

# TECHNICAL COMMITTEE OF REFEREES AND JUDGES



T.C.R.J

## REGLAMENTO PARA LA COMPETICIÓN DE: TAOLU TRADICIONAL



European Leader Association for Wushu-Kung fu  
Development

## **Artículo 1 - Normas generales**

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

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

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

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

### **1). El Juez Jefe debe:**

- A. Ser al menos juez de grado "B" por la ELAWKD u organización reconocida por esta.
- B. Organizar y dirigir el trabajo de los jueces y asegurarse de que se aplica el reglamento.
- C. Interpretar el reglamento y las regulaciones sin potestad para cambiarlos.
- D. Reemplazar jueces si sus puntuaciones se salen del promedio tres veces consecutivas.
- E. Dar avisos a competidores y coachs que causen problemas en el área de competición y, si se niegan a seguir las instrucciones dadas, proponer al Comité de Competición que tome estrictas medidas en su contra, incluyendo la cancelación de sus resultados.
- F. Examinar y anunciar los resultados de la competición, y elaborar un resumen del trabajo de los oficiales.
- G. Organizar el estudio del reglamento y el curso de repaso de los jueces antes de la competición.

## **2). El Juez Central debe:**

1. Organizar a los jueces en los paneles y supervisar su trabajo.
2. Informar al juez jefe de los casos en que las notas de un juez se salgan tres veces consecutivas del promedio.
3. Deducir puntos por movimientos repetitivos y exceso o falta de tiempo en las formas (0,2 puntos por cada uno).
4. Deducir un punto por pausas sin motivo (más de cinco segundos durante la forma y más de ocho en el inicio).
5. Participar en el panel B en caso de que haya errores graves o que la diferencia entre notas sea más de 0,5; su propia nota se añadirá a la media de las otras y se realizará la media entre ambos valores, quedando como resultado la puntuación final del panel B.
6. Detener la realización de la forma si:
  - I. El uniforme del competidor se sale de la norma durante la forma, como que se suelte el fajín (se deduce un punto por repetirla).
  - II. El arma se rompe (se deduce un punto por repetirla).
  - III. Hay problemas con el tapiz (en este caso no se deducen puntos por repetir).

## **3) Los Jueces deben:**

1. Hacer su trabajo de la mejor manera posible bajo el liderazgo del juez central.
2. Evaluar de manera independiente y conforme al reglamento, y llevar un registro justificado de sus puntuaciones. En caso contrario, será reemplazado de inmediato y penalizado.
3. Ser responsables, como miembros del panel A, de evaluar la calidad técnica de la forma entera de cada competidor.
4. Ser responsables, como miembros del panel B, de evaluar el overall de la forma entera de cada competidor.

5. El registrador debe ser responsable de los protocolos de inicio y final de cada evento.
6. El juez responsable de pasar lista a los participantes debe ser responsable de revisarles media hora antes de la competición, llevarles a su tapiz y darle al juez central la lista final de participantes.
7. Si no hay sistema electrónico de puntuaciones, los jueces deben estar sentados con dos metros de separación entre ellos.

#### **4) Grabación oficial de vídeo**

1. Las cámaras deben grabar todos los eventos.
2. Se encargarán de repetir el vídeo a petición del juez central o del Jurado de reclamación y, al final de la competición, le darán todos los materiales grabados al jefe del Comité de Competición sin poder hacer ninguna copia.
3. Solo los vídeos oficiales pueden ser usados como referencia en las reclamaciones.

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

#### **Tipos de competición**

##### **A) La competición se divide en:**

1. Individual
2. Por equipos
3. Individual/por equipos

##### **B) Los competidores deben dividirse en:**

1. Veteran@s (+51)
2. Adult@s (36-50)
3. Senior (18-35)
4. Junior (15-17)
5. Cadetes (12-14)
6. Infantiles (9-11)

#### Artículo 4 - Eventos de la competición

- Grupo 1: Taijiquan tradicional 传统太极拳, 器械, 对练, 推手比赛 Includiendo Chen, Yang, Sun, Wu, Wu(Hao), Li, Wudang, Zhaobao y otros estilos divididos en Taijiquan, Taiji qixie (armas), Taiji duilian (combate preparado) y Taiji tuishou (empuje de manos). Nota: 24, 48, 88, 42 y otras formas modernas simples no se aceptan. Formas de taiji duilian moderno están permitidas si cumplen con los requisitos propios del estilo original. El límite de tiempo para formas quanshu, qixie es de tres minutos, y de duilian, un minuto.
- Grupo 2: Bagua, Xingyi, Bajiquan tradicionales 传统八卦, 形意, 八级拳, 器械, 对练比赛  
Estilos tradicionales de Bagua, Xingyi, Bajiquan divididos en quanshu, qixie (armas), duilian (combates preparados). El límite de tiempo para formas quanshu, qixie es de dos minutos, y de duilian, un minuto.
- Grupo 3: Nanquan tradicional 传统南拳, 器械, 对练比赛 Escuelas tradicionales de Nanquan Guandong, Fujian, Sichuan etc. (Hong, Li, Mo, Cailifo etc. excepto Yongchun (Wing Chun) e imitación (象形拳), divididas en quanshu, qixie (armas), duilian (combate preparado). El límite de tiempo para formas quanshu, qixie es de dos minutos, y de duilian, un minuto.
- Grupo 4: Shaolinqun tradicional 传统少林拳, 器械, 对练比赛 Songshan shaolinqun tradicional dividido en quanshu, qixie (armas), duilian (combate preparado). El límite de tiempo para formas quanshu, qixie es de dos minutos, y de duilian, un minuto.
- Grupo 5: Estilos de Wudang Zhang Sanfeng Taijiquan, Songxi Neijiquan, Baxianquan, Xuanwuquan, Wudang Baguaquan, Wudang Xingyiquan, Tayiwuxingquan, etc. - 张三丰太极拳, 松溪内家拳, 八仙拳, 玄武拳, 武当八卦拳, 武当形意拳, 太乙五行拳等 器械, 对练 比赛. Estilos tradicionales de Wudang serán divididos en Quanshu (mano vacía), Qixie (armas), duilian (combate).  
Límite de tiempo para las rutinas Quanshu y Qixie: 2 minutos.  
Duilian: 1 minuto.
- Grupo 6: Estilos de imitación 象形拳, 器械, 对练比赛 Todas las formas e imitación incluyendo Houquan, Yinzhuaquan, Zuiquan, Tanglangquan, Ditangquan, Zonghequan, Minghequan, Heihuquan etc. divididas en quanshu, qixie (armas), duilian (combate preparado). El límite de tiempo para formas quanshu, qixie es de dos minutos, y de

duilian, un minuto.

- Grupo 7: Estilos tradicionales de tongbei, fanzi, chuojiao, pigua 传统通背, 翻子, 戳脚, 劈挂拳, 器械, 对练比赛 Estilos tradicionales de tongbei, fanzi, chuojiao, pigua divididos en quanshu, qixie (armas), duilian (combate preparado) El límite de tiempo para formas quanshu, qixie es de dos minutos, y de duilian, un minuto.
- Grupo 8: Yongchun (Wing chun) tradicional 传统永春白鹤拳, 器械, 对练比赛 Formas tradicionales de Yongchun (Wingchun) quanshu 彪指 (biaozhi) y 尋橋 (xunqiao), armas 六點半棍 (liu dian ban gun) 蝴蝶雙刀 (hudie shuang dao) y formas wooden dummy. Se permite duilian basado en técnicas de wing chun. El límite de tiempo para formas quanshu, qixie es de dos minutos, y de duilian, un minuto.
- Grupo 9: Otros estilos tradicioales 其他拳术, 器械, 对练比赛 Todas las formas tradicionles quanshu y con armas: chaquan, huaquan, baoquan, baimei (pakmei), liuhequan, gongliquan, yuejiaquan, wudangquan (excepto wudang taijiquan, xingyiquan y baguaquan que pertenecen a otros grupos) etc. Las formas que no se incluyan en grupos anteriores de mano vacía o armas tradicionales (simple, doble, flexible). Se permite duilian si está basado en dichas técnicas. El límite de tiempo para formas quanshu, qixie es de dos minutos, y de duilian, un minuto.

### No permitido

1. Todas las formas estándar y opcionales de competición de la IWUF incluyendo el duilian.
2. Nandu (salvo las que lo presentan tradicionalmente, como quedilong en Chen taijiquan, cekongfan en Huaquan, acrobacias en estilos de imitación).
3. Mulanquan and Mulanqixie.
4. Estilos vietnamitas.
5. Estilos japoneses.
6. Estilos malasios, indonesios, tailandeses o filipinos.
7. Qigong.

8. Formas compuestas excepto duilian (con los principios del estilo), estilos de imitación y armas (que deben ser tradicionales y sus principios deben pertenecer a escuelas y estilos históricos del wushu (Chunqiu dadao, Guandao, Hudie shuangdao etc.).
9. El criterio de determinación de formas y autenticidad de escuelas se comprobará en la «Enciclopedia del Wushu chino» (中国武术百科全书出版社 1998 北京) compilada por la Asociación China de Wushu y el Instituto de investigación de Wushu.
10. Duración del evento  
El límite de tiempo se aplica según el principio de «stop tras el límite». Esto significa que si la forma tiene un límite de dos minutos, al minuto cincuenta y cinco se debe realizar el movimiento de cierre adecuado (shoushi) y el saludo (baoquanli) para acabarla.
- 11) Agrupación y división de estilos  
Para evitar las "falsas competiciones" y animar a la participación, se implementará el principio de «grupos de no menos de seis miembros». Eso significa que tres obtendrán medalla y tres no. Si hay menos de seis competidores en el grupo, se fusionan con el más próximo (Chen taijiquan y Zhaobao taijiquan, Yang taijiquan y Li taijiquan, Sun taijiquan y Wu taijiquan, etc.) En caso de haber armas se aplicará el mismo principio (taiji dao y taiji jian). Se aplica al revés si hay demasiados competidores (más de dieciocho). En este caso, debe dividirse según criterios relevantes (en nanquan, Guandong y Fujian se pueden separar en dos categorías distintas). Si quedan grupos desiguales (cinco y trece competidores, se tomará el número de competidores del grupo mayor necesario para que el menor alcance los seis → 6 - 12). El Comité de competición debe hacer la agrupación correcta con la ayuda de su jefe.

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

- A. Senior: edad plena de 18 años y hasta 35 años (inclusive)
- B. Adultos: edad plena de 36 a 50 años: solo Taolu
- C. Veteranos: edad plena de 51 hasta 75 años (solo para Taijiquan tradicional).
- D. Junior: de 15 a 17 (solo Taolu-Qingda).
- E. Cadetes: de 12 a 14 (solo Taolu).
- F. Infantiles: de 9 a 11 años (solo Taolu).

G. La edad plena significa la edad de acuerdo con el pasaporte o DNI (Documento Nacional de Identificación) el día del sorteo para competición.

### **Artículo 6 - Reclamaciones**

- 1) El Jurado de reclamación debe llevar las reclamaciones hechas por un representante del equipo participante, que está en desacuerdo con las deducciones hechas por el juez central con la actuación de uno de sus miembros.
- 2) No se permite reclamar por resultados de otros competidores.
- 3) Si un equipo no está de acuerdo con las decisiones del juez contra sus miembros, la reclamación debe ser llevada por el líder o coach del equipo por escrito al Jurado de reclamación en los quince minutos siguientes la finalización de la categoría correspondiente, junto con una tasa de cien euros, única para cada reclamación. El Jurado de reclamación debe examinar el caso con grabaciones. Si considera que el juicio original es el correcto, el equipo reclamante debe acatar la decisión y perder el derecho a recuperar la tasa. Si hay problemas por desobediencia, el Jurado de reclamación podrá, de acuerdo con la severidad del asunto, proponer al Comité Técnico de la ELAWKD que tome medidas estrictas, incluyendo la cancelación de los resultados de los competidores o del equipo. Si se observa que la decisión del jurado es errónea, el Jurado de reclamación podrá proponer al Comité Técnico de la ELAWKD que tome medidas, de acuerdo con las regulaciones implicadas, contra el juicio mal dado y se devolverá la tasa pagada. Los resultados originales podrán, en este caso, ser modificados. La decisión del Jurado de reclamación es definitiva. Se sancionará por comportamientos contra el espíritu deportivo.

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

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



## **Artículo 8 - Registro**

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

## **Artículo 9 - Protocolo**

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

## **Artículo 10 - Cronometraje**

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

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

Las puntuaciones de los competidores deben ser mostradas al público.

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

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

## **Artículo 13 - Posicionamiento**

- 1) Individual y Duilian  
Los competidores en eventos así se posicionarán de acuerdo a sus puntuaciones, con el primero en primer lugar, el segundo en segundo lugar, y así sucesivamente.
- 2) Individual acumulativo  
Los competidores en eventos así se posicionarán de acuerdo al total de sus puntos o métodos específicos contemplados en las regulaciones, con el primero en primer lugar, el segundo en segundo lugar, y así sucesivamente.
- 3) Grupos  
El grupo con mejor puntuación se posicionará en primer lugar, el segundo en segundo lugar, y así sucesivamente.
- 4) Equipos  
Los equipos se posicionarán de acuerdo a los métodos contemplados en las regulaciones de la competición.

- 5) Empate

Los empates se resolverán de la siguiente manera:

1. El competidor con más overall se posicionará más arriba en el ranking
2. Si el empate continúa, el competidor con menos deducciones sobre su overall se posicionará más arriba.
3. Si el empate continúa, se compartirá puesto.
4. En competiciones con preliminares y finales, el competidor con mejores resultados se posicionará más arriba. Si el empate continúa, el posicionamiento en las finales se determinará cómo en los párrafos superiores.
5. En eventos individuales acumulativos, el competidor que quede en mejores puestos en eventos individuales se posicionará más arriba. Si el empate continúa, el competidor con los segundos mejores puestos en eventos individuales se posicionará más arriba, y así sucesivamente. En caso de número igual de puestos en eventos individuales, se compartirá puesto.
6. En los puntos totales del equipo, el equipo con más puntos en evento individuales se posicionará más arriba. Si el empate continúa, el equipo con más segundos puestos se posicionará más arriba, y así sucesivamente. En caso de igual número de posiciones en eventos individuales compartirán posición. La atribución de puntos es como sigue: 6, 5, 4, 3, 2 y 1 punto al primer, segundo, tercer, cuarto, quinto y sexto puestos, respectivamente. En Qinda-Leitai y Taiji-tuishou la atribución de puntos es como sigue: 3, 2 y 1 punto al primer, segundo y tercer puesto, respectivamente.

#### **Artículo 14 - Armas**

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

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

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

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

- 1) El jurado debe estar compuesto de tres jueces del panel A, tres del B y el juez central. Si hay suficientes jueces, habrá cinco jueces en el panel A en vez de tres.
- 2) Se empieza con 10 puntos, cinco de calidad técnica y cinco de overall. El resultado final es la suma de ambos valores.

- 3) Los jueces del Panel A deben deducir puntos de acuerdo a errores en calidad técnica cometidos por un competidor a lo largo de toda su forma.
- 4) Los jueces del Panel B deben evaluar el overall de la forma completa y deducir puntos por errores en él. Se eliminarán las valoraciones más alta y más baja. La media de dos puntuaciones intermedias será la puntuación obtenida, si no hay corrección por parte del juez central.
- 5) Cuando un competidor comete un error de calidad técnica, se deducirán 0,1 puntos por cada uno, y 0,2-0.3 o 0,5 puntos por dos o más errores en un mismo movimiento. (Tabla 1)
- 6) EL overall se evalúa teniendo en cuenta la conformidad de la forma con los principios básicos del estilo, la aplicación de fuerza específica (fali, fajin) espíritu del estilo en cuestión y un ritmo correcto. Cuando un competidor comete un error de overall, se deducirán 0,1 puntos por cada uno, y 0,2-0.3 o 0,5 puntos por errores más serios. (Tabla 2).
- 7) El overall se divide en tres niveles: superior (5-3,51 puntos), medio (3,5-2.91) y bajo (2,9-1,01).
- 8) Se pide al competidor que haga las posiciones correctas (步形 - buxing), movimientos, aplicación completa y correcta de la fuerza (发力 - fali, 发劲 - fajin), buena coordinación y trabajo corporal (身法 - shenfa) y pasos (步法 - bufa), coordinación entre cuerpo y arma si la hubiera, y ritmo distintivo típico del estilo; será lo que se evaluará en el overall. Se tomará como referencia la «Enciclopedia del Wushu Chino» (中国武术百科全书出版社 1998 北京) compilada por la Asociación China de Wushu y el Instituto de investigación de Wushu.

## Artículo 17 - Protocolo de competición de Wushu-Taolu

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

#### **Mano Vacía:**

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



#### **Arma Corta (sable):**

De pie con los pies juntos y el sable en la mano izquierda, dobla el codo para colocar el sable en el pecho con el borde afilado hacia arriba, la primera articulación del pulgar izquierdo en contacto con el centro de la palma derecha y las dos manos a 20-30 cm del pecho.



### **Arma Corta (espada) (Jian):**

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



### **Armas Largas: (Qian y Gun):**

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



### **Notas:**

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

## **Artículo 18 - Código de vestimenta**

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

**Tabla 1 Evaluación de la calidad de los movimientos (Juez A).**

**Tabla 2 Evaluación del desarrollo general (Juez B).**

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

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

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









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


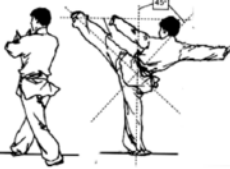
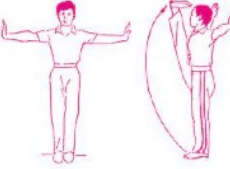
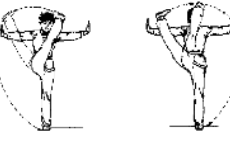
## Artículo 19 - Deducción de puntos en posiciones y patadas mas comunes.

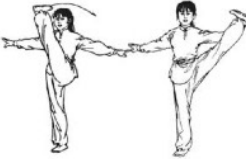

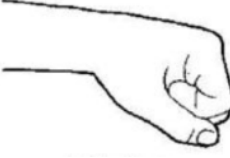


Posiciones correctas y errores más habituales.



POSICIÓN CORRECTA		FALLOS COMUNES		
		0,1	0,2	0,3
<p>(Gong wu)</p> <p>弓步 gong bu</p>	<p>GONG BU 弓步</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Doblar la pierna trasera.</li> <li>- Tener la rodilla más atrasada que el talón o más adelante de los dedos del pie.</li> <li>- Levantar el pie trasero.</li> <li>- Punta del pie trasero no puesta oblicuamente al delantero.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizar en la misma posición 2 errores leves.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizar en la misma posición 3 o más errores leves.</li> <li>- Repetir reiteradas veces el mismo error.</li> </ul>
<p>(Ma bu)</p> <p>马步 ma bu</p>	<p>MABU 馬步</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sobrepasar las rodillas el dedo pulgar del pie.</li> <li>- Los pies se abran ostensiblemente hacia fuera.</li> <li>- Cuerpo inclinado hacia delante.</li> <li>- Muslos de las 2 piernas levantados casi 45°</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizar en la misma posición 2 errores leves.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizar en la misma posición 3 o más errores leves.</li> <li>- Repetir reiteradas veces el mismo error.</li> </ul>
<p>(Xu bu)</p> <p>虚步 xu bu</p>	<p>XU BU 虚步</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mantener la pierna delantera totalmente extendida.</li> <li>- Levantar el pie de apollo.</li> <li>- Cuerpo inclinado hacia delante.</li> <li>- Muslo pierna atrasada demasiado alto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizar en la misma posición 2 errores leves.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizar en la misma posición 3 o más errores leves.</li> <li>- Repetir reiteradas veces el mismo error.</li> </ul>
<p>(Pu bu)</p> <p>仆步 pu bu</p>	<p>PU BU 仆步</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tener la pierna delantera doblada.</li> <li>- Levantar el pie de apollo.</li> <li>- Muslo, nalga y pantorrilla de la pierna en cuclillas no tocándose entre sí.</li> <li>- No tener bien apoyado el pie delantero.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizar en la misma posición 2 errores leves.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizar en la misma posición 3 o más errores leves.</li> <li>- Repetir reiteradas veces el mismo error.</li> </ul>



 <p>(Xie bu)</p> <p>歌步 歌 步</p>	 <p><b>XIE BU</b> 歇步</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- No estar completamente en cuclillas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los dos muslos no estén cruzados y tocándose.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Repetir más de 3 veces el mismo error.</li> </ul>
 <p><b>ZUO PAN</b> 坐盤</p>	<p>Zhoupa</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nalgas levantadas del suelo.</li> <li>- Muslo de la pierna delantera lejos del pecho.</li> <li>- Parte exterior del muslo y pantorrilla de la pierna de atrás levantados del suelo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizar en la misma posición 2 errores leves.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizar en la misma posición 3 o más errores leves.</li> <li>- Repetir reiteradas veces el mismo error.</li> </ul>
 <p><b>BAN MA BU</b> 半碼步</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sobrepasar la rodilla trasera el dedo pulgar del pie.</li> <li>- El pie delantero no estar a 90° con respecto al trasero.</li> <li>- Muslos de las 2 piernas levantados casi 45°</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizar en la misma posición 2 errores leves.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizar en la misma posición 3 o más errores leves.</li> <li>- Repetir reiteradas veces el mismo error.</li> </ul>
 <p><b>DU LI BU</b> 獨立步</p>	<p>Tixipingsheng, dailibu</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pierna de apollo doblada.</li> <li>- No tener la pierna de equilibrio a la altura de la cintura (mínimo).</li> <li>- El cuerpo se desequilibra o la pierna de soporte se mueva una vez</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizar en la misma posición 2 errores leves.</li> <li>- La pierna de soporte se mueva 2 o más veces.</li> </ul>	
 <p><b>CHA BU</b> 叉步</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pierna delantera tener una altura de casi 45°.</li> <li>- El cuerpo se desequilibra o la pierna de soporte se mueva una vez.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizar en la misma posición 2 errores leves.</li> <li>- La pierna de soporte se mueva 2 o más veces.</li> </ul>	

 <p><b>DIE BU</b> 蝶步</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pierna delantera tener una altura de casi 45°.</li> <li>- No estar completamente en cuclillas.</li> <li>- El cuerpo se desequilibra.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Repetir reiteradas veces el mismo error.</li> </ul>	
<p>Cechuaitui pingheng</p> 		<ul style="list-style-type: none"> <li>- La patada no es bastante rápida.</li> <li>- Pierna que da la patada levemente doblada en la rodilla.</li> <li>- Talón de la pierna de soporte levantado del suelo cuando el otro pie está dando la patada.</li> <li>- El cuerpo inclinado hacia adelante con la cabeza y la cintura doblados(excepto la patada hacia atrás).</li> <li>- En la patada hacia atrás no sobrepase el nivel horizontal.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pierna soporte notablemente doblada en la rodilla.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pierna que da la patada gravemente doblada en la rodilla.</li> </ul>
	<p>ZHÈNG TÍ TUI</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La patada no es bastante rápida.</li> <li>- Pierna que da la patada levemente doblada en la rodilla.</li> <li>- Talón de la pierna de soporte levantado del suelo cuando el otro pie está dando la patada.</li> <li>- Pierna que realiza la patada sobrepase la frente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizar en la misma posición 2 errores leves.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pierna que da la patada gravemente doblada en la rodilla.</li> </ul>
	<p>LI HÉ TUI</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pierna que golpea levemente doblada en la rodilla.</li> <li>- Pierna soporte levemente doblada en la rodilla.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pierna soporte notablemente doblada en la rodilla.</li> <li>- Pierna que golpea notablemente doblada.</li> <li>- Pierna que da la patada no sobrepase el nivel del hombro.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizar en la misma posición 3 o más errores leves.</li> <li>- Repetir reiteradas veces el mismo error.</li> <li>- Pierna que da la patada gravemente doblada en la rodilla.</li> </ul>

	<p>WÀI BAI TUI</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pierna que golpea levemente doblada en la rodilla.</li> <li>- Pierna soporte levemente doblada en la rodilla.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pierna soporte notablemente doblada en la rodilla.</li> <li>- Pierna que golpea notablemente doblada.</li> <li>- Pierna que da la patada no sobrepase el nivel del hombro.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizar en la misma posición 3 o más errores leves.</li> <li>- Repetir reiteradas veces el mismo error.</li> <li>- Pierna que da la patada gravemente doblada en la rodilla.</li> </ul>
	<p>TÁN TUI</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pierna que golpea levemente doblada en la rodilla.</li> <li>- Pierna soporte levemente doblada en la rodilla.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pierna soporte notablemente doblada en la rodilla.</li> <li>- Pierna que golpea notablemente doblada.</li> <li>- Pierna que da la patada no sobrepase el nivel del hombro.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Realizar en la misma posición 3 o más errores leves.</li> <li>- Repetir reiteradas veces el mismo error.</li> <li>- Pierna que da la patada gravemente doblada en la rodilla.</li> </ul>
	<p>PUÑO</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pierna soporte levemente doblada en la rodilla.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 3 o más faltas leves.</li> </ul>	
	<p>PALMA</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuatro dedos separados (excepto el pulgar).</li> <li>- Palma y dedos no enderezados.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 3 o más faltas leves.</li> </ul>	
	<p>PALMA ESTILOS INTERNOS</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tener la mano no estructurada (dedos estirados y sin tensión).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 3 o más faltas leves.</li> </ul>	

	<p>QO. MANO GANCHUDA</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Las puntas de los 5 dedos no consigan estar juntas.</li> <li>- No poder flexionar la muñeca.</li> </ul>	<p>- 3 o más faltas leves.</p>	
	<p>DEDOS DE ESPADA</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dedos índice y medio no enderezados y no juntos.</li> <li>- Pulgar, anular y meñique deben estar juntos en el centro de la palma.</li> </ul>	<p>- 3 o más faltas leves.</p>	

**Artículo 20 - Puntos de partida para los diferentes eventos para los jueces “A” y “B”.**

EVENTOS	PUNTUACIÓN MÁXIMA	PUNTUACIÓN MÍNIMA
MUNDIALES, INTERNACIONALES OFICIALES	5 PUNTOS	3,51 PUNTOS
NACIONALES, INTERNACIONALES NO OFICIALES	4,50 PUNTOS	3 PUNTOS
LOCALES, AMISTOSOS	4 PUNTOS	2,51 PUNTOS