

REGLAS SKITA DE UN VISTAZO 2018

"Las Reglas SKITA de un Vistazo" son una versión condensada del Reglamento SKITA. Para mayor detalle, especificación y clarificación de las reglas, procedimientos de arbitraje oficial y penalidades consulte el Reglamento SKITA en www.nblskil.com (click en SKITA Rulebook). Las Reglas de un Vistazo son actualizadas anualmente, por lo tanto tiene precedencia sobre el Reglamento SKITA si se encuentra alguna discrepancia. Revisiones anuales de las "Reglas de un Vistazo" están subrayadas y tienen precedencia sobre las anteriores versiones. El Reglamento SKITA aplica en todos los grados, edades, a menos que se especifique otra cosa. (Vea a la convocatoria de los Super Grandes para ver las "Reglas de un Vistazo Modificadas" que aplican en los Super Grandes y Amateur Internationals).

Opc = Opciones para escoger (7 en total). Los Super Grandes/Amateur Internationals y los torneos de conferencia NBL deben usar la opción (a) en todas las siete (7) opciones, excepto en la opción número cuatro (Opc 4) donde "a" o "b" pueden ser seleccionada.

CN = Cintas Negras (divisiones NBL en torneos NBL)

GM = Grados Menores (divisiones que no son NBL)

NOTA: Las multas impuestas deberán ser emitidas por duplicado (una copia se envía a la NBL, y una para el oponente) y con el Apéndice J completamente llenado, así como con la multa recolectada por el Arbitrador, antes de que al competidor se le permita competir, y al coach/espectador permanecer en el torneo.

FORMAS

- RING** - De 6 x 6m (4.5 X 4.5m o más para menores de 12 años), 6 X 12.6m para las formas chinas si es solicitado por el competidor.
- DECISIONES FINALES** - Sólo pueden ser hechas por el Arbitrador.
- UBICACION DE LOS JUECES** - A un lado del ring para formas contemporáneas y abiertas, esquinas en tradicionales.
- UNIFORME** - Se debe vestir el tradicional de karate o deportivo, sin contener lenguaje inapropiado. Playeras como parte del uniforme de la escuela son sólo permitidas en divisiones chinas (estilo suave). La parte superior (casaca) puede ser removida durante la ejecución si la división lo permite. **NOTA:** Especificaciones en detalle sobre el uniforme señaladas en el APÉNDICE A - CRITERIO ESPECÍFICO DE FORMAS serán aplicables si el criterio de formas (Opc 1-a ver 9 abajo) es usado.
- EDAD** - El competidor debe participar en la edad que tenga el día de inicio de la temporada. [En torneos NBL y SKIL que usen el Reglamento SKITA: CN y GM deben competir en la división propia a la edad cumplida el 1 de enero a las 12:01 a.m. del año en que es celebrado el torneo, excepto competidores de 17 años que cumplirán 18 durante la temporada (NBL - 1 de enero al 31 de diciembre / SKIL del 1 de julio al 30 de junio) les será permitido el competir en cualquiera 17- o 18+ en los torneos de esa temporada. No es permitido competir en 17- y 18+ en el mismo torneo y los puntos obtenidos se quedarán en la división en que se hallan ganado durante el torneo. Lo mismo aplica para aquellos que cumplen 35, 45 o 55 durante la temporada, excepto que pueden competir en cualquiera y en todas las divisiones 18+, siempre y cuando califiquen por edad, reteniendo sus puntos en todas las divisiones (participantes 17, 34, 44 y 54 que compitan por puntos NBL en divisiones de edad menor durante el torneo).] También ver Reglamento SKITA V.B.4.)
- GRADO** - Debe participarse con el color de cinta apropiado a la división en que se esté compitiendo y en el mismo grado en todas las divisiones (Excepto divisiones NBL que permiten GM, no deben portar cinta. Las divisiones NBL que permiten GM Adt/Jr son Formas por Equipo, DP y Rompimientos. Las que permiten GM Jr son Combate por Puntos/ Continuos/Equipos).
- CANTIDAD DE DIVISIONES** - Puede competirse en el número de divisiones que se desee en cada evento.
- NOTA:** Si se está compitiendo en una división cuando se es llamado en otra, no podrá ser descalificado, siempre y cuando en ese momento se esté en espera o compitiendo en otra, y se ha informado al Tomador de Puntos o al Coordinador de la división y ring en que se encuentra.
- ESTILO** - Opciones: No importa que criterio de formas haya seguido con anterioridad en torneos de la liga; lo siguiente aplica (No se permiten armas).
- Opc 1-a**
 - Cráterios Específicos de Formas para CN (Apéndice A), GM deben usar Cráterios Generales de Formas (Opc 1b)** - Se debe competir en la división apropiada al estilo (Jap/Cor, contemporáneas, etc.) de la forma que presenten. GM (todas las divisiones no NBL) siguen las regulaciones Opc 1-b (ver abajo). Regulacones detalladas para CN (todas las divisiones NBL) están señaladas en el APÉNDICE A - CRITERIO ESPECÍFICO DE FORMAS del Reglamento SKITA con la generalización enlistada abajo. La penalización por cualquier infracción al Apéndice A es descalificación (DC) automática por el Juez Central, Arbitrador o voto mayoritario de los jueces.
 - Formas Japonesas/Okinawa** - Uniforme blanco con un máximo de 2 emblemas en el hombro y/o pecho del uniforme y el logotipo del patrocinador sobre la espalda y nada sobre los pantalones. No se permiten playeras bajo la casaca (en hombres) y sólo sostén deportivo, playera con o sin mangas de color blanco (damas). No se permite joyería, máximo 4 kiai, no se permiten patadas arriba del pecho, patadas múltiples, patadas en el aire y girando, ni gimnásticos. Sólo se permiten formas tradicionales Japonesas/Okinawa sin alteraciones.
 - Formas Kenpo/Kajukenbo** - Uniforme negro con un máximo de 2 emblemas en el hombro y/o pecho del uniforme y logotipo del patrocinador sobre la espalda y nada sobre los pantalones. No se permiten playeras bajo la casaca (en hombres) y sólo sostén deportivo, playera con o sin mangas de color negro o blanco (damas). No se permite joyería. Sólo se permiten patadas altas en formas que por tradición las contienen. Sólo se permiten formas sin alteraciones de Kenpo, Kajukenbo y Polinesias.
 - Formas Coreanas** - Uniforme blanco o con vivos tradicionales negro/azul en la casaca con un máximo de 2 emblemas en el hombro y/o pecho del uniforme y el logotipo del patrocinador sobre la espalda y nada sobre los pantalones. No se permiten playeras bajo la casaca (en hombres) y sólo sostén deportivo de color blanco o playera con o sin mangas (damas). No se permite joyería. Máximo 5 kihap. No se permiten gimnásticos, splits, etc. Sólo se permiten formas tradicionales coreanas sin alteraciones.
 - Formas Chinas** - Sólo se permiten formas tradicionales en divisiones tradicionales. Gimnásticos limitados.
 - Contemporánea Fuerte (Creativa / Musical / Open)** - Uniforme tradicional o deportivo (no se permiten playeras como casaca), técnicas de estilo suave no son permitidas. Máximo de 7 gimnásticos. (Touchdown Raizles no se consideran gimnásticos). **NOTE:** Apéndice A. A. FORMAS CONTEMPORÁNEAS FUERTE. 3. TÉCNICAS OBLIGATORIAS, a, b, c y d ya no aplican.
 - Contemporánea Fuerte-Limitadas Creativas** - Los mismo que Contemporáneas Fuerte (arriba), excepto no se permiten gimnásticos ni técnicas que implique que la cabeza del competidor se invierta mientras se encuentra en el aire (inc. aubtido, capoeira, touchdown raiz, side swipe, cork, misty flip, hyper fulls, flares, windmills, etc.). Formas tradicionales modificadas son permitidas. Una deducción de 0.05 se aplicará al total del competidor por cada infracción por decisión del Juez Central, Arbitrador o voto de la mayoría de jueces.
 - Cráterio General de Formas para CN y GM (Opc 1-b)** - Debe competir en el estilo (Jap, Cor, Contemporáneas etc.) adecuado a la forma (técnicas, uniforme, etc.) ejecutada. Lo siguiente aplica para GM y CN (Divisiones NBL y no NBL). La penalización por cualquiera de las siguientes infracciones se reflejará en las calificaciones individuales de los jueces y/o pueden ser una deducción de 0.05 de la calificación final por decisión del Juez Central, Arbitrador o con el voto mayoritario de los jueces.
 - Formas Japonesas/Okinawa** - Uniforme tradicional de casaca cruzada con ataduras, no se permiten patadas arriba del pecho, múltiples, de giro elevadas, gimnásticos; sin joyería, sólo técnicas inalteradas propias a las formas tradicionales Japonesas/Okinawa.
 - Formas Kenpo/Kajukenbo** - Uniforme tradicional de casaca cruzada con ataduras. Sin joyería, sólo técnicas inalteradas propias a tradicionales Kenpo/Kajukenbo.
 - Formas Coreanas** - Uniforme de estilo tradicional con casaca de cuello "V", o cruzada con ataduras. No se permiten gimnásticos, splits, sin joyería. Sólo técnicas inalteradas inherentes a formas tradicionales coreanas puras.
 - Formas Chinas** - Gimnásticos limitados. Sólo técnicas inalteradas inherentes a formas tradicionales chinas puras.
 - Contemporánea Fuerte (Creativa / Musical / Open)** - Uniforme tradicional o deportivo (no se permiten playeras como casaca), técnicas de estilo suave no son permitidas. Máximo de siete (7) gimnásticos.
 - Contemporánea Fuerte-Limitadas Creativas** - Los mismo que Contemporáneas Fuerte (arriba), excepto no se permiten gimnásticos ni técnicas que implique que la cabeza del competidor se invierta mientras se encuentra en el aire (inc. aubtido, capoeira, touchdown raiz, side swipe, cork, misty flip, hyper fulls, flares, windmills, etc.). Formas tradicionales modificadas son permitidas. Una deducción de 0.05 se aplicará al total del competidor por cada infracción por decisión del Juez Central, Arbitrador o voto de la mayoría de jueces.
 - Contemporánea Suave (Creativa / Musical / Open)** - Gimnásticos ilimitados. Sólo técnicas inherentes a estilo suave.
- MUSICA** - Todas las ejecuciones musicales requieren coreografía musical, excepto divisiones Musicales Abiertas. Formas musicales con coreografía no pueden usar musica de fondo win coreografía. Se pueden agregar efectos de sonido ocasionalmente, pero cualquier intento de coreografiar a los efectos de sonido NO PUEDEN ser considerado por los jueces como parte de los requisitos. La forma debe seguir el ritmo (varios compases) de la música. Opciones para todas las divisiones:
 - Los Jueces otorgarán una de las siguientes puntuaciones para la coreografía musical:
 - 2 puntos = Hubo suficiente coreografía a la música y hubo un intento obvio de hacerlo en la mayoría de la forma.
 - 1 punto = Intento de coreografía, sólo unos cuantos movimientos fueron coreografiados a la música. Ejemplo; el inicio y/o final de la forma.
 - 0 puntos= No hubo coreografía. Algunos movimientos pudieron haber seguido el ritmo de la música intencional o accidentalmente.
 - Total de 4-6 puntos = Calificación permanece igual / 2-3 puntos = 0.05 deducidos del total por el tomador de puntos / 0-1 puntos = Descalificado por el tomador de puntos.
- Los Jueces no otorgarán de manera separada puntuaciones para coreografía musical, pero la coreografía se reflejará en la calificación de los jueces y/o en la deducción de 0.05 por el Juez Central, Arbitrador o por voto mayoritario de jueces.
- SECUCENCIA** - El sorteo deberá hacerse en el ring con no más de dos divisiones por adelantado. El sorteo debe efectuarse por los competidores (o sus couches) de la división si están disponibles, utilizando una selección aleatoria de papeles numerados sustraídas de un sobre (el número menor compite primero) o sacando fichas numeradas de un contenedor opaco. El competidor no necesita estar presente para el sorteo, siempre y cuando haya suministrado su tarjeta. Bajo ninguna circunstancia la secuencia deberá ser rechecha u obligarse a los competidores que ya han competido a repetir su ejecución a causas de un error en el sorteo). Nota: VI.B.5. - Error por Oficial.
- DISPONIBILIDAD** - Cuando se ha declarado cerrada una categoría y/o ha iniciado el ordenamiento, no se permite nuevos ingresos. Cuando el competidor es llamado a competir, tendrá 2 minutos para presentarse en el ring o será descalificado. (Ver reglas completas en el Reglamento SKITA)
- TIEMPO LIMITE** - Hasta 3 min, contándose desde la entrada al área, empezar a hablar o inicio de la música; lo que suceda primero. Deducción de 0.05 por cada 10s arriba del tiempo límite.
- REINICIO** - No hay reinicios en CN. En GM se permite un reinicio en todas las divisiones. No hay penalización o deducción por reinicios legales por parte de los jueces. No se permiten segundos reinicios. No se permiten reinicios en grandes campeonos.
- EQUIPO DE SONIDO** - Si el Promotor no lo facilita, el competidor deberá llevar su propio equipo y a alguien que lo opere.
- PROMEDIO DE PUNTUACION** - La puntuación será con 3 jueces quienes deberán dar una puntuación final entre 9.80 y 10.00. Un sistema de "Desviación Máxima de 0.03 será empleada por el tomador de puntos después de que las calificaciones de los jueces sean dadas. De las 3 calificaciones de los jueces, el tomador de puntos ajustará, de ser necesario, dos puntuaciones (la más alta y baja) para situarlos a 0.03 de la puntuación media (i.e., si las puntuaciones 9.96, 9.94 y 9.89, la puntuación de 9.89 será ajustado para que sea 9.91 ó 0.03 de la puntuación media 9.94). Si sólo hay uno o dos competidores, el ganador es determinado por los jueces con un señalamiento de manos.
- Opc 3-a**
 - El jueceo se hará usando la "Hoja para Puntuación SKITA" oficial, donde cada juez totalizará cuatro calificaciones de entre 20 y 25 por cada uno de los 4 criterios para determinar la centésima final de la puntuación de 9.80 a 10.00. Los 3 primeros competidores ejecutaran antes de ser calificados, a los posteriores se le calificará después de su actuación.
- Opc 3-b**
 - Los jueces no usarán la "Hoja para Puntuación SKITA". Todos los competidores ejecutan antes de ser calificados.
- MARCADOR OFICIAL** - El marcador oficial a considerarse será el que sea exhibido al público (i.e., marcador electrónico o manuales de tarjetas), aunque pueden ser ajustado si el Anotador de Puntos, Juez Central o Arbitrador descubre un error.
- EMPATES** - Los empates entre dos o más competidores en los primeros 4 lugares y por el octavo lugar, serán rotos por el Tomador de Puntos al totalizar cual de los competidores tiene la mayor cantidad de votos de Jueces. Si algún Juez tiene competidores empatados (dió la misma calificación), entonces cada competidor obtendrá 1 voto. Si después de totalizar hay competidores empatados en votos, entonces deberán efectuar de nuevo su forma por sorteo, y el ganador será determinado por señalamiento de manos por parte de los jueces. Un segundo señalamiento de manos será necesario para desempatar a 3 o más competidores.
- GRANDES CAMPEONES** - Todas las calificaciones deben fluctuar entre 9.95-10.00. Los Jueces deberán dar a cada competidor una calificación diferente. No se usarán Hojas para Puntuación SKITA. Empates se romperán como en eliminaciones. La ejecución debe ser acorde a la categoría ganada (i.e., no se puede agregar música a una forma creativa). Se wltará con \$25 al competidor que este programado para finales y que quiera participar, pero que no se reporte a la mesa de estadísticas antes de finalizar las eliminatorias del día. En todas las divisiones o grandes campeonos donde hay premios en efectivo se requiere que los competidores estén dispuestos a competir por el dinero. Aunque los competidores pueden acordar con anticipación el repartirse el dinero entre ellos, el dinero no será entregado al competidor ganador si el (los) competidor(es) han determinado un ganador con anterioridad. La única excepción es si el personal médico o el Juez Central, la otorgan basados en una legítima condición médica.
- FORMAS POR EQUIPOS** - Equipos pude contener cualquier número de competidores, con al menos un cinta negra, a cuyo nombre el equipo será registrado. La forma no necesita estar coreografiada a la música. Sincronización no es necesaria, pero si los integrantes lo intentan y no lo logran, su calificación puede ser afectada. Apoyos y gimnásticos ilimitados están permitidos. La calificación es determinada evaluando a todos los competidores. Se permite un reinicio. No se penalizará o deducirá por reinicios legales. No hay segundos reinicios.

ARMAS

- PROCEDIMIENTO** - (Igual que en formas, incluyendo opciones)
- ESPECIFICACIONES** - Sólo armas auténticas de artes marciales, y el filo debe estar protegido.
- ESTILO** - Los mismos Criterios Específicos o Generales por el promotor del torneo para formas aplicaran (Opc 1-a o 1-b). En todas las divisiones de armas creativa fuerte limitada, la manipulación del arma no permite liberación intencional y el arma no puede separarse mucho de la mano/muñeca (hasta de 2.5 cm). Una deducción de 0.05 será aplicada al total del competidor por cada infracción, siendo decisión del Juez Central, Arbitrador o voto mayoritario de los jueces. Si la opción 1-a es elegida en formas, entonces el criterio específico (Apéndice A) aplica sólo para divisiones CN (divisiones NBL) en todas las armas y sólo las siguientes armas serán permitidas en divisiones tradicionales fuertes: Kai, kama (sin cuerda), katana, kuwa (hoe), bo largo, naginata, nunchaku, sai, tonfa y yarihoko. Cada arma tiene un tamaño y peso específico para el tamaño del competidor. Ver SKITA "Apéndice A #B Armas Tradicionales Fuerte para especificaciones.

- EJEMPLO - Bo Longitud:** a) Largo - Al menos la misma altura del competidor y hasta un máximo de 10.16 cm más alto que el competidor.
 b) Material - Debe de ser de madera fuerte, sin adornos. c) Peso / Grueso - De acuerdo a la gráfica de abajo.

Largo del Bo	3'-3'6" (36"-42")	3'6"-4' (42"-48")	4'-4'6" (48"-54")	4'6"-5' (54"-60")	5'-5'6" (60"-66")	5'6"-6' (66"-72")	6'-6'5" (72"-78")
Peso Min. Reglam.	15.8oz (450g)	18.4oz (525g)	21.7oz (600g)	23.7oz (675g)	26.2oz (750g)	28.9oz (825g)	31.5oz (900g)
Centro Reglamen.	7/8" - 1 1/4"	7/8" - 1 1/4"	7/8" - 1 1/4"	7/8" - 1 1/4"	1" - 1 1/2"	1" - 1 1/2"	1" - 1 1/2"
Final Reglamen.	5/8" - 1 1/8"	5/8" - 1 1/8"	5/8" - 1 1/8"	5/8" - 1 1/8"	3/4" - 1 1/4"	3/4" - 1 1/4"	3/4" - 1 1/4"

4. **ROMPIMIENTO DEL ARMA** - El competidor tiene 5 minutos para reponer el arma con una similar o una diferente, o puede continuar con el arma rota sin penalización.
 5. **MUSICA** - (Igual que enformas incluyendo opciones)
 6. **TIEMPO LIMITE** - (Igual que en formas).
 7. **REINICIOS** - No hay penalización o deducción por el primer reinicio por persona por división en CN o GM. No se permiten reinicios en grandes campeones. No se permiten reinicios en divisiones de armas tradicionales CN. No se permiten segundos reinicios.

DEFENSA PERSONAL Y ROMPIMIENTOS

1. **PROCEDIMIENTO** - (Igual que en formas con las siguientes excepciones) **Nota** - Si Opc 1-a es elegida, entonces Apéndice A aplica para CN (divisiones NBL)
 2. **RING** - Defensa personal (DP) puede usar colchonetas. En rompimientos (RP) deben proveer una cubierta para el piso de 6x6m y 2mm como mínimo, excepto donde sólo se utiliza madera.
 3. **UNIFORME** - En DP no son obligatorios los uniformes de artes marciales, a menos que la Opc 1-a haya sido elegida, si el caso, en DP tradicional se usará el uniforme tradicional (Ver Apéndice A).
 4. **APOYOS** - Todos los apoyos son permitidos, sin embargo si la Opc 1-a en formas es elegida, sólo gente y armas sin filo, una silla y una mesa pueden ser usadas como apoyos en DP tradicional. En RP los competidores deberán ejecutar todas las acciones del rompimiento, no las personas de apoyo.
 5. **MATERIALES Y SEGURIDAD** - El competidor debe proveer su propio material para rompimientos. Todo el material, bloques, ladrillos, maderas y otros materiales, deberá tener inscritas (con pintura o a mano) las iniciales del competidor(es) en un sólo color. Una réplica exacta de cada tipo de material deberá ser presentado al panel de Jueces. Cualquier Juez puede reemplazar parte o todo el material en el montaje del competidor con los de reemplazo y proceder a examinar su seguridad, tipo de material, peso y resistencia. Cualquier Juez puede comprobar la resistencia de lo reemplazado. Todos los competidores deben remover sus escombros y proveer sus contenedores para la remoción. Los competidores deben posicionar sus rutinas de tal forma que no ponga en peligro a los Jueces, espectadores y personal de apoyo.
 6. **CRITERIOS** - DP contemporánea puede usar técnicas y música no propias del arte marcial. Se calificará la ejecución de técnica, actuación, diálogo y habilidad para representar una historia realista o abstracta, los jueces no deben considerar al personal de apoyo para calificar. DP tradicional debe demostrar sólo técnicas de arte marcial, sin música o diálogo, excepto para explicar la técnica; los Jueces no deben considerar al personal de apoyo para calificar, sólo la habilidad del competidor(es) que aparecen en la tarjeta de registro. No diálogos, música o armas en RP. El competidor debe intentar al menos 5 rompimientos y al menos 1 debe ser patada. El competidor tiene permitido 2 intentos por rompimiento, tercer intento es descalificación. El tiempo límite (por seguridad) y cualquier penalidad por rebasar 8 minutos de tiempo límite durante el montaje y 2 durante la remoción de escombros, será determinado por el Juez Central y/o Arbitrador.
 7. **EMPATES** - En RP, el primer empate se rompe por el señalamiento de manos, por parte de los Jueces, del competidor por el que votaron inicialmente. Si continua el empate debido a que un Juez(ces) dió calificaciones empatadas inicialmente, entonces ese Juez(ces) deberá elegir entre los competidores.

COMBATE POR PUNTOS

1. **AREA DE COMPETENCIA** - (Igual que en formas). 2. **DECISIONES FINALES** - Igual que en formas. 3. **NUMERO DE JUECES** - Cada división debe tener 3 jueces..
 4. **POSICION DE LOS JUECES** - Los jueces de pie y moviéndose dentro del ring o por decisión mayoritaria de jueces, 2 pueden sentarse en las esquinas fuera del ring
 5. **UNIFORME** - (Igual que en formas con las excepciones siguientes) No se permiten playeras, sudaderas (en lugar de la casaca del uniforme) o pantalones arriba de las rodillas. Las mangas deben cubrir los codos, y el uso de joyería no está permitido si no está cubierta por el equipo de protección. No se permite ningún metal en los uniformes. No se permiten zapatos.
 6. **EQUIPO DE PROTECCION** - Uso obligatorio de protector bucal, manos, pies, cabeza e ingle (para hombres). El uso del suspensorio y protector de ingle no está permitido fuera del uniforme.
 7. **EDAD / 8. GRADO / 9. CANTIDAD DE DIVISIONES / 10. DISPONIBILIDAD** - Igual que en formas.
 11. **PESO** - Todos los competidores tienen que pesarse y competir en la división adecuada a su peso.
 12. **SECUENCIA** - Si es necesario, primeramente se deberán escoger los byes, posteriormente, en todas las rondas, los competidores del mismo país (primero), competidores del mismo estado (segundo) y, competidores de la misma escuela sucursal (tercero), no deberán ser enfrentados entre sí, cuando sea posible. El emparejamiento no se hace por estatura. (El competidor no necesita estar presente para el sorteo, siempre y cuando haya suministrado su tarjeta. Bajo ninguna circunstancia la secuencia deberá ser rechecha u obligarse a los competidores que ya han competido a repetir su ejecución a causas de un error en el torneo). Cambios durante cualquier ronda para corregir parejas incorrectas son necesarios en cuanto se descubran, siempre y cuando sea posibles hacerlos sin alterar encuentros ya efectuados. Nota: VI.B.5. - Error por oficial.
 13. **DISPONIBILIDAD** - (igual que en formas) 14. **TIEMPO LIMITE** - Hasta 2 minutos de tiempo corrido, dependiendo de la opción Opc 7-a o Opc 7-b.
 15. **COUCHEO** - Sólo es permitido desde las áreas de coach o la designada. Coaches en el área de coucheo no pueden gritar o hacer ademanes señalando punto(s) para su competidor durante una llamada para otorgar puntos, con el fin de confundir a los jueces. Coaches pueden entrar/salir del área de coucheo en cualquier momento durante el encuentro, pero sólo un coach puede estar en el área de coucheo o en un radio de un metro de distancia en cualquier momento. El Juez Central penalizará con un punto cada infracción.
 16. **TIEMPO FUERA** - El competidor o el coach pueden solicitar 1 tiempo fuera de hasta 10 segundos por pelea, cuando está ya ha sido detenida.
 17. **AREAS DE PUNTUACION** - Opciones:
 Opc 4-a a) Cabeza, cara, costillas, pecho, abdomen y riñones.
 Opc 4-b b) Cabeza, cara, costillas, pecho, abdomen, riñones e ingle.
 18. **TECNICAS** - Las técnicas permitidas incluyen todas las patadas, puños, golpes de revés, filo de la mano, filo interior de la mano, barridas a la parte trasera o lateral de la pantorrilla de la pierna de enfrente, giros, aéreas y agarres hasta por 3 segundos. Cualquier otra técnica es ilegal. Debe de haber contacto visual al marcar la técnica.
 19. **CONTACTO** - Definición: - Contacto - La técnica deberá estar dentro de una zona de 10 centímetros (4 pulgadas aproximadamente).
 Opc 5-a a) **Ligero** - Contacto ligero, no hay sangre. **Moderado** - Un poco de penetración, no hay sangre. **Excesivo** - Penetración extrema, posible inflamación, enrojecimiento o sangre.
 Opc 5-b b) CN y divisiones con CN, deben de utilizar contacto ligero o no contacto (opción del competidor) para marcar las áreas permitidas de la cabeza (e ingle si es permitido); y contacto ligero o moderado a las áreas permitidas del cuerpo. GM (a menos que la categoría incluya CN) no deben hacer contacto a la área puntuable de la cara (o ingle, si es permitido), contacto ligero o no contacto (opción del competidor) a áreas permitidas del protector de cabeza y contacto ligero o no contacto a áreas puntuables del cuerpo.
 Opc 5-c c) La misma opción (b), excepto que todos los grados no deberán utilizar contacto en las áreas puntuables de la cara (e ingle, si es permitida).
 20. **FUERA DEL AREA** - Cuando los dos pies están fuera del área o ninguno está tocando la línea límite.
 21. **SALIDA FORZADA VS REHUIR** - No hay penalización si sale del área peleando o es forzado a salir, pero será penalizado con 1 punto, por el Juez Central, cuando rehuya el combate.
 22. **OPONENTE CAIDO** - Los competidores tienen 3 segundos para marcar punto cuando su oponente está caído. Cualquier patada o puñetazo que haga contacto con la cabeza del oponente caído, es ilegal y será determinado y penalizado por el Juez Central.
 23. **PENALIZACIONES** - Penalizaciones y descalificaciones son determinados por la votación mayoritaria de los jueces o el Juez Central.
 - Por Voto de Jueces - Contacto excesivo, contacto o técnicas ilegales (incluye cabeza, cuello y agarre de entrepierna, candados, golpes de gancho y uppercuts) y a áreas no puntuables.
 - Por Juez Central - Golpear después de que se ha marcado alto, salida del área, dejarse caer al piso, sin estar efectuando una técnica, por evitar el combate, conducta antideportiva y coaches gritando y/o señalando por puntos con afán de confundir a los jueces durante la decisión (un punto en contra por infracción) están sujetos a puntos de penalización y descalificación por el Juez Central. (Ver APENDICE C - Combate Penalizaciones de un Vistazo). Se puede penalizar cuando 1 o ambos peleadores están fuera del área. Más de una penalización puede ser hecha por el Juez si considera que el peleador cometió más de una infracción.
 24. **PUNTUACION** - Los puntos son otorgados por mayoría de votos de los Jueces. Opciones:
 Opc 6-a a) 1 punto por técnica de mano y patada, 2 puntos por patada a la cabeza y de giro, y 3 puntos por patadas de giro a la cabeza y patadas de giro en el aire, girando en el aire, de vuelta de carro, capoeira. (Las patadas valen 1 punto cuando cualquier competidor está caído).
 Opc 6-b b) 1 punto por técnica de mano y patada.
 Opc 6-c c) 1 punto por técnica de mano y 2 por técnica de pateo (sólo 1 punto cuando la patada es a la ingle o cuando cualquier competidor ha caído)
 25. **PUNTOS Y PENALIZACIONES** - Se puede otorgar un punto a un competidor al mismo tiempo que se penaliza al otro con 1 punto en una misma llamada por mayoría de votos, dándole 2 puntos al mismo competidor. Sin embargo, 1 punto y una penalización no pueden ser adjudicados a un mismo competidor al mismo tiempo por un Juez. Un Juez debe descartar cualquier punto si es seguido por una penalización para el mismo peleador.
 26. **CANTIDAD DE PUNTOS PARA GANAR** - Opciones:
 Opc 7-a a) El competidor con más puntos al finalizar los 2 minutos de competición o una diferencia de 10 o más puntos. El el tomador de Tiempo deberá detener el tiempo cada vez que la acción sea detenida durante los últimos 30 segundos del encuentro.
 Opc 7-b b) El primer competidor que marque 5 puntos o la mayor cantidad al finalizar los 2 minutos, lo que suceda primero.
 27. **MARCADOR OFICIAL** - (Igual que en formas) 28. **ERROR DE JUECES** - Cuando un Juez comete un error y lo admite, puede enmendarlo antes de iniciar el próximo combate.
 29. **EMPATE** - Se define en muerte súbita en tiempo extra. 30. **LESIONES** - El médico o el Juez Central del encuentro puede prohibir a un competidor que continúe, debido a lesiones.
 31. **FINALES** - El que acumule más puntos en 2 minutos es el ganador.
 32. **INSULTOS** - Cualquier acción o palabra de un competidor, que a juicio del Juez Central o Arbitrador, tenga la intención de ofender a su oponente (i.e., no saludar, pisar a un oponente caído, comentarios ofensivos sin provocación, etc.), será penalizado con la otorgación de un punto a su oponente, y/o estará sujeta a penalización por conducta antideportiva.

COMBATE POR EQUIPOS

1. **PROCEDIMIENTO** - Igual que en combate con las siguientes excepciones:
 2. **SECUENCIA EN EQUIPOS** - En junior del más joven al mayor. GM del más ligero al más pesado en categoría hombres 18+; en categoría mixta mujer 18+, senior hombre 35+ y hombre 18+.
 3. **CONTACTO** - (misma opción que en combate por puntos). 4. **CANTIDAD DE PUNTOS PARA GANAR** - El total de puntos acumulado de todas las peleas.
 5. **EMPATES** - Se define en muerte súbita en tiempo extra, sólo en la última pelea.
 6. **DESCALIFICACIONES** - Un equipo no puede ser descalificado por la descalificación de uno de sus integrantes (a menos que sea por conducta antideportiva). Si un miembro es descalificado, la pelea es terminada otorgándole 2 puntos a la víctima o el equipo de la víctima recibirá 2 puntos, arriba del total del equipo contrario (la que sea más grande) en el encuentro. Si la descalificación es en el último encuentro y permite ganar al equipo del descalificado el ganar, entonces el equipo contrario puede optar el rechazar la descalificación y recibir 5 puntos, por lo que el encuentro puede continuar. Si cualquiera de los competidores es incapaz de continuar, entonces el equipo del descalificado pierde.
 7. **LÁSTIMADURAS** - (igual que en puntos) Los puntos del peleador sustituto cuentan como puntos del competidor lastimado.

COMBATE CONTINUO

1. **AREA** - (igual que en formas) 2. **DECISIONES FINALES** - (igual que en formas) 3. **NUMERO DE JUECES** - Cada área debe tener 5 Jueces
 4. **LOCALIZACION DE LOS JUECES** - 4 sentados en las esquinas o fuera del área, Juez central de pie 5. **UNIFORME / 6. EQUIPO DE PROTECCION** - (igual que en puntos)
 7. **EDAD / 8. GRADOS / 9. CANTIDAD DE DIVISIONES** - (igual que en formas)
 10. **SECUENCIA** - (igual que en pelea por puntos) 11. **DISPONIBILIDAD** - (igual que en formas) 12. **PESAJE** - (igual que en combate por puntos)
 13. **TIEMPO LIMITE** - El encuentro debe de tener una duración de 2 minutos 14. **COUCHEO / 15. TIEMPO FUERA** - (igual que en combate por puntos)
 16. **AREAS PUNTUABLES** - Cabeza, cara, costillas, pecho, abdomen y riñones 17. **TECNICAS** - (igual que en combate por puntos)
 18. **CONTACTO** - Definiciones - (igual que en puntos). En todos los grados no deben usar contacto a las áreas puntuables de la cara, ligero o no contacto (opción del competidor) a la cabeza en las áreas puntuables, y ligero o moderado para marcar a las áreas puntuables del cuerpo.
 19. **FUERA DEL AREA** - (igual que en combate por puntos) 20. **FORZADO A SALIR DEL AREA VS SALIR REHUYENDO** - (igual que en combate por puntos)
 21. **OPONENTE CAIDO** - Cuando algún competidor está caído la competencia se detendrá y los competidores irán a sus lugares para reiniciar.
 22. **PENALIZACIONES** - Penalizaciones y descalificaciones son otorgadas sólo por el Juez central.
 - 3 a 5 puntos de penalización (a discreción del Juez Central) por contacto moderado a la cara, patear al oponente caído o golpear después del alto.
 - 2 puntos por más de 3 técnicas de mano consecutivas, golpes a la cara, dejarse caer intencionalmente (aun después de intentar marcar un punto), contacto a áreas no puntuables, técnicas ilegales (Incluye agarres a la cabeza, cuello e ingle y candados a la cabeza, golpes de gancho y uppercuts), salirse del ring, etc.
 - Descalificación por contacto excesivo y conducta antideportiva (ver APENDICE C - Penalizaciones en Combate de un Vistazo).
 23. **PUNTOS** - punto por técnica de mano o pie, 2 por patada a la cabeza y patada girando, y 3 puntos por patada girando a la cabeza y patada aérea girando.
 24. **DETERMINACION PUNTUACION DE LOS JUECES** - 2 jueces iniciarán llevando el total de puntos para un competidor y los otros 2 llevarán el del otro. La competencia es continua y los jueces usarán contadores o anotarán cada punto que vean. Al minuto del encuentro darán el marcador para sus 2 competidores y en el minuto restante totalizarán los del competidor contrario.
 25. **TOMADORES DE PUNTOS** - Totalizarán los puntos de los 4 jueces por cada competidor y sumarán cualquier penalización correspondiente, para determinar el marcador final de cada uno.
 26. **ERROR DE JUECEO / 27. EMPATES / 28. LESIONES** - (Todas igual que en combate por puntos) 29. **FINALES** - (igual que en la competencia regular)