



COALICIÓN ESPAÑOLA DE WUSHU/KUNG-FU
(C.E.W.K)



**NORMAS PARA LOS CAMPEONATOS TRADICIONALES DE WUSHU
(ADULTOS Y JUNIOR)
REGLAS DE COMPETICIÓN Y METODO DE JUZGAR
EUROPEAN WUSHU FEDERACIÓN COMITÉ TECNICO
(2013-2015)**

TRADUCIDO POR COALICIÓN ESPAÑOLA DE WUSHU/KUNG-FU 2019

Traducido y editado por: Raúl Aguilera Baraja



Tabla de contenido

Competición Taolu Tradicional

Artículo 1 - Reglas generales.....	3
Artículo 2 - Deberes de los oficiales de la competición	3-4
Artículo 3 - Reglas generales para la competición	5
Artículo 4 - Eventos de competición	5-8
Artículo 5 - Grupos de edad en competición	8-9
Artículo 6 – Apelaciones	9
Artículo 7 - Determinación del orden de inicio de la competición	9
Artículo 8 – Registro	9
Artículo 9 – Protocolo.....	9
Artículo 10 – Cronometraje	9
Artículo 11 - Exhibición de puntuación	9
Artículo 12 - Por defecto	9
Artículo 13 – Colocación	10
Artículo 14 – Armas	11
Artículo 15 - Área del concurso	11
Artículo 16 - Métodos y criterios de puntuación para eventos tradicionales	11-12
Artículo 17 - Protocolo de competición de Wushu Taolu	14
Artículo 18– Códigos de vestimenta.....	16



Artículo 1 - Reglas generales

El Comité Ejecutivo aprobado por la EWUF, el Vicepresidente, Comité Técnico y Presidente presidirán el Comité de Competición, que está autorizado para Organizar y gestionar la competición.

Bajo el control del Comité de Competición estará el siguiente concurso funcionarios compuestos por:

➤ **Jueces y oficiales de competición**

1) **1 juez principal de Taolu**

2) **1 juez principal y 6 jueces de línea** para cada tapiz, que consta de 2 paneles: "A y B".

Los jueces del panel "A" son los responsables de producir la puntuación para el rendimiento técnico (calidad de movimientos).

Los jueces "B" son responsables de producir la puntuación general de rendimiento.

3) **1 secretario / registrador** por tapiz.

4) **1 juez responsable** de verificar la lista de participantes por tapiz.

5) **1 cámara** por tapiz trabajando para el Jurado de Apelación.

➤ **Artículo 2 - Deberes de los oficiales del concurso**

Los oficiales del concurso trabajarán bajo el liderazgo del presidente del comité de competición. Sus deberes son los siguientes:

El juez jefe

1) Ser al menos juez calificado de IWUF o EWUF «B»:

2) Organizar y dirigir el trabajo de los jueces y asegurar que la Competencia Se implementan las reglas;

3) Interpretar las Reglas y Regulaciones, pero no tienen derecho a alterarlas;

4) Reemplazar jueces en el proceso de competencia si su puntaje cae fuera del promedio 3 veces consecutivas;

5) Dar advertencias a los competidores y entrenadores que causan problemas en el sitio de la competencia y, si se niegan a escuchar consejos, proponer al Presidente del Comité de Competencia para tomar medidas estrictas contra ellos, incluida la cancelación de sus resultados;

6) Examinar y anunciar los resultados de la competencia, y hacer un resumen. del trabajo de arbitraje.

7) Organizar el curso de estudio y actualización del juez antes de la competencia para estudiar las normas.

El juez principal

1) Organizar los paneles de jueces y asegurara su trabajo.

2) Informara al Juez Jefe cualquier caso en el que el puntaje de un juez caiga el promedio 3 veces consecutivas;

3) Deducirá puntos por movimientos repetitivos, por tiempo extra o por fuera de tiempo (0,2 puntos cada vez).

4) Deducirá 1 punto por pausas no reglamentarias en la rutina (más de 5 segundos durante el rutina y más de 8 segundos al comienzo de la rutina).



5) Participara en la evaluación del panel “B” en el cómputo general.
(En el caso donde hay errores serios en la producción de puntuación o la diferencia entre puntuación es más de 0.5). En este caso, el juez principal produce su propia puntuación para el cómputo general y sus puntos se agregan al del promedio del panel «B». El promedio de esto es la puntuación final del panel “B”.

6) Detener la rutina si:

- a) El uniforme del competidor se desprende durante la rutina. (1 punto) se deduce, con permiso para repetir la rutina.
- b) El arma se rompe (1 punto) se deduce, con permiso para repetir la rutina.
- c) Hay problemas con el tapiz. (En este caso no se deducen puntos para la repetición de la rutina).

Los jueces deberán:

- 1) Hacer su mejor esfuerzo al juzgar bajo la guía de su juez principal;
- 2) Evaluar de forma independiente y dar conformidad con las Reglas, mantener un registro detallado que justifica su puntuación (si no hay registros de puntaje el juez debe ser reemplazado de inmediato y sancionado).
- 3) Ser responsables, como miembros del Panel «A», de evaluar el nivel técnico y la calidad de los movimientos en las rutinas de los competidores.
- 4) Ser responsables, como miembros del Panel «B», de evaluar el rendimiento de las rutinas completas de los competidores.
- 6) El secretario / registrador será responsable de iniciar y finalizar los protocolos durante el evento.
- 7) El juez responsable de verificar la lista de participantes revisara a los participantes 30 minutos antes de la competición, para conducirlos al tapiz y dar a los jueces principales la lista final de participantes.
- 8) Si no hay un sistema electrónico, los jueces tendrán sus asientos separados por una distancia de 2 metros entre sí.

Grabador oficial de video

- 1) Los cámaras deberán grabar todos los eventos de la competición.
- 2) Reproducir los videos a solicitud del juez principal o del jurado de apelación. Y al final de la competición entregar todos los materiales al presidente de competición, sin hacer ninguna copia de ellos.
- 3) Solo la grabación de video oficial se puede utilizar como referencia en la apelación.



➤ **Artículo 3 - Reglas generales para la competición**

Tipos de competición

La competición se puede dividir en:

1) Competición individual, Competición de equipo, Competición individual / de equipo.

2) La competición se puede dividir en:

Competición senior, Competición juvenil y Competición infantil.

➤ **Artículo 4 - Eventos de competencia**

1) Grupo 1.

Taijiquan tradicional, 传统太极拳, 器械, 对练比赛

Taijiquan tradicional que incluye Chen, Yang, Sun, Wu, Wu (Hao), Li, Zhaobao y otros estilos tradicionales de Taijiquan divididos en; Taijiquan Quanshu (mano vacía), Taiji Qixie (armas Taiji), taiji Duilian (combate de parejas) y competición de Tuishou (empuje de manos).

Nota: 24mov, 48mov, 88mov, 42mov y otras rutinas modernas individuales no se deben utilizar.

Se permiten formas de Taiji duliaan modernas siempre que se mantengan en conformidad con el estilo original, con límite de tiempo para las rutinas quanshu, qixie: máximo 3 minutos, La rutina de Dulian máximo 1 minuto.

2) Grupo 2.

Bagua tradicional, Xingyi, Bajiquan, 传统八卦, 形意, 八级拳, 器械, 对练比赛.

Estilos tradicionales de Bagua, Xingyi, Bajiquan divididos en Quanshu (mano vacía), Qixie (armas), Dulian (combate).

Límite de tiempo para las rutinas Quanshu (mano vacía), Qixie (armas): 2 minutos.

Rutina Duilian 1 minuto.

3) Grupo 3.

Nanquan tradicional 传统南拳, 器械, 对练比赛

- Baimeiquan (白眉拳),

-Wuzuquan (五祖拳)

- Hongjiaquan (洪家拳)

- Huangjiaquan (莫家拳)

-Mojaquan (黄家拳)

-Lijiaquan (蔡李佛拳),

-Cailifoquan (虎鹤双形拳)

-Huheshuangxingquan(刘家拳),

-Liujiacquan (黑虎拳),

-Heihuquan (鱼门拳等),

-Yumenquan, etc.–



Las rutinas tradicionales de Nanquan se dividen en Quanshu, Qixie (armas), Duilian (combate).

El Límite de tiempo para las rutinas Quanshu, Qixie: es 2 minutos.

Duilian: 1 minuto.

4) Grupo 4.

Yongchunquan (Wingchun) y Hequan, 器械, 对打比赛

Yongchunquan (Wingchun): Yeshi, Chenshi, Pengshi, etc. 叶氏, 陈氏, 彭氏等

A partir de 2015 para las Reglas de competición de Yongchunquan, consulte la Reglas compiladas por el comité técnico publicadas en el sitio web de EWUF.

Yongchunbaihequan, Hequan (Feihe, Shihe, Zonghe, Minghe) - 咏春白鹤拳, 鹤拳 (飞鹤拳, 食鹤拳, 宗鹤拳, 鸣鹤拳) Rutinas de armas, 六点半棍 (palo de liu dian) y 蝴蝶雙刀 (hudie shuang dao).

Se permiten rutinas simuladas de muñeco de madera. Combate simulado está permitido basado en técnicas de wingchun. Límite de tiempo para las rutinas Quanshu, Qixie: 2 minutos. Duilian 1 minuto.

5) Grupo 5.

Estilos de imitación 象形拳, 器械, 对练比赛

Todas las rutinas de imitación, incluyendo Houquan, Yinzhuaquan, Zuiquan, Tanglangquan, Ditangquan, Zonghequan, Minghequan, Heihuquan, etc., divididos en quanshu, qixie (armas), competencia duilian (combate conjunto).

Límite de tiempo para las rutinas Quanshu, Qixie: 2 minutos.

Duilian 1 minuto.

6) Grupo 6.

Tongbei tradicional, Fanzi, Chuoqiao, estilos Pigua, 传统通背, 翻子, 戳脚, 劈挂拳, 器械, 对练比赛. Divididos en Quanshu (mano vacía), Qixie (armas) y Duilian (combate).

Límite de tiempo para las rutinas Quanshu y Qixie: 2 minutos. Rutina Duilian: 1 minuto.

Grupo 7.

Shaolinqun tradicional 传统少林拳, 器械, 对练比赛, Songshan tradicional.

Dividido en Quanshu (mano vacía), Qixie (armas), Duilian (combate).

Límite de tiempo para las rutinas Quanshu y Qixie: 2 minutos.

Duilian 1 minuto.



8) Grupo 8.

Estilos de Wudang Zhang Sanfeng Taijiquan, Songxi Neijiaquan, Baxianquan, Xuanwuquan, Wudang, Baguaquan, Wudang Xingyiquan, Taiwuxingquan, etc. - 张三丰太极拳, 松溪内家拳, 八仙拳, 玄武拳, 武当八卦拳, 武当形意拳, 太乙五行拳等器械, 对练比赛.

Estilos tradicionales de Wudang serán divididos en Quanshu (mano vacía), Qixie (armas), duilian (combate).

Límite de tiempo para las rutinas Quanshu y Qixie: 2 minutos.

Duilian: 1 minuto.

9) Grupo 9.

Otros estilos tradicionales 其他拳术, 器械, 对练比赛

Todas las demás rutinas tradicionales de Quanshu (mano vacía) y Qixie (armas):

Chaquan, Huaquan, Baoquan, Baimei (pakmei), Liuhequan, Gongliquan, Yuejiaquan, etc.

No pertenecientes a las anteriores categorías. Armas tradicionales (individuales, dobles, flexibles) que no pertenecen a anteriores categorías de armas.

Se permite la rutina de combate basado en sus técnicas.

Límite de tiempo para las rutinas Quanshu y Qixie: 2 minutos.

Duilian: 1 minuto.

-No permitido en competición:

- 1) Todas las rutinas de competición IWUF estándar y libres modernas, incluido el duilian moderno.
- 2) Movimientos de dificultad (excepto aquellos presentes en las rutinas tradicionalmente, es decir Quedilong en Chen taijiquan, Cekongfan en Huaquan, y acrobacias marciales en imitación de estilos).
- 3) Mulanquan y rutinas Mulan Qixie.
- 4) Todos los estilos vietnamitas, Vovinam y otros...
- 5) Shorinji Kempo, Taikiken y otros derivados japoneses.
- 6) Penchak Silat, Sikaran, Kuntao, Panatukan y otros malayos, indonesios, Artes tailandesas y filipino.
- 7) Rutinas de Qigong.
- 8) Todas las rutinas libres, excepto Duilian (siempre que cumpla con los principios del estilo), estilos de imitación y armas (las armas de todos modos deben ser tradicionales y principalmente pertenecientes a escuelas históricas y estilos de Wushu, es decir: Chunqiu, dadao, Guandao, Hudie shuangdao, etc.).
- 9) Los criterios de determinación de rutinas y autenticidad de la escuela serán los basados en los estilos de la «Enciclopedia del Wushu chino» (中国武术百科全书出版社 1998 北京), compilado por la Asociación China de Wushu y el Instituto de investigación de Wushu.



10) Duración del evento.

La limitación de tiempo se aplica en el principio de "detener después del límite de tiempo". Eso significa que, si su rutina tiene un límite de tiempo de 2 minutos, a 1 min. 54/56 seg. Deberías realizar una forma de cierre apropiada (shoushi) y un saludo (baoquanli) para terminarla.

11) El principio de agrupar y dividir estilos.

Para evitar la competición falsa y fomentar la participación, los grupos se crearán como mínimo; no menos de seis competidores. Eso significa que 3 deberán obtener medallas, y 3 sin medalla.

Si hay menos de seis competidores en el grupo, se agregan a otro grupo

El Cuál sea más cercano a su estilo (es decir; el taijiquan Chen y el taijiquan Zhaobao se pueden mezclar juntos, Yang taijiquan y Li taijiquan, Sun taijiquan y Wu taijiquan, etc.)

En el caso de las armas, se aplicará el mismo principio (es decir; el competidor de taiji dao (sable) puede mezclarse con el grupo taiji jian (espada)).

Lo inverso se aplica si hay demasiados competidores en un grupo (más de 18).

En este caso, se dividirán de acuerdo con los principios relevantes (es decir; en caso de nanquan, Las rutinas de Guandong y Fujian se pueden dividir en dos grupos separados con adjudicación en este caso).

Si la división hace grupos desiguales (es decir; 5 y 13 competidores, el número requerido de competidores del segundo grupo será sumado al otro para obtener el número de seis - 6 - 12).

El comité de competición realizará la agrupación correcta bajo la guía del Director de competición.

➤ **Artículo 5 Grupos de edad en competición**

a) Adulto: edad plena de 18 años y hasta 35 años (inclusive)

b) Senior: edad plena de 36 a 60 años: solo Taolu (hasta 75 años para Taijiquan tradicional).

c) Junior: de 15 a 17 (solo Taolu).

d) Cadetes: de 12 a 14 (solo Taolu).

e) Niños: menores de 12 años (solo Taolu).

La edad plena significa la edad de acuerdo con el pasaporte el día del sorteo para competición.

➤ **Artículo 6 - Apelaciones**

Ámbito de las apelaciones:

1) El Jurado de Apelación se encargará de las apelaciones presentadas por un representante de un equipo participante, que no está de acuerdo con las deducciones hechas por el juez principal en el atleta de su equipo, en el proceso de competición.

2) La apelación no está permitida en desacuerdo con los puntajes o resultados de otros equipos.

3) Procedimientos y requisitos para apelaciones. Si un equipo participante no está de acuerdo con las decisiones del juez contra sus miembros, la apelación será presentada por el líder del equipo o entrenador, por escrito al Jurado de Apelación en de los 15 minutos posteriores a la conclusión del evento en cuestión, junto con una tasa de apelación de 100 euros. Cada apelación se limita a un problema. El jurado de apelación examinará el caso.



Si cualquier problema es causado por la desobediencia, el Jurado de Apelación puede, Según la gravedad del caso, proponer al Comité Técnico de la EWUF tomar medidas estrictas, incluida la cancelación de los resultados de la competición de individuos o equipo. Si el juicio hecho por el jurado demuestra ser incorrecto, el jurado de apelación propondrá al Comité Técnico de la EWUF que tome medidas, en conformidad con la normativa en cuestión, contra el juicio equivocado y se devolverá la tarifa de apelación. Los resultados originales se pueden cambiar en este caso. La decisión del Jurado de Apelación es definitiva. Las sanciones se aplicarán a los comportamientos no deportivos a través de cintas de video. Si el Jurado de Apelación considera que la sentencia original demuestra que sea correcto, el equipo de apelación lo acatará y su tarifa de apelación se perderá.

➤ **Artículo 7 - Determinación del orden de inicio de la competición**

El orden de inicio de la competición para cada evento se determinará por sorteo, conducido bajo la supervisión del Comité de Competición y el Jefe de Árbitros. Si se llevan a cabo tanto preliminares como finales, el orden de inicio en las finales se determinará por los resultados de las preliminares, con la puntuación más baja primero y la máxima como último. En caso de empate en las preliminares, El orden de inicio se determinará por sorteo.

➤ **Artículo 8 - Registro**

Los competidores deberán llegar al lugar designado 30 minutos antes de la competición, para el primer pase de lista y para una inspección de la vestimenta y armas. El segundo pase de lista tendrá lugar 20 minutos antes, y el tercer pase de lista 10 minutos antes del comienzo de la competición.

➤ **Artículo 9 - Protocolo**

En la lista y el anuncio de las puntuaciones finales, los competidores deben de hacer al Juez principal el saludo de palma de puño.

➤ **Artículo 10 - Cronometraje**

El cronometraje comenzará cuando el competidor comience su actuación desde una posición estática y detenerse cuando toda su rutina termine en una posición de pie con los pies juntos.

➤ **Artículo 11 - Exhibición de puntuación**

Las puntuaciones de los competidores se mostrarán al público.

➤ **Artículo 12 - Por defecto**

Cualquier falta en no llegar a tiempo para el registro y la competición, se considerará como incumplimiento.



➤ **Artículo 13 – Clasificación**

1) Clasificación en competición individual (incluyendo Duilian) .

Los competidores en eventos individuales se clasificarán de acuerdo con sus puntuaciones, con El de mejor puntuación se colocará primero, el segundo mejor se colocará segundo, y así sucesivamente...

2) Clasificación en competición individual, todos los Competidores en el evento se clasificarán de acuerdo con sus puntuaciones totales o según los métodos previstos en el Reglamento, con la mejor puntuación colocado primero, el segundo mejor colocado segundo, y así sucesivamente.

3) Clasificación en eventos grupales; El grupo con la mejor puntuación se colocará primero, el grupo con la segunda mejor puntuación será colocado segundo, y así sucesivamente.

4) Clasificación de equipo. Los equipos se colocarán de acuerdo con los métodos previstos en el Reglamento de competición.

5) Puntuaciones empatadas

1) Las puntuaciones empatadas en eventos individuales se resolverán de las siguientes maneras:

2) El competidor con una puntuación más alta para el juez principal será colocado más alto;

3) Si el empate persiste, el competidor con una deducción de puntos más baja por el juez principal se colocará más alto;

4) Si el empate persiste, los competidores empatados compartirán el lugar.

5) En competiciones con preliminares y finales, los competidores con mejores resultados en los preliminares se colocarán más arriba. Si el empate permanece, en la colocación final se determinará según lo dispuesto en lo anteriores párrafos.

6) En el evento individual, el competidor que ocupa el primer lugar en más eventos individuales se colocarán más arriba. Si el empate permanece, el competidor que se clasifique segundo en más eventos individuales será colocado más alto, y así sucesivamente. En caso de un número igual de lugares en todos los eventos individuales, los competidores empatados compartirán el lugar.

7) En el total de puntos del equipo, el equipo que tiene más puntos en individual en los eventos se colocarán más arriba. Si el empate persiste, los equipos con más segundos lugares en eventos individuales se colocarán más arriba, y así sucesivamente. En caso de un número igual de lugares en todos los eventos individuales, los equipos empatados compartirán el lugar.

La atribución de puntos es la siguiente:

1er lugar - 6 puntos

2do lugar - 5 puntos

3d lugar - 4puntos

4to lugar - 3 puntos

5to lugar - 2 puntos

6to lugar - 1 punto.

En Qinda-Leitai y Taiji-tuishou la atribución de puntos es la siguiente:

1er lugar - 3 puntos

2do lugar – 2 puntos

3d lugar - 1 punto.



➤ **Artículo 14 - Armas**

Las armas utilizadas en las competiciones deben cumplir con las medidas de seguridad y no deben ser afiladas.

➤ **Artículo 15 - Área de la competición**

Tapiz de Taolu

Se deberá instalar un tapiz chino (estándar antiguo) de 8 mx 14 m con zonas de seguridad.

Utilizado como área de competición.

➤ **Artículo 16 - Métodos y criterios de puntuación para los eventos tradicionales**

1) El jurado estará compuesto por tres jueces en el Panel «A» responsables de evaluar la calidad de los movimientos.

Tres jueces en el Panel «B» responsables de evaluar el desempeño general (y el juez principal).

Si hay suficientes jueces, el jurado puede estar compuesto por cinco (5) jueces en el Panel «A» responsable de evaluar la calidad de los movimientos.

Tres (3) jueces en Panel «B» responsable de evaluar el rendimiento general (y el Jefe Juez).

2) La puntuación inicial completa para todos los eventos es diez (10), incluyendo cinco (5) puntos para calidad de movimientos y cinco (5) puntos para el rendimiento general.

La puntuación inicial del competidor significa el valor total del rendimiento general y la calidad de los movimientos.

3) Los jueces del Panel «A» deducirán puntos de acuerdo con los errores en la calidad de movimientos cometidos por un competidor durante su actuación en el conjunto de la rutina.

4) Los jueces del Panel «B» evaluarán el desarrollo general del conjunto de la rutina y deducirán puntos por errores en ella. La puntuación más alto o más bajo será deducidos, El promedio de las dos puntuaciones medias se otorgará a competidor como puntos por grado de rendimiento general, si no hay corrección por el juez principal.

5) Criterios de puntuación para la calidad de los movimientos. Cuando un competidor comete un error con respecto a la calidad de los movimientos, se deducirá 0.1 punto por cada error, se deducirán 0.2-0.3 o 0.5 puntos por dos y más errores en un movimiento. (Ver tabla 1).

16.6 Criterios de puntuación para el rendimiento general

La calificación del desempeño general incluye la evaluación de la conformidad de una rutina a los principios básicos de cada estilo, aplicación de fuerza específica (fajin), espíritu del estilo respectivo y ritmo correcto. Cuando un competidor comete un error con respecto al rendimiento general, se deducirá 0.1 punto por cada error; y se deducirán 0.2 a 0.5 puntos por error severo. (Ver tabla 2).

7) Evaluación para calificar

Con respecto a esos criterios, el rendimiento general se clasifica en tres (3) niveles, con 5.00-3.51 puntos por "superior", 3.50-2.91 puntos por "intermedio", y 2.90-1.01 puntos por "inferior".



8) En general, se requiere que un competidor desempeñe las posturas con conformidad (步形 boxing) movimientos, aplicación de fuerza completa y correcta (发力 –fali, 发劲 –fajin), buena coordinación, trabajo corporal preciso (身法 –shenfa) y pasos (步法 –bufa), la coordinación entre armas y cuerpo (para eventos con armas), cambios de ritmo, conformes con el estilo. Todos estos elementos deben ser tomados en consideración al calificar la ejecución de la rutina de un competidor. Los criterios para diferentes estilos como se describe en el libro de referencia mencionado anteriormente «Enciclopedia del wushu chino» (中国 武术 百科全书 出版社 1998 北京) compilado por la Asociación China de Wushu y el Instituto de investigación de Wushu.

Tabla 1 Evaluación de la calidad de los movimientos

Criterios de deducción por errores en la calidad de los movimientos (todos los estilos).

TIPO	MOVIMIENTO	ERRORES Y DEDUCCION	1 ERROR	2 O MAS ERRORES
EQUILIBRIOS (PINGHENG)	EQUILIBRIO ALTO, MEDIO Y BAJO	PERDIDA DE EQUILIBRIO, POSICION INESTABLE, PASO LATERAL	0,1P	0,2-0,3P
POSICIONES	POSTURAS (步形 BUXING)	Posición no conforme al estilo, Posición inestable,	0,1P	0,2- 0,5P
	PASOS (步法 bufa)	Métodos de pasos incorrectos (no conforme al estilo elegido). Posición no fija		
TECNICAS DE MANO (手法–SHOUFA)	Forma o movimiento incorrecto del puño (手形 –shouxing)	La forma de la mano no se ajusta al estilo	0,1P	0,2P
	Técnicas incorrectas (手法–shouxing)	Las técnicas del puño son incorrectas	0,1P	0,2 -0,3P
TECNICAS DE PIERNAS (腿法–TUIFA)	Patadas altas con la pierna estirada (直摆形腿法 – zhibaixingtuifa)	Pierna de apoyo doblada por la rodilla, Patada con la pierna doblada por la rodilla. Patada no nivelada	0,1P	0,2–0,3P
	Dantui, Chuitui 弹腿 – dantui, 踹腿 –chuitui	Patada no completamente extendida en la etapa final		
	Técnicas de barrido 扫转腿法 –saozhuantuifa)	Barrido no completamente extendido y la suela del pie al suelo		



Tabla 2 Evaluación del desarrollo general

Criterios de deducción por errores en el rendimiento general (todos los estilos) *.

TIPO	MOVIMIENTO	ERRORES Y DEDUCCION	En 1 movimiento	En toda la rutina
CONFORME CON EL ESTILO	RITMO	NO CONFORME AL ESTILO	0,1	0,5-1,0 P
	APLICACIÓN DE LA FUERZA	NO CONFORME AL ESTILO DE APLICACIÓN DE LA FUERZA	0,1	0,5-1,0 P
	ESPIRITUD MARCIAL	AUSENCIA DE ESPIRITUD REQUERIDO	0,1	0,2-0,3P
COORDINACION	COORDINACION CORPORAL Y TECNICAS DE MANO Y PIERNA (ARMAS)	AUSENCIA DE COORDINACIÓN	0,1	0,2- 0,3P



➤ **Artículo 17 - Protocolo de competición de Wushu-Taolu**

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

Mano Vacía:

De pie con los pies juntos, coloque el puño derecho contra la palma de la mano izquierda, con los nudillos de la primera en el nacimiento de los dedos de la segunda, delante del pecho a 20-30 cm de distancia.



Arma Corta (sable):

De pie con los pies juntos y el sable en la mano izquierda, dobla el codo para colocar el sable en el pecho con el borde afilado 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.





Arma Corta (espada) (Jian):

De pie con los pies juntos y la espada sostenida en la mano izquierda, doble el codo para subir ambas manos a la altura del pecho y la espada en el exterior del antebrazo, con el lado cubital de la palma derecha en e nacimiento del dedo índice izquierdo y las dos manos a 20-30 cm del pecho.



Armas Largas: (Qian y Gun):

De pie con los pies juntos y los dos brazos doblados en el codo frente al pecho, sostenga la lanza o el palo erguido en la mano derecha a un tercio de la longitud del extremo trasero, mientras que la palma izquierda se coloca en la segunda articulación del pulgar derecho, con las dos manos a 20-30 cm del pecho.



Notas:

1. Para las rutinas con armas dobles, se debe sostener en una mano con sable ancho, espada, lanza o palo. Si esto no es práctico, sostenga el arma en ambas manos y mire al juez principal, a modo de saludo con los ojos.
2. Cuando un oficial quiere inspeccionar un arma, el competidor debe entregarlo erguido hacia él, con la punta apuntando hacia abajo en caso de un arma corta, y hacia arriba en caso de una larga.



➤ **Artículo 18 - Código de vestimenta**

- 1) El traje de estilo chino puede ser de cualquier material en cualquier color. Adornos, combinaciones de color, imágenes y patrones aplicados, se permiten bordados de hilos de seda, etc. sin signos o símbolos religiosos o signos publicitarios (excepto los de EWUF) están permitidos.
- 2) El vestuario no debe obstaculizar los movimientos de uno o impedir que los jueces evalúen El rendimiento del competidor. Estéticamente el traje debe estar en conformidad con espíritu wushu
- 3) La cara, cabeza y manos no se pueden cubrir en ningún caso.
- 4) La decisión final sobre la aceptabilidad de cualquier cuestión relacionada con el vestido será la responsabilidad del Director de competición.
- 5) Cualquier caso omitido, será resuelto por el ejecutivo de la EWUF, después de ejecutar la técnica, por el consejo de EWUF TC.





COALICIÓN ESPAÑOLA DE WUSHU/KUNG-FU
(C.E.W.K)



TRADUCIDO Y REVISADO POR LA COALICIÓN ESPAÑOLA DE WUSHU/KUNG-FU
CON EL PERMISO DE LA EUROPEAN WUSHU FEDERATION (E.W.U.F.)
INTERNATIONAL WUSHU FEDERATION (I.W.U.F.)
COALICIÓN ESPAÑOLA DE WUSHU/KUNG-FU (C.E.W.K)

Traducido y Editado por: Raúl Aguilera Barajas