

# HOJA DE EVALUACIÓN

SPORT KARATE INTERNATIONAL  
© copyright 2017-all rights reserved  
NBL - Scoresheet Sp 2/3/17

Apellido del juez \_\_\_\_\_

Apellido del competidor \_\_\_\_\_

Secuencia del Competidor # \_\_\_\_\_

Div # \_\_\_\_\_

FORMAS/ARMAS Contemp, Creativa y Musical	FORMAS/ARMAS Tradicional	DEFENSA PERSONAL Contemporáneas	DEFENSA PERSONAL Tradicional	ROMPIMIENTOS	CALIFICACIONES ↓
<b>BASICOS</b>	<b>PERFECCIÓN Postura del Torso</b>	<b>BASICOS</b>	<b>BASICOS</b>	<b>BASICOS</b>	
Evalúe la calidad de: 1. Velocidad 2. Concentración 3. Fuerza 4. Balance 5. Grito (kiai) 6. Respiración 7. Armas (lo más importante si son usadas) 8. Fluides (sólo chinas) <b>Calificación debe ser 20-25</b>	Evalúe la calidad de: 1. Postura del torso 2. Técnicas de mano 3. Enfoque (contacto visual) 4. Armas (lo más importante si son usadas) <b>Calificación debe ser 20-25</b>	Evalúe la calidad de: 1. Velocidad 2. Focus 3. Fuerza 4. Balance 5. Grito (kiai) 6. Respiración 7. Fluides (sólo chinas) <b>Calificación debe ser 20-25</b>	Evalúe la calidad de: 1. Velocidad 2. Focus 3. Fuerza 4. Balance 5. Grito (kiai) 6. Respiración 7. Fluides (sólo chinas) <b>Calificación debe ser 20-25</b>	Evalúe la calidad de: 1. Velocidad 2. Focus 3. Fuerza 4. Balance 5. Grito (kiai) 6. Respiración 7. Desempeño apropiado de la técnica <b>Calificación debe ser 20-25</b>	
<b>PERFECCIÓN DE TÉCNICAS</b>	<b>PERFECCIÓN Postura baja del cuerpo</b>	<b>LOGRO EN LA APPLICACIÓN</b>	<b>LOGRO EN LA APPLICACIÓN</b>	<b>ÉXITO EN EL GRADO DE DIFICULTAD</b>	
Evalúe la calidad de: 1. Patadas (amartillar) 2. Posiciones 3. Manos 4. Gimnásticos (si usados) 5. Armas (lo más importante si son usadas) <b>Calificación debe ser 20-25</b>	Evalúe la calidad de: 1. Posicioness 2. Patadas (amartillar) 3. Rotación de cadera (Japonesas) <b>Calificación debe ser 20-25</b>	Evalúe la calidad de: 1. Patadas (amartillar) 2. Candados/Agarres 3. Manos 4. Lanzamientos 5. Gimnásticos <b>Calificación debe ser 20-25</b>	Evalúe la calidad de: 1. Patadas (chambers) 2. Candados/Agarres 3. Manos 4. Lanzamientos 5. Gimnásticos <b>Calificación debe ser 20-25</b>	Evalúe la calidad de: 1. Patadas 2. Manos 3. Otras técnicas <b>Calificación debe ser 20-25</b>	
<b>GRADO DE DIFICULTAD</b>	<b>PERFECCIÓN Transición de Técnicas</b>	<b>GRADO DE DIFICULTAD</b>	<b>PERFECCIÓN DE TÉCNICAS</b>	<b>GRADO DE DIFICULTAD</b>	
Evalúe la calidad de: 1. Patadas (amartillar) 2. Posiciones 3. Manos 4. Gimnásticos (si usados) 5. Armas (lo más importante si son usadas) <b>Calificación debe ser 20-25</b>	Evalúe la calidad de: 1. De posición a posición 2. Transición - balance 3. Transición - enfoque (giro de cabeza) 4. Trancisión - patadas <b>Calificación debe ser 20-25</b>	Evalúe la calidad de: 1. Patadas (amartillar) 2. Candados/Agarres 3. Manos 4. Lanzamientos 5. Gimnásticos <b>Calificación debe ser 20-25</b>	Evalúe la calidad de: 1. Patadas (amartillar) 2. Candados/Agarres 3. Manos 4. Lanzamientos 5. Gimnásticos <b>Calificación debe ser 20-25</b>	Evalúe la calidad de: 1. Número de rompimientos 2. Resistencia del material 3. Proporción de éxito por dificultad <b>Calificación debe ser 20-25</b>	
<b>EVALUACIÓN ARTÍSTICA</b>	<b>PERFECTION DINÁMICA DEL CUERPO</b>	<b>EVALUACIÓN ARTÍSTICA</b>	<b>GRADO DE DIFICULTAD</b>	<b>EVALUACIÓN ARTÍSTICA</b>	
Evalúe la calidad de: 1. Teatralidad 2. Creatividad 3. Armas (lo más importante si son usadas) <b>Calificación debe ser 20-25</b>	Evalúe la calidad de: 1. Velocidad 2. Fuerza 3. Respiración 4. Grito (kiai) <b>Calificación debe ser 20-25</b>	Evalúe la calidad de: 1. Teatralidad 2. Creatividad <b>Calificación debe ser 20-25</b>	Evalúe la calidad de: 1. Patada (amartillar) 2. Candados/Agarres 3. Manos 4. Lanzamientos <b>Calificación debe ser 20-25</b>	Evalúe la calidad de: 1. Teatralidad 2. Creatividad <b>Calificación debe ser 20-25</b>	

**GIMNÁSTICOS** - Hasta 7 gimnásticos son permitidos en formas, armas contemporáneas y todas las divisiones de defensa personal (excepto las Limitadas). Gimnásticos pueden incrementar la calificación, pero no deberá ser el principal criterio para calificar. Más de 7 descalificará (DC) al competidor. Cualquier cantidad es permitida en divisiones contemporáneas suaves. Técnicas consideradas gimnásticas incluyen: vueltas de rueda, round-offs, vueltas de rueda aéreas (con o sin giro). Resortes de mano frontales y traseros, flips de frente o de espaldas, split frontales y laterales, Kip-ups y barrell rolls (Touchdown Raizes no se consideran gimnásticos).

**DIVISIONES MUSICALES** - Competidores en divisiones "Coreografiadas" NO PUEDEN utilizar música de fondo. Efectos de sonido pueden ser agregados ocasionalmente, pero NO PUEDEN ser considerados como requisito de coreografía. La forma debe seguir el ritmo (varios compases) de la música original. El promotor debe elegir una de las dos opciones:

- Opc 2-a** a) Los jueces otorgarán uno de las siguientes puntuaciones de coreografía musical:  
 1) 2 puntos = Suficientemente coreografiado a la música, hubo intento obvio del competidor de coreografiar la mayor parte de la forma.  
 2) 1 punto = Intento de coreografía de la forma, sólo unas pocas técnicas fueron coreografiadas. Por ejemplo, el principio y/o final de a forma.  
 3) 0 puntos = Prácticamente no hay coreografía... Algunas técnicas pueden ir acompañadas a propósito o accidentalmente.

Un total de 4-6 puntos = No hay deducción / 2-3 puntos = 0.05 puntos de deducción del total / 0-1 puntos = DC por tomador de puntos.

**Opc 2-b** b) Los jueces no otorgarán una puntuación separada por coreografía musical, pero la coreografía se reflejará en las puntuaciones individuales de los jueces y/o será una reducción de la puntuación final de 0.05 con la decisión tomada por el Juez Central, Arbitrador o voto mayoritario de los jueces.

**DIVISIONES "LIMITADAS"** - No se permiten gimnásticos y no se permiten técnicas que impliquen que la cabeza del competidor se invierta mientras esté en el aire (inc. Aubtido, capoeira, touch raiz, golpe lateral, cork, misty flip, hyper fulls, flares, windmills, etc.). Las divisiones de armas no permiten soltar el arma intencionalmente y no puede alejarse de la mano / muñeca (hasta 2.5cm). Se hará una deducción de 0.05 del total del competidor por cada falta, con la decisión tomada por el Juez Central, el Arbitrador o con el voto mayoritario de los jueces.


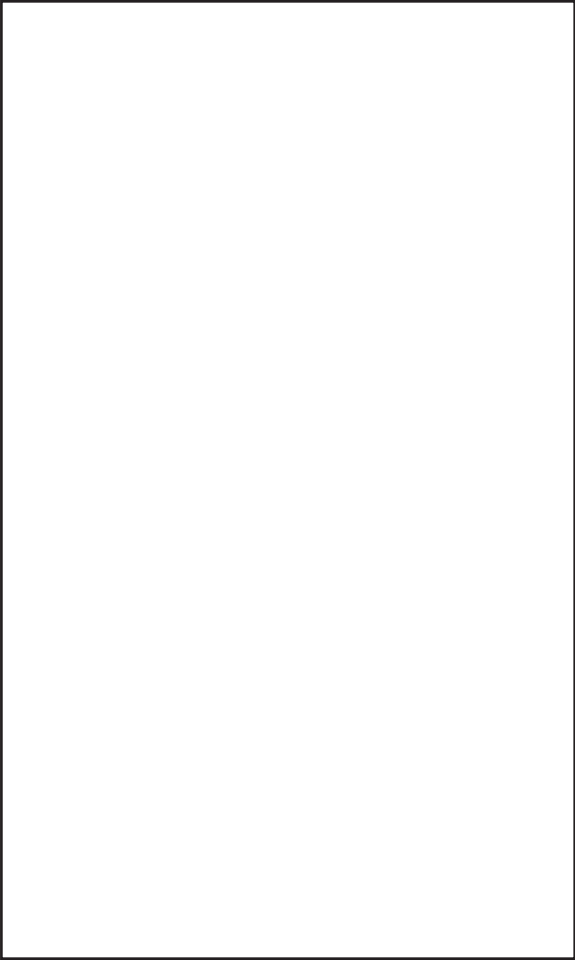
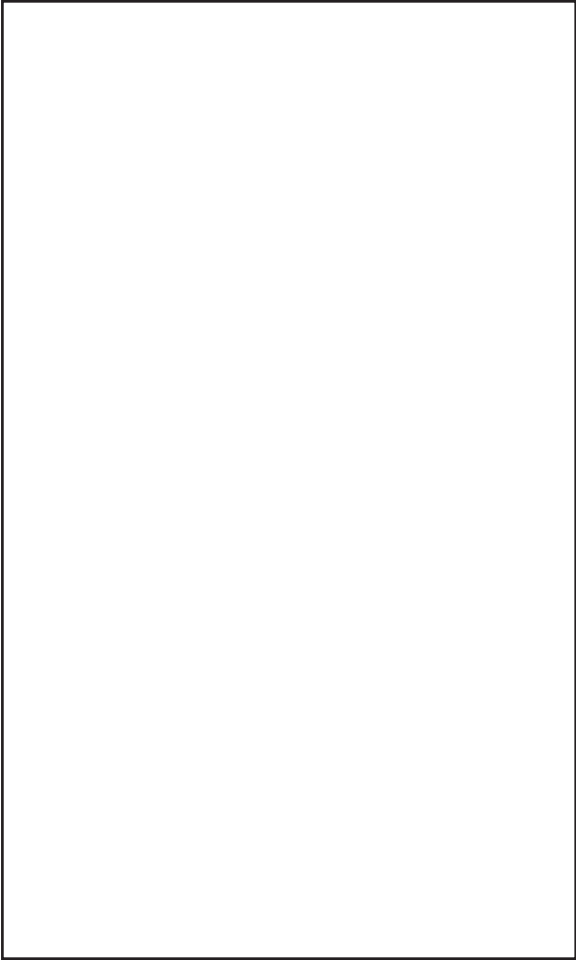
**TIEMPO EXCEDIDO** - El anotador de puntos deberá deducir al competidor 0.05 puntos por cada 10 segundos que excedan el tiempo límite de 3 minutos (con excepciones).



Si las cuatro 4 calificaciones son 25, entonces el 10 deberá ser escrito sobre el 9 en este recuadro y en de la parte trasera de esta hoja.

Transfiera la calificación total a la parte trasera



		
	<b>Escriba en números grandes</b>	<b>Escriba en números grandes</b>

La desviación máxima permitida de la segunda mayor de los jueces es 0.03. Ajuste cualquier calificación de los jueces a 0.03 de la segunda calificación mayor si es necesario.


---

Revisión de la desviación máxima de la calificación