

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. Revisones 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.

Opc = Los Super Grands/Amateur Internationals usarán la opción ("a") en las siete (7) opciones. CN = Cintas negras GM = Grados menores
SG = Sólo Super Grands AI = Sólo para Amateur Internationales. El reglamento para Super Grands/Amateur Internationals es diferente a las Reglas SKITA de un Vistazo de la temporada regular.

Jueces - En todos los casos de descalificación un sólo competidor debe de quedar en cada una de las 8 posiciones de cada división.

FORMAS

- 1. 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 GM, 6 X 12.6m para las formas chinas si es solicitada por el competidor.
2. DECISIONES FINALES - Sólo pueden ser hechas por el Arbitrador.
3. NUMERO DE JUECES - Todas divisiones deben tener 3 Jueces.
4. UBICACION DE LOS JUECES - A un lado del área en formas open y contemporáneas, en las esquinas en formas tradicionales.
5. 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.
6. EDAD - El competidor debe participar en la edad que tenga el día de inicio de la temporada.
7. GRADO - Debe participarse con el color de cinta apropiado a la división en todas las divisiones del grado en que se esté compitiendo.
8. CANTIDAD DE DIVISIONES - El competidor puede participar en el número de divisiones que se desee.
9. ESTILO - (Divisiones de formas no permiten armas).
10. MUSICA - Formas con coreografía musical deberán coreografiar la música que usen de fondo excepto musical open.

ARMAS

- 1. PROCEDIMIENTO - (Igual que en formas)
2. ESPECIFICACIONES - Sólo armas auténticas de artes marciales, y el filo debe estar protegido.
3. ESTILO - Todos los CN y GM siguen Opc 2-a Criterio Especifico (Apéndice A) como se señala arriba y sólo las siguientes armas serán permitidas en las divisiones tradicionales fuertes: Kai, kama (sin cuerda), katana, kuwa (hoe), bo largo, naginata, nunchaku, sai, tonfa y yarihoko.

Table with 8 columns representing different weapon types and 4 rows for weight specifications (Largo del Bo, Peso Min. Reglam., Centro Reglamen., Final Reglamen.)

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

6. **TIEMPO LIMITE** - (Igual que en formas).

DEFENSA PERSONAL Y ROMPIENTOS

1. **PROCEDIMIENTO** - (Igual que en formas con las siguientes excepciones) Apéndice A aplica para todas las divisiones.
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 rompimientos donde sólo se utiliza madera
3. **UNIFORME** - En DP, uniformes de artes marciales no son obligatorios en creativas, pero en tradicional se deberá usar el uniforme tradicional (Ver Appendix A).
4. **APOYOS** - Todos los apoyos son permitidos en DP, sin embargo, DP tradicional sólo puede emplear 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 uno 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, más de 8 min, o remoción de escombros, más de 2 min, 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, 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

1. **AREA DE COMPETENCIA / 2. DECISIONES FINALES** - (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 cubierta por el equipo de protección. No se permite ningún metal en los uniformes.
6. **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. No se permiten zapatos.
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. Nota - Competidores junior con pesos en conflicto en sus rankings NBL de combate al final de la temporada (Oct) se les podrían consolidar todos sus punto divisionales en una división a discreción de la NBL para los ranking finales, a menos que el competidor envíe una hoja de puntuación para la división que elija que sus puntos sean transferidos.
12. **SECUENCIA** - 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 en persona durante el registro en los SG/AM. Competidores no clasificados competirán por sorteo en la primera ronda por sistema de bye (ver Apéndice O y P del Reglamento SKITA).
13. **DISPONIBILIDAD** - (Igual que en formas)
14. **TIEMPO LIMITE** - Hasta 2 minutos de tiempo corrido, (ver 26 opción 07-3).
15. **COUCHEO** - Sólo es permitido desde las áreas de coach o la designada. Coacheo 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.
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**
 - a) Cabeza, cara, costillas, pecho, abdomen y riñones (no 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 parte baja de la pantorrilla de la pierna de enfrente. Agarrar hasta por 3 segundos (Excepto cabeza, cuello y agarres a la ingle y candados a la cabeza, golpes de gancho y uppercuts), técnicas girando y en el aire. Cualquier otra técnica es ilegal. Debe haber contacto visual al marcar la técnica.
19. **CONTACTO** - Definición: No Contacto - La técnica deberá estar dentro de una zona de 10 centímetros (4 pulgadas aproximadamente) Ligeramente - 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.
 - 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.
20. **FUERA DEL AREA** - Cuando los 2 pies están fuera del área o ninguno está tocando la línea límite.
21. **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.
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** - 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 sujetas 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.
24. **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).
25. **PUNTOS Y PENALIZACIONES** - Se puede otorgar 1 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. Un Juez debe descartar cualquier punto si es seguido por una penalización para el mismo peleador.
26. **CANTIDAD DE PUNTOS PARA GANAR**
 - 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.
27. **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 2 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 2 que gane 2 encuentros es el Campeón Amateur Internacional.
28. **ERROR DE JUECES** - Cuando un Juez comete un error y lo admite, puede enmendarlo antes de iniciar el próximo combate.
29. **EMPATE** - Muerte súbita en tiempo extra.
30. **LESIONES** - El médico o el Juez central puede prohibir a un competidor que continúe, debido a lesiones.
31. **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 EN EQUIPOS** - En Junior del más joven al mayor. Adultos del más ligero al más pesado. Dama, 35+ y hombre en categoría mixta.
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 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.
7. **LASTIMADURAS** - (igual que en puntos)

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 puntos)
6. **EQUIPO DE PROTECCION** - (igual que en combate por 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). 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/SALIR DEL AREA VS REHUYENDO** - (igual que en combate por puntos)
21. **OPONENTE CAIDO** - Cuando algún competidor está caído la competencia se detendrán y los competidores irán a sus lugares para reiniciar.
22. **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 puntuables, técnicas ilegales (Incluye agarres a la cabeza, cuello e ingle, 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).
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** - 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 dos competidores y los restantes 60 segundos del encuentro, totalizarán los del competidor contrario.
25. **ELIMINACIONES DOBLES** - En los SG los combates son a doble eliminación después de finalizadas las "Wild Cards" - debes perder 2 peleas.
26. **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.