

ESCUELA NACIONAL HAPKIDO

REGLAMENTO TÉCNICO COMPETICIÓN





INDICE

- Artículo 1. Propósito
- Artículo 2. Aplicación
- Artículo 3. Área de competición
- Artículo 4. Los competidores
- Artículo 5. Categorías de la Competición
- Artículo 6. Graduación (cinturón)
- Artículo 7. Criterios de puntuación
- Artículo 8. Procedimiento de la calificación
- Artículo 9. Actos prohibidos/penalizaciones
- Artículo 10. Procedimientos de la competición
- Artículo 11. Decisión y declaración del ganador del evento
- Artículo 12. Procedimientos para suspender una competición.
- Artículo 13. Juez Principal y Jueces Calificadores.
- Artículo 14. Cronometador
- Artículo 15. Comité de Apelación
- Artículo 16. Interpretaciones
- Artículo 17. Clasificaciones



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, en las dos modalidades existentes, **Defensa Personal** y **Exhibición**, que sean promovidas y/u organizadas por la Escuela Nacional de Hapkido de la Federación Española de Artes Marciales Coreanas y Miembros Asociados, (Federaciones o clubes), garantizando la aplicación de reglas unificadas.

El objetivo es asegurar la unificación de las competiciones de Hapkido en las modalidades de Defensa Personal y Exhibición aceptada por **FEDAMC**. Cualquier competición que no siga los principios fundamentales de estas reglas, no puede ser reconocida como **competición de Hapkido FEDAMC**.

Artículo 2.- Aplicación.

Este reglamento, tanto en la modalidad de defensa personal como en la de exhibición serán aplicadas en todas las competiciones promovidas y/u organizadas por la Escuela Nacional de Hapkido de la Federación Española de Artes Marciales Coreanos y por cada Delegación Territorial o club miembro asociado.

No obstante, cualquier escuela/club afiliada que desee modificar algún punto de las normas de Competición, podrá proponerlo, para solicitar la aprobación de FEDAMC. Estos cambios sólo podrán afectar a lo siguiente:

- Cambio en categorías.
- Incremento o disminución en el número jueces calificadores
- Cambio de ubicación de la mesa de inspección o comisión médica, etc.
- Duración de las actuaciones, etc.

Estos puntos podrán ser modificados previa solicitud y aprobación de **FEDAMC**.

2.1 Área de aplicación.

Las reglas serán las nuevas bases para encuentros y competiciones de Hapkido FEDAMC en las modalidades de defensa personal y exhibición.

2.2 General.

➤ La condición necesaria para la participación en un torneo es la de ser miembro afiliado a FEDAMC, Federaciones asociadas y/o pertenecer a "club amigo" en este caso será obligatorio la correspondiente afiliación a una mutua de seguro del deportistas, autorización paterna para menores de 16 años en su caso, amén de facilitar un documento firmado eximiendo a FEDAMC de posteriores reclamaciones.

Los derechos de inscripción y demás serán igual a los afiliados.



ESCUELA NACIONAL DE HAPKIDO

- Otras excepciones estarán sujetas a un permiso precedido por el estudio de FEDAMC. Los equipos estarán representados por su propio maestro de escuela o delegado. Solamente él/ella estará autorizado/a para ocuparse de obtener el fallo del sorteo y puntuación de los ejercicios.
- El contenido de la prueba de exhibición será libre, (utilizando las técnicas propias del Hapkido).
- A los competidores no se les permitirá el uso de collares, brazaletes, pendientes, anillos, relojes y otros accesorios que puedan dañar al compañero o a él mismo.

Artículo 3.- Área de de Competición.

El área de competición medirá 6mt x 6mt, según el sistema métrico (decimal), en la modalidad de HOSINSUL, y de 9mt x 9 mt en la modalidad de EXHIBICIÓN. Ésta área será lisa y sin obstáculos.

La superficie será de material blando, como los nuevos tapices.

3.1. Demarcación del área de Competición.

La demarcación del área de competición será distinguida por superficies de diferente color, o marcado con una línea blanca de 5 cms. de ancho, en el caso de que toda la superficie fuera de un único color.

3.2. Jueces calificadoros.

Cada área de competición estará formada como mínimo por tres jueces calificadoros debidamente acreditados por FEDAMC y teniendo la cualificación de Juez acorde con la categoría de la competición (regional, nacional, internacional), como mínimo deben tener el grado a partir de cinturón azul para Juez Crono, de 1º Dan para la obtención Juez Nacional y mínimo 3º Dan para la titulación de Juez Calificador Internacional a propuesta de la E.N.H.

3.2.1. Posición de los jueces. Por cada área de competición habrá 3 jueces calificadoros. Los jueces estarán posicionados de la siguiente forma:

- Juez Nº 1. Juez Principal. Éste estará colocado sentado de frente al área de competición, siendo saludado a la entrada y salida del mismo por los participantes.
- Juez Nº 2. Juez calificador. Estará sentado en lateral izquierdo del área de competición, según la entrada de los competidores.
- Juez Nº 3. Juez Calificador. Estará sentado en el lateral derecho del área de competición, según la entrada de los competidores.

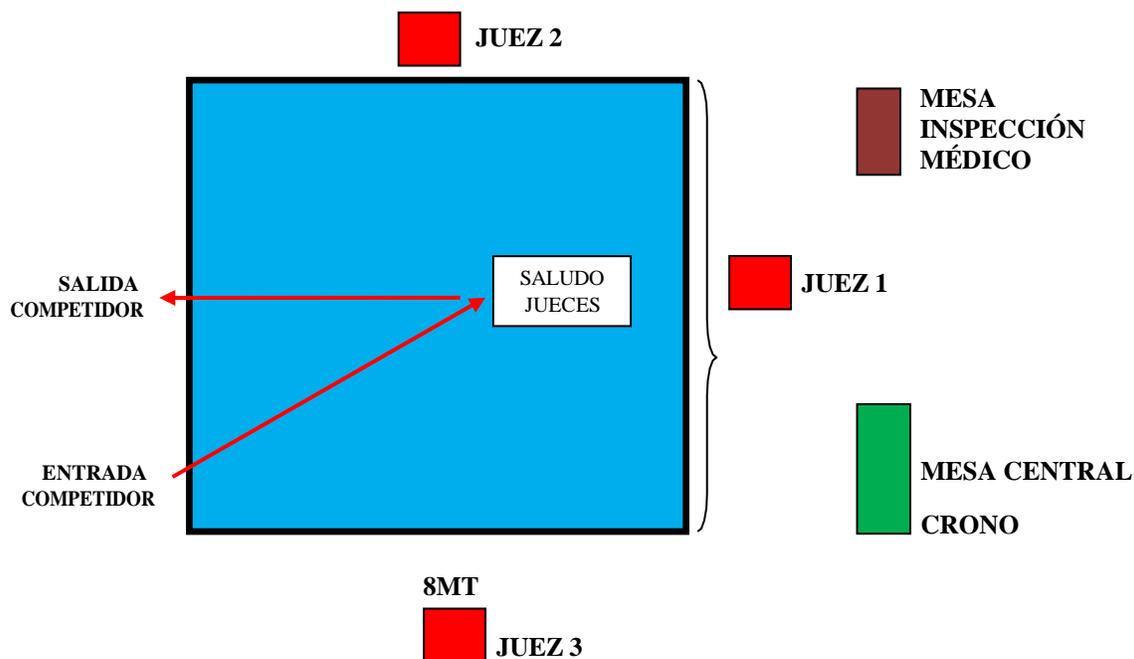
Cuando un juez observe que un competidor o equipo de competidores pertenecen a su escuela/club, levantará la mano y le indicará al juez principal esta situación, debiendo ausentarse de su puesto y será ocupado por otro juez calificador. Si es el juez principal levantará la mano y lo indicará los otros jueces calificadoros y se ausentará del área de competición. El de mayor graduación de danes será el juez principal y otro juez calificador ocupará su puesto.



ESCUELA NACIONAL DE HAPKIDO

- 3.2.2. Juez Crono.** Cronometrará el tiempo de ejecución del ejercicio para que no se exceda en su desarrollo. Puede ser un juez adjunto o aspirante al título de Juez calificador.
- 3.2.3. Posición de la mesa de inspección.** La mesa de inspección debe ser colocada al lado de la mesa del médico, o en su caso puede ser una mesa única, la inspección la realizará un juez suplente. En el caso de existir dos áreas de combate esta mesa y la del médico estará situada entre las dos áreas de competición.
- 3.2.4. Posición de la mesa central.** La mesa central deberá colocarse fuera del área de competición, apartada detrás y a la izquierda del Juez N° 1. En ella estará mínimo un juez acreditado que llevará el control de las competiciones llevadas a cabo ese tatami. Puede estar acompañado de uno o más jueces ayudantes.
- 3.2.5. Esquema del área de competición**

ÁREA DE COMPETICIÓN CON 1 TATAMI

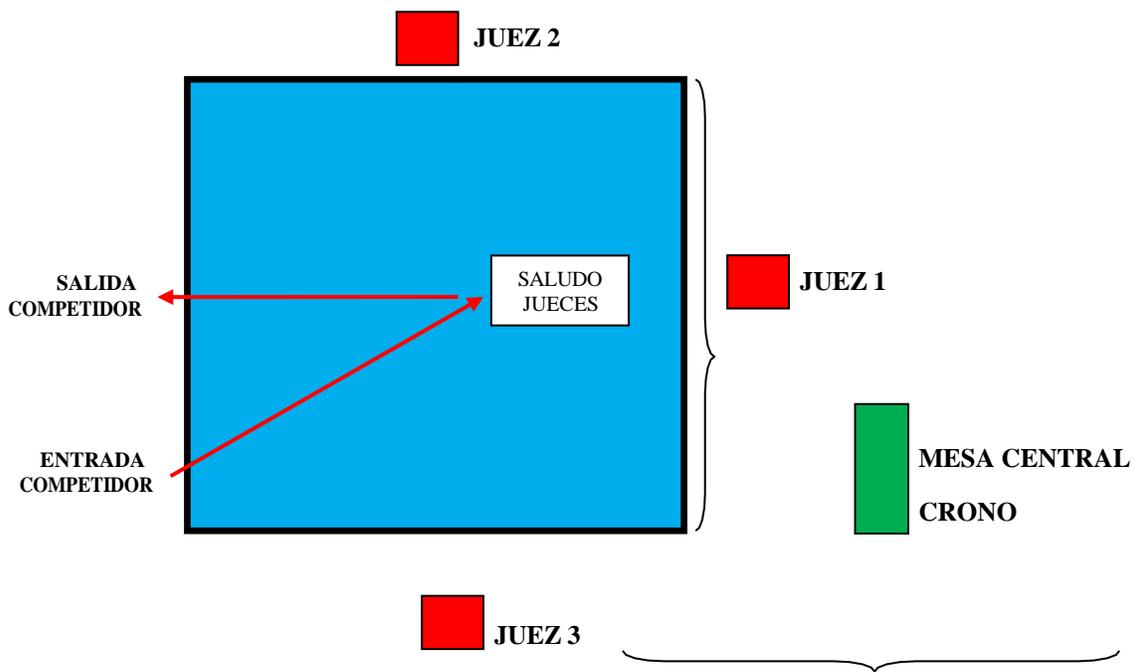
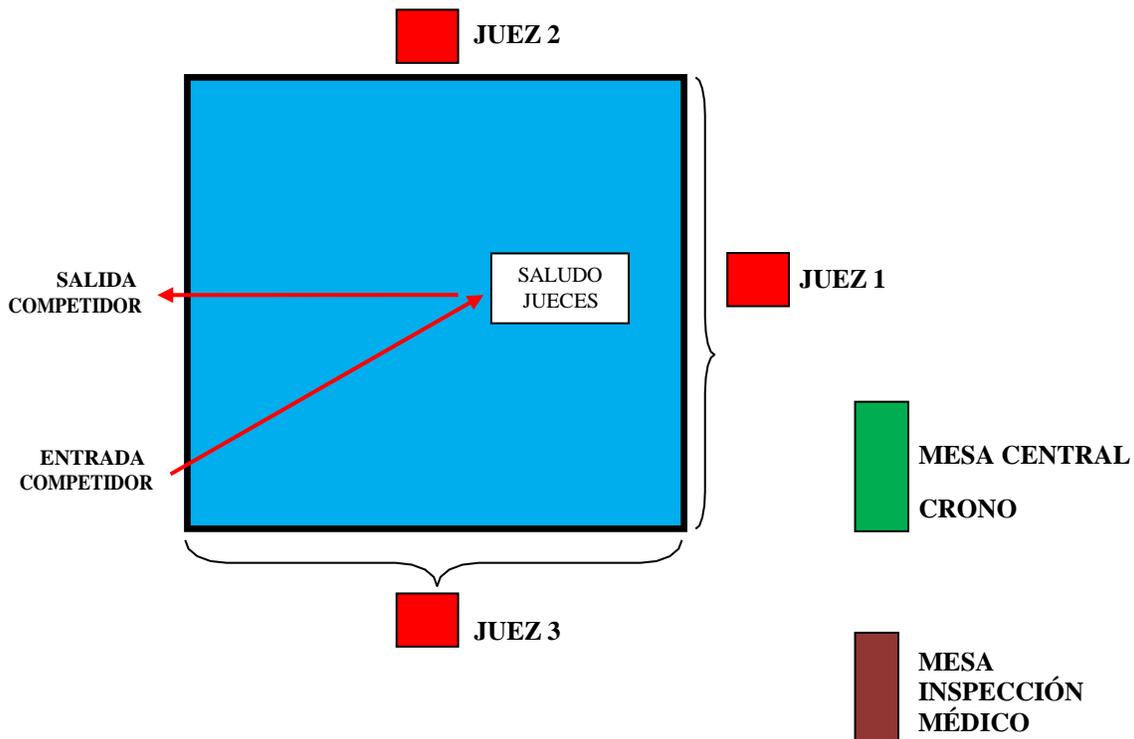




ESCUELA NACIONAL DE HAPKIDO



ÁREA DE COMPETICIÓN CON DOS TATAMIS





3.4 Color del área de competición:

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

3.5. La Mesa de Inspección:

En la Mesa de Inspección, el Juez suplente supervisará si el equipamiento del competidor se ajusta a éste apropiadamente. En caso de que no sea el adecuado, el competidor deberá cambiárselo por otro apropiado. También supervisara los elementos que se vayan a utilizar en la ejecución del ejercicio, (cuchillos, palos, etc.)

Artículo 4.- Los Competidores

4.1. Requisitos de los competidores

- 1) Estar afiliado a la Federación Española de Artes Marciales Coreanos.
- 2) Tener el carnet de grados, Pum ó Dan de Hapkido, expedido por el Departamento Nacional de Hapkido y la Federación Española de Artes Marciales Coreanos.
- 3) Tener la licencia federativa en vigor.
- 4) Pertener a un "club amigo" de FEDAMC.

4.2. Uniforme del competidor

- 1) Será un dobok de Hapkido, limpio de color blanco o negro según la escuela a la que pertenezca dicho club. En la modalidad de EXHIBICIÓN los equipos deberán llevar el cinturón de los competidores será el mismo color, el cual será a criterio del maestro de la escuela correspondiente.
- 2) Los competidores masculinos pueden llevar una prenda debajo del dobok del mismo color de este.
- 3) Las competidoras femeninas deberán llevar camiseta debajo del dobok teniendo en cuenta que han de ser de color blanco o negro según el color del dobok.
- 4) Los competidores, tanto en la modalidad de Defensa Personal como en la de Exhibición, deberán llevar el mismo dobok, blanco o negro de hapkido.

4.3. Control Médico

- 1) En los eventos de Hapkido promocionados u organizados por FEDAMC, cualquier uso o administración de drogas o sustancias químicas descritas en las Reglas Antidoping están prohibidas.
- 2) La FEDAMC, puede llevar a cabo todos los controles médicos considerado necesarios para determinar si el participante ha cometido violación de las Reglas Antidoping de la Federación. 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 Antidoping de FEDAMC.

Artículo 5.- Categorías de la Competición

Existirán dos modalidades: Defensa Personal y Exhibición.

➤ MODALIDAD DE DEFENSA PERSONAL

Los Jueces calificadores valorarán con una puntuación las técnicas que se realizarán con la ayuda de un compañero que nos ataca de forma simulada, sin tener en cuenta su edad ni sexo, ya que se puntuara únicamente a quien realiza las técnicas y no a la pareja.

En esta modalidad se valorarán las técnicas de defensa personal y no la exhibición, ya que para ello existe la modalidad correspondiente.

El trabajo técnico sólo puede realizarse después del escape/salida del agarre o defensa ante agresión. Sólo puede hacerse una técnica intermedia para pasar a realizar la técnica de defensa personal.

Criterios de puntuación:

- Ejecución Técnica
- Kyap
- Energía
- Fluidez
- Eficacia
- Realismo

En esta modalidad la forma de competición es individual aunque el competidor realice las técnicas con un compañero. Es decir que el competidor es quien realiza las técnicas y el compañero es el atacante, y sólo se valorará al competidor.

Categorías

- **INFANTIL MASCULINO/FEMENINO**
 - ❖ **PROMESAS**
 - Edades de 4 a 7 años.
 - Hasta cinturón amarillo.
 - Técnicas a realizar: N° 1, N° 2 y N° 3.



ESCUELA NACIONAL DE HAPKIDO



- ❖ **ABSOLUTO**
 - Edades de 4 a 7 años
 - Desde cinturón amarillo/naranja
 - Técnicas a realizar: N° 1, N° 2 y N° 3.

- **PRECADETE MASCULINO/FEMENINO**
 - ❖ **PROMESAS**
 - Edades de 8 a 10 años.
 - Hasta cinturón amarillo.
 - Técnicas a realizar: N° 1, N° 2 y N° 3.

 - ❖ **ABSOLUTO**
 - Edades de 8 a 10 años.
 - Desde cinturón amarillo/naranja.
 - Técnicas a realizar: N° 1, N° 2 y N° 3.

- **CADETE MASCULINO/FEMENINO**
 - ❖ **PROMESAS**
 - Edades de 11 a 13 años
 - Hasta cinturón naranja.
 - Técnicas a realizar: N° 1, N° 2, N° 3 y N° 4.

 - ❖ **ABSOLUTO (CINT. NARJ/VERDE)**
 - Edades de 11 a 13 años
 - Desde cinturón naranja/verde
 - Técnicas a realizar: N° 1, N° 2, N° 3 y N° 4.

- **JUVENIL MASCULINO/FEMENINO**
 - ❖ **PROMESAS**
 - Edades de 14 a 17 años.
 - Hasta cinturón verde.
 - Técnicas a realizar: N° 1, N° 2, N° 3 y N° 4.

 - ❖ **ABSOLUTO**
 - Edades de 14 a 17 años.
 - Desde cinturón azul en adelante.
 - Técnicas a realizar: N° 1, N° 2, N° 3 y N° 4.



- **SENIOR MASCULINO/FEMENINO**

- ❖ **PROMESAS**

- Edades de 18 años en adelante
- Desde cinturón amarillo hasta verde.
- Técnicas a realizar: N° 1, N° 2, N° 3, N° 4 y N° 5.

- ❖ **ABSOLUTA**

- Edades de 18 años en adelante
- Desde cinturón azul en adelante
- Técnicas a realizar: N° 1, N° 2, N° 3, N° 4 y N° 5.

- **MASTER MASCULINO/FEMENINO**

- ❖ **PROMESAS**

- Edad igual o anterior al año 1981.
- Hasta cinturón verde.
- Técnicas a realizar: N° 1, N° 2, N° 3, N° 4 y N° 5.

- ❖ **ABSOLUTO**

- Edad igual o anterior al año 1981.
- Desde cinturón azul.
- Técnicas a realizar: N° 1, N° 2, N° 3, N° 4 y N° 5.

TÉNICAS A REALIZAR:

- N° 1: Técnica de defensa ante agarre.
- N° 2: Técnica de defensa ante golpeo con pierna.
- N° 3: Técnica de defensa ante golpeo con puño.
- N° 4: Técnica de defensa con proyección ante ataque libre.
- N° 5: Técnica de defensa contra arma.

Las técnicas se realizarán en orden numérico para todas las categorías, es decir primero la N° 1, después la N° 2 y así hasta las que corresponda en cada categoría.

Hasta la categoría SENIOR no se podrán utilizar armas ni técnicas en las que se utilice violencia excesiva.

Las armas utilizadas serán de madera o goma, teniendo que ser revisadas por la mesa de inspección antes de la participación de los competidores.



➤ MODALIDAD DE EXHIBICIÓN.

En la modalidad de EXHIBICIÓN, la forma de competición es por **equipos**, independientemente del grado que ostenten y el sexo, los cuales estarán integrados de 3 a 10 personas. En esta modalidad de EXHIBICIÓN se usarán técnicas propias de HAPKIDO como rompimientos, combates simulados, caídas, proyecciones, luxaciones, armas, etc. Para este trabajo técnico se permite el uso de música para sincronizar la coreografía.

Criterios de puntuación:

- Ejecución Técnica
- Kyap
- Energía
- Fluidez
- Eficacia
- Realismo
- Espectacularidad

Categorías

- **INFANTIL**
 - Edades de 4 a 6 años.
 - Duración del trabajo técnico entre 1,30 y 2,30 minutos.
- **CADETE**
 - Edades desde 7 a 11 años.
 - Duración del trabajo técnico entre 1,30 y 3 minutos.
- **JUVENIL**
 - Edades desde 12 a 16 años
 - Duración del trabajo técnico entre 2 y 4,30 minutos.
- **ABSOLUTA**
 - Edades de 17 años en adelante
 - Duración del trabajo técnico entre 2 y 5 minutos.

Los equipos podrán estar formados por personas de cualquier sexo.

En esta modalidad, los jueces calificadores valorarán con una puntuación las coreografías de combates simulados con las técnicas que se realizarán en las parejas o equipos de 3 a 10 personas, usando técnicas propias de HAPKIDO como rompimientos, caídas, proyecciones, luxaciones, armas, golpes, etc.



ESCUELA NACIONAL DE HAPKIDO



Todo el material será revisado antes del comienzo del evento por la organización, para garantizar la máxima seguridad, evitando objetos punzantes, que corten o que se deshagan ensuciando el tapiz. Se procurará usar siempre materiales acolchados y/o armas de goma o madera. Hasta la categoría ABSOLUTA no se podrán utilizar armas ni técnicas en las que se utilice violencia excesiva, excepto en la categoría de JUVENILES que si podrán utilizar en su trabajo técnico defensas ante palos cortos, medios y largos, siempre del material antes descrito.

Las instalaciones cuentan con equipo de reproducción por lo que se permite el uso de música para sincronizar la coreografía.

En esta modalidad es obligatorio que todos los integrantes lleven el mismo color de cinturón para dar unidad al equipo y el mismo color de dobok, blanco o negro.

Durante las categorías infantil y cadete, el maestro podrá guiar la exhibición, con el fin de facilitar la organización de la misma a los más pequeños, como dar las indicaciones o distribuir el material. Éste se colocara en el lateral del tatami enfrente del juez principal.

El contenido de la exhibición será libre, pudiendo usar música en su demostración, en este caso el los participantes deben designar un delegado para que se haga cargo de la correcta puesta en marcha de la música (cd, mp3 ó compatible), debiendo proporcionar la música al responsable de megafonía.

Colocación de equipo: Después del saludo a los jueces, se podrán colocar y distribuir libremente dentro de la piste evitando dificultar la perfecta apreciación de la técnica por parte de los jueces.

El crono comienza y termina con el saludo desde el centro del tatami. Existirá un margen de error de diez segundos tanto de déficit como de exceso, a partir del cual el equipo será penalizado con **2 décimas** por cada diez segundos.



Se podrán utilizar armas, utilizadas en el Hapkido, tales como; bastón corto, bastón medio, bastón largo, cuchillos, pistolas, defensa policial, etc.; pero siempre deberán de ser de plástico, goma blanda, madera o estar forrados de material blando, para lo cual deberán de pasar siempre por mesa de inspección, que una vez revisado todo el material, incluido el uniforme, se le dará la autorización para efectuar su ejercicio, esta inspección deberá hacerse antes de que el equipo antecesor termine su ejercicio, estando atentos a su llamada al área de competición.

En los ejercicios de exhibición se podrán hacer rompimientos siempre en relación con la coreografía realizada. Los materiales a romper están descritos en los siguientes apartados:

- Serán de foforespan estrusionado, (material de mayor dureza no blanco y que no se desmenuza en bolas), con unas dimensiones aproximadas de 40x30 cm. y un espesor máximo de 2cm.
Nota: Cualquier otro tipo de formas y dimensiones deberán ser inspeccionadas y aprobadas por el Juez Principal o por el Comité Organizador.
- No se permitirá ningún otro tipo de material.
- 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.).
- El equipo o participante que decida hacer rompimiento en su ejercicio deberá dejar el área de competición limpia de todos los restos, para que no influya en el desarrollo de la competición.

Graduación (cinturón)

La graduación mínima será cinturón **AMARILLO** para la categoría Infantil-Juvenil y **NARANJA** para resto de categorías (se podrá participar con menos graduación, siempre que el comité de competición lo autorice), excepto para las categorías que se solicite un mínimo concreto para participar.

Artículo 6.- Criterios de puntuación.

La puntuación debe ser dada de acuerdo con las reglas aprobadas por FEDAMC en relación con estos eventos.

- Precisión de las técnicas de Hapkido.
- Precisión de movimientos básicos
- Detalles de cada técnica.



- Dificultad de la técnica.
- Habilidad /Destreza
 - Precisión de gama de movimientos
 - Equilibrio
 - Velocidad y potencia
- Expresión
 - Fuerza/Ritmo
 - Expresión de energía
 - Coreografía (en modalidad de exhibición).

Artículo 7.- Procedimiento de la calificación

Los Jueces simultáneamente realizarán sin demora la puntuación tras la visualización de cada competición sin esperar al resto de Jueces. Las puntuaciones de los equipos o participantes se harán visibles al final de cada ejercicio mostrándola hacia adelante y hacia atrás (el juez principal dará el pitido para mostrarla, girarla y bajarla cuando vea que todos los jueces tienen clara su puntuación).

Tras la puntuación, se sumará y se publicará el total de puntos antes de seguir con el siguiente competidor.

Todos los participantes o equipos empiezan con una puntuación de 9.00 puntos y los jueces irán valorando con detrimento de puntos según la actuación de los participantes. El juez crono anotará y sumará las puntuaciones (teniendo en cuenta las penalizaciones en caso de que las hubiera) una vez concluida la demostración, la entregarán en mesa central.

SISTEMA DE PUNTUACIÓN

La puntuación se establece en las siguientes pautas:

Aplicable a todas las categorías y divisiones:

Puntuación mínima: 5,0.

Puntuación media: 7,0.

Máxima: 10.

- Desde 7,0 a 7,5 (ACEPTABLE, jugar con esas décimas para grado de aceptabilidad).
- Desde 7,5 a 8,0 (BUENA EJECUCIÓN, jugar con esas décimas para grado de ejecución).
- Desde 8,0 a 8,5 (NOTABLE, muy buena ejecución, jugar con las décimas para premiar más o menos dentro de ese grado de Notable).
- Desde 8,5 a 9,0 (EXCELENTE, muy por encima de la media, jugar con las décimas para premiar más o menos dentro de ese grado de Excelencia).



ESCUELA NACIONAL DE HAPKIDO



- De 9 a 10 (GRADO DE EXCELENCIA MÁXIMA) Esta puntuación ha de ser muy exclusiva, solo para casos en los que debamos quitarnos el sombrero ante la ejecución del trabajo técnico. En caso de tener una puntuación de 9 puntos sin haber tenido ningún fallo en el desarrollo del trabajo técnico, cada juez valorara positivamente al competidor o equipo sumándole décimas, en función de los criterios de puntuación.

Deducción de puntos:

Se irán restando décimas en función a fallos más o menos graves en la ejecución del trabajo técnico:

- Pararse de forma notoria en el trabajo técnico sin necesidad: de 0,1 a 0,5 décimas.
- Ejecución defectuosa de técnica intermedia: de 0,1 a 0,5 décimas.
- Ejecución defectuosa de técnica definitiva: de 0,1 a 0,5 décimas.
- Ejecución defectuosa de técnica de caída, tanto del competidor como de la persona que lo acompaña: de 0,1 a 0,5 décimas.
- Repetición excesiva de la misma técnica: de 0,1 a 0,5 décimas.
- Pararse y no continuar el trabajo técnico: **La puntuación baja a 5,0.**
- Etiqueta: Cinturón desalineado, despeinado@, elementos externos a la indumentaria tales como reloj, pulsera, anillos, piercing, calcetines sin estar calzado, etc.: de 0,1 a 0,5.
- No limpiar o dejar restos de materiales de rompimiento en el área de competición después del ejercicio: 0,5 décimas.
- Obviamente las penalizaciones pueden y deben ser sumadas si son distintas las causas (Nota importante, nunca puntuar por debajo de 5,0 ni por encima de 9,0, a no ser por el GRADO DE EXCELENCIA MÁXIMA).

En todos los campeonatos organizados y/o promovidos por FEDAMC debe de haber, como mínimo, dos inscritos por categorías, de haber solo un equipo inscrito, en esa categoría, harán su exhibición para que los jueces la valoren y serán proclamados Campeones de este Campeonato.

Cualquier cambio en la forma de competición, para mantener el horario, será decidido por el comité organizador de la misma.

El orden de actuación se decidirá por sorteo. Este sorteo será hecho por el comité organizador del evento y supervisado por FEDAMC.



En caso de empate de un competidor o equipo, los jueces podrán solicitar a los competidores que realicen de nuevo el ejercicio. Los participantes deberán repetir el mismo ejercicio.

Si después de todas estas valoraciones, persiste el empate, se tomará la decisión de declarar exequo, (todos son), a los participantes implicados en el lugar correspondiente oro, plata o bronce.

Artículo 8.- Actos prohibidos / penalizaciones.

- ✓ Existirán dos tipos de penalizaciones o sanciones, unas de carácter grave que provocaran la descalificación inmediata del equipo o participante y otras de carácter leve que llevan consigo la resta de puntos de su puntuación.
- ✓ Las penalizaciones para cualquier acto prohibido ya sean leves o graves, deben ser declaradas por la mesa de jueces calificadores. Las penalizaciones leves que son definidas como deducción de puntos y serán sancionados
- ✓ Los siguientes actos deben ser clasificados como penalizaciones o actos de carácter graves.
 - a) Enfrentamientos airados contra los jueces, Comité Organizador, o contra FEDAMC.
 - b) Enfrentamientos directos contra un compañero, ya sea del mismo equipo o de otro club.
 - c) Intentos de modificar las decisiones de los Jueces de una manera indecorosa.
 - d) Cualquier otra circunstancia que crean los jueces y organización que sean punibles de ser sancionadas.
- ✓ Los siguientes actos deben ser clasificados como actos prohibidos de carácter leve, con posible deducción de puntos.
 - a) Pronunciar comentarios indeseables o cualquier mala conducta por parte de los competidores o el delegado del equipo o participante.
 - b) Queda a juicio de los jueces valorar si un entrenador o competidor cometen violación del código de conducta.
 - c) Que los competidores o entrenadores interrumpan la competición o salgan de su zona indicada durante el transcurso de la misma.

En ambas modalidades, tanto en la modalidad de Defensa Personal como en la de Exhibición, los participantes no podrán participar si no llevan la uniformidad requerida en este reglamento.



Artículo 9.- Procedimientos de la competición.

Procedimientos antes y después de la competición

10.1. Llamada a los competidores.

Los nombres de los participantes o equipos serán anunciados de dos en dos, uno para que realice la técnica y otro para que se prepare. El participante o equipo que se prepara debe esperar en la esquina izquierda del tatami de cara al juez. Si un participante o equipo no apareciera por algún motivo se le irá llamando por megafonía durante la realización del equipo que ejecuta la técnica, si no está preparado una vez concluida la demostración del equipo activo, será descalificado por incomparecencia salvo excepción de motivos o causas mayores justificadas (en ese caso realizará su ejercicio después del que esté en el tatami, en ningún caso podrá participar una vez terminada la ronda)

10.2. 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 el Juez en quien se delegue este cometido. Los competidores no deben mostrar ningún signo de aversión, y no deben llevar ningún objeto que no esté permitido.

10.3. 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 entrenador o delegado de su club.

10.4. Principio y final de la competición.

Cuando un delegado de FEDAMC con autorización para entrar en el área de competición, el participante o capitán del equipo (participante que tenga mayor grado) deberá pedir autorización a la mesa para entrar, dentro del área de competición formaran en dos filas por orden de grados y el capitán o participante dirá "chumbi, cha-ryeot, Kyeong-rye" saludando a la mesa de los jueces, a continuación tomaran sus posiciones en el área de competición y su ejercicio comenzará con la declaración de: "Shi-jak" (comienzo), por el capitán de equipo y debe finalizar con la declaración de: "Ba-ro" (paro) por el capitán de equipo.

10.5. Después del final de la competición.

Los competidores o participante deben permanecer en el área de competición y formar en pie como comenzó, en dos filas por grados, en sus respectivas posiciones, esperando el resultado de su ejercicio, una vez que se proclame el resultado, el capitán de equipo volverá a hacer el saludo a los jueces con la voz, "**chumbi, cha-ryeot, Kyeong-rye**". Volviendo a salir del área de competición sin perderle la cara a los jueces, dando tres pasos hacia atrás (salir andando de espalda), y hacer un saludo a pie del tatami.



Artículo 10.- Decisión y declaración del ganador del evento.

El ganador debe ser el equipo o participante que haya conseguido la puntuación más alta.

Artículo 11.- Procedimientos para suspender una competición.

- Si se para la competición por causas injustificadas y distintas a una lesión, los jueces debe declarar "*suspensión y descalificación*" o "*suspensión y reanudar*" la competición desde el principio del ejercicio, teniendo en consideración todos los aspectos de lo sucedido para pausar la competición.
- Cuando una competición es parada debido a lesión, los jueces deben tomar las siguientes medidas:
 - a) Se debe suspender la competición momentáneamente y ordenar la entrada de los servicios médicos.
 - b) Permitir al competidor o competidores que reciban primeros auxilios durante el tiempo que estime necesario los servicios médicos con un máximo de 5 minutos.
 - c) Si el competidor o competidores no demuestran la voluntad de continuar la competición después de que los servicios médicos den la autorización para la continuación del ejercicio, el equipo deberá ser declarado por la mesa del jurado calificador *eliminado o descalificado*.

Artículo 12.- Juez principal y Jueces calificadores.

13.1. El juez principal será el que mayor grado ostente, y se situará en el centro, dando la señal para la muestra de puntuaciones, asimismo podrá reunir a los jueces calificadores si nota algo extraño en cualquier momento de la competición. El Juez crono será el máximo responsable de la suma de puntuaciones, y podrá pedir al juez central que vuelvan a mostrarla si es preciso.

13.2. Responsabilidades, derechos y deberes del Juez Principal:

- El Juez Principal no tendrá derecho de cambiar ninguna puntuación de los calificadores, pero si podrá consultarle si notara algo extraño en su puntuación, así como pedir a mesa central sustituirlo por otro.
- En caso de malas maneras en comportamiento por parte del entrenador, delegado o competidores, lo sancionara con una penalización.
- Con una amonestación de carácter muy grave se eliminara al equipo de la competición.
- Permitirá que el equipo repita una vez más la exhibición en caso de haberla suspendido debido a lesión u otras causas justificadas.
- Para cualquier decisión más grave, se dirigirá al director de competición exponiéndole el caso, para entre él y los jueces calificadores tomar una determinación.



13.3. Jueces calificadores.

- a) Los Jueces Calificadores valorarán el ejercicio atendiendo a los parámetros indicados en este reglamento.
- b) Los jueces deben dar sus opiniones francas cuando se las pida el delegado del comité de competición de FEDAMC.
- c) Ningún juez deberá calificar a un compañero o alumno suyo, dejando su sitio a otro juez si el principal no se ha dado cuenta.

13.4. Titulaciones de los Jueces Calificadores

Los Jueces Calificadores de los Campeonatos de España deberán de estar en posesión del título oficial de Juez Calificador Nacional.

13.5. Uniforme de los Jueces

Los jueces deben llevar uniformes designados por el pantalón negro o azul oscuro, chaqueta de color oscuro, camisa negra, corbata gris FEDAMC y zapatos o zapatillas. O en su caso si lo decidiera el comité de organización el correspondiente dobok de hapkido pudiendo llevar zapatillas lisas blancas o negras.

El delegado del comité de competición de FEDAMC puede pedir que se reemplace a los jueces en el caso que los jueces hayan sido asignados incorrectamente o cuando juzga que alguno de los jueces asignados hayan conducido la competición injustamente o han cometido errores no razonables.

Artículo 13. Cronometrador.

El cronometrador tendrá la obligación de controlar el tiempo de ejecución del ejercicio para que no se pase en su tiempo máximo o no llegue al tiempo mínimo.

En caso de no haber jueces disponibles podrán ser cronometradores los aspirantes a Jueces Calificadores para ir teniendo experiencia en estos campeonatos.

También serán los encargados de sumar las puntuaciones de los jueces calificadores. Las puntuaciones no las puede mostrar a nadie, salvo al Juez principal, delegado de competición FEDAMC. También es el encargado de trasladar las puntuaciones de los competidores a la mesa central.



Artículo 14. 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.

COMPOSICIÓN DEL COMITÉ DE APELACIÓN:

- a) El Comité de Apelación estará presidido por el Presidente del comité organizador, el Director Técnico de Competición Fedamc, el Director de Jueces, el Director Técnico del área de competición y tres (3) delegados de equipo, elegidos por sorteo entre los Delegados participantes que solo tendrán el deber de estar presente en las deliberaciones del Comité.
- b) Si un delegado de Club elegido para el comité, hace una apelación sobre uno de sus participantes no podrá estar presente en las deliberaciones del Comité.

RESPONSABILIDAD:

- a) 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 jueces que, cometieron errores de juicio o comportamiento ilegal, los resultados de lo cual deben ser notificados al Coordinador Nacional de Hapkido FEDAMC.
- b) El Comité de Apelación de la Competición también está facultado para sancionar directamente hechos relacionados con la administración de la competición.
- c) El Comité de Apelación podrá modificar la puntuación final en caso de error en la suma de las puntuaciones parciales.

PROCEDIMIENTO DE PROTESTA

- a) 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 al Comité de Apelación de la Competición, dentro del periodo de ejecución de la modalidad en la que está participando. Pasado este tiempo no se admitirá ninguna protesta. La cuota de protesta se decidirá al inicio de cada Campeonato por el Comité organizador del evento, poniéndolo en conocimiento de los equipos participantes
- b) 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 relacionados con los competidores implicados y una resolución debe ser hecha por mayoría.
- c) Las protestas solamente serán aceptadas si se refieren a un error de cálculo de un juez o conducta inapropiada. La decisión del Comité de Protesta o de Organización es firme.



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

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 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. en caso de existir.
- 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).

ERRORES AL DETERMINAR LOS RESULTADOS DE LA COMPETICIÓN

Los errores al calcular la puntuación de la competición o no identificar a un competidor deben ser cambiados y subsanados.

No obstante el delegado de un club puede pedir que se revisen las actas de puntuación si es evidente un posible fallo de cálculo sin que esta petición sea motivo de apelación. En el caso de que una vez revisadas las actas de puntuación por el Juez Principal y dichas actas estén bien sin haber fallo o error de cálculo y el delegado quiere continuar con su petición este deberá por escrito una solicitud de apelación como se detalla en el párrafo anterior.

Artículo 15.- Interpretaciones

Estas reglas deben de ser interpretadas por el Comité Técnico en caso de cualquier duda, para que ésta sea solucionada durante el torneo. El Comité Técnico encontrará un acuerdo razonable en armonía con la meta del Hapkido.

Artículo 16.- Clasificaciones.

Una vez que la Mesa Central tenga las calificaciones de los participantes y equipos, se hará público y se procederá a anunciar los resultados.

Se hará entrega de las medallas de 1º, 2º y 3º clasificados de cada categoría y modalidad con su correspondiente diploma acreditativo del evento



ESCUELA NACIONAL DE HAPKIDO



En la modalidad de Exhibición, cada integrante del equipo recibirá su medalla, pero solo se contabilizará como una en el sumatorio de puntos por medalla para el trofeo de clubes. De esta forma, el número de integrantes de cada equipo de Exhibición no influirá en las puntuaciones finales, siendo así más justo e igualado para todos los clubes participantes.

Se entregará trofeo de 1º, 2º y 3º en la clasificación general por clubes contando la puntuación por cada medalla de las categorías en Defensa Personal y la medalla de cada equipo de Exhibición.

Oro = 7 puntos

Plata= 3 puntos

Bronce= 1 punto