



# **REGLAMENTO DE TAOLU TRADICIONAL**

(2014)

**Spanish Chinese Kuoshu Association**



## REGLAMENTO DE TAOLU TRADICIONAL

1. ÁREA DE COMPETICIÓN.....	2
2. EQUIPO ARBITRAL.....	2
3. COMPETIDORES.....	3
4. UNIFORMES.....	3
5. ORGANIZACIÓN.....	4
6. NORMATIVA.....	6
7. ARMAS.....	7



## **1. AREA DE COMPETICIÓN**

- 1.1 La disposición del equipo arbitral vendrá delimitada según el APENDICE 1.
- 1.2 El área de competición reglamentaria para formas tradicionales será de 14 metros de largo por 8 de ancho.
- 1.3 La mesa central se situará como mínimo a 1 metro de distancia del área de competición.
- 1.4 Una vez iniciada la competición, sólo los competidores podrán pisar el área de competición siempre y cuando se les indique desde la mesa central.

## **2. EQUIPO ARBITRAL**

- 2.1 El equipo arbitral estará formado por los Árbitros de mesa, los Auxiliares de arbitraje, y el Crono.
- 2.2 La mesa central estará compuesta por un Crono y tres Árbitros de mesa.
- 2.3 Los Árbitros de mesa se encargarán de otorgar la puntuación de la forma según los parámetros de evaluación que les hayan sido asignados mediante las hojas de puntuación.
- 2.4 El Crono es el encargado de cronometrar el tiempo de las formas, encargado de anunciar la entrada del competidor y encargado de anunciar la puntuación.
- 2.5 El Auxiliar de arbitraje se encargará de llamar y organizar el orden de salida de los competidores, así como de informar a los competidores y a los árbitros de mesa de cualquier irregularidad.

## **3. COMPETIDORES**

- 3.1 Los competidores deberán seguir las normas de organización de la competición y se someterán al riguroso cumplimiento del presente reglamento.
- 3.2 Los competidores se organizarán para presentar sus formas según las indicaciones del Auxiliar de arbitraje.
- 3.3 Cada competidor realizará un saludo antes de entrar en la zona de competición cuando desde la mesa central le den paso para entrar.
- 3.4 Los competidores podrán iniciar la forma una vez se coloquen en la posición de inicio de su forma.



3.5 El tiempo de presentación de la forma empezará a contar con el primer movimiento del competidor desde su posición de inicio.

3.6 El Crono anunciará con un silbido corto el transcurso de 1 minuto desde el inicio de la forma.

3.7 Las formas deberán presentarse estrictamente con un tiempo mínimo de ejecución:

#### **INFANTIL**

	<b>Mínimo</b>	<b>Máximo</b>
<b>Mano Vacía</b>	30"	1'30
<b>Armas</b>	30"	1'30
<b>Combate Simulado</b>	30"	1'30

#### **ADULTO**

	<b>Mínimo</b>	<b>Máximo</b>
<b>Mano Vacía</b>	1'	2'
<b>Armas</b>	50"	2'
<b>Combate Simulado</b>	30"	2'

3.8 Las formas que terminen antes del tiempo mínimo serán penalizadas.

3.9 Los competidores abandonarán el área de competición una vez finalizada su forma, debiendo esperar a un lado del área de competición al resultado final de su puntuación.

3.10 Los competidores no podrán dirigirse al equipo arbitral durante el desarrollo de la competición en su área, respetando su espacio de trabajo y debiendo esperar siempre a la finalización de la competición en su área para presentar cualquier comentario.

3.11 Para cualquier duda por parte del competidor sobre la normativa del reglamento en pleno desarrollo del evento, deberá consultarla siempre al auxiliar de arbitraje.



## 4. UNIFORMES

- 4.1 Los competidores deberán usar el uniforme de su estilo y calzado deportivo. El uniforme deberá seguir siempre los patrones de los uniformes de las artes marciales chinas. No se podrá usar nunca ningún tipo de complemento en la cabeza más que elásticos o cintas para sujetar el pelo.

## 5. ORGANIZACIÓN

- 5.1 La competición se regulará mediante las distintas modalidades de competición:

### *INDIVIDUAL*

#### INFANTILES A (5 a 11 años)

- Mano Vacía
- Armas

#### INFANTILES B MASCULINO (12 a 15 años)

- Tradicional Norte
- Tradicional Sur
- Arma Corta
- Arma Larga

#### INFANTILES B FEMENINO (12 a 15 años)

- Tradicional Norte
- Tradicional Sur
- Arma Corta
- Arma Larga

#### ADULTOS MASCULINO: (16 a 40 años)

- Tradicional Norte
- Tradicional Sur
- Arma Corta
- Arma Larga
- Otras Armas

#### ADULTOS FEMENINO (16 a 40 años)

- Tradicional Norte
- Tradicional Sur
- Arma Corta
- Arma Larga
- Otras Armas

#### SENIOR MASCULINO (+40 años)

- Tradicional Norte
- Tradicional Sur
- Arma Corta
- Arma Larga
- Otras Armas

#### SENIOR FEMENINO (+40 años)

- Tradicional Norte
- Tradicional Sur
- Arma Corta
- Arma Larga
- Otras Armas

### *DUILIAN*

#### INFANTILES B (12 a 15 años)

- Mano vacía
- Armas

#### ADULTOS (16 a 40 años)

- Mano vacía
- Armas



- 5.2 El equipo arbitral podrá tomar la decisión de agrupar las modalidades de competición en caso de haber menos de 4 competidores en una modalidad.
- 5.3 Un competidor solo podrá presentar una forma de mano vacía y una de armas, pudiendo también participar en las modalidades de Duilian.
- 5.4 Las formas a presentar en la competición deberán ser formas tradicionales que se ajusten a los patrones básicos de los estilos tradicionales de las artes marciales chinas, **no pudiendo presentar formas contemporáneas de reciente creación ni formas exclusivas de imitación**. Así pues no podrán participar estilos actuales como:
- Zuiquan ( 醉拳 ) – Estilo Borracho  
Ditangquan ( 地躺拳 ) – Estilo Tumbado  
Houquan ( 猴拳 ) – Estilo del Mono  
Shequan ( 蛇拳 ) – Estilo de la Serpiente  
Yingzhaoquan ( 鷹爪派 ) – Formas modernas de Águila  
Tanglangquan ( 现代螳螂拳 ) – Formas modernas de Mantis
- 5.5 En caso de empate en puntuaciones finales entre competidores se decidirá el vencedor según el resultado de la eliminación de la nota más alta y más baja de los Árbitros de mesa. Si el empate persiste se decidirá según la nota más alta en la puntuación del Árbitro 1. En caso de que el empate persista de nuevo los competidores empatados deberán repetir la forma para volver a ser puntuados, siempre y cuando estén disputando un puesto de podio.
- 5.6 Los representantes de las escuelas podrán efectuar reclamaciones y sugerencias por escrito al finalizar el evento rellenando el escrito en la mesa principal del evento.



## 6. NORMATIVA

6.1 Los criterios de valoración de los Árbitros de mesa vendrán determinados por:

### Árbitro 1: EJECUCIÓN TÉCNICA

Control, destreza, calidad y definición en la realización de las técnicas.

*El árbitro deducirá una décima de punto cada vez que observe lo siguiente:*

- Desviación de la dirección correcta de la mirada.
- Posición incorrecta de los pies en las posturas.
- Posiciones de las posturas muy por encima del nivel de la cadera.
- Falta clara de definición en la técnica.
- Falta de sincronización en la modalidad de Duilian.

### Árbitro 2: ENERGÍA

Fuerza, explosión, velocidad y firmeza en la realización de las técnicas.

*El árbitro deducirá una décima de punto cada vez que observe lo siguiente:*

- No actúa con la fuerza, energía y suavidad adecuadas a cada técnica.
- No aplica la velocidad adecuada en la realización de las técnicas
- Falta clara de espíritu combativo en la ejecución.
- Realización continua de técnicas de escasa dificultad.

### Árbitro 3: COMPOSICIÓN

Elementos de dificultad, actitud, vigor y variedad técnica en general.

*El árbitro deducirá una décima de punto cada vez que observe lo siguiente:*

- Falta de marcialidad en la actitud.
- Expresiones faciales no adecuadas.
- Pérdida del equilibrio o estabilidad.
- Falta de definición de la aplicación marcial de las técnicas.
- Falta de ritmo y precisión, uniendo suavidad y energía sin lapsus.



## 6.2 Criterios generales valorados por todos los árbitros:

Árbitros 1, 2 y 3: ERRORES

Errores graves de actuación en general.

*Los árbitros deducirán 1 punto cada uno por cada vez que observen lo siguiente:*

- Forma terminada antes de tiempo.
- Forma no terminada por algún miembro en Duilian.
- Caída del arma al suelo.
- Caída de alguna prenda de la vestimenta al suelo.
- Cualquier elemento del arma o vestimenta entorpece la ejecución.

## 7. ARMAS

### 7.1 Clasificación de las armas

#### ARMAS CORTAS

Sable corto norte  
Sable corto sur  
Espada recta  
Espada larga  
Sable largo  
Doble espada recta  
Doble sable corto norte  
Doble gancho  
Doble maza  
Cuchillos mariposa

#### ARMAS LARGAS

(Todas aquellas armas no articuladas que sobrepasen el hombro del competidor)

Lanzas  
Palo largo chino  
Bastón chino  
Alabardas

#### OTRAS ARMAS

(Armas articuladas)

Palo de 3 secciones  
Látigo de 9 secciones  
Dardo con cuerda

7.2 Las armas deberán ser armas tradicionales, entendiendo por esto que las hojas de las armas cortantes **no podrán ser flexibles** a más de 10 centímetros del final de la hoja. Los palos y bastones no podrán ser de inferior tamaño al de la altura del competidor.

7.3 Cualquier arma que el equipo arbitral considere no reglamentaria podrá ser descalificada.



# APÉNDICE 1. ÁREA DE COMPETICIÓN DE FORMAS

Medidas del área de competición, disposición del equipo arbitral.



ÁREA DE  
COMPETICIÓN

