



国际武术联合会
International Wushu Federation

Wushu Taolu
Regras de Competição
&
Métodos de Avaliação
(Excerto)

Em caso de discrepâncias prevalecerá o texto em inglês.

2019



Conteúdo

I. Regras de Competição de *Wushu Taolu* (Excerto)

Capítulo 1 Árbitros	1
Artigo 1 Composição dos Grupos de Árbitros	1
Artigo 2 Deveres dos Oficiais	2
Capítulo 2 Júri de Recursos	4
Artigo 3 Composição do Júri de Recursos	4
Artigo 4 Deveres e Direitos do Júri de Recursos	4
Capítulo 3 Regulamentações Gerais	4
Artigo 5 Tipos de Competição	4
Artigo 6 Eventos de Competição	5
Artigo 7 Categorias de Idade	5
Artigo 8 Determinando a Ordem de Apresentação Inicial em um Evento	5
Artigo 9 Chamada	5
Artigo 10 Etiqueta na Competição	6
Artigo 11 Cronometragem	6
Artigo 12 Apresentação da Pontuação	6
Artigo 13 Desistência	6
Artigo 14 Procedimento para Recursos	6
Artigo 15 Aplicação para Reconhecimento de Técnica de Grau Dificuldade Inovador	7
Artigo 16 Controle de Dopagem	7
Artigo 17 Ranqueamento de Competição	7
Artigo 18 Limite de Tempo das Rotinas	9
Artigo 19 Traje de Competição	10
Artigo 20 Equipamento e Armas de Competição	10
Artigo 21 Música de Competição	10
Artigo 22 Área de Competição	10
Capítulo 4 Métodos e Padrões de Pontuação	11
Artigo 23 Métodos e Padrões de Pontuação para Eventos com Grau de Dificuldade	11
Artigo 24 Métodos e Padrões de Pontuação para Eventos sem Grau de Dificuldade incluindo Rotinas de <i>Duilian</i> (Luta Coreografada) e <i>Jiti</i> (Rotina em Grupo)	13



Artigo 25 Sistema Decimal de Apresentação da Pontuação	14
Artigo 26 Cálculo das Pontuações Efetivas.....	14
Artigo 27 Deduções do Árbitro Principal, Concessões de Pontuação Bônus e Reinício de Rotina.	15
Artigo 28 Cálculo da Pontuação Final.....	16
Capítulo 5 Requisitos de Conteúdo para Rotinas Opcionais	16
Artigo 29 Conteúdo Obrigatório para Rotinas Opcionais.....	16
Artigo 30 Requisitos de Conteúdo para <i>Changquan, Daoshu, Jianshu, Qiangshu, Gunshu</i> Opcionais.....	17
Artigo 31 Requisitos de Conteúdo para <i>Nanquan, Nandao, Nangun</i> Opcionais.....	18
Artigo 32 Requisitos de Conteúdo para <i>Taijiqian, Taijijian</i> Opcionais	18
Artigo 33 Requisitos de Conteúdo para Rotinas de <i>Duilian</i> (Luta Coreografada)	18
Artigo 34 Requisitos de Conteúdo para <i>Jiti</i> (Rotina em Grupo)	19
Capítulo 6 Tipos e Especificações de Traje de Competição	19
Artigo 35 Tipos e Especificações de Traje de Competição para <i>Changquan, Daoshu, Jianshu, Qiangshu, Gunshu, Duilian</i> (Luta Coreografada)	19
Artigo 36 Tipos e Especificações de Traje de Competição para <i>Nanquan, Nandao, Nangun</i>	20
Artigo 37 Tipos e Especificações de Traje de Competição para <i>Taijiqian, Taijijian</i>	20
Artigo 38 Traje para atletas do gênero feminino de Fé Islâmica.....	21
Artigo 39 Outros.....	22
Capítulo 7 Etiqueta e Protocolo de Competição	22
Artigo 40 Saudação	22
Artigo 41 Outros Detalhes de Etiqueta e Protocolos	24
Capítulo 8 Layout da Área de Competição e Arranjo dos Assentos dos Árbitros.....	25
Artigo 42 <i>Layout</i> da Área de Competição	25
Artigo 43 Arranjo dos Assentos dos Árbitros	25
II . Métodos de Avaliação da Competição de Wushu Taolu (Excerto)	
Capítulo 1 Funções e Responsabilidades.....	27
Seção 1 Árbitros e Oficiais de Competição.....	27
Seção 2 Membros do Júri de Recursos.....	32
Seção 3 Outras Funções	33



Capítulo 2 Métodos e Padrões de Avaliação	34
Seção 1 Avaliação de Qualidade de Movimentos (Grupo de Árbitros A).....	34
Seção 2 Avaliação de Performance Geral (Grupo de Árbitros B)	43
Seção 3 Avaliação de Grau de Dificuldade (Grupo de Árbitros C).....	43
Seção 4 Avaliação de Coreografia	55
Apêndice: Operação de Pontuação	56
Seção 1 Requisitos Básicos	56
Seção 2 Operação de Pontuação com Sistema Eletrônico de Pontuação	56
Seção 3 Operação de Pontuação sem Sistema Eletrônico de Pontuação	58



I. Regras de Competição de *Wushu Taolu* (Excerto)

Capítulo 1 Árbitros

Artigo 1 Composição dos Grupos de Árbitros

1. Grupos de Árbitros
 - 1.1. Árbitro Chefe x 1; Árbitro(s) Chefe(s) Assistente(s) x 1-2.
 - 1.2. Para cada Área de Competição de Eventos Opcionais e Compulsórios com Grau Dificuldade (13 pessoas no total):
 - Árbitro Principal x 1
 - Árbitros do Grupo A (Qualidade de Movimentos) x 3
 - Árbitros do Grupo B (Performance Geral) x 5
 - Árbitros do Grupo C (Grau de Dificuldade) x 3
 - Inspetor de Rotina x 1.
 - 1.3. Para cada Área de Competição de *Duilian* (Luta Coreografada), Eventos Compulsórios (sem Grau de Dificuldade) e *Jiti* (Rotina em Grupo) (10 pessoas no total)
 - Árbitro Principal x 1
 - Árbitros do Grupo A (Qualidade de Movimentos) x 3
 - Árbitros do Grupo B (Performance Geral) x 5
 - Inspetor de Rotina x 1.
 - 1.4. Chefe de Programação e Registro x 1.
 - 1.5. Chefe de Chamada x 1.
2. Oficiais de Competição
 - 2.1. Oficiais de Programação e Registro x 3-5.
 - 2.2. Oficiais de Chamada x 3-6.
 - 2.3. Cronometrista* x 1-2.
 - 2.4. Registrador de Pontuação* x 2-3.
 - 2.5. Anunciador x 1-2.
 - 2.6. Técnico de Som x 1-2.
 - 2.7. Operadores de Câmera de Júri de Recurso x 2-4.
 - 2.8. Operadores de Sistema Eletrônico de Pontuação x 2-4.

Cronometrista e Registrador de Pontuação devem ser utilizados quando não há sistema de pontuação eletrônico.



Artigo 2 Deveres dos Oficiais

1. Árbitro Chefe
 - 1.1. Conduz o trabalho de todos os oficiais de competição como supervisor e assegura que as regras e regulamentos sejam implementados corretamente.
 - 1.2. Explica as regras e regulamentos, mas não os altera.
 - 1.3. Pode substituir árbitros durante a competição, se necessário for; tem o direito de tomar medidas disciplinares contra árbitros que cometerem erros graves.
 - 1.4. Pode alertar competidores e/ou treinadores que estejam causando problemas no espaço da competição e, caso o(s) competidor(es) e/ou treinador(es) recuse(m) a colaborar, deve propor ao Comitê Técnico tomar medidas apropriadas, as quais podem incluir o cancelamento dos resultados obtidos na competição.
 - 1.5. Revisar e anunciar os resultados de competição e compilar um sumário do trabalho da equipe de arbitragem.
2. Árbitro Chefe Assistente
 - 2.1. Assiste o Árbitro Chefe nas suas tarefas.
 - 2.2. Deve atuar em nome do Árbitro Chefe na sua ausência.
3. Árbitro Principal
 - 3.1. É responsável por conduzir os cursos de revisão para árbitros e supervisionar a atuação dos árbitros.
 - 3.2. Pode deduzir pontos para rotinas abaixo e acima do tempo do tempo e/ou erros de coreografia, deve conceder pontuação bônus para Técnicas de Grau de Dificuldade Inovador.
 - 3.3. Aconselhar o Árbitro Chefe a tomar medidas disciplinares contra árbitros que cometerem erros graves.
4. Árbitros de Pontuação
 - 4.1. Participar dos cursos de revisão para árbitros e diligentemente completar todo o trabalho de preparação.
 - 4.2. Implementar as regras e arbitrar de forma independente e livre de conflitos de interesse em conformidade com as regras, enquanto mantém registro detalhado.
 - 4.3. Árbitros do Grupo A são responsáveis por avaliar a Qualidade de Movimentos da rotina apresentada pelos competidores.
 - 4.4. Árbitros do Grupo B são responsáveis por avaliar a Performance Geral da rotina apresentada pelos competidores.
 - 4.5. Árbitros do Grupo C são responsáveis por avaliar o Grau de Dificuldade registrado da rotina apresentada pelos competidores.



5. Inspetor de Rotina
 - 5.1. Possuir conhecimento profundo sobre as regras, regulamentos e todas as rotinas compulsórias.
 - 5.2. Avaliar e inspecionar a execução e coreografia da rotina do atleta para determinar a conformidade ou não com o que é requerido.
6. Chefe de Programação e Registro
 - 6.1. É responsável por todo o trabalho de registro e assegura que todos os dados e registros sobre a competição estejam precisos.
 - 6.2. Revisar e confirmar os dados de inscrição e preparar a programação da competição de acordo.
 - 6.3. Organizar a cerimônia do Sorteio das Chaves de Competição.
 - 6.4. Preparar todos os formulários de competição e listagem da ordem de competição, revisar os resultados de cada evento e preparar as listas de ranqueamento.
 - 6.5. Supervisionar e assegurar o trabalho de preparação dos operadores de sistema eletrônico, bem como os testes de sistema *in loco*.
 - 6.6. Preparar os resultados de acordo com os requisitos.
7. Chefe de Chamada
 - 7.1. Organizar e preparar a chamada, assegurando que as sessões de competição iniciem no horário.
 - 7.2. Organizar a Cerimônia de Premiação e conduzir a chamada para os atletas que participarão.
8. Oficial de Programação e Registro
 - 8.1. Auxiliar em todo o trabalho de registro e assegurar que todos os dados estejam precisos.
 - 8.2. Desempenhar todas as tarefas conforme designado pelo Chefe de Programação e Registro.
9. Oficial de Chamada
 - 9.1. Auxiliar o processo de check-in dos competidores baseado nas informações fornecidas pelo Chefe de Chamada.
 - 9.2. Desempenhar todas as tarefas que lhe forem designadas pelo Chefe de Chamada.
10. Cronometrista
 - 10.1. Registrar o tempo de execução de cada rotina apresentada e reportar ao Árbitro Principal.
 - 10.2. Quando o sistema de pontuação eletrônico, não é utilizado, o Cronometrista deve ser utilizado.
11. Registrador de Pontuação
 - 11.1. Registrar a pontuação de cada árbitro e calcular a pontuação final do competidor.
 - 11.2. Quando o sistema de pontuação eletrônico, não é utilizado, o Registrador de Pontuação deve ser utilizado.



12. Anunciador
 - 12.1. Anunciar através do sistema de comunicação à competição informações e atualizações pertinentes conforme necessário. Fazer todos os anúncios prontamente.
13. Técnico de Som
 - 13.1. Preservar sistemas de áudio e vídeo para assegurar operação correta para todas as necessidades.
 - 13.2. Coletar e preparar músicas dos atletas (equipes) e tocá-las apropriadamente.
14. Operador de Câmera de Júri de Recurso
 - 14.1. Gravar cada evento de competição completa e ininterruptamente.
 - 14.2. Gerenciar e arquivar todas as gravações.

Capítulo 2 Júri de Recursos

Artigo 3 Composição do Júri de Recursos

1. O Júri de Recursos consiste em um (1) Presidente, um (1) Vice-Presidente, e um, três, ou cinco (1, 3, ou 5) membros.

Artigo 4 Deveres e Direitos do Júri de Recursos

1. Os deveres e direitos do Júri de Recursos são:
 - 1.1. Receber recursos de times e tomar decisões prontamente.
 - 1.2. Membros de Júri de Recursos não devem participar ou votar em assuntos relacionados à sua associação ou federação.
 - 1.3. Em caso de empate na votação o presidente do Júri de Recursos tem o direito de tomar a decisão final.
 - 1.4. Todas as decisões e determinações do Júri de Recursos são finais.

Capítulo 3 Regulamentações Gerais

Artigo 5 Tipos de Competição

1. Classificação baseada no formato
 - 1.1. Eventos Individuais.
 - 1.2. Eventos de Equipe.
 - 1.3. Eventos Combinando Individual e Equipe.
2. Classificação baseada em Grupos de Idade
 - 2.1. Eventos Adultos.
 - 2.2. Eventos Juvenis.



2.3. Eventos Infantis.

Artigo 6 Eventos de Competição

1. Eventos de Rotina Opcional

1.1. Eventos de Rotina Opcional de Mão Livre: *Changquan, Nanquan, Taijiquan.*

1.2. Eventos de Rotina Opcional de Arma: *Jianshu, Daoshu, Nandao, Taijijian, Qiangshu, Gunshu, Nangun.*

2. Eventos de Rotina Compulsória

2.1. Eventos de Rotina Compulsória de Mão Livre: *Changquan, Nanquan, Taijiquan.*

2.2. Eventos de Rotina Compulsória de Arma: *Jianshu, Daoshu, Nandao, Taijijian, Qiangshu, Gunshu, Nangun.*

3. Eventos de *Duilian* (Luta Coreografada)

3.1. *Duilian* de mão livre, *duilian* de arma, *duilian* de mão livre versus arma.

4. Eventos de *Jiti* (Rotina em Grupo)

Artigo 7 Categorias de Idade

1. Descrição das Categorias de Idade

1.1. Grupo Adulto: 18 anos de idade (incluindo 18) e acima.

1.2. Grupo Juvenil: Entre 15 anos de idade e 17 anos de idade (incluindo 17).

1.3. Grupo Infante-Juvenil: Entre 12 anos de idade e 14 anos de idade (incluindo 14).

1.4. Grupo Infantil: 11 anos de idade (incluindo 11) e abaixo.

Artigo 8 Determinando a Ordem de Apresentação Inicial em um Evento

1. A ordem de apresentação dos atletas em um evento é determinada por sorteio conduzido pelo grupo de registradores, sob supervisão do Júri de Recursos e do Árbitro Chefe.

2. Em eventos com baterias qualificatórias a ordem de apresentação para as finais irão seguir a ordem de qualificação de baixo para cima. Em caso de empate haverá sorteio.

Artigo 9 Chamada

1. Os competidores devem se apresentar na área designada para primeira chamada, que ocorrerá 30 minutos antes do início do evento. A segunda chamada ocorrerá 20 minutos antes do início do evento e a terceira 10 minutos antes do início do evento.



Artigo 10 Etiqueta na Competição

1. O atleta deverá executar a saudação de palma e punho para o árbitro principal quando for chamado/anunciado na área de competição, quando completar sua rotina e quando sua pontuação final for apresentada.

Artigo 11 Cronometragem

1. A cronometragem de tempo se iniciará ao primeiro movimento do atleta após assumir posição estática. Uma vez que o atleta assumir posição em pé e unir os pés após completar sua rotina a cronometragem de tempo irá parar.

Artigo 12 Apresentação da Pontuação

1. O resultado para cada atleta deverá ser apresentado abertamente.

Artigo 13 Desistência

1. Se um atleta falhar em comparecer às chamadas isto será considerado como desistência.

Artigo 14 Procedimento para Recursos

1. Conteúdo e Escopo
 - 1.1. Recursos somente podem ser submetidos para avaliação se relacionados ao Grupo C (Grau de Dificuldade), deduções de coreografia da rotina, ou problemas com limite de tempo.
 - 1.2. Recursos somente podem ser submetidos somente por treinadores ou líderes de equipe em nome de atletas de seu próprio equipe.
2. Requisitos
 - 2.1. Cada equipe tem o direito de submeter recurso no máximo duas (2) vezes em uma competição e o conteúdo do recurso deve tratar de apenas um item.
3. Procedimento
 - 3.1. Caso uma equipe participante tenha objeção à avaliação dos árbitros para um de seus atletas, o respectivo líder de equipe ou treinador deve submeter apelo por escrito para o Júri de Recursos em até de 15 minutos após a conclusão da rotina do atleta, junto com a taxa de recurso no valor de US\$200.
 - 3.2. O Júri de Recursos deve revisar imediatamente e chegar a uma conclusão arbitral baseada no conteúdo do apelo, a decisão do Júri de Recursos deve ser final.
 - 3.3. Mais que a metade dos membros do Júri de Recursos devem participar na consideração de um apelo, e mais da metade dos votos em favor de uma decisão a tornam válida. Se a base de um recurso é considerada legítima o resultado será alterado e a taxa de recurso devolvida; se a

base de um recurso não é considerada legítima resultado original será mantido e a taxa de recurso não será devolvida.

- 3.4. Um relatório da investigação completa será submetido prontamente ao comitê organizador para fins de registro, e uma nota escrita será emitida para o equipe que submeteu o recurso.
- 3.5. Cada equipe deve aceitar as determinações do Júri de Recursos como finais. Se uma equipe estiver insatisfeita com as determinações e continue a argumentar de forma não razoável, tal comportamento será tratado com seriedade de acordo com as relevantes provisões da IWUF.

Artigo 15 Aplicação para Reconhecimento de Técnica de Grau de Dificuldade Inovador

1. Princípios da Inovação

- 1.1. Todo Grau de Dificuldade Inovador deve estar em conformidade com as características intrínsecas do *wushu* e seus princípios técnicos de movimentos. Eles não devem constar nas atuais "Técnicas de Grau de Dificuldade de Rotinas Opcionais: Conteúdo, Grau, Valor ou Código" de Gradação B ou dificuldade superior. Saltos e Acrobacias Inovadores devem conter Conexões de Grau de Dificuldade.

2. Procedimento de Solicitação

- 2.1. A solicitação é limitada a uma Técnica de Grau de Dificuldade Inovador (incluindo conexões) por rotina em cada competição. A equipe solicitante deve submeter a solicitação por formulário escrito junto com gravação em vídeo do atleta em questão executando a técnica. A solicitação deve ser recebida pelo Comitê Técnico da *International Wushu Federation* cinquenta (50) dias antes do início da competição por correio ou e-mail.

3. Comitê de Avaliação de Grau de Dificuldade Inovador para *Taolu*

- 3.1. O Comitê Técnico da IWUF apontará 5 a 7 especialistas para formar o "Comitê de Avaliação de Grau de Dificuldade Inovador para *Taolu*" que será responsável pela avaliação.

4. Procedimento de Avaliação

- 4.1. O Comitê de Avaliação de Grau de Dificuldade Inovador para *Taolu* será responsável por avaliar a inovação baseado nos princípios acima através de um mínimo de dois terços de majoridade dos votos. Se a técnica for aprovada o comitê irá confirmar o nome, grau, valor, código e critério de dedução. O comitê irá então notificar a equipe solicitante prontamente.

Artigo 16 Controle de Dopagem

1. Testes de controle de dopagem serão conduzidos em conformidade com os requisitos e procedimentos do *International Olympic Committee* e da *International Wushu Federation*.

Artigo 17 Ranqueamento de Competição

1. Ranqueamento para Evento Individual Simples e *Duilian* (Luta Coreografada)



- 1.1. De acordo com os resultados de cada evento, o atleta com maior pontuação ficará com a primeira colocação, a segunda maior pontuação ficará com a segunda colocação, e assim por diante.
2. Ranqueamento para Eventos Individuais Combinados
 - 2.1. De acordo com os resultados combinados dos eventos individuais simples de um atleta, a maior pontuação ficará com a primeira colocação, a segunda maior pontuação ficará com a segunda colocação, e assim por diante.
3. Ranqueamento de *Jiti* (Rotina em Grupo)
 - 3.1. De acordo com os resultados de cada evento, o grupo com maior pontuação ficará com a primeira colocação, a segunda maior pontuação ficará com a segunda colocação, e assim por diante.
4. Ranqueamento de Eventos por Equipe
 - 4.1. O ranqueamento seguirá o método estipulado no regulamento do evento em questão.
5. Empates
 - 5.1. Para eventos opcionais e compulsórios com Grau de Dificuldade pontuações empatadas serão tratadas da seguinte maneira e ordem:
 - O atleta que atingiu a maior pontuação para Grau de Dificuldade (Grupo C) será melhor classificado.
 - O atleta que completou o Grau de Dificuldade de maior grau (incluindo Técnica de Grau de Dificuldade e Conexão de Grau de Dificuldade) será melhor classificado.
 - O atleta que completou o Grau de Dificuldade de maior grau (incluindo Técnica de Grau de Dificuldade e Conexão de Grau de Dificuldade) mais vezes será melhor classificado.
 - O atleta com maior pontuação para Performance Geral (Grupo B) será melhor classificado.
 - O atleta cuja menor nota descartada de Performance Geral for maior será melhor classificado.
 - Se ainda houver empate após seguir os critérios acima o resultado final permanecerá empatado.
 - Em competições com fases preliminares e finais, se houver empate após as finais, o atleta com melhor ranqueamento na preliminar será melhor classificado.
 - 5.2. Para eventos sem Grau de Dificuldade e eventos de Rotina em Grupo pontuações empatadas serão tratadas da seguinte maneira e ordem:
 - O atleta com maior pontuação para Performance Geral (Grupo B) será melhor classificado.



- O atleta cuja menor nota descartada de Performance Geral for maior será melhor classificado.
 - Se ainda houver empate após seguir os critérios acima o resultado final permanecerá empatado.
 - Em competições com fases preliminares e finais, se houver empate após as finais, o atleta com melhor ranqueamento na preliminar será melhor classificado.
- 5.3. Para eventos Individuais Combinados pontuações empatadas serão tratadas da seguinte maneira e ordem:
- O atleta que obteve primeira colocação em mais eventos será melhor classificado.
 - O atleta que obteve segunda colocação em mais eventos será melhor classificado.
 - Se ainda houver empate após seguir os critérios acima o resultado final permanecerá empatado.
- 5.4. Para eventos de equipe pontuações empatadas serão tratadas da seguinte maneira e ordem:
- A equipe com mais primeiras colocações em eventos individuais será melhor classificada.
 - A equipe com mais segundas colocações em eventos individuais será melhor classificada, e assim por diante.
 - Se ainda houver empate após seguir os critérios acima o resultado final permanecerá empatado.

Artigo 18 Limite de Tempo das Rotinas

1. Rotinas de *Changquan, Nanquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu, Gunshu, Nandao e Nangun*
 - 1.1. Divisões de Adultos
 - Não menos que 1 minuto e 20 segundos de duração total.
 - 1.2. Divisões de Juvenis (incluindo crianças)
 - Não menos que 1 minuto e 10 segundos de duração total.
2. Rotinas Opcionais de *Taijiquan* e *Taijijian* e Rotina Compulsória de *Taijijian*
 - De 3 e 4 minutos de duração total.
3. Rotina Compulsória de *Taijiquan*
 - De 5 e 6 minutos de duração total.
4. Rotinas de *Duilian* (Luta Coreografada):
 - Não menos que 50 segundos de duração total.
5. *Jiti* (Rotinas em Grupo):
 - De 3 e 4 minutos de duração total.



Artigo 19 Traje de Competição

1. Oficiais de Competição
 - 1.1. Oficiais devem utilizar os uniformes especificados com sua insígnia de Árbitro IWUF fixada.
2. Atletas
 - 2.1. Durante a competição atletas devem utilizar traje de competição com seu número de competição fixado a seu traje.

Artigo 20 Equipamento e Armas de Competição

1. Equipamento
 - 1.1. Todo equipamento deve estar em conformidade com os padrões e requisitos técnicos da IWUF.
2. Armas
 - 2.1. Durante competição apenas armas aprovadas pela IWUF podem ser utilizadas e devem atender às seguintes especificações:
 - 2.1.1. *Dāo* (facão) e *Jiàn* (espada): Quando segurado verticalmente (com a ponta para cima) na mão esquerda a ponta da arma não deve estar mais baixa que o topo da orelha. O lenço do facão quando suspenso naturalmente não deve ter menos que 30cm de comprimento.
 - 2.1.2. *Nándāo* (facão do sul): Quando segurado verticalmente (com a ponta para cima) na mão esquerda a ponta da arma não deve estar mais baixa que o maxilar.
 - 2.1.3. *Gùn* (bastão) e *Nángùn* (bastão do sul): O comprimento total do bastão não deve ser menor que a altura do competidor.
 - 2.1.4. *Qiāng* (lança): O comprimento total da lança não deve ser menor que a distância do solo até o topo do dedo médio do atleta enquanto seu membro superior está estendido verticalmente acima da cabeça, em posição em pé, com pés unidos e membros inferiores estendidos. A borla da lança não deve ser menor que 20cm de comprimento e não deve ser demasiado esparsa.

Artigo 21 Música de Competição

1. De acordo com os regulamentos eventos que requerem acompanhamento musical devem ser realizados com música. Cada atleta deve prover sua própria música.

Artigo 22 Área de Competição

1. A competição irá ser realizada em tapetes certificados pela IWUF.
2. Regulamentação de Área de Competição para Rotinas Específicas



- 2.1. A área de disputa para rotinas de eventos individuais e *duilian* (luta coreografada) é de 14m de comprimento por 8m de largura. A área de disputa é cercada por uma área de segurança de pelo menos 2m de largura.
- 2.2. A área de disputa para *Jiti* (Rotina em Grupo), excluindo eventos de *Jiti* do *World Taijiquan Championships*, é de 16m de comprimento por 14m de largura. A área de disputa é cercada por uma área de segurança de pelo menos 1m de largura.
3. Outras Regulamentações para Área de Competição
 - 3.1. Todas áreas de disputa devem ser demarcadas nos quatro lados com uma linha branca de 5cm de espessura.
 - 3.2. O espaço vertical vazio sobre a área de competição deve ter pelo menos 8m de altura.
 - 3.3. Deve haver pelo menos 6m de distância entre duas áreas de competição.
 - 3.4. A área de competição pode estar elevada a uma altura entre 0.6m e 1m.
 - 3.5. A luminosidade no local de competição deve atender os requisitos mínimos de iluminação para filmagem e transmissão em alta definição. Em geral, em cada área de competição, o mínimo de 1000 lux é requisitado. A luminosidade sobre uma área de competição deve ser consistente sem pontos mais escuros e não deve ter luzes colocadas diretamente sobre o centro do tapete de competição apontando diretamente para baixo, pois isso pode afetar a visão de um atleta ao executar certas técnicas.

Capítulo 4 Métodos e Padrões de Pontuação

Artigo 23 Métodos e Padrões de Pontuação para Eventos com Grau de Dificuldade

1. Métodos de Pontuação
 - 1.1. A pontuação total inicial para cada um dos eventos de competição é 10 pontos (não incluído o bônus para técnicas inovadoras). Isso compreende valor de 5 pontos para Qualidade de Movimentos, valor de 3.000 pontos para Performance Geral e valor de 2 pontos para Grau de Dificuldade (que compreende valor de 1.4 ponto para técnicas de Grau de Dificuldade e valor de 0.6 pontos para conexões de Grau de Dificuldade).
 - 1.2. Os Árbitros do Grupo A deduzem pontos para técnicas e outros erros cometidos por um atleta durante sua apresentação.
 - 1.3. Os Árbitros do Grupo B concedem pontuação para Performance Geral baseados na avaliação da apresentação da rotina pelo atleta como um todo.
 - 1.4. Os Árbitros do Grupo C avaliam o Grau de Dificuldade executado pelo competidor durante a apresentação.
 - 1.5. O Inspetor de Rotina checa a consistência e a conformidade com os requisitos da coreografia, estrutura e layout da rotina do atleta.



2. Critérios de Pontuação

2.1. Qualidade de Movimentos

- Execução técnicas fora de conformidade com os requisitos receberão dedução de 0.10 por ocorrência. Os valores de dedução para outros erros são entre 0.10 e 0.30 por ocorrência.

2.2. Performance Geral

- Avaliação de potência, coordenação, ritmo, coreografia, estilo e acompanhamento musical (se aplicável), é classificada em três níveis principais e nove subníveis, 3.00 – 2.51 como “Superior”; 2.50 –1.91 como “Médio”; e 1.90 –1.01 como “Inferior”.

2.3. Grau de Dificuldade

2.3.1. Técnicas de Grau de Dificuldade

2.3.1.1. Para cada execução bem sucedida de uma técnica de Grau de Dificuldade pontos serão concedidos como se segue:

- Técnica de Grau de Dificuldade de Grau A: 0.20 pontos.
- Técnica de Grau de Dificuldade de Grau B: 0.30 pontos.
- Técnica de Grau de Dificuldade de Grau C: 0.40 pontos.
- Se o valor total acumulado de técnicas de Grau de Dificuldade em uma rotina exceder 1.40 ponto, somente o máximo de 1.40 ponto será concedido.

2.3.1.2. Cada técnica de Grau de Dificuldade será avaliada apenas uma vez. Somente a última técnica de Grau de Dificuldade registrada (individual ou combinada) executada em uma rotina pode ter seu valor reduzido.

2.3.1.3. Técnicas de Grau de Dificuldade executadas que não atendam os requisitos não receberão pontuação.

2.3.2. Conexões de Grau de Dificuldade

2.3.2.1. Para cada execução bem sucedida de uma conexão de Grau de Dificuldade pontos serão concedidos como se segue:

- Conexão de Grau de Dificuldade de Grau A: 0.10 pontos.
- Conexão de Grau de Dificuldade de Grau B: 0.15 pontos.
- Conexão de Grau de Dificuldade de Grau C: 0.20 pontos.
- Conexão de Grau de Dificuldade de Grau D: 0.25 pontos.
- Se o valor total acumulado de conexões de Grau de Dificuldade em uma rotina exceder 0.60 pontos, somente o máximo de 0.60 pontos será concedido.

2.3.2.2. Cada conexão de Grau de Dificuldade será avaliada apenas uma vez. Somente a última conexão de Grau de Dificuldade registrada (em uma combinação) executada em uma rotina pode ter seu valor reduzido.



- 2.3.2.3. Conexões de Grau de Dificuldade executadas que não atendam os requisitos não receberão pontuação.
- 2.2.3. Técnica de Grau de Dificuldade Inovador
- 2.3.3.1. Para cada execução bem sucedida de técnica de Grau de Dificuldade inovador (incluindo sua conexão) os seguintes pontos adicionais serão concedidos:
- Técnica de Grau de Dificuldade Inovador de Grau B (incluindo sua conexão) : 0.10 pontos.
 - Técnica de Grau de Dificuldade Inovador de Grau C (incluindo sua conexão) : 0.15 pontos.
 - Técnica de Grau de Dificuldade Inovador de Grau C+ (incluindo sua conexão) : 0.20 pontos.
- 2.3.3.2. Técnicas de Grau de Dificuldade inovador executadas sem sucesso não receberão pontuação.
- 2.3.3.3. Em Eventos de Rotina Compulsória (com Grau de Dificuldade) o valor da pontuação para Grau de Dificuldade será de acordo com as especificações de cada rotina.
- 2.4. Coreografia
- Erros de coreografia que divirjam das especificações e requisitos receberão dedução no valor de 0.10-0.20 por ocorrência.

Artigo 24 Métodos e Padrões de Pontuação para Eventos sem Grau de Dificuldade incluindo Rotinas de *Duilian* (Luta Coreografada) e *Jiti* (Rotina em Grupo)

1. Método de Pontuação
- 1.1. A pontuação total inicial para cada um dos eventos de competição é 10 pontos. Isso compreende valor de 5 pontos para Qualidade de Movimentos e valor de 5 pontos para Performance Geral.
- 1.2. Os Árbitros do Grupo A deduzem pontos para técnicas e outros erros cometidos por um atleta durante sua apresentação.
- 1.3. Os Árbitros do Grupo B concedem pontuação para Performance Geral baseados na avaliação da apresentação da rotina pelo atleta como um todo.
- 1.4. O Inspetor de Rotina checa a consistência e a conformidade com os requisitos da coreografia, estrutura e layout da rotina do atleta.
2. Critérios de Pontuação
- 2.1. Qualidade de Movimentos
- Execução técnicas fora de conformidade com os requisitos receberão dedução de 0.10 por ocorrência.
 - Os valores de dedução para outros erros são entre 0.10 e 0.30 por ocorrência.



2.2. Performance Geral

- A avaliação de potência, coordenação, ritmo, coreografia, estilo e acompanhamento musical (se aplicável), é classificada em três níveis principais e nove subníveis, 5.00–4.21 como “Superior”; 4.20–3.01 como “Médio”; e 3.00–1.51 como “Inferior”.

Quando o sistema eletrônico de pontuação estiver em uso os árbitros irão pontuar com valores entre 1.01 e 3.00 e o sistema irá adicionar 2.00 à pontuação de cada árbitro automaticamente.

3. Coreografia

- Erros de coreografia que diverjam das especificações e requisitos receberão dedução no valor de 0.10-0.20 por ocorrência.

Artigo 25 Sistema Decimal de Apresentação da Pontuação

1. A pontuação concedida pelos árbitros do Grupo B são apresentadas com três (3) casas decimais, quaisquer dígitos além disto são descartados sem arredondar.

Artigo 26 Cálculo das Pontuações Efetivas

1. Cálculo da pontuação efetiva em Eventos com Grau de Dificuldade

- 1.1. A pontuação concedida a um atleta em Eventos com Grau de Dificuldade é a soma total das pontuações efetivas obtidas pelo atleta para Qualidade de Movimentos, Performance Geral e Grau de Dificuldade.

1.1.1. Cálculo da Pontuação Efetiva para Qualidade de Movimentos

- 1.1.1.1. Durante a apresentação de um atleta se um mínimo de 2 dos 3 Árbitros do Grupo A identificarem e deduzirem para a execução de uma técnica ou outros erros que diverjam das especificações e requisitos, a dedução é confirmada e o respectivo montante é deduzido. O total acumulado de tais deduções devem ser o valor a ser deduzido do valor total para Qualidade de Movimentos e o valor remanescente será a Pontuação Efetiva para Qualidade de Movimentos do atleta.

1.1.2. Cálculo da Pontuação Efetiva para Performance Geral

- 1.1.2.1. Os 5 Árbitros do Grupo B concedem pontuação para Performance Geral baseado na avaliação da apresentação da rotina pelo atleta como um todo. O valor médio das três pontuações medianas (descartando-se maior e menor pontuação) será a Pontuação Efetiva para Performance Geral do atleta.

1.1.3. Cálculo da Pontuação Efetiva para Grau de Dificuldade

- 1.1.3.1. Durante a apresentação da rotina de um atleta se um mínimo de 2 dos 3 Árbitros do Grupo C confirmarem o sucesso na execução de uma técnica de Grau de Dificuldade e/ou conexão de Grau de Dificuldade registrados por um atleta, então os pontos para tal



Grau de Dificuldade serão concedidos de acordo com os critérios e requisitos. A Pontuação Efetiva para Grau de Dificuldade de um atleta irá compreender a soma total das técnicas e conexões de Grau de Dificuldade confirmadas.

2. Cálculo da pontuação efetiva em Eventos sem Grau de Dificuldade, *Duilian* (Luta Coreografada) e *Jiti* (Rotina em Grupo)

2.1. A pontuação final de um atleta ou grupo compreende a soma de pontuação efetiva de Qualidade de Movimentos e pontuação efetiva de Performance Geral.

2.1.1. Cálculo da Pontuação Efetiva para Qualidade de Movimentos

2.1.1.1. Durante a apresentação de um atletas, se um mínimo de 2 dos 3 Árbitros do Grupo A identificarem e deduzirem a execução de uma técnica ou outros erros que divirjam das especificações e requisitos, a dedução é confirmada e o respectivo montante é deduzido. O total acumulado de tais deduções deve ser o valor real a ser deduzido do valor total para Qualidade de Movimentos e o valor remanescente será a Pontuação Efetiva para Qualidade de Movimentos do atleta.

2.1.2. Cálculo da Pontuação Efetiva para Performance Geral

2.1.2.1. Os 5 Árbitros do Grupo B concedem pontuação para Performance Geral baseado na avaliação da apresentação pelo atleta da rotina como um todo. O valor médio das três pontuações medianas (descartando-se maior e menor pontuação) será a Pontuação Efetiva para Performance Geral do atleta.

** A pontuação efetiva para Performance Geral será apresentada em três (3) casas decimais, quaisquer dígitos além disto são descartados sem arredondar.*

Artigo 27 Deduções do Árbitro Principal, Concessões de Pontuação Bônus e Reinício de Rotina

1. Deduções do Árbitro Principal

1.1. Deduções para Duração de Rotina Abaixo ou Acima do Tempo

1.1.1. *Changquan, Nanquan, Jianshu, Daoshu, Gunshu, Qiangshu, Nandao, Nangun, Duilian* (Luta Coreografada):

- 0.10 será deduzido para rotinas que estejam abaixo ou acima do tempo por até 2 segundos (incluindo 2 segundos);
- 0.20 será deduzido para rotinas que estejam abaixo ou acima do tempo de mais que 2 segundos até 4 segundos (incluindo 4 segundos), e assim por diante.

1.1.2. Para Rotinas de *Taijiquan, Taijijian* e *Jiti* (Rotina em Grupo):

- 0.10 será deduzido para rotinas que estejam abaixo ou acima do tempo por até 5 segundos (incluindo 5 segundos);



- 0.20 será deduzido para rotinas que estejam abaixo ou acima do tempo de mais que 5 segundos até 10 segundos (incluindo 10 segundos), e assim por diante.
- 1.2. Deduções para Erros de Coreografia
 - Se a rotina de um atleta não atender os requisitos de coreografia deduções de pontos podem ser feitas em conformidade com os padrões de Deduções de Coreografia.
 2. Concessões de Pontuação Bônus
 - 2.1. Técnicas de Grau de Dificuldade Inovador
 - 2.1.1. Para atletas que tenham executado com sucesso sua Técnica de Grau de Dificuldade Inovador registrada será concedida pontuação bônus de acordo com os padrões para Técnicas de Grau de Dificuldade Inovador.
 3. Reinício da Rotina
 - 3.1. Um evento ou competidor cuja a apresentação tenha sido interrompida por circunstâncias imprevistas (como interrupção no fornecimento de energia do ginásio, problemas com o sistema eletrônico de pontuação, etc.), dependendo das circunstâncias no momento pode, com permissão do árbitro principal, repetir sua apresentação sem deduções adicionais para reinício. O competidor deverá repetir sua apresentação após o último competidor do evento em questão.

Artigo 28 Cálculo da Pontuação Final

1. Rotinas Opcionais (com Grau de Dificuldade)
 - 1.1. A pontuação final de um atleta é calculada através da subtração de quaisquer deduções aplicadas pelo Árbitro Principal e/ou adição de quaisquer pontos conquistados pela execução bem sucedida de Técnica de Grau de Dificuldade Inovador registrada à pontuação efetiva concedida pelos demais árbitros. O valor resultante é a pontuação final.
2. *Duilian* (Luta Coreografada), Rotinas Opcionais (sem Grau de Dificuldade), Rotinas Compulsórias (incluindo aquelas com Grau de Dificuldade), *Jiti* (Rotina em Grupo)
 - 2.1. A pontuação final de um atleta é determinada através da subtração de quaisquer deduções aplicadas pelo Árbitro Principal da pontuação efetiva concedida pelos demais árbitros. O valor resultante é a pontuação final.

Capítulo 5 Requisitos de Conteúdo para Rotinas Opcionais

Artigo 29 Conteúdo Obrigatório para Rotinas Opcionais

1. O conteúdo obrigatório requerido em rotinas opcionais não compreende técnicas que um atleta tenha executado como técnica e/ou conexão de Grau de Dificuldade.



Artigo 30 Requisitos de Conteúdo para *Changquan*, *Daoshu*, *Jianshu*, *Qiangshu*, *Gunshu* Opcionais

1. *Changquan* deve conter pelo menos o seguinte:
 - 1.1. Três (3) formas de mão compreendendo *Quán*, *Zhǎng*, *Gōu Shǒu*.
 - 1.2. Três (3) técnicas empregando um punho.
 - 1.3. Duas (2) técnicas empregando uma palma.
 - 1.4. Uma (1) técnica ofensiva de cotovelo.
 - 1.5. Cinco (5) posturas compreendendo *Gōng Bù*, *Mǎ Bù*, *Pū Bù*, *Xū Bù*, *Xiē Bù*.
 - 1.6. Três (3) técnicas de membro inferior compreendendo técnicas/métodos de balanço de membro inferior estendido, flexão para extensão e rasteira.
 - 1.7. Uma (1) técnica de equilíbrio prolongado.
2. *Jianshu* deve conter pelo menos o seguinte:
 - 2.1. Oito (8) técnicas de espada compreendendo *Cì Jiàn*, *Guà Jiàn*, *Liāo Jiàn*, *Diǎn Jiàn*, *Pī Jiàn*, *Bēng Jiàn*, *Jié Jiàn*, *Jiǎn Wàn Huā*.
 - 2.1.1. Um (1) destes deve incluir uma sequência completa de *Guà Jiàn* na esquerda e na direita conectada com *Chuān Guà Jiàn* pelas costas.
 - 2.2. Três (3) posturas compreendendo *Gōng Bù*, *Pū Bù*, *Xū Bù*.
 - 2.3. Uma (1) técnica de equilíbrio prolongado.
3. *Daoshu* deve conter pelo menos o seguinte:
 - 3.1. Oito (8) técnicas de facão compreendendo *Chán Tóu*, *Guǒ Nǎo*, *Pī Dāo*, *Zhā Dāo*, *Zhǎn Dāo*, *Guà Dāo*, *Yún Dāo*, *Bèi Huā Dāo*.
 - 3.1.1. Um (1) destes deve incluir uma sequência completa de *Chán Tóu*, *Guǒ Nǎo*.
 - 3.2. Três (3) posturas compreendendo *Gōng Bù*, *Pū Bù*, *Xū Bù*.
4. *Qiangshu* deve conter pelo menos o seguinte:
 - 4.1. Oito (8) técnicas de lança compreendendo *Lán Qiāng*, *Ná Qiāng*, *Zhā Qiāng*, *Chuān Qiāng*, *Bēng Qiāng*, *Diǎn Qiāng*, *Lì Wǔ Huā Qiāng*, *Tiāo Bǎ*.
 - 4.1.1. Um (1) destes deve incluir uma sequência contínua de três *Lán Qiāng*, *Ná Qiāng* e *Zhā Qiāng* conectados.
 - 4.2. Três (3) posturas compreendendo *Gōng Bù*, *Pū Bù*, *Xū Bù*.
5. *Gunshu* deve conter pelo menos o seguinte:
 - 5.1. Oito (8) técnicas de bastão compreendendo *Píng Lūn Gùn*, *Pī Gùn*, *Yún Gùn*, *Bēng Gùn*, *Jiǎo Gùn*, *Chuō Gùn*, *Lì Wǔ Huā Gùn*, *Shuāng Shǒu Tí Liāo Huā Gùn*.
 - 5.1.1. Um (1) destes deve incluir uma sequência contínua de três movimentos de *Shuāng Shǒu Tí Liāo Huā* conectados.
 - 5.2. Três (3) posturas compreendendo *Gōng Bù*, *Pū Bù*, *Xū Bù*.



Artigo 31 Requisitos de Conteúdo para *Nanquan*, *Nandao*, *Nangun* Opcionais

1. *Nanquan* deve conter pelo menos o seguinte:
 - 1.1. Uma (1) forma de mão de *Hǔ Zhǎo*.
 - 1.2. Duas (2) técnicas de punho compreendendo *Guà Gài Quán*, *Pāo Quán*.
 - 1.3. Uma (1) técnica de ligação (*Qiáo Fǎ*) de *Gǔn Qiáo*.
 - 1.4. Seis (6) tipos de postura compreendendo *Gōng Bù*, *Mǎ Bù*, *Pū Bù*, *Xū Bù*, *Dié Bù*, *Qí Lóng Bù*.
 - 1.5. Uma (1) técnica de pés compreendendo *Qílin Bù*.
 - 1.6. Uma (1) técnica de membro inferior compreendendo *Héng Dīng Tuǐ*.
2. *Nandao* deve conter pelo menos o seguinte:
 - 2.1. Oito (8) técnicas de facão do sul compreendendo *Chán Tóu*, *Guǒ Nǎo*, *Pī Dāo*, *Mǒ Dāo*, *Gé Dāo*, *Jié Dāo*, *Sǎo Dāo*, *Jiǎn Wàn Huā Dāo*;
 - 2.2. Quatro (4) posturas compreendendo *Gōng Bù*, *Mǎ Bù*, *Xū Bù*, *Qí Lóng Bù*.
3. *Nangun* deve conter pelo menos o seguinte:
 - 3.1. Oito (8) técnicas de bastão do sul compreendendo *Pī Gùn*, *Bēng Gùn*, *Jiǎo Gùn*, *Gǔn Yā Gùn*, *Gé Gùn*, *Jī Gùn*, *Dǐng Gùn*, *Pāo Gùn*.
 - 3.2. Quatro (4) posturas compreendendo *Gōng Bù*, *Mǎ Bù*, *Xū Bù* e *Qí Lóng Bù*.

Artigo 32 Requisitos de Conteúdo para *Taijiquan*, *Taijijian* Opcionais

1. *Taijiquan*
 - 1.1. *Taijiquan* deve conter pelo menos o seguinte:
 - 1.1.1. Oito (8) técnicas compreendendo *Lǎn Què Wěi*, *Zuǒ Yòu Yě Mǎ Fēn Zōng*, *Zuǒ Yòu Lōu Xī Ào Bù*, *Yún Shǒu*, *Chuān Suō*, *Yǎn Shǒu Gōng Chuí*, *Zuǒ Yòu Dào Juǎn Gōng*, *Bān Lán Chuí*.
 - 1.1.2. Três (3) posturas compreendendo *Gōng Bù*, *Pū Bù*, *Xū Bù*.
 - 1.1.3. Duas (2) técnicas diferentes de membro inferior.
 - 1.2. Todas as outras técnicas executadas em rotinas de *taijiquan* devem ser derivadas das tabelas de técnica de *taijiquan*.
2. *Taijijian* deve conter pelo menos o seguinte:
 - 2.1. Oito (8) técnicas de espada compreendendo *Cì Jiàn*, *Zuǒ Yòu Guà Jiàn*, *Liāo Jiàn*, *Diǎn Jiàn*, *Pī Jiàn*, *Jié Jiàn*, *Mǒ Jiàn*, *Jiǎo Jiàn*.
 - 2.2. Três (3) posturas compreendendo *Gōng Bù*, *Pū Bù*, *Xū Bù*.

Artigo 33 Requisitos de Conteúdo para Rotinas de *Duilian* (Luta Coreografada)

1. *Duilian* de Mão Livre (luta coreografada) deve conter pelo menos o seguinte:
 - 1.1. Três (3) tipos de técnicas de punho.
 - 1.2. Dois (2) tipos de técnicas de palma.



- 1.3. Cinco (5) tipos de técnicas de membro inferior.
- 1.4. Dois (2) tipos de métodos de arremesso-queda.
2. *Duilian* de Armas (luta coreografada) deve conter pelo menos o seguinte:
 - 2.1. Seis (6) tipos de técnicas de arma.
 - 2.2. Dois (2) tipos de técnicas de membro inferior.
 - 2.3. Um (1) tipo de método de arremesso-queda.
3. *Duilian* de Mão Livre *versus* Arma (luta coreografada) deve conter pelo menos o seguinte:
 - 3.1. Três (3) tipos de técnicas de punho.
 - 3.2. Quatro (4) tipos de técnicas de arma.
 - 3.3. Dois (2) tipos de métodos de arremesso-queda.

Artigo 34 Requisitos de Conteúdo para *Jiti* (Rotina em Grupo)

1. *Jiti* (rotina em grupo) deve conter pelo menos o seguinte:
 - 1.1. Cinco (5) tipos de técnicas de mão/punho ou armas.
 - 1.2. Cinco (5) tipos de posturas.
 - 1.3. Quatro (4) tipos de técnicas de membro inferior.
 - 1.4. Três (3) tipos de técnicas salto.
2. Formações do grupo em *Jiti* (rotina em grupo) devem incluir:
 - 2.1. No mínimo cinco (5) diferentes tipos de alteração no padrão de formação.

Capítulo 6 Tipos e Especificações de Traje de Competição

Artigo 35 Tipos e Especificações de Traje de Competição para *Changquan*, *Daoshu*, *Jianshu*, *Qiangshu*, *Gunshu*, *Duilian* (Luta Coreografada)

1. Túnica
 - 1.1. Túnica chinesa com gola chinesa e mangas curtas ou longas. Mangas longas devem ser ambas iguais e bufantes com punhos apertados.
 - 1.2. Túnica masculina deve ter a frente totalmente aberta e ser fechada com sete botões de nó chinês.
 - 1.3. Túnica feminina deve ter a frente meio ou totalmente aberta e ser fechada com três ou sete botões de nó chinês, respectivamente.
 - 1.4. Túnica deve ter viés de 1cm ao longo de todo o vestuário.
2. Calças
 - 2.1. Calças devem ter pernas bufantes e um elástico na cintura.
 - 2.2. Calças devem ser de um tamanho adequado para fácil movimentação.
3. Acessórios

- 3.1. Uma faixa maleável ou rígida deve ser usada em volta da cintura.



Artigo 36 Tipos e Especificações de Traje de Competição para *Nanquan, Nandao, Nangun*

1. Túnica
 - 1.1. Túnica chinesa sem gola e com a frente totalmente aberta, deve ser fechada com sete botões de nó chinês.
 - 1.2. Túnicas masculinas devem ser sem mangas.
 - 1.3. Túnicas femininas devem ter mangas curtas.
 - 1.4. Túnicas devem ter viés de 1cm ao longo de todo o vestuário.
2. Calças
 - 2.1. Calças devem ter pernas bufantes e um elástico na cintura.
 - 2.2. Calças devem ser de um tamanho adequado para fácil movimentação.
3. Acessórios
 - 3.1. Uma faixa maleável ou rígida deve ser usada em volta da cintura.



Artigo 37 Tipos e Especificações de Traje de Competição para *Taijiquan, Taijijian*

1. Túnica
 - 1.1. Túnica chinesa com gola chinesa e mangas longas. Mangas devem ser ambas iguais e bufantes com punhos apertados.
 - 1.2. Túnicas devem ter a frente totalmente aberta e ser fechadas com sete botões de nó chinês.
 - 1.3. O comprimento da túnica não deve ultrapassar o dedo médio do competidor quando seus membros superiores estiverem estendidos para baixo ao lado do corpo.
 - 1.4. Túnicas devem ter viés de 1cm ao longo de todo o vestuário.
2. Calças
 - 2.1. Calças devem ter pernas bufantes e um elástico na cintura.
 - 2.2. Calças devem ser de um tamanho adequado para fácil movimentação.



Artigo 38 Traje para atletas do gênero feminino de Fé Islâmica

1. Para competidoras mulheres que sejam da Fé Islâmica a IWUF permite que tais competidoras utilizem traje de competição Islâmico.
2. Requisitos e Regulamentação do Traje
 - 2.1. Para tais competidoras é requerido o uso de todo o traje Islâmico abaixo estipulado e não é permitido o uso seletivo de parte dele:
 - 2.1.1. Blusa de mangas longas por baixo do uniforme de *taolu* de mangas curtas (para todos eventos nos quais é requerido à competidora vestir túnica de mangas curtas).
 - 2.1.2. Lenço de cabeça (para todos os eventos).
 - 2.2. Traje usado deve estar de acordo com os seguintes padrões:
 - 2.2.1. A blusa de mangas longas e o lenço da cabeça devem ser da mesma cor.
 - 2.2.2. A cor deve ser a mesma do uniforme em geral ou do viés permitido.

- 2.3. Caso o vestuário de uma competidora não esteja em conformidade com os padrões acima, o Júri de Apelo no local tem a autoridade de negar sua participação no evento.
3. Caso qualquer vestimenta islâmica interfira nos movimentos ou apresentação de uma atleta e ou venha a cair no chão as deduções relativas serão feitas de acordo com os “*Métodos de Avaliação da Competição de Wushu Taolu*”.



Artigo 39 Outros

1. O tipo de fabricação e cor do traje de competição deve ser escolhido pelo competidor. Trajes de competição que atendam as especificação requeridas podem também incluir bordados e/ou estampas.

Capítulo 7 Etiqueta e Protocolo de Competição

Artigo 40 Saudação

1. Detalhes da Saudação de Palma e Punho
 - 1.1. Permaneça em pé com os pés próximos entre si.
 - 1.2. A mão esquerda forma uma palma e a mão direita forma um punho, os quais são pressionados juntos e mantidos em frente ao peito.
 - 1.3. A face do punho direito é pressionada no centro da palma esquerda.
 - 1.4. As mãos não mantidas na altura do peito a uma distância de 20-30cm do corpo.



2. Detalhes da Saudação com Facão

- 2.1. Permaneça em pé com os pés próximos entre si.
- 2.2. O facão é segurado na mão esquerda com o cotovelo flexionado e com a lâmina horizontalmente ao longo do peito com a face plana virada para cima.
- 2.3. A articulação interfalangeana do polegar esquerdo é pressionada no centro da palma direita. As mãos são mantidas 20-30 cm em frente ao peito.

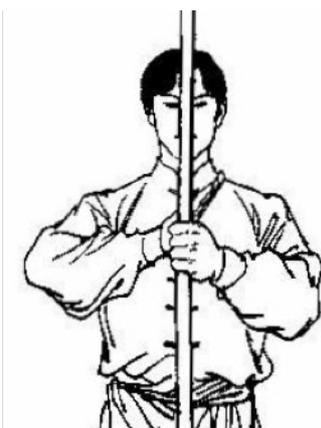


3. Detalhes da Saudação com Espada

- 3.1. Permaneça em pé com os pés próximos entre si.
- 3.2. A espada é segurada na mão esquerda com o cotovelo flexionado e a lâmina horizontalmente ao longo do peito com a face plana em contato com a porção externa (ulna) do antebraço esquerdo.
- 3.3. A articulação de base do dedo indicador esquerdo é pressionada no centro da palma direita. As mãos são mantidas 20-30 cm em frente ao peito.



4. Detalhes da Saudação com Lança ou Bastão
 - 4.1. Permaneça em pé com os pés próximos entre si.
 - 4.2. A mão direita segura o segmento de empunhadura da lança ou bastão (1/3 do comprimento até a ponta) com o cotovelo flexionado e a arma mantida verticalmente em frente ao peito.
 - 4.3. A mão esquerda forma uma palma e a articulação interfalangeana do polegar esquerdo é pressionada no centro da palma direita. As mãos são mantidas 20-30 cm em frente ao peito.



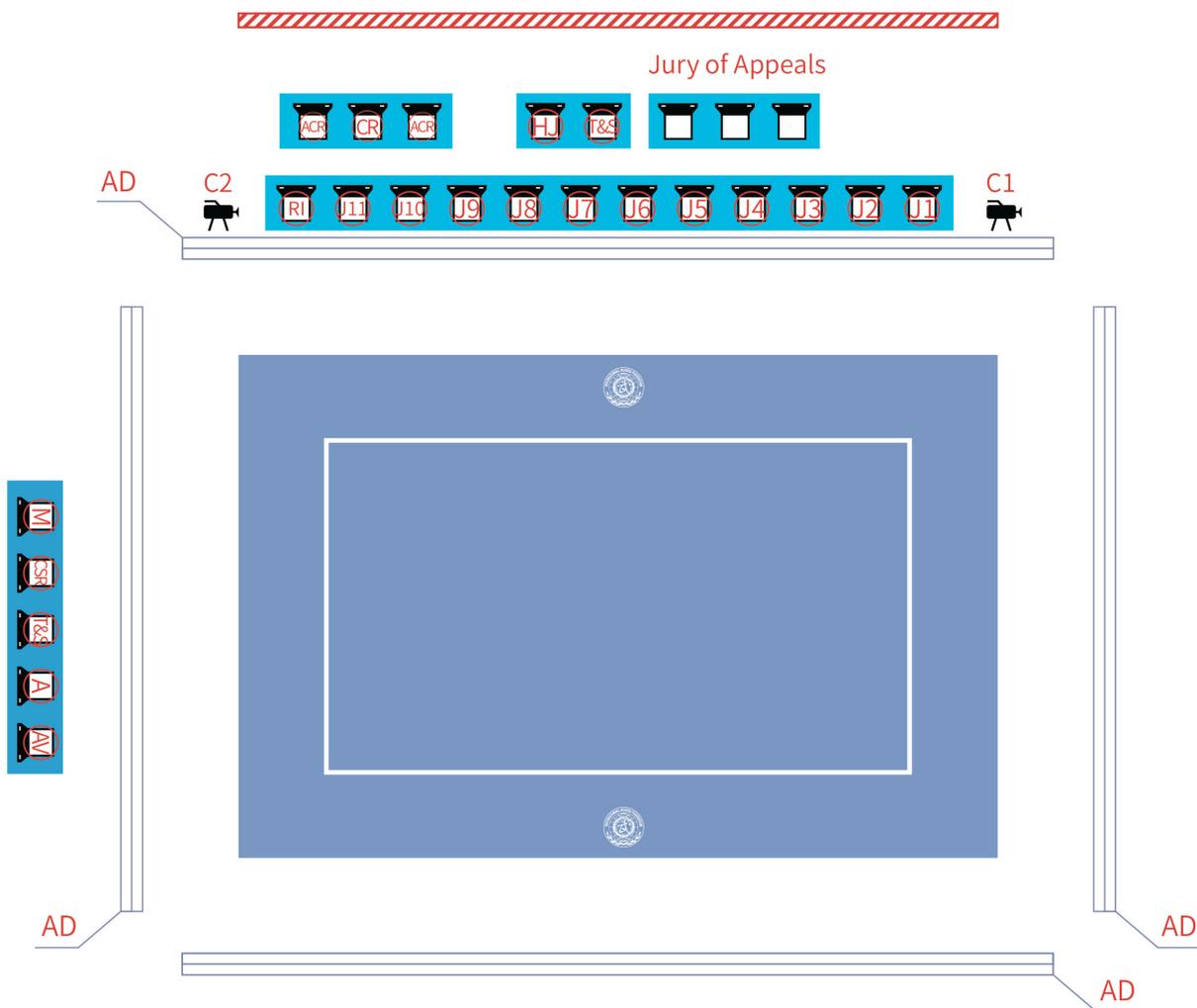
5. Saudação com Aparato Duplo
 - 5.1. Para rotinas utilizando aparato duplo estes devem ser mantidos juntos em uma das mãos como em uma saudação com facão, espada, lança ou bastão acima.
 - 5.1.1. Se isto for impraticável o aparato deve ser mantido em ambas as mãos enquanto olha para o árbitro principal nos olhos como uma forma de saudação.

Artigo 41 Outros Detalhes de Etiqueta e Protocolos

1. Inspeção de Aparato pelos Oficiais de Chamada
 - 1.1. Para aparatos pequenos o competidor deve entregá-lo para o oficial verticalmente com a ponta da arma virada para baixo.
 - 1.2. Para aparatos longos o competidor deve entregá-lo para o oficial verticalmente com a ponta virada para cima.

Capítulo 8 *Layout* da Área de Competição e Arranjo dos Assentos dos Árbitros

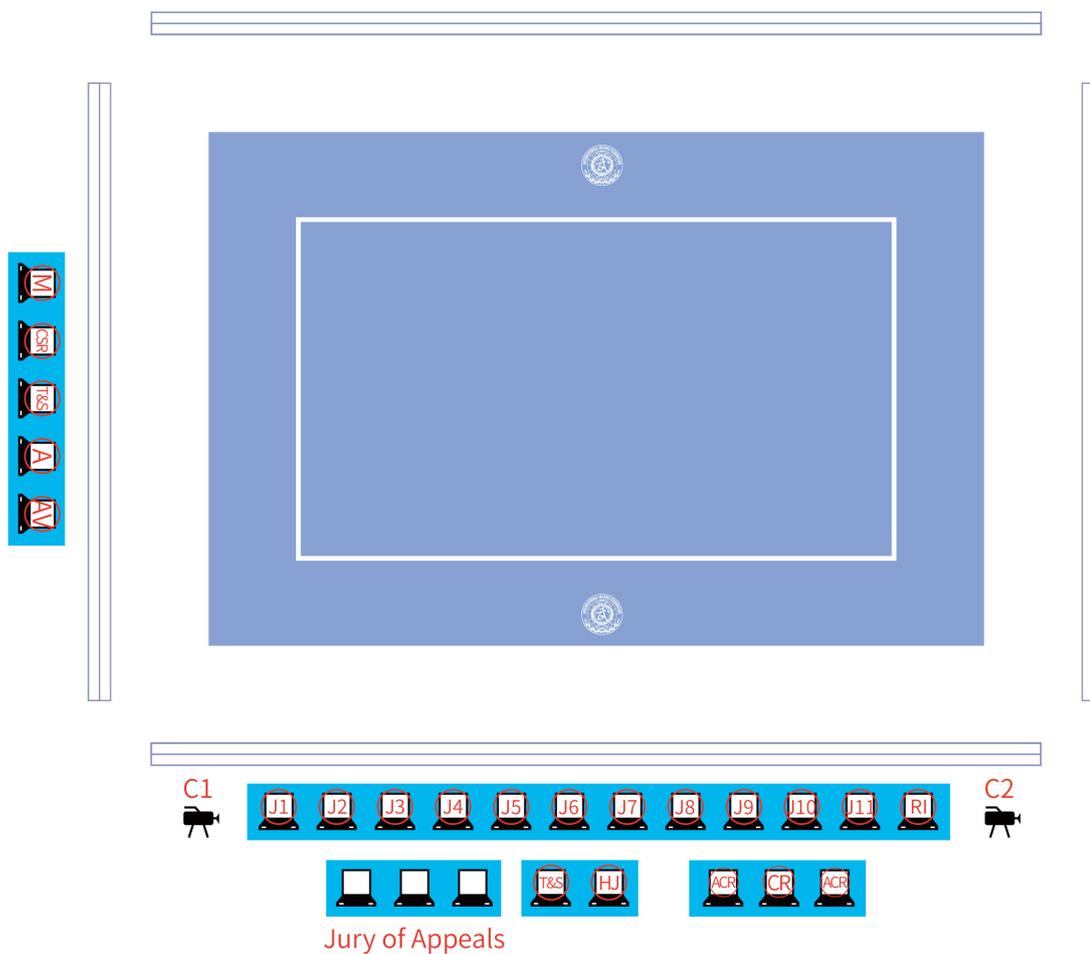
Artigo 42 *Layout* da Área de Competição



J	Árbitros de Pontuação #1 a #11
RI	Inspetor de Rotina
	Câmera
HJ	Árbitro Principal
CR	Árbitro Chefe
ACR	Árbitro Chefe Assistente
T&S	Cronometrista e Registrador de Pontuação
C	Operador de Câmera de Júri de Recursos
M	Serviço Médico
SR	Oficiais de Programação e Registro
A	Anunciador
AV	Controlador de Áudio e Vídeo
	Backdrop Principal

Artigo 43 Arranjo dos Assentos dos Árbitros

1. Diagrama dos Assentos dos Árbitros



JoA	Júri de Recursos
C	Operador de Câmera de Júri de Recursos
HJ	Árbitro Principal
J	Árbitros de Pontuação
CR	Árbitro Chefe
ACR	Árbitro Chefe Assistente
M	Serviço Médico
CSR	Chefe de Programação e Registro
T&S	Cronometrista e Registrador de Pontuação
A	Anunciador
AV	Controlador de Áudio e Vídeo

- 1.1. J1-J12 indica a linha lateral dos árbitros de pontuação e inspetor de rotina. J1, J5, J9 indica a localização dos assentos para os Árbitros do Grupo A (Qualidade de Movimentos). J2, J4, J6, J8, J10 indica a localização dos assentos para os Árbitros do Grupo B (Performance Geral). J3, J7, J11 indica a localização dos assentos para os Árbitros do Grupo C (Grau de Dificuldade). J12 indica a localização do assento do Inspetor de Rotina.



- 1.2. HJ localização do assento do Árbitro Principal. T&S localização do assento do operador de sistema eletrônico.
 - 1.3. CR localização do assento do Árbitro Chefe. ACR localização do assento do(s) Árbitro(s) Chefe(s) Assistente(s).
 - 1.4. Para Eventos de *Duilian* (Luta Coreografada), Eventos de Rotina em Grupo, e para Eventos de Rotina Opcional e Compulsória, haverá um total de oito (8) árbitros de pontuação na linha lateral, e um (1) Inspetor de Rotina (se necessário). Deverá haver um espaço de 50cm entre cada árbitro. J2, J4, J6 indica a localização dos assentos para os Árbitros do Grupo A (Qualidade de Movimentos). J1, J3, J5, J7, J9 indica a localização dos assentos para os Árbitros do Grupo B (Performance Geral). J8 indica a localização do assento do Inspetor de Rotina. Quando o sistema eletrônico de pontuação não estiver em uso sentados em cada lado do Árbitro Principal estarão o Registrador de Pontuação e o Cronometrista.
2. Palco/Plataforma dos Árbitros
 - 2.1. Uma Área de Competição
 - 2.1.1. Os assentos dos árbitros serão separados em duas (2) fileiras com uma distância de 120cm a 150cm entre as fileiras.
 - 2.1.2. A fileira de trás será elevada em 40cm acima da fileira da frente.
 - 2.1.3. O Júri de Recursos e o Árbitro Chefe ficarão sentados na mesma fileira.
 - 2.2. Duas (ou mais) Áreas de Competição
 - 2.2.1. O Júri de Apelo estará sentado no meio entre as áreas de competição.

II. Métodos de Avaliação da Competição de Wushu Taolu

(Excerto)

Capítulo 1 Funções e Responsabilidades

Seção 1 Árbitros e Oficiais de Competição

1. Árbitros
 - 1.1. Árbitro Chefe
 - 1.1.1. Liderar a equipe de árbitros e supervisionar todos os aspectos sobre arbitragem para a competição.
 - 1.1.2. Organizar o grupo de árbitros para revisar e estudar as regras antes do início da competição. Organizar e liderar as sessões de prática de pontuação, esclarecer e explicar as regras e regulamentos.



- 1.1.3. Inspeccionar o local de competição, equipamento, equipamento de arbitragem, formulários e documentos de competição e sistema eletrônico de pontuação.
- 1.1.4. Participar na Reunião Técnica e apresentar relatório cobrindo os aspectos importantes do evento. Responder questões técnicas das diversas equipes conforme necessário.
Supervisionar a cerimônia de sorteio das chaves de competição.
- 1.1.5. Assistir e direcionar os anunciadores, técnicos de som e operadores das câmeras de apelo em seu trabalho conforme necessário.
- 1.1.6. No dia que antecede o início da competição, organizar o grupo de arbitragem, incluindo os operadores de sistema eletrônico, os anunciadores, os técnicos de som, e os operadores de câmera de apelo para participar em uma simulação de competição.
- 1.1.7. Organizar uma reunião preparatória para os árbitros 30 minutos antes do início de cada sessão de competição. Preparar discussões com os árbitros após a conclusão de cada sessão.
- 1.1.8. Durante uma sessão de competição deve substituir oficiais se necessário e tem o direito de tomar medidas disciplinares contra árbitros que cometeram erros graves.
- 1.1.9. Revisar e aprovar os resultados de competição.
- 1.2. Árbitro Chefe Assistente
 - 1.2.1. Trabalhar sob a liderança do Árbitro Chefe.
 - 1.2.2. Deve agir em nome do Árbitro Chefe no caso de sua ausência.
- 1.3. Árbitro Principal
 - 1.3.1. Trabalhar sob a liderança do Árbitro Chefe.
 - 1.3.2. Liderar os o grupo de estudos dos árbitros antes do início da competição. Participar na simulação de competição.
 - 1.3.3. É responsável por revisar os formulários de inscrição de Grau de Dificuldade e conteúdo obrigatório.
 - 1.3.4. Organizar a implementação da arbitragem, revisar, e se necessário gerir qualquer notificação de rotina fora de conformidade pelo Inspetor de Rotina.
 - 1.3.5. Deduzir pontos para violações de tempo limite da rotina (abaixo/acima do tempo); e/ou para erros de coreografia. Conceder pontuação bônus para execução bem sucedida de técnicas de Grau de Dificuldade inovador inscritas.
 - 1.3.6. Aconselhar o Árbitro Chefe a tomar medidas disciplinares contra árbitros que cometeram erros graves.
- 1.4. Árbitros de Pontuação
 - 1.4.1. Obedecer o Árbitro Principal e trabalhar diligentemente. Participar na simulação de competição e nas sessões de estudo. Executar todo o trabalho de preparação necessário para a competição.



- 1.4.2. Implementar as regras e regulamentos. Arbitrar cada apresentação de uma atleta em conformidade com as regras de forma independente e manter anotações detalhadas.
- 1.4.3. Árbitros do Grupo A são responsáveis pela avaliação de Qualidade de Momentos da rotina apresentada por um atleta.
- 1.4.4. Árbitros do Grupo B são responsáveis pela avaliação de Performance Geral da rotina apresentada por um atleta.
- 1.4.5. Árbitros do Grupo C são responsáveis pela avaliação das técnicas de Grau de Dificuldade registradas da rotina apresentada por um atleta.
- 1.5. Inspetor de Rotina
 - 1.5.1. Obedecer o Árbitro Principal e trabalhar diligentemente. Dominar completamente os requisitos de conteúdo para rotinas opcionais, *duilian* (luta coreografada) e rotinas em grupo. Ter domínio total a respeito das rotinas compulsórias. Participar nas sessões de estudos dos árbitros e simulação de competição. Executar todo o trabalho de preparação necessário para a competição.
 - 1.5.2. Implementar regras e regulamentos. Examinar o conteúdo para cada apresentação de rotina por competidor e manter anotações e registro detalhados.
 - 1.5.3. Informar prontamente o Árbitro Principal se a execução da rotina e a coreografia de um atleta falhar em atender os requisitos.
- 1.6. Chefe de Programação e Registro
 - 1.6.1. Ser responsável por todo o trabalho de registro. Atribuir o trabalho de acordo com os requisitos do evento.
 - 1.6.2. Preparar sessões de estudo para o grupo de registro para revisar as regras de competição e regulamentos.
 - 1.6.3. Revisar todos os formulários de Grau de Dificuldade e conteúdo obrigatório. Ser responsável por compilar as programações de reuniões, sessões de treinamento dos atletas e competição.
 - 1.6.4. Compilar a lista da ordem de apresentação dos atletas e outros formulários de competição.
 - 1.6.5. Inspeccionar e aceitar todos os itens e prêmios relacionados à coreografia.
 - 1.6.6. Participar na reunião técnica. Preparar a cerimônia de sorteio das chaves e a ordem dos eventos.
 - 1.6.7. Preparar a participação do grupo de registradores na simulação de competição.
 - 1.6.8. Chegar ao local de competição pelo menos 45 minutos antes do início da competição e executar todo o trabalho de preparação necessário.
 - 1.6.9. Entregar a lista final de chamada para o Árbitro Chefe, operadores de sistema eletrônico e anunciadores em tempo.
 - 1.6.10. Revisar os resultados e o ranqueamento da competição.
 - 1.6.11. Organizar e imprimir o livro de resultados.



1.7. Chefe de Chamada

- 1.7.1. Organizar e preparar o trabalho de chamada e atribuir tarefas de acordo com os requisitos.
- 1.7.2. Organizar as sessões de estudo do grupo de oficiais de chamada para revisar as regras e regulamentos.
- 1.7.3. Inspeccionar e aprovar os itens relacionado à chamada.
- 1.7.4. Trabalhar junto ao comitê organizador para confirmar as áreas de entrada e saída para as rotinas e confirmar o local de realização da chamada.
- 1.7.5. Preparar a participação do grupo de oficiais de chamada na simulação de competição.
- 1.7.6. Chegar no local de competição pelo menos 45 minutos antes do início da competição e executar todo o trabalho de preparação necessário.
- 1.7.7. Inspeccionar armas e uniformes dos competidores.
- 1.7.8. Entregar a lista final de chamada para o Chefe de Programação e Registro em tempo.

2. Oficiais de Competição

2.1. Oficiais de Programação e Registro

- 2.1.1. Organizar e preparar todo o trabalho conforme as requisições do Chefe de Programação e Registro
- 2.1.2. Estudar as regras e regulamentos. Participar da simulação de competição.
- 2.1.3. Revisar os formulários de registro de acordo os requisitos de regulamento, incluindo:
 - Número de participantes
 - Nome completo dos atletas
 - Datas de nascimento de atletas
 - Eventos inscritos por atleta
 - Compilar estatísticas
- 2.1.4. Compilar agendas de reuniões, programação de treinos e competições. Compilar os livro de evento.
- 2.1.5. Revisar os formulários de registro de Grau de Dificuldade e movimentos obrigatórios.
- 2.1.6. Após a cerimônia de sorteio das chaves de competição, imprimir cada listagem de ordem inicial dos atletas e entregar para cada equipe participante.
- 2.1.7. Preparar os diversos formulários necessários para a competição.
- 2.1.8. Preparar os quadros de informativos da competição. Afixar o mais rápido possível os vários avisos nesses quadros.
- 2.1.9. Imprimir certificados e distribuí-los rapidamente.
- 2.1.10. Antes do início de cada cerimônia de premiação, entregar a lista de atletas para o Chefe de Registro de Atletas, anunciadores e grupo responsável pela premiação.
- 2.1.11. Preparar, imprimir e distribuir o livro de resultados.

2.2. Oficiais de Chamada



- 2.2.1. Organizar e preparar o trabalho de acordo com as exigências do Chefe de Registro de Atletas.
- 2.2.2. Estudar as regras, regulamentos e padrões relacionados à competição. Participar da simulação de competição.
- 2.2.3. Executar a primeira chamada 30 minutos antes do início do evento em questão. Executar a segunda chamada 20 minutos antes do início do evento em questão . Executar a terceira chamada 10 minutos antes do início do evento em questão. Checar e confirmar os dados dos atletas em cada chamada. Assegurar que cada arma e uniforme esteja em conformidade com as regras.
- 2.2.4. 5 minutos antes do início do evento em questão conduzir os atletas para a área de espera designada.
- 2.2.5. Conduzir os atleta para a área de competição, instruí-los a executar a saudação de palma e punho para o Árbitro Principal e então entregar a lista de chamada em mãos para o Árbitro Principal.
- 2.2.6. Antes da entrada dos atletas na área de competição, checar a credencial e confirmar sua identidade. Inspeccionar arma e traje de competição.
- 2.2.7. Conduzir os atletas para a área de competição e acompanhar sua saída após sua apresentação.
- 2.2.8. Executar chamada antes do começo da cerimônia de premiação.
- 2.3. Cronometrista (usado quando o sistema de pontuação eletrônica estiver indisponível)
 - 2.3.1. Estudar as regras, regulamentos e padrões relacionados à competição. Participar da simulação de competição.
 - 2.3.2. Registrar com precisão o tempo de duração das rotinas de todos os atletas. Reportar prontamente ao Árbitro Principal o tempo de execução de rotina de cada atleta.
- 2.4. Registrador de Pontuação (usado quando o sistema de pontuação eletrônica estiver indisponível)
 - 2.4.1. Estudar as regras, regulamentos e padrões relacionados à competição. Participar da simulação de competição.
 - 2.4.2. Registrar com precisão o resultado da avaliação de cada árbitro e calcular a pontuação de Qualidade de Movimentos, Performance Geral e Grau de Dificuldade. Reportar a pontuação de cada atleta ao Árbitro Principal prontamente.
- 2.5. Anunciadores
 - 2.5.1. Ter uma boa compreensão e entendimento dos regulamentos da competição, regras do evento, característica do *wushu* e outros importantes aspectos relacionados ao evento.
 - 2.5.2. Estar familiarizado com as informações sobre os atletas, árbitros, e membros do Júri de Apelo.
 - 2.5.3. Participar da simulação de competição.



- 2.5.4. Chegar no local com 1 hora de antecedência do início da competição. Apresentar aspectos da competição em específico, assim como do *wushu* de competição em geral, características específicas de cada evento e outros pontos de interesse para o público.
- 2.5.5. Anunciar o início da competição. Apresentar os membros do Júri de Recursos assim como todos os árbitros atuando durante a sessão.
- 2.5.6. Anunciar a pontuação final de cada atleta.
- 2.5.7. Anunciar avisos do comitê organizador. Em caso de emergência, anunciar os passos a serem seguidos por todos prontamente.
- 2.5.8. Dirigir o cerimonial de premiação.
- 2.6. Técnicos de som
 - 2.6.1. Preparar a música de cerimonial e outro materiais promocionais de áudio/vídeo.
 - 2.6.2. Tocar a música da respectiva rotina durante as sessões de treino dos atletas. Armazenar as músicas no local correto no computador.
 - 2.6.3. Participar da simulação de competição.
 - 2.6.4. Chegar no local com 1 hora de antecedência do início da competição e tocar os devidos materiais de áudio/vídeo.
 - 2.6.5. Tocar música que lhe for solicitada durante o evento assim como durante o cerimonial de premiação.
 - 2.6.6. Tocar a música do respectivo atleta durante sua apresentação.
- 2.7. Operadores de Câmera de Júri de Recursos
 - 2.7.1. Inspeccionar todas as câmeras de filmagem e equipamento relacionado para garantir que estejam funcionando corretamente.
 - 2.7.2. Participar da simulação de competição.
 - 2.7.3. Gravar com clareza a apresentação de cada atleta por completo e sem interrupção
 - 2.7.4. Reproduzir o vídeo de acordo com os requisitos durante a competição.
 - 2.7.5. Só pode deixar o local de competição após uma sessão com autorização do Presidente do Júri de Recursos.
 - 2.7.6. Fornecer toda a gravação da competição para o comitê técnico para fins de arquivamento.

Seção 2 Membros do Júri de Recursos

1. Presidente
 - 1.1. Presidir o trabalho do Júri de Recursos
 - 1.2. Inspeccionar o equipamento do Júri de Recursos.
 - 1.3. Participar da reunião técnica e reportar os principais aspectos relacionados ao processo de recurso.



- 1.4. Não aceitar qualquer apresentação de recurso depois de passados 15 minutos da exibição dos resultados da rotina em questão.
 - 1.5. Emitir e receber os formulários de apelo e a taxa de recurso de US\$200, e emitir recibos para tal.
 - 1.6. Gerir o processo de investigação de apelo através da revisão de vídeo relevante e supervisionar a deliberação do júri e o processo de votação. Prontamente reportar o veredito do júri à equipe que apresentou recurso bem como ao comitê organizador para fins de registro.
 - 1.7. Caso um recurso seja considerado justificado através do processo de avaliação a pontuação final será ajustada e a taxa de recurso será reembolsada à equipe.
2. Membros
- 1.1 Conduzir trabalho de acordo com o que for determinado pelo presidente.
 - 1.2 Investigar e deliberar um recurso de acordo com seu conteúdo específico.

Seção 3 Outras Funções

1. Operadores de Sistema Eletrônico
 - 1.1 Abrir e fechar o sistema de inscrição *online* de acordo com o regulamento do evento. Manter confidencialidade sobre toda a informação submetida.
 - 1.2 Aceitar toda informação e inscrições submetidas *online* incluindo dados do participante, eventos inscritos e registro de Grau de Dificuldade, assim como conteúdo obrigatório. Compilar estatísticas completas da competição.
 - 1.3 Inserir Grau de Dificuldade e conteúdo obrigatório no sistema eletrônico de pontuação.
 - 1.4 Fornecer os formulários de competição relevantes.
 - 1.5 Participar na reunião técnica. Conduzir a cerimônia de sorteio das chaves de competição e auxiliar o chefe de programação e registro de dados a confirmar a ordem inicial de apresentação de cada evento.
 - 1.6 Oferecer suporte durante as sessões de estudos dos árbitros. Participar da simulação de competição.
 - 1.7 Chegar no local com 1 hora de antecedência do início da competição. Assegurar que o sistema eletrônico de pontuação está funcionando corretamente ao longo de toda a duração de cada sessão de competição.
 - 1.8 Fornecer o formulário de resultados de cada evento.
2. Anfitriões do Cerimônia de Premiação
 - 2.1 Participar da simulação de cerimônia de premiação.
 - 2.2 Chegar no local no local com 1 hora de antecedência da cerimônia de premiação.

Capítulo 2 Métodos e Padrões de Avaliação

Seção 1 Avaliação de Qualidade de Movimentos (Grupo de Árbitros A)

1. Conteúdo de Dedução Técnica e Especificações de Padrões

1.1. *Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu, Gunshu*

1.1.1. Categorias de técnicas, conteúdo e códigos de dedução para *Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu, Gunshu*. (Tabela 2-1-1)

Tabela 2-1-1 Categorias de técnicas, conteúdo e códigos de dedução para *Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu, Gunshu*

Categoria	Nome/Descrição da Técnica	Conteúdo de Dedução	Código
Formas de Mão	Quán	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Face do punho desigual ◆ Polegar não pressiona o segundo segmento do dedo médio 	01
	Zhǎng	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Quatro dedos não são estendidos e unidos ◆ Polegar não mantido junto à mão flexionado 	02
	Gōu Shǒu	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Os cinco dedos não são unidos em pinça ◆ Punho não é flexionado totalmente 	03
	Jiàn Zhǐ	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Dedos indicador e médio não são estendidos e unidos ◆ Polegar não pressiona os dedos anelar e mínimo 	04
Técnicas de Equilíbrio	Bān Jiǎo Cháo Tiān Zhí Lì Cè Tǐ Bào Jiǎo Zhí Lì	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Membro inferior de apoio flexionado ◆ Membro inferior elevado flexionado 	10
	Hòu Tǐ Bào Jiǎo Zhí Lì	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Tronco inclinado à frente mais que 45° 	11
	Yǎng Shēn Píng Héng	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Membro inferior elevado abaixo do nível horizontal 	12
	Shí Zì Píng Héng	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Tronco inclinado abaixo do nível horizontal ◆ Membro inferior de apoio flexionado 	13
	Kòu Tuǐ Píng Héng Pán Tuǐ Píng Héng	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Coxa do membro inferior de apoio fora do nível horizontal 	14
	Cè Shēn Píng Héng Tàn Hǎi Píng Héng	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Membro inferior de apoio flexionado ◆ Membro inferior elevado flexionado 	15
	Wàng Yuè Píng Héng	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Tronco mantido a mais que 45° acima do nível horizontal ◆ Cintura não torce para trás em direção ao membro inferior de apoio ◆ Pé elevado não fica em flexão plantar total 	16
Técnicas de Membro Inferior	Qián Sǎo Tuǐ	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Coxa do membro inferior de apoio acima do nível horizontal ◆ Planta do pé de arrasto deixa o solo após fazer contato para ação da rasteira ◆ Membro inferior de arrasto obviamente flexionado a 45° ou mais 	20
	Hòu Sǎo Tuǐ	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Planta do pé de arrasto deixa o solo após fazer contato para ação da rasteira ◆ Membro inferior de arrasto obviamente flexionado a 45° ou mais 	21
	Diē Shù Chā	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Planta do pé a frente vira para dentro e toca o solo ◆ Membro inferior de trás obviamente flexionado a 45° ou mais 	22
	Tán Tuǐ Dēng Tuǐ Chuài Tuǐ	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Membro inferior que chuta não passa de obviamente flexionado (a 45° ou mais) para completamente estendido 	23



	Zhèng Tī Tuǐ Cè Tī Tuǐ	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Joelho flexionado no ápice do chute ◆ Calcanhar do membro inferior de apoio fora do solo 	24
	Lǐ Hé Pāi Jiǎo Bǎi Lián Pāi Jiǎo Dān Pāi Jiǎo	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Dedos do pé que chuta abaixo do nível do ombro ◆ Sem tapa e/ou inaudível 	25
	Tí Xī Dú Lì	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Joelho elevado abaixo do nível da cintura ◆ Dedos do pé elevado não apontam para dentro em flexão plantar total 	26
Técnicas de Salto	Téng Kōng Fēi Jiǎo Téng Kōng Xié Fēi Jiǎo Téng Kōng Shuāng Fēi Jiǎo Xuàn Fēng Jiǎo Téng Kōng Bǎi Lián	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Dedos do pé que chuta abaixo do nível do ombro ◆ Sem tapa e/ou inaudível 	30
	Téng Kōng Zhèng Tī Tuǐ	◆ Membro inferior suspenso flexionado no ápice do chute	31
	Cè Kōng Fān Cè Kōng Fān Zhuǎn Tǐ 360°	◆ Membro(s) inferior(es) obviamente flexionado(s) a 45° ou mais no ar	32
	Xuànzi Xuàn Zǐ Zhuǎn Tǐ	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Ângulo do tronco a 45° ou mais durante o giro ◆ Membro(s) inferior(es) obviamente flexionado(s) a 45° ou mais no ar 	33
	Téng Kōng Jiàn Tàn Téng Kōng Dēng Tuǐ	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Membro inferior que chuta não passa de obviamente flexionado a 45° ou mais para completamente estendido ◆ Membro inferior que chuta abaixo do nível horizontal 	34
	Posturas	Gōng Bù	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Joelho do membro inferior à frente não fica acima do dorso do pé ◆ Coxa do membro inferior a frente não fica paralela ao solo ◆ Qualquer parte da planta do pé do membro inferior de trás obviamente fora do solo ◆ Pé de trás não vira para dentro com os dedos apontando obliquamente para frente
Mǎ Bù		<ul style="list-style-type: none"> ◆ Coxas fora do nível horizontal ◆ Distância entre a parte interna dos pés mais estreita que a largura dos ombros ◆ Joelho(s) cede(m) para dentro ◆ Calcanhar(es) fora do solo ◆ Dedos do(s) pé(s) apontando para fora 45° ou mais 	51
Xū Bù		<ul style="list-style-type: none"> ◆ Coxa do membro inferior de apoio não fica paralela ao solo ◆ Calcanhar do membro inferior de apoio fora do solo 	52
Pū Bù		<ul style="list-style-type: none"> ◆ Membro inferior flexionado não está em total agachamento, com a parte de trás da coxa em contato com a perna ◆ Membro Inferior não é completamente estendido ◆ Pé do membro inferior estendido não aponta para dentro com a planta do pé completamente apoiada no solo 	53
Xiē Bù		<ul style="list-style-type: none"> ◆ Membros inferiores não são cruzados ◆ Nádega não faz contato com a perna do membro inferior de trás 	54
Zuò Pán		<ul style="list-style-type: none"> ◆ Nenhuma das nádegas não faz contato com o solo ◆ Qualquer um dos pés não faz contato com solo 	58
Técnicas de Arma		Guà Jiàn Liāo Jiàn	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Espada e antebraço estão alinhados ◆ Círculo vertical não é obviamente formado

Wò Jiàn	◆ Qualquer dedo envolve o topo da empunhadura e toca o corte da lâmina	61
Chán Tóu Guǒ Nǎo	◆ A parte de trás da lâmina do facão não é mantida próxima do corpo durante o movimento	62
Lán Qiāng Ná Qiāng Zhā Qiāng	◆ Ponta da lança não se move em arco claramente definido ◆ Extremidade do cabo da lança é protuberante na empunhadura (estendendo além da empunhadura) ◆ Membro superior que fura e a lança não formam uma linha reta horizontalmente	63
Píng Lūn Gùn	◆ Círculo horizontal não é obviamente formado	64
Lì Wǔ Huā Qiāng Lì Wǔ Huā Gùn Shuāng Shǒu Tí Liāo Huā Gùn	◆ A lança/bastão não é girada/o obviamente no plano vertical	65
Qì Xiè Pāo Jiē	◆ Arma é abraçada ao ser pega. ◆ Falha ao pegar a espada/facão pela empunhadura; falha ao pegar lança/bastão com uma mão	66

1.1.2. Padrões de Dedução para *Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu, Gunshu*

- Em uma única técnica, caso haja 1 ou mais erros, 0.1 será deduzido uma vez.
- Em um único grupo de movimentos, caso haja 2 ou mais ocorrências do mesmo erro de técnica de arma, 0.1 será deduzido uma vez.
- Para técnicas de equilíbrios mantidas por menos que 2 segundos, 0.1 será deduzido uma vez.
- “Círculo vertical/horizontal não é obviamente formado” refere-se à ponta da espada/bastão/lança não girar em um ângulo de 45° ou mais fora do plano vertical/horizontal.

1.2. *Nanquan, Nandao, Nangun*

1.2.1. Categorias de técnicas, conteúdo e códigos de dedução para *Nanquan, Nandao, Nangun*.

(Tabela 2-1-2)

Tabela 2-1-2 Categorias de técnicas, conteúdo e códigos de dedução para *Nanquan, Nandao, Nangun*.

Categoria	Nome/Descrição da Técnica	Conteúdo de Dedução	Código
Formas de Mão	Quán	◆ Face do punho desigual ◆ Polegar não pressiona o segundo segmento do dedo médio	01
	Hǔ Zhǎo	◆ Cinco dedos não são separados com as articulações da cada dedo flexionadas em gancho ◆ Centro da palma não é pressionado para fora	02
	Hè Zuǐ	◆ Os cinco dedos não são unidos em pinça ◆ Punho é flexionado na finalização	03
	Dān Zhǐ Zhǎng	◆ Dedo indicador não é estendido ◆ Os outros quatro dedos não são mantidos unidos e firmemente flexionados	04
	Qián Sǎo Tuǐ	◆ Coxa do membro inferior de apoio acima do nível horizontal ◆ Planta do pé de arrasto deixa o solo após fazer contato para ação da rasteira ◆ Membro inferior de arrasto obviamente flexionado a 45° ou mais	20

Técnicas de Membro Inferior	Héng Cǎi Tuǐ Dēng Tuǐ Hǔ Wěi Tuǐ	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Membro inferior que chuta não passa de obviamente flexionado a 45° ou mais para completamente estendido 	23
	Zhuǎn Shēn Hòu Bǎi Tuǐ	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Membro inferior que chuta flexionado ◆ Dedos do pé que chuta não excedem o nível da cintura 	25
	Tí Xī Dú Lì	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Joelho elevado abaixo do nível da cintura ◆ Dedos do pé elevado não apontam para dentro em flexão plantar total 	26
	Héng Dīng Tuǐ	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Membro inferior que chuta não passa de obviamente flexionado a 45° ou mais para completamente estendido ◆ Membro inferior que chuta não cruza horizontalmente para o lado oposto do corpo ◆ Dedos do membro inferior que chuta não são puxados em extensão 	27
Técnicas de Salto	Téng Kōng Fēi Jiǎo Xuàn Fēng Jiǎo Téng Kōng Wài Bǎi Tuǐ	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Dedos do pé que chuta abaixo do nível do ombro ◆ Sem tapa e/ou inaudível 	30
	Cè Kōng Fān	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Membro(s) inferior(es) obviamente flexionado(s) a 45° ou mais no ar 	32
Técnicas de Acrobacia	Téng Kōng Pán Tuǐ 360° Cè Pū	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Dedos do membro inferior que chuta não excedem o nível da cabeça 	40
	Téng Kōng Shuāng Cè Chuài	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Os membros inferiores não são mantidos unidos ao chutar e/ou estão obviamente flexionados ao chutar 	42
Posturas	Gōng Bù	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Coxa do membro inferior flexionado não é mantida em uma amplitude do nível horizontal até 45° acima (excluindo 45°) ◆ Pé de trás não vira para dentro com os dedos apontando obliquamente para frente ◆ Qualquer parte da planta do pé do membro inferior de trás obviamente fora do solo 	50
	Mǎ Bù	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Coxas não são mantidas em uma amplitude do nível horizontal até 45° acima (excluindo 45°) ◆ Distância entre a parte interna dos pés mais estreita que a largura dos ombros ◆ Joelho(s) cede(m) para dentro ◆ Calcanhar(es) fora do solo 	51
	Xū Bù	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Coxa do membro inferior de apoio não é mantida em uma amplitude do nível horizontal até 45° acima (excluindo 45°) ◆ Joelho e dedos do membro inferior de apoio desalinhados 	52
	Pū Bù	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Membro inferior flexionado não está em total agachamento, com a parte de trás da coxa em contato com a perna ◆ Membro Inferior não é completamente estendido ◆ Pé do membro inferior estendido não aponta para dentro com a planta do pé completamente apoiada no solo 	53
	Dié Bù	<ul style="list-style-type: none"> ◆ A parte interna da perna do membro inferior ajoelhado não faz contato com o solo totalmente ◆ A parte interna do tornozelo/calcanhar do membro inferior ajoelhado não faz contato com o solo totalmente 	55



	Guì Bù	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Joelho do membro inferior de baixo faz contato com o solo ◆ Nádega não senta completamente na perna do membro inferior de baixo. 	56
	Qí Lóng Bù	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Coxa do membro inferior à frente não é mantida em uma amplitude do nível horizontal até 45° acima (excluindo 45°) ◆ Joelho do membro inferior de trás faz contato com o solo 	57
Técnicas de Arma	Chán Tóu Guǒ Nǎo	<ul style="list-style-type: none"> ◆ A parte de trás da lâmina do facão não é mantida próxima do corpo durante o movimento 	62
	Dǐng Gùn	<ul style="list-style-type: none"> ◆ A extremidade do cabo do bastão não é apoiada firmemente no solo ◆ A ponta do bastão fica abaixo do nível da cabeça do atleta 	67

1.2.2. Padrões de Dedução para *Nanquan, Nandao, Nangun.*

- Em uma única técnica, caso haja 1 ou mais erros, 0.1 será deduzido apenas uma vez.
- Em um único grupo de movimentos, caso haja 2 ou mais ocorrências do mesmo erro de técnica de arma, 0.1 será deduzido apenas uma vez.
- É permitido executar Téng Kōng Wài Bǎi Tuǐ sem tapa no pé.

1.3. *Taijiquan, Taijijian*

1.3.1. Categorias de técnicas, conteúdo e códigos de dedução para *Taijiquan, Taijijian.* (Tabela 2-1-3)

Tabela 2-1-3 Categorias de técnicas, conteúdo e códigos de dedução para *Taijiquan, Taijijian*

Categoria	Nome/Descrição da Técnica	Conteúdo de Dedução	Código
Formas e Técnicas de Mão e Postura Corporal	Quán	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Face do punho desigual ◆ Polegar não pressiona o segundo segmento do dedo médio 	01
	Zhǎng	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Quatro dedos não são separados (excluindo técnicas especiais) ◆ Dedos estendidos ◆ Linha entre polegar e dedo indicador não é arredondada (excluindo técnicas especiais) ◆ Centro da palma não é puxado para dentro em forma côncava e arredondada (excluindo técnicas especiais) 	02
	Jiàn Zhǐ	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Dedos indicador e médio não são estendidos e unidos ◆ Polegar não pressiona os dedos anelar e mínimo 	04
	Técnicas de Mão	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Cotovelo elevado ◆ Membro superior estendido ◆ Axila fechada 	05
	Postura Corporal	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Cabeça e tronco desalinhados ◆ Ombros curvados, lombar curvada ◆ Ombros elevados ◆ Cintura torcida ◆ Nádegas proeminentes 	06
	Dìshì Qián Dēng Cǎi Jiǎo Píng Héng	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Calcanhar do membro inferior de apoio elevado ◆ Membro inferior que chuta flexionado ◆ Pé do membro inferior que chuta não aponta para fora 	17



Técnicas de Equilíbrio	Qián Jǔ Tuǐ Dī Shì Píng Héng	◆ Membro inferior a frente flexionado e/ou abaixo do nível horizontal em qualquer momento da transição de em pé para agachado	18
	Hòu Chā Tuǐ Dī Shì Píng Héng	◆ O pé do membro inferior cruzado por trás faz contato com o solo	19
Técnicas de Membro Inferior	Diē Chā	◆ Pé à frente vira para dentro e toca o carpete ◆ Ângulo entre as duas coxas é de 45° ou menos	22
	Fēn Jiǎo Dēng Jiǎo	◆ Membro inferior elevado flexionado ◆ Membro inferior elevado abaixo do nível horizontal	23
	Bǎi Lián Pāi Jiǎo Dān Pāi Jiǎo	◆ Membro inferior que chuta flexionado no momento do tapa ◆ Sem tapa e/ou inaudível	25
	Tí Xī Dú Lì	◆ Joelho elevado abaixo do nível da cintura	26
Técnicas de Salto	Téng Kōng Fēi Jiǎo Xuàn Fēng Jiǎo Téng Kōng Bǎi Lián	◆ Dedos do pé que chuta abaixo do nível do ombro ◆ Sem tapa e/ou inaudível	30
	Téng Kōng Zhèng Tī Tuǐ	◆ Membro inferior suspenso flexionado no ápice do chute	31
Posturas	Gōng Bù	◆ Joelho do membro inferior à frente não alcança do dorso do pé ou ultrapassa os dedos ◆ Coxa do membro inferior flexionado não é mantida em uma amplitude do nível horizontal até 45° (excluindo 45°) acima ◆ Qualquer parte da planta do pé do membro inferior de trás obviamente fora do solo ◆ Pé de trás não vira para dentro com os dedos apontando obliquamente para frente ◆ Joelho do membro inferior de trás cede para dentro passando a porção medial do pé de trás	50
	Mǎ Bù	◆ Coxas não são mantidas em uma amplitude do nível horizontal até 45° (excluindo 45°) acima ◆ Joelho(s) cede(m) para dentro ultrapassando a porção medial do(s) pé(s)	51
	Xū Bù	◆ Calcanhar do membro inferior à frente toca o solo ◆ Calcanhar do membro inferior de apoio fora do solo ◆ Joelho e dedos do membro inferior de apoio desalinhados	52
	Pū Bù	◆ Membro inferior flexionado não está em total agachamento, com a parte de trás da coxa em contato com a perna ◆ Membro Inferior não é completamente estendido ◆ Pé do membro inferior estendido não aponta para dentro com a planta do pé completamente apoiada no solo	53
	Shàng Bù Tuǐ Bù Jìn Bù Gēn Bù Cè Xíng Bù	◆ Joelho e dedos do membro inferior de apoio desalinhados ◆ Pé é arrastado durante o passo (excluindo técnicas especiais) ◆ Centro de gravidade oscilar para cima e para baixo durante o passo ◆ Pé é elevado demasiadamente do solo durante o passo	59
Técnicas de Arma	Guà Jiàn Liāo Jiàn	◆ Espada e antebraço estão alinhados ◆ Círculo vertical não é obviamente formado	60



	Wò Jiàn	◆ Qualquer dedo envolve o topo da empunhadura e toca o corte da lâmina	61
	Jiǎo Jiàn	◆ Ponta da espada não se move em círculo claramente definido	68

1.3.2. Padrões de Dedução para *Taijiquan*, *Taijijian*

- Em uma única técnica, caso haja 1 ou mais erros, 0.1 será deduzido apenas uma vez.
- Em um único grupo de movimentos, caso haja 2 ou mais ocorrências do mesmo erro de técnica de arma, 0.1 será deduzido apenas uma vez.
- Em um único grupo de movimentos, caso haja 2 ou mais ocorrências do mesmo erro de técnica de pés, 0.1 será deduzido apenas uma vez.
- Em um único grupo de movimentos, caso haja 2 ou mais ocorrências do mesmo erro de postura, 0.1 será deduzido uma vez.
- Sequência do mesmo movimento” refere-se a mesma posição, técnica de mão, técnica de membro inferior, técnica de arma executados uma, duas ou mais vezes em sequência.
- Em uma mesma rotina deduções para *Quán*, *Zhǎng*, *Jiàn Zhǐ*, Técnica de Mão e Postura Corporal podem ser deduzidas no máximo 3 vezes para cada um.
- Deduções serão feitas para os itens acima em todos os momentos que ocorrerem; todavia, o sistema eletrônico de pontuação (ou registrador de pontuação para sistema de pontuação manual) irá limitar a dedução a 0.3 para cada técnica.
- “Joelho e dedos do membro inferior de apoio desalinhados” refere-se à patela do membro inferior de apoio sendo puxado para dentro e ultrapassando a linha vertical da porção medial do pé de apoio durante o passo.

1.4. Rotinas de *Duilian* (Luta Coreografada)

1.4.1. Categoria das Técnicas, Conteúdo de Dedução e Códigos para Rotinas de *Duilian* (Luta Coreografada) (Tabela 2-1-4)

Tabela 2-1-4 Categoria das Técnicas, Conteúdo de Dedução e Códigos para Rotinas de *Duilian* (Luta Coreografada)

Categoria	Conteúdo de Dedução	Código	Categoria	Conteúdo de Dedução	Código
Método	Ataque distante ou fora da área de mira	90	Cooperação	Errar ataque ou defesa	93
	Postura estática mantida por mais que 3 segundos	91		Esperar por técnica de ataque do parceiro	94
	Tempo sem ataque e defesa excede 3 segundos	92		Golpear parceiro acidentalmente	95

1.4.2. Padrões de Dedução para *Duilian* (Luta Coreografada)

- Para cada erro técnico 0.10 será deduzido.
- Erros técnicos serão deduzidos conforme ocorrerem de maneira cumulativa.

1.5. Eventos de *Jiti* (Rotina em Grupo)

1.5.1. Categoria das Técnicas, Conteúdo de Dedução e Códigos para *Jiti* (Rotina em Grupo) (Tabela 2-1-5)

Tabela 2-1-5 Categoria das Técnicas, Conteúdo de Dedução e Códigos para *Jiti* (Rotina em Grupo)

Categoria	Conteúdo de Dedução	Código	Categoria	Conteúdo de Dedução	Código
Método	Postura ou técnica de membro inferior não atende os requisitos	90	Cooperação	Errar ataque ou defesa durante conteúdo de luta coreografada	93
	Técnica de salto ou acrobacia não atende os requisitos	91		Esperar por técnica de ataque do parceiro durante conteúdo de luta coreografada	94
	Técnica de arma não atende os requisitos	92		Golpear parceiro acidentalmente durante conteúdo de luta coreografada	95
				Técnica não é executada de maneira uniforme	96
				Formação do grupo não uniforme	97

1.5.2. Padrões de Dedução para *Jiti* (Rotina em Grupo)

- Para cada erro técnico 0.10 será deduzido.
- Erros técnicos serão deduzidos conforme ocorrerem de maneira cumulativa.

2. Conteúdo, Padrões e Códigos de Dedução para Outros Erros

2.1. Conteúdo de Dedução, Padrões e Códigos para Outros Erros (Tabela 2-1-6)

Tabela 2-1-6 Conteúdo de Dedução, Padrões e Códigos para Outros Erros

Categoria	Conteúdo e Critério de Dedução	Código
Perda de Equilíbrio	◆ Oscilar o tronco (0.10) ◆ Mover ou saltitar o pé (0.10)	70
	◆ Apoio adicional (0.20)	71
	◆ Queda (0.30)	72
Armas e Equipamentos	◆ Fazer contato não intencional da arma com o solo (0.10) ◆ Arma escapar da mão (0.10) ◆ Bater ou tocar o corpo com a arma (0.10) ◆ Deformar a arma (0.10)	73
	◆ Quebrar a arma (0.20)	74
	◆ Derrubar a arma no solo (0.30)	75
	◆ Lenço do facão, pingente da espada, borla da lança, item de vestuário, ornamento da cabeça cai no solo (0.10) ◆ Lenço do facão, pingente da espada, arma maleável se prende à mão ou ao corpo (0.10)	76
Outros	◆ Técnica de equilíbrio não é mantida por pelo menos 2 segundos (0.10)	77
	◆ Qualquer parte do corpo do competidor toca o solo fora da linha de demarcação. (0.10)	78
	◆ Esquecer movimento (0.10)	79

2.2. Padrões de Deduções para Outros Erros

- **Oscilação:** A definição de oscilação decorre do deslocamento (oscilação) do tronco em duas direções diferentes. Por exemplo, um atleta perde seu centro de equilíbrio e inclina o tronco para manter o equilíbrio, ou esquerda e direita, ou frente e trás, ou em movimento circular terminando com a coluna perpendicular ao solo, isto é considerado oscilação.

- **Mover:** Isso refere-se à situação quando se está em pé, ou se aterrissa em um ou dois pés, ou em um pé e uma perna. Caso haja qualquer movimento do apoio ou deslocamento lateral do pé isto é considerado mover.
- **Saltitar:** Isto refere-se à situação quando se está em pé ou se aterrissa em um ou dois pés. Caso qualquer pé de apoio deixe o carpete em um salto isto é considerado saltitar.
- **Apoio Adicional:** Caso um atleta, durante sua apresentação, seja em movimento ou em uma postura, perca o equilíbrio e faça uso de uma mão, ou cotovelo, ou joelho, ou membro inferior elevado (em postura de apoio em um só membro inferior), ou arma como apoio isto é considerado como apoio adicional. (Nota: caso uma arma toque o solo durante um movimento sem aplicação de força de apoio sobre a mesma isto deve ser considerado como arma tocando o solo e ser deduzido como tal).
- **Queda:** Caso um atleta, durante sua apresentação, seja em movimento ou em uma postura, perca o equilíbrio e faça uso de ambas as mãos, ou cabeça, ou braço (acima do cotovelo), ou ombro, ou tronco, ou nádega, ou quaisquer duas partes do corpo simultaneamente, ou uma parte do corpo mais a arma (a arma é considerada uma extensão do membro superior), isto é considerado como queda. (Nota: em eventos de luta coreografada quedas intencionais não são consideradas quedas nem deduzidas como tal).
- **Arma Toca o Corpo:** Caso um atleta, durante uma técnica de arma, bata ou toque qualquer parte de seu corpo, isto será considerado com arma tocando o corpo e deduzido de acordo.
- **Arma Deformada:** Isto se refere a quando a arma tenha sido deformada em 45° ou mais de sua forma original.
- **Fora dos Limites:** Caso um atleta, durante sua apresentação, toca o solo além da linha de demarcação da área de competição com qualquer parte de seu corpo, isto será considerado como fora dos limites. Caso a arma toque o solo fora da linha de demarcação da área de competição; ou qualquer parte do corpo do atleta passa além da linha de demarcação sem fazer contato com o solo, isto não será considerado como fora dos limites.
- **Tempo Imóvel em Técnica de Equilíbrio:** o cálculo de tempo inicia quando a técnica fica estática pela primeira vez. Isto se aplica a eventos de *Changquan*, *Jianshu*, *Daoshu*, *Qiangshu*, *Gunshu* somente.
- **Esquecimento:** Caso um atleta, durante sua apresentação, tenha um lapso de memória e tenha interrompido ou parado não convencionalmente, ou apresente movimentos caóticos, isto é considerado esquecimento.
- Caso “outros erros” ocorram mais de uma vez em uma mesma técnica estes serão deduzidos de maneira cumulativa.
- Outros Erros serão deduzidos conforme ocorrerem de maneira cumulativa.



Seção 2 Avaliação de Performance Geral (Grupo de Árbitros B)

1. Avaliação de Performance Geral em Eventos com Grau de Dificuldade

1.1. Critérios de Valores de Pontuação, Categorias e Graduação de Performance Geral de Eventos com Grau de Dificuldade (Tabela 2-2-1)

Tabela 2-2-1 Critérios de Valores de Pontuação, Categorias e Graduação de Performance Geral de Eventos com Grau de Dificuldade

Nível	Subnível	Intervalo de Pontuação	Padrão de Pontuação
Superior	①	3.000-2.910	Técnicas estão corretas; método exato; força suficiente; emprego de força suave e eficaz; foco de força preciso; coordenação geral entre olhos, mãos, movimentos corporais e de pés; ritmo distinto; expressão correta do estilo; boa harmonia entre movimento e música de acompanhamento (se aplicável).
	②	2.900-2.710	
	③	2.700-2.510	
Médio	④	2.500-2.310	Técnicas estão corretas no geral; método exato em geral; força suficiente em geral; emprego de força suave e eficaz em geral; foco de força geralmente preciso; coordenação geral entre olhos, mãos, movimentos corporais e de pés em geral; ritmo distinto em geral; expressão correta do estilo em geral; harmonia regular entre movimento e música de acompanhamento (se aplicável).
	⑤	2.300-2.110	
	⑥	2.100-1.910	
Inferior	⑦	1.900-1.610	Técnicas estão incorretas; método sem exatidão; força insuficiente; emprego de força brusco e ineficaz; foco de força impreciso; falta de coordenação geral entre olhos, mãos, movimentos corporais e de pés; ritmo confuso; expressão incorreta e confusa do estilo; harmonia pobre entre movimento e música de acompanhamento (se aplicável)
	⑧	1.600-1.310	
	⑨	1.300-1.010	

2. Avaliação de Performance Geral em Eventos sem Grau de Dificuldade

2.1. Critérios de Valores de Pontuação, Categorias e Graduação de Performance Geral de Eventos sem Grau de Dificuldade, Rotinas de *Duilian* (Luta Coreografada) e Evento de *Jiti* (Rotina em Grupo) (Tabela 2-2-2)

Tabela 2-2-2 Critérios de Valores de Pontuação, Categorias e Graduação de Performance Geral de Eventos sem Grau de Dificuldade, Rotinas de *Duilian* (Luta Coreografada) e Evento de *Jiti* (Rotina em Grupo)

Nível	Subnível	Intervalo de Pontuação	Padrão de Pontuação
Superior	①	5.000-4.810	Técnicas estão corretas; método exato; força suficiente; emprego de força suave e eficaz; foco de força preciso; coordenação geral entre olhos, mãos, movimentos corporais e de pés; ritmo distinto; expressão correta do estilo; boa harmonia entre movimento e música de acompanhamento (se aplicável).
	②	4.800-4.510	
	③	4.500-4.210	
Médio	④	4.200-3.810	Técnicas estão corretas no geral; método exato em geral; força suficiente em geral; emprego de força suave e eficaz em geral; foco de força geralmente preciso; coordenação geral entre olhos, mãos, movimentos corporais e de pés em geral; ritmo distinto em geral; expressão correta do estilo em geral; razoável harmonia entre movimento e música de acompanhamento (se aplicável).
	⑤	3.800-3.410	
	⑥	3.400-3.010	
Inferior	⑦	3.000-2.510	Técnicas estão incorretas; método sem exatidão; força insuficiente; emprego de força brusco e ineficaz; foco de força impreciso; falta de coordenação geral entre olhos, mãos, movimentos corporais e de pés; ritmo confuso; expressão incorreta e confusa do estilo; pouca harmonia entre movimento e música de acompanhamento (se aplicável)
	⑧	2.500-2.010	
	⑨	2.000-1.510	

Seção 3 Avaliação de Grau de Dificuldade (Grupo de Árbitros C)

1. Sistema de Codificação de Dificuldade



1.1. Técnicas de Equilíbrio e Membros Inferiores - Característica da Técnica/Posição do Membro Inferior - Códigos de 3 Dígitos (Tabela 2-3-1)

Tabela 2-3-1 Técnicas de Equilíbrio e Membros Inferiores - Característica da Técnica/Posição do Membro Inferior - Códigos de 3 Dígitos

Categoria	1º Dígito	Característica	2º Dígito	Método do Membro Inferior	3º Dígito	4º Dígito
Técnica de Equilíbrio	1	Ereto	1	Move	1	A
Técnica de Membro Inferior	2	Para trás	2	Chuta	2	B
		Para frente	3	Controla	3	C
		Agachado	4	Arrasta	4	
		Para o lado	5			
		Torcido	6			

1.2. Técnicas de Saltos e Acrobacias - Característica da Técnica/Direção do Membro Inferior - Códigos de 3 Dígitos (Tabela 2-3-2)

Tabela 2-3-2 Técnicas de Saltos e Acrobacias - Característica da Técnica/Direção do Membro Inferior - Códigos de 3 Dígitos

Categoria	1º Dígito	Característica	2º Dígito	Movimento	3º Dígito	4º Dígito
Técnica de Salto	3	Sem rotação	1	Nenhuma	1	A
Técnica de Acrobacia	4	Rotação no eixo longitudinal	2	Para cima e para frente	2	B
		Rotação no eixo anteroposterior	3	Para dentro, para esquerda	3	C
		Rotação no eixo látero lateral	4	Para fora, para direita	4	
		Eixos Combinados Separadamente	5	Para frente	5	
		Eixos Combinados Simultaneamente	6	Para trás	6	
				Para baixo	7	

1.3. Sistema de Codificação de Conexões de Grau de Dificuldade e de Técnicas de Arremesso e Pegada (Tabela 2-3-3)

Tabela 2-3-3 Códigos de Conexões de Grau de Dificuldade e de Técnicas de Arremesso e Pegada

Pū Bù	+0	Zuò Pán	+6
Mǎ Bù	+1	Gōng Bù	+7
Dié Bù	+2	Qǐ Tiào Jiǎo Luò Dì	+8
Tí Xī Dú Lì	+3	Pāo + Jiē	+9
Diē Shù Chā	+4	Jiǎn Shì	+10
Diē Chā	+5	Xiē Shì	+11

2. Especificações de Conteúdo, Grau, e Valor de Técnica de Grau de Dificuldade



2.1. Especificações de Conteúdo, Grau e Valor de Técnicas de Grau de Dificuldade

2.1.1. Conteúdo, Grau, Valor e Código de Técnicas de Grau de Dificuldade para *Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu, Gunshu* (Tabela 2-3-4)

Tabela 2-3-4 Conteúdo, Grau, Valor e Código de Técnicas de Grau de Dificuldade para *Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu, Gunshu*

Categoria	Conteúdo, Grau, Valor e Código de Técnicas de Grau de Dificuldade					
	Grau A (0.20)	Código	Grau B (0.30)	Código	Grau C (0.40)	Código
Técnicas de Equilíbrio	Bān Tuǐ Cháo Tiān Zhí Lì	111A	Shí Zì Píng Héng	133B	Hòu Tī Bào Jiǎo Zhí Lì	112C
	Cè Tī Bào Jiǎo Zhí Lì	112A				
	Yǎng Shēn Píng Héng	123A				
	Tàn Hǎi Píng Héng	153A				
	Wàng Yuè Píng Héng	163A				
Técnicas de Membro Inferior	Qián Sǎo Tuǐ 540°	244A	Qián Sǎo Tuǐ 900°	244B		
Técnicas de Salto	Téng Kōng Fēi Jiǎo Téng Kōng Xié Fēi Jiǎo Téng Kōng Shuāng Fēi Jiǎo	312A	Téng Kōng Zhèng Tī Tuǐ	312B		
	Xuàn Fēng Jiǎo 360°	323A	Xuàn Fēng Jiǎo 540°	323B	Xuàn Fēng Jiǎo 720°	323C
	Téng Kōng Bǎi Lián 360°	324A	Téng Kōng Bǎi Lián 540°	324B	Téng Kōng Bǎi Lián 720°	324C
	Xuànzi	333A	Xuàn Zǐ Zhuǎn Tī 360°	353B	Xuàn Zǐ Zhuǎn Tī 720°	353C
	Cè Kōng Fān	335A	Cè Kōng Fān Zhuǎn Tī 360°	355B		

2.1.2. Conteúdo, Grau, Valor e Código de Técnicas de Grau de Dificuldade para *Nanquan, Nandao, Nangun* (Tabela 2-3-5)

Tabela 2-3-5 Conteúdo, Grau, Valor e Código de Técnicas de Grau de Dificuldade para *Nanquan, Nandao, Nangun*

Categoria	Conteúdo, Grau, Valor e Código de Técnicas de Grau de Dificuldade					
	Grau A (0.20)	Código	Grau B (0.30)	Código	Grau C (0.40)	Código
Técnicas de Membro Inferior	Qián Sǎo Tuǐ 540°	244A	Qián Sǎo Tuǐ 900°	244B		
Técnicas de Salto	Téng Kōng Fēi Jiǎo	312A				
	Xuàn Fēng Jiǎo 360°	323A	Xuàn Fēng Jiǎo 540°	323B	Xuàn Fēng Jiǎo 720°	323C
	Téng Kōng Wài Bǎi Tuǐ 360°	324A	Téng Kōng Wài Bǎi Tuǐ 540°	324B	Téng Kōng Wài Bǎi Tuǐ 720°	324C
	Cè Kōng Fān	335A				
	Yuán Dì Hòu Kōng Fān	346A	Dān Tiào Hòu Kōng Fān	346B		
Técnicas de Acrobacia	Téng Kōng Shuāng Cè Chuài	415A				
	Téng Kōng Pán Tuǐ 360° Cè Pū	423A				
	Lǐ Yú Dǎ Tǐng	447A				



2.1.3. Conteúdo, Grau, Valor e Código de Técnicas de Grau de Dificuldade para *Taijiquan, Taijijian* (Tabela 2-3-6)

Tabela 2-3-6 Conteúdo, Grau, Valor e Código de Técnicas de Grau de Dificuldade para *Taijiquan, Taijijian*

Categoria	Conteúdo, Grau, Valor e Código de Técnicas de Grau de Dificuldade					
	Grau A (0.20)	Código	Grau B (0.30)	Código	Grau C (0.40)	Código
Técnicas de Equilíbrio	Dìshì Qián Dēng Cǎi Jiǎo Píng Héng	142A				
	Qián Jǔ Tuǐ Dī Shì Píng Héng	143A	Hòu Chā Tuǐ Dī Shì Píng Héng	143B		
Técnicas de Membro Inferior	Fēn Jiǎo / Dēng Jiǎo	212A				
Técnicas de Salto	Téng Kōng Fēi Jiǎo	312A	Téng Kōng Zhèng Tí Tuǐ	312B		
	Xuàn Fēng Jiǎo 180°	323A	Xuàn Fēng Jiǎo 360°	323B	Xuàn Fēng Jiǎo 540°	323C
			Téng Kōng Bǎi Lián 360°	324B	Téng Kōng Bǎi Lián 540°	324C
					Téng Kōng Bǎi Lián 450° (apenas feminino)	324C

2.2. Conteúdo, Grau e Especificações de Valor de Conexões de Grau de Dificuldade

2.2.1. Conteúdo, Grau, Valor e Código de Conexões de Grau de Dificuldade de *Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu, Gunshu* (Tabela 2-3-7)

Tabela 2-3-7 Conteúdo, Grau, Valor e Código de Conexões de Grau de Dificuldade de *Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu, Gunshu*

Conteúdo, Grau, Valor e Código							
Grau A (0.10)	Código	Grau B (0.15)	Código	Grau C (0.20)	Código	Grau D (0.25)	Código
Qián Sǎo Tuǐ 540° + Zuò Pán	244A+6	Téng Kōng Fēi Jiǎo + (em 1 passo) Cè Kōng Fān	312A+335A	Xuàn Fēng Jiǎo 540° + Tí Xī Dú Lì	323B +3	Xuàn Fēng Jiǎo 720° + Diē Shù Chā	323C+4
Téng Kōng Fēi Jiǎo + Zuò Pán	312A+6	Xuàn Fēng Jiǎo 360° + Tí Xī Dú Lì	323A+3	Xuàn Fēng Jiǎo 720° + Mǎ Bù	323C +1	Téng Kōng Bǎi Lián 720° + Mǎ Bù	324C+1
Xuàn Fēng Jiǎo 360° + Mǎ Bù	323A+1	Xuàn Fēng Jiǎo 360° + (em 4 passos) Xuàn Zǐ Zhuǎn Tí 720°	323A+353C	Téng Kōng Bǎi Lián 540° + Pū Bù	324B+0	Xuàn Zǐ Zhuǎn Tí 720° + Diē Shù Chā	353C+4
Xuàn Fēng Jiǎo 360° + Diē Shù Chā	323A+4	Xuàn Fēng Jiǎo 540° + Mǎ Bù	323B +1	Téng Kōng Bǎi Lián 540° + Tí Xī Dú Lì	324B +3		
Xuàn Fēng Jiǎo 360° + Zuò Pán	323A +6	Xuàn Fēng Jiǎo 540° + Diē Shù Chā	323B+4	Xuàn Zǐ Zhuǎn Tí 360° + (em 4 passos) Xuàn Fēng Jiǎo 720°	353B+323C		
Téng Kōng Bǎi Lián 360° + Mǎ Bù	324A +1	Téng Kōng Bǎi Lián 360° + Tí Xī Dú Lì	324A+3				
Téng Kōng Bǎi Lián 360° + Diē Shù Chā	324A+4	Téng Kōng Bǎi Lián 540° + Mǎ Bù	324B +1				
Téng Kōng Bǎi Lián 360° + Zuò Pán	324A+6	Xuànzi + Qián Sǎo Tuǐ 540°	333A+244A				



Téng Kōng Bǎi Lián 360° + Gōng Bù	324A+7	Pāo + Xuàn Fēng Jiǎo 360° + Jiē	323A+9				
Xuànzi + Zuò Pán	333A +6	Pāo + Téng Kōng Bǎi Lián 360° + Jiē	324A+9				
Cè Kōng Fān + Diē Shù Chā	335A+4						
Xuàn Zǐ Zhuǎn Tǐ 360° + Diē Shù Chā	353B +4						
Pāo + Téng Kōng Fēi Jiǎo + Jiē	312A+9						
Pāo + Qiǎng Bèi + Jiē	445A+9						

2.2.2. Conteúdo, Grau, Valor e Código de Conexões de Grau de Dificuldade de *Nanquan, Nandao, Nangun* (Tabela 2-3-8)

Tabela 2-3-8 Conteúdo, Grau, Valor e Código de Conexões de Grau de Dificuldade de *Nanquan, Nandao, Nangun*

Conteúdo, Grau, Valor e Código							
Grau A (0.10)	Código	Grau B (0.15)	Código	Grau C (0.20)	Código	Grau D (0.25)	Código
Téng Kōng Fēi Jiǎo + Tí Xī Dú Lì	312A+3	Xuàn Fēng Jiǎo 540° + Mǎ Bù	323B+1	Xuàn Fēng Jiǎo 360° + Tí Xī Dú Lì	323A+3	Xuàn Fēng Jiǎo 720° + Mǎ Bù	323C+1
Xuàn Fēng Jiǎo 360° + Mǎ Bù	323A+1	Xuàn Fēng Jiǎo 540° + Dié Bù	323B+2	Xuàn Fēng Jiǎo 360° + (em 2 passos) Dān Tiào Hòu Kōng Fān	323A+346B	Téng Kōng Wài Bǎi Tuǐ 720° + Mǎ Bù	324C+1
Xuàn Fēng Jiǎo 360° + Dié Bù	323A+2	Téng Kōng Wài Bǎi Tuǐ 540° + Mǎ Bù	324B+1	Téng Kōng Wài Bǎi Tuǐ 360° + Tí Xī Dú Lì	324A+3		
Xuàn Fēng Jiǎo 360° + (em 2 passos) Téng Kōng Fēi Jiǎo	323A+312A	Dān Tiào Hòu Kōng Fān + Dié Bù	346B+2	Téng Kōng Wài Bǎi Tuǐ 540° + Pū Bù	324B+0		
Téng Kōng Wài Bǎi Tuǐ 360° + Mǎ Bù	324A+1	Lǐ Yú Dǎ Tǐng + Dié Bù	447A+2	Dān Tiào Hòu Kōng Fān+ Xiē Shì	346B+11		
Cè Kōng Fān + Jiǎn Shì	335A+10						
Yuán Dì Hòu Kōng Fān + Dié Bù	346A+2						

2.2.3. Conteúdo, Grau, Valor e Código de Conexões de Grau de Dificuldade de *Taijiquan, Taijijian* (Tabela 2-3-9)



Tabela 2-3-9 Conteúdo, Grau, Valor e Código de Conexões de Grau de Dificuldade de *Taijiquan, Taijijian*

Conteúdo, Grau, Valor e Código							
Grau A (0.10)	Código	Grau B (0.15)	Código	Grau C (0.20)	Código	Grau D (0.25)	Código
Dìshì Qián Dēng Cǎi Jiǎo Píng Héng + Zhuǎn Tǐ 180° para Tí Xī Dú Lì	142A+3	Hòu Chā Tuǐ Dī Shì Píng Héng + Bǎi Lián Jiǎo para Zhuǎn Tǐ 180° para Tí Xī Dú Lì	143B+3	Xuàn Fēng Jiǎo 360° + Tí Xī Dú Lì	323B +3	Xuàn Fēng Jiǎo 540° + Tí Xī Dú Lì	323C+3
Qián Jǔ Tuǐ Dī Shì Píng Héng + Zhuǎn Tǐ 180° para Tí Xī Dú Lì	143A+3	Hòu Chā Tuǐ Dī Shì Píng Héng + Dēng Jiǎo/Fēn Jiǎo	143B+212A	Téng Kōng Bǎi Lián 360° + Tí Xī Dú Lì	324B+3	Téng Kōng Bǎi Lián 540° + Tí Xī Dú Lì	324C+3
Qián Jǔ Tuǐ Dī Shì Píng Héng + Dēng Jiǎo/Fēn Jiǎo	143A+212A	Téng Kōng Fēi Jiǎo + Téng Kōng Bǎi Lián 540°	312A+324C	Téng Kōng Bǎi Lián 540° + Diē Chā	324C+5		
Téng Kōng Fēi Jiǎo + Tí Xī Dú Lì	312A +3	Téng Kōng Fēi Jiǎo + Téng Kōng Bǎi Lián 450° (apenas feminino)	312A+324C	Téng Kōng Bǎi Lián 450°+ Diē Chā (apenas feminino)	324C+5		
Téng Kōng Fēi Jiǎo + Téng Kōng Bǎi Lián 360°	312A+324B	Téng Kōng Zhèng Tī Tuǐ + Qǐ Tiào Jiǎo Luò Dì	312B+8				
Xuàn Fēng Jiǎo 180° + Tí Xī Dú Lì	323A +3	Téng Kōng Bǎi Lián 360° + Diē Chā	324B+5				
Xuàn Fēng Jiǎo 360° + Qǐ Tiào Jiǎo Luò Dì	323B+8						
Téng Kōng Bǎi Lián 360° + Qǐ Tiào Jiǎo Luò Dì	324B+8						

3. Critérios e Especificações de Não Conformidade em Execução de Grau de Dificuldade

3.1. *Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu, Gunshu*

3.1.1. Especificações de Não Conformidade de Grau de Dificuldade para *Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu, Gunshu* (Tabela 2-3-10)

Tabela 2-3-10 Especificações de Não Conformidade de Grau de Dificuldade para *Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu, Gunshu*

Grau de Dificuldade	Categoria	Conteúdo	Critérios de Não Conformidade
Técnicas de Grau de Dificuldade	Técnicas de Equilíbrio	Bǎn Tuǐ Cháo Tiān Zhí Lì Cè Tī Bào Jiǎo Zhí Lì Shí Zì Píng Héng	◆ Membro inferior elevado não fica completamente vertical
		Hòu Tī Bào Jiǎo Zhí Lì	◆ Membro inferior elevado não fica completamente vertical ◆ Mãos não seguram o pé diretamente atrás do ombro
		Yǎng Shēn Píng Héng	◆ Tronco mantido a 45° ou mais acima do nível horizontal
		Tàn Hǎi Píng Héng	◆ Ângulo formado entre os membros inferiores é menor que 135°
		Wàng Yuè Píng Héng	◆ Coxa do membro inferior elevado é mantida a 45° ou menos acima do nível horizontal

	Técnicas de Membro Inferior	Qián Sǎo Tuǐ 540°, 900°	◆ Rotação de arrasto insuficiente
	Técnicas de Salto	Téng Kōng Zhèng Tī Tuǐ	◆ Exceder 4 passos de impulsão ◆ Não é executado no ar ◆ Dedos do membro inferior que chuta não fazem contato com a testa
		Téng Kōng Fēi Jiǎo Téng Kōng Xié Fēi Jiǎo Téng Kōng Shuāng Fēi Jiǎo	◆ Exceder 4 passos de impulsão ◆ Não é executado no ar ◆ Pé que chuta abaixo do nível horizontal
		Xuàn Fēng Jiǎo 360°, 540°, 720° Téng Kōng Bǎi Lián 360°, 540°, 720°	◆ Exceder 4 passos de impulsão ◆ Não é executado no ar ◆ Rotação insuficiente ◆ Pé que chuta abaixo do nível horizontal
		Xuànzǐ Cè Kōng Fān	◆ Exceder 4 passos de impulsão ◆ Não é executado no ar
		Xuàn Zǐ Zhuǎn Tǐ 360°, 720° Cè Kōng Fān Zhuǎn Tǐ 360°	◆ Exceder 4 passos de impulsão ◆ Não é executado no ar ◆ Rotação insuficiente
Conexões de Grau de Dificuldade	Conexões Dinâmico + Dinâmico	Téng Kōng Fēi Jiǎo + Cè Kōng Fān	◆ Exceder 1 passo de impulsão entre as 2 técnicas de salto
		Xuàn Fēng Jiǎo 360° + Xuàn Zǐ Zhuǎn Tǐ 720° Xuàn Zǐ Zhuǎn Tǐ 360° + Xuàn Fēng Jiǎo 720°	◆ Exceder 4 passos de impulsão entre as 2 técnicas de salto
		Xuànzǐ + Qián Sǎo Tuǐ 540°	◆ Pausa óbvia entre as 2 técnicas
	Conexões Dinâmico + Estático	Xuàn Fēng Jiǎo 360°, 540°, 720° Téng Kōng Bǎi Lián 360°, 540°, 720° + Mǎ Bù Téng Kōng Bǎi Lián 360° + Gōng Bù Téng Kōng Bǎi Lián 540° + Pū Bù	◆ Pés aterrissam alternadamente (não simultaneamente) ◆ Pé move ou saltita ◆ Uso de apoio adicional ◆ Queda
		Xuàn Fēng Jiǎo 360°, 540°, 720° Téng Kōng Bǎi Lián 360° Xuàn Zǐ Zhuǎn Tǐ 360°, 720° Cè Kōng Fān + Diē Shù Chā	◆ Pés aterrissam alternadamente (não simultaneamente) ◆ Deslizar em Diē Shù Chā ◆ Uso de apoio adicional ◆ Queda
		Xuàn Fēng Jiǎo 360°, 540° Téng Kōng Bǎi Lián 360°, 540° + Tí Xī Dú Lì	◆ O pé que chuta não é o mesmo sobre o qual se aterrissa ◆ Pé move ou saltita na aterrissagem ◆ Pé do membro inferior elevado toca o solo
		Téng Kōng Fēi Jiǎo Xuàn Fēng Jiǎo 360° Téng Kōng Bǎi Lián 360° Xuànzǐ + Zuò Pán	◆ Pausa óbvia antes de formar Zuò Pán ◆ Membro inferiores não são obviamente cruzados ◆ Uso de apoio adicional ◆ Queda
		Qián Sǎo Tuǐ 540° Xuànzǐ + Zuò Pán	◆ Pausa óbvia entre as 2 técnicas ◆ Membro inferiores não são obviamente cruzados ◆ Uso de apoio adicional ◆ Queda



	Entre Técnicas de Dificuldade	Pào + Qiǎng Bèi Téng Kōng Fēi Jiǎo Xuàn Fēng Jiǎo 360 Téng Kōng Bǎi Lián 360° + Jiē	<ul style="list-style-type: none">◆ Durante execução de Qiǎng Bèi, o quadril/nádega, joelho, ou mão não está fora do solo ao pegar a arma◆ Falha ao pegar a arma, ou arma é pega pelo lenço do facão/pingente da espada
--	--------------------------------------	--	--

3.1.2. Padrões Relacionados à Execução de Grau de Dificuldade de *Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu, Gunshu*

3.1.2.1. Requisitos Padrão para Rotação

- Para técnicas de salto com rotação aterrissando em dois pés; ou aterrissando em *Gōng Bù, Mǎ Bù, Pū Bù, Diē Shù Chā*, o cálculo de rotação é baseado no ângulo formado pela linha entre ambos os pés no momento de saída do solo e no momento da aterrissagem.
- Para técnicas de salto com rotação aterrissando em um pé, o cálculo de rotação é baseado no ângulo formado pela linha que se estende dos dedos ao calcanhar no momento de saída do solo e no momento da aterrissagem.
- Para técnicas de rasteira, o cálculo de rotação é baseado na rotação feita pelo pé do membro inferior que arrasta do início ao final da rotação.

3.1.2.2. Requisitos Padrão para Passos de Impulsão

- Para as combinações 323A+353C, 353B+323C o primeiro passo dado após ambos os pés aterrissarem da técnica de salto inicial será contado.
- Para as combinações 312A+335A o primeiro passo dado após um pé aterrissar da técnica de salto inicial será contado.
- Antes da execução de uma técnica de salto, cada vez que um pé é colocado no solo durante a corrida em uma única direção (incluindo trajetórias em arco), será contado como um passo de impulsão.

3.1.2.3. Requisitos Padrão para Conexões de Grau de Dificuldade

- 323B deve ser conectado com *Mǎ Bù, Diē Shù Chā* ou *Tí Xī Dú Lì*.
- 323C deve ser conectado com *Mǎ Bù* ou *Diē Shù Chā*.
- 324B deve ser conectado com *Mǎ Bù, Pū Bù* ou *Tí Xī Dú Lì*.
- 324C deve ser conectado com *Mǎ Bù*.
- 353C deve ser conectado com *Diē Shù Chā*.

3.1.3. Padrões de Avaliação

- Caso uma técnica de Grau de Dificuldade seja executada sem sucesso então a conexão de Grau de Dificuldade que a precede ou sucede não deve ser confirmada.
- Caso uma conexão de Grau de Dificuldade executada divirja do que foi registrado, então ambos, técnica e conexão de Grau de Dificuldade, não podem ser confirmados.

- Para conexões de Grau de Dificuldade que aterrissem em um pé, o pé aterrissado deve ser o mesmo pé que chuta.
- Técnicas de equilíbrio e conexões entre dinâmico e estático devem ser executadas em estado imóvel.
- A técnica de Grau de Dificuldade de um equilíbrio não será confirmada como bem sucedida se for completada com uso da arma como apoio adicional.
- Somente 1 conexão de Grau de Dificuldade de *Pāo+Jiē* deve ser selecionada por rotina de arma.

3.2. *Nanquan, Nandao, Nangun*

3.2.1. Especificações de Não Conformidade de Grau de Dificuldade para *Nanquan, Nandao, Nangun* (Tabela 2-3-11)

Tabela 2-3-11 Especificações de Não Conformidade de Grau de Dificuldade para *Nanquan, Nandao, Nangun*

Grau de Dificuldade	Categoria	Conteúdo	Crítérios de Não Conformidade
Técnicas de Grau de Dificuldade	Técnicas de Membro Inferior	Qián Sǎo Tuǐ 540°, 900°	◆ Rotação de arrasto insuficiente
	Técnicas de Saltos	Téng Kōng Fēi Jiǎo	◆ Exceder 2 passos de impulsão ◆ Não é executado no ar ◆ Pé que chuta abaixo do nível horizontal
		Xuàn Fēng Jiǎo 360°, 540°, 720° Téng Kōng Wài Bǎi Tuǐ 360°, 540°, 720°	◆ Exceder 4 passos de impulsão ◆ Não é executado no ar ◆ Rotação insuficiente ◆ Pé que chuta abaixo do nível horizontal
		Cè Kōng Fān	◆ Exceder 2 passos de impulsão ◆ Não é executado no ar
		Yuán Dì Hòu Kōng Fān	◆ Pé move antes do salto ◆ Uso da mão como apoio adicional na aterrissagem
		Dān Tiào Hòu Kōng Fān	◆ Exceder 2 passos de impulsão ◆ Uso da mão como apoio adicional na aterrissagem
	Técnicas de Acrobacias	Téng Kōng Shuāng Cè Chuài	◆ Exceder 4 passos de impulsão ◆ Membros inferiores abaixo do nível horizontal ao chutar
		Téng Kōng Pán Tuǐ 360° Cè Pū	◆ Exceder 4 passos de impulsão ◆ Rotação insuficiente
		Lǐ Yú Dǎ Tǐng	◆ Mão(s) utilizadas no solo para apoio ou auxílio
	Conexões de Grau de Dificuldade	Conexões Dinâmico + Dinâmico	Xuàn Fēng Jiǎo 360° + Téng Kōng Fēi Jiǎo Xuàn Fēng Jiǎo 360° + Dān Tiào Hòu Kōng Fān
		Xuàn Fēng Jiǎo 360°, 540°, 720° Téng Kōng Wài Bǎi Tuǐ 360°, 540°, 720° + Mǎ Bù Téng Kōng Wài Bǎi Tuǐ 540° + Pū Bù	◆ Pés aterrissam alternadamente (não simultaneamente) ◆ Pé move ou saltita ◆ Uso de apoio adicional ◆ Queda



Conexões Dinâmico + Estático	Xuàn Fēng Jiǎo 360°, 540° Yuán Dì Hòu Kōng Fān Dān Tiào Hòu Kōng Fān Lǐ Yú Dǎ Tǐng + Dié Bù	◆ Pés aterrissam alternadamente (não simultaneamente) ◆ Formar Dié Bù depois da aterrissagem ◆ Pé move ou saltita ◆ Uso de apoio adicional ◆ Queda
	Téng Kōng Fēi Jiǎo Xuàn Fēng Jiǎo 360° Téng Kōng Wài Bǎi Tuǐ 360° + Tí Xī Dú Lì	◆ O pé que chuta não é o mesmo sobre o qual se aterrissa ◆ Pé move ou saltita na aterrissagem ◆ Pé do membro inferior elevado toca o solo
	Cè Kōng Fān + Jiǎn Shì	◆ Pés aterrissam alternadamente (não simultaneamente) ◆ Uso de apoio adicional ◆ Queda
	Dān Tiào Hòu Kōng Fān + Xiē Shì	◆ Mão e pé aterrissam alternadamente (não simultaneamente) ◆ Membro inferior elevado toca o chão ◆ Uso de apoio adicional ◆ Queda

3.2.2. Padrões de Execução Relacionados ao Grau de Dificuldade de *Nanquan, Nandao, Nangun*

3.2.2.1. Requisitos Padrão para Rotação

- Para técnicas de salto com rotação aterrissando em dois pés, ou aterrissando em uma postura, o cálculo de rotação é baseado no ângulo formado pela linha entre ambos os pés no momento de saída do solo e no momento da aterrissagem.
- Para técnicas de salto com rotação aterrissando em um pé, o cálculo de rotação é baseado no ângulo formado pela linha que se estende dos dedos ao calcanhar no momento de saída do solo e no momento da aterrissagem.
- Para técnicas de rasteira, o cálculo de rotação é baseado na rotação feita pelo pé do membro inferior que arrasta do início ao final da rotação.

3.2.2.2. Requisitos Padrão para Passos de Impulsão

- Para as combinações 323A+312A, 323A+346B o primeiro passo dado após um pé aterrissar da técnica de salto inicial será contado.
- Antes da execução de uma técnica de salto, cada vez que um pé é colocado no solo durante a corrida em uma única direção (incluindo trajetórias em arco), será contado como um passo de impulsão..

3.2.2.3. Requisitos Padrão para Conexões de Grau de Dificuldade Dinâmico + Estático

- As conexões de Grau de Dificuldade devem ser *Mǎ Bù, Dié Bù, Pū Bù, Tí Xī Dú Lì, Jiǎn Shì, Xiē Shì*.

3.2.2.4. Padrões de Avaliação

- Caso uma técnica de Grau de Dificuldade não seja executada com sucesso então a conexão de dificuldade que a precede ou sucede não deve ser confirmada.

- Caso uma conexão de Grau de Dificuldade executada diverja do que foi registrado, então ambos, a técnica e a conexão de Grau de Dificuldade, não podem ser confirmados
- Para técnicas de Grau de Dificuldade que aterrissassem em um pé só, o pé aterrissado deve ser o mesmo pé do chute.
- Conexões entre dinâmico e estático devem ser executadas em estado imóvel.
- Técnicas de Grau de Dificuldade 324A, 324B, e 324C não requerem tapa no pé.

3.3. Taijiquan, Taijijian

3.3.1. Especificações de Não Conformidade de Grau de Dificuldade para Taijiquan, Taijijian (Tabela 2-3-12)

Tabela 2-3-12 Especificações de Não Conformidade de Grau de Dificuldade para Taijiquan, Taijijian

Grau de Dificuldade	Categoria	Conteúdo	Crítérios de Não Conformidade
Técnicas de Grau de Dificuldade	Técnicas de Equilíbrio	Dìshì Qián Dēng Cǎi Jiǎo Píng Héng	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Coxa do membro inferior de apoio acima do nível horizontal ◆ Pé do membro inferior que chuta toca o carpete
		Qián Jǔ Tuǐ Dī Shì Píng Héng Hòu Chā Tuǐ Dī Shì Píng Héng	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Coxa do membro inferior de apoio acima do nível horizontal ◆ Mão no membro inferior de apoio
	Técnicas de Membro Inferior	Fēn Jiǎo Dēng Jiǎo	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Calcanhar do membro inferior que chuta abaixo do nível do ombro
	Técnicas de Salto	Téng Kōng Fēi Jiǎo	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Exceder 1 passo de impulsão ◆ Não é executado no ar ◆ Pé que chuta abaixo do nível horizontal
		Téng Kōng Zhèng Tī Tuǐ	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Exceder 1 passo de impulsão ◆ Não é executado no ar ◆ Dedos do membro inferior que chuta não fazem contato com a testa
		Xuàn Fēng Jiǎo 180°, 360°, 540° Téng Kōng Bǎi Lián 360°, 450°, 540°	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Exceder 1 passo de impulsão ◆ Não é executado no ar ◆ Rotação insuficiente ◆ Pé que chuta abaixo do nível horizontal
Conexões Dinâmico + Dinâmico	Conexões Dinâmico + Dinâmico	Téng Kōng Fēi Jiǎo + Téng Kōng Bǎi Lián 360°, 450°, 540°	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Passo de impulsão executado entre os saltos
		Téng Kōng Zhèng Tī Tuǐ Xuàn Fēng Jiǎo 360° Téng Kōng Bǎi Lián 360° + Qì Tiào Jiǎo Luò Dì	<ul style="list-style-type: none"> ◆ O pé que chuta não é o mesmo sobre o qual se aterrissa ◆ Pé move ou saltita na aterrissagem
	Conexões Dinâmico + Estático	Téng Kōng Fēi Jiǎo Xuàn Fēng Jiǎo 180°, 360°, 540° Téng Kōng Bǎi Lián 360°, 540° + Tí Xī Dú Lì	<ul style="list-style-type: none"> ◆ O pé que chuta não é o mesmo sobre o qual se aterrissa ◆ Pé move ou saltita na aterrissagem ◆ Pé do membro inferior elevado toca o solo
		Téng Kōng Bǎi Lián 360°, 450°, 540° + Diē Chā	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Pé move ◆ Pés aterrissam alternadamente (não simultaneamente) ◆ Uso de apoio adicional ◆ Queda

Conexões de Grau de Dificuldade		<p>Dìshì Qián Dēng Cǎi Jiǎo Píng Héng Qián Jǔ Tuǐ Dī Shì Píng Héng + Zhuǎn Tī 180°, Tí Xī Dú Lì</p> <p>Hòu Chā Tuǐ Dī Shì Píng Héng + Bǎi Lián Jiǎo, Zhuǎn Tī 180°, Tí Xī Dú Lì</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Tronco oscila durante a transição ◆ Rotação insuficiente ◆ Joelho afunda abaixo do nível horizontal durante a transição da conexão ◆ Pé do membro inferior elevado toca o solo ◆ Pé move ou saltita durante o Tí Xī Dú Lì
	Conexões Estático + Dinâmico	<p>Qián Jǔ Tuǐ Dī Shì Píng Héng Hòu Chā Tuǐ Dī Shì Píng Héng + Dēng Jiǎo / Fēn Jiǎo</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Tronco oscila durante a transição ◆ Pé de apoio move ou saltita ◆ Pé do membro inferior elevado toca o solo

3.3.2. Padrões de Execução Relacionados ao Grau de Dificuldade de *Taijiqian, Taijijian*

3.3.2.1. Requisitos Padrão para Rotação

- Para técnicas de Grau de Dificuldade de saltos com rotação seguidas de conexão de Grau de Dificuldade *Diē Chā* o cálculo de rotação é baseado no ângulo formado pela linha que se estende dos dedos ao calcanhar do pé que chuta (o pé que está no mesmo lado para o qual se rotaciona) no momento de saída do solo e o ângulo formado pela linha do membro inferior estendido em *Diē Chā* no momento da aterrissagem. O membro inferior estendido na aterrissagem deve ser o oposto ao que chuta na técnica de salto.
- Para técnicas de salto com rotação aterrissando em um pé, o cálculo de rotação é baseado no ângulo formado pela linha que se estende dos dedos ao calcanhar no momento de saída do solo e no momento da aterrissagem.
- Para conexões estático + estático o cálculo de rotação é baseado no ângulo formado pela linha que se estende dos dedos ao calcanhar do membro inferior de apoio antes da rotação e o ângulo formado após a rotação.

3.3.2.2. Requisitos Padrão para Passos de Impulsão

- Para combinações 312A+324B e 312A+324C a segunda técnica de salto deve ser executada imediatamente após aterrissar com os dois pés após a técnica de salto inicial.
- Nenhum passo deve ser dado durante a execução de uma conexão estático + estático.

3.3.2.3. Requisitos Padrão para Conexões de Grau de Dificuldade

- Para a combinação 312A+324B (ou 324C) a conexão de Grau de Dificuldade deve ser *Diē Chā* com o membro inferior esquerdo estendido.
- A conexão de Grau de Dificuldade *Diē Chā* deve ser selecionada no máximo uma vez por rotina.

3.3.2.4. Padrões de Avaliação

- Caso uma técnica de Grau de Dificuldade não seja executada com sucesso então a conexão de Grau de Dificuldade que a precede ou sucede não deve ser confirmada.
- Caso uma conexão de Grau de Dificuldade executada divirja do que foi registrado então ambos, técnica e conexão de Grau de Dificuldade, não devem ser confirmados.
- Para técnicas de Grau de Dificuldade que aterrissem em um pé este deve ser o mesmo que efetua o chute.
- Técnicas de equilíbrio e conexões entre dinâmico e estático devem ser executadas em estado imóvel.

Seção 4 Avaliação de Coreografia

1. Categorias, Conteúdo e Códigos de Dedução para Coreografia (Tabela 2-2-3)

2. Tabela 2-2-3 Categorias, Conteúdo e Códigos de Dedução para Coreografia

Categoria	Conteúdo e Critérios de Dedução	Código
Conteúdo	Para cada técnica faltante/adicional em rotina compulsória (0.20) Para cada movimento obrigatório faltante em rotina opcional (0.20) Para cada instância de alteração de parte de uma técnica (0.20) Para cada criação própria de técnica em eventos do tipo <i>Taiji</i> (0.20)	80
	Rotinas Compulsórias: Passo faltante ou adicional	81
	Rotinas Compulsórias do Tipo Nanquan: Para cada vocalização faltante ou adicional (0.20)	82
Estrutura e Composição	Pausa obviamente inadequada: Uma posição estática (exceto equilíbrio) é mantida por mais que três segundos Durante uma rotina de <i>Taijiquan</i> ou <i>Taijijian</i> há uma pausa inadequada antes da execução de uma técnica de Grau de Dificuldade, etc.	83
	Rotinas Compulsórias: Para eventos do tipo <i>Changquan</i> e <i>Nanquan</i> (incluindo rotinas de armas), movimentos executados em direção errada além de 45°. Para eventos de <i>Taijiquan</i> <i>Taijijian</i> , movimentos executados em direção errada além de 90°.	84
Música	Eventos que Requerem Acompanhamento Musical: Ausência de música ou música que inclui vocal/letra (0.50)	85

Nota: Técnica compulsória faltante também se refere a uma técnica que seja executada de maneira confusa ou pouco clara, que esteja com requisitos faltantes, e portanto não seja reconhecida como uma técnica padrão de rotina compulsória ou opcional.

Apêndice: Operação de Pontuação

Seção 1 Requisitos Básicos

Árbitros de pontuação devem ter proficiência na classificação e codificação de movimentos e técnicas para cada evento, incluindo a memorização dos métodos de confirmação e critérios de dedução para Grau de Dificuldade, e atender aos requisitos básicos de pronta resposta, avaliação precisa e operação correta.

Árbitros de pontuação devem prestar atenção ao ritmo da apresentação do atleta, compreender a complexidade dos elementos dinâmicos (movimento como um todo), estáticos (observando a postura do competidor), de transição entre dinâmico e estático (estático - dinâmico - estático) e outros aspectos. Quando estiverem observando erros de qualquer tipo, todos os três grupos de árbitros de pontuação devem, em concordância com suas respectivas posições e responsabilidades, assegurar-se de arbitrar precisa e objetivamente.

Seção 2 Operação de Pontuação com Sistema Eletrônico de Pontuação

1. Árbitros do Grupo A (Qualidade de Movimentos)

Árbitros de Grupo A pontuam de acordo com a qualidade de movimentos completados por um atleta durante sua apresentação. Caso qualquer erro seja encontrado em um movimento, o código de dedução deve ser rapidamente confirmado e precisamente registrado no formulário de registro de pontuação de Qualidade de Movimentos. Quando o atleta completa todo o grupo de movimentos da rotina, os árbitros do Grupo A devem inserir os códigos de dedução na ordem correta e pressionar a “tecla *enter*” para confirmar.

Caso um atleta cometa múltiplos erros ao mesmo tempo em um movimento, a ordem de dedução deve ser registrada de acordo com os seguintes princípios:

- Deduções de erros técnicos em movimentos primeiramente, seguidos por deduções de outros erros.
- Deduções de erros nos membros inferiores primeiramente, e então nos membros superiores.
- Deduções de erros relacionados ao corpo do atleta primeiramente, e então os relativos ao movimento da arma.

2. Árbitros do Grupo B (Performance Geral)

Árbitros de Grupo B concedem pontuação para o Performance Geral da apresentação da rotina de um atleta de acordo com os “padrões de pontuação de três níveis e nove subníveis”. A pontuação final de Performance Geral é registrada no formulário de registro de pontuação de Performance

Geral. Quando o atleta termina sua apresentação os árbitros devem inserir a pontuação com o teclado e pressionar a tecla “*enter*” para confirmar.

3. Árbitros do Grupo C (Grau de Dificuldade)

Árbitros do Grupo C pontuam de acordo com as técnicas e conexões de Grau de Dificuldade registradas para a rotina. Árbitros do Grupo C devem observar as técnicas e conexões de Grau de Dificuldade sincronicamente em sequência. Caso as técnicas e conexões de Grau de Dificuldade registradas sejam consistentes com as executadas pelo atleta e atenderem os critérios de avaliação com exatidão, então os árbitros deverão pressionar a “tecla de confirmação”; caso contrário os árbitros deverão pressionar a “tecla de não confirmação”. Depois de completar toda a avaliação de Grau de Dificuldade para o atleta que apresentou os árbitros do Grupo C pressionam a “tecla *enter*” para confirmar e encerrar a avaliação.

4. Inspetor de Rotina

O Inspetor de Rotina deve checar e inspecionar todas as técnicas opcionais registradas ou rotinas compulsórias uma a uma em sequência em comparação à apresentação efetiva do atleta. Se elas coincidirem o Inspetor de Rotina deve pressionar a “tecla de confirmação”; caso contrário, deve pressionar a “tecla de não confirmação”. Depois de completar a checagem e inspeção de toda a rotina do atleta o Inspetor de Rotina deverá pressionar a “tecla *enter*” para confirmar o fim da inspeção.

5. Árbitro Principal

O Árbitro Principal reproduz o vídeo da apresentação de um atleta conforme instruções do Inspetor de Rotina e faz uma avaliação imediata. Se for confirmado que o atleta cometeu erro de coreografia em sua rotina a dedução correspondente do erro deve ser registrada na tabela de registro do inspetor de rotina; enquanto isso, o código de dedução também será inserido no sistema eletrônico de pontuação. Depois que estes passos forem completados, o Árbitro Principal deve pressionar a “tecla *enter*” no teclado para completar o processo de avaliação. Caso haja quaisquer deduções por erros ou concessão de pontos para Técnica de Grau de Dificuldade Inovador, o Árbitro Principal deve pressionar a “tecla *enter*” para confirmar após assegurar que as avaliações estejam corretas.

6. Cálculo da Pontuação Final e Apresentação

O sistema eletrônico de pontuação calcula automaticamente a pontuação final do atleta de acordo com a conclusão dos árbitros e a pontuação final é apresentada publicamente nas telas de *LED*.

Seção 3 Operação de Pontuação sem Sistema Eletrônico de Pontuação

1. Árbitros do Grupo A (Qualidade de Movimentos)

Árbitros de Grupo A pontuam de acordo com a qualidade de movimentos completados por um atleta durante sua apresentação. Caso qualquer erro seja encontrado em um movimento, o código de dedução deve ser rapidamente confirmado e precisamente registrado no formulário de registro de pontuação de Qualidade de Movimentos. Quando toda a rotina completada, os árbitros do Grupo A devem escrever todos os códigos de dedução registrados em sequência no painel de pontuação para ser apresentado publicamente com permissão do Árbitro Chefe. O Registrador de Pontuação coleta todos os resultados de cada árbitro do Grupo A e conta os mesmos códigos deduzidos por pelo menos 2 árbitros do Grupo A, calcula os pontos deduzidos para Qualidade de Movimentos e então converte isto na pontuação efetiva de Qualidade de Movimentos de acordo com as regras.

2. Árbitros do Grupo B (Performance Geral)

Árbitros de Grupo B concedem pontuação para o Performance Geral da apresentação da rotina de um atleta de acordo com os “padrões de pontuação de três níveis e nove subníveis”. Os métodos de avaliação para Performance Geral para cada atleta no local deve ser determinado pela comparação sequencial dos árbitros do Grupo B, após o que a pontuação deve ser escrita no formulário de registro de pontuação de Performance Geral e no painel de pontuação, que deve ser apresentado publicamente com permissão do Árbitro Chefe. O Registrador de Pontuação coleta todos os resultados de cada árbitro do Grupo B e calcula a pontuação efetiva para Performance Geral.

3. Árbitros do Grupo C (Grau de Dificuldade)

Árbitros do Grupo C pontuam de acordo com as técnicas e conexões de Grau de Dificuldade registradas para a rotina. Árbitros do Grupo C devem observar as técnicas e conexões de Grau de Dificuldade sincronicamente em sequência. Caso as técnicas e conexões de Grau de Dificuldade forem confirmadas pelos Árbitros do Grupo C de acordo com os critérios de conformidade, os árbitros devem marcar um "v"; se as técnicas e conexões não forem confirmadas, os árbitros devem marcar um "X". Quando toda a rotina for terminada, os árbitros devem escrever todos os resultados de confirmação para técnicas e conexões Grau de Dificuldade no painel de pontuação, que deve ser apresentado publicamente com permissão do Árbitro Chefe. O Registrador de Pontuação coleta todos os resultados da avaliação (confirmados por pelo menos 2 pessoas ao mesmo tempo) do Grupo C e calcula a pontuação efetiva para Grau de Dificuldade para cada atleta após sua apresentação.



4. Inspetor de Rotina

O Inspetor de Rotina deve checar e inspecionar todas as técnicas opcionais registradas ou rotinas compulsórias uma a uma em sequência em comparação à apresentação efetiva do atleta. Se técnicas ou movimentos forem executados corretamente o Inspetor de Rotina deve marcar um “V” para confirmar; se qualquer técnica ou movimento estiver faltando ou fora de conformidade com os requisitos o Inspetor de Rotina deve marcar um “X”. Quando o atleta completar toda sua rotina, os resultados registrados devem ser entregues para o Árbitro Chefe para confirmação.

5. Árbitro Principal

O árbitro Principal deve confirmar e apresentar códigos de dedução de coreografia, deduções para execução de rotina abaixo/acima do tempo, e adicionar qualquer pontuação bônus para Técnica de Grau de Dificuldade Inovador no painel de pontuação. O Registrador de Pontuação deve contar todas as deduções e calcular a pontuação final separadamente.

6. Confirmação e Apresentação da Pontuação Final

O Registrador de Pontuação calcula a pontuação final de cada atleta de acordo com as regras e registra no painel de pontuação.

Em caso de discrepâncias prevalecerá o texto em inglês.