



Regulamentul Internațional de Taolu

(EDIȚIA 2019)

Traducere și adaptare a Regulamentului Internațional de Taolu (IWUF)

Cuprins:

I.	REGULILE COMPETIȚIEI DE TAOLU	3
	CAPITOLUL I – ARBITRII	3
	CAPITOLUL II – JURIUL DE APEL.....	5
	CAPITOLUL III – REGULI GENERALE	5
	CAPITOLUL IV – CRITERII ȘI METODE DE PUNCTARE	10
	CAPITOLUL V – CERINȚELE TEHNICE PENTRU PROBELE OPȚIONALE.....	13
	CAPITOLUL VI – COSTUMAȚIA DE CONCURS	15
	CAPITOLUL VII – ETICHETA ȘI PROTOCOLUL DE CONCURS.....	17
	CAPITOLUL VIII – SUPRAFAȚA DE CONCURS ȘI AMPLASAREA ARBITRILOR.....	19
II.	METODELE DE ARBITRAJ ÎN COMPETIȚIA DE TAOLU	21
	CAPITOLUL I – FUNCȚII ȘI RESPONSABILITĂȚI	21
	Secțiunea 1 Arbitrii și oficialii competiției	21
	Secțiunea 2 – Membrii Juriul de Apel	25
	CAPITOLUL II – CRITERII ȘI METODE DE PUNCTARE	26
	Secțiunea 1 – Evaluarea calității mișcărilor (grupa A de arbitraj)	26
	Secțiunea 2 – Evaluarea evoluției în ansamblu (grupa B de arbitraj)	39
	Secțiunea 3 – Evaluarea elementelor de dificultate (grupa C de arbitraj).....	40
	Secțiunea 4 – Evaluarea coregrafiei.....	55

I. REGULILE COMPETIȚIEI DE TAOLU

CAPITOLUL I – ARBITRII

Articolul 1. Echipa de arbitri

1. Echipa de arbitri
 - 1.1. Arbitrul șef (1): Asistenții arbitrului șef (1-2)
 - 1.2. Componenta echipei de arbitraj pentru probele cu elemente de dificultate:
 - Arbitru judecător x1
 - Arbitrii pentru grupa A x3
 - Arbitrii pentru grupa B x5
 - Arbitrii pentru grupa C x3
 - Inspector x1
 - 1.3. Componenta echipei de arbitraj pentru probele fără elemente de dificultate, Duilian și Jiti:
 - Arbitru judecător x1
 - Arbitrii pentru grupa A x3
 - Arbitrii pentru grupa B x5
 - Inspector x1
 - 1.4. Un responsabil cu programarea și înregistrarea
 - 1.5. Un responsabil al secretarilor de concurs
2. Staff-ul auxiliar al competiției
 - 2.1. Asistenți responsabili cu programarea și înregistrarea;
 - 2.2. Marshal
 - 2.3. Asistenți responsabili cu cronometrarea
 - 2.4. Asistenți responsabili cu înregistrarea notelor
 - 2.5. Crainici
 - 2.6. Tehnicienii de sunet
 - 2.7. Operatori imagine video (pentru înregistrarea pe casetă video a probelor pentru Juriul de Apel)
 - 2.8. Operatori ai sistemului electronic de arbitraj

**Responsabilitățile personalului auxiliar se pot redistribui către arbitrul judecător și alți arbitrii, în funcție de numărul de persoane disponibile pentru fiecare eveniment.*

Articolul 2. Îndatoririle echipei de arbitri

1. Arbitrul șef
 - 1.1. organizează și coordonează activitatea echipelor de arbitri pentru a asigura implementarea corectă a regulamentelor competiționale, examinează și se asigură că toate aspectele precompetiționale sunt îndeplinite
 - 1.2. interpretează regulamentele și reglementările, dar nu are dreptul să le modifice
 - 1.3. dacă este necesar, numește un alt oficial și are dreptul de a lua măsuri disciplinare împotriva oficialilor care au comis greșeli grave

- 1.4. avertizează sportivii și antrenorii care nu respectă regulamentele la locul competiției și poate raporta problema Comitetului Tehnic în ideea de a lua măsuri disciplinare, inclusiv anularea rezultatelor acestora
- 1.5. Examinează și anunță rezultatele competiției, făcând un raport despre arbitraj
2. Asistenții arbitrului șef
 - 2.1. asistă arbitrul principal
 - 2.2. va acționa în numele arbitrului principal, dacă acesta nu este prezent
3. Arbitrul judecător
 - 3.1. coordonează echipa de arbitri în revizuirea și implementarea regulamentelor oficiale
 - 3.2. depunează pentru repetări și pentru depășirea limitei de timp, precum și anunță nota finală
 - 3.3. acordă punctaj suplimentar pentru mișcările noi cu grad de dificultate
 - 3.4. propune arbitrului principal luarea deciziilor disciplinare împotriva unui arbitru care a comis greșeli grave
4. Arbitrii
 - 4.1. participă la cursurile de arbitraj și se pregătește temeinic pentru a oficia
 - 4.2. arbitrează independent, în conformitate cu regulamentele și consemnează detaliat în scris
 - 4.3. echipa de Arbitri A este responsabilă cu evaluarea calității mișcărilor
 - 4.4. echipa de Arbitri B este responsabilă cu evaluarea demonstrației în ansamblu
 - 4.5. echipa de Arbitri C este responsabilă evaluarea mișcărilor de dificultate
5. Inspectorul
 - 5.1. cunoaște regulile, regulamentele și toate probele standard
 - 5.2. evaluează și inspectează execuția și coregrafia sportivului pentru a stabili dacă sunt conforme cu cerințele
6. Responsabilii cu programarea și înregistrarea
 - 6.1. responsabili pentru toate lucrările de înregistrare și se asigură că toate datele și înregistrările competiției sunt exacte
 - 6.2. revizuiesc și confirmă datele de înregistrare și pregătesc programul de concurs
 - 6.3. organizează tragerea la sorți
 - 6.4. pregătesc toate formularele de concurs și listele de start ale competiției, analizează rezultatele fiecărui eveniment
 - 6.5. supraveghează și asigură activitatea operatorilor de sisteme de notare electronică
 - 6.6. pregătesc rezultatele în conformitate cu cerințele de raportare
 - 6.7. organizează ceremonia de premiere
7. Marshal: aliniază sportivii în ordinea stabilită în urma tragerii la sorți și pregătește grupele în conformitate cu programul stabilit și indicațiile arbitrului șef sau judecător.
8. Asistenți responsabili cu cronometrarea: cronometrează sportivii din momentul începerii evoluției și până la finalul acesteia.
9. Asistenți responsabili cu înregistrarea notelor: urmăresc calculul corect al notei finale.
10. Crainicii anunță publicului competitorii; anunță rezultatele obținute și oferă informații utile referitoare la regulament și reglementări și caracteristicile fiecărei probe taolu de wushu.
11. Tehnicienii de sunet: pregătesc difuzarea coloanelor sonore evoluțiile sportivilor (în cazul probelor pe muzică)

12. Operatori imagine video (pentru înregistrarea pe casetă video a probelor pentru Juriul de Apel): înregistrează toate evoluțiile sportivilor.

CAPITOLUL II – JURIUL DE APEL

Articolul 3. Componenta Juriului de Apel

Comisia de Apel va fi alcătuit din: un (1) președinte, un (1) vicepreședinte și unu (1), trei (3) sau cinci (5) membri.

Articolul 4. Drepturile și obligațiile Juriului de Apel

1. Să accepte contestația unei echipe și să ia decizii în timpul corespunzător
2. În cazul în care în contestație este implicată echipa din care face parte unul dintre Membrii Comisiei, acesta are obligația de a se retrage.
3. În cazul egalității de voturi, votul decisiv aparține Președintelui.
4. Decizia Comisiei de Apel va fi finală.

CAPITOLUL III – REGULI GENERALE

Articolul 5. Tipuri de competiție

1. Tipuri de competiție
 - 1.1. Individuală;
 - 1.2. Pe echipe;
 - 1.3. Individuală și pe echipe.
2. Clasificarea competiției în funcție de vârstă
 - 2.1. Seniori
 - 2.2. Tineret
 - 2.3. Copii

Articolul 6. Probele competiției

1. Taolu opțional (free)
 - 1.1. Fără armă: Changquan (pumnul lung), abreviere: CQ 长拳, Nanquan (pumnul din sud), abreviere: NQ 南拳, Taijiquan (boxul supremei perfecțiuni), abreviere: TJQ 太极拳
 - 1.2. Cu armă: Daoshu (arta paloșului), abreviere: DS 刀术, Jianshu (arta Sabiei), abreviere: JS 剑术, Nandao (paloș de sud), abreviere: ND 南刀, Taijijian (Sabie Taiji), abreviere: TJJ 太极剑, Qiangshu (arta suliței), abreviere: QS 枪术, Gunshu (arta bastonului), abreviere: GS 棍术, Nangun (baston de sud), abreviere: NG 南棍
2. Taolu standard (sineteze)
 - 2.1. Fără armă
 - 2.2. Cu armă
3. Duilian
 - 3.1. Fără armă, cu armă sau fără armă vs cu armă
4. Jiti (grup)

Articolul 7. Grupe de vârstă

1. Seniori: +18 ani (se poate crea grupă „veterani” pentru vârste >40 ani)
2. Juniori: 15-17 ani
3. Cadeți: 12-14 ani
4. Copii: sub 12 ani (se poate diviza în mai multe grupe de vârstă, în funcție de numărul participanților)

Articolul 8. Stabilirea ordinii intrării în competiție

1. Sub supravegherea comisiei competiționale și a arbitrilor șef, responsabilii cu programarea și înregistrarea vor utiliza un sistem de tragere la sorți pentru a realiza ordinea intrării în concurs a competitorilor, pentru fiecare probă în parte.
2. În cazul în care competiția presupune o fază de calificare, urmată de etape finale, ordinea intrării în concurs în finale va fi determinată de punctajele de calificare (de la cel mai slab punctaj la cel mai bun punctaj).

Articolul 9. Prezența la locul competiției

1. Pentru prima strigare, competitorii trebuie să se prezinte la locul special amenajat cu 30 de minute înaintea începerii probei, pentru verificarea vestimentației și a aparatelor (armelor). A doua strigare va fi efectuată cu 20 de minute înaintea probei. Strigarea finală are loc cu 10 minute înainte de începerea probei.

Articolul 10. Protocolul

1. Sportivul va saluta (cu palmă și pumn) arbitru șef atunci când este strigat să intre pe suprafața de concurs, după ce își încheie evoluția și după ce i se afișează nota finală.

Articolul 11. Cronometrarea

1. Cronometrul va porni cronometrul în momentul în care competitorul începe exercițiul și îl va opri atunci când competitorul adoptă postura stând drept (la finalul Taolu-ului).

Articolul 12. Anunțarea notei finale

1. Nota finală a fiecărui sportiv se va anunța/afișa public.

Articolul 13. Eliminarea din concurs

1. Dacă un competitor nu se prezintă la locul special amenajat în timp, acesta va fi eliminat din concurs.

Articolul 14. Procedura de contestație

1. Despre contestații
 - 1.1. Se pot depune contestații doar cu privire la: evaluarea elementelor de dificultate (grupa C), deducerile pentru coregrafie și probleme legate de timpul limită al unui Taolu.
 - 1.2. Contestațiile pot fi depuse doar de antrenorul sau președintele clubului sportiv.
2. Cerințe
 - 2.1. Fiecare club sportiv are dreptul la maxim două contestații într-o competiție, iar fiecare contestație poate face obiectul unui singur aspect semnalat.
 - 2.2. Contestația se depune în scris, în maxim 15 minute după finalul probei în cauză, alături de taxa de contestație stabilită de federație.
3. Procedura
 - 3.1. Comisia de Apel va reviziona evoluția în cauză și va delibera cu privire la sesizarea adusă în contestație, decizia devenind finală.

- 3.2. La revizionare trebuie să fie prezenți mai mult de jumătate din membrii Comisiei de Apel. Pentru a se considera validă, concluzia contestației trebuie să fie votată de mai mult de jumătate din membrii Comisiei de Apel. În cazul în care contestația se soluționează în favoarea echipei, rezultatul va fi modificat, iar taxa va fi restituită. În caz contrar, rezultatul nu va fi modificat, iar taxa nu va fi restituită.
- 3.3. Fiecare echipă trebuie să accepte decizia Comisiei de Apel ca fiind definitivă. Dacă o echipă este nemulțumită de hotărâre și continuă disputa într-o manieră nerezonabilă, cazul poate fi preluat ulterior de Comisia de Disciplină.

Articolul 15. Solicitări pentru Recunoașterea și Notarea Mișcărilor Inovatoare

1. Principiile mișcărilor inovatoare
 - 1.1. Toate mișcărilor inovatoare trebuie să fie în conformitate cu caracteristicile specifice Wushu și cu principiile motrice, care necesită un nivel ridicat de pregătire fizică și abilități; gradul de dificultate trebuie să fie cel puțin unul de categoria B sau mai ridicat și nu trebuie să apară în Tabele Mișcărilor cu Grad de Dificultate și Valoare în Probele Opționale.
2. Proceduri de solicitare
 - 2.1. Fiecărei echipe i se permite să înainteze o solicitare (pentru Gradul de Dificultate al Mișcărilor Inovatoare) pentru fiecare probă. Solicitantul trebuie să completeze un Formular de Solicitare pentru „Evaluarea unei inovații aduse într-un Taolu opțional” și să dispună de o schemă tehnică și un video cu mișcărilor competitorului. Solicitarea trebuie trimisă la Comitetul Tehnic cu cel puțin 50 de zile înainte de competiție.
3. Comisia de Evaluare
 - 3.1. Comisia de Evaluare va fi alcătuită din 5 – 7 experți Wushu desemnați de Comitetul Tehnic.
4. Procedura de evaluare
 - 4.1. Este necesară o majoritate decizională pentru ca mișcarea să fie acceptată. Odată acceptată, mișcarea va fi denumită de către Comisie; se vor stabili atât gradul de dificultate al mișcării și punctajul alocat pentru execuția corectă, cât și punctele care vor fi deduse pentru greșeli de execuție. Comisia va informa solicitantul asupra deciziei luate.

Articolul 16. Testul antidoping

1. Testarea antidoping se va desfășura în conformitate cu Carta Olimpică și regulamentele Comitetului Olimpic Internațional.

Articolul 17. Clasamentul

1. Clasamentul în proba individuală și în perechi
 - 1.1. Clasamentul va fi realizat în funcție de punctajul obținut de competitori. Sportivul cu cel mai mare punctaj va fi câștigătorul (locul 1), poziția a doua va fi ocupată de sportivul care a obținut al doilea punctaj din concurs ș.a.m.d.
2. Clasamentul la individual compus
 - 2.1. Clasamentul la individual compus va fi determinat de punctajul total al tuturor probelor individuale (sau în funcție de regulamentele și reglementările prezentate anterior). Sportivul cu cel mai mare punctaj va fi câștigătorul (locul 1), poziția a doua va fi ocupată de sportivul care a obținut al doilea punctaj din concurs ș.a.m.d.

3. Clasamentul în probele în grup

3.1. Echipa cu cel mai mare scor va fi câștigătoare (locul 1), poziția a doua va fi ocupată de echipa care a obținut al doilea scor din concurs ș.a.m.d.

4. Clasamentul echipelor

4.1. Clasamentul echipelor va fi determinat de regulamentele specifice fiecărei competiții.

5. Punctajul egal

5.1. Punctaj egal în proba individuală cu elemente de dificultate

- Competitorul care a obținut cel mai mare punctaj la elementele de dificultate va obține un loc mai bun în clasament;
- Dacă punctajul rămâne egal, câștigător va fi sportivul care a efectuat corect elementele de dificultate cu grad ridicat;
- Dacă punctajul rămâne egal, câștigător va fi competitorul care a efectuat corect cele mai multe elementele de dificultate cu grad ridicat;
- Dacă punctajul rămâne egal, câștigător va fi sportivul cu cel mai bun punctaj al evoluției în ansamblu (grupa B);
- Dacă punctajul rămâne egal, câștigător va fi competitorul cu cel mai bun punctaj dintre cele mai mici punctaje obținute la evoluția în ansamblu;
- Dacă punctajul rămâne egal, se va acorda aceeași poziție în clasament;
- În competițiile cu faze de calificare și finale, dacă punctajul total este egal, competitorul cu cel mai mare punctaj în faza de calificări va obține cea mai bună poziție în clasament. Dacă punctajul rămâne egal, clasamentul va fi determinat ca în cazurile de mai sus;

5.2. Punctaj egal în proba individuală fără elemente de dificultate, Duilian sau Jiti

- Competitorul care a obținut cel mai mare punctaj la evoluția în ansamblu (grupa B) va obține un loc mai bun în clasament;
- Dacă punctajul rămâne egal, câștigător va fi competitorul cu cel mai bun punctaj dintre cele mai mici punctaje obținute la evoluția în ansamblu;
- Dacă punctajul rămâne egal, se va acorda aceeași poziție în clasament;
- În competițiile cu faze de calificare și finale, dacă punctajul total este egal, competitorul cu cel mai mare punctaj în faza de calificări va obține cea mai bună poziție în clasament. Dacă punctajul rămâne egal, clasamentul va fi determinat ca în cazurile de mai sus;

5.3. Punctaj egal în proba individual compus

- Competitorul care s-a clasat pe primul loc în mai multe probe individuale va ocupa poziția superioară.
- Dacă punctajul se menține la egalitate, atunci competitorul care a obținut poziția a doua din clasament în mai multe probe individuale va fi următorul clasat.
- În cazul punctajului egal la toate probele individuale, se vor califica pe același loc mai mulți competitori.

5.4. Punctaj egal în probele de echipă

- În competiția pe echipe, echipa care s-a clasat pe primul loc în mai multe probe individuale va ocupa poziția superioară.

- Dacă punctajul se menține la egalitate, atunci echipa care a obținut poziția a doua din clasament în mai multe probe individuale va fi următoarea clasată ș.a.m.d.
- În cazul punctajului egal la toate probele individuale, se vor califica pe același loc mai multe echipe.

Articolul 18. Limitele de timp pentru competițiile Taolu

1. Changquan, Nanquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu, Gunshu, Nandao și Nangun
 - 1.1. Seniori: minim 1 min și 20 de secunde
 - 1.2. Juniori, Cadeți, Copii: minim 1 minute și 10 secunde
2. Taijiquan opțional, Taijijian opțional și Taijijian standard: între 3 și 4 minute
3. Taijiquan standard: între 5 și 6 minute
4. Duilian: minim 50 secunde
5. Jiti: între 3 și 4 minute

Articolul 19. Codul vestimentar

1. Toți oficialii vor purta ținute formale, insigne ale federației și acreditări (acolo unde este cazul).
2. Toți competitorii vor purta costume specifice de Taolu și numere de concurs pe toată perioada competiției (acolo unde este cazul).

Articolul 20. Echipamentul și armele de competiție

1. Echipamentul
 - 1.1. Tot echipamentul folosit pe parcursul competiției trebuie să respecte standardele tehnice impuse.
2. Armele
 - 2.1. În timpul competiției se pot folosi doar armele care respectă standardele tehnice impuse și dimensiunile corespunzătoare, astfel:
 - 2.1.1. Dao (paloș) și Jian (sabie): Competitorii trebuie să țină armele în mâna stângă ridicată și vârful unui Jian sau Dao trebuie să depășească vârful urechii. De asemenea, eșarfa unui Dao trebuie să aibă minim 30 cm.
 - 2.1.2. Nandao (paloș de sud): Competitorii trebuie să țină arma în mâna stângă ridicată și vârful unui Nandao trebuie să depășească maxilarul.
 - 2.1.3. Gun (baston) și Nangun (baston de sud): Lungimea nu trebuie să fie mai mică decât înălțimea sportivului.
 - 2.1.4. Qiang (suliță): Lungimea nu trebuie să fie mai mică decât înălțimea la care sportivul poate ridica mâna stângă cu degetele întinse. De asemenea, ciucurele suliței nu trebuie să fie mai scurt de 20 cm.

Articolul 21. Muzica în concurs

1. În cazul probelor care se desfășoară pe muzică, sportivii sunt direct răspunzători pentru a își asigura melodiile. De asemenea, acestea pot fi doar instrumentale (fără voce/versuri).

Articolul 22. Zona de concurs

1. Probele individuale și duilian se vor desfășura pe un covor cu dimensiunile de 14 m X 8 m, înconjurat de o zonă de siguranță de 2 m.
2. Probele de grup (jiti) se vor desfășura pe un covor cu dimensiunile de 16 m X 14 m, înconjurat de o zonă de siguranță de 1 m.
3. Marginile covorului trebuie marcate cu o linie albă cu lățimea de 5 cm.
4. Tavanul din zona covorului trebuie să fie înalt de cel puțin 8 m.

5. Distanța dintre două covoare trebuie să fie de cel puțin 6 m.
6. Suprafața de concurs poate fi pe o platformă înălțată între 60 și 100 cm.
7. Iluminatul trebuie să asigure posibilitatea unei transmisiuni și filmări HD (minim 1000 lux).

CAPITOLUL IV – CRITERII ȘI METODE DE PUNCTARE

Articolul 23. Criterii și metode de punctare pentru Taolu opțional (cu elemente de dificultate)

1. Metode de punctare

1.1. Punctajul total pentru fiecare probă este de zece (10) puncte (excluzând punctele bonus pentru mișcările inovatoare) și includ:

- 5 puncte pentru calitatea mișcărilor (abreviere: QM);
- 3 puncte pentru evoluția în ansamblu (abreviere: OP);
- 2 puncte pentru mișcările de dificultate (abreviere: DD, 1.4 puncte pentru elemente de dificultate și 0.6 puncte pentru conexiuni).

1.2. Echipa de arbitri A – evaluează calitatea mișcărilor și scade puncte pentru greșelile tehnice sesizate

1.3. Echipa de arbitri B – apreciază evoluția în ansamblu în cadrul unui Taolu

1.4. Echipa de arbitri C – evaluează mișcările de dificultate

1.5. Inspectorul urmărește coregrafia Taolu-ului, structura, aspectul, consecvența și conformitatea cu regulamentul

2. Criterii de punctare

2.1. Criterii de punctare pentru calitatea mișcărilor

- Când un competitor comite o greșeală referitoare la mișcările standard, se va aplica o deducere de 0.1 la fiecare greșeală. Deducerile pentru „alte greșeli” se situează între 0.1 și 0.3 per întâmplare.

2.2. Criterii de punctare pentru întreaga evoluție

- Se apreciază puterea, coordonarea, ritmul, coregrafia, stilul, muzica (acolo unde este cazul) în 3 categorii principale, a câte 3 subnivele fiecare, astfel:
 - 3.00 – 2.51 superior
 - 2.50 – 1.91 mediu
 - 1.90 – 1.01 inferior

2.3. Criterii pentru evaluarea mișcărilor de dificultate

Mișcările de dificultate (1.4 puncte)

Pentru mișcări de categoria A se acordă 0.2 puncte, pentru cele de categorie B 0.3 puncte, iar pentru cele de categorie C 0.4 puncte. Un total peste 1.4 puncte se considera unul de 1.4 puncte. Valoarea pentru gradul de dificultate se va calcula o singura dată pentru fiecare mișcare. Deducerea punctelor pentru gradul de dificultate se va face doar după evoluție, conform tabelelor 1-11, 1-12, 1-13.

Conexiunile (0.6 puncte)

Pentru conexiuni de categoria A se acordă 0.1 puncte, pentru cele de categorie B 0.15 puncte, pentru cele de categorie C 0.2 puncte, iar pentru cele de categorie D 0.25 puncte. Totalul maxim nu trebuie să depășească 0.6 puncte. Valoarea pentru gradul de dificultate se va calcula o singura dată pentru fiecare mișcare de conexiune. Deducerea punctelor pentru gradul de dificultate se va face doar după evoluție.

Dacă o conexiune nu îndeplinește cerințele din regulament, nu se vor acorda bonusuri (vezi tabelele 1-14, 1-15 și 1-16).

Bonus pentru mișcările de dificultate inovatoare

Pentru mișcări de categoria B (inclusiv conexiunea) se acordă 0.1 puncte, pentru cele de categorie C (inclusiv conexiunea) 0.15 puncte, iar pentru cele de categorie Super-C (inclusiv conexiunea) 0.2 puncte.

Nu se vor acorda puncte bonus pentru mișcările inovatoare care nu sunt executate complet și corect sau care nu sunt în conformitate cu gradul de dificultate declarat.

Articolul 24. Criterii și metode de punctaj pentru Taolu impus sau opțional (fără luarea în considerare a elementelor de dificultate), inclusiv Duilian și Jiti

1. Metode de punctare

- 1.1. Punctajul total pentru fiecare probă este de zece (10) puncte, din care 5 puncte pentru calitatea mișcării și 5 puncte pentru întreaga evoluție.
- 1.2. Arbitrii din echipa A vor depuncta în funcție de greșelile comise de competitor în timpul demonstrației.
- 1.3. Arbitrii din echipa B, împreună cu arbitrul judecător, vor evalua și nota întreaga evoluție și vor deduce puncte pentru greșeli de coregrafie.

2. Criterii de punctare

2.1. Criterii de punctare pentru calitatea mișcărilor

- Când un competitor comite o greșeală sau o eroare, va fi depunctat cu 0,1 puncte;
- „Alte greșeli” se depunțează cu 0,1 – 0,3 puncte per apariție (conform tabelului de la pagina 38)

2.2. Criterii de notare pentru întreaga evoluție

- În ansamblu, competitorul trebuie să evolueze în deplină forță, îmbinând elemente line în momentele necesare. De asemenea, trebuie să aibă o bună coordonare între mâini și privire, între corp și picioare (și între armă și corp), să aibă schimbări de ritm, o abordare remarcabilă și sincronizare pe muzică. În privința forței, armoniei, ritmului, stilului/abordării și muzicii, nota pentru întreaga evoluție se împarte pe trei nivele și nouă subnivele:
 - 5.00 – 4.21 superior
 - 4.20 – 3.01 mediu
 - 3.00 – 1.51 inferior

3. Deduceri pentru coregrafie

- Erorile de coregrafie, care sunt în contrast cu specificațiile și cerințele fiecărui stil, vor avea o valoare de deducere de 0,10-0,20 per apariție.

Articolul 25. Sistemul zecimal de notare

1. Arbitrii din echipa B pot afișa note cu două zecimale, iar media notelor grupei B se poate afișa cu trei zecimale (restul zecimalelor le șterg fără rotunjire).

Articolul 26. Metode pentru stabilirea punctajului

1. Proba opțională

- 1.1. Punctajul reprezintă suma punctelor obținute pentru calitatea mișcărilor, a punctelor obținute pentru întreaga evoluție și a celor pentru mișcările de dificultate.

1.1.1. Stabilirea punctajului pentru calitatea mișcărilor

1.1.1.1. Arbitrii din echipa A vor depuncta în conformitate cu cerințele calității mișcărilor, precum și greșelile frecvente. Media notelor acordate de arbitrii din echipa A reprezintă nota finală pentru calitatea mișcărilor.

1.1.2. Stabilirea punctajului pentru evoluția în ansamblu

1.1.2.1. Arbitri din echipa B apreciază întreaga evoluție a sportivului. Se vor elimina nota ce mai mică și nota cea mai mare, iar nota finală pentru evoluția în ansamblu va fi media notelor rămase.

1.1.3. Stabilirea punctajului pentru gradul de dificultate

1.1.3.1. Trei arbitri din echipa C vor evalua gradul de dificultate al mișcărilor și mișcările de legătură, în funcție de cerințele referitoare la acordarea punctelor suplimentare. Suma punctelor acordate de doi din cei trei arbitri reprezintă punctajul pentru gradul de dificultate.

2. Probele fără mișcări cu grad de dificultate și cele impuse

2.1. Punctajul reprezintă suma punctelor obținute pentru calitatea mișcărilor și a punctelor obținute pentru întreaga evoluție.

2.1.1. Stabilirea punctajului pentru calitatea mișcărilor

2.1.1.1. Arbitrii din echipa A vor depuncta în conformitate cu cerințele calității mișcărilor, precum și greșelile frecvente. Media notelor acordate de arbitrii din echipa A reprezintă nota finală pentru calitatea mișcărilor.

2.1.2. Stabilirea punctajului pentru evoluția în ansamblu

2.1.2.1. Arbitri din echipa B apreciază întreaga evoluție a sportivului. Se vor elimina nota ce mai mică și nota cea mai mare, iar nota finală pentru evoluția în ansamblu va fi media notelor rămase.

Articolul 27. Deducerile arbitrului judecător, acordarea de puncte bonus și reluarea evoluției

1. Deducerile arbitrului judecător

1.1. Deduceri pentru timp

1.1.1. Changquan, Nanquan, Jianshu, Daoshu, Gunshu, Qiangshu, Nandao, Nangun, Duilian

- -0.10 pentru +/- 2 secunde
- -0.20 pentru +/- 4 secunde, și așa mai departe

1.1.2. Taijiquan, Taijijian, Jiti

- -0.10 pentru +/- 5 secunde
- -0.20 pentru +/- 5-10 secunde, și așa mai departe

1.2. Deduceri pentru coregrafie

- În cazul în care Taoluul unui sportiv nu îndeplinește cerințele coregrafiei, deducerile de puncte pot fi făcute în conformitate cu standardele pentru coregrafie.

2. Acordarea de puncte bonus

2.1. Tehnici inovatoare

2.1.1. Pentru sportivii care au executat cu succes tehnica inovator de dificultate înregistrată, punctele bonus vor fi acordate în conformitate cu standardele pentru acest tip de tehnică.

3. Reluarea evoluției

- 3.1. Un concurent a cărui evoluție este întreruptă de circumstanțe neprevăzute (cum ar fi întreruperea alimentării cu energie electrică a sălii în care se desfășoară competiția, probleme cu sistemul electronic de punctaj etc.), în funcție de circumstanțele existente, poate, cu permisiunea arbitrului-șef, să-și repete prestația fără a suferi deduceri suplimentare pentru reluare. Concurentul își poate repeta evoluția după concurentul final al probei în cauză.

Articolul 28. Calcularea punctajului final

1. Proba opțională
 - 1.1. Punctajul final se obține prin scăderea punctelor depunctate de către Arbitrul Judecător din punctajul curent; sau prin adăugarea punctelor suplimentare obținute pentru mișcările inovatoare.
2. Probele fără mișcări cu grad de dificultate și cele impuse
 - 2.1. Scorul final se obține prin scăderea punctelor depunctate de către Arbitrul Judecător din scorul curent.

CAPITOLUL V – CERINȚELE TEHNICE PENTRU PROBELE OPȚIONALE

Articolul 29. Conținutul unui Taolu opțional

1. Conținutul obligatoriu necesar în taolu-urile opționale nu cuprinde tehnicile pe care un sportiv le-a executat în tehnicile sale de dificultate și/sau conexiunile de gradul de dificultate.

Articolul 30. Cerințe pentru Taolu opțional: Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu și Gunshu

1. Changquan trebuie să conțină cel puțin:
 - 1.1. Trei tehnici de mână, și anume: pumn (Quan), palma (Zhang) și cârlig (Gou Shou);
 - 1.2. 3 tehnici de pumn;
 - 1.3. 2 tehnici de palmă;
 - 1.4. 1 tehnică de atac cu cotul;
 - 1.5. 5 poziții: Gong Bu, Ma Bu, Pu Bu, Xu Bu, Xie Bu;
 - 1.6. 3 tehnici de picior: secerare, din armare și cu piciorul întins (ex: Qian Sao Tui, Hou Sao Tui, Tan Tui, Deng Tui, Chuai Tui, Zheng Ti Tui, Ce Ti Tui, Li He Pai Jiao, Bai Lian Pai Jiao, Dan Pai Jiao)
 - 1.7. 1 tehnică de echilibru (ex: Ban Jiao Chao Tian Zhi Li, Ce Ti Bao Jiao Zhi Li, Hou Ti Bao Jiao Zhi Li, Yang Shen Ping Heng, Shi Zi Ping Heng, Kou Tui Ping Heng, Pan Tui Ping Heng, Ce Shen Ping Heng, Tan Hai Ping Heng, Wang Yue Ping Heng)
2. Jianshu trebuie să conțină cel puțin:
 - 2.1. 8 tehnici de sabie: Ci Jian, Guajian, Liao Jian, Dian Jian, Pi Jian, Beng Jian, Jie Jian, Jian Wan Hua (obligatoriu Gua Jian pe stânga și dreapta, legată cu Chuan Gua Jian prin spate)
 - 2.2. 3 poziții: Gong Bu, Pu Bu, Xu Bu
 - 2.3. 1 tehnică de echilibru (ex: Ban Jiao Chao Tian Zhi Li, Ce Ti Bao Jiao Zhi Li, Hou Ti Bao Jiao Zhi Li, Yang Shen Ping Heng, Shi Zi Ping Heng, Kou Tui Ping Heng, Pan Tui Ping Heng, Ce Shen Ping Heng, Tan Hai Ping Heng, Wang Yue Ping Heng)
3. Daoshu trebuie să conțină cel puțin:
 - 3.1. 8 tehnici de paloș: Chan Tou, Guo Nao, Pi Dao, Zha Dao, Zhan Dao, Gua Dao, Yun Dao, Bei Hua Dao (obligatoriu combinația Chan Tou – Guo Nao)

- 3.2. 3 poziții: Gong Bu, Pu Bu, Xu Bu
4. Qiangshu trebuie să conțină cel puțin:
 - 4.1. 8 tehnici de sulită: Lan Qiang, NaQiang, Zha Qiang, Chuan Qiang, Beng Qiang, Dian Qiang, Li Wu Hua Qiang, Tiao Ba (obligatoriu combinația Lan Qiang + Na Qiang + Zha Qiang)
 - 4.2. 3 poziții: Gong Bu, Pu Bu, Xu Bu
5. Gunshu trebuie să conțină cel puțin:
 - 5.1. 8 tehnici de baston: Ping Lun Gun, Pi Gun, Yun Gun, Beng Gun, Jiao Gun, Chuo Gun, Li Wu Hua Gun, Shuang Shou Ti Liao Hua Gun (obligatoriu 3 Shuang Shou Ti Liao Hua Gun consecutive)
 - 5.2. 3 poziții: Gong Bu, Pu Bu, Xu Bu

Articolul 31. Cerințe pentru Taolu opțional: Nanquan, Nandao si Nangun

1. Nanquan trebuie să conțină cel puțin:
 - 1.1. 1 formă de palmă: Hu Zhao;
 - 1.2. 2 tehnici de pumn: Gua Gai Quan, Pao Quan;
 - 1.3. Gun Qiao;
 - 1.4. 6 poziții: Gong Bu, Ma Bu, Pu Bu, Xu Bu, Die Bu, Qi Long Bu;
 - 1.5. Deplasare Qilin Bu;
 - 1.6. 1 tehnică de picior: Heng Ding Tui;
2. Nandao trebuie să conțină cel puțin:
 - 2.1. 8 tehnici de paloș: Chan Tou, Guo Nao, Pi Dao, Mo Dao, GeDao, Jie Dao, Sao Dao, Jian Wan Hua Dao
 - 2.2. 4 poziții: Gong Bu, Ma Bu, Xu Bu, Qi Long Bu
3. Nangun trebuie să conțină cel puțin:
 - 3.1. 8 tehnici de baston: Pi Gun, Beng Gun, JiaoGun, Gun Ya Gun, Ge Gun, Ji Gun, Ding Gun, Pao Gun
 - 3.2. 4 poziții: Gong Bu, Ma Bu, Xu Bu, Qi Long Bu

Articolul 32. Cerințe pentru Taolu opțional: Taijiquan si Taijijian

1. Taijiquan trebuie să conțină cel puțin:
 - 1.1. 8 tehnici: Lan Que Wei, Zuo You YeMaFen Zong, Zuo You Lou Xi Ao Bu, Yun Shou, Chuan Suo, Yan Shou Gong Chui, Zuo You Dao Juan Gong
 - 1.2. 3 poziții: Gong Bu, Pu Bu, Xu Bu
 - 1.3. 2 tehnici diferite de picioare (ex: Fen Jiao, Deng Jiao, Bai Lian Pai Jiao, Dan Pai Jiao)
2. Taijijian trebuie să conțină cel puțin:
 - 2.1. 8 tehnici de sabie: Ci Jian, Zuo You GuaJian, Liao Jian, Dian Jian, Pi Jian, Jie Jian, Mo Jian, Jiao Jian
 - 2.2. 3 poziții: Gong Bu, Pu Bu, Xu Bu

Articolul 33. Cerințe pentru Duilian

1. Duilian fără armă trebuie să conțină cel puțin:
 - 1.1. 3 tehnici de pumn;
 - 1.2. 2 tehnici de palmă;
 - 1.3. 5 tipuri de lovituri de picior;
 - 1.4. 2 tehnici de aruncare/proiectare.

2. Duilian cu armă trebuie să conțină cel puțin:
 - 2.1. 6 tehnici de armă;
 - 2.2. 2 tipuri de lovituri de picior;
 - 2.3. 1 tehnică de aruncare/proiectare.
3. Duilian fără armă vs. Duilian cu armă trebuie să conțină cel puțin:
 - 3.1. 4 tehnici de armă;
 - 3.2. 3 tipuri de lovituri de pumn;
 - 3.3. 2 tehnici de aruncare/proiectare.

Articolul 34. Cerințe pentru Jiti

1. Jiti trebuie să conțină cel puțin:
 - 1.1. 5 tipuri de tehnici de palmă/pumn sau de armă;
 - 1.2. 5 poziții;
 - 1.3. 5 tipuri de lovituri de picior;
 - 1.4. 3 tipuri de sărituri.
2. Formația de Jiti trebuie să includă:
 - 2.1. Minim 5 tipuri diferite de formație, care să alterneze.

CAPITOLUL VI – COSTUMAȚIA DE CONCURS

Articolul 35. Changquan, Daoshu, Jianshu, Qiangshu, Gunshu, Duilian: Costumul de concurs – tipuri și specificații

1. Bluza
 - 1.1. Bluză în stil chinezesc, cu guler de tip mandarin și mânecă scurtă. În cazul în care se optează pentru mânecă lungă, manșetele trebuie să fie strânse la încheietură.
 - 1.2. Bluzele pentru bărbați trebuie să se închidă la mijloc, pe față, în 7 nasturi.
 - 1.3. Bluzele pentru femei trebuie să se închidă la mijloc, pe față, fie în 7 nasturi, fie în 3 nasturi, dacă se optează pentru o deschidere a bluzei până la jumătate.
 - 1.4. Bluzele trebuie să aibă banda bias de 1 cm peste tot.
2. Pantaloul
 - 2.1. Pantalonii trebuie să fie largi pe picioare, strânși la bază și să aibă elastic în talie.
 - 2.2. Mărimea pantalonilor trebuie să permită mișcarea lejeră a corpului.
3. Accesorii
 - 3.1. Se va purta o eșarfă moale sau rigidă în jurul taliei.



Articolul 36. Nanquan, Nandao, Nangun: Costumul de concurs – tipuri și specificații

1. Bluza

- 1.1. Bluză fără guler, care trebuie să se închidă la mijloc, pe față, în 7 nasturi.
- 1.2. Bluzele pentru bărbați trebuie să fie fără mânecă.
- 1.3. Bluzele pentru femei trebuie să fie cu mânecă scurtă.
- 1.4. Bluzele trebuie să aibă banda bias de 1 cm peste tot.

2. Pantaloul

- 2.1. Pantalonii trebuie să fie largi pe picioare, strânși la bază și să aibă elastic în talie.
- 2.2. Mărimea pantalonilor trebuie să permită mișcarea lejeră a corpului.

3. Accesorii

- 3.1. Se va purta o eșarfă moale sau rigidă în jurul taliei.



Articolul 37. Taijiquan, Taijijian: Costumul de concurs – tipuri și specificații

1. Bluza

- 1.1. Bluză în stil chinezesc, cu guler de tip mandarin și mânecă lungă. Manșetele trebuie să fie strânse la încheietură.
- 1.2. Bluzele trebuie să se închidă la mijloc, pe față, în 7 nasturi.
- 1.3. Lungimea bluzei nu trebuie să depășească degetul mijlociu al competitorului, atunci când acesta își ține brațele întinse pe lângă corp.
- 1.4. Bluzele trebuie să aibă banda bias de 1 cm peste tot.

2. Pantaloul

- 2.1. Pantalonii trebuie să fie largi pe picioare, strânși la bază și să aibă elastic în talie.
- 2.2. Mărimea pantalonilor trebuie să permită mișcarea lejeră a corpului.



Articolul 38. Costumul de concurs pentru femeile de credință islamică – tipuri și specificații

1. Pentru concurențele de sex feminin care sunt de credință islamică, se permite o ținută de competiție care să corespundă din punct de vedere religios, conform descrierii de mai jos.
2. Cerințe:
 - 2.1. Competitoarele de credință islamică pot alege să poarte costum adaptat, ținând cont de toate elementele care îl constituie, și nu doar de unele, astfel:
 - 2.1.1. Bluză cu mânecă lungă mulată corp, pe sub costumul normal de wushu cu mânecă scurtă, acolo unde este cazul (Changquan-Nanquan).
 - 2.1.2. Basma.
 - 2.2. Costumul trebuie să îndeplinească următoarele condiții:
 - 2.2.1. Bluză cu mânecă lungă mulată corp trebuie să aibă aceeași culoare ca basmaua.
 - 2.2.2. Culoarea trebuie să fie ori aceeași ca cea a costumului normal de wushu, ori în culoarea bandei bias folosite la costum.
 - 2.3. În situația în care costumul nu respectă cele menționate mai sus, sportivei i se poate refuza participarea în competiție.
3. În cazul în care acest tip de costum împiedică sportiva să execute corespunzător mișcărilor sau îi afectează evoluția, deducerile se vor face conform regulamentului.



Articolul 39. Alte observații

1. Culoarea și materialul costumului rămâne la alegerea sportului. Costumul de concurs care îndeplinește cerințele descrise în articolele de mai sus poate să aibă, de asemenea, imprimeuri sau broderii.

CAPITOLUL VII – ETICHETA ȘI PROTOCOLUL DE CONCURS

Articolul 40. Salutul

1. Salutul „pumn și palmă”
 - 1.1. Se ia poziția drepți, cu picioarele apropiate.
 - 1.2. Palma stângă și pumnul drept se întâlnesc în fața pieptului.
 - 1.3. Fața pumnului drept este presată în centrul palmei stângi.
 - 1.4. Mâinile se țin în dreptul pieptului, la o distanță de 20-30 cm față de corp.



2. Salutul cu paloșul

- 2.1. Se ia poziția drepti, cu picioarele apropiate.
- 2.2. Paloșul se ține în mâna stângă, cu cotul îndoit și lama orizontală în dreptul pieptului, cu tăișul orientat în sus.
- 2.3. Prima articulație a degetului mare stâng este presată în centrul palmei drepte. Mâinile se țin în dreptul pieptului, la o distanță de 20-30 cm față de corp.



3. Salutul cu sabia

- 3.1. Se ia poziția drepti, cu picioarele apropiate.
- 3.2. Sabia se ține în mâna stângă, cu cotul îndoit și lama orizontală în dreptul pieptului, cu partea plată în contact cu porțiunea exterioară a antebrațului stâng.
- 3.3. Baza degetului arătător stâng este presată în centrul palmei drepte. Mâinile se țin în dreptul pieptului, la o distanță de 20-30 cm față de corp.



4. Salutul cu sulia/bastonul

- 4.1. Se ia poziția drepti, cu picioarele apropiate.
- 4.2. Mâna dreaptă apucă sulia sau bastonul în dreptul primei treimi al armei, cu cotul îndoit și arma ținută vertical în dreptul pieptului.

- 4.3. Palma stângă se deschide și prima articulație a degetului mare stâng este presată în centrul palmei drepte. Măinile se țin în dreptul pieptului, la o distanță de 20-30 cm față de corp.



5. Salutul cu două arme

- 5.1. În cazul probelor în care se folosesc două arme, acestea trebuie ținute împreună într-o singură mână, asemenea salutului cu paloșul, sabia, sulita sau bastonul, descrise mai sus.

- 5.1.1. Dacă acest lucru nu este practic, armele pot fi ținute cu ambele mâini, iar privirea trebuie îndreptată către arbitrul judecător, pentru salut.

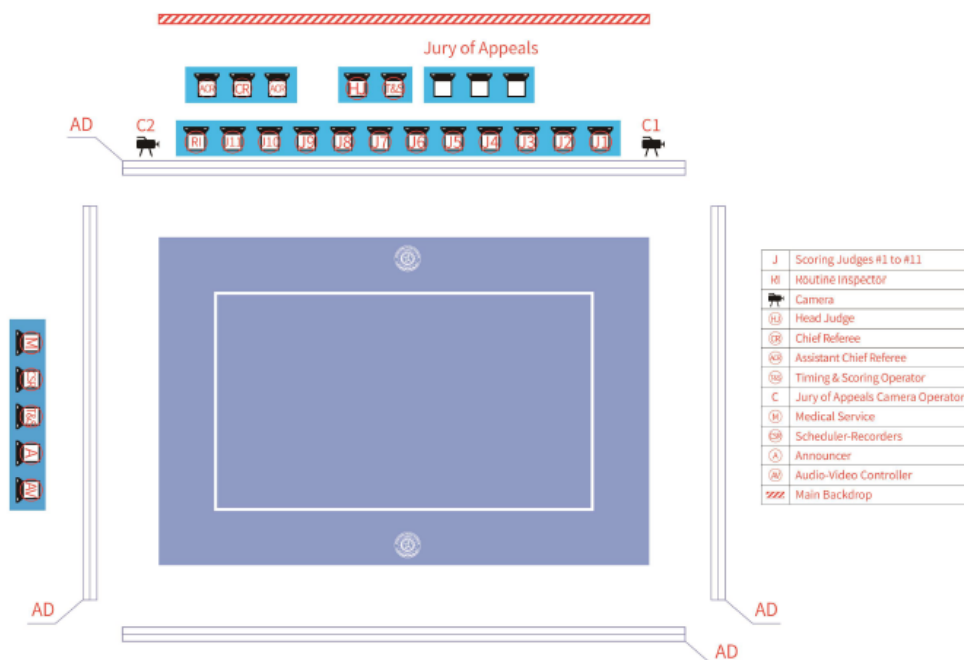
Articolul 41. Alte detalii

1. Inspecția armelor

- 1.1. În cazul armelor scurte, sportivul îi va înmâna oficialului arma ținută vertical, cu vârful orienat în jos.
- 1.2. În cazul armelor lungi, sportivul îi va înmâna oficialului arma ținută vertical, cu vârful orienat în sus.

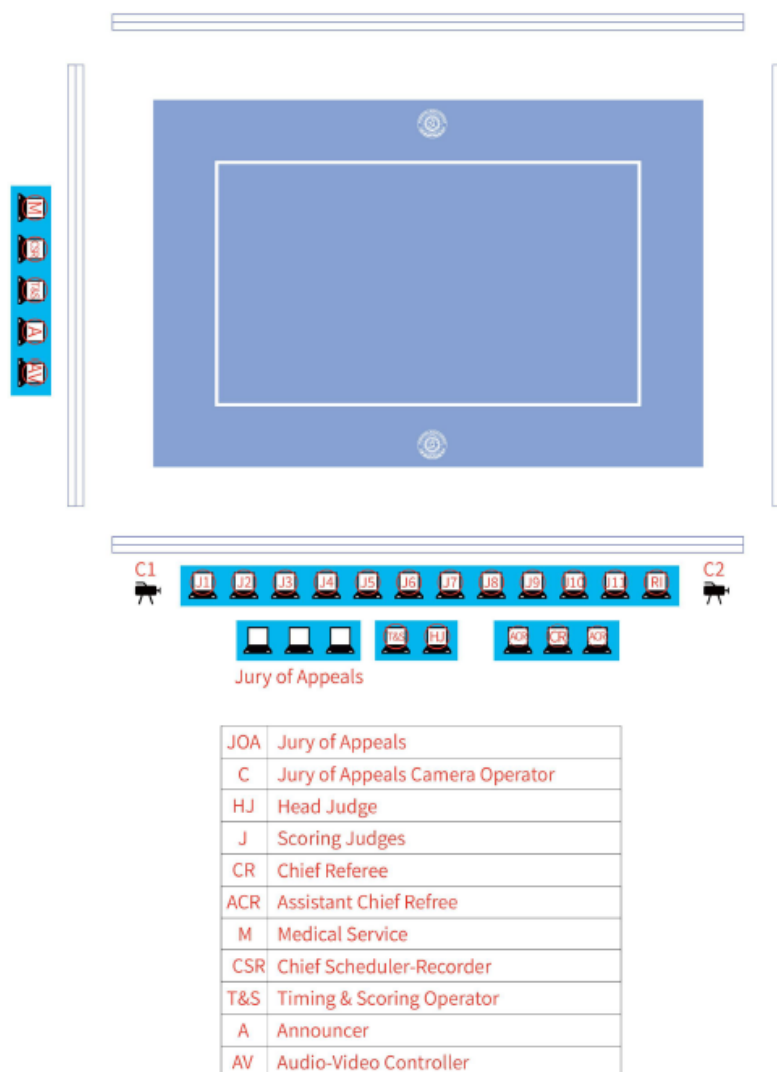
CAPITOLUL VIII – SUPRAFAȚA DE CONCURS ȘI AMPLASAREA ARBITRILOR

Articolul 42. Diagrama zonei de concurs



Articolul 43. Amplasarea arbitrilor

1. Diagrama amplasării arbitrilor



1.1. Exemplu:

1.1.1. J1, J5, J9 – grupa A

1.1.2. J2, J4, J6, J8, J10 – grupa B

1.1.3. J3, J7, J11 – grupa C

1.1.4. J12 – inspectorul

2. Zona de concurs

2.1. O suprafață de concurs

2.1.1. Scaunele arbitrilor se vor amplasa pe două rânduri, cu distanță de 120-150 cm între ele.

2.1.2. Rândul din spate va fi urcat cu 40 cm față de primul rând.

2.1.3. Juriul de Apel și Arbitrul Șef vor sta pe același rând.

2.2. Două sau mai multe suprafețe de concurs

2.2.1. Juriul de Apel la fi așezat la mijloc, între suprafețele de concurs.

II. METODELE DE ARBITRAJ ÎN COMPETIȚIA DE TAOLU

CAPITOLUL I – FUNCȚII ȘI RESPONSABILITĂȚI

Secțiunea 1 Arbitrii și oficialii competiției

1. Arbitrii

1.1. Arbitrul șef

- 1.1.1. Conduce echipa de arbitraj și supraveghează toate aspectele legate de arbitraj pentru competiție.
- 1.1.2. Organizează echipa de arbitri și se asigură că regulamentele sunt recapitulate și studiate înainte de competiție. Organizează și conduce cursurile de reîmprospătare a cunoștințelor arbitrilor.
- 1.1.3. Inspectează sala în care se va desfășura competiția, materialele necesare pentru arbitraj și documentele aferente.
- 1.1.4. Participă la ședința tehnică de dinaintea competiției și prezintă un raport cu aspectele principale legate de competiție. Supraveghează tragerea la sorți.
- 1.1.5. Asistă și îndrumă crancierii, tehnicienii de sunet și video, dacă este necesar.
- 1.1.6. Cu o zi înainte de începerea competiției, organizează grupul de arbitri, inclusiv operatorii sistemului de punctare electronică, crancierii, tehnicienii de sunet și operatorii de camere video pentru a participa la o simulare a competiției.
- 1.1.7. Cu 30 minute înainte de începerea fiecărei sesiuni a competiției, organizează o ședință de pregătire cu toți arbitrii, iar la finalul fiecărei sesiuni o ședință pentru concluzii.
- 1.1.8. În timpul unei sesiuni de concurs, poate înlocui arbitrii dacă este necesar și are dreptul de a lua măsuri disciplinare împotriva celor care au comis erori grave.
- 1.1.9. Revizuieste și aprobă rezultatele competiției.

1.2. Asistentul arbitrului șef

- 1.2.1. Lucrează sub conducerea arbitrului șef.
- 1.2.2. Înlocuiește arbitrul șef atunci când acesta absentează.

1.3. Arbitrul judecător

- 1.3.1. Lucrează sub conducerea arbitrului șef.
- 1.3.2. Conduce grupul de studiu al arbitrilor înainte de începerea competiției. Participa la competiția de probă (simularea).
- 1.3.3. Este responsabil pentru revizuirea documentelor depuse de sportivi cu privire la elementele de dificultate și tehnicile obligatorii.
- 1.3.4. Supraveghează respectarea regulamentului și, dacă este necesar, gestionează orice notificare de neconformitate de rutină, anunțată de inspector.
- 1.3.5. Deduce puncte pentru încălcările limitelor de timp și/sau pentru erori coregrafice. Acordă puncte bonus pentru executarea cu succes a tehnicilor inovatoare înregistrate.
- 1.3.6. Sfătuiește arbitrul șef să ia măsuri disciplinare împotriva unui arbitru care a comis erori grave.

1.4. Arbitrii de linie

- 1.4.1. Lucrează sub îndrumarea arbitrului judecător. Participă la cursurile de reîmprospătare a cunoștințelor de arbitraj și la simularea competiției. Studiază regulamentele și se pregătește pentru competiție.
- 1.4.2. Aplică regulile și regulamentul competiției. Arbitrează independent și imparțial, conform cu regulamentul și își ia notițe detaliate pentru fiecare sportiv.
- 1.4.3. Echipa de Arbitri A este responsabilă cu evaluarea calității mișcărilor
- 1.4.4. Echipa de Arbitri B este responsabilă cu evaluarea demonstrației în ansamblu
- 1.4.5. Echipa de Arbitri C este responsabilă evaluarea mișcărilor de dificultate
- 1.5. Inspectorul
 - 1.5.1. Lucrează sub îndrumarea arbitrului judecător. Cunoaște în totalitate regulile, regulamentele și toate probele standard, precum și conținutul obligatoriu în cazul probelor opționale. Participă la cursurile de reîmprospătare a cunoștințelor de arbitraj și la simularea competiției.
 - 1.5.2. Aplică regulile și regulamentul competiției. Evaluează conținutul evoluției fiecărui sportiv și își ia notițe detaliate pentru fiecare sportiv.
 - 1.5.3. Informează imediat arbitrul judecător în cazul în care execuția și coregrafia unui sportiv nu sunt conforme cu cerințele.
- 1.6. Responsabil cu programarea și înregistrarea
 - 1.6.1. Este responsabil pentru toate lucrările de înregistrare. Alocă munca în conformitate cu cerințele evenimentului.
 - 1.6.2. Organizează sesiuni de studiu pentru grupul de înregistrare pentru a revizui regulile competiției, regulamentele.
 - 1.6.3. Examinează toate formularele de înregistrare depuse de sportivi (cu elementele de dificultate și mișcările obligatorii). Este responsabil pentru aplanificarea întâlnirilor, a sesiunilor de antrenament ale sportivilor și a programului competiției.
 - 1.6.4. Alcătuiește listele de start ale sportivilor și toate celelalte formulare de competiție.
 - 1.6.5. Inspectează și acceptă toate aspectele legate de coregrafie și premiile aferente.
 - 1.6.6. Participă la ședința tehnică. Efectuează ceremonia de tragere la sorți și ordinea probelor.
 - 1.6.7. Participă, alături de secretarii de concurs și toți ceilalți arbitri, la competiția de probă (simularea).
 - 1.6.8. Sosește la locul de desfășurare cu cel puțin 45 de minute înainte de începerea sesiunii de concurs și efectuează toate lucrările de pregătire necesare.
 - 1.6.9. Trimite lista finală cu sportivii arbitrului șef, operatorilor sistemului electronic de punctare și craitorilor la timp.
 - 1.6.10. Examinează rezultatele competiției și clasamentul.
 - 1.6.11. Redactează rezultatele competiției.
- 1.7. Responsabil al secretarilor de concurs
 - 1.7.1. Organizează și pregătește listele de prezență și delegă atribuții în conformitate cu cerințele.
 - 1.7.2. Organizează sesiunile de studiu ale persoanelor care fac prezența (marshal) pentru a revizui regulile și regulamentele.
 - 1.7.3. Inspectează și aprobă listele de prezență.

- 1.7.4. Colaborează cu comitetul de organizare pentru a confirma intrarea și ieșirea pe suprafața de competiție, precum și pentru stabilirea zonei în care se face prezența.
- 1.7.5. Asigură participarea la competiția de probă (simularea).
- 1.7.6. Sosește la locul de desfășurare cu 45 de minute înainte de începerea sesiunii de competiție și efectuează toate pregătirile necesare.
- 1.7.7. Inspectează armele și uniformele tuturor concurenților.
- 1.7.8. Livrează la timp lista finală a sportivilor prezenți către programatorul-înregistrator șef.

2. Oficialii tehnici ai competiției

2.1. Secretar responsabil cu programarea și înregistrarea

- 2.1.1. Organizează și pregătește activitățile în conformitate cu cerințele șefului responsabililor cu programarea și înregistrarea.
- 2.1.2. Studiază regulile, regulamentele și standardele competiției. Participa la competiția de probă (simularea).
- 2.1.3. Examinează formularele de înregistrare în conformitate cu cerințele:
 - Numărul de participanți
 - Numele complet al sportivului
 - Data de naștere a sportivului
 - Probele la care participă sportivul
 - Compilează statistici
- 2.1.4. Compilează agendele întâlnirilor, programele de antrenament și orarele competițiilor, precum și broșura evenimentului.
- 2.1.5. Examinează formularele de înregistrare cu elementele de dificultate și tehnicile obligatorii.
- 2.1.6. În urma ceremoniilor de tragere la sorți, tipărește lista de start a fiecărei probe.
- 2.1.7. Pregătește diferitele formulare necesare concursului.
- 2.1.8. Pregătește avizierele concursului. Publică diversele anunțuri pe aceste panouri în timp util.
- 2.1.9. Imprimă diplomele și le distribuie în timp util.
- 2.1.10. Înainte de începerea fiecărei ceremonii de decernare a medaliilor, predă listele cu numele sportivilor șefului responsabililor cu programarea și înregistrarea, cranicilor și grupului de decernare a medaliilor.
- 2.1.11. Pregătește, tipărește și distribuie rezultatele finale.

2.2. Marshalii (persoanele care se ocupă cu efectuarea prezenței sportivilor)

- 2.2.1. Organizează și pregătește activitățile în conformitate cu cerințele șefului responsabililor cu programarea și înregistrarea.
- 2.2.2. Studiază regulile, regulamentele și standardele competiției. Participa la competiția de probă (simularea).
- 2.2.3. Asigură efectuarea prezenței sportivilor. Pentru prima strigare, competitorii trebuie să se prezinte la locul special amenajat cu 30 de minute înaintea începerii probei, pentru verificarea vestimentației și a aparatelor (armelor). A doua strigare va fi efectuată cu 20 de minute înaintea probei. Strigarea finală are loc cu 10 minute înainte de începerea probei.
- 2.2.4. Cu 5 minute înainte de începerea probei, conduce sportivii la zona de așteptare.

- 2.2.5. Conduce sportivii la suprafața de concurs și îi instruiește ca în momentul în care competitorul este prezentat, acesta trebuie să salute arbitrul judecător cu palma și pumnul.
- 2.2.6. Înainte ca sportivii să intre pe suprafața de concurs, verifică acreditarea și confirmă identitatea acestora.
- 2.2.7. Conduce sportivii pe suprafața de concurs și în afara acesteia după ce își încheie evoluția.
- 2.2.8. Efectuează prezența înainte de începerea ceremoniei de decernare a medaliilor.
- 2.3. Cronometrul
 - 2.3.1. Studiază regulile, regulamentele și standardele competiției. Participa la competiția de probă (simularea).
 - 2.3.2. Cronometrul va porni cronometrul în momentul în care competitorul începe mișcarea și îl va opri atunci când competitorul adoptă postura stând drept (la finalul Taolu-ului).
- 2.4. Persoana responsabilă cu înregistrarea notei finale
 - 2.4.1. Studiază regulile, regulamentele și standardele competiției. Participă la competiția de probă (simularea).
 - 2.4.2. Înregistrează cu precizie nota acordată de fiecare arbitru și calculează nota finală, pe care o raportează arbitrului judecător în timp util.
- 2.5. Crainicul
 - 2.5.1. Are o bună înțelegere a regulamentului competiției, a regulilor evenimentului, a caracteristicilor wushu și a altor aspecte importante legate de eveniment.
 - 2.5.2. Se familiarizează cu informațiile despre sportivi, arbitri și membrii Juriului de Apel.
 - 2.5.3. Participă la competiția de probă (simularea).
 - 2.5.4. Sosește la locul de desfășurare cu 1 oră înainte de începerea sesiunii de concurs. Prezintă aspecte ale acelei competiții, precum și despre wushu în general, caracteristicile evenimentului și alte puncte de interes pentru public.
 - 2.5.5. Anunță începutul competiției. Prezintă membrii Juriului de Apel, precum și arbitrii care oficiază în timpul unei sesiuni.
 - 2.5.6. Anunță scorul final al fiecărui sportiv.
 - 2.5.7. Anunță orice informație din partea comitetului de organizare. În caz de urgență, anunță în timp util măsurile care trebuie luate de toți.
 - 2.5.8. Dirijează ceremonia de decernare a medaliilor.
- 2.6. Tehnicienii de sunet
 - 2.6.1. Pregătesc melodiile pentru ceremoniile de deschidere, premiere și închidere a competiției.
 - 2.6.2. Redau muzica pentru sportivi în timpul sesiunilor de antrenament. Stochează muzica respectivă în locația corectă pe computer.
 - 2.6.3. Participă la competiția de probă (simularea).
 - 2.6.4. Soses la locul de desfășurare cu 1 oră înainte de începerea sesiunii de concurs și redau materialele audio/vizuale respective.
 - 2.6.5. Redau muzica generală necesară în timpul evenimentului, precum și în timpul ceremoniei de decernare a medaliilor.
 - 2.6.6. Redau muzica fiecărui sportiv în timpul evoluției sale.
- 2.7. Operatorii camerelor video

- 2.7.1. Se asigură că toate echipamentele video funcționează corespunzător.
- 2.7.2. Participă la competiția de probă (simularea).
- 2.7.3. Înregistrează video întreaga evoluție a fiecărui sportiv, fără întreruperi.
- 2.7.4. Poate reda o înregistrare în timpul competiției.
- 2.7.5. Poate părăsi competiția doar la încheierea acesteia.
- 2.7.6. Furnizează întreg materialul video federației, pentru arhivare.

Secțiunea 2 – Membrii Juriul de Apel

1. Președintele

- 1.1. Prezidează Juriului de Apel.
- 1.2. Inspectează echipamentul juriului de apel.
- 1.3. Participă la ședința tehnică și raportează principalele aspecte legate de procesul de contestație.
- 1.4. Nu va accepta contestațiile depuse după termenul de cincisprezece minute de la încheierea probei în cauză.
- 1.5. Va accepta contestațiile doar însoțite de taxa de contestație, în cuantumul stabilit de federație.
- 1.6. Gestionează procesul de analiză a contestației prin revizuirea video și supraveghează procesul de deliberare și vot al juriului. Raportează prompt verdictul juriului, în scopuri de înregistrare.
- 1.7. În cazul în care se constată că o contestație este justificată, scorul final al sportivului va fi modificat, iar taxa de contestație va fi rambursată echipei.

2. Membrii

- 2.1. Își desfășoară activitatea conform cerințelor președintelui comisiei.
- 2.2. Analizează și deliberează o contestație, în funcție de conținutul acesteia.

CAPITOLUL II – CRITERII ȘI METODE DE PUNCTARE

Secțiunea 1 – Evaluarea calității mișcărilor (grupa A de arbitraj)

1. Standarde și specificații pentru depunctările tehnicilor

1.1. Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu și Gunshu

1.1.1. Categoriile de tehnici, criterii pentru depunctare și codurile aferente tehnicilor în Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu și Gunshu (Tabelul 2-1-1)

Tip	Tehnica	Criterii pentru depunctare	Cod
Tehnici de palmă	Quan (Pumn)	- Fața pumnului este neuniformă - Degetul mare nu presează pe al doilea segment al degetului mijlociu	01
	Zhang (Palmă)	- Degetul mare nu este îndoit și ținut strâns - Celelalte patru degete nu sunt drepte și apropiate	02
	Gou Shou (Cârlig)	- Vârfurile celor cinci degete nu sunt împreunate - Încheietura mâinii nu este complet îndoită	03
	Jian Zhi (Degete sabie)	- Degetele arătător și mijlociu nu sunt drepte și apropiate - Degetul mare nu presează pe degetele inelar și mic	04
Pozitii de echilibru	Ban Jiao Chao Tian Zhi Li (Aducerea piciorului la nivelul capului și menținerea lui în poziție de echilibru cu călcâiul sus) Ce Ti Bao Jiao Zhi Li (Prinderea piciorului din lovitură laterală, la nivelul capului, și menținerea lui în poziție de echilibru)	- Piciorul de sprijin este îndoit - Piciorul ridicat este îndoit	10
	Hou Ti Bao Jiao Zhi Li (Lovitura în spate cu menținerea piciorului)	Trunchiul se apleacă înainte mai mult de 45°	11
	Yang Shen Ping Heng (Ridicarea piciorului în față, cu trunchiul lăsat pe spate)	Piciorul ridicat este sub nivelul orizontal	12
	Shi Zi Ping Heng (Cumpăna cu brațele întinse în lateral)	- Trunchiul este sub nivelul orizontal - Piciorul de sprijin este îndoit	13
	Kou Tui Ping Heng (Picioarele încrucișate prin spate)	Coapsa piciorului de sprijin nu este în zona nivelului orizontal	14
	Pan Tui Ping Heng (Picioarele încrucișate prin față)		

	Ce Shen Ping Heng (Poziție de echilibru stând înclinat lateral) Tan Hai Ping Heng (Poziția de echilibru „explorând oceanul”)	• Picioarul de sprijin este îndoit • Picioarul ridicat este îndoit	15
	Wang Yue Ping Heng (Poziția de echilibru „privind la lună”)	• Trunchiul este ținut mai sus de 45° deasupra nivelului orizontal • Talia nu este răsucită înspre înapoi, în direcția piciorului de sprijin • Talpa piciorului îndoit ridicat nu este complet extinsă	16
Tehnici de picioare	Qian Sao Tui (Secerare în față)	• Coapsa piciorului de sprijin este deasupra nivelului orizontal • Talpa piciorului care seceră părăsește carpeta • Picioarul care seceră este vizibil îndoit mai mult de 45°	20
	Huo Sao Tui (Secerare în spate)	• Talpa piciorului care seceră părăsește carpeta • Picioarul care seceră este vizibil îndoit mai mult de 45°	21
	Die Shu Cha (Aterizarea în șpagat)	• Talpa piciorului din față se orientează către interior și atinge carpeta • Picioarul din spate este vizibil îndoit mai mult de 45°	22
	Tan Tui (Lovitură plesnită) Deng Tui (Lovitură împinsă cu călcâiul) Chuai Tui (Lovitură laterală)	• Picioarul care lovește nu face tranziția de la vizibil îndoit (mai mult de 45°) la complet întins	23
	Zheng Ti Tui (Lovitură în față cu piciorul întins) Ce Ti Tui (Lovitură în lateral cu piciorul întins)	• Unul sau ambii genunchi sunt îndoiți în punctul culminant al loviturii • Călcâiul piciorului de sprijin se ridică de pe carpetă	24
	Li He Pai Jiao (Lovitură plesnită înspre interior) Bai Lian Pai Jiao (Lovitură plesnită înspre exterior) Dan Pai Jiao (Lovitură plesnită frontală)	• Degetele piciorului plesnit sunt mai jos de nivelul umărului • Bătaia lipsește sau nu se aude	25

	Ti Xi Du Li (Stând într-un picior)	• Genunchiul ridicat este mai jos de nivelul taliei • Talpa piciorului ridicat nu este orientată înspre interior, iar vârful piciorului nu punctează în jos	26
Sarituri	Teng Kong Fei Jiao (Săritură cu piciorul plesnit înainte) Teng Kong Shuang Fei Jiao (Săritură cu ambele picioare plesnite înainte) Xuan Feng Jiao (Săritura „vârtej”) Teng Kong Bai Lian (Săritura „lotus”)	• Degetele piciorului plesnit sunt mai jos de nivelul umărului • Bătaia lipsește sau nu se aude	30
	Teng Kong Zheng Ti Tui (Săritură în față cu piciorul întins)	• Piciorul care atârna este îndoit în punctul culminant al săriturii	31
	Ce Kong Fan (Roata fără mâini) Ce Kong Fan Zhuan Ti 360° (Roata fără mâini cu răsucire completă)	• Unul sau ambele picioare sunt vizibil îndoite (mai mult de 45°) în timpul săriturii	32
	Xuan Zi (Săritura „fluturașul”) Xuan Zi Zhuan Ti (Săritura „fluturașul” cu rotație completă)	• Trunchiul este mai sus de 45° în timpul săriturii • Unul sau ambele picioare sunt vizibil îndoite (mai mult de 45°) în timpul săriturii	33
	Teng Kong Jian Tan (Săritură plesnită) Teng Kong Deng Tui (Săritură cu împingerea călcâiului)	• Piciorul care lovește nu face tranziția de la vizibil îndoit (mai mult de 45°) la complet întins • Piciorul care lovește este sub nivelul orizontal în punctul culminant al săriturii	34
Pozitii	Gong Bu (Poziția arcasului)	• Proiecția genunchiului piciorului din față nu este perpendiculară pe sol • Coapsa piciorului din față nu e paralelă cu solul • Orice parte a tălpii piciorului din spate se ridică vizibil de pe carpetă • Degetele piciorului din spate nu sunt orientate în interior	50
	Ma Bu (Poziția călărețului)	• Coapsele nu sunt paralele cu solul • Picioarele sunt depărtate mai puțin de o lățime de umeri • Unul/ambii genunchi sunt orientați spre interior • Unul/ambelă călcâie se ridică de pe carpetă • Unul/ambelă vârfuri ale picioarelor sunt orientate către exterior 45° sau mai mult	51
	Xu Bu (Pasul gol)	• Călcâiul piciorului din spate se ridică de pe carpetă • Coapsa piciorului îndoit nu este paralelă cu solul	52

	Pu Bu (Pasul ghemuit)	• Bicepsul femural al piciorului îndoit nu este în totalitate în contact cu gamba • Piciorul extins nu este complet întins • Talpa piciorului extins nu este orientată către interior și nu se află în totalitate pe carpetă	53
	Xie Bu (Poziția cu picioarele încrucișate)	• Picioarele nu sunt încrucișate • Fesierii nu sunt ating gamba piciorului îndoit	54
	Zuo Pan (Stând cu picioarele încrucișate)	• Niciunul din fesieri nu ating carpeta • Oricare din cele două picioare nu atinge carpeta	58
Arme	Gua Jian (Blocaj la nivel superior cu sabia) Liao Jian (Lovitură ascendentă cu sabia)	• Sabia și antebrațul sunt aliniate • Nu se formează un cerc vertical evident	60
	Wo Jian (Prinderea sabiei)	• Orice deget se înfășoară în jurul părții superioare a mânerului și atinge lama sabiei	61
	Chan Tou Guo Nao (Învăluire cu paloșul)	• Paloșul este prea depărtat de corp în momentul efectuării tehnicilor	62
	Lan Qiang (Blocaj înspre exterior cu sulita) Na Qiang (Blocaj înspre interior cu sulita) Zha Qiang (Împungere cu sulita)	• Vârful sulitei nu se mișcă în arc de cerc • Capătul sulitei iese în afara mâinii la priză • Mâna care împunge și axul sulitei nu formează o linie dreaptă orizontală	63
	Ping Lun Gun (Fluturarea orizontală a bastonului)	• Nu se formează un cerc orizontal evident	64
	Li Wu Hua Qiang/Gun (Figura 8 verticală cu sulita/bastonul) Shuang Shou Ti Liao Hua Gun (Uppercut vertical cu bastonul cu ambele mâini)	• Sulita sau bastonul nu se rotesc într-un plan vertical evident	65
	Qi Xie Pao Jie (Aruncarea și prinderea armei)	• Prinderea armei cu brațele încrucișate • Ratarea prinderii armei cu o singură mână (pt baston/sulita) • Ratarea prinderii armei de mâner (pt sabie/paloș)	66

1.1.2. Standarde de depunțare în Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu și Gunshu

- Într-o singură tehnică, dacă se identifică mai multe greșeli, se depunțează o singură dată 0.1 puncte.
- Într-un singur grup de mișcări, dacă se identifică aceeași greșeală tehnică de armă de 2 sau mai multe ori, se depunțează o singură dată 0.1 puncte.
- Pentru pozițiile de echilibru care sunt menținute mai puțin de 2 secunde, se depunțează 0.1 puncte.
- „Nu se formează un cerc orizontal evident” sau „Nu se formează un cerc vertical evident” se referă la vârful armei care se rotește într-un unghi mai mare de 45° în afara planului orizontal/vertical.

1.2. Nanquan, Nandao și Nangun

1.2.1. Categorii de tehnici, criterii pentru depunere și codurile aferente tehnicilor în Nanquan, Nandao și Nangun (Tabelul 2-1-2)

Tip	Tehnica	Criterii pentru depunere	Cod
Tehnici de palmă	Quan (Pumn)	- Fața pumnului este neuniformă - Degetul mare nu presează pe al doilea segment al degetului mijlociu	01
	Hu Zhao (Gheara de tigru)	- Cele cinci degete nu sunt depărtate, iar primele două încheieturi ale fiecărui deget nu sunt îndoite - Centrul palmei nu este presat înspre exterior	02
	He Zui (Ciocul cocorului)	- Vârfurile celor cinci degete nu sunt adunate - Încheietura este îndoită la momentul lovirii	03
	Dan Zhi Zhang (Palma cu un deget)	- Degetul arătător nu este drept - Celelalte patru degete nu sunt strâns îndoite	04
Tehnici de picioare	Qian Sao Tui (Secerare în față)	- Coapsa piciorului de sprijin este deasupra nivelului orizontal - Talpa piciorului care seceră părăsește carpeta - Piciorul care seceră este vizibil îndoit mai mult de 45°	20
	Heng Cai Tui (Lovitură orizontală împinsă) Deng Tui (Lovitură împinsă cu călcâiul) Hu Wei Tui (Lovitura „coada tigrului”)	Piciorul care lovește nu face tranziția de la vizibil îndoit (mai mult de 45°) la complet întins	23
	Zhuan Shen Hou Bai Tui (Lovitură în spate prin întoarcere)	- Piciorul care lovește este îndoit - Degetele piciorului care lovește nu depășesc nivelul taliei	25
	Ti Xi Du Li (Stând într-un picior)	- Genunchiul ridicat este mai jos de nivelul taliei - Talpa piciorului ridicat nu este orientată înspre interior, iar vârful piciorului nu punctează în jos	26
	Heng Ding Tui (Lovitură orizontală cu unghia)	- Piciorul care lovește nu face tranziția de la vizibil îndoit (mai mult de 45°) la complet întins - Degetele piciorului care lovește nu sunt retrase după lovitură - Piciorul care lovește nu parcurge o traiectorie orizontală înspre cealaltă parte a corpului	27

Sarituri	Teng Kong Fei Jiao (Săritură cu piciorul plesnit înainte) Xuan Feng Jiao (Săritura „vârtej”) Teng Kong Bai Lian (Săritura „lotus”)	- Degetele piciorului plesnit sunt mai jos de nivelul umărului - Bătaia lipsește sau nu se aude	30
	Ce Kong Fan (Roata fără mâini)	Unul sau ambele picioare sunt vizibil îndoite (mai mult de 45°) în timpul săriturii	32
Tehnici de rostogolire	Teng Kong Pan Tui 360° Ce Pu (Săritură 360° cu picioarele încrucișate și cădere într-o parte)	Degetele piciorului care lovește nu depășesc nivelul capului	40
	Teng Kong Shuang Ce Chuai (Lovitură dublă laterală în săritură)	Picioarele care lovesc nu sunt apropiate sau sunt vizibil îndoite în timpul săriturii	42
Poziții	Gong Bu (Poziția arcasului)	- Coapsa piciorului din față nu se află între nivelul orizontal și 45° deasupra nivelului orizontal (excluzând 45°) - Orice parte a tălpii piciorului din spate se ridică vizibil de pe carpetă - Degetele piciorului din spate nu sunt orientate în interior	50
	Ma Bu (Poziția călărețului)	- Coapsele nu se află între nivelul orizontal și 45° deasupra nivelului orizontal (excluzând 45°) - Picioarele sunt depărtate mai puțin de o lățime de umeri - Unul sau ambii genunchi sunt orientați spre interior - Unul sau ambele călcâie se ridică de pe carpetă	51
	Xu Bu (Pasul gol)	- Coapsa piciorului îndoit nu se află între nivelul orizontal și 45° deasupra nivelului orizontal (excluzând 45°) - Genunchiul și degetele piciorului de sprijin nu sunt aliniate	52
	Pu Bu (Pasul ghemuit)	- Bicepsul femural al piciorului îndoit nu este în totalitate în contact cu gamba - Piciorul extins nu este complet întins - Talpa piciorului extins nu este orientată către interior și nu se află în totalitate pe carpetă	53

	Die Bu (Poziția fluturelui)	• Partea interioară a gambei piciorului îngenunchiat nu se află complet pe carpeta • Partea interioară a călcâiului piciorului îngenunchiat nu se află complet pe carpeta	55
	Gui Bu (Poziția cu un genunchi îndoit)	• Genunchiul piciorului îndoit atinge carpeta • Fesierul nu stă complet pe gamba piciorului îndoit	56
	Qi Long Bu (Poziția „călărind dragonul”)	• Coapsa piciorului din față nu se află între nivelul orizontal și 45° deasupra nivelului orizontal (excluzând 45°) • Genunchiul piciorului din spate atinge carpeta	57
Arme	Chan Tou Guo Nao (Învăluire cu paloșul)	• Paloșul este prea depărtat de corp în momentul efectuării tehnicilor	62
	Ding Gun (Împingerea bastonului)	• Capătul bastonului nu atinge ferm carpeta • Vârful bastonului este mai jos de nivelul capului	67

1.2.2. Standarde de depunțare în Nanquan, Nandao și Nangun

- Într-o singură tehnică, dacă se identifică mai multe greșeli, se depunțează o singură dată 0.1 puncte.
- Într-un singur grup de mișcări, dacă se identifică aceeași greșeală tehnică de armă de 2 sau mai multe ori, se depunțează o singură dată 0.1 puncte.
- Este permis să se omită bătaia (lovirea palmei cu piciorul care execută tehnica) pentru săritura Teng Kong Bai Lian (Săritura „lotus”).

1.3. Taijiquan și Taijijian

1.3.1. Categorii de tehnici, criterii pentru depunctare și codurile aferente tehnicilor în Taijiquan și Taijijian (Tabelul 2-1-3)

Tip	Tehnica	Criterii pentru depunctare	Cod
Tehnici/forme de palmă și postura corpului	Quan (Pumn)	- Fața pumnului este neuniformă - Degetul mare nu presează pe al doilea segment al degetului mijlociu	01
	Zhang (Palmă)	- Celelalte patru degete sunt apropiate (excluzând tehnicile speciale) - Degetele sunt complet întinse - Palma nu este rotunjită (excluzând tehnicile speciale) - Centrul palmei nu este tras înspre interior și rotunjit (excluzând tehnicile speciale)	02
	Jian Zhi (Degete sabie)	- Degetele arătător și mijlociu nu sunt drepte și apropiate - Degetul mare nu presează pe degetele inelar și mic	04
	Tehnici de brațe	- Cotul este ridicat - Mâna este extinsă - Axila este închisă	05
	Postura corpului	- Capul și corpul nu sunt aliniate - Umerii sunt cocoșați - Zona lombară este îndoită - Umerii sunt ridicați - Talia este răsucită - Fesierii sunt curbați în exterior	06
Pozitii de echilibru	Dishi Qian Deng Cai Jiao Ping Heng (Lovitură cu călcâiul în coborâre și menținere)	- Călcâiul piciorului de sprijin se ridică - Piciorul care lovește e îndoit - Vârful piciorului care lovește nu este orientat înspre exterior	17
	Qian Ju Tui Di Shi Ping Heng (Coborâre cu piciorul întins înainte)	Piciorul întins coboară sub nivelul orizontal în orice moment al executării tehnicii	18
	Hou Cha Tui Di Shi Ping Heng (Pozitie de echilibru joasa cu piciorul inserat prin spate)	Talpa piciorului inserat atinge carpeta	19

Tehnica de picioare	Die Cha (Semi șpagat)	- Picioarul din față se orientează înspre interior și atinge carpeta - Unghiul dintre picioare este mai mic sau egal cu 45°	22
	Fen Jiao (Loviură cu vârful)	- Picioarul ridicat este sub nivelul orizontal - Picioarul ridicat este îndoit	23
	Deng Jiao (Lovitură cu călcâiul)		
	Bai Lian Pai Jiao (Lovitura lotusului)	- Picioarul care lovește este îndoit în timpul execuției - Bătaia lipsește sau nu se aude	25
	Dan Pai Jiao (Lovitură frontală plesnită)		
	Ti Xi Du Li (Stând într-un picior)	Genunchiul ridicat este mai jos de nivelul taliei	26
Sărituri	Teng Kong Fei Jiao (Săritură cu piciorul plesnit înainte)	- Degetele piciorului plesnit sunt mai jos de nivelul umărului - Bătaia lipsește sau nu se aude	30
	Xuan Feng Jiao (Săritura „vârtej”)		
	Teng Kong Bai Lian (Săritura „lotus”)		
	Teng Kong Zheng Ti Tui (Săritură în față cu piciorul întins)	Picioarul care atârână este îndoit în punctul culminant al săriturii	31
Pozitii	Gong Bu (Pозиția arcasului)	- Proiecția genunchiului piciorului din față nu trece de punctul perpendicular pe sol sau depășește vârful piciorului - Coapsa piciorului din față nu se află între nivelul orizontal și 45° deasupra nivelului orizontal (excluzând 45°) - Orice parte a tălpii piciorului din spate se ridică vizibil de pe carpetă - Degetele piciorului din spate nu sunt orientate în interior - Genunchiul piciorului din spate se orientează înspre interior și trece de porțiunea medială a piciorului din spate	50

	Ma Bu (Poziția călărețului)	• Coapsele nu se află între nivelul orizontal și 45° deasupra nivelului orizontal (excluzând 45°) • Unul sau ambii genunchi sunt orientați spre interior și trec de porțiunea medială a picioarelor	51
	Xu Bu (Pasul gol)	• Călcâiul piciorului din față atinge carpet • Călcâiul piciorului din spate se ridică de pe carpetă • Genunchiul și degetele piciorului de sprijin nu sunt aliniate	52
	Pu Bu (Pasul ghemuit)	• Bicepsul femural al piciorului îndoit nu este în totalitate în contact cu gamba • Piciorul extins nu este complet întins • Talpa piciorului extins nu este orientată către interior și nu se află în totalitate pe carpetă	53
Pasi	Shang Bu (Pășire înainte) Tui Bu (Pășire de retragere) Jin Bu (Deplasare înainte) Gen Bu (Pas adăugat) Ce Xing Bu (Pașire laterală)	• Genunchiul și degetele piciorului de sprijin nu sunt aliniate • Târșâirea picioarelor la pășire (cu excepția tehnicilor speciale) • Centrul de greutate se mișcă în sus sau în jos pe parcursul deplasării • Piciorul este ridicat prea sus de la sol în timpul pășirii	59
Arme	Gua Jian (Blocaj la nivel superior cu sabia) Liao Jian (Lovitură ascendentă cu sabia)	• Sabia și antebrațul sunt aliniate • Nu se formează un cerc vertical evident	60
	Wo Jian (Prinderea sabiei)	• Orice deget se înfășoară în jurul părții superioare a mânerului și atinge lama sabiei	61
	Jiao Jian ()	• Vârful sabiei nu parcurge o traiectorie circulară bine definită	68

1.3.2. Standarde de depunțare în Taijiquan și Taijijian

- Într-o singură tehnică, dacă se identifică mai multe greșeli, se depunțează o singură dată 0.1 puncte.
- Într-un singur grup de mișcări, dacă se identifică aceeași greșeală tehnică de armă de 2 sau mai multe ori, se depunțează o singură dată 0.1 puncte.

- Într-un singur grup de mișcări, dacă se identifică aceeași greșeală tehnică de deplasare de 2 sau mai multe ori, se depunțează o singură dată 0.1 puncte.
- Într-un singur grup de mișcări, dacă se identifică aceeași greșeală tehnică de poziție de 2 sau mai multe ori, se depunțează o singură dată 0.1 puncte.
- „Într-un singur grup de mișcări” se referă la aceeași poziție, tehnică de brațe, tehnică de picioare, deplasare sau tehnică de armă, executate o dată, de două sau de mai multe ori într-o secvență.
- Într-un Taolu se pot depune de maxim 3 ori următoarele coduri: 01 (Quan), 02 (Zhang), 04 (Jian Zhi), 05 (Tehnici de brațe) și 06 (Postura corpului).

1.4. Duilian

1.4.1. Categoriile de tehnici, criterii pentru depunțare și codurile aferente tehnicilor în Duilian (Tabelul 2-1-4)

Tip	Criterii pentru depunțare	Cod	Tip	Criterii pentru depunțare	Cod
Metodă	Atacul departe de țintă	90	Colaborare	Ratarea tehnicii de atac sau de apărare	93
	Menținerea unei poziții nemișcate mai mult de 3 secunde	91		Așteptarea partenerului pentru a executa tehnica de atac	94
	Durata fără tehnici de atac sau de apărare mai mare de 3 secunde	92		Lovirea greșită a partenerului	95

1.4.2. Standarde de depunțare în Duilian

- Fiecare greșeală tehnică se depunțează cu 0.1 puncte.
- Greșelile tehnice se depunțează cumulativ, pe măsură ce apar.

1.5. Jiti

1.5.1. Categoriile de tehnici, criterii pentru depunțare și codurile aferente tehnicilor în Jiti (Tabelul 2-1-5)

Tip	Criterii pentru depunțare	Cod	Tip	Criterii pentru depunțare	Cod
Metodă	Deplasări, pozițiile, tehnicile de picioare nu îndeplinesc cerințele	90	Colaborare	Ratarea tehnicii de atac sau de apărare	93
	Săriturile, tehnicile de rostogolire nu îndeplinesc cerințele	91		Așteptarea partenerului pentru a executa tehnica de atac	94
	Tehnicile de armă nu îndeplinesc cerințele	92		Lovirea greșită a partenerului	95
				O tehnică executată neconform	96
				Formație neuniformă	97

1.5.2. Standarde de depunțare în Jiti

- Fiecare greșeală tehnică se depunțează cu 0.1 puncte.
- Greșelile tehnice se depunțează cumulativ, pe măsură ce apar.

2. Standarde și specificații pentru depunctările altor greșeli

2.1. Standarde și specificații pentru depunctările altor greșeli (Tabelul 2-1-6)

Tip	Criterii pentru depunctare	Cod
Pierderea echilibrului	• Trunchiul se clatină (depunctare 0.1 puncte) „sway”	70
	• Piciorul se mișcă în lateral „shuffle” sau face un pas „skip” (depunctare 0.1 puncte)	
	• Sprijin suplimentar (depunctare 0.2 puncte)	71
	• Cădere (depunctare 0.3 puncte)	72
Arme și costum	• Arma atinge carpetă (depunctare 0.1 puncte) – exceptând tehnicile speciale	73
	• Sportivul scapă priza pe armă (depunctare 0.1 puncte)	
	• Arma lovește corpul (depunctare 0.1 puncte) – exceptând tehnicile speciale	
	• Arma se deformează (depunctare 0.1 puncte)	
	• Arma se rupe (depunctare 0.2 puncte)	74
	• Arma este scăpată pe carpetă (depunctare 0.3 puncte)	75
	• Eșarfa paloșului, ciucurele sabiei, ciucurele suliiței, accesorii sau părți ale costumului cad pe carpetă (depunctare 0.1 puncte)	76
	• Eșarfa paloșului, ciucurele sabiei, ciucurele suliiței, accesorii sau părți ale costumului se încurcă în mâini sau corp (depunctare 0.1 puncte)	
Altele	• Poziția de echilibru nu este menținută cel puțin 2 secunde (depunctare 0.1 puncte)	77
	• Orice parte a corpului atinge carpetă în afara suprafeței de concurs (depunctare 0.1 puncte)	78
	• Sportivul uită o mișcare (depunctare 0.1 puncte)	79

2.2. Standarde pentru depunctările altor greșeli

- „Sway” se referă la trunchiul care se mișcă în două direcții opuse. Spre exemplu, atunci când un sportiv își pierde echilibrul și își apleacă trunchiul pentru a îl recăpăta, fie stânga-dreapta, fie față-spate, fie circular, se consideră „sway” și se depuncea ca atare.
- „Shuffle” se referă la situația când sportivul stă în picioare sau când aterizează fie pe ambele picioare, fie pe un singur picior. Dacă piciorul de sprijin se mișcă sau își schimbă poziția în lateral, se consideră „shuffle” și se depuncea ca atare.
- „Skip” se referă la situația când sportivul aterizează fie pe ambele picioare, fie pe un singur picior. Dacă piciorul de sprijin execută un pas Țopăit, se consideră „skip” și se depuncea ca atare.
- „Sprijin suplimentar” – atunci când un sportiv își pierde echilibrul (în mișcare sau într-o poziție) și folosește o mână, un cot, un genunchi, piciorul care nu este cel de sprijin (spre ex în cazul ti xi du li) sau arma ca sprijin suplimentar pentru a își recăpăta echilibrul. *(notă: dacă arma lovește carpetă în timpul unei mișcări, fără a fi aplicată orice fel de forță care ar putea să indice un sprijin suplimentar, se va depuncta codul 73 și nu 71)*
- „Cădere” – atunci când un sportiv își pierde echilibrul (în mișcare sau într-o poziție) și folosește ambele mâini, capul, partea superioară a brațului (porțiunea dintre cot și umăr), umărul, trunchiul, fesierii,

orice altă combinație de două sau mai multe părți ale corpului sau arma și o parte a corpului pentru a își recăpăta echilibrul. *(notă: în cazul duilian, atunci când coregrafia implică o cădere intenționată, aceasta nu va fi depunctată)*

- „Arma lovește corpul” – se depunctează atunci când în timpul executării unei tehnici de armă, aceasta atinge corpul din greșeală, atingerea nefăcând parte din tehnica respectivă.
- „Arma se deformează” – pentru depunctare, arma trebuie să fie deformată mai mult de 45°.
- Dacă un sportiv atinge carpeta în afara suprafeței de concurs cu orice parte a corpului, se consideră ieșire și se depunctează ca atare. Dacă arma atinge carpeta în afara suprafeței de concurs sau orice parte a corpului iese în plan spațial din carpeta, nu este considerată ieșire și nu se depunctează.
- Durata unei poziții de echilibru se calculează odata cu începutul poziției statice.
- Se consideră că sportivul a uitat o mișcare dacă face o pauză nemotivată în timpul execuției sau are mișcări haotice care indică faptul că a uitat.
- Când se produc două sau mai multe „alte greșeli” în aceeași mișcare pe parcursul Taolu-ului, deducerile se însumează.
- „Alte greșeli” se depunctează pe măsură ce se petrec, cumulativ.

Secțiunea 2 – Evaluarea evoluției în ansamblu (grupa B de arbitraj)

1. Evaluarea evoluției în ansamblu în cazul probelor cu elemente de dificultate

1.1. Criterii, categorii și valori pentru notarea evoluției în ansamblu în cazul probelor cu elemente de dificultate
(Tabelul 2-2-1)

Nivel	Grad	Punctaj	Criterii
Superior	1	3.00 – 2.91	Tehnicile sunt corecte; metoda este exactă; forță corespunzătoare; eliberarea corectă și eficientă a forței; acuratețea folosirii forței; coordonarea dintre privire, mâini, corp și picioare; prezența modificărilor de ritm; exprimarea corespunzătoare a stilului; sincronizarea între mișcări și muzică (acolo unde este cazul).
	2	2.90 – 2.71	
	3	2.70 – 2.51	
Mediu	4	2.50 – 2.31	Criteriile descrise mai sus, ce se regăsesc aplicate în mare măsură în exercițiu.
	5	2.30 – 2.11	
	6	2.10 – 1.91	
Inferior	7	1.90 – 1.61	Criteriile descrise mai sus, ce se regăsesc foarte slab aplicate în exercițiu.
	8	1.60 – 1.31	
	9	1.30 – 1.01	

2. Evaluarea evoluției în ansamblu în cazul probelor fără elemente de dificultate

2.1. Criterii, categorii și valori pentru notarea evoluției în ansamblu în cazul probelor fără elemente de dificultate, duilian și jiti (Tabelul 2-2-2)

Nivel	Grad	Punctaj	Criterii
Superior	1	5.00 – 4.81	Tehnicile sunt corecte; metoda este exactă; forță corespunzătoare; eliberarea corectă și eficientă a forței; acuratețea folosirii forței; coordonarea dintre privire, mâini, corp și picioare; prezența modificărilor de ritm; exprimarea corespunzătoare a stilului; sincronizarea între mișcări și muzică (acolo unde este cazul).
	2	4.80 – 4.51	
	3	4.50 – 4.21	
Mediu	4	4.20 – 3.81	Criteriile descrise mai sus, ce se regăsesc aplicate în mare măsură în exercițiu.
	5	3.80 – 3.41	
	6	3.40 – 3.01	
Inferior	7	3.00 – 2.51	Criteriile descrise mai sus, ce se regăsesc foarte slab aplicate în exercițiu.
	8	2.50 – 2.01	
	9	2.00 – 1.51	

Secțiunea 3 – Evaluarea elementelor de dificultate (grupa C de arbitraj)

1. Codificarea elementelor de dificultate

1.1. Poziții de echilibru și tehnici de picioare (tabelul 2-3-1)

Categorie	Prima cifră	Stare	A doua cifră	Tehnica de picioare	A treia cifră	Literă
Poziție de echilibru	1	În sus/Drept	1	Mișcare	1	A
Tehnică de picioare	2	În spate	2	Lovitură	2	B
		În față	3	Control	3	C
		Ghemuit	4	Secerare	4	
		Lateral	5			
		Răsucit	6			

1.2. Sărituri și tehnici de rostogolire (Tabelul 2-3-2)

Categorie	Prima cifră	Stare	A doua cifră	Direcția picioarelor	A treia cifră	Literă
Săritură	3	În sus/Drept	1	Niciuna	1	A
Tehnică de rostogolire	4	Rotație verticală	2	În față/În sus	2	B
		Rotație sagitală	3	Interior/Stânga	3	C
		Rotație frontală	4	Exterior/Dreapta	4	
		Rotație complexă	5	Înainte	5	
		Rotație	6	Înapoi	6	
				În jos	7	

1.3. Conexiuni și tehnici de aruncare și prindere a armei (Tabelul 2-3-3)

Pu Bu (pas ghemuit)	+0	Zuo Pan (stând cu picioarele încrucișate)	+6
Ma Bu (poziția călărețului)	+1	Gong Bu (poziția arcașului)	+7
Die Bu (poziția fluturelui)	+2	Qi Tiao Jiao Luo Di (aterizare pe un picior)	+8
Ti Xi Du Li (stând într-un picior)	+3	Aruncare + prindere	+9
Die Shu Cha (aterizarea în șpagat)	+4	Jian Shi (poziția foarfecei)	+10
Die Cha (semi șpagat)	+5	Xie Shi (poziția scorpionului)	+11

2. Specificații cu privire la elementele de dificultate (coduri, valori, conținut)

2.1. Specificații cu privire la conținutul mișcărilor de dificultate, punctajul și gradul acestora

2.1.1. Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu, Gunshu (Tabelul 2-3-4)

Categorie	Mișcările de dificultate, punctajul și gradul acestora					
	Gradul A (0.20)	Cod	Gradul B (0.30)	Cod	Gradul C (0.40)	Cod
Poziții de echilibru	Ban Jiao Chao Tian Zhi Li (Aducerea piciorului la nivelul capului și menținerea lui în poziție de echilibru cu călcâiul sus)	111A	Shi Zi Ping Heng (Cumpăna cu brațele întinse în lateral)	133B	Hou Ti Bao Jiao Zhi Li (Lovitura în spate cu menținerea piciorului)	112C
	Ce Ti Bao Jiao Zhi Li (Prinderea piciorului din lovitură laterală, la nivelul capului, și menținerea lui în poziție de echilibru)	112A				
	Yang Shen Ping Heng (Ridicarea piciorului în față, cu trunchiul lăsat pe spate)	123A				
	Tan Hai Ping Heng (Poziția de echilibru „explorând oceanul”)	153A				
	Wang Yue Ping Heng (Poziția de echilibru „privind la lună”)	163A				
Tehnici de picioare	Qian Sao Tui 540° (Secerare în față)	244A	Qian Sao Tui 900° (Secerare în față)	244B		
Sărituri	Teng Kong Fei Jiao (Săritură cu piciorul plesnit înainte)	312A	Teng Kong Zheng Ti Tui (Săritură în față cu piciorul întins)	312B		
	Xuan Feng Jiao 360° (Săritura „vârtej”)	323A	Xuan Feng Jiao 540° (Săritura „vârtej”)	323B	Xuan Feng Jiao 720° (Săritura „vârtej”)	323C
	Teng Kong Bai Lian 360° (Săritura „lotus”)	324A	Teng Kong Bai Lian 540° (Săritura „lotus”)	324B	Teng Kong Bai Lian 720° (Săritura „lotus”)	324C
	Xuan Zi (Săritura „fluturașul”)	333A	Xuan Zi Zhuan Ti 360° (Săritura „fluturașul” cu rotație completă)	353B	Xuan Zi Zhuan Ti 720° (Săritura „fluturașul” cu rotație completă)	353C
	Ce Kong Fan (Roata fără mâini)	335A	Ce Kong Fan Zhuan Ti 360° (Roata fără mâini cu răsucire completă)	355B		

2.1.2. Nanquan, Nandao, Nangun (Tabelul 2-3-5)

Categorii	Mișcările de dificultate, punctajul și gradul acestora					
	Gradul A (0.20)	Cod	Gradul B (0.30)	Cod	Gradul C (0.40)	Cod
Tehnici de picioare	Qian Sao Tui 540° (Secerare în față)	244A	Qian Sao Tui 900° (Secerare în față)	244B		
Sărituri	Teng Kong Fei Jiao (Săritură cu piciorul plesnit înainte)	312A				
	Xuan Feng Jiao 360° (Săritura „vârtej”)	323A	Xuan Feng Jiao 540° (Săritura „vârtej”)	323B	Xuan Feng Jiao 720° (Săritura „vârtej”)	323C
	Teng Kong Wai Bai Tui 360° (Săritura „lotus”)	324A	Teng Kong Wai Bai Tui 540° (Săritura „lotus”)	324B	Teng Kong Wai Bai Tui 720° (Săritura „lotus”)	324C
	Ce Kong Fan (Roata fără mâini)	335A				
	Yuan Di Hou Kong Fan (Flic pe spate fără pas)	346A	Dan Tiao Hou Kong Fan (Flic pe spate cu un pas)	346B		
Tehnici de rostogolire	Teng Kong Shuang Ce Chuai (Lovitură dublă laterală în săritură)	415A				
	Teng Kong Pan Tui 360° Ce Pu (Săritură 360° cu picioarele încrucișate și cădere într-o parte)	423A				
	Li Yu Da Ting (Săritura crabului)	447A				

2.1.3. Taijiquan, Taijijian (Tabelul 2-3-6)

Categorie	Mișcările de dificultate, punctajul și gradul acestora					
	Gradul A (0.20)	Cod	Gradul B (0.30)	Cod	Gradul C (0.40)	Cod
Poziții de echilibru	Dishi Qian Deng Cai Jiao Ping Heng (Lovitură cu călcâiul în coborâre și menținere)	142A				
	Qian Ju Tui Di Shi Ping Heng (Coborâre cu piciorul întins înaintea)	143A	Hou Cha Tui Di Shi Ping Heng (Pozitie de echilibru joasa cu piciorul inserat prin spate)	143B		
Tehnici de picioare	Fen Jiao (Loviură cu vârful) Deng Jiao (Lovitură cu călcâiul)	212A				
Sărituri	Teng Kong Fei Jiao (Săritură cu piciorul plesnit înainte)	312A	Teng Kong Zheng Ti Tui (Săritură în față cu piciorul întins)	312B		
	Xuan Feng Jiao 180° (Săritura „vârtej”)	323A	Xuan Feng Jiao 360° (Săritura „vârtej”)	323B	Xuan Feng Jiao 540° (Săritura „vârtej”)	323C
			Teng Kong Bai Lian 360° (Săritura „lotus”)	324B	Teng Kong Bai Lian 540° (Săritura „lotus”)	324C
					Teng Kong Bai Lian 450° (Săritura „lotus”) – doar pt femei	324C

2.2. Specificații cu privire la conținutul conexiunilor de dificultate, punctajul și gradul acestora

2.2.1. Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu, Gunshu (Tabelul 2-3-7)

Mișcările de dificultate, punctajul și gradul acestora							
Gradul A (0.10)	Cod	Gradul B (0.15)	Cod	Gradul C (0.20)	Cod	Gradul D (0.25)	Cod
Qian Sao Tui 540° (Secerare în față) + Zuo Pan (Stând cu picioarele încrucișate)	244A+6	Teng Kong Fei Jiao (Săritură cu piciorul plesnit înainte) + (1 pas) Ce Kong Fan (Roata fără mâini)	312A+335A	Xuan Feng Jiao 540° (Săritura „vârtej”) + Ti Xi Du Li (Stând într-un picior)	323B+3	Xuan Feng Jiao 720° (Săritura „vârtej”) + Die Shu Cha (Aterizarea în șpagat)	323C+4
Teng Kong Fei Jiao (Săritură cu piciorul plesnit înainte) + Zuo Pan (Stând cu picioarele încrucișate)	312A+6	Xuan Feng Jiao 360° (Săritura „vârtej”) + Ti Xi Du Li (Stând într-un picior)	323A+3	Xuan Feng Jiao 720° (Săritura „vârtej”) + Ma Bu (Poziția călărețului)	323C+1	Teng Kong Bai Lian 720° (Săritura „lotus”) + Ma Bu (Poziția călărețului)	324C+1
Xuan Feng Jiao 360° (Săritura „vârtej”) + Ma Bu (Poziția călărețului)	323A+1	Xuan Feng Jiao 360° (Săritura „vârtej”) + (4 pași) Xuan Zi Zhuan Ti 720° (Săritura „fluturașul” cu 2 rotații)	323A+353C	Teng Kong Bai Lian 540° (Săritura „lotus”) + Pu Bu (Pasul ghemuit)	324B+0	Xuan Zi Zhuan Ti 720° (Săritura „fluturașul” cu 2 rotații) + Die Shu Cha (Aterizarea în șpagat)	353C+4
Xuan Feng Jiao 360° (Săritura „vârtej”) + Die Shu Cha (Aterizarea în șpagat)	323A+4	Xuan Feng Jiao 540° (Săritura „vârtej”) + Ma Bu (Poziția călărețului)	323B+1	Teng Kong Bai Lian 540° (Săritura „lotus”) + Ti Xi Du Li (Stând într-un picior)	324B+3		
Xuan Feng Jiao 360° (Săritura „vârtej”) + Zuo Pan (Stând cu picioarele încrucișate)	323A+6	Xuan Feng Jiao 540° (Săritura „vârtej”) + Die Shu Cha (Aterizarea în șpagat)	323B+4	Xuan Zi Zhuan Ti 360° (Săritura „fluturașul” cu rotație completă) + Xuan Feng Jiao 720° (Săritura „vârtej”)	353B+323C		
Teng Kong Bai Lian 360° (Săritura „lotus”) + Ma Bu (Poziția călărețului)	324A+1	Teng Kong Bai Lian 360° (Săritura „lotus”) + Ti Xi Du Li (Stând într-un picior)	324A+3				

Teng Kong Bai Lian 360° (Săritura „lotus”) + Die Shu Cha (Aterizarea în șpagat)	324A+4	Teng Kong Bai Lian 540° (Săritura „lotus”) + Ma Bu (Poziția călărețului)	324B+1				
Teng Kong Bai Lian 360° (Săritura „lotus”) + Zuo Pan (Stând cu picioarele încrucișate)	324A+6	Xuan Zi (Săritura „fluturașul”) + Qian Sao Tui 540° (Secerare în față)	333A+244A				
Teng Kong Bai Lian 360° (Săritura „lotus”) + Gong Bu (Poziția arcasului)	324A+7	Pao (aruncare) + Xuan Feng Jiao 360° (Săritura „vârtej”) + Jie (prindere)	323A+9				
Xuan Zi (Săritura „fluturașul”) + Zuo Pan (Stând cu picioarele încrucișate)	333A+6	Pao (aruncare) + Teng Kong Bai Lian 360° (Săritura „lotus”) + Jie (prindere)	324A+9				
Ce Kong Fan (Roata fără mâini) + Die Shu Cha (Aterizarea în șpagat)	335A+4						
Xuan Zi Zhuan Ti 360° (Săritura „fluturașul” cu rotație completă) + Die Shu Cha (Aterizarea în șpagat)	353B+4						
Pao (aruncare) + Teng Kong Fei Jiao (Săritură cu piciorul plesnit înainte) + Jie (prindere)	312A+9						
Pao (aruncare) + Qiang Bei (săritura leului) + Jie (prindere)	445A+9						

2.2.2. Nanquan, Nandao, Nangun (Tabelul 2-3-8)

Mișcările de dificultate, punctajul și gradul acestora							
Gradul A (0.10)	Cod	Gradul B (0.15)	Cod	Gradul C (0.20)	Cod	Gradul D (0.25)	Cod
Teng Kong Fei Jiao (Săritură cu piciorul plesnit înainte) + Ti Xi Du Li (Stând într-un picior)	312A+3	Xuan Feng Jiao 540° (Săritura „vârtej”) + Ma Bu (Poziția călărețului)	323B+1	Xuan Feng Jiao 360° (Săritura „vârtej”) + Ti Xi Du Li (Stând într-un picior)	323A+3	Xuan Feng Jiao 720° (Săritura „vârtej”) + Ma Bu (Poziția călărețului)	323C+1
Xuan Feng Jiao 360° (Săritura „vârtej”) + Ma Bu (Poziția călărețului)	323A+1	Xuan Feng Jiao 540° (Săritura „vârtej”) + Die Bu (Poziția fluturului)	323B+2	Xuan Feng Jiao 360° (Săritura „vârtej”) + Ma Bu (Poziția călărețului)	323A+346B	Teng Kong Wai Bai Tui 720° (Săritura „lotus”) + Ma Bu (Poziția călărețului)	324C+1
Xuan Feng Jiao 360° (Săritura „vârtej”) + Die Bu (Poziția fluturului)	323A+2	Teng Kong Wai Bai Tui 540° (Săritura „lotus”) + Ma Bu (Poziția călărețului)	324B+1	Teng Kong Wai Bai Tui 360° (Săritura „lotus”) + Ti Xi Du Li (Stând într-un picior)	324A+3		
Xuan Feng Jiao 360° (Săritura „vârtej”) + Teng Kong Fei Jiao (Săritură cu piciorul plesnit înainte)	323A+312A	Dan Tiao Hou Kong Fan (Flic pe spate cu un pas) + Die Bu (Poziția fluturului)	346B+2	Teng Kong Wai Bai Tui 540° (Săritura „lotus”) + Pu Bu (Pasul ghemuit)	324B+0		
Teng Kong Wai Bai Tui 360° (Săritura „lotus”) + Ma Bu (Poziția călărețului)	324A+1	Li Yu Da Ting (Săritura crabului) + Die Bu (Poziția fluturului)	447A+2	Dan Tiao Hou Kong Fan (Flic pe spate cu un pas) + Xie Shi (poziția scorpionului)	346B+11		
Ce Kong Fan (Roata fără mâini) + Jian Shi (poziția foarfecei)	335A+10						
Yuan Di Hou Kong Fan (Flic pe spate fără pas) + Die Bu (Poziția fluturului)	346A+2						

2.2.3. Taijiquan, Taijijian (Tabelul 2-3-9)

Mișcările de dificultate, punctajul și gradul acestora							
Gradul A (0.10)	Cod	Gradul B (0.15)	Cod	Gradul C (0.20)	Cod	Gradul D (0.25)	Cod
Dishi Qian Deng Cai Jiao Ping Heng (Lovitură cu călcâiul în coborâre și menținere) + Ti Xi Du Li (Stând într-un picior)	142A+3	Hou Cha Tui Di Shi Ping Heng (Pozitie de echilibru joasa cu piciorul inserat prin spate) + Ti Xi Du Li (Stând într-un picior)	143B+3	Xuan Feng Jiao 360° (Săritura „vârtej”) + Ti Xi Du Li (Stând într-un picior)	323B+3	Xuan Feng Jiao 540° (Săritura „vârtej”) + Ti Xi Du Li (Stând într-un picior)	323C+3
Qian Ju Tui Di Shi Ping Heng (Coborâre cu piciorul întins înainte) + Ti Xi Du Li (Stând într-un picior)	143A+3	Hou Cha Tui Di Shi Ping Heng (Pozitie de echilibru joasa cu piciorul inserat prin spate) + Fen Jiao (Lovitură cu vârful)/ Deng Jiao (Lovitură cu călcâiul)	143B+212A	Teng Kong Bai Lian 360° (Săritura „lotus”) + Ti Xi Du Li (Stând într-un picior)	324B+3	Teng Kong Bai Lian 540° (Săritura „lotus”) + Ti Xi Du Li (Stând într-un picior)	324C+3
Qian Ju Tui Di Shi Ping Heng (Coborâre cu piciorul întins înainte) + Fen Jiao (Lovitură cu vârful)/ Deng Jiao (Lovitură cu călcâiul)	143A+212A	Teng Kong Fei Jiao (Săritură cu piciorul plesnit înainte) + Teng Kong Bai Lian 540° (Săritura „lotus”)	312A+324C	Teng Kong Bai Lian 540° (Săritura „lotus”) + Die Cha (semi șpagat)	324C+5		
Teng Kong Fei Jiao (Săritură cu piciorul plesnit înainte) + Ti Xi Du Li (Stând într-un picior)	312A+3	Teng Kong Fei Jiao (Săritură cu piciorul plesnit înainte) + Teng Kong Bai Lian 450° (Săritura „lotus”) – doar pt femei	312A+324C	Teng Kong Bai Lian 450° (Săritura „lotus”) – doar pt femei + Die Cha (semi șpagat)	324C+5		
Teng Kong Fei Jiao (Săritură cu piciorul plesnit înainte) + Teng Kong Bai Lian 360° (Săritura „lotus”)	312A+324B	Teng Kong Zheng Ti Tui (Săritură în față cu piciorul întins) + Qi Tiao Jiao Luo Di (aterizare pe un picior)	312B+8				
Xuan Feng Jiao 180° (Săritura „vârtej”) + Ti Xi Du Li (Stând într-un picior)	323A+3	Teng Kong Bai Lian 360° (Săritura „lotus”) + Die Cha (semi șpagat)	324B+5				
Xuan Feng Jiao 360° (Săritura „vârtej”) + Qi Tiao Jiao Luo Di (aterizare pe un picior)	323B+8						
Teng Kong Bai Lian 360° (Săritura „lotus”) + Qi Tiao Jiao Luo Di (aterizare pe un picior)	324B+8						

3. Criterii de nevalidare a elementelor de dificultate

3.1. Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu, Gunshu

3.1.1. Criterii de nevalidare a elementelor de dificultate în Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu, Gunshu (Tabelul 2-3-10)

Element de dificultate	Categorie	Element	Criterii de nevalidare
Tehnica de dificultate	Poziții de echilibru	Ban Jiao Chao Tian Zhi Li (Aducerea piciorului la nivelul capului și menținerea lui în poziție de echilibru cu călcâiul sus) Ce Ti Bao Jiao Zhi Li (Prinderea piciorului din lovitură laterală, la nivelul capului, și menținerea lui în poziție de echilibru) Shi Zi Ping Heng (Cumpăna cu brațele întinse în lateral)	Piciorul ridicat nu este complet vertical
		Hou Ti Bao Jiao Zhi Li (Lovitura în spate cu menținerea piciorului)	- Piciorul ridicat nu este complet vertical - Mâinile nu prind piciorul direct prin spatele umărului
		Yang Shen Ping Heng (Ridicarea piciorului în față, cu trunchiul lăsat pe spate)	Trunchiul este ținut mai sus de 45° deasupra nivelului orizontal
		Tan Hai Ping Heng (Poziția de echilibru „explorând oceanul”)	Unghiul format de cele picioare este mai mic de 135°
		Wang Yue Ping Heng (Poziția de echilibru „privind la lună”)	Coapsa piciorului ridicat este ținută la 45° sau mai jos de nivelul orizontal
	Tehnici de picioare	Qian Sao Tui 540° (Secerare în față) Qian Sao Tui 900° (Secerare în față)	Rotație insuficientă
	Sărituri	Teng Kong Zheng Ti Tui (Săritură în față cu piciorul întins)	- Mai mult de 4 pași de elan - Lovitura nu este executată în aer - Degetele piciorului care lovește nu ating fruntea
		Teng Kong Fei Jiao (Săritură cu piciorul plesnit înainte) Teng Kong Shuang Fei Jiao (Săritură cu ambele picioare plesnite înainte)	- Mai mult de 4 pași de elan - Lovitura nu este executată în aer - Bataia piciorului care lovește se petrece mai jos de nivelul orizontal
		Xuan Feng Jiao 360°, 540°, 720° (Săritura „vârtej”) Teng Kong Bai Lian 360°, 540°, 720° (Săritura „lotus”)	- Mai mult de 4 pași de elan - Lovitura nu este executată în aer - Rotație insuficientă - Bataia piciorului care lovește se petrece mai jos de nivelul orizontal

		Xuan Zi (Săritura „fluturașul”) Ce Kong Fan (Roata fără mâini)	• Mai mult de 4 pași de elan • Lovitura nu este executată în aer
		Xuan Zi Zhuan Ti 360°, 720° (Săritura „fluturașul” cu rotație completă) Ce Kong Fan Zhuan Ti 360° (Roata fără mâini cu răsucire completă)	• Mai mult de 4 pași de elan • Lovitura nu este executată în aer • Rotație insuficientă
Conexiuni	Dinamic + dinamic	Teng Kong Fei Jiao (Săritură cu piciorul plesnit înainte) + Ce Kong Fan (Roata fără mâini)	• Mai mult de 1 pas de elan între cele două sărituri
		Xuan Feng Jiao 360° (Săritura „vârtej”) + Xuan Zi Zhuan Ti 720° (Săritura „fluturașul” cu 2 rotații) Xuan Zi Zhuan Ti 360° (Săritura „fluturașul” cu rotație completă) + Xuan Feng Jiao 720° (Săritura „vârtej”)	• Mai mult de 4 pași de elan între cele două sărituri
		Xuan Zi (Săritura „fluturașul”) + Qian Sao Tui 540° (Secerare în față)	• Pauză evidentă între cele două tehnici
		Xuan Feng Jiao 360°, 540°, 720° (Săritura „vârtej”) / Teng Kong Bai Lian 360°, 540°, 720° (Săritura „lotus”) + Ma Bu (Poziția călărețului) Teng Kong Bai Lian 360° (Săritura „lotus”) + Gong Bu (Poziția arcasului) Teng Kong Bai Lian 540° (Săritura „lotus”) + Pu Bu (Pasul ghemuit)	• Picioarele aterizează alternativ (nu simultan) • Picioarele se mișcă la aterizare („shuffle” sau „skip”) • Folosirea sprijinului suplimentar • Căderea
	Dinamic + static	Xuan Feng Jiao 360°, 540°, 720° (Săritura „vârtej”) / Teng Kong Bai Lian 360° (Săritura „lotus”) / Xuan Zi Zhuan Ti 360°, 720° (Săritura „fluturașul” cu rotație completă) / Ce Kong Fan (Roata fără mâini) + Die Shu Cha (Aterizarea în șpagat)	• Picioarele aterizează alternativ (nu simultan) • Alunecarea în șpagat • Folosirea sprijinului suplimentar • Căderea
		Xuan Feng Jiao 360°, 540° (Săritura „vârtej”) / Teng Kong Bai Lian 360°, 540° (Săritura „lotus”) + Ti Xi Du Li (Stând într-un picior)	• Piciorul care lovește nu este același pe care se aterizează • Piciorul se mișcă la aterizare („shuffle” sau „skip”) • Talpa piciorului ridicat atinge carpeta
		Teng Kong Fei Jiao (Săritură cu piciorul plesnit înainte) / Xuan Feng Jiao 360° (Săritura „vârtej”) / Teng Kong Bai Lian 360° (Săritura „lotus”) / Xuan Zi (Săritura „fluturașul”) + Zuo Pan (Stând cu picioarele încrucișate)	• Pauză evidentă înainte de formarea Zuo Pan • Coapsele nu sunt încrucișate evident • Folosirea sprijinului suplimentar • Căderea

		Qian Sao Tui 540° (Secerare în față) + Zuo Pan (Stând cu picioarele încrucișate)	• Pauză evidentă între cele două tehnici • Coapsele nu sunt încrucișate evident • Folosirea sprijinului suplimentar • Căderea
	Între tehnici de dificultate	Pao (aruncare) + Qiang Bei (săritura leului) / Teng Kong Fei Jiao (Săritură cu piciorul plesnit înainte) / Xuan Feng Jiao 360° (Săritura „vârtej”) / Teng Kong Bai Lian 360° (Săritura „lotus”) + Jie (prindere)	• În timpul executării Qiang Bei, șoldul/fesierul, genunchiul sau o mână încă se află pe carpetă la prinderea armei • Prinderea nu se realizează cu succes sau arma este prinsă de ciucure (sabie) sau eșarfă (paloș)

3.1.2. Standarde de executare a elementelor de dificultate

3.1.2.1. Cerințele standard pentru rotație

- Pentru săriturile cu rotație și aterizare pe ambele picioare; sau aterizare în Gong Bu, Ma Bu, Pu Bu, Die Shu Cha; gradul de rotație se calculează pe baza unghiului format de linia dintre picioare la momentul desprinderii de pe sol și cel de la momentul aterizării.
- Pentru săriturile cu rotație și aterizare pe un singur picior, gradul de rotație se calculează pe baza unghiului format de linia dintre vârful și călcâiul piciorului la momentul desprinderii de pe sol și cea de la momentul aterizării.
- Pentru tehnicile de secerare, gradul de rotație se calculează urmărind secerarea sportivului, de la început și până la finalizarea tehnicii

3.1.2.2. Cerințele standard pentru pașii de elan

- În cazul 323A+353C; 353B+323C, primul pas făcut după ce ambele picioare aterizează din prima săritură, va fi numărat.
- În cazul 312A+335A, primul pas făcut după ce piciorul aterizează din prima săritură, va fi numărat.
- Înainte de executarea unei sărituri, de fiecare dată când piciorul pășește pe carpeta în timpul alergării într-o direcție (inclusiv pe arc de cerc), se va număra ca pas de elan.

3.1.2.3. Cerințele standard pentru conexiunile dintre elementele de dificultate

- 323B trebuie să fie asociat cu Die Shu Cha sau Ti Xi Du Li.
- 323C trebuie să fie asociat cu Ma Bu sau Die Shu Cha.
- 324B trebuie să fie asociat cu Ma Bu, Pu Bu sau Ti Xi Du Li.
- 324C trebuie să fie asociat cu Ma Bu.
- 353C trebuie să fie asociat cu Die Shu Cha.

3.1.2.4. Standarde de evaluare

- Dacă o tehnică de dificultate nu este executată corespunzător, conexiunea de dinaintea sau de după nu poate fi validată.
- Dacă o conexiune executată diferă față de ceea ce sportivul a înregistrat inițial, atât elementul de dificultate, cât și conexiunea nu pot fi validate.
- În cazul elementelor de dificultate cu aterizare pe un picior, piciorul care lovește trebuie să fie același cu cel pe care se face aterizarea.
- Pozițiile de echilibru și conexiunile între dinamic și static trebuie executate nemișcat.
- O poziție de echilibru nu poate fi validată dacă a fost executată cu o armă ca sprijin suplimentar.
- Într-un Taolu se poate executa un singur element de dificultate de tipul „aruncare și prindere” a armei.

3.2. Nanquan, Nandao, Nangun

3.2.1. Criterii de nevalidare a elementelor de dificultate în Nanquan, Nandao, Nangun (Tabelul 2-3-11)

Element de dificultate	Categorie	Element	Criterii de nevalidare
Tehnica de dificultate	Tehnici de picioare	Qian Sao Tui 540° (Secerare în față) Qian Sao Tui 900° (Secerare în față)	• Rotație insuficientă
	Sărituri	Teng Kong Fei Jiao (Săritură cu piciorul plesnit înainte)	• Mai mult de 2 pași de elan • Lovitura nu este executată în aer • Bataia piciorului care lovește se petrece mai jos de nivelul orizontal
		Xuan Feng Jiao 360°, 540°, 720° (Săritura „vârtej”) Teng Kong Wai Bai Tui 360°, 540°, 720° (Săritura „lotus”)	• Mai mult de 4 pași de elan • Lovitura nu este executată în aer • Rotație insuficientă • Bataia piciorului care lovește se petrece mai jos de nivelul orizontal (doar Teng Kong Wai Bai Tui)
		Ce Kong Fan (Roata fără mâini)	• Mai mult de 2 pași de elan • Lovitura nu este executată în aer
		Yuan Di Hou Kong Fan (Flic pe spate fără pas)	• Piciorul se mișcă înainte de săritură • Se folosește o mână pentru sprijin suplimentar la aterizare
		Dan Tiao Hou Kong Fan (Flic pe spate cu un pas)	• Mai mult de 2 pași de elan • Folosirea unei mâini pentru sprijin suplimentar
	Tehnici de rostogolire	Teng Kong Shuang Ce Chuai (Lovitură dublă laterală în săritură)	• Mai mult de 4 pași de elan • Piciarele mai jos de nivelul orizontal în lovitură
		Teng Kong Pan Tui 360° Ce Pu (Săritură 360° cu picioarele încrucișate și cădere într-o parte)	• Mai mult de 4 pași de elan • Rotație insuficientă
		Li Yu Da Ting (Săritura crabului)	• Folosirea unei sau ambelor mâini pentru ridicare sau sprijin
Conexiuni	Dinamic + dinamic	Xuan Feng Jiao 360° (Săritura „vârtej”) + Teng Kong Fei Jiao (Săritură cu piciorul plesnit înainte) Xuan Feng Jiao 360° (Săritura „vârtej”) + Dan Tiao Hou Kong Fan (Flic pe spate cu un pas)	• Mai mult de 2 pași de elan între cele două sărituri
	Dinamic + static	Xuan Feng Jiao 360°, 540° (Săritura „vârtej”) / Yuan Di Hou Kong Fan (Flic pe spate fără pas) / Dan Tiao Hou Kong Fan (Flic pe spate cu un pas) / Li Yu Da Ting	• Picioarele aterizează alternativ (nu simultan) • Picioarele se mișcă la aterizare („shuffle” sau „skip”)

		(Săritura crabului) + Die Bu (poziția fluturelui)	- Folosirea sprijinului suplimentar - Căderea
		Teng Kong Fei Jiao (Săritură cu piciorul plesnit înainte) / Xuan Feng Jiao 360° (Săritura „vârtej”) / Teng Kong Wai Bai Tui 360° (Săritura „lotus”) + Ti Xi Du Li (Stând într-un picior)	- Piciorul care lovește nu este același pe care se aterizează - Piciorul se mișcă la aterizare („shuffle” sau „skip”) - Talpa piciorului ridicat atinge carpeta
		Ce Kong Fan (Roata fără mâini) + Jian Shi (poziția foarfecei)	- Picioarele aterizează alternativ (nu simultan) - Folosirea sprijinului suplimentar - Căderea
		Dan Tiao Hou Kong Fan (Flic pe spate cu un pas) + Xie Shi (poziția scorpionului)	- Mâna și piciorul aterizează alternativ (nu simultan) - Talpa piciorului ridicat atinge carpeta - Folosirea sprijinului suplimentar - Căderea

3.2.2. Standarde de executare a elementelor de dificultate

3.2.2.1. Cerințele standard pentru rotație

- Pentru săriturile cu rotație și aterizare pe ambele picioare sau aterizare într-o poziție, gradul de rotație se calculează pe baza unghiului format de linia dintre picioare la momentul desprinderii de pe sol și cel de la momentul aterizării.
- Pentru săriturile cu rotație și aterizare pe un singur picior, gradul de rotație se calculează pe baza unghiului format de linia dintre vârful și călcâiul piciorului la momentul desprinderii de pe sol și cea de la momentul aterizării.
- Pentru tehnicile de secerare, gradul de rotație se calculează urmărind secerarea sportivului, de la început și până la finalizarea tehnicii

3.2.2.2. Cerințele standard pentru pașii de elan

- În cazul 323A+312A; 323A+346B, primul pas făcut după ce piciorul aterizează din prima săritură, va fi numărat.
- Înainte de executarea unei sărituri, de fiecare dată când piciorul pășește pe carpeta în timpul alergării într-o direcție (inclusiv pe arc de cerc), se va număra ca pas de elan.

3.2.2.3. Cerințele standard pentru conexiunile dinamic + static

- Conexiunile pot fi: Ma Bu, Die Bu, Pu Bu, Ti Xi Du Li, Jian Shi sau Xie Shi.

3.2.2.4. Standarde de evaluare

- Dacă o tehnică de dificultate nu este executată corespunzător, conexiunea de dinaintea sau de după nu poate fi validată.
- Dacă o conexiune executată diferă față de ceea ce sportivul a înregistrat inițial, atât elementul de dificultate, cât și conexiunea nu pot fi validate.
- În cazul elementelor de dificultate cu aterizare pe un picior, piciorul care lovește trebuie să fie același cu cel pe care se face aterizarea.
- Conexiunile între dinamic și static trebuie executate nemișcat.
- În cazul 324A, 324B, 324C nu este obligatorie bătaia piciorului la lovitură.

3.3. Taijiquan, Taijijian

3.3.1. Criterii de nevalidare a elementelor de dificultate în Taijiquan, Taijijian (Tabelul 2-3-12)

Element de dificultate	Categorie	Element	Criterii de nevalidare
Tehnica de dificultate	Poziții de echilibru	Dishi Qian Deng Cai Jiao Ping Heng (Lovitură cu călcâiul în coborâre și menținere)	- Coapsa piciorului de sprijin este deasupra nivelului orizontal - Talpa piciorului care lovește atinge carpeta
		Qian Ju Tui Di Shi Ping Heng (Coborâre cu piciorul întins înainte)	Coapsa piciorului de sprijin este deasupra nivelului orizontal
		Hou Cha Tui Di Shi Ping Heng (Pozitie de echilibru joasa cu piciorul inserat prin spate)	Mâna este ținută pe piciorul de sprijin
	Tehnici de picioare	Fen Jiao (Loviură cu vârful) Deng Jiao (Lovitură cu călcâiul)	Călcâiul piciorului care lovește este mai jos de nivelul umărului
	Sărituri	Teng Kong Fei Jiao (Săritură cu piciorul plesnit înainte)	- Mai mult de 1 pas de elan - Lovitura nu este executată în aer - Bataia piciorului care lovește se petrece mai jos de nivelul orizontal
		Teng Kong Zheng Ti Tui (Săritură în față cu piciorul întins)	- Mai mult de 1 pas de elan - Lovitura nu este executată în aer - Degetele piciorului care lovește nu ating fruntea
		Xuan Feng Jiao 180°, 360°, 540° (Săritura „vârtej”) Teng Kong Bai Lian 360°, 450°, 540° (Săritura „lotus”)	- Mai mult de 1 pas de elan - Lovitura nu este executată în aer - Rotație insuficientă - Bataia piciorului care lovește se petrece mai jos de nivelul orizontal
	Dinamic + dinamic	Teng Kong Fei Jiao (Săritură cu piciorul plesnit înainte) + Teng Kong Bai Lian 360°, 450°, 540° (Săritura „lotus”)	Pas de elan între cele două sărituri
	Conexiuni	Teng Kong Zheng Ti Tui (Săritură în față cu piciorul întins)/ Xuan Feng Jiao 360° (Săritura „vârtej”) / Teng Kong Bai Lian 360° (Săritura „lotus”) + Qi Tiao Jiao Luo Di (aterizare pe un picior)	- Piciorul care lovește nu este același pe care se aterizează - Piciorul se mișcă la aterizare („shuffle” sau „skip”)
		Teng Kong Fei Jiao (Săritură cu piciorul plesnit înainte) / Xuan Feng Jiao 180°, 360°, 540° (Săritura „vârtej”) / Teng Kong Bai Lian 360°, 540° (Săritura „lotus”) + Ti Xi Du Li (Stând într-un picior)	- Piciorul care lovește nu este același pe care se aterizează - Piciorul se mișcă la aterizare („shuffle” sau „skip”) - Talpa piciorului ridicat atinge carpeta

		Teng Kong Bai Lian 360°, 450°, 540° (Săritura „lotus”) + Die Cha (semi șpagat)	• Picioarul se mișcă la aterizare („shuffle”) • Picioarele aterizează alternativ (nu simultan) • Folosirea sprijinului suplimentar • Căderea
Static + static		Dishi Qian Deng Cai Jiao Ping Heng (Lovitură cu călcâiul în coborâre și menținere) / Qian Ju Tui Di Shi Ping Heng (Coborâre cu piciorul întins înaintea) + Ti Xi Du Li (Stând într-un picior) Hou Cha Tui Di Shi Ping Heng (Pozitie de echilibru joasa cu piciorul inserat prin spate) + Ti Xi Du Li (Stând într-un picior)	• În timpul rotației, trunchiul se dezechilibrează • Rotație insuficientă • Genunchiul coboară sub nivelul orizontal în timpul tranziției • Talpa piciorului ridicat atinge carpeta • Picioarul se mișcă la aterizare („shuffle” sau „skip”) •
		Qian Ju Tui Di Shi Ping Heng (Coborâre cu piciorul întins înaintea) + Fen Jiao (Lovitură cu vârful)/ Deng Jiao (Lovitură cu călcâiul) Hou Cha Tui Di Shi Ping Heng (Pozitie de echilibru joasa cu piciorul inserat prin spate) + Fen Jiao (Lovitură cu vârful)/ Deng Jiao (Lovitură cu călcâiul)	• În timpul rotației, trunchiul se dezechilibrează • Picioarul de sprijin se mișcă („shuffle” sau „skip”) • Talpa piciorului ridicat atinge carpeta

3.3.2. Standarde de executare a elementelor de dificultate

3.3.2.1. Cerințele standard pentru rotație

- Pentru săriturile cu rotație și aterizare în Die Cha, gradul de rotație se calculează pe baza unghiului format de linia dintre vârful și călcâiul piciorului la momentul desprinderii de pe sol și linia piciorului extins la momentul aterizării.
- Pentru săriturile cu rotație și aterizare pe un singur picior, gradul de rotație se calculează pe baza unghiului format de linia dintre vârful și călcâiul piciorului la momentul desprinderii de pe sol și cea de la momentul aterizării.
- Pentru conexiunile static+static, gradul de rotație se calculează pe baza unghiului format de linia dintre vârful și călcâiul piciorului înainte de rotație și cea de după rotație.

3.3.2.2. Cerințele standard pentru pașii de elan

- În cazul 312A+324B, 312A+324C, a doua săritură trebuie executată direct după aterizarea inițială pe ambele picioare.
- În cazul elementelor static+static, nu se pot face pași de elan între acestea.

3.3.2.3. Cerințele standard pentru conexiunile dintre elementele de dificultate

- 312A+324B (sau 324C) trebuie să fie conectată de Die Cha, cu piciorul stâng extins.
- Conexiunea Die Cha poate fi folosită o singură dată într-un Taolu.

3.3.2.4. Standarde de evaluare

- Dacă o tehnică de dificultate nu este executată corespunzător, conexiunea de dinaintea sau de după nu poate fi validată.
- Dacă o conexiune executată diferă față de ceea ce sportivul a înregistrat inițial, atât elementul de dificultate, cât și conexiunea nu pot fi validate.
- În cazul elementelor de dificultate cu aterizare pe un picior, piciorul care lovește trebuie să fie același cu cel pe care se face aterizarea.
- Pozițiile de echilibru și conexiunile între dinamic și static trebuie executate nemișcat.

Secțiunea 4 – Evaluarea coregrafiei

1. Criterii pentru depunctarea greșelilor de coregrafie, conținut și coduri

Tabelul 2-2-3

Categorie	Criteriu pentru depunctare	Cod
Conținut	Pentru fiecare tehnică obligatorie care lipsește în taolu-urile opționale, Pentru fiecare tehnică care lipsește sau este adăugată necorespunzător în taolu-urile standard, De fiecare dată când se modifică o parte dintr-o tehnică anume*, se vor depuncta 0.20 puncte	80
	Taolu standard: Pas lipsă sau în plus	81
	Nanquan standard: Pentru fiecare strigăt care lipsește sau este adăugat necorespunzător, se vor depuncta 0.20 puncte	82
Structură și compoziție	Pauză nejustificată (nemetodică) O poziție fixă menținută mai mult de 3 secunde (cu excepția pozițiilor de echilibru); În cazul Taijiquan sau Taijijian, se consideră pauză nejustificată cea dintre elementele de dificultate	83
	Taolu standard: Changquan – Nanquan (inclusiv arme) – greșirea direcției mai mult de 45° Taijiquan (inclusiv arme) – greșirea direcției mai mult de 90°	84
Muzică	Taolu pe muzică: Pentru lipsa muzicii sau pentru folosirea melodiilor cu voce/versuri, se vor depuncta 0.50 puncte	85

* Modificarea unei tehnici sau a unei părți dintr-o tehnică poate fi interpretată și ca o execuție neclară sau neîngrijită a unei tehnici, neputând fi considerată astfel o tehnică standard într-un Taolu (ex: un Xu Bu care ar semăna cu cel corespunzător, însă execuția este mult prea slabă)