



# INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

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

TELEFONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

## REGLAMENTO DE COMBATE DEPORTIVO INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION.

Reglamento definido por los delegados de los países de la ISHF 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 Maestro Andrés Mauricio García miembro de la comisión de estudio del Reglamento de combate deportivo la ISHF Colombia, Abril del 2012

**Primera edición**, 1er congreso panamericano de Hapkido, Cali – Colombia, abril 5 – 8 del 2012.

**Segunda edición**, cambios propuestos en la comisión técnica, en el marco del 1er Campeonato Panamericano Junior y juvenil, Porto Alegre, noviembre del 2012.

**Tercera edición**, realizada por los Maestros Mauricio García y Jorge Montealegre, miembros del CIAH con los cambios de las actas N°2 en el marco del 2do campeonato panamericano Mayores, máster y sénior, Venezuela 2014 y acta N°3 de la CPH.



# INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

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

TELEFONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

PRESIDENTE	G.M. Manuel Antonio García
BRASIL	G.M. Vitorio Itagiba
SECRETARIO	Maestro Mauricio García
ARGENTINA	Maestro Orlando Barro
BRASIL	G.M. Vitorio Itagiba
COLOMBIA	G.M. Manuel García
PANAMA	Maestro Rolando Vergara
VENEZUELA	Maestro Edison Villa
CIAH	Maestro Juan Morales
	Maestro Mauricio García
Colaboradores CIAH	Maestro Jorge Luis Montealegre

Traduzido do Espanhol para o Português

Primeira edição: Grão Mestre Itagiba Vitorio membro da (FRHO) Federação Rio Grandense de Hapkido. Porto Alegre-RS, Brasil, 01 e 02 de Setembro de 2012.

Segunda edição: Mestre Andrés Mauricio Garcia, Instrutor Percio Sant'Ana de Oliveira, Porto Alegre-RS, Brasil, 31 de Janeiro de 2015.

**Nota:** Cualquier discrepancia, ambivalencia o ambigüedad en las traducciones, será resuelta desde el idioma español



# INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

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

TELEFONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

## REGLAMENTO TÉCNICO DE COMPETENCIA INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION. MODALIDAD COMBATE DEPORTIVO

TERCERA EDICIÓN - ENERO 2015

### ÍNDICE

Artículo	Página
<b>CAPÍTULO I</b>	
<b>CATEGORÍAS DE COMPETENCIA EN EL COMBATE DEPORTIVO</b>	<b>8</b>
1. Parámetros	8
2. Categorías por género	8
3. Categorías por edad	8
4. Categorías por peso	9
5. Categorías por cinturón	9
<b>CAPÍTULO II</b>	
<b>CARACTERÍSTICAS DEL COMBATE</b>	<b>10</b>
6. Pesaje	10
7. Duración	10
8. Empate	10
<b>CAPÍTULO III</b>	
<b>TÉCNICAS Y ZONAS PERMITIDAS</b>	
<b>TÉCNICAS PERMITIDAS</b>	<b>11</b>
9. Golpes con mano	11
10. Patadas	12
11. Barridos	12
12. Lanzamientos	13
13. Sacrificios	14
14. Tijeretas	15
15. Inmovilizaciones	15
16. Sometimientos	16



# INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

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

TELEFONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

Artículo	Página
ZONAS PERMITIDAS	19
17. Cabeza	19
18. Tórax	20
19. Piernas	20
20. Cuello	20
21. Brazos	20
<b>CAPÍTULO IV</b>	
<b>TIEMPOS DURANTE EL COMBATE</b>	
22. Conteo en el agarre	21
23. Conteo en las técnicas de suelo	21
24. Conteo de Protección	22
25. Tiempo médico	22
<b>CAPÍTULO V</b>	
<b>PUNTUACIÓN</b>	<b>22</b>
26. Definición	22
27. Zonas permitidas	23
28. Marcación	23
29. Límite de puntuación	24
30. Invalidación de un punto	24
<b>TÉCNICAS QUE SE CALIFICAN CON UN (1) PUNTO</b>	<b>24</b>
31. Golpe con la mano a la cabeza	24
32. Golpe con la mano al tórax	24
33. Patada al tórax	25
34. Inferioridad de condiciones	25
35. Desequilibrio combinado con golpe de mano	25
36. Desequilibrio combinado con patada al tórax	25
<b>TÉCNICAS QUE SE CALIFICAN CON DOS (2) PUNTOS</b>	
37. Patada al tórax en giro	25
38. Patada a la cabeza	25
39. Inferioridad de condiciones	26



# INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

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

TELEFONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

Artículo	Página
40. Desequilibrio combinado con patada a la cabeza	26
41. Contraataque de patada a la cabeza contra barrido	26
42. Barrido que el rival levante un (1) pie	26
43. Barrido con sujeción de la pierna que el rival levante un (1) pie	26
44. Inmovilización	26
TÉCNICAS QUE SE CALIFICAN CON TRES (3) PUNTOS	
45. Patada a la cabeza girando	26
46. Contraataque con patada de giro a la cabeza contra un barrido	27
47. Tijeretas	27
48. Barrido que el rival levante los dos (2) pies	27
49. Barrido con sujeción de la pierna que el rival levante los 2 pies	27
50. Lanzamientos	27
51. Sacrificios	27
52. Sometimientos	27
CAPÍTULO VI	
FALTAS	
(AMONESTACIONES, DEDUCCIONES)	28
53. Definición de faltas	28
AMONESTACIONES (KYONGO)	
54. Agarrar	28
55. Empujar	28
56. Salidas	28
57. Dar la espalda	28
58. Tirarse al suelo	28
59. Moverse en círculos	29
60. Simular lesión	29
61. Celebrar	29
62. Hablar o gesticular	29
63. Coach	29
64. Cambio de Coach	29
65. No atacar	29
66. Agarrar al rival con las piernas en la zona renal	29



# INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

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

TELEPHONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

67.	Puño de revés a la cabeza	29
68.	Puño de revés en área no permitida	30
	<b>DEDUCCIONES (GANCHOM)</b>	<b>30</b>
69.	Atacar al caído	30
70.	Atacar desde el suelo	30
71.	Atacar después de la orden de detenerse (Kalyo)	30
72.	Atacar a la columna o glúteos	30
73.	Golpear con zonas no permitidas	31
74.	Atacar a la zona genital	31
75.	Puño recto a la cabeza	31
76.	Puño de revés a la cabeza	31
77.	Ataque directo con intención de barrer	31
78.	Conducta violenta	32
79.	Atacar con mala intención	32
80.	Caída Intencional sobre el rival	32
81.	Dejar caer o azotar al rival contra el suelo	33
82.	Atacar al rival cuando los dos deportistas estén en el suelo	33
83.	Ataque durante un agarre	33
84.	Atacar las piernas	33
85.	Palancas a las piernas	33
86.	Agarre directo al cuello	34
87.	Arm Lock Aéreo o saltando	34
88.	Inmovilización con las piernas a los miembros superiores	34

## **CAPÍTULO VII**

### **GANADOR, PERDEDOR, DESCALIFICACIÓN Y EXPULSIÓN 34**

	<b>SE DECLARA GANADOR</b>	<b>34</b>
89.	Superioridad Técnica, Ley de doce (12)	34
90.	Mayor cantidad de puntos	34
91.	Punto de oro	34
92.	Knock Down. (K.D.)	34
93.	Knock Out. (K.O.)	34
94.	Sometimiento	35
95.	Decisión del central de detener el combate	35
96.	Abandono	35



# INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

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

TELEFONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

97.	Lesión	35
98.	Choque	35
99.	Decisión arbitral en el empate	36
	SE DECLARA PERDEDOR	36
100.	Definición	36
101.	No presentarse al inicio del combate	36
102.	No tener los implementos de protección	36
103.	No presentarse con el uniforme reglamentario	37
104.	No presentarse con el coach	37
105.	Uñas largas al inicio del combate	37
106.	Protector Bucal	37
107.	Salidas Intencionales sin combatir	37
108.	Completar menos tres (-3) puntos	38
	DESCALIFICACIÓN	
109.	Definición	38
110.	Descalificación por irregularidades en la inscripción	38
111.	Cinturón Negro que no demuestre aval de la ISHF	38
112.	No continuar por disposición médica a una lesión	38
113.	No continuar por disposición médica a una alteración física	39
114.	No continuar por decisión propia	39
115.	Decisiones	39
	EXPULSIONES	40
116.	Definición	40
117.	Técnicas o actos determinados como expulsión	40
118.	Irregularidades en la comprobación de identidad	41
119.	Dopaje	41
120.	Desobediencia	41
121.	Conducta incorrecta	41
122.	Acciones no permitidas	41
123.	Expulsión siendo coach	42
124.	Decisiones	42



# INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

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

TELEFONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

## COMBATE DEPORTIVO

### CAPÍTULO I

#### CATEGORÍAS DE COMPETENCIA EN EL COMBATE DEPORTIVO

##### **Artículo N° 1. Parámetros**

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

##### **Artículo N° 2. Categorías por género**

Las categorías de por género 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° 3. Categorías por edad**

Las categorías por edad son siete (7) y se denominan CATEGORÍAS 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.
Máster:	Competidores con edades de 36 a 40 años más 364 días cumplidos.
Máster I:	Competidores con edades de 41 a 45 años más 364 días cumplidos.
Máster 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.

**Parágrafo dos:** Cuando un deportista va a participar en una competición y estuviera cerca de cambiar de categoría de edad, puede ya participar de la categoría siguiente con autorización del delegado.





# INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

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

TELEFONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

## Artículo N° 4. Categorías por peso

Las categorías por peso 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 género, en Junior son 6 divisiones y de juveniles en adelante son 8:

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

SÉNIOR / MÁSTER, MÁSTER 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° 5. Categorías por cinturón

Se denominarán GRADO, y para campeonatos internacionales podrán participar cinturones INTERMEDIOS de 5to, 4to, y 3er GUB y cinturones AVANZADOS de 2do, 1er GUB y Negros, en dos categorías de grado diferentes y separadas así: INTERMEDIOS Y AVANZADOS; para los campeonatos internacionales abiertos y campeonatos nacionales y regionales podrán participar cinturones principiantes 8vo, 7mo y 6to GUB.



# INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

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

TELEFONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

## CAPÍTULO II CARACTERÍSTICAS DEL COMBATE

### **Artículo N° 6. 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 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 descalificado durante el pesaje oficial la organización del campeonato facilitará una báscula igual a la oficial en un recinto de alojamiento para el pesaje previo.

### **Artículo N° 7. 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 sólo se detendrá cuando el juez central lo decida.

### **Artículo N° 8. 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 (Ganchom) 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:

1. Se miran las faltas y se determina el ganador por el competidor que tenga menos número de faltas acumuladas. (Ganchom y/o Kyongos)



# INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

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

TELEPHONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

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 válida (punto de oro) o por deducción de un punto ya sea por acumular Kyongo o Ganchom 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 determinarán por la superioridad técnica, destreza, agresividad, ganas y empeño que puso un competidor en el combate.

## CAPÍTULO III

### TÉCNICAS Y ZONAS PERMITIDAS

#### TÉCNICAS PERMITIDAS

##### **Artículo N° 9. Golpes con la mano:**

Se considerarán 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 válida de la cabeza, sólo 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.**

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

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



# INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

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

TELEFONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

## **Artículo N° 10. Patadas:**

Técnicas ejecutadas con las aéreas de las 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. Las patadas en giro al tórax son válidas en la espalda si el oponente está realizando una técnica de ataque girando o está realizando un giro para evadir un ataque.

## **Artículo N° 11. Barridos:**

Técnica con la pierna cuyo objetivo es desequilibrar la pierna de apoyo del oponente llevándolo al suelo, 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).

La zona de contacto para realizar esta técnica son:

- **Planta del pie (arrastre):**  
Cuando el Barrido es ejecutado desde posición de pie. 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 tomará 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.
- **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 de pie, o desde posición anatómica con una rodilla en flexión profunda y es realizado por la espalda (Patada).



# INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

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

TELEFONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

Al inicio de estas dos últimas técnicas 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 sobre el piso cualquier parte del cuerpo diferente a la planta de los pies.

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

Si el competidor es barrido dentro del área de competencia y cae en el área de protección o fuera del área de competencia se considerará como técnica válida.

Si al competidor que le ejecutan 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 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 considerará como falta.

## **Artículo N° 12. 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.



# INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

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

TELEPHONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

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 misma (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, 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.

## **Artículo N° 13. 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° 14. 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



# INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

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

TELEFONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

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 considerará 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° 15. Inmovilizaciones:**

Técnica mediante la cual el deportista busca inmovilizar al rival en el suelo, la inmovilización sola da dos (2) puntos, esta puede ser una manera para llegar al sometimiento y tendrá una duración máxima de 10 segundos.

- a) 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.
- b) No se deben realizar inmovilizaciones directamente al cuello o que afecte las vértebras cervicales o la columna vertebral.
- c) No se debe realizar ninguna inmovilización con las piernas a los miembros superiores exceptuando la técnica del Cristo y el Arm lock al codo. Esta puede realizarse desde cualquier posición siempre y cuando el que esté recibiendo la técnica no se haya levantado o cuando quien la ejecuta no se encuentre en posición con el pecho hacia el piso, (boca abajo o decúbito prono), no es permitido el Arm lock aéreo o saltando.
- d) No será técnica válida si al deportista que le están realizando la inmovilización logra ponerse de pie, para que sea válida esta técnica ambos competidores deben estar en el piso. Se considera ponerse de pie, estar apoyado únicamente en una o en las dos plantas.
- e) No será técnica válida cuando el deportista a quien le están realizando la inmovilización logre salir de la misma. Se considera salir de la misma: Soltarse de la sujeción del rival y/o despegar completamente la espalda del piso.
- f) Son válidas las acciones de inmovilización de tres y cuatro apoyos.
- g) A técnica de asfixia al cuello debe realizarse con agarre de la solapa del dobok.





# INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

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

TELEFONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

- h) Cuando se está desarrollando el combate en el piso y un deportista que está siendo inmovilizado realiza defensa de media guardia (cruza con sus piernas una pierna del rival) inmediatamente se detiene el combate, si han marcado puntos antes y no han cometido falta se dan los puntos normalmente

## Artículo N° 16. 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.

**Parágrafo 1:** Las técnicas de sometimiento están restringidas para la categoría junior.

- a) No son válidas las técnicas de sometimiento por medio de palancas a las piernas (rodillas, tobillos, dedos de los pies). No será válida técnica de sometimiento por medio de las piernas (rodilla, tobillos o dedos del pie)

## TÉCNICAS PERMITIDAS



1. Arm Lock



2. Inmovilización de tres apoyos





# INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

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

TELEPHONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com



3. Asfixia o sofocación con chaqueta



4. Cristo.



5. Inmovilización de 4 apoyos



## TÉCNICAS PROHIBIDAS



1. Guillotina





# INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

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

TELEFONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com



2. Llave sobre codo con los brazos



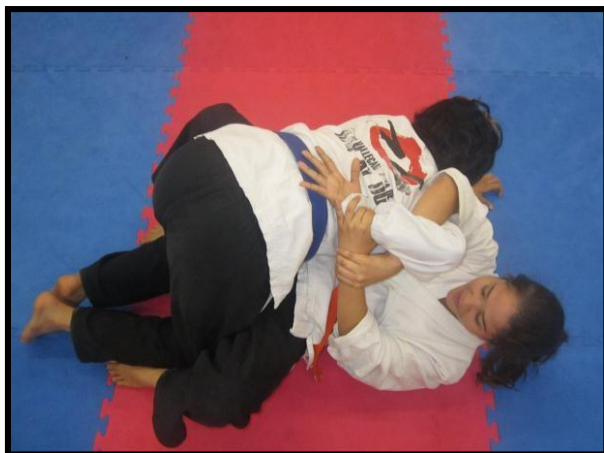
3. Inmovilización con palanca al codo



4. Mata León



5. Americana



6. Kimura





# INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

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

TELEFONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com



7. Palancas sobre rodilla o Tobillo



8. Inmovilización de triangulo con pierna al cuello



## ZONAS PERMITIDAS

### Artículo N° 17. Cabeza:

Golpes válidos 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).





# INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

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

TELEFONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

## **Artículo N° 18. Tórax:**

Técnicas realizadas con golpes de puño o patadas permitidos a la zona antero lateral del tórax, las zonas válidas 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 de ataques cuando el rival se encuentra realizando un giro.

## **Artículo N° 19. 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° 20 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.

## **Artículo N° 21. Brazos:**

Técnicas de inmovilización buscando el sometimiento por medio de una palanca en la articulación del codo con las piernas. También será permitido lo descrito en el artículo 34. Inferioridad de Condiciones.



# INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

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

TELEFONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

## CAPÍTULO IV TIEMPOS DURANTE EL COMBATE

### **Artículo N° 22. 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; si terminados los diez (10) segundos no se produce la caída de al menos uno de los deportistas, el juez central los separará y reiniciará el combate.

### **Artículo N° 23. Conteo en las técnicas de suelo**

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 el juez determina que hay una técnica de inmovilización dirá la palabra “NURIGUI” para indicar que hay una técnica de inmovilización y empieza de nuevo 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 (2) puntos al ejecutante, seguidamente reanudará el combate de pie.
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.
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 técnica de sometimiento, el central los lleva a la posición inicial de pie y reanuda el combate sin dar puntuación.



# INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

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

TELEPHONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

## **Artículo N° 24. Conteo de protección**

Es la situación que se produce, luego de una técnica limpia, válida y contundente (patadas, golpes de mano, proyecciones, tijeretas, barridos, lanzamientos, sacrificios, estrangulaciones, inmovilizaciones, sometimientos o combinación de técnicas válidas) 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) preguntará 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 continuará con el conteo: 9 y 10, el deportista perderá el combate por Knock Down (K.D.).

## **Artículo N° 25. Tiempo médico**

Este se realiza cuando uno o los dos competidores quedan en inferioridad de condiciones como resultado de una falta, 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 (Kalyo) 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.

## **CAPÍTULO V PUNTUACIÓN**

## **Artículo N° 26. Definición.**

Técnicas permitidas, (Golpes de mano, patadas, proyecciones, tijeretas, barridos, lanzamientos, sacrificios, estrangulaciones, inmovilizaciones 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.



# INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

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

TELEFONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

## **Artículo N° 27. Zonas Permitidas**

Las zonas permitidas o estipuladas como válidas para este reglamento serán las que corresponden a los artículos desde el 17 hasta el 21 de este reglamento.

## **Artículo N° 28. Marcación.**

El combate se calificará con banderas azules y rojas en un sistema de puntos semi corrido o semi cantado, los que dirigirán las acciones del combate serán 2 o 4 jueces laterales, 1 Juez central, 1 Juez de mesa, 1 Cronometrista, 1 Apuntador y 1 Anotador.

- El combate será de tiempo corrido y la puntuación la darán los jueces laterales con banderas azules o rojas, para que sea una acción válida 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 válidas de golpes o patadas el juez central sólo detendrá el combate cuando los dos competidores se hayan separado, hayan cometido falta o en el agarre no exista intento de lanzamiento. Una vez detenido el combate el juez central dará los respectivos puntos de las técnicas efectivas a cada competidor, posteriormente reanudará 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.
- 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, 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 ponerse de pie (Se considera ponerse de pie, estar apoyado únicamente en una o en las dos plantas) en un intento de abandonar el combate de piso, el juez central detendrá el combate y los llevará a la posición inicial y reanudará el combate.



# INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

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

TELEFONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

## **Artículo N° 29. Límite de puntuación.**

El combate no tiene límite de puntuación, se gana anotando técnicamente 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 VII, Artículos 89 al 99).

## **Artículo N° 30. Invalidación de un punto.**

Un punto se invalida si el ejecutante comete una falta antes, durante o después de la técnica de punto.

### **TÉCNICAS QUE SE CALIFICAN CON UN (1) PUNTO:**

## **Artículo N° 31. 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 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, antes o después de su ejecución con cualquier técnica válida distinta al puño de revés.

**Parágrafo dos:** Cuando un deportista realiza un ataque de puño de revés y después entra a agarrar buscando el combate cuerpo a cuerpo será válido ya que el agarre buscando el lanzamiento es considerado como ataque, para que sea válida esta técnica debe intentar hacer el lanzamiento después del agarre.

**Parágrafo tres:** Las técnicas de golpe con la mano a la cabeza están restringidas para la categoría junior

## **Artículo N° 32. 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





# INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

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

TELEFONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

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 (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° 33. 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° 34. 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° 35. Desequilibrio combinado con golpe de mano.**

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, o golpe de revés a la cabeza (Dung chumok).

## **Artículo N° 36. Desequilibrio combinado con patada al tórax.**

Técnica de desequilibrio o barrido realizado con la planta del pie y que no derribe al oponente y sea combinado con una Patada al tórax.

### **TÉCNICAS QUE SE CALIFICAN CON DOS (2) PUNTOS:**

## **Artículo N° 37. Patada al tórax en giro.**

Técnica de patadas en giro ejecutadas en la zona del tórax, que haga contacto directamente en el área permitida; o sobre la defensa dejando al oponente en inferioridad de condiciones.

## **Artículo N° 38. Patada a la cabeza.**

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



# INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

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

TELEFONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

## **Artículo N° 39. 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° 40. 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.

## **Artículo N° 41. Contra ataque a barrido con patada directa a la cabeza.**

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° 42. 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 III, Técnicas y zonas permitidas, Artículo 11.

## **Artículo N° 43. 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 III, Técnicas y zonas permitidas, artículo 11.

## **Artículo N° 44. 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, los parámetros de esta técnica están en el Capítulo III, Técnicas y zonas permitidas, artículo 15.

## **TÉCNICAS QUE SE CALIFICAN CON TRES (3) PUNTOS:**

## **Artículo N° 45. Patada a la cabeza girando.**

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



# INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

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

TELEFONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

## **Artículo N° 46.      Contraataque a barrido con patada con giro a la cabeza.**

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° 47.      Tijeretas.**

Técnica ejecutada a la altura de la cintura, los parámetros de calificación de esta técnica están en el Capítulo III, Técnicas y zonas permitidas, artículo 14.

## **Artículo N° 48.      Barrido que el rival levante los dos (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 no al rival) o desde posición flexionada, los parámetros de esta técnica están en el Capítulo III, Técnicas y zonas permitidas, Artículo 11.

## **Artículo N° 49. 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 III, Técnicas y zonas permitidas, artículo 11.

## **Artículo N° 50.      Lanzamientos.**

Técnica de lanzamiento con o sin cadera que deje al contrario en el piso, los parámetros de calificación están en el Capítulo III, Técnicas y zonas permitidas, Artículo 12.

## **Artículo N° 51.      Sacrificios.**

Técnica de lanzamiento con o sin cadera que deje al contrario en el piso, los parámetros de calificación están en el Capítulo III, Técnicas y zonas permitidas, Artículo 13

## **Artículo N° 52.      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 III, Técnicas y zonas permitidas, Artículo 16.



# INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

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

TELEFONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

## CAPÍTULO VI

### FALTAS (AMONESTACIONES, DEDUCCIONES)

#### **Artículo N° 53. Definición de faltas o amonestaciones.**

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

### FALTAS O AMONESTACIONES (KYONGO)

#### **Artículo N° 54. Agarrar.**

Técnica de solo agarrar las partes de la chaqueta (mangas, solapa, espalda o frente) durante los 10 segundos permitidos sin intención de hacer una técnica válida que busque llevar al rival al piso (proyección, lanzamiento, tijereta o sacrificio).

#### **Artículo N° 55. Empujar.**

El acto de empujar con intención al contrario ya sea con las manos, el pecho o los hombros, si empuja y después ataca es una acción de menos un punto (Ganchom).

#### **Artículo N° 56. Salidas.**

Acción repetida de salidas voluntarias fuera del área de competencia a la zona de protección. La primera falta de salida se dará Kyongo, a la segunda se dará Ganchom.

#### **Artículo N° 57. Dar la espalda.**

Acción repetida de dar la espalda al rival con la intención de evitar un ataque. (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 Kyongo, a la segunda se dará Ganchom.

#### **Artículo N° 58. Tirarse al suelo.**

Acción de tirarse al suelo intencionalmente por razones injustificadas o con la intención de evitar un ataque, (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).



# INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

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

TELEFONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

## **Artículo N° 59. Moverse en círculos.**

Acción de moverse en círculos alrededor del área de combate con la intención de no combatir (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 moverse en círculos se dará Kyongo, a la segunda se dará Ganchom.

## **Artículo N° 60. Simular lesión.**

Acto de un competidor que simule lesión o que esté herido.

## **Artículo N° 61. Celebrar.**

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.

## **Artículo N° 62. Hablar o gesticular.**

Acto que el competidor que hable o emita opiniones sobre las acciones del combate.

## **Artículo N° 63. 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.

## **Artículo N° 64. Cambio de Coach.**

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

## **Artículo N° 65. No atacar.**

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 (Kyongo).

## **Artículo N° 66. 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.

## **Artículo N° 67. Puño de revés a la cabeza.**

Durante el combate, se tomará como falta leve:



# INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

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

TELEFONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

- Ejecutar este ataque sin acompañamiento de otra técnica
- Ejecutar este ataque más de una vez de seguido en la misma acción.

## **Artículo N° 68. Puño de revés en área no permitida:**

Aquel golpe de revés realizado conforme a los artículos 9. (Golpes con la mano) y 31. (Golpe con la mano en la cabeza) que golpea la zona del triángulo de la cara (rostro) como consecuencia de un movimiento voluntario o involuntario del rival.

**Parágrafo uno:** en caso de producir sangrado el deportista ejecutante del puño no será expulsado sino declarado perdedor.

## **DEDUCCIONES (GANCHOM)**

### **Artículo N° 69. Atacar al caído.**

Toda acción de atacar o intentar atacar con intención al competidor caído, 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° 70. Atacar desde el suelo.**

Cuando un competidor está en el suelo después de una caída o un intento fallido de barrido será considerado como falta toda acción de golpear o intentar golpear con o sin intención al competidor que está de pie ya sea a la cara, el tórax o las piernas, si por producto del ataque, el médico considera que el competidor afectado no puede continuar, el ejecutante será EXPULSADO.

### **Artículo N° 71. Atacar después de la orden de detenerse (Kalyo).**

No obedecer al llamado del juez central de detener el combate (Kalyo) o realizar una acción de ataque después de esta, si por producto del ataque el médico considera que el competidor afectado no puede continuar, el ejecutante será EXPULSADO.



# INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

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

TELEFONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

## **Artículo N° 72. Atacar a la columna o glúteos.**

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) excepto lo contemplado en el artículo 10 y 18. Si por producto del ataque el médico considera que el competidor afectado no puede continuar, el ejecutante será EXPULSADO.

## **Artículo N° 73. Golpear con zonas no permitidas.**

Todo golpe dado con el antebrazo, el codo, la rodilla, o la cabeza, o cualquier otra zona no permitida a cualquier zona del cuerpo del rival que haga contacto o no. Si por producto del ataque el médico considera que el competidor afectado no puede continuar, el ejecutante será EXPULSADO.

## **Artículo N° 74. Atacar a la zona genital.**

Todo golpe dado directo a los genitales o a la zona genital con o sin intención (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° 75. Puño recto a la cabeza.**

El acto de golpear con la parte frontal del puño (nudillos) a la zona alta del cuerpo (Rostro) que no produzca sangrado.

**Parágrafo Uno:** Todo golpe recto con la mano y directo al rostro 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° 76. Puño de revés a la cabeza.**

Está permitido el golpe de revés a la cabeza siempre y cuando se combine con otra técnica distinta de puño de revés. Los parámetros para tomar la acción de ataque de puño de revés como falta grave son:

- Ejecutar este ataque con cualquier otra zona del brazo o mano.
- Ejecutar este ataque sin retracción, sin trayectoria técnica ni objetivo, haciendo o no contacto en la cabeza del oponente.



# INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

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

TELEFONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

## **Artículo N° 77. Ataque directo con intención de barrer.**

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

## **Artículo N° 78. Conducta violenta.**

Conducta violenta por parte del coach o del competidor (quitarse el casco, tirarlo al suelo, gritar o decir groserías etc.)

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

## **Artículo N° 79. Atacar con mala intención.**

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.

**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 expulsar 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, llevando este caso a las autoridades de la ISHF.

## **Artículo N° 80. Caída intencional sobre el rival.**

Cuando un competidor provoca la caída y cae intencionalmente sobre el rival.

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





# INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

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

TELEFONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

**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 se tomará la decisión del médico, si este considera que el competidor afectado no puede continuar el competidor agresor será automáticamente declarado perdedor.

## **Artículo N° 81. Dejar caer o azotar al rival contra el suelo.**

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.

**Parágrafo uno:** El juez central deberá ver el agarre del ejecutante, 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 determinarán la existencia o no, de la falta.

**Parágrafo dos:** Si luego que el cuerpo arbitral determine la existencia de la falta y por producto de esta, el médico considera que el competidor afectado no puede continuar, el ejecutante será declarado perdedor.

## **Artículo N° 82. Atacar al rival cuando los dos deportistas estén en el suelo.**

Si durante el combate de piso, y un competidor golpea al rival con la mano, codo, pierna, rodilla, cabeza o cualquier parte del cuerpo, muerde, punza con los dedos o hala el pelo.

## **Artículo N° 83. Ataque durante un agarre.**

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 golpea al rival con una técnica permitida o no permitida intencionalmente sobre el rival.

**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° 84. Atacar las piernas.**

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).



# INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

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

TELEFONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

## **Artículo N° 85. Palancas a las piernas.**

Acción de realizar palancas a cualquier articulación de las piernas.

## **Artículo N° 86. Agarre directo al cuello.**

Técnica de lanzamiento que tenga un agarre directo al cuello.

## **Artículo N° 87. Arm Lock Aéreo o saltando**

Realizar o intentar realizar un Arm Lock Aéreo.

## **Artículo N° 88. Inmovilización con las piernas a los miembros superiores.**

Realizar o intentar realizar una inmovilización con las piernas a los miembros superiores.

**Parágrafo uno:** las únicas técnicas permitidas por el reglamento es el Cristo y el Arm lock permitido (Artículo 15).

## **CAPÍTULO VII**

### **GANADOR, PERDEDOR, DESCALIFICACIÓN Y EXPULSIÓN**

#### **SE DECLARA GANADOR:**

## **Artículo N° 89. Superioridad Técnica, Ley de doce (12).**

Cuando antes de que se acabe el tiempo del combate un competidor obtiene doce (12) puntos de diferencia sobre su rival (Ej. 12 a 0; 13 a 1; 14 a 2; etc.), esto para todos los grados (principiantes, intermedios, avanzados) sin importar el round cuando se alcance la diferencia el combate se detendrá inmediatamente.

## **Artículo N° 90. Mayor cantidad de puntos.**

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

## **Artículo N° 91. Punto de oro.**

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

## **Artículo N° 92. Knock Down.**

Cuando el competidor afectado por una técnica válida no levante los brazos durante los primeros ocho (8) segundos del conteo de protección.



# INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

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

TELEFONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

## **Artículo N° 93. Knock Out.**

Cuando el competidor afectado quede inconsciente por 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 ISHF en la modalidad de combate, al menos una fecha. Salvo que médicamente se autorice su participación en el evento inmediatamente posterior.

## **Artículo N° 94. Sometimiento.**

Cuando hay un sometimiento efectivo y el que recibe la técnica toca repetidamente 3 veces con la mano o con el pie, el piso, su cuerpo, el cuerpo del adversario, o manifiesta verbalmente (grito intenso de dolor), indicando que se rinde (tapeo).

## **Artículo N° 95. Decisión del central de detener el combate.**

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

## **Artículo N° 96. 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° 97. 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.

## **Artículo N° 98. Choque simultaneo.**

Si por efecto de un choque consecuencia de un ataque simultáneo los competidores se lesionan y no pueden continuar el combate, el central solicita tiempo medico de máximo tres (3) minutos, donde 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.



# INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

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

TELEPHONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

- 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° 99. 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 quién 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° 100. Definición.**

Se declara perdedor aquel deportista se vea afectado por los artículos 89 al 99 o que incurra en lo contemplado en los artículos 101 a 108, sin que esto represente retiro del deportista de la competencia de la modalidad en curso, cuando esto fuera posible.

### **Artículo N° 101. 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 (Ganchom), 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 declarará perdedor.

### **Artículo N° 102. 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 ISHF, se considerará 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 (Ganchom) y seguirá con el protocolo de inicio de combate; si al paso de un minuto el competidor no tiene los



# INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

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

TELEFONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

implementos de protección completos y adecuadamente puestos, gana el competidor que esté presente y el otro se declarará perdedor.

## **Artículo N° 103. 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 18, del reglamento Técnico General), se considerará 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 (Ganchom) 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 declarará perdedor.

## **Artículo N° 104. No presentarse con el Coach.**

Al inicio del combate, si un competidor no se presenta con el coach, se considerará 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 (Ganchom) y seguirá con el protocolo de inicio de combate; si llega el coach sin el uniforme reglamentario (artículo 31 del Reglamento Técnico General) seguirá corriendo el tiempo hasta que se termine el minuto; si al paso de un minuto no ha llegado el coach o llegó sin el uniforme reglamentario, gana el competidor que tenga el coach presente y el otro se declarará perdedor.

## **Artículo N° 105. 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 (Ganchom) y sigue con el protocolo de inicio de combate, si terminado el minuto reglamentario el competidor no está listo el juez central declarará perdedor.

## **Artículo N° 106. Protector Bucal.**

Aquel competidor que en el inicio del combate se presente con un protector bucal de un color que no sea transparente o blanco y al cabo de un minuto no lo ha cambiado, o durante el combate se retire el protector bucal de la boca consciente o inconscientemente, esto excluyendo el descanso entre rounds o la caída del protector en un choque, golpe a la cabeza, o un grito, se declarará perdedor.



# INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

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

TELEPHONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

## **Artículo N° 107. 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 (Kyongo), la tercera vez se le tomará como falta grave y se le dará una deducción (Ganchom), si lo sigue haciendo se le darán deducciones hasta que el deportista pierda por acumular menos tres (- 3) puntos se declarará perdedor.

## **Artículo N° 108. 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 se declarará perdedor.

## **DESCALIFICACIÓN:**

### **Artículo N° 109. Definición.**

Se considera descalificado aquel deportista que al cometer alguna contravención de los reglamentos de la ISHF, le sea impedido el inicio o la permanencia en competencia de una modalidad. La descalificación sólo aplica a una modalidad de competencia a la vez, salvo lo contemplado en el artículo 110 (casos de irregularidades en la inscripción) y el artículo 111 (cinturón negro que no demuestre aval de la ISHF), donde el deportista será descalificado simultáneamente de todas las modalidades.

### **Artículo N° 110. 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, género, cinturón y grado, edad y división, categoría y peso, o en los códigos de las modalidades en las que participará.

### **Artículo N° 111. Cinturón Negro que no demuestre el aval de la ISHF**

Aquel competidor afiliado a la ISHF 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 ISHF, será descalificado.



# INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

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

TELEFONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

## **Artículo N° 112. 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, se declarará perdedor excepto lo contemplado en el artículo 117 del presente reglamento.

**Parágrafo Uno:** el cuerpo médico del evento dispondrá si el deportista puede reintegrarse o no a la competencia en un combate o modalidad posterior

## **Artículo N° 113. 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, se declarará perdedor excepto lo contemplado en el artículo 117 del presente reglamento.

**Parágrafo Uno:** el cuerpo médico del evento dispondrá si el deportista puede reintegrarse o no a la competencia en un combate o modalidad posterior

## **Artículo N° 114. 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 y se declarará perdedor.

## **Artículo N° 115. Decisiones.**

Las personas que han perdido en un evento de la ISHF 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 otras funciones dentro de su delegación.
4. El competidor que perdió en la modalidad de combate puede competir en otras modalidades programadas del evento.
5. El competidor que perdió sin ser expulsados puntúan dentro del ranking.





# INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

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

TELEFONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

## EXPULSIONES

### **Artículo N° 116. 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.

Se considera expulsado todo integrante de una delegación que habiendo cometido una falta disciplinaria grave y/o las descritas en el presente reglamento, sea removido de toda actividad y función en el evento. Las irregularidades relacionadas con la identidad del deportista, serán causales de expulsión (artículo 118 del presente reglamento)

Aquel deportista que sea expulsado, perderá el derecho a competir en cualquier otra modalidad, y perderá los resultados (puesto o medalla) que haya obtenido en el evento.

Un espectador también puede ser expulsado del recinto del evento, por algún juez central o una autoridad arbitral superior, ya sea por decisión del mismo juez, o por petición del organizador del evento. El espectador expulsado, deberá abandonar el recinto del evento, por su propia cuenta o con la compañía de la autoridad policial presente en el recinto. El espectador expulsado, no podrá volver al recinto mientras dure el evento del que fue expulsado.

### **Artículo N° 117. Técnicas o actos determinados como expulsión.**

Acciones prohibidas en Reglamento de combate, capítulo VI, (Deducciones), en los artículos 69 al 88 **que produzcan sangrado o lesión orgánica grave al oponente, evidente o determinada por el cuerpo médico del evento**, estos artículos son:

Artículo 69. Atacar al Caído.

Artículo 70. Atacar desde el suelo.

Artículo 71. Atacar después de la orden de detenerse (Kalyo).

Artículo 72. Atacar a la columna o glúteos.

Artículo 73. Golpear con zonas no permitidas.

Artículo 74. Atacar la zona genital.

Artículo 75. Puño recto a la cabeza.

Artículo 76. Puño de revés a la cabeza.

Artículo 77. Ataque directo con intención de barrer.

Artículo 78. Conducta Violenta.

Artículo 79. Atacar con mala intención.





# INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

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

TELEFONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

Artículo 80. Caída Intencional sobre el rival.

Artículo 81. Dejar caer o azotar al rival contra el suelo.

Artículo 82. Atacar al rival cuando los deportistas están en el suelo.

Artículo 83. Atacar durante un agarre.

Artículo 84. Atacar las piernas.

Artículo 85. Palancas a las piernas.

Artículo 86. Agarre directo al cuello.

Artículo 87. Arm Lock aéreo o Saltando.

Artículo 88. Inmovilización con las piernas a los miembros superiores.

## **Artículo N° 118. Irregularidades en la comprobación de identidad.**

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 de su país de origen.

## **Artículo N° 119. Dopaje**

Al deportista que esté en competencia en cualquiera de las distintas modalidades de los eventos de la ISHF y se le compruebe dopaje, será expulsado del evento; en el Reglamento Técnico General de Competencia, capítulo IV, (Artículo 15. Dopaje), se explican los distintos tipos de dopaje.

## **Artículo N° 120. 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° 121. 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 considerará conducta incorrecta lo relacionado en el capítulo VI (faltas amonestaciones, deducciones).

## **Artículo N° 122. 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 (Ganchom).



# INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

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

TELEFONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

**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) 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 válida o sin intención y el sangrado no se detiene después del minuto médico el competidor afectado será automáticamente declarado perdedor.

## **Artículo N° 123. 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° 124. Decisiones.**

Las personas que han sido expulsadas en un evento de la ISHF 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 sólo se premia la medalla de bronce.

**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 desierto.

2. La persona expulsada no podrá estar en el área de competencia, deberá ir a las graderías.



# INTERNATIONAL SPORTS HAPKIDO FEDERATION

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

TELEFONE: 57 310 5172499

EMAIL: ishfederation@gmail.com

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 la ISHF 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.