



## **ADAPTACION DEL REGLAMENTO DE LA IWUF 2005**

(Con Anexo del curso de Jueces 06)

Por Miguel Juzgado

## **INTRODUCCIÓN**

Este manual ha sido creado después de largas horas traduciendo el documento original de la IWUF, aunque puede que alguno de los términos no sean los mas correctos, o que incluso tenga alguna pequeña variación, se ha intentado respetar al máximo la información, añadiendo además imágenes gráficas, y anotaciones que ayudan a los practicantes, entrenadores y competidores a entender el reglamento.

El reglamento oficial aun no está cerrado por la IWUF, por lo que puede que varíe algún dato a lo largo del tiempo mientras no se cree el documento oficial, intentaré tenerlo lo mas actualizado posible, por los que os recomiendo que visitéis la web donde iré colgando tanto las actualizaciones como los posibles anexos, <http://www.cursosmarciales.com>

Si queréis ser informados de las modificaciones, también podéis pedirlo solicitándomelo en la cuenta de correo [miguel@cursosmarciales.com](mailto:miguel@cursosmarciales.com), de este modo me autorizareis a enviaros dicha información.

Como podréis ver es un trabajo hecho con mimo y cariño, con el que he contado con pequeñas ayudas de algunos compañeros como Noah Barrios o Ladislao del Castillo, a los que les agradezco su granito de arena en la creación de este documento.

Este documento esta protegido por la Ley de Propiedad Intelectual, y se necesita autorización por escrito del autor para poder distribuirlo. No se permite que se modifique ninguno de sus contenidos, dejando tanto las cabeceras como las notas del autor en agradecimiento por su trabajo, para así seguir animado a hacer nuevos proyectos y manuales.

Serán aceptadas todas las ideas y opiniones que puedan mejorar el manual así como agradecimientos al autor, refiriéndose siempre a la cuenta de correo anteriormente citada.

Si queréis solicitar autorización para distribuirlo tanto en documentación electrónica como en papel (Cursos, webs, etc..) podéis solicitarlo en la cuenta de correo [miguel@cursosmarciales.com](mailto:miguel@cursosmarciales.com)

Espero que este manual os ayude a entender mejor el wushu y sus nuevas características, y me pongo a vuestra disposición para lo que necesitéis.

Disfrutar con el wushu.

Miguel Juzgado Rodríguez  
<http://www.cursosmarciales.com>





## Chang Quan

Se compone de movimientos con un ritmo fuerte y flexible, y todos los movimientos tienen que ser muy rápidos.

Existen dos tipos de Taolu, el obligatorio, en el que el gobierno decide que ejercicios se han de ejecutar, y todos los participantes tienen que hacer el mismo, y el libre, que es ejecutado por cada participante, manteniendo únicamente unas características, y es que deben incluir, técnicas de palma, puño y grulla, y las cinco posiciones básicas así como técnicas de codo, piernas, equilibrios y saltos.

Entre las técnicas de puño se han de incluir, puñetazo frontal, partir con el puño, golpe ascendente, gancho, y golpe machando.

En las técnicas de palmas, empujar, hacia arriba, partir, golpe de canto, y codazos.

La característica de chang quan se basa en un cuerpo flexible, manos y movimientos de brazos largos y veloces, y tener mucha elasticidad y saltos con un ritmo muy fuerte.

Las manos tienen que ser como estrellas fugaces, y los hombros tienen que abrirse al igual que los codos en todas las direcciones, el cuerpo tiene que tener estiramientos y encogimientos.

La mirada se ha de mover a la velocidad de las manos y tiene que ir acompañada con el cuello. La cintura tiene que ser flexible como una serpiente, y se ha de realizar el cambio de ritmo desde la cadera.

El movimiento del cuerpo se compone de pecho elevado, espalda erguida y abdomen erguido.

Pu fa, técnicas de pasos, primero se aplicara la posición para después ejecutar la técnica de puño, si los pasos no son firmes la manos se perderán, y no se aplicara correctamente, por lo tanto ambos movimientos tienen que estar coordinados.

Las posiciones tienen que ser firmes, y tienen que transmitir espíritu, que no solo se tiene que reflejar en la cara si no también en el movimiento.

El Qi tiene que bajar, y la respiración decide el tiempo y duración del movimiento, que pueden ser, equilibrios, hundir, elevar, mantener reunir o concentrar la respiración.

La fuerza, tiene que ser flexible, el movimiento se divide en seis partes, manos, codo, hombro, pie, rodilla y cadera, con esta practica se consigue la energía, se necesita mucha practica para tener la vitalidad.

Se necesitan cuatro ataques, de pierna, atacar, agarrar y proyectar.

Las posturas y paradas de movimiento tienen que ejecutarse erguidos desde el principio al final así como los giros, o barridos.

La cabeza tiene que estar muy erguida en línea con la columna, el pecho abierto y las manos firmes, las posturas tienen que estar equilibradas, y flexibles, se han de ejecutar movimientos muy rápidos y paradas firmes, y expresar el espíritu con la mirada.



## Nan Quan

Se divide en dos tipos

- Puño Guang dong
- Puño Fu jian

El diseño del taolu obligatorio es elegido por el gobierno.

Para diseñar una un forma de nan quan libre primero se ha de tener claro los conceptos de chang quan.

Se destaca por los movimientos de las manos, ojos, gritos, técnicas de paso y la coordinación entre mano, ojos y gritos.

Para ejecutar bien el movimiento primero se ejecutarán los pasos y después las manos, manteniendo los pasos firmes, y los puños con fuerza, las posturas tienen que estar bien sujetas al suelo y en los puños cortos se aplican la fuerza con un grito, ejecutando las técnicas directas.

Para la construcción de una forma de nan quan hay que tener en cuenta las características obligatorias.

Se han de incluir los pasos qi lun bu, y dan die bu, además tiene contar con técnicas de codo, y en saltos solo serán obligatorios el tengkongfeijiao y el xuanfeijiao, los demás saltos no son obligatorios pero suben puntuación.

Para poder ejecutar bien las técnicas de nan quan, se ha de trabajar mucho el físico.

La fuerza a la hora de aplicar una técnica se ejecutara desde los pies y con posturas firmes, de modo que desde el pie pase a la cadera, para después subir al pecho, hombros, codo y terminar en el puño.

Teoría de la competición y esquema de formación.

En toda forma se tiene que presentar técnicas de puño, gancho y palmas y mas de tres tipos de patadas, hacia fuera, hacia dentro, a la cabeza y barridos, además tiene que tener dos equilibrios de tres segundos de duración cada uno.

Se ha de incluir también, un salto con caída y técnicas de codo y rodilla, técnicas de pasos y cuerpo en las que incluiremos las posturas básicas.

El tatami consta de cuatro esquinas y se han de tocar las cuatro cuando realicemos la forma, y tienen que tener como minimo tengkongfeijiao, xuanfeijiao y tengkongbailiang, las demás técnicas de salto son opcionales para subir nota.

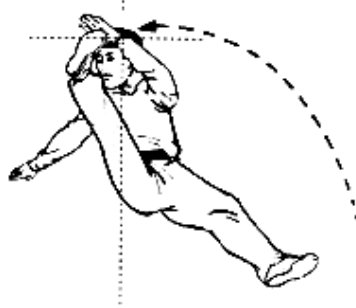
La posición del competidor en el tatami será de frente al juez principal, y tendrá que terminar con el cuerpo en el mismo sentido.

En las competiciones internacionales será obligatorio presentarse a manos vacías, arma corta, y arma larga.



## Ejecución correcta de las técnicas.

### Zhuanshen tengkongbailian xiepaijiao



Características:

360° Categoría A **0,2** Cod: TKBL 360° **324A**

540° Categoría B **0,3** Cod: TKBL 540° **324B**

720° Categoría D **0,4** Cod: TKMB 720° **324C**

El salto se ha de ejecutar con la fuerza y velocidad requerida en el wushu.  
En el punto mas alto del salto se ha de golpear fuertemente en el empeine con la mano izquierda (xiepaijiao).  
La pierna que golpea no puede doblar la rodilla.  
La mano golpea el empeine cuando este esté a nivel de la cabeza y en el frente.  
El giro se ha de hacer completo.  
El número de pasos antes del salto no pueden

ser superiores a cuatro.

Si el giro es completo a falta de 45° en el giro, no se deducirá nada.

Si está entre 45° y 90° se deducirá **0,1**.

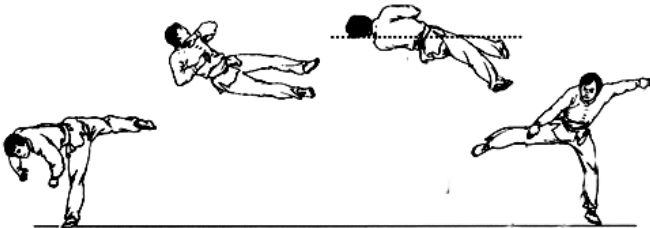
Si supera los 90° **no puntuará**.

Si no se golpea el empeine se deducirá **0,1**.

Si el pie no llega a la cabeza se deducirá **0,1**.

Si se dan mas de cuatro pasos antes del salto se deducirá **0,1**.

### Xuanzizhuanti



Características:

360° Categoría B **0,3** Cod: XZZT 360° **353B**

720° Categoría C **0,4** Cod: XZZT 720° **353C**

El giro en el salto tiene que ser completo (360°, 540° o 720°).

Las rodillas deben permanecer rectas en el aire.

Las manos no pueden tocar el suelo.

Los empeines tienen que estar estirados.

El cuerpo permanecerá en línea horizontal cuando esté girando.

El número de pasos antes del salto no puede ser superior a cuatro.

Si la falta de grado en giro es inferior a 45°, no se deducirá nada.

Si esta entre 45° y 90° se deducirá **0,1**.

Si supera los 90° **no puntuará**.



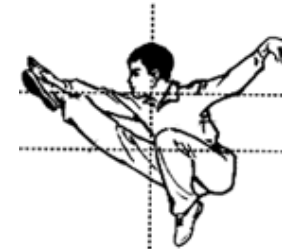
Si las rodillas están dobladas se deducirá **0,1**.

Por cada mano que toque el suelo se deducirá **0,1**.

Si el cuerpo no está en línea horizontal se deducirá **0,1**.

Por cada paso de mas antes del salto se deducirá **0,1**.

### Tenkongfeijiao



Características:

Categoría A **0,2** Cod: TKFJ 312A

El salto se ha de ejecutar con la fuerza y velocidad requerida en el wushu.

En el punto mas alto la mano tiene que golpear con fuerza el empeine (paijiao).

La pierna que golpea no puede doblar la rodilla.

La mano que golpea el empeine a la altura del pecho.

La rodilla izquierda tiene que permanecer horizontalmente.

No se pueden superar cuatro pasos antes del salto.

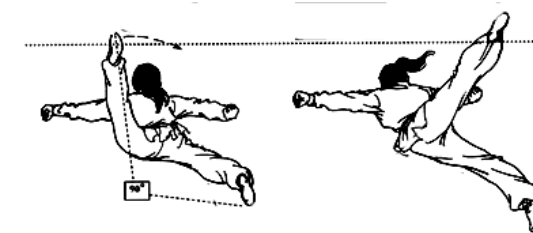
Si no se golpea en el empeine se deduce **0,1**.

Si no golpea el pie en la mano a la altura del pecho se deduce **0,1**.

Si la rodilla del pie que golpea no esta recta se deduce **0,1**.

Por cada paso de mas antes del salto se deducirá **0,1**.

### Xuanzi



Características:

Categoría A **0,2** Cod: XZ 333A

El ángulo entre las piernas en el aire no puede superar los 90°.

Las rodillas no pueden estar dobladas.

Las manos no pueden tocar el suelo.

Los empeines permanecerán estirados.

En el salto, ambos pies se levantan a nivel horizontal consecutivamente.

El número de pasos antes del salto no puede ser superior a cuatro.

Por el empeine doblado se deducirá **0,1**.

Si el ángulo de separación entre las piernas supera 90° se deduce **0,1**.

Si las rodillas están dobladas se deducirá por cada una **0,1**.

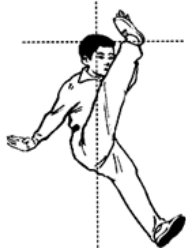
Si los pies están por debajo de la línea horizontal se deducirá por cada uno **0,1**.

Si las manos tocan el suelo se deducirá **0,1**.

Por cada paso de mas antes del salto se deducirá **0,1**.



## Xuanfeijiao



Características:

360° Categoría A **0,2** Cod: XPJ 360° **323A**

540° Categoría B **0,3** Cod: XPJ 540° **323B**

720° Categoría C **0,4** Cod: XPJ 720° **323C**

El salto se ha de ejecutar con la fuerza y velocidad requerida en el wushu.

La mano izquierda tiene que golpear fuertemente el pie derecho en el momento mas alto (paijiao).

La pierna que golpea no puede tener la rodilla doblada.

La mano que golpea al pie tiene que estar a la altura de la cabeza cuando llegue al frente.

El giro debe ser completo.

El número de pasos antes del salto no pueden ser mas de cuatro.

Si el salto se ejecuta con una falta de giro de menos de 45° no tendrá deducción.

Si la falta está entre 45° y 90° se deducirá **0,1**.

Si supera los 90° **no puntuará**.

Si la mano no golpea el pie se deducirá **0,1**.

Si el pie golpea por debajo de la cabeza se deducirá **0,1**.

Si la rodilla de la pierna que golpea esta doblada se deducirá **0,1**.

Por cada paso de mas antes del salto se deducirá **0,1**.

## Tengkong Shuangcechuidiepu



Categoría A **0,2** Cod: TKSCC 415A

## Cekongfan Zhuanti

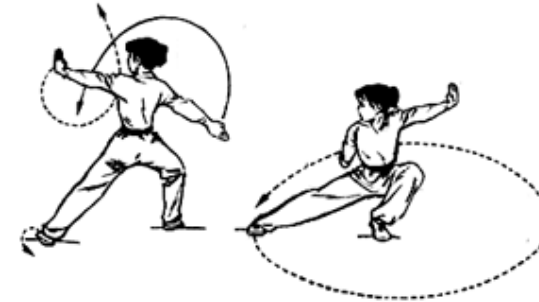


Categoría B **0,3** Cod: CKFZT 360° 355B

Rueda con giro 360°



## Zhishen qiansao tui



Características:

540° Categoría A **0,2** Cod: XSQS 244A

900° Categoría B **0,3** Cod: XSQS 244B

El salto se ha de ejecutar con la fuerza y velocidad requerida en el wushu (excepto en el taijijian que puede ejecutar la acción del barrido mas suave).

La rodilla del pie de apoyo tiene que estar completamente inclinada.

La planta del pie que barra tiene que estar tocando el suelo.

La rodilla del pie que barre no puede estar doblada.

Las manos no pueden tocar el suelo.

Si el giro tiene una falta inferior a 45° no se deducirá nada.

Si tiene una falta entre 45° y 90° se deducirá **0,1**.

Si tiene mas de 90° **no puntuará**.

Si la rodilla del pie que barre esta doblada se deducirá **0,1**.

Si el pie que barre no está tocando el suelo se deducirá **0,1**.

Si el barrido se ejecuta sin fuerza (Excepto en taijijian) se deducirá **0,03**.

## Gongbu



Características:

Cod: GB

En combinación con salto A **0,1**.

En combinación con salto B **0,15**.

En combinación con salto C **0,2**.

Después de caer del salto el cuerpo permanecerá alto y no se moverá.

El culo permanecerá a nivel de la rodilla.

Después de caer del salto no se podrá mover ningún pie.

Ambos pies tocan el suelo simultáneamente al caer.

Si la posición se desequilibra o se mueve se deducirá **0,01**.

Por cada paso adicional en la caída se deducirá **0,1**.

Si los pies no tocan al mismo tiempo el suelo se deducirá **0,01**.

Corregir la posición después de caer deducirá **0,1**.

El culo por encima o por debajo de la rodilla deducirá **0,01**.



## Pubu



Características:  
 Cod: PB +0  
 En combinación con salto A **0,1**.  
 En combinación con salto B **0,15**  
 En combinación con salto C **0,2**.

Tras caer del salto el cuerpo no puede moverse.  
 El pie que soporta el peso no puede dar pasos adicionales tras caer del salto.  
 Las manos no pueden tocar el suelo.

Las dos piernas tienen que tocar simultáneamente el suelo tras caer del salto.  
 El cuerpo permanecerá erguido y sin moverse.  
 Si las manos tocan el suelo se deducirá por cada una **0,1**.  
 Si la posición del torso se mueve se deducirá **0,01**.  
 Por cada paso de mas tras el salto se deducirá **0,01**.  
 Rectificar la posición después del salto deducirá **0,03**.

## Mabu



Características:  
 Cod: MB +1  
 En combinación con salto A **0,05**.  
 En combinación con salto B **0,1**.  
 En combinación con salto C **0,15**.  
 En combinación con salto D **0,2**.

Después de caer del salto el cuerpo no puede moverse.  
 El culo permanecerá a la altura de las rodillas.  
 Los pies no pueden moverse ni dar pasos adicionales tras caer del salto.  
 Los dos pies tienen que caer al mismo tiempo.  
 Si el torso está inestable o se mueve, se deducirá **0,01**.  
 Por cada paso de mas se deducirá **0,1**.  
 Si los pies no caen al mismo tiempo se deducirá **0,1**.  
 Si el culo permanece por encima o por debajo de las rodillas se

deducirá **0,01**.

## Die shucha



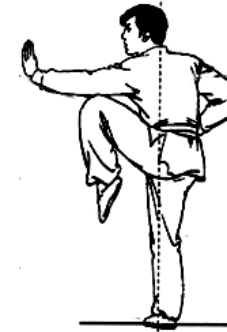
Características:  
 Cod: DSC +4  
 En combinación con salto A **0,1**.  
 En combinación con salto B **0,15**.  
 En combinación con salto C **0,2**.  
 En combinación con salto D **0,25**.



Una vez caído del salto el cuerpo no puede moverse.

Las rodillas no pueden doblarse y han de permanecer pegadas al suelo.  
 Las manos no pueden tocar el suelo.  
 Las dos piernas caen simultáneamente del salto.  
 Por cada mano que toque el suelo tendrá una deducción de **0,1**.  
 Si la posición es inestable o el torso se mueve se deducirá **0,1**.  
 Por cada rodilla doblada se deducirá **0,1**.  
 Si los pies no caen al mismo tiempo se deducirá **0,1**.

## Tixipingsheng, dailibu



Características:  
 Cod: + 3  
 En combinación con salto A **0,1**.  
 En combinación con salto B **0,15**.  
 En combinación con salto C **0,2**.  
 En combinación con salto D **0,25**.

La rodilla elevada permanecerá por encima de la cintura.  
 El pie que soporta la caída no puede dar saltos adicionales.  
 El torso permanecerá en vertical y sin moverse.  
 La rodilla del pie de soporte no puede doblarse.  
 La posición del cuerpo no puede corregirse una vez pasado 2 segundos de la caída del salto.  
 Si la rodilla está por debajo de la cintura se deducirá **0,1**.  
 Si la posición es inestable se deducirá **0,1**.  
 Por cada paso adicional en la caída se deducirá **0,1**.

Por cada segundo de mas para corregir la posición tras los 2 segundos se deducirá **0,1**.

## Zhoupa



Características:  
 Cod: ZP + 6  
 En combinación con salto A **0,1**.  
 En combinación con salto B **0,15**.  
 En combinación con salto C **0,2**.  
 En combinación con salto D **0,25**.

El glúteo tiene que estar reposando en el suelo.  
 La espalda no puede estar caída.





## Cekongfan



Características:  
Categoría B **0,2** Cod: 335A

- El ángulo de separación entre las piernas en el vuelo no puede ser inferior a 90°.
- Las rodillas no pueden doblarse.
- Las manos no pueden tocar el suelo.
- Los empeines tienen que permanecer estirados.
- El número de pasos antes del salto no puede ser superior a cuatro.
- Por cada empeine sin estirar se deducirá **0,1**.
- Si el ángulo de las piernas es inferior a 90° se deducirá **0,1**.
- Por cada rodilla sin estirar se deducirá **0,1**.
- Si los pies tocan al mismo tiempo el suelo se deducirá **0,1**.
- Por cada mano que toque el suelo se deducirá **0,1**.
- Por cada paso adicional antes del salto se deducirá **0,1**.

## Tenkong Zhengtitui

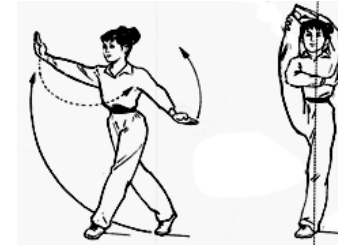


Características:  
Categoría A **0,2** Cod: 312B

- La patada se ha de realizar en la parte más alta del salto.
- La punta del pie tiene que alcanzar la frente.
- La rodilla del pie que golpea no puede tener la rodilla doblada.
- El torso tiene que estar erguido durante el salto.
- El cuerpo no puede inclinarse hacia delante durante el salto.
- La caída se ha de hacer con los dos pies o con el pie que golpea.
- El número de pasos no puede ser superior a cuatro antes del salto.
- Si la patada que golpea dobla la rodilla se deducirá **0,1**.
- Si el cuerpo está inclinado en el salto se deducirá **0,1**.
- Si se cae con la pierna izquierda **0,1**.
- Si el pie no alcanza la frente se deducirá **0,1**.
- Si la patada se da mientras se cae o en la caída se deducirá **0,1**.
- Por cada paso adicional antes del salto se deducirá **0,1**.



## Cetibaojiaozhili



EJEMPLO  
CON UN  
ARMA

Características:  
Categoría B **0,2** Cod: 1FB

- Mientras se está levantando la pierna o se tiene en equilibrio no se puede doblar la rodilla.
- El torso tiene que estar erguido.
- Mientras se está en equilibrio el cuerpo no se puede mover si se pueden dar pasos adicionales.
- La pierna elevada no puede tener la rodilla doblada y tiene que permanecer cerca del cuerpo.
- La punta del pie tiene que permanecer encima de la cabeza.
- El brazo que permanece doblado se tiene que mantener cerca del pecho con los dedos hacia arriba y la palma estirada (en Quanshu).
- El equilibrio tiene que durar **3** segundos.
- Si la pierna elevada tiene la rodilla doblada se deducirá **0,1**.
- Si la pierna que soporta tiene la rodilla doblada se deducirá **0,1**.
- Por cada paso adicional se deducirá **0,1**.
- Si la posición es inestable o el torso se mueve se deducirá **0,1**.
- Si no se agarra el pie cuando se lanza y tiene que repetir el ejercicio se deducirá **0,1**.



## Dingbu Shizi pingheng



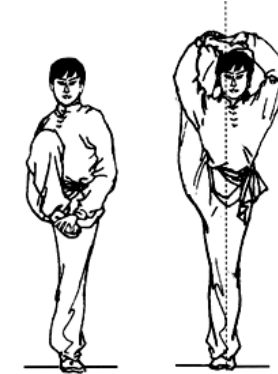
Características:  
Categoría C **0,4** Cod: SZPH 133B

Antes de ejecutar el equilibrio se de hacer la posición de Dingbu.  
La punta del pie derecho tiene que estar en el centro del pie que soporta el peso en el Dingbu.  
Las dos piernas tienen que permanecer rectas, y no pueden doblar las rodillas.  
El cuerpo tiene que estar alineado a la horizontal y no puede moverse.  
El pie que soporta el equilibrio no puede moverse ni dar pasos adicionales.  
La pierna elevada no puede estar inclinada y ha de permanecer verticalmente.  
El ángulo de inclinación de la pierna elevada no puede superar los 15°.  
Si el ángulo vertical está entre 15° y 30° tendrá una deducción de **0,1**.  
Mas de 30° **no puntuara para este equilibrio**.  
Los dedos tienen que apuntar hacia arriba.  
Se ha de mantener el equilibrio 3 segundos.  
Si la punta del pie en el Dingbu está separada o no esta en el medio del pie que apoya se deducirá **0,1**.  
Si la rodilla elevada esta doblada se deducirá **0,1**.  
Si la rodilla que soporta el equilibrio se dobla se deducirá **0,1**.  
Por cada paso adicional se deducirá **0,1**.  
Si la postura es inestable o el torso se mueve se deducirá **0,1**.  
Si el torso no esta a la horizontal se deducirá **0,1**.



## Chaotiangeng

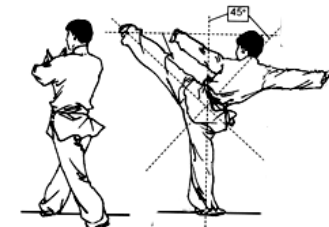
Características:  
Categoría B **0,3** Cod: 1MB



Mientras se está soportando la pierna las rodillas permanecerán rectas y sin doblarse.  
El torso tiene que estar erguido.  
El pie que soporta el equilibrio no puede moverse ni dar pasos adicionales.  
La rodilla del pie elevado no puede estar doblada y tiene que permanecer cerca del cuerpo.  
La punta del pie elevado tiene que estar encima de la cabeza.  
El equilibrio tiene que durar 3 segundos.  
Si la rodilla elevada está doblada se deducirá **0,1**.  
Si la rodilla que soporta se dobla se deducirá **0,1**.  
Por cada paso adicional se deducirá **0,1**.  
Si la posición es inestable o se mueve el torso se deducirá **0,1**.

## Cechuaitui pingheng

Características:  
Categoría A **0,02** Cod: CCPH 132A



Antes de realizar la patada se adopta la posición de gaoxiebu shizizhou (pasos y manos cruzadas).  
La patada golpea fuertemente a la altura de la cabeza, seguida de un equilibrio sin bajar la pierna.  
Las dos piernas permanecerán con las rodillas estiradas.  
El torso permanecerá a la vertical, o en un ángulo entre la vertical y el torso de no mas de 45°.  
El torso no puede moverse.

El pie que soporta el equilibrio no puede moverse ni dar pasos adicionales.  
Ambas manos apuntarán con los dedos hacia arriba (en quanshu).  
El equilibrio tiene que durar 3 segundos.  
Si el ángulo horizontal de la pierna elevada se encuentra entre 15° y 30° se deducirá **0,1**.  
Mas de 30° **no puntuara**.  
Si la patada no tiene fuerza se deducirá **0,1**.  
Si la pierna elevada dobla la rodilla se deducirá **0,1**.  
Si la pierna que soporta el equilibrio se dobla, se deducirá **0,1**.  
Por cada paso adicional se deducirá **0,1**.  
Si la posición es inestable o se mueve el torso se deducirá **0,1**.  
Si la pierna que golpea no esta a la altura de la cabeza se deducirá **0,1**.



## Fenjiao

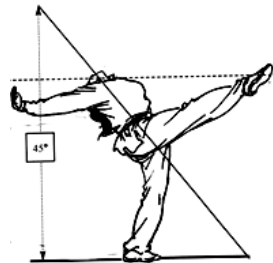


Características:  
Categoría B **0,2** Cod: 1FB; 1MB

La parada se ha de ejecutar a la altura de la cabeza, seguida de un equilibrio sin bajar la pierna.  
Las dos piernas permanecerán con las rodillas estiradas.  
El torso permanecerá a la vertical y sin moverse.  
El pie que soporta el equilibrio no puede moverse ni dar pasos adicionales.  
Ambas manos permanecerán con los dedos apuntando hacia arriba (en quanshu).  
El equilibrio debe durar 3 segundos.  
Si el ángulo de el pie elevado y la línea vertical está entre 45° y 90° se deducirá **0,1**.

Si está a mas de 90° **no puntúa**.  
Si la rodilla elevada está doblada se deducirá **0,1**.  
Si la rodilla que soporta el equilibrio esta doblada se deducirá **0,1**.  
Por cada paso adicional se deducirá **0,1**.  
Si el torso no esta a la horizontal o supera 15° se deducirá **0,1**.

## Yangshenpingheng



Características: YSPH 123A  
Categoría A **0,2** Cod: YSPH 123A

La pierna que soporta el equilibrio no puede doblar la rodilla.  
El torso tiene que estar a 45° de la horizontal, y no puede moverse.  
La pierna que soporta el equilibrio no puede moverse ni puede dar pasos adicionales.  
El pie elevado tiene que estar a la altura de la cabeza.  
Los dedos de las manos tienen que apuntar hacia arriba.  
El equilibrio en frente o al lado tiene que tener una duración de 3 segundos.  
Si el ángulo del cuerpo con la horizontal varía entre 15° y 30°

deducirá **0,1**.  
Si es mas de 30° **no puntuará para este equilibrio**.  
Por cada paso adicional se deducirá **0,1**.  
Si la posición es inestable deducirá **0,1**.  
Si el torso queda por encima de los 45° se deducirá **0,1**.  
Si la cara se levanta se deducirá **0,1**.



## Reglamento Internacional de competición en Taolu.

### Contenidos

#### CAPÍTULO 1 - ESTRUCTURA ORGÁNICA

Artículo 1 Comité de la Competición  
Artículo 2 Jurado de Apelación  
Artículo 3 Composición de Oficiales del Concurso  
Artículo 4 Deberes de Oficiales del Concurso  
Artículo 5 Deberes de los Ayudantes

#### CAPÍTULO 2 - REGLAS GENERALES PARA LA COMPETICIÓN

Artículo 6 Tipos de Competición  
Artículo 7 Eventos de la Competición  
Artículo 8 Divisiones de la Competición (los límites de edad)  
Artículo 9 Apelaciones  
Artículo 10 Salida-lista  
Artículo 11 Registro  
Artículo 12 Protocolo  
Artículo 13 Timekeeping  
Artículo 14 Despliegue de puntuación  
Artículo 15 Confiscación 16  
Artículo 16 Prueba Anti-doping  
Artículo 17 que Pune  
Artículo 18 Aplicaciones para el reconocimiento y aprobación de nuevos movimientos  
Artículo 19 Otras Regulaciones de la Competición

#### CAPÍTULO 1 - ESTRUCTURA ORGÁNICA

##### Artículo 1 - Comité de la Competición

El Comité de Competición de los Campeonatos Mundiales y la Copa Mundial se compondrá de expertos del wushu fijados por la Federación Internacional de wushu y el Comité Organización. Este comité es responsable de vigilar todos los aspectos de la competición

Según el nivel de la competición, cada federación continental, regional o nacional puede formar su propio Comité de Competición para ser responsable de todos los aspectos de organización de la competición junto con el Comité de Organización.

##### Artículo 2 Jurado de Apelación

2.1 El Jurado de Apelación se compondrá de uno (1) presidente, uno (1) vicepresidente y de tres (3) a siete (7) miembros.

2.2 Deberes & las Responsabilidades:

- 1) Notificar la apelación de un equipo y estar atento del tiempo-límite; sin embargo, los resultados de las puntuaciones no se cambiarán.
- 2) La decisión del Jurado de Apelación sólo es válida cuando más de la mitad de sus miembros están de acuerdo. Si hay un empate en los votos, se decidirá por un voto del presidente. Si el uno de los jueces es de la misma región o país esté se retirara del comité.





3) La decisión del Jurado de Apelación será la definitiva.

## Artículo 3 - Composición Oficial del Concurso

### 3.1 Composición de Jueces

- 1) Un (1) el árbitro principal, y uno (1) o dos (2) árbitros del jefe auxiliares;
- 2) Cada grupo de los jueces constará de diez (10) los miembros: un (1) juez principal, tres (3) jueces en cada grupo: A, B & C, respectivamente,;
- 3) Un jefe por programación y grabación
- 4) Un juez de registro principal.

### 3.2 Composición de Ayudantes

- 1) 3-5 programadores y ayudantes grabación;
- 2) 3-6 Ayudantes de registro;
- 3) 1-2 Anunciadores;
- 4) 1-2 Técnicos de sonido
- 5) 2-4 Técnicos de video (para grabar los eventos para el Jurado de Apelación).

## Artículo 4 - Deberes de Oficiales del Concurso

Los oficiales del campeonato trabajarán bajo supervisión del Comité de la Competición. Sus deberes son los siguientes:

### 4.1 El arbitro principal

- 1) Organiza y lleva el trabajo de grupos de los jueces para asegurar la aplicación apropiada de reglas de la competición, examinar y asegurarse de que todo el trabajo de estructuración de la pre-competición se lleve a cabo.
- 2) Interprete las reglas y regulaciones pero tiene ningún poder para modificarlos.
- 3) Reemplazar a oficiales si es necesario, y tiene el poder para tomar acciones disciplinarias contra oficiales comentan errores serios o graves;
- 4) Dará las advertencias a los deportistas y revisara que todas las armas estén en perfecto estado, y puede informar del material al Comité Técnico tomar una acción disciplinaria, incluso la cancelación del resultado que se obtenga.
- 5) Examinar y anunciar los resultados de la competición, y haciendo un resumen o media del trabajo de los oficiales.

### 4.2 Los árbitros principales auxiliares

- 1) Ayudar al árbitro principal;
- 2) Uno de ellos actuara de arbitro principal si esté esta ausente.

### 4.3 El juez de cabeza

- 1) Organizar su grupo para repasar y llevar a cabo las reglas del campeonato;
- 2) Agregar los puntos para los nuevos movimientos innovadores con su grado de dificultad;
- 3) Deducir los puntos en repeticiones o el límites de tiempo.
- 4) Propone al árbitro principal tomar la acción disciplinaria contra un juez que cometa errores graves.
- 5) Participar en la evaluación de jueces De grupo B (la actuación global).

### 4.4 Los jueces

- 1) Se dedicaran totalmente a hacer los deberes asignados por el juez de cabeza.
- 2) Juzgará independientemente, según las reglas, y los detalles de las notas.
- 3) Los Jueces del grupo A son responsables de la calidad de movimiento;
- 4) Los Jueces del grupo B son responsables de la actuación global
- 5) Los Jueces del grupo C son responsables del grado de dificultad.

### 4.5 Programador y el jefe grabación

- 1) Mirará que tiene todo lo necesario para la grabación, examinara los formularios de entrada, el registro para el Grado de Dificultad en Taolu Optativo, preparará los formularios de puntuación para los jueces y los Jueces de cabeza según las normas requeridas, y los programas fuera de competición;
- 2) Prepara otros formularios necesarios o mesas que se necesiten para ejecutar la competición. Examinará y verificará el resultado.
- 3) Preparará los Resultados de la Competición

4.6 El registrador principal será responsable de todo el registro, e informará al árbitro principal y anunciadores si hay cualquier cambio.

## Artículo 5 Deberes de los Ayudantes

5.1 Los programadores y ayudantes de grabación responderán al trabajo asignado por su jefe.

5.2 El personal de la registro actualizará en todo momento los registros según el orden de la competición; examinará los aparatos de los competidores y trajes; guiará a los competidores al área de competición y dará los formularios de registro al juez de cabeza.

5.3 Los anunciadores presentarán a los competidores al público; anunciará sus resultados; y proporciona la información útil con respecto a las reglas y regulaciones, las características de cada evento del taolu.

### 5.4 Técnicos

- 1) Tienen que preparar todos los cassettes de música o CD de los competidores durante el primer registro para los eventos con música, y los enumerará según el orden de salida;
- 2) Pondrá la música 3 segundos después de que el competidor ha entrado en el tapiz y se ha preparado;
- 3) Después de la competición, devolverá los CDs y cassettes a los competidores en perfecto estado cuidando de no perderlos, mientras los dejan o se copian.

### 5.5 Los operadores de video

- 1) Grabará todos los eventos de la competición;
- 2) Hará una búsqueda y repetición de el vídeo cuando sea requerido por el Jurado de Apelación;
- 3) Archivará todos los vídeos en orden de competición.

## **CAPÍTULO 2 REGLAS GENERALES PARA LA COMPETICIÓN**

### Artículo 6 - Tipos de Competición

#### 6.1 Tipos de Competición



- 1) Individual
- 2) En grupo
- 3) Individual & en grupo

## 6.2 Clasificación de la competición por la Edad

- 1) Adulto
- 2) Joven
- 3) Niños

## Artículo 7 - Eventos de la Competición

- 7.1 Changquan (Puño Largo) abreviatura: CQ
- 7.2 Nanquan (Puno del sur) abreviatura: NQ
- 7.3 Taijiquan (Boxeo de la sombra) abreviatura: TJQ
- 7.4 Daoshu (Sable) abreviatura: DS
- 7.5 Jianshu (Espada) abreviatura: JS
- 7.6 Nandao (Sable del sur) abreviatura: ND
- 7.7 Taijijian (Espada de Taiji) abreviatura: TJJ
- 7.8 Qiangshu (Lanza) abreviatura: QS
- 7.9 Gunshu (Garrote o palo corto) abreviatura: GS
- 7.10 Nangun (Garrote o palo corto del estilo del sur) abreviatura: NG
- 7.11 Duilian (En pareja) abreviatura: DL: Sin las armas; con las armas; y Manos Desnudas contra las armas.
- 7.12 Jiti (En grupo) abreviatura: JT

## Artículo 8 Divisiones de la Competición (límites de edad)

- 8.1 Adulto (mas de 18 años);
- 8.2 Juvenil (de 12 a 18 años);
- 8.3 Niños (menos de 12 años).

## Artículo 9 - Apelaciones

### 9.1 Alcance de Apelaciones

El Jurado de Apelación sólo aceptará y comprobara una queja cuándo:

- 1) Se está contra la deducción hecha por el juez de cabeza o lo deciden los jueces del grupo C.
- 2) El presunto error se ha hecho delante del equipo del miembro competidor.

### 9.2 Procedimiento y requisitos para apelar

Si el líder del equipo o un entrenador del equipo discrepa con la decisión de los jueces hacia uno de sus competidores, él o ella enviará un formulario para solicitar una apelación al Jurado de Apelación dentro de los 15 minutos siguientes al evento. Se tendrá que pagar una cuota de 100\$. Cada apelación se limita a un problema.

El Jurado de Apelación examinará todas las evidencias proporcionadas incluidos los vídeos. Si se demuestra que la protesta no es correcta el Jurado tomará la decisión de poner una sanción. Si se negara aceptar la decisión del Jurado de Apelación, el Jurado puede tomar mayores acciones contra el protestante que decidirá si el Comité Técnico tiene que tomar una acción disciplinaria, incluso la cancelación de resultados o expulsión de la competición. Si la apelación demuestra ser justificada, el Jurado de Apelación propondrá al Comité Técnico para



tomar las acciones disciplinarias contra los jueces que cometieron el error. La cuota pagada se devolverá. Se notificarán a todas las partes involucradas de los resultados obtenidos.

## Artículo 10 - Orden de salida

Bajo la vigilancia del Comité de Competición y el árbitro principal, los programadores y la megafonía, junto los gráficos determinaran el orden de salida de los competidores para cada evento. Si la competición requiere una eliminatoria final, el orden de salida se determinaran por su clasificación (la puntuación más baja a la puntuación mas alta).

## Artículo 11 - Registro (Avisos)

Los competidores deben informar al lugar designado 40 minutos antes de que empiece el evento, para el primer aviso dónde se verificarán los trajes y aparatos. El Segundo aviso se hará 20 minutos antes del evento. El aviso final 10 minutos antes del evento.

## Artículo 12 - Protocolo

Cuando se avise a un competidor este debe saludar al juez de mesa con palma y puño.

## Artículo 13 Cronómetro

El Cronómetro empezará cuando el competidor se empieza a mover y se detendrá cuando el competidor junte los pies en la posición final (al final del Taolu).

## Artículo 14 Puntuación

Se desplegarán los resultados de los competidores monitor o tablón de anuncios.

## Artículo 15 Descalificación

Si un competidor no esta en el lugar designado después la ultima llamada o está ausente durante la competición, se le descalificará del evento.

## Artículo 16 Prueba Anti-doping

LA prueba anti-doping se regirá según la Carta constitucional del Juego olímpico y las regulaciones de IOC.

## Artículo 17 - Puestos

### 17.1 Puesto individual y por parejas

El puesto se otorgará según la puntuación de los competidores en la competición. El competidor que tiene la puntuación más alta será el ganador (1 lugar) y el siguiente con la puntuación más alta será el 2 lugar, así en adelante.

### 17.2 Posición individual general

La posición general se determinará por las puntuaciones totales de cada evento individual (o según las reglas y regulaciones para una competición particular explicadas antes del evento). A la puntuación más alta se le otorgará el primer lugar; la segunda puntuación más alta será el segunda lugar, así en adelante.



### 17.3 Posición en eventos en grupo

Al grupo con la puntuación más alta se le otorgará primer lugar; el grupo con segunda puntuación más alta será el segundo lugar, así en adelante.

### 17.4 Puntuación del equipo

Las posiciones en equipo serán determinadas por las regulaciones de cada competición en particular.

### 17.5 Puntuaciones iguales

#### 1) Empate en los eventos individuales

Cuando los competidores tienen las mismas puntuaciones, mientras se decide el puesto según el orden de descanso:

- (1) Se posicionare en el puesto superior aquel competidor que completó con éxito el grado mas alto de dificultad en el movimiento.
- (2) Si las puntuaciones todavía permanecen iguales, el ganador será el que ha completado grado más alto de movimientos difíciles;
- (3) Si las puntuaciones todavía permanecen iguales, el ganador será el mas ejercicios de alta dificultad a puntuado.
- (4) Si las puntuaciones todavía permanecen iguales, el ganador será el uno con las puntuaciones más altas en la actuación global.
- (5) Si las puntuaciones todavía permanecen iguales, el ganador será el que tiene las puntuaciones más altas entre las puntuaciones mas bajas en la actuación global.
- (6) Si las puntuaciones todavía permanecen iguales se le otorgara el premio a ambos.
- (7) En las competiciones con eliminatorias , si el resultado total de los dos competidores es el mismo, el competidor con la puntuación más alta en la Tabla clarificativa se le otorgará el lugar más alto. Si aun permanecen iguales, se determinarán como en los casos (1) - (7).
- (8) Si las puntuaciones todavía permanecen iguales en los eventos sin los movimientos difíciles, se determinarán como en los casos (4), (5) y (6).

#### 2) Empate en toda la ronda individual de eventos

El competidor que se colocó primero en los eventos individuales se pondrá en la posición superior. Si empatan todavía prevalecerá entonces el competidor que logró segundos lugares en los eventos individuales. En caso de que la clasificación jerárquica sea igual en todos los eventos individuales, se proclamarán empatados.

#### 3) Empate en ejercicios en grupo o en pareja

Si las puntuaciones son iguales en grupo o en los eventos en pareja, se determinará como en los casos (2) - (4) de artículo 17.5.1.

#### 4) Empate en los eventos por equipos

En la competición por equipo, el equipo que colocó primero en los eventos individuales se pondrá superior. Si el empate todavía permanece, entonces el equipo con más segundos lugares en los eventos individuales se pondrá superior, y así sucesivamente. En caso de que la clasificación jerárquica sea igual en todos los eventos individuales, se proclamará empate.

### Artículo 18 - Aplicación para el reconocimiento y graduación de nuevos movimientos

### 18.1 Principio para la movimientos nuevos

Los nuevos movimientos deben estar formados por las características específicas de wushu y los principios de sus movimientos, requiriendo un alto nivel de preparación física y habilidad. El grado de dificultad ha de ser por lo menos de categoría B o superior y no deben de estar inscritas ya en la lista que esta en la mesa de grado de dificultades de movimientos y se valorará como evento optativo.

### 18.2 Procedimientos de la aplicación

Cada equipo podrá presentar una aplicación (Con el grado de dificultad del movimiento nuevo) para cada rutina.

El solicitante rellenara un formulario de la aplicación para valorar el movimiento nuevo para la rutina optativa y proporcionara un mapa técnico y un video del movimiento del competidor. Se han de enviar la aplicación y su documentación adjunta al comité técnico de la IWUF al menos sesenta (60) das antes de la apertura de ceremonia.

### 18.3 El Comité de Valoración

El Comité de Valoración estará formado entre 5 a 7 expertos del wushu fijados por el comité técnico de IWUF . Su función principal es examinar el aplicación del nuevo movimiento en el Taolu presentado por los equipos.

### 18.4 Procedimiento de valoración

El Comité de Valoración considerará la aplicación que se refiere al principio del movimiento nuevo, se requiere una resolución de la mayoría para que el movimiento sea aceptado. Una vez aceptado por el Comité pondrá nombre al movimiento, la estructuración, el grado de dificultad, y asignará los puntos a ser otorgados si su ejecución es correcta así como los puntos a ser deducidos en caso de errores. El Comité informará al solicitante sobre la decisión del comité. Si la aplicación tiene el éxito, el Comité enviará un informe escrito al Jurado de Apelación y los jueces antes del inicio de la competición.

### Artículo 19 Otras Regulaciones de la Competición

#### 19.1 Registrar el Grado de Dificultad

Cada competidor debe seleccionar los movimientos para los eventos que él o ella presentaran, con los grados diferentes de dificultad según las Reglas de la Competición y Regulaciones, y rellenará el formulario de registro para el "Grado de Dificultad y Puntos de Taolu" Optativo vía Internet, y la cuenta asignada por el entrenador del Equipo que después lo somete a la Organización, por lo menos treinta (30) días antes de la ceremonia de la apertura.

#### 19.2 Limites de tiempo para las competiciones de Taolu

- 1) Changquan, Nanquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu, Gunshu, el Nandao y Nangun no puede ser inferior a 1 minuto 20 segundos; y no inferior a 1 minuto 10 segundos para la categoría joven y las categorías de niños.
- 2) Taijiquan optativo, Taijijian y Eventos en grupo no será inferior a 3-4 minutos; Taijiquan compulsivo no menos de 5-6 minutos;
- 3) Los eventos por parejas no pueden ser inferiores a 50 segundos.

#### 19.3 Eventos con Música



Las competiciones de Taolu tendrán únicamente música (sólo música instrumental, sin letra). Un competidor debe usar música instrumental sin letras para acompañar su coreografía de Taolu durante la actuación.

#### 19.4 Uniformidad

Todos los oficiales llevarán uniformes del campeonato según IWUF, con el logotipo de la insignia de IWUF y la identidad de IWUF junto a su tarjeta acreditativa.

Todos los competidores llevarán los trajes normales para los campeonatos de IWUF que usaran durante la competición.

#### 19.5 Área de competición

Se realizarán los eventos individuales en un tapiz de 14 m X 8 m, rodeados por un área de seguridad de 2 m alrededor de la alfombra.

Se realizarán los eventos en grupo, en un tapiz de 16 m X 14 m, rodeados de un área de seguridad de 1 metro alrededor de la alfombra.

Deben marcarse los bordes de la alfombra extensamente con una línea blanca de 5 centímetros.

El techo encima de la alfombra debe ser por lo menos 8 m en la altura.

La distancia entre dos (2) alfombras deben ser por lo menos de 6 m.

Deben hacerse las competiciones de alto nivel en una plataforma levantada de 50 a 60 centímetros alto.

La plataforma que está iluminada y debe reunir los requisitos Competición declarados en las regulaciones de iluminación de sistemas.

#### 19.6 Aparatos para la competición

1) todo el aparato debe conformarse según los requisitos específicos puestos por la Federación Internacional de Wushu.

2) El competidor comprobará con el brazo izquierdo recto que la punta del Jian (espada) o Dao (sable) está tocando la punta de la oreja. La longitud del arma no podrá ser más corta que la altura del actor. La longitud requerida de Qiang no será más corta que la yemas de los dedos del practicante de pie con la mano por encima de la cabeza.

#### 19.7 Material para la grabación de la competición

En las competiciones de alto nivel, el requisito mínimo para grabar la competición es el siguiente:

- a) Cuatro (4) las cámaras de video (por lo menos),
- b) Tres (3) reproductores de video
- c) Tres (3) televisores,
- d) Un sistema de puntuación informatizado y un sistema de sonido bueno.

#### 19.8 Esta regla se adoptará en todas las competiciones de taolu de IWUF.



## CAPÍTULO 3 - CRITERIO Y PUNTUACIÓN

### 20.1 Método de la puntuación

20.1.1 cada grupo de jurado costará de tres (3) jueces..

- Grupo A - juzgará la Calidad de Movimientos;
- Grupo B - incluirá un (1) Juez de mesa que juzgará la Actuación global;
- Grupo C - juzgará el Grado de Dificultades.

20.1.2 La puntuación total para cada evento es diez (10) puntos incluyendo:

- 5 puntos para la Calidad de Movimientos (abreviatura: QM);
- 3 puntos para la Actuación Global (abreviatura: OP);
- 2 puntos para el Grado de Dificultades (abreviatura: DD).

La puntuación inicial de un competidor será: los puntos en el Grado de Dificultades de Movimiento escogido por el competidor más los puntos en la Actuación Global (3 pts) más los puntos en la Calidad de Movimientos (5 pts).

20.1.3 Los jueces que forman el grupo A deducirán los puntos según los errores cometidos durante la actuación del competidor. La puntuación inicial de un competidor será: los puntos en el Grado de Dificultades de Movimiento escogido por el competidor más los puntos en la Actuación Global (3 pts) más los puntos en la Calidad de Movimientos (5 pts).

20.1.4 Los jueces que forman el grupo B se dividirán en dos (2) subgrupos y juzgarán independientemente.

Un subgrupo determinará el nivel de actuación, mientras el otro subgrupo deducirá los puntos según errores cometidos en la coreografía.

20.1.5 Los jueces que forman el grupo C juzgarán según la realización del Grado de Dificultades de Movimiento y los movimientos encadenados.

### 20.2 Criterios de puntuación

#### 20.2.1 Criterio de puntuación según la Calidad de Movimientos

Cuando un competidor comete un fallo o error se deducirá 0.1; si el mismo error se comete más de una vez entonces se deduce de 0.1 a 0.3 puntos.

Por favor lea la tabla 1- deducción de la Mesa y el Criterio en la Calidad movimientos optativos.

#### 20.2.2 Criterio puntuación en la Actuación Global

##### 1) Para determinar el nivel de Actuación Global

Fuerza, ritmo y música se dividen en tres (3) niveles y otros tres (3) el subniveles.

Al nivel más alto se le otorgará de 3.0 a 2.70 puntos

Al nivel normal se le otorgará de 2.60 a 2.30 puntos

Al nivel bajo se otorgará de 2.10 a 1.80 puntos.

Diríjase a la mesa 2- que anota el Criterio en la Actuación Global para los Eventos Optativos.

En una actuación de nivel alto, la cantidad de fuerza demostrada debe ser alta. La fuerza debe aplicarse fácilmente, enérgicamente y con precisión. La dureza y apacibilidad están muy bien incorporadas. Estos elementos de la rutina tendrán que estar bien coordinados. Los cambios en el ritmo deben ser rápidos y bien definidos. El contenido debe tener una gran





diversidad, buena estructura enlazada y una mirada agradable. Los movimientos deben ocupar todo el espacio y el final de la música y los movimientos terminar en armonía y al mismo tiempo.

En una actuación de nivel normal las mismas características como en el alto nivel pero con un grado menor.

En una actuación nivel bajo muchas de las características anteriores no se ejecutaran o no reunirán los requisitos.

## 2) Criterio para la coreografía en la Actuación Global

Al final de la actuación, cualquier movimiento obligatorio omitido se deducirá 0.2 punto, y si la estructura o la composición no reúne el requisito, se deducirá 0.1.

Diríjase a Mesa 3 – para ver las Deducciones y Criterio para la Coreografía en los Eventos opcionales

### 20.2.3 Criterio de puntuación para el Grado de Dificultad

#### 1) Los grados de dificultad de Movimiento (1.4 punto)

Según el grado de dificultad de movimiento y su valor en cada evento, los puntos para la realización de cada movimiento de dificultad se darán como sigue:

- La categoría A - 0.2 punto
- La categoría B - 0.3 punto
- La categoría C - 0.4 punto

La repetición de un mismo movimiento no dará puntos extra. La suma de los puntos extra de la misma categoría no pueden sumar mas de 1.4 puntos.

Diríjase a Mesa 4 – para ver el Grado de Dificultades de Movimiento y Valores en los Eventos opcionales.

#### 2) Lo grado de dificultad para los movimientos de enlace (0.6 punto)

Según el Grado de Dificultad para los Movimientos de enlace y su valor en cada evento, los puntos que sumaran cada movimientos de enlace serán los siguientes:

- La categoría A - 0.1 punto
- La categoría B - 0.15 punto
- La categoría C - 0.2 punto
- La categoría D - 0.25 punto

La repetición del mismo movimiento no sumara puntos. La suma de los puntos en cada categoría no puede exceder 0.6 puntos.

Diríjase a Mesa 5 –para ver el grado de dificultades de movimiento y valores en los eventos Opcionales.

Si las actuaciones no reúnen los requisitos, no sumará ningún punto.



Diríjase a Mesa 6 – para ver el Grado de Dificultades de Movimiento y los Movimientos Que une que no reúnen los requisitos.

#### 3) Puntuación extra para el Grado de Dificultad en los nuevos movimientos

Si se realiza un movimiento nuevo reconocido con éxito se otorgaran los puntos por el juez de mesa según los requisitos:

Se agregarán los puntos adicionales de acuerdo con:

- La categoría B - 0.2 punto
- La categoría C - 0.3 punto
- La categoría Excelente - 0.4 punto

El fracaso al completar un nuevo movimiento cualquiera, no ejecutando el movimiento correctamente o no obedeciendo las especificaciones indicadas, no sumara puntuación.

## Artículo 21 Métodos de puntuación y Criterio en parejas y grupos

### 21.1 Método de puntuación

#### 21.1.1 Cada grupo de jurados constaran de tres (3) Jueces.

- Grupo A - Juzgará la Calidad de Movimientos
- Grupo B - Juzgará la Actuación Global.

#### 21.1.2 La suma total de puntos en eventos dobles y grupos es de diez (10) puntos.

- 5 Puntos para la calidad de movimientos.
- 5 Puntos para la actuación general.

#### 21.1.3 El grupo A deducirá los puntos según errores cometidos por los competidores.

#### 21.1.4 Los jueces que forman el grupo B determinarán el nivel según la Actuación Global de los competidores.

### 21.2 Criterios de puntuación

#### 21.2.1 El criterio se basará en la calidad de los movimientos

- Cuando los movimientos del competidor no reúnen los requisitos, se deducirá 0.1 punto
- Cuando se ejecutan con errores, de deducirá de 0.1 a 0.3 puntos.

Diríjase a la Mesa 1 – para ver las Deducciones y Criterio para la Calidad en los Movimientos opcionales

Diríjase a la Mesa 7 – para ver los Errores Comunes y el Criterio de Deducción para los estilos dobles o en grupo.

Diríjase a la Mesa 8 – para ver los errores comunes y criterio de deducción para la actuación global en los eventos en grupo

#### 21.2.2 Criterio de puntuación para la actuación global

La Actuación global se dividirá en tres (3) niveles y tres (3) el subniveles. Al nivel alto se le otorgará entre 5.00 y 4.10 puntos





Al nivel normal se le otorgará entre 4.00 y 3.10 puntos  
Al nivel bajo se le otorgará entre 3.00 y 2.10 puntos

Diríjase a la mesa 9 - para ver las notas de criterio para la actuación global en el evento por parejas, evento en grupo y eventos sin el grado de dificultad.

En actuaciones de alto nivel la cantidad de fuerza demostrada será alta. La fuerza debe aplicarse fácilmente, enérgicamente y con precisión. Deben incorporarse bien la dureza y suavidad. Deben coordinarse bien todos los elementos de la rutina. Los cambios en el ritmo deben ser rápidos y bien definidos. Tiene que tener un gran volumen de diversidad y la estructura deben ser bien compuesta y se tiene que ver bien. Los movimientos deben estructurarse de tal manera que se toquen todos los ángulos de la alfombra. Finalmente la música y los movimientos deben estar coordinados.

En actuaciones de nivel normal todas las características son iguales que las de alto nivel pero con un grado menor.

Es una actuación de nivel bajo muchos si los elementos anteriores no se ejecutan o no son satisfactorios.

## Artículo 22 - Mostrador de puntuación de los Jueces

22.1 Los grupos A y C estarán formados por un mostrador de puntos que cuente con un (1) decimal.

22.2 Los jueces que forman el grupo B pueden desplegar puntuaciones con dos (2) decimales; el tercer decimal no se redondeará.

## Artículo 23 Métodos para determinar los puntos reales

23.1 Evento optativo

El punto real es la suma de los puntos obtenido en la Calidad de Movimientos y los puntos obtenidos en la actuación global.

1) Determinando los puntos reales en la Calidad de Movimientos

Los jueces que forman el grupo A deducirán los puntos según los requisitos de la Calidad de Movimientos, y deducciones en otros errores comunes. La suma de los puntos deducidos hecha por dos o tres de los jueces será la puntuación a deducir de la Calidad de Movimientos.

2) Determinando los puntos reales en la actuación global

Los tres jueces y el Juez De mesa que forman el grupo B serán divididos de nuevo en dos grupos. Cada grupo juzgará independientemente. El tercer juez y el Juez de mesa determinarán el nivel de la Actuación Global del competidor según los requisitos en la fuerza, ritmo y música. Los sextos y el noveno juez deducirán los puntos según los errores cometidos en la coreografía.

3) Determinando los puntos reales en el Grado de Dificultad

Los tres jueces que forman el grupo C juzgarán el Grado de Dificultad del Movimiento y los movimientos que une según los requisitos en los puntos adicionales. La suma de los puntos hecha por dos o tres de los jueces es puntuación real para el grado de dificultades.



3.2 Eventos por parejas, de grupo y eventos sin el grado de dificultad en los movimientos.

23.2.1 Los jueces del grupo A determinarán la puntuación merecida según la calidad de los movimientos. La suma de los puntos deducidos en los errores de movimiento y los errores comunes confirmado por más de 2 jueces será la puntuación que se deducirá de los puntos de la calidad de movimiento.

23.2.2 Los jueces del grupo B determinarán la puntuación merecida para la actuación global. Las puntuaciones merecidas serán la media de los tres puntos.

## Artículo 24 - Cálculo de los Puntos Finales

24.1 Evento opcional

La puntuación final se obtiene restando los puntos deducidos por el Juez de mesa de la puntuación real más puntos adicionales ganados en los nuevos movimientos.

24.2 Evento dual, de grupo, y evento sin el grado de dificultades en los movimientos

La puntuación final se obtiene restando los puntos deducidos por el Juez de mesa de los puntos reales.

## Artículo 25 - Método puntuación sin anotación informática

Si no hay sistema de puntuación informático, el método puntuación se hará de la siguiente manera.

25.1 La puntuación real en la Calidad de Movimiento y grado de dificultad será la misma puntuación hecha por dos terceras parte de los jueces.

25.2 La puntuación real en la Calidad de Movimiento y el grado de dificultad será el promedio de las cuentas dadas por los tres jueces. El segundo decimal no se redondeará.

## Artículo 26 - Suma y Dedución por el Juez de mesa

26.1 El juez de mesa dará los puntos adicionales para los nuevos movimientos.

26.2 El juez de mesa deducirá los puntos si hay repetición o por límites de tiempo.

1) La repetición

Un competidor cuya actuación se interrumpe por las circunstancias imprevistas puede repetir su actuación con el permiso del Juez de mesa sin la deducción de puntos.

Un competidor que olvida su rutina durante la actuación; o rompe su aparato; puede repetir su actuación, pero se le deducirá 1 punto.

Cuando un competidor no puede continuar su actuación debido a lesiones, el Juez de mesa tiene el derecho para detener la actuación. Cuando él o ella están listas repetir la actuación, podrá prepararse para que él o ella pueda continuar la competición saliendo el último en la lista de su grupo. Se le deducirá 1 punto.



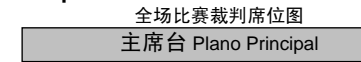


2) Para Taijiquan, Taijijian y eventos de grupo, si termina de 0.1 a 5.0 segundos (incluyendo los 5.0 segundos) por debajo o encima del límite de tiempo se deducirá 0.1 punto, de 5.1 a 10 segundos (incluyendo los 10 segundos) por encima o debajo del límite de tiempo 0.2 puntos, y así sucesivamente.

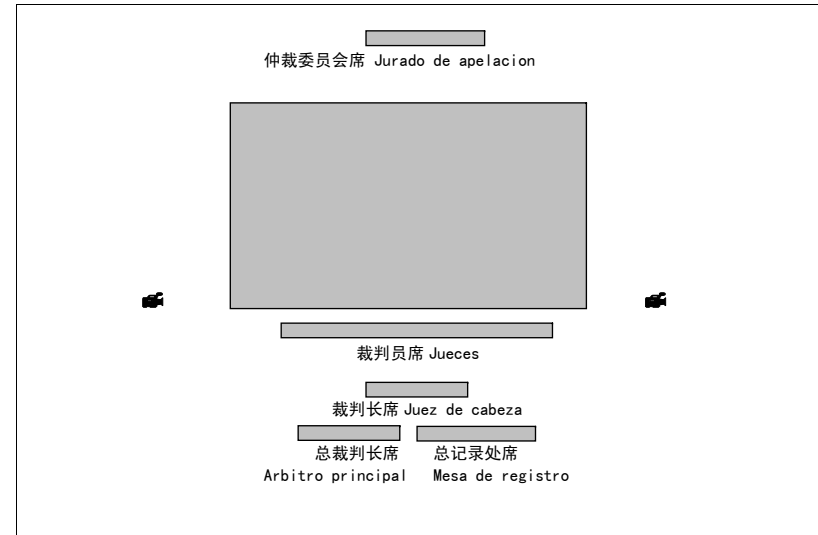
3) Para Changquan, Nanquan, Jianshu (Espada), Daoshu (Sable), Qiangshu (Lanza), Gunshu (Garrote o palo corto), Nandao, Nangun y eventos a duo, que van de 0.1 a 2.0 segundos (incluyendo 2.0 segundos) por encima o debajo del límite de tiempo se deducirá 0.1 puntos, de 2.1 a 4 segundos (incluyendo 4 segundos) por debajo o por encima del límite de tiempo se deducirá 0.2 puntos, y así sucesivamente.



## Plano del área de competición.



Posición de los jueces durante la competición.



1、 2、 3、 4、 5、 6、 7、 8、 9

□ ★

Nota: Los asientos de los jueces estarán mirando hacia el tapiz, y divididos en dos filas, estará separado por 40 cm por delante y 50 cm entre cada juez.

1,4 y7 formaran el grupo A  
3,6 y 9 formaran el grupo B  
2,5 y 8 formaran el grupo C

- 📹 Camaras de grabación
- ★ Juez de cabeza
- Ordenador



Aplicación y enlace para la forma de los grados de dificultad para taolu opcional

Evento	Nombre	Sexo	categoria	altura	Aparato
ILUSTRACIÓN DE LOS GRADOS DE DIFICULTAD DE MOVIMIENTOS Y TRANSICION					
(1)					
(2)					
(3)					
(4)					
<p>Explicación del registro</p> <p>De acuerdo al contenido de los grados de movimiento, transición y movimientos innovadores, calcula el valor del grado de dificultad sucesivamente de izquierda a derecha.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>El grado de dificultad estática y de enlace en movimiento es de uso oficial.</li> <li>● En el movimiento del taolu inicia el ejercicio de grado de dificultad.</li> <li>△ inicio del movimiento de postura, ○ final del movimiento de postura, — movimiento del taolu, ▲ dirección del movimiento.</li> <li>Ejemplo:           <div style="text-align: center;"> <p>Marca de grado de dificultad</p> </div> </li> <li> Movimiento en sentido al juez de cabeza.</li> <li>Unidad de medida en cm</li> </ol>					
Registro del grado de dificultad					
Dificultad de movimientos					
Movimientos de transición					
Movimientos innovadores					
Suma de los puntos					
Firma del coach					
Firma del juez					
1	Código del grado de dificultad				
1	Valor del grado de dificultad				
2	Código del grado de dificultad				
2	Valor del grado de dificultad				
3	Código del grado de dificultad				
3	Valor del grado de dificultad				
4	Código del grado de dificultad				
4	Valor del grado de dificultad				



Eventos Opcionales

Tabla de deducción de eventos opcionales

类别 Tipo	编码 Código	扣分内容 Ejercicio	常见错误 Errores comunes
平 衡 类 Equilibrios	1	搬脚朝天 (侧踢抱脚, 侧朝天蹬) 直立 1. Elevar la pierna al nivel de cabeza y mantenerla mientras sigue siendo estando de pie 2. Patada lateral manteniendo la pierna mientras sigue siendo estando de pie 3. Patada con talón	支撑腿弯曲 La pierna de apoyo se dobla 上举腿弯曲 La pierna elevada se dobla
		后踢抱脚直立 Patada atrás con la punta del pie y Mantener elevada.	支撑腿弯曲 La pierna de apoyo se dobla 上体前倾超过45度 La inclinación del torso excede 45°
		仰身平衡 Yangshen Pingheng YSPH El equilibrio hacia atrás	前举腿低于水平 La pierna se eleva por debajo de la horizontal
		十字平衡 Shizi Pingheng SZPH Equilibrio con arma outspread	躯干低于水平 El torso permanece por debajo de la horizontal
		前举腿低势平衡 Equilibrio bajo con la pierna Estirada adelante	前举腿低于水平 La pierna estirada está por debajo de la horizontal
		后插腿低势平衡 El equilibrio bajo con pierna Estirada por detrás.	插出腿脚触地 El pie que pasa por detrás toca el la Alfombra.
		低势前蹬踩脚 Pequeño paso y patada con la punta hacia Adelante.	支撑腿脚跟离地 El pie de apoyo se levanta. 前蹬踩前腿膝部弯曲或脚尖未外展 Las rodilla de la pierna que golpea se Dobra. La punta del pie no se dirige afuera
		侧踹平衡 Cechuai Pingheng CCPH El equilibrio alto con la pierna dando una patada con la punta del pie	踹腿未由屈到伸 La pierna que golpea con la punta del Pie no empieza doblando la rodilla.



腿 法 类 Técnicas de pierna	2	前扫腿 Qiansaotui QST Barrido delantero	支撑腿大腿高于水平 El muslo de la pierna de apoyo sobre la horizontal 扫转腿脚掌离地 La planta del pie que barre se eleva de la alfombra 扫转腿弯曲 La rodilla que barre se dobla
		后扫腿 Huosaotui HST Barrido por detras	扫转腿弯曲 La rodilla que barre se dobla 扫转腿脚掌离地 La planta del pie se eleva de la alfombra
		横钉腿 Hengdingtui HDT Patada lateral	钉腿直摆 La pierna de apoyo gira tarde 未横向异侧钉击 La punta no queda de lado
		跌竖叉 Dieshucha DSC Apertura fontral	后腿明显弯曲 La pierna trasera dobla claramente 前脚内扣触地 La punta del pie delantero esta en el centro y tocando la alfombra.
		分脚、蹬脚 Fenjiao FJ,Dengjiao DJ Patada partiendo,patada de Talón,	支撑腿弯曲 El pie de apoyo se dobla 上举腿弯曲 La pierna elevada se dobla
		摆莲脚 Bailianjiao BLJ Patada de loto	击响脚未过肩 Se golpea el pie por debajo del hombro
		雀地龙 Quedilong QDL Deslizar abajo	前脚掌内扣触地 La punta de la planta del pie del pie delantero hacia el centro y Toca la alfombra
跳 跃 类 Saltos	3	腾空飞脚、旋风脚、腾空摆莲 Tengkong Feijiao TKFJ, Xuanfengjiao XFJ, Tengkong Bailian TKBL Patada en salto frontal, patada en salto patada de loto	击响腿脚未过肩 La patada se da por debajo de los hombros 击拍落空 No se golpea la pierna
		腾空正踢腿 Tengkong Zhengtitui TKZTT Patada en salto a la frente	悬垂腿弯曲 Las piernas se doblan
		侧空翻、侧空翻转体360度 Cekongfan CKF,CKF 360° Rueda lateral sin manos, rueda lateral sin manos 360°	空中腿明显弯曲 Las rodillas se doblan

跌扑类 Acrobacias	4	旋子、旋子转体 Xuanzi XZ, Xuanzi Zhuanti XZTT Mariposa, Tirabuzon	腾空转体时躯干高于水平45度以上(含45度) El cuerpo se inclina 45 grados o mas en el giro 腾空转体时腿明显弯曲 Las rodillas están dobladas
		腾空盘腿360度侧扑 Tengkong Pantui TKPT Salto en giro de 360° dando una patada y cayendo al tapiz	摆动腿脚未过头 La patada se da por debajo del nivel de la cabeza
		鲤鱼打挺直立 Liyu Dating Zhili LYDTZL Levantarse carpado	手撑地 Se levanta con ayuda de las manos
步 型 类 Posturas	5	腾空双侧踹 Tengkong Shuang Cechuai TKSCC Patada doble lateral en salto	踹出腿未并拢或弯曲 Las piernas no estan juntas en el aire o tienen las piernas dobladas
		弓步 Gongbu GB Posición de arquero	前腿膝部未达脚背 La rodilla de la pierna delantera no esta a la altura del empeine 前腿膝部超出脚尖 La rodilla de la pierna delantera supera la punta del pie 屈蹲腿未达水平 La pierna no esta en la vertical 后脚跟离地 El talón de la pierna trasera se eleva
		马步 Mabu MB Posición de caballo	脚跟离地 El talón se eleva del suelo 屈蹲腿未达水平 La pierna no esta horizontal 两脚间距过小 Los pies no están hacia adentro 躯干明显前倾 El torso está caído hacia adelante
		虚步 Xubu XB Paso vacio	后脚跟离地 El talon se eleva del suelo 屈蹲腿未达水平 La pierna que dobla no está a la horizontal
		仆步 Pubu PB Paso deslizante	屈蹲腿未全蹲 La pierna no dobla completamente 平仆腿弯曲 La pierna estirada esta doblada 全脚掌未内扣着地 La planta del pie no toca la alfombra



		单碟步 Dandiebu DDB Posición de la mariposa	跪地腿小腿内侧未着地 El lado interno de la pierna de rodilla no toca el suelo.
步法类 Trabajo de pies	6	上步 (太极拳) Shangbu SB Paso hacia adelante (en Taijiquan TJQ)	前腿支撑时脚外摆超过45度 El pie doblado supera los 45° 后腿上步时脚拖地 Arrastrar el pie de atrás mientras se adelanta
器械方法类 Aparatos	7	挂剑、撩剑 Guajian GJ, Liaojian LJ Parada ascendente y corte hacia arriba	直腕 Directamente desde la muñeca
		缠头、裹脑 Chantou CT, Guonao GN Giro por delante, giro por detrás	刀背远离身体 El sable permanece lejos del cuerpo
		拦枪、拿枪 Lanqiang LQ, Naqiang NQ Bloqueo hacia fuera, bloqueo hacia dentro	枪尖未划弧 La punta de la lanza no hace el movimiento en círculo
		立舞花枪、双手提撩花棍 Liwu Huaqiang LWHQ, Shuangshou Tiliaohuagun SSTLHG Figuras 8, Corte o golpe hacia arriba Con Dos manos	未呈立圆 Los giros de la lanza o del palo no se hacen en sentido horizontal
		器械抛接 Lanza y coger de aparato	抱接器械 Coger el aparato en forma de abrazo 未单手接握剑柄、刀柄 Cojerlo con las dos manos
		顶棍 (南棍) Dinggun DG (Nangun)	把端未柱地 El final del palo queda corto y no toca el suelo 梢端低于头 La altura del palo queda por debajo de La cabeza
其他错误类 Otros errores	01		持久平衡静止时间不足2秒 Moveirse en el equilibrio con menos de dos segundos
			身体任何一部分触及线外地面 Alguna parte del cuerpo permanece Fuera del tatami
			器械触地、脱把、碰身、弯曲变形 El aparato toca la alfombra o golpea el Cuerpo, la hoja se rompe o se sale del Asa, o se deforma.
			上体晃动、脚移动或跳动 El torso se mueve, los pies se mueven o saltan.

### El Código para el Movimiento de transición, caída y Captura

仆步 Pu bu	马步 Mabu	蝶步 Posición de mariposa (Die bu)	提膝独立 (或单脚踏) Equilibrio con una pierna (tixi du li)	跌竖叉 Apertura (Dieshucha)	雀地龙 (quedilong)	坐盘 Zoupan	接 jie	Alargar el pie por detrás de pierna
+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8

### Puntuación general para los eventos opcionales

档次 Nivel	级别 Grados	分数段 Puntos
很好 SUPERIOR	1级 1°	3.00----2.90
	2级 2°	2.89----2.80
	3级 3°	2.79----2.70
一般 NORMAL	4级 4°	2.60----2.50
	5级 5°	2.49----2.40
	6级 6°	2.39----2.30
较差 INFERIOR	7级 7°	2.10----2.00
	8级 8°	1.99----1.90
	9级 9°	1.89----1.80

表三 自选项目演练水平编排错误的扣分内容及标准  
Contenido y criterios para la deducción de 0.1 punto en los eventos opcionales

编排 Coreografía	扣分内容 Deducción por contenido	编码 código
内容 Contenido	规程所规定的动作内容每缺少一个, 扣0.2分 0.2 Por movimientos no ejecutados	80
	动作难度每缺少一类, 扣0.2分 0.2 Por no ejecutar un ejercicio de dificultad	81
结构 Estructura	静止姿势 (持久平衡除外) 停顿超过3秒或太极拳、太极剑难度动作 Las posturas inmóviles exceden los 3 segundos excepto en equilibrios y movimiento de dificultad de Taiji quan y taijijian	82
	长拳类、南拳类套路中跳跃、跌仆动作前助跑步数超过4步 Se exceden 4 pasos antes del salto en changquan y nangun	83
	太极拳、太极剑套路中跳跃动作前助跑步数超过1步 Se excede 1 paso antes de los saltos en taijiquan y taijijian	84
布局 Composicion	二个段落中无动作难度 El movimiento de dificultad carece de algún paso o movimiento en sus 2 secciones	85





### Dificultad y valor del movimiento en Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu y Gunshu

分类 Tipo	难度等级及加分分值 Grado de dificultad y puntuacion					
	A + 0.2	编码 Cod.	B + 0.3	编码 Cod.	C + 0.4	编码 Code
平衡 Equilibrios	搬腿朝天直立 Elevar la pierna al nivel de la cabeza y mantenerla en equilibrio	111A	十字平衡 Shizi Pingheng SZPH Equilibrio con el arma extendida	133B	后踢抱脚直立 Elevar la pierna por detras dando una patada y mantenerla extendida	112C
	侧踢抱脚直立 Patada lateral manteniendla en equilibrio	112A				
	仰身平衡 Yangshen Pingheng YSPH Equilibrio hacia atras	123A				
腿法 Tecnica de piernas	直身前扫540度 Zhishen Qiansao 540° Barrido frontal 540°	244A	直身前扫900度 Zhishen Qiansao ZSQS 900° Barrido Frontal 900°	244B		
跳跃 Saltos	旋风脚360度 Xuanfengjiao XFJ 360°	323A	旋风脚540度 Xuanfengjiao XFJ 540°	323B	旋风脚720度 Xuanfengjiao XFJ 720°	323C
	旋子 Xuanzi XZ Mariposa	333A	旋子转体360度 Xuanzi Zhuanti XZZT Tirabuzón 360°	353B	旋子转体720度 Xuanzi Zhuanti XZZ Tirabuzón 720°	353C
	腾空摆莲 360度 Tengkong Bailian TKBL 360° Patada de loto 360°	324A	腾空摆莲540度 Tengkong Bailian TKBL 540° Patada de loto 540°	324B	腾空摆莲720度 Tengkong Bailian TKBL 720° Patada de loto 720°	324C
	侧空翻 Cekongfan CKF Rueda lateral	335A	侧空翻转体360度 Cekongfan Zhuanti CKFZT 360° Rueda con giro 360°	355B		
	腾空飞脚 Tengkong FeijiaoTKFJ Patada frontal en salto	312A	腾空正踢腿 Tengkong Zhengtitui Patada frontal en salto tocando la frente	312B		

**Nota:** El ejercicio 324C tiene que terminar en mabu.  
En el ejercicio 312B la pierna que golpea tiene que ser la misma que inicia.

El ejercicio 323B tiene que terminar en Dieshucha o en equilibrio con la rodilla elevada.  
El ejercicio 353C tiene que terminar en Dieshucha.

### Grados y ejercicios de dificultad en Nanquan, Nandao y Nangun

类别 Tipo	难度等级及加分分值 Valor y grado de dificultad					
	A + 0.2	编码 Cod.	B + 0.3	编码 cod.	C + 0.4	编码 Code
腿法 Técnicas de pierna	直身前扫540度 Zhishen Qiansao ZSQS 540° Barrido frontal 540°	244A	直身前扫900度 Zhishen Qiansao ZSQS 900° Barrido frontal 900°	244B		
跳跃 Saltos	腾空飞脚 Tengkong Feijiao TKFJ Patada frontal en salto	312A				
	旋风脚360度 Xuanfengjiao XFJ 360°	323A	旋风脚540度 Xuanfengjiao XFJ 540°	323B	旋风脚720度 Xuanfengjiao XFJ 720°	323C
	腾空摆莲 360度 Tengkong Bailian TKBL 360° Patada de loto 360°	324A	腾空摆莲540度 Tengkong Bailian TKBL 540° Patada de loto 540°	324B	腾空摆莲720度 Tengkong Bailian TKBL 720° Patada de loto 720°	324C
	原地后空翻 Yuandi Huokongfan YDHKF Voltereta lateral hacia atrás apoyándose en el sitio	346A	单跳后空翻 Dantiao Huokongfan DTHKF Voltereta lateral hacia atrás	346B		
跌扑 Derribar	腾空双侧踹 Tengkong Shuangcechuai TKSCC Doble patada en salto	415A	向内转身跳720度劈棍 (刀) Salto hacia adentro 720° cortando con sable	321B		
	腾空盘腿360度侧扑 Tengkong Pantui 360° Cepu TKPTCP Patada cruzada de 360° con caída	423A				
	鲤鱼打挺直立 Liyudating Zhili LYDTZL Sato en carpa	445A				

**Nota:** Los movimientos 346A, 346B y 323B tienen que caer en Diebu  
Los movimientos 323A, 445A tienen que terminar en Tixiduli



Los movimientos 324B, 323C y 324C tienen que terminar en Mabu

自选项目连接难度等级及分值

Puntos y grados para los movimientos de transición en eventos opcionales

Grados de dificultad para Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu and Gunshu

连接难度等级及加分值 Valor y grados de dificultad en movimientos de transición							
A+0.1	编码 cod.	B+0.15	编码 cod.	C+0.2	编码 cod.	D+0.25	编码 cod.
腾空飞脚+坐盘 Tengkong Feijiao TKFJ + Zuopan ZP Patada frontal en salto + posición sentada	312A +6	旋风脚540度+跌竖叉 Xuanfengjiao XFJ 540 ° + Deishucha DSC Patada de torbellino 540° + Apertura frontal	323 B +4	旋风脚540度+提膝 Xuanfengjiao XFJ 540° + Tixi Duli TXDL Patada de torbellino 540° + Equilibrio con rodilla	323 B +3	旋风脚720度+跌 Xuanfengjiao XFJ 720° + Deishucha DSC Patada de torbellino 720° + apertura	323B +4
旋风脚360度+跌竖叉 Xuanfengjiao XFJ 360° + Deishucha DSC Patada de torbellino 360° + Apertura	323A +4	腾空摆莲540度+马步 Tengkong Bailian TKBL 540° + Mabu MB patada de loto 540° + Caballo	324B +1	腾空摆莲540度+提膝 Tengkong Bailian TKBL540° + Tixi Duli TXDL Patada de loto 540° + equilibrio con rodilla	324B +3	腾空摆莲720度+跌 Tengkong Bailian TKBL720° +Mabu MB Patada de loto 720° + Caballo	324C +1
旋风脚360度+马步 Xuanfengjiao XFJ 360° + Mabu MB Patada de torbellino 360° + Caballo	323 A +1	腾空摆莲360度+提膝独 Tengkong Bailian TKBL 360° + Tixi duli TXDL Patada de loto 360° + Equilibrio con rodilla	324 A +3	旋风脚720度+马步 Xuanfengjiao XFJ 720° + Mabu MB Patada de torbellino 720° + caballo	323C +1	旋子转体720度+跌 Xuanzi Zhuanti XZZT 720° + Deishucha DSC Tirabuzón 720° + Apertura	353C +4

旋风脚360度+坐盘 Xuanfengjiao XFJ 360° + Zuopan ZP Patada de torbellino 360° + Posición de sentado	323A +6	旋风脚360度+提膝独立 Xuanfengjiao XFJ 360 ° + Tixi Duli TXDL Patada de torbellino 360° + equilibrio con rodilla	323A +6	旋子转体360度+旋风脚 (内) Xuanzi Zhuanti XZZT 360° +Xuanfengjiao XFJ 720° mariposa 360° + patada de torbellino 720° ( 4 pasos)	353C + 323C		
腾空摆莲360度+跌竖叉 Tengkong Bailian TKBL 360° + Deishucha DSC Patada de loto 360° + Apertura	324A +4	旋风脚360度+旋子转体 Xuanfengjiao XFJ 360 ° + Xuanzi Zhuanti XZZT 720° Patada de torbellino 360° + tirabuzon 720° ( 4 pasos)	323A + 353C				
腾空摆莲360度+马步 Tengkong Bailian TKBL 360° + Mabu MB Patada de loto 360° + Caballo	324A +1	腾空飞脚+侧空翻(1步之) Tengkong Feijiao TKFJ + Cekongfan CKF Patada frontal en salto - Voltereta lateral sin manos (1 paso)	312A + 335A				
侧空翻+跌竖叉 Cekongfan CKF + Deishucha DSC Voltereta lateral sin manos +apertura	335A +4						
抛+抢背+接 lanzar arma + caída con el hombre	445A +7						
抛+腾空飞脚+接 Tirar el arma + Patada en salto + cogerla	312A +7						

Nota: Los movimientos tienen que terminar en seco  
Se tendrá que elegir entre el 445+7 o 312+7 en rutinas de aparatos



# Escuela de Artes Marciales y Cultura China

http://www.cursosmarciales.com

## Valor y grados de dificultad en movimiento de transición para nanquan, nandao y nangun.

连接难度等级及加分分值 Valor y contenido de los grados de dificultad							
A+0.1	编码 cod.	B+0.15	编码 cod.	C+0.2	编码 cod.	D+0.25	编码 cod.
旋风脚360度+蝶步 Xuanfengjiao XFJ 360° + Diebu DB Patada de torbellino 360° + caida de mariposa	323A +2	原地后空翻+蝶步 Yuandi Houkongfan YDH + Diebu DB Voltereta lateral hacia atras en el sitio +caida de pariposa	346A +2	旋风脚360度+ 提膝独立 Xuanfengjiao XFJ 360° + Tixi Duli TXDL Patada de torbellino 360° + Equilibrio con rodilla	323 A+ 3	旋风脚720度+ Xuanfengjiao XFJ 720° + Mabu MB Patada de torbellino 720° + caballo	323C +1
腾空飞脚+提膝独立 Tengkong Feijiao TKFJ + Tixi Duli TXDL Patada frontal en salto + equilibrio con rodilla	312A +3	单跳后空翻+蝶步 Dantiao Houkongfan DT + Diebu DB Salto lateral sin manos hacia atras +posicion de mariposa	346B +2	腾空摆莲360度+ 提膝独立 Tengkong Bailian TKBL 360° + Tixi Duli TXDL Patada de loto 360° + equilibrio con rodilla	324 A+3	腾空摆莲720度 +马步 Tengkong Bailian TKBL 720° + Mabu MB patada de loto 720° + caballo	324A +1
旋风脚360度+腾空飞脚 Xuanfengjiao XFJ 360° + Tengkong Feijiao TKFJ Patada de torbellino 360° + Patada en salto frontal	323A + 312A	腾空飞脚向内转体180度 Tengkong Feijiao TKFJ Inward twist 180° + Tixi Duli TXDL Patada frontal en salto 180° +equilibrio con rodilla	324B +3	鲤鱼打挺直立 +提膝独立 Liyudating Zhili LYDTZL + Tixi Duli TXDL Salto carpado + Equilibrio con rodilla	445A +3		
腾空摆莲360度+马步 Tengkong Bailian TKBL 360° + Mabu MB patada de loto 360° + caballo	324A +1	腾空外摆腿540度+马步 Tengkong Waibaitui 540° + Mabu MB Salto con patada hacia afuera 540° + caballo	323B +1				



# Escuela de Artes Marciales y Cultura China

http://www.cursosmarciales.com

旋风脚360度+单跳后空翻 Xuanfengjiao XFJ 360° + Dantiao Houkongfan DTH Patada de torbellino 360° +voltereta lateral hacia atras simple (con 2 pasos)	323A + 346B	旋风脚540度+蝶步 Xuanfengjiao XFJ 540° + Diebu DB Patada de torbellino 540° + Posición de mariposa	321B +0				
		向内转身跳720度劈棍(刀) +仆步 Salto 720° en el sitio Con palo o sable + Pubu PB	323B +2				

**Nota:** Se ha de utilizar la misma pierna para saltar, golpear y caer.  
El movimiento tiene que terminar inmóvil, después se enlazará el siguiente.



## Resumen del nuevo reglamento de la IWUF

### Composición de jueces.

1 Juez principal con uno o dos ayudantes  
 Cada grupo de jueces constará de 10 miembros, un juez principal, tres jueces por cada grupo **A,B,C**.  
 1 Jefe de grabación  
 1 Juez encargado del registro de los competidores.

### Deberes de los componentes del campeonato

#### El arbitro principal.

Se asegurará que los demás jueces cumplen con su trabajo y aplican correctamente las reglas, así como la revisar la pre-competición.  
 Interpretará las reglas pero no podrá modificarlas.  
 Se encargará de reemplazar a los oficiales y poner sanciones disciplinarias.  
 Advertirá a los deportistas y revisará las armas.  
 Anunciará el resultado, dando un resumen de lo obtenido.  
 Si el arbitro principal faltase lo sustituirá uno de los árbitros auxiliares.

#### El juez de mesa

Organizará los 3 grupos de jueces.  
 Agregará los puntos para los nuevos ejercicios improvisados.  
 Deducirá los puntos por repeticiones o límites de tiempo.  
 Participará en la puntuación del grupo B (La puntuación global).

#### El jurado de apelación, se compondrá de un presidente, un vicepresidente, y de tres a siete miembros.

La decisión de este jurado solo será válida si más de la mitad de los miembros están de acuerdo, valiendo el punto del presidente como uno más, en caso de empate.  
 No podrá participar en la evaluación de la apelación un componente del mismo equipo que apela.

#### Técnicos.

Prepararán los CDs con la música de los competidores, y lo pondrán 3 segundos después de que el competidor ha entrado en el tapiz.  
 Se encargaran de grabar todo el certamen teniendo preparado los videos para una posible revisión.

#### Clasificación de grupos.

Adultos: + 18 años  
 Juvenil: de 12 a 18 años  
 Infantil: menos de 12 años.

#### Eventos de competición:

Changquan (Puño Largo) abreviatura: CQ  
 Nanquan (Puno del sur) abreviatura: NQ  
 Taijiquan (Boxeo de la sombra) abreviatura: TJQ



Daoshu (Sable) abreviatura: DS  
 Jianshu (Espada) abreviatura: JS  
 Nandao (Sable del sur) abreviatura: ND  
 Taijijian (Espada de Taiji) abreviatura: TJJ  
 Qiangshu (Lanza) abreviatura: QS  
 Gunshu (Garrote o palo corto) abreviatura: GS  
 Nangun (Garrote o palo corto del estilo del sur) abreviatura: NG  
 Duilian (En pareja) abreviatura: DL: Sin las armas; con las armas; y Manos Desnudas contra las armas.  
 Jiti (En grupo) abreviatura: JT

#### Apelación:

El equipo que apele lo hará dentro de los 15 minutos después del evento, pagará la cantidad de 100\$, siéndole devuelto si el motivo esta justificado, de lo contrario, perderá el importe, y podrá ser sancionado.

#### Avisos:

Se presentaran 40 minutos antes de salir para evaluar la vestimenta y las armas, el segundo aviso será 20 minutos antes, y el ultimo 10 minutos antes, pudiendo ser descalificado si no se presenta al ultimo aviso.

#### Límites de tiempo:

Changquan, Nanquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu, Gunshu, el Nandao y Nangun no puede ser inferior a 1 minuto 20 segundos; y no inferior a 1 minuto 10 segundos para la categoría joven y las categorías de niños.  
 Taijiquan optativo, Taijijian y Eventos en grupo no será inferior a 3-4 minutos; Taijiquan compulsivo no menos de 5-6 minutos;  
 Los eventos por parejas no pueden ser inferiores a 50 segundos.  
 El taijiquan optativo o taijijian y los eventos en grupo no será, inferiores a 3 – 4 minutos.  
 El Taijiquan obligatorio no puede ser inferior a 5-6 minutos.

Los eventos con música, tendrán que ejecutarse únicamente con música instrumental, sin voz, y tendrá que empezar y terminar al mismo tiempo que el competidor.

Todos los jueces y componentes vestirán el mismo uniforme.

El área de competición individual será de 14 x 8 con un área de seguridad de 2 metros.  
 El área de competición en grupo será de 16 x 14 con un área de seguridad de 1 metro.  
 El área de competición se marcará extensamente con una línea blanca de 5 centímetros.

#### Aparatos para competir.

Todos los aparatos deben cumplir con los requisitos puestos por la IWUF.  
 La espada (Jian) o el sable (Dao) deberá tocar la punta de la oreja con el brazo estirado.  
 La lanza (Qiang) sera como mínimo la altura del competidor con el brazo estirado, llegando el arma a las yemas de los dedos.

#### Los jueces.

##### Grupo A:

Calidad de movimientos, máxima puntuación 5, se compondrá de 3 jueces, código: QM.  
 Deducirá los puntos según los errores cometidos.  
 Cuando un competidor comete algún error en los movimientos se le deducirá 0,1 punto, si se repite se le deducirá de 0,1 a 0,3 puntos.

##### Grupo B:



**Puntuación Global**, máximo 3 puntos, se compondrá de 3 jueces mas el juez de mesa, código: OP.  
Se subdividirá en dos subgrupos juzgando independientemente.  
Un subgrupo determinara el nivel del competidor, formado por el tercer juez mas el juez de mesa.

**Alto:** se le otorgará de 2,7 a 3 puntos.

**Medio:** se le otorgará de 2,3 a 2,6 puntos.

**Bajo:** se le otorgará de 1,8 a 2,2 puntos.

El segundo subgrupo, deducirá a la puntuación del nivel los errores cometidos en la coreografía.

Por movimiento omitido se deducirá 0,2 puntos, si la estructura o composición no reúne los requisitos se le deducirá 0,1.

### Grupo C:

Grados de dificultad y dificultad de movimientos, máximo 2 puntos, se compondrá de 3 jueces código: DD.

La suma de los grados de dificultad en saltos no superará 1,4 puntos.

La suma de los puntos en los movimientos de dificultad no superará 0,6 puntos.

Categoría de movimiento A 0,1 punto

Categoría de movimiento B 0,15 puntos

Categoría de movimiento C 0,2 puntos

Categoría de movimiento D 0,25 puntos

La repetición del mismo movimiento no sumara puntos.

Para movimientos de dificultad en salto nuevo, siendo el mínimo exigido la categoría B.

Salto de categoría B 0,2 puntos

Salto de categoría C 0,3 puntos

Salto excelente 0,4 puntos

El encargado del registro tiene que informar en todo momento al arbitro principal si hay cambios en los competidores.

La puntuación inicial del competidor será **QM + OP + DD**.

Siendo la puntuación máxima de un competidor sin movimientos de dificultad 8 puntos.

### Grupos y parejas.

Lo formaran dos grupos de 3 jueces cada uno.

### Grupo A

Juzgara la calidad de movimientos, con un máximo de 5 puntos.

Si el movimiento no reúne los requisitos se deducirá 0,1 punto.

Si se ejecuta con errores se deducirá de 0,1 a 0,3 puntos.

### Grupo B

Juzgara la actuación Global, con un máximo de 5 puntos.

Se dividirá en 3 niveles.

Alto, de 4,1 a 5 puntos

Medio, de 3,1 a 4 puntos

Bajo, de 2,1 a 3 puntos.

La puntuación final será la deducida por el juez de mesa a la suma de los grupos de jueces.

Si un competidor olvida la rutina o rompe su aparato podrá repetir la forma, se le deducirá 1 punto, siendo lo mismo si tiene que repetir por una lesión.

### Deducciones por exceso o falta de tiempo.

De 0,1 a 2 (incluido) segundos 0,1 puntos.

De 2,1 a 4 (incluido) segundos 0,2 puntos.

Así sucesivamente

En taijiquan, taijijian, y eventos en grupo.

De 0,1 a 5 segundos (incluido) 0,1 punto.

De 5,1 a 10 segundos (incluido) 0,2 puntos.

Así sucesivamente.

En caso de salida de tatami, se deducirá según la proporción de cuerpo que sobrepase la línea, siendo 0,1 para un pie, 0,2 si salen los dos.

### Resumen según el departamento de wushu de la FEJYDA 06

#### Los jueces

Será obligatorio ir perfectamente uniformado/a con pantalón gris, camisa blanca, corbata, chaqueta.

Los Jueces tendrán que ser imparciales además de tener criterio propio, guardando siempre la imagen hacia todos los participantes y visitantes al evento.

#### Overall 3 puntos

Para puntuar overall hay que tener en cuenta el primer competido, el ultimo, y alguno entre medias, para puntuar a todos los participantes con el mismo criterio.

Se tendrán en cuenta los siguientes criterios:

Fuerza

Coordinación

Contenido, deduciendo 0,2 por omisión de ejercicio.

Espiritu

Nanquan

Chang quan

Taiji

Taijijian

Estilo

Estructura

Coreografía

Pudiendo seleccionar entre los niveles **Superior (3.0 – 2.70)**, **Standart (2.60-2.30)** o **Inferior (2.10.-1.80)**

#### Calidad técnica 5 puntos

Un ejercicio puede ser deducido de una a tres veces siendo como máximo 0,3, a partir de entonces ese ejercicio si se ejecuta mal no volverá a deducir.

#### Ejercicios de dificultad 2 puntos

1,4 puntos máximo en ejercicios

0,6 puntos máximo en conexiones o recepciones





Se deducirá 0,1 punto si las paradas son mas de 3 segundos en Taiji y taijijian y en los inicios de ejercicios de dificultad con mas de 4 pasos o 1 pasos en combinaciones.

### NANDU

Los ejercicios de dificultad solo puntuaran si el ejercicio esta bien realizado, de lo contrario no puntuará ni el ejercicio ni la recepción, pudiendo crear las siguientes combinaciones.

EJERCICIO	CONEXIÓN
Bien	Bien
Bien	Mal
Mal	

Es obligatorio tener mas de dos series con nandu. Los equilibrios no podrán tener una duración inferior a 2 segundos.

### OTROS ERRORES

En la siguiente tabla veremos las deducciones a tomar en cuenta que no son los errores comunes en las posturas obligatorias.

Deducción 0,1	Deducción 0,2	Deducción 0,3
Perdida de equilibrio	Apoyo extra	Caerse
Pasos de mas	Rotura de arma	Caerse el arma
Balancesos	Sacar dos pies del tatami	
Deformación del arma, tocar el cuerpo o rotura de cualquier parte del traje, etc.		
Borlas enredadas, perdida de algún componente tanto del arma como del uniforme, desabrochado de uniforme tanto traje como zapatillas.		
Olvidos		
Sacar un pie del tatami		

### EJERCICIOS OBLIGATORIOS

#### Chan Quan CQ

Tiene que tener los tres tipos de posición de manos:

- Puño (quan)
- Palma (Zhang)
- Grulla (Gou)

Las posiciones deducirán 0,1 si no se ejecutan correctamente, siendo el máximo 0,3 puntos.



- GB** Gong bu, la pierna permanecerá a 90°
- XB** Xu bu, el talón delantero no apoya, y la pierna doblada permanece en la horizontal
- PB** Pu bu, La pierna estirada estará completamente recta, y el pie a 90°
- DZ** Dingzhou (codazo), la palma ayuda al codo.
- Koutui pinheng, equilibrio con la pierna por detrás, deducirá 0,1 si no se esta 2 segundos.

Las técnicas de pierna deducirán 0,1 si no se ejecutan correctamente siendo el máximo 0,3 puntos.

- TT** Tan Tui, tiene que tener la pierna estirada.
- CCT** Ce Chuaitui, las dos rodillas estiradas, y el cuerpo por encima de la horizontal.
- HST** Housaotui. Barrido, el pie permanecerá estirado y tocando el tapiz.

### NANQUAN QN

Las técnicas tienen que ser realizadas con la fuerza y expresión que distingue al nanquan, con mirada firme, pies agarrados al suelo con fuerza, incluyendo los gritos.

- Dan Diebu (Sirven los dos)
- Shuang Diebu (Si ponen en la forma Dan Diebu, este no es obligatorio)
- Qilinbu
- Qilongbu
- Guagaiquan
- Paoquan
- Hengdintui
- Huzhao (Garras de tigre)
- Gunqui (Golpeando con el antebrazo, codo doblado)
- LYDT ZL** LiyuDating Zili(Ballesta) si se apoyan las manos se deducirá 0,1, tiene que estar levantado.

### JIANSHU (Espada) JS

Se ha de tener la espada muy cerca del cuerpo. Es obligatorio introducir las posturas básicas, gong bu, pu bu y xubu.

- Zhijian, pinchar con la espada, la espada tiene que permanecer recta.
- LJ** Liaojian, cortar hacia arriba
- WHJ** Jian Wanhua, Ochos adelante y atrás
- PJ** Pijian, corte vertical
- Deijian, recoge espada atrayendo la punta, (ejemplo pubu con punta hacia arriba)
- Linsho Figura de loto

### DAOSHU (Sable) DS

Todos los movimientos se han de realizar muy pegados al cuerpo. Es obligatorio introducir las posturas básicas, gong bu, pu bu y xubu.

- ZD** Zhadao, Pinchar con el sable
- CT** Chuantou, Giros por delante
- GN** Guonao, Giros por detrás de la espalda
- PD** Pidao, cortes verticales con el sable
- ZnD** Zhandao, Cortes horizontales a la altura del hombro
- GD** Guadao, Giros descendentes en forma de ocho, con la punta hacia delante.
- YD** Yundao, Flor de nube, esta permitido cualquier de los dos ejercicios existentes.
- BHD** Beihuadao, Figura de ocho.

### GUNSHU (PALO) GS





## Escuela de Artes Marciales y Cultura China

<http://www.cursosmarciales.com>

Pinglungun, giros horizontales (bateos)  
**PG** Pigun, golpe hacia abajo  
**YG** Yungun, Florde nube  
**BG** Benggun, levantar la punta (Movimiento del pescador)  
**JG** Jiaogun, giros con el palo  
**CG** Chuogun, giros hacia atrás (como remar)  
**DG** Diangun, Golpear con la parte gruesa del palo  
**TLHG** Til iao hua gun, figura de ocho.

### QIANGSHU (Lanza) QS

Todos los movimientos se han de realizar muy pegados al cuerpo.  
Es obligatorio introducir las posturas básicas, gong bu, pu bu y xubu.

**LQ** Lanqian, giro de punta en el sentido opuesto al reloj.  
**NQ** Nanqian, giro en el mismo sentido del reloj  
**ZQ** Zhanqian, pinchar con la lanza.  
**CnQ** Chuanqian, Deslizamientos  
**BQ** Bengqian, Aplicar la fuerza desde la cintura a la punta de la lanza.  
**DQ** Danqian, Señalar con la punta de la lanza.  
**WHQ** Wuhuaqian, figuras de ocho (giros)  
**TB** Tiaoba, pegar con la parte gruesa de la lanza.

### Ejercicios de categoría A - Puntuación 0,1

Equilibrios, EJ: Yangshen Pingheng (YSPH), Cechuaitui pingheng (CCPH)  
Barrido 540° Zhishen qiansao 540 (ZSQS) **244 A**  
Xuan Feijiao 360 (XFJ 360) **323 A**  
Xuanxi XZ **333 A**  
Tengongbailian 360° (TKBL 360) **324 A**  
Cekongfan (CKF) **335 A**  
Tengongfeijiao (TKF) **312 A**

### Ejercicios de categoría B - Puntuación 0,2

Equilibrio Shinzi Pinghen (SZPH) **133 B**  
Barrido 900° (ZSQS) **244B**  
Xuanfeijiao 540° (XFJ 540) **323B**  
Xuanzihuanti (XZZT) **353B**  
Tengongbailian 540° (TKBL 540) **324B**  
Cegongfan zetitui 360° (CKFZT 360)

### Ejercicios de categoría C - Puntuación 0,3

Koutui pinheng , Equilibrio cogiendo pierna por detrás de la cabeza  
Xuanfeijiao 720° (XFJ 540°) **323C**  
CKFZT 720°  
Xuanzihuanti 720° (XZZT) **353C**  
Tengongbailian 720° (TKBL 720°) **324C**