

FEDERACIÓN EUROPEA DE WUSHU



REGLAMENTO EUROPEO DE WUSHU PARA COMPETICIONES DE TAOLU JUVENIL

Adaptación por:
Miguel Juzgado
Raúl Estévez

CAPITULO 1 ESTRUCTURA DE ORGANIZACIÓN

Artículo 1 comité de competición

El comité de competición del campeonato junior esta compuesto del director de competición y expertos de wushu designados por el comité técnico de la EWUF y el comité organizador. Este es el responsable de supervisar todos los aspectos de la competición.

Artículo 2 jurado de apelación

2.1 El jurado de apelación Estará compuesto de un director de competición y dos miembros se lesionados por el comité técnico.

2.2 Deberes y responsabilidades:

1. Ha notificar una apelación del equipo y realizar la revisión dentro del plazo; sin embargo los resultado de la puntuación no serán cambiados.
2. La decisión del jurado será la definitiva.

Artículo 3 composiciones del personal oficial

3.1 Composición de jueces

1. Un (1) director de competición, y uno (1) o dos (2) asistentes del director de competición.
2. **Para taolu estándar:** compuesto por un grupo de jueces de once (11) miembro: un (1) juez de cabeza, cinco (5) jueces en cada grupo A y B, respectivamente. en caso de no tener jueces suficientes, el grupo constará de siete (7) miembros: un (1) juez de cabeza, tres jueces por cada grupo: A y B respectivamente.

Para taolu opcional: Un grupo de jueces compuesto por diez (10) miembros: un (1) juez de cabeza, tres jueces en cada grupo A,B y C respectivamente.

3. Un encargado de programación y grabación.
4. Un encargado de registro.

3.2 Composición de los asistentes

1. 3-5 asistentes de programación y grabación
2. 3-6 registradores
3. 1-2 locutores
4. 1-2 técnicos de sonido
5. 2-4 técnicos de grabación de video (para grabar eventos para el jurado de apelación).

Artículo 4 Deberes de los oficiales del campeonato

Los oficiales del campeonato atenderán las peticiones del comité de competición, Ellos tendrán que seguirlos.

4.1 El director de competición

1. Organiza y dirige el trabajo del grupo de jueces para asegurar la implementación y el cumplimiento de las reglas, examinando y revisando toda la pre-competición y configuración funciona correctamente.
2. Interpretará el reglamento y lo regulara aunque no tiene derecho a modificarlo.
3. Reemplazar a los oficiales si fuera necesario, y tiene derecho a efectuar acciones disciplinarias si algún oficial comete errores serios.
4. Avisara a los entrenadores y a los competidores si el sitio tiene algún tipo de incidencia o algún peligro y hará una acción disciplinaria con lo sucedido al comité técnico pudiendo suponer la cancelación de los resultados.
5. Examinar e informar de los resultados de la competición, y crear un sumario del trabajo de los oficiales.

4.2 Asistentes del director/es de competición

1. Ayudar al arbitro principal
2. Uno de ellos reemplazara al director si este se encuentra ausente.

4.3 El juez de cabeza

1. Organiza su grupo y revisa que se cumpla el reglamento.
2. Es el responsable del tratamiento de deducción de puntos por errores cometidos por los atletas en la competición proporcionada en los puntos 23.1-23.6 concerniente al criterio de deducción por otros errores, y anunciará al competidor la puntuación final.
3. Examinarlos aparatos y uniforme de los competidores comprobando su perfecto estado y aplicando deducciones si fuera necesario.
4. Propondrá al director del comité una acción disciplinaria si lo ve apropiado a un juez o un oficial que comete errores serios.

4.4 Juez

1. Se dedicará a seguir las órdenes del juez de cabeza.
2. Juzgará de forma independiente, siguiendo las reglas y efectuando sus notas.
3. El grupo de jueces A es responsable de la calidad de movimientos.
4. El grupo de Jueces B es responsable del overall de la rutina.

4.5 El encargado de programación y grabación

1. Preparará todo el trabajo necesario para grabar, examinar las entradas de formas, preparar las puntuaciones de las formas para los jueces y jueces de cabecera, así como tener etiquetado y disponible para la programación del programa.
2. Preparar todo lo necesario para las formas o documentación necesaria para efectuar la competición. Examinara y verificará los resultados y los colocará de forma ordenada.
3. Preparará los resultados de la competición.

4.6 El encargado de los registros es el responsable de registrar a los competidores e informar al director de competición del estado o cambios de la competición.

Artículo 5 Deberes de los asistentes

5.1 Asistente de programación y grabación tiene que hacer el trabajo asignado por el encargado de esta sección.

5.2 El personal de registro actualizara los formularios de registro en todo momento de acuerdo con el orden de competición, examinara los aparatos y uniformes, guiando al competidor al área de competición y enviara el formulario de registro a juez de cabecera.

5.3 Locutores, serán los encargados de presentar al publico a los competidores, informar de los resultados y proporcionar toda la información sobre el evento, sus reglas y regulaciones así como las características de cada uno de los estilos.

5.4 Técnico de sonido, guardaran y organizaran toda la música en cassette o CD con los himnos nacionales de cada país. Después de la competición, devolverá todos los CDs y cassettes a los equipos en perfecto estado.

5.5 Encargados de grabación en video

1. Grabar toda la competición.
2. Buscar y reproducir la grabación siempre que será requerido por el jurado de apelación.
3. Mantener una copia archivada de toda la competición ordenada.

CAPITULO 2 – REGLAS GENERALES PARA LA COMPETICIÓN

Artículo 6 Tipos de competiciones

6.1 Modalidades

1. Individual
2. Por equipos
3. Individual & equipos

6.2 Clasificación por edades

1. Niños o infantiles
2. Cadetes
3. Junior

Articulo 7 Eventos de la competición

Rutinas estándar son documentadas y creadas por la IWUF (todo el material para la enseñanza fue distribuido por la IWUF en 1998)

A. Categoría de “niños o infantil” (“chicas 1” y “chicos 1”)

Changquan= Boxeo del norte
Nanquan= Boxeo del sur
Taijiquan= Taichi o boxeo de la sombra
Juanshu= Espada
Daoshu= Sable
Nandao= Sable de sur
Taijijian= Espada de Taichi
Qiangshu= Lanza
Gunshu= Palo de norte
Nangun= Palo de sur

Rutina de manos vacías

Seleccionar una:

1. Changquan, forma de 32
2. Nanquan, forma de 32
3. Taijiquan, forma de 32

Rutinas de armas cortas

Seleccionar una:

1. Jianshu, forma de 32
2. Daoshu, forma de 32
3. Nandao, forma de 32
4. Taijijian, forma de 32

Rutinas de armas largas

Seleccionar una:

1. Qiangshu, forma de 32
2. Gunshu, forma de 32
3. Nangun, forma de 32

B. Categoría de cadetes (“chicas 2” y “chicos 2”)

Rutinas de manos vacías

Seleccionar una:

1. Changquan, forma de 46
2. Nanquan, forma de 55
3. Taijiquan, forma de 32

Rutinas de armas cortas

Seleccionar una:

1. Jianshu, forma de 52
2. Daoshu, forma de 42
3. Nandao, forma de 45
4. Taijijian, forma de 34

Rutinas de armas largas

Seleccionar una:

1. Qiangshu, forma de 44
2. Gunshu, forma de 48
3. Nangun, forma de 44

C. Categoría Junior (“junior femenino 3” y “junior masculino 3”)

Rutinas de manos vacías

El competidor puede participar con cualquiera de las formas de la IWUF 2D, con rutinas de competición estándar o con rutinas opcionales en los que se integren movimientos de dificultad A y B adaptándose a las reglas de competición de la IWUF. El competidor que participe con una rutina estándar no podrá participar con rutinas libres.

El competidor puede seleccionar una rutina estándar u opcional para las siguientes modalidades:

1. Changquan
2. Nanquan
3. Taijiquan

Solo podrá presentarse a una de ellas.

Rutinas de armas cortas

El competidor puede participar con cualquiera de las formas de la IWUF 2D, con rutinas de competición estándar o con rutinas opcionales en los que se integren movimientos de dificultad A y B adaptándose a las reglas de competición de la IWUF. El competidor que participe con una rutina estándar no podrá participar con rutinas libres.

El competidor puede seleccionar una rutina estándar u opcional para las siguientes modalidades:

1. Jianshu
2. Daoshu
3. Nandao
4. Taijijian

Solo podrá presentarse a una de ellas.

Rutinas de armas largas

El competidor puede participar con cualquiera de las formas de la IWUF 2D, con rutinas de competición estándar o con rutinas opcionales en los que se integren movimientos de dificultad A y B adaptándose a las reglas de competición de la IWUF. El competidor que participe con una rutina estándar no podrá participar con rutinas libres.

El competidor puede seleccionar una rutina estándar u opcional para las siguientes modalidades:

1. Qiangshu
2. Gunshu
3. Nangun

Solo podrá presentarse a una de ellas.

Todas las categorías:

Seleccionar una de ellas:

1. Dujian, manos vacías (Con rutinas aceptadas por la IWUF)
2. Dujian, con armas (Con rutinas aceptadas por la IWUF)

Artículo 8 División de la competición (Límites de edad)

La edad de los competidores se mirará por la edad actual al día 1 de enero del año en que se celebra el certamen. Esta será reconocida y aceptada como su edad aunque en la fecha del campeonato sea diferente. Es importante que cuando el competidor se inscriba de la edad que tiene el día 1 de enero del año actual. Es responsabilidad del encargado del equipo especificar y comprobar que la edad que se pone es la correcta. Si la edad no está bien puesta a día 1 de enero, el competidor puede ser descalificado en los eventos en los que se calcule que sobrepasa la edad límite para la categoría inscrita.

8.1 Niños o infantil, están comprendido en las edades de **9 a 11 años** al día 1 de enero del año de la competición.

8.2 Cadetes, están comprendidos en las edades de **12 a 14 años** al día 1 de enero del año de la competición.

8.3 Junior, están comprendido entre las edades de **15 a 17 años** al día 1 de enero del año de la competición.

Artículo 9 Apelaciones

9.1 Apelación

Los equipos participantes tienen el derecho de apelar ante el jurado de apelación solo cuando estén en desacuerdo con el juez de cabeza que esté evaluando al atleta con respecto a la falta de movimientos o exceso de movimientos requeridos en la rutina así como las direcciones de los movimientos o al comenzar o terminar la rutina, que son deducidas por no considerarlas bien ejecutadas según las reglas.

9.2 Procedimiento y requisitos para apelar

1. Si el jefe del equipo o uno de los coach está en desacuerdo con la decisión de los jueces hecha sobre un competidor, este, se permitirá enviar un escrito formal al jurado de apelación en los próximos 15 minutos después del fin del evento en concreto. El apelador, pagará 100 euros por cada apelación, en el momento de apelar. Cada apelación se limitará exclusivamente a un tema.

2. A la aceptación, el jurado de apelación examinará todas las evidencias incluido las grabaciones de video. Si los jueces estipulan que ha sido correcta la nota, el importe no será devuelto y se respetará la decisión del jurado de apelación, siendo esta nota la decisiva. El no aceptar la decisión del jurado de apelación puede tener como consecuencia una acción disciplinaria contra el apelador por parte del comité técnico, que podrá tomar la decisión necesaria, incluido la cancelación de los resultados de la competición.
3. Si el jurado ve que es justificado, entonces el jurado de apelación, propondrá al comité técnico, abrir una acción disciplinaria sobre los jueces que han cometido los errores. El importe de la apelación será devueltos y todas las partes serán informadas de la decisión y de los resultados.

Artículo 10 Lista de salida

Con el supervisión el comité de competición, el programador y el grupo de grabación con un sistema de selección, determinará el orden de salida de cada competidor en cada evento. Si la competición requiere un orden de salida y finalización, la lista será creada y determinada según el orden de puntuación de menor puntuación a mayor puntuación.

Artículo 11 Registro (Roll-Call)

Los competidores serán llamados para registrarse 40 minutos antes de iniciar el evento, revisando también los uniformes y el estado de los aparatos. La segunda llamada será 20 minutos antes del evento. La última llamada se hará 10 minutos antes del evento.

Artículo 12 Protocolo

Al escuchar el nombre el competidor se acercará al área de competición, y al anunciar la puntuación final, el competidor debe saludar al juez de cabeza, con el puño y la palma, en una posición parada y con los pies juntos, la palma y el puño tienen que estar juntos y apretados entre si, a una distancia de unos 20 o 30 centímetros del pecho. En el caso de tener un sable o una espada, el arma se sujetará con la mano izquierda, acercando la palma derecha a la otra mano a la altura del pecho.

Artículo 13 Control del tiempo

El tiempo empezará a contar a partir de que el competidor empiece a moverse y se parará cuando el competidor finalice la rutina, juntando los pies en posición parada.

Artículo 14 Comienzo y final de forma

El competidor empezará su rutina estándar en el centro del área de competición, y en el lado correcto mirando a los jueces de línea y terminará la rutina entera en la misma mitad, mirando en la misma dirección tanto al principio como al final de la forma.

Artículo 15 Mostrador de puntuaciones

El resultado de los competidores serán mostrados en un monitor o en una tableta de puntuación.

Artículo 16 Cancelación

Si un competidor no se presenta cuando se le hace la última llamada o se ausenta durante la competición será descalificado y cancelado del evento.

Artículo 17 Orden de puntuación

17.1 Puntuación doble o individual

La colocación se hará de acuerdo con la puntuación de cada uno, siendo el primero el que más puntuación saque, el segundo el que este con mas nota detrás del primero y así sucesivamente.

17.2 Puntuación individual de toda la serie de rutinas

La colocación individual de todas las series realizadas se determinará por la suma total de puestos por cada evento individual (o acordándolo en las reglas o reglamentos para una competición en particular). La puntuación mal alta será la ganadora, siguiéndole en segundo puesto la que más puntos tenga detrás del primero y así sucesivamente.

17.3 Puntuación por equipos

La puntuación por equipos está determinada, por la regulación de cada campeonato en particular.

17.4 Empates

17.4.1 Empate en puntos individuales o por parejas en eventos estándar. Cuando individualmente tienen la misma puntuación el orden será seguido de la siguiente manera:

1. El competidor que más puntuación tenga en calidad de movimientos se colocara el primero.
2. Si la puntuación sigue siendo igual, el ganador será aquel que tiene la mayor puntuación entre las menores puntuaciones en calidad de movimientos.
3. Si la puntuación sigue siendo igual, el ganador será el que tenga la mayor puntuación entre las menores puntuaciones de overall.
4. Si la puntuación sigue siendo igual, ambos competidores compartirán el puesto quedando las siguientes plazas vacantes.
5. En competiciones con notas clasificatorias al final, si el total de los resultados de dos competiciones es igual, el competidor mayor nota en las notas clasificatorias totales será el ganador. Si siguen quedando empatados, se aplicaran los puntos 1 a 4.

17.4.2 Empate en eventos individuales con rutinas estándar. Cuando tienen las mismas puntuaciones se decidirá acordándolo de la siguiente manera:

1. El competidor que complete el mayor grado de movimientos de dificultad será el ganador.
2. Si la puntuación sigue empatada, el ganador será el primero que complete mas grados de dificultad en los movimientos.
3. Si la puntuación sigue empatada, el ganador será el que tenga mas puntos en dificultad.
4. Si la puntuación sigue empatada, el ganador será el que mas puntos saque en overall.
5. Si la puntuación sigue empatada, el ganador será el primero que saque más puntos entre las menores puntuaciones del overall.
6. Si la puntuación sigue empatada, los competidores compartirán la plaza, quedando vacante las siguientes.
7. En competiciones con calificación final, si el total de los resultados de dos competiciones están empatadas, el competidor con los resultados más altos en las calificaciones finales será el ganador. Si siguen empates se aplicaran los puntos 1 al 7.

17.4.3 Empates en todos los eventos individuales.

17.4.4 El competidor que este situado en primer puesto en mas eventos individuales será el ganador, en caso de estar igualados en todos los eventos individuales, entonces serán proclamados los dos ganadores.

17.4.5 Empates en eventos por equipos.

En las competiciones por equipos, los que mas primeros puestos tengan en eventos individuales, serán los ganadores. Si se mantiene el empate, el que más segundos puestos tenga en eventos individuales será el ganador, en caso de quedar igualados en todos los eventos entonces se repartirán las plazas.

Artículo 18 Otras regulaciones de la competición

18.1 Códigos visuales

Todos los oficiales tienen que debidamente uniformados e identificados: pantalones negros, camisa blanca, corbata de la EWUF, identificación y acreditación de la EWUF.

Todos los competidores llevaran uniformes de la EWUF y su número de identificación durante la competición.

Especificaciones para los trajes de cada una de las rutinas

Para changquan, daoshu, jianshu, qiangshu, y gunshu, se usaran trajes de estilo chino, con mangas cortas o largas (no más cortas que el codo)

Para taijiquan y taijijian, se usaran trajes de manga larga que no sobrepasen la mitad de la punta de los dedos cuando se sostiene el arma derecha hacia abajo.

Para rutinas de nanquan, se compondrá de una chaqueta de mangas cortas para las chicas, y sin mangas para los chicos.

Para todos los eventos: pantalones largos de estilo chino, con goma en los tobillos.

El traje puede ser de cualquier material o color, con recortes, dibujos y estilos, pudiendo poner también bordados de seda, no estando permitido ningún tipo de publicidad ni textos.

El cinturón será opcional, y el traje no puede estorbar a la hora de que los jueces tengan que evaluar la rutina.

Estéticamente, el traje tiene que estar conforme al espíritu del estilo de wushu que se quiere transmitir. La decisión final sobre la aceptación de los diferentes tipos de trajes será responsabilidad del director de la competición.

El calzado del competidor, tiene que ser de cuero o tela en la parte superior, y con suela de caucho plano. Las zapatillas de tipo FEIUE y otro tipo de calzado para entrenamiento no serán aceptados.

18.2 Área de competición

Los eventos individuales serán realizados en un rectángulo de 14m X 8 m, con un área de seguridad alrededor de él de 2 metros.

Las líneas divisoras serán marcadas con una línea blanca de 5 centímetros de ancho.

La distancia entre dos alfombras será de 6 metros de separación.

La plataforma estará adecuadamente iluminada de forma superior para poder ejecutar la competición y tener un sistema de iluminación, según las regulaciones del campeonato.

18.3 Aparatos para competir

18.3.1 Todos los aparatos cumplirán las especificaciones requeridas por la Federación Internacional de Wushu.

18.3.2 Qiang (Lanza): la longitud será desde la punta de los dedos al suelo con el brazo extendido, y tiene que tener una borla.

18.3.3 Gun (Palo) / Nangun (palo de sur): la longitud no podrá ser mas corta que el cuerpo del artista.

18.3.4 Jian (Espada): El largo de la hoja no será inferior al lóbulo de la oreja cuando es sostenida por detrás del brazo.

18.3.4 Dao (Sable): Nandao (Sable de sur): al altura de la punta del sable no será inferior al lóbulo de la oreja con el brazo extendido agarrando el sable.

18.4 Equipo de grabación

En competiciones a gran escala, el equipo mínimo requerido para la grabación es el siguiente:

- Cuatro (4) cámaras de video (mínimo)
- Tres (3) reproductores de video.
- Tres (3) televisores
- Un marcador electrónico y un buen sistema de sonido.

18.5 Método para registro de grados de dificultad

El competidor, que participe en rutinas opcionales con movimientos de dificultad del grupo A y B, tiene que escoger los movimientos para cada evento, e informar cual ha incluido según las reglas de la competición y sus normas. Los competidores rellenaran el formulario de inscripción para "grados de dificultad" y será informado por el entrenador del equipo. La documentación será enviada a la comisión técnica con un plazo de treinta (30) días antes de la competición.

Los competidores que participen en las rutinas opcionales con movimientos de dificultad de grado A y B, solo podrán usar movimientos de dificultad A y B sus conexiones asociadas.

18.6 Tiempos limites de Taolu

Las rutinas realizadas tienen que contar con los siguientes tiempos:

- Changquan, Nanquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu, Gunshu, Nandao y Nangun, no podrán ser superiores a 1 minuto y 20 segundos no podrán ser inferiores a 1 minuto y 10 segundos para las categorías de niños o infantiles y cadetes.
- Taijiquan opcional, Taijijian y eventos en grupo, no serán menores de 3 o 4 minutos, para Tiajiquan obligatorio entre 5 y 6 minutos.
- Los eventos en pareja no serán menores a 50 segundos.

CAPITULO 3 METODOS Y CRITERIOS DE PUNTUACION

Artículo 19 Criterios y métodos de competición para taolu estándar

19.1 Método de puntuación

19.1.1 Cada grupo de jueces estará formado por cinco (5) o tres (3) jueces.

- Grupo A: Juzgará la calidad de movimientos
- Grupo B: Juzgará el nivel general (overall)

19.1.2 El total de puntuación del evento será de 10 puntos

- 7 puntos para la calidad de movimeintos (abrev. QM)
- 3 puntos para overall (abrev. OP)

El competidor empezará su rutina con 10 puntos, siete (7) en calidad de movimientos y tres(3) en overall.

19.1.2 Los jueces del grupo A deducirán puntos de acuerdo con los errores cometidos durante la ejecución del competidor.

19.1.3 Los jueces del grupo B determinarán el nivel de la ejecución.

19.2 Criterios de puntuación

19.2.1 Criterios para la puntuación en la calidad de movimientos.

Para la forma de las manos, forma de moverse, posición del cuerpo, técnicas de pasos, movimientos de pierna, movimientos del cuerpo, técnicas de pierna, saltos, equilibrios y técnicas con aparatos, cada fallo leve cometido tendrán como resultado la deducción de 0,05 puntos, cada fallo notable tendrá una deducción de 0,1 puntos. La deducción general no excederá más de 0,1 punto por cada error en un mismo movimiento, 0,2 para más repeticiones del mismo error en la misma forma de mano (incluido los dedos de espada).

19.2.2 Criterios de puntuación para Overall

- 1) Determinará el nivel general de la forma
- 2) Fuerza, ritmo y música están divididos en tres (3) niveles y otros tres (3) subniveles.
 - Nivel alto de 2.70 a 3.0 puntos
 - Nivel medio de 2.30 a 2.60 puntos
 - Nivel bajo de 1.80 a 2.10

En un nivel alto se tiene que demostrar que tiene mucha calidad de movimiento y la fuerza demostrada debe ser alta. La fuerza debe ser aplicada de forma suave, directa, fuerte y exacta. Se ejecutara con dureza y elegancia. Se tiene que coordinar bien todos los movimientos y demostrar su utilidad, los cambios de ritmo tienen que ser rápidos y bien definidos.

En nivel estándar es lo mismo que el alto pero un grado por debajo.

En el nivel bajo está muy por debajo de la lo necesario para efectuar la rutina o no cumple los requisitos.

19.3 Criterios de deducción para otros errores

19.3.1 Rutinas sin finalizar.

Los competidores que se queden en el área de competición a medias sin terminar la rutina no obtendrán puntuación.

19.3.2 Olvidos

Cada movimiento inventado u olvido tendrán una deducción de 0,1 a 0,3 puntos dependiendo de la gravedad del olvido. Una pausa de entre 1 a 3 será considerada leve y tendrá una deducción de 0,1 puntos, una pausa

de más de 3 segundos tendrá una deducción de 0,2 puntos, y una pausa de entre 10y 20 segundos, tendrá una deducción de 0,3 puntos.

En caso de exceder los 20 segundos el atleta puede volver a competir pero se le deducirá al final 1 punto.

19.3.3 Prendas, decoración u objetos sueltos.

En la competición se deducirá 0,1 punto por cada incidente con alguna parte del cuerpo por agarre o enredo de la banda del arma o la borla de su espada que afecten a sus movimientos, u otras cosas, como las borlas de la lanza o cualquier parte de la ropa que se enrede, caída del cinturón, un botón desabrochado, una prenda que se suelta o se abre, pedida de calzado o cordones sueltos.

19.3.4 El arma se enreda con el cuerpo, toca el cuerpo, se deforma, se rompe o se cae, soltar el arma.

- El arma toca el suelo o el cuerpo 0,1
- La hoja del arma se deforma visiblemente 0,1
- El aparato se rompe 0,2
- El aparato se cae a la alfombra 0,3

19.3.5 Perdidas de equilibrio

- El torso o el pie se mueve, o da saltos 0,1
- Un apoyo extra 0,2
- Perdida de equilibrio con caída 0,3

19.3.6 Salidas de tatami

- Una parte del cuerpo toca fuera de la alfombra 0,1

Artículo 20 Criterios y métodos de puntuación para eventos duales

20.1 Métodos de puntuación

20.1.1 Cada grupo de jueces se formara de cinco (5) o tres (3) jueces.

- Grupo A, juzgará la calidad de los movimientos
- Grupo B, juzgara el nivel general (overall)

20.1.2 El total de los puntos para parejas y grupos será de diez (10) puntos

- Calidad de movimientos 5 puntos
- Overall 5 puntos.

20.1.3 Los jueces del grupo A deducirán puntos de acuerdo con los errores cometidos en la competición.

20.1.4 Los jueces del grupo B determinan el nivel general de la competición (overall).

20.2. Criterios de puntuación

20.2.1 Criterios para la puntuación de calidad de movimientos.

Por la forma de la mano, forma de moverse, los pasos, la posición del cuerpo, técnicas de mano, movimiento de los pies, ejercicios con el cuerpo, técnicas de pierna, saltos, equilibrios y técnicas con aparatos, si se produce un error leve se deducirá 0,05 puntos, si se produce un error notable se deducirá 0,1 punto. La deducción de Overall no excederá de 0,1 punto si se repite varias veces en el mismo movimiento, y 0,2 si se repite el mismo error habitualmente durante la forma (incluido los dedos de espada).

20.2.2 Los criterios de deducción de otros errores se registrarán por o expuesto en los puntos 19.3.1 al 19.3.6.

20.2.3 Criterios para el calcular el overall.

El overall está dividido en tres niveles y tres subniveles.

- Nivel alto de 4,10 a 5,00 puntos
- Nivel medio de 3,10 a 4,00 puntos
- Nivel bajo de 2,1 a 3,00 puntos

En un nivel alto se tiene que demostrar que tiene mucha calidad de movimiento y la fuerza demostrada debe ser alta. La fuerza debe ser aplicada de forma suave, directa, fuerte y exacta. Se ejecutara con dureza y elegancia. Se tiene que coordinar bien todos los movimientos y demostrar su utilidad, los cambios de ritmo tienen que ser rápidos y bien definidos.

En nivel estándar es lo mismo que el alto pero un grado por debajo.

En el nivel bajo está muy por debajo de la lo necesario para efectuar la rutina o no cumple los requisitos.

Artículo 21 Método de criterio y puntuación para Taolu opcional

21.1 Método de puntuación.

21.1.1 Cada grupo de jurado estará compuesto de tres(3) jueces.

- Grupo A , juzgará la calidad de movimientos.
- Grupo B, incluido un (1) juez de cabeza, juzgara el overall.
- Grupo C, juzgara los ejercicios de dificultad.

21.1.2 El total de los puntos del evento es de diez (10) puntos:

- 5 puntos para la calidad de movimientos (abrev. QM)
- 3 puntos para calidad general, (overall), (abrev. OP)
- 2 puntos para los ejercicios de dificultad (DD)

La puntuación inicial del competidor será: los puntos que presente en grados de dificultad, mas la puntuación de overall (3 puntos) mas la puntuación de calidad de movimientos (5 puntos).

21.1.3 El grupo de jueces A se encargaran de deducir puntos según los errores cometidos durante la actuación del competidor.

21.1.4 El grupo de jueces B estará dividido en dos (2) subgrupos que juzgaran de forma independiente.

Uno determinará el nivel el nivel de la actuación, mientras el otro subgrupo deducirá de acuerdo con los errores cometidos en la coreografía.

21.1.5 El grupo de juaces C juzgara la competición de acuerdo con los ejercicios de dificultad y las conexiones en lo movimientos.

21.2 Criterios de puntuación

21.2.1 Criterios para la calidad de movimiento

Cuando un competidor comete un error se le aplicara 0,1 punto de deducción, si el error se remite no se deducirá más de 0,3 puntos. Por favor, leer la tabla 1 - Deducción y criterios en calidad opcional de movimientos.

21.2.2 criterios para nivel general, overall.

- 1) Potencia, ritmo y música están divididos en tres niveles y otros tres subniveles.
 - Nivel alto de 2.70 a 3.0 puntos
 - Nivel medio de 2.30 a 2.60 puntos
 - Nivel bajo de 1.80 a 2.10

Referencia tabla 2: Criterios de puntuación en overall para eventos opcionales.

En un nivel alto se tiene que demostrar que tiene mucha calidad de movimiento y la fuerza demostrada debe ser alta. La fuerza debe ser aplicada de forma suave, directa, fuerte y exacta. Se ejecutara con dureza y elegancia. Se tiene que coordinar bien todos los movimientos y demostrar su utilidad, los cambios de ritmo tienen que ser rápidos y bien definidos. El contenido de la rutina tiene que tener una gran diversidad y la estructura tiene que ser muy buena y bien planificada. Los movimientos ocupan todo el espacio y finaliza la música y los movimientos al mismo tiempo.

En nivel estándar es lo mismo que el alto pero un grado por debajo.

En el nivel bajo está muy por debajo de la lo necesario para efectuar la rutina o no cumple los requisitos.

- 2) Grado de dificultad para la conexión de movimientos (0,6 puntos)
Acordando los ejercicios de dificultad para la conexión de movimientos y el valor en cada evento, los puntos para completar la conexión de movimientos son los siguientes.

- a. Categoría A – 0.1 puntos
- b. Categoría B – 0.15 puntos
- c. Categoría C – 0.2 puntos
- d. Categoría D – 0.25 puntos

Si un ejercicio es repetido no sumará puntuación. La suma de todos los ejercicios no pueden exceder 0,6 puntos.

Referencia Tabla 5 – movimientos de dificultad y conexiones.

Si la actuación no tiene ejercicios, no puntuará en la suma final.

Referencia tabla 6 – Grados de dificultad en movimientos y conexiones que no son requeridas.

- 3) Suma de puntos por ejercicios de dificultad en movimientos nuevos.
El juez de cabeza acordará el valor de los movimientos para que sean reconocidos.
Los puntos adicionales se añadirán de la siguiente manera:
- a. Categoría B – 0.2 puntos
 - b. Categoría C - 0.25 puntos
 - c. Categoría Super – 0.4 puntos

Si no se ejecuta correctamente el ejercicio o se hace diferente a las normas presentadas, no puntuará.

Artículo 22 Mostrador de puntos de los jueces

22.1 Mostrador de puntos para Taolu estándar, por parejas o en eventos en grupo

La puntuación será mostrada por los jueces en un marcador que tendrá dos dígitos para los decimales, el cual el segundo dígito decimal tendrá únicamente los números 0 y 5.

22.2 Mostrador de puntos para Taolu estándar, por parejas o en eventos en grupo

Los jueces del grupo A y C solo dispondrán de un (1) decimal, los jueces del grupo B mostrarán en su puntuación dos (2) decimales.

Artículo 23 Métodos para determinar los puntos actuales

La suma de la puntuación se obtiene sumando la calidad de los movimientos y los puntos obtenidos en el overall.

- 1) Determinar la puntuación actual en la calidad de movimientos.
- 2) Los jueces del grupo A deducirán los puntos según la calidad de movimientos y otros errores cometidos. Puntuarán restando los puntos a deducir por errores evaluando los puntos por diferentes factores. Una puntuación correcta sería la media de la suma de los cinco jueces. Se tendrán en cuenta los dos primeros dígitos, utilizando únicamente el tercero si hay empate.
- 3) Determinar los puntos por la actuación general (overall).
- 4) Los jueces del grupo B determinarán el nivel del competidor por su ejercicio general de acuerdo con la calidad, fuerza y ritmo. El mérito del competidor será evaluado dentro de los tres tipos de puntuaciones por los cinco jueces. La puntuación obtenida solo serán los dos primeros dígitos después del punto decimal, sin redondear el tercer dígito.

23.2 Para Taolu opcional

La puntuación actual será la suma de los puntos obtenidos en la calidad de movimientos y los puntos obtenidos en el overall.

- 1) Determinar la puntuación actual en la calidad de movimientos.
Los jueces del grupo A deducirán los puntos según la calidad de movimientos y otros errores cometidos. La suma de los puntos a deducir serán creadas por dos de los tres jueces que deducirán la calidad de los movimientos.
- 2) Determinación de los puntos actuales en la actuación general.
Tres jueces y un juez de cabeza del grupo B formarán el segundo grupo. Cada uno será independiente. El tercer juez y el juez de cabeza determinarán el nivel del competidor en la actuación general, de acuerdo con el ritmo, fuerza y música. El sexto y noveno juez deducirá los puntos de acuerdo con los errores cometidos en la coreografía.
- 3) Determinación de puntos en ejercicios de dificultad.
Los tres jueces del grupo C juzgarán los movimientos de dificultad y las conexiones acordados en los requerimientos de los puntos adicionales. La suma de los puntos de dos de los tres jueces, será la puntuación de los ejercicios de dificultad.

Artículo 24 Cálculo de puntuación final

La puntuación final será la suma de los jueces menos la deducción que aplique el juez de cabeza.

Artículo 25 Deducciones del juez del cabeza.

25.1 Repetición:

Un competidor tiene que interrumpir su ejercicio por alguna circunstancia, puede repetir con el permiso del juez de cabeza sin deducción de puntos.

Un competidor tiene que parar el ejercicio durante la competición por rotura de aparatos, puede repetir pero con 1 punto menos.

Cuando un competidor no puede continuar por una lesión o herida, el juez puede parar la ejecución. El competidor podrá repetir el ejercicio una vez solucionado, y se le deducirá 1 punto.

25.2 Expresiones y gritos en Nanquan que no proceden

En Nanquan, solo serán admitidos dos expresiones o gritos: "HEI" y "HU" Si se omite o se añade alguna expresión o grito que no sean los requeridos se le deducirá 0,1 puntos por cada uno.

25.3 Comenzar o terminar en direcciones o posiciones erróneas

Si el competidor no empieza con los pies juntos en posición Bingbu (posición de parada) o la finalización del ejercicio no coincide con lo estipulado por la IWUF, se le deducirá 0,1 puntos.

25.4 Desviación en las direcciones de la forma requeridas en la rutina

Por una desviación se deducirá 0.1 puntos.

25.5 Omitir o añadir un movimiento a la rutina

1. Cada movimiento tendrá una deducción de 0.2 puntos
2. Cada omisión o inserción de un paso al inicio del un salto o en progresión tendrá una deducción de 0.1 puntos.

25.6 Inconformidad con los aparatos o con el uniforme usado

Por cada inconformidad encontrada se deducirá 0.1 punto.