



CAMPEONATOS MUNDIALES ABIERTOS DE WUSHU (WWOC)

世界武术公开赛

2026

REGLAMENTO DE COMPETICIÓN Y MÉTODOS DE EVALUACIÓN

竞赛规则与裁判办法

KUNG FU TRADICIONAL Y WUSHU MODERNO

传统功夫与现代武术





Nota editorial

Este documento integra los principios de competencia comunes para el Wushu moderno y el Wushu tradicional, los deberes de los oficiales, el sistema de puntuación global de 10 puntos, las deducciones de referencia, la evaluación técnica específica de la disciplina y el marco del campeonato en un sistema de reglas unificado del WWOC destinado a un uso a largo plazo.

Este documento no incluye divisiones de edad, eventos de inscripción, número de clasificados, calendarios de competencias, premios en metálico, tarifas de inscripción u otros arreglos anuales que pueden variar de un año a otro. Dichos asuntos se regirán por el Reglamento de Competencia del WWOC y los avisos oficiales complementarios para el año aplicable.

Estas Reglas se basan principalmente en las reglas de competencia de la Federación Internacional de Wushu para Wushu Moderno y Wushu Tradicional, con ajustes que reflejan las características organizativas del WWOC y su método de puntuación global de 10 puntos.

Estas Reglas rigen principios de competencia y evaluación estables y a largo plazo; el Reglamento de Competencia anual regula las disposiciones específicas de aplicación para ese año.



Índice

Parte I Reglas generales

1. Capítulo 1 Disposiciones generales	4
2. Capítulo 2 Organización de la competición y órganos arbitrales	4
3. Capítulo 3 Participación, procedimientos de competición y etiqueta	5
4. Capítulo 4 Área de competición, armas, vestimenta y seguridad	6
5. Capítulo 5 Sistema de puntuación global de 10 puntos del WWOC	7
6. Capítulo 6 Deducciones de referencia	8
7. Capítulo 7 Desempeño global, coreografía y cálculo de la puntuación	10
8. Capítulo 8 Duilian, pruebas de grupo y circunstancias especiales	11
9. Capítulo 9 Apelaciones, disciplina y confirmación de resultados	12

Parte II Wushu moderno

10. Capítulo 10 Pruebas de Wushu moderno y principios de evaluación	13
11. Capítulo 11 Normas específicas para las pruebas de Changquan	13
12. Capítulo 12 Normas específicas para las pruebas de Nanquan	13
13. Capítulo 13 Normas específicas para las pruebas de Taijiquan	14
14. Capítulo 14 Rutinas obligatorias, opcionales y movimientos de dificultad	15

Parte III Wushu tradicional

15. Capítulo 15 Clasificación de las pruebas de Wushu tradicional	15
16. Capítulo 16 Principios de puntuación del Wushu tradicional	16
17. Capítulo 17 Evaluación específica de las rutinas tradicionales a mano vacía	17
18. Capítulo 18 Evaluación específica de las rutinas tradicionales con armas	17
19. Capítulo 19 Estilo, linaje y límites de la innovación en el Wushu tradicional	17

Parte IV Campeonatos y premios

20. Capítulo 20 Procedimientos del Campeonato Absoluto	19
21. Capítulo 21 Campeonato por Equipos y premios especiales	20

Parte V Apéndices

22. Apéndice A Requisitos básicos de los principales movimientos del Wushu moderno	20
23. Apéndice B Puntos clave para la evaluación específica del Wushu tradicional	33
24. Apéndice C Tabla de consulta rápida de deducciones de referencia	33
25. Apéndice D Puntos clave para los registros de puntuación de los jueces	34
26. Apéndice E Tabla comparativa de términos en chino y español	34



Parte I Reglas generales

Capítulo 1 Disposiciones generales

Artículo 1 Objeto y alcance

Estas Reglas se aplican a la organización, arbitraje, puntuación y confirmación de resultados de Wushu moderno, Wushu tradicional, Duilian, eventos grupales y eventos de campeonato en el Campeonato Abierto Mundial de Wushu (WWOC).

Artículo 2 Principios fundamentales

- Equidad, imparcialidad, transparencia y seguridad.
- Respeto por las diferentes disciplinas, estilos, escuelas y linajes de wushu.
- Las puntuaciones se basarán en el desempeño real del atleta en el área de competencia.
- Se aplicará un estándar de puntuación consistente a atletas comparables dentro del mismo grupo de competencia.
- Las normas técnicas sirven para juzgar de manera justa y no reemplazarán las características de los estilos tradicionales con especificaciones competitivas modernas.

Artículo 3 División de funciones entre este Reglamento y el Reglamento de Competición

Estas Reglas establecen sistemas de evaluación y competencia estables y de largo plazo. El Reglamento de Competición de cada año establece las divisiones de edad específicas, eventos, horarios de competición, requisitos de inscripción, número de clasificados, premios en metálico y disposiciones especiales anuales.

Artículo 4 Sistema de pruebas

- Eventos de rutina modernos de Wushu.
- Eventos de rutina tradicional de Wushu.
- Pruebas de Duilian.
- Eventos grupales.
- Campeonatos generales, campeonatos por equipos y otros eventos y premios especiales aprobados por el Comité Organizador.

Capítulo 2 Organización de la competición y cuerpo arbitral

Artículo 5 Comité de Competición

El Comité de Competición es responsable de la organización general del evento, la coordinación del lugar, el registro y la programación, la implementación técnica, la publicación de resultados y la gestión de riesgos.

Artículo 6 Comité Técnico

El Comité Técnico opera bajo el Comité de Competencia y es responsable de los estándares técnicos de competencia, clasificación de eventos, interpretación de reglas, entrenamiento de jueces, reuniones técnicas previas a la competencia e inspección técnica de armas y rutinas, además de brindar opiniones



profesionales sobre estilos, armas y eventos especializados. El Comité Técnico coordinará con el Árbitro Jefe, el Departamento de Programación y Registro y el Jurado de Apelaciones.

Artículo 7 Jurado de Apelaciones

El Jurado de Apelaciones acepta apelaciones presentadas correctamente y revisa los procedimientos de competencia, la aplicación de las reglas, la puntuación y las decisiones del Juez Principal. Sus decisiones son definitivas dentro del evento.

Artículo 8 Composición del Cuerpo Arbitral

- Árbitro jefe y árbitro(s) jefe(s) adjunto(s).
- Juez principal y juez principal adjunto de cada área de competición.
- Jueces de puntuación.
- Jefe de programación y registro, registradores, cronometradores y personal de control de acceso.
- Inspectores de armas, personal musical y de apoyo técnico, personal médico y otro personal.

Artículo 9 Funciones del Árbitro Jefe

- Liderar todo el trabajo de arbitraje y garantizar un estándar de puntuación consistente.
- Interpretar estas Reglas y el Reglamento de Competición aplicable, pero no realizar cambios temporales a las reglas oficiales.
- Resolver problemas técnicos importantes y disputas entre áreas de competencia.
- Revisar los resultados de la competencia y los informes de arbitraje.
- Recomendar medidas relativas a infracciones disciplinarias graves.

Artículo 10 Funciones del Juez Principal

- Organice el estudio de reglas, la puntuación simulada y la estandarización de la puntuación dentro del panel de jueces.
- Inspeccione el área de competencia, armas, cronometraje, música y equipo de puntuación.
- Supervisar los procedimientos de competición y la disciplina de puntuación.
- Manejar problemas de repetición, retiro, sincronización, música y seguridad en el sitio.
- Confirme los resultados y complete todos los registros requeridos.

Artículo 11 Funciones de los Jueces de Puntuación

Cada Juez de Puntuación observará de forma independiente toda la rutina, registrará los errores técnicos principales y otorgará una puntuación global en una escala de 10 puntos basada en la calidad del movimiento, el desempeño global, las características de la prueba, la coreografía y las Deducciones de Referencia. Los jueces no deberán hacerse señales ni consultarse entre sí, ni dejarse influir por factores externos al área de competición.

Capítulo 3 Participación, procedimientos de competición y etiqueta

Artículo 12 Elegibilidad

La elegibilidad, edad, sexo, declaraciones de salud y restricciones de entrada se especificarán en el Reglamento de Competición aplicable. Los atletas deberán proporcionar información de identidad veraz y



asegurarse de que están en condiciones físicas para competir.

Artículo 13 Orden de Competición

El orden de la competencia se determinará mediante sorteo, programación computarizada o un cronograma publicado emitido por el Comité Organizador. Cuando las inscripciones en múltiples eventos crean un conflicto de programación, el atleta o entrenador deberá solicitar de inmediato la coordinación al Oficial Jefe de Registro o al Juez Principal.

Artículo 14 Control de atletas

Los atletas deberán completar el check-in a la hora prescrita. Un atleta que no se presente sin motivo válido podrá ser considerado como si se hubiera retirado.

Artículo 15 Etiqueta de competición

Los atletas deberán realizar un saludo con la palma y el puño a la mesa de jueces al entrar y salir del área de competencia. Los atletas de eventos con armas deberán observar una etiqueta adecuada y segura al portar el arma.

Artículo 16 Inicio y fin de una rutina

El cronometraje comienza con el primer movimiento del atleta y termina cuando la postura final se vuelve quieta. El atleta deberá completar la etiqueta de apertura y cierre dentro del área de competencia.

Artículo 17 Agrupación de pruebas

Cuando las inscripciones sean limitadas, el Comité Organizador podrá combinar grupos de competición basados en el mismo género, edades similares, la misma categoría o eventos similares. No se aplicará ninguna Deducción por Referencia cuando el nombre de un evento difiera ligeramente del nombre real de la rutina porque el Comité Organizador combinó eventos.

Capítulo 4 Área de competición, armas, vestimenta y seguridad

Artículo 18 Área de competición

El área de competencia deberá ser nivelada y segura, con límites claramente marcados. Cuando varios atletas actúan simultáneamente, se identificará al atleta asignado a cada juez y se mantendrá una distancia de seguridad suficiente.

Artículo 19 Seguridad de las armas

Las armas deberán ser adecuadas a las características del evento, la altura del atleta y los requisitos de seguridad. Están prohibidas las armas dañadas, punzantes, peligrosas o potencialmente dañinas.

Artículo 20 Vestimenta y accesorios

La vestimenta deberá estar limpia, ajustarse correctamente, ser segura y corresponder a las características de la prueba. Los atletas no deberán usar accesorios que puedan causar lesiones, desprenderse o interferir de forma significativa en la ejecución.



Artículo 21 Intervención médica e interrupción

Si se produce una lesión o un riesgo para la seguridad, el Juez Principal y el personal médico podrán interrumpir inmediatamente la actuación. La autorización de una nueva ejecución o la conservación de la puntuación existente se determinará de acuerdo con la causa del incidente, los principios de equidad y el Reglamento de Competición aplicable.

Capítulo 5 Sistema de puntuación global de 10 puntos del WWOC

Artículo 22 Puntuación global de 10 puntos

Todas las rutinas individuales, las pruebas de Duilian y las pruebas colectivas se calificarán mediante el Sistema de Puntuación Global de 10 Puntos. Cada Juez de Puntuación otorgará de forma independiente una puntuación total que refleje la calidad del movimiento, el desempeño global, las características de la prueba, la coreografía y los errores principales.

Artículo 23 Marco Unificado y Estándares Disciplinarios Específicos

El Wushu moderno y tradicional utiliza el mismo marco de puntuación pero diferentes prioridades específicas de la disciplina. El Wushu moderno enfatiza las especificaciones de movimiento, los estándares técnicos y la calidad de ejecución competitiva. El Wushu tradicional enfatiza los métodos técnicos, las características estilísticas, la aplicación del poder, la intención marcial y las características del linaje.

Artículo 24 Cinco niveles y once grados

Nivel	Grado	Rango de puntuación sugerido	Descripción general
Sobresaliente	Grado 1	9.50–10.00	Ejecución técnica casi perfecta, calidad de movimiento excepcional, estilo de evento distintivo y el más alto nivel de potencia, ritmo y expresividad. Toda la actuación es completa y fluida, sin errores evidentes.
Excelente	Grado 2	9.20–9.49	Técnica muy completa, estilo distintivo y presentación sobresaliente, con muy pocos errores importantes.
Excelente	Grado 3	9.00–9.19	Técnica estandarizada y buena potencia, ritmo y expresividad, con pequeñas imperfecciones.
Excelente	Grado 4	8,80–8,99	Buena finalización general y características del evento razonablemente claras; un pequeño número de errores no afecta a todo el rendimiento.
Bueno	Grado 5	8,60–8,79	Técnica relativamente estable y estilo generalmente identificable, con varios errores habituales.
Bueno	Grado 6	8,40–8,59	Los movimientos y la presentación general cumplen con los requisitos de la competencia, pero la integridad o la expresión estilística son promedio.



Bueno	Grado 7	8.20–8.39	La rutina está completa, pero la estabilidad técnica y la expresividad son limitadas y los errores son relativamente evidentes.
Promedio	Grado 8	8.00–8.19	La rutina está básicamente completada, pero la calidad del movimiento, el ritmo o el estilo tienen deficiencias evidentes.
Promedio	Grado 9	7,80–7,99	Calidad de ejecución débil, con múltiples errores que afectan la presentación general.
Promedio	Grado 10	7,50–7,79	Técnica y exhaustividad insuficientes, con errores graves o repetidos.
Básico	Grado 11	Por debajo de 7,49	Graves deficiencias de técnica y exhaustividad, con errores y desaciertos importantes o repetidos.

Instrucciones: Estos rangos de puntuación estandarizan la puntuación ordinaria y no se aplicarán mecánicamente según la edad, los años de formación o las etiquetas de principiante/intermedio/avanzado. El rango de puntuación aplicable para las preliminares o finales del Campeonato Absoluto puede prescribirse por separado en el Reglamento de Competición aplicable.

Artículo 25 Deducción de referencia

“Deducción de referencia” es el término técnico unificado del WWOC utilizado para ayudar a los jueces a determinar la naturaleza y gravedad de un error. A lo largo de estas Reglas, la redacción imperativa independiente “deducir 0,1 punto” se reemplaza por la redacción estandarizada “Deducción de referencia: 0,10 punto”.

Artículo 26 Aplicación

- Los jueces no están obligados a completar los códigos de deducción IWUF.
- No se requiere que los jueces ingresen cada error individual en el sistema de puntuación.
- Los jueces registrarán los errores mayores y reflejarán razonablemente las Deducciones de Referencia en la puntuación general final.
- Las Deducciones de Referencia pueden ayudar al cálculo pero no reemplazarán el juicio general profesional de todo el desempeño.

Capítulo 6 Deducciones de referencia

Artículo 27 Errores generales de calidad del movimiento

- Incumplimiento del método de movimiento requerido, especificación o requisito técnico. Deducción de referencia: 0,10 puntos por ocurrencia.
- Otros errores técnicos: Deducción de referencia de 0,05 a 0,30 puntos por ocurrencia, según la naturaleza y gravedad del error.
- Podrán registrarse por separado los distintos tipos de errores que se produzcan en un mismo movimiento. Se puede hacer referencia a las ocurrencias repetidas del mismo error de acuerdo con el número real de ocurrencias.



Artículo 28 Pérdida de equilibrio

Error	Definición o criterios de evaluación	Deducción de referencia
Oscilación evidente	El torso o centro de gravedad está claramente inestable, pero el pie de apoyo no se mueve.	0,05 puntos
Desplazamiento del pie de apoyo	Se produce un desplazamiento involuntario del pie de apoyo.	0,10 puntos
Salto del pie de apoyo	Se produce un salto para mantener el equilibrio.	0,10 puntos
Soporte adicional	La mano, el codo, la rodilla, el pie que no sirve de apoyo o el arma proporcionan un apoyo adicional.	0,20 puntos
Caer	El cuerpo pierde el control y contacta con el suelo.	0,30 puntos

Nota: Las caídas, giros o movimientos en el suelo intencionales realizados según lo exige la coreografía de una rutina de Duilian no se tratarán como un error de "caída".

Artículo 29 Errores de armas

Error	Deducción de referencia
El arma toca el suelo sin querer	0,10 puntos
El arma se desliza de la empuñadura pero no cae al suelo.	0,10 puntos
El arma entra en contacto involuntariamente con el cuerpo.	0,10 puntos
El arma está visiblemente deformada.	0,10 puntos
La tela del abanico se separa de las varillas	0,10 puntos
El arma se rompe o se cae una pieza esencial	0,20 puntos
Se rompe una varilla exterior o interior del abanico, o se desprende el remache	0,20 puntos
El arma cae al suelo	0,30 puntos

Nota: El contacto entre el arma y el cuerpo o el suelo requerido por la técnica prescrita no se considerará un error del arma.

Artículo 30 Vestimenta y accesorios de las armas

- Se desprende el pañuelo del sable, la borla de la espada, la borla de la lanza, un tocado o un accesorio del uniforme. Deducción de referencia: 0,10 puntos.
- El pañuelo del sable, la borla de la espada o un arma flexible se enreda con la mano o el cuerpo y afecta al movimiento. Deducción de referencia: 0,10 puntos.



- La vestimenta de competición se desabrocha o se rompe, o se sale un zapato. Deducción de referencia: 0,10 puntos.

Artículo 31 Errores de equilibrio, límites y memoria

- Un equilibrio requerido no se mantiene inmóvil durante el tiempo prescrito. Deducción de referencia: 0,10 puntos.
- Cualquier parte del cuerpo toca el suelo fuera de la línea límite. Deducción de referencia: 0,10 puntos.
- Se produce una pausa involuntaria, una interrupción, un movimiento confuso o un claro lapso de memoria. Deducción de referencia: 0,10 puntos.

Artículo 32 Tiempo, número de participantes, música y nueva ejecución

Circunstancia	Deducción de referencia o tratamiento
Desajuste entre la música requerida y los movimientos, de menos de 5 segundos	Deducción de referencia: 0,10 puntos.
Más de 5 segundos pero menos de 10 segundos	Deducción de referencia: 0,20 puntos.
10 segundos o más	Deducción de referencia: 0,30 puntos; la actuación podrá detenerse cuando sea necesario.
Un evento grupal tiene menos participantes del requerido	Deducción de referencia: 0,50 puntos por cada participante faltante.
Ausencia de música en una prueba con música obligatoria, o música que no cumple los requisitos	Ausencia de música en una prueba para la cual la música es obligatoria: deducción de referencia de 0,50 puntos. Música que no cumple los requisitos: deducción de referencia de 0,10 a 0,50 puntos, según lo dispuesto en el Reglamento de Competición aplicable.
Solicitud de nueva ejecución por causa atribuible al atleta	Cuando se apruebe una nueva ejecución, deducción de referencia: 1,00 punto, salvo disposición distinta del Reglamento de Competición aplicable.
Nueva ejecución por causa externa	Sin deducción de referencia.

Asuntos anuales: El límite de tiempo específico para cada evento, el tratamiento de los límites de tiempo para menores, el tratamiento de los límites cuando varios atletas compiten simultáneamente, el número requerido de participantes y los requisitos de presentación de música se establecerán mediante las Regulaciones de Competencia del WWOC aplicables y la reunión técnica previa a la competencia.

Capítulo 7 Desempeño global, coreografía y cálculo de la puntuación

Artículo 33 Desempeño global

- Movimientos estandarizados y métodos correctos.
- Generación suave de potencia y puntos de fuerza precisos.



- Coordinación del cuerpo y coordinación entre cuerpo y arma.
- Ritmo adecuado con distinciones claras entre movimiento y quietud.
- Estilo, espíritu, presencia y expresividad del evento.
- Coordinación entre movimiento y música en eventos realizados con música.

Artículo 34 Evaluación de la Coreografía

- Si el contenido cumple con los requisitos del evento y la rutina.
- Si la estructura está completa y su desarrollo y transiciones son lógicos.
- Si el uso del suelo, los cambios de dirección y los caminos están claros.
- Si la quietud, las pausas y las transiciones sirven a la expresión técnica.
- Cambios de formación y composición general en eventos grupales.

Artículo 35 Deducciones por referencias de coreografía

- Omisión, adición o alteración clara de un movimiento prescrito. Deducción de referencia: 0,20 puntos.
- Adición u omisión de un paso. Deducción de referencia: 0,10 puntos.
- Salvo en los movimientos de equilibrio, una pausa superior a 5 segundos constituye una inmovilidad excesiva. Deducción de referencia: 0,10 puntos.
- No se utiliza música en un evento para el cual la música es obligatoria, o la música contiene contenido prohibido por las Regulaciones de Competencia aplicables. Deducción de referencia: 0,50 puntos.

Artículo 36 Cálculo de la puntuación

El número de Jueces de Puntuación y el método de cálculo de la puntuación estarán determinados por la configuración técnica de la prueba. Con cinco jueces, se descartarán la puntuación más alta y la más baja y se calculará el promedio de las tres puntuaciones restantes. Con tres jueces, se calculará el promedio de las tres puntuaciones. El sistema de puntuación determinará el número de decimales que se conservarán en la puntuación final.

Artículo 37 Empates

Los empates en eventos individuales ordinarios se manejarán de acuerdo con el Reglamento de Competición aplicable. Salvo disposición en contrario, los atletas podrán compartir la clasificación sin afectar la siguiente clasificación. Los empates en una final de Campeonato Absoluto se manejarán según el Capítulo 20.

Capítulo 8 Duilian, pruebas colectivas y circunstancias especiales

Artículo 38 Evaluación del Duilian

- Métodos ofensivos y defensivos, objetivos, distancia y vías.
- Velocidad, ritmo, sincronización y continuidad.
- Coordinación entre socios, realismo y seguridad.
- Integridad del contenido del movimiento y solidez de la estructura.



Artículo 39 Evaluación de las pruebas colectivas

- Calidad técnica de los movimientos individuales.
- Sincronización y uniformidad.
- Formaciones, recorridos y uso del área de competición.
- Transiciones, ritmo, cooperación y presentación general.
- Estilo de evento y espíritu colectivo.

Artículo 40 Múltiples atletas compitiendo simultáneamente

Varios atletas pueden actuar simultáneamente cuando así lo requiera el cronograma. El panel de jueces identificará claramente al atleta asignado a cada juez. Los límites y otros tratamientos especiales deberán estar estandarizados por el Reglamento de Competición aplicable o la reunión técnica previa a la competición.

Artículo 41 Causas externas y nueva ejecución

Si una rutina no se puede completar debido a un corte de energía, falla del sistema de sonido, falla del sistema de puntuación, instalaciones del lugar u otra causa más allá del control del atleta, el juez principal puede aprobar una repetición sin deducción por referencia. Una interrupción causada por el atleta no le da automáticamente derecho a volver a actuar.

Capítulo 9 Apelaciones, disciplina y confirmación de resultados

Artículo 42 Alcance de las apelaciones

Una delegación puede apelar los procedimientos de competencia, la aplicación de las reglas, la decisión de un juez principal, la entrada de puntaje o un error en la información de identidad. No podrá exigirse un cambio de puntuación únicamente porque la delegación no esté de acuerdo con la evaluación profesional de un juez.

Artículo 43 Procedimiento de apelación

El líder del equipo o un entrenador autorizado deberá presentar una apelación por escrito dentro del tiempo prescrito, junto con cualquier tarifa requerida por el Reglamento de Competición aplicable. Se ejecutará la decisión final del Jurado de Apelaciones.

Artículo 44 Disciplina

Los atletas, entrenadores y personal no interferirán con los jueces, retrasarán la competencia, ingresarán a áreas restringidas ni influirán indebidamente en la puntuación. Las violaciones pueden resultar en una advertencia, cancelación de resultados, descalificación u otra sanción.

Artículo 45 Confirmación de resultados

Los resultados se vuelven oficiales después del período de revisión o apelación prescrito. El Comité Organizador podrá corregir errores de cálculo, ingreso de datos o información de identidad.

Artículo 46 Autoridad de interpretación

El Comité Organizador del WWOC es responsable de interpretar estas Reglas. Los asuntos no cubiertos



en este documento serán manejados por el Árbitro Jefe en consulta con el Jurado de Apelaciones y el Comité Organizador de acuerdo con los principios de competencia justa.

Parte II Wushu moderno

Capítulo 10 Pruebas de Wushu moderno y principios de evaluación

Artículo 47 Clasificación de las pruebas

- Mano desnuda: Changquan, Nanquan y Taijiquan.
- Armas cortas: Jianshu, Daoshu, Nandao, Taijijian y Taiji Fan.
- Armas largas: Qiangshu, Gunshu y Nangun.
- Rutinas obligatorias, rutinas opcionales, Duilian y eventos grupales.
- Otros eventos de Wushu moderno enumerados en el Reglamento de competición aplicable.

Artículo 48 Prioridades de evaluación del Wushu moderno

- Especificaciones de movimiento y métodos técnicos.
- Caminos, direcciones, puntos de fuerza y postura corporal.
- Potencia, velocidad, ritmo, coordinación y estabilidad.
- Estilo de evento y presentación competitiva.
- Precisión del contenido rutinario obligatorio.

Artículo 49 Inexistencia de un sistema de confirmación del grado de dificultad

- No hay funciones de evaluación separadas para los Grupos A, B y C.
- El nivel de dificultad, el grado de rotación, el ángulo de aterrizaje y la dificultad de las conexiones no están confirmados.
- No se otorga ninguna bonificación separada por declarar o completar movimientos de dificultad.
- La calidad de ejecución de los movimientos de dificultad se evalúa como parte de la calidad del movimiento y el desempeño global.

Capítulo 11 Normas específicas para las pruebas de Changquan

Artículo 50 Changquan

Changquan deberá demostrar posturas extendidas, métodos claros, velocidad y potencia, ritmo distinto, movimiento rápido y quietud repentina, y subidas, bajadas, giros y transiciones claras. Se coordinarán las manos, los ojos, el cuerpo, las técnicas y los pasos, y los saltos, caídas, equilibrios y cambios de dirección se conectarán de forma natural.

Artículo 51 Jianshu

Jianshu deberá destacar la ligereza y la elegancia, la coordinación entre el cuerpo y la espada y unas técnicas de espada claramente definidas. Las técnicas principales incluyen estocar, cortar de arriba hacia abajo, tocar con la punta, elevar de abajo hacia arriba, bloquear con un movimiento circular, interceptar, retirar horizontalmente, barrer, circular por encima y hacer girar la punta de la espada. Los puntos de aplicación de la fuerza y las direcciones de la hoja deberán ser precisos.



Artículo 52 Daoshu

Daoshu deberá destacar el vigor, la velocidad, unas técnicas de sable claramente definidas, los cambios fluidos y la coordinación entre el cuerpo y el arma. Cortar de arriba hacia abajo, golpear con corte, elevar de abajo hacia arriba, bloquear o enganchar, estocar, cortar, barrer y envolver el sable alrededor de la cabeza deberán cumplir los requisitos técnicos.

Artículo 53 Qiangshu

Qiangshu deberá destacar la estocada de la lanza en línea recta y la coordinación entre bloquear, controlar y estocar, con técnicas de lanza claras, fuerza que alcance la punta de la lanza y unidad entre el cuerpo y la lanza. Los círculos de lanza, los floreos y las técnicas con el extremo posterior de la lanza deberán ser continuos y seguros.

Artículo 54 Gunshu

Gunshu deberá destacar una amplia cobertura, velocidad y potencia, el uso tanto de la punta como del extremo posterior y la coordinación entre el cuerpo y el bastón. Las técnicas de cortar de arriba hacia abajo, barrer, balancear, estocar, elevar de abajo hacia arriba, circular y desviar deberán ser claras.

Capítulo 12 Normas específicas para las pruebas de Nanquan

Artículo 55 Nanquan

Nanquan deberá demostrar posturas estables y posturas contundentes, técnicas de manos densas, potencia corta y firme, emisión de potencia clara y vocalización y movimiento coordinados. Las posturas de caballo, arco, vacío y mariposa serán estables; Las técnicas de puente de mano, puños, palmas, codos y patadas deberán mostrar las características de Nanquan.

Artículo 56 Nandao

Nandao deberá demostrar técnicas vigorosas de sable, posturas estables y firmes y una estrecha coordinación entre el cuerpo y el arma. Cortar de arriba hacia abajo, golpear con corte, bloquear o enganchar, elevar de abajo hacia arriba, barrer y envolver el sable alrededor de la cabeza deberán seguir trayectorias claras y mostrar puntos de aplicación de la fuerza precisos.

Artículo 57 Nangun

Nangun deberá destacar el manejo del bastón con ambas manos, una fuerza firme y vigorosa, técnicas densas de bastón y la coordinación entre la cintura y las posturas. Cortar de arriba hacia abajo, barrer, estocar, aplicar un golpe explosivo, desviar y presionar deberán mostrar el estilo de las armas del sur.

Capítulo 13 Normas específicas para las pruebas de Taijiquan

Artículo 58 Taijiquan

Taijiquan demostrará una mente tranquila y un cuerpo relajado, movimiento continuo, distinciones claras entre sustancial e insustancial, coordinación de la parte superior e inferior del cuerpo, circularidad natural y respiración coordinada. La potencia deberá ser integrada y suave, sin rigidez, flotación o interrupción.



Artículo 59 Taijijian

Taijijian deberá demostrar técnicas precisas de espada, coordinación entre el cuerpo y la espada, agilidad con estabilidad y continuidad. Estocar, tocar con la punta, cortar de arriba hacia abajo, elevar de abajo hacia arriba, bloquear con un movimiento circular, interceptar, retirar horizontalmente, barrer, circular por encima y hacer girar la punta de la espada deberán ajustarse a los principios de movimiento del Taiji.

Artículo 60 Abanico de Taiji

Taiji Fan combinará los métodos corporales de Taiji con las características de las técnicas de abanico. La apertura y el cierre deberán ser claros, los recorridos precisos, el ritmo natural y el cuerpo y el abanico coordinados. Lanzar y atrapar será seguro y estable y servirá como expresión de la rutina.

Capítulo 14 Rutinas obligatorias, rutinas opcionales y tratamiento de los movimientos de dificultad

Artículo 61 Rutinas Obligatorias

Una rutina obligatoria deberá seguir la secuencia, direcciones, métodos y ritmo publicados. Cuando un movimiento sea irreconocible, omitido, añadido o claramente alterado, se utilizará la Deducción de Referencia aplicable.

Artículo 62 Rutinas Opcionales

Una rutina opcional deberá contener las principales técnicas representativas del evento, con estructura completa y uso lógico del espacio, y deberá evitar repeticiones y pausas técnicamente sin sentido.

Artículo 63 Movimientos de dificultad

Los movimientos de dificultad bien ejecutados pueden reflejarse en la calidad, la estabilidad, el ritmo y la expresividad del movimiento. Los intentos fallidos estarán sujetos a la Deducción de Referencia aplicable por pérdida de equilibrio, error del arma, especificación de movimiento u otro error correspondiente.

Parte III Wushu tradicional

Capítulo 15 Clasificación de las pruebas de Wushu tradicional

Artículo 64 Rutinas tradicionales con las manos desnudas

- Estilos tradicionales de Taiji con las manos desnudas.
- Estilos tradicionales del sur a mano desnuda.
- Estilos a mano desnuda relacionados con Changquan y tradicionales del norte.
- Xingyiquan, Baguazhang, Bajiquan, Tongbeiquan, Fanziquan, Ditangquan, estilos imitativos y otros sistemas.
- Otros sistemas y escuelas tradicionales con un linaje establecido y un sistema técnico claramente definido.

Artículo 65 Armas Tradicionales

- Armas cortas: sable, espada, biangan (bastón-látigo), daga y otras.



- Armas largas: lanza, bastón, guandao, púdao y otras.
- Armas cortas tradicionales: armas cortas de una sola mano y armas cortas tradicionales utilizadas por pares, como sables dobles, espadas dobles y ganchos dobles.
- Armas flexibles: látigo de nueve secciones, bastón de tres secciones, dardo de cuerda, martillo de meteorito y otras.
- Otras armas con métodos tradicionales claramente definidos que puedan utilizarse con seguridad.

Artículo 66 Duilian y pruebas colectivas

Las pruebas tradicionales de Duilian y las pruebas colectivas podrán realizarse a mano desnuda, con armas o mediante una combinación de ambas modalidades. Deberán conservar el contenido y el estilo tradicionales de ataque y defensa de la prueba y, al mismo tiempo, cumplir los requisitos de seguridad, coordinación e integridad.

Capítulo 16 Principios de puntuación del Wushu tradicional

Artículo 67 Requisitos Generales

- Movimientos estandarizados, métodos correctos y estilo distintivo.
- Potencia suave, puntos de fuerza precisos y movimiento coordinado.
- Ritmo apropiado, espíritu concentrado y técnica hábil.
- Clara intención marcial y contenido consistente con las características del estilo o arma.
- Consistencia entre linaje, sistema técnico y estilo de desempeño individual del atleta.

Artículo 68 Prioridad de las características estilísticas

Siempre que se mantengan la seguridad y la justicia, el Wushu Tradicional será juzgado primero de acuerdo con las características técnicas tradicionales de su sistema, escuela y estilo. Los requisitos uniformes de postura, velocidad, rango de movimiento y dificultad utilizados en la competencia moderna no se aplicarán mecánicamente a los eventos tradicionales.

Artículo 69 Sin bonificación por dificultad

No se otorga ninguna bonificación por agregar movimientos de dificultad modernos a una rutina tradicional. Si un movimiento de dificultad daña el estilo, ritmo, estructura o seguridad del sistema, se reducirá la evaluación general. Cuando se produzca un error, se utilizará la Deducción de Referencia aplicable.

Artículo 70 Dimensiones de la puntuación general del Wushu tradicional

Dimensión de puntuación	Principales puntos de observación
Métodos técnicos	Si las formas de las manos, las técnicas de las manos, las posturas, el juego de pies, las técnicas de las piernas, los métodos corporales y los métodos con las armas se ajustan a las características del sistema.
Puntos de poder y fuerza	Si la dirección de la fuerza, el método de generación de energía, la dureza y la suavidad, la relajación y la tensión, la integración y los puntos de fuerza son precisos.



Coordinación y métodos corporales.	Ya sean manos, ojos, cuerpo, técnicas y pasos; interno y externo; parte superior e inferior del cuerpo; y cuerpo y arma están coordinados.
Ritmo	Ya sea que los cambios de velocidad, el movimiento y la quietud, las subidas y bajadas, la contracción y la expansión, la apertura y el cierre, las pausas y la continuidad se ajusten al características de la modalidad.
Intención marcial	Si los movimientos tienen un significado marcial, objetivos, distancia e intención claros.
Estilo y carácter	Si las características estilísticas, el enfoque mental, la presencia, el sabor y la expresión tradicional son naturales.
Lo completo	Si la estructura, el contenido, los caminos, las transiciones y la postura final de la rutina están completos.

Capítulo 17 Evaluación específica de las rutinas tradicionales a mano vacía

Artículo 71 Estilos tradicionales de Taiji con las manos desnudas

La evaluación deberá reflejar las características técnicas de Chen, Yang, Wu (吴), Wu/Hao (武), Sun y otros estilos. Las prioridades comunes incluyen relajación y hundimiento, circularidad y agilidad, continuidad, distinción entre sustancial e insustancial, coordinación de la parte superior e inferior del cuerpo, coordinación interna-externa y vías completas de poder. Se respetarán las diferencias entre estilos en altura de postura, rango de apertura y cierre, juego de pies y generación de energía.

Artículo 72 Estilos tradicionales sureños a mano desnuda

Los jueces se centrarán en la coordinación de la cintura y la postura, los métodos de puente de mano, los golpes a corta distancia, el juego de pies estable, la generación de energía, la respiración y las características específicas de la escuela. Los estilos tradicionales del sur no deben juzgarse únicamente por los grandes movimientos, saltos o requisitos de vocalización estandarizados del Nanquan moderno.

Artículo 73 Estilos tradicionales del norte y relacionados con Changquan con las manos desnudas

Los jueces se centrarán en extensión, agilidad, velocidad, dardos y saltos, elevaciones, caídas y giros, técnicas de piernas y métodos corporales, mientras evalúan el alcance, el ritmo y la potencia según el estilo específico. No se exigirá ningún estilo que siga un único modelo competitivo de Changquan.

Artículo 74 Estilos internos y distintivos

- Xingyiquan: enfatiza el poder integrado, el avance y la retirada, Santishi, los Cinco Elementos y la coordinación de la intención, el qi y la fuerza.
- Baguazhang: enfatiza caminar y girar en círculos, pasos bai y kou, métodos de torsión y envoltura del cuerpo y cambios de palma.
- Bajiquan: enfatiza el hundimiento, el poder explosivo, los golpes al cuerpo, la potencia corta y el juego de pies estable.
- Tongbei, Pigua y Fanzi: enfatizan sus respectivas características, incluidos golpes extendidos de largo alcance, balanceos y cortes, y técnicas densas y rápidas.



- Ditang, imitativo y otros estilos distintivos: evaluar su contenido técnico único, expresión de forma y espíritu, y presentación ofensiva y defensiva, sujeto a seguridad.

Capítulo 18 Evaluación específica de las rutinas tradicionales con armas

Artículo 75 Requisitos Generales para las Armas Tradicionales

Los métodos del arma deberán ser claros, los puntos de fuerza precisos, el cuerpo y el arma coordinados, y la ejecución segura y controlada, demostrando al mismo tiempo las características técnicas tradicionales del arma y su estilo. Un arma no es un adorno; Los movimientos tendrán un significado marcial lógico.

Artículo 76 Sable, espada, lanza y bastón

- Sable: observar los métodos de corte vertical, tajo, corte ascendente, enganche, estocada y envolvimiento, así como la audacia o el estilo distintivo de la escuela.
- Espada: observe empujar, señalar, cortar, dar ganchos, enganchar, interceptar, cortar, dar vueltas y enrollarse, así como la agilidad, la compostura o las características estilísticas.
- Lanza: observe bloquear, parar, empujar, chasquear, apuntar, levantar, patrones de figuras y métodos de punta, enfatizando el control de la punta de la lanza y la coordinación del cuerpo y la lanza.
- Bastón: observe cortar, barrer, balancear, empujar, desviar y chasquear, enfatizando el uso tanto de la punta como del trasero y la coordinación del cuerpo y el bastón.

Artículo 77 Armas Tradicionales Cortas y Flexibles

Las armas cortas tradicionales utilizadas por pares, como sables dobles, espadas dobles y ganchos dobles, deberán demostrar coordinación entre los lados izquierdo y derecho, trayectorias claras y una integración precisa. Las armas flexibles deberán demostrar velocidad, trayectoria, control y seguridad. Si un arma flexible se enreda en el cuerpo, se escapa de la mano o queda fuera de control, la Deducción de Referencia deberá reflejar el grado de afectación.

Artículo 78 Otras armas tradicionales

Las armas como el guandao, el pudao, el biangan (bastón-látigo) y las agujas Emei se evaluarán de acuerdo con su uso tradicional, estructura, puntos de aplicación de la fuerza, métodos corporales y control de seguridad. Cuando los jueces no estén familiarizados con una disciplina especializada, un técnico con los conocimientos correspondientes deberá ofrecer una explicación antes de la competición.

Capítulo 19 Estilo, linaje y límites de la innovación en el Wushu tradicional

Artículo 79 Reconocimiento del estilo tradicional

El estilo tradicional se expresará naturalmente a través de métodos técnicos, métodos corporales, poder, ritmo, estructura, intención marcial, espíritu y carácter, y no simplemente a través de vestimenta, música o movimientos teatrales.

Artículo 80 Linaje y Autenticidad

Los jueces no utilizarán la afiliación con un maestro u organización en particular como base para la puntuación, pero el desempeño del atleta deberá demostrar coherencia dentro de un sistema técnico. Si el



nombre, el contenido y el estilo de la rutina son claramente inconsistentes, esto puede reflejarse en la evaluación técnica y estilística general específica de la disciplina.

Artículo 81 Innovación razonable

Se permite una coreografía razonable cuando no daña las técnicas centrales, la lógica marcial, el ritmo o el estilo del sistema. Las coreografías puramente teatrales o de danza, o las coreografías que reemplazan el contenido tradicional con dificultad moderna, no recibirán una ventaja adicional.

Artículo 82 Relación entre las pruebas tradicionales y las normas técnicas modernas

Los requisitos técnicos modernos básicos del Apéndice A podrán utilizarse como referencia para fundamentos técnicos comunes, como las formas de manos, las posturas, las técnicas de piernas, el equilibrio, el control de armas y la coordinación corporal; sin embargo, no deberán sustituir los métodos, las posturas, la fuerza y el estilo propios de un sistema tradicional.

Parte IV Campeonatos y premios

Capítulo 20 Procedimientos del Campeonato Absoluto

Artículo 83 Naturaleza y aplicación

El Campeonato Absoluto se determina a través de múltiples resultados de eventos individuales, clasificación preliminar y desempeño en la ronda final. Los grupos de edad específicos, las combinaciones de eventos, el número de clasificados y las fechas de competición estarán prescritos por el Reglamento de Competición aplicable.

Artículo 84 Calificación Preliminar

- Los atletas deberán completar el número y las categorías de eventos requeridos por el Reglamento de Competición aplicable.
- Los resultados preliminares se basarán en puntuaciones de eventos individuales confirmadas oficialmente.
- Un atleta que omite un evento requerido, se retira, se le cancela una puntuación o no es elegible de otra manera no ingresará en la clasificación general correspondiente.

Artículo 85 Clasificación y Calificación Preliminar

Las clasificaciones preliminares generalmente estarán determinadas por la suma o promedio de las puntuaciones prescritas del evento. Si se descarta la puntuación más baja, se utilizan eventos designados, se establece una puntuación mínima de clasificación y el número de clasificados será fijado por el Reglamento de Competición aplicable.

Artículo 86 Puntuación de la ronda final

La final será oficiada por un panel de jueces calificado en las disciplinas aplicables utilizando el sistema de puntuación global de 10 puntos de estas Reglas. Los eventos modernos y tradicionales utilizan el mismo marco de puntuación pero aplican sus respectivos estándares específicos de la disciplina.



Artículo 87 Relación entre puntuaciones preliminares y finales

La final puede utilizar borrón y cuenta nueva, puntuaciones preliminares y finales ponderadas, o las puntuaciones combinadas de múltiples eventos finales. La fórmula específica es una cuestión de Reglamento de Competición anual y deberá publicarse claramente antes del registro o la competición.

Artículo 88 Evaluación global

- Amplitud técnica: capacidad para completar diferentes eventos.
- Consistencia técnica: consistencia en múltiples rondas.
- Calidad específica de la disciplina: nivel técnico en eventos Modernos o Tradicionales.
- Estilo y presentación: características del evento, espíritu, ritmo y presencia escénica.
- Deportividad: etiqueta, seguridad, respeto y disciplina de competición.

Artículo 89 Desempate

Si una final general termina en empate, las puntuaciones de la ronda final se compararán primero. Si el empate persiste, se podrán comparar las puntuaciones finales brutas de los jueces antes de eliminar las puntuaciones más alta y más baja, la clasificación preliminar o la puntuación de un evento designado. El orden específico deberá publicarse previamente en el Reglamento de Competición aplicable; si no se publicó ningún pedido, se podrá compartir la colocación.

Artículo 90 Confirmación de Campeón

El Campeón Absoluto será confirmado oficialmente después del período de revisión y apelación prescrito.

Capítulo 21 Campeonato por Equipos y premios especiales

Artículo 91 Campeonato por equipos

El Campeonato por Equipos puede calcularse utilizando las posiciones de una delegación en eventos individuales, medallas, puntos, amplitud de participación o puntajes de eventos designados. La tabla de puntos específicos y el alcance del cálculo estarán establecidos por el Reglamento de Competición aplicable.

Artículo 92 Premios Especiales

- Premio a la Mejor Técnica.
- Premio al Mejor Estilo Tradicional.
- Premio a la mejor interpretación.
- Premio a la Mejor Deportividad.
- Entrenador Destacado, Equipo Destacado y otros premios establecidos por el Comité Organizador.

Artículo 93 Procedimiento de selección

Los premios especiales utilizarán nominaciones claramente definidas, revisión por parte de los jueces o el Comité Técnico, recusación por conflicto de intereses y procedimientos de confirmación por escrito. El patrocinio, las relaciones personales o la influencia externa no sustituirán la evaluación técnica.



Parte V Apéndices

Apéndice A Requisitos básicos de los principales movimientos del Wushu moderno

Este apéndice conserva el contenido técnico de la versión de trabajo de Wushu moderno, compilado con base en las Reglas de la IWUF de 2024, y sirve como fundamento para la evaluación específica de las disciplinas de Wushu moderno. El Wushu tradicional podrá consultar estos fundamentos técnicos comunes únicamente cuando no sustituyan las características propias de cada estilo.

Sección 1 Requisitos básicos para los principales movimientos de Changquan

I. Formas de mano

- (1) Puño: Los cuatro dedos se mantienen juntos y flexionados; el pulgar se presiona firmemente contra las segundas articulaciones de los dedos índice y medio. El puño está cerrado, la cara del puño nivelada y la muñeca recta.
- (2) Palma: Los cuatro dedos se mantienen juntos y extendidos; el pulgar está doblado y presionado firmemente contra el costado de la mano.
- (3) Gancho: se juntan las primeras articulaciones de los cinco dedos y se flexiona la muñeca.

II. Técnicas de puño

- (1) Golpe recto: Golpe hacia adelante desde la cintura, con el brazo estirado, con fuerza que llegue a la cara del puño.
- (2) Puño cortante: corta hacia abajo desde arriba con el brazo estirado, con fuerza alcanzando el borde exterior del puño.
- (3) Puño superior: balancee el puño formando un arco desde abajo hacia el frente y hacia arriba con el brazo estirado, alcanzando la fuerza en el lado del pulgar o en el centro del puño.
- (4) Puño oscilante: Golpee en un arco horizontal diagonalmente hacia arriba desde el lado inferior; el brazo está ligeramente doblado, el ojo del puño inclinado hacia abajo y la fuerza llega a la cara del puño.
- (5) Golpe rápido: Extienda el brazo de doblado a recto y golpee el puño hacia adelante desde el abdomen, alcanzando la fuerza hasta la cara del puño.
- (6) Puño aplastante: Golpea hacia abajo desde arriba mientras doblas el brazo; La palma mira hacia arriba y la fuerza llega al dorso del puño.

III. Técnicas de palma

- (1) Empujar con la palma: Empuje hacia adelante desde la cintura con la palma erguida y el brazo estirado, con fuerza alcanzando el borde exterior de la palma.
- (2) Levantamiento de la palma: levante hacia arriba desde abajo con la muñeca flexionada y la palma hacia arriba, con fuerza alcanzando los cuatro dedos.
- (3) Perforación de la palma: Extienda el brazo de doblado a recto y perfore la palma a lo largo de una parte del cuerpo, alcanzando la fuerza hasta las yemas de los dedos.



- (4) Inserción de la palma: Extienda el brazo de doblado a recto e inserte la palma hacia abajo o en diagonal hacia abajo, con la muñeca recta, con fuerza llegando a las yemas de los dedos.
- (5) Golpe ascendente con la palma: con la palma mirando hacia adelante y hacia arriba, balancee el brazo estirado hacia adelante, con fuerza alcanzando el centro de la palma.
- (6) Cortar la palma: Cortar el lado de la palma hacia abajo desde arriba con el brazo estirado, con fuerza alcanzando el borde exterior.
- (7) Cortar la palma: con la palma hacia arriba o hacia abajo, corte hacia la izquierda o hacia la derecha, fuerza hasta el borde exterior de la palma.
- (8) Presionar la palma: presione hacia abajo desde arriba, con la palma hacia abajo, y la fuerza llegue al centro de la palma.

IV. Técnicas de codo (ofensivas)

Empujar el codo: doblar el codo con el puño cerrado, con la palma hacia abajo; Empuje la punta del codo hacia adelante o hacia los lados, fuerza para llegar a la punta del codo.

V. Posturas

- (1) Postura de arco: una pierna está medio en cuclillas con el muslo horizontal, los dedos de los pies ligeramente girados hacia adentro y la rodilla aproximadamente sobre los dedos de los pies. La otra pierna está recta, con los dedos girados hacia adentro y en diagonal hacia adelante; ambos pies están apoyados en el suelo.
- (2) Postura del caballo: ambas piernas están medio en cuclillas con los muslos horizontales y los dedos de los pies apuntando hacia adelante; las rodillas no pasan los dedos de los pies. Ambos pies son planos y están separados por aproximadamente tres longitudes del propio pie.
- (3) Posición agachada: una pierna está completamente en cuclillas, el muslo y la pantorrilla juntos, las nalgas cerca de la pantorrilla, con la rodilla y los dedos de los pies hacia afuera. La otra pierna está extendida plana y recta con los dedos girados hacia adentro; ambos pies permanecen planos.
- (4) Postura vacía: una pierna está medio en cuclillas con los dedos de los pies hacia afuera. La otra pierna se extiende hacia adelante con la rodilla doblada y la punta del pie tocando ligeramente el suelo. El peso del cuerpo descansa sobre la pierna trasera.
- (5) Postura con las piernas cruzadas: las piernas se cruzan y se doblan hasta formar una sentadilla completa. El pie delantero es plano con los dedos hacia afuera; el talón trasero se levanta y las nalgas se asientan en la pantorrilla trasera cerca del talón.

VI. Técnicas de piernas

- (1) Técnicas de balanceo de piernas rectas

1. Patada frontal: La pierna de apoyo está recta con todo el pie en el suelo. La otra pierna permanece recta, con los dedos enganchados hacia arriba y pateando hacia adelante cerca de la frente; el torso permanece erguido.
2. Patada diagonal: La pierna de apoyo está recta y el pie plano. La otra pierna permanece recta, con los



dedos enganchados hacia arriba y patear hacia la oreja opuesta; el torso permanece erguido.

3. Patada lateral: La pierna de apoyo está recta y el pie plano. La otra pierna permanece recta, con los dedos enganchados hacia arriba y patear más allá del costado del cuerpo hacia la parte posterior de la cabeza; el torso permanece erguido.

4. Patada creciente hacia adentro: La pierna de apoyo está naturalmente recta y el pie plano. La otra pierna patear hacia arriba con los dedos en forma de gancho, describiendo un arco en forma de abanico a través de la cara hacia el lado opuesto antes de descender; el torso permanece erguido.

5. Patada creciente hacia afuera: La pierna de apoyo está naturalmente recta y el pie plano. La otra pierna patear hacia arriba hacia el lado opuesto con los dedos enganchados, describiendo un arco en forma de abanico a través de la cara hacia el mismo lado antes de descender; el torso permanece erguido.

6. Patada ascendente hacia atrás: La pierna de apoyo está recta. El talón de la otra pierna patear hacia atrás y hacia arriba; el torso se inclina hacia adelante con la cabeza levantada y el pecho levantado.

(2) Técnicas de flexión-extensión de piernas

1. Patada rápida: La pierna de apoyo está recta o ligeramente flexionada. La otra pierna se extiende de doblada a recta, los dedos de los pies se mueven hacia adelante no más arriba de la cintura; el empeine se extiende y la fuerza llega a los dedos.

2. Patada de talón: La pierna de apoyo está recta o ligeramente flexionada. La otra pierna se extiende de doblada a recta con los dedos de los pies enganchados hacia arriba, pateando no más arriba del pecho ni más abajo de la cintura; La fuerza llega al talón.

3. Patada de empuje lateral: La pierna de apoyo está recta o ligeramente flexionada. La otra pierna se extiende de doblada a recta, con los dedos enganchados y girados hacia adentro, y empuja hacia el mismo lado; La fuerza llega al talón.

(3) Técnicas de barrido y giro de piernas

1. Barrido frontal: La pierna de apoyo está completamente en cuclillas con la punta del pie como pivote. La pierna que barre está recta con los dedos girados hacia adentro y la planta rozando el piso, desplazándose hacia adelante durante al menos una revolución completa.

2. Barrido de espalda: La pierna de apoyo está completamente en cuclillas con la punta del pie como pivote. La pierna de barrido está recta con los dedos girados hacia adentro y la planta rozando el piso, desplazándose hacia atrás durante una revolución completa.

VII. Balanzas (las balanzas duraderas deben mantenerse inmóviles durante al menos dos segundos)

(1) Equilibrio con las rodillas elevadas: párese firmemente sobre una pierna de apoyo recta. Levante la otra rodilla doblada por encima de la cintura; la parte inferior de la pierna cuelga diagonalmente hacia adentro y el empeine está extendido y tirado hacia adentro.

(2) Equilibrio lateral: Párese firmemente sobre una pierna de apoyo recta. Extienda la otra pierna hacia el lado por encima de la horizontal, con el empeine extendido o los dedos enganchados; Incline el torso de



lado a horizontal.

(3) Equilibrio para tragar: Párese firmemente sobre una pierna de apoyo recta. Extienda la pierna trasera por encima de la horizontal con el empeine extendido; Incline el torso hacia adelante ligeramente por encima de la horizontal, con el pecho levantado y el abdomen extendido.

(4) Equilibrio inclinado hacia atrás: Párese firmemente con la pierna de apoyo recta o ligeramente doblada. Extienda la otra pierna al frente por encima de la horizontal con el empeine extendido; Incline el torso hacia atrás casi hasta la horizontal.

(5) Equilibrio con la pierna enganchada: media sentadilla sobre la pierna de apoyo con el muslo en posición horizontal. Doble y gire la otra rodilla, enganchando firmemente el tobillo detrás de la rodilla de la pierna de apoyo.

(6) Equilibrio con las piernas cruzadas: Media sentadilla sobre la pierna de apoyo. Doble y gire la otra rodilla y coloque el tobillo sobre el muslo de la pierna de apoyo.

(7) Equilibrio en busca del mar: Párese firmemente sobre una pierna de apoyo recta. Extienda la pierna trasera por encima de la horizontal con el empeine extendido; Incline el torso hacia adelante ligeramente por debajo de la horizontal, con el pecho levantado y la cabeza levantada.

(8) Equilibrio mirando la luna: Párese firmemente con la pierna de apoyo recta o ligeramente doblada. Doble y levante la parte inferior de la otra pierna, con el empeine extendido y la planta hacia arriba. Incline el torso hacia el lado de apoyo mientras gira la cintura hacia arriba, levantando el pecho y arqueando la cintura.

(9) Balanza de pez reclinada: Párese firmemente con la pierna de apoyo recta o ligeramente doblada. Doble y levante la parte inferior de la pierna trasera, con el muslo por encima de la horizontal, el empeine extendido y la planta en ángulo hacia arriba. Incline el torso casi hasta la horizontal mientras levanta el pecho, gira la cintura y extiende el abdomen.

Sección 2 Requisitos básicos para los principales movimientos de Jianshu

I. Técnicas de espada

(1) Estocada: Sostenga la espada en posición vertical y extienda la punta hacia adelante, formando una línea con el brazo y la hoja; La fuerza llega a la punta.

(2) Gancho: Sostenga la espada en posición vertical y circule la punta cerca del cuerpo en un arco vertical de adelante hacia arriba y atrás, o hacia abajo y atrás; La fuerza llega a la sección frontal de la pala.

(3) Golpe ascendente: Sostenga la espada en posición vertical y levántela formando un arco desde abajo hacia el frente y hacia arriba; La fuerza llega a la sección frontal del borde.

(4) Punto: Sostenga la espada en posición vertical, levante la muñeca y apunte la punta hacia adelante y hacia abajo; La fuerza llega a la punta.

(5) Cortar: Sostenga la espada en posición vertical y corte hacia abajo desde arriba; La fuerza llega al borde.

(6) Chasquido: Sostenga la espada en posición vertical, hunda la muñeca y chasquee la punta hacia



adelante y hacia arriba; La fuerza llega a la punta.

(7) Interceptar: balancear el borde diagonalmente hacia arriba o hacia abajo; La fuerza llega a la sección frontal del borde.

(8) Flor de muñeca: Usando la muñeca como eje, circule la espada vertical cerca de ambos lados del brazo en círculos verticales hacia adelante y hacia abajo; La fuerza llega a la punta.

II. Posturas

(1) Postura del arco: Igual que la postura del arco de Changquan.

(2) Postura del caballo: Igual que la postura del caballo de Changquan.

(3) Postura agachada: Igual que la postura agachada de Changquan.

(4) Postura vacía: Igual que la postura vacía de Changquan.

(5) Postura con las piernas cruzadas: Igual que la postura con las piernas cruzadas de Changquan.

Sección 3 Requisitos básicos para los principales movimientos Daoshu

I. Técnicas de sable

(1) Envoltura para la cabeza: con la punta colgando hacia abajo, pase la parte posterior de la hoja a lo largo del hombro izquierdo y hacia atrás alrededor del hombro derecho; La fuerza llega a la parte posterior de la hoja.

(2) Envoltura de cabeza inversa: con la punta colgando hacia abajo, pase la parte posterior de la hoja a lo largo del hombro derecho y nuevamente alrededor del hombro izquierdo; La fuerza llega a la parte posterior de la hoja.

(3) Cortar: Sostenga la espada en posición vertical y corte hacia abajo desde arriba; La fuerza llega al borde.

(4) Empuje: Mantenga la espada en posición vertical y empuje la punta hacia adelante, formando una línea con el brazo y la hoja; La fuerza llega a la punta.

(5) Corte: Mantenga la espada plana y corte hacia la izquierda o hacia la derecha, no más alto que la cabeza ni más bajo que el hombro; La fuerza llega al borde.

(6) Gancho: Sostenga la espada en posición vertical y circule la punta cerca del cuerpo en un arco vertical de adelante hacia arriba y atrás, o hacia abajo y atrás; La fuerza llega a la sección frontal de la pala.

(7) Espada de nube: encierre en un círculo la espada horizontalmente sobre la cabeza o delante y encima de la cabeza; La fuerza llega a la parte posterior de la hoja.

(8) Flor trasera: usando la muñeca como eje, circule la espada cerca del cuerpo en círculos verticales hacia abajo delante y detrás del cuerpo; La fuerza llega a la hoja.

II. Posturas

(1) Postura del arco: Igual que la postura del arco de Changquan.

(2) Postura del caballo: Igual que la postura del caballo de Changquan.



- (3) Postura agachada: Igual que la postura agachada de Changquan.
- (4) Postura vacía: Igual que la postura vacía de Changquan.
- (5) Postura con las piernas cruzadas: Igual que la postura con las piernas cruzadas de Changquan.

Sección 4 Requisitos básicos para los principales movimientos Qiangshu

I. Técnicas de lanza

- (1) Lan (bloqueo hacia afuera): arquee la punta de la lanza hacia afuera, no por encima de la cabeza ni por debajo de las caderas; La fuerza llega a la sección delantera del eje.
- (2) Na (parada hacia adentro): arquee la punta de la lanza hacia adentro, no más alto que la cabeza ni más bajo que las caderas; La fuerza llega a la sección delantera del eje.
- (3) Empuje: Extienda la punta de la lanza hacia adelante hasta que la mano trasera toque la mano delantera; La fuerza llega a la punta.
- (4) Perforar: Deslice el eje de la lanza en línea recta cerca de la garganta, la cintura o el brazo.
- (5) Encajar: Enganche la punta de la lanza hacia arriba, hacia la izquierda o hacia la derecha; La fuerza llega a la punta.
- (6) Punta: apunte la punta de la lanza hacia adelante y hacia abajo desde arriba; La fuerza llega a la punta.
- (7) Flor de lanza: circule el eje cerca del cuerpo en círculos verticales en ambos lados.
- (8) Levantar con la culata: Levante el extremo de la culata hacia arriba desde abajo; La fuerza llega a la sección de la culata.

II. Posturas

- (1) Postura del arco: Igual que la postura del arco de Changquan.
- (2) Postura del caballo: Igual que la postura del caballo de Changquan.
- (3) Postura agachada: Igual que la postura agachada de Changquan.
- (4) Postura vacía: Igual que la postura vacía de Changquan.
- (5) Postura con las piernas cruzadas: Igual que la postura con las piernas cruzadas de Changquan.

Sección 5 Requisitos básicos para los principales movimientos Gunshu

I. Técnicas del personal

- (1) Oscilación horizontal: balancee la punta horizontalmente hacia la izquierda o hacia la derecha por encima del nivel del pecho durante al menos medio círculo; La fuerza llega a la sección de la punta.
- (2) Picar: Picar el bastón hacia abajo desde arriba; La fuerza llega a la sección de la punta.
- (3) Bastón de nube: circule el bastón horizontalmente durante una revolución completa delante y encima, o directamente encima, de la cabeza; La fuerza llega a la sección de la punta.
- (4) Encajar: Encaja la punta del bastón hacia arriba, hacia la izquierda o hacia la derecha; La fuerza llega a la sección de la punta.



(5) Bobina: Circule la punta o la culata hacia adentro o hacia afuera en un círculo vertical no más alto que el hombro ni más bajo que la rodilla; La fuerza llega a la punta o a la sección del extremo.

(6) Empujar: Empujar la punta o la culata en línea recta hacia adelante, hacia los lados o hacia atrás; La fuerza llega al extremo correspondiente.

(7) Flor del bastón: circule el eje continuamente cerca de ambos lados del cuerpo en círculos verticales.

(8) Flor de elevación: Mantenga el eje cerca del cuerpo mientras la punta se mueve continuamente desde abajo hacia adelante y hacia arriba en círculos verticales alternos en ambos lados.

II. Posturas

(1) Postura del arco: Igual que la postura del arco de Changquan.

(2) Postura del caballo: Igual que la postura del caballo de Changquan.

(3) Postura agachada: Igual que la postura agachada de Changquan.

(4) Postura vacía: Igual que la postura vacía de Changquan.

(5) Postura con las piernas cruzadas: Igual que la postura con las piernas cruzadas de Changquan.

Sección 6 Requisitos básicos para los principales movimientos de Nanquan

I. Formas de mano

Garra de tigre: Extiende los cinco dedos con fuerza y dobla la segunda y tercera falange. Excepto el pulgar, extienda las primeras falanges de los otros cuatro dedos hacia el dorso de la mano de modo que sobresalga el centro de la palma.

II. Técnicas de puño

(1) Puños Gua-Gai

1. Puño Gua: balancee el puño rápidamente hacia abajo desde arriba con el brazo ligeramente doblado; La fuerza llega al dorso del puño.

2. Puño Gai: Golpea hacia abajo formando un arco desde arriba con el brazo ligeramente doblado; La fuerza llega al lado de la palma del puño.

(2) Lanzar el puño: balancear el puño hacia arriba formando un arco desde abajo con el brazo ligeramente doblado; La fuerza llega al lado del pulgar del puño.

III. Técnicas de puente-mano

Puente rodante: Extienda el antebrazo hacia adelante y hacia abajo mientras lo gira hacia adentro; La fuerza llega al interior del antebrazo.

IV. Posturas

(1) Postura de arco: una pierna está medio en cuclillas con los dedos de los pies ligeramente girados hacia adentro y la rodilla aproximadamente por encima de los dedos de los pies. La otra pierna está recta, con los dedos girados hacia adentro y en diagonal hacia adelante; ambos pies son planos.

(2) Postura del caballo: ambas piernas están medio en cuclillas con los dedos de los pies apuntando hacia



adelante; las rodillas no pasan los dedos de los pies. Ambos pies son planos y están separados por aproximadamente tres longitudes del propio pie.

(3) Posición agachada: una pierna está completamente en cuclillas, el muslo y la pantorrilla juntos, las nalgas cerca de la pantorrilla, con la rodilla y los dedos de los pies hacia afuera. La otra pierna está extendida plana y recta con los dedos girados hacia adentro; ambos pies permanecen planos.

(4) Postura vacía: una pierna está medio en cuclillas con los dedos de los pies hacia afuera. La otra pierna se extiende hacia adelante con la rodilla doblada y la punta del pie tocando ligeramente el suelo; El peso del cuerpo descansa sobre la pierna trasera.

(5) Postura de mariposa

1. Postura de mariposa única: agáchese sobre una pierna; arrodílese sobre el otro con la parte inferior de la pierna y la parte interna del pie tocando el suelo.

2. Postura de mariposa doble: junte las rodillas con ambas piernas y la parte interior de ambos pies tocando el suelo.

(6) Postura de montar un dragón: una pierna está medio en cuclillas con la planta plana. La otra pierna se arrodilla con la parte inferior de la pierna en posición horizontal y el talón levantado; los pies están separados aproximadamente a tres longitudes de pie.

V. Juego de pies

Paso Qilin: Da un paso continuo cruzando pasos laterales diagonales hacia la izquierda y hacia la derecha con las rodillas ligeramente flexionadas.

VI. Técnicas de piernas

Patada horizontal con clavos: párese firmemente con una pierna ligeramente doblada. Enganche los dedos del otro pie y pateo hacia el frente diagonalmente opuesto, extendiéndose de doblado a recto; La fuerza llega al borde exterior de la suela.

Sección 7 Requisitos básicos para los principales movimientos Nandao

I. Técnicas de sable

(1) Envoltura para la cabeza: con la punta colgando hacia abajo, pase la parte posterior de la hoja a lo largo del hombro izquierdo y hacia atrás alrededor del hombro derecho; La fuerza llega a la parte posterior de la hoja.

(2) Envoltura de cabeza inversa: con la punta colgando hacia abajo, pase la parte posterior de la hoja a lo largo del hombro derecho y nuevamente alrededor del hombro izquierdo; La fuerza llega a la parte posterior de la hoja.

(3) Cortar: Sostenga la espada en posición vertical y corte hacia abajo desde arriba, formando una línea con el brazo y la hoja; La fuerza llega al borde.

(4) Cortar: Sostenga la espada plana y júlela hacia atrás formando un arco desde el frente hacia la izquierda o hacia la derecha a la altura del pecho hasta el abdomen; La fuerza llega al borde.

(5) Bloquear: Sostenga la hoja verticalmente y bloquee hacia la izquierda o hacia la derecha; La fuerza



llega a la hoja.

(6) Interceptar: balancear el borde diagonalmente hacia arriba o hacia abajo; La fuerza llega a la sección frontal del borde.

(7) Barrido: Mantenga la espada plana y barra horizontalmente hacia la izquierda o hacia la derecha a la altura del tobillo; La fuerza llega al borde.

(8) Flor de muñeca: Usando la muñeca como eje, circule la espada cerca de ambos lados del brazo en círculos verticales, con una clara distinción entre el borde y la parte posterior.

II. Posturas

(1) Postura del arco: Igual que la postura del arco Nanquan.

(2) Postura del caballo: Igual que la postura del caballo Nanquan.

(3) Postura agachada: Igual que la postura agachada de Nanquan.

(4) Postura vacía: Igual que la postura vacía de Nanquan.

(5) Postura de mariposa: Igual que la postura de mariposa de Nanquan.

(6) Postura de montar dragón: Igual que la postura de montar dragón de Nanquan.

III. Juego de piernas

Paso Qilin: Igual que el paso Nanquan qilin.

IV. Técnicas de piernas

Patada de clavo horizontal: Igual que la patada de clavo horizontal de Nanquan.

Sección 8 Requisitos básicos para los principales movimientos de Nangun

I. Técnicas del personal

(1) Picar: Picar el bastón hacia abajo desde arriba; La fuerza llega a la sección de la punta.

(2) Encajar: Encaja la punta del bastón hacia arriba, hacia la izquierda o hacia la derecha; La fuerza llega a la sección de la punta.

(3) Bobina: Circule la punta del bastón o la culata hacia adentro o hacia afuera en un círculo vertical no más alto que el hombro ni más bajo que la rodilla; La fuerza llega a la punta o a la sección del extremo.

(4) Press rodante: agarre el bastón con ambas manos y tire de él hacia atrás mientras gira externamente el antebrazo delantero, con la palma hacia arriba, y gira internamente el antebrazo trasero, con la palma hacia abajo; presiónelo rápida y enérgicamente por encima del muslo, hasta llegar a la sección de la punta.

(5) Bloquear: Sostenga el bastón verticalmente frente al cuerpo y bloquee hacia la izquierda o hacia la derecha; La fuerza llega al eje.

(6) Golpe: Golpe horizontal hacia la izquierda o hacia la derecha con la punta o la culata; La fuerza llega a la sección correspondiente.

(7) Empuje hacia arriba: Empuje la punta hacia adelante y hacia arriba mientras planta la culata en el



suelo; La fuerza llega a la punta.

(8) Golpe de lanzamiento: Lanzar el bastón hacia arriba desde abajo; La fuerza llega a la sección de la punta.

II. Posturas

(1) Postura del arco: Igual que la postura del arco Nanquan.

(2) Postura del caballo: Igual que la postura del caballo Nanquan.

(3) Postura agachada: Igual que la postura agachada de Nanquan.

(4) Postura vacía: Igual que la postura vacía de Nanquan.

(5) Postura de mariposa: Igual que la postura de mariposa de Nanquan.

(6) Postura de montar dragón: Igual que la postura de montar dragón de Nanquan.

III. Juego de piernas

Paso Qilin: Igual que el paso Nanquan qilin.

IV. Técnicas de piernas

Patada de clavo horizontal: Igual que la patada de clavo horizontal de Nanquan.

Sección 9 Requisitos básicos para los principales movimientos de Taijiquan

I. Formas y técnicas de las manos

(1) Agarra la cola del pavo real

1. Peng (proteger): El brazo forma un arco y el antebrazo se expande hacia arriba y hacia afuera desde abajo. La mano no está más alta que la boca ni más baja que el pecho; el codo está ligeramente más bajo que la mano. La fuerza es redondeada, plena, resistente y expansiva.

2. Lü (girar hacia atrás): Las manos se ayudan entre sí, una delante y otra detrás, con una palma hacia abajo y la otra hacia arriba, moviéndose en un arco hacia atrás y hacia abajo a medida que gira la cintura.

3. Ji (presionar): El dorso de la mano delantera mira hacia afuera y la otra mano ayuda. Los brazos forman un arco y empujan hacia adelante; el antebrazo delantero no es más alto que la boca.

4. An (empuje): Las manos se mueven a lo largo de un círculo vertical y presionan hacia adelante y hacia abajo.

En estos movimientos, las transiciones entre lo sustancial y lo insustancial deben coordinarse con el cuerpo, las manos y los pasos. El cuerpo permanece erguido y centrado, y la cintura es el eje de rotación; las manos no se moverán mientras la cintura permanezca quieta. En las versiones de círculo horizontal de Agarrar la cola del pavo real o Atar el abrigo con pereza, la cintura debe llevar ambos brazos en rotación; los brazos no deberán girar solos ni tirar y empujar en línea recta.

(2) Separe la melena del caballo salvaje: ambos brazos permanecen curvados; la mano delantera no está más alta que la cabeza ni más baja que el hombro. La rodilla de la pierna arqueada adelantada no pasará los dedos del pie.



(3) Rozar la rodilla y girar el paso: el brazo que cepilla no debe estar recto y la palma que empuja debe pasar al lado de la oreja antes de empujar hacia adelante. Al dar un paso, el pie trasero no se arrastrará y la rodilla de apoyo no se doblará hacia adentro. La rodilla de la pierna arqueada adelantada no pasará los dedos del pie.

(4) Manos en la nube: la cintura sirve como eje, lo que lleva a ambas manos a girar, girar, envolver, hacer círculos verticalmente y desviarse frente al cuerpo. Las manos no están más altas que las cejas; el centro de gravedad permanece estable.

(5) Fair Lady trabaja con los transbordadores: las manos que sostienen hacia arriba y empujan hacia adelante se coordinarán. Ambos brazos forman arcos; la mano que empuja no está por encima de las cejas ni por debajo de la cintura. Los hombros se hunden, los codos caen, la cintura se relaja y las nalgas se encogen.

(6) Ocultar la mano y golpear: el puño gira hacia adentro con el antebrazo y golpea hacia adelante desde al lado de las costillas, no más alto que el pecho ni más bajo que la cintura; La fuerza llega a la cara del puño.

(7) Paso atrás y rechazo del mono: la mano que empuja no está por encima de las cejas ni por debajo del hombro. Los pasos en retirada son ligeros y ágiles, y el cuerpo permanece estable.

(8) Desviar, parar y golpear: el brazo no se enderezará. El puño desviador/presionante y la palma de parada deberán seguir arcos claros en lugar de trayectorias rectas; La rotación del cuerpo y los movimientos de los brazos deben coordinarse adecuadamente.

II. Posturas

(1) Postura de arco: una pierna está medio en cuclillas con el muslo horizontal, los dedos de los pies ligeramente girados hacia adentro y la rodilla aproximadamente sobre los dedos de los pies. La otra pierna está recta, con los dedos girados hacia adentro y en diagonal hacia adelante; ambos pies están apoyados en el suelo.

(2) Posición agachada: una pierna está completamente en cuclillas, el muslo y la pantorrilla juntos, las nalgas cerca de la pantorrilla, con la rodilla y los dedos de los pies hacia afuera. La otra pierna está extendida plana y recta con los dedos girados hacia adentro; ambos pies permanecen planos.

(3) Postura vacía: una pierna está medio en cuclillas con los dedos de los pies hacia afuera. La otra pierna se extiende hacia adelante con la rodilla doblada y la punta del pie tocando ligeramente el suelo; El peso del cuerpo descansa sobre la pierna trasera.

Sección 10 Requisitos básicos para los principales movimientos de Taijijian

I. Técnicas de espada

(1) Estocada: Sostenga la espada en posición vertical y extienda la punta hacia adelante, formando una línea con el brazo y la hoja; La fuerza llega a la punta.

(2) Gancho: Sostenga la espada en posición vertical y circule la punta cerca del cuerpo en un arco vertical de adelante hacia arriba y atrás, o hacia abajo y atrás; La fuerza llega a la sección frontal de la pala.



- (3) Golpe ascendente: Sostenga la espada en posición vertical y levántela desde abajo hacia el frente y hacia arriba; La fuerza llega a la sección frontal del borde.
- (4) Punto: Sostenga la espada en posición vertical, levante la muñeca y apunte la punta hacia adelante y hacia abajo; La fuerza llega a la punta.
- (5) Cortar: Sostenga la espada en posición vertical y corte hacia abajo desde arriba; La fuerza llega al borde.
- (6) Interceptar: balancear el borde diagonalmente hacia arriba o hacia abajo; La fuerza llega a la sección frontal del borde.
- (7) Cortar: Sostenga la espada plana y júlela hacia atrás formando un arco desde el frente hacia la izquierda o hacia la derecha a la altura del pecho hasta el abdomen; La fuerza llega al borde.
- (8) Bobina: Mantenga la espada plana y circule la punta en un pequeño círculo vertical hacia la izquierda o hacia la derecha; La fuerza llega a la sección frontal del borde.

II. Posturas

- (1) Postura del arco: Igual que la postura del arco del Taijiquan.
- (2) Postura agachada: Igual que la postura agachada del Taijiquan.
- (3) Postura vacía: Igual que la postura vacía del Taijiquan.

Sección 11 Requisitos básicos para los principales movimientos de Abanico de Taiji

I. Técnicas de abanico

- (1) Abrir el abanico: Abrirlo completamente de modo que las dos varillas exteriores formen una línea recta (180°).
- (2) Cerrar el abanico: Juntar las dos varillas exteriores hasta que queden superpuestas.
- (3) Estocada con abanico: Con el abanico cerrado, extenderlo en línea recta hacia delante, de modo que el brazo y las varillas formen una sola línea; la fuerza llega a los extremos de las varillas.
- (4) Enganche con abanico: Con el abanico cerrado y la muñeca erguida, describir cerca del cuerpo un arco vertical de delante hacia abajo y hacia atrás para enganchar y bloquear; la fuerza llega a la varilla superior.
- (5) Corte ascendente con abanico: Con el abanico abierto, elevarlo cerca del cuerpo en un arco vertical desde abajo hacia delante y arriba, formando una línea entre el brazo y la varilla exterior; la fuerza llega al borde del abanico. Con el abanico cerrado y la muñeca erguida, elevarlo cerca del cuerpo en un arco vertical desde abajo hacia delante y arriba; la fuerza llega a la varilla superior.
- (6) Punteo con abanico: Con el abanico cerrado, dirigir la varilla superior hacia delante y abajo; la fuerza llega al borde exterior de la punta.
- (7) Corte con abanico: Con el abanico cerrado, cortar hacia abajo desde arriba; la fuerza llega al cuerpo del abanico.
- (8) Lanzamiento y recepción: Lanzar el abanico abierto separándolo del cuerpo, hacerlo girar o voltear al



menos 360° en el aire y recibirlo por la varilla inferior. Lanzar el abanico cerrado separándolo del cuerpo, hacerlo voltear al menos 180° en el aire y recibirlo por la varilla superior o inferior.

II. Posturas

- (1) Postura del arco: Igual que la postura del arco del Taijiquan.
- (2) Postura agachada: Igual que la postura agachada del Taijiquan.

Apéndice B Puntos clave para la evaluación específica del Wushu tradicional

La evaluación del Wushu tradicional de una disciplina específica se basará en el sistema técnico tradicional del estilo, escuela y arma, con especial atención a los siguientes aspectos:

Aspecto	Puntos clave para los jueces
Identificación de sistema/estilo	Si el contenido, los métodos, las posturas, la fuerza y el ritmo de la rutina forman un sistema técnico coherente.
Métodos de movimiento	Si las formas de manos, posturas, juego de pies, técnicas de piernas, métodos corporales y métodos con armas se ajustan a la tradición del evento.
Fuerza	Si la ejecución demuestra características propias del sistema, como dureza y suavidad, relajación y tensión, fuerza integrada, fuerza corta, fuerza larga o fuerza vibratoria.
Ofensiva y Defensa	Si los movimientos tienen objetivos lógicos, distancia, dirección y significado marcial.
Métodos corporales y coordinación	Si existe coordinación entre manos, ojos, cuerpo, técnicas y pasos; entre lo interno y lo externo; entre la parte superior e inferior del cuerpo; y entre la respiración y el movimiento.
Ritmo y estructura	Si los cambios de velocidad, el movimiento y la quietud, la apertura y el cierre, los ascensos y descensos, las pausas y la continuidad, así como los recorridos, son lógicos.
Estilo y carácter	Si el espíritu, la presencia, el sabor y la expresión tradicional son naturales.
Seguridad y control	Si las armas, las caídas y volteretas, las armas flexibles y el Duilian se ejecutan de forma segura y controlada.

Principio de evaluación: La evaluación general del Wushu Tradicional debe basarse en el contenido técnico realmente realizado por el atleta. El linaje, la afiliación organizacional, la vestimenta o la música no reemplazarán el juicio técnico.

Apéndice C Tabla de consulta rápida de deducciones de referencia

Categoría	Error	Deducción de referencia
Calidad del movimiento	Error técnico general	0,10 puntos por incidencia
Equilibrio	Oscilación evidente	0,05 puntos
Equilibrio	Desplazamiento o salto del pie de apoyo	0,10 puntos



Equilibrio	El equilibrio requerido no se mantiene inmóvil durante el tiempo prescrito	0,10 puntos
Equilibrio	Apoyo adicional	0,20 puntos
Equilibrio	Caída	0,30 puntos
Arma	Toca el suelo, se suelta de la empuñadura, entra en contacto con el cuerpo o se deforma	0,10 puntos
Arma	Se rompe o se desprende una parte esencial	0,20 puntos
Arma	Cae al suelo	0,30 puntos
Vestimenta/accesorios	Se desprenden, se enredan o se sale un zapato	0,10 puntos
Área de competición	Fuera de los límites	0,10 puntos
Integridad	Olvido o interrupción evidente	0,10 puntos
Duilian	Ataque fallido, espera o desviación del objetivo	0,10 puntos
Duilian	Contacto accidental o lesión	0,10–0,30 puntos
Coreografía	Se añade u omite un paso	0,10 puntos
Coreografía	Se omite, añade o modifica sustancialmente un movimiento prescrito	0,20 puntos
Coreografía	Salvo en los movimientos de equilibrio, una pausa superior a 5 segundos constituye una inmovilidad excesiva	0,10 puntos
Música	Ausencia de música en una prueba con música obligatoria, o incumplimiento grave de los requisitos musicales	Hasta 0,50 puntos
Nueva ejecución	Nueva ejecución aprobada por causa atribuible al atleta	1,00 punto

Principio de registro: las notas de los jueces respaldan el juicio profesional y cualquier revisión necesaria; los jueces no están obligados a ingresar cada código de deducción IWUF.

Apéndice D Puntos clave para los registros de puntuación de los jueces

- Número de evento y atleta.
- Nivel y grado preliminares.
- Errores importantes en la calidad del movimiento.
- Errores importantes de equilibrio, armas, límites o memoria.
- Estilo, potencia, ritmo y presentación del evento.
- Evaluación específica de disciplina moderna o tradicional.
- Puntuación global final de 10 puntos.



Apéndice E Tabla comparativa de términos en chino y español

Chino	Español
参考扣分	Deducción de referencia
十分制综合评分	Sistema de puntuación global de 10 puntos
五档十一级	Cinco niveles y once grados
动作质量	Calidad del movimiento
演练水平	Desempeño global
编排	Coreografía
现代武术	Wushu moderno
传统武术 / 传统功夫	Wushu tradicional / Kung Fu tradicional
对练	Duilian / Combate coreografiado
集体项目	Prueba colectiva
全能总冠军	Campeón absoluto
裁判长	Juez Principal
总裁判长	Árbitro Jefe
技术委员会	Comité Técnico
仲裁委员会	Jurado de Apelaciones

Referencias principales

- Federación Internacional de Wushu, Reglas de Competición y Métodos de Evaluación de Wushu Taolu (2024).
- Federación Internacional de Wushu, Reglas de Competición y Métodos de Evaluación de Wushu Tradicional (edición de prueba de 2019).
- Versión de trabajo de las Reglas de Competición de Wushu moderno del WWOC y resultados de las discusiones por etapas del Comité Organizador.