

História das Lutas

TAEKWONDO



ORIGEM

A arte marcial surgiu como forma de renascimento, depois dos conflitos e período de dominação da Coreia pelo Japão. Após a Segunda Guerra Mundial, o Taekwondo foi criado com base no Karate japonês com influências de Taekkyeon, arte marcial coreana. O Karate foi introduzido para a Coreia durante o período de anexação (1910-1945), servindo de base para o desenvolvimento de Taekwondo, artes marciais chinesas também influenciaram o Taekwondo.

OBJETIVO

O objetivo do taekwondo indica a utilização de técnica de combate sem armas para defesa pessoal, envolvendo destreza no emprego das mãos e punhos, de pontapés voadores, de esquivas e intercepções de golpes com as mãos, braços ou pés, para a rápida destruição do oponente.

PRINCIPAIS REGRAS

Não é permitido agarrar, socar no rosto, atingir abaixo da linha de cintura ou empurrar adversário (estas práticas fazem o lutador perder pontos);

Vence o lutador que conseguir provocar num nocaute (queda do adversário sem que ele apresente condições de continuar a luta). Se esta situação não ocorrer até o final da luta, vence quem obtiver um maior número de pontos, que são conquistados através dos golpes.

LUTA GRECO-ROMANA



ORIGEM

A luta greco-romana foi desenvolvida na França no início do século 19, e era parte do treinamento dos soldados de Napoleão. Em sua versão moderna, a luta Greco-romana é mais um esporte que uma arte marcial. Não se deve confundi-la com a luta livre, pois a luta grego-romana segue um estilo rigidamente centrado na parte superior do corpo, em que o competidor pode usar somente os membros superiores e atacar o oponente acima da cintura.

OBJETIVO

O objetivo é imobilizar os dois ombros de um adversário até a rendição.

PRINCIPAIS REGRAS

Uma das regras principais proíbe o uso das pernas, o que limita o lutador a usar somente a parte superior do corpo para derrubar, erguer e descolar o adversário.

A luta se dá em dois rounds, com 3 minutos cada.

É declarado vencedor da luta o atleta que conseguir fixar os ombros do oponente no chão, caracterizando assim uma queda.

Outra forma de vencer o combate é na contagem de pontos que cada atleta consegue durante os rounds, com golpes bem sucedidos e bem aplicados.

A pontuação dos golpes varia de um a cinco pontos, dependendo do grau de dificuldade.

Também é automaticamente considerado vencedor o lutador que abrir dez pontos de vantagem sobre o seu oponente.