



KSC



OREAN

EMI

ONTACT



Educación
y Deporte

Nuevo Deporte Reconocido por la Junta de Andalucía
Consejería de Deportes



REGLAS DE COMPETICIÓN

Reglamentación creada en noviembre de 2005
por Antonio Castro Valle



REGLAMENTO DE KOREAN SEMI-CONTACT

Artículos – REGLAS DE ARBITRAJE

ARTÍCULO 1. PROPÓSITO

El propósito de estas reglas es el establecer un criterio de juicio de los Miembros del Comité de Arbitraje, jueces y demás personal Responsable de cualquier Competición organizada y supervisada por LA FEDERACIÓN ANDALUZA DE KOREAN SEMI CONTACT, de manera de proteger la autoridad Arbitral y mostrar los derechos y tareas de los miembros del jurado.

ARTÍCULO 2. APLICACIÓN

Estas reglas deberán ser aplicadas en cada Campeonato de la **FEDERACIÓN ANDALUZA DE KOREAN SEMI CONTACT** en adelante **F.A.K.S.C.** en cualquier parte del territorio nacional ESPAÑOL.

ARTÍCULO 3. COMITÉ DE ARBITRAJE

El **Comité de ARBITRAJE** de la **F.A.K.S.C.**, estará constituido por el **Presidente del Comité de ARBITRAJE** de la **F.A.K.S.C.** y hasta cinco (5) miembros más. El **Presidente** será seleccionado por la **ESCUELA NACIONAL DE ÁRBITROS** de la **F.A.K.S.C.**, y sobre esta, recaerá la función de designar al resto del Comité antes de cada Campeonato y ser comunicado a los Delegados de Clubes y Coach.

ARTÍCULO 4. PRESIDENTE DEL COMITÉ DE ARBITRAJE.

Será nombrado para cada Competición por la **F.A.K.S.C.** debiendo a su vez nombrar a todos los miembros del Consejo de Área para los campeonatos de la **F.A.K.S.C.** El Comité de Arbitraje consiste en el:

Presidente del Comité Nacional de Arbitraje de la **F.A.K.S.C.** y hasta cinco (5) miembros determinados por éste, para los **Campeonatos, LOCALES, REGIONALES, NACIONALES** o de cualquier otra índole autorizados por **F.A.K.S.C.**

El **Comité de Arbitraje** y en su nombre el **PRESIDENTE DEL MISMO**, son los Responsables de:

- Comprobar que se cumplan las regulaciones de vestimenta de los Árbitros.
- Decidir con anticipación sobre la formación de los "Grupos de Trabajo" y en qué área los mismos estarán trabajando.
- Marcar la sustitución y rotación de los ÁRBITROS y JUECES, de manera de darle a todos la oportunidad de trabajar e impartir justicia.
- Tomar una decisión final en caso de protesta durante la celebración de un determinado ASALTO.
- **NO SE ADMITIRÁ PROTESTA ALGUNA UNA VEZ CONCLUIDO EL COMBATE.**

MÁXIMO RESPONSABLE DE LA COMPETICIÓN

En las concentraciones de competición convocar, gratuitamente, a los árbitros de la zona con menor puntuación para actualizarlos y depurar fallos y malas interpretaciones de arbitraje. Si alguno/s se negase/n a asistir, podrá/n ser sancionado/s con medidas disciplinarias, tales como, no contar con ellos en posteriores Campeonatos, solo podrá ausentarse por motivos laborales o de salud. También podrán asistir el resto de Árbitros colegiados para mejorar el nivel; se tendrá en cuenta el interés en participar.

EVENTOS INESPERADOS

Todos los casos que no están aquí serán discutidos por el **Comité de Arbitraje** presidido por el **PRESIDENTE** de manera que puedan aplicar una decisión justa y correcta.

ARTÍCULO 5. CONSEJO DE ÁREA DE COMPETICIÓN

Cada área de competición deberá estar gobernada por un **Consejo de Área** que supervisará todos los eventos.

El Consejo de área para la **Competición de COMBATE** consiste en:

Un (1) Árbitro Espejo: el cual ayudará al **Árbitro Central**. Deberá estar de pie y supervisando los ángulos muertos que pudiese tener el Árbitro Central, avisando con banderas los posibles puntos que estime que este no haya marcado, recayendo no obstante siempre en el Árbitro Central la responsabilidad de subirlos o no, mediante instrucciones al Juez Cronometrador.

Dos (2) Jueces Cronometradores, siendo tarea de estos, la contabilización de las FALTAS y tiempo. Así como de subir los puntos que les marque el **Árbitro Central**.

Un (1) Árbitro Central, cuya función es la de dirigir y controlar todo lo que ocurra dentro de su zona de competición, siempre estará colocado mirando hacia la mesa de los Jueces cronometradores, supervisando que estos cumplan sus instrucciones.

* Alrededor del área de competición no puede estar ningún deportista y/o público, que puedan alterar, coaccionar, increpar, etc., tanto a los deportistas que estén compitiendo, como a los árbitros, jueces o coach.

Si dicho comportamiento se produjese, el **Árbitro Central** deberá parar el combate, hasta que cese el suceso.

ARTÍCULOS 6. COMBATES, DERECHOS Y TAREAS DEL PRESIDENTE DEL COMITÉ.

- a. En todo momento todos **los Jueces, Árbitros y Coaches**, deberán estar actualizados con las Reglas de Torneo de **K.S.C.**
- b. El **Árbitro Central** y la **Dirección Nacional de Arbitraje**, son las **únicas personas autorizadas a descalificar a un competidor durante el transcurso de un combate.**
- c. El **Presidente del Comité de Arbitraje**, supervisará, la competición, el comportamiento de los miembros del **Consejo de Área**, y le estará permitido que exprese su opinión y tome cuantas medidas estime oportunas en cualquier circunstancia y momento.
- d. El **Presidente del Comité de Arbitraje**, deberá supervisar la labor de los miembros del **Consejo de Área (Árbitros)** y podrá sustituirlos en caso de ausencia o ineficiencia, incluyéndose al **Árbitro Central**, siempre y cuando sea por **fallos muy graves, a estimación a este.**

El **presidente del Comité de Arbitraje** será quien llame a los miembros del **Consejo de Área** en caso de una situación incorrecta.



ARTÍCULO 7. NORMATIVA DE COMBATE – DERECHOS Y DEBERES DEL ÁRBITRO CENTRAL

a.- En todo momento el **Árbitro central** deberá estar actualizado con las Reglas de Torneos de la **FEDAMC**, con estas Reglas, y con las reglas concernientes al **Presidente del Comité de Arbitraje** y el juez de mesa;

b.- El **Árbitro Central** tiene permitido tomar parte en las consultas entre el **Presidente del Comité de Arbitraje** y juez de mesa.

c.- El **Árbitro Central** *deberá constatar el equipamiento de Seguridad y la indumentaria de los Competidores*.

d.- El **Árbitro Central**, deberá dirigir la COMPETICIÓN, dar las órdenes, hacer los anuncios y usar la gesticulación correcta;

e.- El **Árbitro Central**, o en su defecto, el **Presidente del Comité de Competición**, son el únicos oficiales autorizados a **SANCIONAR** así como a dar **ADVERTENCIAS**.

f.- El **Árbitro Central** se sitúa en el centro del área de competición, entre ambos competidores, con el mayor ángulo de visión posible, sin perder de vista la mesa de control, a efectos de comprobar que sus instrucciones se cumplen.

g.- En gestos de puntuación del árbitro central, este señalara con la mano abierta y dedo pulgar recogido lo siguiente:

A nivel bajo - ARE (algo separado de la pierna 22 grados aprox.) 1 punto

A nivel medio - MONTONG (a 90 grados con el cuerpo) 3 puntos

A nivel alto - OLGUL (a 135 aprox. grados con el cuerpo) 5 puntos

Punto extra, será hecho con el dedo indicador, y siempre con la mano derecha, hacia el frente. Será dado por técnica de pie con giro 1 punto extra



KOREAN SEMI CONTACT



ARTÍCULO 9. NORMATIVA DE COMBATE DERECHOS Y DEBERES DE LOS JUECES DE MESA.

- a.- En todo momento el **Jueces de Mesa, o Juez Cronometrador**, deberá estar actualizado con las Reglas de Torneos de la **FEDAMC**, con estas Reglas, y con las reglas concernientes al **Árbitro central**;
- b.- Tiene la responsabilidad de acatar las instrucciones del **Árbitro Central**.
- c.- Ha de estar en posesión de al menos la categoría de **Juez Cronometrador**.

ARTÍCULO 10. NORMATIVA DE COMBATE DERECHOS Y DEBERES DEL JUEZ CRONOMETRADOR.

- a.- **El Juez Cronometrador**, es el asistente encargado de contabilizar, tiempos, asaltos, faltas y puntos, siempre a instancias del **Árbitro Central**.
- b.- El **JUEZ CRONOMETRADOR** estará sentado en la Mesa de control.

ARTÍCULO 11. REGLAMENTO DE VESTIMENTA

El uniforme de los Árbitros estará supervisado en todo momento por la Dirección Nacional de Arbitraje, la cual basará su decisión en las **condiciones climatológicas**.

ARTÍCULO 12. PRESENTACIÓN ANTES DE LA COMPETICIÓN

Todos los **Miembros del Jurado, Árbitros y Coaches**, deberán presentarse al menos **una (1) hora** antes del comienzo de la **Competición**.

Los Árbitros encargados del pesaje y control de documentación (licencias y autorizaciones paternas) serán supervisados en cada evento por la Dirección Nacional de Arbitraje.



ARTÍCULO 13. COMPORTAMIENTO

Todos los **Árbitros**, deberán respetar las siguientes reglas:

- a.- Deberán prestar máxima atención durante la competición.
- b.- Deberán ser en todo momento imparciales al dar una decisión;
- c.- Les estará **prohibido desarrollar su función cuando alguno de los Competidores, pertenezcan a su propio Club**, a no ser, que sean autorizados para ello por parte del **Presidente del Comité de Arbitraje**, una vez avisado este de dicha eventualidad.
- d.- Un federado podrá actuar como Coach, Competidor o Directivo mientras no vaya convocado como Árbitro en el campeonato, exceptuando cuando no haya efectivos arbitrales.
- e.- Los Árbitros, deberán tener una conducta adecuada a su cargo, así como un vestuario correcto. Se deberá evitar ir sin corbata o con el nudo un poco suelto, la camisa por fuera, evitarán llevar pantalones vaqueros, aunque estos sean negros.

ARTÍCULO 14. CLASES DE ARBITROS Y REQUERIMIENTOS

1.-**ÁRBITRO NACIONAL**

Los criterios mínimos para que puedan ejercer los **Árbitros Nacionales** son:

- a.- Tener un mínimo de **18** años de edad.
- b.- Ostentar el **1º Dan** o nivel superior.
- c.- Tener Certificación de **Árbitro Nacional FEDAMC** o justificante del mismo.
- d.- Haber participado en un **Curso de Arbitraje** autorizado por la **FEDAMC**, en el último año antes de la Competición, salvo en caso de **CAMBIO DE REGLAMENTO**, en cuyo caso deberá estar al corriente en dichas modificaciones mediante un curso de reciclaje autorizado por la **FEDAMC**.

2.-**ÁRBITRO REGIONAL**

Los criterios mínimos para los **Árbitros Regionales** son:

- a.- Mínimo de **16** años de edad;
- b.- **Azul** o nivel superior; **salvo autorización expresa de la Dirección Nacional de Árbitros**.
- c.- Haber participado y aprobado un Curso de Arbitraje de la **FEDAMC** y obtenido el Certificado correspondiente a **Árbitro Regional** y debiendo cumplir las mismas especificaciones en cuanto al reciclaje que los **Árbitros Nacionales**, más haber realizado una práctica sin remuneración a efectos de consolidar su capacidad.



3.- JUECES CRONOMETRADORES

Los criterios mínimos para Jueces Cronometradores son:

- a.- Mínimo **14** años de edad.
- b.- **Cinturón Verde** o Superior, salvo autorización expresa de la Dirección Nacional de Árbitros.
- c.- Haber participado y aprobado un Curso de **Juez Cronometrador** de la **F.A.K.S.C.** y obtenido el Certificado correspondiente, debiendo **cumplir las mismas especificaciones en cuanto a reciclajes que los Árbitros Nacionales y Regionales.**

Artículo 15. COMPETIDORES

Todos los competidores, se registrarán por tablas de competición que serán facilitadas por la **Dirección Nacional de Árbitros, acorde con los condicionantes de cada evento.**

NOTA IMPORTANTE:

A TODOS LOS EFECTOS, LOS COMPETIDORES SE INSCRIBIRÁN EN BASE A SUS AÑOS NATURALES DE NACIMIENTO.

Artículo 16. VESTIMENTA

- a. Los Oficiales deberán estar vestidos como lo requiere el Reglamento de Arbitraje de la **F.A.K.S.C.**
- b. Los competidores, mientras estén compitiendo, deberán vestir Traje autorizado por **F.A.K.S.C.**. Los Cinturones Negros deberán indicar la graduación (Danes) del competidor.
- c. Los competidores, mientras no estén compitiendo, podrán vestir ropa deportiva como pantalones de entrenamiento, chaquetas y calzado deportivo, etc.
- d. La consumición de bebidas alcohólicas o fumar mientras se viste el traje de Competición, está rigurosamente prohibido.

Artículo 17.- EQUIPO DE SEGURIDAD Y DEMÁS PROTECCIONES

Los competidores deberán vestir **OBLIGATORIAMENTE EN TODAS LAS CATEGORÍAS:**

- 1. Protectores de pie homologados por la **F.A.K.S.C.**: patucos aprobados por la **F.A.K.S.C.**
- 2. Protectores de mano: Guantillas aprobadas por **F.A.K.S.C.**
- 3. Coquillas. Las cuales deberán vestirse por debajo de los pantalones. Obligatoria a partir de la categoría de pre-cadete.
- 4. Protectores de Tibias y Antebrazos.
- 5. Peto autorizado por la **F.A.K.S.C.**
- 6. Bucal, será opcional, siempre bajo la responsabilidad del coach y **MUY RECOMENDABLE** para cualquier categoría.
- 7. Casco INTEGRADO CON VISERA, obligatorio, en todas las categorías, modalidades y edades.



ANEXO DE SEGURIDAD

Todos ellos deberán ser de la calidad aprobada, consistiendo del material elástico, con esponja o goma en la cubierta de los mismos, y no conteniendo ningún tipo de metal, hueso, o plástico duro o material similar que utilicen cierre, cordones o cuerdas.

Ningún otro tipo de dispositivo protector o de seguridad podrá ser utilizado, excepto en circunstancias especiales con la previa aprobación del **Comité Organizador del Torneo**.

Todos los competidores con lesiones que requieran vendas de cualquier tipo deberán ver al **Médico** del torneo, de manera que las mismas sean aprobadas antes de la competición. Por ejemplo, las vendas no podrán llevar broches o material duro, y las mismas no podrán brindar un soporte extra que de ventaja para el competidor.

NO SE PERMITIRÁ ningún tipo de bisutería, reloj u otros adornos, el cabello deberá estar recogido, usando un material suave. De igual forma estarán prohibidas, las hebillas, presillas, o *Piercing*, así como cualquier otro elemento que el Árbitro central considere peligroso para el competidor o su adversario, tales como no tener las uñas cortadas.

Artículo 18.- ATENCION MÉDICA

Todos los torneos deberán tener un **Médico y/o A.T.S., Responsable**. Las recomendaciones del Médico, en cuanto a la **continuación o no del competidor después de una lesión**, deberá ser respetada **por encima de cualquier otro criterio**.

En una hipotética victoria de un competidor por un golpe ilegal de su oponente y dictaminando el Médico o A.T.S. que este no puede seguir la competición, el competidor no podrá competir durante el tiempo estimado por Médico o A.T.S.

Artículo 19.- SEGURO Y CONTRATO DE RESPONSABILIDAD - COMPETIDORES

Todos los competidores deberán tener una cobertura médica y la licencia de la F.A.K.S.C. en vigor o en su defecto de cualquier entidad autorizada previamente por la F.A.K.S.C. ya que el organizador de la competencia no se hace responsable ante cualquier eventualidad y/o lesión.



Artículo 20. AREA DE COMPETICIÓN

Las dimensiones del área de Competición deberán ser de al menos **7 x 7 metros**, salvo cambio acordado previamente a cada competición y aprobado por F.A.K.S.C. La Mesa Central deberá estar al frente del área de Competición (tapiz).



Artículo 21. RESULTADOS

Todos los Campeonatos tendrán variadas formas de mostrar los resultados para el beneficio de los Competidores y del Público. Los resultados deberán, generalmente ser mostrados con la mayor brevedad posible, de manera que pueda seguirse el progreso de la Competición a medida que la misma se lleve a cabo.

Artículo 22. DELEGADOS

Un **Delegado** será aquella persona que acompaña a un Club o Asociación adherida a la F.A.K.S.C. El Delegado será quien registre a los competidores, facilite los documentos, presente las posibles quejas a través de su **Coach** a no ser que el mismo ostente ambas facetas en el Campeonato en cuestión y cooperará con los Responsables del Campeonato durante la Competición.

Artículo 23. COACHES

Para los Combates, solo será aceptado un **Coach** en las proximidades del área de Competición. Dicho Coach **deberá poseer una graduación mínima de cinturón marrón, +16 años y Juez Cronometrador, o en su defecto estar autorizado por la Dirección Nacional de Arbitraje.**

Durante el torneo, los **Coaches** deberán vestir equipo deportivo, calzado deportivo. Se sentarán a 1 metro del área de competición. Los **Coaches** no deberán interferir en la Competición con acciones o palabras que el **Árbitro Central**, consideren improcedentes, **pudiendo incluso amonestar o descalificar a su Competidor**, si estiman que la gravedad de su comportamiento así lo requiere.

Los Coaches son, no obstante, los únicos autorizados a presentar las protestas oficiales sobre los combates durante la celebración de los mismos y bajo ningún concepto, serán admitidas una vez finalizados estos.

Si el **Coach** infringe algunas de las reglas mencionadas, puede suceder, que el mismo Coach, sea descalificado por su comportamiento inadecuado y de no tener dicho Club o Asociación otro Coach en un tiempo que el **Árbitro Central** estime conveniente (**máximo 5 minutos**) su Competidor quedaría descalificado.

Artículo 24. DESTITUCIÓN DE JUECES DE MESA Y ÁRBITRO CENTRAL.

Será escrupulosamente tenida en cuenta, la designación de los **Árbitros y Jueces de mesa**, con el fin de salvaguardar la imparcialidad de los mismos, evitando en la medida de lo posible, que estos tengan afinidad, por cualquier circunstancia con los competidores en liza, pero, ... si aun así, se comprobase que los Jueces de mesa o **Árbitro Central**, pertenecen al Club de algún Competidor, éstos podrán ser destituidos, previa demostración al **Presidente del Comité de Arbitraje**, indiferentemente de la categoría arbitral que este ostente.

No obstante y siempre por fuerzas mayores, éste podrá ser autorizado para permanecer en su puesto, porque se confié en su escrupulosidad y limpieza en sus decisiones o por qué no exista sustituto para desarrollar su función, debiendo ser aceptada dicha medida por ambos Coaches.

Artículo 25. TERMINOLOGÍA OFICIAL

- (A) CHARYOT
- (B) KYONGYE
- (C) CHUMBI
- (D) SHIJAK
- (E) KALYO
- (F) HAECHYO
- (G) GAESOK
- (H) GOMAN
- (I) KIONGO
- (J) GAM JUM
- (K) CHONG
- (L) HONG
- (M) SOON

- ATENCIÓN
- SALUDO
- LISTO
- COMENZAR
- PARAR
- SEPARAR
- CONTINUAR
- FINAL
- 0,5 PUNTOS EN CONTRA
- 1 PUNTO EN CONTRA
- AZUL
- ROJO
- VENCEDOR



Artículo 26. CHEQUEO DE PESAJE

El pesaje de los competidores no se podrá hacer con una anticipación menor a **1 hora** del comienzo de la competición, (**salvo Autorización expresa por parte de la Federación**).

Para campeonatos oficiales, el pesaje lo realizará-n la-s persona-as designadas por la Dirección Nacional de Arbitraje.

También recopilarán la documentación de los competidores (licencia y autorizaciones paternas)



Artículo 27. ANUNCIOS

Se anunciarán en el área donde cada Combate tendrá lugar, y es responsabilidad del **COACH** estar atento, de manera que puedan competir sin demora apenas sean llamados. Los competidores serán llamados al lado azul o rojo del área de competición y deberán acudir con todos los protectores que ellos requieran. Si estos no se presentan al primer aviso, este se hará una segunda vez. Si no se presentan después de un (1) minuto del segundo aviso, podrían ser descalificados, a no ser, que razones de peso, así contempladas por el Árbitro Central y/o **Presidente del Comité de Arbitraje**, así lo estimasen.

Artículo 28. CHEQUEO DEL EQUIPO PROTECTOR

El Dobok de los competidores, (DOBOK OFICIAL F.A.K.S.C.) y demás indumentaria deberá ser chequeado dentro del área de competición, por parte del Árbitro Central, para asegurarse que sean los autorizados por la F.A.K.S.C. y que no poseen ningún defecto. Si alguno de estos protectores no es satisfactorio, deberá ser cambiado. Los competidores tendrán un máximo de dos (2) minutos para cambiar el elemento requerido, de no ser así, podrán ser descalificados, declarándose vencedor a su oponente.

Pudiendo realizar esta función un voluntario de la organización, PERO SIN QUE ELLO EXIMA LA RESPONSABILIDAD DEL ÁRBITRO CENTRAL.

Artículo 29. CORTESÍA

Los competidores deberán siempre saludar al Jurado y también al otro competidor al comienzo y final de cada **combate**.

Artículo 30. DURACIÓN DE LOS ASALTOS Y DECISIONES

La duración de los asaltos se establece de la siguiente manera:

- 2 asaltos de 1 minuto para pre-benjamins (5-6 años) y benjamins (7-8 años).
- 2 asaltos de 1 minuto y medio para alevines (9-10 años), pre-cadetes (11-12 años) y cadetes (13-14 años).
- 2 asaltos de 2 minutos para junior (15-16-17 años) y sénior (+18)

a.- El primer competidor que alcance la cantidad de **6 Kiongos o 3 Gam Jum, será eliminado, al margen del tiempo o asaltos transcurridos.**

b.- El primer competidor que alcance la cantidad de **20 puntos de diferencia antes de la finalización del 1º asalto**, en las categorías, **PRE-CADETES, CADETES E INFANTILES**, será proclamado **VENCEDOR**, al margen del tiempo o asaltos transcurridos. **Mientras que en categorías JÚNIOR Y SÉNIOR se deberá llegar a 25 puntos.**

b.1. - En el caso de un empate a la finalización del combate, se celebrará el asalto de punto de oro.

c.- Si el tiempo final de los **Asaltos**, se consumiese sin que ninguna de los 2 Competidores, alcanzase al menos un punto para ser declarado **VENCEDOR**, se contemplarían las faltas cometidas por ambos a efectos de declarar **VENCEDOR**, al que menos tuviere.

Nota: el asalto finalizará en el instante que suena el marcador del tapiz, para ello el Juez cronometrador deberá avisar al Árbitro Central cuando el tiempo del asalto llegue a su fin.

Artículo 31. ÁREAS PERMITIDAS PARA EL CONTACTO

a.- El casco excluyendo la parte posterior y solo estando permitidos los ataques con el pie, excluyéndose la parte frontal del cuello.

b.- El peto completo, permitidos los ataques con pie y puño, excluyendo la columna vertebral y no pudiéndose golpear a un competidor que esté de espaldas, **ojo, no permitir mediante amonestaciones que los competidores den la espalda.**

c.- Las zonas prohibidas serán las excluidas de las zonas permitidas.

Artículo 32. PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

Durante el Combate, una técnica es válida cuando:

- a.- Está ejecutada correctamente y contacta con las zonas permitidas **CON EL MÁXIMO CONTROL.**
- b.- Está ejecutada con propósito y precisión a fin de intentar contactar con el contrario en las zonas permitidas.
- b.1- si en el caso de al ejecutar una técnica el adversario cambiara su posición para evitar el contacto y a consecuencia contactase la técnica en una zona prohibida, el punto subiría. Esta excepción solo es aplicable a la zona posterior de peto y posterior de la cabeza.
- c.- El proceso de evaluación, se base en la suma de PUNTOS, al tocar objetivo (zonas permitidas de contacto)

d.- BAREMO DE PUNTUACIONES:

PUÑO A LA ZONA PERMITIDA DEL PETO, CON MUCHA CLARIDAD Y CONTROL.....	1 PUNTO
PATADA A LA ZONA PERMITIDA DEL PETO, CON TÉCNICA CORRECTA Y CONTROL.....	3 PUNTOS
PIE AL CASCO, CON TÉCNICA CORRECTA Y CONTROL.....	5 PUNTOS
SERÁ SUMADO POR TÉCNICA CON GIRO DE PIERNA.....	1 PUNTO EXTRA

Artículo 33. DESCALIFICACIÓN

Durante el Combate, se procederá a la descalificación de un competidor cuando este:

- a.- Falte el respeto **AL EQUIPO ARBITRAL**, o ignore instrucciones.
- b.- EL COACH O COMPETIDOR MANIFIESTEN EXCESO DE AGRESIVIDAD ANQUE SOLO SEA VERBAL.
- c.- Cometa **exceso de Faltas. (3 GAM JUM o 6 KIONGOS)**
- d.- **Ocasione Sangre o Hematoma “POR EXCESO DE CONTACTO” a su Contrario.**
- e.- Se detecte a instancias del **Árbitro Central** y previa constatación del Médico, que se encuentre bajo la influencia de alcohol o drogas.

Artículo 34. TIPOS DE FALTAS (GAM JUM o KIONGO)

Un punto o medio punto (GAM JUM o KIONGO) siempre a Juicio del **Árbitro Central**, será deducido por las siguientes conductas:

- 1- Agarrar o empujar al contrario (**Kiongo**)
- 2- Rehuir o evitar el combate. (**Kiongo**)
- 3- Tirarse al suelo para evitar un contraataque (**Kiongo**)
- 4- Salirse del tatami intencionadamente (**Kiongo**)
- 5- Puño a la cara sin intención (**Kiongo**)
- 6- Quejas leves o exceso de temperamento (**Kiongo**)
- 7- Patada debajo de la cintura u otra zona no permitida (**Kiongo**)
- 8- Atacar con rodilla, codos, frente o arrojar al suelo al competidor (**Kiongo o Gam Jum**) en función del nivel de agresividad)
- 9- Agresividad o patada sin control (**Kiongo o Gam Jum**) en función del nivel de riesgo o peligro que conlleve, aunque la técnica no contacte con su oponente.
- 10- Un grito muy fuerte o excesivo. Estamos en Korean Semi-Contact, con lo que NO buscamos amedrentar o asustar al competidor (**Kiongo**)



FEDERACIÓN ANDALUZA DE KOREAN SEMI CONTACT



- 1- El hecho de tener que esperar a un competidor para el combate, cuando ya debe estar previamente dispuesto, se le sancionará en función de la gravedad y el tiempo de espera (**Kiongo o Gam Jum**).

Nota: todos los **KIONGOS** podrán convertirse en **GAM JUM** en el momento que empiecen a ser reiterados.

- 1- Atacar después del Kalyo o antes del Gaesok (**Gam Jum**).
- 2- Patear al rival cuando está en el suelo (**Gam Jum**).
- 3- Puño a la cara intencionado, también se conceptúan codos, cabezazos y rodillazos (**Gam Jum**).
- 4- Un agarrón muy fuerte que tire al rival al suelo directamente y que sea fruto de la frustración y la anti-deportividad (**Gam Jum**).
- 5- Actitud negativa del competidor que se manifiesta con insultos, gestos y faltas de respeto graves (**Gam Jum**).
- 6- Actitud negativa del coach que se manifiesta de la misma manera que el punto anterior (**Gam Jum**).
- 7- Una agresividad severa que sea incontrolable (**Gam Jum**).

NOTA: El Árbitro Central o el Presidente del Comité de Árbitros, podrá eliminar directamente, dando a su contrario como vencedor, si detecta exceso de agresividad, sin tener que mediar Kiongos o Gam Jum alguno.

Nota: tras un golpe intencionado en zona no permitida y siempre a juicio del Árbitro Central, el competidor que no pueda continuar según recomendaciones del Médico, será declarado vencedor





Artículo 35 APLICACIÓN DE LAS FALTAS:

Las faltas serán **KIONGOS Y GAM JUM**:

Las faltas **KIONGO**, se aplicarán sumándole **0,5 PUNTOS** al competidor contrario del Competidor, que la realizase y añadiéndole una falta cada dos **KIONGO** a su marcador.

Las faltas **GAM JUM**, se aplicarán sumándole **1 PUNTO** al competidor contrario, del competidor que la realizase, y añadiéndole 1 falta a su marcador.

El **Árbitro Central**, de igual forma, parará el tiempo del asalto, marcando la falta cometida, siguiendo los **GESTOS PROPIOS DE DEDUCCIÓN DE PUNTOS, SUPERVISANDO** al **JUEZ CRONOMETRADOR**, para asegurarse de que los puntos se aplican en el marcador.

El **Árbitro Central** deberá avisar al competidor si este llega al mínimo de faltas que supongan la posibilidad de descalificación del competidor, (Esto, no exime al coach y/o competidor de estar atento al número de faltas que se tiene).

Artículo 36 LESIONES Y DESCALIFICACIONES

a.- Cuando un competidor resulte lesionado, el **Árbitro Central** deberá parar el combate y llamar al **Médico**. Este deberá evaluar la situación y decidir dentro de los siguientes dos minutos, **(2) minutos** si el combate se reanuda o no, disponiendo de un total de cinco **(5) minutos** para asistir al competidor lesionado, siendo este tiempo controlado por el **Juez Cronometrador** a instancias del **Árbitro Central**.

b.- Cuando un competidor no pueda continuar porque el Médico así lo decide:

1.) Será declarado ganador si el oponente fue el responsable **de forma intencionada o exceso de potencia**.

2.) Su oponente será declarado ganador si **NO fue responsable, pues fue un golpe involuntario o con el máximo control**.

c.- Un competidor lesionado al que no se le permite continuar compitiendo, **no podrá hacerlo**, por el tiempo/días, que el Doctor o Responsable sanitario así lo haya estipulado.

d.- Un competidor o coach que se niega a aceptar la decisión del Doctor, será descalificado y eliminado de la competición.

e.- Si los dos competidores resultan lesionados al mismo tiempo y ambos están imposibilitados de continuar compitiendo según la decisión del Médico, entonces el ganador será el competidor que más puntos tenga en ese momento; en caso de empate, el que menos faltas haya realizado; y si aun así persiste el empate, los árbitros decidirán en función del competidor que más iniciativa haya demostrado durante el combate.

f.- El competidor que gane el combate por haber sido noqueado, no podrá bajo ninguna circunstancia, seguir compitiendo hasta que el médico así lo determine.

Artículo 37. PROCEDIMIENTOS DE LOS ASALTOS

Los competidores iniciarán el asalto en las posiciones de combate. Cuando el **Árbitro Central** así lo indique. El **Árbitro Central** comenzará inmediatamente el combate con el término **“SHI-JAK”** y los competidores competirán continuamente, hasta que el **Árbitro Central** pronuncie el término **“KALYO”**. En este momento los competidores dejarán de combatir y acudirán con su **COACH** hasta retomar el asalto. Cuando el tiempo de cada asalto se haya terminado, una señal audible se escuchará.

Cada vez que un determinado competidor, marque una técnica, **digna de ser elevada a PUNTO**, el **ÁRBITRO CENTRAL** ordenará inmediatamente que suban al marcador los puntos conseguidos **y comprobará que los puntos han subido al marcador**.

El **Árbitro Central**, es el único Juez autorizado a elevar los puntos.

El **Juez Cronometrador**, es el asistente encargado de contabilizar, tiempos, asaltos, faltas y puntos, siempre a instancias del **Árbitro Central**.

El **Árbitro Espejo** tendrá la Responsabilidad de velar y avisar al **Árbitro Central** sobre aquellas técnicas dignas de ser elevadas a puntos, pero que su ángulo de visión no le permita ver.

Artículo 38 PUNTO DE ORO:

- a.- En el supuesto de que se llegase a la finalización del **ÚLTIMO ASALTO** y que el cómputo de puntos, estén Iguales, se decidirá el **COMBATE**, en un **ASALTO ADICIONAL** y se declarará vencedor al primer competidor que marque un punto válido, sin tener en cuenta la valoración del mismo.
- b.- De igual forma, perderá el COMBATE el COMPETIDOR que sea sancionado con 1 (un) **KIONGO o 1 (UN) GAMJUM**.

Artículo 39. CRONOMETRACIÓN DE LA COMPETICIÓN

En el primer comando **“Shi-Jak”** (Comienzo) ordenado por parte del **Árbitro Central**, el **Juez Cronometrador** activará el cronometro hasta completar el tiempo de combate, a no ser que el **Árbitro Central** declare un “tiempo muerto” diciendo **“KALYO”** seguido de **“BHARO”** y situando su mano izquierda abierta a la altura de los ojos en posición horizontal y su mano derecha bajo la izquierda en posición vertical. En este momento el **Juez Cronometrador** parará la cuenta hasta que la próxima indicación **“GAESOK”** (continuación) sea pronunciada.

Artículo 40. PROTESTA

A.- Solo el Coach podrá presentar una protesta, cuando la decisión parezca según su criterio que ha quebrantado las reglas.

B.- TARJETA DE PROTESTA - Al comienzo de **cada combate** se les dará a cada Coach una tarjeta de color según le pertenezca **azul o roja**, la cual podrá utilizarse tantas veces como desee en el transcurso del combate, siempre y cuando sus protestas sean aceptadas, si la protesta emitida por el coach es favorable se le devolverá la tarjeta, mientras que si su protesta es desestimada por el **Árbitro Central**, se le retirará la tarjeta al coach y su competidor será sancionado con un **KÍONGO**, **no pudiendo reclamar nada más en el transcurso del combate, a excepción de que detectase una anomalía en la suma de puntos.**

La Protesta del coach se hará levantando el brazo mostrando su tarjeta sin levantarse de la silla, ante lo cual el **Árbitro Central** detendrá el combate y le atenderá debidamente.

Si hubiese protesta por parte del Coach habiéndole sido retirada la tarjeta, el árbitro sancionará a su competidor con una falta (**KiONGO**) procediendo así, cada vez hasta el límite de faltas.

NOTA.-

Una vez **FINALIZADO EL COMBATE**, no se atenderá protesta ni reclamación alguna, **NI SE VISUALIZARÁ NINGÚN TIPO DE VIDEO**, al igual que en el resto de competiciones deportivas, ya que las decisiones tomadas en la ejecución de dicho combate, han sido debidamente consensuadas entre el **Árbitro Central** y el **Árbitro Espejo en función a sus conocimientos y responsabilidades como tales.**

NOTA MUY IMPORTANTE:

NO SE ADMITIRÁ NINGÚN TIPO DE GRABACIÓN DURANTE LA CELEBRACIÓN DE LOS COMBATES COMO ARGUMENTO DE PROTESTA A FIN DE AGILIZAR LA COMPETICIÓN.

Artículo 41. RENUNCIA DE EQUIPOS / COMPETIDORES

En caso que un equipo o competidor renuncie a continuar compitiendo en el campeonato por motivo de una protesta, serán aplicadas las siguientes acciones por parte del **Comité de Arbitraje**:

- a.- Descalificación automática en el Campeonato, lo cual significa que ya no toma parte del mismo y por lo tanto no recibirá ninguna Medalla, Trofeo o Diploma de Participación.
- b.- Descalificación automática de los demás eventos del campeonato.
- c.- Podrá haber una descalificación de participación en otros eventos sucesivos, según lo decida el comité de disciplina de la **F.A.K.S.C.** y el **Cuerpo Directivo de la F.A.K.S.C.**

Artículo. 42. COPIA DE LAS REGLAS

Una copia de las reglas de torneo de la **FEDAMC** deberá estar en todos los torneos y ser accesible para todos los competidores y oficiales que así lo soliciten.



INDUMENTARIA PROTECCIONES Y UNIFORME OFICIAL F.A.K.S.C.



Para cualquier tipo de evento de K.S.C., el único UNIFORME OFICIAL F.A.K.S.C. es el Rojo y Azul personalizado con los emblemas de F.A.K.S.C. o de cualquier organización autorizada por F.A.K.S.C. y de KOREAN SEMI CONTACT.

La Organización de cualquier tipo de evento, será la Responsable de comunicar a todos los participantes de dicha obligatoriedad, (con la única excepción de cuando F.A.K.S.C. organice un evento internacional, en cuyo caso se adaptará el evento en función a la naturaleza del mismo y se comunicará debidamente a todos los Clubes participantes).



PROTECCIONES OFICIALES DE LA FEDERACIÓN ANDALUZA DE KOREAN SEMI CONTACT



Antebrazo con codera Oficial FAKSC



Coquilla Femenina Oficial Coquilla Masculina Oficial



Casco Oficial FAKSC
Que debe ir con su
correspondiente visera



Espinillera Oficial FAKSC

Guantes de pie oficiales FAKSC



Guantilla Oficial FAKSC

PETOS OFICIALES F.A.K.S.C.

COMPETIDORA CON DOBOK Y PETO ROJO



COMPETIDOR CON DOBOK Y PETO AZUL



VISTA LATERAL DEL CASCO Y DE LA MÁSCARA PROTECTORA

SECCIÓN GESTOS



LLAMADA AL COMPETIDOR **AZUL**

LLAMADA AL COMPETIDOR **ROJO**

INDICACIÓN DE POSICIONAMIENTO A LOS COMPETIDORES



CHONG / HONG

SALUDO A LOS JUECES



CHARIOT



KIONG YE

INDICACIÓN DE SALUDO ENTRE COMPETIDORES E INICIO DEL COMBATE



CHARIOT



KIONG YE



PREPARADOS



KEORUGY CHUMBI



SHI JAK



KALYO
PARAR



HAECHYO
ACUDIR CON SUS COACHES

INTERRUPCIÓN DE ASALTO POR FINALIZACIÓN O DECISIÓN ARBITRAL E INDICACIÓN DE ACUDIR CON SUS COACHES



CHONG O HONG
AZUL O ROJO



KIONGO
AMONESTACIÓN 1/2 PUNTO



CHONG O HONG
AZUL O ROJO



GAM JUM
AMONESTACIÓN 1 PUNTO



KESHI SHIGAN
TIEMPO MUERTO

SECCIÓN GESTOS DE ADJUDICACIÓN DE PUNTOS



CHONG 1 PUNTO



HONG 1 PUNTO



CHONG 3 PUNTOS



HONG 3 PUNTOS



CHONG 5 PUNTOS



HONG 5 PUNTOS



1 PUNTO ADICIONAL

PREPARACIÓN PARA DAR VENCEDOR EN EL COMBATE



VENCEDOR CHONG



VENCEDOR HONG



APROXIMACIÓN ENTRE COMPETIDORES PARA ABRAZO ENTRE ELLOS

SECCIÓN TÉCNICAS PERMITIDAS Y PROHIBIDAS

TÉCNICAS DE PIE PERMITIDAS

PATADA EN EL PETO



PATADA EN EL CASCO



TÉCNICAS DE PUÑO PERMITIDA

PUÑO AL PETO, SOLO EN LA PARTE FRONTAL
(SE RECOMIENDA NO PREMIAR EN EXCESO ESTA TÉCNICA
A FIN DE NO RESTARLE ESPECTACULARIDAD AL COMBATE)



TÉCNICAS PROHIBIDAS:

GOLPE CON EL PUÑO AL CASCO



GOLPEAR EN LA NUCA O ZONA POSTERIOR DEL CASCO



GOLPE EN LA ZONA GENITAL



GOLPE EN LA ESPALDA



AGARRAR O EMPUJAR AL Oponente

