



Departamento Nacional de Kung Fu

Reglamento de Competición Formas

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.....	4
ARTÍCULO 4. PANEL DE ARBITRAJE Y SUS FUNCIONES.....	4
ARTÍCULO 5. EL ENCUENTRO DE TAOLU.....	5
ARTÍCULO 6. ESTILOS Y ARMAS.....	8
ARTÍCULO 7. LESIONES Y ACCIDENTES EN LA COMPETICIÓN.....	8
ARTÍCULO 8. PROTESTAS OFICIALES.....	8
ARTÍCULO 9. CUESTIONES NO ESPECIFICAMENTE CUBIERTAS POR LAS NORMAS.....	9
CAPÍTULO II. APÉNDICES.....	10
APÉNDICE 1. MODALIDADES, CATEGORÍAS Y EDADES.....	10
APÉNDICE 2. FORMAS.....	10

KUNG FU RFEK

CAPÍTULO I. NORMAS GENERALES.

ARTÍCULO 1. ÁREA DE COMPETICIÓN

- 1.1. Será una superficie plana, sin obstáculos. Estará formada por un rectángulo con las medidas de 8 x 8 metros más un metro de seguridad alrededor. La superficie podrá ampliarse hasta un máximo de 14 x 8 (más el metro de seguridad) si así lo considera la organización del evento.
- 1.2. El área de competición no debe presentar hendiduras o separaciones entre las colchonetas o tapices, ya que éstas pueden provocar lesiones en los competidores y dificultar el desarrollo de la competición.
- 1.3. Los Jueces se sentarán fuera del perímetro de seguridad y a una distancia mínima de 1 metro de dicho perímetro.
- 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).

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) Bolígrafo.
 - 2.1.2. Se permiten las siguientes adiciones a la vestimenta:
 - a) Una alianza sencilla.
 - b) Prenda de cabeza de carácter religioso (voluntaria) aprobadas por la RFEK.
 - c) Una horquilla y unos pendientes discretos.
 - d) Las personas de pelo largo deberán llevar el cabello recogido y retirado de los hombros y el maquillaje debe ser discreto.
 - e) 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 Taolu vestirán el uniforme de su escuela, indistintamente del color del traje, siempre y cuando se atengan a las normas establecidas en el presente reglamento. Los competidores podrán llevar calzado deportivo propio de su modalidad deportiva.
- 2.2.2. 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. Se permitirá el uso de gafas, previa solicitud y autorización por parte del Departamento Nacional de Kung Fu, en las modalidades de Taolu Taiji y Taolu Chikung.
- 2.2.3. 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.
- 2.2.4. Los competidores se presentarán provistos de la vestimenta reglamentaria, y con el debido aseo personal. En caso de tener el pelo largo, deberá estar perfectamente recogido y no provocar molestias.
- 2.2.5. La camiseta y el pantalón del competidor podrán llevar el escudo de su Federación Autónoma.
- 2.2.6. Está prohibida la utilización de prendas y equipos no autorizados.
- 2.2.7. 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 Autónoma 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.

ARTÍCULO 3. ORGANIZACIÓN DE LA COMPETICIÓN.

3.1. Formatos de Competición.

- 3.1.1. La competición podrá ser individual, por parejas o equipos y dividida por estilos, sexo, edad y mano/arma.
- 3.1.2. La división por estilos deberá ser indicada en el boletín de cada competición, así como las formas permitidas o sus especificaciones.
- 3.1.3. Los equipos podrán ser de 3 a 10 personas según se especifique en el boletín de la competición. Podrán ser masculinos, femeninos o mixtos.
- 3.1.4. Un competidor no podrá participar en más de un equipo de cada modalidad, por ejemplo, no podrá participar en dos equipos de mano vacía, pero si podrá hacerlo en equipos de diferentes modalidades, de mano vacía, de armas o de Duilian. El competidor que participe con un equipo, también lo podrá hacer individualmente.
- 3.1.5. Los equipos deben ser homogéneos en cuanto al requisito de edad de la categoría. No se pueden mezclar deportistas de diferentes categorías de edad para la conformación de equipos salvo que se especifique lo contrario en el boletín de la competición.
- 3.1.6. Se podrá proponer limitaciones de tiempo de ejecución en cada competición.
- 3.1.7. Se aplicará el sistema de puntuación a menos que se determine lo contrario para una competición específica o una serie de torneos.
- 3.1.8. Se podrá aplicar el sistema Round-robin o eliminatoria con y sin repesca.

3.2. Inasistencia al área de competición.

- 3.2.1. Los competidores que no se presenten cuando sean llamados serán descalificados de esa categoría. No afectará a su participación en otras categorías.

3.3. Variaciones de los formatos de competición

- 3.3.1. 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 ronda consistirá en un Jefe de Tapiz, cinco Jueces (mínimo) y un Anotador.
- 4.1.2. Los jueces de un encuentro de medallas no deben ser de la misma Federación Autónoma de cualquiera de los 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.
- 4.1.4. El panel de arbitraje compuesto por cinco jueces otorgará una valoración general de la ejecución del competidor.

4.2. Funciones del Panel Arbitral.

- 4.2.1. Jefe de Tapiz.
- Delegar, nombrar y supervisar a los Jueces para todos los encuentros en el área bajo su control.
 - Supervisar el desempeño de los Jueces en sus áreas, y asegurarse de que los Oficiales designados son capaces de realizar las tareas que les han sido asignadas.
 - 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. Juez Principal
- El Juez Principal y los Jueces se sitúan en sillas fuera del área de competición y mirando a la mesa oficial. El juez principal se sentará a la derecha de la mesa.
 - Ordenará el comienzo y finalización de todas y cada una de las pruebas.
 - Si se contempla el uso de tablillas para marcar las puntuaciones de los jueces, este ordenará la exposición de las puntuaciones hacia el público. La indicación para mostrar las puntuaciones será con silbato. Dos toques cortos para “exponer” y uno corto para “bajar” marcadores. Dejará pasar el tiempo necesario que requiera el anotador de área para registrar dichas puntuaciones.
- 4.2.3. Jueces.
- Puntúan las actuaciones de los competidores.
 - Firman en sus hojas de puntuaciones y las entregan cuando el jefe de tapiz las requiera.
 - Votan y opinan cuando sean requeridos para ello.
- 4.2.4. Juez Anotador.
- Controlar el tiempo y final del encuentro y anotar las puntuaciones emitidas por los jueces.

ARTÍCULO 5. EL ENCUENTRO DE TAOLU

- 5.1. Inicio y fin del encuentro.
- Los competidores realizarán el saludo propio de su escuela al entrar al área de competición y al inicio de su ejecución.
 - Realizará la ejecución dentro de los límites del área de competición.
 - Cuando un competidor ejecute una forma de duración superior a la limitación de tiempo establecida, podrá comenzar su ejecución en la sección que considere oportuna.
 - Una vez finalizada su actuación, el competidor se retirará a un lado de la mesa oficial donde esperará su valoración.
 - Los jueces emitirán su valoración al final de la ejecución y la mostrarán en las tablillas de puntuación.
 - El competidor saludará y abandonará el área de competición una vez recibida la valoración.

5.2. Duración de los asaltos, descansos e interrupciones.

- 5.2.1. Las competiciones podrán estar limitadas por tiempo o sin tiempo.
- 5.2.2. En el caso de encontrarse limitadas por tiempo, las actuaciones individuales, dúos y equipos deberán ser de un máximo de 2 minutos para categorías cadete, júnior y sénior y 90 segundos en categorías inferiores. El tiempo mínimo de actuación será un tercio del tiempo máximo.
- 5.2.3. En el caso de los estilos internos el tiempo mínimo será de 1 minuto y el máximo de 3 minutos.
- 5.2.4. En función de lo dispuesto en cada competición, podrán establecerse otros límites de tiempo.

5.3. Clasificación.

- 5.3.1. Serán medallistas el primero, segundos y terceros clasificados por la puntuación obtenida.
- 5.3.2. Se otorgará una puntuación entre 5 y 10 con intervalos de una décima.
- 5.3.3. Una puntuación de cero es descalificación. En el caso de las categorías inferiores la descalificación será cinco.
- 5.3.4. Los jueces descalificarán por:
 - a) No anunciar el Taolu, anunciar un Taolu incorrecto o realizar otro Taolu diferente al anunciado previamente a la mesa oficial.
 - b) No hacer el saludo al comienzo o a la finalización de la ejecución del Taolu.
 - c) Pausa o parada clara en la ejecución.
 - d) Una clara pérdida de equilibrio que provoque una caída.
 - e) No seguir las instrucciones del Juez Jefe u otra mala conducta.
 - f) En categorías inferiores no se podrá descalificar por los apartados a) y b) anteriores, sino que serán considerados como faltas graves para la valoración.
- 5.3.5. Los jueces deducirán puntos por:
 - a) Movimientos repetitivos o falta de repertorio técnico.
 - b) Por sobrepasar el tiempo máximo o no llegar al tiempo mínimo.
 - c) Pérdidas de equilibrio.
 - d) Realizar un movimiento de forma incorrecta o incompleta o ejecutar técnicas fuera del objetivo.
 - e) Movimiento no sincronizado, tal como realizar una técnica antes de que se complete la transición del cuerpo, o en el caso de Taolu por equipos; no hacer un movimiento al unísono.
 - f) La utilización de comandos acústicos (de cualquier otra persona, incluidos otros miembros del equipo) o acciones tales como golpear el suelo con los pies, darse una palmada en el pecho, los brazos o el uniforme, o una respiración inadecuada, se considerarán faltas muy graves por los Jueces en su evaluación de la realización del Taolu, en el mismo nivel que se penalizaría una pérdida de equilibrio temporal.
 - g) Causar lesión por no controlar las técnicas durante el Duilian.

- 5.3.6. Un competidor debe mostrar posiciones adecuadas (buxing), movimientos técnicos correctos y acordes al estilo representado, transiciones y aplicaciones de fuerza completa y correcta (fali, fajin), buena coordinación, precisión (shenfa), desplazamientos (bufa), ritmo y coordinación entre armas y cuerpo. Además, deberán evaluarse las capacidades condicionales y coordinativas del competidor durante la ejecución. Es responsabilidad del competidor asegurarse que sus armas cumplen las especificaciones.
- 5.3.7. Con respecto a esos criterios, una recomendación para la puntuación sería:
- 10 puntos para ejecuciones perfectas.
 - De 9'0 – 9'9 puntos para ejecuciones excelentes.
 - De 8'0 – 8'9 puntos para ejecuciones muy buenas.
 - De 7'0 – 7'9 puntos para ejecuciones de buen nivel.
 - De 6'0 – 6'9 puntos para ejecuciones aceptables.
 - De 5'0 – 5'9 puntos para ejecuciones insuficientes.
 - 0 puntos para descalificación (5 en categorías inferiores).
- 5.3.8. En el caso de empates se resolverá:
- Puntuación mínima más alta de las excluidas.
 - Puntuación máxima más alta de las excluidas.
 - Puntuación mínima más alta de las válidas.
 - Puntuación máxima más alta de las válidas.
 - Nueva ejecución.
- 5.4. Celebración excesiva y manifestaciones políticas o religiosas
- 5.4.1. 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 de la realización 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

ARTÍCULO 6. ESTILOS Y ARMAS

- 6.1. Se reconocen los estilos incluidos en la normativa de grados de Kung Fu (sin perjuicio de ampliar la lista). Algunos ejemplos son: Nanquan, Wing Chun, Baiji Quan, Shaolin, Hung Gar, Choy Li Fat, Wudang, Taiji Quan (Sun, Chen, Yang, Wudang, Wu, Wu Hao, Contemporáneo), Chi Kung, Hok Pai, Ming Chuan...
- 6.2. Las armas permitidas son cualquiera incluida en la normativa de grados de Kung Fu (sin perjuicio de ampliar la lista) y a excepción de las que impliquen aparatos no movidos por el competidor. Algunos ejemplos son: Sable, Espada, Puñales, Lanza, Palo largo, Palo corto, Alabarda, Palo de tres secciones...
- 6.3. Las características de las armas serán:
 - 6.3.1. Armas metálicas:
 - a) Serán sin filo y no puntiagudas.
 - b) El competidor podrá utilizar dos armas simultáneamente.
 - 6.3.2. Armas de madera:
 - a) Su sección será siempre cilíndrica y sin ningún elemento cortante que pueda herir al competidor.

ARTÍCULO 7. LESIONES Y ACCIDENTES EN LA COMPETICIÓN

- 7.1. Si los competidores se lesionan o sufren los efectos de lesiones previas, y el médico del torneo les declara incapaces de continuar, serán retirados de la competición.
- 7.2. Un competidor lesionado que haya sido declarado incapaz de continuar por el médico del torneo no puede volver a competir en dicho torneo.
- 7.3. Cuando un competidor se lesiona, el árbitro central debe parar el encuentro y al tiempo llamar al médico, única persona autorizada a diagnosticar y tratar la lesión.

ARTÍCULO 8. PROTESTAS OFICIALES

- 8.1. Nadie puede protestar sobre un juicio a los miembros del equipo arbitral.
- 8.2. Si un arbitraje puede haber infringido el reglamento, el entrenador del contendiente o el representante oficial son los únicos autorizados para presentar una reclamación.
- 8.3. 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.
- 8.4. 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.
- 8.5. El entrenador o representante solicitará el formulario de Reclamación Oficial abonando la Tarifa correspondiente.
- 8.6. 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.

- 8.7. 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.
- 8.8. 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.
- 8.9. En caso de un mal funcionamiento administrativo durante un encuentro en progreso, el entrenador puede notificar al Jefe de Tapiz directamente. A su vez, el Jefe de Tapiz lo notificará al Árbitro principal.
- 8.10. 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.
- 8.11. 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.
- 8.12. 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.
- 8.13. 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.
- 8.14. 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.
- 8.15. El Comité de Competición estará formado por:
 - a) Director Nacional de Kung Fu.
 - b) Director de Organización de la competición.
 - c) Director Nacional de Arbitraje de Kung Fu.
- 8.16. 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 9. CUESTIONES NO ESPECIFICAMENTE CUBIERTAS POR LAS NORMAS

- 9.1. 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.

CAPÍTULO II. APÉNDICES

APÉNDICE 1. MODALIDADES, CATEGORÍAS Y EDADES

Modalidades:

- Individual.
- Parejas.
 - Dúo con armas, mano vacía o mixta
 - Duilian con armas, mano vacía o mixta
- Equipos.

Categorías:

- Taolu.
- Taolu Taiji.
- Taolu Chi Kung.

Edades:

- 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.

APÉNDICE 2. FORMAS

Se puede competir con cualquier forma estándar y opcionales, sea mixta y combinada, catalogadas dentro del Kung Fu, incluyendo duilian.

No se puede competir con formas de estilos no chinos y ajenos a los principios técnicos del Kung Fu, ni con formas inventadas.

KUNG FU
RFEK