SUPERLIGERO	> 70 a 74 kg.	> 63 a 67 kg.
MEDIO	> 75 a 80 kg.	> 67 kg.
PESADO	> 84 kg.	-----

RAMA INFANTIL PEQUEÑOS					
EDAD	BLANCA – NARANJA	MORADA – AZUL	VERDE - CAFÉ	MARRON	NEGRA
4 - 5 AÑOS MIXTO	LIGEROS	LIGEROS	LIGEROS	LIGEROS	LIGEROS
4 - 5 AÑOS MIXTO	PESADOS	PESADOS	PESADOS	PESADOS	PESADOS
6 - 7 AÑOS MIXTO	LIGEROS	LIGEROS	LIGEROS	LIGEROS	LIGEROS
6 - 7 AÑOS MIXTO	PESADOS	PESADOS	PESADOS	PESADOS	PESADOS

INFANTIL					
EDAD	BLANCA- NARANJA	MORADA- AZUL	VERDE- CAFÉ	MARRON	NEGRA
8 – 9 AÑOS	LIGEROS	LIGEROS	LIGEROS	LIGEROS	LIGEROS
8 – 9 AÑOS	PESADOS	PESADOS	PESADOS	PESADOS	PESADOS
10 – 11 AÑOS	LIGEROS	LIGEROS	LIGEROS	LIGEROS	LIGEROS
10 – 11 AÑOS	PESADOS	PESADOS	PESADOS	PESADOS	PESADOS



RAMA JUVENIL " A " VARONIL FEMENIL					
12 – 13 AÑOS	LIGEROS	LIGEROS	LIGEROS	LIGEROS	LIGEROS
12 – 13 AÑOS	PESADOS	PESADOS	PESADOS	PESADOS	PESADOS

RAMA JUVENIL " B " VARONIL Y FEMENIL					
14 – 15 AÑOS	LIGEROS	LIGEROS	LIGEROS	LIGEROS	LIGEROS
14 – 15 AÑOS	MEDIANOS	MEDIANOS	MEDIANOS	MEDIANOS	MEDIANOS
14 – 15 AÑOS	PESADOS	PESADOS	PESADOS	PESADOS	PESADOS
16 – 17 AÑOS	LIGEROS	LIGEROS	LIGEROS	LIGEROS	LIGEROS
16 – 17 AÑOS	MEDIANOS	MEDIANOS	MEDIANOS	MEDIANOS	MEDIANOS
16 – 17 AÑOS	PESADOS	PESADOS	PESADOS	PESADOS	PESADOS

RAMA ADULTOS VARONIL Y FEMENIL			
BLANCA - NARANJA	MORADA - AZUL	VERDE - CAFÉ	MARRÓN
LIGEROS	LIGEROS	LIGEROS	LIGEROS
MEDIANOS	MEDIANOS	MEDIANOS	MEDIANOS
PESADOS	PESADOS	PESADOS	PESADOS

CINTAS NEGRAS ADULTOS VARONIL Y FEMENIL		
LIGEROS	MEDIANOS	PESADOS

CINTAS NEGRAS SENIOR VARONIL Y FEMENIL (35 A 45 AÑOS)		
LIGEROS	MEDIANOS	PESADOS

LA CATEGORIA DE MASTERS SERA DE ACUERDO A LA EDAD Y GRADO VARONIL FEMENIL (45 AÑOS EN ADELANTE)		
LIGEROS	MEDIANOS	PESADOS



TIEMPO Y CALIFICACIÓN

Combates **Taelama** continuo a puntos; Contacto ligero (**light contact**) A.- Cuartetos o pareja.

B.- solo Pareja. Competidores 2 C.- Contacto completo (**full Contact**)

- A. Combate deportivo, 2 rounds de 1 minuto por 30 segundos de descanso, puntos a calificar golpes rectos y semicirculares con los **puños cerrados**: al estómago, costillas y pecho equivale a **1 punto**. con rapidez, potencia, nitidez y estabilidad provocando el movimiento del oponente. **Patadas**: estomago, pecho **1 punto**; patadas a la altura de la careta **2 puntos** y Patadas brincando a la careta **3 puntos**. Se permite el bloqueo para evitar ser tocado y no se permiten patadas abajo de la cintura ni proyecciones al piso en este tipo de combate.
- B. Combate de contacto ligero, se utilizan guantes de boxeo de 14 onzas, el tiempo es de 3 rounds de 1.30 min. por 30 segundos de descanso, golpes permitidos del estómago a la careta, deben ser limpios con técnica de boxeo y el pateo es libre del estómago a la careta, sin embargo son permitidas las barridas con los pies a la pantorrilla o con técnica de amarre para derribarlo al piso durante 10 segundos si hay contacto con la lona equivale a **2 puntos** y **1 punto** más si le marcan con patada o puñetazo del estómago al pecho al estar derribado.
- C. Combate continuo completo, solo grados avanzados con autorización de un responsable (full Contact) 3 rounds de 2 minutos, por 30 segundos de descanso y sin contacto al estar caído. Se debe utilizar guantes de 16 onzas y protección reglamentaria.

AMONESTACIONES:

El Árbitro Principal podrá, de considerar que las faltas son leves o no intencionales, aplicar amonestaciones verbales, las cuales serán contabilizadas por la mesa central y afectarán al deportista amonestado así:

- **1ª Amonestación:** Advertencia verbal por parte de los Árbitros
- **2ª Amonestación:** Advertencia verbal por parte del Árbitro Principal.
- **3ª Amonestación:** Descuento de 1 punto.
- **4ª Amonestación:** Descuento de 2 puntos.
- **5ª Amonestación:** Descuento de 3 puntos.
- **6ª Amonestación:** Descalificación.

Entre las causales de amonestación están:

- ❖ Empujar fuerte varias veces al oponente durante el combate.
- ❖ Rehuir al combate.
- ❖ Abandonar la Zona de Competencia.
- ❖ Fingir dolor o una lesión. (Su capricho puede ser causal de falta directa)
- ❖ Golpear bajo la cintura o en la parte posterior del cuerpo de forma intencional.
- ❖ Hablar dentro de la Zona de Competencia.

Se procederá a descalificar al participante si se considera que la técnica fue realizada intencional y con fuerza suficiente, produciendo como resultado sangrado o conmoción con algún golpe prohibido.

Una intencionalidad clara por perjudicar al contrario conlleva a la descalificación.

La descalificación de un deportista se decidirá en mutuo acuerdo el tribunal de árbitros junto con el árbitro central en cabeza del Presidente de Juzgamiento.



PROHIBICIONES

En la modalidad de Combate de puntos **Taelama**, se prohíbe:

1. Golpear con codos, rodillas, cabeza u hombros. Igualmente quedan prohibidos los empujones.
2. Golpear en cuello, nuca y en la columna vertebral.
3. La estrangulación con el borde exterior del brazo.
4. Golpear por debajo de la cintura, excepto para realizar barridos, en cuyo caso deberán ser realizados bajo la media tibia.
5. Golpear, en cualquier zona del cuerpo con ira y sin controlar el combate cuerpo a cuerpo.
6. Golpear en cualquier parte del cuerpo si el contrario ha caído al piso o ambos competidores se encuentran en el piso (se considera que ha caído cuando ha tocado el suelo con una parte distinta a los pies), a no ser que el competidor se encuentre en el suelo por iniciativa propia (intentando realizar una técnica válida), en cuyo caso, se puntuará de igual forma que si estuviese incorporado.
7. Continuar el combate cuando el árbitro lo haya detenido.
8. Evitar el combate dando la espalda al otro competidor.
9. Salir de la Zona de Competición, rehuendo la competición.
10. Toda falta de respeto al contrario, al público, a los compañeros, al personal de juzgamiento o de la organización. Dicha falta será de carácter grave y podrá acarrear la expulsión del(os) competidor(es) implicado(s).
11. La intervención, salvo que sea autorizada por el juez central, de los coachs, entrenadores o acompañantes dentro la Zona de Competición.

RESULTADOS DEL COMBATE

Se determinará ganador(a) del combate al competidor(a) que obtenga la mayor puntuación una vez finalizado el último round. En caso de presentarse un empate en puntos y amonestaciones, se otorgará un tiempo de descanso de medio minuto (30 segundos) y se realizará un asalto a muerte súbita (primero en marcar un punto). Si el empate al final del segundo round es en Puntos pero no en amonestaciones, se otorgará la victoria al competidor con menor número de Amonestaciones o por Knockout.

LÉXICO DE LOS JUECES

Los Jueces Principales o Centrales son las únicas personas autorizadas para hablar dentro de la zona de competencia. Para dar uniformidad y orden, así como lograr un dinamismo de los combates, los jueces emplearán el siguiente léxico:

- ✓ **¡ATENCIÓN!** Llamado formal para que los deportistas ocupen su lugar asignado dentro de la Zona de Competencia. Se produce el inicio de graficar y posterior a la detención del combate, previo a las determinaciones o a la reanudación del mismo. Los deportistas deberán concurrir a sus lugares asignados rápidamente para no incurrir en falta por ausencia o demora intencional.
- ✓ **¡SALUDO!** Llamado inicial protocolario, posterior al llamado de ATENCIÓN inicial. Invita a los participantes a saludarse entre ellos. Dicho saludo será una venia formal, sin existir contacto físico o verbal entre los deportistas.



ASOCIACIÓN MEXICANA DE TAE LAMA
ARTE DE DEFENSA PERSONAL, A.C. *AMTADP*



Dir. General. Maestro Arturo Aguayo Pérez 01 de febrero de 2001

- ✓ **¡POSICIÓN DE COMBATE!** Llamado formal para que los deportistas asuman la posición de combate previo al inicio o reinicio del combate.
- ✓ **¡COMBATE, YA!** Voz oficial que da inicio al Round.
- ✓ **¡CONTINUAR, YA!** Voz oficial que da continuidad al Round, posterior a una detención para determinaciones.
- ✓ **¡ALTO! O ¡STOP!** Voz oficial que detiene el cronómetro e indica a los deportistas que deben cesar cualquier técnica que estén ejecutando, separarse y esperar a la voz de ATENCIÓN.
- ✓ **¡TIEMPO FUERA!** Voz del Juez Central indica a los deportistas que a finalizado el combate...



ATENTAMENTE: CONSEJO DIRECTIVO
2016 - 2020