

NORMATIVOS TKD POR EQUIPE

Pesagem

Intervalo de peso das equipes estão classificados da seguinte forma:

Divisão	Equipe Masculina	Equipe Feminina	Equipe Mista
Número máximo de atletas	3	3	4 (Máximo 2 masculinos e 2 femininos)
Intervalo de peso total	240kg ou menos	200kg ou menos	2 atletas femininos: 135kg ou menos 2 atletas masculinos: 160kg ou menos

O atleta mais leve da equipe deve receber o no 1(um) e assim sucessivamente até o mais pesado que recebe o no 3 (três)

Nas competições Masculinas e femininas serão inscritos 3 integrantes mais um substituto e na competição mista serão inscritos 2 atletas femininos e 2 atletas masculinos e mais 2 suplentes.

Os Atletas substitutos deverão ter participado da pesagem.

Se o atleta titular for substituído pelo atleta substituto, o peso total dos quatro atletas incluindo o atleta substituto, excluindo o atleta substituído, deverá ser recalculado e aplicado.

Os três ou quatro primeiros ficarão a critério do técnico e o substituto poderá ser utilizado quantas vezes forem necessários durante o torneio. O atleta que foi substituído poderá retornar ao torneio conforme decisão do técnico. Não é permitido a substituição do atleta durante a luta, somente entre uma luta e outra.

Método de Competição

Eliminatória Simples

Round Robin

Sistema de Competição

1 - Melhor de 3 (Três Rounds de 3 minutos) - Cada Round deverá ter um vencedor

2 - Cumulativo (3 Rounds de 3 minutos e Golden Round de 1 minuto)

- O placar do combate deve ser a soma dos pontos dos três Rounds

Pontuação

Todos os pontos e penalidades serão regidos pelos regulamentos da Federação Mundial (WT)

Os pontos válidos serão regidos pelo artigo 12.3 do Regulamento de competição:

1. Um (1) ponto para soco válido no protetor de tronco.
2. Dois (2) pontos para chute válido no protetor de tronco.
3. Quatro (4) pontos para chute com giro válido no protetor de tronco.
4. Três (3) pontos para chute válido na cabeça.
5. Cinco (5) pontos para chute com giro válido na cabeça.
6. Um (1) ponto concedido para todo GAM-JEON dado ao competidor oponente.
7. Cinco (5) pontos em caso de knock down

Não existe diferença de pontos e no sistema cumulativo de pontos o limite são 99 pontos (a equipe que alcançar 99 pontos primeiro vence o combate).

Pontuação Alternativa

Soco – 1 Ponto

Chute no tronco com a Sola do Pé – 1 Ponto

Chute válido no protetor de tronco (exceto chute com a sola do pé) – 2 Pontos

Chute na Cabeça – 3 Pontos

Adicionais para chute com giro no tronco ou na Cabeça – 3 Pontos

Pontos Adicionais para a contagem do árbitro em caso de KO – 5 Pontos

Penalidade por passividade – 2 Pontos para a equipe adversária:

- Cruzar a linha limite repetidamente
- Quedas intencionais ou repetidas
- Evitar intencionalmente o combate

Utilizando a “Barra de Poder”

Cada Round a equipe terá uma barra com 200 bar de potência.

1 Ponto equivale a 5 bar – 40 pontos equivalem a 200 bar de potência.

Perde a equipe cuja barra de potência chegar a “0”

Quando nenhuma das equipes chegar a “0”, vence quem tiver mais potência na barra.

Penalidades

- O árbitro deve interromper a luta o mínimo necessário. - As faltas seguirão o regulamento de competição da WT

- **Não existe limites de faltas no combate** (o critério é de interrupções e penalidades mínimas)

Uma penalidade **por má conduta** deve ser aplicada ao atleta que entrar substituindo um companheiro e **não o cumprimentar quando entrar** (Tocar as mãos).

Em caso de atletas com condutas passivas consecutivas (evitar/atrasar o combate ou cruzar a linha limite), o árbitro declarará o comando de "OH-TCHO" para o registrador, apontando a mão aberta para mesa. A partir de então, durante os próximos 5 segundos de combate (cumulativos), os pontos aplicados a partir de então pela equipe adversária serão dobrados.

Regras para Substituição

Competição Mista:

1º Round – Começa com a escolha atleta feminina Azul.

2º Round – Começa com a escolha da atleta feminina Vermelha.

3º Round – Começa com a escolha da atleta feminina Azul. Competição Masculina e feminina (TK3):

- No primeiro Round o competidor 1 de uma equipe deve lutar com o competidor 1 da equipe adversária, o competidor 2 de uma equipe contra o competidor 2 da adversária e o competidor 3 de uma equipe contra o competidor 3 da equipe adversária devem lutar um minuto cada.

- No segundo Round, a equipe que venceu o sorteio realizado antes do combate começar escolhe qual atleta começará aquele Round, e após a entrada desse atleta, o atleta adversário da outra equipe irá entrar para começar o Round. No terceiro round a situação se inverte.

Um atleta somente pode ser substituído após 15 segundos ou mais de combate ou do momento da troca. Não existe número máximo de substituições.

Após o técnico solicitar a alteração o árbitro assistente irá conferir a validade deste pedido indicando ao central a autorização para troca. Tendo o aval do árbitro assistente através da bandeira correspondente a cor da equipe solicitante o Central interrompe a luta e indica a troca para a equipe solicitante.

O oponente deve ser sempre do mesmo sexo: Se a equipe substitui um competidor do gênero diferente do que está lutando, a equipe adversária deverá substituir seu competidor por outro do mesmo gênero, independente do período de tempo decorrido.

Uma penalidade por má conduta deve ser aplicada ao atleta que entrar substituindo um companheiro e não o cumprimentar quando entrar (Tocar as mãos) creditando um ponto a equipe adversária.

Knock Down

Um knock down define-se como a situação na qual o competidor é derrubado, atordado ou não consegue responder adequadamente aos requisitos do combate devido a um golpe recebido. Mesmo não se verificando nenhuma destas situações, o árbitro pode interpretar como um knock down, a situação em que, como resultado de um contato, poderia ser perigoso continuar o combate ou quando há dúvidas quanto à segurança de um dos competidores.

O árbitro abrirá contagem até 5 e se o competidor não estiver apto para retornar, o árbitro determinará o término do Round/luta e declarará a equipe adversária como vencedora do Round.

Se após a contagem até 5 o competidor estiver pronto para continuar, o árbitro concederá 5 pontos a equipe adversária.

NORMATIVOS KYORUGUI DUPLA

A luta de duplas é uma modalidade do Taekwondo que consiste em um combate no qual os atletas de cada dupla se revezam de acordo com a estratégia do técnico e dos atletas.

Essa modalidade tem regras diferentes da luta individual que tornam o combate mais dinâmico.

REGRAS KYORUGUI DUPLA

- * 1 Ponto: Soco no tronco;
- * 2 Pontos: Chute no tronco;
- * 3 Pontos: Chute no rosto;
- * Bônus de 2 pontos: chute c/ salto ou com giratória.

1) Único round de 4 minutos para homens e 3 minutos para mulheres;

2) Quando uma dupla ganhar 40 pontos (independente do ponto deduzido); ou acertar um chute potente no rosto ou golpe com knock-down na luta: serão declarados vencedores, encerrando-se a mesma;



Federação de Taekwondo de Minas Gerais