TREKNING POOMSAE 2022 WT TAEKWONDO

Denne trekningen gjelder for SommerCup 1, 25. juni

	Klasser	Innledende		Semifinaler		Finaler	
		POOMSAE 1	POOMSAE 2	POOMSAE 1	POOMSAE 2	POOMSAE 1	POOMSAE 2
Barn	Barn Cup F					Se tekst under	
	Barn Cup M						
Cup	Kadett Cup F					Se tekst under	
	Kadett Cup M						
	Junior Cup F						
	Junior Cup M						
	Senior under 30 Cup F						
	Senior under 30 Cup M						
	Senior under 40 Cup M						
	Senior over 50 Cup M						
Dan	Kadett Dan F					8	9
	Kadett Dan M						
	Junior Dan F					8	9
	Junior Dan M						
	Senior I Dan - under 30 F					9	10
	Senior I Dan - under 30 M						
	Senior II Dan - under 40 F					9	10
	Senior III Dan - under 50 F					11	12
	Senior III Dan - under 50 M						
	Senior IV Dan - **over** 50 F					11	12
	Senior IV Dan - **over** 50 M						

Par		Se tekst under
Synkron		
Team		

Freestyle

Over 18 år Cup/Dan		Se tekst under

Cup-graderte og barneklassene:

Det første mønsteret utøveren starter med i konkurransen, skal være mønsteret utøveren hadde til siste gradering uansett hvilken runde man begynner i. Deretter er det valgfritt hvilke poomsaer utøveren går.

NB: Pass på at utøveren velger mønstre som er innenfor gruppen av mønstre for Cup-klassen.

(Se matriseni §3 I mønsterreglementet. Dette vil si at som Cup-utøver kan man velge mønstrene fra Il Jang til Koryo.

(Hvitbelter skal gå Taeguk Il-Jang som første mønster, deretter er det valgfritt.)

Par, Synkron og Team:

Klassene Par, Synkron og Team er ***åpne*** klasser der første poomsae skal være den siste poomsaen laveste graderte hadde til siste gradering.

Freestyle

Utøvere velger selv hvilken yeon-mu linje man vil følge, samt hvilken musikk og koreografi man vil legge til grunn for mønsteret.

NB: ALLE utøvere må huske å annonsere poomsaen før man starter. Dette gjelder også i Dan-klassene!

Antall deltakere	Runde 1	Runde 2	Finaler
Inntil 8	**Utgår**	**Utgår**	**8**
9 - 19	**Utgår**	**9 - 19**	**8**
Over 20	**20 - over**	**50% ***	**8**

*Dersom det er oddetall i klassen med mer enn 20 deltakere skal man til neste runde avrunde oppover til et helt tall (antall) utøvere. Eksempelvis vil 11 utøvere gå videre til neste runde dersom det var 21 utøvere til å begynne med.