



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

Personería Jurídica N° 36112 de Agosto 11 de 1988
Reconocimiento Deportivo COLDEPORTES
N° 000125 de 5 Febrero de 2003
NIT 801.005.111-8



REGLAMENTO TÉCNICO GENERAL DE COMPETENCIA FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

INDICE

Artículo

Página

CAPITULO I

INTRODUCCIÓN

Diversidad de los métodos de combate	5
Características del combate deportivo en la FEDECOLHAP	6
Estructura técnica del combate deportivo de la FEDECOLHAP	9
1. Componentes básicos de las técnicas de competencia	9
A. Posición	
1) Derecha o Izquierda	9
2) Cerrada o abierta	9
3) Mano delantera o mano trasera	9
4) Pierna delantera o pierna trasera	10
5) Parada o flexionada	10
B. Técnicas	10
1) De defensa	10
2) De ataque	11
3) De contraataque	11
C. Movimientos estratégicos	11
1) Amagues	11
2) Combinaciones	12
3) Desplazamientos	12
2. Bases estructurales de las técnicas de competencia	12
A. Interrelación de las técnicas	12
B. Factores de ejecución	13
1) Distancia	13
2) Tiempo	15



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

Personería Jurídica N° 36112 de Agosto 11 de 1988

Reconocimiento Deportivo COLDEPORTES

N° 000125 de 5 Febrero de 2003

NIT 801.005.111-8



Artículo

Página

C. Características de la progresión de la técnica	16
1) Movimiento simple, doble, triple	16
2) Defensa - con choque	16
3) Defensa - sin choque	16
4) Ataque, contraataque y encadenamiento	16
5) Perfección de la técnica	16
6) Desarrollo de la técnica nueva	17

CAPITULO II

CATEGORIAS DE COMPETENCIA EN EL COMBATE DEPORTIVO

1. Propósito	17
2. Aplicación	17
3. Respaldo	18
4. Modificación de las reglas	18
5. Aprobación	18
6. Cambios	18
7. Idiomas	18

CAPITULO III

REGLAS DE LOS COMPETIDORES, COACH, ENTRENADORES, DELEGADOS.

DE LOS COMPETIDORES	18
8. Definición de competidor.	18
9. Requisitos para ser competidor.	19
10. Uniforme del competidor.	19
11. Distintivos e identificación.	20
12. Accesorios.	20
13. Uñas.	21
14. Implementos de protección.	21
15. Vendajes, aceites.	23
16. Ficha técnica deportiva.	23
17. Ubicación del competidor al llamado del juez de mesa.	23



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

Personería Jurídica N° 36112 de Agosto 11 de 1988

Reconocimiento Deportivo COLDEPORTES

N° 000125 de 5 Febrero de 2003

NIT 801.005.111-8



Artículo	Página
18. Ubicación del competidor en el área de combate.	23
19. Control médico.	24
20. Dopaje.	24
DE LOS COACH	
21. Definición del coach.	26
22. Deberes del coach.	26
23. Requisitos para ser coach.	27
24. Funciones del coach.	27
25. Uniforme de coach.	27
26. Ubicación del coach.	28
27. Cantidad de coach por delegación.	28
28. El coach, el árbitro lateral y el juez central.	28
DE LOS ENTRENADORES	
29. Definición de entrenador.	28
30. Deberes del entrenador.	29
31. Requisitos para ser entrenador.	29
32. Funciones del entrenador.	29
33. Uniforme del entrenador.	30
34. Ubicación del entrenador.	30
35. Marcialidad.	30
DE LOS DELEGADOS	
36. Definición de delegado.	30
37. Funciones del delegado.	31
38. Requisitos para ser delegado.	32
39. Ubicación del delegado.	32
DE LA MESA CENTRAL DEL DOJANG DE COMPETENCIA	
40. Definición de la mesa central.	33
41. Deberes de la mesa central.	33
42. Requisitos para integrar la mesa central.	33



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

Personería Jurídica N° 36112 de Agosto 11 de 1988

Reconocimiento Deportivo COLDEPORTES

N° 000125 de 5 Febrero de 2003

NIT 801.005.111-8



Artículo

Página

43.	Uniformes de los integrantes de la mesa central.	34
44.	Ubicación de la mesa central.	34
45.	Integrantes y funciones de la mesa central.	34
	A. Planillero	34
	B. Anotador	35
	C. Cronometrista	36

CAPITULO IV

REGLAS DEL JUEZ CENTRAL, ARBITRO LATERAL Y JUEZ DE MESA 37

	JUEZ CENTRAL	37
46.	Definición de juez central .	37
47.	Requisitos para ser juez central.	37
48.	Uniforme del juez central.	37
49.	Ubicación del juez central.	37
50.	Deberes y funciones del juez central.	38

	ARBITRO LATERAL	
46.	Definición de árbitro lateral.	38
47.	Requisitos para ser árbitro lateral.	38
48.	Uniforme del árbitro lateral.	38
49.	Ubicación del árbitro lateral.	38
50.	Deberes y funciones del árbitro lateral.	38

	JUEZ DE MESA (CUARTO JUEZ)	
46.	Definición de juez de mesaDefinición de juez de mesa.	39
47.	Requisitos para ser juez de mesa.	40
48.	Uniforme del juez de mesa.	40
49.	Ubicación del juez de mesa.	40
50.	Deberes y funciones del juez de mesa.	40



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

Personería Jurídica N° 36112 de Agosto 11 de 1988
Reconocimiento Deportivo COLDEPORTES
N° 000125 de 5 Febrero de 2003
NIT 801.005.111-8



CAPITULO I INTRODUCCIÓN

DIVERSIDAD DE LOS MÉTODOS DE COMBATE

Aunque existen muchos tipos de combates propios de diferentes artes marciales, cualquier nivel de desarrollo del sistema de combate se puede analizar de acuerdo a dos criterios; el tipo de técnica y el nivel de contacto permitido.

Antes del advenimiento de los métodos de combate moderno, todas las artes marciales tenían varios sistemas de combate preestablecidos (Iksongderyon - combate prometido) que seguían una secuencia dispuesta de ejecución. Sin embargo, esto tan sólo era una extensión de las poomses.

Otro método de clasificar la metodología del combate es según el tipo y extensión del equipo protector utilizado.

La dificultad en encontrar un combate ideal (efectivo y seguro) ha sido hasta cierto punto, debido a las limitaciones impuestas. Estas limitaciones son: (1) El número y el tipo de técnicas permitidas; (2) El grado de contacto; (3) Las áreas o blancos de contacto; (4) El tipo y la extensión de la indumentaria protectora.

Al analizar la metodología de competencia del arte marcial, se ve una correlación inversa entre el grado de contacto y el número de técnicas permitidas.

	SISTEMA DE COMPETICIÓN	GRADO DE CONTACTO	TIPO DE TÉCNICA
1	No Contacto	No se permite	Pocas limitaciones
2	Semi contacto	Leve y controlado	Limitaciones moderadas
3	Contacto completo	Total permitido	a) Limitaciones estrictas b) Sin Limitaciones



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

Personería Jurídica N° 36112 de Agosto 11 de 1988
Reconocimiento Deportivo COLDEPORTES
N° 000125 de 5 Febrero de 2003
NIT 801.005.111-8



Como vemos, la selección entre limitar el tipo de técnicas y/o el grado de contactos es inevitable, sin embargo, para tratar de disminuir estas restricciones (contacto y/o técnicas) se ha incrementado la indumentaria protectora.

CARACTERÍSTICAS DEL COMBATE DEPORTIVO EN LA FEDECOLHAP

El siguiente es el análisis detallado de las técnicas sobre las cuales se basa el sistema de competencia. También el proceso de competición, el espíritu y los objetivos sobre las cuales se basan estas técnicas:

1. Restricción de atacar al triángulo de la cara (frente, cejas, ojos, nariz, pómulos, boca, mentón) y el cuello, con técnicas de golpes de mano y región posterior del cuerpo (nuca, espalda) con técnicas de golpes de mano y patada.
2. Limitación de atacar abajo de la cintura con las técnicas de puño y/o patadas, salvo las técnicas relacionadas con los barridos proyecciones, lanzamientos y tijeretas.
3. La permisión de agarrar el uniforme solo con la intención de barrer, lanzar o proyectar, por no más de diez (10) segundos.
4. El uso de técnicas de contacto total (puños, patadas, proyecciones, barridos y lanzamientos) y equipo de protección del cuerpo (casco, protector de boca, pecheras para las mujeres, guantes, protector de antebrazos, protector genital, de la zona tibial y de empeine (espinilleras o canillera con empeinera).
5. El sistema de puntuación, con énfasis en el poder real y la precisión de la técnica.

Al considerar los anteriores numerales, se puede ver la gran variedad de técnicas que se pueden desarrollar, en un sistema que no limita las características de las técnicas empleadas.

En un sistema con tan alto número de técnicas, el desarrollo de un alto nivel de ejecución es complicado, principalmente para los novatos, por lo tanto, con estas



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

Personería Jurídica Nº 36112 de Agosto 11 de 1988
Reconocimiento Deportivo COLDEPORTES
Nº 000125 de 5 Febrero de 2003
NIT 801.005.111-8



características de competición, se busca un sistema de combate altamente desarrollado en técnicas con gran claridad y dinámica.

En cuanto al nivel de contacto, el HKD escogió un sistema de contacto completo, con el requerimiento de una indumentaria protectora, con el propósito de limitar el área de ataque exigiendo una mejor técnica. En la decisión de dar valor al poder y a la precisión, se ve reflejado el espíritu del HKD.

Al escoger un sistema de combate completo, se buscaba una real aplicación de las técnicas imaginarias (Pumses - laksondeoryon) del arte marcial tradicional, y por ende, demostrar su aplicación, efectividad y poder.

La filosofía de la competencia moderna de HKD es verificar qué técnicas tradicionales son efectivas durante su aplicación en el combate de contacto completo reglamentado, para así, desechar aquellas que no lo son y perfeccionar las que sí lo son, además, a través del proceso de competición, se pueden descubrir nuevas técnicas.

Otra consideración al escoger un sistema de contacto total, de igual importancia que los aspectos técnicos, es el desarrollo de unos principios espirituales.

Los arquitectos originales de la competencia de HKD no pensaron en el deporte de ésta como un simple deporte; más bien lo consideraron como el mejor método de expresión de la esencia del HKD moderno.

Si no hay desacuerdo en que la esencia del HKD moderno, se encuentra en la comprensión de sus valores espirituales, filosóficos y educativos a través de experiencias prácticas, luego, se puede demostrar que el método más natural y directo de lograr estas metas es a través del combate.

Para un individuo, la amenaza de un combate real, es el instante más impredecible que podría enfrentar, en el que se debe concentrar todo el potencial de sus características físicas y mentales, solo puede experimentarse en la realidad.

El valor real del HKD moderno, se puede encontrar en situaciones extremas de desafío espiritual, cuando en lugar de respuestas violentas, se da una genuina autoconciencia. Por esto, la competencia del HKD se diseñó bajo un sistema de contacto completo para



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

Personería Jurídica N° 36112 de Agosto 11 de 1988
Reconocimiento Deportivo COLDEPORTES
N° 000125 de 5 Febrero de 2003
NIT 801.005.111-8



darle un elemento realista al entrenamiento, con el fin de desarrollar un elemento educativo de aplicación y de práctica.

En conclusión, los fundamentos sobre los cuales se basó el combate de contacto completo de competencia son, el desarrollo realista de las técnicas y los descubrimientos espirituales que son posibles con este medio.

Luego, es muy importante entender a partir del criterio de puntuación y estimulación, a cuales técnicas se les da valor. Las reglas establecen que un punto válido es la aplicación de una técnica precisa y/o poderosa según el área permitida. Esto significa que la competencia del HKD hace énfasis en el efecto realista de las técnicas. Otros sistemas de arte marcial enfatizan sobre la acción técnica de contacto leve.

La competencia del HKD no sigue estos conceptos técnicos no realistas, al hacer énfasis en el impacto transmitido al oponente.

El significado esencial del papel original del HKD como arte marcial, se ha mantenido en las competencias a través del concepto de que los competidores pueden desarrollar todo su poder dentro de los blancos preestablecidos, que son al mismo tiempo fácilmente protegidos y vulnerables.

Para resumir la discusión previa, la Competencia en el arte marcial, tiene inevitablemente algún grado de limitación. A menor grado de limitación más realismo y menor seguridad y a mayor grado de limitación más seguridad, pero mayor realismo.

Para nosotros las limitaciones de las técnicas en las competencias pueden mostrar dos tendencias:

- A mayor limitación técnica, menor diversidad técnica y mayor nivel de desarrollo individual de la técnica.
- A menor limitación técnica, mayor diversidad técnica y menor nivel de desarrollo individual de la técnica.

El interrogante del contacto muestra las mismas tendencias, a mayor número de técnicas y áreas de ataque, o a menor número de limitaciones de contacto, menor



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

Personería Jurídica N° 36112 de Agosto 11 de 1988
Reconocimiento Deportivo COLDEPORTES
N° 000125 de 5 Febrero de 2003
NIT 801.005.111-8



número de técnicas y áreas de ataque y mayor realidad de las técnicas. Tomando en consideración estas correlaciones, la técnica de competencia del HKD está limitada hasta cierto punto. Sin embargo, la FEDECOLHAP está intentando desarrollar una técnica que sea al mismo tiempo, real efectiva y segura.

ESTRUCTURA TÉCNICA BÁSICA DEL COMBATE DEPORTIVO DE LA FEDECOLHAP

1. COMPONENTES BÁSICOS DE LAS TÉCNICAS DE COMPETENCIA.

A. POSICIÓN

1) DERECHA O IZQUIERDA:

Para poder describir la posición anatómica de una postura en combate de un competidor podemos decir que está perfilado con la posición hacia el lado derecho o el lado izquierdo con relación hacia donde está ubicada la zona abdominal donde le pueden anotar los puntos, el lado que más domina tácticamente desde donde pueden salir sus ataques o contraataques.

2) CERRADA O ABIERTA:

La posición normal de combate de un competidor es con la apertura de las piernas con la medida del ancho de los hombros. De aquí que la posición tenga las piernas más abiertas o más cerradas.

La posición es abierta con respecto al contrincante cuando mi cuerpo está perfilado hacia el mismo lado de mi rival (es decir, el pecho hacia el mismo lado), y será posición cerrada cuando mi cuerpo esta perfilado hacia el lado contrario del rival (es decir el pecho hacia el lado contrario).

3) MANO DELANTERA O MANO TRASERA:

La posición de la guardia es muy importante en este tipo de combate, a pesar que esta puede ser de diferentes estilos, el objetivo básico es proteger las zonas donde nos pueden marcar los puntos (zonas de la cara y abdominal), para esto utilizamos



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

Personería Jurídica N° 36112 de Agosto 11 de 1988
Reconocimiento Deportivo COLDEPORTES
N° 000125 de 5 Febrero de 2003
NIT 801.005.111-8



basicamente la mano trasera para proteger la cara y la mano delantera para proteger el pecho y abdomen, ya sea el brazo flexionado con la mano a la altura de el pecho o a la altura de la cadera, debido a que el tipo de combate de la FEDECOLHAP es por puntos y no por resistencia, la guardia debe ser flexible y fuerte mas no rigida, buscando una movilidad y fluidez.

4) PIERNA DELANTERA O PIERNA TRASERA:

La posición del competidor con respecto la pierna delantera o trasera se basa en el conocimiento de su propio cuerpo, la comodidad y seguridad con la que se sienta realizando las tácticas y estrategias del ataque y contraataque durante el combate.

5) PARADA O FLEXIONADA:

La posición de un competidor es parada cuando las piernas estén completamente extendidas sera flexionadas cuando como su nombre lo indique esten en un grado de flexion adecuado, no muy profundo, el tipo de posición parada o flexionada varía de acuerdo a la estrategia y la táctica de cada competidor y de acuerdo como se este desarrollando el combate.

B. TÉCNICAS

1) DE DEFENSA

- Bloqueo: Movimientos defensivos con los brazos o con las piernas separadas del cuerpo que me permiten bloquear los ataques.
- Cubrimiento: Posición de guardia que me permite asimilar las patadas con la guardia muy ajustada al cuerpo pero que evita que entren los ataques en alguna zona válida.
- Desplazamiento: Movimientos de los pies que me permiten desplazar el cuerpo con control del mismo y con el fin de esquivar un ataque.



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

Personería Jurídica N° 36112 de Agosto 11 de 1988
Reconocimiento Deportivo COLDEPORTES
N° 000125 de 5 Febrero de 2003
NIT 801.005.111-8



2) DE ATAQUE

- Puños y Golpes: Ataques con la mano abierta o cerrada.
- Patada: Todas las técnicas de ataque permitidas con el pie o con la pierna.
- Barrido: Técnicas realizadas con el pie o con la pierna para derribar al contrario.
- Lanzamiento: Técnicas de desequilibrio con o sin agarre que permiten lanzar al oponente por encima o por el lado del cuerpo, el lanzamiento puede ser ejecutado con o sin cadera.

3) DE CONTRAATAQUE

Existen 3 tipos de contraataque con respecto al rival:

- Antes del Ataque: El contraataque es realizado cuando el rival apenas está empezando el gesto técnico de ataque.
- Durante el ataque: El contraataque es realizado cuando el rival está con su gesto técnico de ataque en su máxima extensión.
- Después del ataque: El contraataque se realiza cuando el gesto técnico del rival está terminando su fase de ataque y está volviendo a la posición básica de combate.

Estos contraataques pueden ser realizados con golpes, patadas, barridas o lanzamientos

C. MOVIMIENTOS ESTRATÉGICOS

- 1) Amagues: Movimientos con el cuerpo que desestabilizan al rival con el inicio de un falso ataque provocando descubrir un contraataque o que el contrario cambie su táctica de



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

Personería Jurídica N° 36112 de Agosto 11 de 1988
Reconocimiento Deportivo COLDEPORTES
N° 000125 de 5 Febrero de 2003
NIT 801.005.111-8



combate en poco tiempo dándole ventaja al que realiza el amague.

- 2) Combinaciones: Encadenamiento de técnicas de pierna o puño, barridos o lanzamientos buscando anotar puntos para poder ganar el combate
- 3) Desplazamientos: El desplazamiento es un movimiento estratégico para mantener la distancia durante el combate, es muy importante en la táctica de combate pues el deportista que domina los desplazamientos tiene control sobre la distancia con respecto al rival, tiene mejor visión y puede prever las acciones de este teniendo más ventaja, así sabrá que desplazamiento usar en un momento específico para poder anotar o evitar que le marquen un punto; los desplazamientos pueden ser en diagonal hacia adelante o hacia atrás, directos hacia adelante, hacia atrás o hacia los lados, en círculos, cruzando las piernas al desplazar o sin cruzarlas.

2. BASES ESTRUCTURALES DE LAS TÉCNICAS DE COMPETENCIA.

A. INTERRELACIÓN DE LAS TÉCNICAS.

- Ataque – Contraataque: Cuando un ataque con patada es contraatacada con una técnica de patada.
- Golpe – Contra Golpe: Cuando un ataque con la mano es contragolpeado con una técnica de golpe con la mano.
- Barrido – Contra Barrido: Cuando un gesto de barrido es contrarrestado con una técnica de barrido.



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

Personería Jurídica N° 36112 de Agosto 11 de 1988
Reconocimiento Deportivo COLDEPORTES
N° 000125 de 5 Febrero de 2003
NIT 801.005.111-8



- Lanzamiento - Contra lanz.: Cuando una técnica de lanzamiento es contrarrestada con un lanzamiento.

Todas estas técnicas pueden interrelacionarse entre si:

- Ataque de pierna – Contra ataque de pierna.
- Ataque de pierna – Contra golpe con puño.
- Ataque de pierna – Contrarrestado con barrido.
- Ataque de pierna – Contrarrestado con lanzamiento.
- Ataque de puño – Contra ataque de pierna.
- Ataque de puño – Contra golpe con puño.
- Ataque de puño – Contrarrestado con barrido.
- Ataque de puño – Contrarrestado con lanzamiento.
- Ataque de barrido – Contra ataque de pierna.
- Ataque de barrido – Contra golpe con puño.
- Ataque de barrido – Contrarrestado con barrido.
- Ataque de barrido – Contrarrestado con lanzamiento.
- Ataque de lanzamiento – Contra ataque de pierna.
- Ataque de lanzamiento – Contra golpe con puño.
- Ataque de lanzamiento – Contrarrestado con barrido.
- Ataque de lanzamiento – Contrarrestado con lanzamiento.

B. FACTORES DE EJECUCIÓN.

1) DISTANCIA

Este factor es muy importante en la ejecución de las técnicas de combate en el Hapkido pues mantener una buena distancia es básico para tener una buena visión del rival, poder hacer una lectura corporal acerca de sus movimientos, su guardia, ataques y



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

Personería Jurídica Nº 36112 de Agosto 11 de 1988
Reconocimiento Deportivo COLDEPORTES
Nº 000125 de 5 Febrero de 2003
NIT 801.005.111-8



desplazamientos, el combate del Hapkido de la FEDCOLHAP es muy amplio en el arsenal de técnicas para poder marcar puntos y así poder ganar un combate:

- Distancia larga:** Es la distancia en que puedo estar seguro que el rival no me alcanza a golpear con su pierna o si va a patear alcanzo a desplazarme evitando el impacto, Es aconsejable en esta distancia manejar las patadas al cuerpo y a la zona de la cara, también puños de revés a la zona de la cara. No es aconsejable intentar puños al cuerpo, barrer o lanzar debido a que la guardia del ejecutante queda muy desprotegida y puede ser contraatacado con una patada.
- Distancia media:** Es la distancia ideal en que la mayoría de los puntos se realizan, se pueden ejecutar la mayor cantidad de técnicas como patadas circulares, profundas o descendentes ya sea al cuerpo o a la cara, esta distancia también es propicia para ejecutar las técnicas de puños a la zona media y a la zona de la cara, los barridos son muy efectivos pero es aconsejable hacerlos en contra ataque cuando estén haciendo una técnica de patada o de puño debido a que el centro de gravedad del rival está en movimiento, los lanzamientos también se pueden hacer pero debe tratar de agarrar y traerlo al cuerpo para desequilibrarlo y poder realizar la técnica.
- Distancia Corta:** Esta distancia casi siempre es cuando dos competidores quedan en “clinch” (enganchados) o en un forcejeo en donde hay poco espacio para tener una visión de las técnicas, esta distancia es la adecuada para los lanzamientos, deben ser los más desequilibrante y rápido posible pues solo se tiene tres (3) segundos para realizar la técnica; también se pueden realizar los puños a la parte del pecho que deben ser contundentes para que los jueces marquen el punto; el puño de revés a la cara que debe ser rápido y preciso para que puntué, puede ser peligroso pues en esta distancia corta puede golpear sin intención con el codo o el antebrazo la zona del triángulo de la cara siendo esto falta; Los barridos son muy buenos cuando el otro competidor está ejecutando una patada a la cara (antari o neryo generalmente)



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

Personería Jurídica N° 36112 de Agosto 11 de 1988
Reconocimiento Deportivo COLDEPORTES
N° 000125 de 5 Febrero de 2003
NIT 801.005.111-8



pero no son adecuados los barridos en que uno se agacha pues el contragolpe con el puño a la cara es una desventaja para el que barre, para ejecutar las patadas a la cara debe tener cuidado con algún barrido, las patadas a la zona media si son circulares deben ser cortas de cadera para que la zona de contacto del pie entre en el área de punto, las patadas profundas también son efectivas sin embargo estas patadas deben ser bien ejecutadas técnicamente pues el riesgo de golpear en los genitales es alto.

El deportista debe conocer cuáles son sus habilidades técnicas y fortalecerlas tácticamente con la distancia.

2) TIEMPO:

El tiempo es un factor durante el combate de Hapkido el cual podemos referenciarlo de acuerdo a:

- La ejecución de las Técnicas:
El hecho que una técnica sea realizada antes o después de un momento preciso en el que debió ser ejecutada puede ser decisiva en la finalidad del objetivo de la técnica.
- Dominio del tiempo durante el combate:
La experiencia de un deportista que domina el tiempo de combate se ve en el desarrollo del combate en donde el deportista realiza las técnicas en el debido momento teniendo en cuenta el round, la instancia del combate, el marcador, etc.
- La voz de mando del juez central:
Las acciones de un competidor durante el combate están limitadas por la voz de mando del central, Es cuando el central indique alguna orden durante el desarrollo del combate, así como atacar después de la orden de “Kalyo” (parar) o no atacar después de Sichack (continuar)
- El resultado del combate:



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

Personería Jurídica N° 36112 de Agosto 11 de 1988
Reconocimiento Deportivo COLDEPORTES
N° 000125 de 5 Febrero de 2003
NIT 801.005.111-8



Cuando un competidor va perdiendo o va ganando, el tiempo es un factor determinante para el resultado final del combate, si el competidor va perdiendo debe apresurarse por anotar los puntos, utilizará las técnicas adecuadas tácticamente de acuerdo a su entrenamiento, el coach ayudará en lo posible para que el competidor vaya al ataque y pueda anotar; si el competidor va ganando deberá decidir en qué tiempo arriesga por aumentar la diferencia de puntos o en qué momento decide tratar de hacer bajar el ritmo o “dormir” el combate, esto lo logra con una buena experiencia de tiempo en los combates de los campeonatos.

C. CARACTERÍSTICAS DE LA PROGRESIÓN TÉCNICA.

La progresión de una técnica se basa en el desarrollo de esta, en el entreno de la misma y en la correcta utilización en los distintos eventos deportivos en los que participe un competidor, de lo sencillo a lo complejo la evolución de la técnica la podemos catalogar así:

1) Movimiento simple, doble, triple:

Casi siempre lo hacen los principiantes, es cuando se realizan distintos ataques, buscando anotar un punto, ya sea un ataque (simple), dos (doble) o Triple (tres) sin un objetivo táctico a veces con un desgaste de energía que afecta el desarrollo del combate.

2) Defensa - con choque:

Es la realización de la defensa con el único objetivo de defender, sin realizar alguna técnica posterior a la defensa.

3) Defensa - sin choque:

Es cuando el impacto del ataque es asimilado y hay una técnica de ataque posterior a la defensa.

4) Ataque, contraataque y encadenamiento:

Movimientos cíclicos que requieren un amplio conocimiento de las técnicas y tácticas de combate así como una buena preparación física por los distintos tipos de energía que utiliza el cuerpo humano para poder encadenar las técnicas durante el desarrollo del combate, es el objetivo del combate ideal.



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

Personería Jurídica Nº 36112 de Agosto 11 de 1988
Reconocimiento Deportivo COLDEPORTES
Nº 000125 de 5 Febrero de 2003
NIT 801.005.111-8



5) Perfección de la técnica:

El entrenamiento de la técnica para que sea perfeccionada y utilizada en el momento correcto, para que la perfección de la técnica sea la adecuada en un combate deberá tenerse en cuenta los factores externos al combate (árbitros, público, escenario etc.) que influyen sobre los factores internos del ser humano (adrenalina, lesiones, dominio de la técnica, decisión y seguridad, ubicación del combate dentro de la categoría etc.) y que influyen sobre los factores de ejecución (distancia y tiempo).

6) Desarrollo de la técnica nueva:

Con base a la perfección de la técnica y a la experiencia, un competidor podrá lograr una técnica propia dominándola y poniéndola en práctica durante cada combate logrando así su identificación, seguridad y reconocimiento de la misma.

CAPITULO II

REGLAS DE LA COMPETICIÓN DEL COMBATE DEPORTIVO

Artículo Nº 1. Propósito.

El siguiente reglamento técnico de la FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO (FEDECOLHAP) tiene como objetivo dar a conocer todo lo que concierne en cuanto a la modalidad de combate deportivo individual, aplicación de reglamento técnico, área de competencia, coach, entrenadores, delegados, competidores, categorías de competencia, juez de mesa, mesa técnica, aclaraciones técnicas anatómicas, técnicas que se califican con un punto, con 2 puntos, faltas, expulsiones, disposiciones finales para los campeonatos internacionales promovidas por la FEDECOLHAP para asegurar la uniformidad de todas las competencias de Hapkido a nivel internacional; Cualquier competencia que no siga los principios fundamentales de estas reglas no será respaldada por la FEDECOLHAP.



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

Personería Jurídica N° 36112 de Agosto 11 de 1988
Reconocimiento Deportivo COLDEPORTES
N° 000125 de 5 Febrero de 2003
NIT 801.005.111-8



Artículo N° 2. Aplicación.

El siguiente reglamento de competencia debe ser aplicado en todas las competencias promovidas y/u organizadas por la FEDECOLHAP en todas las categorías de la modalidad combate individual.

Artículo N° 3. Respaldo.

Cualquier competencia que no siga los principios fundamentales de este reglamento, no será avalada respaldada por la FEDECOLHAP

Artículo N° 4. Modificación de reglas.

Cualquier liga que desee modificar cualquier punto de estas reglas de competencia puede hacerlos con la aprobación de la FEDECOLHAP

Artículo N° 5. Aprobación.

Para obtener la aprobación de la FEDECOLHAP se debe entregar el contenido de lo que desea modificar, explicando sus razones para dicho cambio, esto entrará a tenerse en cuenta en la reunión de la comisión técnica y de juzgamiento de la FEDECOLHAP.

Artículo N° 6. Cambios.

Los cambios serán válidos en la siguiente competencia después de la reunión de comisión técnica, siempre y cuando sean aprobados, esta reunión se realizará cada dos (2) años.

Artículo N° 7. Idiomas.

Para este reglamento se ha definido los idiomas español, inglés, japonés y coreano.



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

Personería Jurídica N° 36112 de Agosto 11 de 1988
Reconocimiento Deportivo COLDEPORTES
N° 000125 de 5 Febrero de 2003
NIT 801.005.111-8



CAPITULO III REGLAS DE LOS COMPETIDORES, COACH, ENTRENADORES, DELEGADOS Y JUECES

DE LOS COMPETIDORES

Artículo N° 8. Definición de competidor:

Es todo aquel deportista capacitado física y mentalmente para la actividad deportiva y que esté afiliado a una (1) Liga de Hapkido y esta a su vez a la FEDCOLHAP; para ser competidor seleccionado debe haber clasificado previo calendario de la liga departamental que represente, y deberá afiliarse a la FEDECOLHAP cumpliendo el calendario de la misma en las distintas actividades que ella exija: seminario de reglamento, seminarios de competencia, nivelaciones, exámenes de ascenso etc.

Artículo N° 9. Requisitos para ser competidor:

Para ser un competidor de la FEDECOLHAP este debe:

- Pertenecer a una federación afiliada a la FEDECOLHAP
- Poseer un grado certificado por la FEDECOLHAP y por su federación correspondiente.
- Si es cinturón negro deberá presentar el aval de su grado por parte de la FEDECOLHAP.
- No utilizar sustancias químicas clasificadas como doping.
- Presentar el carnet de la EPS, el carnet estudiantil o en su defecto firmar un acta que exonera al organizador del evento de todo accidente que suceda dentro del campeonato.
- Presentar el documento de identidad en todos los eventos Federados (C.C., T.I registro civil, C.E, Pasaporte)

Artículo N° 10. Uniforme del competidor:

Los competidores deben usar el uniforme oficial de competencia de la FEDECOLHAP: chaqueta blanca, abierta, con cuello blanco sin franjas negras en la solapa o en las



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

Personería Jurídica Nº 36112 de Agosto 11 de 1988
Reconocimiento Deportivo COLDEPORTES
Nº 000125 de 5 Febrero de 2003
NIT 801.005.111-8



mangas de los puños; no se permite doblar las mangas de la chaqueta o del pantalón, el pantalón debe ser negro sin algún tipo de líneas de color ni escudos en él; el cinturón debe estar bien amarrado, no deben quedar más de 25 centímetros libres del cinturón abajo del nudo, el competidor debe cumplir con una presentación pulcra y presentable teniendo en cuenta las normas básicas de higiene.

Para los competidores que ostenten un grado de color es opcional el uso de una camiseta por debajo de la chaqueta, en caso de tenerla, esta deberá ser completamente blanca y de cuello redondo, para los cinturones negros es obligatorio el uso de una camiseta de color negro y de cuello redondo debajo de la chaqueta en cualquiera de las modalidades de competencia; Por ningún motivo un competidor podrá utilizar otro uniforme que no esté descrito en este reglamento.

Artículo Nº 11. Distintivos e identificación:

La distribución de los distintivos en el uniforme oficial de la FEDECOLHAP son obligatorios por todos los afiliados a ella y estos serán:

- **Brazo izquierdo:** Bandera del país ubicada en a la altura del hombro con una medida de 8 x 8 cm (obligatorio)
- **Brazo derecho:** Bandera del departamento o estado, ubicada a la altura del hombro con una medida de 8 x 8 cm (Obligatorio), debajo de los colores del departamento o estado deberá decir el nombre del mismo
- **Pecho izquierdo:** Escudo de la federación al cual pertenece ubicado entre el 2do y 4to espacio intercostal. (opcional), dentro del escudo o bandera deberá decir la federación de Hapkido y el nombre del país.
- **Pecho Derecho:** En eventos internacionales deberá tener el logo de la Federación
- **Espalda:** campeonatos nacionales - Escudo o bandera de la Liga a la cual pertenece, el dibujo o el logo de la liga no debe de salirse de excederse de los 25 cm de ancho por 10 de alto.



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

Personería Jurídica N° 36112 de Agosto 11 de 1988
Reconocimiento Deportivo COLDEPORTES
N° 000125 de 5 Febrero de 2003
NIT 801.005.111-8



(Obligatorio), dentro deberá decir liga de Hapkido y el nombre del departamento o estado.

Campeonatos Internacionales – Escudo o logo de la Liga departamental a la que pertenece

Parágrafo uno: En caso de asignárseles un número deberán colocarlo en un lugar visible en la parte posterior y baja de la chaqueta. No debe exceder de 15 cm de alto

Parágrafo dos: Por ningún otro motivo ningún competidor podrá utilizar otro emblema que no esté descrito en este reglamento, a excepción de patrocinadores que no alteren los distintivos, y para esto el delegado deberá informarlo por escrito ante la comisión técnica nacional y la comisión de juzgamiento, ya sea un deportista o una selección.

Artículo N° 12. Accesorios:

Los competidores no podrán utilizar accesorios como: lentes, relojes, anillos, aretes, pulseras, manillas, piercings, pinzas de plásticos para los cabellos, gargantillas, etc.)

Parágrafo uno: En caso de excepciones deberán mostrar el informe médico correspondiente, ser evaluado y aprobado por la Comisión Técnica Nacional, el incumplimiento de este artículo ocasiona una sanción.

Artículo N° 13. Uñas:

Los competidores no podrán portar las uñas largas (ni de las manos, ni la de los pies) estas deberán estar totalmente limpias y recortadas, (las mujeres podrían tener un corte de unas tipo francés), tampoco deberán estar cubiertas por esparadrapo o microporo tratando de disminuir el daño por la utilización de esto.

Artículo N° 14. Implementos de protección:

Los competidores deben usar los protectores respectivos durante la categoría de combate exigidos por la FEDECOLHAP los cuales deberán ser de cualquier marca oficial para la competencia de arte marciales o en su defecto deberán tener las siguientes características específicas:



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

Personería Jurídica N° 36112 de Agosto 11 de 1988
Reconocimiento Deportivo COLDEPORTES
N° 000125 de 5 Febrero de 2003
NIT 801.005.111-8



PROTECTORES OBLIGATORIOS

- **Protector Tibial:** Las canilleras o espinilleras deben ser implementos de protección específica para la competencia de artes marciales, estos deben ser un solo protector que llegue a cubrir la zona del empeine, su material será de cuerina, cuero sintético o un material similar con un grosor en su espuma más o menos de 2 cm, no pueden ser de tela, debido a que esta se mueve constantemente con la fricción de las patadas o con el sudor, tampoco pueden ser de pasta tipo fútbol, no debe llevar zapatos protectores estilo full contact. estos protectores deberán ir por debajo del pantalón en el momento de ingresar al área de combate.
- **Guantes:** Pueden ser de cualquier color, aunque preferiblemente azules, negros o rojos, pueden tener protección en los dedos pero estos deben estar libres y por fuera del guante, la protección en el guante puede llegar a proteger los dedos siempre y cuando estos estén separados, el grosor en la zona acolchada de protección en el revés de la mano será al menos de 3 cm. no pueden ser guantes tipo boxeo.
- **Casco:** Debe ser de espuma y específico para artes marciales y su grosor será más o menos de 2 cm, este debe dejar descubierto el triángulo de la cara y debe proteger el resto de la cabeza, solo puede ser de color azul o rojo, no puede ser tipo boxeo.
- **Protector bucal:** Puede ser doble o sencillo, para las dentaduras con brackets o frenillos es obligatorio el protector doble, este no puede ser de pasta.
- **Pecheras (mujeres):** Este protector será solamente para las mujeres, no puede ser de pasta, debe cubrir el pecho y el área abdominal desde las clavículas hasta la Cresta iliaca, también debe proteger la zona renal y la zona intercostal lateral y posterior, la pechera



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

Personería Jurídica N° 36112 de Agosto 11 de 1988
Reconocimiento Deportivo COLDEPORTES
N° 000125 de 5 Febrero de 2003
NIT 801.005.111-8



será de color azul o rojo dependiendo la ubicación del competidor en la llave de combate y el llamado realizado por la mesa central del Dojang de competencia.

- Protector inguinal: Adecuado para la competencia de artes marciales, su material debe ser de pasta, no de metal, puede ser de cualquier color, obligatoriamente debe ir por debajo del pantalón dentro del suspensorio, es obligatorio tanto para hombres como para mujeres.

PROTECTORES OPCIONALES

- Antebrazos: Debe ser para la competencia de artes marciales, protege desde el codo hasta la muñeca, debe ser de cuerina, cuero sintético o tela, el grosor de la espuma será al menos de 2 cm de grosor y deberán ir por debajo de la manga del uniforme.
- Rodilleras No debe ser vendaje, debe ser una rodillera de protección, que le dé estabilidad a la rótula y a los ligamentos laterales, en ningún caso podrán utilizarse rodilleras tipo patinaje o de algún otro tipo de protección que posea algún elemento rígido o duro como componente.

Artículo N° 15. Vendajes, aceites:

Los competidores no podrán usar aceites ni vendajes en la mano, en las muñecas, rodillas, empeine o tobillos a no ser que el competidor tenga prescripción médica, la cual deberá informar y mostrar en el momento de la revisión del equipo de competencia.

Artículo N° 16. Ficha Técnica Deportiva:

El competidor podrá hacer cambio de la ficha técnica deportiva previa solicitud por escrito a la liga departamental a la cual pertenece con copia a la Comisión Técnica de la FEDECOLHAP, deberá acatar las disposiciones del reglamento del COI para la participación de los competidores en algunos eventos deportivos. Tendrá un lapso de tiempo entre los 3 (tres) primeros meses de cada año antes del primer campeonato programado para ese año dentro del calendario único Nacional de la FEDECOLHAP.



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

Personería Jurídica N° 36112 de Agosto 11 de 1988
Reconocimiento Deportivo COLDEPORTES
N° 000125 de 5 Febrero de 2003
NIT 801.005.111-8



Para que un competidor pueda representar una federación debe haber vivido en el país como mínimo seis (6) meses antes del evento, si desea representar una federación deberá haber empezado a entrenar como mínimo cuatro (4) meses antes del evento.

Parágrafo uno: Para disposiciones de juegos nacionales se tomará en cuenta las normativas vigentes del Comité Olímpico Internacional para estos casos.

Artículo N° 17. Ubicación del competidor al llamado por el Juez de mesa:

Este deberá bajar con su entrenador o coach y llevara todos los equipos de protección antes mencionados, deberá ir cambiado y listo para la competencia; después de las instrucciones del Juez no podrá irse a las graderías, deberá quedarse en la zona destinada, zona de calentamiento y descanso para los deportistas de su categoría.

Artículo N° 18. Ubicación del competidor en el área de combate:

Los competidores se ubicarán al inicio del combate a una distancia de 2 m. de separación (entre competidores) parados sobre dos líneas paralelas en medio del área de competencia, a 3 m. de separación del lado externo del área de combate hacia el centro.

Artículo N° 19. Control Médico:

Todas las delegaciones que participen en un evento confederado deberán entregar una carta que certifique la salud actual de los deportistas que van a participar en dicho evento firmada por un médico de cada federación, esta carta también debe ir relacionado el carnet del seguro internacional cada persona que va a competir; Los competidores que sufran de asma deben presentar la fórmula médica antes de la competencia, de lo contrario el bronco dilatador será considerado como dopaje y será descalificado, los menores de edad deberán adjuntar un formato del permiso para participaren el evento firmado por los padres de familia.

Formato No:

Artículo N° 20. Dopaje:

En todos los eventos deportivos organizados por la FEDECOLHAP, en cualquiera de sus modalidades (combate, combate por equipos, Poomse (figuras), rompimientos, saltos con caída, defensa personal y exhibicion) está prohibido el consumo, utilización y



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

Personería Jurídica N° 36112 de Agosto 11 de 1988
Reconocimiento Deportivo COLDEPORTES
N° 000125 de 5 Febrero de 2003
NIT 801.005.111-8



administración de cualquier sustancia química calificada como doping por el Comité Olímpico Internacional.

El doping infringe la ética tanto del deporte como de las ciencias médicas, consiste en la violación a las reglas antidoping de la WADA o AMA (Código Mundial Antidopaje de la Agencia Mundial Antidopaje).

Se habla de dopaje cuando se produce una o varias de estas situaciones:

1. Cuando se detecta la presencia de una sustancia prohibida o de los metabolitos o de los marcadores de esa sustancia en el cuerpo de un deportista. En algunas sustancias está permitida la presencia del organismo, pero solamente hasta un límite máximo de concentración en la orina.
2. Cuando se usa o se intenta usar una sustancia prohibida o un método prohibido.
3. Cuando un deportista se niega a someterse a un control de dopaje o injustificadamente no acude a someterse a un control de dopaje después de habersele notificado.
4. Cuando no da información o da una información errónea sobre el lugar en el que se encuentra en cada momento.
5. Si hace trampas, o intenta hacer trampas, cuando está siendo sometido al control de dopaje.
6. Si el deportista o el personal de apoyo al deportista se halla en posesión, o administra, o trafica con cualquier sustancia prohibida o método prohibido, a no ser que el deportista tenga una autorización expresa para utilizarlo por parte de la autoridad de control de dopaje correspondiente.
7. Cuando se administra o se intenta administrar una sustancia o un método prohibido a un deportista o cuando se asiste, incita, contribuye, instiga, intenta disimular o se intenta, en definitiva, que el deportista se dope.

SUSTANCIAS MÁS COMUNES UTILIZADAS COMO DOPING:

FUERA DE COMPETENCIA:



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

Personería Jurídica N° 36112 de Agosto 11 de 1988
Reconocimiento Deportivo COLDEPORTES
N° 000125 de 5 Febrero de 2003
NIT 801.005.111-8



1. Agentes anabólicos:
Esteroides anabólicos: es la forma como se conoce a las sustancias sintéticas basadas en hormonas sexuales masculinas (andrógenos)
2. Hormonas y sustancias relacionadas:
 - Eritropoyetina (epo): producida en el riñón estimula a las [células madre](#) de la [médula ósea](#) para que aumente la producción de [eritrocitos](#) (glóbulos rojos).
 - Hormona de crecimiento
 - Gonadotropinas: administrar los factores nutricionales y estimular cantidades necesarias de otras hormonas.
 - Insulina: permite disponer a las células del aporte necesario de glucosa para los procesos de síntesis con gasto de energía
 - Corticotrofina: estimula dos de las tres zonas de la corteza suprarrenal (está situada rodeando la circunferencia de la glándula suprarrenal)
3. Agentes con actividad antiestrogénica.
4. Diuréticos y agentes enmascarantes

EN COMPETENCIA:

Todas las anteriores incluyendo:

5. Estimulantes:
Una droga que aumenta los niveles de actividad motriz y cognitiva, refuerza la vigilia, el estado de alerta y la atención.
6. Narcóticos:
Provoca sueño o estupor y, en la mayoría de los casos, inhibe la transmisión de señales nerviosas asociadas al dolor.
7. Cannabinoides: marihuana.
8. Alcohol.
9. Inhaladores.

Sanciones por doping:

Los controles de dopaje tienen un doble objetivo: protección de la salud del deportista e impedir que se establezcan diferencias ilícitas entre competidores.



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

Personería Jurídica N° 36112 de Agosto 11 de 1988
Reconocimiento Deportivo COLDEPORTES
N° 000125 de 5 Febrero de 2003
NIT 801.005.111-8



Las sanciones sobre los casos positivos las imponen las federaciones deportivas, varían desde una simple amonestación o multa en dinero, hasta cuatro años y la reincidencia puede ser castigada con la suspensión de por vida de todas las competencias deportivas. En general las sanciones se pueden estimar que son bastante severas.

DE LOS COACH

Artículo N° 21. Definición de Coach:

Persona capacitada en tácticas y técnicas del combate que dirige al deportista durante el desarrollo del mismo y durante tiempo de descanso.

Artículo N° 22. Deberes del coach:

Debe conocer y hacer cumplir el reglamento, velar por la integridad física de sus deportistas, así como debe mostrar marcialidad, un lenguaje adecuado durante y después del evento.

Artículo N° 23. Requisitos para ser coach:

Para que una persona sea Coach debe:

- a) Tener el grado de cinturón Violeta en adelante.
- b) Ser mayor de edad.
- c) Trayectoria reconocida en las actividades dentro de la federación a la que representa.
- d) Pertenecer a una liga departamental afiliada a la FEDECOLHAP.
- e) No debe tener sanciones disciplinarias en la federación o en la FEDECOLHAP.
- f) Conocer el reglamento de competencia.
- g) Estar previamente inscrito como coach de su delegación.

Parágrafo uno: Solo en aquellos casos de federaciones que se estén iniciando, podrán emitir por escrito a la comisión técnica internacional una solicitud de aprobación de los coach de menor rango (mínimo cinturón verde) pero no deben ser menores de edad.



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

Personería Jurídica N° 36112 de Agosto 11 de 1988
Reconocimiento Deportivo COLDEPORTES
N° 000125 de 5 Febrero de 2003
NIT 801.005.111-8



Artículo N° 24. Funciones del Coach:

Dirigir y orientar al competidor durante el desarrollo técnico táctico del combate de acuerdo al conocimiento de su propio alumno, el coach puede hacer esta acción con gestos y palabras siempre y cuando estas sean con tono de voz moderada, un lenguaje adecuado y que no interrumpa el desarrollo normal del combate.

Artículo N° 25. Uniforme del Coach:

Puede portar el uniforme oficial de competencia de la FEDECOLHAP (chaqueta blanca y pantalón negro) o el uniforme de presentación (sudadera) de la entidad que representa (federación nacional o ente regulador del deporte del país), el coach no debe portar gorras, sombreros, pasamontañas, gafas oscuras, bufandas, ni algún objeto ajeno a los implementos de competencia pertenecientes a su competidor en el área de combate, para poder ejercer funciones el coach debe conocer y aplicar de manera obligatoria los parámetros exigidos en este artículo.

Parágrafo uno: Los coach que no usen un lenguaje adecuado durante las competencias serán sancionados por la comisión técnica deportiva.

Parágrafo dos: El coach debe ser el mismo durante todo el transcurso del combate.

Artículo N° 26. Ubicación del Coach:

Deberá colocarse a la derecha o izquierda dependiendo del lado asignado a un (1) metro de distancia del borde lateral externo del área de protección y a una distancia de cuatro metros (4 m.) entre cada esquina (quedando en medio del borde lateral externo del área de competencia), el coach no deberá levantarse de la silla para orientar a su deportista por ninguna circunstancia a no ser que el juez central lo decida.

Artículo N° 27. Cantidad de Coach por delegación:

Los coach de una delegación deberán ser inscritos por el delegado en el formato de inscripción, solo se permiten un número no mayor de cuatro (4) coach por delegación.

Parágrafo uno: Ningún combate iniciará si un competidor no tiene su coach.

Parágrafo dos: Ningún coach podrá pertenecer al cuerpo de juzgamiento del evento.



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

Personería Jurídica Nº 36112 de Agosto 11 de 1988
Reconocimiento Deportivo COLDEPORTES
Nº 000125 de 5 Febrero de 2003
NIT 801.005.111-8



Artículo N° 28. El Coach, el árbitro lateral y el juez central:

Si el coach presenta alguna inquietud con respecto al desarrollo del combate, deberá hacérselo saber al árbitro lateral sin levantarse de la silla levantando la mano para que el lateral más cercano y este, bajo su criterio decide si se lo hace saber o no al central, bajo ningún motivo el coach debe dirigirle la palabra al juez central.

DE LOS ENTRENADORES

Artículo N° 29. Definición de Entrenador:

Toda aquella persona que haya tenido una trayectoria deportiva y marcial y que sea reconocido por la FEDECOLHAP como: instructor, profesor, maestro o maestro fundador, el cual es capaz de dirigir a las distintas selecciones nacionales.

Artículo N° 30. Deberes del Entrenador:

Mantenerse al día en los programas de enseñanza de su respectiva federación, además de planificar y ejecutar cabalmente los planes de entrenamiento; es de carácter obligatorio para todos los entrenadores cumplir con los cursos y talleres estipulados por la FEDECOLHAP, para ser reconocido como tal.

Artículo N° 31. Requisitos para ser Entrenador:

- a) Ser mayor de edad.
- b) Deberá estar afiliado y activo a la FEDECOLHAP.
- c) Deberá tener como mínimo el cinturón negro 1er dan, reconocido por la federación a la que pertenece.
- d) Conocer el reglamento de competencia de la FEDECOLHAP en todas sus modalidades.
- e) Conocer la historia de la FEDECOLHAP con sus distintas etapas.
- f) Tener actualizados sus datos por medio de la hoja de vida de la FEDECOLHAP.
- g) Haber realizado y aprobado los cursos, seminarios y actualizaciones de juzgamiento y arbitraje que programe la FEDECOLHAP.
- h) No deberá tener sanciones disciplinarias en su federación.



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

Personería Jurídica N° 36112 de Agosto 11 de 1988
Reconocimiento Deportivo COLDEPORTES
N° 000125 de 5 Febrero de 2003
NIT 801.005.111-8



- i) Deberá tener el seminario de administración deportiva dictado por el COMITÉ OLIMPICO INTERNACIONAL a través de los distintos entes reguladores del deporte de cada país
- j) Haber aprobado el curso para entrenadores dictado por la comisión técnica de la FEDECOLHAP.

Artículo N° 32. Funciones del Entrenador:

- a) Designar los coaches de su delegación para la competencia.
- b) Llenar adecuadamente los formatos de las planillas de inscripción del evento con todos los datos actuales de sus deportistas solicitados por la organización del evento y entregarlos al delegado.
- c) Recibir del delegado la información del congreso técnico y resolver las dudas que tenga cada deportista con respecto a su competencia.
- d) Hacer cumplir los reglamentos de las distintas modalidades de competencia.
- e) El entrenador podrá cumplir como delegado o en su defecto como coach siempre y cuando no haya la cantidad de coach suficientes en su delegación, esto deberá informarlo en la hoja de inscripción del coach de evento.
- f) Podrá ser parte del cuerpo arbitral del evento siempre y cuando el jefe de jueces lo solicite para tal función.
- g) Entregar los resultados de los competidores al delegado para que este lo haga llegar a la Federación respectiva y a la FEDECOLHAP, o en su defecto a alguna entidad que solicite estos datos (Periódicos, noticieros, universidades para las becas de los deportistas, etc.)

Artículo N° 33. Uniforme de los Entrenador:

Puede portar el uniforme oficial de competencia de la FEDECOLHAP (chaqueta blanca y pantalón negro) o el uniforme de presentación (sudadera) de la liga departamental o del ente regulador del deporte de su departamento o municipio, el entrenador no debe portar gorras, sombreros, pasamontañas, gafas oscuras, ni bufandas, para poder ejercer funciones el entrenador debe conocer y aplicar de manera obligatoria los parámetros exigidos en este artículo.

Artículo N° 34. Ubicación de los Entrenadores:

En la inauguración el entrenador deberá formar con su delegación, si el entrenador es delegado deberá estar en la mesa principal durante el protocolo; Durante el campeonato el entrenador podrá moverse por el área de competencia, en las graderías



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

Personería Jurídica N° 36112 de Agosto 11 de 1988
Reconocimiento Deportivo COLDEPORTES
N° 000125 de 5 Febrero de 2003
NIT 801.005.111-8



o en cualquier lado dentro del escenario del evento deportivo donde su coach o delegación lo necesite.

Artículo N° 35. Marcialidad:

Los entrenadores deberán propiciar el respeto y la marcialidad hacia los demás deportistas, entrenadores, árbitros, coach, superiores y demás miembros que conforman la FEDECOLHAP.

DE LOS DELEGADOS.

Artículo N° 36. Definición de Delegado:

Es aquella persona mayor de edad calificada por su experiencia que estará a cargo de llenar los formatos con los todos los datos para realizar la inscripción de los deportistas de su federación ante la FEDECOLHAP, también debe velar por los intereses de los deportistas, supervisando los requerimientos que ellos necesiten para poder cumplir su función.

Artículo N° 37. Funciones del Delegado:

- a) Estar presente en el congreso técnico de cada campeonato.
- b) Revisar las pirámides, el sorteo de los combates y los byes entregados en el congreso técnico.
- c) Escuchar atentamente y emitir opinión por aplicaciones nuevas que se hagan en el congreso técnico.
- d) Informar al entrenador y a los competidores de su delegación sobre las condiciones de competencia. (número de competidores en su categoría, hora de competencia, color de implemento de protección en el primer combate, localidad del primer rival etc.)
- e) Tener copia del listado de los competidores, los coach, los árbitros y los Jueces de su delegación en el congreso técnico.
- f) Informar a los organizadores de evento sobre cualquier cambio hecho dentro de la delegación (por ejemplo cancelar la participación de algún deportista de su delegación).



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

Personería Jurídica N° 36112 de Agosto 11 de 1988

Reconocimiento Deportivo COLDEPORTES

N° 000125 de 5 Febrero de 2003

NIT 801.005.111-8



- g) Única persona facultada para realizar las protestas y los reclamos oficiales a causa de decisiones realizadas en combates en el certamen dentro del evento y hacerlos valer.
- h) Velar por los intereses de los deportistas de su selección oficial que representa.
- i) El delegado será la persona responsable por la disciplina general de su delegación dentro y fuera del área de competencia.
- j) Planificar la logística del viaje para su delegación (cancelar la inscripción a tiempo, con los formatos llenos con todos los datos requeridos dentro del tiempo solicitado según la invitación o el reglamento, gestionar la carta del médico con el listado de deportistas relacionado con su seguro o EPS autorizando la participación de los deportistas.
- k) Programar el transporte intermunicipal e interno, definir hospedaje y alimentación de acuerdo a su parte económica.
- l) En casos especiales como la participación de una federación nueva, el delegado podrá cumplir como entrenador o en su defecto como coach, cuando no haya la cantidad de coach suficientes en su delegación, esto deberá informarlo en la hoja de inscripción del evento.
- m) Podrá ser parte del cuerpo arbitral del evento siempre y cuando el jefe de jueces lo solicita para tal función.
- n) Estar presente con el comité organizador del evento en la sumatoria de puntos hecha a cada delegación para así definir el puntaje general por equipos.
- o) Estar presente en la premiación hecha a las distintas delegaciones.
- p) Está autorizado para recibir medallas de los competidores ausentes por fuerza mayor.
- q) Entregar los resultados de los competidores al ente regulador del deporte en su país, o en su defecto a alguna entidad que solicite estos datos (Periódicos, noticieros, universidades para las becas de los deportistas, etc.)
- r) Hacer cumplir los estatutos de la FEDECOLHAP.

Artículo N° 38. Requisitos para ser Delegado:

- a) Ser mayor de edad.
- b) Conocer y hacer parte de la delegación a la que representa.
- c) Tener conocimientos técnicos de la disciplina deportiva
- d) Conocer el reglamento de competencia de la FEDECOLHAP en todas sus modalidades.
- e) Conocer la historia de la FEDECOLHAP con sus distintas etapas de existencia.



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

Personería Jurídica N° 36112 de Agosto 11 de 1988
Reconocimiento Deportivo COLDEPORTES
N° 000125 de 5 Febrero de 2003
NIT 801.005.111-8



- f) Haber realizado y aprobado los cursos, seminarios y actualizaciones de juzgamiento y arbitraje que programe la FEDECOLHAP.
- g) No deberá tener sanciones disciplinarias en su federación.
- h) Deberá haber cursado el seminario de administración deportiva dictado por el COMITÉ OLIMPICO INTERNACIONAL a través de los distintos entes reguladores del deporte de su país.
- i) Tener conocimientos en contabilidad y rendición de cuentas.
- j) Deberá estar inscrito como delegado de la federación ante la FEDECOLHAP.

Artículo N° 39. Ubicación del Delegado:

De acuerdo a la cantidad de entrenadores que exista en su delegación el delegado podrá moverse por el área de competencia si sus deportistas lo requieren, sin embargo en el protocolo de inauguración el delegado deberá ocupar el área designada para los Delegados en la mesa central.

Parágrafo uno: Solo el coach, entrenador y/o delegado están autorizados para acercarse a La mesa central del dojang durante la competencia para preguntar por el desarrollo de la pirámide en una categoría específica.

DE LA MESA CENTRAL DEL DOJANG DE COMPETENCIA

Artículo N° 40. Definición de la Mesa Central del Dojang de competencia:

La mesa central es el órgano compuesto por tres (3) personas (Planilleros, Anotador, y cronometristas) supervisados por un Juez de Mesa (o cuarto juez), los cuales tendrán la tarea de recolectar, anotar, registrar y clasificar la información de los combates dirigidos por el cuerpo arbitral en un área de competencia determinada.

Artículo N° 41. Deberes de la Mesa central del Dojang de competencia:

Son deberes de la Mesa central:

- a) Velar por las decisiones del Juez central y de los diferentes árbitros laterales asignados a su área de competencia.



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

Personería Jurídica N° 36112 de Agosto 11 de 1988
Reconocimiento Deportivo COLDEPORTES
N° 000125 de 5 Febrero de 2003
NIT 801.005.111-8



- b) Notificar al Comité Organizador, al Jefe de Mesa central, al Jefe de Árbitros y a la Comisión Técnica Nacional de la parcialidad de los jueces o árbitros con determinado competidor incluyendo a los mismos miembros de la Mesa central.
- c) Hacer cumplir las decisiones propias reguladas por el Jefe de Árbitros o la Comisión técnica nacional.
- d) Mantener el orden, pulcritud y limpieza en el llenado de las planillas en cada categoría.

Artículo N° 42. Requisitos para Integrar la Mesa Central del Dojang de competencia:

Los Requisitos mínimos para ser personal de mesa central son:

- a) Estar cursando como mínimo el bachillerato
- b) Ser practicante de una liga de Hapkido afiliado a la FEDECOLHAP.
- c) Ser mayor de 15 años.
- d) Haber cumplido con los cursos y seminarios de arbitraje enfatizados en la función de Mesa central dictados por la FEDECOLHAP la cual deberá tener un informe de los planilleros.
- e) En ese caso deberá presentar el aval de la federación que lo postula y estar aprobado por la Comisión Técnica Nacional.
- f) El anotador y el cronometrista pueden ser de cualquier grado.
- g) El Planillero deber tener cinturón azul como mínimo.

Artículo N° 43. Uniforme de los Integrantes de la Mesa Central del Dojang de competencia:

Los integrantes de la Mesa central tendrán como uniforme: Chaqueta Azul, cinturón Blanco franja azul, pantalón negro de entrenamiento de Hapkido y calzado deportivo de cualquier color, este deberá estar en condición presentable limpia y pulcro.

Artículo N° 44. Ubicación de la Mesa central del Dojang de competencia:

La Mesa central estará ubicada a una distancia de 2 (dos) metros de la línea final del área de competencia y en ella se encontraran: un Planillero, un cronometrista y un anotador del tablero; todas las actividades de una Mesa Central deben estar



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

Personería Jurídica N° 36112 de Agosto 11 de 1988
Reconocimiento Deportivo COLDEPORTES
N° 000125 de 5 Febrero de 2003
NIT 801.005.111-8



supervisadas por un Juez de Mesa, sin embargo esto está sujeto a la cantidad de jueces que asistan al evento, esta decisión la tomara el Jefe de Árbitros de la FEDECOLHAP o en su defecto el Jefe de Árbitros del evento.

Artículo N° 45. Integrantes y funciones de la Mesa Central del Dojang de competencia:

Cada uno de los tres (3) integrantes de la mesa central (Planillero, Anotador, y cronometristas) deben cumplir requisitos específicos para poder ejercer sus actividades en la mesa, sin embargo, cada uno tiene funciones distintas; todos deben conocer las funciones de los demás integrantes de la Mesa central en caso que se necesite una rotación de integrantes, o por fuerza mayor alguno de la mesa deba salir de su función, todos ellos estarán supervisados y asesorados por el Juez de mesa o el Jefe de Árbitros del evento.

Las funciones definidas para cada integrante de la mesa central son las siguientes:

A. Planilleros:

- a) Entregar la pirámide al Juez de mesa para que haga el llamado de los competidores de la categoría o combate siguiente.
- b) Conocer las pirámides de competencia, reglamento y sistemas de eliminación de la FEDECOLHAP.
- c) Conocer el significado de las señales del Juez central y de los árbitros laterales.
- d) Llenar todas las casillas con los datos de los competidores en la planilla de recolección de datos del combate. (Categoría por peso edad y cinturón, nombre del central y de los laterales, Federación, competidor azul o rojo y el nombre del Planillero.)
- e) Anotar todas las decisiones del Juez central en la planilla de recolección de datos (amonestaciones, deducciones, puntos, expulsiones, ganador) esto lo hará en cada casilla de round (1, 2 o 3 round) durante el combate.
- f) Confrontar al final de cada combate el registro de los puntos de la planilla de recolección de datos con los datos que ha escrito el anotador en el tablero del área de competencia.
- g) Tener presente el conteo de la puntuación que se lleva en el transcurso del combate, esto para darle aviso al juez central cuando se cumpla el límite de puntos al que el competidor puede llegar de acuerdo a la categoría por cinturón.
- h) Ayudarle al juez central en cualquier inquietud que él tenga antes durante o después del combate.



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

Personería Jurídica N° 36112 de Agosto 11 de 1988

Reconocimiento Deportivo COLDEPORTES

N° 000125 de 5 Febrero de 2003

NIT 801.005.111-8



- i) Anotar el ganador de cada combate en la pirámide de cada categoría.
- j) Debe hacer los tres llamados a los competidores del siguiente combate. (El primer llamado se hace al inicio del combate anterior, el segundo llamado en el tiempo de descanso del combate anterior, el tercer llamado, inmediatamente se termina el combate anterior y hace el llamado del combate siguiente y quienes se preparan para el combate después, este sería el primer llamado del siguiente combate).
- k) Registrar el primer, segundo y tercer puesto en general de la categoría en la hoja de la pirámide.
- l) Debe avisar al jefe de árbitros nacional o del evento cuando una categoría este por terminar para poder que se le suministre otra categoría para que el campeonato fluyan con normalidad.
- m) No podrá hacer del conocimiento público de los resultados en una categoría hasta que esta no haya concluido.
- n) Entregar personalmente la hoja de la pirámide desarrollada al Jefe de Árbitros de la FEDECOLHAP o en su defecto al jefe de árbitros del evento.

B. Anotador:

- a) Anotar todas las decisiones del Juez central en el tablero de recolección de datos ubicado en la parte frontal de la mesa hacia el área de competencia (amonestaciones, deducciones, puntos, expulsiones, ganador) esto lo hará en cada casilla de round (1, 2 o 3 round) durante el combate.
- b) Al inicio de un nuevo combate debe tener el tablero limpio y sin ningún dato del combate anterior.
- c) Tener presente el conteo de la puntuación que se lleva en el transcurso del combate, esto para darle aviso al juez central cuando se cumpla el límite de puntos al que el competidor puede llegar de acuerdo a la categoría por cinturón.
- d) Ayudarle al juez central en cualquier inquietud que él tenga antes durante o después del combate.

C. Cronometrista:

- a) Debe tener 2 cronómetros:

- ✓ Cronómetro 1: Lleva el tiempo del combate a la orden del juez central, este tiempo a cronometrar será de corrido, solo se detendrá



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

Personería Jurídica N° 36112 de Agosto 11 de 1988
Reconocimiento Deportivo COLDEPORTES
N° 000125 de 5 Febrero de 2003
NIT 801.005.111-8



momentáneamente cuando el Juez central lo solicite y cronometrará el tiempo de descanso, en el segundo cronómetro.

- ✓ Cronómetro 2: Se activará cuando el central indique el tiempo médico un (1) minuto, cuando se activa el segundo cronómetro se pausa el primero teniendo el tiempo actual del combate, cuando se esté acabando el tiempo médico deberá informara al juez central, si el combate continua antes que se cumpla el minuto médico se quita la pausa del primer cronómetro permitiendo que el combate siga su curso normal y el segundo cronómetro vuelve a ceros.
- b) Cronometrar el tiempo del combate y el tiempo del intermedio a la voz de Juez central.
- c) Hacer uso del pito correctamente para darle aviso al Juez Central del final de cada round y al final del descanso durante el combate.

CAPITULO IV **REGLAS DEL JUEZ CENTRAL, JUEZ LATERAL Y JUEZ DE MESA**

DEL JUEZ DE CENTRAL

Articulo N° 46. Definición del Juez Central:

Es el Árbitro encargado de dirigir los combates en el area de competencia asignada, debe ser reconocido por la FEDECOLHAP y la comisión nacional de Juzgamiento, con capacidad técnica, capaz de emitir juicios objetivos e imparciales, producto de las acciones en la competencia.



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

Personería Jurídica N° 36112 de Agosto 11 de 1988
Reconocimiento Deportivo COLDEPORTES
N° 000125 de 5 Febrero de 2003
NIT 801.005.111-8



Artículo N° 47. Requisitos para ser Juez Central:

- a) Ser mayor de edad
- b) Poseer el grado de cinturón negro 1er dan en adelante.
- c) Conocer el reglamento de competencia de la FEDECOLHAP en todas sus modalidades.
- d) Conocer la historia de la FEDECOLHAP con sus distintas etapas.
- e) Tener actualizados sus datos por medio de la hoja de vida de la FEDECOLHAP.
- f) Haber realizado y aprobado los cursos, seminarios y actualizaciones de juzgamiento y arbitraje que programe la FEDECOLHAP.
- g) Deberá estar afiliado y activo ante la Comisión de Juzgamiento de la FEDECOLHAP.
- h) No poseer algún tipo de sanción Disciplinaria.

Artículo N° 48. Uniforme del Juez Central:

El uniforme del Juez central será el avalado por la FEDECOLHAP, Chaqueta amarilla con pantalón y cinturón negro. Entre el segundo y cuarto espacio intercostal deberá portar el escudo oficial que lo identifica como juez de la FEDECOLHAP.

Artículo N° 49. Ubicación del Juez Central:

Deberá estar ubicado en el centro del dojang con un desplazamiento libre por el área de competencia, teniendo en cuenta que no puede dar la espalda a la mesa central.

Artículo N° 50. Deberes y Funciones del Juez Central:

- a) Dar inicio, un óptimo desarrollo y conclusión del combate.
- b) Indicar la acción de anotación de puntos, faltas o amonestaciones
- c) Diferenciar las técnicas de lanzamiento válidas
- d) Manejar el tiempo durante forcejeo o agarre.
- e) Manejo de tiempo en técnicas de inmovilización y sometimiento
- f) Declarar un ganador
- g) dar un veredicto ante una sanción disciplinaria



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

Personería Jurídica N° 36112 de Agosto 11 de 1988
Reconocimiento Deportivo COLDEPORTES
N° 000125 de 5 Febrero de 2003
NIT 801.005.111-8



DEL ARBITRO LATERAL

Artículo N° 46. Definición del árbitro lateral:

El árbitro lateral, es el encargado de hacer una señal visual objetiva de los puntos anotados durante el combate, es además, el apoyo del juez central al momento de tomar las decisiones, debe ser reconocido por la FEDECOLHAP y la comisión nacional de Juzgamiento, con capacidad técnica, capaz de emitir juicios objetivos e imparciales, producto de las acciones en la competencia.

Artículo N° 47. Requisitos para ser árbitro lateral:

- a) Ser mayor de edad
- b) Poseer el grado de cinturón intermedio en adelante.
- c) Conocer el reglamento de competencia de la FEDECOLHAP en todas sus modalidades.
- d) Conocer la historia de la FEDECOLHAP con sus distintas etapas.
- e) Tener actualizados sus datos por medio de la hoja de vida de la FEDECOLHAP.
- f) Haber realizado y aprobado los cursos, seminarios y actualizaciones de juzgamiento y arbitraje que programe la FEDECOLHAP.
- g) Deberá estar afiliado y activo ante la Comisión de Juzgamiento de la FEDECOLHAP.
- h) No poseer algún tipo de sanción Disciplinaria.

Artículo N° 48. Uniforme del árbitro lateral:

El uniforme del árbitro lateral será el avalado por la FEDECOLHAP, Chaqueta roja con pantalón negro y su cinturón dependiendo del rango. Entre el segundo y cuarto espacio intercostal deberá portar el escudo oficial que lo identifica como árbitro de la FEDECOLHAP.

Artículo N° 49. Ubicación del árbitro lateral:

Deberá estar ubicado en cada una de las esquinas del dojang de competencia, su desplazamiento es en L, teniendo en cuenta que no debe pisar la zona de competencia y que debes estar cambiando de posición constantemente para poder diferenciar las diferentes técnicas aplicadas entre los contendientes.



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

Personería Jurídica N° 36112 de Agosto 11 de 1988
Reconocimiento Deportivo COLDEPORTES
N° 000125 de 5 Febrero de 2003
NIT 801.005.111-8



Artículo N° 50. Deberes y Funciones del árbitro lateral:

- a) Brindar una señal visual al juez central.
- b) Debe estar al corriente con el desarrollo del combate.
- c) Informar cuando un competidor comete falta o punto.
- d) Levantar las banderas según la situación.
- e) Avisar al juez central cuando hay alguna anomalía.
- f) Mantener la zona de protección despejada.
- g) Verificar que patrones externos no interfieran con el desarrollo del combate.
- h) Dar una versión clara de algún acontecimiento si el juez central o la comisión arbitral lo considera necesario.
- i) Ser un punto de comunicación ente algún agente externo y el juez central, si la situación lo exige.

DEL JUEZ DE MESA (CUARTO JUEZ)

Artículo N° 46. Definición del Juez de Mesa:

Es el Árbitro de mayor alto Rango del Área de competencia asignada, debe ser reconocido por la FEDECOLHAP y la comisión nacional de Juzgamiento, con capacidad técnica, capaz de emitir juicios objetivos e imparciales, producto de las acciones en la competencia, los Jueces de mesa y los jueces centrales están capacitados para rotar sus posiciones en una categoría de combate si así es requerido por el Jefe de Árbitros.

Artículo N° 47. Requisitos para ser Juez de Mesa:

- a) Ser mayor de edad
- b) Poseer el grado de cinturón negro 1er dan en adelante.
- c) Conocer el reglamento de competencia de la FEDECOLHAP en todas sus modalidades.
- d) Conocer la historia de la FEDECOLHAP con sus distintas etapas.
- e) Tener actualizados sus datos por medio de la hoja de vida de la FEDECOLHAP.
- f) Haber realizado y aprobado los cursos, seminarios y actualizaciones de juzgamiento y arbitraje que programe la FEDECOLHAP.



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

Personería Jurídica N° 36112 de Agosto 11 de 1988
Reconocimiento Deportivo COLDEPORTES
N° 000125 de 5 Febrero de 2003
NIT 801.005.111-8



- g) Deberá estar afiliado y activo ante la Comisión de Juzgamiento de la FEDECOLHAP.
- h) No poseer algún tipo de sanción Disciplinaria.

Artículo N° 48. Uniforme del Juez de Mesa:

El uniforme del Juez de Mesa será el mismo del Juez Central avalado por la FEDECOLHAP, Chaqueta amarilla con pantalón y cinturón negro. Entre el segundo y cuarto espacio intercostal deberá portar el escudo oficial que lo identifica como juez de la FEDECOLHAP.

Artículo N° 49. Ubicación del Juez de Mesa:

Deberá estar sentado al lado del Planillero ubicado en la mesa central del dojang de competencia correspondiente mirando hacia el centro del dojang y de frente al árbitro central.

Artículo N° 50. Deberes y Funciones del Juez de Mesa:

Llamar a los competidores de la siguiente categoría al área de calentamiento con el fin de:

- ✓ Saber que competidor no asistió.
 - ✓ Ubicar las parejas de competencia
 - ✓ Recordarles los parámetros del equipo de protección.
 - ✓ Hablarles de la categoría, resolver alguna duda de los coach o de los competidores, mostrar la pirámide de competencia y el sistema de eliminación que se utilizará de acuerdo al número de competidores en la categoría.
 - ✓ Formar a los deportistas en línea, de frente a la mesa central para saludar al cuerpo arbitral (Juez central, Árbitros laterales, y Juez de mesa).
- a) Esta encargado de supervisar, revisar y verificar que todas las planillas se llenen correctamente, que los mismos datos sean anotados en el tablero y que el tiempo sea el correcto tanto en el round, tiempo médico, tiempo de descanso y el tiempo cuando un competidor no está listo en el llamado.
 - b) Orientará a la mesa central en caso de dudas.



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

Personería Jurídica N° 36112 de Agosto 11 de 1988

Reconocimiento Deportivo COLDEPORTES

N° 000125 de 5 Febrero de 2003

NIT 801.005.111-8



- c) Debe estar atento al combate que se esté realizando en su área de combate y podrá opinar y emitir juicios, pero sin voto, a cualquier reclamo que se haga en el combate o durante evento.
- d) Siempre deberá dar las decisiones con gran seguridad y mantener todo el tiempo una actitud imparcial.
- e) Aportará ayuda al Juez central en toma de decisiones que no hayan sido vista por algún árbitro lateral acerca de un punto, dos puntos, intención de las técnicas, las faltas las salidas, o cualquier otra decisión que solo pueda ser apreciada por el árbitro central.
- f) Levantará los informes que le soliciten sobre alguna acción o tema específico que haya ocurrido durante el evento.
- g) Mantendrá el orden en el área de competencia y en la Mesa Central.
- h) Rotará con el Juez Central cuando el Jefe de Árbitros lo disponga.
- i) Es el encargado de pedir la pirámide siguiente al jefe de árbitros y debe hacerlo en un tiempo muerto, es decir, en el momento en que no esté transcurriendo algún combate, para evitar pérdida de concentración de algún integrante de la mesa central durante el combate.
- j) Supervisar que ninguna planilla de las pirámides realizadas y aprobadas en el congreso técnico sea modificada; estas pirámides solo serán modificadas por el jefe de árbitros en casos extremos y que él determine pertinente.
- k) El juez de mesa debe ser de diferente delegación al juez central del cuadrilátero que él esté supervisando.



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

Personería Jurídica N° 36112 de Agosto 11 de 1988
Reconocimiento Deportivo COLDEPORTES
N° 000125 de 5 Febrero de 2003
NIT 801.005.111-8



REGLAMENTO TECNICO DEPORTIVO FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

Documento realizado por el profesor
Andrés Mauricio García miembro de la
comisión de estudio del Reglamento de
combate deportivo la FEDECOLHAP
Colombia, septiembre del 2009.

Segunda edición
Noviembre 2012

Tercera edición
Marzo 2013

Maestro Juan Morales
Andrés Mauricio García
Paula Andrea Vélez
Jorge Luis Montealegre