

REGLAMENTO PARA CAMPEONATOS DE TÉCNICAS Y EXHIBICIONES DE COREOGRAFÍAS DE HAPKIDO

*Desarrollado por el departamento técnico de la
Federación Española de Artes Marciales Coreanas
F.E.D.A.M.C. Y D.A.*



INDICE

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

Artículo 1.- Propósito

El propósito de las Reglas de Competición, es el de establecer una serie de normas que regulen todos los asuntos referentes a las competiciones de Hapkido , técnicas y exhibición de coreografía que sean promovidas y/u organizadas por el Departamento Nacional de Hapkido de la Federación Española de Artes Marciales Coreanas y Miembros Asociados, (Federaciones o clubes), garantizando la aplicación de reglas unificadas.

(Interpretación)

El objetivo del Artículo 1 es asegurar la unificación de las competiciones de Hapkido en la modalidad de técnicas y exhibición aceptada por **FEDAMC**. Cualquier competición que no siga los principios fundamentales de estas reglas, no puede ser reconocida como **competición de Hapkido modalidad FEDAMC de técnicas y exhibición**.

Artículo 2.- Aplicación

Las Reglas de Competición de hapkido de técnicas y exhibiciones serán aplicadas en todas las competiciones promovidas y/u organizadas por el Departamento Nacional de Hapkido de la Federación Española de Artes Marciales Coreanos y por cada Federación o club miembro asociado.

No obstante, cualquier asociación afiliada que desee modificar algún punto de las normas de Competición, podrá proponerlo, para solicitar la aprobación de FEDAMC

(Interpretación)

1) Cambio en categorías, 2) Incremento o disminución en el número jueces calificadores3 Cambio de ubicación de la mesa de inspección o comisión médica, etc. 4,) Duración de las actuaciones, etc.

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

2.1 Área de aplicación.

1) Las reglas serán las nuevas bases para encuentros y competiciones de Hapkido modalidad FEDAMC de técnicas y exhibición

2.2 General.

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

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

2) Otras excepciones estarán sujetas a un permiso precedido por el estudio de FEDAMC

3) Los equipos estarán representados por su propio maestro de escuela o delegado. Solamente él/ella estará autorizado/a para ocuparse de obtener el fallo del sorteo y puntuación de los ejercicios.

4) El contenido de la prueba de competición será libre, (utilizando las técnicas propias del Hapkido).

5) A los competidores no se les permitirá el uso de collares, brazaletes, pendientes, anillos, relojes y otros accesorios que puedan dañar al compañero o a él mismo.

Artículo 3.- Área de de Competición.

El área de competición medirá 8m x 8m, según el sistema métrico (decimal) y será lisa y sin obstáculos.

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

3.1. Demarcación del área de Competición.

- 1) La superficie comprendida entre los 8 m x 8 m, será llamada área de competición
- 2) La demarcación del área de competición será distinguida por superficies de diferente color, o marcado con una línea blanca de 5 cms. de ancho, en el caso de que toda la superficie fuera de un único color.

3.2. Indicación de las posiciones.

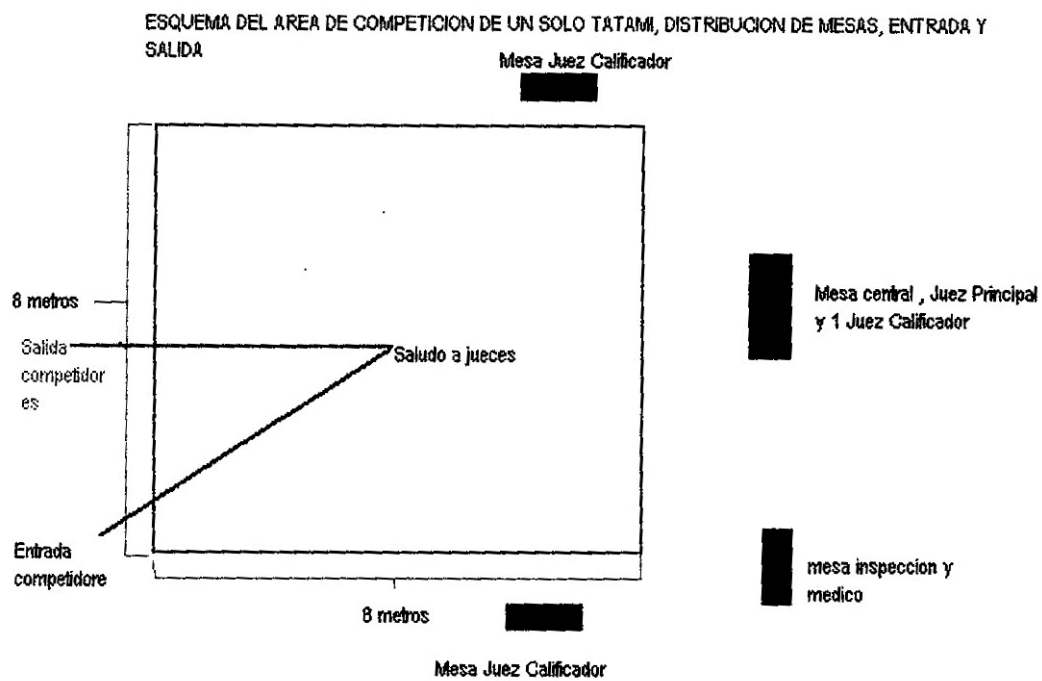
1. **Posición de los jueces.** Estarán sentados en una mesa frente al área de competición, siendo saludados a la entrada y a la salida de el por los participantes. **Estará formada como mínimo por tres jueces calificadores debidamente acreditados por FEDAMC** y teniendo la cualificación de Juez acorde con la categoría de la competición (regional, nacional, internacional), como mínimo deben tener el grado de 1er Dan, para la obtención de la titulación de Regionales, 2º Dan, para la obtención de titulación de Nacionales y mínimo 3º Dan para la titulación de Juez Calificador Internacional.

2. **Juez Crono.** Cronometrará el tiempo de ejecución del ejercicio para que no se exceda en su desarrollo. Puede ser un Juez adjunto o aspirante a tener título de Juez calificador.

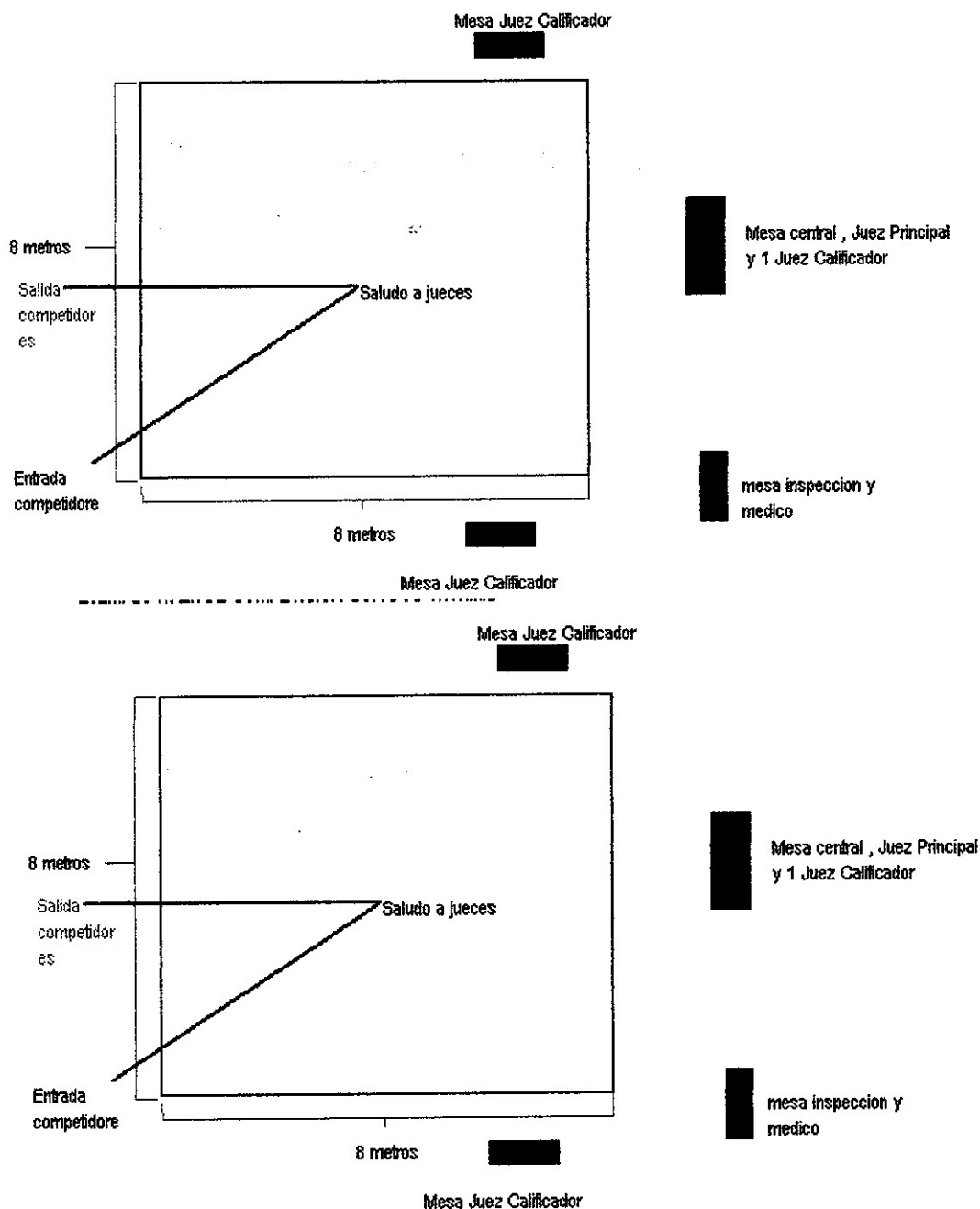
3. **Posición de las mesas de los jueces calificadores.** Las mesas deberán colocarse fuera del Área de competición, 3 m. apartado del borde del área de competición.. Estando separadas y que no se influyan entre si los Jueces Calificadores. Las mesas se podrán colocar de la siguiente forma, una central donde estarán el Juez principal y el Juez Calificador de mayor graduación de Danes, y dos mesa laterales situadas en los bordes izquierdos y derechos de los tatamis.

4. **Posición de la mesa de inspección.** La mesa de inspección debe ser colocada al lado de la mesa del medico, o en su caso puede ser una mesa única, la inspección la realizara un juez suplente. En el caso de existir dos áreas de combate esta mesa y la del medico estará situada entre las dos áreas de competición.

3.3. Esquema del área de competición



EJEMPLO AREA DE COMPETICION CON DOS TATAMIS



3.4 Color del área de competición:

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

3.5. **La Mesa de Inspección:**

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

Artículo 4.- Los Competidores

4.1. ***Cualificaciones de los competidores***

- 1) Estar afiliado a la Federación Española de Artes Marciales Coreanos.
- 2) Tener el carnet de grados, Poom ó Dan de Hapkido, expedido por el Departamento Nacional de Hapkido y la Federación Española de Artes Marciales Coreanos.
- 3) Pertenecer a un "club amigo" de FEDAMC.
- 4) Tener como mínimo el grado de cinto NARANJA para infantil-juvenil. Y VERDE para junior- senior

4.2. ***Uniforme del competidor***

- 1) Será un dobok de Hapkido, limpio de color blanco o negro según la escuela a la que pertenezca dicho club y cinto azul ó rojo.
- 2) Los competidores masculinos pueden llevar una prenda debajo del dobok del mismo color de este.
- 3) Las competidoras femeninas deberán llevar camiseta debajo del dobok teniendo en cuenta que han de ser de color blanco o negro según el color del dobok.

4.3. ***Control Médico***

- 1) En los eventos de Hapkido promocionados u organizados por FEDAMC y Federaciones Asociadas, cualquier uso o administración de drogas o sustancias químicas descritas en las Reglas Anti-Doping están prohibidas.
- 2) La FEDAMC, puede llevar a cabo todos los controles médicos considerado necesarios para determinar si el participante ha cometido violación de las Reglas AntiDoping de la Federación. Cualquier ganador que se niegue a someterse a este control ó que sea probado que, ha cometido tal infracción, debe ser sacado de la posición final, y el ganador será transferido al próximo competidor en la línea de las posiciones de la competición.

3) El Comité Organizador es el responsable de cumplir las disposiciones para llevar a cabo los controles médicos.

Todos los detalles concernientes al doping deben ser manejados de acuerdo a las Reglas Anti-Dóping de FEDAMC.

Artículo 5.- Categorías de la Competición

5.1 Existirán dos categorías:

Infantil-Juvenil: Desde 7 años hasta 15 sin cumplir.

Junior-senior. De 15 años en adelante.

Igualmente existirán dos modalidades de participación:

Por parejas y por equipos, con un mínimo 3 participantes y un máximo de 7 participantes.

5.2 La competición constará de una modalidad, **TECNICAS y EXHIBICION** de coreografías de combates y técnicas relacionadas con el hapkido, (caídas saltos etc.)

5.3 Tanto las parejas como los equipos podrán estar formados por participantes de distinto sexo(mixtos)

5.4 Se pueden efectuar coreografías de **combates siempre simulados** con técnicas propias de hapkido, valorándose su técnica, destreza y espectacularidad así como la efectividad de las técnicas empleadas.

5.5 Los jueces valorarán el compendio de todas ellas, puntuando siempre más alto a la exhibición más completa.

Artículo 6 .-Graduación (cinturón)

La graduación mínima será cinturón **NARANJA** para la categoría Infantil-Juvenil y **VERDE** para la categoría de Junior-Senior. (excepcionalmente se podrá participar con menos graduación, siempre que el comité de competición lo autorice)

Artículo 7.- Método de Competición

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

7.2. **Forma de competición:** Los equipos de competidores, realizarán dos rondas, dependiendo del número de participantes, su contenido será libre, pudiendo usar música en su demostración, en este caso el los participantes deben designar un delegado para que se haga cargo de la correcta puesta en marcha de la música (cd, mp3 ó compatible), debiendo

proporcionar la música al responsable de megafonía.

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

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

7.5. El orden de actuación se decidirá por sorteo, efectuado el mismo día de la competición y en presencia de los COACH de cada equipo participante. Este sorteo será hecho por el comité organizador del evento y supervisado por FEDAMC.

7.5. Los participantes y equipos que pasen a la ronda final, podrán repetir el mismo ejercicio si lo desean o ejecutar otro distinto.

Artículo 7bis. - Sistema de competición: (Rondas).

7bis.1.- Primera Ronda: El 50 % de los equipos participantes quedarán eliminados. El resto pasa a la ronda final. Si el número de participantes es impar el nº de participantes que pasan sería la mitad del número par resultante de restar uno al total de los participantes.

Ejemplo.

Participan 15 equipos $15 - 1 = 14 \times 50\% = 7$ equipos pasan

7bis.2. -Ronda final: los participantes pueden efectuar el mismo ejercicio que realizaron en primera ronda o realizar un nuevo ejercicio.

7bis.3.- En el caso de empate que influya en el porcentaje de equipos participantes que pasan a ronda final se tendrá en cuenta la puntuación del juez principal . (esta puntuación siempre se subtrayará para diferenciarla) en caso de que el empate continúe se incluirán ambos en esta ronda final.

Ejemplo: participan 15 equipos deberían clasificarse 7. pero el séptimo, octavo y noveno clasificado obtiene la misma puntuación, en este caso pasará a la ronda final hasta el noveno clasificado.

7bis.4.- Los equipos y o participantes que pasen a la ronda final podrán efectuar el mismo ejercicio que realizaron en primera ronda o un ejercicio nuevo.

7bis.5.- En caso de empate en esta ronda final (incluyendo la del juez principal) de dos o más equipos o participantes se sumará la puntuación obtenida en la ronda anterior (solo para equipos implicados en el empate), quedando la puntuación mayor obtenida por encima de las otras implicadas en el empate.

Ejemplo: los participantes A, B y C, obtienen una puntuación de 27.45 puntos en la ronda final empatados para ser campeones del concurso. El participante A consiguió en primera ronda una puntuación de 28.25 que sumada

a los 27.45 hacen un total de 55.70

El participante B consiguió en primera ronda una puntuación de 27.50 que sumada a los 27.45 hacen un total de 52.95

El participante C consiguió en primera ronda una puntuación de 29.10 que sumada a los 27.45 hacen un total de 56.55

La clasificación quedaría así:

Campeón participante C con 56.55 pts

Subcampeón participante A con 55.70 pts

Tercer clasificado participante 8 con 52.95 pts

7bis.6.- Si después de todas estas valoraciones, persiste el empate, se tomará la decisión de declarar exequo, (todos son), a los participantes implicados en el lugar correspondiente oro, plata o bronce.

7bis.7.- Las puntuaciones de los equipos o participantes se harán visibles al final de cada ejercicio mostrándola hacia adelante y hacia atrás. (el juez principal dará el pitido para mostrarla, girarla y bajarla cuando vea que todos los jueces tienen clara su puntuación)

Artículo 8.- Duración de la competición.

8.1 El tiempo que disponen los equipos para realizar la prueba será el comprendido entre: un mínimo de tres (3) minutos y treinta (30) segundos y máximo de cinco (5) minutos y treinta (30) segundos.

8.2 El crono comienza y termina con el saludo desde el centro del tatami.

8.3 Existirá un margen de error de diez segundos tanto de déficit como de exceso, a partir del cual el equipo será penalizado con **2 décimas** por cada diez segundos.

Artículo 9 .-Materiales de rompimiento.

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

9.1. Serán de forespán estrusionado, (material de mayor dureza no blanco y que no se desmenuza en bolas), con unas dimensiones aproximadas de 40x30 cm. y un espesor máximo de 2cm.

Nota:

Cualquier otro tipo de formas y dimensiones deberán ser inspeccionadas y aprobadas por el Juez Principal o por el Comité Organizador.

9.2. No se permitirá ningún otro tipo de material.

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

9.4. El equipo o participante que decida hacer rompimiento en su ejercicio deberá dejar el área de competición limpia de todos los restos, para que no influya en el desarrollo de la competición. En caso omiso de esta regla será sancionado restandole **2 décimas** de su puntuación total.

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

Artículo 10 .- Actos prohibidos / penalizaciones.

10.1 Existirán dos tipos de penalizaciones o sanciones una carácter graves que provocaran la descalificación inmediata del equipo o participante y otras de carácter leve que llevan consigo la resta de puntos de su puntuación.

10.2. Las penalizaciones para cualquier acto prohibido ya sean leves o graves, deben ser declaradas por la mesa de jueces calificadores. Las penalizaciones leves que son definidas como deducción de puntos y serán sancionados con **2 décimas**.

10.3. Los siguientes actos deben ser clasificados como penalizaciones o actos de carácter graves.

- a) enfrentamientos airados contra los jueces, Comité Organizador, o contra FEDAMC.
- b) Enfrentamientos directos contra un compañero, ya sea del mismo equipo o de otro club.
- c) Intentos de modificar las decisiones de los Jueces de una manera indecorosa.
- d) cualquier otra circunstancia que crean los jueces y organización que sean punibles de ser sancionadas.

10.4. Los siguientes actos deben ser clasificados como actos prohibidos, con posible deducción de puntos.

- a) Pronunciar comentarios indeseables o cualquier mala conducta por parte de lo competidores o el delegado del equipo o participante.
- b) Queda a juicio de los jueces valorar si un entrenador o competidor cometen violación del código de conducta.
- c) Los competidores ó entrenador no deben interrumpir ó levantarse de su zona indicada durante el transcurso de la competición.

Artículo 11.- Procedimientos de la competición.

Procedimientos antes y después de la competición

11.1. Llamada a los competidores.

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

11.2. Inspección física y del uniforme.

Después de ser llamados, los competidores deben pasar una inspección del material y del uniforme en la mesa de inspección específica, por el Juez en quien se delegue este cometido. Los competidores no debe mostrar ningún signo de aversión, y no deben llevar ningún objeto que no esté permitido.

11.3. Entrar en el área de competición

Seguido de la inspección, los competidores deben entrar al área de espera de competición, pudiendo ser acompañados de un entrenador o delegado de su club.

11.4. Principio y final de la competición.

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

11.5. Después del final de la exhibición.

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

Artículo 12 .- Criterio de puntuación.

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

12.1. Precisión de las Técnicas de Hapkido.

12.2. Precisión de movimientos básicos

12.3. Detalles de cada técnica.

12.4. Dificultad de la técnica.

12.5. Habilidad /Destreza

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

12.6. Expresión

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

Artículo 13 .-Métodos de puntuación.

13.1.- La valoración de la exhibición será global, puntuando cada juez el conjunto final de la misma.

a) Todos los participantes o equipos empiezan con una puntuación mínima de 8.00 puntos y se Irán valorando sus aptitudes hasta un máximo de 9.99 puntos

13.2.- Los jueces de mesa (anotador y crono) anotarán y sumarán las puntuaciones (teniendo en cuenta las penalizaciones en caso de que las hubiera) una vez concluida la demostración, la entregarán en mesa central, para comprobar los equipos que pasan de ronda.

a).- La puntuación final podrá aumentar si se utilizan dentro de la prueba saltos y caídas con una ejecución correcta. Si la ejecución de estos saltos y caídas no es la correcta, en ningún caso se podrán dar puntos negativos por su ejecución.

b).- Las patadas golpes deben estar en consonancia con el ejercicio realizado, las patadas y golpes bien ejecutados con velocidad, precisión y sobretodo control aumentaran la puntuación como en el caso anterior no se podrán dar puntos negativos por su ejecución.

c).- como en los casos anteriores todos los ejercicios serán valorados en conjunto por su ejecución nunca puntuando negativamente.

13.3.- En el caso de que exista sanciones ya sea por falta de limpieza del área de competición, **2 décimas**, o por penalizaciones, **2 décimas**, se deducirán al final después de que los jueces hagan la valoración del ejercicio, haciéndola costar en la hoja de anotación como "**sanción por**"

Artículo 14.- Publicación de la puntuación.

14.1. La suma de las puntuaciones se entregará en mesa central, donde se hará el orden de equipos que pasan a siguiente ronda o que obtienen medalla en caso de ser la final.

14.2. Una vez que todos los equipos han terminado su ronda, tanto Infantil-Juvenil como Junior- Senior, se nombrarán los equipos que pasan a la siguiente ronda.

Artículo 15 .- Decisión y declaración del ganador del evento.

El ganador debe ser el equipo o participante que haya conseguido la puntuación más alta en la ronda final. En caso de empate en esta ronda final se aplicara el **punto 7bis.5 y siguiente.**

Artículo 16 - Procedimientos para suspender una competición.

16.1.-Si se para la competición por causas injustificadas y distintas a una lesión, los jueces debe declarar "**suspensión y descalificación**" o "**suspensión y reanudar**" la competición desde el principio del ejercicio, teniendo en consideración todos los aspectos de lo sucedido para pausar la competición.

16.2.- Cuando una competición es parada debido a lesión, los jueces debe tomar las siguientes medidas:

a.- se debe suspender la competición momentáneamente y ordenar la entrada de los servicios médicos.

b.- permitir al competidor o competidores que reciban primeros auxilios durante el tiempo que estime necesario los servicios médicos con un máximo de 5 minutos.

c.- Si el competidor o competidores no demuestran la voluntad de continuar la competición después de que los servicios médicos den la autorización para la continuación del ejercicio, el equipo deberá ser declarado por la mesa del jurado calificador **eliminado o descalificado.**

Artículo 17.- Juez principal y Jueces calificadores.

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

17.2. Responsabilidades derechos y deberes del Juez Principal:

- a. El Juez Principal no tendrá derecho de cambiar ninguna puntuación de los calificadores, pero si podrá consultarle si notara algo extraño en su puntuación, así como pedir a mesa central sustituirlo por otro.
- b. En caso de malas maneras en comportamiento por parte del entrenador, delegado o competidores, lo sancionara con una penalización de **2 décimas**.
- c. Con una amonestación de carácter muy grave se eliminara al equipo de la competición.
- d. Permitirá que el equipo repita una vez más la exhibición en caso de haberla suspendido debido a lesión u otras causas justificadas.
- e. Para cualquier decisión más grave, se dirigirá al director de competición exponiéndole el caso, para entre él y los jueces calificadores tomar una determinación.

17.3 Jueces calificadores

- a. Los Jueces Calificadores valorarán el ejercicio atendiendo a tres parámetros ejecución técnica, grado de eficacia y espectacularidad con una puntuación de un mínimo de 8.00 y un máximo de 9.9 solo con decimas (8.5, 9.1 , 9.9 etc.).
- b. Los jueces deben dar sus opiniones francas cuando se las pida el delegado del comité de competición de FEDAMC.
- c. Ningún juez deberá calificar a un compañero o alumno suyo, dejando su sitio a otro juez si el principal no se ha dado cuenta.

17.4. Titulaciones de los Jueces Calificadores

Los Jueces Calificadores de los Campeonatos de España deberán de estar en posesión del título oficial de Juez Calificador Nacional y como mínimo ser Cinturón negro 1er Dan.

17.5 Uniforme de los Jueces

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

17.6 En el caso de que un juez deba calificar a un alumno de su club debe ser cambiado por otro juez de la otra mesa o por el juez suplente.

(Interpretación)

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

Artículo 18 .- Cronometrador.

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

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

Artículo 19 .- Comité de Apelación y Sanción.

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

19.1.- Composición del Comité de Apelación.

a).- El Comité de Apelación estará presidido por el Presidente del comité organizador, el director de Jueces, el director Técnico del área de campeonatos de técnica y exhibiciones y tres (3) delegados de equipo, elegidos por sorteo entre los Delegados participantes que solo tendrán el deber de estar presente en las deliberaciones del Comité.

b).- si un delegado de Club elegido para el comité, hace una apelación sobre uno de sus participantes no podrá estar presente en las deliberaciones del Comité.

19.2.- Responsabilidad:

- a).-El Comité de Apelación de la Competición, debe hacer correcciones de errores de juicio de acuerdo a su decisión, en lo que concierne a protestas y tomar acción disciplinarias contra los jueces que, cometieron errores de juicio o comportamiento ilegal, los resultados de lo cual deben ser notificados al Director técnico de Hapkido de FEDAMC.
- b).-El Comité de Apelación de la Competición también está facultado para sancionar directamente hechos relacionados con la administración de la competición.
- c).-El Comité de Apelación podrá modificar la puntuación final en caso de error en la suma de las puntuaciones parciales.

19.3.- PROCEDIMIENTO DE PROTESTA

- a) Solamente será permitida la protesta por escrito y facilitada al comité organizador. Un delegado oficial del equipo debe presentar la hoja oficial de protesta junto con la cuota de protesta de al Comité de Apelación de la Competición, dentro del periodo de ejecución de la ronda. Pasado este tiempo no se admitirá ninguna protesta. La cuota de protesta se decidirá al inicio de cada Campeonato por el Comité organizador del evento, poniéndolo en conocimiento de los equipos participantes
- b) Una deliberación de la protesta debe ser llevada a cabo por el Comité de Apelación de la Competición excluyendo a aquellos miembros de la misma relacionados con los competidores implicados y una resolución debe ser hecha por mayoría.
- c) Las protestas solamente serán aceptadas si se refieren a un error de cálculo de un juez. La decisión del Comité de Protesta o de Organización es firme.

(Interpretación)

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

(Explicación)

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

- 1) Después de revisar las razones de una protesta, el Consejo (comité) debe primero decidir si la protesta es "Aceptable" o "Inaceptable" para deliberación.
- 2) Si es necesario, el Consejo (comité) puede escuchar las opiniones de los jueces. A quién se llama debe ser decidido por el Consejo (comité).
- 3) El Consejo (comité) debe revisar las anotaciones escritas, si lo estime necesario, tras visionar información grabada de la competición etc. En caso de existir.
- 4) Después de la deliberación, el Consejo (comité) debe mantener el secreto de la votación para determinar una decisión por mayoría.
- 5) El Presidente del Consejo (comité) debe hacer un informe documentando el resultado de la deliberación y debe hacer este resultado públicamente conocido.
- 6) Las acciones necesarias deben ser tomadas de acuerdo a la decisión del Consejo (comité).

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

No obstante el delegado de un club puede pedir que se revisen las actas de puntuación si es evidente un posible fallo de cálculo sin que esta petición sea motivo de apelación. En el caso de que una vez revisadas las actas de puntuación por el Juez Principal y dichas actas estén bien sin haber fallo o error de cálculo y el delegado quiere continuar con su petición este deberá por escrito una solicitud de apelación como se detalla en el punto 19.3

Artículo 20.- INTERPRETACIONES:

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