

REGLAMENTO INTERNACIONAL PARA COMPETICIONES DE TAOLU

Federación Internacional de Wu Shu

Noviembre 2005

Versión español

Federación Chilena de Wu Shu - Kung Fu - Taichi





CONTENIDOS

CAPITULO 1 ESTRUCTURA DE ORGANIZACION

- Artículo 1 Comité de Competición
- Artículo 2 Jurado de Apelaciones
- Artículo 3 Jueces
- Artículo 4 Obligaciones de los Jueces
- Artículo 5 Deberes de los asistentes

CAPITULO 2 REGLAS GENERALES DE COMPETICION

- Artículo 6 Tipos de competición
- Artículo 7 Eventos de Competición
- Artículo 8 Edades de grupos de competición
- Artículo 9 Apelaciones
- Artículo 10 Determinación del orden de salida de la Competición
- Artículo 11 Registros
- Artículo 12 Protocolos
- Artículo 13 Cronometrador
- Artículo 14 Presentación de resultados
- Artículo 15 Penalizaciones
- Artículo 16 Test Anti-doping
- Artículo 17 Lugares
- Artículo 18 Solicitud de reconocimiento de movimientos innovadores
- Artículo 19 Otras reglas de Competición

CAPITULO 3 METODOS Y CRITERIOS DE PUNTUACION

- Artículo 20 Métodos de puntuación y criterios para eventos opcionales
- Artículo 21 Métodos de puntuación y criterios para Eventos sin requerimientos específicos de Grados de Dificultad
- Artículo 22 Sistema decimal de las puntuaciones
- Artículo 23 Determinación de puntuaciones reales
- Artículo 24 Determinación de puntajes finales
- Artículo 25 Métodos de puntuación sin sistema de puntuación computacional
- Artículo 26 Bonos y descuentos por el Jefe de Jueces

CAPITULO 4 REQUERIMIENTOS PARA EVENTOS OPCIONALES

- Artículo 27 Requerimientos para Eventos Opcionales Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu y Gunshu
- Artículo 28 Requerimientos para Eventos Opcionales Taijiquan and Taijijian
- Artículo 29 Requerimientos para Eventos Opcionales Nanquan, Nandao and Nangun



REGLAS PARA LA RUTINA (TAOLU) DE COMPETICIÓN INTERNACIONAL DE WU SHU

CAPITULO 1 - ESTRUCTURA DE ORGANIZACIÓN

- Artículo 1. Comité de Competición

El Comité de Competición de los Campeonatos del Mundo y de la Copa del Mundo, estará formado por expertos el Wu Shu nombrados por la IWUF y el Comité Organizador. Este es responsable de supervisar todos los aspectos de las competiciones.

De acuerdo con el nivel de competición, cada federación continental, regional o nacional, puede formar su propio Comité de Competición compuesto de técnicos oficiales para ser responsables de todos los aspectos de la organización de la competición de acuerdo con el Comité de Organización.

- Artículo 2. Jurado de Apelaciones

2.1.- El Jurado de Apelación estará formado por un presidente (1), un vicepresidente (1) y tres (3), cinco (5) o siete miembros (7).

2.2.- Obligaciones y Responsabilidades:

2.2.1 Notificar una apelación de equipo y dirigir la escucha dentro de un límite de tiempo, sin embargo, los resultados de las puntuaciones no podrán ser cambiados.

2.2.2 La decisión del Jurado de Apelación es válida sólo cuando más de la mitad de los miembros han votado a favor de ella. En caso de empate en la votación, el presidente del Jurado de Apelación tendrá el derecho a tomar la decisión final. Un miembro del Jurado debe ser retirado si el asunto está relacionado con su propio país o región.

2.2.3 La decisión de Jurado de Apelación será definitiva.

- Artículo 3. Jueces

3.1.- Composición de los jueces:

3.1.1 Un juez principal (1) y uno (1) o dos (2) asistentes del este.

3.1.2 Cada grupo de jueces consistirá de diez (10) miembros: un (1) jefe de jueces, tres (3) jueces en cada grupo: A, B y C, respectivamente.

3.1.3 Un jefe para programación y grabación

3.1.4 Un jefe registrador

3.2.- Composición de los Asistentes:

3.2.1 De 3-5 asistentes de programación

3.2.2 De 3-6 registradores

3.2.3 De 1-2-locutores

3.2.4 De 1-2 técnicos de sonido

3.2.5 De 2-4-técnicos de video para grabar pruebas para el Jurado de Apelación

- Artículo 4. Obligaciones de los Jueces de Competición.

Los jueces del campeonato deberán trabajar bajo la orientación del Comité de Competición. Sus obligaciones son:

4.1.- El juez principal:

4.1.1 Organizar y dirigir el trabajo de los grupos de jueces para asegurar la correcta realización de las reglas de la competición, examinar y asegurarse de que el trabajo establecido en la pre-competición se lleve a cabo.

4.1.2 Interpretar las reglas, pero no tiene derecho a modificarlas.



4.1.3 Sustituir a los oficiales si fuese necesario; tiene derecho a adoptar acciones disciplinarias contra los oficiales que hayan cometido serios errores.

4.1.4 Amonestar a los atletas y entrenadores que provoquen problemas en el lugar de la competición, y pueden informar a Comité Técnico para tomar las acciones disciplinarias oportunas, incluso la cancelación de sus resultados.

4.1.5 Examinar y hacer públicos los resultados de la competición, así como elaborar un sumario del trabajo de los oficiales.

4.2.- Los asistentes del juez principal deberán:

4.2.1 Asistir al árbitro jefe.

4.2.2 Uno de ellos deberá actuar en el lugar del jefe de jueces si éste se ausenta.

4.3.- El jefe de jueces deberá:

4.3.1 Organizar su grupo para revisar y realizar las reglas oficiales.

4.3.2 Añadir puntos por movimientos innovadores con nivel de dificultad.

4.3.3 Descontar puntos por repetición y tiempo límite.

4.3.4 Proponer al juez principal tomar acciones disciplinarias contra el juez que haya cometido serios errores.

4.3.5 Participar en la evaluación de los jueces del Grupo B (realización en conjunto)

4.4.- Los jueces deberán:

4.4.1 Dedicarse totalmente a las obligaciones asignadas por el jefe de jueces.

4.4.2 Juzgar independientemente de acuerdo con las reglas y hacer notas detalladas.

4.4.3 Los **Jueces del Grupo A** son responsables de la **calidad de movimientos** de toda la rutina

4.4.4 Los **Jueces del Grupo B** son responsables de la **ejecución global**.

4.4.5 Los **Jueces del Grupo C** son responsables del **grado de dificultad**.

4.5.- El jefe de programación y registros deberá:

4.5.1 Instalar los instrumentos de grabación; examinar la forma de entrada; examinar el registro para el grado de la dificultad en Taolu opcional; preparar los instrumentos donde anotarán los jueces y los jueces centrales y tener a disposición el programa de competición.

4.5.2 Preparar otros formularios o tablas necesarias para hacer funcionar la competición. Examinar y verificar tanto los resultados y los puestos.

4.5.3 Preparar los resultados de la competición.

4.6.- El registrador jefe deberá:

Ser responsable del registro entero, y de informar al juez principal y locutores si hay algún cambio en los resultados.

- Artículo 5. Obligaciones de los asistentes

5.1.- Los ayudantes de programación y registro deberán:

Responder al trabajo asignado por su jefe.

5.2.- El personal de registro deberá:

1) Actualizar los registros continuamente según el orden de la competición.

2) Examinar los trajes y armas de los competidores.

3) Guiar a los competidores en el área de competición.

4) Entregar los formularios al juez jefe.

5.3.- Los locutores deberán:

1) Presentar los competidores al público.

2) Anunciar los resultados.



- 3) Proporcionar información útil respecto al reglamento y las características de cada prueba.

5.4.- Los técnicos de sonido deberán:

- 5.4.1 Recoger todas las cintas de música o CD's de los competidores durante el primer registro para pruebas con música y numerarlos de acuerdo con el orden de participación.
 5.4.2 Poner la música 3 segundos después de que el competidor ha entrado en la moqueta y esté preparado para comenzar.
 5.4.3 Después de la competición, devolver toda la música a los competidores sin dañarlos, prestarlos o copiarlos.

5.5.- Los operadores de cámara deberán:

- 5.5.1 Grabar todas las pruebas de la competición.
 5.5.2 Buscar y repetir las cintas cuando lo requieran el Jurado de Apelación.
 5.5.3 Archivar todas las citas de acuerdo con el orden de la competición.

CAPITULO 2 - REGLAS GENERALES DE COMPETICIÓN

- Artículo 6. Tipos de competición

6.1.-Tipos de competición:

- 6.1.1 Individual.
 6.1.2 Equipo.
 6.1.3 Individual y equipo.

6.2.- Clasificación según edad:

- 6.2.1 Adultos.
 6.2.2 Junior.
 6.2.3 Infantil.

- Artículo 7. Eventos de competición

- 7.1.- CHANGQUAN (puño largo) **CQ**
 7.2.- NANQUAN (puño sur) **NQ**
 7.3.- TAIJIQUAN (boxeo de sombra) **TJQ**
 7.4.- DAOSHU (sable norte) **DS**
 7.5.- JIANSHU (espada norte) **JS**
 7.6.- NANDAO (sable sur) **ND**
 7.7.- TAIJIJIAN (espada taiji) **TJJ**
 7.8.- QUIANGSHU (lanza) **QS**
 7.9.- GUNSHU (palo norte) **GS**
 7.10.- NANGUN (palo sur) **NG**
 7.11.- DUILIAN (prueba dual; sin armas, con armas y mano vacía-armas) **DL**
 7.12.- JITI (grupo de pruebas) **JT**

- Artículo 8. Edades de grupos de competición

- 8.1.- ADULTOS (+ 18 años)
 8.2.- JUNIOR (12 a 18 años)
 8.3.- INFANTIL (- 12 años)

- Artículo 9. Apelaciones

9.1.- Posibilidad de apelación:

El jurado de apelación sólo aceptará y dirigirá un caso presentado como protesta cuando:

- 1) El sujeto esté en contra del descuento del juez jefe o con la decisión de los jueces del grupo C.
- 2) El "SUPUESTO ERROR" se comete en su propio equipo de competidores.



9.2.- Procedimiento y requisitos para las apelaciones

Si un JEFE DE EQUIPO o un ENTRENADOR DE EQUIPO está en desacuerdo con la decisión de los jueces, hecha sobre sus propios competidores, tiene derecho a presentar una apelación escrita formalmente al Jurado de Apelación en menos de 15 minutos desde el final de la prueba en cuestión. Deben pagarse 100 U\$ como cuota de apelación. Cada apelación se limita solamente a un tema.

El Jurado de Apelaciones examinará el caso a través de las videocintas. Si el juicio hecho por el jurado demuestra estar correcto, el equipo atractivo seguirá él. Si la decisión resuelta es desobedecida, el Jurado de Apelaciones puede, según la severidad del caso, proponer al comité técnico de IWUF tomar medidas, incluyendo la cancelación de la competición resultante. Si el juicio hecho por el jurado demuestra ser incorrecto, el Jurado de Apelaciones propondrá al comité técnico de IWUF tomar medidas, de acuerdo con las regulaciones referidas, contra el juicio incorrecto. El honorario pagado por la apelación será devuelto. Pero los resultados originales no serán cambiados.

- Artículo 10. Determinación del orden de salida de la Competición

El orden de salida de la competencia para cada caso se determinará por sorteo realizado por la programación de registro de los grupos bajo la supervisión de la Comisión de la Competencia y el Juez Principal. Si se llevan a cabo tanto en los preliminares y finales, el orden de salida en la final será determinada por los resultados de las preliminares, con los de menor puntaje primero y los de mayor puntaje después. En caso de empate en los preliminares, el orden de salida se determinará por sorteo.

- Artículo 11. Registros

Los competidores deben presentarse en el lugar destinado 40 minutos antes del comienzo de la prueba para la primera verificación donde se chequean trajes y armas. La segunda vez que se pasa lista se hará 20 minutos antes de la prueba, y el último repaso de lista será 10 minutos antes de la prueba.

- Artículo 12. Protocolos

Cuando sea llamado, el competidor debe saludar al Jefe de Jueces con palma y puño.

- Artículo 13. Cronometrador

El cronometrador, empezará a cronometrar cuando el competidor se empiece a mover y detendrá el cronómetro cuando el competidor se coloque con los pies juntos y en posición derecha al finalizar la rutina.

- Artículo 14. Presentación de resultados

Los resultados de los competidores serán mostrados en un monitor al público

- Artículo 15. Penalizaciones

Si un competidor falla/abandona el lugar designado después del último repaso de lista o se ausenta durante la competición, será descalificado de la prueba.

- Artículo 16. Test anti-doping

El test anti-doping será dirigido de acuerdo con los Estatutos Olímpicos y los reglamentos del COI (Comité Olímpico Internacional) y los requerimientos de la IWUF.

- Artículo 17. Lugares

17.1.- Lugares individuales (incluido Duilian)

Los puestos serán adjudicados de acuerdo con la puntuación de los competidores en la competición. El competidor que mayor puntuación obtenga será el ganador y el siguiente con mayor puntuación ocupará el 2º puesto; así sucesivamente.



17.2.- Lugares individuales del total

La colocación individual en el total será determinada por el total de resultados en cada prueba individual o de acuerdo a los métodos específicos en las regulaciones, a la mayor puntuación se le adjudicará el 1º puesto, el siguiente con mayor puntuación ocupará el 2º puesto, y así sucesivamente.

17.3.- Lugares en pruebas de grupo

El grupo con mayor puntuación será el 1º, el siguiente con mayor puntuación ocupará el 2º puesto, y así sucesivamente.

17.4.- Lugares en pruebas de equipos

Las clasificaciones del equipo serán determinadas por las reglas de cada competición.

17.5.- Empate de puntuaciones

17.5.1.- Empate en pruebas individuales se resolverá de la siguiente manera:

Cuando varios competidores tengan las mismas puntuaciones, el puesto se decidirá de acuerdo con el siguiente orden de desempate:

17.5.1.1 El competidor que haya completado con éxito los movimientos de dificultad deberá ocupar el primer lugar (más cantidad de acrobacias o nandus)

17.5.1.2 Si las puntuaciones siguen igual, el ganador será el que haya completado un mayor número de dificultad de movimientos (ejercicio más complejo)

17.5.1.3 Si las puntuaciones siguen igual, el ganador será el que tenga mayor puntuación en grados de dificultad.

17.5.1.4 Si las puntuaciones siguen igual, el ganador será el que tenga mayor puntuación en ejecución global.

17.5.1.5 Si las puntuaciones siguen igual, el competidor con la menor cantidad de deducciones en ejecución global obtendrá el lugar más alto.

17.5.1.6 Si las puntuaciones siguen igual, ambos competidores deberían compartir el lugar.

17.5.1.7 En competiciones con fase de clasificación y finales, si el resultado final de dos competidores es el mismo, al competidor con mayor puntuación en la fase de clasificación se le adjudicará la 1ª posición. Si el empate continúa todavía, las posiciones se determinarán según los ítemes anteriores.

17.5.2.- Empate en individual en el total:

El competidor que quede 1º en más pruebas individuales ocupará el primer puesto. En caso de empate, el competidor que mayor cantidad de segundos puestos en pruebas individuales, ocupará el primer lugar, y así sucesivamente. En caso de ocupar el mismo puesto en el ranking en todas las pruebas individuales, se puede proclamar un puesto de empate.

17.5.3.- Empate en grupo y pruebas duales:

Si las puntuaciones son las mismas en pruebas de grupo o duales, se desempatará como en los casos del apartado 17.5.1.4-6 de eventos individuales.

17.5.4.- Empate en pruebas de equipo:

En la competición de equipo, el equipo que figure 1º en más pruebas individuales, será el que ocupe el puesto más alto. En caso de empate, el equipo con más segundos puestos en pruebas individuales, ocupará el puesto más alto, y así sucesivamente. En caso de igual números de puestos en todas las pruebas individuales se puede proclamar un empate.



- Artículo 18. Solicitud de reconocimiento de movimientos innovadores.

18.1.- Principios para la valoración

Todos los movimientos innovadores deben adaptarse a las características específicas del Wu Shu y los principios de movimiento, requiriendo un alto nivel de preparación física y técnica; el nivel de dificultad debe ser al menos de la categoría B o mayor y no debe aparecer en la Tablas de Nivel de Dificultad de Movimientos, ni en Tablas de Valor en Pruebas Opcionales. Los saltos y las caídas innovadores deben contener conexiones difíciles

18.2.- Procedimiento de solicitud

18.2.1 La solicitud se puede hacer solamente una vez para cada movimiento innovador para cada rutina.

18.2.2 El solicitante debe rellenar una solicitud para la “Valoración de Innovación en Rutina Opcional” y suministrar una tabla técnica y un videocasete del movimiento del competidor. La solicitud y sus accesorios deben ser enviados al Comité Técnico de la IWUF al menos 60 días antes de la ceremonia de apertura o inicio de la competición.

18.3.- Procedimiento de valoración

El Comité Valoración constará de 5 a 7 expertos de Wu Shu nombrados por el Comité Técnico de la IWUF. Su principal función es examinar el movimiento innovador en rutinas opcionales.

18.4.- Procedimiento de valoración

El Comité de Valoración estudiará la solicitud referida a los principios de innovación; se requiere una resolución de mayoría para ser aceptado de dos tercios de la mayoría de votos de los miembros del comité. Una vez aceptado el Comité dará nombre al movimiento, establecerá la dificultad, asignará los puntos que serán concedidos por su correcta ejecución y los puntos que se descontarán por errores. Se informará al solicitante sobre la decisión del Comité. Si la solicitud tiene éxito, el comité hará un informe escrito para el Jurado de Apelación y para los jueces antes de que empiece la competición.

- Artículo 19. Otras reglas de competición.

19.1.- Solicitud para el registro del nivel de dificultad

Cada competidor debe seleccionar movimientos para las pruebas en las que está Inscrito, con diferentes grados de dificultad de acuerdo con el reglamento de competición; y rellenar el Formulario de Registro para los Niveles de Dificultad y los puntos para las rutinas opcionales. El registro debe ser firmado por el coach de equipo y después presentarlo a la organización anfitriona, a los menos 30 días antes de la ceremonia de apertura.

19.2.- Tiempo límite para las competiciones de taolu

1) CQ, NQ, JS, DS, QS, GS, ND y NG **NO** tendrán **MENOS DE 1´ 20”** para **SENIORS**; y **NO MENOS DE 1´ 10”** para las categorías **JUNIOR E INFANTIL**.

2) TJq y TJJ opcional y pruebas de grupo durarán de **3´a 4´ minutos**; rutinas obligatorias de TJQ y TJJ durarán de **5´a 6´ minutos**.

3) Pruebas Duales **NO MENOS DE 50”**

19.3.- Pruebas de música

Las rutinas con acompañamiento musical en la manera prevista según las regulaciones serán melodías sin palabras. El competidor puede elegir un fragmento musical para su coreografía.



19.4.- Uniformes

Todos los Jueces deben vestir los uniformes oficiales y estándar de la competición y la insignia que identifique su grado.

Todos los competidores deben llevar trajes Estándar de Competición de Taolu de la IWUF y el Número de Código de la Competición durante las Competiciones.

19.5.- Área de competición

19.5.1 Las pruebas individuales serán llevadas a cabo en una carpeta de 14x8 m., rodeada de un área de seguridad de 2 m. alrededor de dicha carpeta. Las pruebas de grupo se realizarán en una carpeta de 16x14 m., rodeada de un área de seguridad de 1 m. alrededor de dicha carpeta. Los límites de la carpeta deben estar marcados con un borde blanco de 5 cm. de ancho.

19.5.2 El techo sobre la carpeta debe de ser de al menos de 8 m. de alto.

19.5.3 La distancia entre dos carpetas debe de ser al menos de 6 m. de separación.

19.5.4 La iluminación vertical del área de competición será de alrededor del 1500 LUX, y la iluminación horizontal alrededor de 800 LUX.

19.6.- Armas de competición

19.6.1 Todas las armas deben de ajustarse a los requisitos específicos fijados por la IWUF.

19.6.2 Para espada o sable, el competidor sujeta el arma con la mano izquierda, y estirando el brazo debe quedar la punta de la espada o el sable, tocando la parte más alta de la oreja.

La longitud del palo, no debe de ser menor a la altura del competidor.

La longitud de la lanza, no debe ser más corta que la punta de los dedos del competidor mientras está con su mano sujetándola por encima de la cabeza.

El espadón se sostiene en la mano izquierda del competidor, su extremidad será no más baja que su quijada inferior.

19.7.- Equipos de grabación de la competición

En competiciones a gran escala, el mínimo requerido, para la grabación de la competición es lo siguiente:

- 1) 4 videocámaras al menos.
- 2) 3 operadores de cámara.
- 3) 3 aparatos de televisión.
- 4) Un sistema de puntuación computarizada y un buen sistema de sonido

19.8.- Aplicación:

Este reglamento se puede adoptar en todas las competiciones de Taolu de la IWUF.

CAPITULO 3 - CRITERIOS Y MÉTODOS DE PUNTUACIÓN

- Artículo 20. Métodos de puntuación y criterios para Eventos Opcionales (Taolu Libre)

20.- 1 Métodos de puntuación:

20.1.1 Cada grupo de Jueces consta de 3 Jueces:

- Grupo A: Juzgará la CALIDAD DE MOVMIENTOS
- Grupo B: Incluye un Juez Jefe, que juzgará la EJECUCIÓN GLOBAL
- Grupo C: Juzgará el NIVEL DE DIFICULTAD

20.1.2 La puntuación total son 10 puntos que incluyen:

- 5 puntos para CALIDAD DE MOVIMIENTOS.
- 3 puntos para EJECUCIÓN GLOBAL
- 2 puntos para NIVEL DE DIFICULTAD

La puntuación del competidor es el total de la suma de estos tres aspectos de evaluación.



20.1.3 Los jueces del Grupo A descontarán puntos de acuerdo con los errores cometidos durante la ejecución del competidor

20.1.4 Los jueces del Grupo B, los cuatro jueces en el panel B evaluarán la ejecución global de la rutina y descontarán los puntos de los errores coreográficos en ella. El punto más alto y el punto más bajo serán descontados. El promedio de las dos cuentas medias será dado al competidor como puntos para el grado de ejecución global. Todos los errores coreográficos encontrados en el funcionamiento y los descuentos resultantes entrarán en efecto solamente con la confirmación simultánea de por lo menos dos de los cuatro miembros del grupo de expertos. El total de puntos descontados será la deducción para los errores coreográficos.

20.1.5 Grupo C: Debe juzgar de acuerdo con la realización del **Nivel de Movimientos de Dificultad y la Conexión de Movimientos**.

20.2.- Criterios de puntuación:

20.2.1 Criterios de puntuación para la CALIDAD DE MOVIMIENTOS:

Cuando un competidor cometa un error, se debe **deducir 0,1 puntos**; si el mismo error se comete más de una vez, entonces se **restará de 0,1 a 0,3 puntos** al igual si comete otros errores.

(Ver tabla 1.1 Criterio de descuentos para errores en Movimientos estándares en Eventos Opcionales Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu y Gunshu)

(Ver tabla 1.2 Criterio de descuentos para errores en Movimientos estándares en Eventos Opcionales Taijiquan y Taijian)

(Ver tabla 1-3 Criterio de descuentos para errores en Movimientos estándares en Eventos Opcionales Nanquan, Nandao, Nangun)

(Ver tabla 1.4 Criterio de descuentos para otros errores en Opcionales e Individuales, Eventos sin requerimientos específicos para Grados de Dificultad)

20.2.2 Criterios de puntuación en la EJECUCIÓN GLOBAL:

20.2.2.1 Determinación del Nivel de la Ejecución Global:

FUERZA, RITMO Y ESTILO están divididos en tres niveles y otros tres subniveles:

- Nivel Alto: se le adjudicarán de **3.00 - 2.51** puntos
- Nivel Medio: **2.50 - 1.91** puntos
- Nivel Bajo: **1.90 - 1.01** puntos

En conjunto, se requiere que el competidor realice la rutina con movimientos estándar, métodos correctos, fuerza completa que fluye suavemente a los puntos correctos, buena coordinación entre las manos y ojos, entre el cuerpo y los pasos (entre el aparato y cuerpo para las rutinas con aparatos), cambios de ritmos rápidos y definidos, estilo visible, y unísono entre los movimientos y la música. Todos estos elementos se deben tomar en la consideración en la clasificación de la ejecución técnica de la rutina de un competidor.

En la ejecución de **Nivel Medio** se dan las mismas características que en el Nivel Alto pero en menor grado.

En la ejecución de **Nivel Bajo** muchas de las características anteriores son erróneas o no cumplen los requisitos.

20.2.2.2 Criterio de puntuación para la coreografía en la Ejecución Global

20.2.2.2.1 Se descontarán 0,2 puntos para cualquier movimiento obligatorio no ejecutado previstos en el reglamento

20.2.2.2.2 Se descontarán 0.1-0.5 puntos serán descontados para cada error en vista de la estructura, la composición y el acompañamiento musical de la rutina.

(Ver tabla 2.1 Criterio y grados de evaluación Ejecución Global y descuentos por errores de coreografía en Eventos Opcionales)



20.2.3 Criterios de puntuación para Grados de Dificultad

20.2.3.1 Niveles de Movimientos de Dificultad (1,4 puntos):

De acuerdo con los Niveles de los Movimientos de Dificultad y su valor en cada prueba, los puntos por la ejecución correcta en cada movimiento de dificultad serán los siguientes:

- Categoría A: 0,2 puntos
- Categoría B: 0,3 puntos
- Categoría C: 0,4 puntos

La recepción del mismo movimiento de dificultad no sumará puntos adicionales. La suma de los puntos por cada categoría no debe exceder 1,4 puntos.

(Ver tabla 4.1 Determinación de Grados y Valoración de Movimientos de Dificultad en Eventos Opcionales Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu y Gunshu)

(Ver tabla 4.2 Determinación de Grados y Valoración de Movimientos de Dificultad en Eventos Opcionales Taijiquan y Taijian)

(Ver tabla 4.3 Determinación de Grados y Valoración de Movimientos de Dificultad en Eventos Opcionales Nanquan, Nandao, Nangun)

Si los movimientos del competidor no cumplen los requisitos para el grado de dificultad proporcionado en las regulaciones, no se dará ninguna puntuación por cada movimiento que no cumpla.

(Ver tabla 4.4 Confirmación de Movimientos en no Conformidad con Requerimientos de Grados de Dificultad en Eventos Opcionales Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu y Gunshu)

(Ver tabla 4.5 Confirmación de Movimientos en no Conformidad con Requerimientos de Grados de Dificultad en Eventos Opcionales Taijiquan y Taijian)

(Ver tabla 4.6 Confirmación de Movimientos en no Conformidad con Requerimientos de Grados de Dificultad en Eventos Opcionales Nanquan, Nandao, Nangun)

20.2.3.2 Niveles de Dificultad para Movimientos de Conexión (0,6 puntos):

De acuerdo con el Nivel de Dificultad para los Movimientos de Conexión y su Valor en cada prueba, los puntos que se otorgarán para cada movimiento de conexión serán los siguientes:

- Categoría A: 0,1 puntos
- Categoría B: 0,15 puntos
- Categoría C: 0,2 puntos
- Categoría D: 0,25 puntos

Repetir los mismos Movimientos de Conexión no dará puntos extra. La suma de los puntos de Bonos por cada categoría no debe exceder de los 0,6 puntos.

Si los movimientos de conexión de un competidor no pueden cumplir los requisitos para el grado de dificultad, no se dará la puntuación correspondiente.

(Ver tabla 4.1 Determinación de Grados y Valoración de Movimientos de Dificultad en Eventos Opcionales Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu y Gunshu)

(Ver tabla 4.2 Determinación de Grados y Valoración de Movimientos de Dificultad en Eventos Opcionales Taijiquan y Taijian)

(Ver tabla 4.3 Determinación de Grados y Valoración de Movimientos de Dificultad en Eventos Opcionales Nanquan, Nandao, Nangun)

Para el grado de dificultad, la elección sólo puede sumar 1,4 puntos en movimientos de dificultad y entre las conexiones difíciles sumarán 0,6 puntos.

(Ver tabla 4.4 Confirmación de Movimientos en no Conformidad con Requerimientos de Grados de Dificultad en Eventos Opcionales Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu y Gunshu)

(Ver tabla 4.5 Confirmación de Movimientos en no Conformidad con Requerimientos de Grados de Dificultad en Eventos Opcionales Taijiquan y Taijian)

(Ver tabla 4.6 Confirmación de Movimientos en no Conformidad con Requerimientos de Grados de Dificultad en Eventos Opcionales Nanquan, Nandao, Nangun)

20.2.3.3 Puntos de Bonos para los Niveles de Dificultad para Movimientos Innovadores

Para el desempeño exitoso de un movimiento innovador que solicite el reconocimiento, el puntaje será otorgado por el juez principal además de 10 puntos en función de los criterios para la evaluación: 0,10 puntos para parte B innovadores (incluyendo la conexión de los movimientos), 0,15 punto por parte C innovadores (incluyendo la conexión de los movimientos), y 0,20 puntos para un movimiento innovador Súper parte C.

- Categoría B: 0,1 puntos
- Categoría C: 0,15 puntos
- Categoría Súper-C: 0,2 puntos

No se concederá puntuación por un movimiento innovador que falle en la terminación, o que no esté en conformidad con el grado de dificultad como se especifica en la evaluación.

- Artículo 21. Métodos de puntuación y criterios para Eventos sin requerimientos específicos de Grados de Dificultad

21.1.- Eventos sin requerimientos específicos de Movimientos con Grado de Dificultad incluidos

- 2.1.1 Rutinas obligatorias en varios eventos
- 2.1.2 Eventos duales
- 2.1.3 Eventos de grupo; y
- 2.1.4 Rutinas opcionales in las cuales no se requiere que esten hechas según las regulaciones y tengan grados de dificultad.

21.2.- Métodos de puntuación

21.2.1 Cada grupo de jueces consta de 3 jueces:

- Grupo A: juzgarán la **CALIDAD de MOVIMIENTOS**
- Grupo B: juzgarán la **EJECUCIÓN GLOBAL**
- Un juez jefe

21.2.2 La puntuación total para cualquier prueba de grupo o dúo son 10 puntos:

- 5 puntos para **CALIDAD DE MOVIMIENTOS**
- 5 puntos para **EJECUCIÓN GLOBAL**

21.2.3 Los jueces del Grupo A:

Restarán puntos de acuerdo con los errores cometidos por los competidores durante la rutina.

21.2.4 Los jueces del Grupo B

Los tres jueces B junto con el juez jefe, determinarán el nivel de acuerdo con la Ejecución Global de los competidores, descontando puntos por los errores en la coreografía. El promedio de las dos puntuaciones medias se adjudicarán a los competidores como puntos para el grado de ejecución global.

Todos los errores coreográficos en el rendimiento y los descuentos resultantes entrarán en vigor sólo con la confirmación simultánea de al menos dos de los cuatro miembros del panel. El total de puntos a descontarse serán los descuentos de los errores de coreografía.

21.3.- Criterio de puntuación

21.3.1.- Criterios de puntuación para la CALIDAD DE MOVIMIENTOS:

0,10 puntos se descontarán por cada incumplimiento de los requisitos de los movimientos en el curso total de la rutina, y 0.10-0.30 punto se deducirá por otros errores.

(Ver tabla 1.1 Criterio de descuentos para errores en Movimientos estándares en Eventos Opcionales Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu y Gunshu)

(Ver tabla 1.2 Criterio de descuentos para errores en Movimientos estándares en Eventos Opcionales Taijiquan y Taijian)



(Ver tabla 1-3 Criterio de descuentos para errores en Movimientos estándares en Eventos Opcionales Nanquan, Nandao, Nangun)

(Ver tabla 1.4 Criterio de descuentos para otros errores en Opcionales e Individuales, Eventos sin requerimientos específicos para Grados de Dificultad)

(Ver tabla 6 para Eventos sin requerimientos específicos para Grados de Dificultad)

(Ver tabla 7 para Errores y Criterios de Descuentos para Calidad de Movimientos en Eventos de Grupos)

21.3.2 Criterios de puntuación para la EJECUCIÓN GLOBAL

Esto incluye los grados de ejecución global y la coreografía de la rutina.

El nivel de la fuerza, armonía, ritmo, el estilo y el acompañamiento musical de la Ejecución Global se divide en tres niveles y tres subniveles:

- **Nivel Alto:** se concede de **5,00 a 4,21** puntos.
- **Nivel Medio:** se concede de **4,20 a 3,01** puntos.
- **Nivel Bajo:** se concede de **3,00 a 1,51** puntos

En conjunto, se requiere que el competidor realice la rutina con movimientos estándar, métodos correctos, fuerza completa que fluye suavemente a los puntos correctos, buena coordinación entre las manos y ojos, entre el cuerpo y los pasos (entre el aparato y cuerpo para las rutinas con aparatos), cambios de ritmos rápidos y definidos, estilo visible, y unísono entre los movimientos y la música. Todos estos elementos se deben tomar en la consideración en la clasificación de la ejecución técnica de la rutina de un competidor.

En el **Nivel Medio** de ejecución las características serán las mismas que en la Ejecución de Nivel Alto pero con menor nivel.

En el **Nivel Bajo** muchos de los elementos anteriores no son correctos.

21.3.2.2 Criterio de puntuación para la coreografía

21.3.2.2.1 Acuerdo a los descuentos por los errores en la coreografía en eventos sin requerimientos específicos de grados de dificultad, 0,2 puntos deberán ser descontados por de la ausencia o la adición de un movimiento obligatorio en la realización de una rutina.

21.3.2.2.2. Se descontarán 0,1-0,5 puntos serán descontados por el incumplimiento de los requisitos en cuanto a la estructura, la composición o el acompañamiento musical.

- Artículo 22. Sistema decimal de las puntuaciones

22.1.- LOS JUECES DEL GRUPO A:

- 1) Sólo mostrarán puntuaciones con un (1) decimal.

22.2.- LOS JUECES DEL GRUPO B Y C:

- 1) Pueden mostrar puntuaciones con dos (2) decimales.

- Artículo 23. Determinación de puntajes finales

23.1.- Pruebas libres (eventos libres u opcionales):

La puntuación real (final) es la suma de los puntos obtenidos en la Calidad de Movimientos, en la Ejecución Global y en los Grados de Dificultad.

23.1.1 Determinación de los puntos reales en la Calidad de Movimientos

Los tres jueces del Panel A descontarán puntos por errores cometidos en los movimientos estándares y otros errores en el desempeño de un competidor. El total de los descuentos efectuados por al menos dos de los tres jueces de este tipo de errores será el descuento real de la calidad de los movimientos. Se resta el puntaje descontado al valor real (5) de la calidad de los movimientos, y el total será el resultado real de la calidad de los movimientos.



23.1.2 Determinación de los puntos reales en la Ejecución Global:

La clasificación de las puntuaciones de la ejecución global del descuento de errores coreográficos será el resultado real de rendimiento global.

23.1.3 Determinación de los puntos reales en el Nivel de Dificultad:

Los tres jueces en el panel C deberán confirmar el grado de dificultad de la rutina y la conexión de los movimientos. La bonificación total otorgado por al menos dos jueces en conformidad con los criterios y requisitos para los eventos opcionales, será el resultado real de grado de dificultad.

23.2.- Pruebas sin movimientos específicos de Grados de Dificultad:

23.2.1 Determinación del valor de las puntuaciones para la calidad de movimientos:

Los tres jueces del Panel A descontarán puntos por errores en las normas de los movimientos y otros errores en el desempeño de un competidor. El total de los descuentos efectuados por al menos dos jueces será su descuento real. Se resta el valor de la calidad de los movimientos, y el total será el resultado real de la calidad de los movimientos.

23.2.2 Determinación del valor de las puntuaciones de la ejecución global:

La clasificación de las puntuaciones de rendimiento global de los descuentos de errores coreográficos será el resultado real para la ejecución global.

- Artículo 24. Determinación de puntuaciones finales

24.1.- Pruebas libres:

La puntuación final se obtiene del descuento de los puntos descontados por el Juez Jefe de la puntuación real; o sumando los puntos ganados con los movimientos innovadores, y la suma será la puntuación final del competidor.

24.2.- Pruebas de dúo, pruebas de grupo y pruebas sin movimientos de grados de dificultad:

La puntuación final se obtendrá del descuento de los puntos descontados por el Juez Jefe de la puntuación real.

- Artículo 25. Método de puntuación sin sistema de puntuación computarizado

Si no hay sistema computarizado, la puntuación se deberá hacer por escrito. Para esto se necesita:

25.1.- 1-2 anotadores

25.2.- 1 cronometrador

25.3.- 1 anunciador

25.4.- Consultar reglamento para detalles

- Artículo 26. Bonos y descuentos del Jefe de Jueces

26.1.- El Juez Jefe debe dar puntos por:

1) Por movimientos innovadores.

26.2.- EL Jefe de jueces descontará puntos por:

El juez jefe será responsable de descontar puntuación por repetición de movimientos y por estar bajo sobre el tiempo de la forma.

26.2.1 Movimientos repetitivos.

1) Un competidor cuya ejecución sea interrumpida por **circunstancias imprevistas** puede repetir su ejercicio con el permiso del Juez Jefe **sin descuento de puntos**.



2) Un competidor que **olvide su rutina** durante la ejecución o **rompa sus armas**, puede repetir su ejercicio pero con **1 punto de descuento**.

3) Cuando un competidor no pueda continuar su rutina a **causa de heridas**, el Jefe tiene el derecho de parar la ejecución. Cuando esté listo para repetir la ejecución, el competidor puede hacer una adaptación para continuar la competición pero al final de la lista de participantes de su grupo. Le será **descontado 1 punto** como es el caso de los movimientos repetitivos

26.2.2 Límite de tiempo TJQ, TJJ

Para **TJQ, TJJ y pruebas de grupo** que se extiendan **0,1-5,0 segundos** (incluidos los 5,0 segundos) por debajo o por encima del tiempo límite se le descontarán **0,1 puntos**; de **5,1-10 segundos** (incluidos los 10 segundos) debajo o por encima del tiempo límite se descontarán **0,2 puntos, y así sucesivamente**.

26.2.3 Límite de tiempo CQ, NQ, JS, DS, GS, ND y NG

Para **CQ, NQ, JS, QS, DS, GS, ND y NG y pruebas de dúo** que se extiendan desde **0,1-2,0 segundos** (incluidos los 2,0 segundos) por debajo o por encima del tiempo límite se descontarán **0,1 puntos**; desde **2,1-4,0 segundos** (incluidos los 4,0 segundos) por debajo o por encima del tiempo límite se deducirán **0,2 puntos, y así sucesivamente**.

26.3.- En caso de un juicio, evidentemente incorrecto o errónea de un juez en la evaluación, el juez principal, antes de la presentación visual de la puntuación final de la competencia, hacer ajustes con el permiso del jefe de jueces.

CAPITULO 4

REGULACIONES PARA EVENTOS OPCIONALES O LIBRES

Artículo 27 - Requerimientos para Eventos Opcionales Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu y Gunshu

- 27.1 Changquan** deberá contener al menos tres formas de mano, es decir, el puño (Quan), la palma (Zhang) y el gancho (Gou); tres posiciones, la posición de arco (Gongbu), postura agachado (Pubu) y la postura de vacío (Xubu); tres técnicas de pierna, es decir, patada (Tantui), patada de costado única (Chuitui) y barrido de vuelta (Housaotui), y golpe de codo (Dingzhou) y entre el equilibrio de la pierna (Koutui Pingheng)
- 27.2 Jianshu** deberá contener por lo menos tres posiciones, la posición de arco (Gongbu), postura agachado (Pubu) y la postura de vacío (Xubu); un equilibrio de largo tiempo, y ocho métodos de aparatos principales, el empuje hacia arriba (Cijian), giro hacia arriba (Guajian), corte superior (Liaojian), puntada con estada (Dianjian), corte (Pijian), detener con espada (Pijian), golpe hacia arriba (Bengjian), figura de 8 (Jian wanhua) (que necesariamente debe ser a ambos lados del cuerpo seguido de corte hacia arriba desde la parte trasera).
- 27.3 Daoshu** deberá contener por lo menos tres posiciones, la posición de arco (Gongbu), postura agachado (Pubu), la postura de vacío (Xubu); y ocho métodos de aparatos principales, emparejar alrededor de la cabeza (Chantou), envolver alrededor de la cabeza (Guonao), cortar (Pidao), corte horizontal (Zhandao), levantar (Guadao), nube de sable (Yundao), clavar el sable (Zhadao), y figura de 8 (Beihuadao) (que necesariamente deba incluir un conjunto completo alrededor del cabeza y movimientos envolventes completado y extendido).
- 27.4 Qiangshu** deberá contener por lo menos tres posiciones, la posición de arco (Gongbu), postura agachado (Pubu) y la postura de vacío (Xubu); y ocho métodos de aparatos principales, bloqueo hacia el exterior (Lanqiang), bloqueo interior (Naqiang), empuje (Zhaqiang), atravesar o clavar (Chuanqiang), inclinar la lanza (Bengqiang), punto de lanza (Dianqiang), figura de 8 (Wuhuanqiang) y al final inclinar (necesariamente incluir tres juegos consecutivos de giros, la captura y el empuje completo y estirado)
- 27.5 Gunshu** deberá contener por lo menos tres posiciones, la posición de arco (Gongbu), postura agachado (Pubu) y la postura de vacío (Xubu); y ocho métodos de aparatos principales, golpear hacia abajo (Pigun), inclinar palo (Benggun), envolver (Jiaogun), balancear horizontalmente (Pinglungun), nube de palo (Yungun), empujar (Chuogun), punta (Diangun), figura de 8 (Ti Liao Hua Gun) (necesariamente incluir tres juegos consecutivos de giros, cortar hacia arriba y figura de 8 con ambas manos, deberá ser completo y estirado)

Artículo 28 - Requerimientos para Eventos Opcionales Taijiquan y Taijijian

- 28.1 Taijiquan** deberá contener por lo menos tres posiciones, la posición de arco (Gongbu), postura agachado (Pubu) y la postura de vacío (Xubu); y ocho formas principales, a saber, agarrar la cola del gorrión (o pavo real) (Lanquewei), partir la crin del caballo salvaje (Yemafengzong), cepillar la rodilla (Lou xi ao bu), mano de nube (Yun shou), trabajo lanzando en ambas manos (Zuo you chuan suo, también llamado obras en el telar), ocultar la mano bajo el codo (Yan Shou Gong Chui), paso atrás y giro de brazos (Dao Juan Hong), desviar hacia abajo parar y golpear (Ban, Lan, Chui).
- 28.2 Taijijian** deberá contener por lo menos tres posiciones, la posición de arco (Gongbu), postura agachado (Pubu) y la postura de vacío (Xubu); y ocho formas principales de métodos de aparatos, empuje (Cijian), giro hacia arriba (Guajian), corte superior (Liaojian), puntada (Dianjian), corte (Pijian), detener (Jiejian), mover horizontalmente (Mojian), avanzar (Jiaojian)



Artículo 29 - Requerimientos para Eventos Opcionales Nanquan, Nandao y Nangun

- 29.1 Nanquan** deberá contener al menos la garra de tigre (Huzaho); puño en dos técnicas principales, golpear hacia abajo con los puños (Guagaiquan), golpear hacia arriba (Paoquan); y cinco posiciones, postura montando el dragón (Qilongbu), postura mariposa (Diebu), postura montando el unicornio (Qilinbu), patada de lado (Hengdingtui), la posición de arco (Gongbu), postura agachado (Pubu).
- 29.2 Nandao** deberá contener por lo menos tres posiciones, la posición de arco (Gongbu), la postura de vacío (Xubu), y la postura montando el dragón (Qilongbu); por lo menos 8 métodos de aparatos, emparejar alrededor de la cabeza (Chantou), envolver alrededor de la cabeza (Guonao), cortar (Pidao), mover horizontalmente (Modao), bloquear (Gedao), detener (Jiedao), barrer (Saodao), figura de 8 (incluye giros completos en ambos lados y estirado) (Jian Wan Dao)
- 29.3 Nangun** deberá contener por lo menos tres posiciones, la posición de arco (Gongbu), la postura de vacío (Xubu), y la postura montando el dragón (Qilongbu); por lo menos 8 métodos de aparatos, golpe (Pigun), inclinar (Benggun), envolver (Jiaogun), rodar (Gunyagun), bloquear (Gegun), golpe (Jigun), empujar (Dinggun), tirar (Paogun)



ESTATUTOS



CONTENIDOS

CAPITULO 1 JUICIO EN EVENTOS LIBROS U OPCIONALES

Sección 1 Evaluación de Calidad de Movimientos

- 1.1 Criterio de descuento para errores en Movimientos Estándares de Eventos Opcionales
 - 1.1.1 Criterio de descuento para errores en Movimientos Estándares de Movimientos Opcionales Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu and Gunshu (Tabla 1-1)
 - 1.1.2 Criterio de descuento por Errores en Movimientos Estándares de Movimientos Opcionales Taijiquan and Taijijian (Tabla 1-2)
 - 1.1.3 Criterio de descuento por Errores en Movimientos Estándares de Movimientos Opcionales Nanquan, Nandao, y Gunshu (Tabla 1-3)
- 1.2 Criterio de descuentos para otros errores en Eventos Opcionales y Eventos Individuales sin requerimientos de Grados de Dificultad
 - 1.2.1 Otros Errores y Criterios de Descuentos (Tabla 1-4)

Sección 2 Evaluación de Ejecución Global

- 2.1 Criterio y graduación para Evaluación de Ejecución Global y Descuentos para Errores Coreográficos en Eventos Opcionales (Tabla 2-1)
- 2.2 Códigos para Grandes Movimientos en Eventos Opcionales (Tabla 2-2)

Sección 3 Evaluación de Grados de Dificultad

- 3.1 Códigos de Grados de Dificultad en Eventos Opcionales
 - 3.1.1 Códigos de Balances y Técnicas de piernas (Tabla 3-1)
 - 3.1.2 Códigos para técnicas de Saltos y Caídas (Tabla 3 -2)
 - 3.1.3 Códigos de movimientos conexiones y arrojar-agarrar (Tabla 3-3)
- 3.2 Determinación de Grados y Valores para Movimientos de Dificultad en Eventos Opcionales
 - 3.2.1 Determinación de Grados y Valores para Movimientos de Dificultad en Eventos Opcionales Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu y Gunshu (Tabla 4-1)
 - 3.2.2 Determinación de Grados y Valores para Movimientos de Dificultad en Eventos Opcionales en Taijiquan y Taijijian (Tabla 4-2)
 - 3.2.3 Determinación de Grados y Valores para Movimientos de Dificultad en Eventos Opcionales en Nanquan, Nandao y Nangun (Tabla 4-3)
- 3.3 Confirmación de movimientos en no conformidad con los requisitos para el grado de dificultad en eventos opcionales
 - 3.3.1 Confirmación de movimientos en no conformidad con los requisitos para el grado de dificultad en Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu y Gunshu (tabla 4-4)
 - 3.3.2 Confirmación de Movimientos en no Conformidad con requerimientos de Grados de Dificultad en Eventos Opcionales de Taijiquan and Taijijian (Tabla 4-5)
 - 3.3.3 Confirmación de Movimientos que no están en conformidad con los Requerimientos para Grados de Dificultad en Eventos Opcionales de Nanquan, Nandao y Nangun (Tabla 4-6)

CAPITULO 2 CRITERIO DE FALLO EN EVENTOS SIN REQUISITOS DE GRADOS DE DIFICULTAD

Sección 1 Evaluación de Calidad de Movimientos

Sección 2 Evaluación para Ejecución Global

- 2.1 Criterio de Descuentos para Errores en Ejecución Global de Coreografía en Eventos sin Requerimientos específicos de Grados de Dificultad (Tabla 5)



Sección 3 Evaluación para Eventos Duales

- 3.1 Errores y Criterio de Descuentos para calidad de movimientos en Eventos Duales (Tabla 6)

Sección 4 Evaluación de Eventos Grupales

- 4.1 Errores y Criterios de Descuentos para Calidad de Movimientos en Eventos Grupales (Tabla 7)

CAPITULO 3 REQUERIMIENTOS TECNICOS PARA LOS MOVIMIENTOS PRINCIPALES EN EVENTOS LIBRES U OPCIONALES

Sección 1 Eventos libres Changquan

- 1.1 Requerimientos técnicos para movimientos principales en rutinas libres Changquan
- 1.2 Requerimientos técnicos para movimientos principales en rutinas libres Jianshu
- 1.3 Requerimientos técnicos para movimientos principales en rutinas libres Daoshu
- 1.4 Requerimientos técnicos para movimientos principales en rutinas libres Qiangshu
- 1.5 Requerimientos técnicos para movimientos principales en rutinas libres Gunshu

Sección 2 Eventos libres Taiji

- 2.1 Requerimientos técnicos para movimientos principales en rutinas libres Taijiquan
- 2.2 Requerimientos técnicos para movimientos principales en rutinas libres Taijijian

Sección 3 Eventos libres Nanquan

- 3.1 Requerimientos técnicos para movimientos principales en rutinas libres Nanquan
- 3.2 Requerimientos técnicos para movimientos principales en rutinas libres Nandao
- 3.3 Requerimientos técnicos para movimientos principales en rutinas libres Nangun

CAPITULO 4 MISCELANEA

Sección 1 Protocolos de Competición de Taolu Wushu

- 1.1 Saludo puño-palma
- 1.2 Saludo con sable
- 1.3 Saludo con espada
- 1.4 Saludo con palo o lanza

Sección 2 Vestimenta para Competición de Taolu Wushu

- 2.1 Vestimenta de competición para eventos de Changquan
- 2.2 Vestimenta de competición para eventos de Taiji
- 2.3 Vestimenta de competición para eventos de Nanquan
- 2.4 Requerimientos en general

Sección 3 Formas de uso común en Competición de Wushu Taolu

- 3.1 Forma de inscripción de Competición de Wushu Taolu (Tabla 8)
- 3.2 Formulario y Evaluación para los Grados de Dificultad para Eventos Taolu Opcionales (Tabla 9)
- 3.3 Formulario y Evaluación de Movimientos Obligatorio en Eventos Taolu Opcionales (Tabla 10)

Sección 5 Diagrama de Área de Competición

CAPITULO 1 CRITERIO DE EVALUACION PARA EVENTOS OPCIONALES

Sección 1 Evaluación de Calidad de Movimientos

1.1 Criterio de descuento para errores en Movimientos Estándares de Eventos Opcionales

1.1.1 Criterio de descuento para errores en Movimientos Estándares de Movimientos Opcionales Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu y Gunshu (Tabla 1-1)

Tipo	Movimiento	Errores de descuento	Cód. I	Cód. II
Balances	Traer la pierna al nivel de la cabeza y mantener con el talón arriba (el lado del talón arriba) en posición erguida	La pierna de soporte doblada La pierna levantada doblada	1	10
	Patada atrás y mantener la pierna en posición estática	Pierna de soporte doblada Parte superior del cuerpo a más de 45° hacia delante de la curva		11
	Yangshen Pingheng YSPH Equilibrio atrás	La pierna no debe estar por debajo de la horizontal		12
	Shizi Pingheng SZPH Equilibrio con los brazos extendidos a los costados	Parte superior del cuerpo por debajo de nivel horizontal		13
	Equilibrio entre las piernas	Muslo de la pierna de apoyo no este cerca de nivel horizontal		14
Técnicas de piernas	Qiansaotui QST Barrido al frente	Muslo de la pierna por encima del nivel de apoyo horizontal. Poner pie fuera de la carpeta. Barrer con piernas dobladas.	2	20
	Huosaoitui HST Barrida hacia atrás	Poner pie fuera de la carpeta Barrer con piernas dobladas		21
	Deishucha DSC Apertura de piernas, splits	Dedos del pie del frente fuera de la alfombra. Piernas no alineadas		22
	Tantui TK Golpe de patada Chuitui CT Patada lateral	Patear con la pierna totalmente extendida, no doblar		23
Saltos	Tengkong Feijiao TKFJ Xuanfengjiao XFJ and Tengkong Bailian TKBL Patada en vuelo, giro y patada y patada circular atrás	Patear la pierna por debajo de la altura del hombro No golpear el pie	3	30
	Tengkong Zhengtuitui TKZTT Patada frontal en vuelo	Pierna colgante doblada		31
	Cekongfan CKF, CKF 360° Rueda y rueda con giro completo	Piernas evidentemente dobladas		32
	Xuanzi XZ, Xuanzi Zhuanti XZZT Mariposa, y mariposa con giro (tornillo)	Parte superior del cuerpo superior a 45 ° mientras gira en el aire. Las piernas flexionadas durante el giro aéreo		33
	Tengkongjiantan TKJT Golpe frontal de patada en vuelo	Recorrido de despegue con la pierna no extendida totalmente durante la patada. Patear la pierna por debajo de nivel horizontal		34
Posturas	Gongbu GB Posición de arco	La rodilla del pie delantero no más allá del empeine. Muslo de pierna delantera no forma 90°. Talón de pie trasero fuera de la alfombra. Dedos del pie trasero no están girados hacia adelante	5	50



	Mabu MB Posición de jinete	Obviamente, la parte superior del cuerpo doblado hacia delante. Muslos no están horizontales. Pies demasiado juntos uno de otro. Talones fuera alfombra. Punta de los dedos de los pies hacia afuera.		51
	Xubu XB Posición vacía, gato	Talón de pie trasero fuera de la alfombra o levantado. Muslo de la pierna doblada no esta a nivel horizontal. Rodillas separadas		52
Aparatos métodos	Guajian GJ, Liaojian LJ Bloqueo ascendente de la espada, golpe ascendente de la espada	Muñeca recta	6	60
	Wojian WJ Mantener la espada	El dedo índice alrededor de la parte superior toca la hoja		61
	Chantou CT, Guonao GN Cortes sable, cortes sable	Sable separado del cuerpo		62
	Lanqiang LQ, Naqiang NQ Bloqueo hacia afuera de la lanza, bloqueo hacia dentro de la lanza	Movimiento no circular por la punta de la lanza		63
	Zhaqiang ZQ Arrojar la lanza	Mano trasera en la cola de la lanza		64
	Liwu Huaqiang LWHQ, Liwu Huagung LWHG, Shuangshou Tiliao Huagun SSTLHG Figura en 8 de la lanza Golpe ascendente del palo	Movimiento vertical no circular		65
	Arrojar y recoger aparatos	Abrazar el arma al recogerla Recogerla con ambas manos		66

- Notas: 1. 0.10 puntos serán descontados por más de dos (2) errores en un movimiento estándar.
2. 0.10 puntos serán descontados por mas de dos (2) errores de métodos de aparatos en un set de movimientos.
3. Un balance debería ser mantenido por lo menos dos (2) segundos.

1.1.2 Criterio de descuento por Errores en Movimientos Estándares de Movimientos en Opcionales Taijiquan y Taijijian (Tabla 1-2)

Tipo	Movimiento	Errores de descuento	Cód. I	Cód. II
Balances	Equilibrio abajo con la pierna estirada hacia adelante	Pierna estirada por debajo del nivel horizontal	1	15
	Equilibrio abajo con la pierna insertada detrás	Pie de la pierna insertada detrás toca la alfombra		16
	Marcar posición baja del cuerpo	Talón de la pierna de apoyo fuera de la alfombra. Marcar con pierna doblada en la rodilla. Puntillas de pies fuera de la alfombra		17
	Cechuai Pingheng CCPH Mantener patada lateral	La pierna de la patada sufre el proceso doblada a estirada (la rodilla marca la altura)		18
Técnicas de piernas	Fenjiao FJ, Dengjiao DJ Patada de retroceso	Plantar la pierna por debajo de nivel horizontal. No plantar la pierna recta.	2	24
	Bailianjiao BLJ Abanico	Balancear la pierna doblada cuando se golpea. No golpear el pie.		25



	Paijiao PJ Acariciar la pierna	Balancear la pierna doblada cuando se golpea. No golpear el pie.		26
	Quedilong QDL EL dragón se sumerge en el piso	Pie del frente toca la alfombra cuando se gira hacia adentro Ángulo entre las piernas de menos de 45 °		27
Saltos	Tengkong Feijiao TKFJ, Xuanfengjiao XFJ, Tengkong Bailian TKBL Patada en vuelo, tornado y patear, y patada de loto	Los dedos de los pies de la pierna por debajo de la altura del hombro. No golpear, no golpear a la altura de los hombros.	3	30
	Tengkong Zhengtutui TKZTT Patada frontal en vuelo	Pierna que cuelga doblada		31
Posturas	Gongbu GB Postura de arco	La rodilla del pie delantero no más allá del empeine. Muslo de pierna delantera no forma 90°. Talón de pie trasero fuera de la alfombra. Dedos del pie trasero no están girados hacia adelante	5	50
	Pubu PB Postura agazapado o rasante	Pierna trasera no doblada completamente. Pierna del frente doblada. Pie del frente no girado al centreo y la planta levantada de la alfombra.		53
	Shangbu SB Dar un paso adelante Tuibu TB Dar un paso atrás Jinbu JB Paso adelante Genbu GB Seguir paso Cexingbu CXB Paso lateral	Arrastrar los pies (a excepción de los movimientos especiales). Centro de gravedad hacia arriba y hacia abajo en los movimientos Pie plantado demasiado alto.		54
Aparatos métodos	Guajian GJ, Liaojian LJ Bloqueo ascendente de la espada, golpe ascendente de la espada	Muñeca derecha	6	60
	Wojian WJ Mantener la espada	Tocar con el dedo índice la hoja de la espada		61

- Notas: 1. 0,10 punto será deducido por más de dos errores (2) simultáneos en las normas en un (1) movimiento.
2. 0,10 punto será deducido por más de dos errores (2) simultáneos en un (1) conjunto de movimientos realizados con aparatos.

1.1.3 Criterio de descuento por Errores en Movimientos Estándares de Movimientos Opcionales Nanquan, Nandao, y Gunshu (Tabla 1-3)

Tipo	Movimientos	Errores de descuentos	Cód. I	Cód. II
Técnicas de piernas	Qiansaotui QST Barrido frontal	Muslo de la pierna por encima del nivel de apoyo horizontal. Poner pie fuera de la carpeta. Barrer con piernas dobladas.	2	22
	Hengdingtutui HDT Patada horizontal	Al patear la pierna no esta recta. No apuntar con puntas del pie al interior		28
Saltos	Tengkongfeijiao TKFJ Xuanfengjiao XFJ Tengkong Waibaitui TKWBT Patada en vuelo, tornado y patear, y patear en el vuelo afuera	Patear la pierna por debajo de la altura del hombro No golpear el pie	3	30



Caídas	Tengkong Pantui 360° Cepu TKPTCP Patada en abanico adentro cayendo tumbado	Balancear pierna por debajo de la cabeza a nivel	4	40
	Liyudating Zhili LYDTZL Poltrón	Apoyarse con las manos para subir		41
	Tengkong Shuangcechuai TKSCC Patada lateral con dos pies cayendo tumbado	Patada con las piernas separadas. Patear con las piernas dobladas		42
Posturas	Gongbu GB Postura de arco	La rodilla del pie delantero no más allá del empeine. Muslo de pierna delantera no forma 90°. Talón de pie trasero fuera de la alfombra. Dedos del pie trasero no están girados hacia adelante	5	50
	Mabu MB Postura de jinete	Obviamente, la parte superior del cuerpo doblado hacia delante. Muslos no están horizontales. Pies demasiado juntos uno de otro. Talones fuera alfombra. Punta de los dedos de los pies hacia afuera.		51
	Xubu XB Postura vacía o gato	Talón de pie trasero fuera de la alfombra o levantado. Muslo de la pierna doblada no esta a nivel horizontal. Rodillas separadas		52
	Pubu PB Postura agachada	Pierna trasera no doblada completamente. Pierna del frente doblada. Pie del frente no girado al centreo y la planta levantada de la alfombra.		53
	Diebu DDB Postura de mariposa	Cara interna de la pantorrilla de la pierna no apoyar sobre alfombra. Cara interna de talón de la pierna no apoya sobre alfombra.		55
	Guibu GB Postura de la rodilla doblada, arrodillarse	Rodilla doblada en la alfombra. No tocar las nalgas con el talón.		56
Aparatos métodos	Qilongbu QLB Postura de montar el dragón	La rodilla de la pierna trasera toca la alfombra. El pie delantero no doblados en cuclillas cerca de la mitad	6	57
	Chantou CT, Guonao GN Giros alrededor de la cabeza envolviendo	Girar el sable muy lejos del cuerpo		62
	Dinggun DG Clavar el palo	Punta del palo no en la alfombra. Comienzo del palo por debajo del nivel de la cabeza.		67

- Notas: 1. 0.10 puntos serán descontados por más de dos (2) errores en un movimiento estándar.
2. 0.10 puntos serán descontados por mas de dos (2) errores de métodos de aparatos en un set de movimientos.

1.2 Criterio de descuentos para otros errores en Eventos Opcionales y Eventos Individuales sin requerimientos de Grados de Dificultad

1.2.1 Otros Errores y Criterios de Descuentos (Tabla 1-4)

Tipo	Errores de Descuentos	Código
Perder equilibrio	Parte superior del cuerpo se balancea sin dominio, moverse de un lado a otro se salta el orden aleatorio o rebotar.	70
	Descuento de 0,2 punto de apoyo adicional	71
	Descuento de 0,3 puntos por caída del cuerpo	72
Errores sobre aparatos, ropa y decoraciones	Hoja fuera del mango, o aparato toca o alfombra, o se deforma	73
	Descuento de 0,2 puntos por rompimiento de aparatos	74
	Descuento de 0,3 puntos por caída de aparatos	75
	Si cae pañuelo de sable, borla de espada o decoración de lanza, o adornos de vestuario. Cuerpo del competidor se enreda con borla o pañuelo o con aparatos suaves. Tener botones sueltos, o traje desgarrado, los zapatos rotos	76
Otros errores	Equilibrio mantenido inmóvil durante mucho tiempo o no por más de dos segundos	77
	Cualquier parte del cuerpo del competidor toca el piso afuera de la carpeta	78
	Olvido de movimientos	79

Notas :

1. El término "dominio" aquí denota la parte superior del cuerpo en movimiento en dos direcciones opuestas en el apoyo en un solo pie o en ambos.
2. El término "mover" aquí denota, ya sea mediante los movimientos de pie durante el apoyo en un solo pie o en ambos.
3. El término "apoyo adicional" implica que se produce durante una pérdida de equilibrio, cuando el competidor con la mano, codo, rodilla, cabeza, brazo o apoya el pie y toca la alfombra o se apoya con la ayuda de su aparato.
4. El término "caída del cuerpo", que se produce cuando el competidor toca la alfombra con las manos, los hombros, las nalgas, o el tronco.
5. La duración de un "equilibrio mantenido" se inicia con el comienzo de un estado inmóvil.
6. Los aparatos tocan el suelo fuera de la alfombra o cualquier parte del cuerpo en el espacio que va más allá del plano vertical por encima del margen de la esfera de competencia no debería ser considerado "fuera de la alfombra".
7. Todos los descuentos se valoran en 0,1 a menos que se especifique otra cosa.
8. Cuando dos (2) o más errores se producen sucesivamente en un movimiento, las deducciones para cada uno debe sumarse.



Sección 2 Evaluación Ejecución Global

2.1 Criterio y graduación para Evaluación de Ejecución Global y Descuentos para Errores Coreográficos en Eventos Opcionales (Tabla 2-1)

NIVEL	GRADO	PUNTOS	CRITERIO
“SUPERIOR”	①	3.00--2.91	"Superior" para movimientos y técnicas correctas, mucha fuerza que fluye suavemente hacia los puntos correctos, buena armonía entre las manos y los ojos, entre el cuerpo y pasos, y entre el cuerpo y el aparato, destacado estilo y ritmos, y de acuerdo entre los movimientos y acompañamiento musical.
	②	2.90--2.71	
	③	2.70--2.51	
“INTERMEDIO”	④	2.50--2.31	“Intermedio” los mismos elementos antes mencionados a un buen grado.
	⑤	2.30--2.11	
	⑥	2.10--1.91	
“INFERIOR”	⑦	1.90--1.61	“Inferior” la falta de los elementos antes mencionados
	⑧	1.60--1.31	
	⑨	1.30--1.01	
Coreografía	Código	Errores de Descuentos	
Contenidos	01-08 86-88	Descuento de 0,2 puntos por olvido de un movimiento en rutinas opcionales	
Estructura Composición	81	Pausa durante más de tres segundos en una postura inmóvil (a excepción de equilibrio de largo plazo), o una pausa antes de un movimiento difícil en taijiquan taijijian	
	82	Pausa sin método	
	83	No usar las 4 esquinas del área de competición	
Música	84	Descuento de 0,3 puntos por música con acompañamiento vocal	
	85	Deducción de 0,5 punto por falta de acompañamiento musical como lo exige el Reglamento	

Nota:

Todos los descuentos se valoran en 0,1 puntos a menos que se especifique otra cosa.



2.2 Códigos para Grandes Movimientos en Eventos Opcionales (Tabla 2-2)

项目 Evento	86	87	88	01	02	03	04	05	06	07	08
长拳 Changquan	弓步 Gongbu	虚步 Xubu	仆步 Pubu	弹腿 Tantui	踹腿 Chuaitui	后扫腿 Housaotui	顶肘 Dingzhou	扣腿平衡 Koutui pingheng	拳 Quan	掌 Zhang	勾 Gou
剑术 Jianshu	弓步 Gongbu	虚步 Xubu	仆步 Pubu	刺剑 Cijian	挂剑 Guajian	撩剑 Liaojian	点剑 Dianjian	劈剑 Pijian	截剑 Chuojian	崩剑 Pengjian	剪腕花 Jianwan hua
刀术 Daoshu	弓步 Gongbu	虚步 Xubu	仆步 Pubu	缠头 Chantou	裹脑 Guonao	劈刀 Pidao	斩刀 Zhandao	挂刀 Guadao	云刀 Yundao	扎刀 Zhadao	背花刀 Beihua dao
枪术 Qiangshu	弓步 Gongbu	虚步 Xubu	仆步 Pubu	拦枪 Lanqiang	拿枪 Naqiang	扎枪 Zhaqiang	穿枪 Chuanqiang	崩枪 Bengqiang	点枪 Dian qiang	舞花枪 Wuhua qiang	挑把 Tiaoba
棍术 Gunshu	弓步 Gongbu	虚步 Xubu	仆步 Pubu	劈棍 Pigun	崩棍 Benggun	绞棍 Jiaogun	平抡棍 Pinglungun	云棍 Yungun	戳棍 Chuogun	舞花棍 Wuhua gun	提撩花棍 Tiliao huagun
太极拳 Taijiquan	弓步 Gongbu	虚步 Xubu	仆步 Pubu	揽雀尾 Lanquewei	野马分鬃 Yema fenzong	搂膝拗步 Louxi aobu	云手 Yunshou	左右穿梭 Zuoyou chuansuo	掩手肱捶 Yanshou gongchui	到卷肱 Daojuan hong	搬拦捶 Banlan chui
太极剑 Taijijian	弓步 Gongbu	虚步 Xubu	仆步 Pubu	刺剑 Cijian	挂剑 Guajian	撩剑 Liaojian	点剑 Dianjian	劈剑 Pijian	截剑 Jiejian	抹剑 Mojian	绞剑 Jiaojian
南拳 Nanquan	弓步 Gongbu	虚步 Xubu	仆步 Pubu	骑龙步 Qilongbu	蝶步 Diebu	麒麟步 Qilinbu	虎爪 Huzhao	挂盖拳 Guagaiquan	抛拳 Paoquan	滚桥 Gunqiao	横钉腿 Hengding tui
南刀 Nandao	弓步 Gongbu	虚步 Xubu	骑龙步 Qilongbu	缠头 Chantou	裹脑 Guonao	劈刀 Pidao	抹刀 Modao	格刀 Gedao	截刀 Jiedao	扫刀 Modao	剪腕花刀 Jianwan huadao
南棍 Nangun	弓步 Gongbu	虚步 Xubu	骑龙步 Qilongbu	劈棍 Pigun	崩棍 Benggun	绞棍 Jiaogun	滚压棍 Gunyagun	格棍 Gegun	击棍 Jigun	顶棍 Dinggun	抛棍 Paogun

Sección 3 Evaluación de Grados de Dificultad

3.1 Códigos de Grados de Dificultad en Eventos Opcionales

3.1.1 Códigos de Balances y Técnicas de piernas (Tabla 3 – 1)

Tipo	Código I	Posición de cuerpo	Código II	Movimiento piernas	Código III	Código IV	
Balances	1	Erguido	1	Mover	1	Clase A	0
		Supino	2	Patada	2	Clase B	1
Técnicas de piernas	2	Prono	3	Control	3+	Clase C	2
		Agachado	4	Barrer	4		



3.1.2 Códigos para técnicas de Saltos y Caídas (Tabla 3 – 2)

Tipo	Código I	Posición de cuerpo	Código II	Dirección de pierna	Código III	Código IV	
Saltos Caídas	3	Erguido	1	Ninguna	1	Clase A	0
		Giro	2	Patada hacia arriba	2	Clase B	1
		Voltereta	3	Hacia adentro, hacia la izquierda	3	Clase C	2
	4	Roll	4	Hacia fuera, hacia la derecha	4		
		Rueda	5	Adelante	5		
		Mariposa	6	Hacia atrás	6		
				Hacia abajo	7		

3.1.4 Códigos de movimientos de conxiones y arrojar-agarrar aparatos (Tabla 3-3)

Pubu	Mabu	Diebu	Tixiduli	Dieshucha	Quedilong	Zuopan	Gongbu	+ Agarrar	Aterrizaje en un solo pie
+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9



3.2 Determinación de Grados y Valores para Movimientos de Dificultad en Eventos Opcionales o Libres

3.2.1 Determinación de Grados y Valores para Movimientos de Dificultad en Eventos Opcionales Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu y Gunshu (Tabla 4-1)

MOVIMIENTOS DE DIFICULTAD					CONEXIONES DE DIFICULTAD				
Tipo	Grado	Valor	Contenido	Cód.	Tipo de conexión	Grado	Valor	Contenido	Código
Balances	A	0.2	Traer pierna al nivel de cabeza y sujetarla	111A	Entre movimientos dinámicos y estáticos	A	0.1	XUANFENGJIAO 360° + MABU: patada circular interior un giro completo + postura de jinete	323A + 1A
			Patada lateral y mantener	112A				TENKONG BAILIAN 360° + MABU: abanico ext. en salto + postura de jinete	324A + 1A
			YANGSHEN PINGHENG: atrás con brazos abiertos	123A				XUANFENGJIAO 360° + DEISHUCHA: patada circular interior + split apertura de piernas	323A + 4A
	B	0.3	SHIZI PINGHENG: al frente brazos abiertos apertura vertical pierna	133B				XUANZI ZHUANTI 360° + DEISHUCHA: Mariposa con giro completo + split apertura de piernas	353B + 4A
			Patada atrás y sujetar pierna arriba mientras se mantiene la posición	112C				TENKONG BAILIAN 360° + DEISHUCHA: patada circular exterior + split apertura de piernas	324A + 4A
Técnicas de piernas	A	0.2	ZHISHEN QIANSAO 540°: barrido adelante 540°	244A				CEKONGFAN + DEISHUCHA: rueda sin manos + split apertura de piernas	335A + 4A
	B	0.3	ZHISHEN QIANSAO 900°: barrido adelante 900°	244B				XUANFENGJIAO 360° + ZUOPAN: patada circular interior + serpiente o postura sentado	323A + 6A
Saltos	A	0.2	XUANFENGJIAO 360° Patada circular interior un giro completo	323A				TENKONG BAILIAN 360° + ZUOPAN: patada circular exterior + serpiente o postura sentado	324A + 6A
			XUANZI: mariposa	333A				XUANZI + ZUOPAN: mariposa + serpiente o postura sentado	333A + 6A
			TENKONG BAILIAN 360° Patada circular hacia afuera giro completo	324A				TENKONGFEIJIAO + ZUOPAN: patada frontal en salto + serpiente o postura sentado	312A + 6A
			CEKONGFAN rueda lateral	335A	HISHEN QIANSAO 540° + ZUOPAN: barrido adelante 540° + serpiente o postura sentado	244A + 6A			
			TENKONG FEIJIAO: patada frontal aérea	312A	TENKONG BAILIAN 360° + GONGBU: patada circular exterior + postura de arco	324A + 7A			
			XUANFENGJIAO 540° Patada circular interior un giro y medio	323B	PAO + QIANGBEI + JIE: lanzar el arma + voltereta + recoger arma	445A + 8A			
	B	0.3	XUANZI ZHUANTI 360° Mariposa con giro completo	353B	Entre movimientos de dificultad	B	0.15	TENKONG FEIJIAO + CEKONGFAN: patada frontal + Rueda de carro (simple o con dos giros completos) (dentro de 1 paso)	312A+335A(B)
								XUANFENGJIAO 360° + XUANZI ZHUANTI 360° o 720° Patada circular interior un giro completo + Mariposa con giro completo (dentro de 4 pasos)	323A+353C(B)
			TENKONG BAILIAN 540° Patada circular atrás un giro y medio	324B	Entre dinámico y estático	355B	XUANFENGJIAO 540° + MABU: patada circular interior un giro y medio + postura de jinete	323B + 1B	
							TENKONG BAILIAN 540° + MABU: patada circular exterior un giro y medio + postura de jinete	324B + 1B	
			CEKONGFAN ZHUANTI 360° Rueda lateral con un giro completo	355B	XUANFENGJIAO 360° + TIXI DULI: patada circular interior un giro completo + equilibrio una pierna	323A + 3B			



C	0.4							TENKONG BAILIAN 360° + TIXI DULI: patada circular exterior un giro completo + equilibrio una pierna	324A + 3B	
			TENKONG ZHENTITUI Patada frontal aérea	312B				XUANFENGJIAO 540° + DEISHUCHA: patada circular interior un giro y medio + split apertura de piernas	323B + 4B	
					Entre lanzar y agarrar aparatos				PAO + XUANFENGJIAO 360° + JIE: lanzar el arma + patada circular interior un giro completo + recoger el arma	323A + 8B
			CEKONGFAN ZHUANTI 720° Rueda lateral con dos giros completos	355C					PAO + TENKONG BAILIAN 360° + JIE lanzar el arma + patada circular exterior un giro completo + recoger el arma	324A + 8B
					Entre dos movimientos de dificultad				XUANZI ZHUANTI 360° + XUANFENGJIAO 720° Mariposa con giro completo + Patada circular interior con doble giro (dentro de 4 pasos)	353B+323C(C)
			XUANFENGJIAO 720° Patada circular interior con doble giro	323C		C	0.20		XUANFENGJIAO 720° + MABU Patada circular interior con doble giro + jinete	323C + 1C
					Entre dinámico y estático				XUANFENGJIAO 540° + TIXI DULI Patada circular interior un giro y medio + equilibrio una pierna	323B + 3C
			XUANZI ZHUANTI 720° Mariposa con doble giro	353C					TENKONG BAILIAN 540° + TIXI DULI Patada circular atrás un giro y medio + equilibrio una pierna	324B + 3C
					Entre dinámico y estático	D	0.25		TENKONG BAILIAN 720° + MABU Patada circular atrás con doble giro + postura de jinete	324C + 1D
			TENKONG BAILIAN 720° Patada circular atrás con doble giro	324C					XUANFENGJIAO 720° + DEISHUCHA Patada circular interior con doble giro + apertura split	323C + 4D
							XUANZI ZHUANTI 720° + DEISHUCHA Mariposa con doble giro + apertura split	353C + 4D		

Notas:

1. En los movimientos de dificultad, sólo se deben dar cuatro pasos previos al despegue, que debe seguir por un aterrizaje frontal de apertura split para 353C; para lo mismo o para el aterrizaje a postura de jinete, o posición de pie con una rodilla levantada para 323B; para aterrizar en postura de jinete para 324C; y para aterrizar a postura de jinete o apertura de piernas split para 323C. Para 312B la pierna que golpea debe ser la del despegue.
2. Las conexiones de dificultad entre dinámica y estática deben terminar en un estado inmóvil en la postura de jinete, de pie con una pierna levantada, o el aterrizaje de apertura de piernas split, como el competidor elija. Solamente un tipo de lanzamiento y de recepción podrá ser elegido para una rutina con aparatos.
3. Los movimientos de dificultad de balances deberán ser mantenidos un tiempo determinado.



3.2.2 Determinación de Grados y Valores para Movimientos de Dificultad en Eventos Opcionales en Taijiquan y Taijijian (Tabla 4-2)

MOVIMIENTOS DE DIFICULTAD					CONEXIONES DE DIFICULTAD					
Tipo	Grado	Tipo	Grado	Tipo	Grado	Tipo	Grado	Tipo	Grado	
Balances	A	0.2	Agachado en patada frontal	143A	Entre movimientos de dificultad	A	0.1	TENKONG FELJIAO + TENKONG BAILIAN 360°: patada frontal en salto + abanico ext. en salto 360° (sin pasos)	312A+324B(A)	
			Patada de pisotón baja	142A				XUANFENGJIAO 360° + QITIAOJIAO LUODI: patada circular interior giro completo + caer en la misma pierna	323B + 9A	
			Patada lateral sosteniendo	132A				TENKONG BAILIAN 360° + QITIAOJIAO LUODI: patada circular exterior giro completo + caer en la misma pierna	324B + 9A	
	B	0.3	Bajo con pierna metida detrás	143B	Entre estados inmóviles	A	0.1	TENKONGFELJIAO + QITIAOJIAO LUODI: patada frontal en salto + caer en la misma pierna	312A + 9A	
	C	0.4	Subir pierna por detrás nuca y aguantar	113C				Paso bajo con patada hacia delante + giro 180° en equilibrio con rodilla en alto Tixi Duli	142A + 3A	
Técnicas de piernas	A	0.2	DENGJIAO: patada de talón	212A				Equilibrio bajo con la pierna estirada + giro 180° Tixi Duli	143A + 3A	
Saltos	A	0.2	TENKONG FELJIAO: patada frontal aérea	312A	Entre dificultad de movimientos	B	0.15	TENKONGFELJIAO + TENKONG BAILIAN 540°: patada frontal en salto + patada circular exterior un giro y medio	312A+324C(B)	
	B	0.3	TENKONG ZHENTITUI Patada frontal aérea	312B	Entre dinámicos y estáticos			TENKONG ZHENTITUI + QITIAOJIAO LUODI: patada de martillo en salto + caer en la misma pierna	312B + 9B	
			TENKONG FELJIAO 180° Patada frontal con medio giro	322B				TENKONG FELJIAO 180° + TIXI DULI: patada frontal en salto medio giro + equilibrio con rodilla en alto	322B + 3B	
			XUANFENGJIAO 360° Patada circular interior giro completo	323B				TENKONG FELJIAO + TIXI DULI Patada frontal + equilibrio con rodilla en alto	312A + 3B	
			TENKONG BAILIAN 360° Patada circular hacia afuera giro completo	324B				TENKONG BAILIAN 360° + QUEDILONG: patada circular exterior un giro completo + deslizar abajo	324B + 5B	
	C	0.4						Entre estados inmóviles	BAILIAN 180° + TIXI DULI CON GIRO 180°: circular exterior medio giro + equilibrio rodilla en alto dando medio giro	143B + 3B
								Entre dinámico y estático	TENKONG BAILIAN 540° + QUEDILONG: patada circular exterior un giro y medio + deslizar abajo	324C + 5C
									TENKONG BAILIAN 360° + TIXI DULI: patada circular exterior un giro + equilibrio rodilla en alto	324B + 3C
									XUANFENGJIAO 360° + TIXI DULI: patada circular interior un giro + equilibrio rodilla en alto	323B + 3C
								Entre dinámico y estático	XUANFENGJIAO 540° Patada circular interior un giro y medio	323C
						TENKONG BAILIAN 540° Patada circular hacia afuera un giro y medio	324C	TENKONG BAILIAN 540° + TIXI DULI: patada circular exterior un giro y medio + equilibrio rodilla en alto	324C + 3D	



Notas:

1. En los movimientos de dificultad, sólo se debe dar un paso previo al salto. La pierna que golpea debe ser la del despegue de la pierna en 312B. El aterrizaje debe ir seguida por postura de pie con una rodilla levantada en 322B, 323B y 323C, y por “dragón sumergido” en el suelo con la pierna izquierda por delante en 324B y 324C.
2. En las conexiones de dificultad, el competidor debe aterrizar en el mismo pie utilizado para patear y golpear. Sólo puede elegir entre caer en “dragón sumergido” en el suelo o la posición con una rodilla levantada.

3.2.3 Determinación de Grados y Valores para Movimientos de Dificultad en Eventos Opcionales en Nanquan, Nandao y Nangun (Tabla 4-3)

MOVIMIENTOS DE DIFICULTAD					CONEXIONES DE DIFICULTAD				
Tipo	Grado	Tipo	Grado	Tipo	Grado	Tipo	Grado	Tipo	Grado
Técnicas de piernas	A	0.2	ZHISHEN QIANSAO: barrido Adelante 540°	244A	Entre movimientos de dificultad	A	0.1	XUANFENGJIAO 360° + TENGKONG FEIJIAO Patada circular interior un giro completo + Patada en vuelo frontal (dentro de 2 pasos)	323A+312A
	B	0.3	ZHISHEN QIANSAO 900°: barrido adelante 900°	244B				XUANFENGJIAO 360° + DANTIAO HOUKONGFAN Patada circular interior un giro completo + mortal atrás a una pierna (dentro de 2 pasos)	323A+346B
Saltos	A	0.2	XUANFENGJIAO 360° Patada circular interior un giro completo	323A	Entre dinámico y estático	A	0.1	TENGKONG BAILIAN 360° + MABU Patada circular hacia afuera giro completo + postura de jinete	324A + 1A
			TENGKONG BAILIAN 360° Patada circular hacia afuera giro completo	324A				XUANFENGJIAO 360° + DIEBU Patada circular interior un giro completo + postura de mariposa	323A + 2A
			TENGKONG FEIJIAO patada frontal en vuelo	312A				TENGKONG FEIJIAO + TIXI DULI patada frontal en salto + equilibrio a una pierna rodilla elevada	312A + 3A
			YUANDI HOUKONGFAN mortal atrás sin mover pies	346A				TENGKONG FEIJIAO + DANTIAO HOUXUANFAN patada frontal en vuelo + mortal hacia atrás con un paso y giro completo (dentro de 2 pasos)	312A+366C(B)
	B	0.3	XUANFENGJIAO 540° Patada circular interior un giro y medio	323B	B	0.15	TENGKONG BAILIAN 540° + MABU Patada circular interior un giro y medio + postura de jinete	324B + 1A	
			TENGKONG BAILIAN 540° Patada circular atrás un giro y medio	324B			YUANDI HOUKONGFAN + DIEBU mortal atrás sin mover pies + postura de mariposa	346A + 2B	
			DANTIAO HOUKONGFAN mortal atrás a una pierna	346B			DANTIAO HOUKONGFAN + DIEBU mortal atrás a una pierna + postura de mariposa	346B + 2B	
			TENGKONG FEIJIAO 180° Patada frontal medio giro	322B			XUANFENGJIAO 540° + DIEBU Patada circular interior un giro y medio + postura de mariposa	323B + 2B	
							TENGKONG FEIJIAO 180° + TIXI DULI Patada frontal medio giro + equilibrio a una pierna elevada	322B + 3B	



	C	0.4	XUANFENGJIAO 720° Patada circular interior dos giros completos	323C	Entre dinámico y estático	C	0.20	XUANFENGJIAO 360° + TIDI DULI Patada circular interior un giro completo + equilibrio a una pierna rodilla elevada	323A + 3C
			TENKONG BAILIAN 720° Patada circular hacia afuera dos giros completos	324C				TENKONG BAILIAN 360° TIXI DULI Patada circular hacia afuera giro completo + equilibrio a una pierna rodilla elevada	324A + 3C
			DANTIAO HOXUANFAN mortal hacia atrás con un paso y giro completo	366C				DANTIAO HOXUANFAN + DIEBU mortal hacia atrás con un paso y giro completo + postura de mariposa	366C + 2C
Caídas	A	0.2	TENKONG SHUANCECHUAI: patada lateral con dos piernas cayendo tumbado	415A	Entre dinámico y estático	D	0.25	XUANFENGJIAO 720° + MABU Patada circular interior dos giros completos + postura de jinete	323C + 1D
			TENKONG PANTUI 360° abanico interior cayendo tumbado	423A				TENKONG BAILIAN 720° + MABU Patada circular hacia afuera dos giros completos + postura de jinete	324C + 1D
	C	0.4	LIYUDATING ZHILI poltrón	445C				LIYUDATING ZHILI + TIXI DULI Poltrón + equilibrio a una pierna rodilla elevada	445C + 3D

Notas:

1. Sólo cuatro pasos previos están permitidos para los movimientos con dificultad. El aterrizaje debe ser seguido por una posición de mariposa para 346A, 346B y 323B; por una posición de equilibrio con rodilla levantada para 323A y 445C, y por postura de jinete para 324B, 323C y 324C. Golpear pie para 324A, 324B y 324C.
2. En las conexiones de dificultad, el aterrizaje debe hacerse sobre el mismo pie que se utiliza para dar patadas y bofetadas. Las conexiones entre dinámica y estática deben terminar en un estado inmóvil. El competidor puede elegir entre la postura de jinete, la postura de mariposa y la postura de equilibrio de rodilla levantada.

3.3 Confirmación de movimientos en no conformidad con los requisitos para el grado de dificultad en eventos opcionales

3.3.1 Confirmación de movimientos en no conformidad con los requisitos para el grado de dificultad en Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu y Gunshu (tabla 4-4)

Dificultad	Tipo	Contenidos	No cumplen con los requisitos
Movimientos de dificultad	Balances	Llevar la pierna a nivel de la cabeza estando de pie. Patada lateralmente sosteniendo la pierna estando de pie	La pierna de apoyo no esta
		Shizi Pingheng SZPH Equilibrio con los brazos extendidos hacia los lados	
		Patada hacia atrás sosteniéndola en posición erguida	Pierna elevada no esta vertical. Pierna que pateo no se eleva por detrás del hombro.
		Yangshen Pingheng YSPH Balance hacia atrás	Parte superior del cuerpo a 45 ° sobre el nivel horizontal
	Técnica de piernas	Zhishen Qiansao ZSQS Barrido frontal con doble giro Zhishen Qiansao ZSQS Barrido al frente con dos giros y medio	Rotación incompleta
	Saltos	Xuanfengjiao XFJ 360° Patada circular con giro completo Xuanfengjiao XFJ 540° Patada circular con un giro y medio Xuanfengjiao XFJ 720° Patada circular con doble giro	Saltar con más de 4 pasos Rotación incompleta Pierna hacia adentro patadas no lo suficientemente altos
		Xuanzi XZ, Cekongfan CKF Mariposa y rueda	Saltar con más de 4 pasos No se ejecuta en vuelo
		Tengkong Bailian TKBL 360° Patada de loto con giro completo Tengkong Bailian TKBL 540° Patada de loto con uno y medio giro Tengkong Bailian TKBL 720° Patada circular atrás con giros dobles	Correr y saltar con más de 4 pasos Rotación incompleta Pierna que pateo hacia fuera no lo suficientemente alto
		Xuanzi Zhuanti 360° XZZT Tornillo completo Xuanzi Zhuanti XZZT 720° Tornillo doble giro Cekongfan Zhuanti CKFZT 360° Voltereta aérea con giro completo Cekongfan Zhuanti CKFZT 720° Voltereta aérea con giros dobles	Correr y saltar después de más de 4 pasos Rotación incompleta



		<p>Tengkongfeijiao TKFJ Patada en vuelo (con inclinación de la pierna o ambas piernas)</p>	<p>Correr y saltar con más de 4 pasos. No se ejecuta en vuelo. Pierna no lo suficientemente alta</p>
		<p>Patada frontal en vuelo</p>	<p>Correr y saltar con más de 4 pasos No se ejecuta en vuelo Puntas de los pies no tocar frente</p>
Conexiones con dificultad	Entre movimientos de dificultad	<p>Tengkong Feijiao TKFJ + Cekongfan CKF Patada en vuelo con un giro completo seguido de la rueda de carro aéreas con giros dobles (dentro de 1 paso) Xuanfengjiao XFJ 360 + Xuanzi Zhuanti XZZT 720° Patada tornado con giro completo seguido por giro tornillo con dos vueltas (dentro de 4 pasos) Xuanzi Zhuanti XZZT 360°+ Xuanfengjiao XFJ 720° Tornillo giro completo seguido de tornado con giro doble (dentro de 4 pasos)</p>	<p>Correr y saltar con más de 1 o 4 pasos entre saltos Grado de dificultad no se completa</p>
	Entre dinámicas y estáticas	<p>Zhishenqiansao ZSQS + Zuopan ZP Barrido frontal con uno y medio giro en serpiente o posición sentada Xuanfengjiao XFJ 360°+ Zuopan ZP Patada circular un giro cayendo en serpiente o posición sentada Xuezi XZ + Zuopan ZP Mariposa cayendo en serpiente o posición de sentada Tengkong Bailian TKBL + Zuopan ZP Lotus patada con giro completo cayendo a serpiente o posición sentada Tengkong Feijiao TKFJ + Zuopan ZP Patada en vuelo cayendo a serpiente o posición sentada</p>	<p>No cruzar las piernas</p>



		<p>Xuanfengjiao XFJ 360 + Mabu MB Patada circular giro completo cayendo en postura de jinete</p> <p>Xuanfengjiao XFJ 540° + Mabu MB Patada circular giro y medio Cayendo en postura de jinete</p> <p>Xuanfengjiao XFJ 720 + Mabu MB Patada circular dos giros completos cayendo postura de jinete</p> <p>Tengkong Bailian TKBL 360°+ Mabu MB Patada circular atrás un giro cayendo en postura de jinete</p> <p>Tengkong Bailian TKBL 720°+ Mabu MB Patada circular atrás dos giros cayendo postura de jinete</p> <p>Tengkong Bailian TKBL 360°+ Gongbu MB Patada circular atrás un giro cayendo en postura de arco</p>	<p>Aterrizaje en los pies alternadamente Arrastrar los pies, brincar, apoyo adicional, o caer en la alfombra</p>
		<p>Xuanfengjiao XFJ 360° + Deishucha DSC Patada circular un giro cayendo en split apertura de piernas</p> <p>Xuanfengjiao XFJ 540 + Deishucha DSC Patada circular un giro y medio cayendo en split apertura de piernas</p> <p>Xuanfengjiao XFJ 720 + Deishucha DSC Patada circular dos giros cayendo en split apertura de piernas</p> <p>Xuanzi Zhuanti XZZT 360°+ Deishucha DSC Giro tornillo un giro cayendo en split apertura de piernas</p> <p>Xuanzi Zhuanti XZZT 720°+ Deishucha DSC Giro tornillo dos giros cayendo en split apertura de piernas</p> <p>Tengkong Bailian TKBL360° + Deishucha DSC Patada circular hacia atrás un giro cayendo en splits apertura de piernas</p> <p>Cekongfan CKF + Deishucha DSC Rueda de carro cayendo en split apertura de piernas</p>	<p>Aterrizaje en los pies alternadamente Apoyo adicional o una caída en la alfombra</p>



		<p>Xuanfengjiao XFJ 360 + Tixi Duli TXDL Patada circular con giro completo cayendo de pie con una rodilla levantada</p> <p>Xuanfengjiao XFJ 540 + Tixi Duli TXDL Patada circular con un giro y medio cayendo con una rodilla levantada</p> <p>Tengkong Bailian TKBL 360 + Tixi Duli TXDL Patada circular hacia atrás un giro cayendo con una rodilla levantada</p> <p>Tengkong Bailian TKBL 540 + Tixi Duli TXDL Patada circular un giro y medio cayendo con una rodilla levantada</p>	<p>No parar en un solo pie con el golpe Arrastrando los pies o los saltos en el aterrizaje El pie en alto tocando la alfombra</p>
	<p>Conexiones con aparatos, lanzando y atrapando</p>	<p>Pao + Qiangbei QB + Jie Lanzar arma+ rodar sobre el hombro + atrapar arma</p> <p>Pao + Tengkong Feijiao TKFJ 360° + Jie Lanzar arma+ patada circular giro completo + atrapar arma</p> <p>Pao + Xuanfengjiao XFJ 360° + Jie Lanzar arma + patada circular giro completo + atrapar arma</p> <p>Pao + Tengkong Bailian TKBL 360°+ Jie Lanzar arma + patada circular Atrás un giro completo + atrapar a</p>	<p>Saltar no en vuelo. Giro incompleto. Las nalgas o las rodillas no toquen las alfombras después de rodar el hombro. Aparato caído, o capturada, sólo por la banda o borla.</p>

Notas:

1. En los saltos con giro a la tierra en ambos pies, o la tierra en una posición a caballo o split al frente, el cálculo del grado de rotación se basa en el ángulo formado por la línea divisoria entre los dos pies en el momento del despegue y que en el momento del aterrizaje.
2. En los saltos con giro a la tierra en un solo pie, el cálculo del grado de rotación se basa en el ángulo formado por el dedo extendido a la línea del talón en el momento del despegue y que en el momento del aterrizaje.
3. En los barridos de piernas, el ángulo del movimiento de barrido todo debe tenerse en cuenta para el cálculo.
4. En las conexiones entre el paso dinámico y estático en 323A+353C y 353B+323C, la primera ejecución en marcha se cuenta desde la adoptada por cualquiera de los pies después del aterrizaje en ambos pies en el salto anterior y, en el caso de 312A+335A, desde paso previo dado por los pies después del aterrizaje del salto anterior.
5. El grado de dificultad no será confirmado por cualquier balance ayudado con el apoyo de los aparatos en la alfombra.
6. Los balances de dificultad y conexiones entre dinámico y estático deberán terminar en un estado inmóvil.

3.3.2 Confirmación de Movimientos en no Conformidad con requerimientos de Grados de Dificultad en Eventos Opcionales de Taijiquan y Taijijian (Tabla 4-5)

Dificultad	Tipo	Contenidos	No conformidad con los requerimientos
Movimientos de dificultad	Balances	Balance bajo con la pierna estirada hacia adelante Balance bajo con la pierna insertada por detrás	Muslo de la pierna de apoyo por encima de nivel. La mano en la pierna de apoyo
		Paso bajo en patada hacia adelante	El muslo de la pierna de apoyo sobre el nivel Pie toca la alfombra
		Balance con un costado patada en planta	Expulsar de la pierna por debajo del nivel del hombro Parte superior del cuerpo apoyado en 45°
		Patada lateral sostenida	Pierna elevada no vertical. Parte superior del cuerpo inclinada hacia el lado más 45 °
	Técnicas de piernas	Fenjiao FJ Patada abierta Dengjiao DJ Patada talón	Talón de la pierna levantada por debajo de nivel del hombro
	Saltos	Xuanfengjiao XFJ360° Patada circular con un giro completo Xuanfengjiao XFJ 540° Patada circular con un giro y medio	Dar más de un paso para saltar Rotación incompleta Pierna que patea en media luna por debajo de la horizontal
		Tengkong Bailian TKBL 360° Patada circular hacia atrás giro completo Tengkong Bailian TKBL 540° Patada circular hacia atrás un giro y medio	Dar más de un paso para saltar Rotación incompleta Pierna que patea en media luna hacia afuera por debajo de la horizontal
		Tengkong Feijiao TKFJ Patada en vuelo	Más de un paso al saltar No sea ejecutado en vuelo
		Tengkong Zhengtitui TKZTT Patada frontal en vuelo	Más de un paso al saltar Punta de pies de la pierna que patea no toca la frente
		Tengkong Feijiao Xiangnei Zhuanti 180°TKFJXNZT 180° Patada en vuelo con media torsión hacia adentro	Más de de un paso al saltar Rotación incompleta
Dificultad en conexiones	Entre movimientos de dificultad	Tengkong Feijiao TKFJ + Tengkong Bailian TKBL 360° Patada en vuelo seguido de patada circular hacia atrás con giro completo (no más de un paso) Tengkong Feijiao TKFJ + Tengkong Bailian TKBL 540° Patada en vuelo seguido de patada circular hacia atrás de giro y medio (no más de un paso)	Correr y saltar dando pasos entre saltos Grado de dificultad no completado



	<p>Entre dinámico y estático</p>	<p>Tengkong Feijiao TKFJ + Qitiaojiao Luodi QTJLD Patada frontal en salto cayendo en la misma pierna</p> <p>Xuanfengjiao XFJ 360°+ Qitiaojiao Luodi QTJLD Patada circular giro completo cayendo en la misma pierna</p> <p>Tengkong Bailian TKBL 360°+ Qitiaojiao Luodi QTJLD Patada circular atrás con giro completo cayendo en la misma pierna</p> <p>Tengkong Zhengtitui TKZTT + Qitiaojiao Luodi QTJLD Patada frontal en salto cayendo en la misma pierna</p>	<p>Caer sin golpear el pie, el pie no se debe mover, ni balancearse</p> <p>Arrastrar los pies y dar saltos</p> <p>Los grados de giro deben ser completos</p>
		<p>Tengkong Feijiao TKFJ + Tixi DuliTXDL Patada frontal en salto cayendo en equilibrio con rodilla en alto</p> <p>Tengkong Feijiao Xiangnei Zhuanti 180°TKFJXNZT 180°+ Tixi Duli TXDL Patada frontal en salto con giro de 180° cayendo en equilibrio con rodilla en alto</p> <p>Xuanfengjiao XFJ 360° + Tixi Duli TXDL Patada circular con giro completo cayendo en equilibrio con la rodilla en alto</p> <p>Xuanfengjiao XFJ 540° + Tixi Duli TXDL Patada circular un giro y medio cayendo en equilibrio con la rodilla en alto</p> <p>Tengkong Bailian TKBL 360° + Tixi Duli TXDL Patada circular hacia atrás giro completo cayendo en equilibrio con la rodilla en alto</p> <p>Tengkong Bailian TKBL 540° + Tixi Duli TXDL Patada circular hacia atrás un giro y medio cayendo en equilibrio con rodilla en alto</p>	<p>No golpear el pie de la pierna que patea</p> <p>Dar saltitos, mover el pie, balancearse</p> <p>El pie de la rodilla levantada toca la alfombra</p>
		<p>Tengkong Bailian TKBL 360°+ Quedilong QDL Patada circular hacia atrás un giro completo cayendo deslizando en el piso</p> <p>Tengkong Bailian TKBL 540° + Quedilong QDL Patada circular hacia atrás un giro y medio cayendo deslizando en el piso</p>	<p>Caer con los pies alternados, Ambos pies deben tocar al mismo tiempo la alfombra</p> <p>Apoyo adicional o caer en la alfombra</p>



	Entre estados inmóviles	Paso bajo con patada hacia adelante con medio giro de pie con una rodilla levantada	Parte superior del cuerpo balanceándose en las conexiones Arrastrar los pies y dar saltos Rotación incompleta
		Balance bajo con la pierna estirada hacia delante seguido por un medio giro de pie con una rodilla levantada	
		Equilibrio bajo con la pierna insertará detrás seguido de patada circular hacia atrás con la mitad de giro cayendo de pie con una rodilla levantada	

Notas:

1. En los movimientos de salto seguido de "descenso de dragón" en el suelo con split de frente, el cálculo del grado de rotación se basa en el ángulo formado por la extensión de la punta del pie alineado en la dirección del cuerpo vuelto al tiempo de sacarlo y este del pie de aterrizaje.
2. En los saltos con giro cayendo a la tierra en un solo pie, el cálculo del grado de rotación se basa en el ángulo formado por el dedo extendido a la línea del talón del pie de aterrizaje en el momento del despegue y que en el momento del aterrizaje
3. En las conexiones entre los dos movimientos para 312A+324A y 324C+312A, el despegue debe hacerse después de que los dos pies han aterrizado en el mismo tiempo en el salto previo.
4. No se debe dar un paso hacia adelante en las conexión entre dos movimientos estáticos. El cálculo del grado de rotación se basa en el ángulo formado por el dedo extendido a la línea del talón antes del cambio del cuerpo y después de ella.
5. En el aterrizaje en un solo pie, debe ser el mismo pie que se utiliza para dar patadas y bofetadas.

3.3.3 Confirmación de Movimientos que no están en conformidad con los Requerimientos para Grados de Dificultad en Eventos Opcionales de Nanquan, Nandao y Nangun (Tabla 4-6)

Dificultad	Tipo	Movimientos	No conformidad con requerimientos
Movimientos de dificultad	Técnicas de piernas	Zhishen Qiansao ZSQS 540° Barrido frontal con un giro y medio	Rotación incompleta
		Zhishen Qiansao ZSQS 900° Barrido frontal con dos giros y medio	
	Saltos	Xuanfengjiao XFJ 360° Patada circular un giro completo	Dar mas de 4 pasos previos a saltar Rotación incompleta Pierna que pateo no logra altura suficiente
		Xuanfengjiao XFJ 540° Patada circular un giro y medio	
		Xuanfengjiao XFJ 720° Patada circular dos giros completos	
		Tengkong Waibaitui TKWBT 360° Salto con patada hacia fuera en vuelo con giro completo	
Saltos	Tengkong Waibaitui TKWBT 540° Salto con patada hacia fuera en vuelo con un giro y medio	Más de 4 pasos previos a saltar Rotación incompleta Pierna que pateo debajo de la horizontal	
	Tengkong Waibaitui TKWBT 720° Salto con patada hacia afuera en vuelo con dos giros completos		



		Yuandi Houkongfan YDHKF Mortal hacia atrás a dos piernas	Arrastrar los pies antes de realizarlo
		Dantiao Houkongfan DTHKF Mortal hacia atrás con una pierna	Más de 2 pasos previo al salto
		Dantiao Houxuanfan DTHXF Mortal hacia atrás con un paso y giro completo	Más de dos pasos previos al salto
		Tengkong Feijiao Xiangnei Zhuanti 180°TKFJXNZT 180° Patada en vuelo con medio giro	Más de un paso previo al salto Rotación incompleta
	Caidas	Tengkong Shuangcechuai TKSCC Patada lateral con dos piernas cayendo tumbado	Más de 4 pasos previo al salto Piernas que patean no lo suficientemente alto
		Tengkong Pantui 360° Salto-patada circular en vuelo con giro completo cayendo al piso	Más de 4 pasos previos al salto Rotación incompleta
Liyudating Zhili LYDTZL Salto poltrón		El cuerpo no esta recto durante el salto	
Conexiones de dificultad	Entre movimientos	Xuanfengjiao XFJ 360°+ Tengkong Feijiao TKFJ Patada circular un giro seguido de patada en vuelo (dentro de 2 pasos) Xuanfengjiao XFJ 360° + Dantiao Houkongfan DTHKF Patada circular con giro completo seguido de mortal hacia atrás con un paso (dentro de 2 pasos) Xuanfengjiao XFJ 360° + Dantiao Houxuanfan 360°DTHXF Patada circular giro completo Seguido de mortal con un paso atrás mariposa atrás con giro completo (dentro de 2 pasos)	Mas de 2 pasos Ejecución baja de grado de dificultad
	Entre dinámico y estático	Xuanfengjiao XFJ 360°+ Diebu DB Patada circular con giro completo seguido por postura de mariposa Xuanfengjiao XFJ540°+ Diebu DB Patada circular un giro y medio seguido por postura de mariposa Dantiao Houxuanfan 360°DTHXF + Diebu DB Mortal hacia atrás con un paso seguido por postura de mariposa	Caer con los pies alternados Arrastrar los pies, dar saltitos, soporte adicional o caer fuera de la alfombra Caer con pies alternados



		<p>Xuanfengjiao XFJ 720°+ Mabu MB Patada circular con dos giros seguido por posición de jinete</p> <p>Tengkong Waibaitui TKWBT 360°Mabu MB Patada Patada hacia afuera en vuelo un giro completo cayendo en postura de jinete</p> <p>Tengkong Waibaitui TKWBT 540°Mabu MB Patada hacia afuera en vuelo un giro y medio cayendo en postura de jinete</p> <p>Tengkong Waibaitui TKWBT 720°Mabu MB Patada hacia afuera en vuelo dos giros completos cayendo en postura de jinete</p>	
		<p>Yuandi Houkongfan YDHKF + Diebu DB Mortal atrás sin mover pies seguido de postura mariposa simple</p> <p>Dantiao Houkongfan DTHKF + Diebu DB Mortal atrás a una pierna más postura mariposa simple</p>	<p>Aterrizar apoyando la mano en la alfombra</p>
		<p>Tengkong feijiao TKFJ + Tixi Duli TXDL Patada en vuelo cayendo en una pierna con rodilla levantada</p> <p>Tengkong Feijiao Xiangnei Zhuanti 180°TKFJXNZT 180° + Tixi Duli TXDL Patada frontal en vuelo con medio giro hacia interior cayendo con una rodilla arriba</p> <p>Xuanfengjiao XFJ 360°+ Tixi Duli TXDL Patada circular un giro completo cayendo en una pierna con rodilla levantada</p> <p>Tengkong Bailian TKBL 360° + Tixi Duli TXDL Patada circular hacia atrás un giro completo cayendo en una pierna con la rodilla levantada</p> <p>Liyudating Zhili LYDT ZL+ Tixi Duli TXDL Salto de poltrón cayendo de pie con rodilla levantada</p>	<p>Aterrizaje no es en un solo golpe de pie Arrastrar los pies o dar saltitos en las posturas Pie de pierna levantada tocando la alfombra</p>

Notas:

1. En los saltos con giros y cayendo al piso en ambos pies o en las posiciones estancias varias, el cálculo del grado de rotación se basa en el ángulo formado por la línea divisoria entre los dos pies en el momento del despegue y el del momento del aterrizaje.
2. En los saltos con giro cayendo al piso en un solo pie, el cálculo del grado de rotación se basa en el ángulo formado por el dedo extendido a la línea del talón de este pie en el momento del despegue y que en el momento del aterrizaje.



-
3. En los barridos de la pierna, el ángulo del movimiento de barrido completo debe tenerse en cuenta para el cálculo.
 4. En las conexiones entre los dos movimientos en, 323A+346 B, 323A+312A y 323A+366C, el primer paso previo al salto adoptado por cualquiera de los pies después del aterrizaje en el salto anterior.
 5. En el aterrizaje en un solo pie, el golpe de pie (patada) debe ser el mismo utilizado para el aterrizaje.
 6. Las conexiones entre movimientos dinámicos y estáticos debe terminar en un estado inmóvil.



CAPITULO 2 CRITERIO DE FALLO EN EVENTOS SIN REQUISITOS DE GRADOS DE DIFICULTAD

Sección 1 Evaluación de Calidad de Movimientos

Criterio de descuentos especificados en tablas 1-1, 1-2, y 1-3 para eventos opcionales respecto a los errores en las normas de los movimientos y en la tabla 1-4 para los otros errores en eventos opcionales (individual) sin requisitos específicos para grados de dificultad.

Sección 2 Evaluación para Ejecución Global

2.3 Criterio de Descuentos para Errores en Ejecución Global de Coreografía en Eventos sin Requerimientos específicos de Grados de Dificultad (Tabla 5)

Criterios de Clasificación			Coreografía		
NIVEL	GRADO	PUNTOS		Errores de descuento	Código
Superior	①	5.00--4.81	Contenido	Descuento de 0,2 puntos por olvidos o añadiduras en un movimiento completo en la rutina obligatoria	80
	②	4.80--4.51		No hay sonidos pronunciados en nanquan obligatoria, nandao y nangun.	81
	③	4.50--4.21	Estructura y composición	Menos o más pasos de preparación de los requerido para los saltos en la rutina obligatoria	82
Intermedio	④	4.20--3.81		El trayecto y la dirección excede los 45° para movimientos taijiquan y taijijian, y 90° para movimientos changquan y nanquan	83
	⑤	3.80--3.41			
Inferior	⑥	3.40--3.01	Música	Descuento de 0,3 puntos para acompañamiento de música vocal	84
	⑦	3.00--2.51		Deducción de 0,5 puntos por ausencia de música de acompañamiento	85
	⑧	2.50--2.01			
	⑨	2.00--1.51			

Nota:

Todos los descuentos por los errores coreográficos se valoran a 0,10 puntos a menos que se especifique lo contrario.

Sección 3 Evaluación para Eventos Duales

3.1 Errores y Criterio de Descuentos para calidad de movimientos en Eventos Duales (Tabla 6)

Tipo	Errores de Descuentos	Código
Otros errores	Balancear la parte superior del cuerpo, arrastrar los pies o dar los saltos en la posición final	70
	Descuento de 0,2 puntos por apoyo adicional	71
	Descuento de 0,3 puntos por caer debido al movimientos erróneos	72
	Hoja de aparatos cae fuera de la empuñadura o el aparato toca el cuerpo	73
	Descuento de 0,2 puntos por aparatos quebrados	74



	Descuento de 0,3 puntos por aparatos o la punta de lanza caen sobre la alfombra	75
	Paño del sable, borla de la espada o lanza, ornamentos de traje, aparatos blandos, se enredan en manos o el cuerpo o se enredan con el cinturón. Botones se sueltan o traje roto, los zapatos se salen de los pies.	76
	Descuento de 0,2 puntos por deformación de aparatos	77
	Cualquier parte del cuerpo toca el piso fuera de la alfombra	78
	Movimientos olvidados	79
Coordinación de métodos	Objetivo muy lejos del área	90
	Estado inmóvil excede el límite de tiempo	91
	Tiempo sin ataque y defensa excede el límite de tiempo	92
	Fallas en ataque o defensa	93
	Espera	94
	Golpe defectuoso en pareja	95

Notas:

1. Aparatos tocan el cuerpo, el aparato manejado por el competidor toca su cuerpo
2. "Objetivo muy lejos área": el cuerpo del atacante o aparato está demasiado lejos de la zona de destino.
3. Tiempo límite se fija en 3 segundos para el estado inmóvil de la posición final y la caída.
4. Tiempo límite es 3 segundos de duración sin ataque y defensa
5. Errores en ataque o defensa se aplica para ambas partes
6. Espera forzada, pausa o stop causada por cualquiera de las partes, promover un error en los movimientos.
7. "Deformación para aparatos" significa que se dobla por encima de los 45°
8. Aparatos o cualquier parte del cuerpo va más allá del espacio sobre el área de la competencia no se considera "fuera de la alfombra".
9. Todas las deducciones mencionadas anteriormente, por cada error cometido por un competidor en cada ocasión, se sumarán.



Sección 4 Evaluación de Eventos Grupales

4.1 Errores y Criterios de Descuentos para Calidad de Movimientos en Eventos Grupales (Tabla 7)

Tipo	Errores para Descuentos	Código
Otros errores	Balancear parte superior del cuerpo dar saltitos en la posición final	70
	Descuento de 0,2 puntos por apoyo adicional	71
	Deducción de 0,3 puntos por caer	72
	Hoja de aparatos se desprenden de la empuñadura, tocan el cuerpo o la alfombra, o se deforma	73
	Descuento de 0,2 puntos por aparatos quebrados	74
	Descuento de 0,3 puntos para aparatos caídos sobre la alfombra	75
	Paños de sable, borla de la espada, lanza, ornamentos de vestuario, manos o el cuerpo se enredan con el cinto, o con borla o aparatos blandos. Se sueltan los botones o se rompe el traje, los zapatos se salen de los pies.	76
	Equilibrio mantenido inmóvil por menos de 2 segundos	77
	Cualquier parte del cuerpo toca el piso fuera de la alfombra	78
	Movimientos olvidados	79
Métodos	Juego de piernas y técnicas de piernas no están a los niveles requeridos	96
	Saltos y caídas no están a los niveles requeridos	97
	Aparatos manejados con métodos no a los niveles requeridos	98
Cooperación	Mismos movimientos no en forma unificada	99
	Errores en ataque y defensa	93
	Esperar al compañero para atacar en eventos duales	94
	Deducción de 0,2 puntos por lesiones o heridas a compañeros por errores en los eventos doble	95

Notas:

1. Todas las deducciones se valoran en 0,1 a menos que se especifique lo contrario.
2. Todos los descuentos mencionados por cada error cometido por un competidor en cada ocasión se sumarán.

CAPITULO 3 REQUERIMIENTOS TECNICOS PARA LOS MOVIMIENTOS PRINCIPALES EN EVENTOS LIBRES U OPCIONALES

Sección 1 Eventos Libres Changquan

1. 1 Requerimientos técnicos para movimientos principales en rutinas libres Changquan

(1) Quan (puño) abbrev. Q

Los cinco dedos se aprietan firmemente en la palma, el pulgar presionado en las segundas falanges del índice y los dedos medios.

(2) Zhang (palma) abbrev. Z

El pulgar se da vuelta hacia fuera o de dobla, mientras que los otros dedos se mantienen estirados y juntos.

(3) Gou (gancho o grulla) abbrev. H

Doblar la muñeca (en flexión palmar) con los cinco dedos unidos entre si.

(4) Gongbu (postura de arco) abbrev. GB

Doblar la pierna delantera en la rodilla, con el muslo horizontal, mientras que se endereza la pierna posterior, ambas plantas del pie planas en piso.

(5) Xubu (postura vacía) abbrev. XB

Doble una pierna en la rodilla, con el muslo sostenido horizontal y el talón en piso, mientras se apoya el otro pie en la punta de los dedos.

(6) Pubu (postura agachado) abbrev. PB

Doble la pierna posterior en una posición en cuclillas completa, con las nalgas cerca de su talón, mientras que la pierna delantera se estira hacia fuera cerca de piso, ambos talones planos en él.

(7) Tantai (patada de golpe seco) abbrev: TT

Mantener la pierna soportante derecha o levemente doblada, mientras que golpea hacia fuera la pierna, desde la flexión a la extensión completa, el pie doblado hacia abajo (en la flexión plantar), con la energía del retroceso que alcanza los dedos del pie.

(8) Chuaitui (patada lateral) abbrev. CT

Mantener la pierna soportante derecha o doblada levemente, mientras que golpea hacia fuera con la otra pierna con el pie de lado, desde la flexión a la extensión completa, sobre nivel de la cintura e interior dado vuelta los dedos del pie, con la energía del retroceso que alcanza la planta del pie.

(9) Housaotui (barrido atrás) abbrev: HST

Levante el talón de la pierna soportante en la cual se gira y realizar posición en cuclillas completa. Con una vuelta del cuerpo, mueva la pierna extendida hacia afuera con fuerza realizando en un círculo completo o más, mantenerse bajo a ras de piso.

(10) Dingzhou (codazo) abbrev: DZ

Doblar el brazo y formar un puño, con los dedos mirando hacia abajo. Con la palma empujar el puño para golpear con el codo con energía golpeando en un punto.

(11) Koutui Pingheng (equilibrio con pierna atrás)

Doblar la pierna soportante y quedando en posición de semi cuclillas cerca de nivel horizontal. Doblar la otra pierna en la rodilla y enganchar el pie detrás de la rodilla de la pierna soportante.

1 . 2 Requerimientos técnicos para movimientos principales en rutinas libres Jianshu

(1) Cijian (espada de empuje) abbrev: CJ

Puntada hacia adelante, mantener brazo alineado con la espada, la fuerza alcanza la punta.

**(2) Guajian (giro hacia arriba) abbrev: GJ**

Mover la espada hacia arriba en un círculo vertical en frente y a continuación hacia atrás o hacia abajo, la fuerza llega a la punta.

(3) Liaojian (corte superior) abbrev: LJ

Mover la espada orientada hacia el círculo vertical ascendente, la fuerza llega a la punta.

(4) Dianjian (puntada con espada) abbrev: DJ

Tirar de la muñeca hacia atrás para levantar de nuevo la espada y, a continuación, la punta baja al frente, la fuerza debe alcanzar su punta.

(5) Pijian (corte o hachazo con espada) abbrev: PJ

Levantar la espada y cortar verticalmente hacia abajo, la fuerza llega a la espada.

(6) Jiejian (detener con espada) abbrev: JJ

Bloquear y atacar oblicuamente hacia arriba o hacia abajo, la fuerza debe llegar a la hoja.

(7) Bengjian (golpecito hacia arriba con espada) abbrev: BJ

Tire de la muñeca y la espada atrás de golpe suave hacia arriba, la fuerza debe alcanzar la punta.

(8) Jian wanhua (figura 8 con espada) abbrev: JWH

Con la muñeca como pivote, mover la espada en vertical descendente dibujando un círculo en ambas partes cerca de su cuerpo, la fuerza llega a la punta de la espada.

(9) Buxing (posturas):

Gongbu (postura de arco), pubu (postura agachado) y xubu (postura vacía).

1 . 3 Requerimientos técnicos para movimientos principales en rutinas libres Daoshu**(1) Chantou (emparejar alrededor de la cabeza con el sable) abbrev: CT**

Con el sable apuntando hacia abajo, mover antihorario alrededor de los hombros, con el dorso de la hoja cerca de su cuerpo.

(2) Guonao (envolver alrededor de la cabeza con el sable) abbrev: GN

Con el sable apuntando hacia abajo, mover en el sentido de las agujas del reloj alrededor de los hombros, con el dorso de la hoja cerca de su cuerpo.

(3) Pidao (cortar con el sable) abbrev: PD

Levantar el sable y cortar hacia abajo, alcanzando la fuerza al filo de la hoja.

(4) Zhandao (corte horizontal con sable) abbrev: ZD

Mover de manera amplia y horizontalmente el sable, a ambos lados, a un nivel entre el hombro y la cabeza, la fuerza llega al filo de la hoja.

(5) Guadao (levantar el sable) abbrev: GD

Levantar y mover el sable en un retroceso hacia arriba o hacia abajo-círculo vertical hacia atrás, con la cuchilla cerca de su cuerpo y la fuerza llegar a la parte frontal.

(6) Yundao (nube de sable) abbrev: YD

Mover el sable en círculos horizontales como una nube por encima o delante de su cuerpo, que se remonta con la fuerza de la cuchilla.

(7) Zhadao (clavar el sable) abbrev: ZD

Empujar el sable de manera recta, alineando con el brazo de la hoja, la fuerza llegar a la punta.

(8) Beihuadao (figura 8 detrás de la espalda) abbrev: BHD

Con la muñeca como pivote, mover el sable en círculos verticales por delante y detrás, con la punta hacia abajo y la espalda cerca del cuerpo, la fuerza debe llegar a la hoja

(9) Buxing (posturas):

Gongbu (postura de arco), pubu (postura agachado) y xubu (postura vacía).

1.4 Requerimientos técnicos para movimientos principales en rutinas libres Qiangshu

(1) Lanqiang (bloqueo hacia el exterior con lanza) abbrev: LQ

Mueva la punta de lanza hacia el exterior en arco, a un nivel entre la cabeza y las caderas, la fuerza llegar a la parte frontal de la lanza.

(2) Naqiang (bloqueo interior) abbrev: NQ

Mueva la punta de lanza en arco hacia adentro, entre su cabeza y las caderas, la fuerza llegar a la parte frontal de la lanza.

(3) Zhaqiang (empujar con la lanza) abbrev: ZQ

La lanza en empuje recto, con la parte trasera de la mano tocando la mano frontal la fuerza de llegar a la punta de lanza.

(4) Chuanqiang (atravesar con la lanza) abbrev: CQ

Hundir la lanza hacia adelante con rapidez, con el eje recto y mantenerse cerca de su garganta, la cintura o el brazo.

(5) Bengqiang (inclinarse la lanza) abbrev: BQ

Inclinar la lanza fuertemente, al alzarla a la izquierda o a la derecha en cortas vibraciones, la fuerza de llegar a la punta de lanza.

(6) Dianqiang (punto de lanza) abbrev: DQ

Mueva la punta de lanza con fuerza en un avance rápido hacia arriba-abajo golpeando, la fuerza de llegar a la punta de lanza.

(7) Wuhuaqiang (figura de 8 con la lanza) abbrev: WHQ

Mueva la punta de lanza rápidamente en los círculos verticales, con la punta cerca de su cuerpo.

(8) Tiaoba (elevar la lanza con el brazo) abbrev: TB

Inclinar arriba el eje de la lanza con el brazo, la fuerza debe llegar al eje.

(9) Buxing (posturas) :

Gongbu (postura de arco), pubu (postura agachado) y xubu (postura vacía).

1.5 Requerimientos técnicos para movimientos principales en rutinas libres Gunshu

(1) Pigun (golpear hacia abajo con el palo) abbrev: PG

Mueva la punta del palo hacia abajo, la fuerza de alcanzar la punta.

(2) Benggun (inclinarse el palo) abbrev: BG

Inclinar la punta del palo con fuerza, al alzar a la derecha o a la izquierda en cortas vibraciones, la fuerza alcanza la punta.

(3) Jiaogun (envolver con el palo) abbrev: JG

Mueva la punta del palo con el extremo hacia adentro o hacia afuera con círculos verticales, a un nivel entre la cabeza y las rodillas, la fuerza debe llegar al extremo.

(4) Pinglungun (balancear el palo horizontalmente)

Mueva la punta del palo horizontalmente hacia la izquierda o la derecha en semicírculos encima del nivel del pecho, la fuerza llega a la parte delantera del palo.

(5) Yungun (nube con palo) abbrev: YG

Mueva el garrote en un círculo horizontal por encima o por delante de su cabeza, la fuerza de llegar a la parte delantera del palo.

(6) Chuogun (empujar con el palo) abbrev: CG

Empujar con la punta del palo o mediante la parte trasera recto avanzando con golpe, la fuerza llega al extremo trasero.

(7) Diangun (punta del palo abajo) abbrev: DG

Mueva el palo rápidamente en círculos verticales cerca de su cuerpo.



(8) *Ti Liao Hua Gun (llevar, cortar arriba, figura de 8 con el palo) abbrev: TLHG*

Mover el palo de manera vertical rápidamente haciendo círculos cercanos a ambos lados de su cuerpo.

(9) *Buxing (posturas):*

Gongbu (postura de arco), pubu (postura agachado) y xubu (postura vacía).

Sección 2 Eventos Libres Taiji

2.1 Requerimientos técnicos para movimientos principales en rutinas libres Taijiquan

(1) *Lanquewei (agarrar la cola del pavo real) abbrev: LQW*

El brazo debe mantenerse y redondeado por encima de nivel del pecho. En la posición de arco, la rodilla no debe ir más allá de los dedos del pie. Mover las dos manos en una curva de suave trazo. Al desplazar el centro de gravedad hacia atrás, hacer una clara distinción entre el vacío y lleno sobre las dos piernas, y mantener la parte superior del cuerpo en posición vertical. Mantenga ambos brazos redondeados al "apretar" adelante, con la parte delantera del brazo que no supere el nivel de la boca. Mover ambos brazos en arcos cuando se "presiona" abajo.

(2) *Yemafengzong (partir la crin del caballo) abbrev: YMFZ*

Cuando separa las manos, mantener ambos brazos redondeados, con la mano del frente a un nivel entre la cabeza y los hombros. La rodilla no debe ir más allá de los dedos del pie.

(3) *Lou xi ao bu (cepillar la rodilla torciendo el pie) abbrev: LXAB*

Mantenga el brazo mientras se cepillan redondeadamente alrededor de la rodilla. Empuje la mano hacia adelante más allá de su oreja. No arrastrar el pie trasero, ni doblar la pierna de apoyo durante el paso adelante. La rodilla del pie delantero esta en postura de arco, la rodilla no debería ir más allá de los dedos de los pies.

(4) *Yun shou (mano de nube) abbrev: YS*

Con la cintura como pivote, mover ambas manos en círculos verticales al frente, a un nivel inferior a sus cejas, sin subidas y caídas repentinas del cuerpo.

(5) *Zuo you chuan suo (trabajo lanzando en ambos lados) abbrev: ZYCS*

Mantenga ambos brazos redondeados, con una mano apuntalada hacia arriba y el otro empujando hacia arriba al mismo tiempo, y estos últimos entre el nivel de los hombros y la cintura. Mantenga sus hombros y los codos se redujo, su cintura y sus nalgas relajadas y alineadas hacia abajo.

(6) *Yan Shou Gong Chui (ocultar la mano bajo el codo) abbrev: YSGC*

Con una rotación interna del brazo, empujar el puño recto hacia afuera con un tirón de las costillas, a un nivel entre el pecho y la cintura, con la fuerza de llegar al rostro de la primera.

(7) *Dao Juan Hong (paso atrás y giro de brazos) abbrev: DJH*

Tome un paso atrás, con el cuerpo mantener altura constante sin mover arriba y abajo o inclinado a la derecha y la izquierda, y empujar con la mano a un nivel entre sus cejas y los hombros.

(8) *Ban, Lan, Chui (desviar hacia abajo, parar y golpear) abbrev: BLC*

Mantenga el codo doblado en desviación, con la mano en aparente movimientos curvos en lugar de rígidas líneas rectas. El cuerpo se debería girar debidamente coordinado con los movimientos de los brazos

(9) *Buxing (posturas):*

Gongbu (postura de arco), pubu (postura agachado) y xubu (postura vacía).

2.2 Requerimientos técnicos para movimientos principales en rutinas libres Taijijian

(1) *Cijian (espada de empuje) abbrev: CJ*

Puntada hacia adelante, mantener brazo alineado con la espada, la fuerza alcanza la punta.

(2) *Guajian (giro hacia arriba) abbrev: GJ*

Mover la espada hacia arriba en un círculo vertical en frente y a continuación hacia atrás o hacia abajo, la fuerza llega a la punta.

**(3) Liaojian (corte superior) abbrev: LJ**

Mover la espada orientada hacia el círculo vertical ascendente, la fuerza llega a la punta.

(4) Dianjian (puntada con espada) abbrev: DJ

Tirar de la muñeca hacia atrás para levantar de nuevo la espada y, a continuación, la punta baja al frente, la fuerza debe alcanzar su punta.

(5) Pijian (corte o hachazo con espada) abbrev: PJ

Levantar la espada y cortar verticalmente hacia abajo, la fuerza llega a la espada.

(6) Jiejian (detener con espada) abbrev: JJ

Bloque y atacar oblicuamente hacia arriba o hacia abajo, la fuerza debe llegar a la hoja.

(7) Mojian (mover la espada horizontalmente) abbrev: MJ

Con la espada mantenida horizontalmente, dibujar una curva en sentido horario o antihorario, a un nivel entre el pecho y el abdomen, a fuerza debe llegar la hoja de la espada.

(8) Jiaojian (avanzar con la espada) abbrev: JJ

Con la espada mantenida horizontalmente y el codo ligeramente doblado, girar la punta de la espada en sentido horario o antihorario en pequeños círculos verticales, con fuerza llegando a la parte frontal de la espada.

(9) Buxing (posturas):

Gongbu (postura de arco), pubu (postura agachado) y xubu (postura vacía).

Sección 3 Eventos Libres Nanquan

3.1 Requerimientos técnicos para movimientos principales en rutinas libres Nanquan

(1) Qilongbu (postura montando el dragón) abbrev: QLB

Doblar una pierna en cuclillas y elevar el talón de la otra pierna, la rodilla debe estar cerca del piso y la parte inferior de la pierna estirada hacia el exterior y mantenida en paralelo al suelo, y las dos piernas y sus longitudes de medio pie de distancia.

(2) Diebu (postura mariposa)

Para una sola posición de mariposa, doble una pierna en cuclillas y arrodillarse en la otra rodilla, con la pantorrilla y en el interior de la parte inferior de la pierna tocando el suelo. Para una postura de doble mariposa, arrodillarse en ambas rodillas juntas, con las correspondientes partes de ambas piernas tocando el suelo.

(3) Qilinbu (postura montando el unicornio) abbrev: QLB

Mover dos pasos adelante para cruzar las piernas rápidamente, plantar los pies firmemente en el suelo.

(4) Huzhao (garra de tigre) abbrev: HZ

Separar los dedos y doblar en el segundo y tercer articulaciones. Excepto el pulgar, doblar los dedos hacia atrás en el nudillo para exponer la palma.

(5) Guagaiquan (golpear hacia abajo con los puños uno tras otro) abbrev: GGQ

Golpear hacia abajo rápidamente, con la fuerza pasando desde la cara a la parte de atrás de los puños. El golpe debe bajar haciendo una curva con el brazo en el codo ligeramente doblado y la fuerza debe llegar a los puños.

(6) Paoquan (golpear arriba) abbrev: PQ

El golpe debe ser dado en una curva hacia arriba, la fuerza de llegar al puño.

(7) Gunqiao (antebrazo móvil) abbrev: GQ

Extender el antebrazo hacia delante y hacia abajo con una rotación interna, la fuerza debe llegar al interior del antebrazo.

(8) Hengdingtui (golpear de lado con el pie) abbrev: HDT

Con los dedos de los pies en gancho interior, flexionando la pierna desde el impulsándola con el cuerpo, la fuerza de llegar al exterior del pie.

**(9) Buxing (posturas):**

Gongbu (postura de arco), pubu (postura agachado) y xubu (postura vacía).

3.2 Requerimientos técnicos para movimientos principales en rutinas libres Nandao**(1) Chantou (emparejar alrededor de la cabeza con el sable) abbrev: CT**

Con el sable apuntando hacia abajo, mover antihorario alrededor de los hombros, con el dorso de la hoja cerca de su cuerpo.

(2) Guonao (envolver alrededor de la cabeza con el sable) abbrev: GN

Con el sable apuntando hacia abajo, mover en el sentido de las agujas del reloj alrededor de los hombros, con el dorso de la hoja cerca de su cuerpo.

(3) Pidao (cortar con el sable) abbrev: PD

Levantar el sable y cortar hacia abajo, alcanzando la fuerza al filo de la hoja.

(4) Modao (mover el sable horizontalmente) abbrev: MD

Con el borde afilado y la mano sobre el, cortar dibujando una curva por el frente, a un nivel entre el pecho y el abdomen, la fuerza debe llegar al filo del sable.

(5) Gedao (bloquear con el sable) abbrev: GD

Con la punta hacia arriba, mover el sable a la izquierda (derecha) en un movimiento de bloqueo, la fuerza debe llegar la hoja del sable.

(6) Jiedao (detener con el sable) abbrev: JD

Bloque con el borde afilado del sable en un movimiento descendente y curvo, la fuerza debe llegar a la parte frontal del sable.

(7) Saodao (barrer con el sable) abbrev: SD

Con el filo de la cuchilla frente en frente y a la izquierda (la derecha), mueva el sable en un movimiento de corte horizontal, en primer lugar al frente y luego hacia la izquierda (la derecha) a nivel del tobillo, la fuerza debe llegar al borde afilado.

(8) Jian Wan Hua Dao (mover el sable en figura de 8) abbrev: JWHD

Girar la muñeca para mover la punta del sable en la figura 8, cerca de su cuerpo, con una clara distinción en el movimiento entre los bordes afilados y contundentes de la cuchilla.

(9) Buxing (posturas):

Gongbu (postura de arco), xubu (postura vacía), qilongbu (postura montando el dragón)

3.3 Requerimientos técnicos para movimientos principales en rutinas libres Nangun**(1) Pigun (golpe con el palo) abbrev: PG**

Sujetando el palo en las manos, ponerlo en un poderoso movimiento de corte, la fuerza llega a la parte delantera del palo.

(2) Benggun (inclinarse el palo) abbrev: BG

Sujetando el palo en las manos, llevar de vuelta con la mano frontal, con el y el codo brazo doblado, mientras que la parte trasera se lleva adelante el palo en un tirón hacia arriba a la derecha y la izquierda, la fuerza llega a la punta del palo.

(3) Jiaogun (envolver con el palo) abbrev: JG

Mueva la punta del palo o la parte trasera en vertical en sentido horario o antihorario circularmente, a un nivel entre los hombros y las rodillas, la fuerza llega a la punta o parte trasera del palo.

(4) Gunyagun (rodar el palo) abbrev: GYG

Sujetando el palo en las manos, sacar desde el nivel de los muslos el palo clavándolo hacia el frente con una rotación externa de la parte delantera del brazo, la palma hacia arriba, con fuerza llegando a la parte delantera del palo.

(5) Gegun (bloquear con el palo) abbrev: GG

Con el palo recto en frente, mover a la izquierda y la derecha con un movimiento de bloqueo, toda la fuerza debe llegar al palo.



(6) Jigun (golpear con el palo) abbrev: JG

Con el palo recto golpear al frente, mover a la izquierda y la derecha con un golpe de bloqueo, toda la fuerza debe llegar al palo.

(7) Dinggun (empujar arriba con el palo) abbrev: DG

Sujetando el palo con ambas manos al frente, tirar hacia abajo, empujar el palo al frente, con fuerza llegando a la punta.

(8) Paogun (tirar el palo) abbrev: PG

Con el palo en uno de sus extremos, tirar con fuerza hasta llegar a la punta.

(9) Buxing (posturas):

Gongbu (postura de arco), xubu (postura vacía), qilongbu (postura montando el dragón)

CAPITULO 4 MISCELANEA

Sección 1 Protocolos de Competición de Taolu Wushu

1.1 Saludo puño-palma

En posición de pie con los pies juntos, colocar el puño derecho contra la palma izquierda en posición vertical, con los nudillos en la raíz de los dedos, frente a 20-30cm y fuera del pecho.

1.2 Saludo con sable

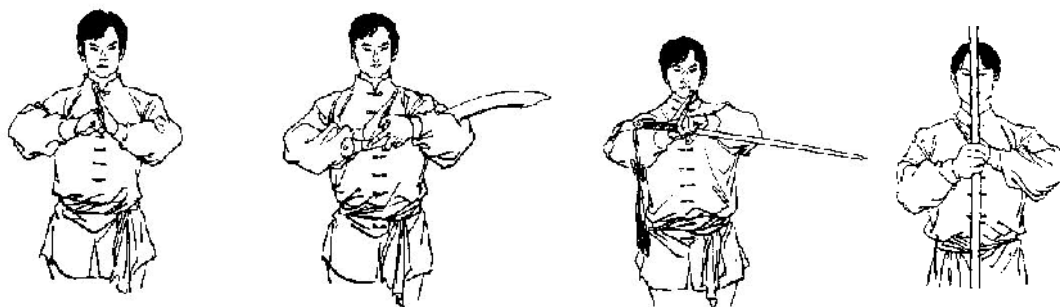
En posición de pie con los pies juntos y el sable en la mano izquierda, doblar el codo para colocar el sable en el pecho con el filo hacia arriba, el pulgar en contacto con el centro de la palma derecha y las dos manos 20-30 cm del pecho

1.3 Saludo con espada

En posición de pie con los pies juntos y la espada en la mano izquierda, doblar el codo para abrir la hoja en el pecho y cerca de la parte exterior del antebrazo, con el lado cubital de la palma derecha en la raíz de la izquierda y el dedo índice, las dos manos 20-30 cm del pecho.

1.4 Saludo con palo o lanza

En posición de pie con los pies juntos y los brazos doblados en el codo por delante del pecho, mantenga la lanza o el palo en la mano derecha en un tercio de la longitud de la culata o el final, mientras que la izquierda se coloca en la palma en el segundo conjunto de la pulgar derecho, con las dos manos 20-30 cm del pecho.



Notas:

1. Para las rutinas con doble aparato, éste debe realizarse en una mano para saludar con sable, espada, lanza o palo. Si esto es impracticable, mantenga el aparato con ambas manos y mirar a la cabeza de juez, por medio de un saludo con la mirada.
2. Cuando un funcionario desea inspeccionar un aparato, el competidor lo deberá entregar en posición vertical para que él, con la punta hacia abajo en caso de un aparato corto, y arriba en el caso de un aparato largo.

Sección 2 Vestimenta para Competición de Taolu Wushu

2.1 Vestimenta de competición para eventos de Changquan



2.2 Vestimenta de competición para eventos de Taiji



2.3 Vestimenta de competición para eventos de Nanquan





2.4 Requerimientos generales

- 2.4.1 Patrones y especificaciones para changquan, taijiquan, taijijian, daoshu, jianshu, qiangshu, gunshu, y eventos dobles:
 - 2.4.1.1 Chaqueta con un estilo chino cuello erguido y siete botones alternados en parte delantera y mangas largas o cortas, y de taijiquan y taijijian, una chaqueta de manga larga de longitud inferior o igual al usuario de la punta del pulgar con los brazos colgando;
 - 2.4.1.2 Mangas con puños;
 - 2.4.1.3 Pantalón de estilo chino con estilo occidental en la cintura y la entrepierna;
 - 2.4.1.4 El uniforme será de cualquier material en cualquier color;
 - 2.4.1.5 Adornos 3 cm de ancho por toda la prenda, tal vez de una material diferente y de un solo color diferente; y
 - 2.4.1.6 Un cinturón blando (con excepción de taijiquan y taijijian), tal vez en un material diferente y en un solo color diferente.
- 2.4.2. Para eventos Nanquan:
 - 2.4.2.1 Una chaqueta con siete botones estilo chino alternados en la parte delantera, y con manga corta para las mujeres y sin mangas para los hombres;
 - 2.4.2.2 Pantalones en estilo chino;
 - 2.4.2.3 El uniforme será de cualquier material en cualquier color;
 - 2.4.2.4 Adornos de 1 cm de ancho para el conjunto de prendas de vestir, tal vez de diferentes materiales y un solo color diferente; y
 - 2.4.2.5 Un cinturón blando, tal vez en un material diferente y en un solo color diferente.
- 2.4.3 Todos los trajes pueden ser de cualquier material de la elección del usuario, tal vez con diseños adicionales para diferentes patrones.



Sección 3 Forma de uso común en Competición de Wushu Taolu

3.1 Forma de inscripción de Competición de Wushu Taolu (Tabla 8)

Ficha de inscripción de Competencia Wushu Taolu

Asociación: _____ Hombres / Mujeres de Equipo
 Jefe de Equipo: Nombre _____ Apellido _____ Masculino/Femenino
 Entrenador: Nombre _____ Apellido _____ Masculino/Femenino
 Doctor: Nombre _____ Apellido _____ Masculino/Femenino

No.	Nombre	Fecha Nacimiento	Eventos de Competición											
			Eventos Changquan					Eventos Nanquan			Eventos Taijiquan		Eventos Duales	
			Chang-quan	Dao-shu	Jian-shu	Gun-shu	Qiang-shu	Nan-quan	Nan-dao	Nan-gun	Taiji-quan	Taiji-jian	Items	Nombre compañero
1														
2														
3														
4														
5														
6														
7														
8														
Eventos Grupo								Comentarios						

Impreso por el Comité Técnico de la Federación Internacional de Wushu

Notas:

1. Por favor marque “ ” en la columna del evento. Para eventos duales, por favor marque el nombre del compañero.
2. El formulario de inscripción debe ser impresa en dos ejemplares, uno que se presentará a la organización de acogida y uno para el organizador.
3. Especificaciones: papel A4 y tamaño de fuente 10
4. Los eventos pueden variar con las Regulaciones de competiciones diferentes.

Sello oficial de la Asociación

Firma del Presidente/Secretario General

Fecha: ____ (año)/ ____ (mes)/ ____ (día)



3.2 Formulario y Evaluación para los Grados de Dificultad para Eventos Taolu Opcionales (Tabla 9)

Formulario y Evaluación para el Grado de Dificultad para Eventos Taolu Opcionales

Asociación: _____
 Nombre: _____ Apellido: _____ Masculino/Femenino
 Altura: _____ cm

Movimientos de Grados de Dificultad, conexiones e innovaciones										Evento: _____							
1° SEGMENTO																	
2° SEGMENTO																	
3° SEGMENTO																	
4° SEGMENTO																	
EVALUACION TOTAL					Para movimientos					Para conexiones					Para innovaciones		
Firma de Entrenador										Información contacto							

Impreso por el Comité Técnico de la Federación Internacional de Wushu

Nota:

El valor para movimientos de dificultad, las conexiones y las innovaciones en una rutina debe calcularse antes de que se consignen en la forma - movimiento por movimiento en las plazas de izquierda a derecha. Dentro de cada segmento, en la línea de arriba se debe llenar con el código del grado de dificultad, en la línea central con el valor correspondiente, y en la línea de abajo con la puntuación otorgada por el juez de turno cuando no hay sistema computacional de puntuación disponible.



3.3 Formulario y Evaluación de Movimientos Obligatorio en Eventos Taolu Opcionales (Tabla 10)

Formulario y Evaluación de Movimientos Obligatorio en Eventos Taolu Opcionales

ASOCIACIÓN: _____

Nombre: _____ Apellido: _____ Masculino/Femenino

Peso: _____ cm

Formulario para Movimientos Obligatorios						Evento: _____							
1° SEGMENTO	Movimiento obligatorio												
	Evaluación												
2° SEGMENTO	Movimiento obligatorio												
	Evaluación												
3° SEGMENTO	Movimiento obligatorio												
	Evaluación												
4° SEGMENTO	Movimiento obligatorio												
	Evaluación												
Descuentos totales por coreografía													
Firma de Entrenador						Información contacto							

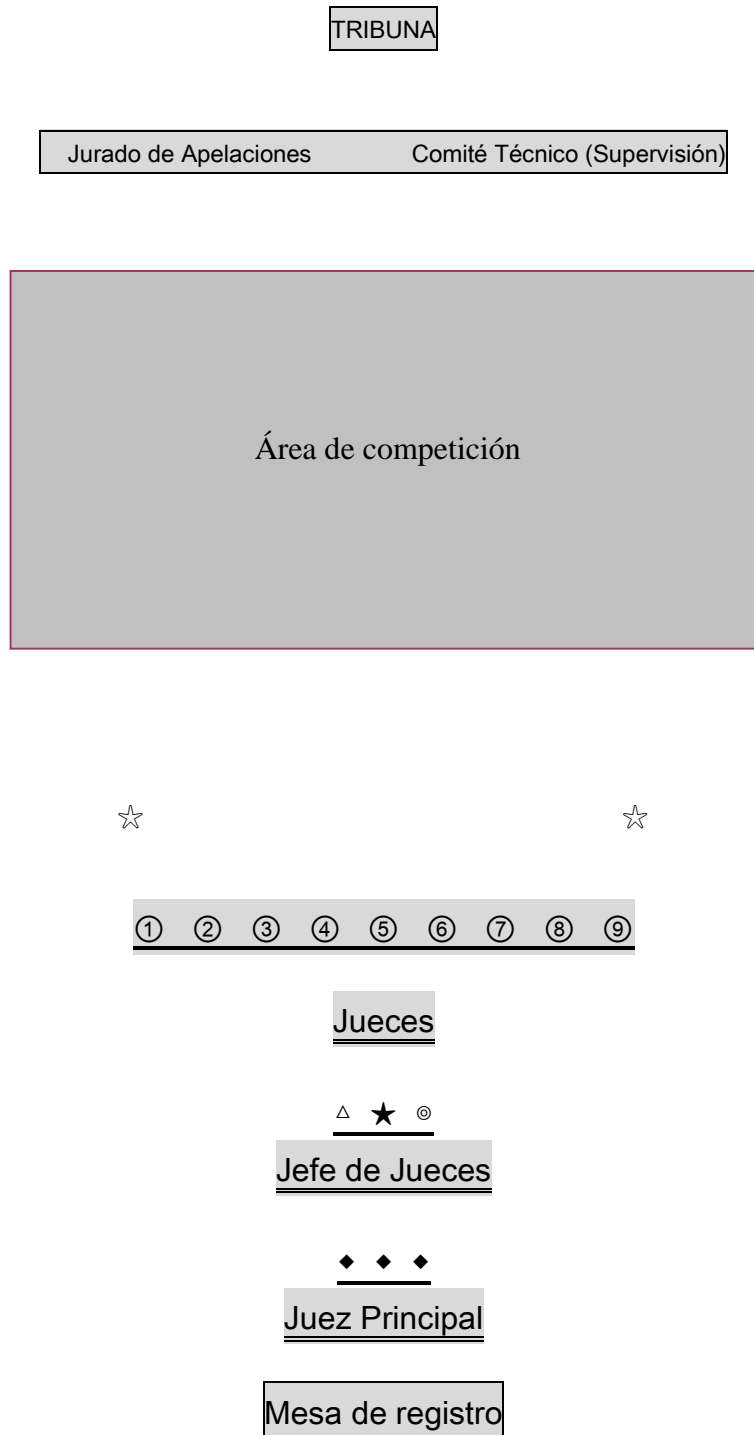
Impreso por el Comité Técnico de la Federación Internacional de Wushu

Nota:

Introduzca los movimientos obligatorios en la secuencia correspondiente, en las plazas de izquierda a derecha dentro de cada segmento.

Sección 5 Diagrama de Área de Competición

Layout de Sitios Oficiales



Notas:

1. Asientos de los jueces son opuestas a la tribuna y dispuestas en dos filas, con la fila de atrás 40 cm más alta que la del frente, y los jueces a 50 cm de distancia uno del otro.
2. Los asientos de los jueces, ①, ④ y ⑦ son del Grupo A para hacer frente a la calidad de los movimientos; ③, ⑥ y ⑨ son para Grupo B para hacer frente a la ejecución global, y ②, ⑤ y ⑧ para Grupo C de los grados de dificultad.
3. El signo ☆ es para los camarógrafos de vídeo para el trabajo del Jurado de Apelación; ★ para el jefe de jueces, ◆ para el juez principal y asistentes; △ para el operador de computadora, o para el apuntador cuando no hay equipo de sistema de puntuación disponible; ◎ para el cronometrador.