

**FEDERACIÓN ESPAÑOLA
DE
HAPKIDO**



**REGLAMENTO TÉCNICO
DE
COMPETICIÓN**

INDICE

- Artículo 1. Propósito
- Artículo 2. Aplicación
- Artículo 3. Área de competición
- Artículo 4. Los competidores
- Artículo 5. Clasificaciones de La Competición
- Artículo 6. Graduación (cinturón)
- Artículo 7. Método de competición
- Artículo 8. Duración de la competición
- Artículo 9. Materiales de rompimiento
- Artículo 10. Actos prohibidos/penalizaciones
- Artículo 11. Procedimientos de la competición
- Artículo 12. Criterio de puntuación
- Artículo 13. Métodos de puntuación
- Artículo 14. Publicación de la puntuación
- Artículo 15. Decisión y declaración del ganador
- Artículo 16. Procedimientos para suspender una competición
- Artículo 17. Jueces calificadores oficiales
- Artículo 18. Anotador
- Artículo 19. Formación y asignación de los Jueces oficiales
- Artículo 20. Comité de apelación
- Artículo 21. Finalidad

Artículo 1. Propósito

El propósito de las Reglas de Competición, es el de establecer una serie de normas que regulen todos los asuntos referentes a las competiciones de Hapkido promovidas y organizadas por la Federación Española de Hapkido FEH-WHF, así como por el resto de las Delegaciones y/o Federaciones Regionales o Autonómicas y Miembros Asociados, garantizando la aplicación de estas reglas unificadas y con autorización expresa de FEH.

(Interpretación)

El objetivo del Artículo 1 es asegurar la unificación de las competiciones de Hapkido FEH-WHF en todo el territorio nacional. Cualquier competición que no siga los principios fundamentales de estas reglas, no puede ser reconocida como competición de Hapkido de la Federación Española de Hapkido.

Artículo 2. Aplicación

Las Reglas de Competición serán aplicadas en todas las competiciones promovidas y organizadas por la Federación Española de Hapkido (F.E.H), y por cada Federación / Delegación regional o Autonómica ó Miembro asociado que lo solicite a F.E.H-W.H.F. No obstante, cualquier Federación / Delegación afiliada que desee modificar algún punto de las Normas de Competición, puede presentar dicha modificación y está estará sujeta a la aprobación de la F.E.H.

(Interpretación)

Obtener la aprobación: *Cualquier organización que desee hacer un cambio en alguna parte de las reglas existentes debe entregar a F.E.H. el contenido de lo que desea enmendar explicando las razones para dicho cambio. Para su aprobación deben ser recibidas en la F.E.H. con un mínimo de tres meses antes de la fecha de competición.*

1) Cambio en categorías, 2) Incremento o disminución en el número de árbitros 3) Cambio de ubicación de la mesa de inspección o comisión médica, etc. 4) Duración de las actuaciones, etc.

Estos puntos podrán ser modificados previa solicitud y aprobación de la F.E.H. No obstante, lo referente a: puntos, deducciones y área de competición, no podrán ser modificados bajo ninguna circunstancia.

2.1 Área de aplicación.

1) Las reglas serán también las nuevas bases para encuentros y competiciones con otras disciplinas similares.

2) El apunte de las reglas es para normalizar cada técnica y organizar las materias necesarias para llevar un campeonato, trofeo, copa, etc.

2.2 General.

- 1) *La condición necesaria para la participación en competición o torneo es la de ser miembro afiliado de la Federación Española de Hapkido (F.E.H.), es decir, tener la Licencia Anual Federativa en vigor L.A.F, así como estar en posesión de su carné de grado oficial firmado por Maestro/Profesor debidamente Colegiado. Las excepciones estarán sujetas a un permiso precedido por la dirección de las Competiciones.*
- 2) *Los equipos estarán representados por su propio jefe de equipo o coach. Solamente él/ella estará autorizado/a para ocuparse de obtener el fallo del sorteo.*
- 3) *El contenido de la prueba de competición será libre, utilizando las técnicas propias del Hapkido, debe incluir de forma obligatoria los siguientes apartados; Dajon, Nakbok, kongkiok, Jok,, Kiopa, Hoshinsul.*
- 4) *A los competidores no se les permitirá el uso de collares, brazaletes, pendientes, anillos, Relojes, prendas de complemento, zapatillas y otros objetos personales que puedan dañar.*

Artículo 3. Área de de Competición.

El área de competición medirá 12 x 12 m. para grupos, 9 x 9 m. para parejas y o tríos, según el sistema métrico (decimal) y será lisa y sin obstáculos.

La superficie será de material blando, como los nuevos tapices, tipo puzzle, de Hapkido, recomendando el grosor de 4 cm, aunque si así lo decidiese F.E.H podría utilizarse de 3 0 2 cm como mínimo, nunca menos. No obstante, si fuera necesario, el área de competición puede instalarse sobre una plataforma que no supere una altura desde la base de 50-60cm. y la parte externa de la línea límite tendrá que ser inclinada con un desnivel de menos de 30°, para la seguridad de los competidores.

3.1. Demarcación del área de Competición.

- 1) *La superficie comprendida entre los 12 x 12 m, o de 9 x 9 m, será llamada, el área de competición.*
- 2) *La demarcación del área de competición será distinguida por superficies de diferente color, o marcado con una línea blanca de 5 cm de ancho, en el caso de que toda la superficie fuera de un único color.*

3.2. Indicación de las posiciones.

1. Posición de los jueces. *Siete jueces deben sentarse a 1 m. de distancia del Área de Competición y 2 m. entremedio; cuatro mirando a los competidores y tres en la espalda de los mismos. La línea límite adyacente a cuatro jueces debe ser considerada la línea límite #1, seguida por línea límite #2, #3, y #4, en el sentido de las agujas del reloj desde la línea límite #1. Los jueces están posicionados en el sentido de las agujas del reloj desde la izquierda de la línea límite #1.*

En caso de ser **5 jueces**, tres jueces deben ser posicionados mirando a los artistas marciales y los otros dos en la espalda de los mismos en el orden del sistema de 7 jueces.

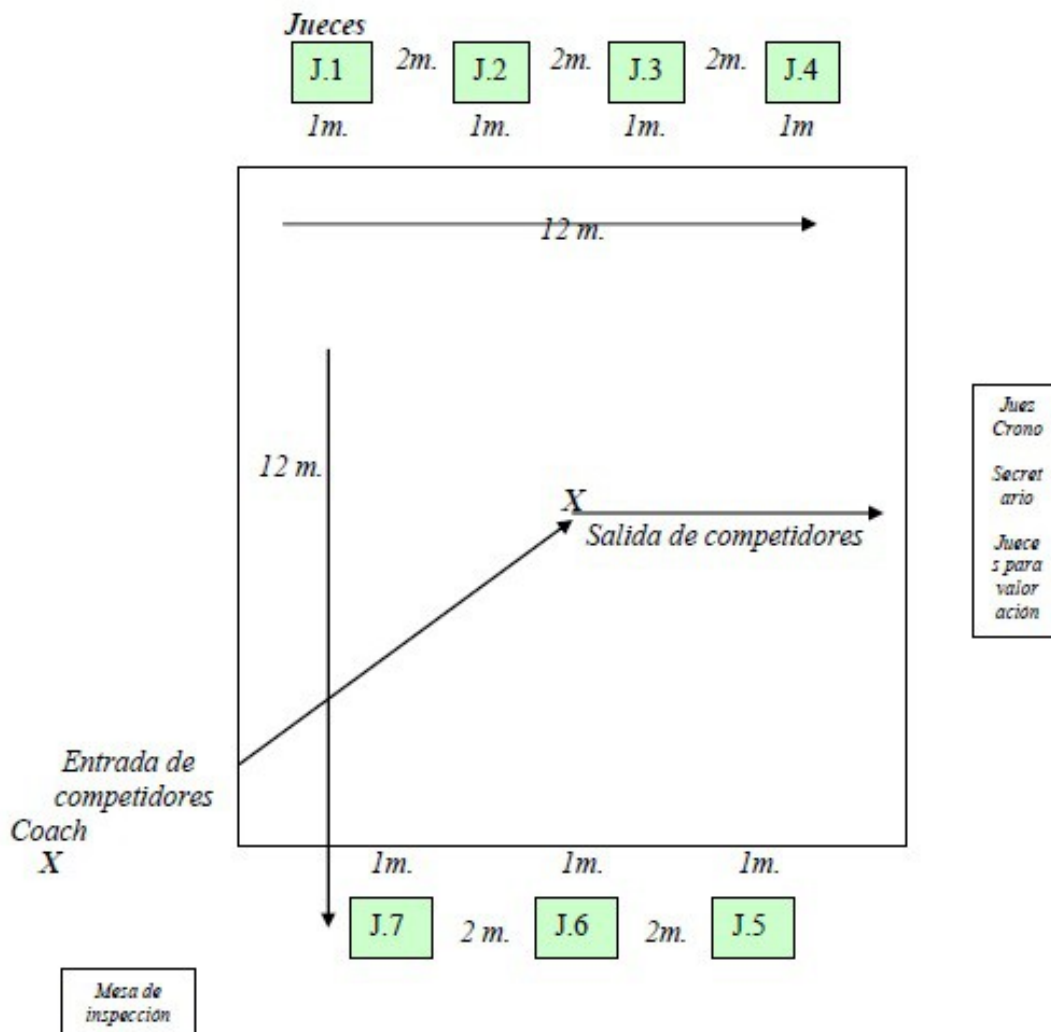
Tanto con siete como con cinco jueces, habrá **un secretario y un anotador** que llevará el control del tiempo de ejecución.

2. Posición para el árbitro. Un árbitro debe ser colocado en el asiento del juez n°1. 1.

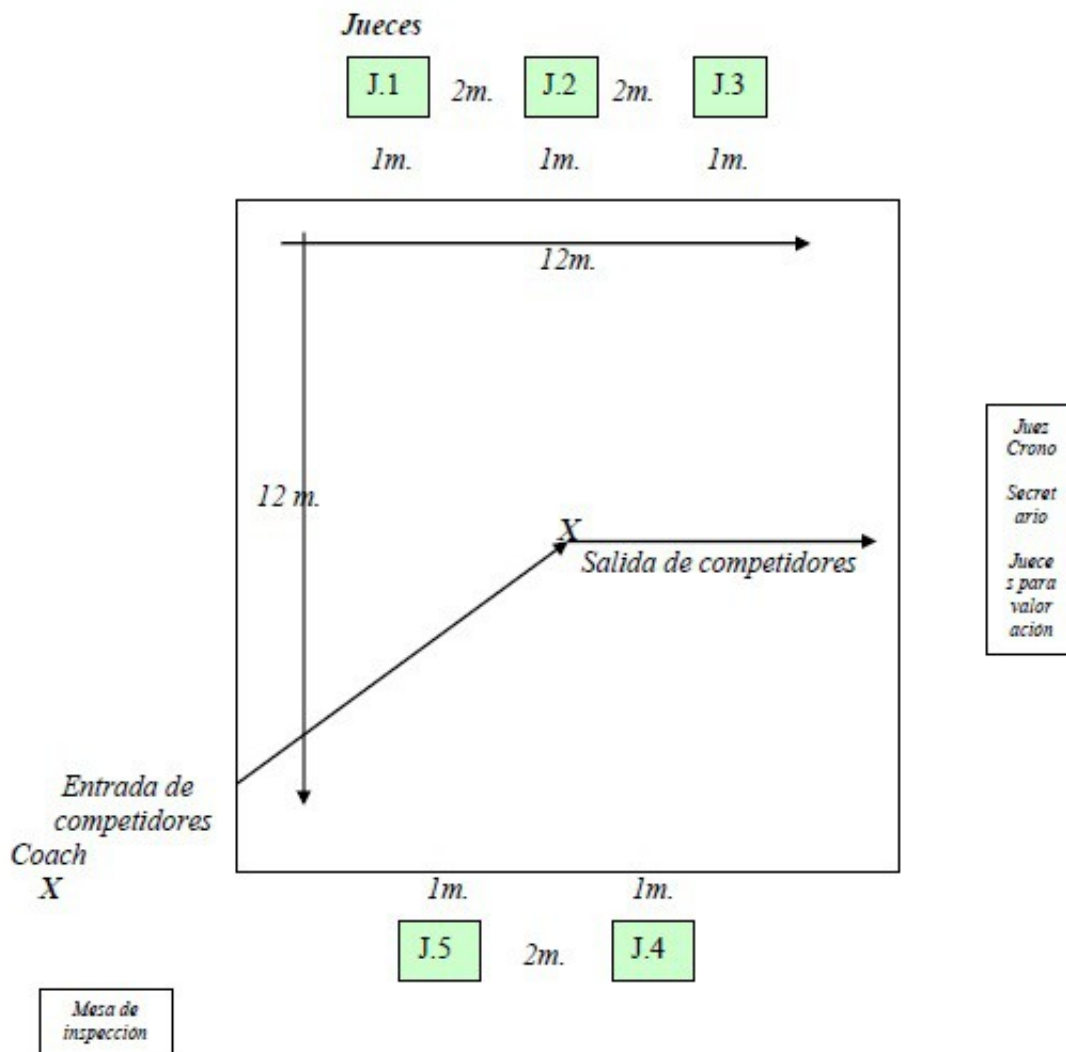
4. Posición de la mesa del juez. El juez debe colocarse fuera del Área de Competición, 2 m. apartado desde el centro de la línea límite #2.

5) 7. Posición de la mesa de inspección. La mesa de inspección debe ser colocada a la entrada del área de combate fuera de la esquina de las líneas límite #3 y #4 teniendo en cuenta las posibilidades de la instalación.

1. Esquema del área de competición. (H.K.D) con 7 Jueces



2. Esquema del área de competición. (H.K.D) con 5 Jueces



Nota; Estos esquemas podrán ser modificados si así lo decidiera el Comité Técnico de Competición con la autorización de FEH.

(Explicación)

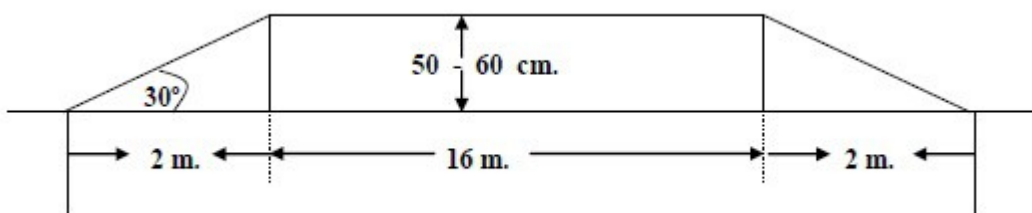
Superficie de competición: Sólo los suelos aprobados por la F.E.H. deben ser usados en los campeonatos de Hapkido.

Color: La combinación de colores de la superficie de la lona o tapiz no debe despedir un reflejo chillón, o ser cansado para la vista de los participantes o los espectadores. La combinación de colores debe ser también apropiadamente similar al look general del evento.

La Mesa de Inspección: En la Mesa de Inspección, el Inspector supervisará si el equipamiento del competidor es el aprobado por la F.E.H. y si se ajusta a éste apropiadamente. En caso de que no sea el adecuado, el competidor deberá cámbiaselo por otro apropiado.

Plataforma de competición: La plataforma deberá ser construida de acuerdo con el siguiente diagrama:

Diagrama Plataforma de Competición



Artículo 4. Los Artistas Marciales Competidores

1. Cualificaciones de los competidores

- 1) Tener la nacionalidad española.
- 2) Tener el carné de grados, Pum ó Dan de Hapkido, expedido por la Federación Española de Hapkido (FEH).
- 3) Tener una edad igual ó superior a 15 años para la categoría adulto y menor de 15 años para las categorías infantiles y cadetes: nacidos en años naturales.

(Interpretación)

La edad límite está basada en el año natural, no en la fecha (día) en la cual se celebra la Competición. Por ejemplo: Si el Campeonato de exhibición se celebrase el 4 de Septiembre de 2007, aquellos competidores nacidos anterior al 31 de diciembre de 1992 podrían participar.

2. Uniforme del competidor

- 1) Los competidores adultos deben llevar sólo el uniforme *OFICIAL* mod; “Strong Heavy” duro (y si se quiere el pantalón podrá ser middle) y los infantiles y cadetes podrán llevar el uniforme “Strong Middle” aprobado por la Federación Española de Hapkido (FEH) y por la World Hapkido Federation (WHF) blanco y negro y escudo oficial (FEH), y si se quiere el de su Delegación.
- 2) Estará limpio y se permite una publicidad discreta.
- 3) Los competidores masculinos no pueden llevar ninguna prenda debajo del dobok.
- 4) Las competidoras femeninas podrán llevar camiseta o top debajo del dobok teniendo en cuenta que han de ser de color blanco o negro según el grado.

3. Control Médico

- 1) En los eventos de Hapkido promocionados u organizados por la F.E.H., Federaciones/Delegaciones Oficiales y/o Asociados, cualquier uso o administración de drogas o sustancias químicas descritas en las Reglas Anti-Doping están prohibidas.
- 2) La F.E.H., puede llevar a cabo todos los controles médicos considerados necesarios para determinar si el participante ha cometido violación de las Reglas Anti-Doping de la F.E.H. Cualquier ganador que se niegue a someterse a este control ó que sea probado que, ha cometido tal infracción, debe ser sacado de la posición final, y el ganador será transferido al próximo competidor en la línea de las posiciones de la competición.
- 3) El Comité Organizador es el responsable de cumplir las disposiciones para llevar a cabo los controles médicos.

Todos los detalles concernientes al doping deben ser manejados de acuerdo a las Reglas Anti-Doping de la F.E.H.

Artículo 5. Clasificaciones de la Competición

- 1) Equipo: *Cada equipo estará formado por un mínimo de cuatro (5) y un máximo de nueve (9) competidores, indistintamente, hombres, mujeres ó mixtos, no pudiendo ser asistidos ni ayudados por ningún otro participante que no forme parte del equipo de competición.*
- 2) Parejas y/o tríos: *Formado indistintamente hombres, mujeres o mixtos, no pudiendo ser ayudados por otro participante.*
- 3) Individual: *En esta categoría puede presentar hasta un máximo de tres agresores.*

Artículo 6 Graduación (cinturón)

La graduación será según categorías a criterio de FEH aunque por regla general será de grados de color (KUP), cinturón negros (DAN) y profesores (MÁSTER).

Artículo 7. Método de Competición

1. En todos los campeonatos organizados y/o promovidos por la F.E.H. debe de haber, como mínimo, **tres equipos** inscritos; de haber menos inscritos éstos se anularán.
2. **Forma de competición:** Los equipos de competidores, Se realizarán varias dos rondas, dependiendo del número de participantes, y su contenido será libre, pudiendo usar música en su demostración.
 - 2.1. **Colocación de equipo:** *Se podrán colocar y distribuir libremente dentro de la pista evitando dificultar la perfecta apreciación de la técnica por parte de los jueces.*
3. Cualquier cambio en la forma de competición, para mantener el horario, será decidido por el comité organizador de la misma.
4. El orden de actuación se decidirá por sorteo.
5. **Sistema de competición: (Rondas).**
Se realizará en Rondas obligatorias, se sumarán para obtener la puntuación final. El ejercicio podrá ser el mismo o diferente en cada actuación.

- 1ª Ronda: El 50 % de los equipos participantes quedarán eliminados.

- 2ª Ronda: Solo los cinco equipos con más puntos pasarán a la 3ª ronda.

- 3ª Ronda: Esta última ronda nos dará el 1º, 2º, y 3º puesto según los puntos.

El 1º, el 2º y el 3º puesto deben ser entre los equipos de competidores que, sumada la puntuación de los jueces, tengan la mayor puntuación. Para realizar dicha suma se quitarán la nota más alta y más baja dada por los jueces.

En caso de EMPATES

Se seguirá el proceso siguiente:

1°.- Se sumará la nota más alta anulada anteriormente y el equipo que tenga más puntuación será el vencedor.

(Si continuase el empate.....)

2.- Se sumará la nota más baja anulada anteriormente y el equipo que tenga más puntuación será el vencedor.

(Si continuase el empate.....)

3°.- Será vencedor el equipo que tenga menor número de componentes.

(Si continuase el empate.....)

5°.- Se declarará vencedor, el equipo cuya suma de edades de sus componentes sea menor.

Artículo 8. Duración de la competición.

El tiempo que disponen los equipos para realizar la prueba será el comprendido entre: mínimo de dos (2) minutos y máximo de tres (3) minutos. Para parejas y/o tríos, un mínimo tres (3) minutos y máximo cinco (5) minutos y para individual exactamente igual. Previamente podrán hacer uso de treinta (30) segundos para su acomodo en pista y preparación de materiales, etc.

Artículo 9. Materiales de rompimiento.

1) Serán de porespan, con unas dimensiones de 40x30 cm. y un espesor de 2 cm.

Nota: *En rompimientos especiales las dimensiones permitidas son 80x30 cm. y un espesor de 2 cm.*

2) No se permitirá ningún otro tipo de material para rompimiento.

3) Los materiales de rompimiento serán comprobados por un juez, de manera que no puedan ser previamente preparados. (Cortes realizados con anterioridad para evitar posibles fallos, etc.).

4) Se podrán utilizar materiales utilizados en el Hapkido, armas tales como; bastón, cuchillos, pistolas, porra (defensa policial) palo corto o largo, estos deberán de ser sobre todo de goma blanda, plástico y/o madera, para lo cual deberán de pasar siempre por la mesa de inspección, que una vez revisado todo el material, incluido el uniforme, se le dará al jefe de equipo un pase que tendrá que entregar en la mesa de jueces.

Artículo 10. Actos prohibidos / penalizaciones.

1. El uso de animales, tales como palomas u otro tipo de aves, etc., está estrictamente prohibido, lo que llevará la eliminación automática del equipo infractor.
2. Las penalizaciones para cualquier acto prohibido deben ser declaradas por el juez calificador nº 1.
3. Las penalizaciones son definidas como “Kam-jeom” (deducción de puntos por penalizaciones).
4. Los siguientes actos deben ser clasificados como actos prohibidos, debe ser declarado “Kam-jeom”:
 - a) Pronunciar comentarios indeseables o cualquier mala conducta por parte de los competidores o el preparador Coach.
 - b) Queda a juicio del juez nº 1 valorar si un preparador coach o competidor cometen violación del código de conducta.
 - c) Los competidores ó preparadores no deben interrumpir ó levantarse de su zona indicada durante el transcurso de la competición.

(Interpretación)

En caso de que un equipo sea penalizado con dos (2) deducciones, el árbitro debe declararle perdedor por penalizaciones. La deducción de puntos, “Kam-jeom”, definido en este Artículo es diferente de aquellas deducciones que den los jueces en sus puntuaciones.

Artículo 11. Procedimientos de la competición.

Procedimientos antes y después de la competición

1. Llamada a los competidores.

Los nombres de los equipos deben ser anunciados tres veces, comenzando tres minutos antes del comienzo programado de su competición, con un minuto de intervalo. Cualquier equipo que no aparezca en el área de competición un minuto después del comienzo programado de la competición, debe ser considerado como si se hubiese retirado y debe ser eliminado.

2. Inspección física y del uniforme.

Después de ser llamados, los competidores deben pasar una inspección del material y del uniforme en la mesa de inspección específica, por un inspector designado por la F.E.H. Los competidores no debe mostrar ningún signo de aversión, y no deben llevar ningún objeto que no este permitido.

3. Entrar en el área de competición

Seguido de la inspección, los competidores deben entrar al área de espera de competición, pudiendo ser acompañados de un preparador coach.

4. Principio y final de la competición.

La competición comenzará con la declaración de: “Shi-jak” (comienzo), por el capitán de equipo y debe finalizar con la declaración de: “Ba-ro” (parar) por el capitán de equipo. El cronometrador debe anotar el tiempo de actuación.

5. Después del final de la exhibición.

Los competidores deben permanecer en pie en sus respectivas posiciones y hacer un saludo al mandato del capitán de equipo: “Cha-ryeot” (Atención), “Kyeong-rye” (saludo)”. Después, en posición de pie, esperar la declaración de puntuación por los jueces.

6. Salida de los competidores.

Artículo 12. Criterio de puntuación.

La puntuación debe ser dada de acuerdo con las técnicas propias de Hapkido, haciendo hincapié en las reglas y en el programa oficial de F.E.H.

1. Precisión de las Técnicas de Hapkido.

- 1) Precisión de movimientos básicos
- 2) Detalles de cada técnica.
- 3) Dificultad de la técnica.

2. Presentación

1) Habilidad / Destreza

- a. Precisión de gama de movimientos
- b. Equilibrio
- c. Velocidad y potencia

2) Expresión

- a. Fuerza / Ritmo
- b. Expresión de energía
- c. Coreografía.

Artículo 13. Métodos de puntuación.

1.- La valoración de la exhibición será global, puntuando cada juez el conjunto final de la misma. Será de obligatorio cumplimiento realizar técnicas de: Respiración, Caídas, Técnicas de Brazo/Patadas, Rompimientos, Armas y Hosinsul.

2.- Los jueces de mesa serán los encargados de las deducciones en la nota final. También podrán puntuar para aumentar ó deducir la nota final teniendo en cuenta el siguiente orden de valoraciones.

2.1.- AUMENTO DE PUNTOS: La puntuación final podrá aumentar si se utilizan dentro de la prueba saltos y caídas con una **ejecución correcta**. *Si la ejecución de estos saltos y caídas no es la correcta, en ningún caso se podrán dar puntos negativos por su mala ejecución.*

Primer grupo (1er.)

2.1.1. Saltos de máxima dificultad: + **0,30** puntos.

- ⊘ Saltos con obstáculos en altura con correcta ejecución de la caída.
- ⊘ Saltos con obstáculos en longitud con correcta ejecución de la caída
- ⊘ Saltos para realizar una técnica de pierna en altura y al caer realizar una correcta ejecución de la caída.

Segundo grupo (2º)

2.1.2. Saltos de mediana dificultad: + **0,20** puntos.

- ⊘ Saltos en altura que al caer se hagan con una correcta ejecución de la caída.
- ⊘ Saltos en longitud que al caer se hagan con una correcta ejecución de la caída.

Tercero grupo (3er.)

2.1.3. Saltos de baja dificultad: + **0,10** puntos.

- ⊘ Saltos en el sitio que al caer se hagan con una correcta ejecución de la caída.

El criterio para adjudicar estos puntos será:

Sumaremos + 0'30 puntos si se realiza un mínimo de dos (2) técnicas del primer grupo.

Sumaremos + 0'20 puntos si se realiza un mínimo de dos (2) técnicas del segundo grupo.

Sumaremos + 0'10 puntos si se realiza un mínimo de dos (2) técnicas del tercer grupo.

2.2.- DEDUCCIÓN DE PUNTOS:

2.2.1. Cada vez que un competidor pierda el equilibrio y la caída no sea correcta le deduciremos (-) **0,20** puntos, sumando todas las caídas incorrectas y aplicando la deducción en la puntuación final.

(Interpretación)

Caída: Se entiende por caída incorrecta aquella que se produce al realizar o después de haber realizado una técnica de Hapkido donde la recepción en el suelo no es controlada, sino que se golpea el suelo bruscamente perdiendo el equilibrio de forma clara o tomando contacto con este con cualquier parte del cuerpo que no sean los correctos.

2.2.1. Cada vez que un competidor se salga de la línea límite 12x12 para equipo y de 9x9 parejas y o tríos le deduciremos (-) **0,50** puntos, sumando todas las salidas y aplicando la deducción en la puntuación final.

(Interpretación)

Salirse del 12x12 o de 9x9 (Línea Límite): Se entiende por salida cuando un competidor saca uno o los dos pies fuera de de la Línea Límite 12x12 o de 9x9.

2.2.2. Cualquier fallo en rompimiento de corchos, se penalizará con menos (-) **0,10** puntos, sumándose todos los fallos y aplicando la deducción a la puntuación final.

(Interpretación)

Se considerará rompimiento fallado:

1.- Cuando el corcho no rompe, es decir queda entero, aun después de haber impactado en el de forma correcta.

2.- Cuando la porción de corcho roto es muy pequeña (rompe un poco por una esquina o sólo por donde se sujeta)

3.- La zona con la que se golpea el corcho no es la correspondiente a la técnica realizada. Por ejemplo: ejecutar un Dollyo y romper con la rodilla, tibia o con el cuerpo por un fallo en la distancia.

4.- Cuando se mueva de forma clara y ostentosa el corcho para buscar el impacto correcto después de haber fallado en la distancia o en la altura.

5.- Cuando el corcho es roto por el competidor que lo aguanta.

2.2.3. Si un equipo se excede del tiempo límite ó no llega al tiempo mínimo, le serán deducidos de la puntuación final los siguientes puntos:

Por no llegar al mínimo de tiempo:

☺ Menos de 2'09'' se deducirán - **0,40** puntos.

☺ De 2'10'' a 2'19'' se deducirán - **0,30** puntos.

☺ De 2'20'' a 2'24'' se deducirán - **0,20** puntos.

☺ De 2'25'' a 2'29'' se deducirán - **0,10** puntos.

Por pasarse del límite de tiempo:

☺ De 3'01'' a 3'10'' se deducirán - **0,10** puntos.

☺ De 3'10'' a 3'20'' se deducirán - **0,20** puntos.

☺ De 3'20'' a 3'25'' se deducirán - **0,30** puntos.

☺ Más de 3'26'' se deducirán - **0,40** puntos

Por no llegar o pasarse del límite de tiempo : más - menos , 10 segundos (- 0'10) más - menos , 20 segundos (- 0'20) más - menos , 30 segundos (-0'30) y así sucesivamente .

2.2.4. Materiales de rompimiento: Utilizar materiales distintos a los autorizados tanto en su composición como en tamaño. Corchos manipulados para su más fácil rompimiento; será motivo de descalificación del equipo.

2.2.5 Uniforme competidor (*dobok*): Cualquier equipo que no cumpla con los requisitos enunciados en el artículo 4 punto 2, será motivo de descalificación

2.2.6. El uso, por parte de los competidores, de zapatillas, prendas de complementos o algún objeto tales como collares, brazaletes, pendientes, anillos, relojes y otros, será motivo de descalificación del equipo.

3. Cálculo de la puntuación

1) De las puntuaciones dadas por los jueces, se quitarán la más alta y la más baja y una vez hecho esto se calculará la puntuación media.

2) La puntuación media calculada será la puntuación final.

3) En caso de haberse dado puntos negativos, éstos deberán ser descontados de la puntuación final.

4) En caso de haberse dado puntos positivos, éstos deberán ser sumados a la puntuación final.

Artículo 14. Publicación de la puntuación.

1. La puntuación final debe ser anunciada inmediatamente después de recopilar los totales de los jueces.

2. En caso de usar instrumentos de puntuación electrónicos.

2.1) Los jueces deben introducir puntos en los instrumentos electrónicos de puntuación después de la exhibición, y los puntos totales deben ser automáticamente visualizados en los monitores.

2.2) La puntuación final (puntos de media) deben ser mostrados en el monitor una vez quitado las puntuaciones más altas y más bajas de las dadas por los jueces.

3. En caso de puntuación manual

3.1) El coordinador debe recopilar cada hoja de puntuación y comunicar los resultados al anotador inmediatamente después de la finalización de la ejecución de la prueba.

3.2) El anotador debe transmitir la puntuación final, una vez quitado de las puntuaciones las más altas y más bajas, y anunciar ó mostrar la puntuación final. (puntos de media).

Artículo 15. Decisión y declaración del ganador.

1. El ganador debe ser el equipo el cual, una vez hallada la media y deducidos y/ó sumado, en su caso, los puntos de los jueces de mesa, tenga más puntos en total.

Artículo 16. Procedimientos para suspender una competición.

Si se para la competición por causas justificadas y distintas a una lesión, el juez nº 1 debe declarar “Shi-gan” (Suspensión) o “Kye-shi” (Suspensión) y reanudar la competición desde el principio, teniendo en consideración todos los aspectos de la situación.

Cuando una competición es parada debido a lesión, el árbitro debe tomar las siguientes medidas:

1. El juez nº 1 debe suspender la competición y ordenar a los anotadores suspender el cronometraje anunciando “Shi-gan” (Suspensión) o “Kye-shi” (Suspensión).
2. El juez nº 1 debe permitir al competidor ó competidores que reciban primeros auxilios durante un minuto.
3. Si el competidor ó competidores no demuestran la voluntad de continuar la competición después de un minuto, incluso en el caso de que sólo sea una lesión leve, el equipo deberá ser declarado, por el juez nº 1, eliminado.

Artículo 17. Jueces oficiales.

1. Cualificaciones

1-1 Los Jueces Calificadores y de Mesa, deben estar en posesión del título de Juez regional y tener como mínimo, el Cinturón Negro 1º DAN.

1-2 Los Jueces Interregionales, deben estar en posesión del título de Juez interregional y tener como mínimo, el Cinturón Negro 2º DAN.

1-3 Los Jueces Nacionales, deben de esta en posesión del título de Juez Nacional y estar en posesión, como mínimo, del Cinturón Negro 3er DAN.

2. Responsabilidades

2.1. Juez nº 1 (Jefe de zona).

1. En caso de malas maneras en comportamiento por parte del entrenador, delegado ó competidores, lo sancionara con un **Kanchog (menos -1 puntos)**
2. Con **dos** amonestaciones de **Kanchong (menos -1 puntos)** eliminara al equipo de la competición.
3. Permitirá que el equipo repita una vez más la exhibición en caso de haberla suspendido debido a lesión u otras causas justificadas.
4. Declarará las descalificaciones de equipos.

2.2) Jueces

- a. Los jueces darán la puntuación de la valoración global de la ejecución de la prueba.
- b. Los jueces deben dar sus opiniones francas cuando se las pida el jefe de zona.

3. Titulaciones de los Jueces oficiales

Los Jueces oficiales de los Campeonatos de España deberán de estar en posesión del título oficial de Juez Calificador y de Mesa Nacional y como mínimo ser Cinturón Negro 3º Dan.

4. Uniforme de los árbitros oficiales

a. Los árbitros oficiales deben llevar el uniforme designado por la F.E.H. (*Pantalón beige, chaqueta azul marino, camisa azul celeste (clarita), corbata oficial azul marina de FEH (y zapatillas blancas hkd).*)

(Interpretación)

El presidente de la Junta Supervisora de la Competición puede pedir que el Delegado Técnico reemplace a los árbitros oficiales en el caso que los árbitros oficiales hayan sido asignados incorrectamente o cuando la Junta supervisora de la competición juzga que alguno de los árbitros oficiales asignados han conducido la competición injustamente ó han cometido errores no razonables.

Artículo 18. Juez de mesa y Anotador.

1. El juez de mesa debe calcular, anotar y anunciar o hacer el total de las puntuaciones mostradas. El anotador debe cronometrar la competición, incluyendo el tiempo de suspensión durante la competición.

Artículo 19. Formación y asignación de los árbitros oficiales.

1. Composición de los árbitros oficiales

- 1) Sistema 7 jueces: 1 jefe de zona, 6 jueces, 3 jueces de mesa, anotador y secretario.
- 2) Sistema 5 jueces: 1 jefe de zona 4 jueces, 2 jueces de mesa, anotador y secretario.

2. Asignación de los árbitros oficiales

1) La elección de un sistema de 7 jueces o un sistema de 5 jueces deberá decidirse dependiendo de los competidores participantes en la competición.

Artículo 20. Comité de Apelación y Sanción.

Se formará, en cada campeonato, un Comité de Apelación que resolverá cualquier reclamación que pudiera tener lugar en dicha actividad.

1.- Composición del Comité de Apelación.

El Comité de Apelación estará presidido por el Presidente de FEH y/o por el presidente de la Federación Territorial organizadora, el director de Jueces, el director Técnico del área de campeonatos de técnica y tres (3) delegados de equipo, elegidos por sorteo entre los Delegados participantes.

2.- Responsabilidad:

El Comité de Apelación de la Competición, debe hacer correcciones de errores de juicio de acuerdo a su decisión, en lo que concierne a protestas y tomar acción disciplinarias contra los oficiales que, cometieron errores de juicio ó comportamiento ilegal, los resultados de lo cual deben ser notificados a la Federación Española de Hapkido.

El Comité de Apelación de la Competición también esta facultado para sancionar directamente hechos relacionados con la administración de la competición.

El Comité de Apelación podrá modificar la puntuación final en caso de error en la suma de las puntuaciones parciales.

3.- PROCEDIMIENTO DE PROTESTA

1) Solamente será permitida la protesta por escrito y facilitada al comité organizador.
Un delegado oficial del equipo debe presentar la hoja oficial de protesta junto con la cuota de protesta de 60 € al Comité de Apelación de la Competición en 10 minutos después de la señalización de puntos por la ejecución, después de pasado este tiempo no se admitirá ninguna protesta.

2) Una deliberación de la protesta debe ser llevada a cabo por el Comité de Apelación de la Competición excluyendo a aquellos miembros de la misma territorial de los competidores implicados y una resolución debe ser hecha por mayoría.

3) Las protestas solamente serán aceptadas si se refieren a un error de cálculo de un juez o secretario. La decisión del Comité de Protesta o de Organización es firme.

(Interpretación)

El Comité de Sanción de la Competición debe componerse de al menos cinco (5) miembros.

(Explicación)

Procedimientos de deliberación: Los Procedimientos de deliberación para tomar una resolución son los siguientes:

1) *Después de revisar las razones de una protesta, el Consejo (comité) debe primero decidir si la protesta es “Aceptable” o “Inaceptable” para deliberación.*

2) *Si es necesario, el Consejo (comité) puede escuchar las opiniones de los árbitros o jueces.*

A quién se llama debe ser decidido por el Consejo (comité).

3) El Consejo (comité) debe revisar las anotaciones escritas, si lo estime necesario, tras visionar información grabada de la competición etc.

4) Después de la deliberación, el Consejo (comité) debe mantener el secreto de la votación para determinar una decisión por mayoría.

5) El Presidente del Consejo (comité) debe hacer un informe documentando el resultado de la deliberación y debe hacer este resultado públicamente conocido.

6) Las acciones necesarias deben ser tomadas de acuerdo a la decisión del Consejo (comité).

a. Errores al determinar los resultados de la competición: los errores al calcular la puntuación de la competición ó no identificar a un competidor deben ser cambiados y subsanados.

INTERPRETACIONES:

Estas reglas deben de ser interpretadas por el Comité Técnico en caso de cualquier duda, para que ésta sea solucionada durante la competición / torneo. El Comité Técnico encontrará un acuerdo razonable en armonía con la meta del Hapkido, eso sí, siempre en caso de duda se dará más puntuación a aquellos que en su ejecución hayan cumplido con el Artículo 12 Criterio de puntuación. Donde dice que;

La puntuación debe ser dada de acuerdo con las técnicas propias del programa oficial y las reglas la F.E.H.

Artículo 21. Finalidad

Como todos sabéis la Federación Española de Hapkido es una entidad de carácter principalmente Marcial, por consiguiente, pretendemos y queremos que la verdadera finalidad de estos eventos, sea para los artistas marciales competidores, de enriquecimiento personal, búsqueda interior y de superación técnica a través de la belleza y perfección de los movimientos propios de nuestro bello Arte Marcial, el HAPKIDO.

NOTA; 1.- Aquellas personas interesadas en ayudar como voluntarios en la organización deberán inscribirse en el acta que se facilitara para ello. 2.- Queda totalmente prohibido estar en la zona de competición a toda persona ajena a la misma, así como grabar ya sea en video, móvil, etc, en dicha zona.