

# 2010 SKITA RULES AT A GLANCE

These rules apply to all ranks and ages unless specified otherwise. They are general in nature and are not entirely applicable for the Super Grands / Amateur Internationals (see SG brochure). See the official rules in the latest edition of the SKITA Handbook for specifics and for official arbitration procedures and rule changes during the year. SKITA rules may be accessed at [www.nblskil.com](http://www.nblskil.com) (then click SKITA.). All revisions here are underlined and take precedence over any previous SKITA Handbook discrepancies.

O = Options to Choose (7 total)

SG = Super Grands Requirement

AM = Amateur Int'l's Requirement

The Super Grands/Amateur Internationals and NBL National Conference tournaments must use option ("a") for all seven (7) options except for option number four (04) where either "a" or "b" may be chosen.

## FORMS

1. **RINGS** - 20' X 20' for ages 12 and up, 15' X 15' or larger for ages 12 and under if they're under blackbelts, 20' X 40' for Chinese forms divisions if requested by the player.
2. **FINAL DECISIONS** - Made only by the Rules Arbitrator.
3. **NUMBER OF JUDGES** - Every blackbelt division must have five (5) Judges. Under blackbelt divisions can have three (3) Judges.
4. **LOCATION OF JUDGES** - Options:
  - a) One side of the ring for contemporary or open forms, corners for traditional forms.
  - b) One side of the ring.
5. **UNIFORM** - Player must wear a traditional or sport karate uniform with no foul language on it. T-shirts as part of a school uniform are allowed in Chinese (soft style) divisions only. The top may be removed during the performance if appropriate for the division. *NOTE: Different detailed uniform specifications as outlined in APPENDIX A - SPECIFIC FORMS CRITERIA will apply if specific forms criteria (option 9.a. below) is used.*
6. **AGE** - Player must compete at the age they were on the first day that the circuit's season began. [At all NBL tournaments and all SKIL sanctioned tournaments that are using SKITA Rules: All blackbelt and under blackbelt players must enter divisions based upon the age they were on January 1 at 12:01 a.m. of the year the tournament is held, excepting those players who will be turning 18 during the circuit season (NBL season - January 1 to December 31 / SKIL season July 1 to June 30) are allowed to compete in either 17- or 18+ at each tournament during that entire circuit season - even before they turn 18. They cannot compete in both 17- and 18+ at the same tournament and points will stay in the age group the player competes in at each tournament. The same applies for those players that will be turning 35 or 45 during the circuit season except they can compete in both age divisions at the same tournament and retain points in both - see SKITA Rulebook V.B.4].
7. **BELT RANK** - Player must compete with the proper color belt worn for the division competing in and at the same rank in all divisions.
8. **AMOUNT OF DIVISIONS** - Player can compete in any amount of divisions.
 

*NOTE: If player is competing in one division when their other division is called, they cannot be disqualified so long as they are presently on deck or up competing and if they have informed the scorekeeper or coordinator of the division that is waiting for them as to what ring they are in.*
9. **STYLE** - Options: (no weapons allowed)
  - a) All blackbelt players must compete in the proper style division for the form which is being performed. Detailed specifications are outlined in APPENDIX A - SPECIFIC FORMS CRITERIA, of the SKITA Handbook. A generalization of the specific forms criteria is as follows:
    - Japanese / Okinawan Forms** - Pure white uniform with a maximum total of two (2) emblems on the uniform shoulder and/or chest and sponsor logo on back and nothing on pants. No shirt allowed under uniform top (males) and only white sports bra, sleeveless or sleeved "T" under uni form top (females), no jewelry, max 4 kiai, no kicks above chest, no multiple kicks, no elevated spin kicks, no gymnastics. Traditional unaltered Japanese/Okinawan forms only.
    - Kenpo / Kajukenbo Forms** - Black uniform with a maximum total of two (2) emblems on the uniform shoulder and/or chest and sponsor logo on back and nothing on pants. No shirt allowed under uniform top (males) and only black or white sports bra, sleeveless or sleeved "T" under uni form top (females), no jewelry. High kicks only allowed in forms that traditionally have them. Traditional unaltered Kenpo, Kajukenbo, Polynesian forms only.
    - Korean Forms** - Pure white or black/blue traditionally trimmed uniform top with a maximum total of two (2) emblems on the uniform shoulder and/or chest and sponsor logo on back and nothing on pants. No shirt allowed under uniform top (males) and only white sports bra, sleeveless or sleeved "T" under uniform top (females), no jewelry, max 5 kihap, no gymnastics, no splits, etc. Traditional unaltered Korean forms only.
    - Chinese Forms** - Traditional forms only in traditional divisions.
    - Hard Creative / Hard Musical Forms** - Sport or traditional uniform (no T-shirts), soft style techniques not allowed. Form must include:
      - 1) Series of at least 5 consecutive hand techniques
      - 2) Spinning kick landing to a hand technique or split.
      - 3) Series of at least 3 kicks w/o touching down with the kicking leg (while kicking) from a standing position or from an aerial position.
      - 4) One of the following kicks: a jumping front thrust, flying side, split, tornado, whip, two or more kicks while airborne, gyroscope or capoeira.
  - b) Player must compete in the proper style division for the form they are performing. The performance must display only traditional techniques that are inherent to forms of the style being represented by the player. All other general specifications apply.
10. **MUSIC** - Choreographed musical forms divisions cannot use background music w/o choreography. Occasional sound effects can be added but any player's attempted choreography to sound effects CANNOT be considered by the Judges as part of their choreography requirement. The form must follow the rhythm (various beats) of the music.
 

Options for blackbelt divisions:

  - a) Judges will award one of the following musical choreography scores:
    - 1) 2 points = Sufficient choreography to music where an obvious attempt was made by the player to choreograph the majority of the form.
    - 2) 1 point = Attempted choreography of the form where only a few techniques are choreographed. For example the beginning and/or ending of the form.
    - 3) 0 points = Basically not choreographed. A few techniques may hit beats on purpose or accidentally.
 A total of 7-10 points means a player's overall score remains the same.  
 A total of 4-6 points means a player's overall score will have 0.05 point deducted by the Scorekeeper.  
 A total of 0-3 points means a player is disqualified by the Scorekeeper.
  - b) Judges will not award a separate musical choreography score.
11. **SEQUENCE** - Luck of the Draw must be done at ringside with no more than one division staged ahead of time and the shuffled and draw must be done in front of all players (coaches) of that division that are available at that time. First card picked is first up.
 

**SEQUENCE** - Players will be seeded according to their rankings.
12. **AVAILABILITY** - When the division has been declared closed and/or the charting has started, no late entries are accepted.
13. **TIME LIMIT** - Up to three (3) minutes is allowed from the time the player enters the ring or when the player's music is started, whichever is first.
14. **RESTARTS** - No penalties or deductions for the first restart per person, per division, for any blackbelt or underbelt. However, no restarts allowed in blackbelt traditional forms divisions. No second restarts are allowed at all.
15. **MUSIC PLAYER** - Unless provided by the Promoter, the Player must provide their own music player and someone to run it.
16. **SCORING RANGE** - Blackbelts will be scored 9.90-10.00 and underbelts 9.80-9.90. The first three compete before any scores are given. With only one or two players the winner is chosen by Judges show of hands. (Except at SG/AM where scores will be given).
 

**Special Option (Not SG/AM):** Before the division begins the Center Referee can declare use of an option requiring that all the Judges must give one of the first three players a score of 9.96 (UBB 9.86), another one of the first three players a score higher than 9.96 (UBB 9.86) and the other a score less than 9.96 (UBB 9.86). The exception will occur if 2 or more of the first 3 players are DQed or make an obvious error that would otherwise lower their score and make this system ineffective.
17. **TIES** - Ties between two or more players in the top four (4) places and for eighth place will be broken by the Scorekeeper tallying up which player(s) had the most Judges votes. If any Judge(s) tied players (gave the same score) then each player gets a vote. If after the tally any players are still tied with the most overall votes then they must run their forms again by luck of the draw, with a show of hands to determine a winner. A second show of hands may be required for three or more tied players to break their tie.
18. **GRANDCHAMPIONSHIPS** - All scores must be 9.95 - 10.00. Ties will be broken same as eliminations. Player performance must comply with the division that was won (i.e., - music cannot be added to a creative form). There will be a fine of \$25 levied against any player who is scheduled and desires to compete in the finals, but that fails to report to the Statisticians table before the eliminations end that day. All divisions or grand championships where prize money is advertized require that a player must be willing to compete to win any money. While players can agree in advance to split any prize money amongst themselves, the money will not be awarded to a player if the Arbitrator feels that the player(s) appear to have pre-determined a winner in advance. The only exception is if either the medical personnel or Center Referee grant a medical exception not to compete based upon a legitimate medical concern.

## WEAPONS

1. **PROCEDURE** - (same as forms)
2. **SPECIFICATIONS** - Weapons must be authentic to martial arts and must be protected from sharpness.
3. **STYLE** - If option 02-a in forms is chosen, then specific criteria for hard traditional weapons applies and only the following weapons will be allowed: Kai (oar), kama (no rope), katana, kuwa (hoe), long bo, naginata, nunchaku, sai, tonfa and yarihoko. Each of those weapons have specific size and weight requirements for size of the player. See SKITA Handbook "APPENDIX A # B-Hard Traditional Weapons" for specifics.
 

**EXAMPLE - Long Bo:**

  - a) Length - Must be at least the height of the player and can be to a maximum of four (4) inches taller than the player
  - b) Construction - Must be hardwood, unadorned
  - c) Weight / Thickness - According to below chart

Length of 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")
Min. Required Wgt.	15.8oz (450g)	18.4oz (525g)	21.7oz (600g)	23.7oz (675g)	26.2oz (750g)	28.9oz (825g)	31.5oz (900g)
Required Center	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"
Required End	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. **WEAPON BREAKS** - Player has five (5) minutes to replace it with the same or a different weapon and can compete again w/o penalty or can complete the form with the broken weapon w/o stopping and w/o penalty. 5. **TIME LIMIT** - (same as forms)

## **SELF DEFENSE & BREAKING**

1. **PROCEDURE** - (same as forms)  
 2. **PROPS** - Only people and weapons can be used as props in traditional self defense. No other props, music or skit dialogue in traditional self defense. Other props, music, dialogue and skits are allowed in contemporary self defense (choreographed fighting).  
 3. **SEQUENCE** - In breaking, wild cards will only compete once and by luck of the draw before the seeded players.  
 4. **TIME LIMIT** - (same as forms)  
 5. **TIES** - Same as forms for self defense. In breaking however, after a show of hands if they are still tied because a judge(s) gave tied scores initially then that judge(s) must break the tie by choosing between the players. The players are not to perform again.

## **SPARRING**

1. **RINGS** - (same as forms) 2. **FINAL DECISIONS** - (same as forms) 3. **NUMBER OF JUDGES** - Each ring must have three (3) or five (5) Judges.  
 4. **LOCATION OF JUDGES** - With a majority rule by the Judges in the ring, they may sit in ring corners just outside the ring with Center Referee standing or may stand and move about inside the ring to judge.  
 5. **UNIFORM** - (same as forms except the following) No T-Shirts or sweatshirts (in place of uniform tops) or pants above the knees are allowed. Additionally, the sleeves must reach the elbows. Jewelry is not allowed unless covered by safety equipment. No metal can be worn on the uniform. No shoes.  
 6. **SAFETY EQUIPMENT** - Mouth piece, groin cup (males), hand, foot, and head gear is required. Cups cannot be worn outside the uniform.  
 7. **AGE** - (same as forms) 8. **BELT RANK** - (same as forms) 9. **AMOUNT OF DIVISIONS** - (same as forms) 10. **AVAILABILITY** - (same as forms)  
 11. **WEIGH-IN** - All players must weigh-in and compete in the weight division(s) in which they qualify.  
 12. **CHOOSING THE ORDER** - Any byes must be randomly chosen first if byes are necessary. Then in all rounds, players from the same country (first), players from the same state (second) and players from the same school location (third), shall not be paired against each other if possible. Changes during any round to amend incorrect pairing of players is required if discovered, as long as it is possible w/o changing previously completed matches.  
 13. **TIME LIMIT** - Up to two (2) minutes running time depending on option 07-a or 07-b.  
 14. **COACHING** - Allowed from coaches' box or designated area. Coaches in coaches' boxes cannot call or physically signal points for their player during a break for a call in scoring so as to confuse Judges calls for points. Coaches can enter/exit coaches' box at any time during the match, but only one coach can be in the box or within 3' of the box at any time. One point penalty awarded by Center Referee for each infraction.  
 15. **TIME OUT** - A player or coach can call one (1) time out per match for up to ten (10) seconds when play is already stopped.  
 16. **SCORING AREAS** - Options:  
 a) Head, face, ribs, chest, abdomen and kidneys.  
 b) Head, face, ribs, chest, abdomen, kidneys and groin.  
 17. **TECHNIQUES** - Allowable techniques include all kicks, punches, back fists, knife hands, sweeps to the back or side of the lower front leg, grabs up to three (3) seconds, spins and aerials. All other techniques are illegal. Eye contact must be made with technique contact.  
 18. **CONTACT** - Definitions: Contact - Technique within a four (4) inch zone  
 Light - Just a touch, no blood.  
 Moderate - Slight penetration of opponent, no blood.  
 Excessive - Extreme penetration, possible swelling, redness or bleeding.  
 Options:  
 a) All ranks must use either light or no contact (the individual player's option) to score to head scoring areas (and the groin if it is a scoring area); and light or moderate contact to score to body scoring areas.  
 b) Blackbelts and divisions with blackbelts in them must use either light or no contact (the individual player's option) to score to head scoring areas (and the groin if it is a scoring area); and light or moderate contact to score to body scoring areas. Under blackbelts (unless the division includes blackbelts) must use no contact to face scoring areas (or groin if it is a scoring area), light or no contact (the individual player's option) to headgear scoring areas and light contact to body scoring areas.  
 c) Same as option (b) except all ranks must use no contact to score to the face scoring areas (and groin, if it is a scoring area).  
 19. **OUT OF BOUNDS** - Out of bounds is when neither foot is inside or touching the boundary line.  
 20. **FORCED OUT VS. RUNNING OUT** - A player is not penalized for fighting out or being forced out of the ring, but can be penalized one (1) point for running out to avoid fighting by the Center Referee.  
 21. **DOWNED OPPONENT** - Either Player has three (3) seconds to score when one player is down. Any kicking motions towards the head and punches making head contact to a downed opponent are illegal and determined and penalized by the Center Referee.  
 22. **PENALTIES** - Excessive contact, illegal contact, illegal techniques and contact to non-scoring areas are subject to penalty points or disqualification by a majority vote of the Judges. All other penalties including hitting after call to stop, out of bounds, dropping to the floor to avoid fighting without throwing a technique, unsportsmanlike conduct and coaches calling points and/or signaling points so as to confuse the Judges during scoring (1 point for such infraction) are subject to penalty points and disqualification by the Center Referee. (See APPENDIX C - Sparring penalties at a glance).  
 23. **SCORING** - Points are awarded by majority vote of the Judges. Options:  
 a) One (1) point for hand and kicking techniques, two (2) points for head and spin kicking techniques and three (3) points for spinning head kicks and spinning aerial kicks. (Kicks are only one point when either player is down.)  
 b) One (1) point for hand and kicking techniques.  
 c) One (1) point for hand and two (2) points for kicking techniques. (Kicks are only one point for groin kicks and one point when either player is down.)  
 24. **POINT AND PENALTY** - A point can be given to one player and a penalty point to the other player at one calling by majority vote, thus giving a player two scores when points are called at a break. However, a point and penalty cannot be given to the same player by one Judge.  
 25. **NUMBER OF POINTS TO WIN** - Options:  
 a) The player with the most points after two (2) minutes playing time or a ten (10) point or more spread. Time shall be stopped by the Scorekeeper whenever play is stopped during the last 30 seconds of each match.  
 b) The first player to five (5) points or the player who accumulates the most points after two (2) minutes playing time, whichever is first.  
 26. **JUDGING ERROR** - A Judge making an admitted error may immediately change the error before the next play is started.  
 27. **TIES** - Result in sudden death overtime.  
 28. **INJURY** - The Center Referee or the Medical Personnel can prohibit a player from continuing due to injury.  
 29. **FINALS** - Total points in two (2) minutes wins.

## **TEAM SPARRING**

1. **PROCEDURE** - (same as sparring, with exceptions)  
 2. **SEQUENCE OF TEAMS AND AGE GROUPING** (if there is age grouping) - Youngest to oldest in Junior divisions. Lightest to heaviest in adult divisions.  
 3. **CONTACT** - (same option as chosen for point sparring). 4. **AMOUNT OF POINTS TO WIN** - Total points of all matches.  
 5. **TIES** - Result in sudden death overtime in the last match only.  
 6. **DISQUALIFICATION** - A team cannot be disqualified for the disqualification of one of its players (unless it is for poor sportsmanship). If a member is disqualified, the match is ended with the victim receiving two (2) points or a team score of two (2) points above that of his opponent's team score (whichever is greater) for the match. If a DQ in the last match allows the DQed members team to win then the opposing team can opt to reject the DQ and will receive five points and the match shall continue. If either player is unable to continue then the DQed players team loses.

## **CONTINUOUS SPARRING**

1. **RINGS** - (same as forms) 2. **FINAL DECISIONS** - (same as forms) 3. **NUMBER OF JUDGES** - Each ring must have five (5) Judges  
 4. **LOCATION OF THE JUDGES** - Four (4) sitting in corners outside ring, Center Referee is standing.  
 5. **UNIFORM** - (same as point sparring) 6. **SAFETY EQUIPMENT** - (same as point sparring) 7. **AGE** - (same as forms)  
 8. **BELT RANK** - (same as forms) 9. **NUMBER OF DIVISIONS** - (same as forms) 10. **SEQUENCE** - (same as point sparring)  
 11. **AVAILABILITY** - (same as forms) 12. **WEIGH-IN** - (same as point sparring) 13. **TIME LIMIT** - The match shall last for two (2) minutes.  
 14. **COACHING** - (same as point sparring) 15. **TIME OUT** - (same as point sparring)  
 16. **SCORING AREAS** - Head, face, ribs, chest, abdomen and kidneys. 17. **TECHNIQUES** - (same as point sparring)  
 18. **CONTACT** - Definitions (same as point sparring) All ranks must use no contact to the face scoring areas, light or no contact (the individual player's option) to score to head scoring areas, and light or moderate contact to score to body scoring areas.  
 19. **OUT OF BOUNDS** - (same as point sparring) 20. **FORCED OUT VS. RUNNING OUT** - (same as point sparring)  
 21. **DOWNED OPPONENT** - When either player is down, the play is stopped and players reassembled.  
 22. **PENALTIES** - Penalties and disqualifications are given out only by the Center Referee. Three (3) to five (5) point penalty (Center Referee Discretion) for moderate contact to face, kicking at downed opponent or hitting after a call to stop. Two (2) point penalties for more than three hand techniques, touching the face, intentional dropping to floor (even after attempting to score), contact to non scoring areas, illegal techniques, running out of bounds, etc. Disqualification for excessive contact and unsportsmanlike conduct (See APPENDIX C - Sparring Penalties at a Glance).  
 23. **SCORING** - One (1) point for hand and kicking techniques, two (2) points for head and spin kicking techniques, and three (3) points for spinning head kicks and spinning aerial kicks.  
 24. **DETERMINING THE JUDGES' SCORE** - Two Judges keep a point tally for one player and two Judges keep a point tally for the other. Play is continuous as Judges use clickers or write down each score that they see. Halfway through the match the Judges will give their scores for the two players and then tally points for the opposite player for the remaining sixty (60) seconds.  
 25. **SCOREKEEPING** - The Scorekeeper tallies the four (4) Judges' scores for each player and adds in any penalty points for each player to determine each Player's final total score.  
 26. **JUDGING ERROR** - (same as point sparring) 27. **TIES** - (same as point sparring) 28. **INJURY** - (same as point sparring)  
 29. **FINALS** - (same as regular play)

# REGLAS SKITA DE UN VISTAZO 2010

Estas reglas aplican a todos los grados y edades, a menos que se indique otra cosa. (Estas reglas son generales y no son aplicables en su totalidad a los SG y AI. Dirijase al reglamento oficial para especificaciones, procedimientos oficiales de arbitraje y cambios durante el año en la última edición del reglamento. El SKITA también está disponible en [www.nblskil.com](http://www.nblskil.com). Todas las revisiones están subrayadas y tienen preponderancia sobre cualquier discrepancia con cualquier Reglamento SKITA anterior.)

**O** = Opciones para escoger (7 en total)      **SG** = Solo Super Grandes      **AI** = Sólo para Amateur Internacionales  
 Super Grandes/Amateur Internacionales y torneos de Conferencia Nacional NBL deben utilizar opción (a) para todas las 7 opciones excepto por el número (4) donde "a" o "b" pueden ser seleccionadas.

## 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, 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 cinta negra deben tener 5 Jueces. Grados menores pueden utilizar tres (3) Jueces.
- NUMERO DE JUECES** - Toda las divisiones deben tener 5 Jueces.
- UBICACION DE LOS JUECES** - Opciones:  
 a) A un lado del área en formas open o contemporáneas, en las esquinas en formas tradicionales.  
 b) 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 APENDICE A - CRITERIO ESPECIFICO DE FORMAS, si el mismo está siendo utilizado (ver opción 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 - 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 cumplen 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 esté cumpliendo y en el mismo grado en todas las divisiones.
- 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 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** - Opciones: (No se permiten armas)  
 a) 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.  
**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 gimnásticas. 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 se permiten formas tradicionales sin alteraciones en divisiones tradicionales.  
**Formas Creativas / Musical Fuertes** - Uniforme tradicional o deportivo (no se permiten playeras), técnicas de estilo suave no son permitidas. La forma debe incluir:  
 1) Series de al menos 5 técnicas de mano consecutivas.      2) Patada de giro aterrizando a una técnica de mano o split.  
 3) Series de al menos 3 patadas sin tocar el piso con la pierna que está pateando y desde una posición erguida o aérea.  
 4) Alguna patada de frente saltando, patada de lado saltando, patada de split, patada de tornado, patada de látigo, dos o más patadas mientras se está en el aire, patada de giroscopio o capoeira.  
 b) Debe competir en el estilo propio para la forma que será ejecutada. La ejecución debe de mostrar solo técnicas tradicionales que sean inherentes al estilo de la forma ejecutada por el competidor. Aplican especificaciones generales.
- MUSICA** - Formas con coreografía musical deberán coreografiar la musica 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.  
 Opciones para divisiones de cinta negra  
 a) Los Jueces otorgarán una de las siguientes puntuaciones para la coreografía musical:  
 1. 2 puntos = Hubo suficiente coreografía a la música y hubo un intento obvio de hacerlo en la mayoría de la forma.  
 2. 1 punto = Intento de coreografía, sólo unos cuantos movimientos fueron coreografiados a la música. Ejemplo; el inicio y/o final de la forma.  
 3. 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.  
 b) Los Jueces no otorgarán de manera separada puntuaciones para coreografía musical
- SECUENCIA** - El sorteo deberá hacerse en el ring con no más de una división por adelantado; y el barajeo y selección de tarjetas se debe hacer frente a los competidores (coaches) de la división que estén presentes al momento. La primera tarjeta seleccionada será el primero en competir.
- SECUENCIA** - Los competidores serán colocados de acuerdo a su clasificación.
- 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** - 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, grados menores de 9.80-9.90. Los tres primeros ejecutan sin recibir calificación. Si sólo hay uno o dos competidores, el ganador es señalado de manos por los jueces. (Excepto en lo SG/AI donde se calificarán).  
**Opción Especial (No SG/AI):** Antes del inicio de la división el Juez Central puede decidir el uso de una opción, solicitando que todos los jueces den a uno de los tres competidores una calificación de 9.96 (GM 9.86), a otro una mayor a 9.96 (GM 9.86) y al restante una menor a 9.96 (GM 9.86). La excepción ocurrirá si 2 o más de los 3 competidores son descalificados o cometen un error obvio que haría este sistema inefectivo.
- EMPATES** - Los empates entre dos o más competidores en los primeros cuatro (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 un punto. 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. Un segundo señalamiento de manos será necesario para desempatar a tres o más competidores.
- 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.

## ARMAS

- PROCEDIMIENTO** - Igual que en formas.
- 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:**  
 a) Largo - Al menos la misma altura del competidor y hasta un máximo de 10.16 cm más alto que el competidor.  
 b) Construcción - Debe de ser de madera fuerte, sin adorns.

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")
<b>Peso Min. Reglam.</b>	15.8oz (450g)	18.4oz (525g)	21.7oz (600g)	23.7oz (675g)	26.2oz (750g)	28.9oz (825g)	31.5oz (900g)
<b>Centro Reglamen.</b>	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"
<b>Final Reglamen.</b>	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).

## 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. **SECUENCIA** - En rompimientos los wild cards competirán sólo una vez, antes que los clasificados, y su secuencia será decidida por sorteo.
4. **TIEMPO LIMITE** - (Igual que en formas).
5. **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.

## COMBATE

1. **AREA DE COMPETENCIA** - (Igual que en formas).
2. **DECISIONES FINALES** - Igual que en formas.
3. **NUMERO DE JUECES** - Cada ring debe tener 3 o 5 Jueces.
4. **LOCALIZACION DE LOS JUECES** - Opciones: 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.
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 ingle (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** - Si se requiere, cualquier bye deberá ser seleccionado al azar. 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. Cambios durante cualquier ronda para corregir parejas incorrectas son necesarios en cuanto se descubran, siempre y cuando sea posible hacerlos sin alterar encuentros ya efectuados.
13. **TIEMPO LIMITE** - Hasta 2 minutos de tiempo corrido, dependiendo de la opción 07-a o 07-b.
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 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.
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** - Opciones:  
a) Cabeza, cara, costillas, pecho, abdomen y riñones.  
b) Cabeza, cara, costillas, pecho; abdomen, riñones e ingle.
17. **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. 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.
- Opciones:  
a) Todos los grados deben usar contacto ligero o moderado a las áreas permitidas de la cabeza (e ingle, si es permitido) y contacto ligero o moderado a las áreas permitidas del cuerpo.
- b) Cintas negras y divisiones con cintas negras, 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. Grados menores (a menos que la categoría incluya cintas negras) no deben hacer contacto a la área puntuables 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.
- 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 como área puntuable).
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. Opciones:  
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).  
b) 1 punto por técnica de mano y patada.  
c) 1 punto por técnica de mano y 2 por técnica de pateo (sólo un punto cuando la patada es a la ingle o cuando cualquier competidor ha 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** - Opciones:  
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.  
b) El primer competidor que marque 5 puntos o la mayor cantidad al finalizar los 2 minutos, lo que suceda primero.
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** - 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 detendrán 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.
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)