RFET

DEPARTAMENTO NACIONAL DE HAPKIDO

2019

REGLAMENTO TÉCNICO DE COMPETICIÓN

Índice

Artículo 1.- Propósito.....*1
Artículo 2.- Aplicación 1
Artículo 2.1.- Área de aplicación. 1
Artículo 2.2.- General..... 2
Artículo 3.- Área de Competición..... 2
Artículo 3.1.- Demarcación del área de Competición..... 2
Artículo 3.2.- Indicación de las posiciones. 2
Artículo 4.- Los Competidores 5
Artículo 5.- Clasificaciones de la Competición 6
Artículo 6.- Graduación (cinturón)..... 7
Artículo 7.- Método de Competición..... 8
Artículo 8.- Duración de la competición.....8
Artículo 9.- Actos prohibidos / penalizaciones..... 8
Artículo 10.- Procedimientos de la competición. 9
Artículo 11.- Criterio de puntuación. 10
Artículo 12.- Métodos de puntuación. 11
Artículo 12.1.- Deducción de puntos..... 11
Artículo 12.2.- En caso de EMPATES 12
Artículo 13.- Publicación de la puntuación. 13
Artículo 14.- Decisión y declaración del ganador..... 13
Artículo 15.- Procedimientos para suspender una competición..... 13
Artículo 16.- Jueces oficiales. 14
Artículo 17.- Anotador 15
Artículo 18.- Formación y asignación de los árbitros oficiales..... 15
Artículo 19.- Normas de seguridad 15
Artículo 20.- Comité de Apelación y Sanción..... 16
Artículo 21.- Procedimiento de Protesta 16

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 que sean promovidas y/u organizadas por el Departamento Nacional de Hapkido de la Real Federación Española de Taekwondo, por Federaciones Autonómicas y Miembros Asociados, garantizando la aplicación de reglas unificadas.

Interpretación

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

Artículo 2.- Aplicación

Las Reglas de Competición serán aplicadas en todas las competiciones promovidas y/u organizadas por el Departamento Nacional de Hapkido (D.N.H), de la Real Federación Española de Taekwondo (R.F.E.T), y por cada Federación Autonómica ó Miembro asociado.

No obstante, cualquier asociación afiliada que desee modificar algún punto de las Normas de Competición, puede hacerlo con la aprobación de la R.F.E.T.

Interpretación

Obtener la aprobación: Cualquier organización que desee hacer un cambio en alguna parte de las reglas existentes debe entregar al D.N.H de la R.F.E.T. el contenido de lo que desea enmendar explicando las razones para dicho cambio. Para su aprobación deben ser recibidas en la R.F.E.T. un mes antes de la fecha de competición.

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

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

2.1.- Área de aplicación.

1) Las reglas serán también las nuevas bases para encuentros y competiciones con otras disciplinas similares.
2) El apunte de las reglas es para normalizar cada técnica y organizar las materias necesarias para llevar un torneo.

2.2.- General

1) La condición necesaria para la participación en un torneo es la de ser miembro afiliado del departamento nacional de Hapkido y perteneciente a la R.F.E.T. y/o Federaciones Autonómicas. Las excepciones estarán sujetas a un permiso precedido por la dirección de las competiciones.
2) Los equipos estarán representados por su propio jefe de equipo o coach. Solamente él/ella estará autorizado/a para ocuparse de obtener el fallo del sorteo.
3) El contenido de la prueba de competición será libre, (utilizando las técnicas propias de Hapkido).
4) A los competidores no se les permitirá el uso de collares, brazaletes, pendientes, anillos, relojes, prendas de complemento, zapatillas y otros.

Artículo 3.- Área de Competición.

El área de competición medirá 12 x 12 metros, será lisa y sin obstáculos.

La superficie será de material blando, como los tapices tipo puzzle, de Taekwondo. No obstante, si fuera necesario, el área de competición puede instalarse sobre una plataforma que no supere una altura desde la base de 50-60 cm. y la parte externa de la línea límite tendrá que ser inclinada con un desnivel de menos de 30º, para la seguridad de los competidores.

3.1.- Demarcación del área de Competición.

1) La superficie comprendida entre los 12 x 12 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 cm. de ancho, en el caso de que toda la superficie fuera de un único color.

3.2.- Indicación de las posiciones.

1) ***Posición de los jueces.***
   Siete jueces deben sentarse a 1 m. de distancia del Área de Combate y 2 m. entremedio; cuatro mirando a los competidores y tres en la espalda de los mismos. La línea límite adyacente a cuatro jueces debe ser considerada la línea límite #1, seguida por línea límite #2, #3, y #4, en el sentido de las agujas del reloj desde la línea límite #1. Los jueces están posicionados en el sentido de las agujas del reloj desde la izquierda de la línea límite #1.
   En caso de ser 5 jueces, tres jueces deben ser posicionados mirando a los deportistas y los otros dos en la espalda de los deportistas en el mismo orden del sistema de 7 jueces.

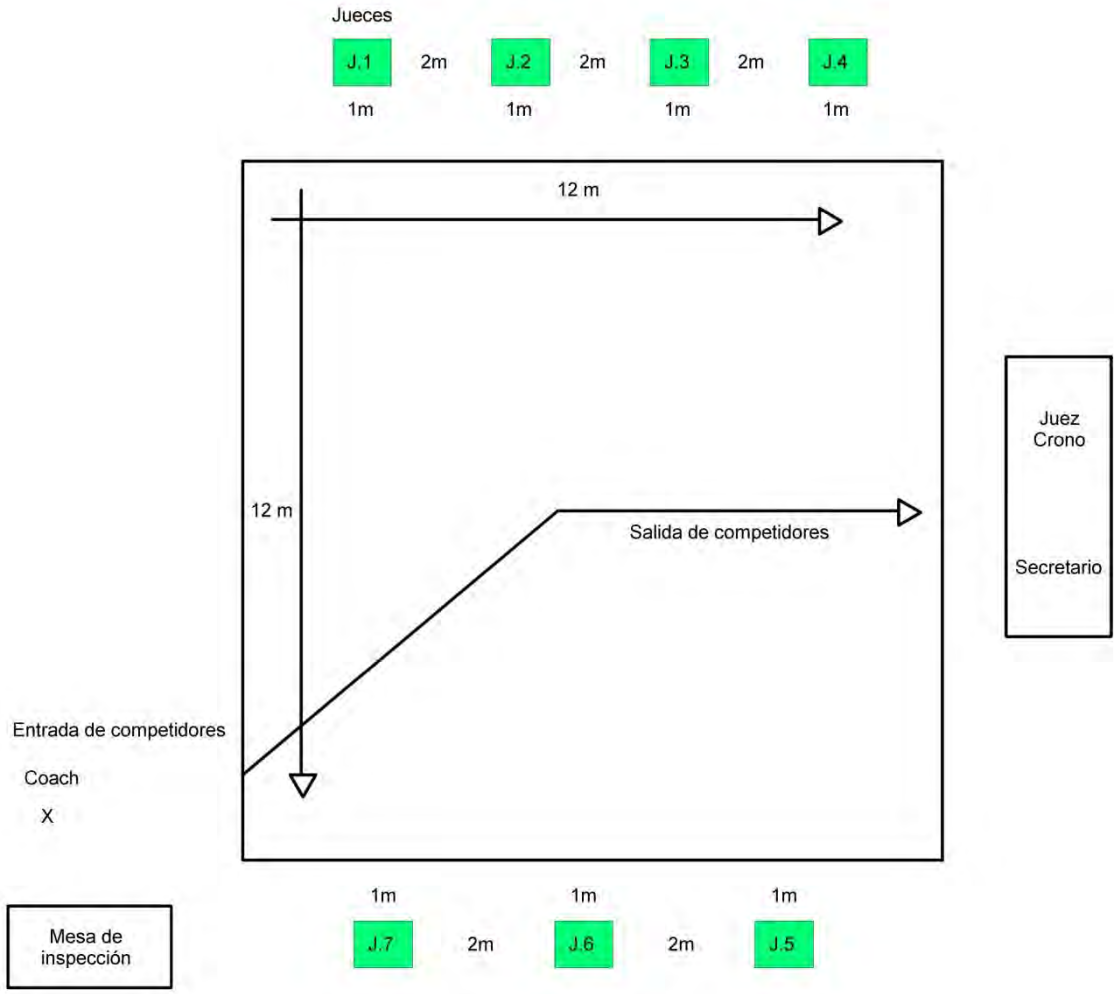
Tanto con siete o cinco jueces, habrá un secretario y un anotador que llevará el control del tiempo de ejecución.

2) ***Posición para el árbitro.***
Un árbitro debe ser colocado en el asiento del juez nº1 #1.

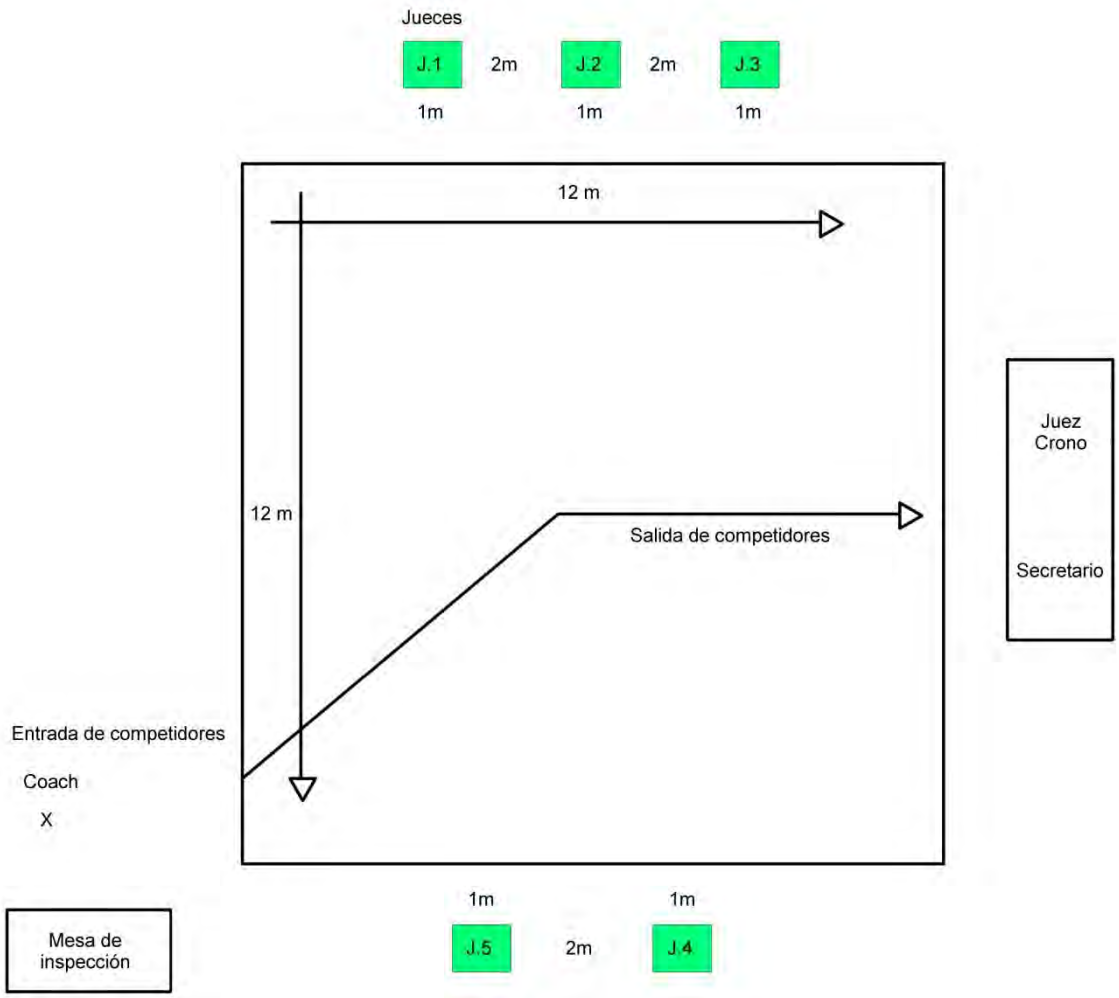
3) ***Posición de la mesa del juez.***
El juez debe colocarse fuera del Área de Combate, 2 m. apartado desde el centro de la línea límite #2.

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

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



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



Explicación

Superficie de competición:

Sólo los suelos aprobados por la R.F.E.T. deben ser usados en los campeonatos de Hapkido.

Color:

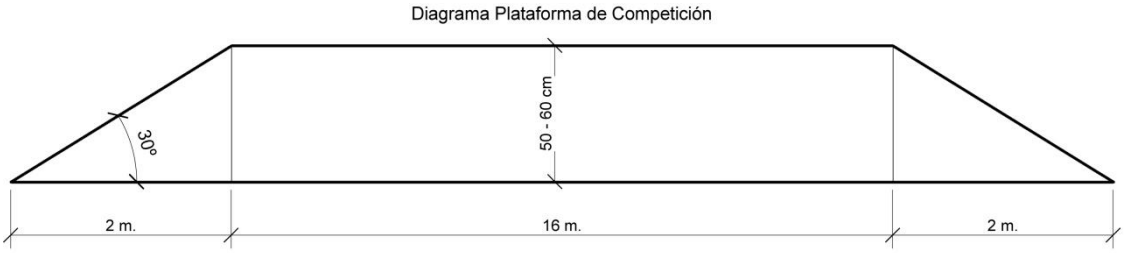
La combinación de colores de la superficie de la lona o tapiz no debe despedir un reflejo chillón, o ser cansado para la vista de los participantes o los espectadores. La combinación de colores debe ser también apropiadamente similar al look general del evento.

La Mesa de Inspección:

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

Plataforma de competición:

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



Artículo 4.- Competidores y Coach.

1) Cualificaciones de los competidores

1. Tener la nacionalidad española.
2. Tener el carné de grados, Pum o Dan de Hapkido, expedido por el departamento Nacional de Hapkido y la Federación Española de Taekwondo.
3. Nacidos en años naturales. Nacidos en el año… y anteriores hasta…

Interpretación

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

2) Uniforme del competidor (Dobok).

1. Los competidores deben llevar el uniforme aprobado por el Departamento Nacional de Hapkido: de estilo tradicional, con chaqueta y cinturón. Blanco, negro o blanco/negro, también podrán ser de cualquier color, el mismo todo el equipo, y escudo oficial:
    a. De su club.
    b. De su territorial
    c. Del D.N.H.

    Y no de cualquier otra asociación no reconocida por la R.F.E.T.
2. Será un dobok de Hapkido, limpio y se permite publicidad discreta.

3. No se podrá participar con cinturones de color no reconocidos por la R.F.E.T y D.N.H (*por ejemplo, cinturón morado*).

4. Los competidores masculinos no pueden llevar ninguna prenda debajo del Dobok. Las competidoras femeninas podrán llevar camiseta o top debajo, teniendo en cuenta que han de ser del color del Dobok.

3) Jefe de Equipo o Coach.

1. El entrenador ha de tener la mayoría de edad.
2. Deberá ir en ropa deportiva.
3. El entrenador permanecerá fuera del área de competición, durante la participación de su grupo, pareja o trio.
4. Será respetuoso y no podrá interferir durante la participación.

4) Control Médico.

1. En los eventos de Hapkido promocionados u organizados por la R.F.E.T., Federaciones Autonómicas y/o Asociados, cualquier uso o administración de drogas o sustancias químicas descritas en las Reglas Anti-Doping están prohibidas.
2. La R.F.E.T., pude llevar a cabo todos los controles médicos considerados necesarios para determinar si el participante ha cometido violación de las Reglas Anti-Doping de la R.F.E.T.
3. 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.
4. El Comité Organizador es el responsable de cumplir las disposiciones para llevar a cabo los controles médicos.
5. Todos los detalles concernientes al doping deben ser manejados de acuerdo a las Reglas Anti-Doping de la R.F.E.T

Artículo 5.- Clasificaciones de la Competición

La competición de defensa personal es una actuación, que muestra en toda su amplitud las habilidades de cada participante en técnicas de defensa personal.

Se aplicará el reglamento actual de la RFET del DNH (Departamento Nacional de Hapkido), teniendo solo en cuenta los cambios aprobados en la reunión ejecutiva.

1. **Equipo:** Cada equipo estará formado por un mínimo de seis (6) y un máximo de diez (10) competidores, indistintamente, hombres, mujeres o mixtos, no pudiendo ser asistidos ni ayudados por ningún otro participante que no forme parte del equipo de competición.
2. **Parejas o tríos** indistintamente, hombres, mujeres o mixtos, no pudiendo ser ayudados por otro participante.

En este apartado solo se podrá participar como pareja o trío y nunca en ambos.

LISTADO DE CATEGORÍAS DE COMPETICIÓN	
Evento	**PARTICIPACION: EN GRUPOS MINIMO 6 MAXIMO 10**
1	Competición por grupos: Igual o inferior a 10 años. Cinturones de Color
2	Competición por grupos: 11 a 14 años. Cinturones de Color
3	Competición por grupos: 15 a 17 años. Cinturones de Color
4	Competición por grupos: 18 años o superior. Cinturones de Color
5	Competición por grupos: 15 a 17 años. **Cinturones negros**
6	Competición por grupos: 18 a 30 años. **Cinturones negros**
7	Competición por grupos: edad igual o superior a 31 años. **Cinturones negros**

Evento	PARTICIPACIÓN: PAREJAS O TRIOS (No pudiendo participar en ambas)
8	Competición de defensa personal (cinturones de color, edad igual o inferior a 10 años)
9	Competición de defensa personal (cinturones de color, edad de 11 a 14 años)
10	Competición de defensa personal (cinturones de color, edad de 15 a 17 años)
11	Competición de defensa personal (cinturones de color, edad de 18 a 30 años)
12	Competición de defensa personal (cinturones de color, edad igual o superior a 31 años)
13	Competición de defensa personal **(cinturones negros**, edad 15 a 17 años)
14	Competición de defensa personal **(cinturones negros**, edad 18 a 30 años)
15	Competición de defensa personal **(cinturones negros**, edad igual o superior a 31 años)

3. **Sistema de competición:** (Rondas).

Se realizará una sola ronda.

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

Artículo 6.- Graduación (cinturón)

Se establecen apartados de cinturones de color y cinturones negros. Los cinturones Pum, entran en el apartado de cinturones de color.

Artículo 7.- Método de Competición

1) En todos los campeonatos organizados y/o promovidos por el D.N.H de la R.F.E.T. debe de haber, como mínimo, tres inscritos; de haber menos inscritos éstos se anularán.
2) Forma de competición: Se realizarán una ronda y su contenido será libre.
   - **Grupos, Parejas o Tríos, la música será opcional.**
   - Colocación de equipo: Se podrán colocar y distribuir libremente dentro de la pista evitando dificultar la perfecta apreciación de la técnica por parte de los jueces.
   - Colocación de armas, deberán estar dentro del área de competición.
3) Cualquier cambio en la forma de competición, para mantener el horario, será decidido por el comité organizador de la misma.
4) El orden de actuación se decidirá por sorteo.

Artículo 8.- Duración de la competición

GRUPOS:

- La duración de la competición de grupos, será de 3:50 a 4:10 minutos, como tiempo válido.
- Previamente podrán hacer uso de treinta (30) segundos para su acomodo en pista y preparación de materiales.

PAREJAS/ TRIOS:

- La duración de la competición de parejas o tríos, será de 1:50 a 2:10 minutos, como tiempo válido.
- Previamente podrán hacer uso de treinta (30) segundos para su acomodo en pista y preparación de materiales.

Artículo 9.- Actos prohibidos / penalizaciones.

1) El uso de animales, tales como palomas u otro tipo de aves, etc., está estrictamente prohibido, lo que llevará la eliminación automática del equipo infractor.
2) Las penalizaciones para cualquier acto prohibido deben ser declaradas por el juez nº 1.
3) Las penalizaciones son definidas como "Gam-jeom" (deducción de puntos por penalizaciones).
4) Los siguientes actos deben ser clasificados como actos prohibidos, debe ser declarado "Gam-jeom":
   a. Pronunciar comentarios indeseables o cualquier mala conducta por parte de los competidores o el entrenador.
   b. Queda a juicio del juez nº 1 valorar si un entrenador o competidor cometen violación del código de conducta

c. Los competidores o entrenador no deben interrumpir o levantarse de su zona indicada durante el transcurso de la competición.

Interpretación

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

- ✓ Se permitirán armas tales como; bastón, cinturón, cuchillos, pistolas, porra (defensa policial) palo corto o largo, chukto, espada, abanico, pero siempre deberán de ser de madera, plástico o goma blanda, para lo cual **deberán de pasar siempre por la mesa de inspección**, que una vez revisado todo el material, incluido el uniforme, se le dará al jefe de equipo un pase que tendrá que entregar en la mesa de jueces.
- ✓ Los deportistas igual o inferior a 14 años, tendrán prohibido participar con armas.

Reglas ADICIONALES apartado de armas:

- Las armas no deben deteriorar los mats (piezas del tapiz), ni poner en peligro al público o los jueces y serán únicamente las autorizadas según el reglamento de la R.F.E.T.
- Cualquier violación de la anterior regla supondrá descalificación inmediata.

La mesa de inspección no permitirá la entrada de ningún arma o material no permitido en el reglamento (en cualquiera de las modalidades), si se diera el caso que entra en pista de competición se le descalificará.

Artículo 10.- Procedimientos de la competición.

Procedimientos antes y después de la competición

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

2) **Inspección física y del uniforme.**
   Después de ser llamados, los competidores deben pasar una inspección del material y del uniforme en la mesa de inspección específica, por un Juez designado por el D.N.H de la F.E.T. Los competidores no deben mostrar ningún signo de aversión, y no deben llevar ningún objeto que no esté permitido.

3) **Entrar en el área de competición.**
Seguido de la inspección, los competidores deben entrar al área de espera de competición, pudiendo ser acompañados de un entrenador.

4) **Principio y final de la competición.**
La competición comenzará con la declaración de: "Shi-jak" (comienzo), por el capitán de equipo y debe finalizar con la declaración de: "Ba-ro" (paro) por el capitán de equipo. El cronometrador debe anotar el tiempo de actuación.
Interpretación.
El jefe del equipo participante es el responsable de los tiempos de inicio y finalización de la actuación de su equipo. (no a criterio de los jueces).

5) **Después del final de la exhibición.**
Los competidores deben permanecer en pie en sus respectivas posiciones y hacer un saludo al mandato del capitán de equipo:
"Chariot" (Atención), "Kyeong-rye" (saludo)". Después, en posición de pie, esperar la declaración de puntuación por los jueces.

6) Salida de los competidores.

Artículo 11.- Criterio de puntuación.

La puntuación debe ser dada de acuerdo con las reglas del D.N.H de la F.E.T.

1. **Precisión de las Técnicas de Hapkido.**
   1) Precisión de movimientos básicos / Exactitud y Maestría de los movimientos.
   2) Detalles de cada técnica.
   3) Dificultad de la técnica.

2. **Presentación.**
   1) Habilidad / Destreza.
      a. Precisión de gama de movimientos.
      b. Equilibrio.
      c. Velocidad y potencia.

   2) Expresión
      a. Fuerza / Ritmo / Fluidez de las combinaciones.
      b. Expresión de energía / Respiración.

c. Coreografía.

Artículo 12.- Métodos de puntuación.

1) La valoración de la exhibición será global, puntuando cada juez el conjunto final de la misma. Será de obligatorio cumplimiento realizar técnicas de: Respiración, Caídas, Técnicas de piernas, Defensas y Ataques de manos, Hosinsul (Todas las técnicas obligatorias se pueden realizar por apartados o dentro del Hosinsul) y Armas (solo las categorías de 15 años en adelante).
2) El apartado de Armas, para las categorías igual o inferior a 14 años, les queda totalmente excluido en su exhibición.
3) Los jueces de mesa serán los encargados de las deducciones en la nota final.

Artículo 12.1.- Deducción de puntos

- No realizar alguno de los apartados obligatorios se penalizará con -0,50 puntos.
- Cada vez que un competidor pierda el equilibrio de forma notable en cualquier técnica o la caída no sea correcta le deduciremos -0,10 puntos, sumando todas las caídas incorrectas o desequilibrios importantes y aplicando la deducción en la puntuación final.

Interpretación

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

- Cada vez que un competidor se salga de la línea límite 12x12 con los dos pies le deduciremos -0,10 puntos, sumando todas las salidas y aplicando la deducción en la puntuación final.

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

  Por no llegar o pasarse del límite de tiempo:

  Más tiempo o menos , 10 segundos (- 0´10) más tiempo o menos , 20 segundos (- 0´20) más tiempo o menos , 30 segundos (- 0´30) y así sucesivamente.

- La competición comenzará con la declaración de: "Shi-jak" (comienzo), por el capitán de equipo. Comenzar sin decir "Shi-jak", el equipo será penalizado con una **deducción**

de 0,50 puntos de la puntuación final. El juez cronometrador dará comienzo al tiempo de la exhibición, cuando el equipo empiece a realizar cualquier apartado técnico.

- La competición finalizará con la declaración de: "Ba-ro" (paro) por el capitán de equipo. El juez cronometrador detendrá el tiempo de la exhibición, cuando los miembros del equipo salgan del tapiz, entendiendo que ha finalizado su participación. El equipo será penalizado con una **deducción de 0,50 puntos** de la puntuación final por no declarar "Ba-ro" al finalizar.

- **Uniforme competidor (dobok)**: Cualquier equipo que no cumpla con los requisitos enunciados en el artículo 4 punto 2, será penalizado con una **deducción de 0,50 puntos** de la puntuación final **o descalificación** según la gravedad.

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

Artículo 12.2.- En caso de EMPATES

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

(Si continuase el empate……..)

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

(Si continuase el empate……..)

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

(Si continuase el empate……..)

4º.- Si continúan empate después de comprobar la alta y la baja y el número de componentes del equipo, en categoría de edad de menos de 18 años ganarán los de menor edad, en categoría de 18 años en adelante, ganarán los de mayor edad.

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

Artículo 13.- Publicación de la puntuación.

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

2. En caso de usar instrumentos de puntuación electrónicos.
   a. Los jueces deben introducir puntos en los instrumentos electrónicos de puntuación después de la exhibición, y los puntos totales deben ser automáticamente visualizados en los monitores.
   b. La puntuación final (puntos de media) deben ser mostrados en el monitor una vez quitado las puntuaciones más altas y más bajas de las dadas por los jueces.

3. En caso de puntuación manual
   a. El coordinador debe recopilar cada hoja de puntuación y comunicar los resultados al anotador inmediatamente después de la finalización de la ejecución de la prueba.
   b. El anotador debe transmitir la puntuación final, una vez quitado de las puntuaciones las más altas y más bajas, y anunciar o mostrar la puntuación final. (Puntos de media).

Artículo 14.- Decisión y declaración del ganador.

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

Artículo 15.- Procedimientos para suspender una competición.

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

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

El juez nº 1 debe suspender la competición y ordenar a los anotadores suspender el cronometraje anunciando "Shi-gan" (Suspensión) o "Kye-shi" (Suspensión).

El juez nº 1 debe permitir al competidor o competidores que reciban primeros auxilios durante un minuto.

Si el competidor o competidores no demuestran la voluntad de continuar la competición después de un minuto, incluso en el caso de que sólo sea una lesión leve, el equipo deberá ser declarado, por el juez nº 1, eliminado.

Artículo 16.- Jueces oficiales.

1. Cualificaciones

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

1.2 Los Jueces Regionales, deben estar en posesión del título de Juez Regional y tener como mínimo el Cinturón Negro 2º DAN.

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

2. Responsabilidades

2.1. Juez nº 1 (Jefe de zona).

1. En caso de malas maneras en comportamiento por parte del entrenador, delegado o competidores, lo sancionara con un Gam-jeom (menos -1 puntos)

2. Con dos amonestaciones de Gam-jeom (menos -1 puntos) eliminará al equipo de la competición.

3. Permitirá que el equipo repita una vez más la exhibición en caso de haberla suspendido debido a lesión u otras causas justificadas.

4. Declarará las descalificaciones de equipos.

2.2. Jueces

a. Los jueces darán la puntuación de la valoración global de la ejecución de la prueba.

b. Los jueces deben dar sus opiniones francas cuando se las pida el jefe de zona.

Interpretación

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

3. Uniforme de los árbitros oficiales

a. Los árbitros oficiales deben llevar uniformes designados por el D.N.H de la R.F.E.T.

(Pantalón gris, chaqueta azul marino, camisa blanca, corbata azul y zapatillas blancas.)

Artículo 17.- Anotador

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

Artículo 18.- Formación y asignación de los árbitros oficiales.

1. Composición de los árbitros oficiales

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

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

2. Asignación de los árbitros oficiales

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

Artículo 19.- Normas de seguridad

- ✓ Reunión técnica

  Antes del comienzo del campeonato se celebrará una reunión técnica con:

  Árbitros - El responsable de la organización - Los capitanes de equipo El médico de la organización.

- ✓ Los objetivos de la reunión serán:
  - **a)** Comunicar toda la información referente a: Cuestiones técnicas y horarios
  - **b)** Directrices para las ceremonias protocolarias.
  - **c)** Medidas de seguridad. Control antidopaje.
  - **d)** Elaborar la lista del orden de participación de los deportistas y otorgar a cada uno de ellos un número de participación.
  - **e)** Este orden de participación se establecerá por sorteo.

- ✓ El protocolo de seguridad:

  La organización establecerá un protocolo de seguridad donde se especificará:

  - **a)** Protocolos de evacuación.
  - **b)** Protocolos de asistencia inmediata .Medios disponibles.

c) Ubicación y coordinación de los medios de seguridad y asistencia, centros médicos de referencia (Teléfono, dirección, etc.).
d) La seguridad durante el transcurso de las pruebas.
e) La organización establecerá la disposición y funciones de seguridad de manera que garantice la seguridad de los deportistas y la asistencia inmediata frete a cualquier eventualidad.

Artículo 20.- Comité de Apelación y Sanción.

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

1.- Composición del Comité de Apelación.

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

2.- Responsabilidad:

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

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

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

Artículo 21.- Procedimiento de Protesta

1) Solamente será permitida la protesta por escrito y facilitada al comité organizador.

Un delegado oficial del equipo debe presentar la hoja oficial de protesta junto con la cuota de protesta de 60 € al Comité de Apelación de la Competición en 10 minutos después de la señalización de puntos por la ejecución, después de pasado este tiempo no se admitirá ninguna protesta.

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

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

Interpretación

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

Explicación

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

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

2) Si es necesario, el Consejo (comité) puede escuchar las opiniones de los árbitros o jueces. A quién se llama debe ser decidido por el Consejo (comité).

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

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

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

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

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.

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.