



Regulamentul Internațional de Taolu tradițional

(EDIȚIA 2019)

Traducere și adaptare a Regulamentului Internațional de Taolu tradițional (IWUF)

Cuprins:

Capitolul I. Comitetul tehnic al competiției	3
Articolul 1. Comitetul tehnic al competiției.....	3
Capitolul II. Juriul de Apel	3
Articolul 2. Componența Juriului de Apel	3
Articolul 3. Drepturile și obligațiile Juriului de Apel	3
Capitolul III. Funcții și responsabilități.....	3
Articolul 4. Echipa de arbitri	3
Articolul 5. Îndatoririle echipei de arbitri	4
Capitolul IV. Participare.....	5
Articolul 6. Participanții.....	5
Articolul 7. Reguli de participare	5
Articolul 8. Procedura de contestație.....	5
Capitolul V. Reguli generale.....	6
Articolul 9. Tipuri de competiție	6
Articolul 10. Probe de concurs	6
Articolul 11. Grupe de vârstă.....	6
Articolul 12. Stabilirea ordinii intrării în competiție	6
Articolul 13. Prezența la locul competiției.....	7
Articolul 14. Protocolul.....	7
Articolul 15. Cronometrarea.....	7
Articolul 16. Anunțarea notei finale	7
Articolul 17. Eliminarea din concurs.....	7
Articolul 18. Testul antidoping	7
Articolul 19. Clasamentul	7
Articolul 20. Limitele de timp	8
Articolul 21. Muzica în concurs.....	8
Articolul 22. Evoluțiile neterminate.....	8
Articolul 23. Reluarea evoluției	8
Articolul 24. Codul vestimentar	9
Articolul 25. Zona de concurs	9
Articolul 26. Echipamentul și armele de competiție	9
Capitolul VI. Criterii și metode de punctare	9
Articolul 27. Metode de punctare	9
Articolul 28. Criterii de punctare	10
Articolul 29. Diverse	12

Capitolul I. Comitetul tehnic al competiției

Articolul 1. Comitetul tehnic al competiției

În funcție de amploarea competiției, se poate înființa un comitet tehnic al competiției, format din personalul responsabil cu gestionarea aspectelor tehnice. În colaborare cu comisia de organizare competiții, acesta este responsabil pentru întreaga organizare din punct de vedere tehnic.

Capitolul II. Juriul de Apel

Articolul 2. Componenta Juriului de Apel

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

Articolul 3. Drepturile și obligațiile Juriului de Apel

1. Să accepte contestația unei echipe și să ia decizii prompt.
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. Toate apelurile trebuie să fie judecate de cel puțin jumătate plus unul din membrii Juriului de Apel. În cazul egalității de voturi, votul decisiv aparține Președintelui.
4. Decizia Comisiei de Apel va fi finală.

Capitolul III. Funcții și responsabilități

Articolul 4. Echipa de arbitri

1. Echipa de arbitri
 - 1.1. Arbitrul șef (1): Asistenții arbitrului șef (1-2)
 - 1.2. Componenta echipei de arbitraj:
 - Arbitru judecător x1
 - Asistentul arbitrului judecător x1 (opțional)
 - Arbitrii de linie 3-5
 - 1.3. Un responsabil cu programarea și înregistrarea
 - 1.4. 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 arbitri, în funcție de numărul de persoane disponibile pentru fiecare eveniment.*

Articolul 5. 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 și explică 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. Examinează și anunță rezultatele competiției, făcând un raport despre arbitraj

2. Asistentul arbitrului șef

- 2.1. asistă arbitrul șef
- 2.2. va acționa în numele arbitrului șef, dacă acesta nu este prezent

3. Arbitrul judecător

- 3.1. coordonează echipa de arbitri în revizuirea și implementarea regulamentelor oficiale
- 3.2. depunează pentru coregrafie necorespunzătoare, pentru depășirea limitei de timp și anunță nota finală
- 3.3. cu acordul arbitrului șef, are dreptul de a ajusta notele, dacă acestea nu corespund cu evoluția sportivului, dar nu are dreptul de a modifica notele arbitrilor de linie
- 3.4. propune arbitrului principal luarea deciziilor disciplinare împotriva unui arbitru care a comis greșeli grave

4. Asistentul arbitrului judecător

- 4.1. asistă arbitrul judecător
- 4.2. va acționa în numele arbitrului judecător, dacă acesta nu este prezent

5. Arbitrii de linie

- 5.1. participă la cursurile de arbitraj și se pregătesc temeinic pentru a oficia
- 5.2. arbitrează independent, în conformitate cu regulamentele și consemnează detaliat în scris
- 5.3. arbitrează sportivii și le acordă note în funcție de evoluția acestora

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 IV. Participare

Articolul 6. Participanții

Participanții includ sportivii, antrenorii, șefii de echipă și personalul medical al echipelor.

Articolul 7. Reguli de participare

1. Comportament și Etichetă
 - 1.1 Se vor respecta regulile și regulamentele, înscrierile se vor face în termenul stabilit și conform formatului competiției.
 - 1.2 Antrenorii vor participa la întâlniri tehnice relevante, vor împărtăși opinii și vor respecta deciziile luate de comitetul de organizare.
 - 1.3 Conform spiritului wushu kungfu și al fair-playului, se vor respecta arbitrii și toți participanții.

Articolul 8. Procedura de contestație

1. Scop și conținut
 - 1.1. Fiecare club sportiv are dreptul la maxim cinci contestații într-o competiție
 - 1.2. Se pot depune contestații doar cu privire la evaluarea legată de timpul limită al unui Taolu
 - 1.3. Contestațiile pot fi depuse doar de antrenorul sau președintele clubului sportiv
2. Procedura
 - 2.1. Contestația se depune în scris, în maxim 15 minute după finalul probei în cauză, alături de taxa de contestație stabilită de federație.
 - 2.2. Fiecare contestație poate face obiectul unui singur aspect semnalat.
3. Evaluarea
 - 3.1. Comisia de Apel va viziona evoluția în cauză și va delibera cu privire la sesizarea adusă în contestație, decizia devenind finală.
 - 3.2. La vizionare 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 și Etică Sportivă.

Capitolul V. Reguli generale

Articolul 9. 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. Juniori
 - 2.3. Cadeți
 - 2.4. Copii

Articolul 10. Probe de concurs

1. STILURI INTERNE: Taijiquan traditional (Chen, Yang, Sun, Wu, Wu(Hao), Li, Wudang, Zhaobao si alte stiluri tradiționale de taijiquan), Bagua, Xingyi, Bajiquan, Taiji cu armă
2. STILURI EXTERNE: Nanquan traditional (Guandong, Fujian, Sichuan, Hong, Li, Mo, Cailifo etc), Shaolinqun traditional (shaolinqun, Songshan etc), Stiluri imitative (Houquan, Yinzhuquan, Zuiquan, Tanglangquan, Ditangquan, Zonghequan, Minghequan, Heihuquan etc), Stilurile traditionale tongbei, fanzi, chuojiao, pigu, Alte stiluri traditionale (Chaquan, huaquan, baoquan, baimei, liuhequan, gongliquan, yuejiaquan, wudangquan (cu exceptia wudang taijiquan, xingyiquan si baguaquan, care apartin de stilurile interne), Arme traditionale (scurte, lungi, simple, duble, flexibile)
3. DUILIAN: 2 sau 3 sportivi; se pot forma echipe mixte (masculin + feminin)
4. JITI (grup): minim 6 sportivi

**În cazul în care vor fi mai puțin de 3 competitori într-o anumită probă, Colegiul Arbitrilor își rezervă dreptul de a regrupă corespunzător. Nu se vor grupa probe din categorii diferite (stiluri interne cu stiluri externe).*

Articolul 11. 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 12. Stabilirea ordinii intrării în competiție

Sub supravegherea comisiei competiționale și a arbitrului 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.

Articolul 13. Prezența la locul competiției

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 14. Protocolul

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

Articolul 15. Cronometrarea

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 16. Anunțarea notei finale

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

Articolul 17. Eliminarea din concurs

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

Articolul 18. Testul antidoping

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

Articolul 19. Clasamentul

1. Clasamentul

1.1. Clasamentul în proba individuală și în perechi

- 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.

1.2. Clasamentul la individual compus

- 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.

1.3. Clasamentul în probele în grup

- 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.

1.4. Clasamentul echipelor

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

2. Punctajul egal

2.1. Punctaj egal în proba individuală, Duilian sau Jiti

- Sportivul a cărui medie a celor două note eliminate este mai aproape de media punctajului său final va fi clasat mai sus.
- Sportivul a cărui medie a celor două note eliminate este mai mare, va fi clasat mai sus.
- Sportivul cu cel mai mare dintre cele mai mici punctaje eliminate va fi clasat mai sus.
- Dacă punctajul rămâne egal, se va acorda aceeași poziție în clasament;

2.2. 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.

2.3. 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 20. Limitele de timp

1. Stiluri externe și duilian: minim 40 secunde, maxim 2 minute
Arbitrul judecător poate fluiera la 1:30 pentru avertizare.
2. Stiluri interne (cu excepția Taijiquan și arme Taiji): minim 2 minute, maxim 3 minute
Arbitrul judecător poate fluiera la 2:00 pentru avertizare.
3. Taijiquan și arme Taiji: minim 3 minute, maxim 4 minute
Arbitrul judecător poate fluiera la 3:00 pentru avertizare.
4. Jiti: minim 3 minute, maxim 4 minute

Articolul 21. Muzica în concurs

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). Ele trebuie să fie înregistrări de sine stătătoare (nu playlist sau înregistrări cu mai multe melodii). Durata de dinaintea începerii exercițiului, respectiv de după finalizarea acestuia nu trebuie să depășească 15 secunde.

Articolul 22. Evoluțiile neterminate

În cazul în care un sportiv nu își duce la final evoluția, nu se va acorda nota finală.

Articolul 23. Reluarea evoluției

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 arbitrilor judecători, să-și repete prestația fără a suferi deduceri

suplimentare pentru reluare. Concurentul își poate repeta evoluția după concurentul final al probei în cauză. În cazul în care sportivul este ultimul, se va face o pauză de cinci minute înainte de reluarea evoluției.

Articolul 24. Codul vestimentar

1. Arbitri

Toți arbitrii vor purta ținute formale, insigne ale federației și acreditări (acolo unde este cazul).

2. Sportivi

Toți competitorii vor purta costume și pantofi specifici de Taolu, în funcție de stilul interpretat.

Articolul 25. Zona de concurs

1. Probele individuale 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 (duilian, 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 4 m.
6. Iluminatul trebuie să asigure posibilitatea unei transmisiuni și filmări HD (minim 1200 lux).

Articolul 26. Echipamentul și armele de competiție

1. Echipamentul

Tot echipamentul folosit pe parcursul competiției trebuie să respecte standardele tehnice impuse.

2. Armele

În timpul competiției se pot folosi doar armele care respectă standardele tehnice impuse și dimensiunile corespunzătoare.

Capitolul VI. Criterii și metode de punctare

Articolul 27. Metode de punctare

1. Fiecare evoluție are un punctaj total maxim de 10 puncte.
2. Arbitrii de linie trebuie să încadreze nivelul evoluției în funcție de criteriile prezentate la articolul 28. Urmare a încadrării, se vor depuncta, dacă este cazul, „alte greșeli”, detaliate mai jos la articolul 28. Se vor lua în considerare doar primele două zecimale ale notelor.
3. Confirmarea notelor
 - 3.1. În cazul în care există 3 arbitri de linie, media notelor celor 3 arbitri reprezintă nota calculată a sportivului.
 - 3.2. În cazul în care există 4 arbitri de linie, se elimină nota cea mai mică și nota cea mai mare, iar media celor 2 note rămase reprezintă nota calculată a sportivului.
 - 3.3. În cazul în care există 5 arbitri de linie, se elimină nota cea mai mică și nota cea mai mare, iar media celor 3 note rămase reprezintă nota calculată a sportivului.
4. Ajustarea notei de către arbitrul judecător
 - 4.1. În cazul în care nota calculată a unui sportiv pare a fi nerezonabilă, arbitrul judecător poate acorda puncte sau poate scădea puncte înainte ca nota finală să fie afișată.

- 4.2. Arbitrul judecător poate face ajustări de la 0,01 la 0,05.
- 4.3. Cu aprobarea arbitrului șef, arbitrul judecător poate face ajustări de la 0,05 la 0,1.
5. Determinarea notei finale
- 5.1. Arbitrul judecător adaugă sau scade puncte conform criteriilor de mai sus, iar rezultatul reprezintă nota finală a sportivului.

Articolul 28. Criterii de punctare

1. Încadrarea evoluției sportivului

1.1. Prezentare generală

Nota pentru evoluția sportivului se clasifică pe trei nivele:

- 10.00 – 8.50 superior
- 8.49 – 7.00 mediu
- 6.99 – 5.00 inferior

1.2. Criterii pentru încadrare

- Tehnicile sunt standard, cu metode corecte și stil remarcabil. Taoluurile efectuate de sportivi trebuie să includă conținutul și tehnicile principale ale stilului specific, evidențiind caracteristicile tehnice ale stilului, dar și modalitatea individuală de execuție.
- Puterea este constantă, cu forță precisă, iar mișcărilor sunt coordonate. Evoluția sportivului ar trebui să arate avantajele și metodele stilului ales. Măinile, privirea, trunchiul și pașii ar trebui să fie coordonate, iar armele trebuie să fie coordonate cu întregul corp.
- Ritmul este adecvat stilului, cu energia concentrată în direcția potrivită și cu executarea de tehnici eficiente. Sportivul trebuie să arate clar metode de atac și apărare, precum și să demonstreze abilități motrice deosebite.
- Structura este coerentă, coregrafia este practică, iar conținutul este variat. Întregul Taolu prezentat ar trebui să fie în concordanță cu caracteristicile tehnice ale stilului și să fie de natură tradițională.
- Mișcărilor ar trebui să fie naturale, să aibă sens și să fie executate viguros și cu o viteză adecvată; concentrarea trebuie să fie evidentă, iar respirația lină;
- Conținutul Duilian ar trebui să fie abundent, cu structură compactă, acțiune realistă, stil remarcabil, coordonare strictă și tehnici eficiente de atac și apărare.
- Jiti trebuie să aibă o structură cursivă. Tehnicile ar trebui să evidențieze caracteristicile stilului tradițional, subtil coordonate, mișcărilor sunt uniforme, cu structură compactă, aspect bine planificat și ruperi de ritm.
- Muzica aleasă trebuie să fie în armonie cu caracteristicile probei și cu tehnicile executate.

2. Depunctări

2.1. Depunctări pentru „alte greșeli”

- Trunchiul se clatină (depunctare 0.1 puncte) „sway”
 - „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-l recăpăta, fie stânga-dreapta, fie față-spate, fie circular, se consideră „sway” și se depunctează ca atare.

- Picioarul se mișcă în lateral „shuffle” sau face un pas „skip” (depunțare 0.1 puncte)
 - „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 depunțează 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 depunțează ca atare.
 - Sprijin suplimentar (depunțare 0.2 puncte)
 - 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.
 - Cădere (depunțare 0.3 puncte)
 - 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 depunțată)
 - Arma sau costumul afectează mișcările (depunțare 0.1 puncte)
 - Sportivul uită o mișcare (depunțare 0.1 puncte)
 - 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.
 - Orice parte a corpului atinge carpeta în afara suprafeței de concurs (depunțare 0.1 puncte)
 - Dacă un sportiv atinge carpeta în afara suprafeței de concurs cu orice parte a corpului, se consideră ieșire și se depunțează 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 depunțează.
 - Arma se deformează (depunțare 0.1 puncte)
 - pentru depunțare, arma trebuie să fie deformată mai mult de 45°.
 - Arma se rupe (depunțare 0.3 puncte)
 - Arma este scăpată pe carpetă (depunțare 0.3 puncte)
 - Duilian:
 - Atac larg sau departe de țintă: depunțare 0.1 puncte
 - Ratarea atacului sau apărării: depunțare 0.2 puncte
 - Lovirea greșită a partenerului: depunțare 0.3 puncte
- „Alte greșeli” se depunțează pe măsură ce se petrec, cumulativ.

2.2. Depunțări ale arbitrilor judecători

- Timpul necesar sportivului pentru a finaliza exercițiul:
 - +/- 5 secunde (inclusiv 5 secunde) = depunțare 0,1 puncte
 - +/- 5-10 secunde (inclusiv 10 secunde) = depunțare 0,2 puncte
 - +/- mai mult de 10 secunde = depunțare 0,3 puncte

- Cel mult 0,3 puncte pot fi deduse pentru timp.
- În cazul în care un sportiv nu își finalizează evoluția în timpul specificat și deducerea totală a ajuns la 0,3 puncte, arbitrul judecător va anunța sportivul pentru a pune capăt evoluției. Se va considera că sportivul și-a încheiat exercițiul.
- În cazul în care sportivul nu și-a finalizat exercițiul din motive proprii, acesta poate relua o dată cu acordul arbitrilor judecători. După terminarea evoluției sale, arbitrul judecător va deduce 1 punct din nota sportivului.
- Sportivii care nu și-au putut finaliza exercițiul din motive independente de voința lor, își pot relua evoluția o singură dată, fără puncte de penalizare, la discreția arbitrilor judecători.
- În cazul în care numărul de sportivi de la Jiti este mai mic de 6, se vor deduce 0,5 puncte pentru fiecare sportiv lipsă.
- În cazul în care muzica nu îndeplinește cerințele regulamentului concursului, se vor deduce 0,1 puncte.
- În orice Taolu tradițional prezentat, în cazul în care apare o mișcare de dificultate de grad B și mai sus, așa cum sunt prezentate în Regulamentul Internațional de Taolu (ediția 2019), se va deduce 1 punct pentru fiecare apariție.

Articolul 29. Diverse

1. Regulile de mai sus se aplică competițiilor tradiționale de wushu (Kungfu) la toate nivelurile.
2. Dreptul de interpretare aparține exclusiv IWUF.