



1. OBJETIVO

Promover a integração entre os alunos, incentivar a prática esportiva, desenvolver valores como respeito, disciplina e espírito esportivo através do Taekwondo.

2. ORGANIZAÇÃO

O campeonato será organizado por Liga Água na Caixa sob a coordenação do Prof. Edson Akabane.

3. DATA E LOCAL

- Data: 25 de outubro de 2025
- Horário: a partir das 08h
- Local: Escola Lourenço Castanho Unidade Alto da Boa Vista

4. MODALIDADES

- Kyorugi (luta)

1. 5. QUALIFICAÇÃO COMPETIDOR

- Os competidores deverão estudar em um dos colégios inscritos na LIGA. Caso o colégio não esteja inscrito, o mesmo deverá fazer a inscrição até a data da competição.
- Está vetada a participação de atletas vinculados e/ou inscritos em Federações de Taekwondo ou em qualquer outra entidade similar, federativa ou confederativa, relacionada à prática formal do taekwondo, exceto que o aluno treine exclusivamente em seu colégio.

2. 6. INSCRIÇÃO

- Prazo: 10 de outubro de 2025
- Valores o Colégio Particular: R\$150,00. o Colégio Público: R\$100,00
 - o O pagamento deverá ser feito através da chave pix CPF 24609377845, em nome de Edson Akabane. Comprovantes deverão ser enviados para o email: taekwondo@le2.com.br
 - o Não será devolvido o valor da inscrição caso o atleta por algum motivo não venha a comparecer no dia do evento. o Caso o atleta não compareça, independentemente do motivo, o professor poderá solicitar uma medalha de participação.
- Documentos: mediante o preenchimento do formulário de inscrição, acompanhado de documento com foto, termo de autorização devidamente assinado pelos pais ou responsáveis, e de atestado médico que comprove que o atleta está apto a participar de competições esportivas

7. CATEGORIAS

As escolas poderão inscrever seus atletas nas categorias feminino e masculino de acordo com as subdivisões abaixo:

CATEGORIAS	IDADES
A8	7 a 8 anos
A11	9 a 11 anos
A14	12 a 14 anos

Dentro de cada faixa etária os atletas são subdivididos de acordo com a sua graduação (faixa) e peso.

8º ao 6º Gub – Iniciantes
5º ao 3º Gub – Intermediário
2º ao 1º Gub - Avançados

INFANTIL MASCULINO	INFANTIL FEMININO
Até 30kg	Até 30kg
Acima de 30kg até 35kg	Acima de 30kg até 35kg
Acima de 35kg até 40kg	Acimas de 35kg até 40kg
Acima de 40kg até 45kg	Acima de 40kg até 45kg
Acima de 45kg	Acima de 45kg

CADETE MASCULINO	CADETE FEMININO
Até 37kg	Até 37kg
Acima de 37kg até 45kg	Acima de 37kg até 44kg
Acima de 45kg até 53kg	Acima de 44kg até 51kg
Acima de 53kg até 61kg	Acima de 51kg até 59kg
Acima de 61kg	Acima de 59kg

8. PESAGEM

O peso dos atletas deve ser informado no documento de inscrição. Caso seja necessário, à organização do evento poderá conferir o peso corporal do atleta e remanejar, para a categoria correspondente ao peso aferido.

9. SORTEIO DE CHAVES

O sorteio de chaves será feito de forma eletrônica e divulgada aos atletas.



10. REGRAS (Regras da CBTKD adaptadas para essa competição)

- Golpes apenas controlados (sem força excessiva)
- Uso dos protetores obrigatórios
- Permissão de Chutes na Cabeça

A8	Não permitido
A11	9º a 3º Gub – não permitido
	2º a 1º Gub – permitido apenas com uso de capacete com proteção acrílica.
A14	9º a 3º Gub – não permitido
	2º a 1º Gub – permitido apenas com uso de capacete com proteção acrílica.

11. PONTUAÇÃO

Ponto (s) será (ão) atribuído (s) quando uma técnica permitida é desferida nas áreas de pontuação do tronco com um nível adequado de impacto.

Ponto (s) será (ão) atribuído (s) quando uma técnica permitida é desferida nas áreas de pontuação da cabeça.

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

11.1 Gam-jeon

Se declarado pelo árbitro, deve ser adicionado um ponto para o oponente.

- Ultrapassar a Linha Limite
- Cair e ou se apoiar com a(s) mão(s) no chão
- Evitar ou atrasar a luta
- Segurar ou empurrar o oponente São considerados atos proibidos:
- Levantar a perna para bloquear
- Chutar a perna do adversário para impedir o ataque de chute do adversário
- O chute estava mirando abaixo da cintura
- Levantar a perna acima da cintura para chutar o ar por 4 (quatro) vezes ou mais.
- Levantar uma perna ou chutar no ar por mais de 3 (três) segundos para impedir um potencial movimento de ataque do oponente.



- Chutar

abaixo da cintura.

- Atacar o oponente após o “Kal-yeo”.
- Bater na cabeça do oponente com a mão.
- Cabecear ou atacar oponente com o joelho.
- Atacar o oponente caído.
- Atacar o hogu PSS com a lateral ou a sola do pé na posição de clinch.
- Atacar a região de trás do protetor de cabeça na posição de clinch.
- Má conduta do competidor ou do técnico, que se seguem o Não cumprimento do comando ou decisão do árbitro.
 - Protesto inapropriado às decisões dos oficiais. o Tentativas inadequadas de perturbar ou influenciar o resultado do combate.
 - Provocar ou insultar o competidor ou treinador adversário. o Médico/Fisioterapeuta sem credencial ou outros oficiais da equipe sentados na posição de médicos. o Qualquer outra má conduta ou conduta antidesportiva de um competidor ou técnico. o Quando um competidor comete um ato proibido seguido por um ataque após kal-yeo ou qualquer outro comportamento antidesportivo
- Quando um competidor recebe dez (10) "Gam-jeom", o árbitro declarará o competidor perdedor pela declaração de punição dada pelo árbitro (PUN).
- No sistema melhor de três, quando um competidor recebe 5 (cinco) “Gamjeom” em um round, o oponente será declarado o vencedor desse round

11.2 Knock Down

- Um Knock Down deve ser declarado, quando um ataque legítimo é aplicado e: o Quando qualquer parte do corpo além da sola do pé tocar o chão devido à força da técnica aplicada pelo adversário. o Quando o competidor estiver abalado mostrando falta de intenção ou habilidade para prosseguir no combate como resultado de técnicas pontuadas do oponente. o Quando o árbitro julga que o competidor não pode continuar devido ao resultado de uma técnica legítima pontuada

12. ÁREA DE COMPETIÇÃO

- A área de Combate deve ter uma superfície plana sem qualquer projeção obstrutiva, e ser coberta com um piso elástico e não escorregadio.
- A área de competição será em formato octagonal com medida aproximada de 7m de diâmetro, e cada lado do octógono deve ter a medida aproximada de 2,7m

13. DURAÇÃO DO COMBATE

Categoria	Rounds	Tempo de Luta	Tempo de Descanso
Infantil	Melhor de 3	2'	1'
Cadete	Melhor de 3	2'	1'



No caso de empate, após o término do 3º (terceiro) round, um 4º (quarto) round de um minuto será realizado como golden round (round de ouro), após um minuto do término do 3º (terceiro) round. Em caso de persistir o empate:

Maior pontuação marcada por chutes giratórios ou chutes com giro. Se o total de pontos técnicos é o mesmo, o competidor que tiver mais pontos na ordem de técnicas de maior valor a seguir: Cabeça, Tórax, Soco, Gam-Jeom.

Se a pontuação por técnicas de maior valor é a mesma, o competidor que recebeu maior número de hits registrados pelo PSS. (Hits são toques ou impactos válidos registrados pelos sensores) - Se os três critérios acima forem os mesmos, o árbitro e os juízes determinarão a superioridade

14. EQUIPAMENTOS OBRIGATÓRIOS

- Dobok (uniforme de Taekwondo)
- Protetor de tórax (hogu)
- Protetor bucal
- Protetor de cabeça com proteção de acrílico
- Protetor de antebraço, canela e luvas

15. SISTEMA DE COMPETIÇÃO

- Sistema eliminatório duplas ou rodízio (definir conforme número de inscritos)

16. ARBITRAGEM

- A arbitragem será realizada por árbitros convidados ou professores designados.
- Decisões da arbitragem são soberanas e inquestionáveis.
- Arbitragem mínima: 01 Árbitro (área de Combate): 02 Juízes (área lateral):
01 Anotador e 01 Cronometrista

17. PREMIAÇÃO

17.1 PREMIAÇÃO ATLETAS

- Medalhas de ouro, prata e bronze para os 4 competidores de cada categoria. Todos os participantes receberão medalha de participação.

17.2 PREMIAÇÃO INSTITUIÇÕES

- Para efeito de contagem geral de pontos entre as Instituições participantes, serão adotados os seguintes critérios de pontuação por colocação nas categorias disputadas:
1º lugar – 7 pontos
2º lugar – 5 pontos
3º lugar – 3 pontos (observando que haverá **dois terceiros lugares** por categoria)
- Será atribuído **1 (um) ponto por atleta participante** nas demais classes (além da Kids), também somado à pontuação geral da Instituição.



- Ao final da **1ª etapa**, serão premiadas com troféus as **3 (três) Instituições** que obtiverem o maior número de pontos na soma geral do **masculino e feminino juntos**, sendo consideradas:

Campeã da 1ª etapa

Vice-Campeã da 1ª etapa

3ª Colocada da 1ª etapa

- A contagem geral de pontos será feita pela soma dos resultados do masculino e feminino juntos.
- Em caso de empate na pontuação geral, serão aplicados, nesta ordem, os seguintes critérios de desempate:
 - Maior número de campeões (1º lugar);
 - Persistindo o empate, maior número de vice-campeões (2º lugar);
 - Mantendo-se o empate, maior número de terceiros colocados (3º lugar);
 - Persistindo ainda o empate, maior número de atletas inscritos pela Instituição.

18. ATENDIMENTO MÉDICO

A LE2 e a LTE não se responsabilizarão por qualquer acidente que possa ocorrer durante a competição, prestando apenas os primeiros socorros no local da competição.

A COORDENAÇÃO DA LTE E LE2
“EDUCAÇÃO PELO ESPORTE, SIMPLES ASSIM”