

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. 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 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 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 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 gimnásticos. Sólo se permiten formas tradicionales Japonesas/Okinawa sin alteraciones.
Formas Kenpo/Kaijkenbo - 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, Kaijkenbo 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 tornada, 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 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 ocurriría 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 O2-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")
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"

- c) Peso / Grueso - De acuerdo a la gráfica de abajo.
- 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** - (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. **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. 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 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.
- 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 PARAGANAR** - 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 PARAGANAR** - 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 JUECES** - (igual que en combate por puntos)
27. **EMPATES** - (igual que en combate por puntos)