

(Modificaciones para los Super Grands / Amateur Internationals)

REGLAS SKITA DE UN VISTAZO 2011

"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.

Opc = Los Super Grands/Amateur Internationals deben usar la opción ("a") en las siete (7) opciones.

SG = Sólo Super Grandes **AI** = Sólo para Amateur Internationales. El reglamento para Super Grandes/Amateur Internationals es diferente a las Reglas SKITA de un Vistazo de la temporada regular.

FORMAS

- AREA DE COMPETENCIA** - De 6 x 6m para 12 años y mayores, de 4.5 X 4.5m o más para menores de 12 años si son grados menores, 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** - Toda las divisiones deben tener 5 Jueces.
- UBICACION DE LOS JUECES** - Opciones:
 - A un lado del área en formas open o contemporáneas, en las esquinas en formas tradicionales.
- 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 APENDICE A - CRITERIO ESPECIFICO DE FORMAS, si el mismo está siendo utilizado.*
- 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 - aun 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 cumplan 35 o 45 durante la temporada, excepto que pueden competir en ambas edades en el mismo torneo y retener sus puntos en ambas.] - ver Reglamento SKITA V.B.4.)
- GRADO** - Debe participarse con el color de cinta apropiado a la división en que se está compitiendo (excepto en SG puntos y continuo donde se requiere que GM no porten cinta y en el mismo grado en todas las divisiones. (Excepto los nuevos CN con un ranqueo de GM de SKIL pueden competir en los Amateur Internationals como GM y en los SG como CN por sólo un año.)
- CANTIDAD DE DIVISIONES** - El competidor puede participar en el número de divisiones que se desee.
NOTA: Si se está compitiendo en una división cuando se es llamado en otra, no se 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 en que ring se encuentra.
- ESTILO** - (Divisiones de formas no permiten armas). No importa el criterio de formas que se siga en cualquier evento previo, lo siguiente aplica.
 - Todos los cintas negras deben competir en el estilo propio a la forma ejecutada. Especificaciones detalladas están señaladas en el APENDICE A - CRITERIO ESPECIFICO DE FORMAS del Reglamento SKITA. Una generalización de los criterios generales de formas es el siguiente. Cualquier infracción al Apéndice A es dscalificación inmediata.
 - 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 kihap. No se permiten gimnásticos, splits, etc. Sólo se permiten formas tradicionales coreanas sin alteraciones.
 - Formas Chinas** - Sólo formas tradicionales en divisiones tradicionales. Gimnásticos limitados.
 - Contemporáneas Fuerte (Creativas/Musicales/Open)** - Uniforme tradicional o deportivo (no se permiten playeras), técnicas de estilo suave no son permitidas. Máximo de siete (7) gimnásticos. *NOTA: Apéndice A. A. Formas Contemporáneas Fuerte. 3. Técnicas Obligatorias, a, b, c, d no son ya obligatorias.*
 - Contemporáneas Suave (Creativa/Musical/Open)** - Por lo general los gimnásticos son ilimitados. Sólo técnicas inherentes a estilo suave.
- MUSICA** - Formas con coreografía musical deberán coreografiar la música que usen de fondo excepto musical open. 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.
 - 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.
 Un total de 7-10 puntos significa que el competidor mantendrá su puntuación total.
 Un total de 4-6 puntos significa que al competidor le será restado de su total un (0.05) puntos por el Tomador de Puntos.
 Un total de 0-3 puntos significa que el competidor fue descalificado por el Tomador de Puntos.
- SECUENCIA** - Los competidores serán sembrados de acuerdo a su clasificación NBL o SKIL, si se pre-registran antes de la fecha límite, o por el pago de \$50 si lo hacen después. Puntos extra para sembrado provenientes de Torneos Estatales SKIL sólo estarán disponibles durante los SG/AI. Competidores no clasificados competirán primero por sorteo (ver Apéndice O y P del Reglamento SKITA).
- SECUENCIA - GRAN CAMPEON** - La secuencia será fijada por sorteo.
- DISPONIBILIDAD** - Cuando se ha declarado cerrada una categoría y/o ha iniciado el ordenamiento, no se permite nuevos ingresos.
- TIEMPO LIMITE** - Hasta tres (3) minutos, contabilizándose a la entrada del competidor al área o al inicio de la música, lo que suceda primero.
- REINICIO** - No hay penalización o deducción por el primer reinicio por persona o división en cintas negras o grados menores. No se permiten segundos reinicios. No se permiten reinicios en divisiones de formas tradicionales cintas negras.
- EQUIPO DE SONIDO** - Reproductora de sonido y personal para operarla es provisto.
- PROMEDIO DE PUNTUACION** - CN serán calificadas de 9.90-10.00, grados menores de 9.80-9.90 aunque sean uno o dos competidores. Los tres primeros ejecutan antes de recibir calificación.
- EMPATES** - Todos los primeros empates en las ocho (8) más altas posiciones deben romperse con los competidores volviendo a ejecutar su forma en el mismo orden. Segundos empates deberán ser rotos por señalamiento de manos de los Jueces.
- EMPATES - GRAN CAMPEON** - Cualquier empate entre dos o más competidores será roto por señalamiento de manos por parte de los Jueces.
- GRANDES CAMPEONES** - Todas las calificaciones deben fluctuar entre 9.95 - 10.00. 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 EQUIPO** - El equipo pueden contener cualquier cantidad de competidores, pero al menos uno debe ser cinta negra bajo el cual el equipo será registrado. La forma no necesita estar coreografiada con la música. La sincronización no es obligatoria, pero si los competidores la intentan y no la logran, les puede afectar su puntuación. Utillería y gimnásticos ilimitados son permitidos. La puntuación será determinada por la evaluación de todos los miembros.

ARMAS

- PROCEDIMIENTO** - Igual que en formas, mismas opciones, excepto los cuatro criterios para Fomas Creativas Fuerte/Creatias Fuerte Musicales)
- ESPECIFICACIONES** - Sólo armas auténticas de artes marciales, y el filo debe estar protegido.
- ESTILO** - Si la opción 02-a es elegida en formas, entonces el criterio específico para armas tradicionales fuertes aplica. Sólo las siguientes armas serán permitidas: 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:
 - Largo - Al menos la misma altura del competidor y hasta un máximo de 10.16 cm más alto que el competidor.
 - Construcción - Debe de ser de madera fuerte, sin adornos.
 - 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"

- 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.
- TIEMPO LIMITE** - (Igual que en formas).
- MUSIC** - (Igual que en formas incluyendo opciones).

DEFENSA PERSONAL Y ROMPIMIENTOS

1. **PROCEDIMIENTO** - (Igual que en formas).
2. **APOYOS** - Sólo personas y armas están permitidas en defensa personal (DP) tradicional como apoyos. No se permite música, diálogos o montajes en DP tradicional. El uso de música, diálogos y montajes son permitidos en defensa personal contemporánea (coreografía de combate).
3. **TIEMPO LIMITE** - (Igual que en formas).
4. **EMPATES** - Igual que en formas para defensa personal. Sin embargo, en rompimientos, si después del señalamiento de manos continúan empatados debido a que un Juez(ces) dió calificaciones empatadas, entonces el Juez(ces) deberá romper el empate escogiendo entre los competidores. Los competidores no volverán a ejecutar.
4. **MATERIALES PARA ROMPIMIENTO** - Todos los competidores deberán proveer su propio material y cubierta para el piso de competencia de 2mm de grosor mínimo y de 6x6m. Todo el material de apoyo usado bloques, ladrillos, maderas y otros materiales ha ser rotos deberán tener inscritas las iniciales del competidor (a mano o con pintura de spray) en el mismo color. Un duplicado de cada material a ser roto, deberá ser presentado a los jueces para su examen de seguridad, tipo de material, peso y resistencia. Cualquier juez puede probar la resistencia al rompimiento del material.

COMBATE

1. **AREA DE COMPETENCIA** - (Igual que en formas).
3. **NUMERO DE JUECES** - Cada ring debe tener 3 o 5 Jueces.
4. **LOCALIZACION DE LOS JUECES** - Sentados fuera de las esquinas del ring; juez central de pie.
5. **UNIFORME** - (Igual que en formas con las excepciones siguientes) No se permiten playeras, sudaderas (en lugar de la parte superior o casaca del uniforme) o pantalones arriba de las rodillas. Las mangas tienen que 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** - Es obligatorio el uso de protector bucal, manos, pies, cabeza e ingles (para hombres). El uso del suspensorio y protector de ingle no está permitido fuera del uniforme.
7. **EDAD** - Igual que en formas.
8. **GRADO** - Igual que en formas.
9. **CANTIDAD DE DIVISIONES** - Igual que en formas.
10. **DISPONIBILIDAD** - Igual que en formas.
11. **PESO** - Todos los competidores tienen que pesarse y competir en la división adecuada a su peso.
12. **ESCOGIENDO EL ORDEN** - Los competidores serán sembrados de acuerdo a su clasificación si se pre-registran antes de la fecha límite o tras el pago de \$50 para poder conservar su clasificación. Puntos extra provenientes de Campeonatos Estatales SKIL sólo estarán disponibles durante el registro en los SG/Al. Competidores no clasificados competirán por sorteo en la primera ronda por sistema de bye (ver Apéndice O y P del Reglamento SKITA).
13. **TIEMPO LIMITE** - Hasta 2 minutos de tiempo corrido, (ver opción 07-a).
14. **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 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 solo 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.
15. **TIEMPO FUERA** - El competidor o el coach pueden solicitar un (1) tiempo fuera de hasta 10 segundos por pelea, cuando está ya ha sido detenida.
16. **AREAS DE PUNTUACION**
 - a) Cabeza, cara, costillas, pecho, abdomen y riñones (no ingles).
17. **TECNICAS** - Las técnicas permitidas incluyen todas las patadas, puños, golpes de revers, 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. Agarres hasta por tres (3) segundos, técnicas girando y en el aire. Cualquier otra técnica es ilegal. Debe de haber contacto visual al marcar la técnica.
18. **CONTACTO** - Definición:
 - No Contacto - La técnica deberá estar dentro de una zona de 10 centímetros (4 pulgadas aproximadamente)
 - Ligero - Sólo contacto ligero, no hay sangre.
 - Moderado - Un poco de mayor penetración de la técnica en el oponente, no hay sangre.
 - Excesivo - Penetración extrema de la técnica, posible inflamación, enrojecimiento o sangre.
- Opc 4-a) Todos los grados deben usar contacto ligero o no contacto (opción del competidor) para marcar las áreas permitidas de la cabeza (e ingles, si es permitido) y contacto ligero o moderado a las áreas permitidas del cuerpo.
19. **FUERA DEL AREA** - Cuando los dos pies están fuera del área o ninguno está tocando la línea límite.
20. **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 un (1) punto, por el Juez Central, cuando lo haga por rehuir el combate.
21. **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.
22. **PENALIZACIONES** - Contacto excesivo, ilegal, técnicas ilegales, contacto en áreas no puntuables, 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 APENDICE C - Combate Penalizaciones de un Vistazo).
23. **PUNTUACION** - Los puntos son otorgados por mayoría de votos de los Jueces.
 - 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. (Las patadas valen un punto cuando cualquier competidor está caído).
24. **PUNTOS Y PENALIZACIONES** - Se puede otorgar un punto a un competidor al mismo tiempo que se penaliza al otro con un punto en una misma llamada por mayoría de votos, es decir, es posible acreditar dos puntos al mismo competidor al momento que se llama a acreditar puntos. Sin embargo, un punto y una penalización no pueden ser marcados a un mismo competidor al mismo tiempo por un Juez.
25. **CANTIDAD DE PUNTOS PARA GANAR**
 - a) El competidor con más puntos al finalizar los 2 minutos de competición o una diferencia de diez (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.
- SG/AM **ELIMINACIONES DOBLES** - Todos los combates por puntos en los SG (excepto equipos) son a doble eliminación después de finalizadas las "Wild Cards" - debe de perder dos encuentros. En Amateur Internationals los combates por puntos (excepto equipos) son a eliminación doble sólo en el último encuentro. El primer competidor de los restantes dos que gane dos encuentros es el Campeón Amateur.
26. **ERROR DE JUECES** - Cuando un Juez comete un error y lo admite, puede enmendarlo antes de iniciar el próximo combate.
27. **EMPATE** - Se define en muerte súbita en tiempo extra.
28. **LESIONES** - El médico o el Juez central del encuentro puede prohibir a un competidor que continúe, debido a lesiones.
29. **FINALES** - El que acumule más puntos en 2 minutos es el ganador.

COMBATE POR EQUIPOS

1. **PROCEDIMIENTO** - Igual que en combate con las siguientes excepciones:
2. **SECUENCIA Y GRUPOS POR EDAD** (si hay de diferentes edades) - En Junior del más joven al mayor. Adultos del más ligero al más pesado.
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** - El desempate 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 dos (2) puntos a la víctima o el equipo de la víctima recibirá dos (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.

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** - Cuatro (4) sentados en las esquinas o fuera del área, Juez central de pie
5. **UNIFORME** - (igual que en combate por puntos)
6. **EQUIPO DE PROTECCION** - (igual que en combate por puntos)
7. **EDAD** - (igual que en formas)
8. **GRADOS** - (igual que en formas)
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 dos (2) minutos
14. **COUCHEO** - (igual que en combate por puntos)
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). Todos los grados no deberán 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. De tres (3) a cinco (5) puntos de penalización (a discreción del Juez Central) por contacto moderado a la cara, patear al oponente caído o golpear después del alto. Dos (2) puntos por más de tres 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, salirse del ring, etc. Descalificación por contacto excesivo y conducta antideportiva. (ver APENDICE C - Combate Penalizaciones de un Vistazo).
23. **PUNTOS** - 1 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 DE MARCADORES DE LOS JUECES** - Dos jueces iniciarán llevando el total de puntos para un competidor y los otros dos 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 dos competidores y los restantes sesenta (60) segundos del encuentro, totalizarán los del competidor contrario.
- SG/AM **ELIMINACIONES DOBLES** - Todo el combates continuo en los SG son a doble eliminación después de finalizadas las "Wild Cards" debe de perder dos encuentros.
25. **TOMADORES DE MARCADORES** - Los tomadores de marcadores totalizarán los resultados de los cuatro (4) jueces por cada competidor y sumarán cualquier penalización al competidor correspondiente, para determinar el marcador final de cada competidor.
26. **ERROR DE JUECEO** - (igual que en combate por puntos)
27. **EMPATES** - (igual que en combate por puntos)
28. **LESIONES** - (igual que en combate por puntos)
29. **FINALES** - (igual que en la competencia regular)