



*Departamento de Wushu*  
*Federación Madrileña de Judo y Deportes Asociados*  
*Manual de Wushu Tradicional*





## **NORMAS**

NORMAS DE LA COMPETICIÓN DE WUSHU TRADICIONAL DEL COMITÉ TÉCNICO DE LA EWUF

### ***Competición de Taolu Tradicional (2013)***

**Artículo 1 - Normas generales**

**Artículo 2 - Tareas de los oficiales de competición**

**Artículo 3 - Normas generales para la competición**

**Artículo 4 - Eventos de la competición**

**Artículo 5 - Grupos de edad en la competición**

**Artículo 6 - Reclamaciones**

**Artículo 7 - Determinación del orden de competición**

**Artículo 8 - Registro**

**Artículo 9 - Protocolo**

**Artículo 10 - Cronometraje**

**Artículo 11 - Muestra de resultados**

**Artículo 12 - Abandono, retirada**

**Artículo 13 - Posicionamiento**

**Artículo 14 - Armas**

**Artículo 15 - Área de competición**

**Artículo 16 - Métodos de puntuación y criterios de las categorías de Taolu Tradicional**

**Artículo 17 - Protocolos de la competición de Wushu Taolu**

**Artículo 1 - Normas generales**

El Comité Ejecutivo aprueba que el Vicepresidente/Jefe del Comité Técnico de la EWUF presida el Comité de Competición, que está autorizado para organizar y dirigir la competición. Bajo el control del Comité de Competición debe haber los siguientes oficiales:

- 1) Un juez jefe.
- 2) Un juez central y seis jueces laterales por tapiz, que se repartirán en dos paneles: A y B. Los jueces del panel A se encargan de la calidad técnica, y los del B, del overall.
- 3) Un registrador por tapiz.
- 4) Un juez que se encague de pasar lista por tapiz.
- 5) Un cámara grabando para el Jurado de reclamación por tapiz.

**Artículo 2 - Tareas de los oficiales de competición**

Los oficiales de competición deben trabajar bajo el liderazgo del jefe del Comité de Competición.

- 1) El juez jefe debe:
  1. Ser al menos juez de grado B por la EWUF o la IWUF.
  2. Organizar y dirigir el trabajo de los jueces y asegurarse de que se aplica el reglamento.
  3. Interpretar el reglamento y las regulaciones sin potestad para cambiarlos.

4. Reemplazar jueces si sus puntuaciones se salen del promedio tres veces consecutivas.
  5. Dar avisos a competidores y coaches que causen problemas en el área de competición y, si se niegan a seguir las instrucciones dadas, proponer al Comité de Competición que tome estrictas medidas en su contra, incluyendo la cancelación de sus resultados.
  6. Examinar y anunciar los resultados de la competición, y elaborar un resumen del trabajo de los oficiales.
  7. Organizar el estudio del reglamento y el curso de repaso de los jueces antes de la competición.
- 2) El juez central debe:
1. Organizar a los jueces en los paneles y supervisar su trabajo.
  2. Informar al juez jefe de los casos en que las notas de un juez se salgan tres veces consecutivas del promedio.
  3. Deducir puntos por movimientos repetitivos y exceso o falta de tiempo en las formas (0,2 puntos por cada uno).
  4. Deducir un punto por pausas sin motivo (más de cinco segundos durante la forma y más de ocho en el inicio).
  5. Participar en el panel B en caso de que haya errores graves o que la diferencia entre notas sea más de 0,5; su propia nota se añadirá a la media de las otras y se realizará la media entre ambos valores, quedando como resultado la puntuación final del panel B.
  6. Detener la realización de la forma si:
    - I. El uniforme del competidor se sale de la norma durante la forma, como que se suelte el fajín (se deduce un punto por repetirla).
    - II. El arma se rompe (se deduce un punto por repetirla).
    - III. Hay problemas con el tapiz (en este caso no se deducen puntos por repetir).
- 3) Los jueces deben:
1. Hacer su trabajo de la mejor manera posible bajo el liderazgo del juez central.
  2. Evaluar de manera independiente y conforme al reglamento, y llevar un registro justificado de sus puntuaciones. En caso contrario, será reemplazado de inmediato y penalizado.
  3. Ser responsables, como miembros del panel A, de evaluar la calidad técnica de la forma entera de cada competidor.
  4. Ser responsables, como miembros del panel B, de evaluar el overall de la forma entera de cada competidor.
  5. El registrador debe ser responsable de los protocolos de inicio y final de cada evento.
  6. El juez responsable de pasar lista a los participantes debe ser responsable de revisarles media hora antes de la competición, llevarles a su tapiz y darle al juez central la lista final de participantes.
  7. Si no hay sistema electrónico de puntuaciones, los jueces deben estar sentados con dos metros de separación entre ellos.
- 4) Grabación oficial de vídeo
1. Las cámaras deben grabar todos los eventos.
  2. Se encargarán de repetir el vídeo a petición del juez central o del Jurado de reclamación y, al final de la competición, le darán todos los materiales grabados al jefe del Comité de Competición sin poder hacer ninguna copia.
  3. Solo los vídeos oficiales pueden ser usados como referencia en las reclamaciones.

### **Artículo 3 - Normas generales para la competición**

#### Tipos de competición

- 1) La competición se divide en:

1. Individual
  2. Por equipos
  3. Individual/por equipos
- 2) Los competidores deben dividirse en
1. Senior
  2. Junior
  3. Infantil

#### **Artículo 4 - Eventos de la competición**

- 1) Grupo 1: Taijiquan tradicional 传统太极拳, 器械, 对练, 推手比赛  
Incluyendo Chen, Yang, Sun, Wu, Wu(Hao), Li, Wudang, Zhaobao y otros estilos divididos en Taijiquan, Taiji qixie (armas), Taiji duilian (combate preparado) y Taiji tuishou (empuje de manos). Nota: 24, 48, 88, 42 y otras formas modernas simples no se aceptan. Formas de taiji duilian moderno están permitidas si cumplen con los requisitos propios del estilo original. El límite de tiempo para formas quanshu, qixie es de tres minutos, y de duilian, un minuto.
- 2) Grupo 2: Bagua, Xingyi, Bajiquan tradicionales 传统八卦, 形意, 八级拳, 器械, 对练比赛  
Estilos tradicionales de Bagua, Xingyi, Bajiquan divididos en quanshu, qixie (armas), duilian (combates preparados). El límite de tiempo para formas quanshu, qixie es de dos minutos, y de duilian, un minuto.
- 3) Grupo 3: Nanquan tradicional 传统南拳, 器械, 对练比赛  
Escuelas tradicionales de Nanquan Guandong, Fujian, Sichuan etc. (Hong, Li, Mo, Cailifo etc. excepto Yongchun (Wing Chun) e imitación (象形拳), divididas en quanshu, qixie (armas), duilian (combate preparado). El límite de tiempo para formas quanshu, qixie es de dos minutos, y de duilian, un minuto.
- 4) Grupo 4: Shaolinqun tradicional 传统少林拳, 器械, 对练比赛  
Songshan shaolinqun tradicional dividido en quanshu, qixie (armas), duilian (combate preparado). El límite de tiempo para formas quanshu, qixie es de dos minutos, y de duilian, un minuto.
- 5) Grupo 5: Estilos de imitación 象形拳, 器械, 对练比赛  
Todas las formas e imitación incluyendo Houquan, Yinzhuquan, Zuiquan, Tanglangquan, Ditangquan, Zonghequan, Minghequan, Heihuquan etc. divididas en quanshu, qixie (armas), duilian (combate preparado). El límite de tiempo para formas quanshu, qixie es de dos minutos, y de duilian, un minuto.
- 6) Grupo 6: Estilos tradicionales de tongbei, fanzi, chuoqiao, pigua 传统通背, 翻子, 戳脚, 劈挂拳, 器械, 对练比赛  
Estilos tradicionales de tongbei, fanzi, chuoqiao, pigua divididos en quanshu, qixie (armas), duilian (combate preparado) El límite de tiempo para formas quanshu, qixie es de dos minutos, y de duilian, un minuto.
- 7) Grupo 7: Yongchun (Wing chun) tradicional 传统永春白鹤拳, 器械, 对练比赛  
Formas tradicionales de Yongchun (Wingchun) quanshu 彪指 (biaozhi) y 寻桥 (xunqiao), armas 六点半棍 (liu dian ban gun) 蝴蝶双刀 (hudie shuang dao) y formas wooden dummy. Se permite duilian basado en técnicas de wing chun. El límite de tiempo para formas quanshu, qixie es de dos minutos, y de duilian, un minuto.
- 8) Grupo 8: Otros estilos tradicioales 其他拳术, 器械, 对练比赛  
Todas las formas tradicionles quanshu y con armas: chaquan, huaquan, baoquan, baimei (pakmei), liuhequan, gongliquan, yuejiaquan, wudangquan (excepto wudang taijiquan, xingyiquan y baguaquan que pertenecen a otros grupos) etc. Las formas que no se incluyan en grupos anteriores de mano vacía o armas tradicionales (simple, doble, flexible). Se permite duilian si está basado en dichas técnicas. El límite de tiempo para formas quanshu, qixie es de dos minutos, y de duilian, un minuto.

- 9) No permitido
  1. Todas las formas estándar y opcionales de competición de la IWUF incluyendo el duilian.
  2. Nandu (salvo las que lo presentan tradicionalmente, como quedilong en Chen taijiquan, cekongfan en Huaquan, acrobacias en estilos de imitación).
  3. Mulanquan and Mulanqixie.
  4. Estilos vietnamitas.
  5. Estilos japoneses.
  6. Estilos malasios, indonesios, tailandeses o filipinos.
  7. Qigong.
  8. Formas compuestas excepto duilian (con los principios del estilo), estilos de imitación y armas (que deben ser tradicionales y sus principios deben pertenecer a escuelas y estilos históricos del wushu (Chunqiu dadao, Guandao, Hudie shuangdao etc.).El criterio de determinación de formas y autenticidad de escuelas se comprobará en la «Enciclopedia del Wushu chino» (中国武术百科全书出版社 1998 北京) compilada por la Asociación China de Wushu y el Instituto de investigación de Wushu.
- 10) Duración del evento
 

El límite de tiempo se aplica según el principio de «stop tras el límite». Esto significa que si la forma tiene un límite de dos minutos, al minuto cincuenta y cinco se debe realizar el movimiento de cierre adecuado (shoushi) y el saludo (baoquanli) para acabarla.
- 11) Agrupación y división de estilos
 

Para evitar las "falsas competiciones" y animar a la participación, se implementará el principio de «grupos de no más de seis miembros». Eso significa que tres obtendrán medalla y tres no. Si hay menos de seis competidores en el grupo, se fusiona con el más próximo (Chen taijiquan y Zhaobao taijiquan, Yang taijiquan y Li taijiquan, Sun taijiquan y Wu taijiquan, etc.)En caso de haber armas se aplicará el mismo principio (taiji dao y taiji jian).Se aplica al revés si hay demasiados competidores (más de dieciocho). En este caso, debe dividirse según criterios relevantes (en nanquan, Guandong y Fujian se pueden separar en dos categorías distintas). Si quedan grupos desiguales (cinco y trece competidores, se tomará el número de competidores del grupo mayor necesario para que el menor alcance los seis → 6 - 12). El Comité de competición debe hacer la agrupación correcta con la ayuda de su jefe.

#### **Artículo 5 - Grupos de edad en la competición**

- 1) Adulto: de 18 a 30 años (para taolu y sanshou qindaleiti).
- 2) Senior: de 31 a 50 años - solo taolu (más de 65 años solo taijiquan tradicional)
- 3) Junior: de 12 a 17 años (taolu).
- 4) Infantil: menos de 12 años (taolu).

La edad se refiere a la que se tiene en el pasaporte durante el check-in.

#### **Artículo 6 - Reclamaciones**

- 1) El Jurado de reclamación debe llevar las reclamaciones hechas por un representante del equipo participante, que está en desacuerdo con las deducciones hechas por el juez central con la actuación de uno de sus miembros.
- 2) No se permite reclamar por resultados de otros competidores.
- 3) Si un equipo no está de acuerdo con las decisiones del juez contra sus miembros, la reclamación debe ser llevada por el líder o coach del equipo por escrito al Jurado de reclamación en los quince minutos siguientes a la finalización de la categoría correspondiente, junto con una tasa de cien euros, única para cada reclamación. El Jurado de reclamación debe examinar el caso con grabaciones. Si considera que el juicio original es el correcto, el equipo reclamante debe acatar la decisión y perder el derecho a recuperar la tasa. Si hay problemas por desobediencia, el Jurado de

reclamación podrá, de acuerdo con la severidad del asunto, proponer al Comité Técnico de la EWUF que tome medidas estrictas, incluyendo la cancelación de los resultados de los competidores o del equipo. Si se observa que la decisión del jurado es errónea, el Jurado de reclamación podrá proponer al Comité Técnico de la EWUF que tome medidas, de acuerdo con las regulaciones implicadas, contra el juicio mal dado y se devolverá la tasa pagada. Los resultados originales podrán, en este caso, ser modificados. La decisión del Jurado de reclamación es definitiva. Se sancionará por comportamientos contra el espíritu deportivo.

#### **Artículo 7 - Determinación del orden de competición**

El orden de competición para cada evento saldrá echado a suertes, con la supervisión del Comité de Competición y el árbitro jefe. Si en ambas, preliminares y finales, se realizan, el orden de inicio para cada evento en las finales se determinará por los resultados en las preliminares, con el que menos haya puntuado en primer lugar y el que más haya puntuado en el último lugar. En caso de empate en las preliminares, el orden se echará a suertes.

#### **Artículo 8 - Registro**

Los competidores deben llegar al sitio indicado treinta minutos antes del inicio de la competición para el primer pase de lista y la inspección del vestuario y armamento. El segundo pase de lista se hará veinte minutos antes del inicio y la tercera, diez minutos antes.

#### **Artículo 9 - Protocolo**

En el pase de lista y el anuncio de la nota final, los competidores darán al juez central un saludo de palma y puño.

#### **Artículo 10 - Cronometraje**

El cronometraje debe empezar cuando el competidor comienza con una posición estacionaria y finalizar cuando toda su forma ha terminado en una posición erguida con pies juntos.

#### **Artículo 11 - Muestra de resultados**

Las puntuaciones de los competidores deben ser mostradas al público.

#### **Artículo 12 - Abandono, retirada**

Toda ausencia y retraso en la asistencia al registro se contará como abandono.

#### **Artículo 13 - Posicionamiento**

##### 1) Individual y Duilian

Los competidores en eventos así se posicionarán de acuerdo a sus puntuaciones, con el primero en primer lugar, el segundo en segundo lugar, y así sucesivamente.

##### 2) Individual acumulativo

Los competidores en eventos así se posicionarán de acuerdo al total de sus puntos o métodos específicos contemplados en las regulaciones, con el primero en primer lugar, el segundo en segundo lugar, y así sucesivamente.

##### 3) Grupos

El grupo con mejor puntuación se posicionará en primer lugar, el segundo en segundo lugar, y así sucesivamente.

##### 4) Equipos

Los equipos se posicionarán de acuerdo a los métodos contemplados en las regulaciones de la competición.

##### 5) Empate

Los empates se resolverán de la siguiente manera:

1. El competidor con más overall se posicionará más arriba en el ranking
2. Si el empate continúa, el competidor con menos deducciones sobre su overall se posicionará más arriba.
3. Si el empate continúa, se compartirá puesto.
4. En competiciones con preliminares y finales, el competidor con mejores resultados se posicionará más arriba. Si el empate continúa, el posicionamiento en las finales se determinará como en los párrafos superiores.

5. En eventos individuales acumulativos, el competidor que quede en mejores puestos en eventos individuales se posicionará más arriba. Si el empate continúa, el competidor con los segundos mejores puestos en eventos individuales se posicionará más arriba, y así sucesivamente. En caso de número igual de puestos en eventos individuales, se compartirá puesto.
6. En los puntos totales del equipo, el equipo con más puntos en evento individuales se posicionará más arriba. Si el empate continúa, el equipo con más segundos puestos se posicionará más arriba, y así sucesivamente. En caso de igual número de posiciones en eventos individuales compartirán posición. La atribución de puntos es como sigue: 6, 5, 4, 3, 2 y 1 punto al primer, segundo, tercer, cuarto, quinto y sexto puestos, respectivamente. En Qinda-Leitai y Taiji-tuishou la atribución de puntos es como sigue: 3, 2 y 1 punto al primer, segundo y tercer puesto, respectivamente.

#### **Artículo 14 - Armas**

Las armas deben cumplir con los requisitos de seguridad y no deben estar afiladas

#### **Artículo 15 - Área de competición**

Tapiz chino de Taolu A estándar de 8m por 14m con zonas de seguridad.

#### **Artículo 16 - Métodos de puntuación y criterios de las categorías de Taolu Tradicional**

- 1) El jurado debe estar compuesto de tres jueces del panel A, tres del B y el juez central. Si hay suficientes jueces, habrá cinco jueces en el panel A en vez de tres.
- 2) Se empieza con 10 puntos, cinco de calidad técnica y cinco de overall. El resultado final es la suma de ambos valores.
- 3) Los jueces del Panel A deben deducir puntos de acuerdo a errores en calidad técnica cometidos por un competidor a lo largo de toda su forma.
- 4) Los jueces del Panel B deben evaluar el overall de la forma completa y deducir puntos por errores en él. Se eliminarán las valoraciones más alta y más baja. La media de dos puntuaciones intermedias será la puntuación obtenida, si no hay corrección por parte del juez central.
- 5) Cuando un competidor comete un error de calidad técnica, se deducirán 0,1 puntos por cada uno, y 0,2-0.3 o 0,5 puntos por dos o más errores en un mismo movimiento. (Tabla 1)
- 6) EL overall se evalúa teniendo en cuenta la conformidad de la forma con los principios básicos del estilo, la aplicación de fuerza específica (fali, fajin) espíritu del estilo en cuestión y un ritmo correcto. Cuando un competidor comete un error de overall, se deducirán 0,1 puntos por cada uno, y 0,2-0.3 o 0,5 puntos por errores más serios. (Tabla 2).
- 7) El overall se divide en tres niveles: superior (5-3,51 puntos), medio (3,5-2,91) y bajo (2,9-1,01).
- 8) Se pide al competidor que haga las posiciones correctas (步形 - buxing), movimientos, aplicación completa y correcta de la fuerza (发力 - fali, 发劲 - fajin), buena coordinación y trabajo corporal (身法 - shenfa) y pasos (步法 - bufa), coordinación entre cuerpo y arma si la hubiera, y ritmo distintivo típico del estilo; será lo que se evaluará en el overall. Se tomará como referencia la «Enciclopedia del Wushu Chino» (中国武术百科全书出版社 1998 北京) compilada por la Asociación China de Wushu y el Instituto de investigación de Wushu.

Tabla 1

Tipo	Movimiento	Error a deducir	Un error	Más de un error
Equilibrio (Pingheng)	Equilibrio alto, medio y bajo	Pérdida de equilibrio, inestabilidad, poner un pie extra	0,1	0,2-0,3
Posición	Posturas (步形 - buxing)	Posición inadecuada par el estilo, inestabilidad, poner un pie extra	0,1	0,2-0,5
	Pasos (步法 - bufa)	Pasos inadecuados para el estilo, posición sin coregir		
Técnicas de mano (手法 - shoufa)	Mano incorrecta (手形 - shouxing)	Mano no conforme con el estilo	0,1	0,2
	Técnica incorrecta (手形 - shouxing)	Técnica de mano no conforme con el estilo	0,1	0,2-0,3
Técnicas de pierna (腿法 - tuifa)	Patada alta con la pierna estirada (直摆形腿法 - zhibaixingtuifa)	Pierna que sujeta doblada, pierna que pega doblada, patada no muy alta	0,1	0,2-0,3
	Dantui, chuaitui (弹腿 - dantui, 踹腿 - chuaitui)	Pierna que pega no estirada por completo al final		
	Barridos (扫转腿法 - saozhuantuifa)	Pierna que barre no estirada por completo, despegada del suelo		

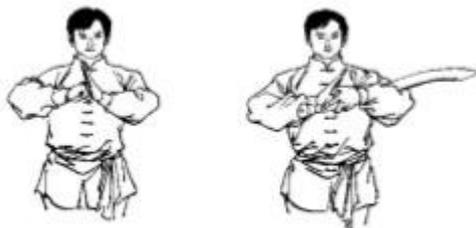
Tabla 2

Tipo	Movimiento	Errores para deducción	En un movimiento	En toda la forma
Conformidad con el estilo	Ritmo	Sin ritmo	0,1	0,5-1
	Aplicación de fuerza	Aplicación de fuerza no conforme al estilo	0,1	0,5-1
	Espíritu marcial	Ausencia de espíritu	0,1	0,2-0,3
Corrdinación	Corrdinación corporal y de cuerpo con arma	Ausencia de coordinación	0,1	0,5-1

### Artículo 17 - Protocolos de la competición de Wushu Taolu

1) Saludo de palma y puño y saludo con armas cortas (dao)

De pie con los pies juntos, se pondrán el puño derecho contra la palma izquierda, con los nudillos del primero en el inicio de los dedos de la segunda, frente al pecho, a 20-30 cm. De pie con los pies juntos y el sable sujeto con la mano izquierda, se doblará el codo para poner el sable paralelo al pecho con la hoja cortante hacia arriba, la primera articulación del pulgar izquierdo en contacto con el centro de la palma derecha y las dos manos a 20-30 cm del pecho. \*Revisar la «Enciclopedia del Wushu chino» (中国武术百科全书出版社 1998 北京) compilada por la Asociación China de Wushu y el Instituto de investigación de Wushu



2) Saludo con armas cortas (jian) y largas.

De pie con los pies juntos y la espada sujeta en la mano izquierda se doblará el codo para poner la hoja paralela al pecho cerrar a la parte de fuera del antebrazo, con la parte ulnar de la palma derecha al inicio del dedo índice izquierdo y las dos manos a 20-30 cm del pecho. De pie con los pies juntos y ambos brazos doblados por el codo frente al pecho, se sujetará la lanza o el palo verticalmente en la mano derecha a una distancia de la tercera parte más próxima al extremo inferior, mientras que la palma izquierda se posicionará en la segunda articulación del pulgar derecho, con ambas manos a 20-30 cm del pecho.

Notas:

- a) Para formas con arma doble, el mango debe sujetarse con una mano para un saludo con sable, espada, lanza o palo. Si es incómodo, se sujetarán con ambas manos y se mirará al juez central como saludo.
- b) Cuando un oficial quiera inspeccionar un arma, el competidor debe entregárselo verticalmente, con la punta hacia arriba si es arma larga o hacia abajo si es arma corta.