



Resumen de las Modificaciones de los Reglamentos de Competición para su entrada en vigor en enero de 2009

Lo siguiente debe ser considerado como una guía para los principales cambios y no se debe considerar exhaustivo o sustitutivo de una lectura detallada de los Reglamentos de Competición.

Artículo 2.

Los árbitros deben llevar pantalones de un color aceptable, dentro de la gama de gris medio a gris claro.

Se prohíbe el uso de lazos, abalorios y otros ornamentos en el pelo de los competidores. Se permite una goma discreta o una coleta.

Los cadetes llevarán la nueva máscara facial de la WKF y la protección de cuerpo de la WKF.

Artículo 5. Duración de los encuentros

La duración de un encuentro de Kumite será de tres minutos para Kumite Senior Masculino (tanto en equipos como en categorías individuales) y de cuatro minutos en los encuentros de Finales y Semifinales. Los encuentros femeninos serán de dos minutos para Kumite Senior y de tres minutos en los encuentros de Finales y Semifinales. Los encuentros de Cadete y Junior serán de dos minutos.

Para ayudar al árbitro en cuanto a las penalizaciones de Categoría 2, el "Atoshibaraku" se dará a los 10 segundos en vez de a los 30 segundos.

Artículo 6. Puntuación

La puntuación se simplifica considerablemente de la siguiente manera:

Se otorgará Sanbon para las patadas Jodan y cualquier otra técnica aplicada sobre un oponente que haya sido tirado al suelo o se haya caído.

Nihon para las patadas Chudan.

Ippon para Chudan o Jodan Tsuki. Uchi.

No se permite contacto Jodan con técnicas de mano (con máscara facial incluida) para los Cadetes y Juniors y sólo se permite un ligero toque (skin touch) para las patadas Jodan. La distancia para marcar se incrementa a 10 cm de la cara, cabeza o cuello. (Se mantienen los 5 cm para mayores de 18 años).

Artículo 7. Criterios de Decisión

Queda abolido Encho Sen y en su lugar se instaura Sai Shiai. Sai Shiai es un encuentro totalmente nuevo de un minuto de duración. Todas las puntuaciones y penalizaciones anteriores desaparecen de los marcadores. La puntuación más alta gana o la decisión se toma por Hantei.

Artículo 8 (y Apéndice 3) Comportamiento Prohibido

La primera exageración de lesión recibirá un Keikogu e Ippon al oponente; casos más graves pueden recibir Hansoku Chui o Hansoku directamente. Es importante entender la diferencia entre exagerar el efecto de un contacto real o de una lesión real y fingir una lesión inexistente (lo que debería recibir Shikkaku).

Derribos Peligrosos. Está específicamente prohibido agarrar al oponente por debajo de la cintura o tirar de las piernas por debajo. Todos los derribos prohibidos, tanto si provocan lesión como si no, se tratarán bajo la Categoría 1.

Evitar combate implica todas las situaciones donde el participante intenta que el tiempo corra de forma que el oponente no tenga oportunidad de igualar el marcador.

Artículo 10. Lesiones y Accidentes en Competición

En todos los casos los 10 segundos comiencen a contarse, el participante será examinado por un médico. En el caso de lesión leve o de no lesión se aplicarán las penalizaciones que correspondan.

Artículo 12 y Apéndice 3

El Árbitro no podrá ya pedir reconsideración a los Jueces. Cuando el Árbitro diga "Yame", los Jueces bajarán sus banderas y esperarán a que el Árbitro regrese a su sitio. El Árbitro entonces señalará sus razones para parar el encuentro y los jueces, a su vez, señalarán sus opiniones finales. El Árbitro entonces dará la decisión mayoritaria. Los jueces ya no utilizarán más la señal de Mienai con las banderas.

El tiempo permitido para intentar un lanzamiento o una técnica después de agarrar o engancharse se reduce a dos segundos.

Las faltas de Categoría 2 incluyen mantenerse pegados pecho contra pecho.

KATA

Se utilizarán cinco Jueces.

En las competiciones de equipos se realizará Bunkai tanto en las Finales como en las Semi-finales.

En Hantei el Juez Principal hará que el panel de árbitros mantenga las banderas levantadas durante al menos cinco segundos.