

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) kiai, 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) période de 30 seconds au point de 30 seconds. Les juges changeront du place et jugeront les score pour le joueur adverse. Les scores seront garder d'une façon écrit ou d'une façon 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)

1999 REGLAS SKITA DE UN VISTAZO

No es totalmente aplicable para los Super Grands/Amateur Internationals)

(Estas reglas son generales. Diríjase al reglamento oficial para especificaciones, procedimientos oficiales de arbitraje y cambios durante el año en la última edición del reglamento SKITA para los Super Grands/Amateur Internationals.)

O = Opciones para escoger (7 en total)

SG = Sólo Super Grands

AM = Sólo para Amateur Internacionales

Super Grandes/Amateur Internationals y torneos de Conferencia Nacional NBL deben utilizar opción (a) para todas las siete (7) opciones. (Opción 4 es utilizada de manera alternada cada año en los SG/AM y es opcional en los torneos NBL de conferencia Nacional).

FORMAS

- 1. AREA DE COMPETENCIA** - De 6 x 6m' para 12 años y mayores, de 4.5 X 4.5m o más para menores de 12 años, 6 X 12.6m para las formas chinas si es requerido.
- 2. DECISIONES FINALES** - Sólo serán tomadas por el Comisionado de Arbitraje.
- 3. NUMERO DE JUECES** - Todas divisiones deben tener cinco (5) Jueces en cintas negras. Grados menores pueden utilizar tres (3) Jueces.
- 4. NUMERO DE JUECES** - Toda las divisiones deben tener cinco (5) Jueces.
- 5. 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.
- 6. UNIFORME** - Debe vestir el tradicional de karate o el deportivo, además no debe 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:** Diferentes especificaciones en detalle sobre el uniforme serán aplicables como se señala en el APENDICE A - CRITERIO ESPECIFICO DE FORMAS si el Criterio Especifico de Formas es utilizado (bajo opción 9.a)
- 7. EDAD** - Debe competir en la edad que tenía cuando comenzó la temporada de ese circuito (En todos los torneos NBL todos los grados deben competir en la edad que tenían el 1 de enero del presente año).
- 8. 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.
- 9. 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.
- 10. 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 dos (2) emblemas en la parte superior del uniforme y el logotipo del patrocinador sobre la espalda, máximo 4 kiais, no se permiten patadas arriba del pecho, patadas múltiples, patadas en el aire y girando, ni gimnásticos. Sólo se permiten formas tradicionales sin alteraciones.
Formas Coreanas - Uniforme blanco o negro/azul con vivos con un máximo de dos (2) emblemas en la parte superior del uniforme y el logotipo del patrocinador sobre la espalda, máximo 5 kihap, no se permiten gimnásticos, splits, etc. Sólo se formas tradicionales sin alteraciones.
Formas Kenpo - Sólo uniformes negros. Sólo se permiten formas tradicionales 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.
 - 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. Aplican especificaciones generales.
- 11. PAREJAS, GRUPOS O APOYOS** - Todos se permiten en categorías no tradicionales (no se permiten armas). No se permiten en divisiones tradicionales a menos, que sea tradicional en la forma ejecutada.
- 12. SECUENCIA** - Por sorteo.
- 13. SECUENCIA** - Los competidores serán colocados de acuerdo a su rating.
- 14. DISPONIBILIDAD** - Cuando se ha declarado cerrada una categoría, o se ha iniciado la competencia, no se permitirá el ingreso de competidores que lleguen tarde a la categoría.
- 15. TIEMPO LIMITE** - Hasta tres minutos (3) por ejecución es permitido, contando desde el momento de entrada al área o cuando la música del competidor haya iniciado, lo que suceda primero.
- 16. REINICIO** - Cintas negras no recibirán puntuación, grados menores no tendrán penalización por el primer reinicio.
- 17. EQUIPO DE SONIDO** - Si el promotor no lo facilita, el competidor deberá llevar su propio equipo y a alguien que lo opere.
- 18. PROMEDIO DE PUNTUACION** - Cintas negras serán calificadas de 8-10, (promedio 9.00) y grados menores de 5-8 (promedio 6.50). Las calificaciones finales serán de 9.50 - 10.
- 19. EMPATES** - Ambos competidores deberán competir con la misma o diferente forma (en finales es por señalamiento de manos). Segundo empate es roto por señalamiento de manos.
- 20. FINALES** - La ejecución debe estar de acuerdo a la categoría que se ha ganado, excepto en cualquier división contemporánea en la que es permitido agregar música., lo que suceda primero.

ARMAS

- 1. PROCEDIMIENTO** - Igual que en formas.
- 2. ESPECIFICACIONES** - Las armas tienen que ser auténticas de artes marciales y tienen que estar protegidas si tienen filo.
- 3. ROMPIAMIENTO DEL ARMA** - El competidor tiene cinco (5) minutos para reponerla con la misma, o una diferente, o puede continuar con el arma rota sin penalización.
- 4. TIEMPO LIMITE** - Hasta tres minutos (3) por ejecución es permitido, contando desde el momento de entrada al área o cuando la música del competidor haya iniciado, lo que suceda primero.

DEFENSA PERSONAL

- 1. PROCEDIMIENTO** - (Igual que en formas con las siguientes excepciones).
- 2. APOYOS** - Sólo personas y armas pueden ser utilizadas en divisiones tradicionales como apoyos. No se permiten apoyos, música, diálogos o montajes en tradicional. Apoyos, música diálogos y montajes son permitidos (coreografía contemporánea de combate).
- 3. TIEMPO LIMITE** - Tres (3) minutos contados a partir del momento que el competidor entra al área de competencia.
- 4. TIEMPO LIMITE** - Hasta tres minutos (3) por ejecución es permitido, contando desde el momento de entrada al área o cuando la música del competidor haya iniciado.

COMBATE

- 1. AREA DE COMPETENCIA** - Igual que en formas.
- 2. DECISIONES FINALES** - Igual que en formas.
- 3. NUMERO DE JUECES** - Cada ring debe tener tres (3) o cinco (5) Jueces.
- 4. LOCALIZACION DE LOS JUECES** - Opciones:
 - a) Sentados afuera de las esquinas del área; juez central de pie.
 - b) Parados, moviéndose alrededor dentro del ring.
- 5. UNIFORME** - (Igual que en formas con las excepciones siguientes) No se permiten playeras, sudaderas (en lugar de la parte superior del uniforme) o pantalones arriba de las rodillas. Además, 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 concha (concha para hombres). El uso del suspensorio y concha 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 dos (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 entrenador pueden pedir un (1) tiempo fuera en cada pelea de hasta 10 segundos, cuando el combate esta detenido.
- 04 **SG (año impar)** 16. **AREAS DE PUNTUACION** - Opciones:
 - a) Cabeza, cara, costillas, pecho, abdomen y riñones.
 - b) Cabeza, cara, costillas, pecho, abdomen, riñones e ingle.
- 05 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. 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 cuatro pulgadas (10 cm aproximadamente)
 - Ligero - Sólo un toque, no hay sangre.
 - Moderado - Leve contacto del oponente, no hay sangre.
 - Excesivo - Contacto excesivo, posible inflamación, enrojecimiento o sangre.
- SG Opciones:
 - a) Todos los grados deben usar contacto leve o no contacto (opción personal del competidor) para marcar las áreas permitidas a la cabeza (y a la ingle, si es permitido) y contacto ligero o moderado a las áreas permitidas del cuerpo.
 - b) Cintas negras y divisiones con cintas negras, tienen que utilizar contacto ligero o no contacto (opción personal del competidor) para marcar las áreas permitidas a la cabeza (y a la 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 personal del competidor) a áreas permitidas del protector de cabeza y contacto ligero a áreas puntuables del cuerpo.
 - 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.
20. **FORZADO A SALIR DEL AREA VS. SALIR REHUYENDO** - El competidor no es penalizado cuando es forzado a salir del área pero debe ser penalizado con un (1) punto cuando sale por rehuir el combate.
21. **OPONENTE CAIDO** - Los competidores tienen tres (3) segundos para marcar punto cuando su oponente está caído. Cualquier patada o puño a la cabeza haciendo contacto en el oponente caído es ilegal.
22. **PENALIZACIONES** - Contacto 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)
- 06 23. **PUNTUACION** - Opciones:
 - a) Un (1) punto por técnica de mano y patada, dos (2) puntos por patada a la cabeza y de giro, y tres (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) Un (1) punto por técnica de mano y patada.
 - c) Un (1) punto por técnica de mano y dos (2) por técnica de pateo (un punto por patada a la ingle u oponente caído)
- SG 24. **PUNTOS Y PENALIZACIONES** - Un / o punto(s) se puede otorgar a un competidor al mismo tiempo que se penaliza al otro en una misma llamada, es decir es posible dar dos acreditaciones 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.
- 07 25. **CANTIDAD DE PUNTOS PARA GANAR** - Opciones:
 - a) El competidor con mas puntos al finalizar los dos minutos de competición.
 - b) Cintas negras (y divisiones con cintas negras) - Cinco (5) puntos o el que tenga mas puntos al finalizar los dos minutos. Grados menores - Tres (3) puntos o el que tenga mas puntos al finalizar los dos minutos.
 - c) El primer competidor que marque cinco (5) puntos o la mayor cantidad al finalizar los dos (2) minutos, lo que suceda primero.
- SG 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 mas puntos en dos (2) minutos es el ganador.

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 de el 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 termina otorgándole dos (2) puntos al oponente o una cantidad de dos puntos arriba de los de su contrincante (lo 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 cinco (5) Jueces
4. **LOCALIZACION DE LOS JUECES** - Cuatro (4) sentados en las esquinas o fuera del área, Juez central de pie
5. **UNIFORME** - (igual que en 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 un (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 la 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 en el piso la competencia se detiene y se reiniciará.
22. **PENALIZACIONES** - Tres (3) puntos de penalización por contacto moderado a la cara. Dos (2) puntos por más de tres (3) técnicas de mano consecutivas, tocando la cara o golpeando después del alto, un (1) punto por contacto a áreas no puntuables, técnicas ilegales, salirse del ring, etc., y descalificaciones otorgadas solamente por el Juez Central. (ver APENDICE C - Combate Penalizaciones de un Vistazo)
23. **PUNTOS** - Un (1) punto por técnica de mano o pie, dos (2) por patadas a la cabeza y patadas girando, y tres (3) puntos por patadas 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 anotarán cada punto que vean. A la mitad del encuentro los jueces rotarán sus posiciones y tomarán los puntos del competidor contrario al del que iniciaron en los primeros treinta (30) segundos.
25. **TOMADORES DE MARCADORES** - Los tomadores de marcadores totalizarán los resultados de los dos (2) 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 dos (2) minutos en torneos NBL y en los SG)

