

Departamento Nacional de Kung Fu

Reglamento de Competición Formas

Comisión Técnica de Kung Fu

KUNG FU

Enero 2023

D.N.K.F.

INDICE

CAPÍTULO I.	NORMAS GENERALES.....	2
ARTÍCULO 1.	ÁREA DE COMPETICIÓN.....	2
ARTÍCULO 2.	VESTIMENTA Y EQUIPO DE PROTECCIÓN.....	2
ARTÍCULO 3.	ORGANIZACIÓN DE LA COMPETICIÓN.....	3
ARTÍCULO 4.	PANEL DE ARBITRAJE Y SUS FUNCIONES.....	4
ARTÍCULO 5.	EL ENCUENTRO DE TAOLU.....	5
ARTÍCULO 6.	ESTILOS Y ARMAS.....	8
ARTÍCULO 7.	LESIONES Y ACCIDENTES EN LA COMPETICIÓN.....	9
ARTÍCULO 8.	PROTESTAS OFICIALES.....	9
ARTÍCULO 9.	ADAPTACIÓN DE ESTAS REGLAS PARA EVENTOS FUERA DE LA RFEK.....	10
ARTÍCULO 10.	DISPOSICIÓN FINAL Y ENTRADA EN VIGOR.....	10
CAPÍTULO II.	APÉNDICES.....	11
APÉNDICE 1.	MODALIDADES, CATEGORÍAS Y EDADES.....	11
APÉNDICE 2.	FORMAS.....	12



CAPÍTULO I. NORMAS GENERALES.

ARTÍCULO 1. ÁREA DE COMPETICIÓN

- 1.1. Será una superficie plana, sin obstáculos. Estará formada por un rectángulo con las medidas de 14 x 8 metros. También serán válidas superficies de 8x8 m.
- 1.2. El área de competición no debe presentar hendiduras o separaciones entre las colchonetas o tapices, ya que éstas pueden provocar lesiones en los competidores y dificultar el desarrollo de la competición.
- 1.3. Los Jueces se sentarán fuera del perímetro de seguridad, en una mesa central y a una distancia mínima de 1 metro de dicho perímetro.
- 1.4. No debe haber anuncios, letreros, paredes, pilares, etc. a menos de un metro del perímetro exterior del área de seguridad.
- 1.5. Cuando se coloquen monitores o pantallas entre las áreas de competición, estos deben colocarse lo suficientemente lejos de cada área de competición para permitir un área de seguridad de 1.5 metros entre áreas de competición en todos los lados. (Los monitores deben colocarse a una distancia mínima de 1,5 metros de la zona exterior del Tatami).

ARTÍCULO 2. VESTIMENTA Y EQUIPO DE PROTECCIÓN

- 2.1. Árbitros y Jueces.
 - 2.1.1. El uniforme oficial será el siguiente:
 - a) Chaqueta azul marino con botones sencillos (código de color 19-4023 TPX).
 - b) Pantalón gris claro liso sin dobladillo (código de color 18-0201 TPX).
 - c) Camisa blanca de manga corta.
 - d) Calcetines lisos de color azul oscuro o negro y zapatos negros sin cordones para usar en el área de competición.
 - e) Corbata oficial sin pasador.
 - f) Un silbato negro con un discreto cordón blanco.
 - g) Bolígrafo.
 - 2.1.2. Se permiten las siguientes adiciones a la vestimenta:
 - a) Una alianza sencilla.
 - b) Prenda de cabeza de carácter religioso (voluntaria) aprobadas por la RFEK.
 - c) Una horquilla y unos pendientes discretos.
 - d) El cabello debe estar retirado de los hombros y el maquillaje debe ser discreto.
 - e) No se pueden usar tacones de más de 4 cm con el uniforme.
 - 2.1.3. Los árbitros y jueces deben usar el uniforme oficial en todos los torneos, sesiones informativas y cursos.
 - 2.1.4. Para eventos multideportivos en los que se proporcione ropa deportiva como uniforme para los árbitros y a coste del LOC, este será acorde al evento específico, en este caso el uniforme oficial de los árbitros puede ser sustituido por ese uniforme ordinario, siempre que se solicite por escrito a la RFEK por el organizador del evento y aprobado formalmente por la RFEK.

- 2.1.5. Si la Dirección de Arbitraje está de acuerdo, puede permitir que los árbitros se quiten la chaqueta.
- 2.1.6. La Comisión de Arbitraje o el Árbitro Principal pueden rechazar la participación de cualquier oficial que no cumple con este reglamento.
- 2.2. Competidores:
- 2.2.1. Los competidores de Taolu vestirán el uniforme de su escuela, indistintamente del color del traje, siempre y cuando se atengan a las normas establecidas en el presente reglamento.
- 2.2.2. Se prohíben adornos de pelo, bandas elásticas en la frente, cadenas, o cualquier tipo de objeto que pueda causar daño, como gafas, pendientes, objetos metálicos o punzantes (“piercing”) en cualquier parte del cuerpo.
- 2.2.3. El uso de aparatos metálicos de ortodoncia debe estar autorizado por el árbitro y el médico oficial. El competidor será plenamente responsable de cualquier lesión.
- 2.2.4. Los competidores se presentarán provistos de la vestimenta reglamentaria, y con el debido aseo personal. En caso de tener el pelo largo, deberá estar perfectamente recogido y no provocar molestias.
- 2.2.5. La camiseta y el pantalón del competidor podrán llevar el escudo de su Federación Autonómica.
- 2.2.6. Está prohibida la utilización de prendas y equipos no autorizados.
- 2.2.7. Los contendientes que se presenten al área de competición con equipo no autorizado tendrán dos minutos para corregirlo, y el Entrenador perderá automáticamente el derecho a dirigirlos en ese encuentro.
- 2.3. Entrenadores
- 2.3.1. Los entrenadores deben, en todo momento durante el torneo, usar el chándal oficial de su Federación Autonómica y exhibir su identificación oficial.
- 2.3.2. Se permiten los siguientes objetos a la vestimenta:
- Una alianza sencilla.
 - Prenda (voluntaria) que cubran la cabeza por mandato religioso aprobada por la RFEK.
- 2.3.3. El Supervisor de la Competición de la RFEK o la Comisión Organizadora, podrá permitir a los Entrenadores que, en vez de la parte superior del chándal, usen una camiseta oficial del equipo de su Federación o una camiseta de color liso sin logotipos.

ARTÍCULO 3. ORGANIZACIÓN DE LA COMPETICIÓN.

- 3.1. Formatos de Competición.
- 3.1.1. La competición podrá ser individual, por parejas o equipos y dividida por estilos, género, edad y mano/arma.
- 3.1.2. La división por estilos deberá ser indicada en el boletín de cada competición, así como las formas permitidas o sus especificaciones.
- 3.1.3. Divisiones de estilos son:
- Tradicional / Moderno

- b) Interno / Externo
 - c) Norte / Sur
 - d) Arma Corta / Arma Larga / Otras armas / Por armas.
 - e) Estilos de imitación.
 - f) Qi Gong / Chi Kung.
- 3.1.4. Los equipos podrán ser de 3 a 10 personas según se especifique en el boletín de la competición. Podrán ser masculinos, femeninos o mixtos.
- 3.1.5. Un competidor no podrá participar en más de un equipo de cada modalidad, por ejemplo, no podrá participar en dos equipos de mano vacía, pero si podrá hacerlo en equipos de diferentes modalidades, de mano vacía, de armas o de Duilian. El competidor que participe con un equipo, también lo podrá hacer individualmente.
- 3.1.6. Los equipos deben ser homogéneos en cuanto al requisito de edad de la categoría. No se pueden mezclar deportistas de diferentes categorías de edad para la conformación de equipos salvo que se especifique lo contrario en el boletín de la competición.
- 3.1.7. Se podrá proponer limitaciones de tiempo de ejecución en cada competición.
- 3.1.8. Se aplicará el sistema de puntuación a menos que se determine lo contrario para una competición específica o una serie de torneos.
- 3.1.9. Se podrá aplicar el sistema Round-robin o eliminatoria con y sin repesca.
- 3.2. Inasistencia al área de competición.
- 3.2.1. Los competidores que no se presenten cuando sean llamados serán descalificados de esa categoría. No afectará a su participación en otras categorías.
- 3.3. Variaciones de los formatos de competición
- 3.3.1. Si se va a solicitar una variación del formato de competición distinta a la descrita en estas reglas para un torneo en particular, esto debe anunciarse claramente en el boletín del torneo.

ARTÍCULO 4. PANEL DE ARBITRAJE Y SUS FUNCIONES.

- 4.1. Composición
- 4.1.1. El Panel de Arbitraje para cada combate consistirá en un Jefe de Tapiz, cinco Jueces (mínimo) y un Anotador.
- 4.1.2. Los jueces de un encuentro de medallas no deben ser de la misma Federación Autónoma de cualquiera de los participantes ni poseer cualquier otro conflicto de intereses. Es deber de cualquier oficial informar sobre un posible conflicto de intereses antes de que comience el encuentro.
- 4.1.3. Todos los miembros del panel arbitral deberán estar convenientemente titulados, colegiados, acreditados y equipados para la competición.
- 4.1.4. Se podrán realizar competiciones con dos tipos de paneles de arbitraje:
- a) Seis jueces de paneles A y B. Los jueces del panel A son responsables de puntuar el rendimiento técnico (calidad de movimientos). Los jueces B son responsables de puntuar el rendimiento general.
 - b) Cinco jueces con una valoración general de la ejecución.

4.2. Funciones del Panel Arbitral.

4.2.1. Jefe de Tapiz.

- a) Delegar, nombrar y supervisar a los Jueces para todos los encuentros en el área bajo su control.
- b) Supervisar el desempeño de los Jueces en sus áreas, y asegurarse de que los Oficiales designados son capaces de realizar las tareas que les han sido asignadas.
- c) Elaborar un informe diario, por escrito, sobre el desempeño de cada oficial bajo su supervisión, junto con sus recomendaciones que pueda tener para la Comisión de Arbitraje.

4.2.2. Juez Principal

- a) El Juez Principal y los Jueces se sitúan en sillas en una única mesa central.
- b) Ordenará el comienzo y finalización de todas y cada una de las pruebas.
- c) Si se contempla el uso de tablillas para marcar las puntuaciones de los jueces, este ordenará la exposición de las puntuaciones hacia el público. Entre las órdenes “exponer” y “bajar” marcadores, dejará pasar el tiempo necesario que requiera el anotador de área para registrar dichas puntuaciones (ver señales acústicas y gestos del árbitro en los apéndices).

4.2.3. Jueces.

- a) Puntúan las actuaciones de los competidores
- b) Firman en sus hojas de puntuaciones y las entregan cuando el jefe de tapiz las requiera.
- c) Votan y opinan cuando sean requeridos para ello.

4.2.4. Juez Anotador.

- a) Existe uno por cada área de competición y tiene las siguientes funciones:
- b) Controlar el tiempo y final del encuentro y anotar las puntuaciones emitidas por los jueces.

ARTÍCULO 5. EL ENCUENTRO DE TAOLU

5.1. Inicio y fin del encuentro.

- 5.1.1. Los competidores realizarán el saludo propio de su escuela al entrar al área de competición y al inicio de su ejecución.
- 5.1.2. Los jueces emitirán su valoración al final de la ejecución y la mostrarán si se emplean tablillas de puntuación. Los miembros del panel A están encargados de evaluar la técnica y el nivel y la calidad de movimientos en las rutinas. Los miembros responsables del panel B de evaluar la composición y el desempeño de la rutina.
- 5.1.3. El competidor saludará y abandonará el área de competición una vez recibida la valoración.

5.2. Duración de los asaltos, descansos e interrupciones.

- 5.2.1. Las competiciones podrán estar limitadas por tiempo o sin tiempo.

- 5.2.2. En el caso de encontrarse limitadas por tiempo, las actuaciones individuales deberán estar entre un tiempo mínimo de 30 segundos y máximo de 2 minutos para categorías sénior. En categorías inferiores el tiempo mínimo será de 20 segundos. En la competición por equipos el tiempo total de la prueba no excederá de 1 minuto.
- 5.2.3. En el caso de los estilos internos el tiempo mínimo será de 1 minuto y el máximo de 3 minutos.
- 5.2.4. En función de lo dispuesto en cada competición, podrán establecerse otros límites de tiempo.

5.3. Clasificación.

- 5.3.1. Serán medallistas el primero, segundos y terceros clasificados por la puntuación obtenida.
- 5.3.2. Si se otorgará una puntuación entre 0 y 5 con intervalos de una décima, en el caso de Paneles A y B se otorgará la suma de ambas puntuaciones.
- 5.3.3. Si se otorgará una puntuación entre 5 y 10 con intervalos de una décima, en el caso de Paneles A y B se otorgará la media aritmética de ambas puntuaciones.
- 5.3.4. Una puntuación de cero es descalificación.
- 5.3.5. Criterios de puntuación (A) para la calidad de movimientos.
 - a) Cuando un competidor comete un error en cuanto a la calidad de los movimientos, se deducirá 0'1 punto por cada error, y se deducirán 0'2 – 0'5 puntos por dos o más errores (Ver tabla A).
- 5.3.6. Criterios de puntuación (B) para el desempeño general. Incluye la evaluación de la conformidad de una rutina a los principios básicos de cada estilo, aplicación de fuerza específica, espíritu del estilo respectivo y ritmo correcto.
 - a) Cuando un competidor comete un error con respecto al rendimiento general, se deducirá 0'1 punto por cada error, y se deducirá 0'2 – 0'5 puntos por inconformidad grave (Ver tabla B)
- 5.3.7. Los jueces deducirán puntos por:
 - a) Movimientos repetitivos y por sobrepasar o no llegar al tiempo (0,2 puntos por cada una).
 - b) 1 punto por pausas sin motivación.
- 5.3.8. Con respecto a esos criterios, la puntuación será:
 - a) De 5'0 – 3'5 puntos para ejecuciones superiores.
 - b) De 3'5 – 2'9 puntos para ejecuciones promedio.
 - c) De 2'9 – 1'0 puntos para ejecuciones inferiores.
- 5.3.9. Un competidor debe mostrar posiciones adecuadas (buxing), movimientos y aplicaciones de fuerza completa y correcta (fali, fajin), buena coordinación, precisión (shenfa), desplazamientos (bufa), y coordinación entre armas y cuerpo. Es responsabilidad del competidor asegurarse que sus armas cumplen las especificaciones.
- 5.3.10. En el caso de empates se resolverá:
 - a) Puntuación más alta del Panel A.
 - b) Puntuación baja más alta de las válidas.

- c) Puntuación más alta de las válidas.
- d) Puntuación baja más alta de las excluidas.
- e) Puntuación más alta de las excluidas.
- f) Nueva ejecución.

TABLA A

TIPO	MOVIMIENTO	ERROR DE DEDUCCION	UN ERROR	DOS O MÁS ERRORES
EQUILIBRIOS	ALTO, MEDIO O PEQUEÑO DESEQUILIBRIO	PERDIDA DE EQUILIBRIO, POSICIÓN INESTABLE, PEQUEÑO PASITO	0'1	0'2 – 0'3
POSICIONAMIENTO	POSTURAS (BUXING)	POSICIÓN NO ACORDE AL ESTILO, INESTABLE	0'1	0'2 – 0'5
	DESPLAZAMIENTOS (BUFA)	DESPLAZAMIENTOS NO ACORDE AL ESTILO, INESTABLE		
TÉCNICAS DE MANO (SHOUFA)	FORMA INCORRECTA DE LA MANO (SHOUXING)	FORMA DE LA MANO NO ACORDE AL ESTILO	0'1	0'2
	TECNICAS INCORRECTAS (SHOUXING)	TECNICAS DE LA MANO NO ACORDE AL ESTILO	0'1	0'2 – 0'3
TECNICAS DE PIERNA (TUIFA)	PATADAS ALTAS CON LAS PIERNAS ESTIRADAS (ZHIBAIXINGTUIFA)	PIERNA DE APOYO DOBLADA PIERNA	0'1	0'2 – 0'3
		GOLPEADORA DOBLADA PATADA MAL		
		EJECUTADA		
	DANTUI	PATADA NO EXTENDIDA EN LA ETAPA FINAL		
TECNICAS DE BARRIDO (SAOZHUANTUIFA)	PIERNA NO ESTIRADA			

TABLA B

TIPO	MOVIMIENTO	ERROR DE DEDUCCIÓN	UN ERROR	DOS O MAS ERRORES
CONFORME AL ESTILO	RITMO	NO CONFORME CON EL RITMO	0'1	0'5 – 1'0
	APLICACIÓN DE LA FUERZA	NO CONFORME CON EL ESTILO LA APLICACIÓN DE LA FUERZA	0'1	0'5 – 1'0
	ESPIRITU MARCIAL	AUSENCIA DE ESPIRITU	0'1	0'2 – 0'3
COORDINACIÓN	COORDINACION DE CUERPO, MANOS, PIERNAS Y ARMAS	AUSENCIA DE COORDINACIÓN	0'1	0'5 - 1'0

ARTÍCULO 6. ESTILOS Y ARMAS

- 6.1. Se reconocen los siguientes estilos (sin perjuicio de ampliar la lista):
- 6.1.1. Nanquan, Baimeiquan, Wuzuquan, Hongjiaquan etc (quashu, qixie, duilian)
 - 6.1.2. Wingchung (quashu, qixie, duilian)
 - 6.1.3. BaguaXing yi, Baijiquan (quashu, qixie, duilian)
 - 6.1.4. Estilos de imitación (quashu, qixie, duilian)
 - 6.1.5. Tongbei, Fanzi, Chuojiao, pigua (quashu, qixie, duilian)
 - 6.1.6. Shaolinquan (quashu, qixie, duilian)
 - 6.1.7. Wudang (quashu, qixie, duilian).
 - 6.1.8. Estilos Wudang y otros estilos: Zhang Sanfeng Taijiqian, Songxi Neijiaquan, Baxianquan, Xuanwuquan, Wudang Baguaquan, wudang Xingyiquan, Taiwuxingquan, etc
 - 6.1.9. Estilos Taijiqian Tradicional: Taijiqian tradicional, diferenciando los estilos Chen (Ch), Yang (Y), Sun (S), Wu (W), Wu Hao (WH)), Li (L), Zhaobao (Z).
- 6.2. Las armas permitidas son (sin perjuicio de ampliar la lista):
- 6.2.1. Armas cortas:
 - a) Sable corto Norte.
 - b) Sable corto Sur.
 - c) Doble sable corto Norte.
 - d) Espada recta.
 - e) Doble espada recta.
 - f) Puñales dobles.
 - g) Sable largo.
 - 6.2.2. Armas largas (Se considerará arma larga cuando apoyada en el suelo sobrepase el hombro del practicante):
 - a) Lanza.
 - b) Palo largo.
 - c) Alabarda (Kwan-Dao, Pu-Dao, y otras similares).
 - d) Palo de tres secciones.
 - e) Látigo de nueve secciones.
 - 6.2.3. Otros tipos de armas:
 - a) Se podrán utilizar otras armas siempre y cuando sean armas tradicionales chinas utilizadas en kung fu.
- 6.3. Las características de las armas serán:
- 6.3.1. Armas metálicas:
 - a) Serán sin filo y no puntiagudas.
 - b) El competidor podrá utilizar dos armas simultáneamente.
 - 6.3.2. Armas de madera:
 - a) Su sección será siempre cilíndrica y sin ningún elemento cortante que pueda herir al competidor.

ARTÍCULO 7. LESIONES Y ACCIDENTES EN LA COMPETICIÓN.

- 7.1. Si los competidores se lesionan o sufren los efectos de lesiones previas, y el médico del torneo les declara incapaces de continuar, serán retirados de la competición.
- 7.2. Un competidor lesionado que haya sido declarado incapaz de continuar por el médico del torneo no puede volver a competir en dicho torneo.
- 7.3. Cuando un competidor se lesiona, el árbitro central debe parar el encuentro y al tiempo llamar al médico, única persona autorizada a diagnosticar y tratar la lesión.

ARTÍCULO 8. PROTESTAS OFICIALES.

- 8.1. Nadie puede protestar sobre un juicio a los miembros del equipo arbitral.
- 8.2. Si un arbitraje puede haber infringido el reglamento, el entrenador del contendiente o el representante oficial son los únicos autorizados para presentar una reclamación.
- 8.3. La reclamación tomará la forma de un informe escrito enviado inmediatamente después del encuentro en que se generó la protesta. La única excepción es cuando la protesta se refiere a un mal funcionamiento administrativo.
- 8.4. Cualquier protesta sobre la aplicación de las reglas no debe impedir necesariamente la progresión de la competición y la intención de reclamar debe ser anunciada por el entrenador o representante de la Federación inmediatamente después del final del encuentro.
- 8.5. El entrenador o representante solicitará el formulario de Reclamación Oficial abonando la Tarifa correspondiente.
- 8.6. El retraso de un entrenador o representante para realizar una protesta de manera oportuna puede llevar a su rechazo si tal demora, en opinión del Comité de Competición, es sin justificación razonable e impide la progresión de la competición.
- 8.7. El Comité de Competición revisará las circunstancias que conducen a la decisión protestada, sin demora. Habiendo considerado todos los hechos disponibles, producirán un informe y estarán autorizados a tomar las medidas que puedan ser requeridas. La Reclamación será revisada por el Comité de Competición como parte de esta revisión, el jurado estudiará la evidencia disponible en apoyo de la protesta.
- 8.8. La Reclamación también puede ser decidida directamente y anunciarla al Comité de Competición por el Director de Arbitraje o por el Jefe de Árbitros del evento, en cuyo caso no se realizará ningún pago de una tarifa para la Reclamación.
- 8.9. En caso de un mal funcionamiento administrativo durante un encuentro en progreso, el entrenador puede notificar al Jefe de Tapiz directamente. A su vez, el Jefe de Tapiz lo notificará al Árbitro principal.
- 8.10. La protesta debe dar el nombre y autonomía de los competidores y los detalles precisos de lo que está siendo protestado. No se aceptará como reclamación válida quejas generales sobre normas generales. Es al reclamante a quien corresponde probar la validez de la reclamación. La protesta debe ser enviada a un representante del Comité de Competición.
- 8.11. El Reclamante debe depositar una cantidad económica por la protesta, establecida por las normas del Comité de Competición de la RFEK y DA. que junto con el formulario de la reclamación será entregado al Presidente del Comité de Competición.

- 8.12. La protesta escrita debe completarse, y la tarifa de protesta presentada, dentro de los 5 minutos posteriores Una vez anunciada la intención de realizar una Reclamación Oficial.
- 8.13. La decisión del Comité de Competición es definitiva y solo puede ser anulada por una decisión de la Junta Directiva a solicitud del Presidente de RFEK Y DA.
- 8.14. El Comité de Competición no impondrá sanciones o penalizaciones. Su función es juzgar reclamaciones e instar a la Comisión de Arbitraje y la Dirección de Organización a tomar las medidas correctoras para rectificar las acciones arbitrales que hayan infringido el Reglamento.
- 8.15. El Comité de Competición estará formado por:
- Director Nacional de Kung Fu.
 - Director de Organización de la competición.
 - Director Nacional de Arbitraje de Kung Fu.
- 8.16. Todos los resultados de la competición, reclamaciones, así como cualquier otro hecho que se considere de relevancia, será recogido en el Acta de la Competición.

ARTÍCULO 9. ADAPTACIÓN DE ESTAS REGLAS PARA EVENTOS FUERA DE LA RFEK.

- 9.1. Las Federaciones Autonómicas pueden modificar estas reglas para propósitos de competiciones regionales u otras competiciones que no están en el programa oficial de la RFEK siempre que no se hagan modificaciones a las reglas pertinentes para la seguridad de los Competidores, puntuación, comportamiento prohibido, advertencias y penalizaciones, lesiones y accidentes en competición o criterios de decisión.

ARTÍCULO 10. DISPOSICIÓN FINAL Y ENTRADA EN VIGOR.

- 10.1. El presente reglamento ha sido aprobado por el Departamento de la Disciplina Asociada de Kung Fu, entrando en vigor de forma provisional en el momento de su publicación.
- 10.2. Dicha normativa debe de ser ratificada por la Junta Directiva de la RFEK y DA para su entrada en vigor definitiva.

CAPÍTULO II. APÉNDICES

APÉNDICE 1. MODALIDADES, CATEGORÍAS Y EDADES

Modalidades:

- Individual.
- Parejas (Duilian).
 - Duilian con armas, mano vacía o mixta
- Equipos.

Categorías:

- Interno.
 - Grupo 1. Estilos Taijiquan Tradicional: Taijiquan tradicional, diferenciando los estilos Chen (Ch), Yang (Y), Sun (S), Wu (W), Wu Hao (WH)), Li (L), Zhaobao (Z).
 - Grupo 2. Estilos Bagua Tradicional, Xingyi y Bajiquan.
 - Grupo 3. Estilos Wudang y (otros estilos no incluidos en el Grupo 1): Zhang Sanfeng Taijiquan, Songxi Neijiaquan, Baxianquan, Xuanwuquan, Wudang Baguaquan, wudang Xingyiquan, Taiwuxingquan, etc.
- Qi Gong / Chi Kung.
- Tradicional Norte.
- Tradicional Sur.
- Arma Corta.
- Arma Larga.
- Otras armas.
- Estilos de imitación.

Edades:

- Alevín, 8 y 9 años.
- Infantil, 10 y 11 años.
- Juvenil, 12 y 13 años.
- Cadete, 14 y 15 años.
- Júnior, 16 y 17 años.
- Sénior, mayores de 18 años.
- Veteranos, mayores de 35 años.

APÉNDICE 2. FORMAS

Se puede competir con cualquier forma estándar y opcionales, sea mixta y combinada, catalogadas dentro del Kung Fu, incluyendo duilian.

No se puede competir con formas de estilos no chinos y ajenos a los principios técnicos del Kung Fu, ni con formas inventadas.

TAIJI QUAN	QI GONG / CHI KUNG
13 Taiji Dao 16 Taiji Qiang 18 Taiji Jian 18 Taiji Shan 18 Taiji Quan (Chen) 19 Taiji Quan (Chen) 22 Taiji Quan (Yang) 24 Taiji Quan 32 Taiji Quan 32 Taiji Jian 36 Taiji Shan 36 Taiji Quan (Chen) 37 Taiji Quan (Cheng Man Ching) 40 Taiji Quan 42 Taiji Quan 42 Taiji Jian	Cambio del músculo y el tendón Juego de los cinco animales Las ocho piezas de brocado Bastón de la Salud Ejercicios de Mawangdui La Gran Danza Los seis sonidos curativos