

# 1999 RÉGLEMENTS PRINCIPAUX SKITA

(Ces règlements sont généraux, veuillez vous référer à la plus récente édition du SKI Magazine ou du SKI Yearbook pour les plus récents changements de procédures)

\* = Options à choisir (8)

## KATA

- CARRÉS** - 20' X 20' pour les 12 ans et plus, 15' X 15' ou plus pour les 12 ans et moins, 20' X 40' pour la division kata Chinois si demandé.
- DÉCISION FINALE** - Appartient à l'Arbitre en chef.
- NOMBRE DE JUGES** - Chaque carré doit avoir cinq (5) Juges. Les ceintures de couleurs peuvent avoir trois (3) Juges.
- DISPOSITION DES JUGES** - Options:
  - dans les coins.
  - sur un côté du carré.
- UNIFORME** - Chaque compétiteur doit porter l'uniforme de son école, sans aucun langage inapproprié, le haut de l'uniforme peut être enlevé si la catégorie le permet.
- ÂGE** - Vous devez compétitionner selon l'âge que vous aviez à la date du début de la saison du circuit soit le 1er Janvier pour les ceintures noires et le 1er Juillet pour les ceintures de couleurs.
- NIVEAU DE CEINTURE** - Vous devez compétitionner dans la division selon votre couleur de ceinture.
- NOMBRE DE DIVISIONS** - Vous pouvez compétitionner dans n'importe quelle catégorie (musical, ouvert, traditionnel, chinois) N.B.: Si vous compétitionnez dans une division lorsque votre autre division est appelée, vous risquez d'être disqualifié.
- STYLE** - Options: (armes non permises)
  - Vous devez compétitionner dans la bonne division se rapportant au style de votre kata.  
**Kata Japonaise** - Kimono blanc obligatoire. Les participants ou les endroits d'azoir le nôme du Commenstitaire sur le dos seulement et maximum de deux ecussons sur le haut du kimono, quatre (4) kiaï, non coup de pied à la tête, non coup de pied tournés sautés, non gymnastiques, . Seulment katas traditionnelles.  
**Kata Chinois** - Seulment katas traditionnelles dans les divisions traditionnelles.  
**Kata Korien** - Kimono blanc or noire/bleu obligatoire. Les participants ou les endroits d'azoir le nôme du Commenstitaire sur le dos seulement et maximum de deux ecussons sur le haut du kimono - bordeurs, non gymnastiques. Seulment katas traditionnelles.  
**Kata Creatif/Musique** - Uniforme de son equipe ou école, non techniques chinois sont permises.
    - Cinq (5) techniques avec les mains
    - Coups de pied tournés (spinning kick) avec un coups de poing ou "split."
    - Trois (3) coups de pied avec le même pied.
    - Un (1) coups de pied sautés ou un (1) "whip," "gyroscope," ou "capoeira" coups de pied
- ÉQUIPE DE DEUX/GROUPES/ACCESSOIRES** - Admises dans les divisions non traditionnelles (armes non permises)
- ORDRE DES COMPÉTITEURS** - Tirage au sort.
- ORDRE DES COMPÉTITEUR** - Joueurs seront "SEEDÉD"
- RETARDS** - Lorsqu'une division est commencée et/ou que l'ordre des compétiteurs à été décidé, aucun compétiteur ne pourra se rajouter.
- LIMITE DE TEMPS** - Chaque compétiteur aura trois (3) minutes dès l'entrée dans le carré.
- REPRISE** - Les ceintures noire ne recevront aucun pointages, les ceintures de couleurs ne seront pas pénalisés et pourront recommencer.
- MUSIQUE** - Chacun des compétiteurs doit avoir son lecteur de cassette et sa musique prête à commencer.
- POINTAGES** - Ceintures noires: entre 8 et 10, Ceintures de couleurs: entre 5 et 8, Finales: entre 9.5 et 10.
- ÉGALITÉS** - Chacun des compétiteurs refont leurs katas ou bien un kata différent. En cas de deuxième égalité, un vote à main levée décidera du gagnant.
- FINALES** - Vous devez présenter un kata selon la division que vous avez gagné, sauf que vous pouvez ajouter de la musique.

## KATA ARMÉS

- DÉROULEMENT** - Même que kata
- ARMES** - Les armes doivent être des armes authentiques utilisées dans les arts martiaux et elles ne doivent pas être coupantes.
- BRIS D'ARME** - Le compétiteur ne recevra aucune pénalité si son arme brise de plus il aura cinq (5) minutes pour la remplacer.

## AUTO DÉFENSE

- DÉROULEMENT** - Même que kata avec les exceptions suivantes:
- ACCESSOIRES** - Personnes et armes seulement.
- LIMITE DE TEMPS** - Trois (3) minutes qui débute dès l'entrée du compétiteur dans le carré.

## COMBATS

- CARRÉS** - (même que kata)
- DÉCISION FINALE** - (même que kata)
- NOMBRE DE JUGES** - Chaque carré doit avoir trois (3) ou cinq (5) Juges..
- DISPOSITION DES JUGES**: Options
  - assis dans les coins.
  - debout et en mouvement.
- UNIFORME** - (même que kata) de plus les manches doivent atteindre les coudes, aucun bijou ne sera toléré. Aucun métal ne peut être porté sur l'uniforme.
- ÉQUIPEMENT** - Pièce buccale, coquille (pour les mâles), casque, équipements pour les mains, pieds et tibias requis.
- ÂGE** - (même que kata)
- NIVEAU DE CEINTURE** - (même que kata)
- NOMBRE DE DIVISIONS** - (même que kata)
- ORDRE DES COMPÉTITEURS** - (même que kata)
- RETARDS** - (même que kata)
- PESEE** - Chaque compétiteur doit être pesé (lorsque requis) et compétitionner dans la division appropriée.
- LIMITÉ DE TEMPS** - Deux (2) minutes pour chaque match.
- "COACHING"** - Permis à l'extérieur du carré.
- ARRÊTS** - Options:
  - Un compétiteur ou un entraîneur peut demander un (1) arrêt de moins de 10 secondes lorsque le combat est arrêté pour une décision.
  - Aucun arrêt n'est permis.
- ZONES DE MARQUE VALIDE**: Options

- SG (même ans) a) Tête, visage, côtes du cou, côtes, torse, abdomen, et les reins.  
 SG (non-même ans) b) Tête, visage, côtes du cou, côtes, torse, abdomen, les reins et l'aine
17. **TECHNIQUES** - Les techniques suivantes sont permises: tous les coups de pied, coups de poing, uraken (back fist), shuto (knife hands), haito (ridge hands), balayage du derrière ou du côté du bas de la jambe devant, agripper pour 3 secondes. Toutes autres techniques sont illégales.
- 05 18. **CONTACT** - Définition:  
 Léger - Seulement toucher, pas de sang.  
 Modéré - Toucher avec force, pas de sang.  
 Excessif - Extrême force de contact, enflure, rougeur ou sang possible.  
 Options:
- SG a) Ceintures noires et division contenant des ceintures noires doivent utiliser soit contact léger ou pas de contact pour marquer au niveau de la tête et de l'aine (si autorisé); contact léger ou modéré pour marquer au niveau du corps. Pour les divisions de ceintures de couleurs (sauf si des ceintures noires font parties de la division) aucun contact au visage et aine, aucun contact ou contact léger pour marquer à la tête et léger contact pour marquer au niveau du corps.  
 b) Léger contact ou pas de contact pour marquer au niveau de la tête (ou de l'aine si autorisé) pour toutes les ceintures.  
 c) Aucun contact au visage (ou à l'aine si autorisé) ne doit être utilisé par toutes les ceintures.
19. **SORTIE DU CARRÉ** - Options:  
 a) Sortie du carré lorsque les deux pieds sont à l'extérieur du carré de compétition.  
 b) Sortie du carré lorsqu'un pied est à l'extérieur du carré de compétition.
20. **SORTIE FORCÉE vs SORTIE INTENTIONNELLE** - Un compétiteur ne sera pas pénalisé lorsqu'il se bat à l'extérieur du carré ou lorsqu'il a été forcé à l'extérieur du carré, mais il peut être pénalisé s'il a sorti du carré pour éviter de se battre.
21. **ADVERSAIRE AU SOL** - Les compétiteurs ont deux (2) secondes pour marquer lorsque l'adversaire est au sol.
22. **AVERTISSEMENT** - Sortir du carré ou se jeter par terre pour éviter de se battre feront l'objet d'un avertissement. Après le deuxième avertissement, tous les avertissements suivant deviendront des points pour l'adversaire.
- 06 23. **POINTS**: Options:  
 SG a) un (1) point pour les coups de poing et coups de pied.  
 b) un (1) point pour les coups de poing et deux (2) points pour les coups de pied.  
 c) un (1) point pour les coups de poing et coups de pied, deux (2) points pour les coups de pied à la tête et les coups de pied tournés (spinning kick), trois (3) points pour les coups de pied tournés à la tête et les coups de pieds tournés sautés (spinning aerial kicks).
24. **POINTS ET PÉNALITÉS** - Un point peut être donné à un compétiteur avec une pénalité à son adversaire dans une même décision, donnant donc plus de un point à un même compétiteur lorsqu'une décision est demandée. Par contre, un point et une pénalité ne peuvent être donnés à un même compétiteur.
- 07 25. **POINTS NÉCESSAIRES POUR GAGNER**: Options:  
 SG a) Ceintures noires (division contenant des ceintures noires): cinq (5) points ou celui ayant le plus de points après deux (2) minutes.  
 Ceintures de couleurs: trois (3) points ou celui ayant le plus de points après deux (2) minutes.  
 b) Celui ayant le plus de points après deux (2) minutes.
26. **ERREUR D'UN JUGE** - Un juge faisant une erreur peut changer immédiatement sa décision après avoir admis son erreur et ce avant que le combat se poursuive.
27. **ÉGALITÉS** - Le combat se poursuit jusqu'au prochain point.
28. **BLESSURE** - Le Juge de Centre ou le personnel médical peuvent empêcher un compétiteur de poursuivre suite à une blessure.
29. **FINALES** - Pour les finales, le total des points après deux (2) minutes détermine le gagnant.

## COMBAT EN ÉQUIPE

1. **DÉROULEMENT** - Même que combat avec les exceptions suivantes:
2. **ORDRE DES ÉQUIPES** - Tirage au sort.
3. **CONTACT** - Toutes les ceintures doivent utiliser pas de contact ou contact léger pour marquer à la tête, contact léger ou modéré pour marquer au niveau du corps.
4. **POINTAGE POUR GAGNER** - Total des points de chaque matches.
5. **ÉGALITÉ** - Le premier point marqué en temps supplémentaire dans le dernier combat.
6. **DISQUALIFICATION** - Une équipe ne peut être disqualifiée à cause qu'un de ses membres a été disqualifié. Le combat se termine et l'adversaire obtient deux (2) points ou un pointage de deux (2) points supérieur au total des points gagnés par le membre disqualifié.

## COMBATS CONTINUÉS

1. **CARRÉS** - (même que kata)
2. **DECISION FINALE** - (même que kata)
3. **NOMBRE DE JUGES** - Chaque carré doit avoir cinq (5) Juges.
4. **DEPOSITION DES JUGES** - Assis dans les coins, Juge de Centre debout.
5. **UNIFORME** - (même que combats)
6. **EQUIPEMENT** - (même que combats)
7. **ÂGE** - (même que kata)
8. **NIVEAU DE CEINTURE** - (même que kata)
9. **NOMBRE DE DIVISIONS** - (même que kata)
10. **ORDRE DES COMPÉTITEURS** - (même que kata)
11. **RETAIRDS** - (même que kata)
12. **PESEE** - (même que combats)
13. **LIMITE DE TEMPS** - Un (1) minute pour chaque match.
14. **"COACHING"** - (même que combats)
15. **ARRÊTS** - (même que combats)
16. **ZONES DE MARQUE VALIDE** - Tête, visage, côte du cou, côtes, torse, abdomen et les reins.
17. **TECHNIQUES** - (même que combats)
18. **CONTACT** - Définitions (même que combats)
19. **SORTIE DU CARRÉ** - (même que combats)
20. **SORTIE FORCÉE VS SORTIE INTENTIONNELLE** - (même que combats)
21. **ADVERSAIRE AU SOL** - Arrêt quand l'adversaire au sol.
22. **AVERTISSEMENT** - (même que combats) plus que trois (3) coups de poings.
23. **POINTS** - Un (1) point pour les coups de poing et coups de pied, deux (2) points pour les coups de pied à la tête et les coups de pied tournés (spinning kick), trois (3) points pour les coups de pied tournés à la tête et les coups de pied tournés sautés (spinning aerial kicks).
24. **POUR DÉTERMINE LES SCORES DES JUGES** - Deux (2) des juges gard des éront les scores d'un joueur at deux (2) juges gard des éront les scores pour l'autre joueur. Pour une (1) period de 30 seconds au pont de 30 seconds. Les juges changeront du place et jugeront les score pour le joueur adverse. Les scores seront garder d'une facon écrit ou d'une facon avec un compteur.
25. **ERREUR D'UN JUGE** - (même que combats)
26. **ÉGALITÉS** - (même que combats)
27. **BLESSURE** - (même que combats)
28. **FINALES** - (Au championnat national et au "Super Grands" les même reglements s'applique sauf il peut avoir des temps dures de deux (2) minutes)

# REGLAS SKITA DE UN VISTAZO 2005-06

No es totalmente aplicable para los Super Grandes/Amateur Internacionales)

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 en reglamentos anteriores.

O = Opciones para escoger (7 en total) SG = Sólo 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 requerido por el competidor.
- DECISIONES FINALES** - Sólo serán tomadas 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** - El competidor 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 diferentes en detalle sobre el uniforme serán aplicables como se señala en el APENDICE A - CRITERIO ESPECIFICO DE FORMAS si el mismo está siendo utilizado (bajo opción 9.a)
- EDAD** - El competidor debe participar en la edad que tenga el día de inicio de la temporada. [En torneos NBL: CN y GM deben competir en la división propia a la edad cumplida el 1 de enero a las 12:00 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 compitiendo 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 mientras se es llamado en otra, se corre el riesgo de ser descalificado.
- ESTILO** - Opciones: (No se permiten armas)  
 a) Debe competir en el estilo propio para la forma que será 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 la parte superior 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 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 la parte superior 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 de negro o blanco, playera con o sin mangas (en damas), no se permite joyería. Sólo se permiten formas sin alteraciones de Kenpo, Kajukenbo y Polinesias.  
**Formas Coreanas** - Uniforme blanco o con vivos negro/azul con un máximo de 2 emblemas en la parte superior 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 gimnásticos, no splits, etc. Sólo 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:  
 a) Series de al menos 5 técnicas de mano consecutivas.  
 b) Patada de giro aterrizando a una técnica de mano o split.  
 c) Series de al menos 3 patadas sin tocar el piso con la pierna que está pateando y desde una posición erguida o aérea.  
 d) 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 caopeira.  
 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 no pueden usar y/o agregar sonidos o música como efectos especiales. La forma debe seguir los tiempos rítmicos de la música.  
 Opciones para divisiones de cinta negra  
 a) Los Jueces otorgarán de manera separada puntuaciones para la coreografía musical de la siguiente manera:  
 1. 2 puntos = Hubo suficiente coreografía a la música o hubo un intento obvio de hacerlo en la mayoría de la forma.  
 2. 1 punto = Intento de coreografía, solo 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 (1) punto.  
 Un total de 0-3 puntos significa que el competidor fue descalificado  
 b) Los Jueces no otorgarán de manera separada puntuaciones para coreografía musical

SG/AI

01-a  
01-b

0-2a

0-2b

SOLO SG/AI

## ARMAS

- PROCEDIMIENTO** - Igual que en formas.
- ESPECIFICACIONES** - Solo 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, 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 Largo:**

Construcción - Debe de ser de madera fuerte, sin adornos.

Largo - Al menos la misma altura del competidor y hasta un máximo de 10.16 cm más alto que el competidor.

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** - Hasta tres (3) minutos por ejecución, iniciando a la entrada del competidor al área o al inicio de la música, lo que suceda primero.

## DEFENSA PERSONAL

- PROCEDIMIENTO** - (Igual que en formas con las siguientes adiciones).
- APOYOS** - Sólo personas y armas pueden ser utilizadas en divisiones tradicionales como apoyos. No se permiten apoyos con música, diálogos

- o montajes en tradicional. La utilización de apoyos con música, diálogos y montajes son permitidos en contemporáneas (coreografía de combate).  
3. **TIEMPO LIMITE** - Hasta tres (3) minutos por ejecución, iniciando a la entrada del competidor al área o al inicio de la música, lo que suceda primero.

## **COMBATE**

03-a  
03-b

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:  
a) Sentados afuera de las esquinas del área; juez central de pie.  
b) Parados, moviéndose alrededor cerca 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.
6. **EQUIPO DE PROTECCION** - Es obligatorio el uso de protector bucal, protectores de manos, pies, cabeza y protector de 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. **SECUENCIA** - Igual que en formas.
11. **DISPONIBILIDAD** - Igual que en formas.
12. **PESO** - Todos los competidores tienen que pesarse y competir en la división adecuada a su peso.
13. **TIEMPO LIMITE** - Hasta 2 minutos de tiempo corrido.
14. **COUCHEO** - Sólo es permitido desde las áreas de coach y las designadas.
15. **TIEMPO FUERA** - El competidor o el coach pueden pedir 1 tiempo fuera de hasta 10 segundos por pelea, cuando ésta 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.

04-a  
04-b

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. Agarrar 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.

05-a

- Opciones:  
a) Todos los grados deben usar contacto ligero o no contacto (opción personal 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.

05-b

- b) Cintas negras y divisiones con cintas negras, deben que 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.

05-c

- c) La misma opción (b), excepto que todos los grados no deberán utilizar contacto para marcar puntos 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 1 punto 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.
22. **PENALIZACIONES** - Contacto excesivo, ilegal, técnicas ilegales, contacto en áreas no puntuables, golpeando después de que se ha marcado alto, salida del área, dejarse caer al piso por evitar el combate, y conducta antideportiva son objeto a puntos de penalización o descalificación por el Juez Central o con una mayoría de votos de los jueces. (Ver APENDICE C - Combate Penalizaciones de un Vistazo). Contacto excesivo hace sujeto al competidor a descalificación por el voto de la mayoría de los Jueces.
23. **PUNTUACION** - 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** - Un punto se puede otorgar a un competidor al mismo tiempo que se penaliza al otro en una misma llamada, es decir es posible acreditar dos puntos al mismo competidor, al momento que se llama a señalar. 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.  
b) Cintas negras (y divisiones con cintas negras) - 5 puntos o el que tenga más puntos al finalizar los dos minutos. Grados menores - 3 puntos o el que tenga más puntos al finalizar los 2 minutos.  
c) El primer competidor que marque 5 puntos o la mayor cantidad al finalizar los 2 minutos, lo que suceda primero.

06-a

26. **ERROR DE JUECES** - Cuando un Juez comete un error y lo admite, puede enmendarlo antes de iniciar el próximo combate.

06-b

27. **EMPATE** - Se define en muerte súbita en tiempo extra.

06-c

28. **LESIONES** - El médico o el Juez central del encuentro puede prohibir a un competidor que continúe, debido a lesiones.

07-a

29. **FINALES** - El que acumule más puntos en 2 minutos es el ganador.

07-b

07-c

## **COMBATE POR EQUIPOS**

1. **PROCEDIMIENTO** - Igual que en combate con las siguientes excepciones:
2. **SECUENCIA DE EQUIPOS 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** - 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 su oponente o una cantidad de dos puntos arriba del total del competidor descalificado (la que sea más grande) en el encuentro.

## **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 1 minuto
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 combate por puntos). Todos los grados no deberán usar contacto a las áreas puntuables de la cara, ligero o no contacto (opción del competidor) para marcar 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 alguno de los competidores está caído la competencia se detendrá y se continuará..
22. **PENALIZACIONES** - Penalizaciones y descalificaciones son otorgadas solo por el Juez central. Tres (3) puntos de penalización por contacto moderado a la cara. 2 puntos por más de tres (3) técnicas de mano consecutivas, golpes a la cara o golpeando después del alto. Un (1) punto por contacto a áreas no puntuables, técnicas ilegales, salirse del ring, etc. (ver APENDICE C - Combate Penalizaciones de un Vistazo). Contacto excesivo hace sujeto al competidor a descalificación al criterio del Juez Central.
23. **PUNTOS** - 1 punto por técnica de mano o pie, 2 por patadas a la cabeza y patadas girando, y 3 puntos por patadas girando a la cabeza y patadas aéreas 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 treinta (30) 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)

# 2005-06 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 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 are underlined and take precedence over any previous rulebook 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 (4) where either "a" or "b" may be chosen.

## FORMS

- 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.
- FINAL DECISIONS** - Made only by the Rules Arbitrator.
- NUMBER OF JUDGES** - Every blackbelt division must have five (5) Judges. Under blackbelt divisions can have three (3) Judges.
- NUMBER OF JUDGES** - Every division must have five (5) Judges.
- LOCATION OF JUDGES** - Options:
  - One side of the ring for contemporary or open forms, corners for traditional forms.
  - One side of the ring.
- 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 under 9.a.) is used.
- AGE** - Player must compete at the age they were on the first day that the circuit's season begins. [At all NBL tournaments: All blackbelt and under blackbelt players must enter divisions based upon the age they were on January 1 at 12 a.m. of the year the tournament season starts, 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].
- BELT RANK** - Must compete with the proper color belt worn for the division he/she is competing in and at the same rank in all divisions.
- AMOUNT OF DIVISIONS** - Can compete in any amount of divisions of each event.  
NOTE: If you are competing in one division when your other division is called, you will run the risk of being disqualified.
- STYLE** - Options: (no weapons allowed)
  - 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 of two (2) emblems on the uniform top 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 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 of two (2) emblems on the uniform top 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 uniform top (females), no jewelry. Traditional unaltered Kenpo, Kajukenbo and Polynesian forms only.
    - Korean Forms** - Pure white or black/blue trimmed uniform with a maximum of two (2) emblems on the uniform top 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 / Musical Forms** - Sport or traditional uniform (no T-shirts), soft style techniques not allowed. Form must include:
      - Series of at least 5 consecutive hand techniques
      - Spinning kick landing to a hand technique or split.
      - Series of at least 3 kicks without touching down with the kicking leg (while kicking) from a standing position or from an aerial position.
      - Either a jumping front thrust kick, flying side kick, split kick, tornado kick, whip kick, two or more kicks while airborne, gyroscope kick or capoeira kick.
  - Must compete in the proper style division for the form which is being performed. 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.
- MUSIC** - Choreographed musical forms divisions cannot use background music or added sounded effects. The form must follow the rhythm (various beats) of the music.  
Options for blackbelt divisions:
  - Judges will award a separate musical choreography score of one of the following:
    - 2 points = Sufficient choreography to music where an obvious attempt was made by the player to choreograph the majority of the form.
    - 1 point = Attempted choreography of the form where only a few techniques are choreographed. For example the beginning and/or ending of the form.
    - 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 1.0 point deducted.  
 A total of 0-3 points means a player is disqualified.
  - Judges will not award a separate musical choreography score.
- SEQUENCE** - Luck of the Draw.
- SEQUENCE** - Players will be seeded according to their rankings.
- AVAILABILITY** - When the division has been declared closed and/or the charting has started, no late entries are accepted.
- TIME LIMIT** - Up to three (3) minutes per performance is allowed from the time the player enters the ring or when any player's music is started, whichever ever is first.
- RESTARTS** - Blackbelts receive no score, under belts receive no penalty for the first restart.
- MUSIC PLAYER** - Unless provided by the promoter, the competitor must provide their own music player and someone to run it.
- SCORING RANGE** - Blackbelts will be scored 8-10 (average 9.00), underbelts 5-8 (average 6.50) with five (5) Judges or underbelts 7-8 (average 7.50) with three (3) Judges. Finals scoring will be 9.95-10.
- TIES** - Both players compete again with the same or a different form (finals winners are determined by the Judges' show of hands). Second ties are broken by a show of hands.
- FINALS** - The performance must comply with the division that was won. Music cannot be added to a creative forms division. There will be a fine of \$25 levied against a 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.

## WEAPONS

- PROCEDURE** - (same as forms)
- SPECIFICATIONS** - Weapons must be authentic to martial arts and must be protected from sharpness.
- STYLE** - If option O2-a in forms is chosen then specific criteria for hard traditional weapons applies. Only the following weapons will be allowed: Kai (oar), kama (no rope), katana, long bo, naginata, nunchaku, sai, tonfa and yarihoko. Each weapon has specific size and weight requirements for the player. See SKITA Handbook "APPENDIX A # B-Hard Traditional Weapons" for specifics.

### EXAMPLE - Long Bo:

Construction - Must be hardwood, unadorned

Length - Must be at least the height of the player and can be to a maximum of four (4) inches taller than the player

Weight / Thickness - According to below chart

Length of Bo	3'-3 3/8" (36"-42")	3'6"-4' (42"-48")	4'-4 1/8" (48"-54")	4'6"-5' (54"-60")	5'-5 1/8" (60"-66")	5'6"-6' (66"-72")	6'-6 1/8" (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"

- WEAPON BREAKS** - The player has five (5) minutes to replace it with the same or a different weapon or can complete the form with the broken weapon without penalty.

5. **TIME LIMIT** - Up to three (3) minutes per performance is allowed from the time the player enters the ring or when any player's music is started, whichever is first.

## **SELF DEFENSE**

1. **PROCEDURE** - (same as forms exceptions)
2. **PROPS** - Only people and weapons can be used as props in traditional. No other props, music or skit dialogue in traditional. Props, music, dialogue and skits are allowed in contemporary (choreographed fighting).
3. **TIME LIMIT** - Up to three (3) minutes per performance is allowed from the time the player enters the ring or when any player's music is started, whichever is first.

## **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.
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. **SEQUENCE** - (same as forms)
11. **AVAILABILITY** - (same as forms)
12. **WEIGH-IN** - All players must weigh-in and compete in the weight division(s) in which they qualify.
13. **TIME LIMIT** - Up to two (2) minutes running time.
14. **COACHING** - Allowed from coaches' box and designated areas.
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, ridge 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
  - a) Light - Just a touch, no blood.
  - b) Moderate - Slight penetration of opponent, no blood.
  - c) 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 may be penalized one (1) point for running out to avoid fighting.
21. **DOWNED OPPONENT** - Players have 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.
22. **PENALTIES** - Excessive contact, illegal contact, illegal techniques, contact to non-scoring areas, hitting after call to stop, out of bounds, dropping to the floor to avoid fighting and unsportsmanlike conduct are subject to penalty points or disqualification by the Center Referee or with a majority vote by the Judges (See APPENDIX C - Sparring penalties at a glance).
23. **SCORING** - 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 downed.)
  - 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 downed.)
24. **POINT AND PENALTY** - A point can be given to one player and a penalty point to the other player at one calling, 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.
  - b) Blackbelts (and divisions with blackbelts in them) - five (5) points or whoever is ahead at the end of two (2) minutes. Under blackbelts - three (3) points or whoever is ahead at the end of two (2) minutes.
  - c) 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 may 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 score of two (2) points above that of his opponent's score (whichever is greater) for the match.

## **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 one (1) minute.
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 reassembled.
22. **PENALTIES** - Penalties and disqualifications are given out only by the Center Referee. Three (3) point penalty for moderate contact to face. Two (2) point penalties for more than three hand techniques; touching the face or hitting after call to stop. One (1) point penalties for contact to non-scoring areas; illegal techniques; running out of bounds; etc. Disqualification for excessive contact (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 thirty (30) 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, but may be up to two (2) minutes at NBL national tournaments and the SG)