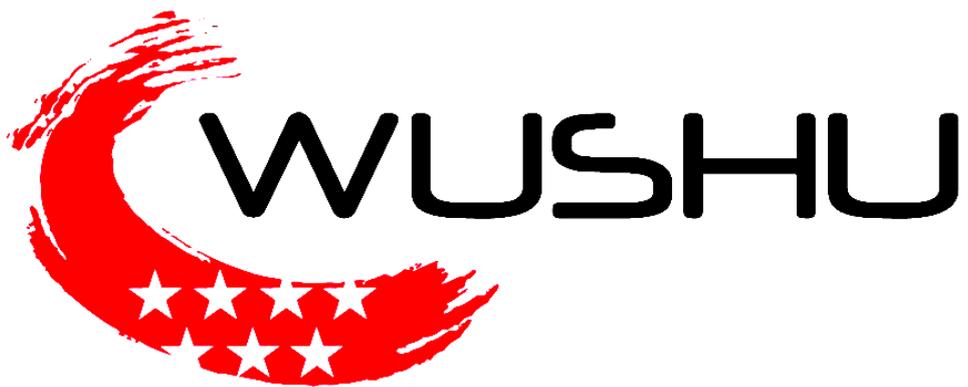




*Departamento de Wushu  
Federación Madrileña de Judo y Deportes Asociados  
Manual de Taiji-Tuishou*



Traducción: Pablo Prieto

# Federación Europea de Wushu

EL ORGANISMO OFICIAL EUROPEO PARA LAS ARTES MARCIALES CHINAS RECONOCIDO POR LA IWUF



## NORMAS DE LA EWUF DE TAIJI-TUISHOU - Versión 11 (2012)

### CAPÍTULO 1: NORMAS GENERALES

#### **Artículo 1 - Tipos de Competición**

- 1) Eventos individuales

En cada categoría de peso se decidirán los puestos directamente con los resultados.

- 2) Eventos de equipo

De acuerdo con las regulaciones de la competición, las posiciones se decidirán sumando los resultados de cada competidor del mismo.

#### **Artículo 2 - Sistemas de competición**

La competición debe usar el sistema Round-Robin o el de eliminación, según el tamaño del evento y el número de competidores.

#### **Artículo 3 - Grupos de edad y sexo en la competición**

Se dividirá a los competidores en categorías masculinas y femeninas. Deben tener entre 16 y 40 años en el momento de la competición.

#### **Artículo 4 - Categorías por peso**

- 1) Menos de 48kg
- 2) Menos de 52 kg (de 48kg a 52kg)
- 3) Menos de 56 kg (de 52kg a 56kg)
- 4) Menos de 60 kg (de 56kg a 60kg)
- 5) Menos de 65 kg (de 60kg a 65kg)
- 6) Menos de 70 kg (de 65kg a 70kg)
- 7) Menos de 75 kg (de 70kg a 75kg)
- 8) Menos de 80 kg (de 75kg a 80kg)
- 9) Menos de 85 kg (de 80kg a 85kg)
- 10) Más de 85 kg

#### **Artículo 5 - Pesaje**

- 1) El pesaje lo debe llevar el registrador, en colaboración con los oficiales de organización y el equipo de jueces.
- 2) Los competidores deben ser pesados en el sitio indicado durante dos horas de la competición, solo con ropa interior. El pesaje debe finalizar en una hora. El competidor que no llegue en el tiempo estipulado se considerará como una retirada.
- 3) El pesaje debe empezar con las categorías más ligeras. El competidor que pese menos de lo que corresponde a su categoría podrá competir en aquella que le

corresponde con el peso obtenido, pero si se pasa de peso y no consigue reducirlo en el tiempo estipulado no podrá competir.

- 4) EL emparejamiento debe hacerse tras el chequeo médico y el pesaje. Cualquier decisión extraordinaria como fusionar categorías (cuando solo hay un competidor en una) debe ser aprobado por el comité.

#### **Artículo 6 - Examen de Taijiquan**

Los competidores deben pasar una prueba de Taijiquan moderno o tradicional. Los que obtengan menos de seis puntos no podrán participar en la competición.

#### **Artículo 7 - Protocolo de competición**

- 1) Antes de entrar al área de competición, los jueces deben marchar al centro del área y situarse frente al juez central. Los jueces de esquina deben dar un saludo de palma y puño cuando sean presentados al público y situarse a un lado del área.
- 2) Cada ronda debe empezar con los competidores situados a cada lado del árbitro, mirando al juez central. Cuando sean presentados deben dar un saludo de palma y puño al público y luego entre ellos.
- 3) Al final de la ronda, tras anunciarse los resultados, los competidores deben dar un saludo de puño y palma al juez y luego entre ellos.

#### **Artículo 8 - Vestuario y protecciones**

Los competidores pueden llevar zapatillas de suela blanda o ir descalzos, y llevar ropa adecuada de color rojo o negro según haya salido en el emparejamiento.

#### **Artículo 9 - Duración del combate**

Cada combate consiste en un máximo de tres rondas de dos minutos, con un minuto de descanso entre rondas. Un combate se gana al mejor de tres, por lo que la tercera ronda no se hará si un competidor gana las dos primeras.

#### **Artículo 10 - Señales durante el combate**

- 1) El cronometrador dará un silbido con un silbato cinco segundos antes de cada ronda y un golpe al gong al final. Otras formas de señalización se podrán usar con el previo acuerdo del juez central y el Comité de Organización.
- 2) El árbitro debe dirigir el combate mediante llamadas y gestos.

#### **Artículo 11 - Otros**

- 1) Todos los competidores deben acatar y respetar el reglamento y las decisiones de los jueces. Se prohíbe causar lesiones de manera intencionada.
- 2) El coach y el médico del equipo deben sentarse en el sitio indicado y podrán masajear o dar consejos a sus competidores en los descansos entre rondas.
- 3) Los competidores no pueden pedir un descanso, deben indicarle al árbitro levantando la mano si les ocurre algo de relevancia durante el combate.
- 4) Los competidores no podrán tener uñas largas, reloj o cualquier objeto que pueda hacer daño al oponente.

#### **Artículo 12 - Abandono**

- 1) Un competidor incapaz de seguir por lesión o enfermedad debe ser dirigido al médico y se considerará como una retirada.
- 2) Un competidor que no responda a los tres pases de lista previos al combate o se vaya tras ellos sin permiso se considerará como una retirada.
- 3) Durante el combate, el competidor puede levantar la mano para pedir la retirada. Su coach también podrá pedirla mediante la señal correspondiente.

## **CAPÍTULO 2: OFICIALES Y TAREAS**

### **Artículo 13 - Oficiales**

- 1) Debe haber un árbitro jefe y uno o dos árbitros jefe de asistencia.
- 2) El jurado debe consistir en: un juez central, un registrador, un cronometrador, un árbitro y cinco jueces de esquina.
- 3) Debe haber un oficial de organización jefe y dos o tres oficiales de organización.
- 4) Debe haber un registrador jefe y dos o tres registradores.
- 5) Debe haber uno o dos anunciadores.
- 6) Debe haber dos o tres médicos.

### **Artículo 14 - Tareas de los oficiales**

- 1) El árbitro jefe debe:
  1. Organizar a los oficiales para que se estudien el reglamento y las regulaciones de la competición y sepan aplicarlos correctamente.
  2. Organizar y dirigir el trabajo de los jurados.
  3. Resolver problemas de acuerdo al reglamento y las regulaciones, sin potestad para cambiarlos.
  4. Guiar a los jueces y sustituirlos si fuera necesario.
  5. Tener derecho a tomar la decisión final en caso de conflicto en un jurado.
  6. Asegurarse de que el equipamiento y las instalaciones están preparadas para la competición.
- 2) El árbitro jefe de asistencia debe ayudar al árbitro jefe y podrá actuar en su nombre en su ausencia.
- 3) El juez central debe:
  1. Organizar a su jurado en su trabajo y estudio.
  2. Inspeccionar el equipamiento y revisar y firmar los resultados de la competición.
  3. Cuando hay discrepancias entre árbitros y jueces de esquina, tomar la decisión final.
  4. Inspeccionar y supervisar el trabajo de los jueces durante la competición. Cuando se descubra un error podrá detener momentáneamente el evento para resolver el problema.
- 4) El árbitro debe:
  1. Revisar las protecciones de los competidores y asegurarse de que no hay peligro.
  2. Guiar los combates con llamadas y gestos.
  3. Tomar decisiones relacionadas con faltas, caídas y salidas.
  4. Anunciar el resultado de un combate.
- 5) El registrador debe:
  1. Anunciar/señalar al ganador de cada ronda de acuerdo a las decisiones de los jueces de esquina.
  2. Informar al juez central para detener el combate si un competidor ha recibido cinco penalizaciones o ha caído tres veces.
  3. Al final de la competición, rellenar los formularios de resultados y hacérselos llegar al juez central.
- 6) El cronometrador debe llevar un registro de la competición y anunciar los inicios y finales de combate.

- 7) El oficial de organización debe:
  1. Ser responsable de examinar los formularios de acceso de los competidores y elaborar el horario de competición.
  2. Organizar el emparejamiento de competidores y elaborar la tabla de combates.
  3. Preparar los varios formularios usados en la competición.
  4. Registrar y anunciar los resultados de todos los combates y verificar los resultados de los competidores para determinar su posicionamiento.
- 8) El registrador debe:
  1. Convocar a los competidores para pases de lista veinte minutos antes de cada combate y revisar su vestuario.
  2. Ser responsable del pesaje.
  3. Informar al árbitro jefe inmediatamente en caso de ausencia o retirada durante los pases de lista.
- 9) Los anunciadores deben anunciar los resultados de las competiciones y dar al público una idea general del reglamento y las regulaciones de la competición.
- 10) Los médicos deben:
  1. Revisar los certificados de salud de los competidores.
  2. Proveer de servicio de primeros auxilios a competidores lesionados o enfermos durante la competición y ser responsables de la supervisión médica, proponiendo al árbitro jefe la retirada de competidores lesionados o enfermos si fuera necesario.

### **CAPÍTULO 3: MÉTODOS DE JUICIO**

#### **Artículo 15 - Sistemas de competición**

Durante la competición, el principio “Zhan (pegarse a), Lian (sujetar), Nian (unir)”, Sui (seguir) y “duro y suave se complementan” debe implementarse.

- 1) Al principio de cada ronda, el competidor debe situarse en la marca central del círculo de combate con el pie derecho al frente y con el brazo derecho tocar el del oponente como señal de inicio. Cuando el árbitro diga “Kaishi (ya)!” podrán atacarse.
- 2) Los ataques deben realizarse contra determinadas áreas del cuerpo: del cuello para abajo, del coxis o vejiga para arriba y los brazos.
- 3) Victoria absoluta
  1. El competidor gana si el oponente ha recibido cinco penalizaciones o ha caído al suelo tres veces en la ronda.
  2. Si, durante la pelea, un competidor se lesiona por culpa de una falta y no puede seguir, hecho confirmado posteriormente por los médicos, el competidor lesionado gana el combate.
  3. Durante la competición, si un competidor se abstiene del combate, su oponente gana.
  4. Durante la competición, si un competidor o su coach pide la retirada, su oponente gana el combate.
- 4) Victoria y derrota

1. No se darán puntos por salirse de la plataforma. Después de una penalización, caída o salida, el combate se reiniciará volviendo al círculo y haciendo el gesto de inicio cruzando los brazos.
2. El competidor que tenga mejor habilidad de protección, defensa, neutralización, dirección, ataque e iniciativa, se considerará superior a su oponente.
3. En la pelea debe haber un árbitro y cinco jueces de esquina. Si no se acorta por salidas, caídas o abandonos, cada combate debe consistir en tres rondas de dos minutos con un descanso de un minuto entre ellos. Se gana al mejor de tres.

#### **Artículo 16 - Faltas**

- 1) Falta personal
  1. Empujar o agarrar de forma evidente o hacer un barrido.
  2. El competidor provoca a propósito que su oponente cometa una falta.
  3. Se separan los brazos para atacar golpeando.
  4. Agarrar al oponente o su ropa con las manos.
  5. Atacar antes de la llamada de "Kaishi (iya!)" o tras la de "Ting (Stop)!" del árbitro.
  6. Dar un puñetazo, un cabezazo, luxar articulaciones, tirar del pelo, atacar puntos de presión, dar codazos, dar en la zona genital, barrer, dar un rodillazo, atacar a la garganta, etc.
  7. Atacar cualquier área del cuerpo fuera de las permitidas.
- 2) Falta técnica
  1. Cuando el competidor comienza a atacar en el círculo desde la posición de cruce de brazos antes de la llamada de "Kaishi (iya!)" y sin estar en el centro de la marca.
  2. Ser maleducado o desobediente con los jueces.
  3. Recibir consejo durante la ronda.

#### **Artículo 17 - Posicionamiento**

- 1) Individual  
Sistema Round-Robin
  1. El competidor con más puntos se posicionará más arriba en el ranking.
  2. En caso de empate, el que menos rondas haya perdido se posicionará más arriba.
  3. En caso de que el empate continúe, el competidor con menos avisos se posicionará más arriba. Si sigue el empate, el competidor con menos caídas se posicionará más arriba. Si aún sigue el empate, el que obtuviera mayor puntuación en la prueba de Taijiquan se posicionará más arriba.
  4. En caso de empate entre más de dos competidores, el que haya perdido menos rondas se situará más arriba.
  5. Si el empate continúa, se procederá como en el punto 3. Si aún persiste el empate, los competidores compartirán puesto.
- 2) Equipos  
Sistema de eliminación  
El equipo con más puntos totales (como en Sanda), en cada categoría de peso se posicionará más arriba.
- 3) Puntos por posición

1. Los ocho primeros puestos de cada categoría recibirán 9, 7, 6, 5, 4, 3, 2 y 1 punto respectivamente.
2. Los seis primeros puestos de cada categoría recibirán 7, 5, 4, 3, 2 y 1 punto respectivamente.
3. Si dos o más equipos empatan, el que tenga más victorias individuales se posicionará más arriba. Si el empate continúa, el que tenga más subcampeones se posicionará más arriba, y así sucesivamente.

## **CAPÍTULO 4: LLAMADAS Y GESTOS**

### **Artículo 18 - Protocolo de competición y las llamadas y gestos de los jueces**

- 1) Saludo de palma y puño  
De pie con los pies juntos, se pone la palma de la mano izquierda contra el puño derecho frente al pecho, a unos 20-30 cm.
- 2) Entrada al área de competición  
Los jueces deben ser los primeros en entrar.
- 3) El árbitro debe situarse en el centro del área y llamar “YunDongYen LuChang (entrada de competidores)”. Extenderá ambos brazos a los lados con las palmas hacia arriba y apuntando a los competidores. Luego se doblarán los brazos por los codos, quedando ambas palmas enfrentadas.
- 4) Acercamiento del competidor  
Se extenderán ambos brazos a los lados con las palmas hacia arriba y apuntando a los competidores. Luego se doblarán los brazos por los codos, quedando ambas palmas enfrentadas, mientras se llama “ShangChang (acercamiento de competidores)”, para que accedan a la plataforma.
- 5) Yubei (listos) - Kaishi (¡ya!)  
El árbitro adelantará una pierna y la doblará, entre ambos competidores, mientras llame “Yubei (listos)!” extenderá ambos brazos a los lados con las palmas hacia arriba y apuntando a los competidores. Luego, mientras se llame “Kaishi (¡ya!)!” se cruzarán las manos frente al abdomen.
- 6) Ting (Stop)!  
Mientras se llame "Ting (Stop)!" el árbitro adelantará una pierna y la doblará, extendiendo un brazo entre ambos competidores con los dedos hacia arriba.
- 7) Caída  
Mientras se llama "Hongfang (lado rojo)!" o “Heifang (lado negro)!” se extenderá un brazo con la palma de la mano mirando hacia arriba y apuntando hacia el competidor caído, enras el otro brazo se mueve hacia el lado del cuerpo, doblado por el codo y con la palma hacia abajo.
- 8) Caída en primer lugar  
Mientras se llama "Hongfang (lado rojo)!" o “Heifang (lado negro)!” se extenderá un brazo apuntando hacia el competidor caído primero, y se cruzarán los brazos frente al abdomen con las palmas hacia abajo.
- 9) Caída simultánea  
Extend both arms horizontally forward and withdraw them to press both palms down while calling "TongSiTaoTi!"

### **Artículo 19 - Llamadas y gestos para penalizaciones**

- 1) Amonestación

Se extenderá un brazo hacia el infractor con la palma de la mano hacia arriba. Mientras se llame "Hongfang (lado rojo)!" o "Heifang (lado negro)!" se indicará la falta con la otra mano y se doblará el otro brazo en un ángulo recto con la palma de la mano hacia atrás y con los dedos hacia arriba.

2) Aviso

Se extenderá un brazo hacia el infractor con la palma de la mano hacia arriba. Mientras se llame "Hongfang (lado rojo)!" o "Heifang (lado negro)!" se doblará el otro brazo en un ángulo recto con el puño cerrado y el pulgar señalando hacia fuera.

3) Descalificación

Mientras se llame "Hongfang (lado rojo)!" o "Heifang (lado negro)!" se cruzarán los antebrazos frente al cuerpo con las manos cerradas en puño.

4) Tratamiento de emergencia

Mirando a la mesa de supervisión médica, se cruzarán los antebrazos frente al pecho con los dedos hacia arriba.

5) Descanso

Se extenderán ambos brazos a los lados con las palmas de las manos hacia arriba y señalando a los lugares de descanso de los competidores.

6) Ganador

De pie entre ambos competidores, se agarrará la muñeca del ganador y se levantará su mano.

## **CAPÍTULO 5: ÁREA DE COMPETICIÓN**

### **Artículo 20 - Área de competición**

El área de competición puede ser un tapiz con los siguientes requisitos:

- 1) Un círculo de 1,5 m de diámetro en el centro de otro de 7 m de diámetro. El círculo será blanco y con 5 cm de grosor de línea. Estará rodeado por colchonetas de 2 m de ancho.
- 2) El centro del círculo es sólido y está marcado, y tiene 50 cm de diámetro. Ahí es donde el competidor se sitúa y hace el gesto de inicio al empezar el combate.

### **Artículo 21 - Áreas de competición alternativas**

El Comité Técnico de la EWUF podrá designar otras superficies como adecuadas para el área de competición.

## **CAPÍTULO 6: ARBITRAJE, RECLAMACIONES Y OTROS**

### **Artículo 22 - Arbitraje y reclamaciones**

- 1) Solo el líder registrado del equipo de un competidor podrá hacer una reclamación por una decisión del jurado y debe ser remitida por escrito al juez central por medio de la mesa de reclamaciones u otro punto destinado a cumplir ese cometido en los quince minutos siguientes a la toma de la decisión. Se pagará una tasa de cien euros que se devolverá si se falla en favor del reclamante y que irá a la EWUF si se falla en contra. Toda falta de protocolo de reclamación supondrá la pérdida de derecho a reclamar y de la tasa si ya fue pagada. Toda reclamación está vinculada con el artículo veintidós del reglamento.

- 2) Las reclamaciones las llevará un Jurado de reclamación.
- 3) El jurado de reclamación debe ser convocado y disuelto por el jefe del Comité Técnico de la EWUF y consistirá en una mesa de tres personas nombradas antes del inicio del evento. Si la nacionalidad del reclamante coincide con la de uno de los miembros de la mesa, el miembro en cuestión será sustituido por alguien adecuado. El juez central y el árbitro no podrán formar parte de esta mesa. Alternativamente, la mesa podrá estar formada por los tres jueces con más experiencia presentes en el evento, determinados por el jefe del Comité Técnico de la EWUF o su asistente. Esta mesa no podrá albergar a un juez central o árbitro de la misma nacionalidad que la de los competidores del combate contra el que se reclama.
- 4) Si el Jurado de reclamación falla en favor del reclamante se corregirá adecuadamente el resultado.
- 5) La decisión del Jurado de reclamación debe ser definitiva y vinculante.

**Artículo 23 - Otros**

- 1) El Comité Técnico debe ser el que interprete el reglamento
- 2) Lo que no cubra este reglamento lo establecerá el Comité Técnico