



REGLAMENTO DE TAOLU TRADICIONAL

(*)Adaptado por: Elizette Toledo
Juez Taolu IWUF
Director Nacional de Jueces

*Adaptado de los reglamentos usados en competiciones de Wushu tradicional de América (PAWF), Sudamérica (FESUWU) y Europa (EWUF), basado en Reglas de Taolu para Competencias de Wushu Tradicional 2012, adoptado por la Asociación China de Wushu.

**Este documento no corresponde a una regulación oficial de la IWUF.



INDICE

Artículo 1 - Generalidades

Artículo 2 - Tareas del Comité de Competición

Artículo 3 - Normas Generales para la Competición

Artículo 4 –División de Categorías según Edades

Artículo 5 – Jurado de Apelaciones

Artículo 6 - Determinación del orden de Competición

Artículo 7 - Registro

Artículo 8 - Protocolo

Artículo 9 - Cronometraje

Artículo 10 - Muestra de resultados

Artículo 11 - Abandono, retirada

Artículo 12 - Posicionamiento

Artículo 13 – Armas

Artículo 14 - Vestuario

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 Taolu Tradicional



ARTÍCULO 1 - GENERALIDADES

- A. La Reglamentación que aquí se presenta es la Base del Taolu Tradicional, para las competencias nacionales de la Federación Chilena de Wushu KungFu y Taichi. Se agradece a los clubes tradicionales la difusión de estas reglamentaciones entre sus coach, entrenadores y atletas.
- B. El Taolu Tradicional se puede dividir en dos grandes grupos:
- Estilos Externos
 - Estilos Internos
- C. Para cada estilo las Categorías de Competición son:
- a. Manos Vacías
 - b. Armas
 - c. Combates pactados (Duilian): Manos Vacías y Armas
 - d. Presentación Grupal (Jiti): Manos Vacías y Armas
- D. Para la organización de un evento de Wushu Tradicional debe crearse un Comité de Competición que contemple los siguientes miembros:
1. Un Director de Jueces.
 2. Un juez principal o jefe de mesa, y seis jueces laterales por área de competencia, que se repartirán en dos paneles: A y B. Los jueces del panel A se encargan de la calidad técnica, y los del panel B, del rendimiento general.
 3. Uno o dos asistentes registradores por área.
 4. Un asistente que se encargue de pasar lista por área.
 5. Una cámara grabando para el Jurado de Apelaciones por área.

ARTÍCULO 2 - TAREAS DEL COMITÉ DE COMPETICIÓN

Los Miembros del Comité de Competición deben trabajar bajo el liderazgo del Director de Jueces:

1) El Director debe:

1. Ser al menos juez de grado B reconocido por la CHIWUF.
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 Jueces.

7. Organizar el estudio del reglamento y el curso de repaso de los jueces antes de la competición.

2) El juez Principal o Jefe de Mesa 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.

6. Detener la realización de la forma si:

- ✓ El uniforme del competidor se sale de la norma durante la rutina, es decir situaciones adversas, se desprende la chaqueta, se cae el pantalón, etc. (se deduce un punto con el permiso de repetir la rutina nuevamente).
- ✓ II. El arma se rompe (se deduce un punto por repetirla).
- ✓ III. Hay problemas con el área (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 Principal.

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 rutina entera de cada competidor.
4. Ser responsables, como miembros del panel B, de evaluar el rendimiento global de la rutina entera de cada competidor.
5. El registrador debe ser responsable de los protocolos de inicio y final de cada evento.
6. El responsable de pasar lista a los participantes debe revisar asistencia media hora antes de la competición, llevarles a su área y darle al juez Principal la lista final de participantes.
7. Si no hay sistema electrónico de puntuaciones, los jueces deben estar sentados con una separación entre ellos que impida conversación y/o discusión de puntajes.

4) Grabación oficial de vídeo

1. Las cámaras deben grabar todos los eventos.
2. Se encargarán de repetir el vídeo a petición del juez Principal o el Jurado de Apelación 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 apelaciones.

ARTÍCULO 3 - NORMAS GENERALES PARA LA COMPETICIÓN

1) Tipos de competición

La competición se divide en:

1. Individual (Mano Vacía y/o Armas)
2. Duilian (Mano Vacía y/o Armas)
3. Grupal



2) Tipos de Eventos

Área Interna:

1) Grupo 1: Taijiquan Tradicional.

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).

2) Grupo 2: Bagua, Xingyi, Bajiquan tradicionales.

Estilos tradicionales de Bagua, Xingyi, Bajiquan divididos en quanshu, qixie (armas), duilian. El límite de tiempo para formas quanshu, qixie es de dos minutos, y de duilian, un minuto.

Área Externa:

3) Grupo 3: Nanquan tradicional

Escuelas tradicionales de Nanquan Guandong, Fujian, Sichuan etc. excepto Yongchun (Wing Chun) e imitación (grupo5). Estilos Nan Quan: Baimeiquan, Wuzuquan, Hongjiaquan (Hung Gar), Huangjiaquan, Mojaquan, Lijiaquan, Cailifoquan, Huheshuangxingquan, Liujaquan, Heihuquan, Yumenquan, y estilos del sur, etc. divididas en quanshu, qixie (armas), duilian. El límite de tiempo para formas quanshu, qixie es de dos minutos, y de duilian, un minuto.

4) Grupo 4: Shaolinqan tradicional

Shaolinqan tradicional (bei shaolin- norte) dividido en quanshu, qixie (armas), duilian. El límite de tiempo para formas quanshu, qixie es de dos minutos, y de duilian, un minuto.

5) Grupo 5: Estilos de imitación

Todas las formas e imitación incluyendo Houquan, Yinzhuaquan, Zuiquan, Tanglangquan, Ditangquan, Zonghequan, Minghequan, Heihuquan etc. divididas en quanshu, qixie (armas), duilian. 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, chuojiao, pigua.



Estilos tradicionales de tongbei, fanzi, chuojiào, pigua divididos en quanshu, qixie (armas), Duilian. El límite de tiempo para formas quanshu, qixie es de dos minutos, y de duilian, un minuto.

7) Grupo 7: Yongchun (Wing chun) tradicional

Formas tradicionales de Yongchun (Wingchun) quanshu (biaozhi) y (xunqiao), armas (liu dian ban gun) (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 tradicionales

Todas las formas tradicionales 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.

3) Tipos de eventos con armas tradicionales:

- Armas Individuales:

Sable, Espada, Lanza, Guan Dao, Pudaò, Abanico, Dagas, Látigo, Baston (Zhang), Caña, Pala, Tai ji Jian (32 TJJ; 42 TJJ, 56 Chen TJJ), Tai chi Dao, Nandao, NanGun y otros elementos deportivos.

- Armas Dobles:

Doble Sable, Doble Espada (incluida doble espada con borla larga), Doble Ganchos, Doble Dagas, Doble látigo y otras armas dobles.

- Armas Flexibles:

Látigo de 9 secciones, Erchiegun, Meteoro, Cuerda con daga y otras armas suaves.



4) Prohibiciones en competencias

No está permitido en competencias tradicionales:

- Todas las formas estándar y opcionales de competición de la IWUF incluyendo el duilian.
- Nandu (salvo las que lo presentan tradicionalmente, como quedilong en Chen taijiquan, cekongfan en Huaquan, acrobacias en estilos de imitación). (El Jefe Jefe determinara si se toma como prioridad o no las acrobacias para su evaluación y que tengan injerencia en la puntuación del resultado).
- Mulanquan and Mulanqixie.
- Estilos vietnamitas.
- Estilos japoneses.
- Estilos malasios, indonesios, tailandeses o filipinos.
- Qigong.
- 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» compilada por la Asociación China de Wushu y el Intituto de investigación de Wushu.

5) Duración del evento

Si la forma tiene un límite de dos minutos, al minuto cincuenta y cinco se debe realizar el movimiento de cierre adecuado y el saludo para acabarla.

6) Agrupación y división de estilos

Para evitar las "falsas competencias" y animar a la participación, se implimentará 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 4: DIVISIÓN DE CATEGORÍAS SEGÚN EDAD

GRUPO A: por debajo de los 12 años

GRUPO B: edad 12-17

GRUPO C: edad 18-39

GRUPO D: edad 40 a 59 años

GRUPO E: 60 años o más

El comité organizador tiene la facultad de unificar las categorías próximas entre sí de competición individuales, considerando que el mínimo para el armado de una categoría deben presentarse 3 competidores.

ARTÍCULO 5 – JURADO DE APELACIONES

- 1) 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 Apelación en los quince minutos siguientes a la finalización de la categoría correspondiente, junto con el pago de impuesto equivalente a US100, única para cada apelación.
- 2) 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.
- 3) Si hay problemas por desobediencia, el Jurado de reclamación podrá, de acuerdo con la severidad del asunto, proponer al Comité Técnico de la CHIWUF que tome medidas estrictas, incluyendo la cancelación de los resultados de los competidores o del equipo.
- 4) Si se observa que la decisión del jurado es errónea, el Jurado de reclamación podrá proponer al Comité Técnico que tome medidas, de acuerdo con las regulaciones implicadas, contra el juicio equívoco y se devolverá la tasa pagada.
- 5) Los resultados originales NO podrán, en ningún caso, ser modificados. La decisión del Jurado de apelación es definitiva.



- 6) No se permite reclamar por resultados de otros competidores, ni apelaciones directas de atletas, entrenadores y/o familiares a la mesa de jueces.
- 7) Se sancionará por comportamientos contra el espíritu deportivo.

ARTÍCULO 6 - DETERMINACIÓN DEL ORDEN DE COMPETICIÓN

El orden de competición para cada evento se hará por sorteo, con la supervisión del Comité de Competición.

ARTÍCULO 7- REGISTRO

Los competidores deben llegar al sitio indicado treinta minutos antes del inicio de la competencia para el primer pase de lista y la inspección del vestuario y armamento. El segundo llamado se hará veinte minutos antes del inicio y el tercer llamado diez minutos antes de su presentación.

ARTÍCULO 8 - PROTOCOLO

En el llamado de cada atleta previo a su presentación y posterior al anuncio de la nota final, los competidores deben hacer un saludo de palma y puño.

ARTÍCULO 9 - CRONOMETRAJE

El cronometraje debe empezar cuando comienza la acción desde una previa posición estacionaria y finalizar cuando toda su forma ha terminado en una posición erguida con pies juntos.

ARTÍCULO 10- MUESTRA DE RESULTADOS

Las puntuaciones de los competidores deben ser mostradas al público, se debe utilizar una pantalla electrónica o en su defecto papeletas con marcador.



ARTÍCULO 11 - ABANDONO, RETIRADA

Toda ausencia y retraso en la asistencia al registro se contará como abandono. El competidor que no se presente en el área de competencia al primer y/o segundo llamado para revisión de vestuario y arma, se considerará ausente y será eliminado de su categoría sin derecho a reincorporación posterior.

ARTÍCULO 12 – TABLA DE POSICIONES

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) Grupos

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

3) Empate

Los empates se resolverán de la siguiente manera:

- ✓ El competidor con mejor performance (puntaje B) se posicionará más arriba en el ranking.
- ✓ Si el empate continúa, el competidor con menos deducciones sobre su performance se posicionará más arriba.
- ✓ Si el empate continúa, se compartirá puesto.

ARTÍCULO 13 - ARMAS

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

ARTÍCULO 14 – UNIFORME

Serán permitidos uniformes con mangas para todas las categorías, estos deben estar alineados con el estilo. Las categorías del sur podrán usar uniformes sin mangas. No se autoriza el uso de marcas en el uniforme, permitiéndose solamente la insignia de su club.



El uso de faja no es de carácter obligatorio, pero en caso de ser usado se considerará parte del uniforme por lo que deberá ser coherente con éste y permanecer en su lugar hasta el final de la presentación. Todos los competidores deberán usar calzado deportivo cerrado coherente con el estilo ejecutado.

El atleta debe usar su traje completo y no se permite el uso de otros implementos durante la competencia. En caso de usarse pulseras, accesorios para el pelo, aros o similares estos se considerarán parte del vestuario y su desprendimiento estará sujeto a descuentos.

ARTÍCULO 15 - ÁREA DE COMPETICIÓN

La alfombra que será implementada para Taolu debe cumplir la medida estándar de 8m por 14m con zonas de seguridad de 2m alrededor y una línea de 5 cms que demarque el área de competencia.

ARTÍCULO 16 - MÉTODOS DE PUNTUACIÓN Y CRITERIOS DE LAS CATEGORÍAS DE TAOLU TRADICIONAL

El sistema de evaluación se realiza según las siguientes directrices:

- 1) El jurado debe estar compuesto de tres jueces del panel A, tres del B y el juez Principal (como mínimo).
- 2) El puntaje máximo es de 10 puntos, 5 de calidad técnica y 5 de desempeño general.
- 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 rutina, basándose en los criterios preestablecidos (Tabla 1 y 2).
- 4) Los jueces del Panel B deben evaluar el desempeño general de la rutina completa, clasificando al atleta en uno de los tres niveles: SUPERIOR, ESTÁNDAR o INFERIOR (Tabla 3). Además deberán deducir puntos por errores de performance (Tabla 4).
- 5) La implementación de la puntuación obtenida se hará de acuerdo a la metodología que se adopte desde la disposición del Comité Organizador. Por ejemplo se eliminarán los valores más altos y más bajos, las medidas de dos puntuación intermedias será la puntuación obtenido o se sumarán los Promedios de A más los promedios de B.



9) Para toda rutina presentada los jueces B deben exigir que el competidor ejecute las posiciones correctamente, sea preciso en sus movimientos, logre una aplicación completa y correcta de la fuerza, muestre buena coordinación general y entre cuerpo y arma si la hubiera, muestre un ritmo distintivo típico del estilo.

TABLA 1: CALIDAD DE MOVIMIENTOS

TIPO	MOVIMIENTO	ERROR A DEDUCIR	UN ERROR	MAS DE UN ERROR
Equilibrio	Equilibrios altos, bajos, medios.	Pérdida de equilibrio, inestabilidad. Poner un pie como apoyo extra.	0,1	0,2 – 0,3
Posición	Posturas	Postura inadecuada para el estilo, inestable, poner un pie extra.	0,1	0,2 – 0,5
	Pasos	Pasos inadecuados para el estilo, posición sin marcar, no definida.	0,1	0,2
Técnicas de Mano	Mano incorrecta	Mano (posiciones) no conforme con el estilo.	0,1	0,2 – 0,3
	Técnica incorrecta	Técnicas (movimientos, puños, aplicaciones) de manos incorrectas.		
Técnicas de Pierna	Patadas altas con la pierna estirada	Pierna de soporte doblada, pierna que patea doblada, patada bajo el nivel (hombros).	0,1	0,2 – 0,3
	Dantui, Chuaitui	Pierna que golpea no llega a estirarse completamente.		
	Barridos	Pierna que barre doblada, despegada del suelo.		



TABLA 2: OTROS ERRORES GENERALES

DESCRIPCIÓN	DESCUENTO
Competidor reinicia la rutina	1,0
Atleta no cumple con el respeto, la cortesía del saludo, actitud desafiante frente a jueces y compañeros, dentro del área de competición.	1,0
Aparato roto o caída de aparatos.	0,75
La mano se enreda con el pañuelo del sable o borla de la espada y afecta a los movimientos, luego retoma.	0,50
Se cae la borla y/o cualquier otro accesorios de las armas se desprende y cae al suelo.	0,50
Vestimenta: traje se desabotona parcial o totalmente, se desgarran, se cae el pantalón, zapato se sale, etc.	0,50
Aparato flexible se enreda en el cuerpo (o se cae) y afecta a los movimientos y luego retoma.	0,25
Aparato toca el suelo o toca el cuerpo (sin ser parte de la rutina).	0,25
Atleta pierde parcialmente el agarre del aparato, dándole inestabilidad al mismo.	0,25
Aparato evidentemente deformado (alrededor de 30 ° doblada)	0,50
Pérdidas de control de aparatos (descuidos, desequilibrios, errores) por lapsus cortos de tiempo.	0,1
Atleta o aparato sale del área de competición.	0,1



TABLA 3: CRITERIOR PARA EVALUAR DESEMPEÑO GENERAL

NIVEL	R	CLASIFICACION
SUPERIOR	1	5.00-4.81
	2	4.80-4.51
	3	4.50-4.21
PROMEDIO	4	4.20-3.81
	5	3.80-3.41
	6	3.40-3.01
INFERIOR	7	3.00-2.51
	8	2.50-2.01
	9	2.00-1.51

TABLA 4: DESCUENTOS EN DESEMPEÑO GENERAL

TIPO	MOVIMIENTO	ERROR DE DEDUCCIÓN	EN UN MOV.	EN TODA LA FORMA
Conformidad con el estilo	Ritmo	Sin ritmo (rutina monótona, muy rápida o muy lenta)	0,1	0,5 – 1,0
	Aplicación de la fuerza	No acorde al estilo (fuerza desmedida, sin variación o ausencia de fuerza)	0,1	0,5 - 1,0
	Espíritu marcial	Ausencia de espíritu marcial	0,1	0,2 – 0,3
Coordinación	Coordinación corporal y de cuerpo con el arma	Ausencia de coordinación	0,1	0,5 – 1,0



ARTÍCULO 17: PROTOCOLOS DE LA COMPETICIÓN DE TAOLU TRADICIONAL

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.

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.



抱拳禮



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.

Los artículos mencionados anteriormente que se relacionan con la división y organización de las categorías de competencia, podrán ser modificados por el Comité Organizador a cargo del Evento (así como el cronometraje del tiempo máximo de las rutinas y el uso de la música).