



FCTKD

Federação Catarinense de Taekwondo

Ofício 012/2025.

Assunto: regulamento geral TK3.

CAPÍTULO I: DO OBJETIVO.

- O presente regulamento tem por objetivo definir critérios para as competições do TK3 realizadas pela FCTKD em 2025.

CAPÍTULO II: PESAGEM.

- Intervalo de peso das equipes estão classificados da seguinte forma:

Adulto: JASC

Divisão	Equipe Masculina	Equipe Feminina
Número máximo de atletas	3	3
Intervalo de peso total	240kg ou menos	200kg ou menos

Juvenil: Joguinhos Abertos de SC

Divisão	Equipe Masculina	Equipe Feminina
Número máximo de atletas	3	3
Intervalo de peso total	186kg ou menos	160kg ou menos

Cadete: OLESC

Divisão	Equipe Masculina	Equipe Feminina
Número máximo de atletas	3	3
Intervalo de peso total	142kg ou menos	129kg 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);



FCTKD

Federação Catarinense de Taekwondo

- Nas competições Masculinas e Femininas serão inscritos 3 integrantes mais um substituto;
- Os Atletas substitutos deverão ter participado da pesagem;
- Se um atleta titular for substituído pelo atleta substituto, o peso total da equipe deverá ser recalculado, considerando-se o peso do atleta substituto;
- Os três atletas titulares ficarão a critério do técnico e o atleta 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;
- Antes da competição, os atletas deverão estar inscritos e confirmados no congresso técnico incluindo o atleta substituto;
- Antes da luta o técnico deverá apresentar a escalação para que o peso da equipe possa ser conferido.

CAPÍTULO III: SISTEMA DE COMPETIÇÃO.

- 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;

CAPÍTULO IV: 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:
 - a) Um (1) ponto para soco válido no protetor de tronco;



FCTKD

Federação Catarinense de Taekwondo

- b) Dois (2) pontos para chute válido no protetor de tronco;
- c) Quatro (4) pontos para chute com giro válido no protetor de tronco;
- d) Três (3) pontos para chute válido na cabeça;
- e) Cinco (5) pontos para chute com giro válido na cabeça;
- f) Um (1) ponto concedido para todo GAM-JEON dado ao competidor oponente;
- g) 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).

CAPÍTULO V: GOLDEN ROUND.

- Ao término do terceiro round, persistindo o empate na pontuação, a competição seguirá para o round de empate;
- O Golden Round iniciará com a pontuação de ambas as equipes zeradas;
- A duração do Golden Round será de 1 minuto;
- Vencerá a equipe que:
 - a) A primeira equipe que atingir 5 pontos no placar (pontos marcados + faltas do adversário);
 - b) A equipe que marcar mais pontos até ao término do Golden Round (pontos marcados + faltas do adversário).
- Permanecendo o empate no término do Golden Round, vencerá a equipe que:
 - a) Venceu maior número de rounds.
 - b) Efetuou maior número de Hits no Golden Round.
 - c) Woo-se-girok.

CAPÍTULO VI: PENALIDADES.

- O árbitro deve interromper a luta o mínimo necessário;



FCTKD

Federação Catarinense de Taekwondo

- 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.

CAPÍTULO VII: REGRAS PARA SUBSTITUIÇÃO.

- Competição Masculino e Feminino (TK3):
 - a) 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;
 - b) No segundo Round, a equipe que venceu o sorteio realizado antes do combate começa 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;
 - c) Um atleta somente pode ser substituído após 15 segundos ou mais de combate ou do momento da troca. Não existe número máximo de substituições;
 - d) 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



FCTKD

Federação Catarinense de Taekwondo

- cor da equipe solicitante o Central interrompe a luta e indica a troca para a equipe solicitante;
- e) 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;
- f) 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.

CAPÍTULO VIII: KNOCK DOWN.

- Um knock down define-se como a situação na qual o competidor é derrubado, atordoado, 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.

Jaraguá do Sul, 26 de fevereiro de 2025.

Adilio Alves
Presidente FCTKD