



Federación Española de Kickboxing y Muaythai



Departamento Nacional de Taiji Quan

Reglamento de Competición

Director Nacional de Arbitraje del Departamento de Taiji Quan:

Jose Manuel Alonso Serrano
4º Grado de Taiji Quan FEKM
Entrenador Nivel 3 de Taiji Quan FEKM
e-mail: arbitrajetaijiquanfekm@gmail.com

Octubre 2019

ÍNDICE

1. COMPETICION DE FORMAS DE TAIJI QUAN	1
1.1. Objetivo de la competición de formas de Taiji Quan	1
1.2. Modalidades de Competición	2
1.3. LA COMPETICION	3
1.3.1. AREA DE COMPETICION	3
1.4. ORGANIZACIÓN	4
1.5. PANEL ARBITRAL.....	4
1.6. LOS COMPETIDORES.....	5
1.7. LA PUNTUACION.....	6
1.7.1. PENALIZACIONES.....	7
1.8. MODALIDADES INDIVIDUALES, PAREJAS Y POR EQUIPOS: LIBRE Y OBLIGATORIA	9
1.9. FORMA DE SALIR Y DAR EL GANADOR	11
2. COMPETICIÓN POR PAREJAS EN OPOSICIÓN	14
2.1. OBJETIVO DE LA COMPETICIÓN	14
2.2. MODALIDADES DE COMPETICIÓN.....	14
2.2.1. Competición de Taiji Quan por parejas en oposición con paso restringido.....	14
2.2.2. Competición de Taiji Quan por parejas en oposición con pie móvil.....	15
2.3. ÁREAS DE COMPETICIÓN.....	16
2.3.1. Área de competición para el trabajo de Taiji Quan por parejas con paso restringido	16
2.3.2. Área de competición para el trabajo de Taiji Quan por parejas móvil	17
2.4. Panel Arbitral.....	17
2.4.1. EQUIPO NECESARIO PARA LA COMPETICIÓN	19
2.5. LOS COMPETIDORES.....	19
2.5.1. Categorías por sexo y peso.....	20
2.5.2. Realización del Pesaje	21
2.6. CARACTERÍSTICAS GENERALES DE LA COMPETICIÓN DE TAIJIQUAN POR PAREJAS	21
2.6.1. DESARROLLO Y PROTOCOLO DEL COMBATE DE TAIJIQUAN POR PAREJAS con paso restringido	22
2.6.2. DESARROLLO Y PROTOCOLO DEL COMBATE DE TAIJIQUAN POR PAREJAS A PIE MÓVIL.....	25
2.6.3. ELECCIÓN DEL VENCEDOR EN CASO DE INTERRUPCIÓN DE LA COMPETICIÓN	25
2.7. NOTIFICACIÓN DE PUNTOS Y faltas.....	26



2.8. ARBITRAJE Y GUÍA DE PUNTACIÓN	28
2.8.1. SISTEMA DE PUNTUACIÓN	28
3. REQUISITOS PARA PODER SER ARBITRO DE TAIJI QUAN – FEKM	32
ANEXO 1: LISTADO OFICIAL DE LAS FORMAS DE TAIJI QUAN PERMITIDAS EN COMPETICIÓN	1
1ª CATEGORIA. HASTA CINTO VERDE.....	1
2º CATEGORIA. CINTOS AZUL Y MARRÓN	1
3º CATEGORIA. CINTOS NEGROS.....	2
ANEXO 2: CUADROS DE LIGUILLA.....	1



F E K M

Federación Española de Kickboxing y Muaythai

1. COMPETICION DE FORMAS DE TAIJI QUAN

1.1. OBJETIVO DE LA COMPETICIÓN DE FORMAS DE TAIJI QUAN

Las formas de Taiji Quan son secuencias estandarizadas de movimientos. El trabajo por formas es algo propio de las Artes Marciales Orientales Tradicionales. Su objetivo en un principio consistía en definir una rutina de práctica para los aprendices, de forma que tuviesen un trabajo claro en el que se recogiese los principios, técnicas, posturas y las diferentes particularidades de cada estilo. Sin ir más lejos, el Taiji Quan estilo Chen contiene tanto movimientos lentos y suaves como movimientos rápidos y explosivos. Chen Changxing estructuró el estilo en dos rutinas. La Primera Rutina (Yilu) contiene principalmente movimientos lentos e impiosivos, mientras que la Segunda Rutina (Erlu) está dedicada sobre todo a los movimientos rápidos y explosivos. Ambas rutinas recogen técnicas y principios característicos del estilo Chen, en dónde la Segunda Rutina no encuentra demasiados semejantes con formas de otros estilos de Taiji Quan, que se desarrollaron con un menor enfoque en el aspecto marcial.

Así mismo, las formas consistían en un trabajo de cada estilo estandarizado, con lo que se pretendía que, practicantes que tenían que ausentarse por un tiempo o definitivamente de las enseñanzas de su Maestro, no se desviasen de las características del estilo y, al mismo tiempo, tuviesen un trabajo claro y bien definido para practicar en solitario.

Hoy en día, siguen conservando esa misma utilidad. Muchas formas son famosas entre practicantes de todo el mundo, como la forma de 24 movimientos de estilo Yang Moderno. Su trabajo tanto fuera como dentro de la competición otorga al practicante la posibilidad de mejorar muchas habilidades motoras como la coordinación o el equilibrio; conseguir una mejor forma física, mejorar la salud o asimilar los conceptos y técnicas para su posterior aplicación marcial.

En la competición deportiva se persigue que el practicante logre ejecutar las formas de Taiji Quan en el ambiente competitivo, mostrando no sólo los aspectos técnicos de los movimientos, sino también su capacidad para realizar los movimientos

bajo el espíritu que exige la práctica del Arte Marcial y una mente serena y concentrada en todo momento.

1.2. MODALIDADES DE COMPETICIÓN

La competición de formas de Taiji Quan consta de las siguientes modalidades:

- Individual, parejas y equipos.
- Mixto.
- Mano vacía, abanico, espada, sable y combinado.

Así mismo se establecen dos categorías: **senior** y **niños**. A su vez, se establecen subcategorías según **edades** y **cinturones** (grados) de la siguiente forma:

- Senior.
 - o Por cinturones.
 - 1ª Categoría - hasta cinturón verde.
 - 2ª Categoría – de cinturón azul hasta cinturón marrón (ambos incluidos).
 - 3ª Categoría – de cinturón negro en adelante.
 - o Por edades.
 - Hasta 35 años.
 - De 36 a 55 años.
 - De 56 en adelante.
- Niños.
 - o Por cinturones.
 - Hasta cinturón verde (incluido).
 - De cinturón azul en adelante.
 - o Por edades.
 - 8, 9 y 10 años.
 - 11, 12 y 13 años.
 - 14, 15 y 16 años.

En la categoría de niños se dan dos particularidades respecto a la categoría senior. En primer lugar, sólo se establecerán dos subcategorías por cinturón según lo indicado anteriormente. En segundo lugar, las formas a realizar serán libres y se permitirá repetir la forma, aunque los criterios a seguir serán los mismos.

Por otro lado, un competidor de una categoría inferior podrá participar en una superior, pero nunca al contrario.

1.3. LA COMPETICION

La competición **individual**, tal y como dice la propia palabra, es destinada a practicantes que compiten en solitario, mientras que la competición **por parejas** es aquella en la que dos participantes ejecutan de forma simultánea la misma forma, que será valorada de forma conjunta. Así mismo, la competición **por equipos** sigue la misma dinámica que la de parejas pero constando un total de tres personas en el grupo.

Así mismo, es importante tener en cuenta las siguientes puntualizaciones:

- En la competición por parejas de la categoría de cinturones negros, no estará permitido que sobre el área de competición haya más de cinco duanes¹.
- En la competición por equipos de la categoría de cinturones negros, no estará permitido que sobre el área de competición haya más de seis duanes.

El sistema de valoración por parte del panel arbitral podrá ser por puntuación o por eliminación.

1.3.1. AREA DE COMPETICION

El área de competición, deberá ser plana y sin obstáculos. Debido al uso obligatorio de zapatillas y a que la ejecución de las formas no requiere un suelo acolchado, tatami o similar o llevar zapatillas; no será necesario ninguno de estos.

¹ El término chino duàn significa “fase” o “rango” y es empleado en Artes Marciales para designar Grados a partir de cinturón negro.

Las dimensiones del área de competición serán las necesarias para que el competidor pueda desarrollar de forma correcta las formas.

1.4. ORGANIZACIÓN

La organización será la responsable de determinar las modalidades que se desempeñarán en la competición, decidiendo si la estructura y desarrollo del evento contemplarán parte o todas las modalidades correspondientes a individual, parejas y/o equipos; y mano vacía, abanico, espada, sable y/o combinado.

De la misma forma, también será la responsable de decidir si las formas serán de elección libre por parte del competidor (siempre que se encuentren dentro del listado de la presente normativa) o bien establecer alguna/-as de ejecución obligatoria. La organización determinará el número de vueltas de las que se compondrá la competición, una vuelta o dos vueltas, así como de si el desarrollo de la misma se llevará a cabo mediante eliminación o puntuación.

1.5. PANEL ARBITRAL

El panel arbitral estará formado preferiblemente por cinco jueces, aunque de forma excepcional se permitirán paneles arbitrales formados por tres componentes. El equipo de árbitros constará de un juez central, un juez principal y dos o cuatro jueces. Se podrán colocar en fila, delante de los participantes, o distribuidos en las esquinas del área de competición.

El **juez central** será el encargado de dar la señal para levantar la puntuación o las banderas, por medio de un pitido corto y seguido de otro más fuerte y contundente.

El **juez principal** será el encargado de dar el ganador en las confrontaciones por puntos y será el responsable del tatami.

El **director de arbitraje**, será el máximo responsable de los jueces durante la competición y será quien tome las decisiones especiales, siempre con el consenso de los jueces principales.

La **vestimenta oficial** de los jueces constará de:

- Pantalón negro
- Chaqueta negra
- Camisa blanca
- Corbata verde
- Zapatos negros
- Calcetines negros
- Escudo del Departamento Nacional de Taiji Quan FEKM

1.6. LOS COMPETIDORES

La **vestimenta oficial** para la participación de los competidores debe regirse por lo siguiente:

- El competidor deberá llevar obligatoriamente un traje de Taiji Quan (Taiji-fu) y zapatillas de práctica.
- No importará el color del Taiji-fu en los grados previos a cinturón negro.
- Los cinturones negros deberán llevar el uniforme correspondiente a su grado.
 - Entre cinturón negro 1^{er} grado y 3^{er} grado: Chaqueta blanca y pantalón negro.
 - Entre cinturón 4^o grado y 5^o grado: Chaqueta azul y pantalón blanco.
 - A partir de 6^o grado: chaqueta roja/granate y pantalón blanco.

Estará permitido que los cinturones negros lleven el uniforme propio de los cinturones negros de grados inferior (en ningún caso el uniforme de un sólo color), aunque es recomendable y aconsejado que cada competidor lleve el propio de su grado.

- En todos los casos, se portará el escudo oficial del Departamento Nacional de Taiji Quan cosido en el lado izquierdo de la chaqueta
- No se podrá llevar reloj, collares o pulseras.

Si un participante no lleva la vestimenta reglamentaria o portase algo inadecuado en la práctica del Taiji Quan, el juez central le avisará antes de realizar la forma y tendrá dos minutos para corregir la indumentaria.

1.7. LA PUNTUACION

El sistema de valoración de la competición podrá ser mediante **puntuación o banderas (eliminación)**, dependiendo de la competición y de lo que determine la organización.

Si el arbitraje se realiza por puntuación, en cada ronda las puntuaciones deben comprenderse en el intervalo de **6 a 9**.

Se considerarán puntuaciones absolutas el conjunto de las valoraciones dadas por los cinco jueces. Para el cálculo de la puntuación final se quitará la máxima y la mínima de las puntuaciones otorgadas entre los cinco jueces, resultando tres puntuaciones, denominadas puntuaciones relativas, que serán objeto de la suma a partir de la cual se declararán los resultados. En caso de empate, ganará quien tenga la máxima relativa más alta. Si persistiese el empate, ganará aquel participante que posea la puntuación mínima relativa más alta. De seguir dándose la situación de empate, se repetiría el proceso incorporando las puntuaciones absolutas, observando cuales de ella es la mayor; primero la máxima y, si fuese necesario, la mínima. Si, aun así, no se solventase la situación de empate se recurría a la realización de una forma más.

Cuando el panel arbitral esté compuesto por 3 jueces se seguirá el mismo criterio pero teniendo en cuenta todas las puntuaciones, sin eliminar ninguna de ellas a la hora de realizar la suma.

Los jueces valorarán, el aspecto general y la ejecución correcta de los trabajos y descontarán las penalizaciones que consideren oportunas. Si la puntuación se llevase a cabo mediante banderas, ganara el competidor que tenga más banderas. Por lo que ganará el que tenga menos penalizaciones.

Ejemplo: ¿Cómo sumar las puntuaciones?

Puntuaciones absolutas	7,5	7,6	7,7	7,4	7,5
Puntuaciones relativas	7,5	7,6	✗	✗	7,5

Ejemplo: ¿Cómo desempatar?

A	7,5	7,6	7,7	7,5	7,3
A	7,5	7,6	✗	7,5	✗
B	7,4	7,5	7,6	7,7	7,5
B	✗	7,5	7,6	✗	7,5

En el caso expuesto, tras eliminar la puntuación máxima y la mínima se da el caso de empate. Por lo que debemos recurrir a seleccionar la puntuación máxima relativa más alta. Dado que los valores son iguales y persiste el empate, procederíamos a buscar la mínima relativa más alta y que nos llevará a la misma conclusión. A continuación, buscamos la máxima absoluta eliminada, que también resultan ser idénticas para ambos competidores. Por último, buscamos la mínima absoluta eliminada y se observa que en el caso del competidor "A" es de 7,3 frente al 7,4 del competidor "B". Por lo que el ganador sería el competidor "B". En caso de que coincidiesen las mínimas absolutas, habría que recurrir a una nueva vuelta de formas.

1.7.1. PENALIZACIONES

Existen tres tipos de penalizaciones:

- **Falta leve.** Se consideran faltas de este tipo los siguientes errores de ejecución:
 - Cuando tenga algún desequilibrio claro y evidente.
 - Cuando la técnica efectuada no sea demasiado clara o correcta.
 - Cuando las posiciones y los pies no sean correctos.

- Cuando la coordinación no sea correcta.
 - Cuando la mirada no sea correcta.
 - Cuando hay exceso de tensión.
 - Cuando no se respeten los principios del Taiji Quan (a criterio de los jueces y en función de la severidad con la que se haya cometido la falta puede ser considerado como falta leve o grave).
- **Falta grave.** Se consideran faltas de este tipo los siguientes errores de ejecución:
- Cuando varíe algún movimiento.
 - Cuando el ritmo no sea el correcto.
 - Cuando no esté claro el lleno y vacío.
 - Cuando una falta leve se repita varias veces.
 - En equipos y dúos, se penalizará la falta de armonía.
 - Cuando no se respeten los principios del Taiji Quan (a criterio de los jueces, y en función de la severidad con la que se haya cometido la falta, puede ser considerado como falta leve o grave).
- **Descalificación.** Se consideran que un participante debe ser descalificado cuando:
- Cuando se enuncie una forma y se realice otra.
 - Cuando se el participante se quede en blanco y no termine la forma.
 - Si al finalizar la forma el competidor, debido a un error, queda de espaldas al juez central.
 - Cuando se realice una forma con arma, el participante será descalificado si el arma se le cae.
 - **La realización de una forma que no esté contemplada en el listado oficial (ANEXO 1) supondrá la descalificación del competidor.**

Una falta grave supondrá una penalización de entre tres y cinco décimas menos.

Una falta leve supondrá una penalización de entre una y dos décimas menos.

Para señalar la descalificación de un competidor el juez central lo indicará con un cero en su tablilla (en el caso de realizarse la valoración por puntuación). Si la competición se llevase a cabo mediante eliminaciones por banderas el juez central levantará las banderas cruzadas.

Siempre que proceda descalificar a algún competidor, el juez central debe reunirse con el panel de jueces y el árbitro principal.

1.8. MODALIDADES INDIVIDUALES, PAREJAS Y POR EQUIPOS: LIBRE Y OBLIGATORIA

La modalidad individual, por parejas y equipos podrá consistir en **una vuelta, a dos vueltas o por eliminación**. La competición estará sujeta a la elección por parte de la organización respecto a la selección de las formas a realizar, pudiendo ser ésta **Libre** u **Obligatoria**.

- **A una vuelta:** Los participantes realizarán una forma y su puntuación será definitiva para saber el ganador. Puede ser:
 - Libre: El participante, pareja o equipo es quien elige la forma y el arma (mano vacía, abanico, espada, sable).
 - Obligatoria: La forma a realizar será impuesta, para todos los participantes la misma.
- **A dos vueltas:** Los participantes realizarán dos formas. En la primera vuelta la forma siempre será de mano vacía, mientras que en la segunda vuelta podrá ser con arma (abanico, espada o sable) o mano vacía. Pudiendo ser:
 - Primera vuelta:
 - Libre: El participante, pareja o equipo es quien elige la forma a realizar.

- Obligatoria: La forma a realizar será impuesta, para todos la misma.
- Segunda vuelta:
 - Libre: El participante, pareja o equipo es quien elige la forma y el arma (mano vacía, abanico, espada, sable).
 - Obligatoria: El arma será impuesta, para todos la misma. Puede ser obligatoria también la forma.

Tras quitar la máxima y la mínima de todas las vueltas, se sumarán las dos puntuaciones y el resultado determinará el resultado ganador.

En la modalidad de parejas o por equipos sólo nombrará la forma uno de los integrantes. En la modalidad por equipos la formación debe ser en distribución de diamante o triangulo.

No se podrá repetir la última forma realizada, a excepción de la 1ª categoría (hasta cinturón verde).

– **Por eliminación:** Los participantes se irán eliminando en cada confrontación mediante banderas.

- Libre: El participante, pareja o equipo es quien elige la forma y el arma (mano vacía, abanico, espada, sable).
- Obligatoria: La forma a realizar será impuesta, para todos participantes la misma.

Al realizar liguilla o repesca se debe tener en cuenta las siguientes particularidades:

- En caso de ser impares, se pasaría de ronda por sorteo, si no hay cabezas de serie.
- **No se podrá repetir la última forma realizada, a excepción de la 1ª categoría (hasta cinturón verde).**

En la modalidad de parejas o por equipos sólo nombrará la forma uno de los integrantes. En la modalidad por equipos la formación debe ser en distribución de diamante o triángulo.

1.9. FORMA DE SALIR Y DAR EL GANADOR

Para comenzar la participación, los competidores se colocarán en el centro del área de competición frente al panel arbitral o juez central y realizarán el saludo propio de Taiji Quan. A continuación, en el caso de parejas y equipos, sólo uno nombrará la forma que se realizará. Tras ejecutar la forma anunciada y finalizarla se volverá a saludar y se retrocede sin dar la espalda al panel arbitral (cómo mínimo en los tres primeros pasos) hasta el final del área de competición, donde se esperará el resultado o la puntuación.

En caso de que la competición se desarrolle por eliminación, los competidores saldrán de dos en dos, tanto en la modalidad individual, parejas o por equipos. El primero que es nombrado o encabeza las listas, saldrá primero y se colocará a la izquierda del panel arbitral o juez central. Cuando se termine de realizar la forma, el o los competidores se retirarán hasta el final del área de competición de la forma indicada anteriormente y se esperará hasta que el otro participante, pareja o equipo acabe su forma. Cuando el segundo termina, se retira de la misma forma y ambos esperan la puntuación o resultado.

El juez central realizará un pitido corto, seguido de otro largo y se levantarán las banderas o puntuación. En caso de ser eliminación por banderas, el Juez Principal levantará el brazo del lado del que más banderas hayan sacado de su color, proclamándose ganador de dicha confrontación.

Colocación por Eliminación

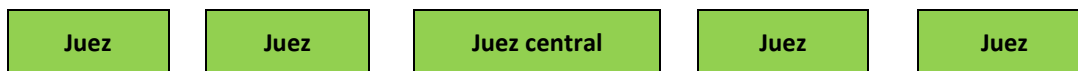


Imagen 1. Colocación para competición de formas por Eliminación (Banderas)

Colocación por Puntuación o Liguilla

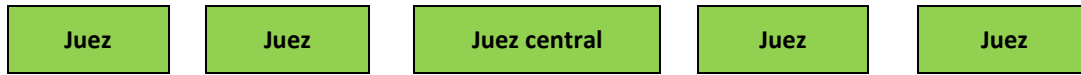


Imagen 2. Colocación para competición de formas por Eliminación (Banderas)

2. COMPETICIÓN POR PAREJAS EN OPOSICIÓN

2.1. OBJETIVO DE LA COMPETICIÓN

A través de la competición de Taiji Quan por parejas en oposición los participantes tienen la oportunidad de experimentar, poner a prueba y mejorar los principios, la ejecución de las formas y junto con sus técnicas y aplicación en un ambiente competitivo. El objetivo de esta modalidad de la competición del Taiji Quan persigue que el practicante llegue a ejecutar el trabajo sin desviarse de los principios del Taiji Quan (adherir y seguir, la suavidad supera la dureza y la técnica a la fuerza) y repercuta positivamente en lo ya expuesto, ofreciendo una herramienta de trabajo que colabore en la incesante búsqueda de la maestría del Taiji Quan.

En el desarrollo del combate los competidores deberán mantener el contacto de los brazos de forma constante y con la intención de conseguir la pérdida de equilibrio del oponente, ocasionando que este caiga al suelo o se salga fuera del área de competición establecida.

Para poder competir en esta modalidad se debe haber competido antes en, como mínimo, una categoría de mano vacía.

2.2. MODALIDADES DE COMPETICIÓN

Hay dos tipos de competición:

- Paso Restringido.
- Pie Móvil.

2.2.1. Competición de Taiji Quan por parejas en oposición con paso restringido

Los competidores realizarán dos asaltos, uno con el pie derecho adelantado y otro con el izquierdo, con un descanso entre ambos. Se podrán hacer pequeños ajustes con ambos pies, siempre dentro del área de competición establecida, para dar soporte a las técnicas que se realicen, pero nunca para recuperar un equilibrio perdido. Sin embargo, si el pie se despegaba del suelo significativamente será considerado como una

pérdida de equilibrio, por lo que estos pequeños ajustes deben ser pasos al ras del suelo.

Los competidores pueden avanzar y retroceder, tanto con el pie adelantado como con el atrasado, pero manteniendo siempre delante el mismo pie con el que comenzaron la ronda. Invertir esa posición se penalizará de forma que al oponente se le adjudicará un punto.

Los contendientes deben mantener la orientación de la línea central. Si alguno da un paso de costado con el objetivo de recuperar el equilibrio o hacerse con una posición ventajosa para atacar, el juez central volverá a colocarlos en el lugar inicial. Si alguno de los competidores insiste en esta acción, será penalizable. Por otro lado, si el paso realizado forma parte de la correcta aplicación de una técnica de desequilibrio, siempre que no comprometa el propio equilibrio del que lo realiza, este tipo de paso estará permitido.

La **zona de contacto físico** con las manos o brazos será desde la base del cuello hasta la cadera, incluyendo la espalda.

2.2.2. Competición de Taiji Quan por parejas en oposición con pie móvil

En la competición de Pie Móvil los competidores pueden moverse como prefieran, dentro del área delimitada. Cada combate consistirá en un mínimo de dos asaltos con un descanso entre ellos.

Se permitirá el contacto físico en las mismas zonas que en la modalidad de Paso Restringido, con la excepción de que los competidores podrán establecer contacto con las piernas. Esto comprende emplear las piernas como palanca, para desestabilizar, barrer; pero nunca para patear. No se permite ningún otro tipo de contacto en las piernas.

2.3. ÁREAS DE COMPETICIÓN

2.3.1. Área de competición para el trabajo de Taiji Quan por parejas con paso restringido

El **área de competición** estará perfectamente delimitada, de forma que quede marcado el espacio en el que se puede mover tanto el pie adelantado como el pie atrasado.

Consistirá en planchas de tatami o suelo acolchado, sobre el cuál se colocará una superficie rectangular donde se señalen dos rectángulos y dos círculos, donde los competidores coloquen los pies, y los cuales se encontrarán elevado s aproximadamente centímetro y medio o dos centímetros del suelo (como si se tratasen de cuatro pequeñas plataformas). Dicha superficie rectangular debe contar con las medidas especificadas más abajo (Imagen 3).

Se debe disponer de otra superficie con las mismas especificaciones y características pero que permita adelantar el pie contrario.

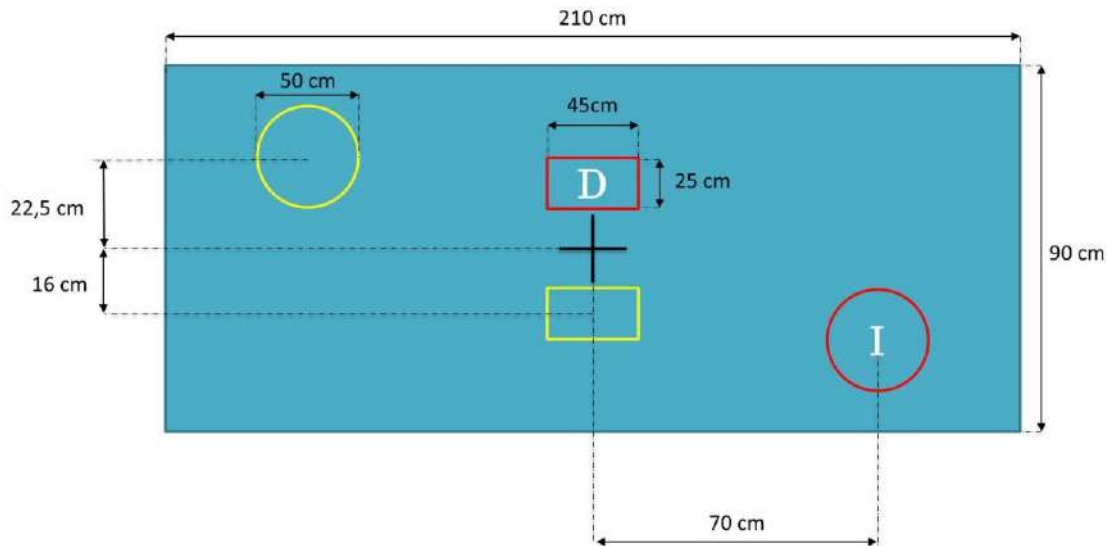


Imagen 3. Superficie rectangular delimitada con la colocación de los pies (modelo para pierna derecha adelantada)

2.3.2. Área de competición para el trabajo de Taiji Quan por parejas móvil

El área de competición se delimita mediante un círculo de 6 metros de diámetro, con el borde claramente marcado (con relevancia únicamente en competición a Pie Móvil). El centro del círculo estará señalado con una cruz.

El área de competición será un círculo de 3 metros de radio con una cruz que señala el centro.

2.4. PANEL ARBITRAL

El panel arbitral estará compuesto por un juez central y dos jueces auxiliares (jueces de tapiz), un juez de principal, un cronometrador y un marcador.

- **Un juez central:** sus funciones son arbitrar, moderar el combate, observar el trabajo de brazos de los competidores y otorgar los puntos en cada ronda. Así mismo, debe velar por que durante el asalto se mantenga en todo momento un correcto comportamiento y respeto hacia la integridad del adversario (uso de demasiada fuerza, golpes, agarres o luxaciones que supongan peligrosidad) y, en el caso de incumplirse, aplicar sus correspondientes avisos o penalizaciones.
- **Dos jueces auxiliares:** Encargados de observar al competidor que corresponda a su zona. Observan el movimiento de los pies y valoran si alguna técnica llega a bloquear la rodilla del adversario ocasionando una situación de riesgo.

En caso de discrepancia entre las puntuaciones de los jueces, predominará la del juez central, aunque los jueces podrán deliberar entre ellos durante un tiempo para valorar la situación y llegar a una conclusión, donde se tendrá en cuenta la opinión del juez principal, ya que desde su posición es posible que tenga una mejor perspectiva del combate.

- **Juez principal:** su función consiste en indicar el inicio y final de los enfrentamientos, así como confirmar las puntuaciones que se registran. En caso de que el juez central o los auxiliares no se percatasen de algún

punto, el juez principal puede notificárselo aunque la decisión final de conceder dicho punto recaerá sobre el juez central y los auxiliares. Tal y como ya se ha señalado, el juez principal puede ser requerido ante la duda de algún punto durante el desarrollo del combate. Será también el encargado de supervisar el pesaje. Es el responsable del tatami.

- **Un cronometrador:** cuya función es la de controlar el tiempo durante el evento, parando el tiempo en los momentos en los que los jueces deliberan o hablan con los competidores, el juez central marca un punto o señala una penalización; teniendo en cuenta únicamente el tiempo de acción entre ellos. El cronometrador deberá seguir las instrucciones del árbitro y parar o arrancar el cronómetro cuando el juez principal lo requiera.
- **Un marcador:** registra los puntos y las penalizaciones y anuncia a los siguientes competidores. Si la organización así lo necesitase, el puesto podría cubrirlo el juez principal o el cronometrador.

El **director de arbitraje**, será el máximo responsable de los jueces durante la competición y será quien tome las decisiones especiales, siempre con el consenso de los jueces principales.

Si la situación requiriese de personal adicional de apoyo podría nombrarse un encargado de organizar el orden de las eliminatorias, papel que de no disponer de suficiente personal podría ser desempeñado por la persona que lleve a cabo las funciones de cronometrador y/o marcador. Así mismo, podría ser necesario un encargado de registrar y pesar a los competidores, para situarlos en la división correcta; revisar que las uñas estén cortas, para que no haya arañazos al oponente; y valorar si el participante cumple con las condiciones higiénicas y de aseo personal pertinente. El registro y pesaje sólo podrá ser desempeñado por un Juez principal o Juez autorizado.

La **vestimenta oficial** de los jueces constará de:

- Pantalón negro

- Chaqueta negra
- Camisa blanca
- Corbata verde
- Zapatos negros
- Calcetines negros
- Escudo del Departamento Nacional de Taiji Quan FEKM

2.4.1. EQUIPO NECESARIO PARA LA COMPETICIÓN

Para la competición se requiere el siguiente equipo:

- **Área de competición:** para marcar el centro y/o el borde será suficiente con emplear cinta sobre el suelo siempre que sea necesario, aunque en el caso de la modalidad de paso restringido será necesario disponer de un suelo acolchado o plancha de tatami con una superficie rectangular donde se delimite la colocación de los pies (tal y como se ha indicado anteriormente en el punto 2.3.1.).
- Banderines con un extremo rojo y otro amarillo para señalar las puntuaciones o indicaciones pertinentes por parte de los jueces.
- Cronómetro
- Marcador, hojas de registro de puntuaciones y eliminatorias...
- Báscula y formulario de anotación de pesos.
- Botiquín de primeros auxilios.

2.5. LOS COMPETIDORES

La **vestimenta oficial** para los competidores de la modalidad por parejas en oposición debe regirse por las siguientes normas y requisitos:

- Los competidores deben usar un pantalón al uniforme de Taiji Quan.
- Camiseta de manga corta o sin manga (siempre que mantengan una estética acorde a la actividad)

- Zapatillas de Taiji Quan (siempre que mantengan una estética acorde a la actividad) o, en su defecto, competir con los pies descalzos.
- De requerirlo, los competidores pueden llevar protector bucal y genital.
- Se incorporará al atuendo un cinturón o fajín para diferenciar a los competidores, uno amarillo y otro rojo.
- No se podrá portar ningún tipo de complemento u objeto (anillos, collares, pulseras, etc.).
- En caso de que el competidor tenga el pelo largo deberá llevarlo recogido.

2.5.1. Categorías por sexo y peso

La competición comprenderá categorías femenina y masculina y por peso; estructurados de la siguiente forma:

- Categoría Femenina.

- Hasta 49 kg
- 50-59 kg
- 60-69 kg
- A partir de 70 kg

- Categoría Masculina

- Hasta 54 kg
- 55-64 kg
- 65-74kg
- 75-84 kg
- 85-94 kg
- A partir de 95 Kg

La organización del torneo puede decidir utilizar una distribución de categorías por peso diferente según lo considere oportuno. Por otro lado, un competidor de una categoría inferior podrá participar en una superior, pero nunca al contrario.

2.5.2. Realización del Pesaje

Antes del inicio de la competición, el juez principal, o el juez autorizado para ello, registrará y pesará a los competidores, para situarlos en la división correcta. También revisará que las uñas estén cortas, para que no haya arañazos al oponente; y valorará si el participante cumple con las condiciones higiénicas y de aseo personal necesarias.

Los competidores deben presentarse en el lugar designado para la competición en las horas establecidas para el pesaje por parte de la organización. El pesaje se realizará en ropa interior. El competidor que no respete los horarios indicados por la organización será descalificado.

El competidor que se haya inscrito en una categoría que no se corresponda con la de su peso será recolocado por parte del encargado de pesaje en la categoría pertinente.

Tras el pesaje se realizarán las revisiones de manos, uñas e higiénicas; y se elaboraran las listas definitivas de inscripción de los competidores. Cualquier decisión tomada, en circunstancias especiales (por ejemplo, una categoría con un solo competidor que se fusione con una categoría superior) deberá ser aprobada por la organización de la competición.

2.6. CARACTERÍSTICAS GENERALES DE LA COMPETICIÓN DE TAIJIQUAN POR PAREJAS

El ganador de las ronda será el que consiga más puntos al finalizar el tiempo establecido. Se adjudican puntos a un contendiente cuando su oponente comete un error puntuable (pérdida de equilibrio o alguna infracción). Sin embargo, un contendiente será descalificado automáticamente cuando reciba cinco advertencias por una falta leve o dos advertencias por una falta grave, otorgándole la victoria al oponente.

Si un competidor lograra puntuar 10 puntos de ventaja sobre su oponente se le declarará ganador de la ronda sin ser necesario que el tiempo del enfrentamiento se agote.

Tipo de eliminatoria

La organización decidirá el tipo de eliminatorias en función del número de participantes y duración estimada del evento, pudiendo ser las siguientes:

- Doble eliminación o “Todos contra todos”. Si las condiciones lo permiten este tipo de eliminatorias es el ideal para dar a cada competidor la mayor cantidad de veces posible y así poder poner a prueba su habilidad con diferentes oponentes. El sistema consiste en enfrentar, tal y como dice el nombre, a todos los competidores contra todos, pudiéndose fusionar las categorías de pesos en caso de que la organización así lo sugiera. De no poder realizarse por este método por falta de tiempo, la organización podría reducir el tiempo de los asaltos en lo que considere oportuno, nunca por debajo del minuto.
- Eliminatorias simples. Los emparejamientos en el torneo se realizarán al azar. El sistema es el de una eliminación directa realizando un único combate y que determinará el contendiente eliminado.

Las eliminatorias tipo todos contra todos sería la primera opción, para que así todos los participantes tengan la oportunidad de competir

2.6.1. DESARROLLO Y PROTOCOLO DEL COMBATE DE TAIJIQUAN POR PAREJAS con paso restringido

A. Duración

Cada combate se compondrá de dos rondas, una con el pie derecho adelantado y otra con el pie izquierdo adelantado. Cada ronda tendrá una duración de dos minutos reales de confrontación, parándose el cronometro cada vez que el juez central puntúe, al competidor o detenga el combate en algún momento para realizar algún aviso o penalizar a alguno de los competidores. Entre rondas habrá 30 segundos o un minuto de descanso según decida el juez central.

B. Señales

COLOCACIÓN

Antes de empezar el combate, los participantes siempre deberán saludarse entre ellos y a los jueces con el saludo propio de Taiji Quan (puño derecho cerrado y la mano izquierda colocada sobre los dedos del puño).

Los participantes esperarán en el borde del área de competición hasta que el juez central, poniendo los brazos en cruz y con un simple gesto de las manos indicando el centro del área invita a los competidores a colocarse para el evento.

El juez central cruza sus brazos para indicar a los contendientes que tomen contacto entre ellos. En el primer asalto los contendientes establecen contacto con el dorso de la muñeca derecha, la mano izquierda tocando el codo derecho del adversario y el pie derecho adelantado. En el segundo asalto será al revés, muñeca izquierda, mano derecha sobre el codo del oponente y pie izquierdo adelantado. Siempre se comenzará con el pie derecho adelantado.

PREPARACIÓN

El juez central confirma con los jueces de tapiz, cronometrador, secretario y contendientes que están preparados para comenzar cerrando el puño a la altura del hombro.

COMIENZO

El juez central indicará con un “Empezar” el comienzo del combate, momento en el cual los competidores deberán empezar a realizar círculos sin pérdida de contacto (pegar, adherirse, seguir), y a partir del tercer círculo el juez decidirá en qué momento empieza la acción diciendo “Tiempo – Ya”.

A partir de entonces, los competidores podrán empezar a competir para puntuar (entre la palabra “Tiempo” y “Ya” puede haber un pequeño lapsus de tiempo que el juez decidirá). En el momento que el juez central diga “Tiempo” se pondrá en marcha el cronómetro.

Ante cualquier situación, otorgar un punto, dar un aviso, penalizar, o cualquier otra opción en la cual cese la acción, el juez central parará el tiempo con un “Stop”.

Una vez otorgado el punto, penalización o aviso se volverá a la competición volviendo al principio con un “Reanudar” indicando así la vuelta al contacto de brazos, seguido de nuevo por “Tiempo – Ya”.

TIEMPO MUERTO Y CONFERENCIA ARBITRAL

En caso de que alguno de los contendientes, el juez central o el equipo arbitral necesite aclaración sobre alguna norma o procedimiento, el juez central puede decidir utilizar un “tiempo muerto” para una conferencia arbitral que será administrada por el mismo.

El tiempo muerto puede ser empleado cuando el juez central o los jueces de auxiliares necesiten aclarar algo que hayan visto en la ronda. Estos tiempos muertos y conferencias no deben contar en el tiempo de los asaltos y deben limitarse al mínimo posible, tratando sólo temas directamente relacionados con la ronda en marcha.

En el caso de que un juez auxiliar observe un error que no ha sido señalado por el juez central, puede indicarlo con un “Alto”, explicar el motivo y sugerir al juez central que asigne el punto. El juez central podrá optar por asignar el punto según la sugerencia, lanzar un aviso si le parece apropiado o simplemente tomar nota del comentario del juez de tapiz.

FINALIZACIÓN DE LA RONDA

Al final de la ronda, el juez central se pondrá entre los dos contendientes mirando a la mesa arbitral, solicitará la puntuación final al juez principal y anunciará el ganador de la misma, levantando hacia arriba su brazo del lado del ganador.

Después del anuncio del ganador, comenzarán los preparativos para la siguiente ronda.

DETERMINACIÓN DEL GANADOR

Gana el contendiente con el mayor número de puntos al final de las dos rondas. Si uno de los competidores llegase a lograr una diferencia de diez puntos, se le dará como ganador sin que finalice el tiempo del combate.

Bajo una situación de empate, gana el contendiente con el menor número de faltas graves. Si aún están empatados, gana el que tenga menos faltas leves. Si aún sigue el empate, se hará otro asalto de 1 minuto para determinar el ganador. Sin embargo, si la competición se desarrollase por eliminatorias dobles o “Todos contra todos” y se llegase a una situación de empate en los puestos del podio debido al mismo número de victorias entre los competidores, directamente, se realizará un asalto entre los contendientes afectados para lograr el desempate.

2.6.2. DESARROLLO Y PROTOCOLO DEL COMBATE DE TAIJIQUAN POR PAREJAS A PIE MÓVIL

A. Duración

Un asalto de 2 minutos, con un descanso de 30 segundos o 1 minuto entre ambas, a criterio del juez central (en función de la exigencia del primer enfrentamiento).

B. Señales, normas y protocolos

Las normas y protocolos del Taiji Quan por parejas con Pie Móvil, incluyendo colocación, preparación, comienzo, durante la ronda, asignación de puntos, etc. son las mismas que en el Paso Restringido, con las siguientes excepciones:

- Los competidores podrán establecer contacto con las piernas. Esto comprende emplear las piernas como palanca, para desestabilizar, barrer; pero nunca para patear. No se permite ningún otro tipo de contacto en las piernas.
- Se asignan dos puntos si cualquier parte del cuerpo del oponente (incluyendo los pies) toca el suelo fuera del área de competición.

2.6.3. ELECCIÓN DEL VENCEDOR EN CASO DE INTERRUPCIÓN DE LA COMPETICIÓN

Si la competición es interrumpida por algún incidente la forma de determinar el ganador o perdedor se regirán en función de las siguientes reglas:

- Si un competidor resulta lesionado por su propio descuido será descalificado y no habrá penalización alguna sobre su oponente.
- Si un competidor resulta lesionado durante un incumplimiento de las reglas por parte de su oponente, el descalificado será el que ha incumplido las normas de la competición.
- Si la competición es interrumpida debido a la misma causa para ambos competidores, el ganador o el perdedor se decidirá por la decisión de la mayoría de los componentes del equipo arbitral, y en caso de empate siempre primará la opinión del juez central de tapiz.
- Un competidor que abandona la competición durante la misma será descalificado.

2.7. NOTIFICACIÓN DE PUNTOS Y FALTAS

Todo competidor deberá obedecer cada una de las señales que el juez central indique, en caso de desobedecer alguna de ellas pueden ser penalizado dependiendo de la falta.

Si dos de los tres jueces de tapiz confirman el punto, el juez principal lo asigna, y entonces el marcador lo registra, de la misma forma que de tratarse de una falta o infracción.

- **Juez central:** El juez central sólo asignará puntos por hechos que vea personalmente. Los jueces auxiliares sólo serán consultados para confirmación, a menos que una sugerencia de alguno de ellos, lleve al juez central a una asignación.

El juez central indica “Stop” al apreciar un error. Esto detiene la acción y el cronómetro.

El juez central notificará al juez principal las faltas de la siguiente forma:

Infracción – Color del amonestado – Punto – Color del que recibe punto

Por ejemplo:

- Pérdida de equilibrio, rojo; 1 punto amarillo.
- Colgarse, amarillo; 1 punto rojo.

Si se considerase oportuno, con el ánimo de resultar más explícito o por que la infracción así lo requiriese; podría señalarse la falta a la que se corresponde la infracción:

- Golpe, rojo, falta grave; 2 puntos amarillo.

El juez central puede solicitar confirmación de los jueces auxiliares de tapiz, los cuales pueden confirmar, contradecir o no opinar.

- **Jueces auxiliares de tapiz:** Si un juez auxiliar de tapiz observa un error que no ha sido señalado por el Juez central, puede detener la acción con un “Alto” cruzando sus dos banderines a la altura del pecho, explicar el motivo y sugerir al juez central que asigne el punto. El juez central podrá optar por asignar el punto según la sugerencia, penalizar una infracción, lanzar un aviso si le parece apropiado o simplemente tomar nota del comentario del juez de tapiz.

De darse el caso de que un juez de tapiz tuviese una opinión contraria respecto a una acción que, para el juez central, se otorgue o no un punto, deberá señalar con los dos banderines al centro de la plataforma. En este caso el juez central deberá deliberar con el mismo y, si procede, con el otro juez de tapiz para otorgar o no un punto, penalizar o amonestar a los competidores.

Si los dos jueces de tapiz levantan sus banderines en contra de la asignación del juez central, éste deberá cambiarla (aunque este podrá deliberarla si piensa firmemente que así lo requiere).

Para confirmar el punto, los jueces auxiliares de tapiz mostrarán el banderín con el extremo del color del competidor al que se le asigna el punto hacia arriba, una vez que el juez central confirma el punto con su brazo extendido arriba del lado del vencedor del punto, para acto inmediato indicar el mismo con los dedos el número de puntos que se le conceden.

2.8. ARBITRAJE Y GUÍA DE PUNTACIÓN

El **juez principal** marcará las acciones y errores puntuables, que deben ser confirmados por la mayoría de los jueces del tapiz. Si un juez auxiliar observa un error puntuable, podrá detener la acción y avisar al juez central.

El **juez central** debe reanudar la acción inmediatamente después de notificar los puntos al marcador.

El **juez central** podrá dar avisos verbales en cualquier momento en que lo considere conveniente. El propósito de un aviso es informar a los contendientes de que están entrando en un tipo de acción que los puede llevar a cometer errores puntuables. Un aviso no implica la asignación de puntos y no será registrado.

Las infracciones están asociadas con Faltas leves y Faltas graves. Si un contendiente recibe cinco faltas leves o dos faltas Graves, será automáticamente descalificado.

2.8.1. SISTEMA DE PUNTUACIÓN

Un competidor recibe puntos de dos formas distintas. En primer lugar, se otorgará puntos al competidor que logre causar un error en el oponente, es decir, mediante su habilidad o la falta de habilidad del oponente para contrarrestarlo. Por otro lado, cuando un competidor comete una infracción o falta se le penaliza asignándole puntos al contrario en función de la falta que cometa. Podemos clasificar los errores del oponente o las acciones puntuables y las faltas del adversario con un valor de 1 punto o 2 puntos.

Además, de las faltas (leves y graves), se puede llegar a la descalificación de un competidor por determinadas acciones.

A. Errores generales del oponente o acciones puntuables

POR PAREJAS A PASO RESTRINGIDO

1 punto

- Si se desestabiliza al oponente y este se desequilibra moviendo un pie.
- Pérdida de equilibrio del oponente: El juez central detendrá la acción y el tiempo al primer signo de que un contendiente pierde el equilibrio. No necesita esperar hasta que se caiga o mueva alguno de sus pies (por ejemplo, mover los brazos en círculos para equilibrarse).
- Si el oponente evita el contacto: Evitar la interacción será penalizable (probablemente este error esté precedido por avisos del juez central).
- Si el oponente toca el suelo: Cuando cualquier parte de un competidor (las manos, rodillas), y los pies, entran en contacto con el suelo fuera de las plataformas (los pies están delimitados en un pequeño espacio elevado, si rozan el suelo fuera de la plataforma se penalizará con un punto, aunque se mantengan los pies dentro de la plataforma; véase

Imagen 3).

2 puntos

- Si se desestabiliza al oponente haciéndole mover los dos pies del espacio que tienen delimitado.
- Si el oponente cae al suelo o toca el suelo con uno o los dos pies fuera de la plataforma.

PUNTUACIÓN EN COMPETICIÓN POR PAREJAS A PIE MÓVIL

1 punto

- Si el oponente toca el suelo: Cuando cualquier parte de un competidor (las manos, rodillas) entra en contacto con el suelo (ser proyectado al suelo, pero no de una manera clara).

2 puntos

- Cuando cualquier parte del cuerpo, incluyendo los pies, toca el suelo fuera del círculo de 6 metros del área de competición.

- Ser proyectado al suelo claramente.

B. Faltas

Las faltas, salvo excepciones señaladas, serán las mismas tanto para la modalidad de paso restringido como pie móvil.

FALTAS LEVES (1 PUNTO)

- **Evitar contacto.** Evitar la interacción será penalizable.
- **Hacer caso omiso de las indicaciones** del juez central sobre una acción reiterando en su uso (Penalizado con un punto, siempre a criterio del juez central).
- **Acciones peligrosas.** Movimientos en los cuales se puede llegar a la lesión de una rodilla o un codo (bloqueándola en una proyección o acción de desequilibrio).
- **Fuerza excesiva.** Cuando un contendiente rompa el contacto con brusquedad, se resiste con dureza o se muestra agresivo, con poca técnica y/o entra en contacto de nuevo con un golpe. El juez central podrá advertir primeramente a los participantes antes de penalizar la acción.
- **Agarrar al oponente por la ropa**
- **Doble agarre,** sujetar al oponente con los pulgares de las dos manos cerrados.
- **Colgarse.** Agarrar al oponente con una o ambas manos, o rodearle con uno o ambos brazos, para evitar perder el equilibrio. (en resumen, colgarse del oponente cuando uno se desequilibra con la intención de no caerse).
- **Contacto ilegal.** Establecer contacto con cualquiera de las partes del cuerpo no permitidas (fuera del área de contacto permitido).

Usar las piernas (sólo penalizable en la modalidad de paso restringido), rodillas, codos, doble agarre, colgarse del oponente, agresividad excesiva, golpear con el puño,

agarrar la ropa del oponente, golpear con la cabeza, luxación en dedos, atacar a las ingles, usar puntos de presión...y, en definitiva, una conducta poco deportiva será penalizado con 1 punto si el juez central lo estima oportuno (siempre a criterio del juez, puede ser un golpe sin intención y de carácter leve, o un golpe fuerte con intención, este último caso sería grave y serían dos puntos).

FALTAS GRAVES (2 PUNTOS)

- Golpear perdiendo el contacto. Incluye puñetazos, golpes con el codo o con el hombro y patadas (en la modalidad de pie móvil, no confundirlas con intentos de proyección con las piernas, rodillas o pies, estas si están permitidas).
- Cualquier ataque con la cabeza.
- Usar piernas, rodillas o pies (en la modalidad de pie móvil, está permitido mientras que no se empleen para golpear).
- Patear.
- Luxar articulaciones o utilizar puntos de presión.
- Pellizcar o tirar del cabello.
- Atacar la zona de las ingles.
- Cualquier técnica cuyo objetivo sea dañar al oponente.

El juez central tendrá la última palabra en decidir si la falta que el competidor ha realizado es una falta leve o una falta grave, en función de la intencionalidad de la misma.

C. Acciones de descalificación para paso restringido y móvil

- Faltar al respeto de los jueces, al oponente o algún componente de la competición será motivo de descalificación (siempre a criterio del juez central).

- En caso de **reiteración** de poner en peligro la integridad física del oponente se considerará una falta grave y será descalificado (bloqueos codos o rodillas, por ejemplo).
- **Usar reiteradamente** alguna de técnicas peligrosas para las piernas, rodillas, codos, agresividad excesiva, golpear con el puño, agarrar la ropa del oponente, golpear con la cabeza, luxación en dedos, atacar a las ingles, usar puntos de presión. **Conducta poco deportiva**. Todo ello será penalizado con la descalificación.
- Si un contendiente recibe cinco Advertencias o dos Advertencias Graves, será automáticamente descalificado (**o una falta grave** que el juez considere que no tiene justificación y es desproporcionada, a criterio del juez central y en consenso con los jueces de auxiliares. El juez central siempre tendrá la última palabra en este caso).



F E K M
Federación Española de Kickboxing y MuayThai

3. REQUISITOS PARA PODER SER ARBITRO DE TAIJI QUAN – FEKM

Para poder optar a la titulación de arbitraje de la FEKM, será imprescindible cumplir con unos requisitos mínimos en cada categoría.

- **Arbitro nacional C:** ser cinturón negro 1^{er} grado de Taiji Quan, tener licencia en vigor, realizar el curso de arbitraje correspondiente y aprobar el examen.
- **Arbitro nacional B:** ser cinturón negro 2^o grado, tener licencia en vigor, llevar un año de Arbitro Nacional C y haber arbitrado al menos dos campeonatos de Arbitro Nacional C, realizar el curso de arbitraje correspondiente y aprobar el examen.
- **Arbitro nacional A:** ser cinturón negro 3^{er} grado, tener licencia en vigor, llevar dos años de Arbitro Nacional B y haber arbitrado al menos cuatro campeonatos de Arbitro Nacional B; realizar el curso de arbitraje correspondiente y aprobar el examen.

UN ARBITRO DEBE DE SER RESPETUOSO, HONESTO Y TENER CONOCIMIENTOS.



Redacción:
José Manuel Alonso Serrano (Director Nacional de Arbitraje del Departamento de Taiji Quan)

David Fernández Garrote (Delegado para la Modalidad por Parejas en Oposición)

Abraham Rivera Peña (Director Autónomico Gallego de Arbitraje de Taiji Quan)

Contacto:

José Manuel Alonso Serrano

Director Nacional de Arbitraje del Departamento de Taiji Quan

e-mail: arbitrajetaijiquanfekm@gmail.com

ANEXO 1: LISTADO OFICIAL DE LAS FORMAS DE TAIJI QUAN PERMITIDAS EN COMPETICIÓN

1ª CATEGORIA. HASTA CINTO VERDE

- 8 de mano vacía. Estilo Yang.
- 10 de mano vacía. Estilo Yang.
- 16 de mano vacía. Estilo Yang.
- 9 de mano vacía. Estilo Chen moderna.

2ª CATEGORIA. CINTOS AZUL Y MARRÓN

- 16 de mano vacía. Estilo Yang.
- 24 de mano vacía. Estilo Yang.
- 18 de abanico. Estilo Yang.
- 18 de espada. Estilo Yang.
- 9 de mano vacía, moderna.
- 9 de mano vacía, Familia Chen.
- 19 mano vacía, Familia Chen.
- 30 movimientos, Chen tradicional.
- Dajia Yilu.
- Dajia Erlu.
- 10 mano vacía, Yang tradicional.
- 13 mano vacía, Yang tradicional.
- 16 mano vacía, Yang tradicional.
- 22 mano vacía, Yang tradicional.

3º CATEGORIA. CINTOS NEGROS

- 24 de mano vacía. Estilo Yang.
- 32 de mano vacía. Estilo Yang.
- 40 de mano vacía. Estilo Yang.
- 42 de mano vacía. Estilo Yang.
- 36 de abanico. Estilo Yang.
- 52 de abanico. Estilo Yang.
- 32 de espada. Estilo Yang.
- 13 de sable. Estilo Wu.
- 13 Wudang.
- 28 Wudang.
- Fuchen Wudang.
- Espada Wudang.
- Abanico Wudang.
- 103 Yang Tradicional.
- 49 Yang Tradicional.
- Espada 67, Yang Tradicional.
- Sable 13, Yang Tradicional.
- Laojia Yilu, Chen Tradicional.
- Laojia Erlu, Chen Tradicional.
- Xinjia Yilu, Chen Tradicional.
- Xinjia Erlu, Chen Tradicional.
- Dan Dao 23 sable, Chen Tradicional.
- Dan Jian 49 espada, Chen Tradicional.
- Dan Jian 36 espada, Chen Tradicional.
- Lia Bua Qiang 72 Lanza, Chen Tradicional.
- Da Dao 30 Alabarda, Chen Tradicional.
- Abanico, Chen Tradicional.



ANEXO 2: CUADROS DE LIGUILLA



F E K M

Federación Española de Kickboxing y Muaythai



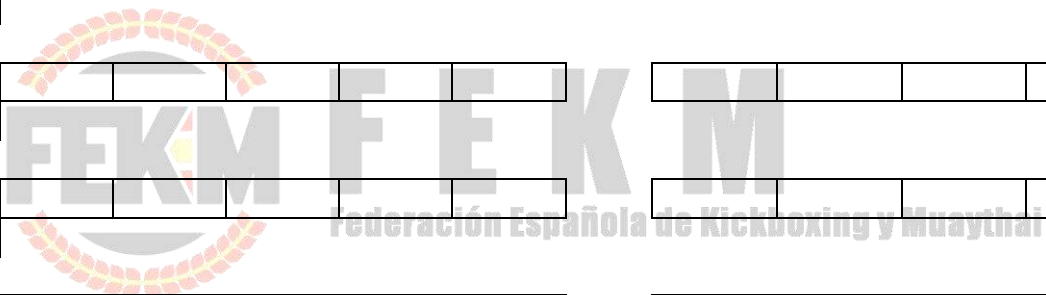
CAMPEONATO: _____

Lugar: _____ Fecha: _____

CUADRO DE LIGUILLA POR PUNTUACIÓN

Modalidad: FORMAS POR PAREJAS Categoría: _____

PARTICIPANTES	1ª VUELTA					2ª VUELTA					TOTAL





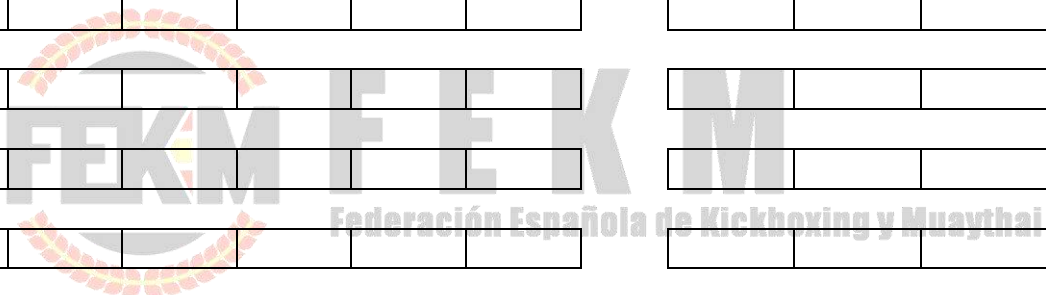
CAMPEONATO: _____

Lugar: _____ Fecha: _____

CUADRO DE LIGUILLA POR PUNTUACIÓN

Modalidad: FORMAS INDIVIDUAL Categoría: _____

PARTICIPANTES	1ª VUELTA					2ª VUELTA					TOTAL



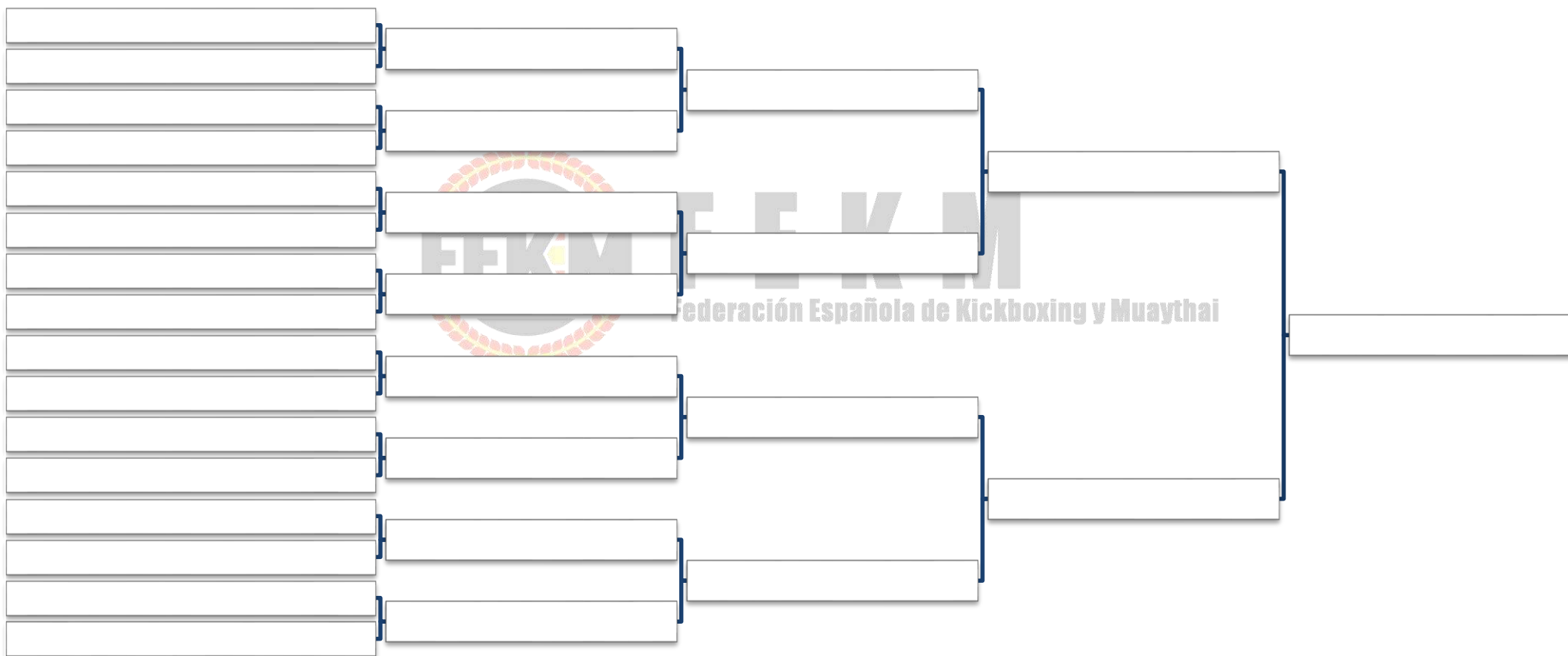


CAMPEONATO: _____

Lugar: _____ Fecha: _____

CUADRO DE LIGUILLA POR ELIMINACIÓN

Modalidad: _____ Categoría: _____





CAMPEONATO: _____

Lugar: _____ Fecha: _____

CUADRO DE LIGUILLA POR ELIMINACIÓN - REPESCA

Modalidad: _____ Categoría: _____





CAMPEONATO: _____

Lugar: _____ Fecha: _____

RESULTADOS

Modalidad: _____ Categoría: _____

Posición	Participantes
1º	
2º	
3º	
4º	
5º	
6º	
7º	
8º	
9º	
10º	
11º	
12º	
13º	
14º	
15º	
16º	
17º	
18º	
19º	
20º	
21º	
22º	
23º	
24º	
25º	
26º	
27º	
28º	
29º	
30º	
35º	
36º	
37º	
38º	
39º	
40º	

