

Departamento Nacional de Kung Fu

Reglamento de Competición Combate

Comisión Técnica de Kung Fu

KUNG FU

Enero 2023

D.N.K.F.

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.....	5
CAPÍTULO II.	SANDA.....	7
ARTÍCULO 5.	EL ENCUENTRO DE SANDA.....	7
ARTÍCULO 6.	MÉTODOS PERMITIDOS.....	8
ARTÍCULO 7.	TÉCNICAS PERMITIDAS Y SUS PUNTUACIONES.....	8
ARTÍCULO 8.	MÉTODOS PROHIBIDOS.....	9
ARTÍCULO 9.	CRITERIOS DE PUNTUACIÓN:.....	9
ARTÍCULO 10.	FALTAS Y SANCIONES.....	10
CAPÍTULO III.	QINGDA.....	11
ARTÍCULO 11.	EL ENCUENTRO DE QINGDA.....	11
ARTÍCULO 12.	MÉTODOS PERMITIDOS.....	12
ARTÍCULO 13.	MÉTODOS PROHIBIDOS.....	12
ARTÍCULO 14.	CRITERIOS DE PUNTUACIÓN:.....	12
ARTÍCULO 15.	FALTAS Y SANCIONES.....	13
CAPÍTULO IV.	TUI SHOU.....	15
ARTÍCULO 16.	EL ENCUENTRO DE TUI SHOU.....	15
ARTÍCULO 17.	TÉCNICAS PERMITIDAS.....	16
ARTÍCULO 18.	TÉCNICAS PROHIBIDAS.....	17
ARTÍCULO 19.	CRITERIOS DE PUNTUACIÓN:.....	17
CAPÍTULO V.	LESIONES Y PROTESTAS.....	19
ARTÍCULO 20.	LESIONES Y ACCIDENTES EN LA COMPETICIÓN.....	19
ARTÍCULO 21.	PROTESTAS OFICIALES.....	19
ARTÍCULO 22.	ADAPTACIÓN DE ESTAS REGLAS PARA EVENTOS FUERA DE LA RFEK.....	20
CAPÍTULO VI.	APÉNDICES.....	21
APÉNDICE 1.	CATEGORÍAS Y EDADES.....	21

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 Sin Pasos la superficie podrá ser:
 - a) Un círculo de 1,5 m de diámetro en el centro de otro de 7 m de diámetro. El círculo será blanco y con 5 cm de grosor de línea. Estará rodeado por colchonetas (Tatami) de 2 m de ancho. El centro del círculo es sólido y está marcado, y tiene 50 cm de diámetro.
 - b) O 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 con Movimiento 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 1 (peto rojo) se situará a la izquierda del árbitro central, situándose el competidor 2 (peto azul) 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:
- a) Una alianza sencilla.
 - b) Prenda de cabeza de carácter religioso (voluntaria) aprobadas por la RFEK.
 - c) Una horquilla y unos pendientes discretos.
 - d) El cabello debe estar retirado de los hombros y el maquillaje debe ser discreto.
 - e) No se pueden usar tacones de más de 4 cm con el uniforme.
- 2.1.3. Los árbitros y jueces deben usar el uniforme oficial en todos los torneos, sesiones informativas y cursos.
- 2.1.4. 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.
- 2.1.5. Si la Dirección de Arbitraje está de acuerdo, puede permitir que los árbitros se quiten la chaqueta.
- 2.1.6. 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, 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:
- a) Guante de 8 oz. para competidores hasta 65 Kg.
 - b) Guante de 10 oz. para competidores hasta 80 Kg.
 - c) Guante de 12 oz. para competidores de más de 80 Kg.
 - d) Vendaje en muñecas y manos.
 - e) Casco, peto exterior, coquilla interior (masculino), 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, 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 8 oz. para competidores hasta 65 Kg.
 - Guante de 10 oz. para competidores hasta 80 Kg.
 - Guante de 12 oz. para competidores de más de 80 Kg.
 - Vendaje en muñecas y manos.
 - Casco, peto exterior, coquilla interior (masculino), espinilleras con pie, protector bucal y protector pectoral interior (femenino).
- 2.2.5. Los competidores de Tui Shou deberán vestir el traje tradicional de Taiji de su escuela (camisa de mangas largas y pantalón largos). Podrán sustituir la camisa por una camiseta de manga corta roja o azul según le corresponda en la Vuelta. No se permiten camisetas sin mangas.
- 2.2.6. 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.
- 2.2.7. 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.
- 2.2.8. 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.
- 2.2.9. La camiseta y el pantalón del competidor podrán llevar el escudo de su Federación Autonómica.
- 2.2.10. Está prohibida la utilización de prendas y equipos no autorizados.
- 2.2.11. 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.

ARTÍCULO 3. ORGANIZACIÓN DE LA COMPETICIÓN.

3.1. Formatos de Competición.

- 3.1.1. La competición podrá ser individual dividida por género, edad y categorías de peso o por equipos dividida por género, 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 y Tui Shou serán de contacto restringido.

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 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) El árbitro central tomará las decisiones finales en materias técnicas que puedan producirse durante un combate.
- b) El árbitro central 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) En caso de existir una técnica o comportamiento prohibido, detiene el combate, amonesta o penaliza marcando los puntos negativos, que serán sumados como positivos a su adversario, marcándolos con los dedos de la mano, y subiendo después el brazo y señalando hacia la cabeza de este último.
- e) En caso de salida o caída de uno de los competidores, detiene el combate. Si hay puntuación, levanta su brazo y marca los puntos con los dedos. Después señala con el mismo brazo hacia la cabeza del competidor. Si no se dan puntos a ningún competidor, dirige ambos brazos hacia abajo, con las palmas también hacia abajo.
- f) Anuncia al ganador 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) Existe uno por cada área de competición y tiene las siguientes funciones:
- b) Controla el tiempo del combate, los descansos e interrupciones y señala el final de este.

CAPÍTULO II. SANDA.

ARTÍCULO 5. EL ENCUENTRO DE SANDA

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 saludo.
- 5.1.4. Un combate constará de dos asaltos, tres en caso de empate. Estos, comenzarán a la voz de KAISHU 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.

5.2. 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 para detener el combate.

- 5.3.1. Un competidor cae al suelo o se cae de la plataforma.
- 5.3.2. Un competidor es sancionado.
- 5.3.3. Un competidor se lesiona.
- 5.3.4. Los competidores permanecen abrazados sin atacar o atacan sin validez, durante más de dos segundos.
- 5.3.5. Un competidor se cae deliberadamente y no se levanta pasados tres segundos.
- 5.3.6. Un competidor pide la suspensión del combate levantando la mano debido a un impedimento objetivo.
- 5.3.7. El juez principal corrige un juicio erróneo o una omisión.
- 5.3.8. Cuando existan situaciones externas o de material potencialmente peligrosas para la integridad de los deportistas que requieran solución.
- 5.3.9. Cuando el combate se vea afectado por problemas técnicos tales como la falta de iluminación o deficiencias relacionadas con el área de combate.
- 5.3.10. Cuando ambos competidores se abstienen de atacar y uno de ellos, tras recibir la orden de atacar, se muestra pasivo durante ocho segundos.

ARTÍCULO 6. METODOS PERMITIDOS

- 6.1. 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.
- 6.1.1. Son zonas validas: la cabeza, el tronco, muslos y piernas.
- 6.1.2. Son zonas prohibidas: la parte posterior de la cabeza, la columna vertebral, el cuello, la garganta y la entrepierna.

ARTÍCULO 7. TÉCNICAS PERMITIDAS Y SUS PUNTUACIONES.

- 7.1. 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.

PUNTOS PROPIOS		
TÉCNICA	ZONA DE IMPACTO Y OBSERVACIONES	PUNTOS
PUÑO	CUERPO / CARA	1
PIERNA	PIERNAS - SÓLO LA APOYADA EN EL SUELO	1
	CUERPO / CARA	2
PROYECCIÓN O BARRIDOS COMPLETOS	PROYECCIÓN DESEQUILIBRADA	1
	PROYECCIÓN EQUILIBRADA	2
PUNTOS PARA EL Oponente		
CONTEO DE PROTECCIÓN		2
PASIVIDAD 5 SEG		1
SALIDAS PROPIAS	1 SALIDA	2
	2 SALIDAS	GANA EL ASALTO
AVISOS Y AMONESTACIONES	AVISO	-
	1º AMONESTACIÓN	1
	2º AMONESTACIÓN	2
	3º AMONESTACIÓN	GANA EL ASALTO

ARTÍCULO 8. MÉTODOS PROHIBIDOS

- 8.1. Queda terminantemente prohibido:
 - 8.1.1. Atacar al oponente usando la cabeza, los codos o las rodillas o bien empujar o golpear sobre sus articulaciones en sentido contrario al de flexión de estas.
 - 8.1.2. Hacer caer al oponente de cabeza en la plataforma, deliberadamente aplastarle o mantenerle abajo con el peso de nuestro cuerpo.
 - 8.1.3. Atacar la cabeza de un oponente caído con una técnica de piernas.
 - 8.1.4. Golpear en el suelo.
 - 8.1.5. 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.

ARTÍCULO 9. CRITERIOS DE PUNTUACIÓN:

- 9.1. Si un competidor es penalizado, se le sumarán los puntos que proceda al oponente.
- 9.2. Los Jueces sólo puntuarán los golpes muy claros y a plena potencia.
- 9.3. Se pierde o gana un combate:
 - 9.3.1. Cuando se produce un K.O.
 - 9.3.2. Hay una clara superioridad técnica.
 - 9.3.3. Al haber sufrido 3 cuentas de protección
 - 9.3.4. Al haber sufrido 3 Amonestaciones.
 - 9.3.5. Cuando un competidor finge una lesión (simulación) en una falta cometida por el oponente, y el médico confirma que es una simulación, el adversario será declarado ganador del combate.
- 9.4. Se pierde o se gana un asalto:
 - 9.4.1. Al recibir 2 cuentas de protección.
 - 9.4.2. Al salir del área de combate 2 veces
 - 9.4.3. Se obtienen dos puntos.
 - 9.4.4. Si el oponente se cae de la plataforma
 - 9.4.5. Al atacar al oponente, este se cae y toca el suelo con alguna zona del cuerpo distinta a los pies, mientras el atacante se mantiene de pie.
 - 9.4.6. Golpear la cabeza o el tronco del oponente con una técnica de pierna que le provoque desplazamiento.
 - 9.4.7. Cuando el oponente recibe una cuenta.
 - 9.4.8. Cuando el oponente recibe la segunda amonestación.
- 9.5. Se obtiene un punto:
 - 9.5.1. Cuando el oponente se cae de la plataforma o sale del área de competición –un pie fuera del área – por primera vez en un asalto.
 - 9.5.2. Golpear al oponente en una zona válida con una técnica de puño.
 - 9.5.3. Golpear al oponente en el muslo o la pierna con una técnica de pierna.
 - 9.5.4. Por pasividad del oponente. El oponente muestra pasividad durante ocho segundos y después de recibir la orden de atacar sigue pasivo durante otros ocho segundos.

- 9.5.5. El oponente se cae deliberadamente y no se levanta pasados tres segundos.
- 9.5.6. El oponente recibe la primera amonestación.
- 9.5.7. Cuando ambos ejecutan una técnica y se caen, pero el oponente cae antes.
- 9.5.8. Cuando el oponente necesita una cuenta de seis segundos después de recibir un ataque válido.
- 9.6. No se otorga ningún punto:
 - 9.6.1. Cuando no se aprecia ninguna técnica clara ni se realiza ningún golpe válido durante el combate.
 - 9.6.2. Cuando ambos competidores se caen al suelo o se caen de la plataforma a la vez.
 - 9.6.3. Cuando ambos competidores se golpean y patean sucesivamente.
 - 9.6.4. Cuando un competidor se cae al suelo como táctica del combate.
 - 9.6.5. Cuando se golpea al oponente en una lucha cerrada.

ARTÍCULO 10. FALTAS Y SANCIONES

- 10.1. Se distinguen dos tipos de faltas (técnicas y personales).
 - 10.1.1. Faltas Técnicas.
 - a) Agarrar al oponente en los brazos de manera pasiva.
 - b) Pedir tiempo fuera cuando se está en desventaja.
 - c) El comportamiento poco deportivo hacia el juez o desobedecer su decisión.
 - 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) Cualquier comportamiento del competidor que viole el protocolo.
 - 10.1.2. Faltas Personales.
 - a) Atacar al oponente antes de la señal de comienzo "KAISHU" o después de la señal de parar "TING".
 - b) Golpear al oponente en zonas prohibidas.
 - c) Golpear al oponente empleando cualquiera de los métodos prohibidos.
 - 10.1.3. Sanciones.
 - a) Por una falta técnica se dará una amonestación.
 - b) Por una falta personal se dará un aviso.
 - c) Si un competidor ha sido sancionado hasta el valor de seis puntos en un combate, el oponente será declarado ganador.
 - d) Se descalificará al competidor que cause daño deliberado y el oponente será declarado ganador.
 - e) Si un competidor se ha dopado o ha inhalado oxígeno durante el descanso, será descalificado y expulsado de toda la competición.

CAPÍTULO III. QINGDA.

ARTÍCULO 11. EL ENCUENTRO DE QINGDA

11.1. Inicio y fin del combate.

- 11.1.1. El Árbitro Central llamará a los competidores y comprobará las protecciones.
- 11.1.2. Se realizarán los saludos (a pies juntos, juntando la palma izquierda con el puño derecho en frente el pecho, a unos 20-30 cm).
- 11.1.3. Al anunciar el resultado del combate los competidores cambiarán su posición. Tras el anuncio del resultado, los competidores deberán realizar los saludo.
- 11.1.4. Un combate constará de dos asaltos, tres en caso de empate. Estos, comenzarán a la voz de KAISHU y se detendrá o finalizará a la voz de TING.
- 11.1.5. 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.
- 11.1.6. 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 ROJO, al AZUL o si hay EMPATE. El Juez Anotador registrar estas decisiones y el árbitro central anunciará el resultado del asalto o del combate, en caso de que conste de más de un asalto.

11.2. Duración de los asaltos, descansos e interrupciones.

- 11.2.1. 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.
- 11.2.2. Sólo se detendrá el cronómetro a instancias del árbitro central.
- 11.2.3. En función de lo dispuesto en cada competición, podrán establecerse diversos números de asaltos y descanso intermedios.
- 11.2.4. 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”.

11.3. Causas para detener el combate.

- 11.3.1. Un competidor se ha salido del área de combate.
- 11.3.2. Un competidor es penalizado con una falta.
- 11.3.3. Un competidor se lesiona.
- 11.3.4. Hay contacto constante entre los competidores durante más de 3 segundos.
- 11.3.5. Hay pasividad.
- 11.3.6. A criterio del Árbitro Central.
- 11.3.7. Existe alguna situación potencialmente peligrosa durante el combate.

ARTÍCULO 12. METODOS PERMITIDOS

- 12.1. 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.
- 12.1.1. Son zonas validas: lados de la cabeza, el tronco y los lados y partes posteriores de las piernas.
- 12.1.2. 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).

ARTÍCULO 13. MÉTODOS PROHIBIDOS

- 13.1. Queda terminantemente prohibido:
- 13.1.1. Atacar o amagar a la cara.
- 13.1.2. Ataques directos a zonas prohibidas, extremidades o articulaciones.
- 13.1.3. Golpes con la cabeza, rodilla o codo.
- 13.1.4. 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).
- 13.1.5. Pérdida de tiempo.
- 13.1.6. Ataques a los dedos.
- 13.1.7. Luxaciones o estrangulaciones.
- 13.1.8. Agarrarse o permanecer en el clinch más de tres segundos.
- 13.1.9. Agarrarse o pelear en el suelo.
- 13.1.10. Bloqueos de articulaciones o similares.
- 13.1.11. Agarrar al oponente para seguidamente realizar técnica de impacto.
- 13.1.12. Morder, arañar, escupir, tirar del pelo...
- 13.1.13. Golpes continuados a una parte del cuerpo concreta (como la cabeza).
- 13.1.14. Empujar al oponente.
- 13.1.15. Cualquier técnica con intención de lesionar al oponente, alcance su objetivo o no. Se valorarán las posibles consecuencias como si la técnica hubiese sucedido con éxito.
- 13.1.16. Empleo de una fuerza excesiva. Un uso de la fuerza excesiva podrá suponer un aviso privado o público, e incluso la descalificación (con o sin aviso previo).

ARTÍCULO 14. CRITERIOS DE PUNTUACIÓN:

- 14.1. Si un competidor es penalizado, se le sumarán los puntos que proceda al oponente.
- 14.2. Los Jueces sólo puntuarán los golpes muy claros y acorde a las normas.
- 14.3. Se gana un combate:
- 14.3.1. Cuando hay una clara superioridad técnica.

- 14.3.2. Cuando un competidor ha acumulado el máximo de penalizaciones permitidas (3 en un combate de un asalto y 6 en un combate a dos o tres asaltos) se declarará ganador al oponente.
- 14.3.3. Cuando un competidor se sale del área de competición tres veces en un mismo asalto se declarará ganador al oponente.
- 14.4. Se obtienen dos puntos cuando:
- 14.4.1. Un oponente se salga del área de competición.
 - 14.4.2. Un oponente sea expulsado del área por un empujón mientras se esté en el área de competición.
 - 14.4.3. Se haga una proyección limpia, incluyendo barridos en los que el cuerpo toque el suelo, siempre que se mantenga dentro del área.
 - 14.4.4. Se dé una patada permitida al tronco o la cabeza.
 - 14.4.5. Se penalice al oponente con dos puntos.
 - 14.4.6. El oponente se cae intentando hacer una técnica.
- 14.5. Se obtiene un punto cuando:
- 14.5.1. Se dé un puñetazo a una zona del cuerpo válida.
 - 14.5.2. Se dé una patada a una pierna y no sea bloqueada.
 - 14.5.3. Se penalice al oponente con un punto.
 - 14.5.4. Ambos competidores caigan al suelo empleando técnicas al mismo tiempo; se le dará al que caiga después.
 - 14.5.5. Si un competidor está pasivo durante ocho segundos después de la cuenta atrás de pasividad, de ocho segundos también.
- 14.6. No se obtienen puntos cuando:
- 14.6.1. Se puntúe de manera simultánea.
 - 14.6.2. Se ataque a la cara.
 - 14.6.3. Se ataque durante un agarre o clinch.
 - 14.6.4. Se ataque sin que se vea claramente.
 - 14.6.5. Ambos competidores se salgan del área.
 - 14.6.6. Se proyecte al oponente tras tres segundos de agarre.
 - 14.6.7. Se agarre y se golpee al oponente.
 - 14.6.8. Se agarre por más de tres segundos y se consiga barrer al oponente.
 - 14.6.9. Se caiga al suelo tras emplear una técnica aérea (patada lateral con salto).
 - 14.6.10. Se ataque desde fuera del área.

ARTÍCULO 15. FALTAS Y SANCIONES

- 15.1. Distinguimos tres tipos de faltas:
- 15.1.1. Faltas accidentales: técnicas permitidas que alcanzan objetivos no permitidos sin querer, como cuando el oponente se desplaza mientras se ataca o al bloquear el ataque este se desvía. No supone penalización, a no ser que sea por falta de cuidado del infractor, en cuyo caso se le podrá avisar o penalizar.

- 15.1.2. Faltas deliberadas: uso de técnicas prohibidas o ataque a partes del cuerpo prohibidas de manera intencionada; podrá penalizarse sin avisar.
- 15.1.3. Faltas técnicas: violaciones de las normas que no estén relacionadas con técnicas u objetivos de ataque prohibidos.
- 15.2. Si se comete una falta o cualquier otra infracción el árbitro podrá dar avisos o penalizaciones.
- 15.3. Cuando la suma de penalizaciones alcance el máximo (tres puntos si el combate es de un asalto o seis puntos si es de dos o tres asaltos), el infractor será automáticamente descalificado y será declarado ganador el oponente.
- 15.4. Las penalizaciones se acumularán a lo largo de un mismo combate y no se tendrán en cuenta en los siguientes. Sin embargo, si el árbitro central estima que se están cometiendo repetidamente faltas o que se están cometiendo para ganar ventaja, aunque no se llegue al máximo de puntos de penalización, podrá descalificar al infractor e incluso recomendar la expulsión del evento al Comité de Competición.
- 15.5. Cuando un competidor comete una infracción, causando o no una lesión grave, el árbitro evaluará la gravedad de esta y dará:
 - 15.5.1. Un aviso (sin penalización)
 - 15.5.2. Una falta leve (un punto)
 - 15.5.3. Una falta grave (dos puntos).
 - 15.5.4. La descalificación.
- 15.6. Los entrenadores que ofendan de manera repetida al espíritu de la competición ignorando las normas a las que están sujetos podrá también ser penalizado (con uno o dos puntos) el competidor al que ayudan, o podrá ser expulsado del evento. En este caso, deberá abandonar el área o su equipo será descalificado también por el árbitro central. Así mismo, se podrá enviar un informe al Comité de Competición para mayores medidas disciplinarias.
- 15.7. Atacar a un oponente antes de que el árbitro dé inicio al combate.
- 15.8. Atacar a un oponente después de que el árbitro dé por concluido el asalto.
- 15.9. Desobedecer al árbitro.
- 15.10. Atacar a mala idea.
- 15.11. Agarrar continuamente al oponente.
- 15.12. Rehuir el combate.
- 15.13. Atacar a partes del cuerpo prohibidas.
- 15.14. Fingir dolor o lesiones para obtener ventaja.
- 15.15. Faltar el respeto al oponente o a los oficiales.
- 15.16. Pérdida de tiempo.
- 15.17. El árbitro avisará al infractor y este recibirá los puntos de penalización correspondientes, que se añadirán al marcador de su oponente. Si los jueces centrales reportan una falta muy grave, se podrá descalificar al competidor o a su entrenador. Estas penalizaciones podrían incluir suspensiones o multas.

CAPÍTULO IV. TUI SHOU

ARTÍCULO 16. EL ENCUENTRO DE TUI SHOU

16.1. Inicio y fin del combate.

- 16.1.1. Saludo de palma y puño (de pie con los pies juntos, se pone la palma de la mano izquierda contra el puño derecho frente al pecho, a unos 20- 30 cm.
- 16.1.2. Entrada al área de competición- Los jueces deben ser los primeros en entrar.
- 16.1.3. El árbitro debe situarse en el centro del área y llamar "YunDongYen LuChang (entrada de competidores)". Extenderá ambos brazos a los lados con las palmas hacia arriba y apuntando a los competidores. Luego se doblarán los brazos por los codos, quedando ambas palmas enfrentadas.
- 16.1.4. Acercamiento del competidor. Se extenderán ambos brazos a los lados con las palmas hacia arriba y apuntando a los competidores. Luego se doblarán los brazos por los codos, quedando ambas palmas enfrentadas, mientras se llama "ShangChang (acercamiento de competidores)", para que accedan a la plataforma. ¡Seguidamente se indica "Hongfang (lado izquierdo, rojo)!" o "Lànfang (lado derecho azul)".
- 16.1.5. Yubei (listos) - Kaishi (¡ya!)! El árbitro adelantará una pierna y la doblará, entre ambos competidores, mientras anuncia "Yubei (listos)!" extenderá ambos brazos a los lados con las palmas hacia arriba y apuntando a los competidores. Luego, mientras se llame "Kaishi (¡ya!)!" se cruzarán las manos frente al abdomen.
- 16.1.6. Ting (Stop)! Mientras se anuncia "Ting (Stop)!" el árbitro adelantará una pierna y la doblará, extendiendo un brazo entre ambos competidores con los dedos hacia arriba.
- 16.1.7. Caída. Mientras se anuncia "Hongfang (lado rojo)!" o "Lànfang (lado azul)!" se extenderá un brazo con la palma de la mano mirando hacia arriba y apuntando hacia el competidor caído, enras el otro brazo se mueve hacia el lado del cuerpo, doblado por el codo y con la palma hacia abajo.
- 16.1.8. Caída en primer lugar. Mientras se anuncia "Hongfang (lado rojo)!" o "Lànfang (lado azul)!" se extenderá un brazo apuntando hacia el competidor caído primero, y se cruzarán los brazos frente al abdomen con las palmas hacia abajo.
- 16.1.9. Caída simultánea. Extienda ambos brazos horizontalmente hacia adelante y retírelos para presionar ambas palmas abajo mientras dice "TongSiTaoTi!"
- 16.1.10. Amonestación. Se extenderá un brazo hacia el infractor con la palma de la mano hacia arriba. Mientras se llama "Hongfang (lado rojo)!" o "Lànfang (lado azul)!" se indicará la falta con la otra mano y se doblará el otro brazo en un ángulo recto con la palma de la mano hacia atrás y con los dedos hacia arriba.
- 16.1.11. Aviso. Se extenderá un brazo hacia el infractor con la palma de la mano hacia arriba. Mientras se llama "Hongfang (lado rojo)!" o "Lànfang (lado azul)!" se doblará el otro brazo en un ángulo recto con el puño cerrado y el pulgar señalando hacia fuera.
- 16.1.12. Descalificación. Mientras se llama "Hongfang (lado rojo)!" o "Lànfang (lado azul)!" se cruzarán los antebrazos frente al cuerpo con las manos cerradas en puño.

- 16.1.13. Tratamiento de emergencia. Mirando a la mesa de supervisión médica, se cruzarán los antebrazos frente al pecho con los dedos hacia arriba.
- 16.1.14. Descanso. Se extenderán ambos brazos a los lados con las palmas de las manos hacia arriba y señalando a los lugares de descanso de los competidores.
- 16.1.15. Ganador. De pie entre ambos competidores, se agarrará la muñeca del ganador y se levantará su mano.
- 16.2. Duración de los asaltos, descansos e interrupciones.
- 16.2.1. 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.
- 16.2.2. Sólo se detendrá el cronómetro a instancias del árbitro central.
- 16.2.3. En función de lo dispuesto en cada competición, podrán establecerse diversos números de asaltos y descanso intermedios.
- 16.2.4. 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".
- 16.3. Causas para detener el combate.
- 16.3.1. Un competidor se ha salido del área de combate.
- 16.3.2. Un competidor es penalizado con una falta.
- 16.3.3. Un competidor se lesiona.
- 16.3.4. A criterio del Árbitro Central.
- 16.3.5. Existe alguna situación potencialmente peligrosa durante el combate.

ARTÍCULO 17. TÉCNICAS PERMITIDAS.

- 17.1. Sin pasos (una mano): Al principio de cada ronda se da la orden de "posición de combate" y 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 esperando la orden de "combate" "Kaishi", la mano izquierda se mete por detrás cogiendo el cinturón (opcional). En la segunda parte del combate se cambia 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.
- 17.2. Sin pasos (dos manos): La diferencia con el punto anterior es que la otra mano estará en contacto con el codo del contrincante al principio. En estas modalidades se utilizarán las técnicas de: bloquear, desviar, estirar, sacudir, aflojar, empujar, desequilibrar y coger. Los ataques deben realizarse contra determinadas áreas del cuerpo: Brazos, hombros, tronco y caderas.
- 17.3. Puntuación:
- 17.3.1. 1 punto, si el contrincante levanta un pie
- 17.3.2. 2 puntos, si una parte del cuerpo que no sean los pies toca el suelo
- 17.3.3. 3 puntos, por una caída completa

- 17.3.4. 4 puntos, si se saca al oponente del área de competición.
- 17.4. Sólo se puede otorgar una puntuación por técnica realizada. No es posible puntuar técnicas continuadas.
- 17.5. Con movimiento (dos manos): Se empieza con la pierna derecha delante. Los competidores se moverán libremente dentro del área de competición antes de empezar el combate y deberán hacer dos vueltas enteras y se utilizarán las mismas técnicas que en "sin pasos". Se podrá utilizar el cuerpo para hacer proyecciones y se puede barrer sin dar golpes.
- 17.6. Puntuación:
- 17.6.1. 1 punto, si el contrincante pisa la raya o sale del área de competición.
 - 17.6.2. 2 puntos, si una parte del cuerpo que no sean los pies toca el suelo
 - 17.6.3. 3 puntos, por una caída completa.
 - 17.6.4. 4 puntos, si se saca al oponente del área de competición.
- 17.7. Sólo se puede otorgar una puntuación por técnica realizada. No es posible puntuar técnicas continuadas.

ARTÍCULO 18. TÉCNICAS PROHIBIDAS.

- 18.1. En el Tui-Shou no se pueden dar golpes ni usar los dedos para presionar o hacer pellizcos, no está permitido coger los dedos para hacer luxaciones, no se puede coger de la ropa, no se le puede tocar el centro de la espalda (columna) ni abrazarlo cogiendo las manos por detrás del contrincante, no se puede coger de la cabeza ni del cuello. Solo se puede coger: de los hombros, los brazos, el tronco y las caderas.
- 18.2. En el transcurso de un combate no se puede llamar ni hablar con los competidores, el árbitro podría restar puntos los competidores. El coach o entrenador solamente puede dar instrucciones en las pausas entre asaltos.
- 18.3. Penalizaciones:
- 18.3.1. 1 punto, por coger de la ropa, por pasividad, por Perdida de tiempo, por abrazar al contrincante tocando la espalda (la columna), por tocar la espalda (la columna), por atacar antes de la llamada de "Kaishi (¡ya!)" o tras la de "Ting (Stop)!" del árbitro.
 - 18.3.2. 2 puntos, por dar golpes, por coger del cuello o de la cabeza, por pisar, por coger de las piernas y por falta de buena conducta.
- 18.4. Descalificación:
- 18.4.1. Por cometer la misma penalización de 2 puntos reiteradamente.
 - 18.4.2. Por cometer faltas aún más graves.

ARTÍCULO 19. CRITERIOS DE PUNTUACIÓN:

- 19.1. Si un competidor es penalizado, se le sumarán los puntos que proceda al oponente.
- 19.2. Los Jueces sólo puntuarán técnicas muy claras y acorde a las normas.
- 19.3. Se gana un combate:
- 19.3.1. Cuando un competidor ha ganado dos asaltos.



- 19.3.2. Cuando el oponente ha recibido cinco penalizaciones o ha caído al suelo tres veces en la ronda.
- 19.3.3. Cuando un competidor se lesiona por culpa de una falta y no puede seguir, hecho confirmado posteriormente por los médicos, el competidor lesionado gana el combate.
- 19.3.4. Cuando un competidor se abstiene del combate, su oponente gana.
- 19.3.5. Cuando un competidor o su entrenador pide la retirada, su oponente gana el combate.
- 19.4. No se otorgan puntos:
 - 19.4.1. Por salirse de la plataforma después de una penalización, caída o salida y el combate se reiniciará volviendo al círculo y haciendo el gesto de inicio cruzando los brazos.

CAPÍTULO V. LESIONES Y PROTESTAS

ARTÍCULO 20. LESIONES Y ACCIDENTES EN LA COMPETICIÓN.

- 20.1. 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.
- 20.2. Un competidor lesionado que haya sido declarado incapaz de continuar por el médico del torneo no puede volver a competir en dicho torneo.
- 20.3. Un competidor lesionado que gane un combate por descalificación debida a lesión no podrá combatir de nuevo en la competición sin permiso del médico.
- 20.4. 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 21. PROTESTAS OFICIALES.

- 21.1. Nadie puede protestar sobre un juicio a los miembros del equipo arbitral.
- 21.2. Si un arbitraje puede haber infringido el reglamento, el entrenador del contendiente o el representante oficial son los únicos autorizados para presentar una reclamación.
- 21.3. 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.
- 21.4. 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.
- 21.5. El entrenador o representante solicitará el formulario de Reclamación Oficial abonando la Tarifa correspondiente.
- 21.6. 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.
- 21.7. 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.
- 21.8. 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.
- 21.9. 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.

- 21.10. 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.
- 21.11. 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.
- 21.12. La protesta escrita debe completarse, y la tarifa de protesta presentada, dentro de los 5 minutos posteriores a una vez anunciada la intención de realizar una Reclamación Oficial.
- 21.13. 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.
- 21.14. 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.
- 21.15. El Comité de Competición estará formado por:
- 21.15.1. Director Nacional de Kung Fu.
 - 21.15.2. Director de Organización de la competición.
 - 21.15.3. Director Nacional de Arbitraje de Kung Fu.
- 21.16. 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 22. ADAPTACIÓN DE ESTAS REGLAS PARA EVENTOS FUERA DE LA RFEK.

- 22.1. Las Federaciones Autonómicas pueden modificar estas reglas para propósitos de competiciones regionales u otras competiciones que no están en el programa oficial de la RFEK siempre que no se hagan modificaciones a las reglas pertinentes para la seguridad de los Competidores, puntuación, comportamiento prohibido, advertencias y penalizaciones, lesiones y accidentes en competición o criterios de decisión.

CAPÍTULO VI. APÉNDICES

APÉNDICE 1. CATEGORÍAS Y EDADES

SANDA

Las categorías de peso en SANDA serán las siguientes:

-48 Kg / - 52 Kg / -56 Kg / -60 Kg / -65 Kg / -70 Kg / -75 Kg / -80 Kg / -85 Kg / -90 Kg / +90 Kg

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

- Sénior, mayores de 18 años.

QINGDA

Las categorías de peso en QINGDA serán las siguientes:

- 52 Kg / -56 Kg / -60 Kg / -65 Kg / -70 Kg / -75 Kg / -80 Kg / -85 Kg / -90 Kg / +90 Kg

Las categorías de menores de edad serán con cortes de 3 Kg desde -48 Kg.

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.

TUI SHOU

Las categorías de peso en TUI SHOU serán las siguientes:

-48 Kg / -52 Kg / -56 Kg / -60 Kg / -65 Kg / -70 Kg / -75 Kg / -80 Kg / -85 Kg / -90 Kg / +90 Kg

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

- Júnior, 16 y 17 años.
- Sénior, mayores de 18 años.
- Veteranos, mayores de 35 años.