

Regras para Competição Internacional de Taolu de Wushu

International Wushu Federation

Novembro de 2005

Tradução e Adaptação: Roque Bernardes Neto

CONTEÚDO

CAPÍTULO 1 ESTRUTURA ORGANIZACIONAL

- Artigo 1 Comitê de Competição
- Artigo 2 Júri de Recursos
- Artigo 3 Oficiais
- Artigo 4 Deveres dos Oficiais de Competição
- Artigo 5 Deveres da Equipe de Apoio

CAPÍTULO 2 REGRAS GERAIS PARA COMPETIÇÃO

- Artigo 6 Tipos de Competição
- Artigo 7 Eventos de Competição
- Artigo 8 Grupos de Idade na Competição
- Artigo 9 Recursos
- Artigo 10 Determinação da Ordem Inicial de Competição
- Artigo 11 Inscrição
- Artigo 12 Protocolo
- Artigo 13 Marcação de Tempo
- Artigo 14 Exibição de Notas
- Artigo 15 Ausência
- Artigo 16 Teste Anti-doping
- Artigo 17 Colocação
- Artigo 18 Requerimento para o Reconhecimento de Movimentos Inovadores
- Artigo 19 Outros Regulamentos de Competição

CAPÍTULO 3 CRITÉRIOS E MÉTODOS DE PONTUAÇÃO

- Artigo 20 Critérios e Métodos de Pontuação para Eventos Opcionais
- Artigo 21 Critérios e Métodos de Pontuação para Eventos Sem Exigências Específicas para Graus de Dificuldade
- Artigo 22 Sistema Decimal de Notas
- Artigo 23 Determinação das Notas Parciais
- Artigo 24 Determinação das Notas Finais
- Artigo 25 Métodos de Pontuação Sem o Sistema de Pontuação Eletrônico
- Artigo 26 Bônus e Deduções do Juiz Principal

CAPÍTULO 4 EXIGÊNCIAS PARA TAOLU OPCIONAL

- Artigo 27 Exigências para Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu e Gunshu Opcionais
- Artigo 28 Exigências para Taijiquan e Taijijian Opcionais
- Artigo 29 Exigências para Nanquan, Nandao e Nangun Opcionais

CÁPITULO 1 ESTRUTURA ORGANIZACIONAL

Artigo 1 Comitê de Competição

O Comitê de Competição do Campeonato Mundial e Copa do Mundo deve ser composto por peritos em wushu indicados pela International Wushu Federation e o Comitê de Organização. Ele é responsabilizado por todo o trabalho da competição. Conforme o tamanho da competição, cada federação continental, regional ou nacional pode formar seu próprio Departamento ou Comitê de Competição, composto de oficiais técnicos para assumir todo o trabalho organizacional da competição sob a liderança do Comitê de Organização.

Artigo 2 Júri de Recursos

2.1 O Júri de Recursos deve ser composto de um (1) presidente, um (1) vice-presidente e três (3), cinco (5) ou sete (7) membros.

2.2 Deveres:

2.2.1 Aceitar o recurso de um time e realizar decisões a tempo – sem, entretanto, mudar os resultados de nota do juiz;

2.2.2 As decisões do Júri de Recursos são válidas somente quando mais de metade dos seus membros tenham votado por ela. No caso de um empate, o presidente do Júri de Recursos terá o direito de tomar a decisão final. Nenhum membro do Júri deve participar na discussão e votação de questões nas quais sua Associação é envolvida;

2.2.3 As decisões do Júri de Recursos serão finais.

Artigo 3 Oficiais

3.1 Juízes de competição:

3.1.1 Um (1) árbitro chefe e um (1) ou dois (2) árbitros chefes assistentes;

3.1.2 Cada júri deve conter dez (10) membros, a saber, um (1) juiz principal e três (3) juízes no Grupo A, no Grupo B e no Grupo C cada;

3.1.3 Um chefe organizador-escrivão;

3.1.4 Um chefe registrador;

3.2 Equipe de apoio:

3.2.1 3-5 assistentes organizadores-escrivãos;

3.2.2 3-6 registradores;

3.2.3 1-2 locutores;

3.2.4 1-2 técnicos de som; e

3.2.5 2-4 operadores de câmera de vídeo trabalhando para o Júri de Recursos.

Artigo 4 Deveres dos Oficiais de Competição

Os oficiais de competição devem trabalhar sob a liderança do Comitê de Competição. Seus deveres são os seguintes:

4.1 O árbitro chefe deve:

4.1.1 Organizar e guiar o trabalho dos júris e garantir que as Regras de Competição são cumpridas e que tudo está pronto para competição;

4.1.2 Interpretar as Regras e Regulamentos, mas não possuindo o direito de alterá-las;

4.1.3 Substituir oficiais no processo da competição, se necessário, e ter o direito de tomar medidas disciplinares contra oficiais que cometerem erros graves;

4.1.4 Dar advertências para competidores e técnicos que estejam causando problemas na área de competição, e, se eles se recusarem a escutar a advertência, propor ao Comitê Técnico tomar atitudes severas contra eles, incluindo o cancelamento dos seus resultados; e

4.1.5 Examinar e anunciar os resultados da competição, e fazer um resumo do trabalho dos oficiais.

4.2 Os árbitros chefes assistentes devem:

4.2.1 Auxiliar o árbitro chefe;

4.2.2 Um deles deve agir em seu nome no caso de sua ausência.

4.3 O juiz principal deve:

4.3.1 Organizar seu júri para estudar e implementar as Regras;

4.3.2 Conceder pontos bônus para movimentos de dificuldade inovadores;

4.3.3 Deduzir pontos por repetição e por performances abaixo ou acima do tempo;

4.3.4 Propor ao árbitro chefe tomar medidas apropriadas contra juízes que cometerem sérios erros de julgamento; e

4.3.5 Participar na avaliação de performance geral do Grupo B.

4.4 Os juízes devem:

4.4.1 Fazer o seu melhor no júri sob a direção do seu juiz principal;

4.4.2 Julgar independentemente em conformidade com as Regras, e manter um registro detalhado;

4.4.3 Serem responsáveis, como membros do Grupo A, por avaliar a qualidade dos movimentos das rotinas completas dos competidores;

4.4.4 Serem responsáveis, como membros do Grupo B, por avaliar a performance geral das rotinas completas dos competidores; e

4.4.5 Serem responsáveis, como membros do Grupo C, por avaliar os graus de dificuldade das rotinas completas dos competidores.

4.5 O chefe organizador-escrivão deve:

4.5.1 Preparar um plano completo para registro e programação, examinar os formulários de inscrição, as tabelas de pontuação dos graus de dificuldade nos taolus opcionais e montar um Programa conforme é exigido pela competição;

4.5.2 Preparar outras fichas ou tabelas necessárias, e checar e confirmar os resultados e colocações; e

4.5.3 Montar um *Resultado*.

4.6 O chefe registrador deve ser responsável por toda a inscrição, e reportar ao árbitro chefe e notificar os locutores das mudanças resultantes, se houver alguma.

Artigo 5 Deveres da Equipe de Apoio

5.1 O organizadores-escrivãos devem trabalhar conforme designado pelo chefe organizador-escrivão.

5.2 Os registradores devem manter um registro atualizado das competições de acordo com a ordem inicial; examinar os equipamentos e roupas dos competidores; guiar os competidores para dentro da área de competição; e entregar os formulários de inscrição ao juiz principal.

5.3 Os locutores devem apresentar os competidores ao público, anunciar seus resultados, e

fornecer informações úteis sobre as Regras e Regulamentos, as características do evento sendo apresentado e uma idéia geral da competição de taolu.

5.4 Os técnicos de som devem:

5.4.1 Recolher todas as fitas ou CDs durante a primeira inscrição para eventos com acompanhamento musical, e numerá-los de acordo com a ordem inicial de competição;

5.4.2 Tocar a música quando o competidor tiver permanecido imóvel no tapete por três (3) segundos;

5.4.3 Devolver todas as fitas e CDs para os times imediatamente após a competição sem danificá-los, emprestá-los ou copiá-los.

5.5 Os operadores de câmera de vídeo trabalhando para o Júri de Recursos devem:

5.5.1 Filmar todos os eventos de competição;

5.5.2 Exibir as fitas de vídeo quando exigido pelo Júri de Recursos; e

5.5.3 Guardar todas as fitas de vídeo de acordo com o Comitê de Competição.

CAPÍTULO 2 REGRAS GERAIS PARA COMPETIÇÃO

Artigo 6 Tipos de Competição

6.1 A competição é dividida em:

6.1.1 Competição individual;

6.1.2 Competição em times; e

6.1.3 Competição individual/em times.

6.2 A competição pode ser dividida em:

6.2.1 Competição sênior;

6.2.2 Competição juvenil; e

6.2.3 Competição infantil.

Artigo 7 Eventos de Competição

7.1 Changquan (punho longo; CQ).

7.2 Nanquan (punho do sul; NQ).

7.3 Taijiquan (tai chi chuan; TJQ).

7.4 Jianshu (espada; JS).

7.5 Daoshu (facão; DS).

7.6 Qiangshu (lança; QS).

7.7 Gunshu (bastão; GS).

7.8 Taijijian (espada de tai chi; TJJ).

7.9 Nandao (facão do sul; ND).

7.10 Nangun (bastão do sul; NG).

7.11 Duilian (eventos em dupla combinados; DL), subdivididos em duilian sem armas; duilian com armas; e duilian com mãos vazias contra armas.

7.12 Jiti (eventos de grupos; JT).

Artigo 8 Grupos de Idade na Competição

8.1 Sênior: idade completa de 18 e acima.

8.2 Juvenil: de 12 a 18.

8.3 Infantil: abaixo de 12.

Artigo 9 Recursos

9.1 Alcance dos recursos:

O Júri de Recursos deve tratar de recursos apresentados por um time participante que discordar de deduções feitas pelo juiz principal ou por decisões do Grupo C contra membros do time no processo de competição.

9.2 Procedimentos & exigências para recursos:

Se um time participante discorda da decisão dos juízes contra seus membros, o recurso deve ser apresentado pelo técnico ou líder do time de forma escrita para o Júri de Recursos dentro de 15 minutos após a conclusão do evento considerado, junto com uma taxa de recurso de US\$100. Cada recurso é limitado a uma questão.

O Júri de Recursos deve examinar o caso através de fitas de vídeo. Se a decisão feita pelos juízes comprovar-se correta, o time protestante deve submeter-se a ela. Se qualquer problema for causado por desobediência, o Júri de Recursos pode, de acordo com a gravidade do caso, propor ao Comitê Técnico da IWUF tomar atitudes severas, incluindo o cancelamento dos resultados da competição. Se a decisão feita pelos juízes comprovar-se errada, o Júri de Recursos deve propor ao Comitê Técnico da IWUF tomar medidas, de acordo com as regras envolvidas, contra o julgamento errado. A taxa de recurso deve ser devolvida. Mas o resultado original não deve ser modificado.

Artigo 10 Determinação da Ordem Inicial de Competição

A ordem inicial de competição para cada evento deve ser determinada por sorteios conduzidos pelo grupo organizador-escrivão sob a supervisão do Comitê de Competição e o árbitro chefe. Se ambas preliminares e finais são realizadas, a ordem inicial nas finais deve ser determinada pelos resultados das preliminares, com o menor pontuador apresentando-se primeiro e o maior pontuador apresentando-se por último. No caso de um empate nas preliminares, a ordem de competição deve ser determinada por sorteio.

Artigo 11 Inscrição

Competidores devem chegar ao local determinado 40 minutos antes da competição para a primeira chamada e para uma inspeção das roupas e equipamentos. A segunda chamada será feita 20 minutos, e a terceira chamada 10 minutos antes de a competição começar.

Artigo 12 Protocolo

Na chamada e no anúncio das notas finais, os competidores devem fazer ao juiz principal um saudação de punho-e-palma.

Artigo 13 Marcação de Tempo

A marcação de tempo deve ter início quando o competidor começar sua performance partindo de uma posição parada, e ter fim quando toda a sua rotina termina em uma posição em pé.

Artigo 14 Exibição de Notas

As notas dos competidores devem ser exibidas ao público.

Artigo 15 Ausência

Qualquer falha em chegar a tempo para a inscrição e competição deve ser tratada como ausência.

Artigo 16 Teste Anti-doping

Testes anti-doping devem ser conduzidos de acordo com as regulamentações do COI e as exigências da IWUF.

Artigo 17 Colocação

17.1 Colocação em competição individual (incluindo duilian):

Competidores em eventos individuais devem ser classificados de acordo com suas notas, com o maior pontuador classificado em primeiro, o segundo maior pontuador classificado em segundo, e assim por diante.

17.2 Colocação em competição individual ligada:

Competidores nos eventos individuais ligados devem ser classificados de acordo com suas notas totais ou com os métodos específicos fornecidos nas Regras, com o maior pontuador classificado em primeiro, o segundo maior pontuador classificado em segundo, e assim por diante.

17.3 Colocação em eventos de grupo:

O grupo com a melhor nota deve ser classificado em primeiro, o grupo com a segunda melhor nota classificado em segundo, e assim por diante.

17.4 Colocação de times:

Times devem ser classificados de acordo com os métodos fornecidos nas Regras da Competição.

17.5 Notas empatadas:

17.5.1 Notas empatadas em eventos individuais devem ser resolvidas das seguintes maneiras:

17.5.1.1 O competidor que completou com sucesso movimentos de maior grau de dificuldade deve ter maior colocação;

17.5.1.2 O competidor que completou um maior número de movimentos de dificuldade deve ter maior colocação;

17.5.1.3 O competidor com uma maior nota para movimentos de dificuldade deve ter maior colocação;

17.5.1.4 Se o empate permanecer, o competidor com a maior nota para performance geral deve ter maior colocação;

17.5.1.5 Se o empate permanecer, o competidor com a menor dedução de pontos para performance geral deve ter maior colocação;

17.5.1.6 Se o empate permanecer, os competidores empatados devem dividir a colocação.

17.5.1.7 Em competições com preliminares e finais, o competidor com resultados melhores nas preliminares deve ter maior colocação. Se o empate permanecer, a colocação nas finais deve ser determinada como fornecido nos parágrafos acima.

17.5.2 Nos eventos individuais ligados, o competidor que estiver classificado em primeiro em mais eventos individuais deve receber maior colocação. Se o empate permanece, o competidor que estiver classificado em segundo em mais eventos individuais deve receber maior colocação, e assim por diante. No caso de um número de colocações igual em todos os eventos individuais, os competidores empatados devem dividir a colocação.

17.5.3 Em eventos sem exigências específicas para graus de dificuldade, a colocação deve ser determinada como fornecido em 17.5.1.4-6 para eventos individuais.

17.5.4 Na pontuação total de times, o time que estiver classificado em primeiro em mais eventos individuais deve receber maior colocação. Se o empate permanece, o time com mais segundos lugares em eventos individuais deve receber maior colocação, e assim por diante. No caso de um número igual de colocações em eventos individuais, os times empatados devem dividir a colocação.

Artigo 18 Requerimento para o Reconhecimento de Movimentos Inovadores

18.1 Princípios de inovação:

Todos os movimentos inovadores devem estar de acordo com as características intrínsecas do wushu e as leis que governam exercícios; a sua execução requer um nível alto de qualidades e habilidades específicas; e eles não estão incluídos no Nível B ou acima nas tabelas para determinar os níveis e valores de movimentos de dificuldade em eventos opcionais. Saltos e acrobacias inovadoras devem conter conexões de dificuldade.

18.2 Procedimento do requerimento:

18.2.1 O requerimento só pode ser feito uma única vez para cada movimento inovador.

18.2.2 O time requerente deve preencher uma Ficha de Requerimento & Avaliação para Inovações em Taolu Opcional e fornecer um diagrama técnico e uma fita de vídeo dos movimentos sendo feitos pelo competidor em si. Esses materiais devem ser enviados ao Comitê Técnico da IWUF pelo menos sessenta (60) dias (de acordo com o selo do correio) antes do início da competição.

18.3 A organização de avaliação:

O Comitê de Avaliação deve ser composto de cinco (5) ou sete (7) peritos em wushu indicados pelo Comitê Técnico da IWUF para avaliar os movimentos inovadores nas rotinas opcionais.

18.4 Procedimento de avaliação:

O Comitê de Avaliação deve discutir o requerimento com base nos princípios de inovação. Uma maioria de dois terços de votos dos membros do comitê é exigida para o reconhecimento de um movimento inovador, no que diz respeito ao seu nome, nível, valor e código, assim como o critério para não-consideração. O Comitê de Avaliação deve notificar o time requerente à tempo. O Júri de Recursos e os juízes devem também ser notificados de forma escrita antes da competição.

Artigo 19 Outros Regulamentos de Competição

19.1 Registro de graus de dificuldade:

Cada competidor deve escolher os graus de dificuldade de acordo com as Regras e Regulamentos da Competição e preencher uma Ficha de Requerimento & Avaliação para os Graus de Dificuldade de Taolu Opcional através de um website fornecido, levando em conta o valor dos movimentos inovadores quando determinando a nota inicial para suas rotinas opcionais. A Ficha de Inscrição, confirmada e assinada

pelo técnico do time, deve ser enviada à organização anfitriã, pelo menos trinta (30) dias antes do início da competição.

19.2 Duração das rotinas:

19.2.1 Rotinas de Changquan, Nanquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu, Gunshu, Nandao e Nangun devem durar por não menos do que 1 minuto e 20 segundos para os sêniores, e por não menos de 1 minuto e 10 segundos para os juvenis e infantis.

19.2.2 Rotinas opcionais de taijiquan e taijijian e eventos de grupo devem durar por 3-4 minutos. Rotinas compulsórias de taijiquan devem durar por 5-6 minutos.

19.2.3 Rotinas em dupla devem durar por não menos de 50 segundos.

19.3 Acompanhamento Musical:

Rotinas com acompanhamento musical, conforme fornecido nos Regulamentos, devem ser conduzidas por melodias sem letras. O competidor pode escolher uma composição por conta própria para combinar com a coreografia.

19.4 Vestuário:

Todos os juízes devem usar uniformes e insígnias mostrando suas categorias. Todos os competidores devem usar roupas de competição (ver os Estatutos) com números nelas.

19.5 Área de competição:

19.5.1 Competições devem ser realizadas em áreas de competição designadas pela IWUF. Eventos individuais devem ser conduzidos em um tapete de 14 m x 8 m, cercado por uma área de segurança de 2 m de largura. Eventos de grupo devem ser conduzidos em um tapete de 16 m x 14 m, cercado por uma área de segurança de 1 m de largura. As bordas do tapete devem ser marcadas com uma fita branca de 5 cm de largura.

19.5.2 O teto deve estar pelo menos a 8 m acima do tapete.

19.5.3 A distância entre dois tapetes deve ser de pelo menos 6 m.

19.5.4 A luminosidade vertical da área de competição deve ser acima de 1500 LUX, e a luminosidade horizontal acima de 800 LUX.

19.6 Equipamentos de competição:

19.6.1 Somente equipamentos indicados pela IWUF podem ser usados em competição.

19.6.2 Quando uma espada ou facão é segurado na mão esquerda do competidor, sua ponta não deve ser mais baixa do que o topo de sua orelha. O comprimento do bastão não pode ser menor do que a altura do competidor, e o comprimento da lança não menor do que a distância do chão até a ponta do seu dedo médio quando ele está de pé com seu braço esticado acima da cabeça. Quando um facão do sul é segurado na sua mão esquerda, sua ponta não pode ser mais baixa do que seu maxilar inferior.

19.7 Materiais de competição:

Uma competição de larga escala deve ser equipada com quatro (4) câmeras de vídeo, três (3) players de vídeo, três (3) televisores e um jogo completo de sistema de pontuação eletrônico e sistema de som.

19.8 Essas regras se aplicam a todas as Competições de Taolu da IWUF.

CAPÍTULO 3 CRITÉRIOS E MÉTODOS DE PONTUAÇÃO

Artigo 20 Critérios e Métodos de Pontuação para Eventos Opcionais

20.1 Métodos de pontuação:

20.1.1 O júri deve ser composto de três (3) juízes no Grupo A responsáveis por avaliar a qualidade dos movimentos; três juízes no Grupo B responsáveis por avaliar a performance geral e o juiz principal, e três juízes no Grupo C responsáveis por avaliar os graus de dificuldade.

20.1.2 A nota inicial total para todos os eventos é dez (10) pontos (não contando bônus para movimentos inovadores), incluindo cinco (5) pontos para a qualidade de movimentos, três (3) pontos para a performance geral, e dois (2) pontos para os graus de dificuldade.

A nota inicial de um competidor significa o valor total que ele declara para graus de dificuldade, performance geral e qualidade de movimentos.

20.1.3 Os juízes do Grupo A devem deduzir pontos de acordo com os erros cometidos pelo competidor durante sua performance da rotina completa.

20.1.4 Os quatro juízes do Grupo B devem avaliar a performance geral de toda a rotina e deduzir pontos para erros de coreografia nela. A maior nota e a menor nota devem ser cortadas. A média das duas notas do meio deve ser dada ao competidor como pontos para nível da performance geral.

Todos erros de coreografia achados na performance e as deduções resultantes devem ter efeito somente com a confirmação simultânea de pelo menos dois dos quatro membros do grupo. O total de pontos deduzidos deve ser a dedução para erros de coreografia.

20.1.5 Os juízes no Grupo C devem confirmar os graus de dificuldade completados pelo competidor durante sua performance.

20.2 Critério de pontuação:

20.2.1 Critério de pontuação para qualidade de movimentos:

Quando um competidor comete um erro no que diz respeito a padrões para movimentos, 0.1 pontos devem ser deduzidos; e 0.1-0.3 pontos devem ser deduzidos para outros erros. (Consultar a Tabela 1-1 Critérios de Dedução por Erros em Padrões para Movimentos em Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu, e Gunshu Opcionais; Tabela 1-2 Critérios de Dedução por Erros em Padrões para Movimentos em Taijiquan e Taijijian Opcionais; Tabela 1-3 Critérios de Dedução por Erros em Padrões para Movimentos em Nanquan, Nandao e Nangun Opcionais; Tabela 1-4 Outros Erros e Critérios de Dedução em Eventos Opcionais e Eventos (Individuais) Sem Exigências Específicas para Graus de Dificuldade).

20.2.2 Critério de pontuação para performance geral:

A pontuação para performance geral inclui avaliação para nível e coreografia de uma rotina.

20.2.2.1 Avaliação para nível:

No que diz respeito à força, harmonia, ritmo, estilo e acompanhamento musical, a performance geral é classificada em três (3) níveis e nove (9) subníveis, com 3.00-2.51 pontos para "superior", 2.50-1.91 pontos para "médio", e 1.90-1.01 pontos para "inferior".

Como um todo, é exigido que um competidor se apresente com movimentos padrões, métodos corretos, força total fluindo para os pontos certos, boa coordenação entre mãos e olhos, entre corpo e passos (entre equipamentos e corpo para eventos com equipamentos), ritmo distinto, estilo notável, e uníssono entre movimentos e música que acompanha. Todos esses elementos devem ser tomados em consideração na determinação do nível da execução técnica da rotina de um competidor.

20.2.2.2 Critério de pontuação para coreografia:

20.2.2.2.1 0.2 pontos devem ser deduzidos para a falta de cada movimento obrigatório conforme fornecido nas Regras de Eventos Opcionais;

20.2.2.2.2 0.1-0.5 pontos devem ser deduzidos para cada erro no que diz respeito à estrutura, composição e acompanhamento musical da rotina.

(Consultar a Tabela 2-1 Critérios para Determinação de Nível e Avaliação da Performance Geral e Deduções por Erros de Coreografia em Eventos Opcionais)

20.2.3 Critérios para avaliar graus de dificuldade:

20.2.3.1 Graus de dificuldade (1.4 pontos):

De acordo com as tabelas sobre Determinação de Níveis e Valores de Movimentos de Dificuldade em Eventos Opcionais, 0.20 pontos serão dados para um Grau-A, 0.30 pontos por um Grau-B, e 0.40 pontos por um Grau-C. Um total em excesso de 1.40 pontos para cada nível deve ser considerado 1.40 pontos. (Consultar a Tabela 4-1 Determinação de Níveis e Valores de Movimentos de Dificuldade em Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu e Gunshu Opcionais; Tabela 4-2 Determinação de Níveis e Valores de Movimentos de Dificuldade em Taijiquan e Taijijian Opcionais; Tabela 4-3 Determinação de Níveis e Valores de Movimentos de Dificuldade em Nanquan, Nandao e Nangun Opcionais).

Se os movimentos do competidor falharem em alcançar as exigências para graus de dificuldade fornecidas nas Regras, nenhum ponto de bônus para os tais será dado.

(Consultar a Tabela 4-4 Confirmação de Movimentos Fora de Conformidade com Exigências para Graus de Dificuldade em Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu e Gunshu Opcionais; Tabela 4-5 Confirmação de Movimentos Fora de Conformidade com Exigências para Graus de Dificuldade em Taijiquan e Taijijian Opcionais; Tabela 4-6 Confirmação de Movimentos Fora de Conformidade com Exigências para Graus de Dificuldade em Nanquan, Nangun e Nandao Opcionais)

20.2.3.2 Graus de dificuldade para movimentos de conexão (0.60 pontos):

De acordo com o grau de dificuldade para movimentos de conexão conforme a tabela para Determinação de Níveis e Valores de Movimentos de Dificuldade em Eventos Opcionais, 0.1 pontos devem ser dados para uma conexão de Grau-A, 0.15 pontos para uma conexão de Grau-B, 0.2 pontos para uma conexão de Grau-C, e 0.25 pontos para uma conexão de Grau-D. O total para cada categoria não deve exceder 0.6 pontos.

(Consultar a Tabela 4-1 Determinação de Níveis e Valores de Movimentos de Dificuldade em Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu e Gunshu Opcionais; Tabela 4-2 Determinação de Níveis e Valores de Movimentos de Dificuldade em Taijiquan e Taijijian Opcionais; Tabela 4-3 Determinação de Níveis e Valores de Movimentos de Dificuldade em Nanquan, Nandao e Nangun Opcionais)

Se os movimentos de conexão de um competidor falharem em alcançar as exigências para graus de dificuldade, nenhum ponto de bônus será dado.

(Consultar a Tabela 4-4 Confirmação de Movimentos Fora de Conformidade com Exigências para Graus de Dificuldade em Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu e Gunshu Opcionais; Tabela 4-5 Confirmação de Movimentos Fora de Conformidade com Exigências para Graus de Dificuldade em Taijiquan e Taijijian Opcionais; Tabela 4-6 Confirmação de Movimentos Fora de Conformidade com Exigências para Graus de Dificuldade em Nanquan, Nangun e Nandao Opcionais)

Se somente pontos para graus de dificuldade são necessários, a escolha somente pode ser feita entre movimentos de dificuldade abaixo de 1.4 pontos e entre conexões de dificuldade abaixo de 0.6 pontos.

20.2.3.3 Bônus para movimentos inovadores:

Para a realização bem sucedida de um movimento inovador sob consideração para reconhecimento, bônus devem ser dados pelo juiz principal além dos 10 pontos de acordo com o critério para avaliação: 0.10 pontos para um Grau-B inovador (incluindo movimentos de conexão), 0.15 pontos para um Grau-C inovador (incluindo movimentos de conexão); e 0.20 pontos para um Grau-Super C inovador.

Nenhum bônus será dado para um movimento inovador que falhar na sua realização, ou que não está em conformidade com o grau de dificuldade conforme especificado para consideração.

Artigo 21 Critérios e Métodos de Pontuação para Eventos Sem Exigências Específicas para Graus de Dificuldade

21.1 Eventos sem exigências específicas para graus de dificuldade incluem:

21.1.1 Rotinas compulsórias em vários eventos;

21.1.2 Eventos em dupla;

21.1.3 Eventos em grupo; e

21.1.4 Rotinas opcionais para as quais nenhuma exigência é feita nas Regras para o uso de graus de dificuldade.

21.2 Métodos de pontuação:

21.2.1 O júri deve ser composto de três (3) juízes no Grupo A responsáveis por avaliar a qualidade de movimentos, três (3) juízes no Grupo B responsáveis por avaliar a performance geral, e o juiz principal.

21.2.2 A nota total para cada evento deve ser dez (10) pontos, incluindo cinco (5) pontos para a qualidade dos movimentos e cinco (5) pontos para performance geral.

21.2.3 Os juízes no Grupo A devem deduzir pontos de acordo com os erros cometidos por um competidor na sua performance.

21.2.4 Os três juízes no Grupo B, juntos com o juiz principal, devem avaliar a performance geral de toda a rotina e deduzir pontos para erros de coreografia nela. A média das duas notas do meio deve ser dada ao competidor como pontos para determinação de nível da performance geral.

Todos os erros de coreografia encontrados na performance e deduções resultantes devem ter efeito somente com a confirmação simultânea de pelo menos dois dos quatro membros do grupo. O total de pontos deduzidos deve ser a dedução para erros de coreografia.

21.3 Critério de pontuação:

21.3.1 Critério de pontuação para qualidade de movimentos:

0.10 pontos serão deduzidos para cada falha em cumprir as exigências de movimentos na duração de toda a rotina, e 0.10-0.30 pontos devem ser deduzidos para cada ocorrência de outros erros.

(Consultar a Tabela 1-1 Critérios de Dedução por Erros em Padrões para Movimentos em Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu, e Gunshu Opcionais; Tabela 1-2 Critérios de Dedução por Erros em Padrões para Movimentos em Taijiquan e Taijijian Opcionais; Tabela 1-3 Critérios de Dedução por Erros em Padrões para Movimentos em Nanquan, Nandao e Nangun Opcionais; Tabela 1-4 Outros Erros e Critérios de Dedução em Eventos Opcionais e Eventos (Individuais) Sem Exigências Específicas para Graus de Dificuldade; Tabela 6 Critérios de Dedução e Erros para Qualidade de Movimentos em Eventos de Dupla; Tabela 7 Critérios de Dedução e Erros para Qualidade de Movimentos em Eventos de Grupo)

21.3.2 Critérios de pontuação para performance geral:

Isso inclui a determinação de nível da performance geral e a coreografia de uma rotina.

21.3.2.1 Critérios de pontuação para a determinação de nível de execução técnica:

No que diz respeito à força, harmonia, ritmo, estilo e acompanhamento musical, performance geral é classificada em três (3) níveis e nove (9) subníveis, com 5.00-4.21 pontos para "superior", 4.20-3.01 pontos para "médio", e 3.00-1.51 pontos para "inferior".

Como um todo, é exigido que um competidor apresente sua rotina com movimentos padrões, métodos corretos, força total fluindo suavemente para os pontos certos, boa coordenação entre mãos e olhos, entre corpo e passos (entre equipamentos e corpo em eventos com equipamentos), ritmo distinto, estilo

notável, conteúdo rico, coreografia radical, e uníssono entre movimentos e música. Todos esses elementos devem ser levados em consideração quando classificando e avaliando a rotina de um competidor.

21.3.2.2 Critérios de pontuação para coreografia:

21.3.2.2.1 De acordo com as condições em Critérios para Determinação de Nível de Performance Geral e Deduções por Erros de Coreografia em Eventos Sem Exigências Específicas para Graus de Dificuldade, 0.2 pontos devem ser deduzidos para a ausência ou soma de um movimento obrigatório na performance de uma rotina.

21.3.2.2.2 0.1-0.5 pontos serão deduzidos pela falha em cumprir exigências no que diz respeito à estrutura, composição ou acompanhamento musical.

(Consulte a Tabela 5 Critérios para Determinação de Nível de Performance Geral e Deduções por Erros de Coreografia em Eventos Sem Exigências Específicas para Graus de Dificuldade)

Artigo 22 Sistema Decimal de Notas

22.1 Juízes no Grupo A podem mostrar notas com uma (1) casa decimal.

22.2 Juízes no Grupo B e Grupo C podem mostrar notas com duas (2) casas decimais.

Artigo 23 Determinação das Notas Parciais

23.1 Eventos opcionais:

A nota parcial de um competidor em eventos opcionais é a soma total das notas parciais que ele obteve para qualidade de movimentos, performance geral e grau de dificuldade.

23.1.1 Determinação da nota parcial para qualidade de movimentos:

Os três juízes no Grupo A devem deduzir pontos para erros cometidos em movimentos padrões e outros erros na performance de um competidor. O total de deduções feitas por pelo menos dois dos três juízes para tais erros deve ser a dedução final para qualidade de movimentos. Subtraia a dedução final do valor para qualidade de movimentos, e o resultado será a nota parcial para qualidade de movimentos.

23.1.2 Determinação da nota parcial para performance geral:

A pontuação de nível de performance geral menos os erros de coreografia será a nota parcial para performance geral.

23.1.3 Determinação da nota parcial para graus de dificuldade:

Os três juízes no Grupo C devem confirmar os graus de dificuldade da rotina e os movimentos de conexão. O bônus total dado por pelo menos dois juízes de acordo com os critérios e exigências para eventos opcionais será a nota parcial para graus de dificuldade.

23.2 Eventos sem exigências específicas para graus de dificuldade:

O total da soma da nota parcial para qualidade de movimentos e da nota para performance geral será a nota parcial do competidor.

23.2.1 Determinação da nota parcial para qualidade de movimentos:

Os três juízes no Grupo A devem deduzir pontos para erros em padrões para movimentos e outros erros na performance de um competidor. O total de deduções feitas por pelo menos dois juízes será sua dedução efetiva. Subtraia-a do valor para qualidade de movimentos, e o resultado será a nota parcial para qualidade de movimentos.

23.2.2 Determinação da nota parcial para performance geral:

A pontuação de nível de performance geral deduzida dos erros de coreografia será a nota parcial para performance geral.

Artigo 24 Determinação das Notas Finais

24.1 Eventos opcionais:

O juiz principal deve subtrair sua dedução da nota parcial de um competidor, e adicionar o bônus, se houver algum, para seus movimentos inovadores, e a soma será a nota final do competidor.

24.2 Eventos sem exigências específicas para graus de dificuldade:

O juiz principal deverá subtrair sua dedução da nota parcial do competidor, e o resultado será sua nota final.

Artigo 25 Métodos de Pontuação Sem o Sistema de Pontuação Eletrônico

Se nenhum sistema de pontuação eletrônico está disponível, a pontuação deverá ser feita por escrito.

25.1 Adicionar 1-2 escrivãos.

25.2 Adicionar 1 marcador de tempo.

25.3 Adicionar 1 locutor.

25.4 Consultar os Estatutos para detalhes.

Artigo 26 Bônus e Deduções do Juiz Principal

26.1 O juiz principal deve ser responsável por premiar bônus por movimentos inovadores.

26.2 O juiz principal deve ser responsável por deduções por repetição e performances acima ou abaixo do tempo.

26.2.1 Repetição:

Um competidor cuja performance é interrompida por circunstâncias imprevistas pode repeti-la com a permissão do juiz principal, e nenhuma dedução será feita. Se a interrupção é causada por esquecimento, erros ou equipamento quebrado, o competidor pode repetir sua performance uma vez, com a dedução de 1 ponto. Quando um competidor não é capaz de continuar sua performance devido a lesões, o juiz principal pode interrompê-la. Se ele é capaz de continuar após tratamento simples, ajustes devem ser feitos para ele retomar sua performance no fim de sua bateria, com a dedução de 1 ponto, como é o caso para repetição.

26.2.2 Para taijiquan, taijijian e eventos de grupo, 0.1 pontos devem ser deduzidos para performance abaixo ou acima do tempo para até cinco (5) segundos, 0.20 para de cinco (5) a dez (10) segundos, e assim por diante.

26.2.3 Para changquan, nanquan, jianshu, daoshu, qiangshu, gunshu, nandao, nangun e eventos de dupla, 0.1 pontos deverão ser deduzidos por performance abaixo ou acima do tempo para até dois (2) segundos; 0.2 pontos para de dois (2) a quatro (4) segundos, e assim por diante.

26.3 No caso de engano óbvio ou erro de julgamento feito por um juiz na avaliação, o juiz principal pode, antes da exibição visual da nota final do competidor, fazer ajustes com a permissão do árbitro chefe.

CAPÍTULO 4 EXIGÊNCIAS PARA TAOLU OPCIONAL

Artigo 27 Exigências para Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu e Gunshu Opcionais

27.1 Changquan deve conter pelo menos três formas de mão, isto é, punho, palma e gancho; três posturas,

isto é, postura gongbu, postura pubu e postura xubu; três técnicas de perna, isto é, tan tui, chuaitui e housaotui; e dingzhou e koutui pingheng.

27.2 Jianshu deve conter pelo menos três posturas principais, isto é, postura gongbu, postura pubu e postura xubu; um equilíbrio de longa duração; e oito técnicas principais de manejo de equipamento, isto é, cijian, guajian, liaojian, dianjian, pijian, jiejian, bengjian e jian wanhua (necessariamente incluindo uma série completa de guajian da direita para a esquerda seguida de guajian vindo de trás).

27.3 Daoshu deve conter pelo menos três posturas principais, isto é, postura gongbu, postura pubu e postura xubu; oito técnicas principais de manejo do equipamento, isto é, chantou, guonao, pidao, zhadao, zhandao, guadao, yundao, beihuadao (necessariamente incluindo uma série completa dos movimentos chantou e guonao completados em seqüência).

27.4 Qiangshu deve conter pelo menos três posturas principais, isto é, postura gongbu, postura pubu e postura xubu; oito técnicas de manejo de equipamento, isto é, lanqiang, naqiang, zhaqiang, chuanqiang, bengqiang, dianqiang, wuhuaqiang e tiaoba (necessariamente incluindo três séries consecutivas de lanqiang, naqiang e zhaqiang completados em seqüência).

27.5 Gunshu deve conter pelo menos três posturas principais, isto é, postura gongbu, postura pubu e postura xubu; oito técnicas principais de manejo de equipamento, isto é, pigun, benggun, jiaogun, pinglungun, yungun, chuogun, diangun e ti liao hua gun (necessariamente incluindo três séries consecutivas de ti liao hua gun com ambas as mãos, devendo ser completadas em seqüência).

Artigo 28 Exigências para Taijiquan e Taijijian Opcionais

28.1 Taijiquan deve conter pelo menos duas técnicas de perna; três posturas principais, isto é, postura gongbu, postura pubu e postura xubu; e oito movimentos principais, isto é, lanquewei, yemafengzong, lou xi ao bu, yun shou, zuo you chuan suo, yan shou gong chui, dao juan hong e ban lan chui.

28.2 Taijijian deve conter pelo menos três posturas principais, isto é, postura gongbu, postura pubu e postura xubu; e oito técnicas principais de manejo de equipamento, isto é, cijian, guajian, liaojian, dianjian, pijian, jiejian, mojian e jiaojian.

Artigo 29 Exigências para Nanquan, Nandao e Nangun Opcionais

29.1 Nanquan deve conter pelo menos a garra de tigre; duas técnicas principais de mãos, isto é, guagaiquan e paoquan; cinco posturas, isto é, postura gongbu, postura pubu, postura xubu, postura diebu e postura qilongbu; hengdingtui, gunqiao e postura qilinbu.

29.2 Nandao deve conter pelo menos três posturas principais, isto é, postura gongbu, postura xubu e postura qilongbu; oito técnicas principais de manejo de equipamento, isto é, chantou, guonao, pidao, modao, gedao, jiedao, saodao, jian wan hua dao (necessariamente incluindo uma série completa dos movimentos chantou e guonao completados em seqüência).

29.3 Nangun deve conter pelo menos três posturas principais, isto é, postura gongbu, postura xubu e postura qilongbu; e oito técnicas principais de manejo de equipamento, isto é, pigun, benggun, jiaogun, gunyagun, gegun, jigun, dinggun e paogun.

Estatutos

CONTEÚDO

CAPÍTULO 1 AVALIAÇÃO DE EVENTOS OPCIONAIS

Parte 1 Avaliação de Qualidade de Movimentos

- 1.1 Critérios de Dedução por Erros em Padrões para Movimentos em Eventos Opcionais
 - 1.1.1 Critérios de Dedução por Erros em Padrões para Movimentos em Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu, e Gunshu Opcionais (Tabela 1-1)
 - 1.1.2 Critérios de Dedução por Erros em Padrões para Movimentos em Taijiquan e Taijijian Opcionais (Tabela 1-2)
 - 1.1.3 Critérios de Dedução por Erros em Padrões para Movimentos em Nanquan, Nandao e Nangun Opcionais (Tabela 1-3)
- 1.2 Outros Erros e Critérios de Dedução em Eventos Opcionais e Eventos (Individuais) Sem Exigências Específicas para Graus de Dificuldade
 - 1.2.1 Outros Erros e Critérios de Dedução (Tabela 1-4)

Parte 2 Avaliação de Performance Geral

- 2.1 Critérios para Determinação de Nível e Avaliação da Performance Geral e Deduções por Erros de Coreografia em Eventos Opcionais (Tabela 2-1)
- 2.2 Códigos de Movimentos Principais em Eventos Opcionais (Tabela 2-2)

Parte 3 Avaliação de Graus de Dificuldade

- 3.1 Códigos de Graus de Dificuldade em Eventos Opcionais
 - 3.1.1 Códigos de Equilíbrios e Técnicas de Perna (Tabela 3-1)
 - 3.1.2 Códigos de Saltos e Acrobacias (Tabela 3-2)
 - 3.1.3 Códigos de Movimentos de Arremessar-e-Pegar e de Conexões (Tabela 3-3)
- 3.2 Determinação de Níveis e Valores de Movimentos de Dificuldade em Eventos Opcionais
 - 3.2.1 Determinação de Níveis e Valores de Movimentos de Dificuldade em Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu e Gunshu Opcionais (Tabela 4-1)
 - 3.2.2 Determinação de Níveis e Valores de Movimentos de Dificuldade em Taijiquan e Taijijian Opcionais (Tabela 4-2)
 - 3.2.3 Determinação de Níveis e Valores de Movimentos de Dificuldade em Nanquan, Nandao e Nangun Opcionais (Tabela 4-3)
- 3.3 Confirmação de Movimentos Fora de Conformidade com Exigências para Graus de Dificuldade em Eventos Opcionais
 - 3.3.1 Confirmação de Movimentos Fora de Conformidade com Exigências para Graus de Dificuldade em Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu e Gunshu Opcionais (Tabela 4-4)
 - 3.3.2 Confirmação de Movimentos Fora de Conformidade com Exigências para Graus de Dificuldade em Taijiquan e Taijijian Opcionais (Tabela 4-5)
 - 3.3.3 Confirmação de Movimentos Fora de Conformidade com Exigências para Graus de Dificuldade em Nanquan, Nandao e Nangun Opcionais (Tabela 4-6)

CAPÍTULO 2 AVALIAÇÃO DE EVENTOS SEM EXIGÊNCIAS ESPECÍFICAS PARA GRAUS DE DIFICULDADE

Parte 1 Avaliação de Qualidade de Movimentos

Parte 2 Avaliação de Performance Geral

- 2.1 Critérios para Determinação de Nível de Performance Geral e Dedução por Erros de Coreografia em Eventos Sem Exigências Específicas para Graus de Dificuldade (Tabela 5)

Parte 3 Avaliação de Eventos de Duplas

- 3.1 Critérios de Dedução e Erros para Qualidade de Movimentos em Eventos de Dupla (Tabela 6)

Parte 4 Avaliação de Eventos de Grupo

- 4.1 Critérios de Dedução e Erros para Qualidade de Movimentos em Eventos de Grupo (Tabela 7)

CAPÍTULO 3 EXIGÊNCIAS TÉCNICAS PARA OS MOVIMENTOS PRINCIPAIS DE EVENTOS OPCIONAIS

Parte 1 Eventos Opcionais do Norte

- 1.1 Exigências Técnicas para Movimentos Principais em Changquan Opcional
- 1.2 Exigências Técnicas para Movimentos Principais em Jianshu Opcional
- 1.3 Exigências Técnicas para Movimentos Principais em Daoshu Opcional
- 1.4 Exigências Técnicas para Movimentos Principais em Qiangshu Opcional
- 1.5 Exigências Técnicas para Movimentos Principais em Gunshu Opcional

Parte 2 Eventos Opcionais de Internos

- 2.1 Exigências Técnicas para Movimentos Principais em Taijiquan Opcional
- 2.2 Exigências Técnicas para Movimentos Principais em Taijijian Opcional

Parte 3 Eventos Opcionais do Sul

- 3.1 Exigências Técnicas para Movimentos Principais em Nanquan Opcional
- 3.2 Exigências Técnicas para Movimentos Principais em Nandao Opcional
- 3.3 Exigências Técnicas para Movimentos Principais em Nangun Opcional

CAPÍTULO 4 MISCÊLANEA

Parte 1 Protocolo para Competição de Taolu de Wushu

- 1.1 Saudação Punho-Palma
- 1.2 Saudação com Facão
- 1.3 Saudação com Espada
- 1.4 Saudação com Lança ou Bastão

Parte 2 Uniformes de Competição de Taolu de Wushu

- 2.1 Padrão de Uniformes para Eventos do Norte
- 2.2 Padrão de Uniformes para Eventos de Internos
- 2.3 Padrão de Uniformes para Eventos do Sul

2.4 Exigências em Geral

Parte 3 Fichas para Uso Geral em Competição de Taolu de Wushu

- 3.1 Ficha de Inscrição de Competição de Taolu de Wushu (Tabela 8)
- 3.2 Ficha de Requerimento & Avaliação para Graus de Dificuldade de Taolu Opcional (Tabela 9)
- 3.3 Ficha de Requerimento & Avaliação para Movimentos Obrigatórios de Taolu Opcional (Tabela 10)
- 3.4 Ficha de Requerimento & Avaliação para Inovações em Taolu Opcional (Tabela 11)
- 3.5 Tabelas de Pontuação para Eventos Sem o Sistema de Pontuação Eletrônico
 - 3.5.1 Tabela de Pontuação para Qualidade de Movimentos (Tabela 12-1)
 - 3.5.2 Tabela de Pontuação para Performance Geral (Tabela 12-2)
 - 3.5.3 Tabela de Pontuação para Graus de Dificuldade (Tabela 12-3)
 - 3.5.4 Tabela de Pontuação para Eventos Opcionais (Tabela 12-4)
 - 3.5.5 Tabela de Pontuação para Eventos Sem Exigências Específicas para Graus de Dificuldade (Tabela 12-5)
- 3.6 Tabela de Pontuação Master para Competição de Taolu (Tabela 13)
- 3.7 Lista de Colocação de Eventos Individuais/de Dupla/Ligados em Competição de Taolu (Tabela 14)
- 3.8 Lista de Colocação de Eventos de Grupo/Times em Competição de Taolu (Tabela 15)
- 3.9 Estatísticas de Eventos em Competição de Taolu (Tabela 16)
- 3.10 Estatísticas de Participantes (Tabela 17)

Parte 4 Comunicado de Resultados de Competição

Parte 5 Diagrama da Área de Competição

CAPÍTULO 1 AVALIAÇÃO DE EVENTOS OPCIONAIS

Parte 1 Avaliação de Qualidade de Movimentos

1.1 Critérios de Dedução por Erros em Padrões para Movimentos em Eventos Opcionais

1.1.1 Critérios de Dedução por Erros em Padrões para Movimentos em Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu, e Gunshu Opcionais (Tabela 1-1)

Tipo	Movimento	Erros para Dedução	Cód. I	Cód. II
Equilíbrios	•Trazer a perna ao nível da cabeça e segurá-la (ou chute lateral com calcanhar para cima segurando a perna) em posição em pé.	•Perna de suporte dobrada •Perna erguida dobrada	1	10
	•Chute para trás segurando a perna em posição em pé.	•Perna de suporte dobrada •Tronco mais de 45° na inclinação para frente		11
	•Yangshen Pingheng YSPH / Equilíbrio para trás	•Perna elevada abaixo no nível horizontal		12
	•Shizi Pingheng SZPH / Equilíbrio com braços abertos para os lados	•Tronco abaixo do nível horizontal		13
	•Equilíbrio com as pernas cruzadas	•Coxa da perna de suporte não está próxima do nível horizontal		14
Técnicas de Perna	•Qiansaotui QST / Rasteira de frente	•Coxa da perna de suporte acima do nível horizontal •Sola do pé que arrasta deixa o tapete •Perna que arrasta dobrada	2	20
	•Huosaotui HST / Rasteira de costas	•Sola do pé que arrasta deixa o tapete •Perna que arrasta dobrada		21
	•Diecha DC / Aterrissagem em abertura frontal	•Dedos do pé da frente tocam o tapete •Pernas fora de alinhamento		22
	•Tantui TK / Chutes com os dedos do pé •Chuaitui CT / Chute lateral com sola	•Perna do chute não passa de dobrada para completamente esticada		23
Saltos	•Tengkong Feijiao TKFJ, Xuanfengjiao XFJ e Tengkong Bailian TKBL / Chute frontal no ar, chute furacão e chute lótus	•Perna que chuta abaixo do nível do ombro •Sem tapa	3	30
	•Tengkong Zhengtitui TKZTT / Chute frontal na testa no ar	•A perna de baixo dobra		31
	•Cekongfan CKF, CKF 360° / Estrela sem mãos e estrela sem mãos com giro completo	•Perna dobrada obviamente		32

Tipo	Movimento	Erros para Dedução	Cód. I	Cód. II
Saltos	•Xuanzi XZ, Xuanzi Zhuanti XZZT / Andorinha e parafuso	•Tronco mais alto que 45° no ar •Pernas dobradas obviamente durante o movimento no ar	3	33
	•Tengkongjiantan TKJT / Chute com dedos do pé no ar	•Perna de impulso não é completamente esticada durante chute com dedos do pé •Perna que chuta está abaixo do nível horizontal		34
Posturas	•Gongbu GB / Postura arqueiro	•Joelho da perna da frente não passa do peito do pé •Coxa da perna da frente fora da horizontal •Calcanhar do pé de trás deixa o tapete •Dedos do pé de trás não estão virados para dentro	5	50
	•Mabu MB / Postura do cavaleiro	•Tronco dobrado obviamente para frente •Coxas fora da horizontal •Pés não afastados o suficiente •Calcanhares deixam do tapete •Dedos do pé apontam para fora		51
	•Xubu XB / Postura vazia, "gato"	•Calcanhar do pé de trás deixa o tapete •Coxa da perna dobrada fora da horizontal		52
Técnicas de Manejo de Equipamento	•Guajian GJ, Liaojian LJ / Bloqueio para cima e gancho	•Pulso reto	6	60
	•Wojian WJ / Segurar a espada	•Dedo indicador que fica no topo do cabo toca a espada		61
	•Chantou CT, Guonao GN / Girar e enrolar em volta da cabeça	•Costas do facão muito longe do corpo		62
	•Lanqiang LQ, Naqiang NQ / Bloqueio para fora e bloqueio para dentro	•Ponta da lança não faz movimento circular		63
	•Zhaqiang ZQ / Furo com lança	•Mão de trás não segura o cabo da lança		64
	•Liwu Huaqiang LWHQ, Liwu Huagun LWHG, Shuangshou Tiliào Huagun SSTLHG / Figura de 8 vertical com bastão ou lança, e gancho com ambas as mãos	•Círculo não é vertical		65
	•Arremessar e pegar equipamento	•Pegar equipamento com ajuda dos braços •Falha em pegar equipamento com uma mão		66

Notas:

- 0.10 pontos serão deduzidos para mais do que dois (2) erros simultâneos em padrões de um (1) mesmo movimento.
- 0.10 pontos serão deduzidos para mais do que dois (2) erros simultâneos em uma (1) mesma série de movimentos de manejo de equipamento.

3. Um equilíbrio deve ser mantido inerte por pelo menos dois (2) segundos.

1.1.2 Critérios de Dedução por Erros em Padrões para Movimentos em Taijiquan e Taijijian Opcionais (Tabela 1-2)

Tipo	Movimento	Erros para Dedução	Cód. I	Cód. II
Equilíbrios	•Equilíbrio baixo com perna esticada para frente	•Perna esticada abaixo do nível horizontal	1	15
	•Equilíbrio baixo com perna inserida por trás	•Pé da perna inserida toca o tapete		16
	•Passo baixo no chute para frente	•Calcanhar da perna de suporte deixa o tapete •Perna que chuta dobrada no joelho •Ponta dos dedos não é virada para fora		17
	•Cechuai Pingheng CCPH / Equilíbrio com chute lateral com a sola	•Perna que chuta não passa de dobrada pra esticada		18
Técnicas de Perna	•Fenjiao FJ, Dengjiao DJ / Chute com a ponta do pé, chute com o calcanhar	•Perna erguida abaixo no nível horizontal •Perna erguida não está esticada	2	24
	•Bailianjiao BLJ / Chute para fora	•Perna que chuta dobrada quando batendo •Sem tapa		25
	•Paijiao PJ / Chute frontal	•Perna que chuta dobrada quando batendo •Sem tapa		26
	•Quedilong QDL / Deslizar para baixo	•Sola do pé da frente vira para dentro e toca o tapete •Ângulo entre as pernas menor do que 45°		27
Saltos	•Tengkong Feijiao TKFJ, Xuanfengjiao XFJ, Tengkong Bailian TKBL / Chute frontal no ar, chute furacão e chute lótus	•Dedos do pé que chuta abaixo no nível do ombro •Sem tapa	3	30
	•Tengkong Zhengtitui TKZTT / Chute frontal na testa no ar	•Perna de baixo dobra		31
Posturas	•Gongbu GB / Postura do arqueiro	•Joelho da perna da frente não passa do peito do pé •Calcanhar do pé de trás deixa o tapete	5	50
	•Pubu PB / Postura rasteira	•Perna de trás não é dobrada completamente •Perna da frente dobrada •Sola do pé da frente não é virada para dentro e não está completamente no tapete		53

Tipo	Movimento	Erros para Dedução	Cód. I	Cód. II
Posturas	<ul style="list-style-type: none"> •Shangbu SB / Dar um passo a frente •Tuibu TB / Dar um passo para trás •Jinbu JB / Perna à frente •Genbu GB / Passo em seqüência •Cexingbu CXB / Passo lateral 	<ul style="list-style-type: none"> •Arrastar o pé (exceto em movimentos especiais) •Centro de gravidade para cima e para baixo nos movimentos •Pé levantado muito alto 	5	54
Técnicas de Manejo de Equipamento	•Guajian GJ, Liaojian LJ / Defesa para cima e gancho	•Pulso reto	6	60
	•Wojian WJ / Segurar a espada	•Dedo indicador em volta do topo do cabo toca a lâmina		61

Notas:

1. 0.10 pontos serão deduzidos para mais que dois (2) erros simultâneos em padrões de um (1) mesmo movimento.
2. 0.10 pontos serão deduzidos para mais que dois (2) erros simultâneos em uma (1) mesma série de movimentos de manejo de equipamento.

1.1.3 Critérios de Dedução por Erros em Padrões para Movimentos em Nanquan, Nandao e Nangun Opcionais (Tabela 1-3)

Tipo	Movimento	Erros para Dedução	Cód. I	Cód. II
Técnicas de Perna	•Qiansaotui QST / Rasteira de frente	<ul style="list-style-type: none"> •Coxa da perna de suporte acima da horizontal •Sola do pé que arrasta sai do tapete •Perna que arrasta dobrada 	2	22
	•Hengdingtui HDT / Chute horizontal com os dedos do pé	<ul style="list-style-type: none"> •Perna que chuta não é mantida esticada após o chute •Não há chute com os dedos do pé para o lado oposto 		28
Saltos	•Tengkongfeijiao TKFJ, Xuanfengjiao XFJ, Tengkong Waibaitui TKWBT / Chute frontal no ar, chute furacão e chute externo no ar	<ul style="list-style-type: none"> •Dedos da perna que chuta abaixo do nível do ombro •Sem tapa no ar 	3	30
Acrobacias	•Tengkong Pantui 360° Cepu TKPTCP / Chute com as pernas cruzadas no ar com giro completo caindo de lado	•Perna que chuta abaixo do nível da cabeça	4	40
	•Liyudating Zhili LYDTZL / Levantar-se do chão sem as mãos	•Erguer-se com a ajuda das mãos		41

Tipo	Movimento	Erros para Dedução	Cód. I	Cód. II
Acrobacias	•Tengkong Shuangcechuai TKSCC / Chute lateral duplo com sola no ar	•Pernas que chutam não ficam juntas •Pernas que chutam dobradas	4	42
Posturas	•Gongbu GB / Postura do arqueiro	•Perna frontal não é dobrada próxima a um meio agachamento •Calcanhar do pé de trás deixa o tapete	5	50
	•Mabu MB / Postura do cavaleiro	•Tronco deitado obviamente para frente •Pernas não são dobradas próximas a um meio agachamento •Coxas abaixo do nível horizontal •Pés não separados o suficiente •Calcanhares deixam o tapete		51
	•Xubu XB / Postura Vazia, "gato"	•Calcanhar da perna de trás deixa o tapete •Perna de trás não é dobrada próxima a um ângulo reto		52
	•Pubu PB / Postura rasteira	•Perna de trás não é dobrada completamente •Perna da frente dobrada •Sola do pé da frente não é virada para dentro e não está completamente no tapete		53
	•Diebu DDB / Postura borboleta	•Lado de dentro da panturrilha da perna ajoelhada não toca no tapete •Lado de dentro do calcanhar da perna ajoelhada não toca no tapete		55
	•Guibu GB / Postura do joelho dobrado	•Joelho dobrado toca o tapete •Nádegas não tocam a panturrilha da perna dobrada		56
	•Qilongbu QLB / Postura do Dragão	•Joelho da perna de trás toca o tapete •Perna da frente não é dobrada próxima a um meio agachamento		57
Técnicas de Manejo de Equipamento	•Chantou CT, Guonao GN / Girar e enrolar em volta da cabeça	•Costas do facão muito longe do corpo	6	62
	•Dinggun DG / Empurrar bastão para cima	•Ponta de baixo do bastão não está no tapete •Ponta de cima do bastão abaixo do nível da cabeça		67

Notas:

- 0.10 pontos serão deduzidos para mais do que dois (2) erros em padrões de um (1) mesmo movimento.
- 0.10 pontos serão deduzidos para mais do que dois (2) erros em uma (1) mesma série de movimentos de manejo de equipamento.

1.2 Outros Erros e Critérios de Dedução em Eventos Opcionais e Eventos (Individuais) Sem Exigências Específicas para Graus de Dificuldade

1.2.1 Outros Erros e Critérios de Dedução (Tabela 1-4)

Tipo	Erros para dedução	Código
Perda de Equilíbrio	Tronco balança, arrasta os pés ou saltita em desequilíbrio	70
	Dedução de 0.2 pontos por apoio adicional	71
	Dedução de 0.3 por queda	72
Erros sobre Equipamento, Vestimenta & Ornamentos	Lâmina se solta do cabo, ou equipamento toca o corpo ou tapete, ou fica deformado.	73
	Dedução de 0.2 pontos por quebrar o equipamento	74
	Dedução de 0.3 pontos por derrubar o equipamento	75
	Lenço cai do facão, pingente cai da espada ou ponta da lança, ou ornamento cai da vestimenta ou de acessório da cabeça. O corpo ou mãos do competidor ficam enrolados no lenço ou pingente ou com equipamentos maleáveis. Botões caem, ou vestimenta se rasga, ou tênis saem do pé.	76
Outros Erros	Equilíbrio de longa duração fica inerte por menos que dois segundos	77
	Qualquer parte do corpo do competidor toca o chão fora do tapete.	78
	Esquecer movimento	79

Notas:

1. O termo "balança" aqui significa o tronco se movendo em duas direções opostas durante o apoio em um pé só ou dois.
2. O termo "arrastar" aqui significa movimentos de qualquer um dos pés durante o apoio em um pé só ou em ambos.
3. O termo "apoio adicional" sugere aquele que ocorre durante a perda de equilíbrio, quando a mão, cotovelo, joelho, cabeça, pé que não é o de apoio, ou braço do competidor toca o tapete ou quando se apoia nele com a ajuda do seu equipamento.
4. O termo "queda" significa aquela que ocorre quando as mãos, ombro, nádegas ou tronco tocam o tapete.
5. A duração de um "equilíbrio de longa duração" começa com o início de uma postura inerte.
6. Equipamento tocar o chão fora do tapete ou qualquer parte do corpo passar pelo espaço além do plano vertical acima das linhas laterais da área de competição não deve ser considerado "fora do tapete".
7. Todas as deduções têm valor de 0.1 a não ser que seja especificado de outra forma.
8. Quando dois (2) ou mais erros ocorrem sucessivamente em um mesmo movimento, as deduções para cada um devem ser somadas.

Parte 2 Avaliação de Performance Geral

2.1 Critério para Determinação de Nível e Avaliação da Performance Geral e Deduções por Erros de Coreografia em Eventos Opcionais (Tabela 2-1)

NÍVEL	CLASSE	PONTOS	CRITÉRIOS
"SUPERIOR"	①级	3.00--2.91	"Superior" para movimentos e técnicas corretos, força total fluindo suavemente para os pontos certos, para boa harmonia entre mãos e olhos, entre corpo e passos, e entre corpo e equipamento; para ritmo distinto e estilo notável; e para harmonia entre movimentos e música que acompanha.
	②级	2.90--2.71	
	③级	2.70--2.51	
"MÉDIO"	④级	2.50--2.31	"Médio" para os elementos acima mencionados presentes em um grau razoavelmente bom
	⑤级	2.30--2.11	
	⑥级	2.10--1.91	
"INFERIOR"	⑦级	1.90--1.61	"Inferior" para falta dos elementos acima mencionados
	⑧级	1.60--1.31	
	⑨级	1.30--1.01	
Coreografia	Código	Erros para Dedução	
Conteúdo	01-08 86-88	Dedução de 0.2 pontos pela falta de um movimento na rotina opcional	
Estrutura	81	Pausa por mais do que três segundos em postura inerte (exceto por equilíbrio de longa duração), ou pausa antes de um movimento de dificuldade em taijiquan ou taijijian	
Composição	82	Pausa pouco adequada	
	83	Não-utilização total de um dos quarto cantos ou centro da área de competição	
Música	84	Dedução de 0.3 pontos por acompanhamento de letras	
	85	Dedução de 0.5 pontos por falta de acompanhamento musical conforme exigido pelas Regras	

Nota: Todas as deduções têm valor de 0.1 pontos a não ser que seja especificado de outra forma.

2.2 Códigos de Movimentos Principais em Eventos Opcionais (Tabela 2-2)

项目	86	87	88	01	02	03	04	05	06	07	08
Evento											
长拳 Changquan	弓步 Gongbu	虚步 Xubu	仆步 Pubu	弹腿 Tantui	踹腿 Chuaitui	后扫腿 Housaotui	顶肘 Dingzhou	扣腿平衡 Koutui pingheng	拳 Quan	掌 Zhang	勾 Gou
剑术 Jianshu	弓步 Gongbu	虚步 Xubu	仆步 Pubu	刺剑 Cijian	挂剑 Guajian	撩剑 Liaojian	点剑 Dianjian	劈剑 Pijian	截剑 Chuojian	崩剑 Pengjian	剪腕花 Jianwan hua

项目 Evento	86	87	88	01	02	03	04	05	06	07	08
刀术 Daoshu	弓步 Gongbu	虚步 Xubu	仆步 Pubu	缠头 Chantou	裹脑 Guonao	劈刀 Pidao	斩刀 Zhandao	挂刀 Guadao	云刀 Yundao	扎刀 Zhadao	背花刀 Beihua dao
枪术 Qiangshu	弓步 Gongbu	虚步 Xubu	仆步 Pubu	拦枪 Lanqiang	拿枪 Naqiang	扎枪 Zhaqiang	穿枪 Chuanqiang	崩枪 Bengqiang	点枪 Dian qiang	舞花枪 Wuhua qiang	挑把 Tiaoba
棍术 Gunshu	弓步 Gongbu	虚步 Xubu	仆步 Pubu	劈棍 Pigun	崩棍 Benggun	绞棍 Jiaogun	平抡棍 Pinglungun	云棍 Yungun	戳棍 Chuogun	舞花棍 Wuhua gun	提撩花棍 Tiliao huagun
太极拳 Taijiquan	弓步 Gongbu	虚步 Xubu	仆步 Pubu	揽雀尾 Lanquewei	野马分鬃 Yema fenzong	接腿拗步 Louxi aobu	云手 Yunshou	左右穿梭 Zuoyou chuansuo	掩手肱捶 Yanshou gongchui	到卷肱 Daojuan hong	搬拦捶 Banlan chui
太极剑 Taijijian	弓步 Gongbu	虚步 Xubu	仆步 Pubu	刺剑 Cijian	挂剑 Guajian	撩剑 Liaojian	点剑 Dianjian	劈剑 Pijian	截剑 Jiejian	抹剑 Mojian	绞剑 Jiaojian
南拳 Nanquan	弓步 Gongbu	虚步 Xubu	仆步 Pubu	骑龙步 Qilongbu	蝶步 Diebu	麒麟步 Qilinbu	虎爪 Huzhao	挂盖拳 Guagaiquan	抛拳 Paoquan	滚桥 Gungiao	横钉腿 Hengding tui
南刀 Nandao	弓步 Gongbu	虚步 Xubu	骑龙步 Qilongbu	缠头 Chantou	裹脑 Guonao	劈刀 Pidao	抹刀 Modao	格刀 Gedao	截刀 Jiedao	扫刀 Modao	剪腕花刀 Jianwan huadao
南棍 Nangun	弓步 Gongbu	虚步 Xubu	骑龙步 Qilongbu	劈棍 Pigun	崩棍 Benggun	绞棍 Jiaogun	滚压棍 Gunyagun	格棍 Gegun	击棍 Jigun	顶棍 Dinggun	抛棍 Paogun

Parte 3 Avaliação de Graus de Dificuldade

3.1 Códigos de Graus de Dificuldade em Eventos Opcionais

3.1.1 Códigos de Equilíbrios e Técnicas de Perna (Tabela 3-1)

Tipo	Código I	Posição do Corpo	Código II	Movimento de Perna	Código III	Código IV	
Equilíbrios	1	Ereto	1	Move	1	Classe A	0
		Inclinado de costas	2	Chuta	2	Classe B	1
Técnicas de Perna	2	Inclinado de braços	3	Controla	3	Classe C	2
		Agachado	4	Arrasta	4		

3.1.2 Códigos de Saltos e Acrobacias (Tabela 3-2)

Tipo	Código I	Posição do Corpo	Código II	Direção da Perna	Código III	Código IV	
Saltos Acrobacias	3	Ereto	1	Nenhuma	1	Classe A	0
		Giro	2	Chute para cima	2	Classe B	1
		Salto Mortal	3	Para dentro, para esquerda	3	Classe C	2
	4	Rolamento	4	Para fora, para direita	4		
		Estrela	5	Para frente	5		
		Andorinha	6	Para trás	6		
				Para baixo	7		

3.1.3 Códigos de Movimentos de Arremessar-e-Pegar e de Conexões (Tabela 3-3)

Pubu	Mabu	Diebu	Tixiduli	Dieshucha	Quedilong	Zuopan	Gongbu	+ Pegar	Aterris- sar em um pé só
+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9

3.2 Determinação de Níveis e Valores de Movimentos de Dificuldade em Eventos Opcionais

3.2.1 Determinação de Níveis e Valores de Movimentos de Dificuldade em Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu e Gunshu Opcionais (Tabela 4-1)

Movimentos de Dificuldade					Conexões de Dificuldade				
Tipo	Nível	Valor	Conteúdo	Código	Tipo de Conexão	Nível	Valor	Conteúdo	Código
Equilíbrios	A	0.2	Trazer a perna ao nível da cabeça e segurá-la em posição em pé	111A	Entre Dinâmicos e Inertes	A	0.1	Chute furacão com giro completo caindo em postura do cavaleiro	323A +1A
			Chute lateral com o calcanhar para cima segurando a perna em posição em pé	112A				Chute lótus com giro completo caindo em postura do cavaleiro	324A +1A
			Equilíbrio para trás	123A				Chute furacão com giro completo caindo em abertura frontal	323A +4A
	B	0.3	Equilíbrio com os braços abertos para os lados	133B				Parafuso com um giro completo caindo em abertura frontal	353B +4A
			C	0.4				Chute para trás segurando a perna em posição em pé	112C

Movimentos de Dificuldade					Conexões de Dificuldade							
Tipo	Nível	Valor	Conteúdo	Código	Tipo de Conexão	Nível	Valor	Conteúdo	Código			
Técnicas de Perna	A	0.2	Rasteira de frente com um giro e meio	244A	Entre Dinâmicos e Inertes	A	0.1	Estrela sem as mãos caindo em abertura frontal	335A +4A			
	B	0.3	Rasteira de frente com dois giros e meio	244B				Chute furacão com giro completo caindo em postura sentada	323A +6A			
Saltos	A	0.2	Chute furacão com giro completo	323A				Chute lótus com giro completo caindo em postura sentada	324A +6A			
			Andorinha	333A				Andorinha caindo em postura sentada	333A +6A			
			Chute lótus com giro completo	324A				Chute frontal no ar caindo em postura sentada	312A +6A			
			Estrela sem as mãos	335A				Rasteira frontal com um giro e meio parando em postura sentada	244A +6A			
			Chute frontal no ar (com uma ou duas pernas)	312A				Chute lótus com giro completo caindo em postura do arqueiro	324A +7A			
Saltos	B	0.3	Chute furacão com um giro e meio	323B				Entre Arremessar e Pegar Equipamento	B	0.15	Arremessar e rolamento de ombro para pegar	445A +8A
			Parafuso com giro completo	353B							Arremessar e chute frontal no ar para pegar	312A +8A
			Chute lótus com um giro e meio	324B				Entre Movimentos de Dificuldade	Chute frontal no ar seguido de estrela sem as mãos (dentro de 1 passo)	312A +335A (B)		
			Estrela sem as mãos com um giro completo	355B	Chute furacão com giro completo seguido de parafuso com giro duplo (dentro de 4 passos)	323A +353C (B)						
Saltos	C	0.4	Chute frontal na testa no ar	312B	Entre dinâmicos e inertes	B	0.15	Chute furacão com um giro e meio caindo em postura do cavaleiro	323B +1B			
			Estrela sem as mãos com giro duplo	355C				Chute lótus com um giro e meio caindo em postura do cavaleiro	324B +1B			
			Chute furacão com giro duplo	323C				Chute furacão com um giro completo caindo em postura do joelho erguido	323A +3B			

Movimentos de Dificuldade					Conexões de Dificuldade					
Tipo	Nível	Valor	Conteúdo	Código	Tipo de Conexão	Nível	Valor	Conteúdo	Código	
Saltos	C	0.4	Parafuso com giro duplo	353C	Entre Dinâmicos e Inertes	B	0.15	Chute lótus com giro completo caindo em postura do joelho erguido	324A +3B	
			Chute lótus com giro duplo	324C				Chute furacão com um giro e meio caindo em abertura frontal	323B +4B	
<p>Notas:</p> <p>1. Em movimentos de dificuldade, somente 4 passos de impulso são permitidos para um salto, para ser seguido por cair em abertura frontal no 353C; pela mesma aterrissagem ou por cair em postura do cavaleiro, ou postura do joelho erguido para 323B; por cair em postura do cavaleiro para 324C; e por cair em postura do cavaleiro ou abertura frontal para 323C. Para 312B a perna que chuta deve ser a mesma perna de impulso.</p> <p>2. As conexões de dificuldade entre dinâmicos e inertes devem terminar em uma posição parada na forma de uma postura do cavaleiro, do arqueiro, do joelho erguido, ou em abertura frontal, conforme o competidor escolher. Somente um tipo de movimento de arremessar-e-jogar pode ser escolhido para uma rotina com equipamento.</p> <p>3. Os movimentos de dificuldade de equilíbrio devem ser de longa duração.</p>					Entre Arremessar e Pegar Equipamento	C	0.20	Arremessar e chute furacão com giro completo para pegar	323A +8B	
					Entre Dois Graus de Dificuldade			Entre Dinâmicos e Inertes	Arremessar e chute lótus com giro completo para pegar	324A +8B
										Entre Dinâmicos e Inertes
Entre Dinâmicos e Inertes	Entre Dinâmicos e Inertes	Chute furacão com giro duplo caindo em postura do cavaleiro	323C +1C							
Entre Dinâmicos e Inertes	Entre Dinâmicos e Inertes	Chute furacão com um giro e meio caindo em postura do joelho erguido	323B +3C							
					Entre Dinâmicos e Inertes	D	0.25	Chute lótus com um giro e meio caindo em postura do joelho erguido	324B +3C	
					Entre Dinâmicos e Inertes			Entre Dinâmicos e Inertes	Chute lótus com giro duplo caindo em postura do cavaleiro	324C +1D
					Entre Dinâmicos e Inertes			Entre Dinâmicos e Inertes	Chute furacão com giro duplo caindo em abertura frontal	323C +4D
					Entre Dinâmicos e Inertes	D	0.25	Parafuso com giro duplo caindo em abertura frontal	353C +4D	

3.2.2 Determinação de Níveis e Valores de Movimentos de Dificuldade em Taijiquan e Taijijian Opcionais (Tabela 4-2)

Movimentos de Dificuldade					Conexões de Dificuldade				
Tipo	Nível	Valor	Conteúdo	Código	Tipo de Conexão	Nível	Valor	Conteúdo	Código
Equilíbrios	A	0.2	Equilíbrio baixo com perna esticada para frente	143A	Entre Movimentos de Dificuldade	A	0.1	Chute frontal no ar seguido por chute lótus com giro completo (sem passos)	312A +324B (A)
			Passo baixo no chute para frente	142A				Chute furacão com giro completo caindo com o pé de impulso	323B +9A
			Equilíbrio com chute lateral com a sola	132A	Entre Dinâmicos e Inertes			Chute lótus com giro completo caindo com o pé de impulso	324B +9A
	B	0.3	Equilíbrio baixo com perna inserida por trás	143B				Chute frontal no ar caindo com o pé de impulso	312A +9A
			C	0.4				Elevação de perna lateral com calcanhar para cima em posição em pé	113C
Técnicas de Perna	A	0.2			Chute com a ponta do pé & chute com o calcanhar	212A	Entre Posições Inertes		
			Saltos	A				0.2	Chute frontal no ar
B	0.3	Chute frontal na testa no ar			312B	Entre Dinâmicos e Inertes	Chute frontal na testa no ar caindo com o pé de impulso		312B +9B
		Chute frontal no ar com meio giro para dentro		322B	Chute frontal no ar com meio giro para dentro caindo em postura do joelho erguido		322B +3B		
		Chute furacão com giro completo		323B	Chute frontal no ar caindo em postura do joelho erguido		312A +3B		
		Chute lótus com giro completo		324B	Chute lótus com giro completo seguido por deslizar para baixo		324B +5B		

Movimentos de Dificuldade					Conexões de Dificuldade				
Tipo	Nível	Valor	Conteúdo	Código	Tipo de Conexão	Nível	Valor	Conteúdo	Código
Saltos	C	0.4	Chute furacão com um giro e meio	323C	Entre Posições Inertes	B	0.15	Equilíbrio baixo com perna inserida por trás seguido por chute para fora com meio giro parando em postura do joelho erguido	143B +3B
			Chute lótus com um giro e meio	324C				Chute lótus com um giro e meio seguido por deslizar para baixo	324C +5C
<p>Notas:</p> <p>1. Em movimentos de dificuldade, somente um passo de impulso pode ser dado para um salto. A perna que chuta deve ser a perna de impulso no 312B. A aterrissagem deve ser seguida por postura do joelho erguido no 322B, 323B e 323C, e por deslizar para baixo com a perna esquerda na frente no 324B e 324C.</p> <p>2. Em conexões de dificuldade, o competidor deve aterrissar com o mesmo pé usado para chutar e dar o tapa. Ele somente pode escolher ou cair com o pé de impulso, ou deslizar para baixo, ou postura com o joelho erguido.</p>					Entre Dinâmicos e Inertes	C	0.20	Chute furacão com um giro completo caindo em postura do joelho erguido	324B +3C
								Chute lótus com giro completo caindo em postura do joelho erguido	324B +3C
							0.25	Chute furacão com um giro e meio caindo em postura do joelho erguido	323C +3D
								Chute lótus com um giro e meio caindo em postura do joelho erguido	324C +3D

3.2.3 Determinação de Níveis e Valores de Movimentos de Dificuldade em Nanquan, Nandao e Nangun Opcionais (Tabela 4-3)

Movimentos de Dificuldade					Conexões de Dificuldade				
Tipo	Nível	Valor	Conteúdo	Código	Tipo de Conexão	Nível	Valor	Conteúdo	Código
Técnicas de Perna	A	0.2	Rasteira de frente com um giro e meio	244A	Entre Movimentos de Dificuldade	A	0.1	Chute furacão com giro completo seguido por chute frontal no ar (dentro de 2 passos)	323A +312A (A)

Movimentos de Dificuldade					Conexões de Dificuldade				
Tipo	Nível	Valor	Conteúdo	Código	Tipo de Conexão	Nível	Valor	Conteúdo	Código
Técnicas de Perna	B	0.3	Rasteira de frente com dois giros e meio	244B	Entre Movimentos de Dificuldade			Chute furacão com giro completo seguido por salto mortal para trás andando (dentro de 2 passos)	323A +346B (A)
Saltos	A	0.2	Chute furacão com giro completo	323A	Entre Dinâmicos e Inertes	A	0.1	Chute externo no ar com giro completo caindo em postura do cavaleiro	324A +1A
			Chute externo no ar com giro completo	324A				Chute furacão com giro completo caindo em postura borboleta	323A +2A
			Chute frontal no ar	312A				Chute frontal no ar caindo em postura do joelho erguido	312A +3A
			Salto mortal para trás parado	346A				Chute furacão com giro completo seguido por salto mortal para trás andando com giro completo (dentro de 2 passos)	312A +366C (B)
	B	0.3	Chute furacão com um giro e meio	323B	Entre Dinâmicos e Inertes	B	0.15	Chute externo no ar com um giro e meio caindo em postura do cavaleiro	323B +1A
			Chute externo no ar com um giro e meio	324B				Salto mortal para trás parado caindo em postura borboleta	346A +2B
			Salto mortal para trás andando	346B				Salto mortal para trás andando caindo em postura borboleta	346B +2B
			Chute no ar com meio giro para dentro	322B				Chute furacão com um giro e meio caindo em postura borboleta	323B +2B
	C	0.4	Chute furacão com giro duplo	323C	Entre Dinâmicos e Inertes	C	0.20	Chute frontal no ar com meio giro para dentro caindo em postura do joelho erguido	322B +3B
			Chute externo no ar com giro duplo	324C				Chute furacão com giro completo caindo em postura do joelho erguido	323A +3C
			Salto mortal para trás andando com giro completo	366C				Chute externo no ar com giro completo caindo em postura do joelho erguido	324A +3C

Movimentos de Dificuldade					Conexões de Dificuldade				
Tipo	Nível	Valor	Conteúdo	Código	Tipo de Conexão	Nível	Valor	Conteúdo	Código
Acrobacias	A	0.2	Chute lateral duplo com sola no ar	415A	Entre Dinâmicos e Inertes	C	0.20	Salto mortal para trás andando com giro completo caindo em postura borboleta	366C +2C
			Chute com as pernas cruzadas no ar com giro completo caindo de lado	423A				Chute furacão com giro duplo caindo em postura do cavaleiro	323C +1D
	C	0.4	Levantar-se do chão sem as mãos	447C		D	0.25	Chute externo no ar com giro duplo caindo em postura do cavaleiro	324A +1D
								Levantar-se do chão sem as mãos caindo em postura do joelho erguido	447C +3D

Notas:

1. Somente quatro passos de impulso são permitidos para um salto em movimentos de dificuldade. A aterrissagem deve ser seguida por uma postura borboleta no 346A, 346B e 323B; por uma postura do joelho erguido no 323A e 445A; e por uma postura do cavaleiro no 324B, 323C e 324C. Não é necessário dar tapa no 324A, 324B e 324C.

2. Em conexões de dificuldade, a aterrissagem deve ser feita com o mesmo pé usado para chutar e dar o tapa. Conexões entre dinâmicos e inertes devem terminar em uma posição parada. O competidor só pode escolher entre postura do cavaleiro, postura borboleta e postura do joelho erguido.

3.3 Confirmação de Movimentos Fora de Conformidade com Exigências para Graus de Dificuldade em Eventos Opcionais

3.3.1 Confirmação de Movimentos Fora de Conformidade com Exigências para Graus de Dificuldade em Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu e Gunshu Opcionais (Tabela 4-4)

Dificuldade	Tipo	Conteúdo	Fora de Conformidade com Exigências
Movimentos de Dificuldade	Equilíbrios	<ul style="list-style-type: none"> ·Trazer a perna ao nível da cabeça e segurá-la em posição em pé ·Chute lateral com o calcanhar para cima segurando a perna em posição em pé ·Shizi Pingheng SZPH / Equilíbrio com braços abertos para os lados 	<ul style="list-style-type: none"> ·Perna elevada não está vertical
		<ul style="list-style-type: none"> ·Chute para trás segurando a perna em posição em pé 	<ul style="list-style-type: none"> ·Perna elevada não está vertical ·Perna que chuta não é segurada por detrás dos ombros
		<ul style="list-style-type: none"> ·Yangshen Pingheng YSPH / Equilíbrio para trás 	<ul style="list-style-type: none"> ·Tronco 45° acima do nível horizontal

Dificuldade	Tipo	Conteúdo	Fora de Conformidade com Exigências
Movimentos de Dificuldade	Técnicas de Perna	<ul style="list-style-type: none"> ·Zhishen Qiansao ZSQS / Rasteira de frente com um giro e meio ·Zhishen Qiansao ZSQS/ Rasteira de frente com dois giros e meio 	<ul style="list-style-type: none"> ·Rotação incompleta
	Saltos	<ul style="list-style-type: none"> ·Xuanfengjiao XFJ 360° / Chute furacão com giro completo ·Xuanfengjiao XFJ 540° / Chute furacão com um giro e meio ·Xuanfengjiao XFJ 720° / Chute furacão com giro duplo 	<ul style="list-style-type: none"> ·Impulso com mais de 4 passos ·Rotação incompleta ·Perna que chuta para dentro está abaixo do nível horizontal
		<ul style="list-style-type: none"> ·Xuanzi XZ, Cekongfan CKF / Andorinha e estrela sem as mãos 	<ul style="list-style-type: none"> ·Impulso com mais de 4 passos ·Não é executado no ar
		<ul style="list-style-type: none"> ·Tengkong Bailian TKBL 360° / Chute lótus com giro completo ·Tengkong Bailian TKBL 540° / Chute lótus com um giro e meio ·Tengkong Bailian TKBL 720° / Chute lótus com giro duplo 	<ul style="list-style-type: none"> ·Impulso com mais de 4 passos ·Rotação incompleta ·Perna que chuta para fora está abaixo do nível horizontal
		<ul style="list-style-type: none"> ·Xuanzi Zhuanti 360° XZZT / Parafuso com giro completo ·Xuanzi Zhuanti XZZT 720° / Parafuso com giro duplo ·Cekongfan Zhuanti CKFZT 360° / Estrela sem as mãos com giro completo ·Cekongfan Zhuanti CKFZT 720° / Estrela sem as mãos com giro duplo 	<ul style="list-style-type: none"> ·Impulso com mais de 4 passos ·Rotação incompleta
		<ul style="list-style-type: none"> ·Tengkongfeijiao TKFJ / Chute frontal no ar (com uma ou duas pernas) 	<ul style="list-style-type: none"> ·Impulso com mais de 4 passos ·Não é executado no ar ·Perna que bate está abaixo do nível horizontal
		<ul style="list-style-type: none"> ·Chute frontal na testa no ar 	<ul style="list-style-type: none"> ·Impulso com mais de 4 passos ·Não é executado no ar ·Dedos da perna que chuta não tocam a testa
Conexões de Dificuldade	Entre Movimentos de Dificuldade	<ul style="list-style-type: none"> ·Tengkong Feijiao TKFJ + Cekongfan CKF / Chute frontal no ar seguido de estrela sem as mãos (dentro de 1 passo) ·Xuanfengjiao XFJ 360° + Xuanzi Zhuanti XZZT 720° / Chute furacão com giro completo seguido por parafuso com giro duplo (dentro de 4 passos) ·Xuanzi Zhuanti XZZT 360°+ Xuanfengjiao XFJ 720° / Parafuso com giro completo seguido por chute furacão com giro duplo (dentro de 4 passos) 	<ul style="list-style-type: none"> ·Impulso com mais de 1 ou 4 passos entre saltos ·Um dos graus de dificuldade não é completado

Dificuldade	Tipo	Conteúdo	Fora de Conformidade com Exigências
Conexões de Dificuldade	Entre Dinâmicos e Inertes	<ul style="list-style-type: none"> ·Zhishenqiansao ZSQS + Zuopan ZP / Rasteira de frente com um giro e meio parando em postura sentada ·Xuanfengjiao XFJ 360°+ Zuopan ZP / Chute lótus com giro completo caindo em postura sentada ·Xuezi XZ + Zuopan ZP / Andorinha caindo em postura sentada ·Tengkong Bailian TKBL + Zuopan ZP / Chute lótus com giro completo caindo em postura sentada ·Tengkong Feijiao TKFJ + Zuopan ZP / Chute frontal no ar caindo em postura sentada 	<ul style="list-style-type: none"> ·Pernas não são cruzadas
		<ul style="list-style-type: none"> ·Xuanfengjiao XFJ 360 + Mabu MB / Chute furacão com giro completo caindo em postura do cavaleiro ·Xuanfengjiao XFJ 540°+ Mabu MB / Chute furacão com um giro e meio caindo em postura do cavaleiro ·Xuanfengjiao XFJ 720 + Mabu MB / Chute furacão com giro duplo caindo em postura do cavaleiro ·Tengkong Bailian TKBL 360°+ Mabu MB / Chute lótus com giro completo caindo em postura do cavaleiro ·Tengkong Bailian TKBL 720°+ Mabu MB / Chute lótus com giro duplo caindo em postura do cavaleiro ·Tengkong Bailian TKBL 360°+ Gongbu MB / Chute lótus com giro completo caindo em postura do arqueiro 	<ul style="list-style-type: none"> ·Aterrissando com os pés alternadamente ·Arrasta os pés, saltita, usa apoio adicional ou cai no tapete
		<ul style="list-style-type: none"> ·Xuanfengjiao XFJ 360° + Dieshucha DSC / Chute furacão com giro completo caindo em abertura frontal ·Xuanfengjiao XFJ 540 + Dieshucha DSC / Chute furacão com um giro e meio caindo em abertura frontal ·Xuanfengjiao XFJ 720 + Dieshucha DSC / Chute furacão com giro duplo caindo em abertura frontal ·Xuanzi Zhuanti XZT 360°+ Dieshucha DSC / Parafuso com giro completo caindo em abertura frontal ·Xuanzi Zhuanti XZT 720°+ Dieshucha DSC / Parafuso com giro duplo caindo em abertura frontal ·Tengkong Bailian TKBL360° + Dieshucha DSC / Chute lótus com giro completo caindo em abertura frontal ·Cekongfan CKF + Dieshucha DSC / Estrela sem as mãos caindo em abertura frontal 	<ul style="list-style-type: none"> ·Aterrissando com os pés alternadamente ·Apoio adicional ou cai no tapete
		<ul style="list-style-type: none"> ·Xuanfengjiao XFJ 360 + Tixi Duli TXDL / Chute furacão com giro completo caindo em postura do joelho erguido ·Xuanfengjiao XFJ 540 + Tixi Duli TXDL / Chute furacão com um giro e meio caindo em postura do joelho erguido ·Tengkong Bailian TKBL 360 + Tixi Duli TXDL / Chute lótus com giro completo caindo em postura do joelho erguido ·Tengkong Bailian TKBL 540 + Tixi Duli TXDL / Chute lótus com um giro e meio caindo em postura do joelho erguido 	<ul style="list-style-type: none"> ·Não aterrissa no mesmo pé que recebe o tapa ·Arrasta o pé ou saltita na aterrissagem ·O pé erguido toca o tapete

Dificuldade	Tipo	Conteúdo	Fora de Conformidade com Exigências
Conexões de Dificuldade	Conexões com Arremessar e Pegar Equipamento	<ul style="list-style-type: none"> ·Pao + Qiangbei QB + Jie / Arremessar e rolamento de ombro para pegar ·Pao + Tengkong Feijiao TKFJ 360° + Jie / Arremessar e chute frontal no ar para pegar ·Pao + Xuanfengjiao XFJ 360° + Jie / Arremessar e chute furacão com giro completo para pegar ·Pao + Tengkong Bailian TKBL 360° + Jie/ Arremessar e chute lótus com giro completo para pegar 	<ul style="list-style-type: none"> ·Salto não é feito no ar ·Giro do pé incompleto ·Nádegas ou joelhos não estão fora do tapete depois do rolamento de ombro ·Equipamento é derrubado, ou pego somente pelo lenço ou pingente

Notas:

1. Em saltos com giro aterrissando com ambos os pés, ou aterrissando em uma postura do cavaleiro ou abertura frontal, o cálculo do grau de rotação é baseado no ângulo formado pela linha entre os dois pés no momento do impulso e por aquela no momento da aterrissagem.
2. Em saltos com giro aterrissando em um só pé, o cálculo do grau de rotação é baseado no ângulo formado pela linha estendida entre os dedos do pé e o calcanhar no momento do impulso e por aquela no momento da aterrissagem.
3. Em rasteiras de perna, o ângulo de todo o movimento de varredura deve ser considerado para cálculo.
4. Em conexões entre movimentos de dificuldade em 323A+353C e 353B+323C, o primeiro passo de impulso é contado como aquele tomado por qualquer pé após a aterrissagem com ambos os pés do salto anterior e, no caso de 312A+335A, como o passo de impulso tomado por qualquer pé após a aterrissagem do salto anterior.
5. O grau de dificuldade não será confirmado em qualquer equilíbrio auxiliado com apoio de equipamento no tapete.
6. Equilíbrios de dificuldade e conexões entre dinâmicos e inertes devem terminar em uma postura parada.

3.3.2 Confirmação de Movimentos Fora de Conformidade com Exigências para Graus de Dificuldade em Taijiquan e Taijijian Opcionais (Tabela 4-5)

Dificuldade	Tipo	Conteúdo	Fora de Conformidade com Exigências
Movimentos de Dificuldade	Equilíbrios	<ul style="list-style-type: none"> ·Equilíbrio baixo com perna esticada para frente ·Equilíbrio baixo com perna inserida por trás 	<ul style="list-style-type: none"> ·Coxa da perna de apoio está acima do nível horizontal ·Mão na perna de apoio
		<ul style="list-style-type: none"> ·Passo baixo no chute para frente 	<ul style="list-style-type: none"> ·Coxa da perna de apoio está acima do nível horizontal ·Perna que chuta toca o tapete
		<ul style="list-style-type: none"> ·Equilíbrio com chute lateral com a sola 	<ul style="list-style-type: none"> ·Perna que chuta abaixo no nível do ombro ·Tronco deitado mais de 45°
		<ul style="list-style-type: none"> ·Elevação de perna lateral com calcanhar para cima em posição em pé 	<ul style="list-style-type: none"> ·Perna elevada não está vertical ·Tronco deitado para o lado mais de 45°

Dificuldade	Tipo	Conteúdo	Fora de Conformidade com Exigências
Movimentos de Dificuldade	Técnicas de Perna	<ul style="list-style-type: none"> ·Fenjiao FJ / Chute com a ponta do pé ·Dengjiao DJ / Chute com o calcanhar 	<ul style="list-style-type: none"> ·Calcanhar da perna elevada abaixo no nível do ombro
	Saltos	<ul style="list-style-type: none"> ·Xuanfengjiao XFJ360° / Chute furacão com giro completo ·Xuanfengjiao XFJ 540° / Chute furacão com um giro e meio 	<ul style="list-style-type: none"> ·Mais do que um passo de impulso ·Rotação incompleta ·Perna que chuta de fora para dentro abaixo do nível horizontal
		<ul style="list-style-type: none"> ·Tengkong Bailian TKBL 360° / Chute lótus com giro completo ·Tengkong Bailian TKBL 540° / Chute lótus com um giro e meio 	<ul style="list-style-type: none"> ·Mais do que um passo de impulso ·Rotação incompleta ·Perna que chuta de dentro para fora está abaixo no nível horizontal
		<ul style="list-style-type: none"> ·Tengkong Feijiao TKFJ / Chute frontal no ar 	<ul style="list-style-type: none"> ·Mais do que um passo de impulso ·Não é executado no ar
		<ul style="list-style-type: none"> ·Tengkong Zhengtitui TKZTT / Chute frontal na testa no ar 	<ul style="list-style-type: none"> ·Mais do que um passo de impulso ·Pontas dos dedos do pé da perna que chuta não tocam a testa
<ul style="list-style-type: none"> ·Tengkong Feijiao Xiangnei Zhuanti 180° TKFJXNZT 180° / Chute frontal no ar com meio giro para dentro 	<ul style="list-style-type: none"> ·Mais do que um passo de impulso ·Rotação incompleta 		
Conexões de Dificuldade	Entre Movimentos de Dificuldade	<ul style="list-style-type: none"> ·Tengkong Feijiao TKFJ + Tengkong Bailian TKBL 360° / Chute frontal no ar seguido por chute lótus com giro completo (sem passos de impulso) ·Tengkong Feijiao TKFJ + Tengkong Bailian TKBL 540° / Chute frontal no ar seguido por chute lótus com um giro e meio (sem passos de impulso) 	<ul style="list-style-type: none"> ·Passos de impulso dados entre saltos ·Um dos graus de dificuldade não é completado
	Entre Dinâmicos e Inertes	<ul style="list-style-type: none"> ·Tengkong Feijiao TKFJ + Qitiaojiao Luodi QTJLD / Chute frontal no ar aterrissando com pé de impulso ·Xuanfengjiao XFJ 360°+ Qitiaojiao Luodi QTJLD / Chute furacão com giro completo aterrissando com pé de impulso ·Tengkong Bailian TKBL 360°+ Qitiaojiao Luodi QTJLD / Chute lótus com giro completo aterrissando com pé de impulso ·Tengkong Zhengtitui TKZTT + Qitiaojiao Luodi QTJLD / Chute frontal na testa no ar aterrissando com pé de impulso 	<ul style="list-style-type: none"> ·Não aterrissa somente no pé que chutou ·Arrasta os pés ou saltita

Dificuldade	Tipo	Conteúdo	Fora de Conformidade com Exigências
Conexões de Dificuldade	Entre Dinâmicos e Inertes	<ul style="list-style-type: none"> ·Tengkong Feijiao TKFJ + Tixi Duli TXDL / Chute frontal no ar caindo em postura do joelho erguido ·Tengkong Feijiao Xiangnei Zhuanti 180° TKFJXNZT 180° + Tixi Duli TXDL / Chute frontal no ar com meio giro para dentro caindo em postura do joelho erguido ·Xuanfengjiao XFJ 360° + Tixi Duli TXDL / Chute furacão com giro completo caindo em postura do joelho erguido ·Xuanfengjiao XFJ 540° + Tixi Duli TXDL / Chute furacão com um giro e meio caindo em postura do joelho erguido ·Tengkong Bailian TKBL 360° + Tixi Duli TXDL / Chute lótus com giro completo caindo em postura do joelho erguido ·Tengkong Bailian TKBL 540° + Tixi Duli TXDL / Chute lótus com um giro e meio caindo em postura do joelho erguido 	<ul style="list-style-type: none"> ·Não aterrissa somente no pé chutou ·Arrasta os pés ou saltita na aterrissagem ·Pé do joelho erguido toca o tapete
		<ul style="list-style-type: none"> ·Tengkong Bailian TKBL 360°+ Quedilong QDL / Chute lótus com giro completo seguido por deslizar para baixo ·Tengkong Bailian TKBL 540° + Quedilong QDL / Chute lótus com um giro e meio seguido por deslizar para baixo 	<ul style="list-style-type: none"> ·Aterrissando com os pés alternadamente ·Apoio adicional ou queda no tapete
	Entre Posturas Paradas	<ul style="list-style-type: none"> ·Passo baixo no chute para frente seguido por meio giro parando em postura do joelho erguido ·Equilíbrio baixo com perna esticada para frente seguido por meio giro parando em postura do joelho erguido ·Equilíbrio baixo com perna inserida por trás seguido por chute para fora com meio giro parando em postura do joelho erguido 	<ul style="list-style-type: none"> ·Tronco balança nas conexões ·Arrasta os pés ou saltita ·Rotação incompleta

Notas:

1. Em movimentos de salto seguidos por "deslizar para baixo" com uma abertura frontal, o cálculo do grau de rotação é baseado no ângulo formado pela linha estendida entre os dedos do pé e o calcanhar do pé na direção do giro do corpo no momento do impulso e por aquela do pé da frente no momento da aterrissagem.
2. Em saltos com giros caindo em um só pé, o cálculo do grau de rotação é baseado no ângulo formado pelo linha estendida entre os dedos do pé e o calcanhar, do pé que aterrissa, no momento do impulso e por aquela no momento da aterrissagem.
3. Em conexões entre dois movimentos em 312A+324A e 312A+324C, o impulso deve ser feito após os dois pés terem aterrissado do salto anterior ao mesmo tempo.
4. Nenhum passo para frente deve ser dado nas conexões entre dois movimentos parados. O cálculo do grau de rotação é baseado no ângulo formado pela linha estendida entre os dedos do pé e o calcanhar antes do giro do corpo e por aquela depois dele.
5. Na aterrissagem em um só pé, deverá ser o mesmo pé usado pra chutar e dar o tapa.

3.3.3 Confirmação de Movimentos Fora de Conformidade com Exigências para Graus de Dificuldade em Nanquan, Nandao e Nangun Opcionais (Tabela 4-6)

Dificuldade	Tipo	Conteúdo	Fora de Conformidade com Exigências
Movimentos de Dificuldade	Técnicas de Perna	<ul style="list-style-type: none"> ·Zhishen Qiansao ZSQS 540° / Rasteira de frente com um giro e meio ·Zhishen Qiansao ZSQS 900° / Rasteira de frente com dois giros e meio 	<ul style="list-style-type: none"> ·Rotação incompleta
	Saltos	<ul style="list-style-type: none"> ·Xuanfengjiao XFJ 360° / Chute furacão com giro completo ·Xuanfengjiao XFJ 540° / Chute furacão com um giro e meio ·Xuanfengjiao XFJ 720° / Chute furacão com giro duplo 	<ul style="list-style-type: none"> ·Mais do que 4 passos de impulso ·Rotação incompleta ·Perna que chuta de fora para dentro está abaixo do nível horizontal
		<ul style="list-style-type: none"> ·Tengkong Waibaitui TKWBT 360° / Chute externo no ar com giro completo ·Tengkong Waibaitui TKWBT 540° / Chute externo no ar com um giro e meio ·Tengkong Waibaitui TKWBT 720° / Chute externo no ar com giro duplo 	<ul style="list-style-type: none"> ·Mais do que 4 passos de impulso ·Rotação incompleta ·Perna que chuta está abaixo do nível horizontal
		·Dandi Houkongfan YDHKF / Salto mortal para trás parado	·Move os pés antes do impulso
		·Dantiao Houkongfan DTHKF / Salto mortal para trás andando	·Mais do que 2 passos de impulso
		·Diantiaohouxuanfan DTHXF / Salto mortal para trás andando com giro completo	·Mais do que 2 passos de impulso
		·Tengkong Feijiao Xiangnei Zhuanti 180° TKFJXNZT 180° / Chute frontal no ar com meio giro para dentro	<ul style="list-style-type: none"> ·Mais do que 1 passo de impulso ·Rotação incompleta
		Acrobacias	·Tengkong Shuangcechuai TKSCC / Chute duplo lateral com sola no ar
	·Chutes com pernas cruzadas no ar com giro completo caindo de lado		<ul style="list-style-type: none"> ·Mais do que 4 passos de impulso ·Rotação incompleta
	·Liyudating Zhili LYDTZL / Levantar-se do chão sem as mãos		·Corpo não está reto durante a subida
Conexões de Dificuldade	Entre Dinâmicos e Inertes	<ul style="list-style-type: none"> ·Yuandi Houkongfan YDHKF + Diebu DB / Salto mortal para trás caindo em postura borboleta ·Dantiao Houkongfan DTHKF + Diebu DB / Salto mortal para trás andando caindo em postura borboleta 	<ul style="list-style-type: none"> ·Aterrissa com apoio da mão no tapete

Dificuldade	Tipo	Conteúdo	Fora de Conformidade com Exigências
Conexões de Dificuldade	Entre Dinâmicos e Inertes	<ul style="list-style-type: none"> ·Xuanfengjiao XFJ 360°+ Diebu DB / Chute furacão com giro completo caindo em postura borboleta ·Xuanfengjiao XFJ540°+ Diebu DB / Chute furacão com um giro e meio caindo em postura borboleta ·Dantiao Houxuanfan 360°DTHXF + Diebu DB / Salto mortal para trás andando com giro completo caindo em postura borboleta 	<ul style="list-style-type: none"> ·Aterrissando com os pés alternadamente ·Arrasta os pés, saltita, usa apoio extra ou cai no tapete
		<ul style="list-style-type: none"> ·Xuanfengjiao XFJ 720°+ Mabu MB / Chute furacão com giro duplo caindo em postura do cavaleiro ·Tengkong Waibaitui TKWBT 360° + Mabu MB / Chute externo no ar com giro completo caindo em postura do cavaleiro ·Tengkong Waibaitui TKWBT 540° + Mabu MB / Chute externo no ar com um giro e meio caindo em postura do cavaleiro ·Tengkong Waibaitui TKWBT 720° + Mabu MB / Chute externo no ar com giro duplo caindo em postura do cavaleiro 	
		<ul style="list-style-type: none"> ·Tengkong feijiao TKFJ + TixiDuli TXDL / Chute frontal no ar caindo em postura do joelho erguido ·Tengkong Feijiao Xiangnei Zhuanti 180° TKFJXNZT 180° + Tixi Duli TXDL / Chute frontal no ar com meio giro para dentro caindo em postura do joelho erguido ·Xuanfengjiao XFJ 360°+ Tixi Duli TXDL / Chute furacão com giro completo caindo em postura do joelho erguido ·Tengkong Bailian TKBL 360° + Tixi Duli TXDL / Chute externo no ar com giro completo caindo em postura do joelho erguido ·Liyudating Zhili LYDT ZL+ Tixi Duli TXDL / Levantar-se do chão sem as mãos caindo em postura do joelho erguido 	
	Entre Movimentos de Dificuldade	<ul style="list-style-type: none"> ·Xuanfengjiao XFJ 360°+ Tengkong Feijiao TKFJ / Chute furacão com giro completo seguido por chute frontal no ar (dentro de 2 passos) ·Xuanfengjiao XFJ 360° + Dantiao Houkongfan DTHKF / Chute furacão com giro completo seguido por salto mortal para trás andando (dentro de 2 passos) ·Xuanfengjiao XFJ 360° + Dantiao Houxuanfan 360°DTHXF / Chute furacão com giro completo seguindo por salto mortal para trás andando com giro completo (dentro de 2 passos) 	<ul style="list-style-type: none"> ·Mais do que 2 passos de impulso ·Um dos graus de dificuldade não é completado

Notas:

1. Em saltos com giro caindo com ambos os pés ou em várias posturas, o cálculo do grau de rotação é baseado no ângulo formado pela linha entre os dois pés no momento do impulso e por aquela no momento da aterrissagem.
2. Em saltos com giro caindo em um pé só, o cálculo do grau de rotação é baseado no ângulo formado pela linha estendida entre os dedos do pé e o calcanhar desse pé no momento do impulso e por aquela no momento da aterrissagem.
3. Em rasteiras de perna, o ângulo de todo o movimento de "varredura" deve ser levado em consideração para cálculo.
4. Em conexões entre dois movimentos em 323A+346B, 323A+312A e 323A+366C, o primeiro passo de impulso é aquele dado por qualquer pé após a aterrissagem do salto anterior.
5. Na aterrissagem em um pé só, o pé que chuta e recebe o tapa deve ser o mesmo usado para aterrissar.
6. Conexões entre dinâmicos e inertes devem terminar em uma postura parada.

CAPÍTULO 2 AVALIAÇÃO DE EVENTOS SEM EXIGÊNCIAS ESPECÍFICAS PARA GRAUS DE DIFICULDADE

Parte 1 Avaliação de Qualidade de Movimentos

Critérios de dedução são especificados nas tabelas 1-1, 1-2 e 1-3 para eventos opcionais no que diz respeito a erros em padrões para movimentos e na tabela 1-4 para outros erros em eventos opcionais (individuais) sem exigências específicas para graus de dificuldade.

Parte 2 Avaliação de Performance Geral

2.1 Critérios para Determinação de Nível de Performance Geral e Dedução por Erros de Coreografia em Eventos Sem Exigências Específicas para Graus de Dificuldade (Tabela 5)

Critérios para Determinação de Nível			Coreografia			
Nível	Classe	Pontos		Erros para Dedução	Cód.	
Superior	①级	5.00--4.81	Conteúdo	Dedução de 0.2 pontos pela falta ou adição de um movimento completo em rotinas compulsórias	80	
	②级	4.80--4.51		Som não exigido é pronunciado em nanquan, nandao e nangun compulsórios.	81	
	③级	4.50--4.21	Estrutura	Menos ou mais passos de impulso do que o exigido para saltos em rotinas compulsórias	82	
Médio	①级	4.20--3.81				
	②级	3.80--3.41				
Inferior	③级	3.40--3.01	Composição	O caminho e direção excedem 45° para movimentos de taijijian e taijiquan, e 90° para movimentos de changquan e nanquan	83	
	Inferior	①级	3.00--2.51	Música	Dedução de 0.3 pontos por vozes em acompanhamento musical	84
		②级	2.50--2.01			
	③级	2.00--1.51	Dedução de 0.5 pontos por falta de acompanhamento musical			

Nota: Todas as deduções para erros de coreografia têm valor de 0.10 a não ser que seja especificado de outra forma.

Parte 3 Avaliação de Eventos de Duplas

3.1 Critérios de Dedução e Erros para Qualidade de Movimentos em Eventos de Dupla (Tabela 6)

Tipo	Erros para Dedução	Cód.
Outros Erros	Tronco balança, arrasta os pés ou saltita em posturas de finalização	70
	Dedução de 0.2 pontos por apoio adicional	71
	Dedução de 0.3 pontos por queda devido a movimento errado	72
	Lâmina do equipamento se solta do cabo ou toca o corpo	73
	Dedução de 0.2 pontos por quebrar equipamento	74
	Dedução de 0.3 pontos por equipamento ou ponta de lança caindo no tapete	75
	Lenço cai do facão, pingente da espada ou lança; ornamento da vestimenta ou acessório da cabeça cai no tapete. Mãos ou corpo do competidor ficam enrolados com lenço, pingente ou equipamento maleável. Botões caem ou vestimenta se rasga ou tênis saem do pé.	76
	Dedução de 0.2 pontos por deformação de equipamento	77
	Qualquer parte do corpo toca o chão fora do tapete	78
	Esquecer movimento	79
Métodos de Coordenação	Longe da área de mira	90
	Postura parada excede tempo limite	91
	Duração sem ataque e defesa excede tempo limite	92
	Erra no ataque ou defesa	93
	Esperar	94
	Golpe acidental no parceiro	95

Notas:

1. "Equipamento toca o corpo" significa o equipamento manejado pelo competidor tocando o seu próprio corpo.
2. "Longe da área de mira" significa o corpo ou equipamento de quem ataca estarem muito longe do alvo.
3. Tempo limite é determinado em 3 segundos para as posturas paradas das posições de finalização e as quedas.
4. Tempo limite é determinado em 3 segundos para duração sem ataque e defesa.
5. "Erra no ataque ou defesa" se aplica a ambos os lados.
6. "Esperar" indica uma pausa ou interrupção forçada causada por qualquer lado adiantando um movimento por engano.
7. "Deformação do equipamento" significa uma curva de mais de 45°.
8. Equipamento tocando o chão fora do tapete ou qualquer parte do corpo passando além do espaço acima da área de competição não é considerado "fora do tapete".
9. Todas as deduções têm valor de 0.1 pontos a não ser que seja especificado de outra forma.
10. Todas as deduções mencionadas acima, para todo erro cometido por um competidor em cada ocasião, serão somadas.

Parte 4 Avaliação de Eventos de Grupo

4.1 Critérios de Dedução e Erros para Qualidade de Movimentos em Eventos de Grupo (Tabela 7)

Tipo	Erros para Dedução	Cód.
Outros Erros	Tronco balança, arrasta os pés ou saltita em posturas de finalização	70
	Dedução de 0.2 pontos para apoio adicional	71
	Dedução de 0.3 pontos por queda	72
	Lâmina do equipamento se solta do cabo, toca o corpo ou tapete, ou fica deformada	73
	Dedução de 0.2 pontos por quebra do equipamento	74
	Dedução de 0.3 pontos por equipamento caindo no tapete	75
	Lenço cai do facão, ou pingente da espada ou lança. Ornamento da vestimenta ou acessório da cabeça cai no tapete. Mãos ou corpo ficam enrolados com lenço, pingente ou equipamento maleável. Botões ficam soltos ou vestimenta se rasga, ou tênis saem no pé.	76
	Equilíbrio de longa duração permanece sem movimento por menos de dois (2) segundos	77
	Qualquer parte do corpo toca o chão fora do tapete	78
	Esquecer movimento	79
Métodos	Movimento de pés e técnicas de perna não alcançam os padrões exigidos	96
	Saltos e acrobacias não alcançam os padrões exigidos	97
	Métodos de manejo de equipamento não alcançam os padrões exigidos	98
Cooperação	Mesmos movimentos não estão sincronizados	99
	Erra no ataque ou defesa	93
	Esperando parceiro atacar em eventos de dupla	94
	Dedução de 0.2 pontos por golpear acidentalmente ou machucar parceiro devido a engano em eventos de dupla	95

Notas:

1. Todas as deduções têm valor de 0.1 a não ser que seja especificado de outra forma.
2. Todas as deduções acima mencionadas, para cada erro cometido por um competidor em cada ocasião, serão somadas.

CAPÍTULO 3 EXIGÊNCIAS TÉCNICAS PARA OS MOVIMENTOS PRINCIPAIS NOS EVENTOS OPCIONAIS

Parte 1 Eventos Opcionais do Norte

1.1 Exigências Técnicas para Movimentos Principais em Changquan Opcional

(1) *Quan (punho) abrev.: Q*

Os cinco dedos são fortemente fechados, com a face do punho plana, e o dedão pressionado nas segundas falanges dos dedos indicador e médio.

(2) *Zhang (palma) abrev.: Z*

O dedão é virado para fora ou dobrado, enquanto os outros dedos são mantidos juntos e esticados para trás.

(3) Gou (gancho) abrev.: H

Dobre o pulso (em flexão palmar) com os cinco dedos segurados juntos.

(4) Gongbu (postura do arqueiro) abrev.: GB

Dobre a perna da frente, com a coxa mantida na horizontal, enquanto a perna de trás é esticada, ambas as solas totalmente no chão.

(5) Xubu (postura vazia, "gato") abrev.: XB

Dobre uma perna, com a coxa mantida na horizontal e o calcanhar no solo, enquanto os dedos do pé da outra perna estão apoiados no chão.

(6) Pubu (postura rasteira) abrev.: PB

Dobre a perna de trás em um agachamento completo, com a nádega próxima ao calcanhar, enquanto a perna da frente é esticada para fora próxima ao solo, ambos os calcanhares totalmente nele.

(7) Tantui (chute com os dedos do pé) abrev.: TT

Mantenha a perna de suporte esticada ou levemente flexionada, enquanto chuta rapidamente com a outra perna, que vai de dobrada para completamente esticada, o pé dobrado para baixo (em flexão plantar), com a força do chute alcançando os dedos do pé.

(8) Chuaitui (chute lateral com sola) abrev.: CT

Mantenha a perna de suporte esticada ou levemente flexionada, enquanto chuta para fora com a outra perna lateralmente, que vai de dobrada para completamente esticada, o pé curvado e acima da linha da cintura e os dedos do pé virados para dentro, com a força do chute alcançando a sola.

(9) Housaotui (rasteira de costas) abrev.: HST

Eleve o calcanhar da perna de suporte e abaixe-se em um agachamento completo. Com um giro do corpo, mova a perna esticada com uma força de varredura em um círculo completo ou maior, a sola totalmente no solo.

(10) Dingzhou (cotovelada) abrev.: DZ

Dobre o braço no cotovelo e forme um punho, com o lado da palma para baixo. Golpeie com uma estocada do cotovelo lateral ou para frente, com a força alcançando sua ponta.

(11) Koutui Pingheng (equilíbrio com as pernas cruzadas)

Dobre a perna de suporte e abaixe-se em um meio-agachamento, próximo ao nível horizontal. Dobre a outra perna e encaixe o pé curvado atrás do joelho da perna de suporte.

1.2 Exigências Técnicas para Movimentos Principais em Jianshu Opcional

(1) Cijian (furo com espada) abrev.: CJ

Fure para frente, braço alinhado com a espada, a força alcançando sua ponta.

(2) Guajian (bloqueio para cima) abrev.: GJ

Mova a espada para cima em um círculo vertical na frente, e então para trás ou para baixo, a força alcançando o topo da lâmina.

(3) Liaojian (gancho) abrev.: LJ

Mova a espada em um círculo vertical de frente para cima, a força alcançando o topo da lâmina.

(4) Dianjian (apontar com a espada) abrev.: DJ

Puxe o pulso para trás para deixar a espada vertical e então aponte-a subitamente para baixo na frente, a força alcançando sua ponta.

(5) Pijian (cortar ou retalhar com a espada) abrev.: PJ

Erga a espada na vertical e corte para baixo, a força alcançando toda a lâmina.

(6) Jiejian (interceptar com a espada) abrev.: JJ

Bloqueie e golpeie inclinadamente para cima ou para baixo, a força alcançando o topo da lâmina.

(7) Bengjian (corte para cima com espada) abrev.: BJ

Puxe o punho para trás para cortar para cima com a espada rapidamente, a força alcançando sua ponta.

(8) Jian wanhua (figura de 8 com espada) abrev.: JWH

Com o pulso como pivô, mova a espada em círculos verticais para frente e para baixo em ambos os lados próximos ao seu corpo, a força atingindo a ponta da espada.

(9) Buxing (posturas):

Gongbu (postura do arqueiro), pubu (postura rasteira) e xubu (postura vazia "gato").

1.3 Exigências Técnicas para Movimentos Principais em Daoshu Opcional

(1) Chantou (giro em volta da cabeça com o facão) abrev.: CT

Com o facão apontando para baixo, mova-o em direção anti-horária ao redor dos ombros, com as costas da lâmina próximas ao seu corpo.

(2) Guonao (enrolar em volta da cabeça com o facão) abrev.: GN

Com o facão apontando para baixo, mova-o em direção horária ao redor dos ombros, com as costas da lâmina próximas ao seu corpo.

(3) Pidao (corte com o facão) abrev.: PD

Erga o facão na vertical e corte para baixo, a força alcançando a parte afiada da lâmina.

(4) Zhandao (fatiar com facão) abrev.: ZD

Mova o facão horizontalmente para ambos os lados, no nível entre o ombro e a cabeça, com a força alcançando a parte afiada da lâmina.

(5) Guadao (bloqueio para cima com facão) abrev.: GD

Erga o facão na vertical e mova-o em um círculo vertical para cima e atrás ou para baixo e atrás, com a lâmina próxima ao corpo e a força alcançando a parte frontal da lâmina.

(6) Yundao (facão "como nuvem") abrev.: YD

Mova o facão em círculos horizontais como uma nuvem sobre a cabeça ou em frente do seu corpo, com

a força alcançando a parte de trás da lâmina.

(7) Zhadao (furo com o facão) abrev.: ZD

Fure com o facão diretamente para frente, braço alinhado com a lâmina e a força alcançando a ponta.

(8) Beihuadao (figura de 8 pelas costas) abrev.: BHD

Com o pulso como pivô, mova o facão em círculos verticais na frente e atrás, com a sua ponta apontando para baixo e suas costas próxima ao seu corpo, a força alcançando a lâmina.

(9) Buxing (posturas):

Gongbu (postura do arqueiro), pubu (postura rasteira) e xubu (postura vazia, "gato").

1.4 Exigências Técnicas para Movimentos Principais em Qiangshu Opcional

(1) Lanqiang (bloqueio para fora com lança) abrev.: LQ

Mova a ponta da lança em arcos para fora, em um nível entre sua cabeça e seu quadril, a força alcançando a parte frontal da lança.

(2) Naqiang (bloqueio para dentro) abrev.: NQ

Mova a ponta da lança em arcos para dentro, entre sua cabeça e quadril, a força alcançando a parte frontal da lança.

(3) Zhaqiang (furo com lança) abrev.: ZQ

Fure com a lança diretamente para frente, com sua mão de trás tocando sua mão da frente e a força alcançando a ponta da lâmina da lança.

(4) Chuanqiang (escorregar a lança) abrev.: CQ

Escorregue a lança para frente rapidamente, mantendo o cabo alinhado e próximo à sua garganta, cintura ou braço.

(5) Bengqiang (inclinar a lança) abrev.: BQ

Incline a ponta da lança vigorosamente, para cima ou para a esquerda e direita em vibrações curtas, a força alcançando a ponta da lâmina da lança.

(6) Dianqiang (apontar com a lança) abrev.: DQ

Mova a ponta da lança vigorosamente e um golpe rápido para cima-frente-baixo, a força alcançando a ponta da lâmina da lança.

(7) Wuhuaqiang (figura de 8 com a lança) abrev.: WHQ

Mova a ponta da lança rapidamente em círculos verticais, com o cabo próximo ao seu corpo.

(8) Tiaoba (levantar a lança com o braço) abrev.: TB

Eleve para cima o cabo da lança com o braço, a força alcançando o cabo.

(9) Buxing (posturas):

Gongbu (postura do arqueiro), pubu (postura rasteira) e xubu (postura vazia, "gato").

1.5 Exigências Técnicas para Movimentos Principais em Gunshu Opcional

(1) *Pigun (golpe para baixo com bastão) abrev.: PG*

Mova a ponta do bastão com um golpe para baixo, a força alcançando a sua parte da frente.

(2) *Benggun (inclinar o bastão) abrev.: BG*

Incline a ponta do bastão vigorosamente, para cima ou para a direita e esquerda em vibrações curtas, a força alcançando a ponta.

(3) *Jiaogun (giro do bastão) abrev.: JG*

Mova a ponta de cima ou de baixo do bastão em círculos verticais para dentro ou para fora, em um nível entre sua cabeça e seus joelhos, com a força alcançando a ponta de cima ou de baixo.

(4) *Pinglungun (balançar o bastão horizontalmente)*

Mova a ponta do bastão em movimentos para esquerda ou direita, em círculos horizontais maiores que 180° acima do nível do peito, com a força alcançando a parte frontal do bastão.

(5) *Yungun (bastão "como nuvem") abrev.: YG*

Mova o bastão em um círculo horizontal acima ou em frente à sua cabeça, com a força alcançando a parte frontal do bastão.

(6) *Chuogun (cutucada com bastão) abrev.: CG*

Cutuque com a ponta de cima ou de baixo do bastão em um golpe diretamente para frente, a força alcançando a ponta de cima ou de baixo.

(7) *Diangun (apontar o bastão para baixo) abrev.: DG*

Levante o bastão na vertical e golpeie para baixo com a ponta do bastão. A força do movimento deve estar concentrada na ponta do bastão.

(8) *Ti Liao Hua Gun (defesa, gancho, figura de 8 com bastão) abrev.: TLHG*

Mova o bastão rapidamente em círculos verticais próximos a ambos os lados do seu corpo.

(9) *Buxing (posturas):*

Gongbu (postura do arqueiro), pubu (postura rasteira) e xubu (postura vazia, "gato").

Parte 2 Eventos Opcionais de Internos

2.1 Exigências Técnicas para Movimentos Principais em Taijiquan Opcional

(1) *Lanquewei (agarrar a cauda do pássaro) abrev.: LQW*

O braço que apara deve ser mantido arredondado e acima do nível do peito. Na postura do arqueiro, o joelho da perna da frente não deve passar dos dedos do pé. Mova ambas as mãos em uma curva, para um golpe suave. Quando mudando o centro de gravidade para trás, faça uma distinção clara entre o vazio e o cheio nas duas pernas, e mantenha o tronco ereto. Mantenha ambos os braços arredondados quando pressioná-los para frente, com o braço da frente mais baixo que o nível da boca. Mova ambos os braços em arcos quando empurrá-los para baixo.

(2) Yemafengzong (separar a crina do cavalo selvagem) abrev.: YMFZ

Quando separando as mãos mantenha ambos os braços arredondados, com a mão da frente no nível entre sua cabeça e seus ombros. O joelho da perna da frente não deve passar dos dedos do pé.

(3) Lou xi ao bu (roçar o joelho) abrev.: LXAB

Mantenha os braços arredondados enquanto "roça" em volta do joelho. Empurre a mão para frente a partir da sua orelha. Não arraste o pé de trás nem dobre a perna de suporte durante o passo para frente. O joelho da perna da frente em uma postura do arqueiro não deve passar dos dedos do pé.

(4) Yun shou (mãos como nuvens) abrev.: YS

Com a cintura como pivô, mova ambas as mãos em círculo verticais na frente, em um nível abaixo das suas sobranceiras, sem subidas e decidas súbitas do corpo.

(5) Zuo you chuan suo (trabalhar no tear em ambos os lados) abrev.: ZYCS

Mantenha ambos os braços arredondados, com uma mão amparando para cima e a outra empurrando para frente em uníssono, e a última em um nível entre os ombros e a cintura. Mantenha seus ombros e cotovelos caídos, sua cintura relaxada e suas nádegas para dentro.

(6) Yan Shou Gong Chui (punho abaixo do cotovelo) abrev.: YSGC

Com uma rotação interna do braço, soque com o punho diretamente para frente com uma virada vinda das costelas, em um nível entre seu peito e sua cintura, com a força alcançando a face do punho.

(7) Dao Juan Hong (recuar e repelir o macaco) abrev.: DJH

Dê um passo curto para trás, com o corpo mantido estável sem mover para cima ou para baixo ou inclinando para direita e esquerda, e com a mão que empurra em um nível entre suas sobranceiras e seus ombros.

(8) Ban, Lan, Chui (desviar para baixo, aparar e socar) abrev.: BLC

Mantenha o cotovelo dobrado nos desvios e bloqueios, com a mão movendo-se em curvas aparentes ao invés de linhas retas rígidas. Giros do corpo devem ser apropriadamente coordenados com movimentos do braço.

(9) Buxing (posturas):

Gongbu (postura do arqueiro), pubu (postura rasteira) e xubu (postura vazia, "gato").

2.2 Exigências Técnicas para Movimentos Principais em Taijijian Opcional

(1) Cijian (furo com espada) abrev.: CJ

Fure com a espada diretamente para frente, com o braço em alinhamento e a força alcançando a ponta da espada.

(2) Guajian (defesa para cima com espada) abrev.: GJ

Erga a espada e mova-a em círculos verticais para cima-trás ou baixo-trás próximos ao seu corpo, com a força alcançando a parte frontal da lâmina.

(3) Liaojian (gancho com a espada) abrev.: LJ

Erga a espada e mova-a em uma curva para cima na frente, com a força alcançando a parte frontal da lâmina.

(4) Dianjian (apontar a espada para baixo) abrev.: DJ

Erga a espada e eleve o punho para apontar a espada para baixo, com a força alcançando a ponta da espada.

(5) Pijian (corte com a espada) abrev.: PJ

Erga a espada e mova-a para baixo em um movimento cortante, com a força alcançando a lâmina.

(6) Jiejian (interceptar com a espada) abrev.: JJ

Bloqueie com a espada em um golpe inclinado para cima ou um giro para baixo, com a força alcançando a parte frontal da lâmina.

(7) Mojian (mover a espada horizontalmente) abrev.: MJ

Com a espada mantida na horizontal, puxe-a para trás em uma curva horária ou anti-horária, em um nível entre seu peito e seu abdômen, com a força alcançando a lâmina da espada.

(8) Jiaojian (giros com espada) abrev.: JJ

Com a espada mantida na horizontal e o cotovelo levemente dobrado, gire a ponta da espada no sentido horário ou anti-horário em círculos verticais pequenos, com a força alcançando a parte frontal da lâmina.

(9) Buxing (posturas):

Gongbu (postura do arqueiro), pubu (postura rasteira) e xubu (postura vazia, "gato").

Parte 3 Eventos Opcionais do Sul

3.1 Exigências Técnicas para Movimentos Principais em Nanquan Opcional

(1) Qilongbu (postura do dragão) abrev.: QLB

Dobre uma perna em um agachamento e levante o calcanhar da outra perna, com o seu joelho próximo ao chão e a panturrilha esticada para fora e mantida paralela ao chão, e as duas pernas separadas por mais ou menos dois pés e meio de distância.

(2) Diebu (postura borboleta)

Para uma postura borboleta simples, dobre uma perna em um agachamento e ajoelhe-se no outro joelho, com a batata da perna e a parte de dentro da panturrilha tocando o solo. Para uma postura borboleta dupla, ajoelhe-se em ambas as pernas próximas uma da outra, com as partes correspondentes das duas pernas tocando o solo.

(3) Qilinbu (postura "unicórnio") abrev.: QLB

Mova dois passos para frente para cruzar as pernas rapidamente, plantando ambos os pés firmemente no solo, mas sem dar "pisões".

(4) Huzhao (garra de tigre) abrev.: HZ

Separe os dedos e dobre-os na segunda e terceira juntas. Exceto o dedão, dobre os dedos para trás nas primeiras juntas para expor a palma.

(5) Guagaiquan (golpe para baixo com punhos um depois do outro) abrev.: GGQ

Golpeie para baixo rapidamente, com a força passando da face para as costas do punho. O golpe para baixo deve ser realizado em uma curva, com o braço levemente dobrado no cotovelo e a força alcançando a face do punho.

(6) Paoquan (gancho) abrev.: PQ

O golpe deve ser realizado em uma curva para cima em um movimento, com a força alcançando o lado do punho onde está o polegar.

(7) Gunqiao (antebraço giratório) abrev.: GQ

Estique o antebraço para frente e para baixo com uma rotação interna, a força alcançando a parte interna do antebraço.

(8) Hengdingtui (chute horizontal com os dedos do pé) abrev.: HDT

Com os dedos do pé curvados para cima, desdobre a perna para um chute lateral cruzando o corpo, com a força alcançando a parte externa da sola.

(9) Buxing (posturas):

Gongbu (postura do arqueiro), pubu (postura rasteira) e xubu (postura vazia, "gato").

3.2 Exigências Técnicas para Movimentos Principais em Nandao Opcional

(1) Chantou (giro do facão em volta da cabeça) abrev.: CT

Com a ponta apontando para baixo, circule o facão em sentido anti-horário por volta do ombro esquerdo para o ombro direito, com as costas da lâmina próximas às suas costas, e sua cabeça mantida erguida.

(2) Guonao (enrolar o facão em volta da cabeça) abrev.: GN

Com a ponta apontando para baixo, circule o facão em sentido horário por volta do ombro direito para o ombro esquerdo, com as costas da lâmina próximas a suas costas, e sua cabeça mantida erguida.

(3) Pidao (corte com o facão) abrev.: PD

Erga o facão e mova-o para baixo em um movimento de fatiar, com a força alcançando a parte afiada da lâmina e seu braço alinhado com o facão.

(4) Modao (mover facão horizontalmente) abrev.: MD

Com a parte afiada apontando para a esquerda/direita, puxe o facão para trás em uma curva para frente e esquerda/direita, em um nível entre o seu peito e seu abdômen, com a força alcançando a parte afiada da lâmina.

(5) Gedao (bloqueio com facão) abrev.: GD

Com a ponta apontando para cima/baixo, mova o facão para esquerda/direita em um movimento de bloqueio, com a força atingindo a lâmina do facão.

(6) Jiedao (interceptar com facão) abrev.: JD

Bloqueie com a parte afiada do facão em um movimento para cima ou para baixo cruzando o corpo, com a força alcançando a parte da frente da lâmina.

(7) Saodao (varredura com facão) abrev.: SD

Com a parte afiada da lâmina virada para a esquerda/direita, mova o facão em um movimento de corte horizontal, primeiro para a frente e então para a esquerda/direita no nível do tornozelo, com a força alcançando a parte afiada.

(8) Jian Wan Hua Dao (mover o facão em uma figura de 8) abrev.: JWHD

Gire o pulso para mover a ponta do facão em uma figura de 8, próxima a ambos os lados do seu corpo, com uma distinção clara no movimento entre o lado cego e o lado afiado da lâmina.

(9) Buxing (posturas):

Gongbu (postura do arqueiro), xubu (postura vazia, "gato") e qilongbu (postura do dragão)

3.3 Exigências Técnicas para Movimentos Principais em Nangun Opcional

(1) Pigun (corte com o bastão) abrev.: PG

Segurando o bastão em ambas as mãos, traga-o para baixo com um forte movimento de corte, com a força alcançando a parte frontal do bastão.

(2) Benggun (inclinar o bastão) abrev.: BG

Segurando o bastão em ambas as mãos, puxe-o para trás com a mão da frente, o braço dobrado no cotovelo, enquanto a mão de trás empurra para frente para girar o bastão para cima ou para direita e esquerda, a força alcançando a ponta do bastão.

(3) Jiaogun (giro do bastão) abrev.: JG

Mova a ponta de cima ou de baixo do bastão em círculos verticais em sentido horário ou anti-horário, em um nível entre os seus ombros e seus joelhos, com a força alcançando a ponta de cima ou de baixo.

(4) Gunyagun (rodar o bastão) abrev.: GYG

Segurando o bastão em ambas as mãos, puxe-o para trás e pressione-o acima de suas coxas com uma rotação externa do braço da frente, o lado da palma para cima, com a força alcançando a parte frontal do bastão.

(5) Gegun (bloqueie com o bastão) abrev.: GG

Com o bastão erguido na vertical na frente, mova-o para esquerda e direita com um movimento de bloqueio, com a força alcançando todo o bastão.

(6) Jigun (golpe com bastão) abrev.: JG

Segurando o bastão com ambas as mãos, mova sua ponta de cima ou ponta de baixo para esquerda e direita em golpes horizontais, com a força alcançando a ponta do bastão.

(7) Dinggun (empurrar bastão para cima) abrev.: DG

Segurando o bastão em ambas as mãos na frente, a ponta de baixo virada para baixo, empurre o bastão para frente, com a força alcançando sua ponta de cima.

(8) Paogun (jogar com bastão) abrev.: PG

Segurando o bastão em ambas as mãos, jogue com ele para cima, com a força alcançando sua ponta.

(9) Buxing (posturas):

Gongbu (postura do arqueiro), xubu (postura vazia, "gato") e qilongbu (postura do dragão).

CAPÍTULO 4 MISCÊLANEA

Parte 1 Protocolo para Competição de Taolu de Wushu

1.5 Saudação Punho-Palma

Em uma posição em pé com os pés juntos, coloque o punho direito contra a parte de cima da palma esquerda que está para cima, com os nós dos dedos da primeira na base dos dedos da última, na frente e a 20-30 cm de distância do peito.

1.6 Saudação com Facão

Em uma posição em pé com os pés juntos e o facão segurado na mão esquerda, dobre o cotovelo para colocar o facão cruzando o peito com a parte afiada virada para cima, a primeira junta do dedão da mão esquerda em contato com o centro da palma direita e as duas mãos a 20-30 cm de distância do peito.

1.7 Saudação com Espada

Em uma posição em pé com os pés juntos e a espada segurada na mão esquerda, dobre o cotovelo para trazer a lâmina cruzando o peito e perto da parte exterior do antebraço, com o lado ulnário da palma direita na base do dedo indicador esquerdo e as duas mãos a 20-30 cm de distância do peito.

1.8 Saudação com Lança ou Bastão

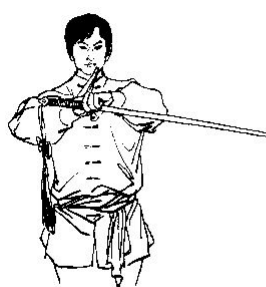
Em uma posição em pé com os pés juntos e ambos os braços dobrados no cotovelo e em frente ao peito, segure a lança ou bastão na vertical na mão direita no primeiro terço do comprimento a partir da ponta de baixo, enquanto a palma esquerda é colocada na segunda junta do dedão da mão direita, com as duas mãos a 20-30 cm de distância do peito.



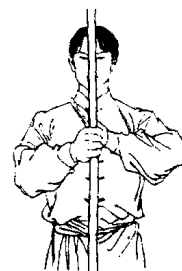
Saudação
Punho e Palma



Saudação
com Facão



Saudação
com Espada



Saudação com Lança
ou Bastão

Notas:

1. Para rotinas com equipamentos duplos, ambos devem ser segurados em uma mão para um saudação com facão, espada, lança ou bastão. Se isso não for prático, segure os equipamentos em ambas as mãos e olhe para o juiz principal, na forma de uma saudação com os olhos.

2. Quando um oficial quiser inspecionar um equipamento, o competidor deve entregá-lo na vertical

para ele, com a ponta apontando para baixo no caso de um equipamento menor, e para cima, no caso de um longo.

Parte 2 Uniformes de Competição de Taolu de Wushu

2.1 Padrão de Uniformes para Eventos do Norte



2.2 Padrão de Uniformes para Eventos de Internos



2.3 Padrão de Uniformes para Eventos do Sul



2.4 Exigências em Geral

2.4.1 Padrões e especificações para changquan, taijiquan, taijijian, daoshu, jianshu, qiangshu, gunshu e eventos de duplas:

2.4.1.1 Um blusão com gola para cima estilo chinesa e sete botões de pano de encaixe na frente, e mangas curtas ou longas; e para taijiquan e taijijian, um blusão com mangas longas de um comprimento não excedendo, com os braços para baixo, a ponta dos dedos de quem usa;

2.4.1.2 Mangas em estilo bufante franzidas nos pulsos;

2.4.1.3 Calça estilo chinesa com cintura estilo ocidental e entreperna adequada;

2.4.1.4 De qualquer material em qualquer cor, que deve ser uniforme;

2.4.1.5 Viés de 3 cm de largura para todo o traje, talvez de material diferente e em uma cor única diferente; e

2.4.1.6 Uma faixa (exceto para taijiquan e taijijian), talvez de material diferente e em uma cor única diferente.

2.4.2. Para eventos do Sul

2.4.2.1 Um blusão sem gola com sete botões de pano de encaixe de estilo chinês na frente, e com mangas curtas para mulheres e sem mangas para homens;

2.4.2.2 Calças em estilo chinês;

2.4.2.3 De qualquer material em qualquer cor única, que deve ser uniforme;

2.4.2.4 Viés de 1 cm de largura para todo o traje, talvez de material diferente e em uma cor única diferente; e

2.4.2.5 Uma faixa, talvez de material diferente e em uma cor única diferente.

2.4.3 Todos os trajes podem ser de qualquer material de escolha de quem usa, talvez com designs adicionais para vários modelos.

Parte 3 Fichas para Uso Geral em Competição de Taolu de Wushu

3.1 Ficha de Inscrição de Competição de Taolu de Wushu (Tabela 8)

Ficha de Inscrição de Competição de Taolu de Wushu

Associação: Time Masculino/Feminino do(a) _____

Líder do Time: Nome: _____ Sobrenome: _____ Masc./Fem.

Técnico: Nome: _____ Sobrenome: _____ Masc./Fem.

Médico: Nome: _____ Sobrenome: _____ Masc./Fem.

N°	Nome	Data de Nasc.	Eventos de Competição											
			Eventos do Norte					Eventos do Sul			Eventos de Internos		Eventos de Duplas	
			Chang- quan	Dao- shu	Jian- shu	Gun- shu	Qiang- shu	Nan- quan	Nan- dao	Nan- gun	Taiji- quan	Taiji- jian	Itens	Nome do Parceiro
1														
2														
3														
4														
5														
6														
7														
8														
Eventos de Grupos							Observações							

Impressa pelo Comitê Técnico da International Wushu Federation

Notas:

1. Por favor marque "0" na coluna do evento. Para eventos de dupla, por favor discriminar o nome do parceiro.
2. O formulário de inscrição deve ser impresso em duas cópias, uma para ser submetida à organização anfitriã e a outra para o organizador.
3. Especificações: Papel A4 e fonte de tamanho 10.
4. Os eventos podem variar com as Regras de diferentes competições.

Carimbo oficial da Associação

Assinatura do Presidente/Secretário Geral

Data: ____ (ano) / ____ (mês) / ____ (dia)

3.2 Ficha de Requerimento & Avaliação para Graus de Dificuldade de Taolu Opcional (Tabela 9)

Ficha de Requerimento e Avaliação para Graus de Dificuldade de Taolu Opcional

Associação: _____
 Nome: _____ Sobrenome: _____ Masc./Fem. _____
 Altura: _____ cm

Grau de Dificuldade para Movimentos, Conexões e Inovações											Evento: _____						
1ª PARTE																	
2ª PARTE																	
3ª PARTE																	
4ª PARTE																	
VALOR TOTAL					Para Movimentos					Para Conexões					Para Inovações		
Assinatura do Técnico										Informação para Contato							

Impressa pelo Comitê Técnico da International Wushu Federation

Nota: O valor de dificuldades para movimentos, conexões e inovações em uma rotina deve ser calculado antes de ser preenchido na ficha - movimento por movimento nos quadrinhos da esquerda pra direita. Dentro de cada Parte, o quadrinho superior é para ser preenchido com o código do grau de dificuldade, o quadrinho do meio com o valor correspondente, e o quadrinho inferior com a nota dada pelo juiz em exercício quando nenhum sistema de pontuação eletrônico estiver disponível.

3.3 Ficha de Requerimento & Avaliação para Movimentos Obrigatórios de Taolu Opcional (Tabela 10)

Ficha de Requerimento e Avaliação para Movimentos Obrigatórios de Taolu Opcional

Associação: _____
 Nome: _____ Sobrenome: _____ Masc./Fem. _____
 Altura: _____ cm

Requerimento para Movimentos Obrigatórios										Evento: _____			
1ª PARTE	Movimentos Obrigatórios												
	Avaliação												
2ª PARTE	Movimentos Obrigatórios												
	Avaliação												
3ª PARTE	Movimentos Obrigatórios												
	Avaliação												
4ª PARTE	Movimentos Obrigatórios												
	Avaliação												
Dedução Total para Coreografia													
Assinatura do Técnico					Informação para Contato								

Impressa pelo Comitê Técnico da International Wushu Federation

Nota: Preencha os movimentos Obrigatórios em seqüência, nos quadrinhos da esquerda para direita dentro da cada Parte.

3.4 Ficha de Requerimento & Avaliação para Inovações em Taolu Opcional (Tabela 11)

Ficha de Requerimento & Avaliação para Inovações em Taolu Opcional

ASSOCIAÇÃO		NOME		SEXO	
EVENTO			TÉCNICO		
Movimentos					
Seqüência de Ações	(Fotos ou desenhos em seqüência podem ser anexados)				
Explicações Sobre os Pontos de Dificuldade					
Materiais em Vídeo	Já submetido para _____ A ser submetido para _____				
Resultados da Verificação	Nome do Movimento		Votos Totais		
	Grau de Dificuldade		A Favor		
	Valor da Dificuldade	(Tanto para movimentos quanto para conexões)	Contra		
	Código da Dificuldade	(Tanto para movimentos quanto para conexões)	Abstenções		
	Critérios para Não-reconhecimento				
Assinaturas dos Avaliadores					
Assinatura do Moderador					

Impressa pelo Comitê Técnico da International Wushu Federation

Carimbo Oficial da
Associação Requerente

Data: ____ (ano) / ____ (mês) / ____ (dia)

3.5.4 Tabela de Pontuação para Eventos Opcionais (Tabela 12-4)

Tabela de Pontuação para Eventos Opcionais

Evento: _____ Área de Competição N°: _____ Série N°: _____ Bateria N°: _____ Data: ____ (m)/(d) _____

N°	Asso- ciação	Nome	Duração da Perfor- mance	Qualidade de Movimen- tos	Pontuação Parcial	Grau de Dificul- dade	Nota Parcial	Performance Geral		Pontuação Parcial	Total	Dedução do Juiz Princi- pal	Nota Final
				Código de Dedução		Registro Confirmado		Nível	Código de Dedução para Erros de Coreografia				
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													
10													

Impressa pelo Comitê Técnico da International Wushu Federation

Chefe Registrador: _____ Escrivão: _____ Juiz Principal: _____

Notas:

1. Após coletar as tabelas de pontuação menores entregues pelos juízes, o escrivão deve, de acordo com os métodos de cálculo de nota parcial conforme fornecidos nas Regras, manter um registro dos códigos de dedução para qualidade de movimentos (Grupo A), dos pontos de classificação e dedução para erros de coreografia e para performance geral (Grupo B), e dos graus de dificuldade confirmados ou não-confirmados (Grupo C).
2. Na manutenção desses registros, o sinal de "/" pode ser usado para separar algarismos ou marcas, como em "10/30", "√/x" e "80/82".

3.5.5 Tabela de Pontuação para Eventos Sem Exigências Específicas para Graus de Dificuldade (Tabela 12-5)

Tabela de Pontuação para Eventos Sem Exigências Específicas para Graus de Dificuldade

Evento: _____ Área de Competição No. ___ Série No. ___ Bateria No. ___ Date: ___(m)/(d)___

Nº	Asso- ciação	Nome/ Evento	Duração da Per- formance	Qualidade de Movi- mentos	Nota Parcial	Performance Geral		Nota Parcial	Total	Dedução do Juiz Prin- cipal	Nota Final
				Código de De- dução		Nível	Código de Dedução para Erros de Co- reografia				
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											

Impressa pelo Comitê Técnico da International Wushu Federation

Chefe Registrador: _____ Escrivão: _____ Juiz Principal: _____

Notas:

1. Após coletar as tabelas de pontuação menores entregues pelos juízes, o escrivão deve, de acordo com os métodos de cálculo de nota parcial conforme fornecidos nas Regras, manter um registro dos códigos de dedução para qualidade de movimentos (Grupo A), da média dos pontos para performance geral (Grupo B), e dos códigos de dedução para erros de coreografia.
2. Na manutenção desses registros, o sinal de "/" pode ser usado para separar algarismos e marcas, como em "10/30", "√/x" e "80/82".

3.6 Tabela de Pontuação Master para Competição de Taolu (Tabela 13)

Tabela de Pontuação Master para Competição de Taolu

Asso- ciação	Nº	Nome	Resultados de Competição														Eventos de Grupo	Total do Time	Colocação do Time
			Eventos do Norte					Eventos do Sul			Eventos de Internos		Eventos De Dupla	Ligados					
			Chang- quan	Dao- shu	Jian- shu	Gun- shu	Qiang- shu	Nan- quan	Nan- dao	Nan- gun	Taiji- quan	Taiji- jian							
	1																		
	2																		
	3																		
	4																		
	5																		
	6																		
	1																		
	2																		
	3																		
	4																		
	5																		
	6																		

Impressa pelo Comitê Técnico da International Wushu Federation

Chefe Organizador-Escrivão: _____ Escrivão: _____

Notas:

1. No registro de um resultado, a nota e a classificação podem ser colocadas no mesmo quadrinho, para serem separadas por uma barra "/".
2. Os eventos e o número de participantes pode variar com as Regras de diferentes competições.

3.7 Lista de Colocação de Eventos Individuais/de Dupla/Ligados em Competição de Taolu (Tabela 14)

Lista de Colocação de Eventos Individuais/de Dupla/Ligados em Competição de Taolu

EVENTO				OBSERVAÇÕES
COLOCAÇÃO	NOME	ASSOCIAÇÃO	RESULTADOS	
1º Lugar				
2º Lugar				
3º Lugar				
4º Lugar				
5º Lugar				
6º Lugar				
7º Lugar				
8º Lugar				

Impressa pelo Comitê Técnico da International Wushu Federation

Chefe Organizador-Escritor: _____ Escritor: _____

Nota: O número de colocações pode variar com as Regras de diferentes competições.

3.8 Lista de Colocação de Eventos de Grupo/Times em Competição de Taolu (Tabela 15)

Lista de Colocação de Eventos de Grupo/Times em Competição de Taolu

COLOCAÇÃO	ASSOCIAÇÃO	RESULTADOS	OBSERVAÇÕES
1º Lugar			
2º Lugar			
3º Lugar			
4º Lugar			
5º Lugar			
6º Lugar			
7º Lugar			
8º Lugar			

Impressa pelo Comitê Técnico da International Wushu Federation

Chefe Organizador-Escritor: _____ Escritor: _____

Nota: O número de colocações pode variar com as Regras de diferentes competições.

3.9 Estatísticas de Eventos em Competição de Taolu (Tabela 16)

Estatísticas de Eventos em Competição de Taolu

Nº	Asso- ciação	Eventos Masculinos/Femininos													Total Geral
		Eventos do Norte					Eventos do Sul			Eventos de Internos		Dui- lian	Eventos de Grupo	Total	
		Chang- quan	Jian- shu	Dao- shu	Qiang- shu	Gun- shu	Nan- quan	Nan- dao	Nan- gun	Taiji- quan	Taiji- jian				
1															
2															
3															
4															
5															
6															
7															
8															
Total															

Impressa pelo Comitê Técnico da International Wushu Federation

Nota: Os eventos podem variar com as Regras de diferentes competições.

3.10 Estatísticas de Participantes (Tabela 17)

Estatísticas de Participantes

Nº	ASSOCIAÇÃO	ATLETAS			TÉCNICOS			LÍDERES DE TIME			EQUIPE DE APOIO			TOTAL GERAL
		M	F	Total	M	F	Total	M	F	Total	M	F	Total	
1														
2														
3														
4														
5														
6														
7														
10														

Impresso pelo Comitê Técnico da International Wushu Federation

Nota : O número de participantes pode variar com as Regras de diferentes competições.

Parte 4 Comunicado de Resultados de Competição

Evento:

Ordem Inicial: _____ Competidor: _____

Associação: _____

Código de Dedução para Qualidade de Movimentos:

Nota Parcial para Qualidade de Movimentos:

Pontos de Determinação de Nível de Performance Geral:

Código de Dedução para Erros de Coreografia:

Nota Parcial para Performance Geral:

Graus de Dificuldade Confirmados:

Nota Parcial para Graus de Dificuldade:

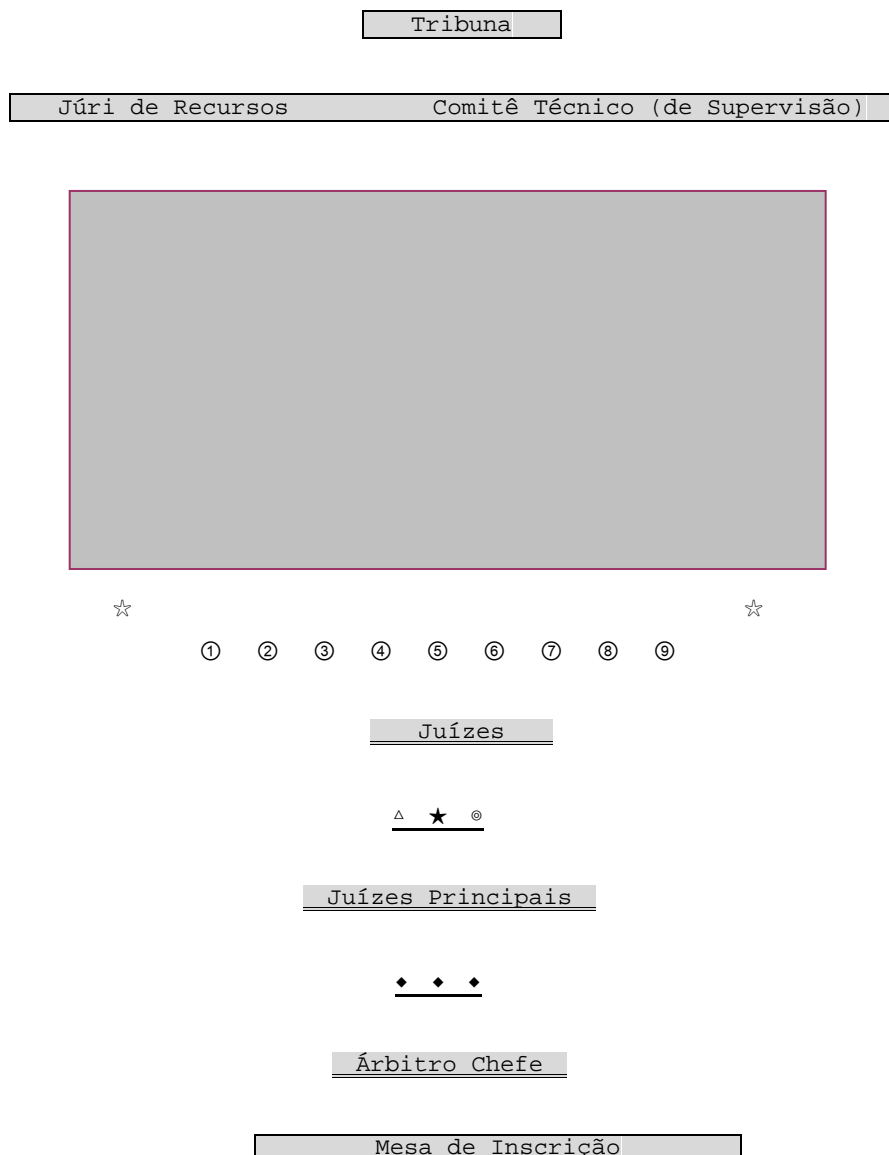
Nota Final:

Notas:

1. O comunicado será usado quando o sistema de pontuação eletrônico não estiver disponível. As lacunas serão preenchidas por um locutor adicional.
2. O comunicado pode ser escrito em um quadro pendurado em uma parede ou colocado em um tripé na mesa de inscrição para os técnicos e atletas lerem e supervisionarem.
3. Os códigos para performance geral e erros de coreografia podem ser escritos no quadro de comunicados ou em pequenos cartões para serem pregados nele.
4. Os graus de dificuldade confirmados podem ser escritos no quadro de comunicados ou indicados por imãs a serem pregados nele - 3 cm de diâmetro, em cor vermelha para confirmação e em cor azul para não-confirmação.

Parte 5 Diagrama da Área de Competição

Diagrama dos Assentos dos Oficiais



Notas:

1. Os assentos dos juizes são opostos à tribuna e ordenados em duas fileiras, com a fileira de trás 40 cm mais alta que a fileira da frente, e os juizes 50 cm de distância um do outro.
2. Dentre os assentos dos juizes, ①, ④ e ⑦ são para o Grupo A, que lidam com a qualidade de movimentos; ③, ⑥ e ⑨ são para o Grupo B, que lidam com a performance geral; e ②, ⑤ e ⑧ para o Grupo C, que lidam com os graus de dificuldade.
3. O símbolo ☆ significa o operador de câmera de vídeo trabalhando para o Júri de Recursos; ★ para o juiz principal, ♦ para o árbitro chefe e árbitros chefes assistentes; Δ para o operador do computador, ou para o escrivão quando o sistema de pontuação eletrônico não está disponível; e ⊙ para o marcador de tempo em tal momento.