



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 DE COMPETENCIA FEDERACIÓN COLOMBIANA DE HAPKIDO MODALIDAD SALTO ALTO

INDICE	Artículo	Página
INTRODUCCIÓN		
CAPITULO I		
DE LAS DEFINICIONES Y ESPECIFICACIONES TECNICAS		
Uniforme reglamentario	1	3
Zona de carrera	2	3
Formato de listado de deportistas y registro	3	3
Aparato de salto	4	3
Soportes verticales o parales	5	4
Soportes de la vara testigo	6	4
Vara testigo	7	4
Punto de medición	8	4
Marca mínima	9	4
Salto alto	10	4
Rollo frontal	11	5
Rollo lateral	12	5
Superficie de caída	13	5
Rondas	14	5
CAPITULO II		
DE LAS FALTAS		
Faltas	15	6
Descalificación	16	7



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



INDICE

Artículo Página

CAPITULO III

DE LOS JUECES

Jefe de árbitros del evento	17	7
Juez de la modalidad de salto alto	18	8
Arbitro llamador/apuntador	19	8
Arbitro de salida	20	9
Arbitro de salto	21	10
Arbitro de finalización	22	10
Las señales arbitrales	23	10

CAPITULO IV

DESARROLLO DE LA COMPETENCIA

Categorías y marcas mínimas	24	11
Protocolo para el llamado de la categoría	25	12
Calentamiento	26	12
Inicio de las competencias	27	12
Rondas	28	13
Desempate	29	13
Puestos o posiciones	30	13
Apelación	31	14
Premiación	31	14



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



SALTO ALTO - HAPKIDO

CAPITULO I

DE LAS DEFINICIONES Y ESPECIFICACIONES TECNICAS

Artículo N° 1. Uniforme Reglamentario:

Compuesto por casaca cruzada completamente blanca abierta y pantalón completamente negro. Los cinturones negros deberán usar camiseta negra cuello redondo bajo la casaca. A los colores se les permite no usar camiseta, o usar camiseta blanca, cuello redondo. Los únicos distintivos o figuras que podrán tener las camisetas, serán los logos de los clubes y ligas a los que el deportista pertenezca y/o el logo de la Federación Colombiana de Hapkido. El uniforme reglamentario deberá llevar los distintivos de la siguiente forma: Brazo izquierdo: bandera de Colombia. Brazo derecho: bandera del departamento. Pecho izquierdo: escudo del Club. Espalda: logo de Liga

Artículo N° 2. Zona de Carrera:

Es aquella superficie dispuesta para el impulso del deportista previo al salto; la cual está demarcada y tiene una longitud de seis (6) m; un ancho mínimo de un (1) m y máximo de 1.5m. Debe estar señalizada de forma tal que el deportista la identifique y diferencie de otras superficies aledañas; esta señalización debe permitir identificar al deportista cada uno de los extremos de la misma.

Artículo N° 3.

Formato de Listado de Deportistas y Registro de Puestos o Posiciones, Marcas y Faltas:

Se realizarán en el siguiente formato y con las siguientes convenciones: (ver archivo: Anexo 1 Formato de Listado de Deportistas, Registro de Puestos o Posiciones, Marcas y Faltas.xlsx).

Artículo N° 4. Aparato de Salto Alto.

Es aquel diseñado para sostener la vara testigo y compuesto por dos soportes verticales o parales, los soportes de la vara testigo, la vara testigo, y los puntos de medición.



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° 5. Soportes verticales o parales

Los parales deben de tener las marcas de altura muy legible, correcta y fijas; deben marcar desde la marca mínima menor de las modalidades, hasta 30 cm más que el que el record más alto de las categorías de la modalidad. Los parales deben contar con unas bases fuertes y pesadas que impidan el desplazamiento fácil de estos, deberán tener una separación entre sí de al menos dos (2) m. y pueden ser de cualquier material, pero deben de estar en perfecto estado a la hora de usarlos en la competencia.

Artículo N° 6. Soportes de la vara testigo:

Bases que sostienen la vara testigo y forman parte del aparato para salto alto. Separados entre sí por cinco (5) cm. estos no deben exceder al ancho de la vara testigo para que a la vez de que la sostienen fijamente permita su fácil caída. Deben evitarse soportes de vara testigo que por su forma impidan la caída de esta por la acción del competidor durante el salto.

Artículo N° 7. Vara Testigo:

Listón o vara horizontal que está colocado a determinada altura, sostenido por los soportes de la vara testigo en los parales y que constituye el obstáculo o barrera a superar en la modalidad de salto alto, La vara testigo deberá ser un cilindro hueco, preferiblemente en pvc de 3/4" de diámetro y 2.10 m de largo que prevenga lesiones al deportista por golpes con esta. Deberá ser de un color que contraste con el fondo y/u horizonte.

Artículo N° 8. Punto de Medición:

El punto de medición del salto deberá ser la parte superior de la vara testigo. Esto en aras de compensar la altura sumada por la vara testigo, en relación a la altura en metros del punto donde se encuentra el soporte.

Artículo N° 9. Marca Mínima.

Registro mínimo de altura de cada categoría, en la cual se inicia la competencia

Artículo N° 10. Salto Alto:

Modalidad de competencia donde se debe superar una vara testigo o listón horizontal que está colocado a determinada altura, sostenido por dos soportes verticales denominados parales.



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° 11. Rollo Frontal.

Aquel que se realiza sobre la superficie de caída y en el cual el cuerpo da una vuelta hacia adelante, sobre su eje transversal y sobre la espalda; apoyando primero las 2 manos, segundo la espalda, tercero los glúteos y por último los pies. Por la acción de retracción de las piernas y sin ayuda de las manos el deportista se pone de pie.

Artículo N° 12. Rollo Lateral:

Aquel que se realiza sobre la superficie de caída y en el cual el cuerpo da una vuelta hacia adelante, sobre su eje transversal describiendo un apoyo diagonal desde el hombro u omóplato, hasta la cadera del lado contrario al hombro u omóplato apoyado. Se realiza apoyando solo una mano, siendo está del lado contrario al hombro u omóplato apoyado inicialmente. Como resultado del movimiento descrito, el deportista logra ponerse de pie sin ayuda de las manos en un eje trasversal al inicial y con una pierna delante de la otra.

Artículo N° 13. Superficie de Caída:

Superficie acolchada apta para la protección de los deportistas durante la caída, esta debe ser inspeccionada y aprobada por la comisión técnica de la FEDECOLHAP, cada colchoneta debe de tener una anchura mínima de 1.5 metros y de largo 2.5 metros como mínimo. Esta superficie puede ser armada por medio de varias colchonetas que cumplan con la misma especificación y que estén unidas por medio de adhesivo velcro. La colchoneta debe ser de tipo de mantenimiento individual, en material de cordobán o similar y espuma prensada con un espesor de 5 centímetros. Debe poseer por su revés un antideslizante que impida el desplazamiento de esta cuando el competidor cae sobre ella.

Artículo N° 14. Rondas:

Aquella serie o grupo de saltos a la misma altura, donde cada deportista de la modalidad tiene la opción de realizar un salto y registrar una marca personal.



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 II DE LAS FALTAS

Artículo N° 15. Faltas:

Las siguientes acciones se consideran como faltas, con la consecuente invalidación del salto, dando como resultado la imposibilidad de volver a saltar:

1. Faltas disciplinarias y deportivas (Conducta violenta. Desobediencia. Dopaje. Conducta incorrecta. Irregularidades en la inscripción. Cinturón Negro que no demuestre aval de la FEDECOLHAP)
2. Presentarse a la competencia con un uniforme no reglamentario (Nota: Se permite voltearse el cinturón y meterse la chaqueta dentro del pantalón).
3. No presentarse al llamado de la categoría, o al llamado de la ronda
4. Salirse de la zona de carrera una vez reciba la orden de iniciar el salto.
5. Empezar la carrera y no realizar el salto.
6. Caída de la vara testigo por la acción del competidor durante el salto. (Nota: Tocar la vara testigo sin producir su caída no se considera falta).
7. Iniciar la carrera y/o efectuar el salto antes de la orden de partida.
8. Que el primer contacto del cuerpo del competidor sobre la colchoneta no se realice con una o las dos manos.
9. Realizar una caída diferente a rollo frontal o rollo lateral.
10. Valerse del apoyo de las manos para ponerse de pie.



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



11. No quedar en posición de combate, o “en guardia” después del rollo.

12. Abandonar la zona de salto por una zona diferente al límite posterior de la superficie de caída.

Artículo 16. Descalificación:

Invalidez del salto en cualquiera de las rondas constituye la descalificación del deportista y la pérdida de cualquier marca previa realizada dentro de la modalidad.

CAPITULO III DE LOS JUECES

La competencia de salto alto se desarrollará bajo el juzgamiento y arbitraje de:

Artículo N° 17. Jefe de Árbitros del Evento:

Entiéndase como Jefe de Árbitros a la máxima autoridad arbitral del evento, el cual tendrá las siguientes funciones:

- Encargarse de gestionar, coordinar, supervisar y fiscalizar el desarrollo del evento.
- Entregar, a quien sea responsable durante el evento, los resultados de todas las modalidades de competencia, en aras de garantizar el buen desarrollo y transparencia de la misma.
- Verificar las especificaciones técnicas de las modalidades
- Atender y resolver las posibles reclamaciones que resultaran en el evento.



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° 18. Juez de la Modalidad de Salto Alto:

Entiéndase como Juez de la Modalidad de Salto Alto a la máxima autoridad arbitral de la modalidad, y subordinado al Jefe de Árbitros del Evento. El Juez de la Modalidad de Salto Alto tendrá las siguientes funciones:

- Verificar las especificaciones técnicas de la modalidad
- Encargarse de gestionar, coordinar, fiscalizar, supervisar y corroborar la identidad y listado de deportistas.
- Encargarse de gestionar, coordinar, fiscalizar, y supervisar el desarrollo de la modalidad.
- Verificar el registro de resultados de la modalidad.
- Entregar los resultados de la modalidad al Jefe de Árbitros del Evento.
- Atender las posibles reclamaciones que resultaran en la modalidad.

Nota 1. La atención y resolución de las posibles reclamaciones que resultaran en la modalidad, será responsabilidad del Jefe de Árbitros del Evento y del Juez de la Modalidad de Salto Alto; mediante los mecanismos y métodos que estipule la FEDECOLHAP.

Nota 2. En ningún caso el Jefe de Árbitros del Evento y el Juez de la Modalidad de Salto Alto podrán ser la misma persona.

Artículo N° 19. Árbitro Llamador/Apuntador:

Estará ubicado al costado de la vara testigo y de frente a todos los demás árbitros. Estará encargado de:

- Llamar a los deportistas para el salto:
 - Llamar la categoría al menos 3 veces, con intervalos mínimos de 3 minutos entre llamado.



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



- Llamar al menos 3 turnos de salto en cada llamado. Nota: Cuando realice el llamado de un competidor para realizar su salto, inmediatamente debe de nombrar los 2 siguientes en la lista para que se preparen.
- Dar la orden de inicio de salto por medio de un pitazo.
- Anunciar la validez o invalidez del salto. Nota: El árbitro llamador/apuntador solo puede dar invalidaciones de saltos con apoyo de algunos de los árbitros y/o jueces de la modalidad
- En caso de invalidación del salto, anunciar y describir la falta verbalmente (ejemplo: Falta de salida. Falta de Salto. Falta de Finalización).
- Anunciar la altura actual o futura del salto y/o ronda.
- Indicar al Juez de Vara Testigo y Juez de Caída e Incorporación la altura necesaria de la vara testigo para el siguiente salto o ronda.
- Llevar el registro del desarrollo de la modalidad en el formato correspondiente.
- Hacer el anuncio del inicio y finalización del tiempo de calentamiento.

Artículo N° 20. Árbitro de Salida:

Ubicado de frente al Árbitro Llamador/Apuntador y al inicio de la zona de carrera, estará encargado de:

- Velar por la correcta señalización y demarcación de la zona de carrera
- Corroborar la identidad del deportista antes de iniciar el salto
- Observar que el deportista no se presente a la competencia con un uniforme no reglamentario. (Nota: Se permite voltearse el cinturón y meterse la chaqueta dentro del pantalón).
- Observar que el deportista esté dentro de la zona de carrera, antes y durante el impulso previo al salto.
- Observar que el deportista inicie la carrera y/o efectúe el salto antes de la orden de partida.



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° 21. Árbitro de Salto:

Ubicado al costado de la vara testigo, y de frente al Árbitro Llamador/Apuntador, estará encargado de:

- Observar si se produce la caída de la vara testigo por la acción del competidor durante el salto.
- Poner la vara testigo a la altura necesaria para el siguiente salto o ronda.

Artículo N° 22. Árbitro de Finalización:

Estará ubicado al costado de la zona de caída y de frente al Árbitro Llamador/Apuntador, estará encargado de:

- Observar que el primer contacto del cuerpo del competidor sobre la colchoneta se realice con una o las dos manos.
- Observar que el deportista al momento de caer, realice únicamente rollo frontal o rollo lateral.
- Observar que el deportista no se valga del apoyo de las manos para incorporarse.
- Observar que el deportista quede en posición de combate o “en guardia” después de la caída.
- Observar que el deportista abandone la zona de salto por el límite posterior de la zona de caída.
- Ayudarle al árbitro de salto a poner la vara testigo a la altura necesaria para el siguiente salto o ronda.

Artículo N° 23. Las Señales Arbitrales:

Las Señales arbitrales y sus respectivos significados serán las siguientes:

- Levantar verticalmente la bandera azul: Salto Válido.
- Levantar verticalmente la bandera roja: Falta. Salto Inválido.

Parágrafo 1. Los árbitros deberán dejar levantadas las banderas hasta la formalización de la validez o invalidez del mismo, por parte del Árbitro Llamador/Apuntador de forma oral y pública. Nota: El árbitro Llamador/apuntador solo puede dar invalidaciones de saltos con apoyo de algunos de los árbitros y/o jueces de la modalidad.



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 IV

DESARROLLO DE LA COMPETENCIA

El desarrollo de la modalidad de salto alto se llevará a cabo dentro de los siguientes parámetros:

Artículo N° 24. Categorías y Marcas Mínimas:

Las categorías y marcas mínimas dentro de la modalidad serán las siguientes:

- Categorías:
 - Junior: Competidores con edades de 12 a 14 años más 364 días cumplidos.
 - Juvenil: Competidores con edades de 15 a 17 años más 364 días cumplidos.
 - Mayores: Competidores con edades de 18 a 30 años más 364 días cumplidos.
 - Sénior: Competidores con edades de 31 a 35 años más 364 días cumplidos.
 - Máster I: Competidores con edades de 36 a 40 Años más 364 días cumplidos.
 - Máster II: Competidores con edades entre 41 a 45 Años.
- Marcas Mínimas
 - Junior Masculino: 1.20m
 - Junior Femenino: 1.00m
 - Juvenil-Mayores Masculino: 1.50m
 - Juvenil-Mayores Femenino: 1.10m
 - Sénior Masculino: 1.40m
 - Sénior Femenino: 1.00m
 - Máster I y II Masculino: 1.20m
 - Máster I y II Femenino: 0.80m

Parágrafo 1. No habrá separación por cinturones/grados de las categorías en la modalidad de salto 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



Artículo N° 25. Protocolo Para el Llamado de la Categoría:

A la categoría que va a iniciar la competencia se le realizarán tres llamados con intervalos de tres (3) minutos cada uno. Este llamado se realiza especificando la modalidad, la categoría y la rama. Ejemplo: “Salto alto juvenil femenino”. Los competidores son llamados en el mismo orden en el que van a realizar el salto.

Artículo N° 26. Calentamiento:

Una vez terminado el tercer llamado de la categoría, y previa adecuación de la zona de salto; los deportistas tendrán cinco (5) minutos de calentamiento.

Parágrafo 1. Los deportistas pueden empezar el calentamiento desde el primer llamado a la categoría, siempre y cuando esté adecuada y disponible la zona de saltos; sin detrimento de los cinco (5) minutos mínimos contados a partir del tercer llamado de la categoría.

Artículo N° 27. Inicio de la Competencia:

La competencia se inicia con la marca mínima de la categoría mediante los siguientes pasos:

1. Inicio de Ronda: El “Árbitro Llamador/Apuntador” da la orden de partida por medio de un pito después de pronunciar el nombre del competidor.
2. El competidor emprende el impulso previo al salto sobre la zona de carrera.
3. Ejecuta el salto. Al saltar debe de superar la marca mínima exigida para su categoría, o la marca de la ronda en curso.
4. Realiza una caída válida y termina la caída de pie y en posición de guardia.
5. Abandona la zona de salto por el límite posterior de la superficie de caída.
6. Cada árbitro va realizando la señal de validación o invalidación a medida que el competidor pasa por su zona
7. Si el competidor supera la marca instaurada en el momento, pasa a la siguiente ronda
8. Inicio de Ronda



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° 28. Rondas:

Para quienes pasan la ronda; la siguiente se inicia cinco (5) cm más alto que la ronda anterior; y se repite el procedimiento hasta que solo quede un deportista, al cual, con fines de establecer o superar la marca, se le deberá seguir subiendo la vara testigo cinco (5) cm hasta que invalide el salto.

Artículo N° 29. Desempate:

En caso de empate, en alguno o algunos de los 3 primeros puestos, el desempate se hará conforme a los siguientes pasos:

1. Los deportistas en disputa del desempate saltarán cinco (5) cm menos que la altura en la que invalidaron el salto.
2. Para aquellos que pasan la ronda de desempate, la vara testigo se sube cinco (5) cm.
3. Si ninguno pasa la ronda, mencionada en el paso 1, la vara testigo se baja cinco (5) cm y se hará el desempate en dicha marca.

Nota: Si ninguno pasa la ronda mencionada en el paso 3, este se repite hasta desempatar, siempre y cuando no se salte por debajo de la marca mínima.

4. Si todos pasan la ronda mencionada en el paso 2, se repiten el paso 1 y 2 hasta obtener el desempate

Parágrafo 1. Solo se resolverán empates relacionados con las 3 primeras posiciones de la modalidad.

Parágrafo 2. Tendrán derecho a desempatar, solo aquellos eliminados de la ronda a causa de haber cometido las faltas 6, 11 y 12 (ver artículo 17). Los eliminados por alguna falta distinta a las mencionadas, no tendrán derecho a desempate

Artículo N° 30. Puestos o Posiciones:

El deportista que no logre la marca mínima, no obtiene alguna posición en la tabla de resultados.



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° 31. Apelación

Una decisión del jurado puede ser apelada al jefe de árbitros, para esto el delegado debe llenar la hoja formato de apelaciones y tendrá un costo de cinco (5) inscripciones del campeonato vigentes y debe estar soportada, sin importar cuál sea la decisión este dinero no será reintegrado.

Artículo N° 32. Premiación:

Se premian todos los deportistas de la modalidad de exhibición pero cuenta como una sola medalla para el puntaje final de su delegación y el valor de la medalla es

Oro: 7 puntos.

Plata: 3 puntos.

Bronce: 1 punto.



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 DE SALTO ALTO FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

Documento realizado por el Maestro Jorge
Luis Montealegre, revisado por la
profesora Paula Vélez y editado por el
Profesor Mauricio García, Bajo la
supervisión del Maestro Juan Morales,
miembros de la comisión de estudio del
Reglamento de las modalidades deportivas
de la FEDECOLHAP
Colombia, septiembre del 2012.