

REGLAS SKITA DE UN VISTAZO 2016

"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 tienen precedencia sobre el Reglamento SKITA si se encuentra alguna discrepancia. Revisión anual 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 Grands y Amateur Internationals).

Opc = Opciones para escoger (7 en total). Los Super Grands/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)

FORMAS

- RING** - De 6 x 6m para 12 años y mayores, de 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.
- NUMERO DE JUECES** - Todas divisiones de CN deben tener 5 Jueces. GM pueden utilizar tres (3) Jueces.
- UBICACION DE LOS JUECES** - Opciones:
 - A un lado del área en formas open o contemporáneas, en las esquinas en formas tradicionales.
 - A los lados del área de competencia.
- UNIFORME** - Se debe vestir el tradicional de karate o deportivo, sin contener lenguaje inapropiado. Playeras como parte del uniforme de la escuela es sólo permitido en divisiones chinas (estilo suave). La parte superior o chaqueta puede ser removida durante la ejecución si la división lo permite. NOTA: Especificaciones en detalle sobre el uniforme serán aplicables como se señala en el APÉNDICE A - CRITERIO ESPECÍFICO DE FORMAS, si el mismo está siendo utilizado (ver Opc 9.a)
- 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 de inicio de la temporada, excepto competidores que cumplan 18 durante la temporada (NBL - 1 de enero al 31 de diciembre / SKIL del 1 de julio al 30 de junio) les es permitido competir en cualquiera 17- o 18+ en los torneos de esa temporada - aún antes de que cumplan 18. No es permitido competir en 17- y 18+ en el mismo torneo. Puntos obtenidos se quedarán en la división en que se hallan ganado durante el torneo. Lo mismo aplica para aquellos que cumplen 35 o 45 durante la temporada, excepto que pueden competir en ambas edades en el mismo torneo y retener sus puntos en ambas (competidores de edad 17, 34 & 44 compitiendo por puntos NBL en un grupo de edad menor durante la segunda parte de la temporada NBL - julio 1 a diciembre 31. y puede transferir los puntos ganados a la división de edad mayor para la siguiente temporada SKIL) - 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 Act/ Jr son Formas por Equipo, DP y Rompimientos. Las que permiten GM Jr son Combate por Puntos/ Continuos/Equipos).
- CANTIDAD DE DIVISIONES** - Puede competir 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 se permiten armas). No importa que criterio de formas haya seguido con anterioridad en torneos de la liga; lo siguiente aplica.
 - Todos los CN deben competir en el estilo (Jap, Cor, Contemporáneas etc.) propio a la forma (técnicas, uniforme, etc.) ejecutada. GM (no NBL) deben seguir regulaciones Opc 2-b (ver abajo). Regulaciones específicas para CN (divisiones NBL) están señaladas en el APÉNDICE A - CRITERIO ESPECÍFICO DE FORMAS del Reglamento SKITA. Para una generalización de los criterios generales de formas ver abajo. Penalizaciones por infracciones al Apéndice A por CN (divisiones NBL) es causa de descalificación por mayoría de los jueces o Juez Central o Arbitrador.

Formas Japonesas/Okinawa - Uniforme blanco sólido 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 (en 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 (en 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 parte superior del uniforme 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 (en damas). No se permite joyería. Máximo 5 kiahp. 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 parte superior del uniforme), técnicas de estilo suave no son permitidas. Máximo de 7 gimnásticos. (Touchdown Raíces no se consideran gimnásticos). NOTE: Apéndice A. A. FORMAS CONTEMPORÁNEAS FUERTE. 3. TECNICAS OBLIGATORIAS, a, b, c y d no son ya aplicables.

Contemporánea Suave (Creativa / Musical / Open) - Por lo general los gimnásticos ilimitados. Sólo técnicas inherentes a estilo suave.
 - Debe competir en el estilo (Jap, Cor, Contemporáneas etc.) adecuado a la forma (técnicas, uniforme, etc.) ejecutada (Jap, Cor, Cont, etc.) Lo siguiente aplica para GM y CN (sólo si Opc 2-b es elegida). Lo siguiente aplica todos los GM (no NBL). También aplica a CN (Divisiones NBL). Si la Opc 2-b es elegida. Penalizaciones por cualquier infracción se verá reflejada en la calificación de los Jueces y/o puede ser una reducción de 0.05 por mayoría de los jueces o Juez Central o Arbitrador, por cada una de las infracciones.

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 parte superior del uniforme), técnicas de estilo suave no son permitidas. Máximo de siete (7) gimnásticos.

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 con coreografía musical deberán coreografiar la música que usen de fondo. Pueden usarse sonidos especiales ocasionalmente, pero cualquier intento de coreografiar esos sonidos, NO podrá ser considerado como parte de los requisitos de coreografía por los jueces. La forma debe seguir el ritmo (bits) de la música.

Opciones para divisiones de cinta negra

 - 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 7-10 puntos = Calificación permanece igual / 4-6 puntos = 0.05 deducidos del total por el Tomador de Puntos / 0-3 puntos = DC.
 - Los Jueces 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 mayoría de los jueces o Juez Central o Arbitrador.
- SECUENCIA** - 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 que estén disponibles en ese momento, sacando tarjetas de competidor de un sobre (primera tarjeta es el primero en competir) o sacando papeles numerados de un contenedor no transparente. El competidor no necesita estar presente para el sorteo, siempre y cuando haya suministrado su tarjeta. Bajo ninguna circunstancia la secuencia deberá ser rehecha 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 minutos, contabilizándose al entrar al área, empezar a hablar o al inicio de la música; lo que suceda primero. Deducción de 0.05 por exceder tiempo.
- REINICIO** - No hay penalización o deducción por el primer reinicio por persona por división en CN o GM. No se permiten segundos reinicios. No se permiten reinicios en divisiones de formas tradicionales CN. No se permiten segundos reinicios.
- 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** - CN serán calificadas de 9.90-10.00, GM de 9.80-9.90. Los tres primeros ejecutan sin recibir calificación. Si sólo hay uno o dos competidores, el ganador es determinado por los jueces con un señalamiento de manos.
- 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 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 punto. Si después de totalizar hay competidores empatados en votos, entonces deberán efectuarse 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. 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 multará 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 campeones 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 Juez Central considera que 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** - El equipo puede 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 utilizada. 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. Se permite diálogo. La calificación será determinada evaluando la ejecución de todos los miembros.

ARMAS

- PROCEDIMIENTO** - (Igual que en formas, incluyendo opciones)
 - ESPECIFICACIONES** - Sólo armas auténticas de artes marciales, y el filo debe estar protegido.
 - ESTILO** - Todos los GM (divisiones no NBL) de torneos usando Opc 2-a o 2-b y las CN (divisiones NBL) de torneos eligiendo Opc 2-b siguen Opc 2-b (arriba) para armas (No Apéndice A) y criterios como peso y tamaño de armas y técnicas de armas en armas tradicionales se reflejarán en las calificaciones de los Jueces y/o pueden reducir la calificación final por 0.05 por mayoría de votos de los Jueces o Juez Central o Arbitrador. Si la opción 2-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 (ho), 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:**
- Largo - Al menos la misma altura del competidor y hasta un máximo de 10.16 cm más alto que el competidor.
 - Material - Debe ser de madera fuerte, sin adornos.
 - Ceso / 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 1/2"	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"

- 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.
- MUSICA** - (Igual que enformas incluyendo opciones)
- REINICIOS** - No hay penalización o deducción por el primer reinicio por persona por división en CN o GM (igual para empates) en eliminaciones. No se permiten reinicios en grandes campeonatos. No se permiten reinicios en divisiones de armas tradicionales CN. No se permiten segundos grandes.

DEFENSA PERSONAL Y ROMPIMIENTOS

- PROCEDIMIENTO** - (Igual que en formas con las siguientes excepciones) Nota - Si Opc 2-a es elegida, entonces Apéndice A aplica para CN (divisiones NBL)
- RING** - Defensa personal (DP) puede usar colchonetas. En rompimientos (RP) deben proveer una cubierta para el piso de 6x6m y 2mm como mínimo, excepto rompimientos donde sólo se utiliza madera
- UNIFORME** - En DP, uniformes de artes marciales no son obligatorios, a menos que la Opc 2-a haya sido elegida, entonces en DP tradicional se deberá usar el uniforme tradicional (Ver Apéndice A)
- APOYOS** - Todos los apoyos son permitidos, sin embargo si la Opc 2-a en formas es elegida, entonces 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.
- 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.
- 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 el tiempo límite durante el montaje o remoción de escombros, será determinado por el Juez Central y/o Arbitrador.
- EMPATES** - En RP, el primer empate se rompe por el señalamiento de manos, por parte de los Jueces, de los competidores por los 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

- AREA DE COMPETENCIA** - (Igual que en formas).
- DECISIONES FINALES** - Igual que en formas.
- NUMERO DE JUECES** - 3 o 5 Jueces por ring.
- POSICION DE LOS JUECES** - Por decisión de la mayoría de los Jueces en el ring, pueden sentarse afuera de las esquinas del ring; juez central de pie o moviéndose en la periferia del ring.
- UNIFORME** - (Igual que en formas con las excepciones siguientes) No se permiten playeras, sudaderas (parte superior o 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.
- EQUIPO DE PROTECCION** - Es obligatorio el uso de protector bucal, manos, pies, cabeza e ingle (para hombres). El uso del suspensorio y protector de ingle no está permitido fuera del uniforme.
- EDAD** - Igual que en formas.
- GRADO** - Igual que en formas.
- CANTIDAD DE DIVISIONES** - Igual que en formas.
- DISPONIBILIDAD** - Igual que en formas.
- PESO** - Todos los competidores tienen que pesarse y competir en la división adecuada a su peso.
- 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 rehecha 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.
- DISPONIBILIDAD** - (igual que en formas)
- TIEMPO LIMITE** - Hasta 2 minutos de tiempo corrido, dependiendo de la opción Opc 7-a o Opc 7-b.
- COUCHEO** - Solo 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 a detener la acción 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.
- TIEMPO FUERA** - El competidor o el coach pueden solicitar 1 tiempo fuera de hasta 10 segundos por pelea, cuando está ya ha sido detenida.
- AREAS DE PUNTUACION** - Opciones:
 - Cabeza, cara, costillas, pecho, abdomen y riñones.
 - Cabeza, cara, costillas, pecho, abdomen, riñones e ingle.

- OPC 4-a**
 - OPC 4-b**
 - OPC 5-a**
 - OPC 5-b**
 - OPC 5-c**
 - OPC 6-a**
 - OPC 6-b**
 - OPC 6-c**
 - OPC 7-a**
 - OPC 7-b**
- 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 parte baja de la pantorrilla de la pierna de enfrente. Agarrar hasta por 3 segundos (Excepto agarrar a la cabeza, cuello e ingle, candados a la cabeza, golpes de gancho y uppercuts), técnicas girando en el aire. Cualquier otra técnica es ilegal. Debe de haber contacto visual al marcar la técnica.
 - CONTACTO** - Definición: No Contacto - La técnica deberá estar dentro de una zona de 10 centímetros (4 pulgadas aproximadamente) Ligero - Contacto ligero, no hay sangre. Moderado - Un poco de penetración de la técnica, no hay sangre. Excesivo - Penetración extrema de la técnica, posible inflamación, enrojecimiento o sangre.
 - OPC 5-a**
 - Todos los grados deben usar 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.
 - OPC 5-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 puntable 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 puntables del cuerpo.
 - OPC 5-c**
 - La misma opción (b), excepto que todos los grados no deberán utilizar contacto en las áreas puntables de la cara (e ingle, si es permitida).
 - FUERA DEL AREA** - Cuando los dos pies están fuera del área o ninguno está tocando la línea límite.
 - FORZADO A SALIR DEL AREA VS. SALIR REHUYENDO** - El competidor no es penalizado si sale del área peleando o cuando es forzado a salir de ella, pero será penalizado con 1 punto, por el Juez Central, cuando lo haga por rehuir el combate.
 - 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.
 - PENALIZACIONES** - Contacto excesivo, ilegal, técnicas ilegales, contacto en áreas no puntables, están sujetas a puntos de penalización o descalificación por voto de la mayoría de los jueces. Cualquier otra penalización incluyendo 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 APÉNDICE 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 peleado cometió más de una infracción.
 - PUNTUACION** - Los puntos son otorgados por mayoría de votos de los Jueces. Opciones:
 - 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.
 - 1 punto por técnica de mano y patada.
 - 1 punto por técnica de mano y patada.
 - 1 punto por técnica de mano y patada.
 - 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, es decir, es posible acreditar 2 puntos al mismo competidor al momento que se llama a acreditar puntos. Sin embargo, 1 punto y una penalización no pueden ser marcados 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.
 - CANTIDAD DE PUNTOS PARA GANAR** - Opciones:
 - 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.
 - El primer competidor que marque 5 puntos o la mayor cantidad al finalizar los 2 minutos, lo que suceda primero.
 - MARCADOR OFICIAL** - (igual que en formas)
 - ERROR DE JUECES** - Cuando un Juez comete un error y lo admite, puede enmendarlo antes de iniciar el próximo combate.
 - EMPATE** - Se define en muerte súbita en tiempo extra.
 - LESIONES** - El médico o el Juez central del encuentro puede prohibir a un competidor que continúe, debido a lesiones.
 - FINALES** - El que acumule más puntos en 2 minutos es el ganador.
 - 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 cediendo, 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

- PROCEDIMIENTO** - Igual que en combate con las siguientes excepciones:
- SECUENCIA EN EQUIPOS** - En Junior del más joven al mayor. Adultos del más ligero al más pesado. Dama, 35+ y hombre en categoría mixta.
- CONTACTO** - (misma opción que en combate por puntos).
- CANTIDAD DE PUNTOS PARA GANAR** - El total de puntos acumulado de todas las peleas.
- EMPATES** - El desempate se define en muerte súbita en tiempo extra, sólo en la última pelea.
- 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 una descalificación en el último encuentro permite al equipo del descalificado obtener el triunfo, entonces el equipo contrario puede optar por no aceptar la descalificación y recibirá 5 puntos y el encuentro proseguirá. Si cualquiera de los competidores es incapaz de continuar, entonces el equipo del descalificado pierde.
- LASTIMADURAS** - (igual que en puntos) Los puntos del peleador sustituto cuentan como puntos del competidor lastimado.

COMBATE CONTINUO

- AREA** - (igual que en formas)
- DECISIONES FINALES** - (igual que en formas)
- NUMERO DE JUECES** - Cada área debe tener 5 Jueces
- LOCALIZACION DE LOS JUECES** - 4 sentados en las esquinas o fuera del área, Juez central de pie
- EQUIPO DE PROTECCION** - (igual que en combate por puntos)
- EDAD** / 8. **GRADOS** / 9. **CANTIDAD DE DIVISIONES** - (igual que en formas)
- SECUENCIA** - (igual que en pelea por puntos)
- TIEMPO LIMITE** - El encuentro debe de tener una duración de 2 minutos
- DISPONIBILIDAD** - (igual que en formas)
- PESAJE** - (igual que en combate por puntos)
- AREAS PUNTUABLES** - Cabeza, cara, costillas, pecho, abdomen y riñones
- CONTACTO** - Definiciones - (igual que en puntos). Todos los grados no deberán usar contacto a las áreas puntables de la cara, ligero o no contacto (opción del competidor) a la cabeza en las áreas puntables, y ligero o moderado para marcar a las áreas puntables del cuerpo.
- FUERA DEL AREA** - (igual que en combate por puntos)
- FORZADO A SALIR DEL AREA VS SALIR REHUYENDO** - (igual que en combate por puntos)
- OPONENTE CAIDO** - Cuando algún competidor está caído la competencia se detendrá y los competidores irán a sus lugares para reiniciar.
- PENALIZACIONES** - Penalizaciones y descalificaciones son otorgadas sólo por el Juez Central. De 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 puntables, técnicas ilegales (Incluye agarrar 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 APÉNDICE C - Combate Penalizaciones de un Vistazo).
- PUNTOS** - 1 punto por técnica de mano o pie, 2 puntos por patada a la cabeza y patada girando, y 3 puntos por patada girando a la cabeza y patada aérea girando.
- DETERMINACION DE MARCADORES 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. A la mitad del encuentro darán el marcador para sus 2 competidores y los restantes 60 segundos del encuentro, totalizarán los del competidor contrario.
- TOMADORES DE MARCADORES** - Los tomadores de marcadores totalizarán los resultados de los 4 jueces por cada competidor y sumarán cualquier penalización al competidor correspondiente, para determinar el marcador final de cada competidor.
- ERROR DE JUCEO** / 27. **EMPATES** / 28. **LESIONES** - (Todas igual que en combate por puntos)
- FINALES** - (igual que en la competencia regular)

NOTA: Las multas impuestas deberán ser emitidas por duplicado (una copia se envía a la NBL, y una para el ofensor) y con el Apéndice J completamete 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.