

REGULAMENTO DE COMPETIÇÃO DE POOMSAE EXPLICAÇÃO E INTERPRETAÇÃO



Criado: 23 de setembro de 2003

Alterado: 12 de abril de 2005

Alterado: 4 de outubro de 2011

Alterado: 3 de abril de 2012 em vigor a partir desta data.

A versão em inglês prevalece em caso de dúvidas.

Traduzido e revisado por:

Profª Lúcia Kobayashi

Árbitra Nacional da CBTKD

Brasília-DF, 21 de junho de 2012.

ÍNDICE

Artigo 1	Objetivo.....	4
Artigo 2	Aplicação.....	4
Artigo 3	Área de Competição.....	5
Artigo 4	Competidor.....	8
Artigo 5	Classificações da Competição.....	9
Artigo 6	Divisão por Gênero e Idade.....	10
Artigo 7	Métodos de Competição.....	11
Artigo 8	Poomsae Obrigatório por Divisão.....	12
Artigo 9	Poomsae Estilo Livre.....	12
Artigo 10	Duração da Competição.....	12
Artigo 11	Sorteio.....	13
Artigo 12	Atos de Proibição e Penalidades.....	14
Artigo 13	Procedimentos do Competidor.....	15
Artigo 14	Coordenador de Competição.....	17
Artigo 15	Critérios de Pontuação.....	17
Artigo 16	Métodos de Pontuação.....	19
Artigo 17	Publicação da Pontuação.....	23
Artigo 18	Decisão e Declaração do Vencedor.....	24
Artigo 19	Procedimentos para Suspensão do Competidor.....	25
Artigo 20	Árbitros.....	26
Artigo 21	Registrador.....	28
Artigo 22	Formação e Atribuição dos Árbitros.....	28
Artigo 23	Outros Assuntos não Especificados nas Regras.....	29
Artigo 24	Arbitragem.....	29
Artigo 25	Sanções e Recursos.....	31
Referência Bibliográfica.....		33

Art. 1: Objetivo

O objetivo das Regras de Competição de Poomsae é para conduzir de forma justa e harmoniosa todos os assuntos relacionados às competições de Poomsae em todos os níveis promovidas e/ou organizadas pela World Taekwondo Federation (WTF), Uniões Continentais e membros de associações nacionais, assegurando a aplicação das regras básicas padronizadas.

(Interpretação)

O objetivo do Artigo 1 é o de garantir a padronização de todas as competições de Poomsae no mundo. Qualquer competição que não respeite os princípios fundamentais desta regra não pode ser reconhecida como uma competição de Poomsae do Taekwondo.

Art. 2: Aplicação

As Regras de Competição devem ser aplicáveis à todas as competições promovidas e/ou organizadas pela WTF, cada União Continental e Associações Nacionais. No entanto, qualquer Associação Nacional que deseje modificar alguma parte das Regras de Competição deve obter a aprovação prévia da WTF.

(Interpretação)

Emenda aprovada:

- 1) Qualquer organização que deseje mudar alguma parte das regras existentes deve submeter à WTF o conteúdo da emenda junto com as razões das mudanças desejadas. Aprovação por quaisquer mudanças desta regra devem ser recebidas pela WTF com um mês de antecedência para a programação da competição.
- 2) Mudanças na categoria, aumento ou redução no número de Árbitros de Poomsae Internacional, mudanças de posição da mesa de inspeção, registrador e/ou comissão médica, etc., são elementos que podem ser incluídos na categoria de aspectos da competição do Poomsae que podem ser modificados após a aprovação prévia da WTF. No entanto, assuntos pertinentes à pontuação não são modificados sob quaisquer circunstâncias.

Art. 3: Área de Competição

1. A Área de Competição deve compreender de Área de Competição medindo 10 x 10 metros e ter uma superfície plana sem qualquer projeção obstrutiva. A Área de Competição deve ser coberta com um tapete emborrachado ou piso de madeira, e pode ser instalada em uma plataforma de 0,5 a 0,6 m de altura desde a base, caso seja necessário. A parte exterior da Linha de Limite deve ser incluída na rampa menor que 30 graus para a segurança dos competidores.

(Interpretação)

No caso de uso da plataforma, o mesmo deve ser maior que a área de competição em consideração à posição dos juízes.

2. Demarcação da Área de Competição

2.1 A área de 10 x 10 m deve ser chamada Área de Competição.

2.2 A demarcação da Área de Competição deve ser distinta por uma linha branca com 5 cm de largura se for piso de madeira.

3. Indicação de Posições

Posição dos Juízes: Sete juízes devem sentar-se a uma distância de 1 m da Área de Competição e a 1 m entre eles, com 4 juízes de frente aos competidores e 3 posicionados de frente para as costas dos competidores. A linha de limite adjacente aos quatro juízes deve ser considerada linha de limite n. 1, seguido por, no sentido horário, linhas n. 2, 3 e 4. Juízes são posicionados no sentido horário a partir da esquerda da linha de limite n. 1. No caso do sistema de 5 juízes, 3 devem ser posicionados de frente aos competidores e os outros 2 de frente às costas dos competidores ou; no sistema de sete juízes, cinco juízes devem se posicionar em frente (opcional) e dois de frente às costas. (Comentários: O Delegado Técnico deve adequar a posição e o número de juízes dependendo do ambiente da área de competição e das condições dos competidores, e isto deve ser informado antes da competição.

3.2 A posição do Árbitro: O Árbitro deve estar posicionados ao lado do Juiz n. 1.

3.3 A posição dos competidores: Os competidores devem estar posicionados a 2 m para trás do centro da Área de Competição, em relação à linha de limite n. 3.

3.4 A posição da mesa do registrador: Este deve estar posicionado a 3 m do lado direito do Árbitro.

3.5 A posição do coordenador de competição: O coordenador de competição deve estar posicionado fora da Área de Competição, a 1 m de distância do canto da linha n. 2 e da linha de limite n. 2.

3.6 A posição do competidor em espera e técnicos: O competidor e o técnico em espera devem estar posicionados fora da Área de Competição, a 3 m de distância do canto entre as linhas limites n. 3 e 4.

3.7 A posição da mesa de inspeção: A mesa de inspeção deve estar posicionada na entrada da Área de Competição do lado de fora do canto da linha de limite n. 3 e 4, considerando-se as facilidades do espaço físico.

(Interpretação n. 1)

Tapete emborrachado: Apenas tapetes aprovados pela WTF devem ser usados em Campeonatos de Poomsae sancionados pela WTF.

(Interpretação n. 2)

Cor: O esquema de cor da superfície do tapete não deve ser reflexivo, ou ser cansativo à visão do competidor ou espectadores. O esquema de cor deve também ser apropriadamente combinado para o aspecto geral do local.

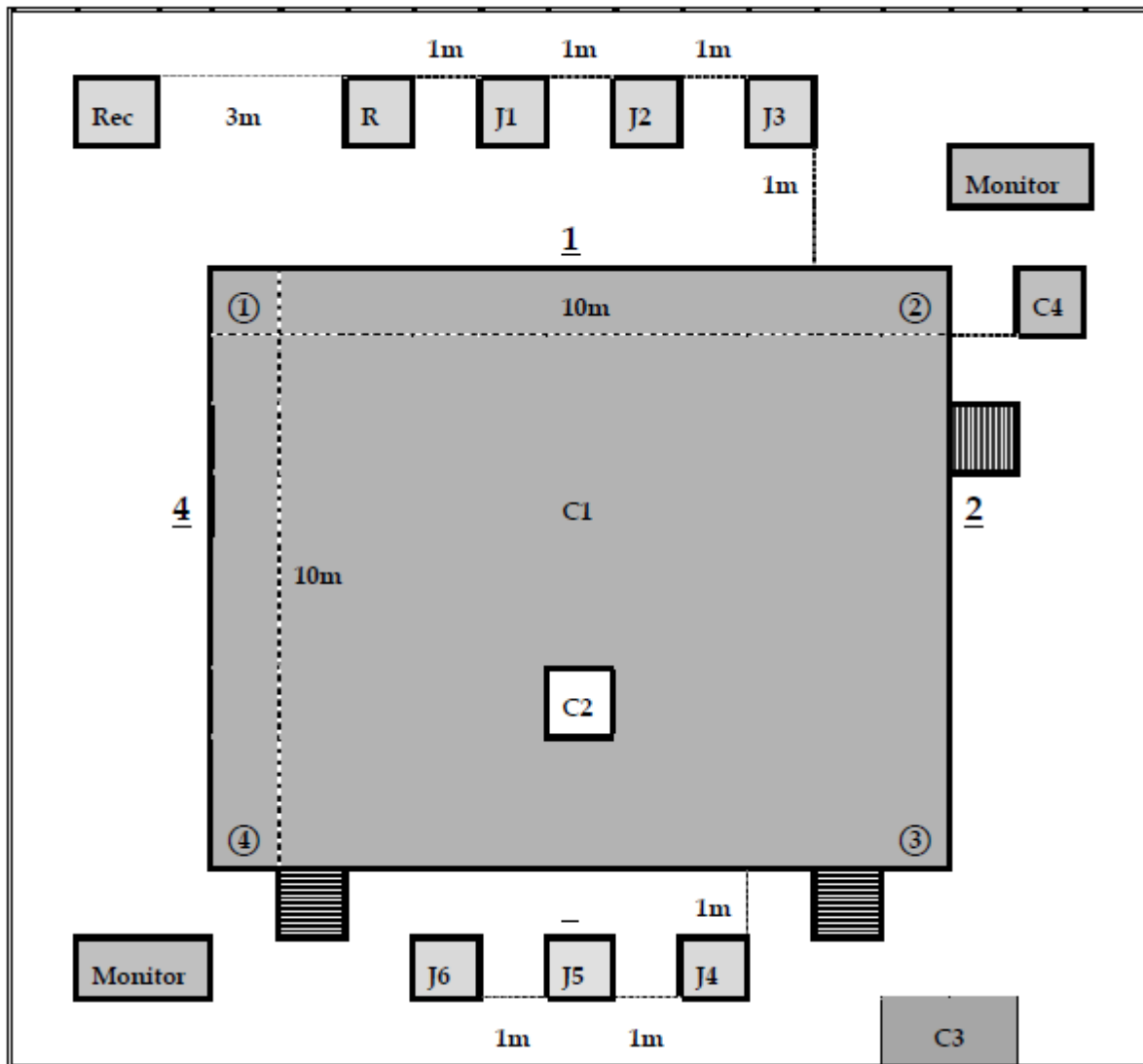
(Interpretação n. 3)

Mesa de inspeção: Na mesa de inspeção, o inspetor verifica se o uniforme vestido pelo competidor está aprovado pela WTF, e se vestem adequadamente. Um competidor será requisitado a mudar o uniforme se este estiver inadequado.

(Interpretação n. 4)

Plataforma de competição: A plataforma deve ser construída de acordo com o seguinte diagrama.

Diagrama 1: Área de Competição



Rec: Registrador

R: Árbitro

J1, 2, 3, 4, 5, 6: Juízes

C1: Área de Competição

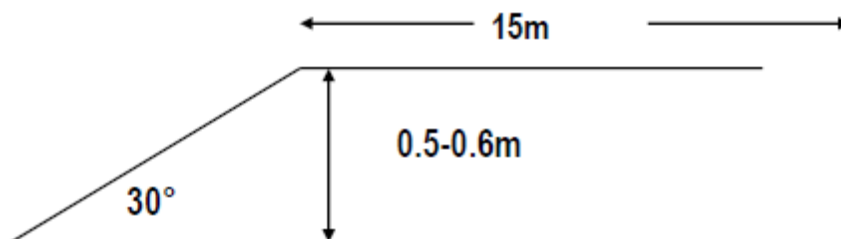
C2: Competidor

C3: Local de espera do Competidor e Técnico

C4: Coordenador de Competição

1, 2, 3, 4: Linha de Limite

Diagrama 2: Plataforma de Competição



Art. 4: Competidor

1. Qualificação do Competidor

- 1.1 Possuir a nacionalidade da equipe participante
- 1.2 Recomendado pela Associação Nacional de Taekwondo da WTF
- 1.3 Possuir o Certificado de Dan de Taekwondo emitida pela WTF ou Kukkiwon
- 1.4 Possuir a Licença Global de Atleta da WTF (Global Athlete Licence – GAL)
- 1.5 Divisão abaixo de 17 (14 a 17 anos de idade)
- 1.6 Divisão abaixo de 29 (18 a 29 anos)
- 1.7 Divisão abaixo de 39 (30 a 39 anos)
- 1.8 Divisão abaixo de 49 (40 a 49 anos)
- 1.9 Divisão abaixo de 59 (50 a 59 anos)
- 1.10 Divisão acima de 59 (60 anos ou acima)

(Interpretação)

O limite de idade para cada divisão está baseado na idade, não na data quando o campeonato é realizado. Por exemplo, na divisão abaixo de 17, os competidores devem ter entre 14 e 17 anos de idade. Neste caso, se o Campeonato Juvenil de Poomsae for realizado no dia 29 de julho de 2011, competidores nascidos entre 1º de janeiro de 1994 a 31 de dezembro de 1997 estão autorizados a participar. O limite de idades para Campeonato Juvenil de Poomsae é entre 14 e 17 anos de idade.

2. Uniforme dos Competidores

Os competidores devem vestir apenas o uniforme de competição de Poomsae aprovados pela WTF nos Campeonatos de Poomsae promovidos pela WTF.

3. Controle Médico

3.1 Nos eventos de taekwondo promovidos ou sancionados pela WTF, qualquer uso ou administração de drogas ou substâncias químicas descritas nas Regras de Antidoping da WTF são proibidas.

3.2 A WTF pode aplicar vários testes antidoping que julgar necessário para detectar se um competidor cometeu alguma infração a esta norma, e qualquer vencedor que se recusar a fazer o teste ou provar que cometeu uma infração deve ser desclassificado e o próximo competidor deve ser declarado o novo vencedor.

3.3 A Comissão de Organização deve ser responsável pela aplicação do exame médico.

3.4 Todos os detalhes sobre assuntos de doping deve ser tratado de acordo com as Regras de Antidoping da WTF.

Art. 5: Classificações da Competição

Os competidores podem competir em mais de uma categoria de competição a menos que ele ou ela seja limitado pelo gênero ou idade.

1. Competição de Poomsae Obrigatórios

1.1 Masculino Individual

1.2 Feminino Individual

1.3 Equipe Masculina

1.4 Equipe Feminina

1.5 Pares

2 Competição de Poomsae Estilo Livre

2.1 Masculino Individual

2.2 Feminino Individual

2.3 Pares

2.4 Equipe Mista (Composto por 5 membros incluindo-se mais que 2 masculinos e 2 femininos)

Art. 6: Divisão por Gênero e Idade

1 Competição de Poomsae obrigatórios

1.1 Divisões masculino, feminino e misto devem ser divididos de acordo com a idade.

1.2 Não há limitação específica para Poom/Dan para competição por equipe.

Masculino e feminino por divisão de idade devem ser classificados da seguinte forma:

Divisão		abaixo de 17	abaixo de 29	abaixo de 39	abaixo de 49	abaixo de 59	acima de 59
Idade		14 a 17 anos	18 a 29 anos	30 a 39 anos	40 a 49 anos	50 a 59 anos	60 anos acima
Individual	Maculino	1	1	1	1	1	1
	Feminino	1	1	1	1	1	1
Divisão		abaixo de 29		acima de 29			
Idade		14 a 29 anos		30 anos acima			
Par		2		2			
Equipe	Maculino	3		3			
	Feminino	3		3			

2 Competição de Poomsae Estilo Livre

2.1 Aqueles com 14 anos acima estão autorizados a participar.

Art. 7: Métodos de Competição

- 1 Toda competição de nível internacional reconhecida pela WTF deve ser formada com a participação de pelo menos quatro países com pelo menos quatro competidores em cada divisão.
- 2 Os sistemas de competição são divididos segundo o descrito abaixo. Os métodos de competição devem ser decididos pelo Delegado Técnico e deve ser informado previamente ao campeonato.
 - 2.1 Sistema de eliminatória simples
 - 2.2 Sistema de rodada
 - 2.3 Sistema de corte
 - 2.4 Sistema combinado: Sistema de corte + Sistema de eliminatória
- 3 Dois Poomsaes dos Poomsaes Obrigatórios designados decididos por cada divisão devem ser executados por todos na fase preliminar, semi-final e final por todos os competidores.

(Explicação n. 1)

O sistema de corte deve compreender a fase preliminar, semi-final e final.

(Explicação n. 2)

Sistema de corte na fase preliminar: Quando 20 ou mais competidores estão participando, a competição deve iniciar na fase preliminar com divisão de grupos em diferentes quadras.

Os competidores devem executar os dois Poomsae obrigatórios designados, e a metade deles de cada grupo devem avançar para a semi-final baseado na pontuação. Na fase preliminar, cada grupo pode ser julgado por diferentes grupos de juízes. Se o número de competidores for ímpar, então arredonda-se afim de torná-lo par. Ex.: Se há 13 competidores no grupo, então 13 competidores pode ser considerado 14, e 7 vão para a semi-final.

(Explicação n. 3)

Sistema de corte na semi-final: Quando 9 a 19 competidores estão participando, a competição deve iniciar na fase semi-final. Os competidores devem executar os dois Poomsaes obrigatórios designados, e, 8 deles devem ir para a final baseado na sua pontuação.

(Explicação n. 4)

Sistema de corte na final: Quando 8 ou menos competidores estão participando, a competição deve iniciar na fase final.

Os competidores devem executar dois Poomsaes obrigatórios designados, e, os quatro competidores/pares/equipes deverão ser premiados baseados em seus pontos. 3º e 4º lugares são premiados com medalhas de bronze.

(Explicação n. 5)

No sistema de eliminatória, o oponente deve ser decidido por sorteio.

Art. 8: Poomsae Obrigatório por Divisão

Competição	Divisão	Poomsae Obrigatório
Individual	abaixo de 17	Taegeuk 4, 5, 6, 7, 8 Jang, Koryo, Keumgang, Taeback
	abaixo de 29	Taegeuk 6, 7, 8 Jang, Koryo, Keumgang, Taeback, Pyongwon, Shipjin
	abaixo de 39	
	abaixo de 49	Taegeuk 8 Jang, Koryo, Keumgang, Taeback, Pyongwon, Shipjin, Jitae, Chonkwon
	abaixo de 59	Koryo, Keumgang, Taeback, Pyongwon, Shipjin, Jitae, Chonkwon, Hansu
	acima de 59	
Par	abaixo de 29	Taegeuk 6, 7, 8 Jang, Koryo, Keumgang, Taeback, Pyongwon, Shipjin
	acima de 29	Taegeuk 8 Jang, Koryo, Keumgang, Taeback, Pyongwon, Shipjin, Jitae, Chonkwon
Equipe	abaixo de 29	Taegeuk 6, 7, 8 Jang, Koryo, Keumgang, Taeback, Pyongwon, Shipjin
	acima de 29	Taegeuk 8 Jang, Koryo, Keumgang, Taeback, Pyongwon, Shipjin, Jitae, Chonkwon

Art. 9: Poomsae Estilo Livre

1 O Poomsae Estilo Livre é executado baseado nas técnicas de taekwondo com composição de música e coreografia.

2 Composição de Poomsae Estilo Livre

- 2.1 A linha Yeon-mu será escolhido pelo competidor.
- 2.2 Número de Poom: Cada execução deve ser composto por 20 a 24 formas. (Composição de 1 forma deve ser não mais que 5 movimentos)
- 2.3 Técnicas: Cada execução deve ser composta por técnicas de ataques e defesas do taekwondo com 60% de técnicas de pé e 40% de técnicas de mão.
- 2.4 Música e coreografia devem ser escolhidas pelo competidor.
- 2.5 A Execução das técnicas devem ser sem divisão do taekwondo. A definição das técnicas do taekwondo deve ser determinada pelo Comitê de Poomsae da WTF, quanto os competidores submete o plano de execução do Poomsae Estilo Livre.

Art. 10: Duração da Competição

1 Duração da Competição por Divisão

- 1.1 Poomsae Reconhecido: Competição Individual, Par e Equipe: de 30 a 90 segundos.
- 1.2 Poomsae Estilo Livre: Competição Individual, Par e Equipe: de 60 a 70 segundos.
- 1.3 O período de espera entre o 1º e o 2º poomsae é de 30 a 60 segundos.

(Interpretação)

O início do período de espera entre o 1º e o 2º Poomsae deve ser ativado após a declaração da decisão pelo coordenador de competição.

Art. 11: Sorteio

- 1 O sorteio será realizado na reunião com o Chefe da Equipe no dia anterior ao primeiro dia da competição na presença de oficiais da WTF, incluindo-se o Delegado Técnico da WTF, e representantes das nações participantes.
- 2 O Delegado Técnico deve sortear em nome de representantes de nações participantes que não estejam presentes na reunião com Chefes de Equipes. As

nações participantes que não estiverem presentes nesta reunião devem seguir as decisões tomadas.

- 3 Os assuntos da Reunião dos Chefes de Equipes e os sorteios devem ser decididos por Delegado Técnico em consulta com os oficiais da WTF.
- 4 O sorteio para torneio de eliminatória em sistema de combinação deve ser realizado após a conclusão da fase de corte da competição na presença de oficiais da WTF incluindo o Delegado Técnico e representantes de nações participantes no local da competição.
- 5 O método de sorteio deve ser decidido pelo Delegado Técnico.
- 6 O Poomsae obrigatório designado por cada divisão deve ser decidido no momento do sorteio pelo Delegado Técnico em consulta com os oficiais da WTF.

Art. 12: Atos de Proibição e Penalidades

- 1 Penalidades por qualquer ato de proibição deve ser declarado pelo Árbitro.
- 2 Penalidades são definidas como “Gam-jeon” (dedução de pontos por penalidades)
- 3 “Gam-jeon” deve ser declarado nos seguintes atos:
 - 3.1 Proferindo comentários indesejáveis ou má conduta por parte de um competidor ou técnico.
 - 3.2 De acordo com a decisão do árbitro, um técnico ou praticantes de taekwondo devem ter atitudes e respeito ao Código de Conduta.
 - 3.3 Atletas ou técnico não devem interromper ou ficar no caminho do coordenador de competição na parte do meio da atividade de coordenação durante as competições.
- 4 Se o competidor for avaliado com duas deduções, o árbitro deve declarar perdedor por penalidades.

(Interpretação)

Se o competidor acumular dois “Gam-jeon” (deduções de pontos por penalidades), o Árbitro deve declarar que o competidor perdeu por penalidades. “Gam-jeon”, como definido neste Artigo se refere para dedução de pontos devido a comportamentos

desrespeitos ao espírito do esporte, mais do que devido a pontuação dos juízes em termos de precisão e apresentação.

Art. 13: Procedimentos do Competidor

- 1 Chamada dos competidores: Trinta minutos antes do início programado para a competição, os nomes dos competidores devem ser anunciados três vezes para a área de aquecimento. Qualquer competidor que não comparecer na área de competição depois de dado o comando “Chool-jeon” pelo coordenador de competição será considerado como retirado e perdido a disputa.
- 2 Inspeção física e de uniforme: Após ser chamado, o competidor deve submeter-se à inspeção física e de uniforme na mesa de inspeção especificada por um inspetor designado pela WTF. O competidor não deve apresentar qualquer sinal de aversão, e não deve carregar nenhum objeto que possa ferir o outro competidor.
- 3 Entrada na Área de Competição: Após a inspeção, o competidor deve adentrar a área de espera acompanhado do técnico.
- 4 Procedimentos pré e pós-competição
 - 4.1 O competidor deve iniciar após a declaração de “Chool-jeon”, “Kyeong-rye”, “Joon-bi” e “Shi-jak” pelo coordenador de competição.
 - 4.2 Depois do final de cada Poomsae, o competidor deve ficar na sua respectiva posição e fazer o cumprimento ao coordenador ao comando de “Ba-ro, Cha-ryeot, Kyeong-rye”. Os competidores devem esperar até o coordenador declarar o “Pyo-chul”.
 - 4.3 O árbitro deve declarar o campeão de acordo com o resultado dos juízes.
 - 4.4 Saída do competidor.

(Interpretação)

Método de procedimento da competição

(Explicação n. 1)

Espera: Os competidores devem aguardar na área de espera para as inspeções físicas e de uniforme.

(Explicação n. 2)

Chamada: Os competidores devem aguardar na área de espera para a chamada pelo coordenador de competição.

(Explicação n. 3)

Entrada: Os competidores devem entrar na Área de Competição ao comando do coordenador de “Chool-jeon”.

(Explicação n. 4)

- Sistema de corte: Os competidores devem se encarar e fazer a reverência ao comando do coordenador de “Cha-Rueot” e “Kyeong-rye”.
- Eliminatória: Na competição individual, o Chung e Hong entram juntos. Após “Kyeong-rye”, ambos Chung e Hong executam o poomsae ao mesmo tempo. Em pares e em equipes, a equipe Chung (par) e a equipe Hong (par) entram juntos. Após “Kyeong-rye”, a equipe Hong (par) sai e a equipe Chung (par) executa primeiramente.

(Explicação n. 5)

Início da demonstração: A demonstração inicia quando o coordenador de competição anuncia “prontidão (joon-bee)” e “vai (shi-jak)”.

(Explicação n. 6)

Conclusão da demonstração:

- Processo de corte: Os competidores devem estar em posição de espera quando a demonstração terminar com o comando do coordenador de competição “Back to ready (bah-roh)”.
- Processo de eliminatória: A equipe azul demonstra primeiro. Após a equipe vermelha completar a sua demonstração, ambos ficam em posição de espera juntos.

(Explicação n. 7)

- Quando usar recurso de pontuação eletrônica: Os juízes inserem a pontuação no recurso de pontuação eletrônica após a confirmação da pontuação total.
- Quando usar a súmula de pontuação: Os juízes anotam a pontuação após confirmação da pontuação total.

(Explicação n. 8)

- Quando usar recurso de pontuação eletrônica: A pontuação total inserida pelos juízes aparece na tela.
- Quando usar a súmula de pontuação: Após o registro da pontuação, o resultado final é anunciado pelo registrador.

(Explicação n. 9)

Saída dos competidores: Após a saudação, seguindo o comando do coordenador de competição de “atenção (cha-ryuh)” e “bow (kyung-rae)”, o competidor sai ao comando de “sair (tuae-jahng)”.

Art. 14: Coordenador de Competição

1 Qualificações

1.1 O Comitê de Organização deve nomear coordenadores de competição aprovados pela WTF que possuam Dan da WTF ou Kukkiwon e que sejam especialistas em taekwondo.

2 Deveres e composição

2.1 Dois coordenadores podem ser nomeados.

2.2 Dois coordenadores de competição devem verificar as identidades dos competidores e permití-los a entrar e sair do local, e devem auxiliar os árbitros para certificar o progresso desimpedido da competição.

(Interpretação)

O coordenador de competição tem que receber treinamento preliminar intensivo para o torneio.

Art. 15: Critérios de Pontuação

A pontuação deve ser feita de acordo com as regras da WTF.

1 Poomsae reconhecido (10.0)

1.1 Precisão (4.0)

1.1.1 Precisão dos movimentos básicos

1.1.2 Equilíbrio

1.1.3 Precisão de detalhes de cada Poomsae

1.2 Apresentação (6.0)

1.2.1 Velocidade e força

1.2.2 Força/velocidade/ritmo

1.2.3 Expressão da energia

1.3 Quadro de Pontuação por Poomsae Obrigatório

Critério de Pontuação	Detalhes dos Critérios de Pontuação	Pontos
Precisão (4,0)	Precisão dos detalhes de cada Poomsae	4,0
	Outras precisões incluindo movimentos básicos e equilíbrio	
Apresentação (6,0)	Velocidade e potência	2,0
	Força/velocidade/ritmo	2,0
	Expressão da energia	2,0

2 Poomsae Estilo Livre (10,0)

2.1 Habilidades Técnicas (6,0)

2.1.1 Nível de dificuldade de técnicas de pé

2.1.2 Precisão dos movimentos

2.1.3 Posição de finalização do Poomsae

2.2 Apresentação (4,0)

2.2.1 Criatividade

2.2.2 Harmonia

2.2.3 Expressão da energia

2.2.4 Música e coreografia

2.3 Os tipos de chute em nível de dificuldade das técnicas de pé devem ser designados anualmente pelo Comitê de Poomsae da WTF.

2.4 Quadro de Pontuação para o Poomsae Estilo Livre

Critério de Pontuação	Detalhes dos Critérios de Pontuação		Pontos
Habilidades Técnicas (6,0)	Nível de dificuldade das técnicas de pé (3,0)	Altura do salto	3,0
		Número de chutes no salto	
		Grau de rotação nos chutes rodados	
		Número de chutes consecutivos	
	Precisão dos movimentos (1,5)	Ações acrobáticas	1,5
		Movimentos básicos	
Posição de conclusão do Poomsae (1,5)	Técnicas designadas	1,5	
	Aplicabilidade		
Apresentação (4,0)	Criatividade	Conectividade entre movimentos ofensivos e defensivos	4,0
		Harmonia	
		Expressão da energia	
		Música e coreografia	
Máximo de pontos		10,0	

Art. 16: Métodos de Pontuação

1 Poomsae reconhecido

1.1 Pontuação total é de 10,0

1.2 Precisão

1.2.1 Pontuação básica 4,0

1.2.2 Será deduzido 0,1 ponto a cada momento que o competidor não executar o movimento básico ou com a precisão pertinente do Poomsae.

1.2.3 Precisão em ações básicas e o Poomsae pertinente: 0,3 pontos devem ser deduzidos a cada momento que o competidor executar um erro grave.

(Explicação n. 1)

Dedução de 0,1 pontos por pequeno erro na precisão da execução: 0,1 pontos devem ser deduzidos sempre que qualquer das posições dos pés (Ap-gubi, Dwit-gubi, Beom-seogi e todos os outros movimentos de pé) ou movimentos de mãos (Makki, Jireugi, Chigi e todos os movimentos de mãos) que não sejam executados como exposto no Livro-texto de Taekwondo da Kukkiwon.

Erros graves na precisão: 0,3 pontos devem ser deduzidos quando ações não fizerem parte do Livro-texto de Taekwondo da Kukkiwon ou uma ação errada for executada.

(Exemplo) 1) Eolgul Makki é executada ao invés de Arae Makki, 2) Dwit-gubi é executado ao invés de Juchum-Seogi, 3) o kihap (grito) não é dado, 4) parada temporária durante o movimento (quando o movimento seguinte for esquecido por 3 segundos ou mais), 5) Quando o olhar não segue a direção que a ação é realizada, 6) quando o pé elevado toca o solo na execução do Hakdari-Seogi.

1.3 Apresentação

1.3.1 Pontuação básica 6,0

(Explicação n. 3) Apresentação

Dedução de ponto em apresentação não deve ser feito por todos os pequenos ou graves erros durante a execução. Este deve ser feito pela execução total do Poomsae.

1. 2,0 pontos para velocidade e potência
2. 2,0 pontos para controle de potência, velocidade e ritmo
3. 2,0 pontos para expressão da energia

(Explicação n. 4): Velocidade e potência (2,0 pontos)

Habilidade para executar Poomsae deve ser avaliada se o movimento for executado de acordo com as características do movimento pertinente, por exemplo, se as técnicas como Jireugi, Chagi, etc são melhor executados, se o movimento é apresentado com uma arranque suave e com um equilíbrio perfeito entre

velocidade e potência, utilizando o peso do corpo ao máximo, e se um movimento específico é executado lento e intencionalmente, etc.

(Exemplo 1) Dedução de ponto deve ser feita se muita força é verificada no início do movimento, pois diminui no ponto mais importante.

(Exemplo 2) Dedução de ponto deve ser feita se há um exagero no movimento visando à propulsão para o próximo movimento ou utiliza a reação do corpo para expressar potência.

(Explicação n. 5) Controle da potência, velocidade e ritmo (2,0 pontos)

- Controle da potência significa a maior potência mostrada no momento mais crítico do movimento através da velocidade e suavidade.
- Controle da velocidade significa uma ligação adequada entre ações e mudanças de velocidade.
- Ritmo significa ações repetidas de acordo com as regras estabelecidas e duração do tempo e fluxo de energia.

(Exemplo n. 1) Energia demasiada faz o movimento parecer rígida a partir do início. Pontos devem ser deduzidos se a velocidade, potência e ritmo são apresentados sem mudanças do início ao fim da linha do movimento.

(Exemplo n. 2) Pontos serão deduzidos se ações rígidas forem provenientes de corpo rígido. Um começo rígido dificulta a aceleração, assim retardando o movimento no ponto crítico.

(Explicação n. 6) Expressão da energia (2,0 pontos)

- Se ações são apresentadas com qualidade e dignidade que vem dominando a energia: o tamanho da ação corporal, concentração, coragem, a nitidez, a confiança, etc de acordo com as características das ações do Poomsae.
- Visão, Kihap (grito), atitude, traje, confiança, etc, tudo através das ações do Poomsae baseadas em compleição física e características do executante devem ser avaliadas.

(Exemplo n. 1) Pontos devem ser deduzidos se ações não são vivas, as ações de ligação não são grandes o suficiente para o físico do executante, bem como se o desempenho é feito no mesmo ritmo o tempo todo sem qualidade e dignidade, e visão, kihap, confiança, etc não são expressos perfeitamente.

2 Poomsae Estilo Livre

2.1 Habilidades Técnicas

2.1.1 Nível de dificuldade das técnicas de pé: Pontos poderão ser adicionados de 0 a 3,0 no total em cinco áreas de avaliação.

2.1.1.1 Altura do salto: Pontos podem ser adicionados baseada na altura do salto na mesma posição e salto assistido.

2.1.1.2 Número de chutes no salto: Pontos devem ser acrescentados baseado no número de chutes no salto.

2.1.1.3 Grau de giro em um chute rodado: Pontos podem ser acrescentados baseado no número de giros (mais de 180 graus, mais de 360 graus, mais de 540 graus e mais de 720 graus, por exemplo)

2.1.1.4 Número de chutes consecutivos: Pontos podem ser adicionados com base no número de chutes ligados. O número de chutes consecutivos deve ser limitado a cinco (5).

2.1.1.5 Ações Acrobáticas: Pontos podem ser acrescentados com base na dificuldade técnica de todas as ações acrobáticas realizadas na ginástica, etc

2.1.2 Precisão dos movimentos: Isto significa que a postura e o equilíbrio. Os pontos podem ser adicionados de 0 até 1,5 para a precisão nos movimentos básicos de taekwondo e designado movimento técnico de taekwondo.

2.1.3 Grau de realização do Poomsae: Pontos podem ser adicionados a partir de 0 até 1,5. Se a praticidade do Poomsae e a conexão entre os ataques e defesas estão em perfeita harmonia serão avaliados no desempenho geral do Poomsae Estilo Livre.

2.2 Pontos de apresentação podem ser adicionados de 0 até 4,0 com base no desempenho geral do Poomsae Estilo Livre.

2.2.1 Criatividade: Os pontos podem ser acrescentados com base na criatividade das ações e componentes do Poomsae.

2.2.2 Harmonia: Os pontos podem ser acrescentados com base na harmonia entre os diferentes componentes do Poomsae em geral (música, coreografia e traje, por exemplo). Harmonia entre competidores (unidade, por exemplo) devem ser avaliados também em caso de equipe e competição de pares.

2.2.3 Expressão de energia: Pontos podem ser adicionados em conformidade com o padrão de avaliação da expressão de energia em Poomsae reconhecido.

2.2.4 Música e coreografia: Os pontos podem ser adicionados como a música e a coreografia vão bem uns com os outros no desempenho geral do Poomsae.

3 Dedução de pontos

3.1 Serão deduzidos 0,3 pontos da pontuação final caso a execução termine mais cedo ou mais tarde que o tempo estipulado.

3.2 Serão deduzidos 0,3 pontos da pontuação final caso o atleta cruze a borda da Área de Competição durante a execução.

4 Cálculo da pontuação

4.1 Precisão (por Poomsae reconhecido) ou técnica (habilidades para Poomsae Estilo Livre) devem ser avaliadas separadamente da apresentação.

4.2 Pontuação final será a média do total de pontos somados, exceto o maior e o menor ponto para precisão (para Poomsae reconhecido) ou habilidades técnicas (para Poomsae Estilo Livre) e apresentação.

4.3 Todas as penalidades acumuladas durante a competição devem ser tidas em conta e deduzidos da pontuação final.

Art. 17: Publicação da Pontuação

1 A pontuação final será anunciada logo após ser recolhida as notas totais dos juízes.

2 Em caso de utilização de instrumentos eletrônicos de pontuação

2.1 Juízes deverão inserir pontos nos instrumentos eletrônicos de pontuação após a realização de Poomsae, e o total de pontos devem ser automaticamente exibidos nos monitores.

2.2 A pontuação final (média dos pontos) e as pontuações individuais devem ser exibidas no monitor após a exclusão automática das notas maiores e menores entre os juízes.

3 Em caso de pontuação manual

3.1 O coordenador deve recolher cada súmula e transmitir os resultados para o registrador imediatamente após a conclusão do Poomsae.

3.2 O registrador deve apresentar o resultado final para o Árbitro, após a eliminação das notas maiores e menores, e anunciar o resultado final ou ter o resultado final apresentado.

Art. 18: Decisão e Declaração do Vencedor

1 O vencedor será o competidor que obtiver mais pontos no total.

2 Em caso de empate, o vencedor será o competidor que obteve mais pontos na apresentação. Persistindo o empate, então o que obteve o maior total de pontos (total de pontos de todos os juízes, incluindo os pontos mais altos e mais baixos) é o vencedor. Se ele ainda estiver empatado, uma revanche deverá ser realizada para determinar o vencedor. O árbitro vai decidir qual Poomsae será avaliado.

3 A revanche terá um Poomsae obrigatório. A pontuação anterior não afetará a pontuação da revanche.

4 Em caso de empate após a revanche, o vencedor será o competidor que obteve mais pontos no total, incluindo-se as notas maiores e menores que não foram incluídos anteriormente.

5 Decisões

5.1 Vitória por pontuação

5.2 Vitória por interrupção da competição pelo árbitro

5.3 Vitória por desistência do adversário

5.4 Vitória por desqualificação do oponente

5.5 Vitória por penalidades do oponente

(Explicação n. 1)

Vitória por pontuação: O vencedor é determinado por ter os maiores pontos totais.

(Explicação n. 2)

Interrupção da competição pelo árbitro: No caso em que o árbitro ou a comissão médica determina que um competidor não pode continuar, mesmo depois de (1) um minuto do período de recuperação, (2) ou um competidor desconsidera o comando do árbitro para continuar, o árbitro deverá declarar a disputa encerrada e o competidor adversário será declarado o vencedor.

(Explicação n. 3)

Vitória por desistência do adversário: O vencedor é determinado pela desistência do adversário.

- a) Quando um competidor se retirar da disputa devido a lesão ou outras razões.
- b) Quando um técnico joga uma toalha na quadra, significando a perda da disputa.

(Explicação n. 4)

Vitória por desqualificação do oponente: Se um competidor perder a condição de competidor antes da competição ter iniciada, o competidor adversário será declarado vencedor.

(Explicação n. 5)

Vitória por penalidades do oponente: Se um competidor acumula dois "Gam-jeom" (dedução de pontos por penalidades), conforme previsto no artigo 12.3, o adversário será declarado vencedor.

Art. 19: Procedimentos para Suspensão do Competidor

Quando uma disputa é para ser interrompida durante a competição, o árbitro deve tomar as medidas previstas neste artigo.

- 1 No momento da suspensão da partida, o árbitro deverá ordenar aos registradores para suspender a contagem do tempo. Neste momento, o coordenador competição deve examinar a razão (s) para a paralisação da competição.
- 2 No caso em que uma disputa está parado devido a problemas relacionados a um concorrente, e não deve um competidor demonstrar a vontade de continuar a disputa dentro de 90 segundos para Poomsae Obrigatório ou 70 segundos para Poomsae Estilo Livre, o árbitro deverá declarar o competidor adversário como o vencedor. No caso em que a paralisação de uma disputa não está relacionada com os concorrentes, o problema deve ser resolvido de forma rápida e outra chance de execução deve ser dada aos concorrentes pertinentes.
- 3 Todos os outros problemas que possam surgir serão resolvidos através da reunião dos juízes da competição pertinente, Presidente da Comissão de Poomsae, e membros do Conselho Supervisor da Competição.

Art. 20: Árbitros

1 Qualificações

- 1.1 Juízes: titular de Certificado Internacional de Árbitro de Poomsae registrado pela WTF.
- 1.2 Árbitro: Titular de 1ª classe do Certificado Árbitro Internacional de Poomsae registrado pela WTF.

2 Deveres

2.1 Árbitros

- 2.1.1 O Árbitro deve documentar todos os pontos válidos.
- 2.1.2 O árbitro deve declarar o vencedor e emitir "Gam-jeom" (dedução de pontos por sanções). O árbitro deve declarar somente após confirmada a decisão dos juízes.
- 2.1.3 O árbitro está autorizado a convocar os juízes durante a competição, em caso de necessidade.

2.2 Juízes

2.2.1 Os juízes devem documentar todos os pontos válidos.

2.2.2 Os juízes devem declarar suas opiniões abertamente, quando solicitado a fazê-lo pelo árbitro.

3 Classificação dos árbitros

3.1 Baseado no artigo de promoção dos regulamentos sobre a administração dos árbitros internacionais e graduação de Dan da Federação Mundial de Taekwondo ou Kukkiwon, os árbitros devem ser classificados nas seguintes categorias:

1A: Titular de 9º ou 8º Dan de qualquer WTF ou Kukkiwon no momento da primeira promoção de classe ou durante o primeiro período de classe.

1B: Titular de 7º ou 6º Dan de qualquer WTF ou Kukkiwon no momento da primeira promoção de classe ou durante o primeiro período de classe.

1C: Titular de 5º ou 4º Dan de qualquer WTF ou Kukkiwon no momento da primeira promoção de classe ou durante o primeiro período de classe.

2A: Titular de 9º ou 8º Dan de qualquer WTF ou Kukkiwon no momento da promoção de 2ª classe ou durante o período de 2ª classe

2B: Titular de 7º ou 6º Dan de qualquer WTF ou Kukkiwon no momento da promoção de 2ª classe ou durante o período de 2ª classe

2C: Titular de 5º ou 4º Dan de qualquer WTF ou Kukkiwon no momento da promoção de 2ª classe ou durante o período de 2ª classe

3A: Titular de 9º ou 8º Dan de qualquer WTF ou Kukkiwon no momento da aplicação do árbitro Poom Internacional ou durante o período de 3ª classe

3B: Titular de 7º ou 6º Dan de qualquer WTF ou Kukkiwon no momento da aplicação do árbitro internacional Poom ou durante o período de 3ª classe

3C: Titular de 5º ou 4º Dan de qualquer WTF ou Kukkiwon no momento da aplicação do árbitro internacional de Poomsae

4 Uniforme dos árbitros

4.1 Os árbitros devem usar uniformes designados pela WTF.

4.2 Os árbitros não devem carregar ou tomar quaisquer materiais para a arena que possa interferir na disputa.

(Interpretação)

O Presidente do Conselho Supervisor da Competição pode solicitar que o Delegado Técnico substitua os árbitros, no caso dos árbitros que foram indevidamente designados, ou quando for julgado pelo Conselho Supervisor da Competição de que qualquer um dos árbitros designados que tenha conduzido a competição injustamente ou que tenha cometido erros excessivos.

Art. 21: Registrador

O registrador deve marcar o tempo da disputa, incluindo-se o tempo de suspensão. O registrador deve também calcular, registrar e anunciar ou exibir a pontuação total.

Art. 22: Formação e Atribuição dos Árbitros

1 Composição dos árbitros deve ser as seguinte:

1.1 Sistema de sete juízes: 1 árbitro, 6 juízes

1.2 Sistema de cinco juízes: 1 árbitro, 4 juízes

2 Designação dos árbitros

2.1 A designação dos árbitros e juízes deve ser feita após a definição do programa da disputa.

2.2 Árbitros e juízes com a mesma nacionalidade que o de qualquer dos competidores não deve ser designado a tal competição. No entanto, uma exceção será feita para os juízes quando o número de árbitros é insuficiente.

Art. 23: Outros Assuntos não Especificados nas Regras

Matérias não especificadas no regulamento serão tratadas como se segue:

- 1 Questões relacionadas à competição serão decididos através de um consenso dos membros do Conselho Supervisor da Competição e o Delegado Técnico.
- 2 Assuntos não relacionados à competição serão decididos pela Comissão de Poomsae.
- 3 A Comissão Organizadora deverá preparar um gravador de vídeo em cada quadra para a gravação e preservação da competição.

Art. 24: Arbitragem

1 Composição do Conselho Supervisor da Competição

1.1 Qualificação dos Membros: Os Supervisores de Competição da WTF ou pessoas com experiência suficiente de taekwondo que possuam pelo menos um 6º Dan da WTF ou da Kukkiwon recomendado pelo Presidente da WTF, Secretário Geral. Um Delegado Técnico deverá ser o membro ex-officio.

1.2 Composição: Um Presidente e um máximo de sete membros, mais o Delegado Técnico.

1.3 Processo de Nomeação: O Presidente e os membros do Conselho Supervisor da Competição serão nomeados pelo Presidente da WTF por recomendação do Secretário Geral da WTF.

2 Responsabilidade: O Conselho Supervisor da Competição poderá fazer correções de erros de julgamento de acordo com sua decisão sobre protestos e tomar medidas disciplinares contra os funcionários que cometeram o erro de julgamento ou outro comportamento ilegal, cujos resultados devem ser notificadas ao Secretário Geral WTF. O Conselho de Supervisão da Competição terá também direito ao Comitê de Sanções no local ao mesmo tempo na competição para as questões relativas à gestão de competição.

3 Procedimento de Protesto

3.1 No caso de haver uma objeção a um julgamento do árbitro, um delegado oficial da equipe deve apresentar um formulário de protesto da WTF, juntamente com a taxa de protesto dos EUA US \$ 200, para o Conselho de Supervisão da

Competição dentro de 10 minutos após o término da disputa pertinente, assim como para assegurar que uma decisão sobre o resultado possa ser anunciada após 30 minutos.

3.2 A deliberação de um protesto do Conselho de Supervisão da Competição será realizada excluindo-se os membros com a mesma nacionalidade dos competidores em causa. A maioria é necessária para a resolução da deliberação.

3.3 A fim de averiguar os fatos, os membros do Conselho Supervisor da Competição podem convocar os árbitros e questioná-los.

3.4 A resolução feita pelo Conselho Supervisor da Competição será final e nenhum meio de recurso ainda é possível.

(Interpretação)

O Conselho Supervisor da Competição será composto de pelo menos cinco membros elegíveis e o número de membros deve ser ímpar se for superior a cinco.

(Explicação n. 1)

Membros com a mesma nacionalidade: Qualquer membro do Comitê de Sanções com a mesma nacionalidade de qualquer competidor ou técnico envolvido devem ser excluído da deliberação. Em todos os casos, o número de membros da comissão deve ser um número ímpar. Se o presidente é aquele que é inelegível, um presidente temporário deve ser eleito pelos membros restantes.

(Explicação n. 2)

A substituição de árbitros: O Presidente do Conselho de Supervisão da Competição pode recomendar o Delegado Técnico para substituir os árbitros. Em relação a isto, o Delegado Técnico poderá instruir o Presidente dos Árbitros para substituir os árbitros em causa.

(Explicação n. 3)

Procedimentos para deliberação: Procedimentos para deliberação para tomar uma resolução são as seguintes:

1) Depois de analisar as razões do protesto, o Conselho de Supervisão da Competição deve primeiro decidir se o protesto é "aceitável" ou "Inaceitável" para a deliberação.

- 2) Se necessário, o Conselho pode ouvir as opiniões do árbitro ou juízes, que para ser convocado, será decidida pelos membros.
 - 3) O Conselho procederá à revisão dos registros escritos sobre a decisão de dados visuais gravados, etc, se for considerado necessário.
 - 4) Após deliberação, o Conselho procederá a uma votação secreta para determinar a decisão da maioria.
 - 5) O Presidente do Conselho fará um relatório documentando os resultados da deliberação e deve torná-lo público.
 - 6) As ações necessárias devem ser tomadas de acordo com a decisão do Conselho.
- (1) Erros na determinação dos resultados das disputas: erros no cálculo da pontuação da partida ou a não identificação de um competidor deverá ser revertida.

Art. 25: Sanções e Recursos

- 1 O Presidente da WTF ou o Secretário Geral ou o Delegado Técnico poderá solicitar à Assembléia Geral Extraordinária, no local, que o Comitê de Sanções seja convocada para deliberação quando qualquer um dos comportamentos seguintes é cometido por um técnico, um competidor, um funcionário e/ou qualquer membro da associação nacional integrante.
 - 1.1 Interferir no gerenciamento da competição
 - 1.2 Agitando os espectadores ou espalhando falsos rumores
- 2 O Comitê Extraordinário de Sanções poderá convocar o interessado para a confirmação dos eventos.
- 3 Quando julgado razoável, o Comitê Extraordinário de Sanções deverá deliberar sobre o assunto e fazer uma ação disciplinar com efeito imediato. O resultado de deliberação deve ser anunciado ao público e comunicado por escrito com fatos relevantes e fundamentados para o Presidente da WTF e/ou Secretário Geral.
- 4 Decisão sobre as medidas disciplinares podem variar dependendo do grau da infração. As sanções a seguir podem ser atribuídas aos atletas, nenhum dos funcionários da equipe, MNA funcionários e MNA

- Aviso

- Desqualificação do torneio

- 5 Decisão de desqualificação do torneio irá automaticamente resultar em inelegibilidade para os próximos campeonatos promovidos pela WTF.
- 6 Comitê Extraordinário de Sanções poderá recomendar à WTF ações disciplinares adicionais, incluindo multa monetária, suspensão de longo prazo e suspensão do MNA pertinente.
- 7 Recurso para a ação disciplinar tomada pelo Comitê Extraordinário de Sanções pode ser feita por escrito ao Presidente ou Secretário Geral ou Delegado Técnico, por escrito, no prazo de 24 horas após o anúncio da sanção.
- 8 Se um recurso é recebido, o Presidente ou o Secretário Geral (na ausência do primeiro) deve formar um Painel de Revisão para analisar o grau de sanção e respondê-lo. O Painel de Revisão deve responder ao recurso no prazo de 12 horas a partir do momento do recebimento do recurso. A decisão do Painel de Avaliação é final e nenhuma apelação adicional será aceita dentro da WTF.
- 9 A Lista de Revisores serão nomeados pelo Presidente ou Secretário Geral (na ausência do Presidente) entre os membros do Conselho da WTF ou Presidente das Associações Nacionais Membros da WTF.

(Interpretação)

"Interferir com o gerenciamento da competição" refere-se aos comportamentos, incluindo mas não limitado a comportaento agressivos ou inadequados para quaisquer funcionários técnicos, não deixando a área de competição após a disputa, arremessando todos os materiais e/ou equipamentos, etc.

(Explicação n.2)

Comitê Extraordinário de Sanções: deliberação de procedimentos de uma sanção deve corresponder ao da Arbitragem, e os detalhes de uma sanção respeitar os regulamentos sobre as sanções.

Referência Bibliográfica

WORLD TAEKWONDO FEDERATION. Poomsae competition rules & interpretation. Disponível em: http://www.wtf.org/wtf_eng/site/rules/competition.html. Acesso em: 14 de jun 2012.

Houaiss, Antônio. **Dicionário Inglês-Portugues Webster's.** Rio de Janeiro: Record, 1982.