



INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

ESTADIO PASCUAL GUERRERO COSTADO OCCIDENTAL, BARRIO SAN FERNANDO. CALI COLOMBIA.

TELEFONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

REGLAMENTO TÉCNICO GENERAL DE COMPETENCIA INTERNATIONAL SPORT HAPKIDO FEDERATION

Documento realizado por el Maestro Andrés Mauricio García, con los Maestros Juan Morales, Jorge Luis Montealegre y la profesora Paula Andrea Vélez, miembros del Colegio Internacional de árbitros de Hapkido.

Primera edición, septiembre del 2009.

Segunda edición, noviembre 2012

Tercera edición, marzo 2013

Cuarta edición, enero 2015

ÍNDICE

Página

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN.....6

Diversidad de los métodos de combate.....6

Características del combate deportivo en la ISHF.....7

Estructura técnica del combate deportivo de la ISHF.....10

1. Componentes básicos de las técnicas de competencia.....10

A. Posición

1) Derecha o Izquierda.....10

2) Cerrada o abierta.....10

3) Mano delantera o mano trasera.....10

4) Pierna delantera o pierna trasera.....11

5) Parada o flexionada.....11

B. Técnicas.....11

1) De defensa.....11

2) De ataque.....11

3) De contraataque.....12



INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

ESTADIO PASCUAL GUERRERO COSTADO OCCIDENTAL, BARRIO SAN FERNANDO. CALI COLOMBIA.

TELEPHONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

C. Movimientos estratégicos.....	13
1) Amagues.....	13
2) Combinaciones.....	13
3) Desplazamientos.....	13
2. Bases estructurales de las técnicas de competencia.....	13
A. Interrelación de las técnicas.....	13
B. Factores de ejecución.....	14
1) Distancia.....	14
2) Tiempo.....	17
C. Características de la progresión de la técnica.....	17
1) Movimiento simple, doble, triple.....	18
2) Defensa - con choque.....	18
3) Defensa - sin choque.....	18
4) Ataque, contraataque y encadenamiento.....	18
5) Perfección de la técnica.....	18
6) Desarrollo de la técnica nueva.....	18

CAPÍTULO II

PRINCIPIOS DE LA COMPETENCIA DEL HAPKIDO DEPORTIVO.....19

1. Propósito.....	19
2. Aplicación.....	19
3. Respaldo.....	19
4. Modificación de las reglas.....	19
5. Aprobación.....	19
6. Cambios.....	20
7. Idiomas.....	20

CAPÍTULO III

LUGAR DEL EVENTO Y AREA DE COMPETENCIA.....20

8. Lugar del evento.....	20
9. Baterías Sanitarias.....	20
10. Revisión Técnica y logística.....	20
11. Cantidad de áreas de competencia (Dojanes)	21
12. Características del área de competencia.....	21



INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

ESTADIO PASCUAL GUERRERO COSTADO OCCIDENTAL, BARRIO SAN FERNANDO. CALI COLOMBIA.

TELEPHONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

Artículo

Página

CAPÍTULO IV

CUERPO MÉDICO.....22

- 13. Del cuerpo médico.....22
- 14. Control médico.....22
- 15. Dopaje.....23

CAPÍTULO V

REGLAS DE LOS COMPETIDORES, COACH, ENTRENADORES,

DELEGADOS Y JUECES.....25

DE LOS COMPETIDORES.....25

- 16. Definición de competidor.25
- 17. Requisitos para ser competidor.25
- 18. Uniforme del competidor.25
- 19. Distintivos e identificación.26
- 20. Accesorios.....27
- 21. Uñas.....27
- 22. Implementos de protección.....27
- 23. Vendajes, aceites.....29
- 24. Ficha técnica deportiva.....29
- 25. Ubicación del competidor al llamado del juez de mesa.....29
- 26. Ubicación del competidor en el área de combate.30

DE LOS COACH

- 27. Definición del coach.....30
- 28. Deberes del coach.....30
- 29. Requisitos para ser coach.....30
- 30. Funciones del coach.....30
- 31. Uniforme de coach.....31
- 32. Ubicación del coach.....31
- 33. Cantidad de coach por delegación.....31
- 34. El coach, el árbitro lateral y el juez central.....31

DE LOS ENTRENADORES

- 35. Definición de entrenador.....32
- 36. Deberes del entrenador.....32



INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

ESTADIO PASCUAL GUERRERO COSTADO OCCIDENTAL, BARRIO SAN FERNANDO. CALI COLOMBIA.

TELEPHONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

Artículo	Página
37. Requisitos para ser entrenador.....	32
38. Funciones del entrenador.....	32
39. Uniforme del entrenador.....	33
40. Ubicación del entrenador.....	33
41. Marcialidad.....	33
DE LOS DELEGADOS.	
42. Definición de delegado.....	34
43. Funciones del delegado.....	34
44. Requisitos para ser delegado.....	35
45. Ubicación del delegado.....	35
DE LA MESA CENTRAL DEL DOJANG DE COMPETENCIA	
46. Definición de la mesa central.....	36
47. Deberes de la mesa central.....	36
48. Requisitos para integrar la mesa central.....	36
49. Uniformes de los integrantes de la mesa central.....	37
50. Ubicación de la mesa central.....	37
51. Integrantes y funciones de la mesa central.....	37
A. Apuntador.....	37
B. Anotador.....	38
C. Cronometrista.....	39
CAPÍTULO VI	
REGLAS DEL JUEZ CENTRAL, ÁRBITRO LATERAL Y JUEZ DE MESA.....40	
JUEZ CENTRAL.....40	
52. Definición de juez central.....	40
53. Requisitos para ser juez central.....	40
54. Uniforme del juez central.....	40
55. Ubicación del juez central.....	40
56. Deberes y funciones del juez central.....	40



INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

ESTADIO PASCUAL GUERRERO COSTADO OCCIDENTAL, BARRIO SAN FERNANDO. CALI COLOMBIA.

TELEFONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

Artículo

Página

DEL ÁRBITRO LATERAL	
57.	Definición de árbitro lateral.....41
58.	Requisitos para ser árbitro lateral.....41
59.	Uniforme del árbitro lateral.....41
60.	Ubicación del árbitro lateral.....41
61.	Deberes y funciones del árbitro lateral.....42
JUEZ DE MESA (CUARTO JUEZ)	
62.	Definición de juez de mesa.....42
63.	Requisitos para ser juez de mesa.....42
64.	Uniforme del juez de mesa.....43
65.	Ubicación del juez de mesa.....43
66.	Deberes y funciones del juez de mesa.....43



INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

ESTADIO PASCUAL GUERRERO COSTADO OCCIDENTAL, BARRIO SAN FERNANDO. CALI COLOMBIA.

TELEFONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

CAPÍTULO 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 (Iaksondeoryon - 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

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.



INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

ESTADIO PASCUAL GUERRERO COSTADO OCCIDENTAL, BARRIO SAN FERNANDO. CALI COLOMBIA.

TELEPHONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

CARACTERÍSTICAS DEL COMBATE DEPORTIVO EN LA ISHF

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

1. El uso de técnicas de contacto total (puños, patadas, proyecciones, barridos, lanzamientos, sacrificios e inmovilizaciones) que permitan desarrollar una amplia gama de técnicas y tácticas propias del Hapkido deportivo.
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. 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.
4. La permisión de agarrar el uniforme solo con la intención de barrer, lanzar o proyectar, por no más de diez (10) segundos.
5. La posibilidad de desarrollar distintas técnicas en el suelo que permitan a un deportista anotar puntos, logrando inclusive, ganar por inmovilización o sometimiento, con sus debidas restricciones.
6. Competir con un sistema de tiempo semi corrido donde el deportista pueda marcar y acumular varios puntos en todas las distancias con énfasis en el poder real y la precisión de la técnica permitiendo un encadenamiento técnico táctico diferente de otras artes marciales.
7. la importancia de la seguridad del deportista por medio de un equipo de protección completo del cuerpo (casco, protector de boca, pecheras para las mujeres, guantes, protector de antebrazos, protector genital, de la zona tibial y de empeine (canillera con empeinera).

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.



INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

ESTADIO PASCUAL GUERRERO COSTADO OCCIDENTAL, BARRIO SAN FERNANDO. CALI COLOMBIA.

TELEFONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

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 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 (Poomses - 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 diseño 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.



INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

ESTADIO PASCUAL GUERRERO COSTADO OCCIDENTAL, BARRIO SAN FERNANDO. CALI COLOMBIA.

TELEPHONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

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 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 menor 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.



INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

ESTADIO PASCUAL GUERRERO COSTADO OCCIDENTAL, BARRIO SAN FERNANDO. CALI COLOMBIA.

TELEPHONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

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, mayor 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 ISHF está intentando desarrollar una técnica que sea al mismo tiempo, real efectiva y segura.

ESTRUCTURA TÉCNICA BÁSICA DEL COMBATE DEPORTIVO DE LA ISHF

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 (Yeolimse), y será posición cerrada cuando mi cuerpo está perfilado hacia el lado contrario del rival (es decir el pecho hacia el lado contrario) (Dachimse).

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 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 ISHF es por puntos y no por resistencia, la guardia debe ser flexible y fuerte mas no rigida, buscando una movilidad y fluidez.



INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

ESTADIO PASCUAL GUERRERO COSTADO OCCIDENTAL, BARRIO SAN FERNANDO. CALI COLOMBIA.

TELEFONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

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, serán 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 esté desarrollando el combate.

B. TÉCNICAS

1) DE DEFENSA

- Bloqueo: Movimientos defensivos con los brazos separados 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.

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.



INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

ESTADIO PASCUAL GUERRERO COSTADO OCCIDENTAL, BARRIO SAN FERNANDO. CALI COLOMBIA.

TELEFONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

- 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.
- Inmovilizaciones: Técnica mediante la cual el deportista busca inmovilizar al rival en el suelo, esta puede ser una manera para llegar al sometimiento y tendrá una duración máxima de 10 segundos.
- Sometimientos: Técnica mediante la cual un deportista busca someter al otro mediante la asfixia por estrangulamiento o sometimiento en la articulación del codo, este debe ser realizado en el suelo y tiene un tiempo máximo de diez segundos (10"), para que un sometimiento sea válido deberá hacer tapear el piso o el cuerpo del ejecutante ya sea con la mano o con el pie o en su defecto manifestándolo verbalmente al juez central, la asfixia al cuello debe ser con agarre de chaqueta, no se debe hacer directo ni con las manos el antebrazo.
- Tijeretas: Técnica donde el deportista que la realiza busca derribar al oponente con sus piernas saltando a la altura de la cadera bloqueando las piernas del adversario, para que sea válida esta técnica debe ser ejecutada entre las rodillas y la cintura del oponente y debe caer hacia atrás sobre los glúteos, si la acción es realizada en otra área del cuerpo (Tobillos, tibias, pecho o cuello) o si el deportista cae en otra dirección se considerara como falta. Durante el "clinch" el ejecutante puede realizar esta acción ya sea apoyando una mano en el piso y/o agarrándose de la chaqueta del adversario.

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.



INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

ESTADIO PASCUAL GUERRERO COSTADO OCCIDENTAL, BARRIO SAN FERNANDO. CALI COLOMBIA.

TELEFONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

- 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, inmovilizaciones o sometimientos

C. MOVIMIENTOS ESTRATÉGICOS

- 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 tácticas de combate en poco tiempo dándole ventaja al que realiza el amague.
- Combinaciones: Encadenamiento de técnicas de pierna o puño, barridos o lanzamientos buscando anotar puntos para poder ganar el combate
- 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.



INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

ESTADIO PASCUAL GUERRERO COSTADO OCCIDENTAL, BARRIO SAN FERNANDO. CALI COLOMBIA.

TELEPHONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

- Barrido – Contra Barrido: Cuando un gesto de barrido es contrarrestado con una técnica de barrido.
- Lanzamiento - Contra lanz.: Cuando una técnica de lanzamiento es contrarrestada con un lanzamiento.
- Inmovilización contra Inmovilización: Cuando una técnica de inmovilización es contrarrestada con una inmovilización
- Sometimiento: Cuando una técnica de sometimiento es contrarrestada con una sometimiento

Todas estas técnicas pueden interrelacionarse entre sí:

- 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.
- Ataque de inmovilización- Contrarrestado con inmovilización.
- Ataque de inmovilización- Contrarrestado con sometimiento.
- Ataque de sometimiento- Contrarrestado con inmovilización.



INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

ESTADIO PASCUAL GUERRERO COSTADO OCCIDENTAL, BARRIO SAN FERNANDO. CALI COLOMBIA.

TELEPHONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

- Ataque de sometimiento- Contrarrestado con sometimiento.
- Ataque de Tijereta- Contrarrestado con inmovilización.
- Ataque de Tijereta- Contrarrestado con sometimiento.

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 desplazamientos, el combate del Hapkido de la ISHF 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 contragolpear o a desplazarme evitando el impacto. Es aconsejable en esta distancia manejar las patadas al cuerpo y a la zona de la cara, también, en la misma área podemos realizar puños de revés. 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 de revés a la zona de la cabeza, 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 realizar la técnica efectivamente.



INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

ESTADIO PASCUAL GUERRERO COSTADO OCCIDENTAL, BARRIO SAN FERNANDO. CALI COLOMBIA.

TELEFONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

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 diez (10) segundos para realizar la técnica; es importante antes de realizar cualquier acción de ataque con las piernas o con las manos ver que el rival no me esté agarrando ya que si ataco cuando él lo esté haciendo automáticamente me quita un punto; si se está en esta distancia y no me están agarrando puedo realizar más fácilmente ataque con 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) 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. Esta distancia también es propicia para la ejecución de Tijeretas.

Piso: Cuando se realiza el combate de suelo en el Hapkido deportivo lo primero que el deportista debe restringir son los ataques con las manos o las piernas, es una falta grave y quita un punto; el deportista que se encuentra debajo del rival para poder salir de una inmovilización debe buscar hacer una media guardia o intentar levantar las rodilla del suelo; los parámetros, las y la descripción de las técnicas permitidas en el suelo están descritas dentro del reglamento de competencia, es permitida la sumisión por sometimiento.

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



INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

ESTADIO PASCUAL GUERRERO COSTADO OCCIDENTAL, BARRIO SAN FERNANDO. CALI COLOMBIA.

TELEFONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

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” separarse) o no atacar después de Sichack (Empezar)
- El resultado del combate:
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:



INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

ESTADIO PASCUAL GUERRERO COSTADO OCCIDENTAL, BARRIO SAN FERNANDO. CALI COLOMBIA.

TELEFONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

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.

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.



INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

ESTADIO PASCUAL GUERRERO COSTADO OCCIDENTAL, BARRIO SAN FERNANDO. CALI COLOMBIA.

TELEFONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

CAPÍTULO II PRINCIPIOS DE LA COMPETICIÓN DEL HAPKIDO DEPORTIVO

Artículo N° 1. Propósito.

El siguiente reglamento técnico de la INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION (ISHF) 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 1, 2 o 3 puntos, faltas, expulsiones, disposiciones finales para los campeonatos internacionales promovidas por la ISHF 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 ISHF.

Artículo N° 2. Aplicación.

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

Artículo N° 3. Respaldo.

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

Artículo N° 4. Modificación de reglas.

Cualquier federación o asociación de país que desee modificar cualquier punto de estas reglas de competencia puede hacerlos con la aprobación de la ISHF

Artículo N° 5. Aprobación.

Para obtener la aprobación de la ISHF 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 ISHF, ellos se reunirán con las directivas del Colegio Internacional de Árbitros de Hapkido (CIAH) y estudiarán las propuestas y justificaciones de los cambios.



INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

ESTADIO PASCUAL GUERRERO COSTADO OCCIDENTAL, BARRIO SAN FERNANDO. CALI COLOMBIA.

TELEPHONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

Artículo N° 6. Cambios.

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

Artículo N° 7. Idiomas.

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

CAPÍTULO III

LUGAR DEL EVENTO Y AREA DE COMPETENCIA

Artículo N° 8. Lugar del evento:

El lugar del evento está determinado por el espacio físico donde se realice el campeonato, ya sean coliseos del estado, de universidades, de colegios o escuelas, hoteles, escenarios deportivos cubiertos o cualquier otro avalado por la Comisión Técnica de la ISHF.

Artículo N° 9. Baterías sanitarias:

El lugar del evento deberá contar con baterías sanitarias que por su funcionamiento y cantidad, garanticen las condiciones higiénicas y sanitarias para el desarrollo normal del evento. Además deberá contar con servicios sanitarios para hombres y mujeres incluyendo las personas pequeñas y con movilidad reducida, los cuales estarán dotados como mínimo de inodoro, lavamanos, orinales y duchas. El 100% de las baterías sanitarias del escenario y sus componentes, deberán estar completamente funcionales y con acceso permanente.

Artículo N° 10. Revisión Técnica y Logística:

Será función del Colegio Internacional de Árbitros de Hapkido Deportivo o a quien este delegue, la revisión de las condiciones técnicas y logísticas necesarias para el desarrollo del evento. Dicha revisión se hará al menos 4 días hábiles antes del evento. La herramienta para hacer la revisión será el Registro de revisión técnica y logística (anexo 1). El resultado de la revisión podrá ser calificado de la siguiente manera: Aprobado, Aprobado con observaciones mínimas, Aprobado con observaciones sustanciales, Aplazado y Cancelado. Esta calificación será entendida de la siguiente manera:



INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

ESTADIO PASCUAL GUERRERO COSTADO OCCIDENTAL, BARRIO SAN FERNANDO. CALI COLOMBIA.

TELEPHONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

- **Aprobado:** Cumple el 100% de las condiciones
- **Aprobado con observaciones mínimas:** Deberán hacerse ajustes técnicos o logísticos que por su facilidad de ajuste no requerirá de una nueva revisión.
- **Aprobado con observaciones sustanciales:** Deberán hacerse ajustes técnicos o logísticos que por su importancia dentro del desarrollo del evento requerirán de una nueva revisión. Dicha revisión se hará al menos 2 días hábiles antes del evento o antes si el organizador así lo solicita. En caso de que luego de la segunda revisión no se cumplan las condiciones estipuladas, el evento será aplazado.
- **Aplazado:** Evaluación que implica el incumplimiento de hasta el 30% de las condiciones requeridas. Será potestad del comité ejecutivo de la ISHF, decidir la nueva fecha del evento.
- **Cancelado:** Evaluación que implica el incumplimiento de más del 30% de las condiciones requeridas y la cancelación del evento. Será potestad del comité ejecutivo de la ISHF, decidir el nuevo lugar y fecha del evento, o la cancelación del mismo.

Artículo N° 11. Cantidad de áreas de competencia (Dojanes)

Dependiendo del espacio físico, la Comisión Técnica de la ISHF, el CIAH y el Comité Organizador del evento determinarán la cantidad de áreas de competencia a utilizar. Serán mínimo dos (2), máximo 5 Dojanes.

Artículo N° 12. Características del área de competencia

El área de competencia deberá ser una superficie lisa, llana, plana, libre de obstáculos y sin huecos, deberá estar recubierta por una pedana con baja fricción y no brillante que facilite el desarrollo de la actividad sin poner en riesgo la salud de los deportistas, debe cumplir con las siguientes especificaciones:

- Debe tener una medida total mínimo de 8m x 8m máximo de de 10 x 10 m
- El espesor del área de competencia será entre 2 y 5 cm.
- Cuando el área sea de 10x10m dentro de esta habrá un área de 8 x 8 m que corresponderá al área de combate.



INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

ESTADIO PASCUAL GUERRERO COSTADO OCCIDENTAL, BARRIO SAN FERNANDO. CALI COLOMBIA.

TELEFONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

- La zona de protección o área de seguridad deberá poseer un color distinto al área de combate y será de un (1) metro por el borde del área de combate, en caso de que toda la superficie sea de un mismo color se demarcara la zona de protección con una línea blanca de 5 cm de ancho.
- No debe haber anuncios, muros, paredes, murallas, columnas, mallas, mesas o algún otro tipo de estructura a menos de tres (3) metros del perímetro externo del área de competencia que haga peligrar la integridad física de los deportistas o jueces. Excepto las sillas para los coach, para el descanso de los deportistas entre cada round y la mesa central del área de combate que estará ubicada a 2 metros.
- La línea que delimita el área de combate y el área de seguridad se denomina línea de seguridad.
- La línea que delimita el área de seguridad con la parte externa de Dojan se llama línea límite.

CAPÍTULO IV CUERPO MÉDICO

Artículo N° 13. Del cuerpo médico:

El evento deberá contar permanentemente con un cuerpo médico conformado por, al menos, un par de paramédicos o personal calificado y certificado en el país del evento por cada área y/o modalidad de competencia, un médico y una ambulancia. En caso que la ambulancia y parte del cuerpo médico abandone el lugar del evento, deberá ser reemplazado inmediatamente, de no ser posible su remplazo, el evento deberá detenerse hasta completar de nuevo el cuerpo médico.

Artículo N° 14. 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 o asociación, 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 expulsado por dopaje, los menores de edad deberán adjuntar un formato del permiso para participaren el evento firmado por los padres de familia.

Formato No:



INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

ESTADIO PASCUAL GUERRERO COSTADO OCCIDENTAL, BARRIO SAN FERNANDO. CALI COLOMBIA.

TELEPHONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

Artículo N° 15. Dopaje:

En todos los eventos deportivos organizados por la ISHF, en cualquiera de sus modalidades (combate, Poomses (figuras), rompimientos, saltos con caída alta o larga, defensa personal y exhibición, etc.) está prohibido el consumo, utilización y 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.



INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

ESTADIO PASCUAL GUERRERO COSTADO OCCIDENTAL, BARRIO SAN FERNANDO. CALI COLOMBIA.

TELEFONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

SUSTANCIAS MÁS COMUNES UTILIZADAS COMO DOPING:

FUERA DE COMPETENCIA:

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.



INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

ESTADIO PASCUAL GUERRERO COSTADO OCCIDENTAL, BARRIO SAN FERNANDO. CALI COLOMBIA.

TELEFONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

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.

CAPÍTULO V **REGLAS DE LOS COMPETIDORES, COACH, ENTRENADORES,** **DELEGADOS Y JUECES**

DE LOS COMPETIDORES

Artículo N° 16. Definición de competidor:

Es todo aquel deportista capacitado física y mentalmente para la actividad deportiva y que esté afiliado a una (1) federación o asociación de Hapkido y esta a su vez a la ISHF; para ser competidor seleccionado debe haber clasificado previo calendario de la federación o asociación que represente, y deberá afiliarse a la ISHF 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° 17. Requisitos para ser competidor:

Para ser un competidor de la ISHF este debe:

- Pertenecer a una federación o asociación afiliada a la ISHF
- Poseer un grado certificado por la ISHF y por su federación correspondiente.
- Si es cinturón negro deberá presentar el aval de su grado por parte de la ISHF.
- 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 confederados (C.C., T.I registro civil, C.E, Pasaporte)

Artículo N° 18. Uniforme del competidor:

Los competidores deben usar el uniforme oficial de competencia de la ISHF: chaqueta blanca, abierta, con cuello blanco sin franjas negras en la solapa o en las mangas de los puños; no se permite doblar las mangas de la chaqueta o del pantalón, el pantalón debe



INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

ESTADIO PASCUAL GUERRERO COSTADO OCCIDENTAL, BARRIO SAN FERNANDO. CALI COLOMBIA.

TELEFONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

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 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 19. Distintivos e identificación:

La distribución de los distintivos en el uniforme oficial de la ISHF 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.
- Brazo derecho: Bandera del departamento o estado, ubicada a la altura del hombro con una medida máxima de 8 x 8 cm, 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 confederación
- 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 cm de alto. (Obligatorio), dentro deberá decir liga de Hapkido y el nombre del departamento o estado.

Campeonatos Internacionales - El nombre completo del país al que representa



INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

ESTADIO PASCUAL GUERRERO COSTADO OCCIDENTAL, BARRIO SAN FERNANDO. CALI COLOMBIA.

TELEFONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

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 al CIAH ya sea un deportista o una selección.

Artículo N° 20. 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 el CIAH, el incumplimiento de este artículo ocasiona una sanción.

Artículo N° 21. 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° 22. Implementos de protección:

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

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 con un mínimo



INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

ESTADIO PASCUAL GUERRERO COSTADO OCCIDENTAL, BARRIO SAN FERNANDO. CALI COLOMBIA.

TELEFONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

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 futbol, 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 de mínimo 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, debe ser de color blanco o transparente.
- **Pecheras:** Este protector será obligatorio para la categoría junior y 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 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, para las mujeres puede ser de espuma, diseñado para ellas y de arte marcial, puede ser de cualquier color, obligatoriamente debe ir por debajo del pantalón dentro del suspensorio, es obligatorio tanto para hombres como para mujeres.



INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

ESTADIO PASCUAL GUERRERO COSTADO OCCIDENTAL, BARRIO SAN FERNANDO. CALI COLOMBIA.

TELEPHONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

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 de mínimo 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° 23. 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° 24. Ficha Técnica Deportiva:

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

Para que un competidor pueda representar una federación o asociación debe haber vivido en el país como mínimo seis (6) meses antes del evento, si desea representar una federación o asociación 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° 25. Ubicación del competidor al llamado por el Juez de mesa:

Este deberá bajar con su entrenador o coach y llevará 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.



INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

ESTADIO PASCUAL GUERRERO COSTADO OCCIDENTAL, BARRIO SAN FERNANDO. CALI COLOMBIA.

TELEFONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

Artículo N° 26. Ubicación del competidor en el área de combate:

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

DE LOS COACH

Artículo N° 27. 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° 28. 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° 29. Requisitos para ser coach:

Para que una persona sea Coach debe:

- a) Tener el grado de 4 Gup 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 federación o asociación afiliada a la ISHF.
- e) No debe tener sanciones disciplinarias en la federación o en la ISHF.
- f) Conocer el reglamento de competencia.
- g) Estar previamente inscrito como coach de su delegación.

Parágrafo uno: Sólo en aquellos casos de federaciones o asociaciones que se estén iniciando, podrán emitir por escrito a la comisión técnica nacional una solicitud de aprobación de los coach de menor rango (mínimo 6 Gub) pero no deben ser menores de edad.

Artículo N° 30. 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



INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

ESTADIO PASCUAL GUERRERO COSTADO OCCIDENTAL, BARRIO SAN FERNANDO. CALI COLOMBIA.

TELEFONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

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° 31. Uniforme del Coach:

Puede portar el uniforme oficial de competencia de la ISHF (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° 32. 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° 33. 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.

Artículo N° 34. 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



INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

ESTADIO PASCUAL GUERRERO COSTADO OCCIDENTAL, BARRIO SAN FERNANDO. CALI COLOMBIA.

TELEFONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

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° 35. Definición de Entrenador:

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

Artículo N° 36. 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 ISHF, para ser reconocido como tal.

Artículo N° 37. Requisitos para ser Entrenador:

- a) Ser mayor de edad.
- b) Deberá estar afiliado y activo a la ISHF.
- 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 ISHF en todas sus modalidades.
- e) Conocer la historia de la ISHF con sus distintas etapas.
- f) Tener actualizados sus datos por medio de la hoja de vida de la ISHF.
- g) Haber realizado y aprobado los cursos, seminarios y actualizaciones de juzgamiento y arbitraje que programe la ISHF y el CIAH.
- h) No deberá tener sanciones disciplinarias en su liga.
- i) Deberá tener el seminario de administración deportiva dictado por el COMITÉ OLIMPICO INTERNACIONAL
- j) Haber aprobado el curso para entrenadores dictado por la comisión técnica de la ISHF.

Artículo N° 38. Funciones del Entrenador:

- a) Designar los coaches de su delegación para la competencia.



INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

ESTADIO PASCUAL GUERRERO COSTADO OCCIDENTAL, BARRIO SAN FERNANDO. CALI COLOMBIA.

TELEFONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

- 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 ISHF, o en su defecto a alguna entidad que solicite estos datos (Periódicos, noticieros, universidades para las becas de los deportistas, etc.)

Artículo N° 39. Uniforme de los Entrenador:

Puede portar el uniforme oficial de competencia de la ISHF (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° 40. 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 o en cualquier lado dentro del escenario del evento deportivo donde su coach o delegación lo necesite.

Artículo N° 41. Marcialidad:

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



INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

ESTADIO PASCUAL GUERRERO COSTADO OCCIDENTAL, BARRIO SAN FERNANDO. CALI COLOMBIA.

TELEFONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

DE LOS DELEGADOS.

Artículo N° 42. 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 ISHF, también debe velar por los intereses de los deportistas, supervisando los requerimientos que ellos necesiten para poder cumplir su función.

Artículo N° 43. 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).
- 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 la 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.



INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

ESTADIO PASCUAL GUERRERO COSTADO OCCIDENTAL, BARRIO SAN FERNANDO. CALI COLOMBIA.

TELEFONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

- 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 ISHF.

Artículo N° 44. 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 ISHF en todas sus modalidades.
- e) Conocer la historia de la ISHF con sus distintas etapas de existencia.
- f) Haber realizado y aprobado los cursos, seminarios y actualizaciones de juzgamiento y arbitraje que programe la ISHF.
- g) No deberá tener sanciones disciplinarias en su federación.
- h) Deberá haber cursado el seminario de administración deportiva dictado por el COMITÉ OLIMPICO INTERNACIONAL
- i) Tener conocimientos en contabilidad y rendición de cuentas.
- j) Deberá estar inscrito como delegado de la federación ante la ISHF.

Artículo N° 45. 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.



INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

ESTADIO PASCUAL GUERRERO COSTADO OCCIDENTAL, BARRIO SAN FERNANDO. CALI COLOMBIA.

TELEFONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

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° 46. Definición de la Mesa Central del Dojang de competencia:

La mesa central es el órgano compuesto por tres (3) personas (Apuntador, 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° 47. 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.
- b) Notificar al Comité Organizador, al Jefe de Mesa central, al Jefe de Árbitros y a la Comisión Técnica Nacional de la ISHF 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° 48. 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 federación o asociación nacional de Hapkido afiliada a la ISHF.
- 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 el CIAH la cual deberá tener un informe de los Apuntadores.



INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

ESTADIO PASCUAL GUERRERO COSTADO OCCIDENTAL, BARRIO SAN FERNANDO. CALI COLOMBIA.

TELEFONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

- 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 Apuntador deber ser 6 Gup como mínimo.

Artículo N° 49. 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° 50. 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 Apuntador encargado de los registros de la categoría, un cronometrista y un anotador del tablero; todas las actividades de una Mesa Central deben estar supervisadas por un Juez de Mesa, sin embargo esto está sujeto a la cantidad de jueces que asistan al evento, esta decisión la tomará el Jefe de Árbitros designado por el CIAH

Artículo N° 51. Integrantes y funciones de la Mesa Central del Dojang de competencia:

Cada uno de los tres (3) integrantes de la mesa central (Apuntador, 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. Apuntadores:

- 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 ISHF.
- c) Conocer el significado de las señales del Juez central y de los árbitros laterales.



INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

ESTADIO PASCUAL GUERRERO COSTADO OCCIDENTAL, BARRIO SAN FERNANDO. CALI COLOMBIA.

TELEPHONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

- 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 Apuntador.)
- 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.
- 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, o en su defecto todos los puestos de la categoría en aras de proporcionar la información necesaria para el ranking.
- 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 ISHF 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 o en el computador 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.



INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

ESTADIO PASCUAL GUERRERO COSTADO OCCIDENTAL, BARRIO SAN FERNANDO. CALI COLOMBIA.

TELEPHONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

- b) Al inicio de un nuevo combate debe tener el tablero limpio y sin ningún dato del combate anterior o tener en ceros el puntaje digital en el computador
- 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, sólo se detendrá 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 informar al juez central, si el combate continúa 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.



INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

ESTADIO PASCUAL GUERRERO COSTADO OCCIDENTAL, BARRIO SAN FERNANDO. CALI COLOMBIA.

TELEFONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

CAPÍTULO VI REGLAS DEL JUEZ CENTRAL, ÁRBITRO LATERAL Y JUEZ DE MESA

DEL JUEZ DE CENTRAL

Artículo N° 52. Definición del Juez Central:

Es el Árbitro encargado de dirigir los combates en el área de competencia asignada, debe ser reconocido por el CIAH 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° 53. 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 ISHF en todas sus modalidades.
- d) Conocer la historia de la ISHF con sus distintas etapas.
- e) Tener actualizados sus datos por medio de la hoja de vida de la ISHF.
- f) Haber realizado y aprobado los cursos, seminarios y actualizaciones de juzgamiento y arbitraje que programe la ISHF.
- g) Deberá estar afiliado y activo ante la Comisión de Juzgamiento de la ISHF.
- h) No poseer algún tipo de sanción Disciplinaria.

Artículo N° 54. Uniforme del Juez Central:

El uniforme del Juez central será el avalado por el CIAH, 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 ISHF.

Artículo N° 55. 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° 56. Deberes y Funciones del Juez Central:

- a) Dar inicio, óptimo desarrollo y conclusión del combate.
- b) Indicar la acción de anotación de puntos, faltas o amonestaciones, o correcciones en errores de anotación
- c) Diferenciar las técnicas de lanzamiento válidas



INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

ESTADIO PASCUAL GUERRERO COSTADO OCCIDENTAL, BARRIO SAN FERNANDO. CALI COLOMBIA.

TELEFONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

- d) Contar en voz alta el tiempo durante forcejeo o agarre.
- e) Contar en voz alta el tiempo en técnicas de inmovilización y sometimiento
- f) Declarar un ganador
- g) Dar un veredicto ante una sanción disciplinaria

DEL ÁRBITRO LATERAL

Artículo N° 57. Definición del árbitro lateral:

El árbitro lateral, es el encargado de hacer una señal visual objetiva de las faltas y los puntos anotados durante el combate, es además, el apoyo del juez central al momento de tomar las decisiones, debe ser reconocido por la ISHF 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° 58. 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 ISHF en todas sus modalidades.
- d) Conocer la historia de la ISHF con sus distintas etapas.
- e) Tener actualizados sus datos por medio de la hoja de vida de la ISHF.
- f) Haber realizado y aprobado los cursos, seminarios y actualizaciones de juzgamiento y arbitraje que programe la ISHF.
- g) Deberá estar afiliado y activo ante la Comisión de Juzgamiento de la ISHF.
- h) No poseer algún tipo de sanción Disciplinaria.

Artículo N° 59. Uniforme del árbitro lateral:

El uniforme del árbitro lateral será el avalado por la ISHF, 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 ISHF.

Artículo N° 60. 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 distintas técnicas aplicadas entre los contendientes.



INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

ESTADIO PASCUAL GUERRERO COSTADO OCCIDENTAL, BARRIO SAN FERNANDO. CALI COLOMBIA.

TELEFONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

Artículo N° 61. 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 factores 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° 62. Definición del Juez de Mesa:

Es el Árbitro de mayor alto Rango del Área de competencia asignada, debe ser reconocido por el CIAH 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° 63. 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 ISHF en todas sus modalidades.
- d) Conocer la historia de la ISHF con sus distintas etapas.
- e) Tener actualizados sus datos por medio de la hoja de vida de la ISHF.
- f) Haber realizado y aprobado los cursos, seminarios y actualizaciones de juzgamiento y arbitraje que programe la ISHF.
- g) Deberá estar afiliado y activo ante en el CIAH
- h) No poseer algún tipo de sanción Disciplinaria.



INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

ESTADIO PASCUAL GUERRERO COSTADO OCCIDENTAL, BARRIO SAN FERNANDO. CALI COLOMBIA.

TELEPHONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

Artículo N° 64. Uniforme del Juez de Mesa:

El uniforme del Juez de Mesa será el mismo del Juez Central avalado por la ISHF, 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 ISHF.

Artículo N° 65. Ubicación del Juez de Mesa:

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

Artículo N° 66. Deberes y Funciones del Juez de Mesa:

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

- ✓ Saber qué 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.
 - 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, tres puntos o intención de las técnicas, las faltas las salidas, o cualquier otra decisión que sólo pueda ser apreciada por el árbitro central.



INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

ESTADIO PASCUAL GUERRERO COSTADO OCCIDENTAL, BARRIO SAN FERNANDO. CALI COLOMBIA.

TELEFONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

- 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) Cambiará de posición y función 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.