

REGLAS SKITA DE UN VISTAZO 2008

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.nbfskil.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 = 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

- AREADE 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 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 un competidor está compitiendo en una división cuando otra división(es) es llamada, no podrá ser descalificado, siempre que este en espera o compitiendo, y si ha informado al tomador de puntos o al coordinador de la división, que lo está esperando, en que ring se encuentra.
- 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 kial, 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 Polmesias.
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 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 música 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 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
- SECUENCIA** - El sorteo deberá hacerse en el ring con no más de una división por adelantado, y frente a los competidores (coaches) de la división que estén presentes al momento.
SECUENCIA - Los competidores serán colocados de acuerdo a su rating.
DISPONIBILIDAD - Cuando se ha declarado cerrada una categoría, o ha iniciado el ordenamiento, no se permite nuevos ingresos.
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.
REINICIO - No hay penalidad o deducción para CN o grados menores por el primer reinicio por persona o división. No puntos por segundo reinicio.
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: Antes del inicio de la división el Juez Central puede solicitar 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 ocurriría si 2 o más de los 3 competidores son descalificados o cometen un error obvio que haría este sistema inefectivo.
- EMPATES** - Empates serán rotos por señalamiento de manos de los jueces. El tomador de puntos debe informar a cada juez a que competidor le dió la más alta calificación cuando lo calificó por primera vez, de tal forma que cada juez señale a ese mismo competidor. Si el juez dió a ambos competidores la misma calificación entonces deberá señalar a ambos. Empates entre 3 o más, un segundo (o los necesarios) señalamiento será necesario para el proceso de eliminación. Si continúa el empate entonces deberán ejecutar sus formas y un nuevo señalamiento será efectuado.
- GRANDES CAMPEONES** - Todas las calificaciones deben de ser entre 9.95 - 10.00. Empates se romperán como en eliminaciones. La ejecución debe ser acorde a la categoría ganada (no se puede agregar música a divisiones de formas 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.

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, bo largo, naginata, nunchaku, sai, tonfa y yarihoko. Cada arma tiene un tamaño y peso específico para el tamaño del competidor. Ver SKITA "Apendice A #B Armas Tradicionales Fuerte para especificaciones.
EJEMPLO - Bo Longitud: 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 DELARMA** - 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 Y ROMPIMIENTOS

- PROCEDIMIENTO** - (Igual que en formas con las siguientes adiciones).
- APOYOS** - Sólo personas y armas están permitidas en DF tradicional como apoyos. No se permiten otros, música, diálogos o montajes en DF tradicional. El uso de música, diálogos y montajes son permitidos en defensa personal contemporánea (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.
4. **EMPATES** - Igual que en formas, sin embargo si después del señalamiento de manos continúan empatados debido a que el juez dió calificaciones empatadas, entonces los jueces deberán romper el empate escogiendo entre los competidores. Los competidores no volverán a ejecutar.

COMBATE

1. **AREADE 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.
 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, dependiendo de la opción 7a o 7b..
 14. **COUCHEO** - Sólo es permitido desde las áreas de coach y las designadas. Después de la llamada a detener la acción el coach en el área de coaches no pueden gritar o hacer ademanes señalando punto(s) para su competidor, con el fin de confundir a los jueces.
 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.
 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:
- 04-a 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.
 - 04-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-a 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).
 - 05-b 19. **FUERADELAREA** - Cuando los dos pies están fuera del área o ninguno está tocando la línea límite.
 20. **FORZADO A SALIR DELAREAVS 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 por el Juez Central.
 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 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 por evitar el combate, conducta antideportiva y coaches gritando y/o señalando por puntos con afán de confundir a los jueces durante la decisión (un punto en contra por infracción) están sujetas a puntos de penalización y descalificación por el Juez Central. (Ver APÉNDICE C - Combate Penalizaciones de un Vistazo).
 23. **PUNTUACION** - Los puntos son otorgados por mayoría de votos de los Jueces. Opciones:
06-a 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).
 - 06-b b) 1 punto por técnica de mano y patada.
 - 06-c 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 por mayoría de votos, 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 PARAGANAR** - Opciones:
07-a a) El competidor con más puntos al finalizar los 2 minutos de competición o una diferencia de diez (10) o más puntos. El tiempo será detenido por el tomador de tiempo cada vez que la acción es detenida durante los últimos 30 segundos del encuentro.
 - 07-b 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 PARAGANAR** - 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. 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 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 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. **FUERADELAREA** - (igual que en combate por puntos)
20. **FORZADO A SALIR DELAREAVS 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 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 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 APÉNDICE C - Combate Penalizaciones de un Vistazo).
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)
29. **FINALES** - (igual que en la competencia regular, pero pueden ser hasta 2 minutos en torneos NBLy en los SG)