

POOMSAE

Regras de Competição



WORLD TAEKWONDO FEDERATION
Federação Portuguesa Taekwondo

©World Taekwondo Federation

Enacted: September 23, 2003

Amended: April 12, 2005

Amended: October 4, 2011

Amended: April 3, 2012

Amended: December 26, 2012

Amended: July 13, 2013

Traduzido para Português: Maio 12, 2006 (Abílio Costa)

Atualizado em Setembro 09, 2007 (Paulo Martins)

Atualizado em Fevereiro 18, 2010 (Abílio Costa)

Atualizado em Julho 20, 2011 (Paulo Martins)

Atualizado em Fevereiro 28, 2012 (Abílio Costa)

Atualizado em Janeiro 25, 2013 (Abílio Costa)

Adaptado em Fevereiro 01, 2014 (Rui Sousa)

Índice

Artigo 1. Finalidade	3
Artigo 2. Aplicação	3
Artigo 3. Área de Competição	4
Artigo 4. Os Competidores	7
Artigo 5. Categorias.....	8
Artigo 6. Divisões por sexo e por idades.....	8
Artigo 7. Métodos de Competição	9
Artigo 8. Poomsae Reconhecidas (Quadro de Poomsae obrigatórias)	11
Artigo 9. Poomsae Free-Style	12
Artigo 10. Duração da apresentação	12
Artigo 11. Sorteio.....	13
Artigo 12. Actos Proibidos/Penalidades	13
Artigo 13. Procedimento da Competição	14
Artigo 14. Coordenador da Competição.....	15
Artigo 15. Critério de Pontuação	16
Artigo 16. Métodos de Pontuação	18
Artigo 17. Publicação da pontuação	20
Artigo 18. Decisão e declaração de vencedor	20
Artigo 19. Procedimento para suspensão de uma competição	21
Artigo 20. Árbitros e Juízes	22
Artigo 21. Controlador	22
Artigo 22. Alocação de Juízes e árbitros a competição	23
Artigo 23. Outros assuntos não especificados nas regras.....	23
Artigo 24. Arbitragem e Sanções	23
Anexo A – Folha de Pontuação Poomsae WTF	23
Anexo B – Folha de Pontuação Free Style	23

Artigo 1. Finalidade

1. O propósito das Regras de Competição é o de regular plena e imparcialmente todos os assuntos referentes às competições, promovidas e/ou organizadas pela Federação Portuguesa de Taekwondo, por Associações Nacionais membros da Federação ou por Clubes inscritos nessas Associações, garantindo a aplicação das regras estandardizadas.

(Interpretação)

O objectivo do Artigo 1 é o de garantir a estandardização de todas as competições de Taekwondo em Portugal. Qualquer competição que não respeite os princípios fundamentais destas regras não pode ser reconhecida como Taekwondo de competição.

Artigo 2. Aplicação

1. As regras de competição serão aplicadas em todas as competições promovidas e/ou organizadas pela FPT, pelas Associações ou Clubes Federados.

No entanto, uma Associação membro que deseje modificar qualquer ponto das regras de competição, pode fazê-lo se obtiver autorização para tal junto da FPT.

(Explicação 1)

Obter Aprovação: qualquer organização que deseje efectuar alterações em algum ponto das regras existentes deve submeter à FPT o conteúdo da alteração desejada, juntamente com as razões para a mesma. A aprovação de quaisquer alterações nestas regras deve ser recebida na FPT um mês antes da referida competição.

(Explicação 2)

Alteração de categoria, Aumento ou diminuição do n.º de árbitros, Alteração das posições do Inspeccionador, Médico Oficial, etc. são elementos que devem ser incluídos na categoria de assuntos que podem ser modificados depois de obtida a aprovação da FPT. No entanto, assuntos como o “método de pontuação” não podem ser alterados em nenhuma circunstância.

Artigo 3. Área de Competição

1. A área de competição deve medir 10 metros por 10 metros (12m×12m para Competições em Equipa de Freestyle) segundo o sistema métrico decimal, e deve ser uma superfície lisa e sem obstáculos.

A área de competição deverá ser coberta com um tatami ou em chão de madeira.

Caso seja necessário, a área de competição poderá ser instalada sobre uma plataforma cuja altura máxima seja de 50 a 60 cm. Neste caso, a parte externa da linha limite deverá ser inclinada com um desnível, de um máximo 30 graus, de forma a garantir a segurança dos competidores.

2. Demarcação da área de competição

- 2.1. A área de 10m×10m (12m×12m no caso das Competições em Equipa de Freestyle) chama-se Área de Competição.

- 2.2. Em caso de a área de competição ser em madeira, esta deverá ser distinguida do resto, por uma linha branca de 5cm de largura.

3. Indicação de Posições

- 3.1. Posição dos Juízes: Para o sistema de 7 juízes, estes devem estar sentados a 1 metro da área de competição e com uma distância de 1 metros entre eles, com 7 juízes posicionados de frente para o competidor ou 4 de frente e 3 posicionados nas costas do competidor. A linha marginal da área de competição chamar-se-á Linha Limite. A linha limite adjacente aos quatro juízes será a nº 1. No sentido do relógio virão as linhas 2, 3 e 4. Para o sistema de 5 juízes, todos os elementos poderão estar posicionados de frente para o competidor, ou 3 desses juízes ficarem posicionados de frente para os competidores e 2 deles nas costas dos competidores. A numeração dos juízes é feita no sentido dos ponteiros do relógio.

(Observação: O delegado técnico deve ajustar as posições e número de juízes dependendo do ambiente da área competitiva e das condições da competição. Este ajuste deverá constar no Regulamento da Competição.)

- 3.2. O árbitro estará sentado na posição do juiz nº 1.

- 3.3. A posição dos competidores deverá ser marcada a 2 m do centro da área de competição, em frente a linha limite nº 3.

- 3.4. Na Mesa do gravador de imagem deverá estar posicionada a 3 m do árbitro do lado direito.

3.5. A posição do coordenador da competição deverá ser a 1 metro do 2º canto e linha limite nº 2, no exterior da área de competição.

3.6. A posição de espera dos competidores e do treinador está a uma distância de 3 m do canto formado pelas linhas limite números 3 e 4. Esta posição é no exterior da área de competição.

3.7. A posição para a Mesa de Inspeção deverá ser marcada perto da entrada da área de competição, para a inspeção dos competidores.

(Explicação 1)

Tatami: O grau de elasticidade do tatami deve ser aprovado pela FPT antes do início da competição.

(Explicação 2)

Cor: A cor do tatami deve evitar reflexos susceptíveis de perturbar a visão do competidor ou do público. O tipo de cor deve conjugar com a globalidade da superfície e ambiente da competição.

(Explicação 3)

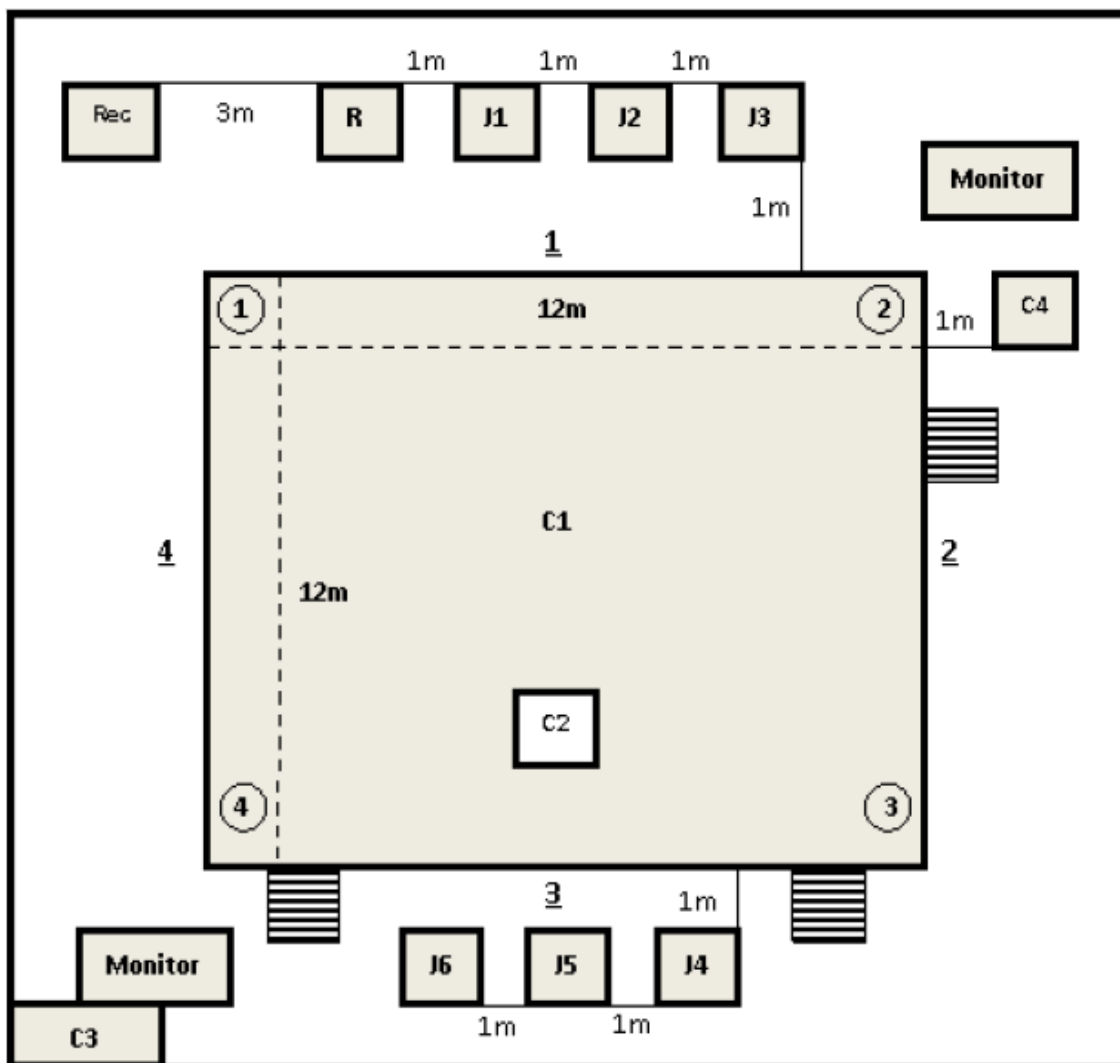
Mesa de Inspeção: Na mesa de inspeção, o inspeccionador verifica se todos os materiais usados pelo competidor são aprovados pela FPT e servem adequadamente ao competidor. No caso de serem considerados desapropriados, o competidor não deve ser autorizado a entrar na área de competição.

(Explicação 4)

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

Diagrama 1. Área de Competição (WTF)

1. Diagrama da área de competição (WTF)



Legenda:

Rec: Gravador de imagem

R: Árbitro

J1, 2, 3, 4, 5, 6: Juizes

C1 : Área de competição

C2: Competidores

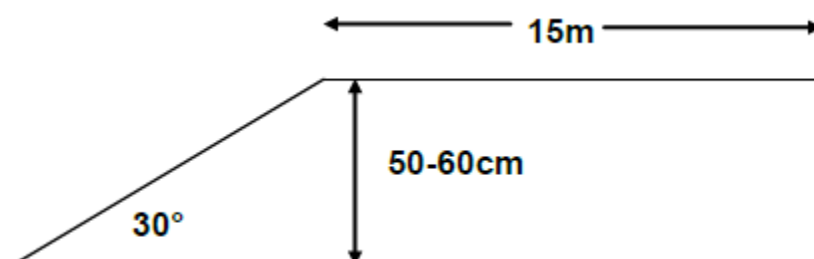
C3: Local de espera dos competidores e treinadores

C4: Coordenador de competição

1,2,3 e 4: Linhas limite

① , ② , ③ , ④: Cantos

Diagrama 2. Plataforma de competição



Artigo 4. Os Competidores

1. Requisitos dos competidores

- 1.1. Só poderão representar equipas nacionais, competidores nacionais, de acordo com o Regulamento das Selecções Nacionais em vigor.
- 1.2. Só poderão representar uma Associação membros de pleno direito da mesma.
- 1.3. Possuidores do certificado internacional de DAN emitido pela Kukkiwon ou WTF
- 1.4. Possuidores da WTF Global Athlete Licence (GAL)
- 1.5. Cadete (12 – 14 anos)
- 1.6. Junior (15 – 17 anos)
- 1.7. Sub 30 (18 – 30 anos)
- 1.8. Sub 40 (31 – 40 anos)
- 1.9. Sub 50 (41 – 50 anos)
- 1.10. Sub 60 (51 – 60 anos)
- 1.11. Sub 65 (61 – 65 anos)
- 1.12. Acima 65 (66 anos ou superior)

(Interpretação)

A idade limite para os Campeonatos é baseada no ano, e não na data, em que os campeonatos são realizados. Por exemplo, na divisão Júnior, os competidores devem ter entre 15 e 17 anos. Sendo assim, se o campeonato se realizar em 29 de Julho de 2013, os competidores nascidos entre 1 de Janeiro de 1996 e 31 de Dezembro de 1998 são potenciais participantes.

2. Uniformes dos Competidores

Os competidores devem usar em provas sancionadas pela WTF/ETU/FPT somente uniformes aprovados pela WTF/ETU/FPT.

3. Controlo Médico

- 3.1. O uso ou administração de drogas ou substâncias químicas descritas na legislação anti-doping do Comité Olímpico Internacional é proibido.
- 3.2. Poderá ser efectuado, em qualquer prova, um controlo médico para averiguar se algum competidor cometeu infracções a esta norma e qualquer atleta que se negue a submeter ao controlo de doping é automaticamente desclassificado e a sua classificação deverá ser transferida ao competidor que esteja classificado atrás de si.
- 3.3. O Comité da Organização deverá ser responsável pelos preparativos necessários para levar a cabo o controlo médico.

Artigo 5. Categorias

1. Competição Poomsae WTF
 - 1.1. Individual Masculino
 - 1.2. Individual Feminino
 - 1.3. Equipas Masculinas
 - 1.4. Equipas Femininas
 - 1.5. Pares mistos

2. Competição Poomsae Free-Style
 - 2.1. Individual Masculino
 - 2.2. Individual Feminino
 - 2.3. Pares mistos
 - 2.4. Equipas mistas (compostas por 5 membros incluindo mais de 2 homens ou 2 mulheres)

(Explicação 1)

A equipa poderá fazer-se acompanhar de um suplente.

Artigo 6. Divisões por sexo e por idades

1. Competição de Poomsae WTF
 - 1.1. Na Competição de Poomsae Reconhecida, a competição de Individual Masculino, Feminino e Equipas deverá ser feita por idades.
 - 1.2. Não existem limites de graduações de Poom ou Dan para competição de equipas.
 - 1.3. As divisões dos homens e das mulheres devem ser agrupadas da seguinte forma:

Divisão		Cadete	Júnior	Sub 30	Sub 40	Sub 50	Sub 60	Sub 65	Acima 65
Idade		12 – 14 anos	15 – 17 anos	18 – 30 anos	31 – 40 anos	41 – 50 anos	51 – 60 anos	61 – 65 anos	66 anos ou superior
Individual	Masc	1	1	1	1	1	1	1	1
	Femin	1	1	1	1	1	1	1	1
Divisão		Cadete		Júnior		Sub 30		Acima 30	
Idade		12 – 14 anos		15 – 17 anos		18 – 30 anos		31 anos ou superior	
Pares		2		2		2		2	
Equipas	Masc	3		3		3		3	
	Femin	3		3		3		3	

2. Competição Poomsae Free-Style

2.1. As divisões dos homens e das mulheres devem ser agrupadas da seguinte forma:

Divisão		Sub 17	Acima 17
Idade		12 – 17 anos	18 anos ou superior
Individual	Masc	1	1
	Femin	1	1
Pares		2	2
Equipa (mista)		5 (+ 1 suplente no máximo)	

Artigo 7. Métodos de Competição

1. Em todas as competições aprovadas pela FPT, cada categoria, em todos os escalões, deve ter pelo menos 3 (três) competidores, ou seja, com menos de 3 (três) participantes numa categoria, os resultados dessa categoria não podem ser reconhecidos como resultados oficiais.
2. Os sistemas de competição dividem-se em:
 - 2.1. Torneios por Eliminação
 - 2.2. Rondas
 - 2.3. Cut-off (Eliminatórias)
 - 2.4. Sistema Combinado (Eliminatórias + Torneios por Eliminação)
(Observação: Os métodos de competição devem ser decididos pelo delegado técnico e devem constar no regulamento da competição antes desta se realizar.)

(Explicação 1)

O sistema Cut-off (Eliminatórias) compreende preliminares, semi-finais e final.

(Explicação 2)

Eliminatória – preliminar: quando 20 ou mais competidores estiverem a participar, a competição deve começar por rondas preliminares divididas por vários tapetes.

Os competidores devem executar as 2 Poomsae sorteadas do Quadro de Poomsae Obrigatórias, sendo que apenas metade do grupo passará à semi-final, com base nos pontos alcançados. Na ronda preliminar, cada grupo poderá ser avaliado por um conjunto diferente de juizes. Se o número de competidores for impar, deverá ser considerado o número acima (exemplo: se forem 23 competidores, deve-se assumir como sendo 24, passando neste caso 12 competidores à semi-final).

(Explicação 3)

Eliminatória – semi-final: quando 9 a 19 competidores estiverem a participar, a competição deve começar pela semi-final. Os competidores devem executar as 2 Poomsae sorteadas do Quadro de Poomsae Obrigatórias (não escolhidas na preliminar) sendo que 8 deles passarão a final, baseado nos seus pontos.

(Explicação 4)

Eliminatória – final: quando 8 ou menos competidores estiverem a participar, a competição deve começar pela ronda final. Os competidores devem executar as 2 Poomsae sorteadas do Quadro Poomsae Obrigatórias (não escolhidas na semi-final e na preliminar), sendo que os 4 primeiros competidores (individual/par/equipa) devem receber prémios, baseado nos seus pontos. Os 3º e 4ºs lugares devem receber medalha de bronze.

(Explicação 5)

Nos Torneios por Eliminação os adversários são escolhidos por sorteio.

Artigo 8. Poomsae Reconhecidas (Quadro de Poomsae obrigatórias)

Competição	Divisão	Poomsae
Individual	Cadete	Taegeuk 4, 5, 6, 7, 8 Jang, Koryo, Keumgang
	Júnior	Taegeuk 4, 5, 6, 7, 8 Jang, Koryo, Keumgang, Taeback
	Sub 30	Taegeuk 6, 7, 8 Jang, Koryo, Keumgang, Taeback, Pyongwon, Shipjin
	Sub 40	
	Sub 50	Taegeuk 8 Jang, Koryo, Keumgang, Taeback, Pyongwon, Shipjin, Jitae, Chonkwon
	Sub 60	Koryo, Keumgang, Taeback, Pyongwon, Shipjin, Jitae Chonkwon, Hansu
	Sub 65	
	Acima 65	
Pares	Cadete	Taegeuk 4, 5, 6, 7, 8 Jang, Koryo, Keumgang
	Júnior	Taegeuk 4, 5, 6, 7, 8 Jang, Koryo, Keumgang, Taeback
	Sub 30	Taegeuk 6, 7, 8 Jang, Koryo, Keumgang, Taeback, Pyongwon, Shipjin
	Acima 30	Taegeuk 8 Jang, Koryo, Keumgang, Taeback, Pyongwon, Shipjin, Jitae, Chonkwon
Equipas	Cadete	Taegeuk 4, 5, 6, 7, 8 Jang, Koryo, Keumgang
	Júnior	Taegeuk 4, 5, 6, 7, 8 Jang, Koryo, Keumgang, Taeback
	Sub 30	Taegeuk 6, 7, 8 Jang, Koryo, Keumgang, Taeback, Pyongwon, Shipjin
	Acima 30	Taegeuk 8 Jang, Koryo, Keumgang, Taeback, Pyongwon, Shipjin, Jitae, Chonkwon

Artigo 9. Poomsae Free-Style

1. A realização de uma Poomsae Free-Style é baseada nas técnicas de Taekwondo coreografadas e acompanhadas por música.
2. Composição da Poomsae Free-Style
 - 2.1. A linha Yeon-mu deve ser escolhida pelo competidor.
 - 2.2. Música e coreografia devem ser escolhidas pelo competidor.
 - 2.3. A performance das técnicas deve estar dentro das fronteiras do Taekwondo. As técnicas de Taekwondo devem ser as determinadas pelo Comité de Poomsae da WTF quando o concorrente submete o plano de performance da Poomsae Free-Style.

Artigo 10. Duração da apresentação

1. Duração da apresentação de Competição de Poomsae WTF
 - 1.1. Individual, equipas e pares: 30 segundos a 90 segundos no máximo.
 - 1.2. Na final, o intervalo de tempo entre a apresentação da 1ª poomsae e a 2ª poomsae será de 30 segundos a 1 minuto.

(Interpretação)

O início do período de descanso entre a 1ª e a 2ª Poomsae, deve ser activado após o coordenador de competição o ter declarado.

2. Duração da apresentação de Competição de Poomsae Free-Style
 - 2.1. A duração da Poomsae Estilo-livre deve estar entre os 60 e 70 segundos (individual, pares e equipas).

Artigo 11. Sorteio

1. O sorteio deve realizar-se com a antecedência mínima de um dia da competição, em presença dos organizadores da prova e dos delegados das Associações participantes, salvo em situações justificadas ou que impossibilitem a presença da maioria dos representantes. O sorteio deve ser efectuado por ordem alfabética das equipas participantes, sendo os competidores previamente colocados numa lista disposta também em ordem alfabética.
2. Os responsáveis pelo sorteio, nomeados para o efeito pela organização da prova deverão, em decisões a tomar relativamente ao acto, decidir pelas equipas cujo delegado não esteja presente.
3. A ordem do sorteio pode ser alterada de acordo com as decisões tomadas na reunião de chefes de equipa.
4. Os sorteios para os torneios de eliminação no sistema combinado, devem ser realizados após o término da competição de exclusão e em presença de Oficiais da FPT incluindo o delegado técnico e os representantes no local das equipas participantes.
5. O método de sorteio deve ser decidido pelo delegado técnico.

Artigo 12. Actos Proibidos/Penalidades

1. Todos os actos proibidos ou penalidades devem ser assinaladas pelo árbitro.
2. As penalidades e os actos proibidos serão definidas como "Gam-jeom" (-1 ponto).
3. Será declarado "Gam-jeom" quando ocorrer qualquer uma das seguintes acções proibidas:
 - 3.1. Comentários indesejáveis ou qualquer má conduta por parte do atleta ou treinador.
 - 3.2. Comportamento incorrecto e/ou desrespeito pelo código de conduta do praticante de Taekwondo por parte do treinador, do atleta ou dos companheiros de equipa.

(Explicação)

De acordo com o julgamento do árbitro, o treinador, o atleta, e os companheiros de equipa devem manter um comportamento exemplar e o respeito pelo código de conduta do praticante de Taekwondo.

- 3.3. Interrupção ou impedimento do correcto controlo dos coordenadores da área de competição por parte do atleta ou treinador.
4. Caso sejam deduzidos 2 (dois) pontos por penalidades o árbitro deverá declarar o competidor como perdedor por penalidades.

Artigo 13. Procedimento da Competição

1. Chamada dos competidores

O nome dos competidores deve ser anunciado três vezes, 30 minutos antes do início programado das apresentações. Caso os competidores não compareçam na área de competição após o comando de “Chool-jeon” do coordenador de competição, devem ser considerados como desistentes, sendo neste caso desclassificados.

2. Inspecção física e dos uniformes dos competidores

Depois de terem sido chamados, os competidores deverão submeter-se à inspecção física dos uniformes, na mesa de inspecção designada pelo inspeccionador nomeado pela FPT. Os competidores não devem mostrar-se hostis nem levar objectos que possam pôr em causa a integridade física do outro competidor.

3. Entrada na área de competição

Depois de inspeccionados, os competidores devem dirigir-se para a zona de espera com um treinador.

4. Início e fim da competição

O competidor deverá iniciar a sua apresentação com a declaração de “Joon-bi” (preparado) e “Shi-jak” (começar) do coordenador da área de competição e deverá terminar a sua apresentação com a declaração por parte do mesmo de “Ba-ro” (parar).

5. Procedimento antes do início e depois do final de cada apresentação

5.1. O competidor deverá iniciar a sua apresentação após as seguintes indicações do coordenador de competição: “Chool-jeon”, “Cha ryeot”, “Kyeong rye”, “Joon-bi” e “Shi-jak”.

5.2. Após o fim da apresentação da poomsae, os competidores deverão permanecer no centro da área de competição. À voz de comando do coordenador, os competidores deverão executar “Ba-ro (parar), Cha-ryeot (atenção), Kyeong-rye (saudação)”. Estes deverão aguardar até à declaração de “Pyo-chul” do coordenador.

5.3. O árbitro deverá declarar o vencedor de acordo com a pontuação (no caso de Torneio por Eliminação).

5.4. O competidor sai da área de competição.

(Explicação)

Torneio por Eliminação – Na competição individual, o “Chung” e “Hong” entram juntos. A seguir ao “Kyeong-rye”, ambos executam as suas Poomsae ao mesmo tempo. O caso dos pares e equipas, os “Chung” e “Hong” entram juntos e após o “Kyeong-rye” os “Hong” saem iniciando a competição os “Chung”.

Artigo 14. Coordenador da Competição

1. Qualificações

1.1. A organização deverá nomear como coordenadores os Dan que sejam reconhecidos pela Kukkiwon / WTF como peritos em Taekwondo.

2. Deveres

2.1. Dois coordenadores podem ser nomeados.

2.2. Os coordenadores devem verificar as qualificações dos competidores e apoiar no desenrolar da competição.

Artigo 15. Critério de Pontuação

1. Competição de Poomsae Reconhecida (10.0)

1.1. Exactidão das técnicas executadas nas Poomsae (Accuracy) – (4.0)

1.1.1.Exactidão das técnicas base (Jirugi (Murro), Makki (Defesa), Chagi (Pontapé), Seogi (Posição de pernas) de acordo com as regras emanadas pela WTF/FPT.

1.1.2.Equilíbrio

1.1.3.Exactidão dos pormenores da Poomsae

1.2. Apresentação (Presentation) – (6.0)

1.2.1.Velocidade e Poder (impacto)

1.2.2.Coordenação de Ritmo e Tempo/suavidade e potência

1.2.3.Expressão de energia

Observação: Os juizes irão observar a conexão de movimentos, a distribuição da potência dos movimentos, a respiração, o espírito, etc, de forma a ajuizar este item.

1.2.4.Quadro de pontuações de Poomsae WTF

Crítérios de pontuação	Detalhes dos critérios de pontuação	Pontos
Exactidão (4.0)	Exactidão nos detalhes de cada Poomsae	4.0
	Exactidão noutros pormenores incluindo movimentos básicos e equilíbrio	
Apresentação (6.0)	Velocidade e potência	2.0
	Coordenação Ritmo e Tempo	2.0
	Expressão de energia	2.0

2. Competição de Poomsae Free-Style (10.0)

2.1. Capacidade técnica (6.0)

2.1.1.Nível de dificuldade das técnicas de pernas

2.1.2.Exactidão dos movimentos

2.1.3.Grau de complexidade da Poomsae

Observação: No nível de dificuldade das técnicas de pernas (na avaliação das Capacidades Técnicas) poderão ser adicionados pontos por cada técnica bem executada.

2.2. Apresentação (4.0)

2.2.1. Criatividade

2.2.2. Harmonia

2.2.3. Expressão de energia

2.2.4. Música e Coreografia

(Explicação)

No caso da competição a Pares ou em Equipas deverá ser avaliado o Sincronismo (Cohesion) dentro do ponto 2.2. Os juízes irão avaliar a coesão de movimentos, o sincronismo destes, e a habilidade técnica. Qualquer discrepância deverá ser alvo de dedução de pontos.

Observação: Os tipos de pontapés, no que diz respeito ao nível de dificuldade das técnicas de pernas, devem ser designados pelo Comité de Poomsae da WTF todos os anos.

2.3. Quadro de pontuações de Poomsae Free Style

Critérios de pontuação	Detalhes dos critérios de pontuação		Pontos
Exactidão (6.0)	Nível de dificuldade das técnicas de pernas (5.0)	Altura dos saltos	5.0
		Número de pontapés em um salto	
		Grau da rotação corporal	
		Número de pontapés consecutivos	
		Ações acrobáticas	
	Movimentos básicos e Aplicação prática	1.0	
Apresentação (6.0)	Criatividade		4.0
	Harmonia		
	Expressão de energia		
	Música e coreografia		
Pontos máximos (10.0)			10.0

Artigo 16. Métodos de Pontuação

1. Competição de Poomsae Reconhecida

1.1. A nota final máxima é 10.0

1.2. Exactidão Técnica (Accuracy)

1.2.1. Nota Máxima 4.0.

1.2.2. Deverá ser deduzido 0.1 sempre que o competidor não execute um movimento base correctamente (como explicados no Kukkiwon Taekwondo Textbook) ou execute os movimentos do diagrama da poomsae de forma incorrecta.

1.2.3. Deverá ser deduzido 0.3 sempre que um erro grave seja cometido ou o diagrama da poomsae seja alterado.

1.3. Apresentação (Presentation)

1.3.1. Nota Máxima 6.0.

(Explicação)

A dedução de pontos na apresentação não deve ser feita por cada ligeiro ou grande erro durante a performance. Esta dedução na apresentação deve ser feita tendo em conta a globalidade da performance da Poomsae

- a) 2.0 pontos pela velocidade e potência – que consiste na habilidade em executar a Poomsae de acordo com as características do movimento (exemplo: movimentos de ataque como Jireugi, Chagi, etc. são bem executados quando apresentam um início suave, com um equilíbrio entre a velocidade e a potência, utilizando ao máximo o peso do corpo).
- b) 2.0 pontos pela coordenação de ritmo e tempo – O controlo de poder é a capacidade de mostrar o poder máximo no momento crítico do movimento. O controlo de velocidade é efectuar uma conexão apropriada entre as diversas acções com mudanças de velocidade. O controlo de ritmo, requer que sejam respeitadas as regras de fluência de poder e velocidade dos vários segmentos da Poomsae.
- c) 2.0 pontos pela expressão de energia – certificar que as acções presentes são realizadas com dignidade e qualidade que advêm da mestria e energia: amplitude de movimentos, concentração, coragem, confiança, etc. De acordo com as características da Poomsae.

2. Competição de Poomsae Estilo-livre

2.1. Capacidade Técnica

2.1.1. Dificuldade da técnica de pernas: Poderá ser aplicada uma pontuação de 0 a 5.0 no total em 5 áreas de avaliação.

- 2.1.1.1. Altura dos saltos (isolados ou assistidos)
- 2.1.1.2. Número de pontapés em um salto
- 2.1.1.3. Amplitude da rotação corporal (180°, 360°, 540°, 720°)
- 2.1.1.4. Número de pontapés consecutivos (num limite máximo de 5 pontapés)
- 2.1.1.5. Acções acrobáticas (dificuldade das acções realizadas com envolvimento de ginástica)

2.1.2. Movimentos básicos e aplicação prática: os pontos podem ser atribuídos de 0 a 1.0 pela correcção nos movimentos básicos do Taekwondo e em movimentos técnicos do taekwondo. Na performance geral da Poomsae de Free Style deverá ser avaliada a exequibilidade da Poomsae e se a conexão entre ataques e defesas (e/ou VICE VERSA) estão em perfeita harmonia.

2.2. Apresentação: Poderá ser aplicada uma pontuação de 0 a 4.0 baseada na performance geral da Poomsae.

2.2.1. Criatividade

2.2.2. Harmonia entre os diferentes componentes da Poomsae (ex. musica, coreografia, atitude...). Em caso de competição a par ou equipa, a harmonia e união entre os elementos também deverá ser avaliada.

2.2.3. Expressão de energia

2.2.4. Música e coreografia: correlação entre a música, os movimentos e todo o enquadramento da Poomsae.

3. Penalizações durante a competição

3.1. 0.3 pontos devem ser deduzidos da pontuação final no caso do competidor terminar antes ou depois do tempo estipulado

3.2. 0.3 pontos devem ser deduzidos da pontuação final no caso do atleta passar as linhas limites da área de competição.

4. Esquema de pontuação

- 4.1. Exactidão (nas Poomsae Reconhecidas) ou a Habilidade Técnica (nas Poomsae Free Style) devem ser avaliadas separadamente da Apresentação.
- 4.2. A pontuação final deve ser a média do total de pontos somados, excluindo a máxima e a mínima das pontuações da Exactidão (nas Poomsae Reconhecidas) ou Habilidade Técnica (nas Poomsae Estilo-livre) e Apresentação.
- 4.3. Todas as penalidades acumuladas durante a competição devem ser tidas em conta e deduzidas à pontuação final.

Artigo 17. Publicação da pontuação

1. Sistema Electrónico

- 1.1. Após a recolha das notas dos juízes a publicação da nota deverá ser realizada de imediato.
- 1.2. O resultado final (média de valores) e as pontuações individuais deverão ser mostrados no monitor, retirando de imediato a nota máxima e a mínima.

2. Sistema Manual

- 2.1. Um dos coordenadores fará a recolha do papel de avaliação e entregará na mesa de controlo para registo das notas.
- 2.2. Após retirar as notas máximas e mínimas das categorias “Accuracy” e “Presentation” a nota final deverá ser de imediato anunciada.

Artigo 18. Decisão e declaração de vencedor

1. O vencedor será aquele que obtenha o maior número de pontos.
2. Em caso de empate, o vencedor será o atleta com maior pontuação na Apresentação. No caso de continuar empatado, então aquele que tiver o maior número total de pontos (incluindo as pontuações mais alta e mais baixa) é o vencedor. Se ainda assim continuar empatado, deverá ser realizada uma nova Poomsae.

3. O desempate será realizado usando uma Poomsae obrigatória previamente sorteada para o efeito. As notas obtidas anteriormente ao desempate não serão usadas neste.
4. Em caso de empate no “desempate” o vencedor será aquele que obter mais pontos no total, incluindo o maior valor e o menor valor de pontuação que não foram incluídos anteriormente.
5. Decisões
 - 5.1. Vitória por pontuação (maior soma total de pontos)
 - 5.2. Vitória por paragem de competição pelo árbitro (ex. por determinação médica que o atleta não pode continuar mesmo que este se apresente no tempo determinado).
 - 5.3. Vitória por desistência do adversário
 - 5.4. Vitória por desclassificação do adversário
 - 5.5. Vitória pela penalização de pontos do adversário (na eventualidade do competidor acumular dois “Gam-jeom”, como descrito no Artigo 12.3, o adversário deverá ser considerado o vencedor).

Artigo 19. Procedimento para suspensão de uma competição

1. Quando a competição for suspensa, o árbitro deve pedir a interrupção do cronómetro de prova. Nessa altura, o coordenador de prova deve verificar a razão da interrupção da competição.
2. No caso de o concurso ser interrompido por problemas relacionados com o competidor, e este não demonstre que regressará à competição em 90 seg, o árbitro deve declarar o adversário como vencedor. No caso de o concurso ser interrompido por razões alheias ao competidor, o problema deve ser resolvido rapidamente e deverá ser dada uma oportunidade de repetição ao competidor lesado pela interrupção.
3. Todos os problemas que possam surgir devem ser resolvidos em reunião de árbitros da competição com presidente do comité de Poomsae e membros do quadro de supervisores de competição.

Artigo 20. Árbitros e Juízes

1. Qualificações

- 1.1. Os juízes devem possuir o certificado de Juízes de Poomsae da FPT ou da WTF.
- 1.2. Os árbitros devem possuir o certificado de árbitro de Poomsae da FPT ou da WTF.

2. Deveres

2.1. Árbitro

- 2.1.1. O árbitro deverá avaliar a apresentação em conjunto com os juízes.
- 2.1.2. O árbitro deverá convocar os juízes durante a competição, se tal se justificar.

2.2. Juízes

- 2.2.1. Os juízes devem avaliar a apresentação dos competidores.
- 2.2.2. Sempre que para tal forem solicitados pelo árbitro, os Juízes devem apresentar a sua opinião.

3. Definição de “árbitros” e “juízes”

- 3.1. A definir pela FPT.

4. Uniforme dos juízes e árbitros

- 4.1. O uniforme Standard da FPT.
- 4.2. Os juízes e árbitros não podem levar ou possuir quaisquer materiais para a área de competição que possam interferir com a prova.

Artigo 21. Controlador

- 1. O controlador deverá controlar o tempo da prova e anunciar as notas das apresentações

Artigo 22. Alocação de Juízes e árbitros a competição

1. Sistema de avaliação a usar numa prova
 - 1.1. Sistema de 7 Juízes: 1 árbitro, 6 juízes
 - 1.2. Sistema de 5 Juízes: 1 árbitro, 4 juízes
2. Atribuição de sistema a uma prova
 - 2.1. É da responsabilidade da organização indicar qual o sistema de avaliação a usar numa prova.

Artigo 23. Outros assuntos não especificados nas regras

Quando em algum caso ocorram circunstâncias não especificadas nas Regras de Competição, deve-se proceder da seguinte forma:

1. Os assuntos relacionados com a competição serão decididos em consenso pelos membros do quadro de supervisão de competição e pelo delegado técnico.
2. Os assuntos não relacionados com a competição serão decididos pelo Comité de Poomsae.
3. O Comité de organização deve providenciar a existência de um gravador de vídeo para cada área de competição para efeitos de registos e arquivo das competições.

Artigo 24. Arbitragem e Sanções

1. A definir pela FPT.

Anexo A – Folha de Pontuação Poomsae WTF

Anexo B – Folha de Pontuação Free Style