



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

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



REGLAMENTO TÉCNICO DE COMPETENCIA FEDERACIÓN COLOMBIANA DE HAPKIDO MODALIDAD COMBATE DEPORTIVO

INDICE

Artículo	Página
Art. CAPITULO I	
LUGAR DEL EVENTO Y AREA DE COMPETENCIA	7
1. Lugar del evento	7
2. Cantidad de áreas de competencia (Dojanes)	7
3. Características del área de competencia	7
CAPITULO II	
CATEGORIAS DE COMPETENCIA EN EL COMBATE DEPORTIVO	8
4. Parámetros	8
5. Categorías por sexo .	8
6. Categorías por edad.	8
7. Categorías por peso.	9
8. Categorías por cinturón.	9
CAPITULO III	
CARACTERISTICAS DEL COMBATE	10
9. Pesaje.	10
10. Duración.	10
11. Empate.	10
CAPITULO IV	
TECNICAS Y ZONAS PERMITIDAS	
TÉCNICAS PERMITIDAS	11
12. Golpes con mano.	11
13. Patadas.	11



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

Personería Jurídica N° 36112 de Agosto 11 de 1988

Reconocimiento Deportivo COLDEPORTES

N° 000125 de 5 Febrero de 2003

NIT 801.005.111-8



Artículo

Página

14.	Barridos.	12
15.	Lanzamientos.	14
16.	Sacrificios.	15
17.	Tijeretas.	15
18.	Inmovilizaciones.	15
19.	Sometimientos.	16

	ZONAS PERMITIDAS	21
20.	Cabeza.	21
21.	Tórax.	21
22.	Piernas.	21
23.	Cuello.	21
24.	Brazos.	22

CAPITULO V

TIEMPOS DURANTE EL COMBATE

25.	Conteo en el agarre.	22
26.	Conteo en las técnicas de piso.	22
27.	Conteo de Protección.	23
28.	Tiempo médico.	23

CAPITULO VI

PUNTUACIÓN

	PUNTUACIÓN	24
29.	Definición.	24
30.	Zonas permitidas.	24
31.	Marcación.	24
32.	Límite de puntuación.	25
33.	Invalidación de un punto.	25

	TÉCNICAS QUE SE CALIFICAN CON UN (1) PUNTO	25
34.	Golpe con la mano a la cabeza.	25
35.	Golpe con la mano al tórax.	26



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

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



Artículo

Página

36.	Patada al tórax.	26
37.	Inferioridad de condiciones.	26
38.	Desequilibrio combinado con golpe de mano al tórax.	26
39.	Desequilibrio combinado con patada al tórax.	27
40.	Inmovilización.	27

TÉCNICAS QUE SE CALIFICAN CON DOS (2) PUNTOS

41.	Patada al tórax en giro.	27
42.	Patada a la cabeza.	27
43.	Inferioridad de condiciones.	27
44.	Desequilibrio combinado con patada a la cabeza.	27
45.	Contraataque de patada a la cabeza contra barrido.	28
46.	Barrido que el rival levante un (1) pie..	28
47.	Barrido con sujeción de la pierna que el rival levante un (1) pie.	28

TÉCNICAS QUE SE CALIFICAN CON TRES (3) PUNTOS

48.	Patada a la cabeza girando .	28
49.	Contraataque con patada de giro a la cabeza contra un barrido.	28
50.	Tijeretas.	28
51.	Barrido que el rival levante los dos (2) pies.	28
52.	Barrido con sujeción de la pierna que el rival levante los 2 pies.	29
53.	Lanzamientos.	29
54.	Sacrificios.	29
55.	Sometimientos.	29

CAPITULO VII

FALTAS

(AMONESTACIONES, DEDUCCIONES) Y EXPULSIONES

56.	Definición de faltas o amonestaciones.	29
-----	--	----

FALTAS O AMONESTACIONES (KYONG GO)

57.	Agarrar.	29
-----	----------	----



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

Personería Jurídica Nº 36112 de Agosto 11 de 1988

Reconocimiento Deportivo COLDEPORTES

Nº 000125 de 5 Febrero de 2003

NIT 801.005.111-8



Artículo

Página

58.	Empujar.	30
59.	Salidas.	30
60.	Dar la espalda.	30
61.	Tirarse al suelo.	30
62.	Moverse en círculos.	30
63.	Simular lesión.	31
64.	Celebrar.	31
65.	Hablar o gesticular.	31
66.	Coach.	31
67.	Cambio de Coach.	31
68.	No atacar.	31
69.	Agarrar al rival con las piernas en la zona renal.	31
	DEDUCCIONES (GAM CHON)	32
70.	Atacar al caído.	32
71.	Atacar desde el suelo.	32
72.	Atacar después de la orden de detenerse (Kalyo).	32
73.	Ataque a la columna o glúteos.	32
74.	Golpear con zonas no permitidas.	33
75.	Atacar a la zona genital.	33
76.	Puño recto a la cara.	33
77.	Atacar al rival en el suelo.	33
78.	Ataque directo con intención de barrer.	34
79.	Conducta violenta.	34
80.	Atacar con mala intención	34
81.	Caída Intencional sobre el rival.	35
82.	Dejar caer o azotar al rival contra el suelo.	35
83.	Atacar al rival cuando los dos deportistas estén en el suelo.	35
84.	Ataque durante un agarre.	35
85.	Atacar las piernas.	36
86.	Agarre directo al cuello.	36



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

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



Artículo

Página

EXPULSIONES	36
87. Definición.	36
88. Dopaje	36
89. Técnicas o actos determinados como expulsión.	37
90. Desobediencia.	37
91. Conducta incorrecta.	37
92. Acciones no permitidas.	38
93. Expulsión siendo coach.	38
94. Decisiones.	38
 CAPITULO VIII GANADOR O PERDEDOR	 39
SE DECLARA GANADOR	39
95. Superioridad Técnica, Ley de nueve (9).	39
96. Mayor cantidad de puntos.	40
97. Punto de oro.	40
98. Knock out.	40
99. Sometimiento.	40
100. Decisión del central de detener el combate.	40
101. Abandono.	40
102. Lesión.	40
103. Choque simultaneo.	41
104. Decisión arbitral en el empate.	41
SE DECLARA PERDEDOR	41
105. Descalificación por irregularidades en la inscripción.	41
106. Irregularidades en el pesaje	41
107. Cinturón Negro que no demuestre aval de la CPH.	42
108. No presentarse al inicio del combate.	42
109. No tener los implementos de protección.	42
110. No presentarse con el uniforme reglamentario.	42
111. No presentarse con el coach.	43
112. Uñas largas al inicio del combate.	43



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

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



Artículo

Página

113. Protector Bucal.	43
114. Salidas Intencionales sin combatir.	43
115. Completar menos tres (-3) puntos.	43
116. No continuar por disposición médica a una lesión.	44
117. No continuar por disposición médica a una alteración física.	44
118. No continuar por decisión propia.	44
119. Decisiones.	44



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

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



COMBATE DEPORTIVO

CAPITULO I

LUGAR DEL EVENTO Y AREA DE COMPETENCIA

Artículo N° 1. 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 CPH.

Artículo N° 2. Cantidad de áreas de competencia (Dojanes)

Dependiendo del espacio físico, las pedanas disponibles, la Comisión Técnica de la CPH, la Comisión de Juzgamiento y el Comité Organizador del Evento determinarán la cantidad de áreas de competencia a utilizar, para los campeonatos nacionales mínimo serán dos (2), máximo 5 Dojans.

Artículo N° 3. 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 un tatami 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.
- Dentro de esta, habrá un área de 8 x 8 m que corresponderá al área de combate.
- 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, 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.



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

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



- 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 del tatami se llama línea límite.

CAPITULO II

CATEGORIAS DE COMPETENCIA EN EL COMBATE DEPORTIVO

Artículo N° 4. Parámetros

Las categorías de las competencias a nivel nacional e Internacional se dividen por los siguientes parámetros de sexo, edad, peso y cinturón.

Artículo N° 5. Categorías por sexo

Las categorías de por sexo se denominarán RAMAS y estas serán masculino y femenino, los hombres compiten contra hombres, las mujeres contra las mujeres es una regla fundamental.

Artículo N° 6. Categorías por edad

Las categorías por edad son siete (7) y se denominan CATEGORIAS y están divididas de la siguiente manera:

Junior:	Competidores con edades de 12 a 14 años más 364 días cumplidos.
Juvenil:	Competidores con edades de 15 a 17 años más 364 días cumplidos.
Mayores:	Competidores con edades de 18 a 30 años más 364 días cumplidos.
Sénior:	Competidores con edades de 31 a 35 años más 364 días cumplidos.
Master:	Competidores con edades de 36 a 40 años más 364 días cumplidos.
Master I:	Competidores con edades de 41 a 45 años más 364 días cumplidos.
Master II:	Competidores con edades de 46 años en adelante

Parágrafo uno: Las edades son definidas como años cumplidos por ejemplo la categoría JUNIOR va desde los 12 años cumplidos hasta los 14 años con 364 días.



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

Personería Jurídica N° 36112 de Agosto 11 de 1988

Reconocimiento Deportivo COLDEPORTES

N° 000125 de 5 Febrero de 2003

NIT 801.005.111-8



Artículo N° 7. Categorías por peso

Las categorías por peso son seis (6) y se denominarán DIVISIONES, los límites del rango del peso son definidos por el número decimal; los rangos de peso son distintos de acuerdo a la edad y sexo:

	JUNIOR	
	MASCULINO	FEMENINO
1	- 40 KG	- 38 KG
2	- 45 KG	- 43 KG
3	- 50 KG	- 48 KG
4	- 55 KG	- 53 KG
5	- 60 KG	- 58 KG
6	+ 60 KG	+ 58 KG

	JUVENIL	
	MASCULINO	FEMENINO
1	- 45 KG	- 43 KG
2	- 50 KG	- 48 KG
3	- 55 KG	- 53 KG
4	- 60 KG	- 58 KG
5	- 65 KG	- 63 KG
6	- 70 KG	- 68 KG
7	- 75 KG	- 73 KG
8	+ 75 KG	+ 73 KG

	MAYORES	
	MASCULINO	FEMENINO
1	- 55 KG	- 50 KG
2	- 60 KG	- 55 KG
3	- 65 KG	- 60 KG
4	- 70 KG	- 65 KG
5	- 75 KG	- 70 KG
6	- 80 KG	- 75 KG
7	- 85 KG	- 80 KG
8	+ 85 KG	+ 80 KG

	SENIOR / MASTER I y II	
	MASCULINO	FEMENINO
1	- 55 KG	- 50 KG
2	- 60 KG	- 55 KG
3	- 65 KG	- 60 KG
4	- 70 KG	- 65 KG
5	- 75 KG	- 70 KG
6	- 80 KG	- 75 KG
7	- 85 KG	- 80 KG
8	+ 85 KG	+ 80 KG

Artículo N° 8. Categorías por cinturón

Se denominarán GRADO y para campeonatos internacionales solamente podrán participar cinturones AVANZADOS de 3er GUB para arriba (Rojo, Café, Bo Dan, Negro)



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

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



CAPITULO III CARACTERISTICAS DEL COMBATE

Artículo N° 9. Pesaje:

El pesaje se realizará al inicio general de la competencia o al día siguiente, de acuerdo al cronograma de actividades del campeonato. El Deportista deberá presentar su documento y se debe realizar sin ropa y una sola vez, no obstante, si un competidor no da el peso requerido por la categoría a la que se inscribió, se le da una (1) hora inmediatamente después de su pesaje para que alcance el peso requerido, si no da el peso exigido será descalificado.

Para evitar que un deportista sea declarado perdedor durante el pesaje oficial la organización del campeonato facilitara una báscula igual a la oficial en un recinto de alojamiento para el pesaje previo.

Artículo N° 10. Duración:

La duración oficial del combate es de:

Fase eliminatoria:

Dos rounds de un minuto treinta segundos (1'30") por treinta segundos (30") de descanso.

Final:

Dos rounds de dos minutos (2'), por treinta segundos (30") de descanso.

Este tiempo será continuo y solo se detendrá cuando el juez central lo decida

Artículo N° 11. Empate:

Si al finalizar el segundo asalto, existe empate en el puntaje total, (Puntaje total es la suma de los puntos anotados por un competidor restándole los puntos en contra, ya sea por deducción de punto (Gam chon) o por dos (2) o cuatro (4) amonestaciones (Kyongos), las amonestaciones que estén impar (1,3) no se tendrán en cuenta en este momento de la suma de las faltas del combate) se realizará el siguiente procedimiento:



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

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



1. Se miran las faltas y se determina el ganador por el competidor que tenga menos número de faltas acumuladas.
2. Si el empate persiste se da un descanso de treinta segundos (30"), se establece un tercer round con duración del último round; donde se declara ganador al competidor que tenga diferencia de un punto sobre el rival ya sea marcando un punto claro, contundente y preciso por medio de una técnica valida (punto de oro) o por deducción de un punto ya sea por acumular amonestaciones (Kyong go) o Gam chon que ajusten menos un punto (- 1)
3. Si el empate persiste (por ausencia de faltas o igual número de faltas en ambos competidores), el juez central, debe pedir a los árbitros laterales que den media vuelta mirando hacia afuera del área de combate y a la voz de mando del juez de mesa el central y los laterales votarán con las banderas por quien consideren que debe ser el ganador, esto los jueces lo determinaran por la superioridad técnica, destreza, agresividad, ganas y empeño que puso un competidor en el combate.

CAPITULO IV TECNICAS Y ZONAS PERMITIDAS

TÉCNICAS PERMITIDAS

Artículo N° 12. Golpes con la mano:

Se consideraran válidas las técnicas de mano ejecutadas en el tórax, con todas las partes que cubre el guante, las técnicas permitidas son: puño recto (Chumok chirigui), de gancho horizontal, gancho ascendente (Upper), con el revés del puño (Dung Chumok), con el filo interno de la mano (Sonal Dung), con el filo externo de la mano (Son badak), o con la palma del mano (Batang song). Este golpe para que sea válido, debe ser técnicamente contundente con buena extensión, retracción y potencia.

En el área de contacto valida de la cabeza, solo es permitido y válido el golpe de revés (Dung Chumok) sobre la zona frontal y lateral del casco, este debe ser rápido, sin exceso de potencia y con buena retracción, debe ser acompañado anterior o posteriormente de otra técnica que no sea Dung chumok a la cabeza.



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

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



Parágrafo 1: El puño de revés a la cabeza no será permitida en las categorías junior.

Parágrafo 2: En los países en cuya legislación no estén permitidos los golpes a la cabeza con la mano esta disposición no se aplicará.

Artículo N° 13. Patadas:

Técnicas ejecutadas con el área de la pierna comprendida de la rodilla hacia abajo (Tibia y pie) ya sea con la zona Anterior (Tibia), Posterior (Gastronemios), o laterales; con el pie es válido golpear con cualquier área de contacto debajo e incluyendo al tobillo (empeine, bola del pie, filo del pie, planta, talón, tobillos, o dedos) la patada puede venir en cualquier dirección o sentido (circular, profundas, ascendentes o descendientes) siempre y cuando el ataque vaya dirigido a un área permitida, la patadas pueden ser desde la posición anatómica parado o saltando, en ningún momento se permiten patadas desde el suelo hacia el que está de pie, o viceversa.

Artículo N° 14. Barridos:

Técnica con la pierna cuyo objetivo es desequilibrar la pierna de apoyo del oponente llevándolo al suelo, la zona de contacto para realizar esta técnica son:

- Planta del pie (arrastre):
Cuando el Barrido es ejecutado desde posición de pie.
- Empeine (Patada):
Cuando el barrido es ejecutado desde posición anatómica con una rodilla en flexión profunda y es realizado por el frente.
- Parte posterior del talón, o zona posterior a la tibia, (gastronemios o gemelos)
Cuando el barrido es ejecutado desde posición anatómica con una rodilla en flexión profunda y es realizado por la espalda (Patada).

La ejecución de esta técnica debe tener como objetivo la parte posterior de la pierna del contrario (desde el tendón de Aquiles hasta el talón del pie).



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

Personería Jurídica N° 36112 de Agosto 11 de 1988

Reconocimiento Deportivo COLDEPORTES

N° 000125 de 5 Febrero de 2003

NIT 801.005.111-8



En el inicio de esta técnica el competidor debe estar en posición corporal básica de combate (de pie) la ejecución puede ser girando por la espalda o directa por el frente, en el momento de máxima extensión de la pierna que está ejecutando el barrido la posición del cuerpo debe ser con al menos una rodilla en flexión profunda (anya), esta técnica puede ser realizada con o sin apoyo (se permite apoyar una o dos manos, la articulación de la rodilla, la cadera, glúteos y/o la zona lateral del muslo), para que esta técnica sea válida debe hacer que el oponente, caiga o apoye cualquier parte del cuerpo diferente a la planta de los pies. (Si el competidor es barrido dentro del área de competencia y cae en el área de protección o fuera del área de competencia se considerara como técnica válida).

Nota: Si por un movimiento imprevisto del contrario, el atacante barre con efectividad y sin daño por una zona no permitida (zona baja anterior o lateral de la pierna) el árbitro deberá detener el combate, hacer que los deportistas vayan al sitio de inicio, confirmar que no hay ni falta ni punto y continuar el combate

El barrido realizado desde la posición corporal de pie (arrastre), debe ser realizado con la planta del pie, el talón, borde interno del pie o el último tercio de la pierna, puede utilizar el cuádriceps (muslo) o la rodilla para crear desequilibrio al rival. Si esta acción es realizada con el empeine se tomara como falta; Esta técnica busca desestabilizar al oponente con ayuda de sus brazos o manos, ya sea agarrando o no al rival y el contrario debe quedar en el piso o en su defecto que toque el área de competencia con una parte del cuerpo distinta a la planta de los pies. (Si el competidor es barrido dentro del área de competencia y cae en el área de protección o fuera del área de competencia se considerara como técnica válida).

Si al competidor que le hacen el barrido se agarra al ejecutante por reflejo, como consecuencia del desequilibrio lo lleva al piso y caen los dos, la técnica se califica como válida, posteriormente cualquiera de los dos competidores puede continuar el combate en el piso máximo 10 segundos para buscar el sometimiento.

Las únicas técnicas válidas de proyección con barrido sujetando la pierna del atacante con el brazo son permitidas con el agarre ascendente o descendente, posteriormente debe realizar el derribo por la parte posterior de la pierna de apoyo del atacante; si el



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

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



que agarra la pierna no realiza ninguna acción o intento de barrido o si al realizar la técnica golpea la parte frontal de la pierna de apoyo se considerara como falta.

Artículo N° 15. Lanzamientos:

Técnica de desequilibrio la cual puede ser ejecutada con o sin cadera y con o sin ayuda de la pierna, el objetivo es desestabilizar al rival lanzándolo por encima del cuerpo. El agarre de desequilibrio entre los dos competidores será máximo de diez (10) segundos, el ejecutante puede realizar el lanzamiento apoyando una o las dos rodillas en el área de competencia durante el lanzamiento; si el lanzamiento es solo con los brazos el que recibe la técnica debe levantar ambas piernas y no debe ser con exceso de fuerza, debe prevalecer la técnica.

Este agarre es permitido por la solapa, la espalda, los hombros o los brazos, no se permite ir con las dos manos a la zona de las corvas para lanzar ni tampoco está permitido agarrar las piernas cuando la cabeza está más abajo de la línea del cinturón, sin embargo cuando están en el agarre de intento de lanzamiento se puede coger una pierna en la parte posterior de la pierna (gastronemios) para desequilibrar al rival y llevarlo al suelo, esto no será punto ni falta, solamente una técnica para proponer el combate de piso. No se permite azotar el rival contra el suelo, ni lanzamientos de lucha (suplex) ni takles.

Cuando se realicen agarres en busca de combate de piso no se puede golpear al contrario ni puños ni patadas, deben entrar en intentos de desequilibrios para proyectar, de lo contrario esto será penalizado.

Si el competidor que ejecuta la técnica es agarrado por el que ha sido proyectado ya sea por reflejo o voluntariamente y el ejecutante cae como consecuencia del lanzamiento al suelo, la técnica se califica como válida, sin embargo esta técnica valdrá siempre y cuando sea realizada como se describe anteriormente; si el que recibe la técnica en el aire hace una contra técnica de lanzamiento será válida y se le dará el puntaje correspondiente (el que ataca y el que contraataca), posteriormente cualquiera de los dos competidores puede continuar el combate en el piso máximo 10 segundos para buscar el sometimiento.



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

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



Artículo N° 16. Sacrificios:

La técnica de sacrificio es válida siempre y cuando el que ejecuta la técnica pone el pie con el que va a catapultar en la zona abdominal del oponente, este debe rodar por encima y caer sobre su espalda; si al tratar de realizar el gesto técnico el ejecutante golpea la zona frontal de la pierna del oponente, pone el pie debajo de la zona del cinturón o patea al oponente será considerado como falta; posteriormente cualquiera de los dos competidores puede continuar el combate en el piso máximo 10 segundos para buscar el sometimiento. Es válido el sacrificio en el que el ejecutante se deja caer hacia el lado y estira la pierna para provocar la caída del rival pasando al contrincante por encima de la pierna del ejecutante.

Artículo N° 17. 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.

Artículo N° 18. Inmovilizaciones:

Técnica mediante la cual el deportista busca inmovilizar al rival en el suelo, la inmovilización sola da un (1) punto, esta puede ser una manera para llegar al sometimiento y tendrá una duración máxima de 10 segundos.

- Un deportista puede ir a buscar la técnica de inmovilización en el piso cuando ha derribado al oponente por medio de una acción válida (lanzamiento, proyección o barrido), cuando el oponente se cae por medio de la pérdida del equilibrio al realizar una acción de ataque o cuando el oponente se cae al tropezar, resbalar o al dejarse caer.
- No se deben realizar inmovilizaciones directamente al cuello o que afecte las cervicales o la columna vertebral.
- No se debe realizar ninguna inmovilización con las piernas a los miembros superiores exceptuando la técnica de Arm bar al codo.



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

Personería Jurídica N° 36112 de Agosto 11 de 1988

Reconocimiento Deportivo COLDEPORTES

N° 000125 de 5 Febrero de 2003

NIT 801.005.111-8



- No será técnica válida si al deportista que le están realizando la inmovilización logra ponerse de pie, ambos competidores deben estar en el piso.
- No son válidas las técnicas de inmovilizar por medio de palancas a las piernas (rodillas, tobillos, dedos de los pies)
- Son válidas las acciones de inmovilización de tres y cuatro apoyos.
- La asfixia al cuello debe ir con agarre de chaqueta

Artículo N° 19. 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 o el antebrazo.

TECNICAS PERMITIDAS



1. Arm bar



2. Inmovilización de tres apoyos



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

Personería Jurídica N° 36112 de Agosto 11 de 1988

Reconocimiento Deportivo COLDEPORTES

N° 000125 de 5 Febrero de 2003

NIT 801.005.111-8



3. Asfixia o sofocación con chaqueta



4. Cristo.



5. Inmovilización de 4 apoyos



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

Personería Jurídica N° 36112 de Agosto 11 de 1988

Reconocimiento Deportivo COLDEPORTES

N° 000125 de 5 Febrero de 2003

NIT 801.005.111-8



TECNICAS PROHIBIDAS



1. Guillotina



2. Llave sobre codo con los brazos

3. Inmovilización con palanca al codo



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

Personería Jurídica N° 36112 de Agosto 11 de 1988

Reconocimiento Deportivo COLDEPORTES

N° 000125 de 5 Febrero de 2003

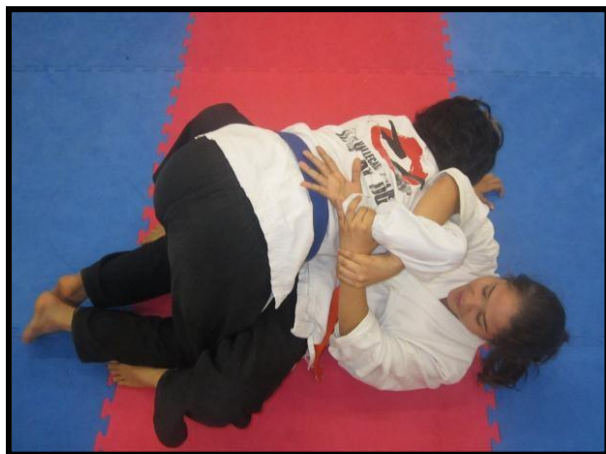
NIT 801.005.111-8



4. Mata León



5. Americana



6. Kimura





FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

Personería Jurídica N° 36112 de Agosto 11 de 1988

Reconocimiento Deportivo COLDEPORTES

N° 000125 de 5 Febrero de 2003

NIT 801.005.111-8



7. Palancas sobre rodilla o Tobillo



8. Inmovilización de triángulo con pierna al cuello



Parágrafo 1: Las técnicas de sometimiento en el suelo solamente son permitidas para las categorías juvenil y mayores.



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

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



ZONAS PERMITIDAS

Artículo N° 20. Cabeza:

Golpes validos con la mano en forma de puño de revés (Dung chumok) permitidos en la zona lateral de la cara (desde la mandíbula hasta la sien) y la zona frontal (frente) eximiendo el triángulo frontal de la cara comprendido ente los ojos, nariz, boca y mentón; Las Patadas son permitidas en la zona antero lateral de la cabeza (desde la coronilla y las orejas hacia adelante).

Artículo N° 21. Tórax:

Técnicas realizadas con golpes de puño o patadas permitidos a la zona antero lateral del tórax, las zonas validas van desde la clavícula hasta la parte inferior del abdomen y la parte lateral del tórax que comprende la fosa de las axilas, costillas, hasta la cresta iliaca en sus dos caras (izquierda y derecha) y ambas fosas renales; no se valen las patadas directas a la columna vertebral con excepción las realizadas en giro.

Artículo N° 22. Piernas:

La técnica de tijereta es válida cuando es realizada entre la cadera y la rodilla, también son válidas las técnicas de barrido realizadas a la zona del tercio inferior de la pierna por la parte posterior.

Artículo N° 23 Cuello:

Serán válidas:

- Técnicas de estrangulación con solapa siempre y cuando el que la ejecute no tenga todo el peso del cuerpo con el codo o el antebrazo sobre el cuello o nuca del rival.
- Técnicas de inmovilización buscando el sometimiento siempre y cuando tenga el brazo cruzado, es decir, que no sea directamente sobre el cuello.
- No serán válidas las estrangulaciones en las que los nudillos ejerzan presión sobre el cuello o tejidos blandos.



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

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



Artículo N° 24. Brazos:

Técnicas de inmovilización buscando el sometimiento por medio de una palanca en la articulación del codo con las piernas.

CAPITULO V TIEMPOS DURANTE EL COMBATE

Artículo N° 25. Conteo en el agarre

Este conteo lo realiza el juez central cuando después de un intercambio de técnicas de golpes o patadas uno de los dos deportistas tiene la intención de hacer una técnica de proyección o lanzamiento, este conteo debe ser en voz alta, indicando los números que está contando con los dedos de la mano derecha; tiene una duración de diez (10) segundos; si antes de este tiempo uno de los dos deportistas logra desestabilizar al otro y llevarlo al piso se detiene el conteo de agarre y empieza el conteo de las técnicas de piso.

Artículo N° 26. Conteo en las técnicas de piso

Este conteo lo realiza el juez central cuando el combate pasa a desarrollarse en el piso y los deportistas buscan hacer una técnica de inmovilización o sometimiento mediante el forcejeo, este conteo debe ser en voz alta y tiene una duración de diez (10) segundos; si en ese lapso de tiempo el juez determina que hay una técnica de inmovilización empieza el conteo a diez (10), si en ese tiempo uno de los dos deportistas:

1. Logra inmovilizar al rival por una técnica de 3 o 4 poyos y se terminan los 10 segundos el central detendrá el combate y dará un (1) punto al ejecutante, seguidamente reanudará el combate.
2. Logra realizar una técnica de sometimiento inmovilizando al rival pero no alcanza a someterlo y se terminan los diez segundos entonces el central detendrá el combate y dará tres (3) puntos al atacante, seguidamente reanudará el combate.



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

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



3. Logra someter al otro y lo obliga a tapear entonces el juez central detiene el combate, los lleva a la posición inicial de pie y da la victoria al ejecutante.
4. Si al finalizar los diez (10) segundos no hay ninguna técnica de sometimiento el central los lleva a la posición inicial de pie y reanuda el combate sin dar puntuación.

Artículo N° 27. Conteo de protección

Es la situación que se produce, luego de una técnica limpia, válida y contundente (patada valida, puño valido, barrido, lanzamiento o combinación de todas validas) que deje a un competidor en inferioridad de condiciones, tambaleándose o con la incapacidad de responder adecuadamente al combate (knock down) esto origina un conteo de protección en segundos empezando por uno (1) y terminando en diez (10) el juez central al llegar a ocho (8) preguntara al deportista si puede continuar, este debe tener los brazos levantados con las manos más arriba de la altura de la cabeza, estar completamente erguido y mirando al central de frente, de ser afirmativa la respuesta, el juez central procederá a dar la puntuación correspondiente a la técnica por la que el deportista quedó en inferioridad de condiciones, el desarrollo del combate seguirá inmediatamente si el deportista solicita más tiempo o no puede seguir, el central continuara con el conteo: 9 y 10, el deportista perderá el combate por Knock out Down (K.D.).

Artículo N° 28. Tiempo médico

Este se realiza cuando uno o los dos competidores quedan en inferioridad de condiciones como resultado de una falta por un golpe, por resbalarse y lesionarse, por perder el aire en una caída o un choque de acción fortuita (solo), perdiendo la capacidad de competencia en cualquier momento del combate. El juez central suspenderá el combate mediante la declaración de separarse (Kalio) y él ordena al cronometrista parar el registro del tiempo de combate, y a la voz de "Shi gan" e inmediatamente el cronometrista activa el segundo cronómetro para que el médico del evento disponga de un (1) minuto para atender al deportista o a los deportistas afectados.



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

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



CAPITULO VI PUNTUACIÓN

Artículo N° 29. Definición.

Técnicas de ataque permitidas, (Golpes de mano, patadas, proyecciones, tijeretas, barridos, lanzamientos, estrangulaciones o sometimientos) las cuales serán válidas cuando sean ejecutadas correctamente dentro de unos parámetros establecidos, con potencia visible, sobre las zonas corporales permitidas, esto lo determina el juez central con o la mayoría de los árbitros presentes en el área de competencia.

Artículo N° 30. Zonas Permitidas

Las zonas permitidas o estipuladas como válidas para este reglamento serán las que corresponden a los artículos desde el 20 hasta el 24.

Artículo N° 31. Marcación.

El combate se calificara con pulsadores en un sistema de punto corrido, serán 4 jueces laterales, 1 Juez central, 1 Juez de mesa, 1 Cronometrista y 1 Planillero los que dirigirán las acciones del combate.

- El combate será de tiempo corrido y la puntuación la darán los jueces laterales con banderas azules o rojas, para que sea una acción valida de puño o patada deberá haber una superioridad en la decisión arbitral (ver manual de árbitros). Si durante el combate hay un encadenamiento de intercambio de técnicas validas de golpes o patadas el juez central solo detendrá el combate cuando los dos competidores se hayan separado, no hayan cometido falta y no exista agarre con intento de lanzamiento. Una vez detenido el combate el juez central dará los respectivos puntos de las técnicas efectivas a cada competidor, posteriormente reanudara el combate; el central podrá detener el combate cuando uno de los dos o los dos deportistas salgan del área de combate o cuando alguno de ellos cometa una falta.



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

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



- El combate será de tiempo corrido cuando durante el combate de pie uno de los dos deportistas entre en agarre con intención de hacer una técnica para desequilibrar, proyectar o lanzar al oponente, esto tendrá un tiempo de 10 segundos contados por el juez central con la mano derecha y en voz alta, cuando estén en este momento ninguno de los dos competidores puede golpear con la mano o con la pierna, esto se considerará falta.
- El combate será de tiempo corrido cuando los dos deportistas vayan al suelo por medio de una acción válida o por medio de una caída de uno de los dos durante un ataque y siempre y cuando el deportista que quede de pie demuestre intenciones de seguir el combate en el piso, si no demuestra intenciones el juez detendrá el tiempo. Si uno de los dos deportistas logra levantarse separado las dos rodillas del suelo en un intento de abandonar el combate de piso, el juez central detendrá el combate y los llevara a la posición inicial y reanudara el combate.

Artículo N° 32. Límite de puntuación.

El combate no tiene límite de puntuación, se gana anotando técnicamente la mayor cantidad de puntos que el rival durante el tiempo de combate, con la posibilidad de obtener la victoria por otros medios o circunstancias (Capítulo VIII, Artículos 95 al 104).

Artículo N° 33. Invalidación de un punto.

Un punto se invalida si después de ejecutar una técnica válida, el competidor:

- En el momento de realizar la técnica del punto el ejecutante comete una falta antes, durante o después de la técnica de punto.

TÉCNICAS QUE SE CALIFICAN CON UN (1) PUNTO:

Artículo N° 34. Golpe con la mano a la cabeza.

Golpe dado técnicamente a las zonas permitidas de la cabeza con la parte dorsal del puño (puño de revés – Dung Chumok), desde cualquier posición corporal (de pie, saltando o en giro) y con recorrido horizontal o vertical descendente, siempre y cuando



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

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



haya retracción (saliendo desde la zona anterior del cuerpo y que haga recorrido antero posterior o descendente).

Parágrafo uno: Para que esta técnica sea válida debe ejecutarse en combinación de mano al tórax; o de pierna al tórax o cabeza antes o después de su ejecución.

Parágrafo dos: Las técnicas de puño de revés solamente son permitidas para las categorías juvenil y mayores.

Artículo N° 35. Golpe con la mano al tórax.

Golpe dado técnicamente con la mano a la parte antero lateral del tórax (esto comprende la parte frontal y lateral del tórax hasta las fosas renales) las técnicas permitidas con la mano son golpes con puño recto (Chumok chirigui), de gancho horizontal, ascendente, con el revés del puño (Dung Chumok), con el filo interno de la mano (Sonal Dung), con el filo externo de la mano (Son badak), o con la palma del mano (Batang song). El golpe debe tener retracción ya sea saliendo desde la zona anterior del cuerpo haciendo el golpe un recorrido antero posterior, descendente o de forma frontal.

Artículo N° 36. Patada al tórax.

Técnica de patada ejecutada con la parte anterior o posterior de la pierna y/o el pie (excluyendo la rodilla) a la parte antero lateral del tórax o fosas renales.

Artículo N° 37. Inferioridad de condiciones.

Golpe dado técnicamente con patada o puño a la parte antero lateral del tórax, que tenga como área de contacto la guardia del oponente y produzca inferioridad de condiciones como perder la capacidad de defender, atacar, contraatacar, caerse al piso, perder el aire o lesionar cualquier articulación perteneciente a la guardia, perdiendo la capacidad de competencia. El punto se dará después del conteo de protección. (Manual de arbitraje).

Artículo N° 38. Desequilibrio combinado con golpe de mano al tórax.

Técnica de desequilibrio o barrido realizada con la planta del pie y que no derribe al oponente y sea combinada con un golpe de mano (Chumok, Sonal o Batang song) a la zona antero lateral del cuerpo.



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

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



Artículo N° 39. Desequilibrio combinado con golpe de revés a la cara.

Técnica de desequilibrio o barrido realizado con la planta del pie y que no derribe al oponente y sea combinado con un golpe de puño de revés (Dung Chumok) a la zona válida de la cabeza.

Artículo N° 40. Inmovilización

Técnica realizada en el suelo, puede ser de 3 o 4 apoyos con la cual un deportista inmoviliza a otro impidiéndole levantarse durante diez (10) segundos.

TÉCNICAS QUE SE CALIFICAN CON DOS (2) PUNTOS:

Artículo N° 41. Patada al tórax en giro.

Técnica de patadas en giro ejecutadas en la zona del tórax directas, cuando el oponente este realizando una técnica de ataque o girando para evadir un ataque.

Artículo N° 42. Patada a la cabeza.

Técnicas de patadas saltando o sin saltar, directas, sin giro, ejecutadas a la zona de la cabeza.

Artículo N° 43. Inferioridad de condiciones.

Técnicas de patadas directas a la cabeza saltando o sin saltar, directas, sin giro, que tengan como área de contacto la guardia del oponente y que como consecuencia de la potencia de este ataque el oponente golpee con su guardia la cara haciéndolo trastabillar o perder el equilibrio.

Artículo N° 44. Desequilibrio combinado con patada a la cabeza

Técnica de desequilibrio o barrido que no derribe al oponente, sin agarrar la chaqueta del rival con las manos y que sea combinada con una patada en las zonas permitidas de la cabeza.



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

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



Artículo N° 45. Contra ataque de patada a la cabeza contra barrido.

Técnica de contra ataque con patada directa a la cabeza como consecuencia del contra ataque a un barrido fallido. Esta técnica debe ser simultánea al ataque del barrido.

Artículo N° 46. Barrido que el rival levante 1 pie.

Técnica de barrido que el rival levante un (1) pie al momento de la caída, la ejecución de esta técnica debe tener como objetivo la parte posterior del pie del contrario, esta técnica puede ser realizada desde posición corporal de pie (agarrando o no al rival) o desde posición flexionada, los parámetros de esta técnica están en el Capítulo IV, Técnicas y zonas permitidas, artículo 14.

Artículo N° 47. Barrido con sujeción de la pierna que el rival levante 1 pie.

El barrido se realiza sujetando técnicamente con el brazo y antebrazo por medio de la articulación del codo la pierna de ataque del contrario, los parámetros de esta técnica están en el Capítulo IV, Técnicas y zonas permitidas, artículo 14.

TÉCNICAS QUE SE CALIFICAN CON TRES (3) PUNTOS:

Artículo N° 48. Patada a la cabeza girando.

Técnicas de patadas saltando o sin saltar, girando, ejecutadas a la zona de la cabeza.

Artículo N° 49. Contra ataque de patada en giro a la cabeza contra barrido.

Técnica con patada de giro a la cabeza como consecuencia del contra ataque a un barrido fallido. Esta técnica debe ser simultánea al ataque del barrido.

Artículo N° 50. Tijeretas.

Técnica ejecutada a la altura de la cintura, los parámetros de calificación de esta técnica están en el Capítulo IV, Técnicas y zonas permitidas, artículo 17.

Artículo N° 51. Barrido que el rival levante los 2 pies.

Técnica de barrido que el rival levante los dos (2) pies al momento de la caída, la ejecución de esta técnica debe tener como objetivo la parte posterior del pie del contrario, esta técnica puede ser realizada desde posición corporal de pie (agarrando o



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

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



no al rival) o desde posición flexionada, los parámetros de esta técnica están en el Capítulo IV, Técnicas y zonas permitidas, artículo 14.

Artículo N° 52. Barrido con sujeción de la pierna que el rival levante los dos pies.

El barrido se realiza sujetando técnicamente con el brazo y antebrazo por medio de la articulación del codo la pierna de ataque del contrario, los parámetros de esta técnica están en el Capítulo IV, Técnicas y zonas permitidas, artículo 14.

Artículo N° 53. Lanzamientos.

Técnica de lanzamiento con o sin cadera que deje al contrario en el piso, los parámetros de calificación están en el Capítulo IV, Técnicas y zonas permitidas, artículo 15

Artículo N° 54. Sacrificios.

Técnica de lanzamiento con o sin cadera que deje al contrario en el piso, los parámetros de calificación están en el Capítulo IV, Técnicas y zonas permitidas, artículo 16

Artículo N° 55. Sometimientos.

Técnica realizada en el suelo ya sea mediante la asfixia por estrangulamiento o sometimiento en la articulación del codo que inmovilice al rival impidiéndole levantarse sin que la técnica llegue al tapeo. Los parámetros para que la técnica sea válida están en el Capítulo IV, Técnicas y zonas permitidas, artículo 19.

CAPITULO VII

FALTAS (AMONESTACIONES, DEDUCCIONES) Y EXPULSIONES

Artículo N° 56. Definición de faltas o amonestaciones.

Faltas son técnicas y/o actos no permitidos, ejecutados incorrectamente sobre las zonas corporales no permitidas o en un tiempo no adecuado.

FALTAS O AMONESTACIONES (KYONG GO)

Artículo N° 57. Agarrar.

Durante el combate, la técnica de solo agarrar las partes de la chaqueta (mangas, solapa, espalda o frente) durante los 10 segundos permitidos sin intención de hacer una



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

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



técnica de proyección o lanzamiento se considerará como falta y posteriormente se dará una amonestación (Kyong go).

Artículo N° 58. Empujar.

Durante el combate, el acto de empujar con intención al contrario ya sea con las manos, el pecho o los hombros se considerará como falta y posteriormente se dará una amonestación, (Kyong go), si empuja y después ataca es una acción de menos un punto (Gam chon).

Artículo N° 59. Salidas.

Durante el combate, la acción repetida de las salidas voluntarias con los pies fuera del área de competencia a la zona de protección se considerará como falta y posteriormente se dará una amonestación (Kyong go). La primera falta de salida se dará Kyong go, a la segunda se dará Gam chon.

Artículo N° 60. Dar la espalda.

Durante el combate, la acción repetida de dar la espalda al rival con la intención de evitar un ataque se considerará como falta y posteriormente se dará una amonestación (Kyong go). (Si el competidor hace este gesto con la intención de no combatir o eludir el combate, el central podrá tomar esta acción como abandono y declarar ganador al competidor atacante, ver manual del arbitraje). La primera falta de dar la espalda se dará Kyong go, a la segunda se dará Gam chon.

Artículo N° 61. Tirarse al suelo.

Durante el combate, la acción de tirarse al suelo intencionalmente por razones injustificadas o con la intención de evitar un ataque se considerará como falta y posteriormente se dará una amonestación (Kyong go). (Si el competidor hace este gesto con la intención de no combatir o eludir el combate, el central podrá tomar esta acción como abandono y declarar ganador al competidor atacante, ver manual del arbitraje).

Artículo N° 62. Moverse en círculos.

Durante el combate, la acción de moverse en círculos alrededor del área de combate con la intención de no combatir se considerará como falta y posteriormente se dará una amonestación (Kyong go). (Si el competidor hace este gesto con la intención de no combatir o eludir el combate, el central podrá tomar esta acción como abandono y



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

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



declarar ganador al competidor atacante, ver manual del arbitraje). La primera falta moverse en círculos se dará Kyong go, a la segunda se dará Gam chon.

Artículo N° 63. Simular lesión.

Durante el combate, el acto de un competidor que simule lesión o que esté herido se considerará como falta y posteriormente se dará una amonestación (Kyong go).

Artículo N° 64. Celebrar.

Durante el combate, el acto de un competidor de hacer gestos para indicar anotación o deducción de puntos o para celebrar una anotación, desobedeciendo al llamado a colocarse en la zona asignada, se considerará como falta y posteriormente se dará una amonestación (Kyong go).

Artículo N° 65. Hablar o gesticular.

Durante el combate, el acto que el competidor que hable o emita opiniones sobre las acciones del combate, se considerará como falta y se le dará la amonestación (Kyong go).

Artículo N° 66. Coach.

Durante el combate, si el coach levanta la voz más de lo permitido, se pare de su silla o le dirija la palabra al juez central sin consultarlo primero con el árbitro lateral, Se le dará una amonestación (Kyong go).

Artículo N° 67. Cambio de Coach.

Una vez empezado el combate, si cambian de coach, se detendrá el combate, se llamara al coach que estaba al inicio para que siga ocupando su lugar y se le dará la amonestación (Kyong go) al deportista que él dirige.

Artículo N° 68. No atacar.

Durante el combate, si un competidor no ataca en un lapso de diez segundos (10"), se le hará un primer llamado de atención, después se le dará la amonestación (Kyong go).

Artículo N° 69. Agarrar al rival con las piernas en la zona renal.

Durante el combate en el piso, si un competidor agarra o engancha con sus piernas al rival en la zona renal con o sin presión, el central detendrá el combate y dará la amonestación (Kyong go) al deportista que ejecuto la acción.



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

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



DEDUCCIONES (GAM CHON)

Artículo N° 70. Atacar al caído.

Durante el combate toda acción de atacar o intentar atacar con o sin intención al competidor caído se considerará como falta grave y posteriormente se dará una deducción (Gam chon), si por producto del ataque, el médico considera que el competidor afectado no puede continuar, el ejecutante será EXPULSADO.

Parágrafo uno: Las únicas técnicas permitidas de realizar un ataque al caído son las que buscan hacer control por inmovilización y luego pasar a hacer estrangulamiento por medio de asfixia o sometimientos en la articulación del codo.

Artículo N° 71. Atacar desde el suelo.

Durante el combate cuando un competidor está en el suelo después de una caída o un intento fallido de barrido será considerado como falta toda acción de atacar o intentar atacar con o sin intención al competidor que está de pie ya sea a la cara, el tórax o las piernas, esto se considerará como falta grave y posteriormente se dará una deducción (Gam chon), si por producto del ataque, el médico considera que el competidor afectado no puede continuar, el ejecutante será EXPULSADO.

Artículo N° 72. Atacar después de la orden de detenerse (Kalyo).

Durante el combate, el no obedecer al llamado del juez central de detener el combate (Kalyo) o realizar una acción de ataque después de esta, se considerará como falta grave y posteriormente se dará una deducción (Gam chon), si por producto del ataque el médico considera que el competidor afectado no puede continuar, el ejecutante será EXPULSADO.

Artículo N° 73. Ataque a la columna o glúteos.

Durante el combate, toda acción de un ataque directo, con o sin intención que golpee la zona de la espalda, (comprendida entre la 1era vértebra cervical hasta el coxis, exceptuando las fosas renales) se considerará como falta grave y posteriormente se dará una deducción (Gam chon), si por producto del ataque el médico considera que el competidor afectado no puede continuar, el ejecutante será EXPULSADO.



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

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



Artículo N° 74. Golpear con zonas no permitidas.

Durante el combate, todo golpe dado con el antebrazo, el codo, la rodilla, o la cabeza, a cualquier zona del cuerpo que haga contacto o no, se considerará como falta grave y posteriormente se dará una deducción (Gam chon), si por producto del ataque el médico considera que el competidor afectado no puede continuar, el ejecutante será EXPULSADO.

Artículo N° 75. Atacar la zona genital.

Durante el combate, todo golpe dado directo a los genitales o a la zona genital con o sin intención se considerará como falta grave y posteriormente se dará una deducción (Gam chon). (Para los choques ver la guía de arbitraje), si por producto del ataque el médico considera que el competidor afectado no puede continuar, el ejecutante será EXPULSADO.

Artículo N° 76. Puño recto a la cabeza.

Durante el combate, el acto de golpear con la parte frontal del puño (nudillos) a la zona alta del cuerpo (Rostro) que no produzca sangrado se considerará como falta grave y posteriormente se dará una deducción (Gam chon).

Parágrafo Uno: Todo golpe con la mano directo al rostro (golpe válido o golpe no válido) que produzca sangrado o lesione al atacado dará como resultado automático al atacante EXPULSIÓN. (Para los choques ver la guía de arbitraje).

Parágrafo Dos: Durante las acciones del combate aquel competidor que se agache, tropiece o pierda el equilibrio y esto ocasione la exposición del rostro a la trayectoria del golpe, no será considerado falta.

Artículo N° 77. Puño de revés a la cabeza.

Está permitido el golpe de revés a la cabeza siempre y cuando se combine con otra técnica. Si se ejecuta este golpe sin acompañamiento de otra técnica se considerara como falta.

Durante el combate, todo golpe dado con la parte dorsal del puño, (o cualquier otra zona del brazo o mano) a la altura de la cara que sea mal ejecutado, cuya trayectoria prosiga su curso sin algún objetivo que haga contacto o no, que golpee con o sin



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

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



intención al triángulo de la cara se considerará como falta grave y posteriormente se dará una deducción (Gam chon).

Artículo N° 78. Ataque directo con intención de barrer.

Durante el combate, la acción de atacar directa e intencionalmente desde la posición flexionado a la parte anterior (tibia) de la pierna del contrario sin que este haya realizado algún movimiento imprevisto (desplazamiento, giro) en el momento del intento del barrido, se considerará como falta grave y posteriormente se dará una deducción (Gam chon), si por producto del ataque el médico considera que el competidor afectado no puede continuar, el ejecutante será EXPULSADO.

Artículo N° 79. Conducta violenta.

Durante el combate, si se presenta conducta violenta por parte del coach o del competidor (quitarse el casco, tirarlo al suelo, gritar o decir groserías etc.) Se considerará como falta grave y posteriormente se dará una deducción (Gam chon).

Parágrafo uno: Si la conducta violenta continua el competidor será automáticamente EXPULSADO.

Artículo N° 80. Atacar con mala intención.

Durante el combate, si los árbitros laterales o juez central determinan en consenso que un deportista ha realizado un ataque en una zona no válida con mala intención, premeditación y alevosía, se considerará como falta y posteriormente se dará una deducción (Gam chon).

Parágrafo uno: Dependiendo de la magnitud del impacto, se deberá reunir el cuerpo de arbitraje de esa área de combate en conjunto con el Jefe de Árbitros para analizar la acción del deportista de atacar con mala intención, premeditación y alevosía, siendo esta una acción que imposibilite al deportista afectado a continuar y oída la opinión del médico oficial del evento, se podrá DESCALIFICAR al competidor agresor.

Parágrafo dos: De comprobarse que la acción antes descrita fue ordenada por el coach, entrenador o delegado (ya sea como acción táctica o no) se procederá a levantar el informe técnico respectivo y a la suspensión y multa del coach, entrenador o delegado que hubiere incitado al deportista a realizar tal acción,



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

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



Llevando este caso a las autoridades de la Confederación Panamericana de Hapkido.

Artículo N° 81. Caída intencional sobre el rival.

Durante el combate, si un competidor provoca la caída y cae intencionalmente sobre el rival, cuando éste se encuentre realizando una técnica válida (Patada, puño, barrido o lanzamiento) con la intención de obstaculizar el ataque o derribarlo sin técnica, se considerará como falta grave y posteriormente se dará una deducción (Gam chon).

Parágrafo uno: Si la caída es muy fuerte y el competidor afectado no puede continuar el juez central pedirá un minuto médico.

Parágrafo dos: Si el competidor afectado no puede continuar después del minuto médico y la intención de la caída fue poner al competidor en inferioridad de condiciones el competidor agresor será automáticamente declarado perdedor.

Artículo N° 82. Dejar caer o azotar al rival contra el suelo.

Durante el combate, si un competidor durante la ejecución de un lanzamiento azota contra el suelo con una técnica no válida (Slam) o lo azota contra el suelo, con la intención de lesionarlo, se considerará como falta grave y posteriormente se dará una deducción (Gam chon).

Parágrafo uno: El juez central deberá ver el agarre del ejecutado, la técnica del lanzamiento o la altura desde donde lo deja caer, para entrar a analizar con los árbitros laterales la intención del deportista y tomaran la decisión.

Artículo N° 83. Atacar al rival cuando los dos deportistas estén en el piso.

Durante el combate de piso, si los dos competidores se encuentran en el piso y un competidor agrede al rival con un golpe de mano, codo, patada, rodilla, cabeza, mordisco, punzamiento con los dedos o halar el pelo se considerará como falta grave, y al competidor que la ejecute se le dará una deducción (Gam chon).

Artículo N° 84. Ataque durante un agarre.

Durante el combate, en el momento en que los deportistas están agarrados de la chaqueta en posición de pie con intento de lanzamiento o desequilibrio y un competidor



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

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



realiza un ataque con la mano, o con la pierna intencionalmente sobre el rival, se considerará como falta grave y posteriormente se dará una deducción (Gam chon).

Parágrafo uno: Si lo hace reiteradas veces con previo aviso del central, el competidor puede ser declarado perdedor.

Parágrafo dos: si por producto del ataque el médico considera que el competidor afectado no puede continuar, el ejecutante será EXPULSADO.

Artículo N° 85. Atacar las piernas.

Durante el combate, el acto de defender con rodilla o tibia las patadas o golpear intencionalmente cualquier parte de los miembros inferiores del contrario (exceptuando el tercio posterior de las piernas con intención de barrer), se considerará como falta grave y posteriormente se dará una deducción (Gam chon).

Artículo N° 86. Agarre directo al cuello.

Durante el combate, la técnica de lanzamiento que tenga un agarre directo al se considerará como falta grave y posteriormente se dará una deducción (Gam chon).

EXPULSIONES

Artículo N° 87. Definición

Son acciones voluntarias y con intención, no válidas por medio de una conducta incorrecta que atentan contra la integridad física de otra persona, las normas éticas o el correcto desarrollo del evento

Artículo N° 88. Dopaje

Al deportista que este en competencia en cualquiera de las distintas modalidades de los eventos de la C.P.H. y se le compruebe dopaje, será expulsado del evento; en el Reglamento técnico general de competencia, capítulo III, (Reglas de los competidores, coach, entrenadores, delegados y jueces), se explican los distintos tipos de dopaje.



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

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



Artículo N° 89. Técnicas o actos determinados como expulsión.

Acciones prohibidas en Reglamento de combate, capítulo VII, (Deducciones), en los artículos 69 al 84 **que produzcan sangrado o lesión orgánica grave al oponente, evidente o determinada por el cuerpo médico del evento**, estos artículos son:

Artículo 70. Atacar al Caído.

Artículo 71. Atacar desde el suelo.

Artículo 72. Atacar después de la orden de detenerse (Kalyo).

Artículo 73. Atacar a la columna o glúteos.

Artículo 74. Golpear con zonas no permitidas.

Artículo 75. Atacar la zona genital.

Artículo 76. Puño recto a la cabeza.

Artículo 77. Puño de revés a la cabeza.

Artículo 78. Ataque directo con intención de barrer.

Artículo 79. Conducta Violenta.

Artículo 80. Atacar con mala intención.

Artículo 81. Caída Intencional sobre el rival.

Artículo 82. Dejar caer o azotar al rival contra el suelo.

Artículo 83. Atacar al rival cuando los deportistas están en el suelo.

Artículo 84. Atacar durante un agarre.

Artículo 85. Atacar las piernas.

Artículo 86. Agarre directo al cuello.

Artículo N° 90. Desobediencia.

Da expulsión no cumplir con las normas establecidas por el reglamento de competencia y las órdenes arbitrales ya sea como competidor, coach, delegado o entrenador.

Artículo N° 91. Conducta Incorrecta.

Da expulsión tener una conducta incorrecta con acciones que afecten directamente los principios deportivos, éticos, morales y marciales de la competencia durante el evento ya sea como competidor, coach, delegado o entrenador. Se considerara conducta incorrecta lo relacionado en el capítulo VII faltas (amonestaciones, deducciones) y Expulsiones.



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

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



Artículo N° 92. Acciones no permitidas.

Durante el combate, no se permitirá: Arañar, morder, pellizcar, halar el cabello, punzar los ojos, presionar los genitales, punzar o halar los oídos, presionar los ojos, introducir los dedos en la nariz, esto se considerará como falta grave y posteriormente se dará una deducción (Gam chon).

Parágrafo uno: Toda acción no permitida que produzca sangrado o lesione al competidor, el ejecutante será automáticamente EXPULSADO.

Parágrafo dos: Si el sangrado resulta de una acción permitida (que provoque punto o no) y que como resultado produzca sangrado (ejemplo: forcejeo, intento fallido de lanzamiento o barrido) no se considerará como falta grave y no se le deducirá el punto al agresor, Se le dará un minuto médico al agredido y proseguirá el combate.

Parágrafo tres: Si la acción fue sin intención y el sangrado no se detiene después del minuto médico el competidor afectado será automáticamente declarado perdedor.

Artículo N° 93. Expulsión siendo coach.

Si un competidor es expulsado cuando está cumpliendo su papel de coach, este también será expulsado de la competencia, perdiendo su calidad como competidor, así haya participado o no.

Artículo N° 94. Decisiones.

Las personas que han sido expulsadas en un evento de la C.P.H. deberán tener presente los siguientes puntos.

1. Si el competidor expulsado estaba disputando una medalla no tendrá derecho a ella y su lugar se catalogará como desierto

Parágrafo uno: Si en una final los dos (2) competidores son expulsados, estos pierden su medalla. La categoría se califica de la siguiente manera: Las medallas de oro y plata se declaran como desiertas y solo se premia la medalla de bronce.



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

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



Parágrafo dos: Si en el combate por la medalla de bronce los dos (2) competidores son expulsados, estos pierden la oportunidad de ganar la medalla. La categoría se califica de la siguiente manera: medallas de oro para el primer lugar, medalla de plata para el segundo lugar y la medalla de bronce se declara desierta.

2. La persona expulsada no podrá estar en el área de competencia, deberá ir a las graderías.
3. La persona expulsada no podrá ejercer ninguna acción que represente a la delegación con la cual asistió.
4. La persona expulsada no podrá competir en otras modalidades programadas del evento.
5. Los competidores expulsados no puntúan dentro del ranking en ninguna modalidad del evento, así ya haya participado y obtenido medalla.
6. Aquel competidor al que se le compruebe doping y sea expulsado no podrá competir en ningún evento de carácter federado hasta que el tribunal de penas y castigo emita un comunicado respecto a su caso, para esto el jefe de árbitros deberá pasar un reporte de la situación presentada a la comisión disciplinaria de la Liga o la Federación, dependiendo el tipo de evento que sea.

CAPITULO VIII GANADOR O PERDEDOR

SE DECLARA GANADOR:

Artículo N° 95. Superioridad Técnica, Ley de nueve (9).

Cuando antes de que se acabe el combate un competidor obtiene nueve (9) puntos de diferencia sobre su rival (Ej. 9 a 0; 10 a 1; 11 a 2; etc.), esto para todos los grados (principiantes, intermedios, avanzados).



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

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



Artículo N° 96. Mayor cantidad de puntos.

Por anotar mayor cantidad de puntos reglamentario dentro del tiempo reglamentario (2 rounds.)

Artículo N° 97. Punto de oro.

Al anotar el punto definitivo del tercer round o el llamado punto de oro.

Artículo N° 98. Knock Out.

Cuando el competidor afectado no levante los brazos durante los primeros ocho (8) segundos del conteo de protección o sea incapaz de continuar el combate (Knock Out) por efecto de una técnica válida de puño, patada, barrido o lanzamiento.

Parágrafo uno: El competidor que pierda el conocimiento de producto de un golpe recibido en la cabeza, no podrá combatir más en el evento en curso y deberá permanecer fuera del calendario de competencia de la C.P.H. en la modalidad de combate, al menos una fecha. Salvo que médicamente se autorice su participación en el evento inmediatamente posterior.

Artículo N° 99. Sometimiento.

Cuando hay un sometimiento efectivo y el que recibe la técnica toca con la mano o con el pie el piso indicando que se rinde (tapeo).

Artículo N° 100. Decisión del central de detener el combate.

Por interrupción del combate en donde el Juez determina que un competidor no puede continuar.

Artículo N° 101. Abandono.

Ya que el contrario no se encuentra en condiciones físicas y/o mentales de continuar el combate, el entrenador arroja una toalla al área de combate o se lo hace saber al Juez central.

Artículo N° 102. Lesión.

Si hay lesión producida por una acción incorrecta del contrario que produzca sangrado o no permita continuar el combate. Cuando el oponente demuestra incapacidad para continuar el combate.



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

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



Artículo N° 103. Choque simultaneo.

Si por efecto de un choque consecuencia de un ataque simultáneo los competidores se lesionan y no pueden continuar el combate después de una revisión médica de máximo tres (3) minutos, se declara lo siguiente:

- Si es el primer combate de cada competidor o el primero en la pirámide, gana el que lleve el mayor puntaje; si hay un empate se restan las faltas de cada competidor; si persiste el empate o no hay puntos los dos competidores pierden.
- Si del segundo combate en adelante, incluida la final gana el competidor que lleve el mayor puntaje; si hay empate se resta las faltas; si persiste el empate se suman los puntos hechos en los combates anteriores, pero también se restan las faltas.

Artículo N° 104. Decisión arbitral en el empate.

Este es el último recurso de los jueces cuando un combate termina empatado en el tercer round, ellos deben decidir de espaldas a los competidores con sus banderas quien fue el competidor más técnico, dentro de este ítem se tendrán en cuenta, entre otros, al mejor competidor con:

- Mayor Iniciativa a través de todo el combate.
- Mejor y mayor repertorio de técnicas
- Mejor etiqueta y marcialidad con su oponente, jueces y entrenador.

SE DECLARA PERDEDOR:

Artículo N° 105. Descalificación por irregularidades en la inscripción.

Aquel competidor tenga irregularidades en los datos de la planilla de inscripción, en las casillas de la delegación, nombres y apellidos, rama (sexo), cinturón y grado, edad y división, categoría y peso, o en los códigos de las modalidades en las que participara.

Artículo N° 106. Irregularidades en el pesaje.

Aquel competidor que no demuestre claramente su identidad y/o edad al momento del pesaje oficial o cualquier otro momento durante el desarrollo del evento, mediante documento válido del de su país de origen.



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

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



Artículo N° 107. Cinturón Negro que no demuestre el aval de la C.P.H.

Aquel competidor afiliado a la C.P.H. que sea cinturón negro y esté inscrito como tal en la planilla de inscripción de su delegación y que no presente el aval de dicho grado por parte de la C.P.H.

Artículo N° 108. No presentarse al inicio del combate.

Aquel competidor que al inicio del combate no se ha presentado en el área de competencia después de los 3 llamados (antes, en el intermedio y al final del combate anterior), el juez central le dará plazo de un (1) minuto para presentarse con el Coach y todos los implementos de protección; esta acción se considerará como falta grave, cuando llegue el competidor se le dará una deducción (Gam chon), si al paso de un minuto el competidor no ha llegado o no esté completamente listo para iniciar el combate, gana el competidor que esté presente y el otro se declarara perdedor.

Artículo N° 109. No tener los implementos de protección.

Aquel competidor que al inicio del combate, no lleve los implementos de protección completos y/o adecuadamente puestos o que el equipo de protección no tenga las características exigidas por la C.P.H, se considerara su acción como una falta grave y se le dará plazo de un (1) minuto, si antes que termine el minuto el competidor tiene los implementos requeridos el juez central le dará una deducción (Gam chon) y segura con el protocolo de inicio de combate; si al paso de un minuto el competidor no tiene los implementos de protección completos y adecuadamente puestos, gana el competidor que esté presente y el otro se declarara perdedor.

Artículo N° 110. No presentarse con el uniforme reglamentario.

Al inicio del combate, si un competidor no se presenta con el uniforme reglamentado para los competidores en el completos y/o adecuadamente puestos (Artículo 10, uniforme del competidor), se considerara su acción como una falta grave y se le dará plazo de un (1) minuto, si antes que termine el minuto el competidor tiene el uniforme reglamentario el juez central le dará una deducción (Gam chon) y seguirá con el protocolo de inicio de combate; si al paso de un minuto el competidor no tiene el uniforme reglamentario, gana el competidor que esté presente y el otro se declarara perdedor.



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

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



Artículo N° 111. No presentarse con el Coach.

Al inicio del combate, si un competidor no se presenta con el coach, se considerara su acción como una falta grave y se le dará plazo de un (1) minuto, si antes que termine el minuto llega el coach el juez central le dará una deducción al competidor (Gam chon) y seguirá con el protocolo de inicio de combate; si llega el coach sin el uniforme reglamentario (artículo 25) seguirá corriendo el tiempo hasta que se termine el minuto; si al paso de un minuto no ha llegado el coach o llega si el uniforme reglamentario, gana el competidor que tenga el coach presente y el otro se declarara perdedor.

Artículo N° 112. Uñas largas al inicio del combate.

Aquel competidor que se presente en el área de competencia con las uñas largas tendrá un (1) minuto para que las uñas tengan la medida adecuada, esto sin importar si son las uñas de las manos o de los pies, si el competidor está listo antes del minuto el juez central le da una deducción (Gam Chon) y sigue con el protocolo de inicio de combate, si terminado el minuto reglamentario el competidor no está listo el juez central descalificara al competidor.

Artículo N° 113. Protector Bucal

Aquel competidor que en cualquier momento del combate se saque el protector bucal de la boca, esto excluyendo el descanso entre rounds.

Artículo N° 114. Salidas intencionales sin combatir.

Aquel competidor que durante el combate saque intencionalmente ambos pies fuera del área de competencia a la zona de protección sin ejecutar técnicas de ataque o contraataque, se considerará como falta grave y posteriormente se dará una advertencia verbal, si el deportista lo sigue haciendo se le dará una amonestación (Kyong go), la tercera vez se le tomara como falta grave y se le dará una deducción (Gam chon), si lo sigue haciendo se le darán deducciones hasta que el deportista pierda por acumular menos tres (- 3) puntos.

Artículo N° 115. Completar menos tres (- 3) puntos.

Durante el combate, aquel competidor que complete menos tres (- 3) puntos por el resultado de la suma de las faltas (Amonestaciones y deducciones), no importando en que round sean las faltas, la mesa central dará la señal al Juez central e inmediatamente se dará como perdedor al competidor que ejecuto las faltas.



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

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



Artículo N° 116. No continuar por disposición médica a una lesión.

Aquel competidor que por disposición del cuerpo médico del evento, o quien haga sus veces, le sea ordenado no continuar la competencia a causa de lesiones propias de esta.

Artículo N° 117. No continuar por disposición médica a una alteración física.

Aquel competidor que por disposición del cuerpo médico del evento, o quien haga sus veces, le sea impedido competir a causa de cualquier alteración significativa de las condiciones físicas, motoras, sensoriales o psíquicas para participar en el evento sin importar su causa.

Artículo N° 118. No continuar por decisión propia.

Aquel competidor que considere por decisión propia, sin importar el motivo, que no puede continuar, lo manifestará a su coach y este lo comunicará al Juez central declarándolo perdedor.

Artículo N° 119. Decisiones.

Las personas que han perdido en un evento de la C.P.H. deberán tener presente los siguientes puntos.

1. El competidor que perdió sin ser expulsado puede recibir medalla.
2. El competidor que perdió en su categoría puede ejercer acciones que represente a la delegación con la cual asistió.
3. El competidor que perdió y no tiene más competencia en su categoría deberá ir a las graderías, a no ser que tenga funciones dentro de su delegación.
4. El competidor que perdió en la modalidad de combate puede competir en otras modalidades programadas del evento.
5. Los competidores que han perdido sin ser expulsados puntúan dentro del ranking.



FEDERACION COLOMBIANA DE HAPKIDO

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



REGLAMENTO DE COMBATE DEPORTIVO CONFEDERACION PANAMERICANA DE HAPKIDO

Reglamento definido por los delegados de los países de la C.P.H en el marco del 1er congreso Panamericano de Hapkido realizado en Cali – Colombia, Abril 2012

COMITÉ EJECUTIVO

Maestro Manuel García:	Presidente C.P.H. (Colombia)
Maestro Vittorio Itagiba:	Vicepresidente zona suramericana (Brasil)
Maestro Rolando Vergara:	Vicepresidente Zona Centroamericana y del Caribe (Panamá)

DELEGADOS

G. Maestro José Simoes:	Confederación Brasileña de Hapkido Olímpico
Maestro Patricio Ceballos:	Hapkido Ecuador
Maestro Edison Villa:	Asociación Venezolana de Hapkido
Maestro Rolando Vergara:	Hapkido Panamá
Maestro Juan Morales:	Federación Colombiana de Hapkido

Elaborado por el profesor Andrés Mauricio García miembro de la comisión de estudio del Reglamento de combate deportivo la C.P.H. Colombia, Abril del 2012

Primera edición, Abril 5 – 8 del 2012.

Segunda edición, realizada con cambios propuestos en la comisión técnica, Porto Alegre, Noviembre del 2012.