



Departamento Nacional de Kung Fu

Reglamento de Competición Combate

Comisión Técnica de Kung Fu

Septiembre 2025
KUNG FU
RFEK

INDICE

| | | |
|---------------|--|----|
| CAPÍTULO I. | NORMAS GENERALES..... | 2 |
| ARTÍCULO 1. | ÁREA DE COMPETICIÓN | 2 |
| ARTÍCULO 2. | VESTIMENTA Y EQUIPO DE PROTECCIÓN | 2 |
| ARTÍCULO 3. | ORGANIZACIÓN DE LA COMPETICIÓN..... | 5 |
| ARTÍCULO 4. | PANEL DE ARBITRAJE Y SUS FUNCIONES..... | 6 |
| ARTÍCULO 5. | UN ENCUENTRO DE COMBATE..... | 7 |
| ARTÍCULO 6. | AVISOS, ADVERTENCIAS Y AMONESTACIONES Y PENALIZACIONES | 10 |
| CAPÍTULO II. | SANDA & QINGDA..... | 12 |
| ARTÍCULO 7. | TÉCNICAS PERMITIDAS Y PROHÍBIDAS..... | 12 |
| ARTÍCULO 8. | PUNTUACIONES Y VICTORIA | 13 |
| CAPÍTULO III. | SHUAI JIAO | 16 |
| ARTÍCULO 9. | TÉCNICAS PERMITIDAS Y PROHÍBIDAS..... | 16 |
| ARTÍCULO 10. | PUNTUACIONES Y VICTORIA | 16 |
| CAPÍTULO IV. | TUI SHOU..... | 19 |
| ARTÍCULO 11. | TÉCNICAS PERMITIDAS Y PROHIBIDAS..... | 19 |
| ARTÍCULO 12. | PUNTUACIONES Y VICTORIA | 19 |
| CAPÍTULO V. | LESIONES, PROTESTAS Y OTRAS CUESTIONES..... | 22 |
| ARTÍCULO 13. | LESIONES Y ACCIDENTES EN LA COMPETICIÓN..... | 22 |
| ARTÍCULO 14. | PROTESTAS OFICIALES..... | 22 |
| ARTÍCULO 15. | CUESTIONES NO ESPECIFICAMENTE CUBIERTAS POR LAS NORMAS..... | 23 |
| CAPÍTULO VI. | APÉNDICES | 24 |
| APÉNDICE 1. | GESTOS ARBITRALES..... | 24 |
| APÉNDICE 2. | CATEGORÍAS Y EDADES..... | 29 |
| APÉNDICE 3. | TERMINOLOGÍA..... | 31 |
| APÉNDICE 4. | TABLAS RESUMEN | 32 |

KUNG FU
RFEK

CAPÍTULO I. NORMAS GENERALES

ARTÍCULO 1. ÁREA DE COMPETICIÓN

- 1.1. El área de competición será un cuadrado formado por piezas de tatami homologado, con lados de ocho metros (medido desde la parte exterior), con las colchonetas en el área exterior de un metro en otro color señalizando el perímetro.
- 1.2. Además, habrá una zona de seguridad con colchonetas de 2 metros más en todos los lados de la zona de competición. Esto puede reducirse a 1,5 metros para acomodar el número de Tatamis cuando el polideportivo tiene un espacio insuficiente para 2 metros.
- 1.3. En la competición de Tui Shou la superficie de competición será la misma, pero una diferencia dimensional según la modalidad:
 - 1.3.1. En Tui Shou a Pie Fijo la superficie será un rectángulo de 2x1 metros más el área de protección que rodeará este rectángulo y tendrá una anchura de un metro.
 - 1.3.2. En Tui Shou a Pies Móviles la superficie será un cuadrado de 4x4 metros más su área de protección de un metro de anchura. El centro del área de competición tendrá una marca en cruz. El árbitro central se pondrá en dirección a la mesa central y un metro por detrás de la marca central.
- 1.4. No debe haber anuncios, letreros, paredes, pilares, etc. a menos de un metro del perímetro exterior del área de seguridad.
- 1.5. Cuando se coloquen monitores o pantallas entre las áreas de competición, estos deben colocarse lo suficientemente lejos de cada área de competición para permitir un área de seguridad de 1.5 metros entre áreas de competición en todos los lados. (Los monitores deben colocarse a una distancia mínima de 1,5 metros de la zona exterior del Tatami).
- 1.6. Si el área de competición está elevada se requerirá otro metro más, hasta un total de tres metros.
- 1.7. El competidor Rojo (Hong Fang) se situará a la izquierda del árbitro central, situándose el competidor Azul (Lan Fang) a la derecha de este.
- 1.8. Los jueces se sentarán fuera del perímetro de seguridad en una mesa central y a una distancia de 1 metro de éste.

ARTÍCULO 2. VESTIMENTA Y EQUIPO DE PROTECCIÓN

- 2.1. Árbitros y Jueces.
 - 2.1.1. El uniforme oficial será el siguiente:
 - a) Chaqueta azul marino con botones sencillos (código de color 19-4023 TPX).
 - b) Pantalón gris claro liso sin dobladillo (código de color 18-0201 TPX).
 - c) Camisa blanca de manga corta.
 - d) Calcetines lisos de color azul oscuro o negro y zapatos negros sin cordones para usar en el área de competición.
 - e) Corbata oficial sin pasador.
 - f) Un silbato negro con un discreto cordón blanco.
 - g) Guantes de látex.

- h) Bolígrafo.
- 2.1.2. Se permiten las siguientes adiciones a la vestimenta:
- Una alianza sencilla.
 - Prenda de cabeza de carácter religioso (voluntaria) aprobadas por la RFEK.
 - Una horquilla y unos pendientes discretos.
 - Las personas de pelo largo deberán llevar el cabello recogido y retirado de los hombros y el maquillaje debe ser discreto.
 - No se pueden usar tacones.
- 2.1.3. Está estrictamente prohibido que los jueces y árbitros utilicen relojes inteligentes y dispositivos electrónicos dentro del área de competición.
- 2.1.4. Los árbitros y jueces deben usar el uniforme oficial en todos los torneos, sesiones informativas y cursos.
- 2.1.5. Para eventos multideportivos en los que se proporcione ropa deportiva como uniforme para los árbitros y a coste del LOC, este será acorde al evento específico, en este caso el uniforme oficial de los árbitros puede ser sustituido por ese uniforme ordinario, siempre que se solicite por escrito a la RFEK por el organizador del evento y aprobado formalmente por la RFEK.
- 2.1.6. Si la Dirección de Arbitraje está de acuerdo, puede permitir que los árbitros se quiten la chaqueta.
- 2.1.7. La Comisión de Arbitraje o el Árbitro Principal pueden rechazar la participación de cualquier oficial que no cumple con este reglamento.
- 2.2. Competidores:
- 2.2.1. Los competidores de Sanda dispondrán de dos juegos de pantalón corto y camiseta con el fin de comparecer al combate con el color asignado por la mesa central. Un juego será íntegramente rojo y otro íntegramente azul, no permitiéndose prendas de otras disciplinas.
- 2.2.2. Durante un combate, el competidor deberá llevar guantes de boxeo, casco (abierto, sin cubrepómulos ni cubremandíbula), protector de pecho, protectores de pantorrillas y protectores de empeine homologados (sobre pies descalzos). Su camiseta y pantalones deben ser del mismo color que su peto y deberá usar su propio protector bucal y coquilla. El equipamiento deberá cumplir las siguientes normas:
- Guante de 10 oz. para todos los competidores.
 - Vendaje en muñecas y manos.
 - Casco, peto exterior, coquilla interior, espinilleras con pie, protector bucal y protector pectoral interior (femenino).
- 2.2.3. Los competidores de Qingda dispondrán de dos juegos de pantalón largo y camiseta de manga corta con el fin de comparecer al combate con el color asignado por la mesa central. Una camiseta será roja y la otra azul. El pantalón podrá ser negro o del mismo color que la camiseta. No se permiten prendas de otras disciplinas.

- 2.2.4. Durante un combate, el competidor deberá llevar guantes de boxeo, casco (abierto, sin cubrepómulos ni cubremandíbula), protector de pecho, protectores de pantorrillas y protectores de empeine homologados (sobre pies descalzos). Su camiseta debe ser del mismo color que su peto y deberá usar su propio protector bucal y coquilla. El equipamiento deberá cumplir las siguientes normas:
- Guante de 10 oz. para todos los competidores.
 - Vendaje en muñecas y manos.
 - Casco, peto exterior, coquilla interior, espinilleras con pie, protector bucal y protector pectoral interior (femenino).
- 2.2.5. Los competidores de Tui Shou deberán vestir pantalón largo y una camiseta de manga corta roja o azul según le corresponda en la vuelta. No se permiten camisetas sin mangas. Ambos deportistas deberán competir descalzos.
- 2.2.6. Durante un combate, el competidor deberá llevar protector bucal.
- 2.2.7. Los competidores de Shuai Jiao dispondrán de dos juegos de chaqueta (rojo y azul), dos juegos de cinturón (rojo y azul) y un pantalón largo blanco con el fin de comparecer al combate con el color asignado por la mesa central. Un juego será íntegramente rojo y otro íntegramente azul, no permitiéndose prendas de otras disciplinas. Ambos deportistas deberán competir descalzos.
- 2.2.8. Durante un combate, el competidor deberá llevar protectores de pantorrillas, protector bucal y coquilla. Las competidoras de sexo femenino deberán llevar una camiseta blanca.
- 2.2.9. Se prohíben adornos de pelo, bandas elásticas en la frente, cadenas, o cualquier tipo de objeto que pueda causar daño, como gafas, pendientes, objetos metálicos o punzantes (“piercing”) en cualquier parte del cuerpo.
- 2.2.10. El uso de aparatos metálicos de ortodoncia debe estar autorizado por el árbitro y el médico oficial. El competidor será plenamente responsable de cualquier lesión.
- 2.2.11. Los competidores se presentarán provistos de todas las protecciones reglamentarias, y con el debido aseo personal. En caso de tener el pelo largo, deberá estar perfectamente recogido y no provocar molestias a los competidores.
- 2.2.12. La camiseta y el pantalón del competidor podrán llevar el escudo de su Federación Autonómica.
- 2.2.13. Está prohibida la utilización de prendas y equipos no autorizados.
- 2.2.14. Los contendientes que se presenten al área de competición con equipo no autorizado tendrán dos minutos para corregirlo, y el Entrenador perderá automáticamente el derecho a dirigirlos en ese encuentro.
- 2.3. Entrenadores
- 2.3.1. Los entrenadores deben, en todo momento durante el torneo, usar el chándal oficial de su Federación Autonómica y exhibir su identificación oficial.
- 2.3.2. Se permiten los siguientes objetos a la vestimenta:
- Una alianza sencilla.
 - Prenda (voluntaria) que cubran la cabeza por mandato religioso aprobada por la RFEK.

- 2.3.3. El Supervisor de la Competición de la RFEK o la Comisión Organizadora, podrá permitir a los Entrenadores que, en vez de la parte superior del chándal, usen una camiseta oficial del equipo de su Federación o una camiseta de color liso sin logotipos.
- 2.3.4. En las modalidades de Tui Shou y Shuai Jiao los entrenadores solo podrán dar instrucciones al competidor en los descansos. No podrán dar instrucciones durante el combate a excepción de solicitar la retirada del competidor tirando la toalla. Cualquier intervención del entrenador o de otros miembros del equipo resultará en su expulsión inmediata del área de competición.

ARTÍCULO 3. ORGANIZACIÓN DE LA COMPETICIÓN.

3.1. Formatos de Competición.

- 3.1.1. La competición podrá ser individual dividida por sexo, edad y categorías de peso o por equipos dividida por sexo, edad y sin categorías de peso.
- 3.1.2. Se aplicará el sistema de eliminación con repesca a menos que se determine lo contrario para una competición específica o una serie de torneos.
- 3.1.3. Se podrá aplicar el sistema Round-robin o eliminatoria sin repesca.
- 3.1.4. La modalidad de Sanda será de pleno contacto (Knock Out) mientras que Qingda, Shuai Jiao y Tui Shou serán de contacto restringido.

3.2. Abandono o inasistencia al área de competición.

- 3.2.1. Es la situación cuando un competidor o competidores no se presentan cuando son llamados, no pueden continuar, abandonan el combate o se retiran por orden del Árbitro. Los motivos de abandono pueden incluir lesiones no atribuibles a las acciones del oponente.
- 3.2.2. En individual en el Sistema Round-robin, el marcador del encuentro se establecerá en 1-0.
- 3.2.3. La descalificación por abandono significa que los competidores quedan descalificados de esa categoría, aunque no afecta la participación en otra categoría.

3.3. Pesaje oficial.

- 3.3.1. **Lugar:** El control de peso se realizará siempre en un único lugar. Las posibilidades de albergar este control serán el recinto de la competición, el hotel oficial o de la ciudad deportiva (Será anunciado para cada evento).
- 3.3.2. **Básculas:** Deberá al menos mostrar una cifra decimal.
- 3.3.3. **Tiempo:** El horario oficial de pesaje para los eventos de la RFEKYDA será debidamente anunciado. Para cualquier otro evento esta información será distribuida con antelación a través de los canales de comunicación del Comité Organizador. Es responsabilidad del contendiente para estar al tanto de esta información. Un competidor que no se presenta a tiempo al pesaje o su peso no se encuentra dentro de los límites prescritos para la categoría en la que el competidor está registrado, será descalificado.

3.3.4. **Tolerancia:** Las tolerancias admitidas son de 0,2 kg para todas las categorías masculinas y de 0,5 kg para todas las categorías femeninas. La misma tolerancia se aplica a los límites superior e inferior de una categoría de peso.

3.3.5. **Procedimiento.**

1. Todos los entrenadores y otros delegados de equipo deben abandonar la sala de pesaje antes del comienzo del pesaje oficial.
2. El competidor podrá subirse a la báscula solo una vez durante el periodo del pesaje oficial.
3. Cada competidor deberá traer al pesaje su tarjeta de acreditación emitida para el evento y la presentará al oficial, quien verificará la identidad del competidor.
4. El oficial indicará al competidor que se suba a la báscula.
5. El competidor se pesará vistiendo únicamente ropa interior (hombres/niños – calzoncillos) (mujeres/niñas – bragas y sujetador). Cualquier calcetín o complemento adicional debe ser retirado.
6. El oficial que supervisa el pesaje anotará y registrará el peso del competidor en kilogramos (precisión de un punto decimal de un kilogramo)
7. El competidor se bajará de la báscula.
8. No se permite fotografiar ni filmar en el área de pesaje. Esto incluye el uso de teléfonos móviles y todos los demás dispositivos.

3.4. Variaciones de los formatos de competición

3.4.1. Si se va a solicitar una variación del formato de competición distinta a la descrita en estas reglas para un torneo en particular, esto debe anunciarse claramente en el boletín del torneo.

ARTÍCULO 4. PANEL DE ARBITRAJE Y SUS FUNCIONES.

4.1. Composición

- 4.1.1. El Panel de Arbitraje para cada combate consistirá en un Jefe de Tapiz, un Árbitro, dos Jueces (mínimo) y un Cronometrador.
- 4.1.2. El árbitro y los jueces de un encuentro no debe ser de la misma Federación Autónoma de cualquiera de los dos participantes ni poseer cualquier otro conflicto de intereses. Es deber de cualquier oficial informar sobre un posible conflicto de intereses antes de que comience el encuentro.
- 4.1.3. Todos los miembros del panel arbitral deberán estar convenientemente titulados, colegiados, acreditados y equipados para la competición.

4.2. Funciones del Panel Arbitral.

4.2.1. Jefe de Tapiz.

- a) Delegar, nombrar y supervisar a los Árbitros y Jueces, para todos los encuentros en el área bajo su control.
- b) Supervisar el desempeño de los Árbitros y Jueces en sus áreas, y asegurarse de que los Oficiales designados son capaces de realizar las tareas que les han sido asignadas.

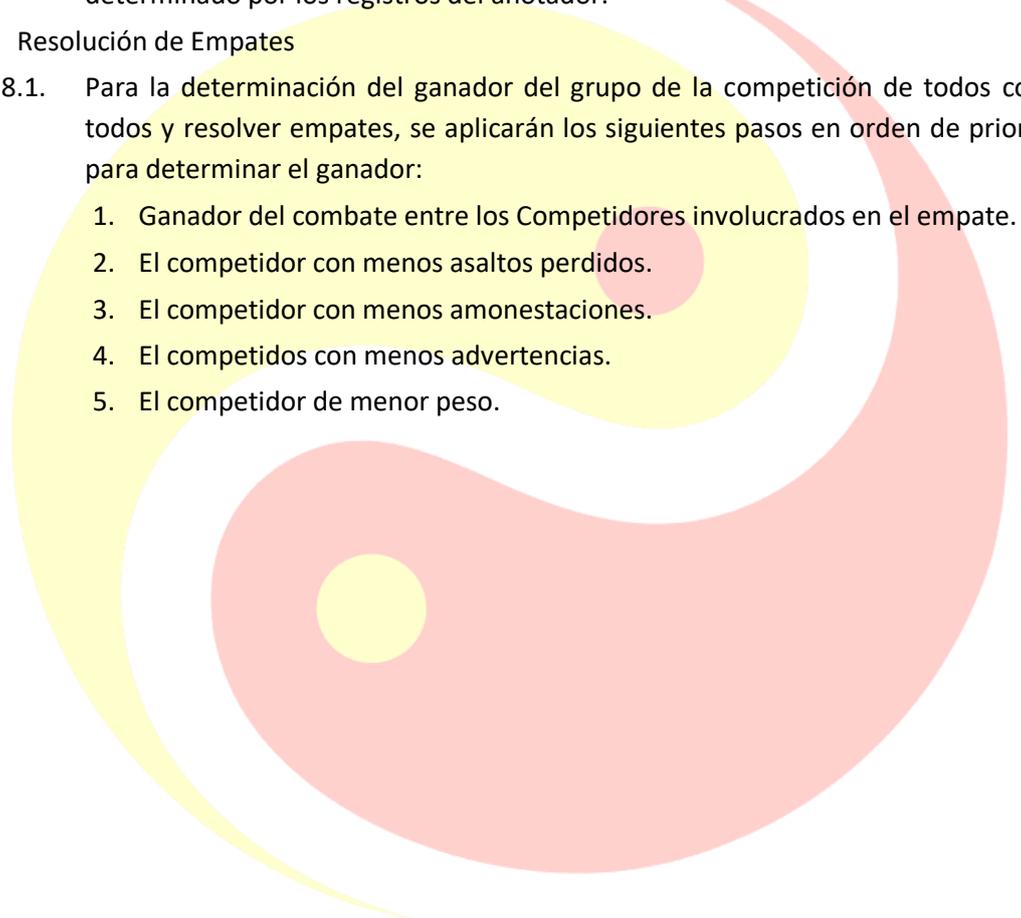
- c) Elaborar un informe diario, por escrito, sobre el desempeño de cada oficial bajo su supervisión, junto con sus recomendaciones que pueda tener para la Comisión de Arbitraje.
- 4.2.2. Árbitro Central.
- a) Tomará las decisiones finales en materias técnicas que puedan producirse durante un combate.
 - b) Autoriza la entrada de los competidores en el área de combate, controla las protecciones y ordena los saludos.
 - c) Señala el inicio del combate, lo detiene y finaliza aplicando el reglamento.
 - d) Señala proyecciones y caídas, salidas del área de competición, advertencias, amonestaciones y penalizaciones.
 - e) Detiene el combate en caso de existir una técnica o comportamiento prohibido o en caso de salida o caída de uno de los competidores.
 - f) Anuncia al ganador del asalto y del encuentro.
 - g) Puede advertir o expulsar del encuentro al entrenador que no cumpla las normas y protocolos.
- 4.2.3. Jueces.
- a) Puntúan y firman en sus hojas de puntuaciones y las entregan cuando el árbitro central las requiera.
 - b) Auxilian al árbitro central en las decisiones técnicas.
 - c) Votan y opinan cuando sean requeridos para ello.
- 4.2.4. Juez Cronometrador.
- a) Controla el tiempo del combate, los descansos e interrupciones y señala el final de este.

ARTÍCULO 5. UN ENCUENTRO DE COMBATE

- 5.1. Inicio y fin del combate.
- 5.1.1. El Árbitro Central llamará a los competidores y comprobará las protecciones.
 - 5.1.2. Se realizarán los saludos (a pies juntos, juntando la palma izquierda con el puño derecho en frente el pecho, a unos 20-30 cm).
 - 5.1.3. Al anunciar el resultado del combate los competidores cambiarán su posición. Tras el anuncio del resultado, los competidores deberán realizar los saludos correspondientes.
 - 5.1.4. Un combate constará de dos asaltos, tres en caso de empate. Estos, comenzarán a la voz de KAISHI y se detendrá o finalizará a la voz de TING.
 - 5.1.5. Al final del asalto, sea por transcurso del tiempo reglamentario o por otra causa, el Árbitro Central indicará el resultado de este a los competidores.

- 5.1.6. La decisión del ganador de un combate será tomada por la mayoría de los jueces que están puntuando el combate. Mostrarán de manera simultánea, cuando se les pida, su decisión, si declaran vencedor al competidor ROJO, al AZUL o si hay EMPATE. El Juez Anotador registrará estas decisiones y el árbitro central anunciará el resultado del asalto o del combate, en caso de que conste de más de un asalto.
- 5.2. Duración de los asaltos, descansos e interrupciones.
- 5.2.1. Cada asalto durará 2 minutos de tiempo de combate real. Cada combate será de 3 asaltos con 1 minuto de descanso entre ellos. Si hay un ganador después de los dos primeros asaltos no se celebrará el tercer asalto.
- 5.2.2. Sólo se detendrá el cronómetro a instancias del árbitro central.
- 5.2.3. En función de lo dispuesto en cada competición, podrán establecerse diversos números de asaltos y descanso intermedios.
- 5.2.4. El Árbitro Central podrá conceder hasta 2 minutos de descanso (tras la asistencia médica) al competidor que lo necesite en caso de lesión. Si el médico, tras atender el lesionado, considera que no puede continuar será declarado al contendiente “fuera de combate”.
- 5.3. Causas generales para detener el combate.
- 5.3.1. Un competidor cae al suelo, se sale del área de competición o se cae de la plataforma.
- 5.3.2. Un competidor es advertido, amonestado o penalizado.
- 5.3.3. Un competidor se lesiona.
- 5.3.4. El árbitro corrige un juicio erróneo o una omisión.
- 5.3.5. Un competidor pide la suspensión del combate levantando la mano debido a un impedimento objetivo.
- 5.3.6. Cuando existan situaciones externas o de material potencialmente peligrosas para la integridad de los deportistas que requieran solución.
- 5.3.7. Cuando el combate se vea afectado por problemas técnicos tales como la falta de iluminación o deficiencias relacionadas con el área de combate.
- 5.3.8. El entrenador tira la toalla o el competidor rehúsa seguir compitiendo.
- 5.3.9. A criterio del Árbitro Central.
- 5.4. Causas particulares para detener el combate de Sanda.
- 5.4.1. Los competidores permanecen abrazados (clinch) sin atacar o atacan sin validez, durante más de dos segundos.
- 5.4.2. Hay contacto constante entre los competidores durante más de 3 segundos.
- 5.4.3. Un competidor se cae deliberadamente y no se levanta pasados tres segundos.
- 5.4.4. Cuando un competidor no ataca en los cinco segundos siguientes después recibir la orden de atacar.
- 5.5. Causas particulares para detener el combate de Qingda.
- 5.5.1. Los competidores permanecen abrazados (clinch) sin atacar o atacan sin validez, durante más de tres segundos.
- 5.6. Causas particulares para detener el combate de Shuai Jiao.

- 5.6.1. Los competidores permanecen abrazados sin atacar o atacan sin validez, durante más de dos segundos.
- 5.6.2. Un competidor se cae deliberadamente y no se levanta pasados tres segundos.
- 5.7. Determinación del ganador del encuentro.
 - 5.7.1. En las modalidades de Sanda y Qingda el ganador de cada ronda estará determinado por los registros del anotador y los jueces.
 - 5.7.2. En las modalidades de Shuai Jiao y Tui Shou el ganador de cada ronda estará determinado por los registros del anotador.
- 5.8. Resolución de Empates
 - 5.8.1. Para la determinación del ganador del grupo de la competición de todos contra todos y resolver empates, se aplicarán los siguientes pasos en orden de prioridad para determinar el ganador:
 - 1. Ganador del combate entre los Competidores involucrados en el empate.
 - 2. El competidor con menos asaltos perdidos.
 - 3. El competidor con menos amonestaciones.
 - 4. El competidos con menos advertencias.
 - 5. El competidor de menor peso.



KUNG FU
RFEK

ARTÍCULO 6. AVISOS, ADVERTENCIAS Y AMONESTACIONES Y PENALIZACIONES

6.1. Se distinguen cuatro tipos de infracciones (avisos, advertencias, amonestaciones y penalizaciones).

6.1.1. **Avisos.** Son advertencias informales que se utilizan para facilitar la continuidad de la acción sin detener el combate. No pretenden reemplazar las advertencias formales cuando estas sean apropiadas, y el Árbitro debe proceder con advertencias formales o penalizaciones, según corresponda, si los competidores no reaccionan a los avisos.

6.1.2. **Advertencias.** Son infracciones leves relativas al rehúse, retraso y evasión del combate y que no disminuyen las posibilidades de ganar del oponente.

- a) Rehuir y evitar el combate.
- b) Agarrar al oponente en los brazos de manera pasiva.
- c) Pedir tiempo fuera cuando se está en desventaja.
- d) Retrasar el combate deliberadamente.
- e) Entrar en el combate sin el protector bucal, escupirlo o aflojarlo deliberadamente durante un combate.
- f) Aflojar deliberadamente el equipo de protección.
- g) Pasividad.
- h) Cualquier comportamiento del competidor que viole el protocolo.

6.1.3. **Amonestaciones.** Son infracciones graves relativas al incumplimiento de los protocolos, reglamentos, normas y códigos de conducta deportiva y que disminuyen en mediana alguna las posibilidades de ganar del oponente.

- a) Atacar al oponente antes de la señal de comienzo (KAISHI).
- b) Atacar al oponente después de la señal de parar (TING).
- c) Golpear al oponente en zonas prohibidas.
- d) Golpear al oponente empleando cualquiera de las técnicas prohibidas.
- e) Morder, arañar, escupir, tirar del pelo...

6.1.4. **Penalizaciones.** Son infracciones muy graves al relativas al incumplimiento de los protocolos, reglamentos, normas y códigos de conducta deportiva y que dañan y perjudican el prestigio y el honor del Kung Fu.

Suponen la descalificación del combate (y categoría) y en casos graves pueden suponer la descalificación del torneo.

- a) El comportamiento antideportivo.
- b) Simular una lesión (fingir) en una falta cometida por el oponente (con la corroboración del personal médico).
- c) No obedecer las órdenes o decisiones del árbitro.
- d) Provocar (o intentar hacer) daño de forma deliberada.
- e) Doping.

6.1.5. Sanciones.

- a) Por una advertencia se otorgará un punto al oponente. El árbitro lo señalará con el brazo extendido hacia el infractor y el otro brazo flexionado y con la mano abierta.
- b) Por la primera amonestación en un asalto se otorgarán dos puntos al oponente. El árbitro lo señalará con el brazo extendido hacia el infractor y el otro brazo flexionado y con el puño cerrado.
- c) Los entrenadores que ofendan de manera repetida el espíritu de la competición ignorando las normas a las que están sujetos podrán ser penalizados y expulsados del combate o del evento. En este caso, deberá abandonar el área de competición. Así mismo, se podrá enviar un informe al Comité de Competición para mayores medidas disciplinarias.

- 6.2. Si ambos contendientes son descalificados, los oponentes programados para la siguiente ronda ganarán por bye (y no se anuncia el resultado).
- 6.3. Una grave violación por mala conducta, disciplina o comportamiento malintencionado dentro o fuera del área de competición por parte del competidor o su entorno puede causar sanciones disciplinarias por parte de la Comisión Disciplinaria o del Comité Ejecutivo de la RFEK.
- 6.4. Cuando una situación parezca, posiblemente, justificar una descalificación, el Árbitro puede llamar a uno o más de los jueces para una breve consulta antes de anunciar cualquier decisión.
- 6.5. Celebración excesiva y manifestaciones políticas o religiosas. Se espera que los competidores respeten la ceremonia de saludos antes y después de la actuación. Cualquier celebración excesiva, como arrodillarse, etc., o expresiones políticas o religiosas, durante o inmediatamente después del encuentro están prohibida y será sancionada con una multa equivalente a la cantidad determinada por la C.E. para la tasa de protesta. El Jefe de Tapiz o Árbitro Principal lo notificará a la mesa oficial.

KUNG FU
RFEK

CAPÍTULO II. SANDA & QINGDA

ARTÍCULO 7. TÉCNICAS PERMITIDAS Y PROHÍBIDAS

7.1. **Técnicas permitidas.** Se pueden emplear técnicas de ataque y de defensa de cualquier estilo o escuela de Kung fu siempre y cuando el ataque impacte en zona válida y no se incumplan las normas del presente reglamento.

7.1.1. **Sanda.**

- a) Son zonas validas: la cabeza, el tronco, muslos y piernas.
- b) Son zonas prohibidas: la parte posterior de la cabeza, la columna vertebral, el cuello, la garganta y la entrepierna.
- c) Sólo se puntuarán las técnicas claramente realizadas y a plena potencia. Si el impacto desplaza al adversario o le hace caer al suelo la puntuación será mayor. Los intercambios seguidos y descontrolados de golpes NO puntuarán.

7.1.2. **Qingda.**

- a) Son zonas validas: lados de la cabeza, el tronco y los lados y partes posteriores de las piernas.
- b) Son zonas prohibidas: parte frontal de la cara, parte posterior de la cabeza, la garganta, los genitales, la columna vertebral, los riñones, las articulaciones (rodilla, codo y otras).
- c) Sólo se puntuarán las técnicas claramente realizadas. Si el impacto desplaza al adversario o le hace caer al suelo la puntuación será mayor.

7.2. **Técnicas prohibidas.**

7.2.1. Queda terminantemente prohibido:

- a) Atacar a zonas prohibidas.
- b) Atacar al oponente golpeando con la cabeza, los codos o las rodillas.
- c) Empujar o golpear sobre sus articulaciones en sentido contrario a la flexión de estas.
- d) Hacer caer al oponente de cabeza en la plataforma, deliberadamente aplastarle o mantenerle abajo con el peso de nuestro cuerpo.
- e) Golpear la cabeza de un oponente caído por cualquier medio.
- f) Agarrarse o golpear en el suelo.
- g) Salir del área de competición. Se considera salida cuando el competidor pisa o toca con cualquier parte del cuerpo fuera del área delimitada de competición.

7.2.2. Además, en Qingda se prohíbe:

- a) Atacar o amagar con técnica a la cara.
- b) Proyecciones peligrosas que puedan acarrear lesiones graves, como lanzamientos por el cuello o por encima del nivel del pecho o cuando puedan provocar caídas descontroladas (caer de cabeza).
- c) Luxaciones y bloqueos articulares.
- d) Ataques con los dedos a la cara.
- e) Estrangulaciones.

- f) Agarrarse o permanecer en el clinch más de tres segundos.
- g) Golpear al oponente cuando se está en el clinch.
- h) Pelear en el suelo.
- i) Agarrar al oponente (con una o dos manos) para seguidamente realizar técnica de impacto.
- j) Golpes continuados a cualquier parte del cuerpo, especialmente a la cabeza.
- k) Empujar al oponente más de 1 metro.
- l) Empleo de una fuerza excesiva. Un uso de la fuerza excesiva podrá suponer un aviso, advertencia, amonestación e incluso la descalificación (con o sin aviso previo).
- m) En las categorías Alevín, Infantil, Juvenil, Cadete y Júnior no se permite contacto en la cabeza, tanto con técnicas de pierna (aunque si se permite marcar) como con técnicas de puño continuadas o sucesivas.

ARTÍCULO 8. PUNTUACIONES Y VICTORIA

8.1. **Por técnicas permitidas del competidor.** Los Jueces sólo puntuarán los golpes muy claros y acordes a las normas. En el caso del Sanda deberán ser a plena potencia.

8.1.1. Se otorgarán **dos puntos** por:

- a) Técnicas de pierna al tronco o a la cabeza.
- b) Proyecciones o derribos efectuados sobre el oponente que toca el suelo con alguna zona del cuerpo distinta a los pies, mientras el atacante se mantiene de pie y dentro de área de competición.
- c) Proyecciones o derribos efectuados sobre el oponente cayendo a propósito, como parte de una técnica (sacrificio), y poniéndose de pie inmediatamente.

8.1.2. Se otorgará **un punto** por:

- a) Técnicas válidas de puño al cuerpo o cara.
- b) Técnicas válidas de pierna a la pierna del oponente (sin defensa).
- c) Proyecciones o derribos efectuados sobre el oponente yéndose al suelo o cayendo después.
- d) Proyecciones o derribos efectuados sobre el oponente cayendo a propósito, como parte de una técnica (sacrificio), y no poniéndose de pie inmediatamente.

8.1.3. **No** se otorga ningún **punto** cuando:

- a) No se aprecia ninguna técnica clara ni se realiza ningún golpe válido durante el combate.
- b) Se realiza una técnica válida estando fuera del área de competición.
- c) Ambos competidores se caen al suelo o se caen de la plataforma a la vez.
- d) Ambos competidores se golpean y patean simultáneamente.
- e) SANDA: Se golpea al oponente estando abrazados o clinch.
- f) SANDA: Cuando un competidor falla (sin contacto) una técnica cayendo a propósito (sacrificio), pero se levanta antes de 3 segundos.
- g) QINGDA: Técnicas de puño a la cara.

- h) QINGDA: Se golpea durante un agarre (una mano o abrazo) o clinch.
- i) QINGDA: Se proyecta o derribe al oponente después de más de tres segundos de agarre o clinch.
- j) QINGDA: Patadas en salto que requieran que el pie que hace contacto sea el que se apoye en el suelo (Por ejemplo, patada torbellino descendente).

8.1.4. Se **añaden puntos** cuando:

- a) Una técnica de puño o pierna válida provoca la caída o salida del área de competición del oponente.
- b) Una técnica de puño o pierna válida provoca una cuenta de protección en el oponente.
- c) Una técnica de puño o pierna válida provoca la caída o salida del área de competición del oponente, seguido de una cuenta de protección.

8.2. **Por Advertencias y Penalizaciones del oponente.** Si un competidor es penalizado, se le sumarán los puntos que proceda al oponente.

8.2.1. Se otorgarán **dos puntos** al oponente cuando:

- a) Se reciba un conteo de protección.
- b) Se salga, caiga o sea expulsado del área de competición (primera vez en el asalto).
- c) Se reciba una amonestación (primera vez en el asalto).
- d) QINGDA: El oponente ataca pero se resbala o cae (excepto cuando es parte de la técnica de ataque, por ejemplo: patada torbellino descendente).
- e) QINGDA: Realizar un ataque directo a la cara.

8.2.2. Se otorgará **un punto** al oponente cuando:

- a) Se reciba una advertencia.
- b) Pasividad y agarre pasivo en el clinch.
- c) Evitar y rehuir el combate.
- d) Retrasar el combate deliberadamente, incluido escupir el bucal o aflojarse las protecciones.
- e) Reclamar tiempo muerto cuando se está en desventaja.
- f) Cualquier comportamiento del competidor que viole el protocolo.
- g) No atender las indicaciones del árbitro central.
- h) El oponente se cae deliberadamente y no se levanta pasados tres segundos.
- i) SANDA: Cuando un competidor falla (sin contacto) una técnica cayendo a propósito (sacrificio) y no se levanta pasados 3 segundos.
- j) SANDA: Cuando se permanece cinco segundos pasivo después de recibir del árbitro central la orden de atacar.
- k) QINGDA: Ambos competidores muestran pasividad durante ocho segundos y el Árbitro Central insta a uno a atacar. Si después de recibir la orden de atacar, sigue pasivo durante otros ocho segundos será penalizado.

8.3. **Victoria en el Asalto y Combate.**

8.3.1. Se **gana** o **pierde un combate** por:

- a) **SANDA**: Una situación de fuera de combate. Un competidor es derribado y no logra ponerse de pie dentro de diez 10 segundos (excluyendo faltas del oponente), o que ha logrado ponerse de pie nuevamente pero tiene un estado anormal de conciencia, su oponente será declarado ganador del combate.
 - b) Una clara superioridad física que ponga en peligro a uno de los competidores. El Árbitro Central deberá reunirse y acordarlo por mayoría con el Panel Arbitral y el Jefe de Tapiz.
 - c) Una clara superioridad técnica en un asalto (diferencia igual o superior a 12 puntos para todos los jueces).
 - d) El médico indica que un competidor no puede continuar.
 - e) Ganar dos asaltos.
 - f) Recibir 3 cuentas de protección en el combate.
 - g) Recibir 3 amonestaciones en el combate.
 - h) Salir, caer o ser expulsado del área de combate 3 veces en un combate.
 - i) Acumular el máximo de advertencias permitidas (6 en un combate).
 - j) Recibir una penalización, tirar la toalla o rehusar continuar combatiendo.
- 8.3.2. Se **gana** o pierde un **asalto** por:
- a) Recibir 2 cuentas de protección en el asalto.
 - b) Recibir 2 amonestaciones en el asalto.
 - c) Salir, caer o ser expulsado del área de combate 2 veces en un asalto.
 - d) Acumular el máximo de advertencias permitidas (3 en un asalto).

8.4. Resolución de Empates.

- 8.4.1. Para la determinación del ganador de un asalto y resolver empates, se aplicarán los siguientes pasos en orden de prioridad para determinar el ganador:
1. El competidor con menos amonestaciones.
 2. El competidos con menos advertencias.
 3. Asalto adicional.

KUNG FU
RFEK

CAPÍTULO III. SHUAI JIAO

ARTÍCULO 9. TÉCNICAS PERMITIDAS Y PROHÍBIDAS

9.1. **Técnicas permitidas.** Se pueden emplear técnicas de ataque y de defensa de cualquier estilo o escuela de Kung fu siempre y cuando el ataque se aplique en zona válida y no se incumplan las normas del presente reglamento.

9.1.1. Técnicas válidas:

- a) Shuai Jiao: proyección, lucha y agarre de pie.
- b) Kuai Jiao: proyección y lanzamientos rápidos.
- c) Da Shuai: técnicas de mano abierta para proyectar, barrer y derribar.
- d) Na Shuai: manipulación articular para proyectar, barrer y derribar.
- e) Dian Shuai: manipulación de puntos de presión para proyectar, barrer y derribar.
- f) Se pueden emplear la chaqueta, el cinturón o las extremidades del adversario para ejecutar la técnica.

9.2. **Técnicas prohibidas.**

9.2.1. Queda terminantemente prohibido:

- a) Golpear al oponente con la cabeza, los dedos, la palma de la mano, el puño, el antebrazo, el codo, la rodilla, la espinilla o el pie.
- b) Luxaciones.
- c) Agarrar los pantalones del oponente.
- d) Controlar e inmovilizar a un oponente derribado.
- e) Pisar o ponerse encima del pie del oponente.
- f) Cubrirle la cara con la mano o el antebrazo.
- g) Abrazar con ambos brazos durante 5 segundos sin intentar ninguna técnica.

ARTÍCULO 10. PUNTUACIONES Y VICTORIA

10.1. **Por técnicas permitidas del competidor**

10.1.1. Se otorgarán **tres puntos** por:

- a) Proyecciones o derribos efectuados sobre el oponente que toca el suelo con el tronco (pecho, espalda, hombros o costados) o cabeza, mientras el atacante se mantiene de pie y dentro de área de competición.

10.1.2. Se otorgarán **dos puntos** por:

- a) Proyecciones o derribos efectuados sobre el oponente que toca el suelo con el tronco (pecho, espalda, hombros o costados) o cabeza y el atacante se cae después de realizar la técnica.
- b) Proyecciones o derribos efectuados sobre el oponente que toca el suelo con alguna zona del cuerpo distinta a los pies y con dos apoyos (ambas manos, ambos codos, ambas rodillas, una rodilla y un codo o mano), mientras el atacante se mantiene de pie y dentro de área de competición.

10.1.3. Se otorgará **un punto** por:

- a) Proyecciones o derribos efectuados sobre el oponente que toca el suelo con alguna zona del cuerpo distinta a los pies y con un apoyo (una mano, un codo y una rodilla), mientras el atacante se mantiene de pie y dentro de área de competición.
- b) Proyecciones o derribos efectuados sobre el oponente que toca el suelo con alguna zona del cuerpo distinta a los pies y con dos apoyos (ambas manos, ambos codos, ambas rodillas, una rodilla y un codo o mano) y el atacante se cae después de realizar la técnica.

10.1.4. **No** se otorga ningún **punto** cuando:

- a) Por caídas involuntarias o sin técnica.
- b) Un competidor falla al realizar una técnica de derribo apoyando su rodilla en el suelo, pero la levanta y se pone de pie inmediatamente

10.2. **Por Advertencias y Penalizaciones del oponente.** Si un competidor es penalizado, se le sumarán los puntos que proceda al oponente.

10.2.1. Se otorgarán **dos puntos** al oponente cuando:

- a) Reciba una **Amonestación**: comenzar el combate antes de la señal del Árbitro, continuar después de la señal del Árbitro, realizar técnicas prohibidas, atacar a zonas prohibidas.

10.2.2. Se otorgará **un punto** al oponente cuando:

- a) Se salga, caiga o sea expulsado del área de competición.
- b) Reciba una **advertencia**: evadir o rehuir el combate, retrasar el combate (no levantarse inmediatamente después de una caída, presionar con la cabeza para evitar el combate, soltar voluntariamente el agarre o hacerlo de forma laxa, escupir el bucal, etc.) y pasividad.

10.3. **Victoria en el Asalto y Combate.**

10.3.1. Se gana o pierde un combate por:

- a) TKO (*Technical Knock Out*). Cuando un competidor no puede seguir y no es por causa de una lesión.
- b) Una clara superioridad técnica en un asalto (diferencia igual o superior a 12 puntos para todos los jueces).
- c) Ganar dos asaltos.
- d) Recibir 3 amonestaciones en el combate.
- e) Acumular el máximo de advertencias o amonestaciones permitidas (4 en un combate).
- f) Recibir una penalización, tirar la toalla o rehusar continuar combatiendo.

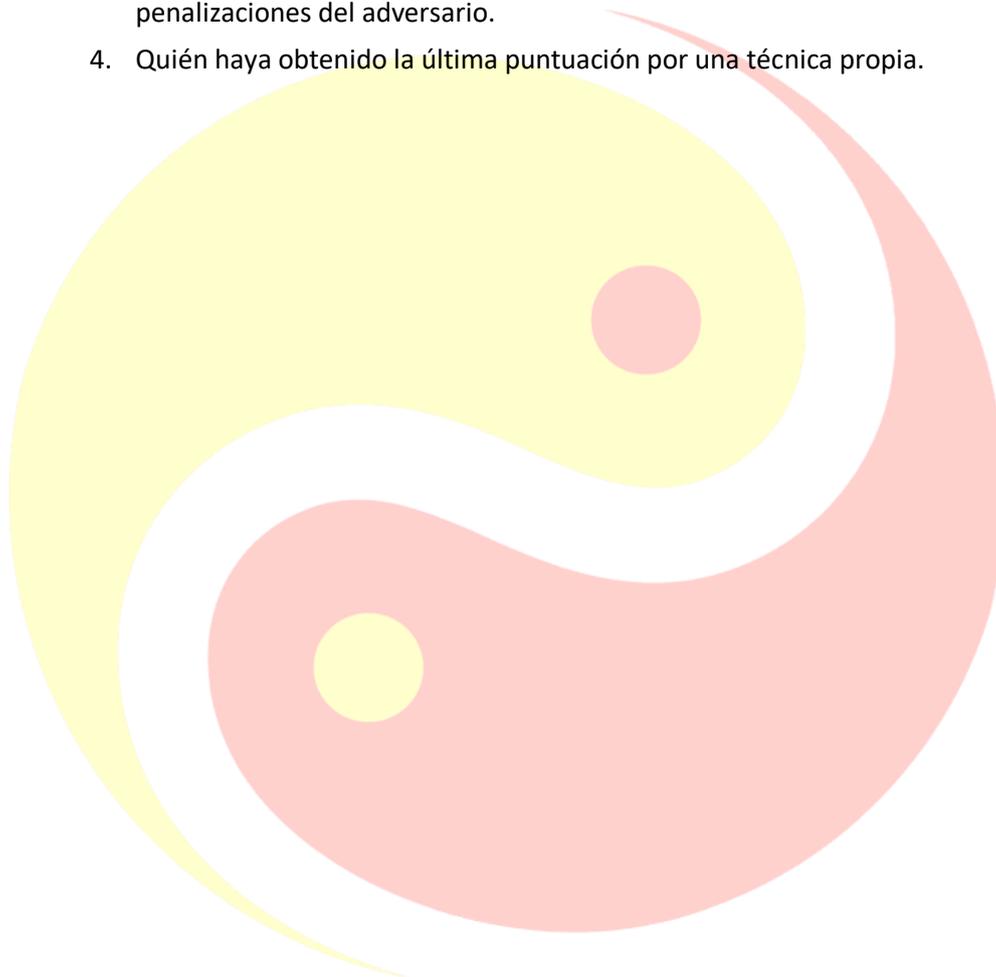
10.3.2. Se gana o pierde un asalto por:

- a) Recibir 2 amonestaciones en el asalto.
- b) Acumular el máximo de advertencias permitidas (2 en un asalto)

10.4. Resolución de Empates.

10.4.1. Para la determinación del ganador de un asalto y resolver empates, se aplicarán los siguientes pasos en orden de prioridad para determinar el ganador:

1. Mayor número de técnicas de 3 puntos.
2. Mayor número de técnicas de 2 puntos.
3. Mayor puntuación excluyendo los puntos obtenidos por advertencias y penalizaciones del adversario.
4. Quién haya obtenido la última puntuación por una técnica propia.



**KUNG FU
RFEK**

CAPÍTULO IV. TUI SHOU

ARTÍCULO 11. TÉCNICAS PERMITIDAS Y PROHIBIDAS

11.1. **Técnicas permitidas.** Se pueden emplear técnicas de ataque y de defensa de cualquier estilo o escuela de Kung fu siempre y cuando el ataque se aplique en zona válida y no se incumplan las normas del presente reglamento.

11.1.1. Técnicas válidas:

- Bloquear, desviar, estirar, sacudir, aflojar, empujar, desequilibrar y presionar.
- Proyecciones y barridos sin impacto (*PIES MÓVILES*).
- Son zonas válidas: los hombros, los brazos, el tronco y las caderas.

11.2. **Técnicas prohibidas.**

11.2.1. Queda terminantemente prohibido:

- Golpear al oponente.
- Presionar (agarre) o pellizcar.
- Luxaciones.
- Agarrar la ropa del oponente.
- Abrazar cogiendo las manos por detrás del oponente

11.2.2. Son zonas prohibidas: La columna vertebral, la cabeza, el cuello y las piernas.

11.3. **Especificaciones Tui Shou.**

11.3.1. *Pie Fijo sin pasos (dos manos)*: Los competidores ponen sus piernas derechas ante la marca central del área de combate y las manos/antebrazos derechos en contacto por la parte exterior de la muñeca y la mano izquierda en el codo del oponente. Se realizarán los círculos estipulados por el árbitro central mientras esperan la orden de comenzar (Kaishi). En la segunda parte del combate se puede cambiar del lado derecho al izquierdo. También se puede cambiar de lado cada vez que se vuelva a reanudar el combate a criterio del árbitro central.

11.3.2. *Pies Móviles con movimiento (dos manos)*: Los competidores ponen sus piernas derechas delante moviéndose libremente dentro del área de competición antes de empezar el combate haciendo al menos dos círculos enteros antes de la orden de Kaishi.

ARTÍCULO 12. PUNTUACIONES Y VICTORIA

12.1. **Por técnicas permitidas del competidor**

12.1.1. Se otorgarán **cuatro puntos** por:

- Proyecciones o derribos efectuados sobre el oponente que se cae o toca el suelo con alguna zona del cuerpo distinta a los pies y con dos apoyos (ambas manos, ambos codos, ambas rodillas, una rodilla y un codo o mano, las caderas) y se sale del área de competición, mientras el atacante se mantiene de pie y dentro de área de competición (*PIE FIJO*)
- Proyecciones o derribos que sacan completamente al oponente del área de competición (*PIES MÓVILES*).

- 12.1.2. Se otorgarán **tres puntos** por:
- Proyecciones o derribos efectuados sobre el oponente que se cae o toca el suelo con alguna zona del cuerpo distinta a los pies y con dos apoyos (ambas manos, ambos codos, ambas rodillas, una rodilla y un codo o mano, las caderas), mientras el atacante se mantiene de pie y ambos permanecen dentro del área de competición.
- 12.1.3. Se otorgarán **dos puntos** por:
- Proyecciones o derribos efectuados sobre el oponente que toca el suelo con alguna zona del cuerpo distinta a los pies y con un apoyo (una mano, un codo y una rodilla), mientras el atacante se mantiene de pie y ambos permanecen dentro del área de competición.
 - Desequilibrios efectuados sobre el oponente que hacen que se reequilibre levantando o moviendo ambos pies (PIE FIJO).
- 12.1.4. Se otorgará **un punto** por:
- Desequilibrios efectuados sobre el oponente que hacen que se reequilibre levantando o moviendo un pie (PIE FIJO).
 - Proyecciones o derribos efectuados sobre el oponente que toca el suelo con alguna zona del cuerpo distinta a los pies, con uno o dos apoyos y el atacante se cae después y ambos permanecen dentro del área de competición (PIES MÓVILES).
 - Salida o sacar al oponente del área de competición (PIES MÓVILES).
- 12.1.5. **No** se otorga ningún **punto** por:
- Realizar técnicas continuadas. Sólo se puede otorgar una puntuación por técnica realizada.
 - Salidas del área de la competición o de la plataforma después de una penalización.
- 12.2. **Por Advertencias y Penalizaciones del oponente.** Si un competidor es penalizado, se le sumarán los puntos que proceda al oponente.
- 12.2.1. Se otorgarán **dos puntos** al oponente cuando:
- Reciba una Amonestación: comenzar el combate antes de la señal del Árbitro, continuar después de la señal del Árbitro, realizar técnicas prohibidas, atacar a zonas prohibidas, golpes, por coger del cuello o de la cabeza, por pisar y por coger de las piernas.
- 12.2.2. Se otorgará **un punto** al oponente cuando:
- Reciba una Advertencia: por coger de la ropa, por pasividad, por pérdida de tiempo, por abrazar al contrincante tocando la espalda (la columna), por tocar la espalda (la columna), agarrar los brazos del oponente, caerse encima del oponente poniendo en riesgo su seguridad y agarrar al atacante tratando de provocar su posterior caída tras ser proyectado o derribado por este.

12.3. Victoria en el Asalto y Combate.

12.3.1. Se **gana** o pierde un **combate** por:

- a) Una clara superioridad técnica en un asalto (diferencia igual o superior a 12 puntos para todos los jueces).
- b) Ganar dos asaltos.
- c) Caerse completamente o ser expulsado del área de combate 3 veces en un asalto.
- d) Recibir 3 amonestaciones en el combate.
- e) Acumular el máximo de advertencias o amonestaciones permitidas (6 en un combate).
- f) Recibir una penalización, tirar la toalla o rehusar continuar combatiendo.

12.3.2. Se **gana** o pierde un **asalto** por:

- a) Recibir 2 amonestaciones en el asalto.
- b) Acumular el máximo de advertencias o amonestaciones permitidas (3 en un asalto).

12.4. Resolución de Empates.

12.4.1. Para la determinación del ganador de un asalto y resolver empates, se aplicarán los siguientes pasos en orden de prioridad para determinar el ganador:

1. Mayor número de técnicas de 4 puntos.
2. Mayor número de técnicas de 3 puntos.
3. Mayor número de técnicas de 2 puntos.
4. Mayor puntuación excluyendo los puntos obtenidos por advertencias y penalizaciones del adversario.
5. Quién haya obtenido la última puntuación por una técnica propia.

KUNG FU
RFEK

CAPÍTULO V. LESIONES, PROTESTAS Y OTRAS CUESTIONES

ARTÍCULO 13. LESIONES Y ACCIDENTES EN LA COMPETICIÓN.

- 13.1. Si dos contendientes se lesionan el uno al otro, o sufren los efectos de lesiones previas, y el médico del torneo les declara incapaces de continuar, el combate será otorgado a quien tenga más puntos en ese momento. Si ambos tienen los mismos puntos, entonces la decisión la tomará el árbitro central.
- 13.2. Un competidor lesionado que haya sido declarado incapaz de continuar por el médico del torneo no puede volver a competir en dicho torneo.
- 13.3. Un competidor lesionado que gane un combate por descalificación debida a lesión no podrá combatir de nuevo en la competición sin permiso del médico.
- 13.4. Cuando un contendiente se lesiona, el árbitro central debe parar el combate y al tiempo llamar al médico, única persona autorizada a diagnosticar y tratar la lesión.

ARTÍCULO 14. PROTESTAS OFICIALES.

- 14.1. Nadie puede protestar sobre un juicio a los miembros del equipo arbitral.
- 14.2. Si un arbitraje puede haber infringido el reglamento, el entrenador del contendiente o el representante oficial son los únicos autorizados para presentar una reclamación.
- 14.3. La reclamación tomará la forma de un informe escrito enviado inmediatamente después del encuentro en que se generó la protesta. La única excepción es cuando la protesta se refiere a un mal funcionamiento administrativo.
- 14.4. Cualquier protesta sobre la aplicación de las reglas no debe impedir necesariamente la progresión de la competición y la intención de reclamar debe ser anunciada por el entrenador o representante de la Federación inmediatamente después del final del encuentro.
- 14.5. El entrenador o representante solicitará el formulario de Reclamación Oficial abonando la Tarifa correspondiente.
- 14.6. El retraso de un entrenador o representante para realizar una protesta de manera oportuna puede llevar a su rechazo si tal demora, en opinión del Comité de Competición, es sin justificación razonable e impide la progresión de la competición.
- 14.7. El Comité de Competición revisará las circunstancias que conducen a la decisión protestada, sin demora. Habiendo considerado todos los hechos disponibles, producirán un informe y estarán autorizados a tomar las medidas que puedan ser requeridas. La Reclamación será revisada por el Comité de Competición como parte de esta revisión, el jurado estudiará la evidencia disponible en apoyo de la protesta.
- 14.8. La Reclamación también puede ser decidida directamente y anunciarla al Comité de Competición por el Director de Arbitraje o por el Jefe de Árbitros del evento, en cuyo caso no se realizará ningún pago de una tarifa para la Reclamación.
- 14.9. En caso de un mal funcionamiento administrativo durante un encuentro en progreso, el entrenador puede notificar al Jefe de Tatami directamente. A su vez, el Jefe de Tatami lo notificará al Árbitro principal.

- 14.10. La protesta debe dar el nombre y autonomía de los competidores y los detalles precisos de lo que está siendo protestado. No se aceptará como reclamación válida quejas generales sobre normas generales. Es al reclamante a quien corresponde probar la validez de la reclamación. La protesta debe ser enviada a un representante del Comité de Competición.
- 14.11. El Reclamante debe depositar una cantidad económica por la protesta, establecida por las normas del Comité de Competición de la RFEK y DA. que junto con el formulario de la reclamación será entregado al Presidente del Comité de Competición.
- 14.12. La protesta escrita debe completarse, y la tarifa de protesta presentada, dentro de los 5 minutos posteriores Una vez anunciada la intención de realizar una Reclamación Oficial.
- 14.13. La decisión del Comité de Competición es definitiva y solo puede ser anulada por una decisión de la Junta Directiva a solicitud del Presidente de RFEK Y DA.
- 14.14. El Comité de Competición no impondrá sanciones o penalizaciones. Su función es juzgar reclamaciones e instar a la Comisión de Arbitraje y la Dirección de Organización a tomar las medidas correctoras para rectificar las acciones arbitrales que hayan infringido el Reglamento.
- 14.15. El Comité de Competición estará formado por:
- 14.15.1. Director Nacional de Kung Fu.
 - 14.15.2. Director de Organización de la competición.
 - 14.15.3. Director Nacional de Arbitraje de Kung Fu.
- 14.16. Todos los resultados de la competición, reclamaciones, así como cualquier otro hecho que se considere de relevancia, será recogido en el Acta de la Competición.

ARTÍCULO 15. CUESTIONES NO ESPECIFICAMENTE CUBIERTAS POR LAS NORMAS

- 15.1. De vez en cuando pueden ocurrir situaciones en las que las reglas no llegan a dar instrucciones específicas a resolver un problema. En tales casos, cuando esto ocurra en competición o durante un evento, el Jefe de Árbitros de la competición tiene la autoridad para resolver el problema aplicando soluciones analógicas a casos similares encontrados en las reglas y/o su mejor criterio. En aquellos casos donde un problema necesita resolverse fuera de competición, la cuestión se dirigirá a la Comisión Técnica a consultar antes de tomar una decisión.

KUNG FU
RFEK

CAPÍTULO VI. APÉNDICES

APÉNDICE 1. GESTOS ARBITRALES.



Saludo. Palma izquierda abierta y puño derecho cerrado



Permiso de acceso al área de combate



Saludo entre competidores



En posición de gong bu. Inicio del primer, segundo y tercer asalto.



Empezar el combate. Palmas hacia arriba con brazos extendidos y giro hacia abajo al frente.

KUNG FU
RFEK



Detener el combate. En posición de gong bu



Cuenta de Protección



3 segundos



Incitar el ataque

KUNG FU
RFEK



5 segundos pasividad



Agarre pasivo / Mantenimiento del agarre pasivo



Derribo de dos puntos. Brazo extendido hacia el competidor derribado y el otro brazo hacia abajo



Derribo de un punto. Brazo estirado palma hacia arriba apuntando hacia el competidor caído primero. Y gira los brazos al centro con las palmas hacia a abajo



Anular derribo.



Salida de un competidor del área de combate.



Salida de los dos competidores del área de combate



Señalización de 1, 2, 3 y 4 puntos

Tuishou / Shuai Jiao



Señalización de golpes en zonas no permitidas.



Advertencia / Amonestación

KUNG FU
RFEK



Tratamiento médico



Descalificación



Permiso a los competidores
para retirarse a sus respectivos
asientos entre asaltos.



Intercambio de posiciones para
proclamar la decisión final del
combate.



Proclamación del ganador
después del intercambio de
posiciones

KUNG FU
RFEK

APÉNDICE 2. CATEGORÍAS Y EDADES

SANDA

Las categorías de peso en SANDA serán las siguientes:

Masculino: -60 Kg / -65 Kg / -70 Kg / -75 Kg / -80 Kg / -85 Kg / -90 Kg / -100 Kg / +100 Kg

Femenino: -50 Kg / -55 Kg / -60 Kg / -65 Kg / -70 Kg / -75 Kg / -80 Kg / -90 Kg / +90 Kg

QINGDA

Las categorías de peso en QINGDA serán las siguientes:

| Categoría | Masculino | Femenino | Categoría | Masculino | Femenino |
|-----------|-----------|----------|-----------|-----------|----------|
| Alevín | -28 Kg | -26 Kg | Cadete | -52 Kg | -45 Kg |
| | -34 Kg | -32 Kg | | -57 Kg | -50 Kg |
| | +34 Kg | +32 Kg | | -63 Kg | -55 Kg |
| | | | | -70 Kg | -60 Kg |
| | | | +70 Kg | +60 Kg | |
| Infantil | -30 Kg | -28 Kg | Júnior | -55 Kg | -48 Kg |
| | -35 Kg | -33 Kg | | -61 Kg | -53 Kg |
| | -40 Kg | -38 Kg | | -68 Kg | -59 Kg |
| | -45 Kg | -43 Kg | | -76 Kg | -66 Kg |
| | +45 Kg | +43 Kg | | +76 Kg | +66 Kg |
| Juvenil | -40 Kg | -37 Kg | Sénior | -60 Kg | -50 Kg |
| | -46 Kg | -42 Kg | | -67 Kg | -55 Kg |
| | -52 Kg | -47 Kg | | -75 Kg | -61 Kg |
| | -58 Kg | -52 Kg | | -84 Kg | -68 Kg |
| | +58 Kg | +52 Kg | | +84 Kg | +68 Kg |

TUI SHOU & SHUAI JIAO

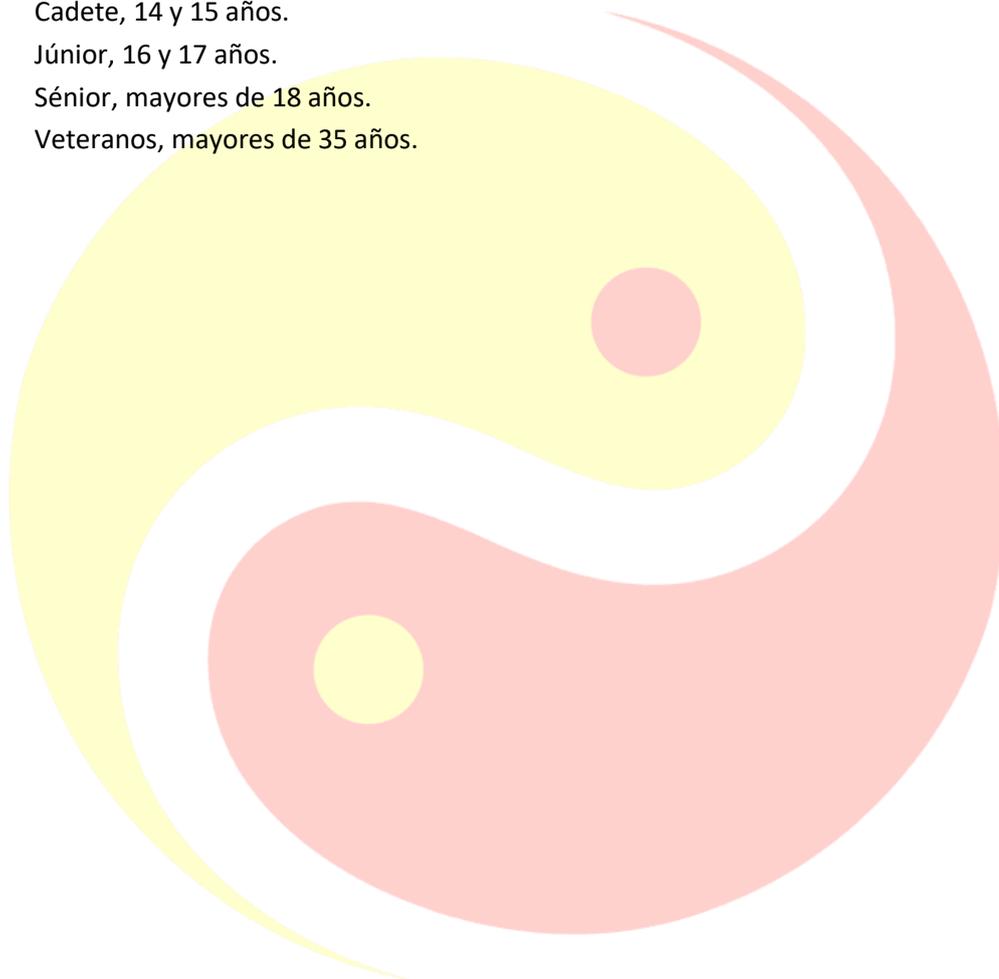
Las categorías de peso en TUI SHOU serán las siguientes:

| Categoría | Masculino | Femenino |
|-----------|-----------|----------|
| Júnior | -55 Kg | -48 Kg |
| | -61 Kg | -53 Kg |
| | -68 Kg | -59 Kg |
| | -76 Kg | -66 Kg |
| | +76 Kg | +66 Kg |
| Sénior | -60 Kg | -50 Kg |
| | -67 Kg | -55 Kg |
| | -75 Kg | -61 Kg |
| | -84 Kg | -68 Kg |
| | +84 Kg | +68 Kg |

CATEGORÍAS DE EDAD

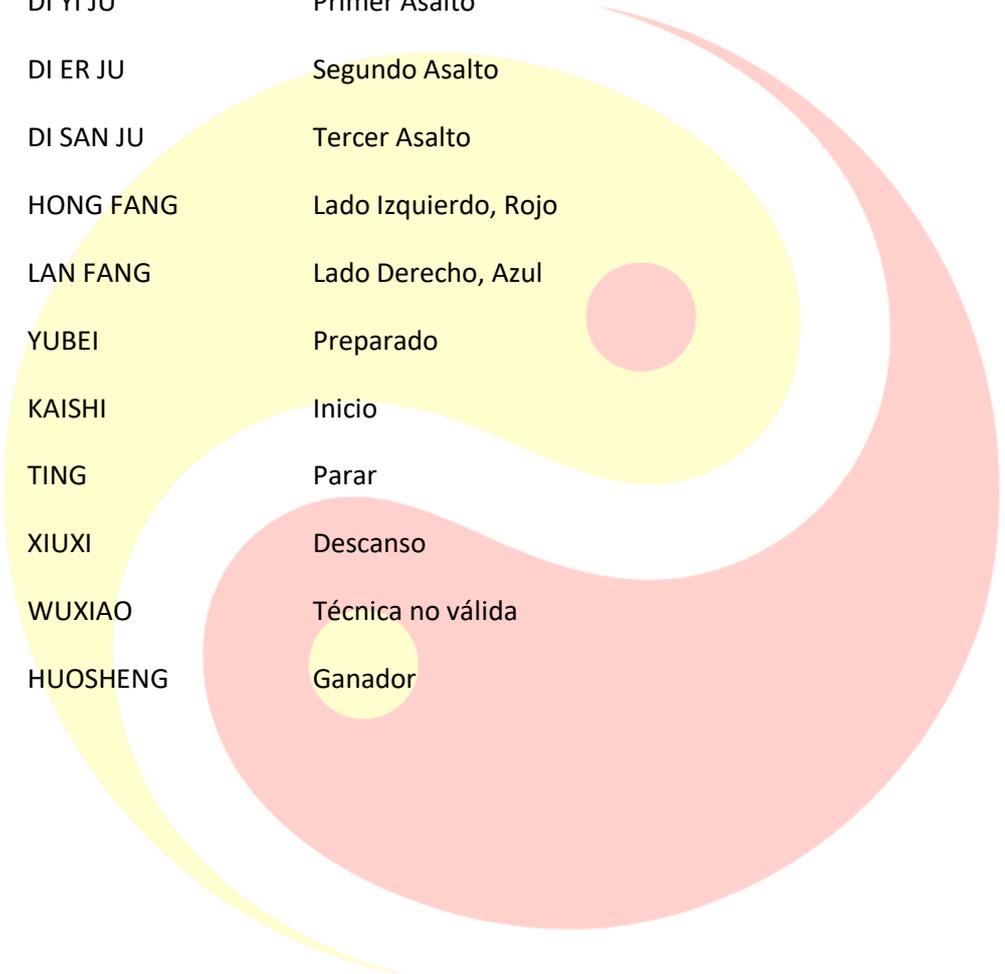
Las categorías de edad (por año de nacimiento) serán las siguientes:

- Alevín, 8 y 9 años.
- Infantil, 10 y 11 años.
- Juvenil, 12 y 13 años.
- Cadete, 14 y 15 años.
- Júnior, 16 y 17 años.
- Sénior, mayores de 18 años.
- Veteranos, mayores de 35 años.



**KUNG FU
RFEK**

APÉNDICE 3. TERMINOLOGÍA



| | |
|------------|----------------------------------|
| BAOQUAN LI | Saludo chino con el puño cerrado |
| SHANGTAI | Subida a la plataforma |
| DI YI JU | Primer Asalto |
| DI ER JU | Segundo Asalto |
| DI SAN JU | Tercer Asalto |
| HONG FANG | Lado Izquierdo, Rojo |
| LAN FANG | Lado Derecho, Azul |
| YUBEI | Preparado |
| KAISHI | Inicio |
| TING | Parar |
| XIUXI | Descanso |
| WUXIAO | Técnica no válida |
| HUOSHENG | Ganador |

KUNG FU
RFEK

APÉNDICE 4. TABLAS RESUMEN

| OBTIENE | | SANDA / QINGDA | SHUAI JIAO | TUI SHOU PF | TUI SHOU PM |
|----------|--------|--|---|--|--|
| COMBATE | GEN | Superioridad técnica (+12 pto) Ganar 2 asaltos | | | |
| | ESP | KO (Sanda) | TKO | - | - |
| | AMO | 3 | 3 | 3 | 3 |
| | ADV | 6 | 4 | 6 | 6 |
| ASALTO | AMO | 2 | 2 | 2 | 2 |
| | ADV | 3 | 2 | 3 | 3 |
| 1 PUNTOS | PEN | Cada advertencia | | | |
| | ACCIÓN | Patadas a las piernas Puñetazos a cara o tronco Proyecciones desequilibradas | Salida Proyecciones equilibradas (1A) Proyecciones desequilibradas (2A) | Mover 1 pie | Salida Proyecciones desequilibradas |
| 2 PUNTOS | PEN | Primera Amonestación | | | |
| | ACCIÓN | Patadas a cara o tronco Proyecciones equilibradas Salida | Proyecciones desequilibradas Proyecciones con dos apoyos | Mover 2 pies Desequilibrio con 1 apoyo | Desequilibrio con 1 apoyo |
| 3 PUNTOS | ACCIÓN | X | Proyecciones equilibradas | Proyecciones equilibradas Desequilibrio con 2 apoyos | |
| 4 PUNTOS | ACCIÓN | X | X | Proyección o derribo lanzado fuera del área de competición | |

GEN: General. ESP: Específico. AMO: Amonestación, Cuentas y Salidas. ADV: Advertencia. PEN: Penalización.