

Regras de Competição e Interpretação Poomsaes



**Versão Portuguesa do Regulamento
emanado pela WTF
Federação Mundial de Taekwondo**

Em vigor desde 1 de janeiro de 2014

Cronologia

Promulgado: Setembro 23, 2003

Alterado: Abril 12, 2005

Alterado: Outubro 04, 2011

Alterado: Abril 03, 2012

Alterado: Dezembro 26, 2012

Alterado: Julho 14, 2013

Edição para Curso de Formação na A.T.Lx

Tradução e Adaptação:

Árbitro Internacional Paulo Martins

Paginação e Design Gráfico:

Maria Emilia Martins

Lisboa, Janeiro de 2015



Poomsae - Regras de Competição e Interpretação

ÍNDICE

Artigo 1. Finalidade	2
Artigo 2. Aplicação.....	3
Artigo 3. Área de competição	3
Artigo 4. Os competidores	6
Artigo 5. Categorias	7
Artigo 6. Divisões por sexo e por idades	7
Artigo 7. Métodos de competição	8
Artigo 8. Poomsae designadas obrigatórias por divisão entre as poomsae reconhecidas	9
Artigo 9. Poomsae estilo livre.....	10
Artigo 10. Duração da competição.....	10
Artigo 11. Sorteio.....	10
Artigo 12. Atos proibidos/penalidades	11
Artigo 13. Procedimento da competição.....	11
Artigo 14. Coordenador da competição.....	13
Artigo 15. Critério de pontuação.....	13
Artigo 16. Métodos de pontuação	15
Artigo 17. Publicação da pontuação	17
Artigo 18. Decisão e declaração de vencedor	18
Artigo 19. Procedimentos para suspensão de uma competição	19
Artigo 20. Árbitros e juizes	19
Artigo 21. Controlador.....	20
Artigo 22. Alocação de juizes e árbitros a competição.....	20
Artigo 23. Outros assuntos não especificados nas regras.....	21
Artigo 24. Arbitragem e sanções	21
Artigo 25. Sanções e recursos	23
Coordenador de Área – Gin-Hang-Ja.....	24

Notas:

APATKO

Artigo 1. Finalidade

O propósito das regras de competição é o de regular plena e imparcialmente todos os assuntos referentes às competições, promovidas ou organizadas pela Federação Portuguesa de Taekwondo, por associações nacionais membros da Federação ou por clubes inscritos nessas associações, garantindo a aplicação estandardizada das regras.

INTERPRETAÇÃO

O objetivo do artigo 1 é garantir a estandardização de todas as competições de taekwondo pelo mundo fora. Qualquer competição que não respeite os princípios fundamentais destas regras não pode ser reconhecida como taekwondo de competição.

Artigo 2. Aplicação

As regras de competição serão aplicadas em todas as competições promovidas e/ou organizadas pela WTF, ou pelas associações nacionais.

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

EXPLICAÇÃO #1

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

Artigo 3. Área de competição

1. Para campeonatos promovidos pela WTF o recinto deverá ter capacidade para um mínimo de 2.000 pessoas sentadas. A área total do recinto deverá ser de pelo menos 30m x 50m, baseada na utilização de 3 ringues, permitindo assim uma captação áudio visual otimizada, quer para os competidores, quer para os espectadores, tal como previsto pelo manual técnico. A altura do recinto deverá ser de pelo menos 10m desde o chão até ao teto. A iluminação deverá ser de 1500 lux ^{nt} (mínimo) a 1800 (máximo) e deverá ser colocada no topo do recinto e direcionada para a área de competição. Todos os preparativos deverão estar terminados pelo menos dois dias antes do início competição e devem ser sujeitos a aprovação do delegado técnico.

A área de competição deverá ser de 10m x 10m, segundo o sistema métrico. Deverá ser uma superfície lisa e livre de obstáculos, coberta com um material elástico não escorregadio, ou madeira lisa. A área de competição poderá ser instalada numa plataforma de 0,50m a 0,60m de altura do solo. Para segurança dos competidores, a parte exterior da linha de fronteira deverá ser uma rampa inclinada até um máximo 30

graus.

2. Demarcação da área de competição

2.1. A área de 10m X 10m, chama-se área de competição.

2.2. No caso de a área de competição ser em madeira, esta deverá ser distinguida do resto, sendo delimitada por uma linha branca de 5cm de largura.

3. Indicação de posições

3.1. Posição dos juizes: para o sistema de 7 juizes, estes devem estar sentados a 1 metro da área de competição e com uma distância de 1 metro entre eles, com 4 juizes posicionados de frente para o competidor 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 juizes será a nº 1. No sentido horário virão as linhas 2, 3 e 4. Para o sistema de 5 juizes, 3 desses juizes ficam posicionados de frente para os competidores e 2 deles nas costas dos competidores. Opcionalmente, todos os juizes ficarão posicionados de frente para o competidor, ordenados da mesma forma que no sistema de 7 juizes. A numeração dos juizes é feita no sentido dos ponteiros do relógio.

(Observação: O delegado técnico deve ajustar as posições e número de juizes dependendo do ambiente da área de competição e das condições da competição).

3.2 O árbitro estará sentado ao lado do juiz nº 1.

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

3.4 A mesa de controlo deverá ser posicionada a 3 metros da linha limite nº 2, na direção do centro da área de competição.

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 O local de espera dos competidores bem como do treinador dista 3 metros do ângulo formado pelas linhas limites nº 3 e nº 4. Esta posição é no exterior da área de competição

3.7 Posição para a mesa de Inspeção – A posição para a mesa de inspeção deverá ser marcada perto da entrada da área de competição, pela parte de fora do ângulo formado entre as linhas limites nº 3 e 4, tendo em conta as características da área da competição.

EXPLICAÇÃO #1

Tapete de competição: Só é possível utilizar tapetes de competição autorizados pela WTF para competições de poomsae.

EXPLICAÇÃO #2

Cor: A cor do tapete de competição deve evitar reflexos, suscetíveis de perturbar a visão do competidor ou do público. O tipo de cor deve conjugar com a globalidade da superfície e o ambiente do evento.

EXPLICAÇÃO #3

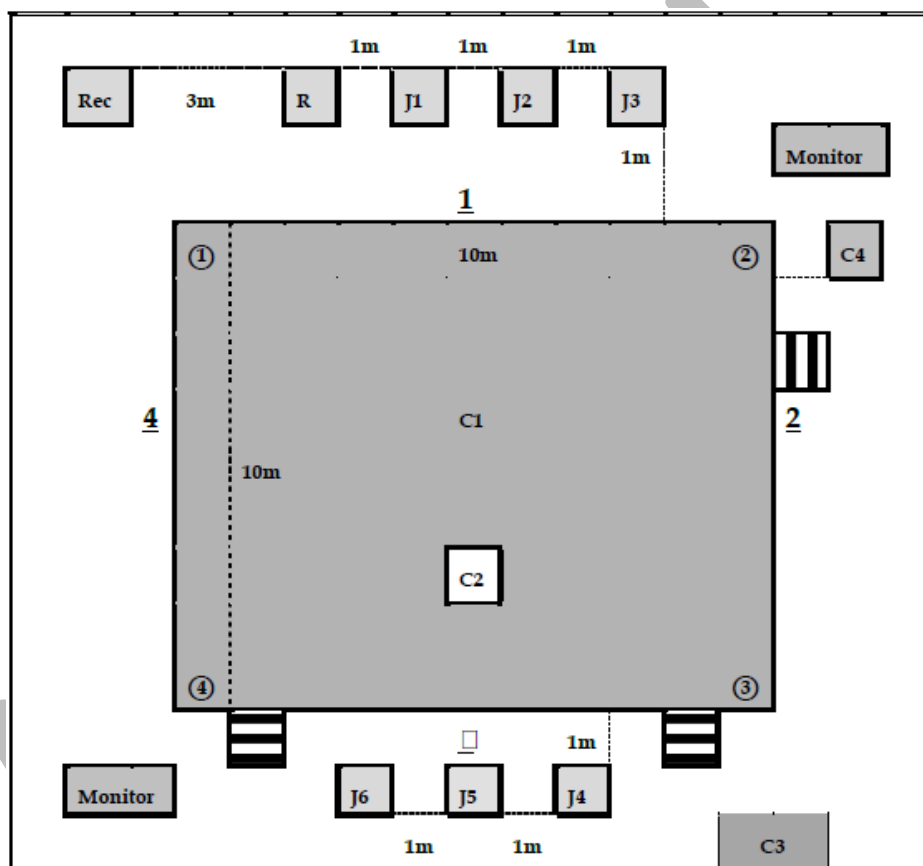
Mesa de Inspeção: Na mesa de inspeção, o inspecionador verifica se todos os materiais usados pelo competidor são aprovados pela WTF e servem adequadamente ao competidor. O competidor deve providenciar a troca por equipamento oficial, no caso de ter sido considerado inapropriado.

EXPLICAÇÃO #4

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

Diagrama 1. Área de competição

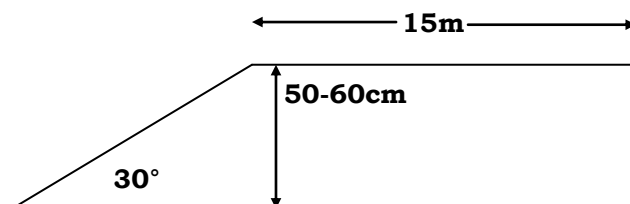
1. Diagrama da área de competição (WTF)



Legenda:

Rec: Gravador de imagem	R: Árbitro	J1, 2, 3, 4, 5, 6: Juízes
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. Detentor da nacionalidade da equipa participante
- 1.2. Pertencer a uma associação nacional de taekwondo reconhecida pela WTF
- 1.3. Ser detentor de certificado de Dan/Poom emitido pela WTF ou Kukkiwon
- 1.4. Detentor da licença de atleta da WTF (global athlete licence, GAL)
- 1.5. Cadete (12-14 anos)
- 1.6. Júnior (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 categoria júnior, os competidores devem ter entre 15 e 17 anos. Sendo assim, se o campeonato júnior se realizar em 29 de julho de 2013, os competidores nascidos entre 1 de janeiro de 1996 e 31 de dezembro de 1998 são considerados elegíveis para participar.

2. Uniformes dos competidores

Os competidores só podem usar uniformes aprovados para competição de poomsae pela WTF nas competições promovidas pela WTF.

3. Controlo médico

É proibido o uso ou administração de drogas ou substâncias químicas descritas na legislação anti doping do comité olímpico internacional.

Poderá ser efetuado, em qualquer prova, um controlo médico para averiguar se algum competidor cometeu infrações a esta norma e qualquer atleta que se negue a submeter ao controlo de doping é automaticamente desclassificado e a sua posição deverá ser transferida para o competidor que esteja classificado diretamente a seguir.

O comité da organização deverá ser responsável pelos preparativos necessários para levar a cabo o controlo médico.

Todos os pormenores relacionados com o doping serão tratados de acordo com o regulamento anti doping da WTF.

Artigo 5. Categorias

1. Competição de poomsae reconhecida.
 - 1.1. Individual masculino.
 - 1.2. Individual feminino.
 - 1.3. Equipas masculinas.
 - 1.4. Equipas femininas.
 - 1.5. Pares.
2. Competição poomsae estilo livre.
 - 2.1. Individual masculino.
 - 2.2. Individual feminino.
 - 2.3. Pares.
 - 2.4. Equipas mistas (compostas por 5 membros incluindo mais de 2 homens e 2 mulheres).

Explicação #1

As equipas de poomsae estilo livre podem incorporar um atleta substituto.

Artigo 6. Divisões por sexo e por idades

1. Competição de poomsae reconhecida
 - 1.1. Na competição de poomsae reconhecida, a competição de individual masculino, feminino e equipas deverá ser feita por idades.
 - 1.2. 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	Masculino	1	1	1	1	1	1	1	1
	Feminino	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 mais	
Pares		2		2		2		2	
Equipas	Masculino	3		3		3		3	
	Feminino	3		3		3		3	

2. Competição poomsae estilo livre

2.1. São elegíveis para participar atletas com 14 anos ou idade superior.

Divisão		Sub 17	Acima de 17
Idade		12-17 anos	18 anos ou mais
Individual	Masculino	1	1
	Feminino	1	1
Pares		2	2
Equipas (mistas)		5 (+1 substituto)	

Artigo 7. Métodos de competição

1. Todas as competições de nível internacional aprovadas pela WTF devem contar com pelo menos quatro países, com o mínimo de quatro participantes em cada categoria.
2. Os sistemas de competição dividem-se como de seguinte. O método de competição deve ser decidido pelo delegado técnico e deve ser divulgado até ao início da competição.
 - a. Torneios por eliminação simples.
 - b. Sistema “round robin”.
 - c. Sistema “cut-off” – eliminatórias.
 - d. Sistema combinado (cut-off (eliminatórias) + torneios por eliminação).
3. Devem ser efetuadas duas poomsae de entre as designadas “poomsae obrigatórias” para cada categoria, por todos os competidores nas eliminatórias, meias-finais e finais, em todas as competições.

Explicação #1

O sistema “cut-off” deve compreender as eliminatórias, meias-finais e finais.

Explicação #2

O sistema “cut-off” pré-eliminatórias: quando 20 a 39 competidores estiverem a participar, a competição deve começar por rondas preliminares distribuídas por duas áreas de competição. Idealmente, quando participarem 40 ou mais competidores, a competição deve começar por rondas preliminares distribuídas por três áreas de competição.

Os competidores devem executar as duas poomsae obrigatórias, sendo que os competidores colocados entre os 50% melhor classificados passarão à meia-final. No caso de o número de competidores em cada grupo ser ímpar o competidor melhor classificado dos segundos 50% também passa à meia-final. Na ronda preliminar, cada grupo poderá ser avaliado por um conjunto diferente de juizes.

Explicação #3

O sistema “cut-off” meia-final: quando 9 a 19 competidores estiverem a participar, a competição deve começar pela meia-final. Os competidores devem executar as duas poomsae obrigatórias sorteadas sendo que 8 deles passarão a final, com base nas suas pontuações.

Explicação #4

Sistema “Cut-off” final: quando 8 ou menos competidores estiverem a participar, a competição começa pela ronda final. Os competidores devem executar duas poomsae obrigatórias sorteadas, sendo que os 4 primeiros competidores (individuais/pares/equipas) devem receber prémios, com base nos seus pontos. Os 3º e 4º lugares devem receber medalhas de bronze.

Explicação #5

Nos torneios por eliminação, os adversários são escolhidos por sorteio.

Artigo 8. Pomsae designadas obrigatórias por divisão entre as poomsae reconhecidas

Competição	Divisão	Pomsae obrigatórias
Individual	Cadetes	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	Cadetes	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 de 30	Taegeuk 8 Jang, Koryo, Keumgang, Taeback, Pyongwon, Shipjin, Jitae, Chonkwon
Equipas	Cadetes	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 estilo livre

1. A realização de uma poomsae estilo livre é baseada nas técnicas de taekwondo coreografadas e acompanhadas por música.
2. Composição da poomsae estilo livre
 - 2.1. A linha “yeon-mu” (linha de sequência da poomsae) deve ser escolhida pelo competidor.
 - 2.2. A música e a coreografia devem ser escolhidas pelo competidor.
 - 2.3. As técnicas executadas devem estar dentro do espírito do taekwondo. Quando o concorrente submete o plano de performance da poomsae estilo livre, as técnicas de taekwondo propostas deverão ser validadas pelo comitê de poomsae da WTF.

Artigo 10. Duração da competição

1. Duração da apresentação por divisão
 - 1.1. Poomsae reconhecida: individual, pares e equipas: de 30 a 90 segundos.
 - 1.2. Poomsae estilo livre: individual, pares e equipas mistas: de 60 a 70 segundos.
 - 1.3. O intervalo de descanso entre a 1ª poomsae e a 2ª poomsae é de 30 a 60 segundos.

Interpretação:

O início do intervalo de descanso entre a 1ª e a 2ª poomsae, deve ser ativado após o coordenador de competição ter declarado a classificação.

Artigo 11. Sorteio

1. O sorteio deve realizar-se na reunião dos chefes de equipa, 1 ou 2 dias antes do início da competição, na presença dos oficiais da WTF, incluído o delegado técnico da WTF e os representantes dos países participantes.
2. As equipas que não estejam presentes no sorteio serão representadas pelo delegado técnico. Essas equipas devem aceitar e seguir as decisões tomadas na reunião.
3. Todas as situações que decorram durante a reunião dos chefes de equipas são decididas pelo delegado técnico sob consulta com os oficiais da WTF.
4. Os sorteios para os torneios de eliminação no sistema combinado, devem ser realizados após a eliminatória terminar, na presença dos oficiais da WTF e do delegado técnico bem como dos representantes dos países participantes no evento.
5. O método de sorteio deve ser decidido pelo delegado técnico.
6. As poomsae obrigatórias para cada divisão serão designadas, durante o sorteio, pelo delegado técnico sob consulta dos oficiais da WTF.
7. O número do sorteio para cada competidor representará a ordem de competição na ronda preliminar e na meia-final. A competição desenrolar-se-á pela ordem crescente de número sorteado na ronda preliminar e na meia-final. A ordem de participação na final será ditada pelas pontuações obtidas na meia-final, de forma crescente (da menor para a maior).

Artigo 12. Atos proibidos/penalidades

1. As penalizações por atos proibidos devem ser assinaladas pelo árbitro.
2. As penalizações são definidas como "gam-jeom" (dedução de pontos).
3. "Gam-jeom" deverá ser declarado para os seguintes atos proibidos:
 - 3.1. Comentários indesejáveis ou qualquer má conduta por parte do atleta ou treinador
 - 3.2. Mau comportamento e desrespeito pelo código de conduta. De acordo com o julgamento do árbitro, os treinadores, os atletas e os praticantes de taekwondo devem manter um comportamento exemplar e o respeito pelo código de conduta.
 - 3.3. Interrupção ou impedimento da atividade normal de controlo. O atleta, ou o treinador, não deve interromper ou impedir a correta atividade de controlo dos coordenadores durante o decorrer da competição.
4. Caso sejam deduzidos dois pontos, o árbitro deverá declarar o competidor como perdedor por penalizações.

Interpretação:

Se o competidor receber dois "gam-jeom" (dedução de pontos por penalizações), o árbitro deverá declarar o competidor perdedor por penalizações. "Gam-jeom" como definido neste artigo, refere-se unicamente à dedução de pontos por comportamento que desrespeite o espírito do desporto, independentemente das pontuações dos juizes, atribuídas ao rigor técnico ou apresentação.

Artigo 13. Procedimento da competição

1. Chamada dos competidores: 30 minutos antes do início programado das apresentações, o nome dos competidores deverá ser anunciado três vezes. Caso um competidor não compareça na área de competição após o comando de "chool-jeon" (entrar na área) do coordenador de competição, deve ser considerado como desistente, sendo neste caso desclassificado.
2. Inspeção física e uniformes dos competidores: depois de terem sido chamados, os competidores deverão submeter-se à inspeção física dos uniformes, na mesa de inspeção designada pelo inspecionador nomeado pela WTF. Os competidores não devem mostrar-se hostis nem levar objetos que possam por em causa quer a sua integridade física quer a dos outros competidores.
3. Entrada na área de competição: depois de inspecionados, os competidores devem dirigir-se para a zona de espera, com o seu treinador.
4. Procedimento antes do início e depois do final de cada apresentação.
 - 4.1. O competidor deverá iniciar a sua apresentação após as seguintes indicações do coordenador de competição: "chool-jeon", "cha-ryeot" (atenção), "kyeong-rye" (saudação), "joon-bi" (preparar) e "shi-jak" (iniciar).

- 4.2. Após o fim de cada 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, kyeong-rye”. Estes deverão aguardar até à declaração de “pyo-chul” (apresentar as notas) do coordenador.
- 4.3. O árbitro deverá declarar o vencedor de acordo com a pontuação (no caso de torneio por eliminação).
- 4.4. O competidor sai da área de competição.

Interpretação:

Procedimentos por método de competição.

Explicação #1

Standby: Os competidores devem esperar na zona de espera para a inspeção física e dos uniformes.

Explicação #2

Chamada: Os competidores devem esperar na zona de espera pela chamada do coordenador de área.

Explicação #3

Entrada: Os competidores devem entrar na área após a voz de comando “chool-jeon” pelo coordenador de área.

Explicação #4

Sistema de cut-off: Os competidores devem virar-se um para o outro e obedecer à voz de comando do coordenador principal da competição, de “cha-ryeot” e “kyeong-rye”.

Sistema de eliminação: Nas competições individuais os competidores (azul e vermelho) entram ao mesmo tempo. Depois da voz de “shijak”, os competidores devem realizar a poomsae em simultâneo. Nas competições a pares ou por equipas, o par (ou a equipa) vermelho e o par (ou a equipa) azul entram simultaneamente. Após a voz de “kyeong-rye”, o par (ou a equipa) vermelha sai e o par (ou a equipa azul) inicia a sua prestação.

Explicação #5

Início da demonstração: A demonstração começa quando o coordenador da competição anuncia “joon-bi” seguido de “shi-jak”.

Explicação #6

Final da demonstração:

Sistema “cut-off” (eliminatória): os competidores devem estar na posição de “joon-bi” quando a demonstração terminar com o comando do coordenador “ba-ro”.

Sistema de eliminação: o competidor da equipa azul é o primeiro a competir. Depois do competidor da equipa vermelha terminar a demonstração, ambos os competidores colocam-se na posição de espera.

Explicação #7

Quando se usa equipamento eletrónico: os juizes introduzem os pontos no sistema depois de confirmar a pontuação final.

Quando se usam boletins de papel: os juizes escrevem os pontos depois de confirmar a pontuação final.

Explicação #8

Quando se usa equipamento eletrônico: a pontuação total é publicada no quadro eletrônico visível pelo público.

Quando se usa boletins de papel: depois das pontuações dos juizes serem todas registadas será anunciado o resultado final.

Explicação #9

Retirada dos competidores: depois da sudação à voz de comando do coordenador de "cha-ryeot" e "kyeong-rye", o competidor sai a voz de "tae-jang" (sair da área).

Artigo 14. Coordenador da competição

1. Qualificações

1.1. O comitê de organização nomeará coordenadores de prova aprovados pela WTF elementos detentores de graduação de Dan que sejam reconhecidos pela WTF/ Kukkiwon como peritos em taekwondo.

2. Deveres e composição

2.1. Podem ser nomeados dois coordenadores.

2.2. Dois coordenadores da competição verificarão as identidades dos competidores e permitirão a sua entrada e saída da área bem como apoiarão os oficiais de arbitragem de modo a assegurar o bom desenrolar da competição.

Interpretação:

Cada coordenador de competição deverá receber formação preliminar intensiva sobre o torneio.

Artigo 15. Critério de pontuação

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

1. Competição de poomsae reconhecida (10.0)

1.1. Precisão das técnicas executadas nas poomsae (accuracy) – (4.0).

1.1.1. Exatidão das técnicas base.

1.1.2. Equilíbrio.

1.1.3. Exatidão dos pormenores de cada poomsae.

1.2. Apresentação (presentation) – (6.0).

1.2.1. Velocidade e potência (impacto).

1.2.2. Força / velocidade / ritmo.

1.2.3. Expressão de energia.

1.3. Quadro gráfico de pontuações das poomsae reconhecidas:

Critérios de pontuação	Detalhes dos critérios de pontuação	Pontos
Precisão (4.0)	Precisão nos detalhes de cada poomsae	4.0
	Precisão noutros pormenores incluindo movimentos básicos e equilíbrio	
Apresentação (6.0)	Velocidade e potência	2.0
	Força/Velocidade/Ritmo	2.0
	Expressão de energia	2.0

2. Competição de poomsae estilo livre (10.0)

2.1. Capacidade técnica (6.0)

2.1.1. Nível de dificuldade das técnicas de pernas

2.1.2. Precisão dos movimentos

2.1.3. Grau de complexidade da poomsae

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

2.3. Os tipos de pontapés e níveis de dificuldade das técnicas de pernas devem ser designados pelo comité de poomsae da WTF todos os anos.

2.4. Quadro gráfico de pontuações das poomsae estilo livre:

Critérios de Pontuação	Detalhes dos critérios de pontuação		Pontos
Capacidades técnicas (6.0)	Nível de dificuldades das técnicas (5.0)	Altura dos saltos	5.0
		Números de pontapés em salto	
		Número de voltas em salto	
		Nível de execução de pontapés consecutivos	
		Ações acrobáticas	
	Precisão dos movimentos e sua realizabilidade (1)		1.0
Apresentação (4.0)	Criatividade		4.0
	Harmonia		
	Expressão de energia		
	Música e Coreografia		
Pontuação Máxima			10.0

Artigo 16.Métodos de pontuação

1. Competição de poomsae reconhecida
 - 1.1. A nota final máxima é 10.0.
 - 1.2. Precisão técnica (accuracy).
 - 1.2.1. Nota inicial 4.0.
 - 1.2.2. Deverão ser deduzidos 0.1 pontos sempre que o competidor não execute um movimento base corretamente.
 - 1.2.3. Deverão ser deduzidos 0.3 pontos sempre que seja cometido um erro grave pelo competidor.

Explicação #1

Dedução de 0.1 de pontos por um pequeno erro na precisão da performance: 0.1 pontos deverão ser descontados sempre que alguma posição de pernas (ap-kubi, tuit-kubi, beom-seogi ou qualquer outra posição de pernas) ou movimentos de braços (makki, jireugi, chigi, ou qualquer outro movimento de braços) não são realizados da forma prevista pelo Manual de Taekwondo da Kukkiwon.

Explicação #2

Erro grave de precisão: serão deduzidos 0.3 pontos quando as ações não estão previstas no Manual de Taekwondo da Kukkiwon ou quando é realizado um movimento errado.

(Exemplo) 1. É realizado um olgul makki, em vez de um arae makki; 2. É realizado um tuit kubi em vez de um juchum-seogi; 3. O kihap é omitido; 4. Quando acontece uma paragem durante os movimentos (esquecimento do movimento subsequente durante 3 ou mais segundos); 5. O olhar não segue a direção do movimento; 6. Ao realizar o jakdari-seogi, o pé que deveria estar suspenso, toca no chão; 7. A posição final da poomsae dista em mais do que um pé da posição inicial (exceções: kumgang e jitae); 8. O movimento de "jittzikgi" (gesto técnico que envolve impacto do pé no piso) é realizado sem poder ou som suficiente; 9. A emissão de sons de respiração bem audíveis.

1.3 Apresentação (presentation).

1.3.1 Nota máxima 6.0.

Explicação #3

Apresentação: A dedução de pontos na apresentação não deve ser feita por cada erro mais ou menos ligeiro, durante a performance. Esta dedução na apresentação deve ser feita tendo em conta a globalidade da performance da poomsae.

1. 2.0 pontos para velocidade e potência.
2. 2.0 pontos para o controlo, velocidade e ritmo.
3. 2.0 pontos para expressão de energia.

Explicação #4

Velocidade e potência (2.0 pontos) - Consiste na habilidade em executar o movimentos da poomsae de acordo com a sua natureza, por exemplo, se movimentos de ataque como

jireugi, chagi, etc. são bem executados, se apresentam um início suave, com um equilíbrio entre a velocidade a potência, utilizando ao máximo o momento do corpo, ou se um movimento especial é executado lentamente, de forma intencional, etc.

(Exemplo #1) Devem ser deduzidos pontos sempre que é despendida muita força no início dos movimentos, e esta abranda no momento mais crítico do movimento.

(Exemplo #2) Devem ser deduzidos pontos quando um movimento é exagerado de forma a impulsionar o movimento seguinte, ou quando o competidor recorre à reação corporal para exprimir potência.

Explicação #5

Controlo da potência, velocidade e ritmo (2.0 pontos) - O controlo da potência corresponde à capacidade de mostrar a potência máxima no momento crítico do movimento. Controlo de velocidade corresponde a conseguir uma conexão apropriada entre ações e mudanças de velocidade. O controlo de ritmo implica que sejam respeitadas as regras de fluidez de potência e velocidade durante os vários segmentos da poomsae.

(Exemplo #1) Demasiada potência faz com que o movimento pareça rígido desde o seu início. Devem ser deduzidos pontos quando não há alternâncias na velocidade, potência e ritmo durante os vários momentos da poomsae.

(Exemplo #2) Devem ser deduzidos pontos quando se reconhecem movimentos rígidos, porque o corpo está hirto: Um início duro torna a aceleração mais difícil, fazendo com que os movimentos sejam abrandados nos momentos mais críticos.

Explicação #6

Expressão de energia (2.0 pontos) – Se as técnicas são realizadas com a dignidade e qualidade que advêm do domínio da energia: a amplitude de movimentos, a concentração, a coragem, a confiança, etc, se de acordo com as características da poomsae.

Devem ser avaliadas todas as ações decorrentes da realização da poomsae, desde o olhar, o kihap, a postura, o dobok, a confiança, etc, de acordo com as características físicas e psíquicas do atleta.

(Exemplo #1)

Devem ser deduzidos pontos sempre que as ações ou conexão de movimentos não sejam vívidas nem correspondam ao alcance que as características físicas do atleta permitem, quando a execução da poomsae mantém o mesmo ritmo do princípio ao fim, sem qualidade e/ou dignidade, quando o olhar, o kihap ou a confiança não são exprimidas da forma ideal.

2. Competição de poomsae estilo livre

2.1. Capacidade técnica.

2.1.1. Grau de dificuldade em técnicas de pés: poderá ser aplicada uma pontuação de 0.0 a 5.0 no total em 5 áreas de avaliação.

2.1.1.1. Altura dos saltos: devem ser atribuídos pontos, com base na altura dos saltos em um mesmo lugar, ou em saltos apoiados.

2.1.1.2. Número de pontapés em salto: devem ser atribuídos pontos com base no número de técnicas durante um salto.

- 2.1.1.3. Número de rotações num salto: os pontos devem ser atribuídos com base no número de meias rotações (mais de 180°, mais de 360°, mais de 540°, mais de 720°, por exemplo).
- 2.1.1.4. Número de pontapés consecutivos: devem ser atribuídos pontos com base na execução dos pontapés consecutivos (num limite máximo de 5 pontapés).
- 2.1.1.5. Ações acrobáticas: dificuldade técnica das ações acrobáticas realizadas com envolvimento de ginástica.
- 2.1.2. Movimentos básicos e exequibilidade: devem ser atribuídos 0.0 a 1.0 pontos de pela precisão dos movimentos básicos e mais técnicos do taekwondo. A exequibilidade da poomsae e a harmonia das ligações entre as técnicas de ataque e defesa devem ser avaliadas como performance geral da poomsae estilo livre.
- 2.2. Apresentação: poderá ser aplicada uma pontuação de 0.0 a 4.0, com base na performance geral da poomsae estilo livre.
 - 2.2.1. Criatividade: devem ser atribuídos pontos baseados na criatividade dos movimentos da poomsae.
 - 2.2.2. Harmonia: a harmonia entre os diferentes componentes da poomsae (ex. musica, coreografia, indumentária) é avaliada. 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: devem ser conferidos pontos pela expressão de energia na execução das técnicas.
 - 2.2.4. Música e coreografia: a correlação entre a música, os movimentos e todo o enquadramento da poomsae é também avaliada.
3. Dedução de pontos
 - 3.1. Serão deduzidos 0.3 pontos à pontuação final no caso de o competidor terminar antes ou depois do tempo estipulado.
 - 3.2. Devem ser deduzidos 0.3 pontos da pontuação final no caso de o atleta passar as linhas limites da área de competição durante a execução da poomsae.
4. Esquema de pontuação
 - 4.1. Precisão (nas poomsae reconhecidas) ou a habilidade técnica (nas poomsae estilo livre) 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 atribuídas à precisão (nas poomsae reconhecidas) ou habilidade técnica (nas poomsae estilo livre) e apresentação.
 - 4.3. Todas as penalizações acumuladas durante a competição devem ser tidas em conta e deduzidas da pontuação final.

Artigo 17. Publicação da pontuação

A pontuação final deverá ser anunciada imediatamente após o agrupamento das pontuações atribuídas pelos juízes.

1. No caso de usar o sistema eletrónico
 - 1.1. Os juízes devem introduzir os pontos por intermédio do sistema de pontuação eletrónica após o desempenho da poomsae e a pontuação total deverá ser imediatamente apresentada nos monitores.

- 1.2. A pontuação final (média das pontuações) e as pontuações individuais devem ser apresentadas no monitor após terem sido automaticamente retiradas a pontuação máxima e a mínima.
2. No caso de usar o sistema manual
 - 2.1 O coordenador fará a recolha das folhas de avaliação e entregá-las-á na mesa de controlo imediatamente após a realização da poomsae.
 - 2.2 O controlador deve reportar a pontuação final ao árbitro, após deduzidas as pontuações mais alta e mais baixa, e anunciar a pontuação final ou publicá-la.

Artigo 18. Decisão e declaração de vencedor

1. O vencedor será aquele que obtenha o maior número de pontos no total.
2. No caso de empate de pontuação, o vencedor deve ser o competidor aquele que recebeu mais pontos na apresentação. Se o empate persistir, o vencedor deverá ser o competidor que some a pontuação mais alta incluindo as notas mais alta e mais baixa que foram retiradas. Se o empate ainda persistir os competidores deverão apresentar nova poomsae para determinação do vencedor. O árbitro decidirá qual a poomsae a realizar.
3. No desempate deverá ser executada apenas uma poomsae obrigatória. A pontuação anterior não afetará a pontuação do desempate.
4. No caso de empate após o processo de desempate, o vencedor deve ser o competidor a quem tenha sido atribuída a pontuação mais alta, incluindo a nota mais alta e a mais baixa que foram retiradas.
5. Decisões:
 - 5.1. Vitória por pontuação.
 - 5.2. Vitória por paragem de competição pelo árbitro.
 - 5.3. Vitória por desistência do adversário.
 - 5.4. Vitória por desclassificação do adversário.
 - 5.5. Vitória pela penalização de pontos ao adversário.

Explicação #1

Vitória por pontuação - O vencedor é aquele que recebe o maior número de pontos.

Explicação #2

Vitória por paragem de competição pelo árbitro - No caso em que o árbitro ou o médico oficial determina que um competidor não pode continuar, mesmo depois de (1) um minuto de período de recuperação ou, (2) o competidor desconsiderar a indicação do árbitro para continuar O árbitro deve então declarar a prova terminada e o competidor adversário será declarado vencedor.

Explicação #3

Vitória por desistência do adversário - O vencedor é determinado pela retirada do adversário nas seguintes situações:

- a) Quando um competidor se retirar da partida devido a lesão ou outras razões.

b) Quando um treinador atira uma toalha para dentro da área, o que significa o abandono da prova.

Explicação #4

Vitória por desclassificação do adversário - Se um competidor perder a sua condição de competidor, antes do início da competição, o competidor adversário será declarado o vencedor.

Explicação #5

Vitória por penalização de pontos ao adversário - No caso em que o competidor acumula dois "gam-jeom" (dedução de pontos por penalidades), conforme previsto no artigo 12.3, o adversário será declarado o vencedor.

Artigo 19. Procedimentos para suspensão de uma competição

Quando uma prova tiver de ser suspensa durante a competição, o árbitro deverá tomar as medidas descritas neste artigo.

1. No momento de suspender a prova o árbitro deve indicar ao controlador que suspenda a contagem do tempo. Nessa altura, o coordenador de prova deve verificar a razão da interrupção da competição.
2. No caso de a prova ser interrompida por problemas relacionados com o competidor, e este não demonstre intenção de regressar à competição em 90 segundos, o árbitro deve declarar o adversário como vencedor. No caso da prova ser interrompida por razões não relacionadas com os competidores, o problema deve ser resolvido rapidamente e deverá ser dada uma oportunidade de repetição ao(s) competidor(es) lesado(s) pela interrupção.
3. Todos os problemas que possam surgir devem ser resolvidos em reunião de árbitros da prova em causa, o presidente do comité de poomsae e membros do conselho de supervisores de competição.

Artigo 20. Árbitros e juízes

1. Qualificações
 - 1.1. Os juízes devem possuir o certificado Internacional de juízes de poomsae da WTF.
 - 1.2. Os árbitros devem possuir o certificado internacional de árbitro de poomsae da WTF de 1ª classe.
2. Deveres
 - 2.1. Árbitro
 - 2.1.1. O árbitro deverá documentar todos os pontos válidos.
 - 2.1.2. O árbitro deverá declarar o vencedor e emitir "gam-jeom". O árbitro deve declarar o vencedor somente após a decisão dos juízes ser confirmada.
 - 2.1.3. O árbitro está autorizado a reunir 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. Sempre que para tal forem solicitados pelo árbitro os juízes devem apresentar prontamente a sua opinião.
3. Classificação dos oficiais de arbitragem
- 3.1. Com base no artigo de promoção dos regulamentos sobre a administração dos árbitros Internacionais de poomsae e graduações de Dan da Federação Mundial de Taekwondo, ou Kukkiwon, os oficiais de arbitragem devem ser classificados nas seguintes categorias:
- 3.1.1. Classe 1 – Detentor de 8º ou 9º Dan da WTF, ou Kukkiwon, ou ter sido árbitro de Classe 2 por mais de 5 anos, tendo tido a experiência de pelo menos 8 participações em campeonatos organizados pela WTF.
- 3.1.2. Classe 2 - Detentor de 6º ou 7º Dan da WTF, ou Kukkiwon, ou ter sido árbitro de Classe 3 por mais de 3 anos, tendo tido a experiência de pelo menos 5 participações em campeonatos organizados pela WTF.
- 3.1.3. Classe 3 - Detentor de 4º ou 5º Dan da WTF, ou Kukkiwon e ter tido aprovação num seminário de formação de árbitros organizado pela WTF.
4. Uniforme dos oficiais de arbitragem
- 4.1. Os oficiais de arbitragem devem usar os uniformes designados pela WTF.
- 4.2. Os oficiais de arbitragem não deverão usar ou levar qualquer material para a área de competição que possa interferir com a competição.

Interpretação

O presidente do conselho de supervisão da competição pode solicitar ao delegado técnico a substituição de oficiais de arbitragem no caso terem sido indevidamente designados, ou quando é entendido pelo conselho de supervisão da competição que qualquer um dos oficiais de arbitragem designados conduziu a prova de modo injusto ou cometeu erros não razoáveis.

Artigo 21. Controlador

O controlador deve cronometrar a prova, incluindo as suspensões de tempo. O controlador deve também calcular, registrar e anunciar ou exibir a pontuação total.

Artigo 22. Alocação de juízes e árbitros a competição

1. A composição do conjunto de oficiais de arbitragem deve ser a seguinte:
- 1.1. Sistema de 7 juízes: 1 árbitro, 6 juízes
- 1.2. Sistema de 5 juízes: 1 árbitro, 4 juízes
2. Atribuição de oficiais de arbitragem
- 2.1. A nomeação dos árbitros e juízes deve ser feita após a publicação do programa da prova.
- 2.2. Árbitros e juízes com nacionalidade igual à de qualquer dos competidores em prova não devem ser nomeados para avaliar a sua prova. No entanto, é feita uma exceção para os juízes, quando o número de oficiais de arbitragem é insuficiente.

Artigo 23. Outros assuntos não especificados nas regras

Assuntos não especificados no regulamento devem ser tratados do seguinte modo:

1. Os assuntos relacionados com a competição serão decididos em consenso pelos membros do conselho 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 imagens para cada área de competição, para efeitos de registo e arquivo das competições.

Artigo 24. Arbitragem e sanções

1. Composição do conselho de supervisão de competição.
 - 1.1. Qualificações dos membros: supervisores de competição da WTF ou pessoas com suficiente experiência de taekwondo, detentores de pelo menos 6º Dan pela WTF, ou Kukkiwon, recomendados pelo presidente da WTF ou secretário-geral. Um delegado técnico deverá ser o membro “ex-ofício”.
 - 1.2. Composição: um presidente e no máximo sete membros mais o delegado técnico.
 - 1.3. Procedimento de nomeação: o presidente e os membros do conselho de supervisão de competição serão nomeados pelo presidente da WTF por recomendação do secretário-geral da WTF.
2. Responsabilidades: o conselho de supervisão de competição poderá discricionariamente efetuar a correção de erros de avaliação invocados em protestos e tomar medidas disciplinares contra os oficiais de arbitragem que tenham comprovadamente cometido esses mesmos erros ou outros comportamentos ilegais. Os resultados das decisões devem ser relatados ao secretário-geral da WTF. O conselho de supervisão de competição deverá ainda ser reconhecido como o comité de sanções na prova, para os assuntos relacionados com a gestão de competição.
3. Procedimento de protesto
 - 3.1. No caso de existir uma objeção a uma decisão de um oficial de arbitragem, o delegado oficial da equipa deverá submeter a folha oficial de protesto ao conselho de supervisão de competição juntamente com uma taxa de reclamação de 200 dólares norte-americanos, num período máximo de 10 minutos após o término da parte da competição em questão, de modo a garantir que a decisão do resultado seja anunciada após 30 min.
 - 3.2. A deliberação de um protesto pelo conselho de supervisão de competição deverá ser realizada excluindo os membros com a mesma nacionalidade do competidor em questão. Será necessária uma maioria para a ratificação da deliberação.

3.3. De modo a averiguar os factos, os membros do conselho de supervisão de competição poderão convocar os árbitros da competição a que diz respeito e questioná-los.

3.4. A resolução tomada pelo conselho de supervisão de competição deverá ser final sem possibilidades de recurso.

Interpretação

O conselho da supervisão da competição será composto no mínimo por cinco membros elegíveis e o número de membros deve ser um número ímpar, se exceder cinco.

Explicação #1

Membros com as mesmas nacionalidades: qualquer membro do comité de sanções na prova que tenha nacionalidade igual à de qualquer concorrente ou treinador envolvido deve ser excluído da deliberação. Em todos os casos, o número de membros do comité será um número ímpar. Se, nestes termos, o presidente for inelegível, então deverá ser eleito um presidente interino de entre os restantes membros.

Explicação #2

Substituição de oficiais de arbitragem: o presidente do conselho de supervisão de competição deve recomendar ao delegado técnico que substitua o oficial de arbitragem. Neste caso, o delegado técnico deve instruir o responsável pela arbitragem para proceder à substituição do oficial em causa.

Explicação #3

Procedimentos de deliberação: os procedimentos para deliberação para a tomada de uma resolução são os seguintes:

1. Após rever as razões do protesto, o conselho de supervisão da competição deverá primeiramente decidir se o protesto é “aceitável” ou “não aceitável” para deliberação.
2. Se necessário, o conselho pode ouvir as opiniões dos árbitros e juizes, cuja convocatória deve ser decidida pelo conselho.
3. Se for considerado necessário, o conselho deve analisar o registo escrito de avaliação ou de gravação de vídeo da competição
4. Após deliberação, a decisão será determinada por uma maioria simples de votos, em votação secreta do conselho.
5. O presidente do conselho deverá elaborar um relatório documentando as decisões da deliberação e deverá tornar esse documento público.
6. As ações necessárias devem ser tomadas de acordo com a decisão do conselho:
 - A. Erros na determinação dos resultados da competição: um erro no cálculo da pontuação da prova, ou na identificação de um competidor, pode resultar na alteração da decisão dos resultados.

Artigo 25. Sanções e recursos

1. O presidente da WTF, o secretário-geral ou o delegado técnico podem pedir que seja convocado no local um comité de sanções extraordinário, para deliberação, quando qualquer um dos seguintes comportamentos é cometido por um treinador, um competidor, um funcionário, e / ou qualquer membro de uma associação nacional.
 - 1.1. Interferir com a gestão da competição.
 - 1.2. Estimular a agitação dos espetadores ou espalhar falsos boatos.
2. O comité de sanções extraordinário poderá convocar o visado para confirmação dos factos.
3. O comité de sanções extraordinário, depois de análise, deverá deliberar sobre o assunto e tomar medidas disciplinares, com efeito imediato. O resultado da deliberação deve ser anunciado ao público e depois comunicado por escrito ao presidente WTF e/ou secretário-geral com fatos e fundamentos relevantes.
4. As decisões sobre ações disciplinares podem variar dependendo do grau da infração. As seguintes sanções podem ser atribuídas ao treinador, competidor, funcionário, e/ou qualquer membro da associação nacional.
 - 4.1. Aviso.
 - 4.2. Desqualificação do torneio.
5. A decisão de desqualificação do torneio resultará automaticamente na inelegibilidade para o próximo campeonato/evento promovido pela WTF.
6. O comité de sanções extraordinário pode recomendar à WTF ações disciplinares adicionais, incluindo multa monetária, suspensão de longo prazo e suspensão da associação nacional.
7. O recurso à ação disciplinar tomada pelo comité de sanções extraordinário deve ser feito por escrito, ao presidente da WTF, ao secretário-geral ou ao delegado técnico, por escrito, no prazo de 24 horas após o anúncio da sanção.
8. Se o recurso for recebido, o presidente da WTF ou o secretário-geral (na ausência do presidente) devem formar um painel de recurso para analisar o grau de sanção e responder ao recurso. O referido painel deve responder ao recurso no prazo de 12 horas a partir do momento da entrada do recurso. A decisão do painel de recurso é final, não é passível de recurso.
9. Painel de recurso será nomeado pelo presidente da WTF ou pelo secretário-geral (na ausência do presidente) entre os membros do conselho da WTF ou presidentes das associações nacionais membros da WTF.

Explicação #1

"Interferir com a gestão competição" refere-se ao comportamento agressivo ou impróprio de qualquer treinador, competidor, funcionário, e/ou qualquer membro da associação nacional para com qualquer oficial técnico, incluindo o facto de não sair da área de competição após a competição, atirando com materiais e/ou equipamentos, etc.

Explicação #2

Comité de sanções extraordinário: os procedimentos da deliberação de uma sanção devem corresponder aos regulamentos disciplinares em vigor.

Terminologia oficial para a realização de competição de Poomsae
Primeira, segunda e terceira ronda (use a mão direita)

1ª Poomsae:

- 1) Chul-jeon. (entrada na área de competição)
- 2) Chariot. (atenção)
- 3) Kyeong-rye. (saudação)
- 4) Joon-bi. (preparar)
- 5) Shi-jak. (começar)
- 6) Baroo. (terminar)
- 7) Hu-shi. (ir para o treinador)
- 8) Phio-chul. (publicação da pontuação)
- 9) (após 50 segundos) chamada: Chul-Jeon. (entrada na área)

2ª Poomsae:

- 1) Joon-bi. (início do tempo)
- 2) Shi-jak. (começar)
- 3) Baroo. (terminar)
- 4) Chariot. (atenção)
- 5) Kyeong-rye. (saudação)
- 6) Phio-chul. (publicação da pontuação no ecrã)
- 7) Tae-jang. (saída da área de competição)

Anexos

Folha de Pontuação Poomsae

Categoria		Pontuação Parcial															Totais	
Técnica: (40%) Exatidão das Técnicas da Poomsae	Precisão dos Movimentos Básicos	4,0 [dedução de 0,1 (pequeno erro) ou de 0,3 (erro grave)]																
	Precisão dos Movimentos Individuais da Poomsae																	
	Balanço																	
Apresentação: (60%)	Velocidade e Potência	2,0	1,9	1,8	1,7	1,6	1,5	1,4	1,3	1,2	1,1	1,0	0,9	0,8	0,7	0,6	0,5	
	Força, Velocidade e Ritmo	2,0	1,9	1,8	1,7	1,6	1,5	1,4	1,3	1,2	1,1	1,0	0,9	0,8	0,7	0,6	0,5	
	Expressão de Energia	2,0	1,9	1,8	1,7	1,6	1,5	1,4	1,3	1,2	1,1	1,0	0,9	0,8	0,7	0,6	0,5	
Pontuação Total (100%) = Técnica/Exatidão + Apresentação																		

Nome do Juiz / Árbitro: _____

Nacionalidade do Juiz / Árbitro: _____

Assinatura: _____

APAT

IR - Paulo Martins

2014-01-01

Número da Área

Uniforme dos Competidores

Cadetes

Jun./-30/-40/-50

-60/-65/+65



Masculino | Feminino



Masculino | Feminino



Masculino e Feminino

Associação Portuguesa de Árbitros de Taekwondo