



REGRAS DE COMPETIÇÃO E MÉTODOS DE AVALIAÇÃO DE WUSHU TAOLU 2024

INTERNATIONAL WUSHU FEDERATION

TRADUÇÃO E ADAPTAÇÃO: CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE KUNGFU WUSHU

CONTEÚDO

REGRAS DE COMPETIÇÃO DE WUSHU TAOLU

Capítulo 1 Regulamentações Gerais	1
Artigo 1 - Tipos de Competição	1
Artigo 2 - Eventos de Competição	1
Artigo 3 - Categorias de Idade	1
Artigo 4 - Preliminares e Finais	2
Artigo 5 - Determinando a Ordem de Apresentação Inicial em um Evento	2
Artigo 6 - Chamada	2
Artigo 7 - Desistência	2
Artigo 8 - Etiqueta de Competição	2
Artigo 9 - Cronometragem	3
Artigo 10 - Apresentação da Pontuação	3
Artigo 11 - Limite de Tempo das Rotinas	3
Artigo 12 - Recursos	3
Artigo 13 - Procedimento de Recursos	4
Artigo 14 - Ranqueamento de Competição	4
Artigo 15 - Traje de Competição	6
Artigo 16 - Armas de Competição	6
Artigo 17 - Música de Competição	6
Artigo 18 - Área de Competição.....	7
Artigo 19 - Sistema de Cronometragem e Pontuação	7
Artigo 20 - Aplicação para Reconhecimento de Técnica de Grau de Dificuldade Inovador	7
Artigo 21 - Controle de Dopagem	8
Capítulo 2 - Métodos e Padrões de Pontuação	9
Artigo 22 - Métodos e Padrões de Pontuação para Eventos com Grau de Dificuldade	9
Artigo 23 - 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)	10
Artigo 24 - Sistema Decimal de Apresentação da Pontuação	11
Artigo 25 - Cálculo das Pontuações Efetivas	11
Artigo 26 - Deduções do Árbitro Principal, Concessões de Pontuação Bônus e Reinício de Rotina	12
Artigo 27 - Cálculo da Pontuação Final	13
Capítulo 3 - Conteúdo Obrigatório para Rotinas Opcionais	14
Artigo 28 - Requisitos de Conteúdo Obrigatório para Rotinas Opcionais	14
Artigo 29 - Conteúdo Obrigatório para <i>Changquan</i> , <i>Daoshu</i> , <i>Jianshu</i> , <i>Qiangshu</i> , <i>Gunshu</i> Opcionais	14

Artigo 30 - Conteúdo Obrigatório para <i>Nanquan, Nandao, Nangun</i> Opcionais	15
Artigo 31 - Conteúdo Obrigatório para <i>Taijiquan, Taijijian, Taijishan</i> Opcionais	15
Artigo 32 - Conteúdo Obrigatório para Rotinas de <i>Duilian</i> (Luta Coreografada)	16
Artigo 33 - Conteúdo Obrigatório para <i>Jiti</i> (Rotina em Grupo)	16
Capítulo 4 - Tipos e Especificações de Traje de Competição	17
Artigo 34 - Tipos e Especificações de Traje de Competição para <i>Changquan, Daoshu, Jianshu, Qiangshu, Gunshu, Duilian</i> (Luta Coreografada)	17
Artigo 35 - Tipos e Especificações de Traje de Competição para <i>Nanquan, Nandao, Nangun</i>	17
Artigo 36 - Tipos e Especificações de Traje de Competição para <i>Taijiquan, Taijijian, Taijishan</i>	18
Artigo 37 - Traje para Atletas do Gênero Feminino de Fé Islâmica	18
Artigo 38 - Outras Determinações sobre Traje de Competição	18
Capítulo 5 - Etiqueta e Protocolo	19
Artigo 39 - Saudação	19
Artigo 40 - Outros Detalhes de Etiqueta e Protocolos	20
Capítulo 6 - Disposição da Área de Competição e dos Assentos dos Árbitros.....	21
Artigo 41 - Disposição da Área de Competição	21
Artigo 42 - Assentos dos Árbitros	22
Capítulo 7 - Júri de Recursos	23
Artigo 43 - Composição dos Júri de Recursos	23
Artigo 44 - Deveres do Júri de Recursos	23
Capítulo 8 - Árbitros	24
Artigo 45 - Composição da Arbitragem	24
Artigo 46 - Deveres dos Árbitros	24
Capítulo 9 - Equipe Auxiliar de Competição	27
Artigo 47 - Composição da Equipe Auxiliar de Competição	27
Artigo 48 - Deveres da Equipe Auxiliar de Competição	27

MÉTODOS DE AVALIAÇÃO DA COMPETIÇÃO DE WUSHU TAOLU

Capítulo 10 - Métodos e Padrões de Avaliação	28
Seção 1 - Avaliação de Qualidade de Movimentos (Grupo de Árbitros A)	29
1. Conteúdo de Dedução Técnica e Especificações de Padrões	29
2. Conteúdo de Dedução de Outros Erros, Padrões e Definições Relevantes	35
Seção 2 - Avaliação de Performance Geral (Grupo de Árbitros B)	37
Seção 3 - Avaliação de Grau de Dificuldade (Grupo de Árbitros C)	37
1. Sistema de Codificação de Dificuldade	37
2. Conteúdo, Grau, e Valor de Grau de Dificuldade	39
3. Critérios e Especificações de Não Conformidade de Grau de Dificuldade	43
Seção 4 - Avaliação de Coreografia	50
1. Conteúdo e Padrões de Dedução de Coreografia	50
2. Instruções de Dedução de Coreografia	50
Capítulo 11 - Funções e Responsabilidades	51
Seção 1 - Júri de Recursos	51
1. Presidente do Júri de Recursos	51
2. Membros do Júri de Recursos	51
Seção 2 - Árbitros.....	51
1. Árbitro Chefe	51
2. Árbitro Chefe Assistente	52
3. Árbitro Principal	52
4. Árbitro Principal Assistente	53
5. Árbitros dos Grupos A, B e C	53
6. Chefe de Programação e Registro	54
7. Chefe de Inspeção	54
8. Oficiais de Programação e Registro	55
9. Registradores de Pontuação (Utilizados quando não há sistema eletrônico disponível)	55
10. Oficiais de Inspeção	56
Seção 3 - Equipe Auxiliar de Competição	56
1. Anunciadores	56
2. Técnicos de Som	57
3. Operadores de Câmera de Júri de Recurso	57
4. Operadores de Sistema Eletrônico.....	58
Apêndice 1 - Requisitos Básicos para as Principais Técnicas	59
Seção 1 - Requisitos Básicos para <i>Changquan</i>	59
Seção 2 - Requisitos Básicos para <i>Jianshu</i>	63
Seção 3 - Requisitos Básicos para <i>Daoshu</i>	64



Seção 4 - Requisitos Básicos para <i>Qiangshu</i>	65
Seção 5 - Requisitos Básicos para <i>Gunshu</i>	66
Seção 6 - Requisitos Básicos para <i>Nanquan</i>	67
Seção 7 - Requisitos Básicos para <i>Nandao</i>	69
Seção 8 - Requisitos Básicos para <i>Nangun</i>	70
Seção 9 - Requisitos Básicos para <i>Taijiqian</i>	71
Seção 10 - Requisitos Básicos para <i>Taijijian</i>	74
Seção 11 - Requisitos Básicos para <i>Taijishan</i>	75
Apêndice 2 - Operação de Pontuação	76
Seção 1 - Requisitos Básicos	76
Seção 2 - Operação de Pontuação com Sistema Eletrônico de Pontuação	76
Seção 3 - Operação de Pontuação sem Sistema Eletrônico de Pontuação	77

REGRAS DE COMPETIÇÃO DE WUSHU TAOLU

Capítulo 1 - Regulamentações Gerais

Artigo 1 - Tipos de Competição

1. Classificação Baseada Baseada no Formato
 - Eventos Individuais.
 - Eventos de Equipe.
 - Eventos Combinando Individual e Equipe.
2. Classificação Baseada em Grupos de Idade
 - Eventos Adultos.
 - Eventos Juvenis.
 - Eventos Infantis.

Artigo 2 - Eventos de Competição

1. Eventos de Rotina Opcional
 - Eventos de Rotina Opcional de Mão Livre: *Changquan, Nanquan, Taijiquan*.
 - Eventos de Rotina Opcional de Arma Curta: *Jianshu, Daoshu, Nandao, Taijijian, Taijishan*.
 - Eventos de Rotina Opcional de Arma Longa: *Qiangshu, Gunshu, Nangun*.
2. Eventos de Rotina Compulsória
 - Eventos de Rotina Compulsória de Mão Livre.
 - Eventos de Rotina Compulsória de Arma Curta.
 - Eventos de Rotina Compulsória de Arma Longa.
3. Eventos de *Duilian* (Luta Coreografada)
 - *Duilian* de Mão Livre.
 - *Duilian* de Arma.
 - *Duilian* de Mão Livre *versus* Arma.
4. Eventos de *Jiti* (Rotinas em Grupo)

Artigo 3 - Categorias de Idade

1. Grupo Adulto: 18 anos de idade e acima.
2. Grupo Juvenil: 15 a 17 anos de idade.

3. Grupo Infante-Juvenil: 12 a 14 anos de idade
4. Grupo Infantil: 11 anos de idade e abaixo.

Artigo 4 - Preliminares e Finais

1. Preliminares e finais podem ser realizadas se requisitado pela competição.
2. Quando o número de participantes em um evento exceder 50 atletas, estes serão divididos em grupos para preliminares. As finais consistirão em um grupo de 12 atletas. Números iguais de melhores classificados em cada grupo se classificarão para as finais.
3. Preliminares não determinam ranqueamento oficial ou são elegíveis para quaisquer medalhas.

Artigo 5 - 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 Chefe de Programação e Registro, sob supervisão do Júri de Recursos e do Árbitro Chefe.
2. Em eventos com grupos preliminares, um sorteio oficial deverá determinar a ordem de apresentação dos atletas nas finais.
3. Em eventos com preliminares simples a ordem de apresentação para as finais irá seguir a ordem de qualificação de da posição mais baixa para a mais alta. Em caso de empate haverá sorteio.

Artigo 6 - Chamada

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

Artigo 7 - Desistência

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

Artigo 8 - Etiqueta de Competição

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

Artigo 9 - Cronometragem

1A 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 10 - Apresentação da Pontuação

O resultado para cada atleta deverá ser apresentado abertamente.

Artigo 11 - Limite de Tempo das Rotinas

1. Rotinas de *Changquan*, *Nanquan*, *Jianshu*, *Daoshu*, *Qiangshu*, *Gunshu*, *Nandao*, *Nangun*
 - 1.1. Rotinas Opcionais
 - 1.1.1. Divisões de Adultos: De 1 minuto e 20 segundos a 1 minuto e 35 segundos de duração total.
 - 1.1.2. Divisões de Juvenil (incluindo crianças): De 1 minuto e 10 segundos a 1 minuto e 25 segundos de duração total.
 - 1.2. Rotinas Compulsórias
 - 1.2.1. Divisões de Adultos: Não menos que 1 minuto e 20 segundos de duração total.
 - 1.2.2. Divisões de Juvenil: Não menos que 1 minuto e 10 segundos de duração total.
 - 1.2.3. Divisões de Infantil: Sem requisitos de duração da rotina.
2. Rotinas de *Taijiquan*, *Taijijian* e *Taijishan*
 - 2.1. Rotinas Opcionais: De 2 minutos 45 segundos a 3 minutos 15 segundos de duração total.
 - 2.2. Rotinas Compulsórias
 - 2.2.1. Rotinas de Competição de *Taijiquan* 42 Movimentos, Estilo *Chen*, Estilo *Yang*, Estilo *Wu*, Estilo *Sun*, Estilo *Wu (Hao)*: De 5 a 6 minutos de duração total.
 - 2.2.2. Rotinas de Competição de *Taijijian* 42 Movimentos, *Taijiquan* 24 Movimentos: De 4 a 5 minutos de duração total.
 - 2.2.3. Rotinas de Competição de *Taijijian* 32 Movimentos e do 3º set de Rotinas Internacionais - *Taijiquan*, *Taijijian*, *Taijishan*: De 3 a 4 minutos de duração total.
3. Rotinas de *Duilian* (Luta Coreografada): De 50 segundos a 1 minuto de duração total.
4. Rotinas de *Jiti* (Rotina em Grupo): De 3 a 4 minutos de duração total.

Artigo 12 - Recursos

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 por evento.

2. Recursos somente podem ser submetidos para avaliação se relacionados ao Grupo C (Grau de Dificuldade), deduções de coreografia da rotina, ou deduções de limite de tempo.
3. 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.

Artigo 13 - Procedimento de Recursos

1. O Júri de Recursos deve revisar imediatamente e chegar a uma conclusão arbitral baseada no conteúdo do recurso, a decisão do Júri de Recursos deve ser final.
2. Mais que a metade dos membros do Júri de Recursos devem participar na consideração de um recurso, 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. Um relatório da investigação completa será submetido prontamente ao comitê organizador para fins de registro, e uma nota escrita será emitida para a equipe que submeteu o recurso
4. 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 14 - Ranqueamento de Competição

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

De acordo com os resultados de um evento individual de um atleta, 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

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)

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

O ranqueamento seguirá o método estipulado no regulamento do evento em questão.

5. Empates

5.1. Para Eventos com Grau de Dificuldade pontuações empatadas serão tratadas da seguinte ordem:

- 5.1.1. O atleta que atingiu a maior pontuação para Grau de Dificuldade será melhor classificado
- 5.1.2. 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.
- 5.1.3. 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.
- 5.1.4. O atleta com maior pontuação para Performance Geral será melhor classificado.
- 5.1.5. O atleta cuja menor nota descartada de Performance Geral for maior será melhor classificado.
- 5.1.6. Se ainda houver empate após seguir os critérios acima o resultado final permanecerá empatado
- 5.1.7. 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, *Duilian* (Luta Coreografada) e *Jiti* (Rotina em Grupo) pontuações empatadas serão tratadas da seguinte ordem:

- 5.2.1. O atleta com maior pontuação para Performance Geral será melhor classificado.
- 5.2.2. O atleta cuja menor nota descartada de Performance Geral for maior será melhor classificado.
- 5.2.3. Se ainda houver empate após seguir os critérios acima o resultado final permanecerá empatado
- 5.2.4. 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 Combinados pontuações empatadas serão tratadas da seguinte ordem:

- 5.3.1. O atleta que obteve primeira colocação em mais eventos será melhor classificado.
- 5.3.2. O atleta que obteve segunda colocação em mais eventos será melhor classificado.
- 5.3.3. 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 ordem:

- 5.4.1. A equipe com mais primeiras colocações em eventos individuais será melhor classificada.
- 5.4.2. A equipe com mais segundas colocações em eventos individuais será melhor classificada, e assim por diante.
- 5.4.3. Se ainda houver empate após seguir os critérios acima o resultado final permanecerá empatado.

Artigo 15 - Traje de Competição

1. Árbitros

Os árbitros 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.

2.2. O atleta deve mostrar seu número de competição para o árbitro principal antes de entrar no tapete de competição.

Artigo 16 - Armas de Competição

1. Durante a competição, atletas devem usar equipamento de competição certificado pela IWUF.

2. As armas de competição devem seguir as especificações a seguir:

2.1. *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

2.2. *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.

2.3. *Gùn* (bastão) e *Nángùn* (bastão do sul): O comprimento total do bastão não deve ser menor que a altura do competidor.

2.4. *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.

2.5. *Shàn* (leque): Quando segurado em sua base com o topo apontando para cima, o topo não pode estar abaixo do cotovelo do atleta. A borda curva além das hastes não pode ser maior que 1.5cm em relação às hastes pequenas.

Artigo 17 - Música de Competição

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

Artigo 18 - Área de Competição

1. A competição irá ser realizada em tapetes certificados pela IWUF.
2. A área de disputa para rotinas de eventos individuais, incluindo rotinas de *Duilian* (Luta Coreografada,) é de 14m de comprimento por 8m de largura, demarcada por uma linha branca de 5cm de espessura. A área de disputa é cercada por uma área de segurança de pelo menos 2m de largura.
3. A área de disputa para *Jiti* (Rotina em Grupo), é de 16m de comprimento por 14m de largura, demarcada por uma linha branca de 5cm de espessura. A área de disputa é cercada por uma área de segurança de pelo menos 1m de largura.
4. O espaço vertical vazio sobre a área de competição deve ter pelo menos 8m de altura.
5. Deve haver pelo menos 6m de distância entre duas áreas de competição.
6. A área de competição pode estar elevada a uma altura entre 0.6m e 1m.
7. 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 é requisitado o mínimo de 1000 lux.

Artigo 19 - Sistema de Cronometragem e Pontuação

Durante a competição, Sistema de Cronometragem e Pontuação certificado pela IWUF será utilizado.

Artigo 20 - Aplicação para Reconhecimento de Técnica de Grau de Dificuldade Inovador

1. Princípios da Inovação

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

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 (conforme data de chegada no carimbo postal) ou e-mail.

3. Comitê de Avaliação

O Comitê Técnico da IWUF designará 5 a 7 especialistas técnicos para formar o " Comitê de Avaliação de Grau de Dificuldade Inovador para *Taolu*" que será responsável pela avaliação das dificuldades.

4. Procedimento de Avaliação

O Comitê de Avaliação de Grau de Dificuldade Inovador para *Taolu* será responsável por avaliar a técnica de dificuldade inovadora baseado em um conjunto de princípios (através de um mínimo de dois terços de maioria 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. O comitê também notificará o Júri de Recursos e o grupo de árbitros por escrito antes da competição.

Artigo 21 - Controle de Dopagem

Testes de controle de dopagem serão conduzidos em conformidade com os requisitos do IOC, *World Anti-Doping Agency* e da *International Testing Agency*, e seguirão os procedimentos prescritos na Regras de Antidopagem da IWUF.

Capítulo 2 - Métodos e Padrões de Pontuação

Artigo 22 - 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 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 como válido ou inválido a técnica de Grau de Dificuldade a conexão de Grau de Dificuldade executados por um atleta.
- 1.5. O árbitro Principal Assistente checa a consistência e a conformidade com os requisitos da coreografia, estrutura e layout da rotina do atleta.

2. Critérios de Pontuação

2.1. Critérios de Pontuação de Qualidade de Movimentos

- 2.1.1. Execução técnicas fora de conformidade com os requisitos receberão dedução de 0.10 por ocorrência.
- 2.1.2. Os valores de dedução para outros erros são entre 0.05 e 0.30 por ocorrência.

2.2. Critérios de Pontuação de Performance Geral

De acordo com o critério de pontuação para potência, coordenação, ritmo, coreografia, estilo e acompanhamento musical (se aplicável), a avaliação de Performance Geral é classificada em três níveis principais e nove subníveis, 2.51 – 3.00 pontos como "Superior"; 1.91 – 2.50 como "Médio"; e 1.01 – 1.90 ponto como "Inferior".

2.3. Critérios de Pontuação de Grau de Dificuldade

2.3.1. Critérios de Pontuação de Técnicas de Grau de Dificuldade

- Para cada execução bem sucedida de uma técnica de Grau de Dificuldade pontos serão concedidos como 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. Somente a última técnica de Grau de Dificuldade registrada (individual ou combinada) executada em uma rotina pode ter seu valor reduzido.

- Cada técnica de Grau de Dificuldade será avaliada apenas uma vez.
- Técnicas de Grau de Dificuldade executadas que não atendam os requisitos não receberão pontuação.

2.3.2. Critérios de Pontuação de Conexões de Grau de Dificuldade

- Para cada execução bem sucedida de uma conexão de Grau de Dificuldade pontos serão concedidos como 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. Somente a última conexão de Grau de Dificuldade executada em uma rotina pode ter seu valor reduzido.
- Cada conexão de Grau de Dificuldade será avaliada apenas uma vez.
- Conexões de Grau de Dificuldade executadas que não atendam os requisitos não receberão pontuação.

2.3.3. Técnicas de Grau de Dificuldade Inovador

- 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 D (incluindo sua conexão): 0.20 pontos.
- Técnicas de Grau de Dificuldade inovador executadas sem sucesso em competição não receberão pontuação.
- O valor de Grau de Dificuldade será avaliado de acordo com as especificações de dificuldade de cada rotina.

2.4. Coreografia

Coreografia que divirja das especificações e requisitos receberão dedução no valor de 0.10-0.50 por ocorrência.

Artigo 23 - 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 7 pontos para Qualidade de Movimentos e valor de 3 pontos para Performance Geral.
- 1.2. Os Árbitros do Grupo A deduzem pontos para técnicas e outros erros cometidos por um atleta.
- 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 árbitro Principal Assistente checa a consistência e a conformidade com os requisitos da coreografia, estrutura e layout da rotina do atleta.

2. Critérios de Pontuação

2.1. Critérios de Pontuação de Qualidade de Movimentos

2.1.1. Execução técnicas fora de conformidade com os requisitos receberão dedução de 0.10 por ocorrência.

2.1.2. Os valores de dedução para outros erros são entre 0.05 e 0.30 por ocorrência.

2.2. Critérios de Pontuação de Performance Geral

De acordo com o critério de pontuação para potência, coordenação, ritmo, coreografia, estilo e acompanhamento musical (se aplicável), a avaliação de Performance Geral é classificada em três níveis principais e nove subníveis, 2.51 – 3.00 pontos como "Superior"; 1.91 – 2.50 como "Médio"; e 1.01 – 1.90 ponto como "Inferior".

2.3. Coreografia

Coreografia que divirja das especificações e requisitos receberão dedução no valor de 0.10-0.50 por ocorrência.

Artigo 24 - Sistema Decimal de Apresentação da Pontuação

1. As pontuações concedidas pelos árbitros do Grupo B são apresentadas com duas (2) casas decimais.
2. A pontuação final de Performance Geral é apresentada com três (3) casas decimais, quaisquer dígitos além disto são descartados sem arredondar.

Artigo 25 - Cálculo das Pontuações Efetivas

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

A pontuação concedida a um atleta em Eventos com Grau de Dificuldade é a soma das pontuações obtidas pelo atleta para Qualidade de Movimentos (Pontuação de Execução), Performance Geral (Pontuação de Performance) e Grau de Dificuldade (Pontuação de Dificuldade).

1.1. Cálculo da Pontuação para Qualidade de Movimentos (Pontuação de Execução)

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 divirjam 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 (Pontuação de Execução).

1.2. Cálculo da Pontuação para Performance Geral (Pontuação de Performance)

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 para Performance Geral do atleta (Pontuação de Performance).

1.3. Cálculo da Pontuação para Grau de Dificuldade (Pontuação de Dificuldade)

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 para Grau de Dificuldade (Pontuação 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)

A pontuação final de um atleta ou grupo compreende a soma de pontuação de Qualidade de Movimentos (Pontuação de Execução) e pontuação de Performance Geral (Pontuação de Performance).

2.1. Cálculo da Pontuação para Qualidade de Movimentos (Pontuação de Execução)

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 divirjam 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 (Pontuação de Execução).

2.2. Cálculo da Pontuação para Performance Geral (Pontuação de Performance)

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 para Performance Geral do atleta (Pontuação de Performance).

Artigo 26 - 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. Para Rotinas de *Changquan*, *Nanquan*, *Jianshu*, *Daoshu*, *Gunshu*, *Qiangshu*, *Nandao*, *Nangun*, *Duilian* (Luta Coreografada):

- 0.1 será deduzido para rotinas que estejam abaixo ou acima do tempo por até 2 segundos (incluindo 2 segundos);
- 0.2 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*, *Taijishan*, *Jiti* (Rotina em Grupo):

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

- 0.2 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

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. Caso a apresentação de um atleta tenha sido interrompida por circunstâncias imprevistas (como interrupção no fornecimento de energia do ginásio, problemas com o sistema eletrônico de pontuação, etc.), então o atleta pode solicitar ao Árbitro Principal para reiniciar sua rotina.
- 3.2. Dependendo das circunstâncias no momento, com permissão do árbitro principal, o competidor pode repetir sua apresentação sem deduções adicionais para reinício. O competidor pode repetir sua apresentação após o último competidor do evento em questão.

Artigo 27 - Cálculo da Pontuação Final

1. Eventos com Grau de Dificuldade

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. Eventos sem Grau de Dificuldade, *Duilian* (Luta Coreografada) e *Jiti* (Rotina em Grupo)

A pontuação final de um atleta (equipe) é determinada através da subtração de quaisquer deduções aplicadas pelo Árbitro Principal da pontuação efetiva do atleta (equipe). O valor resultante é a pontuação final.

Capítulo 3 - Conteúdo Obrigatório para Rotinas Opcionais

Artigo 28 - Requisitos de Conteúdo Obrigatório para Rotinas Opcionais

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 29 - Conteúdo Obrigatório para *Changquan*, *Jianshu*, *Daoshu*, *Qiangshu*, *Gungshu* Opcionais

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

- Cinco (5) posturas compreendendo *Gōng Bù, Mǎ Bù, Pū Bù, Xū Bù, Xiē Bù*.

Artigo 30 - Conteúdo Obrigatório para *Nanquan, Nandao, Nangun* Opcionais

1. *Nanquan* deve conter pelo menos o seguinte:

- Uma (1) forma de mão de *Hǔ Zhǎo*.
- Duas (2) técnicas de punho compreendendo *Guà Gài Quán, Pāo Quán*.
- Uma (1) técnica de ligação (*Qióo Fǎ*) de *Gǔn Qióo*.
- Seis (6) tipos de postura compreendendo *Gōng Bù, Mǎ Bù, Pū Bù, Xū Bù, Dié Bù, Qí Lóng Bù*.
- Uma (1) técnica de passos compreendendo *Qí Lín Bù*.
- Uma (1) técnica de membro inferior compreendendo *Héng Dīng Tuǐ*.

2. *Nandao* deve conter pelo menos o seguinte:

- Oito (8) técnicas de facão compreendendo *Chán Tóu Dāo, Guǒ Nǎo Dāo, Pī Dāo, Mǒ Dāo, Gé Dāo, Jié Dāo, Sǎo Dāo, Jiǎn Wàn Huā Dāo*.
- Seis (6) tipos de postura compreendendo *Gōng Bù, Mǎ Bù, Pū Bù, Xū Bù, Dié Bù, Qí Lóng Bù*.
- Uma (1) técnica de passos compreendendo *Qí Lín Bù*.
- Uma (1) técnica de membro inferior compreendendo *Héng Dīng Tuǐ*.

3. *Nangun* deve conter pelo menos o seguinte:

- Oito (8) técnicas de bastão compreendendo *Pī Gùn, Bēng Gùn, Jiǎo Gùn, Gǔn Yā Gùn, Gé Gùn, Jī Gùn, Dǐng Gùn, Pāo Gùn*.
- Seis (6) tipos de postura compreendendo *Gōng Bù, Mǎ Bù, Pū Bù, Xū Bù, Dié Bù, Qí Lóng Bù*.
- Uma (1) técnica de passos compreendendo *Qí Lín Bù*.
- Uma (1) técnica de membro inferior compreendendo *Héng Dīng Tuǐ*.

Artigo 31 - Conteúdo Obrigatório para *Taijiquan, Taijijian, Taijishan* Opcionais

1. *Taijiquan* deve conter pelo menos o seguinte:

- Oito (8) técnicas compreendendo *Lǎn Què Wěi, Zuǒ Yòu Yě Mǎ Fēn Zōng, Zuǒ Yòu Lōu Xī Ào Bù, Yún Shǒu, Zuǒ Yòu Chuān Suō, Yǎn Shǒu Gōng Chuí, Zuǒ Yòu Dào Juǎn Gōng, Bān Lán Chuí*.
- Três (3) tipos de postura compreendendo *Gōng Bù, Pū Bù, Xū Bù*.
- Duas (2) técnicas diferentes de membro inferior.

2. *Taijijian* deve conter pelo menos o seguinte:

- Oito (8) técnicas de espada compreendendo *Cì Jiàn, Zuǒ Yòu Guà Jiàn, Liāo Jiàn, Diǎn Jiàn, Pī Jiàn, Jié Jiàn, Mǒ Jiàn, Jiǎo Jiàn*.
- Três (3) tipos de postura compreendendo *Gōng Bù, Pū Bù, Xū Bù*.

3. *Taijishan* deve conter pelo menos o seguinte:

- Oito (8) técnicas de leque compreendendo *Kāi Shàn, Hé Shàn, Cì Shàn, Guà Shàn, Liāo Shàn, Diǎn Shàn, Pī Shàn, Pāo Jiē Shàn*.
- Três (3) tipos de postura compreendendo *Gōng Bù, Pū Bù, Xū Bù*.

Artigo 32 - Conteúdo Obrigatório para Rotinas de *Duilian* (Luta Coreografada)

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

Artigo 33 - Conteúdo Obrigatório para *Jiti* (Rotina em Grupo)

Jiti (rotina em grupo) deve conter pelo menos o seguinte:

- Cinco (5) tipos de técnicas de mão/punho ou armas.
- Cinco (5) tipos de posturas.
- Quatro (4) tipos de técnicas de membro inferior.
- Três (3) tipos de técnicas salto.
- No mínimo cinco (5) diferentes tipos de alteração no padrão de formação.

Capítulo 4 - Tipos e Especificações de Traje de Competição

Artigo 34 - Tipos e Especificações de Traje de Competição para *Changquan*, *Daoshu*, *Jianshu*, *Qiangshu*, *Gunshu*, *Duilian* (Luta Coreografada)

1. Túnicas

- Túnica chinesa com gola chinesa e mangas curtas ou longas. Mangas longas devem ser ambas iguais e bufantes com punhos apertados.
- Túnicas masculinas devem ter a frente totalmente aberta e ser fechada com sete botões de nó chinês.
- Túnicas femininas devem ter a frente meio ou totalmente aberta e ser fechada com três ou sete botões de nó chinês, respectivamente.
- Túnicas devem ter viés de 1cm ao longo de todo o vestuário.

2. Calças

- Calças devem ter pernas bufantes e um elástico na cintura.
- Calças devem ser de um tamanho adequado para fácil movimentação.

3. Acessórios

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



Artigo 35 - Tipos e Especificações de Traje de Competição para *Nanquan*, *Nandao*, *Nangun*

1. Túnicas

- Túnica chinesa sem gola e com a frente totalmente aberta, deve ser fechada com sete botões de nó chinês.
- Túnicas masculinas devem ser sem mangas.
- Túnicas femininas devem ter mangas curtas.
- Túnicas devem ter viés de 1cm ao longo de todo o vestuário.

2. Calças

- Calças devem ter pernas bufantes e um elástico na cintura.
- Calças devem ser de um tamanho adequado para fácil movimentação.

3. Acessórios

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



Artigo 36 - Tipos e Especificações de Traje de Competição para *Taijiquan*, *Taijijian*, *Taijishan*

1. Túnicas

- Túnica chinesa com gola chinesa e mangas longas. Mangas devem ser ambas iguais e bufantes com punhos apertados.
- Túnicas devem ter a frente totalmente aberta e ser fechadas com sete botões de nó chinês.
- O comprimento da túnica não deve ultrapassar o dedo médio do competidor quando seus membros superiores estiverem estendidos para baixo ao lado do corpo.
- Túnicas devem ter viés de 1cm ao longo de todo o vestuário.

2. Calças

- Calças devem ter pernas bufantes e um elástico na cintura.
- Calças devem ser de um tamanho adequado para fácil movimentação.



Artigo 37 - Traje para Atletas do Gênero Feminino de Fé Islâmica

- Para competidoras mulheres que sejam da Fé Islâmica, a IWUF permite que tais competidoras utilizem traje de competição Islâmico estipulado e não é permitido o uso seletivo de parte dele. Os requisitos e regulamentações do traje de competição Islâmico são:

- 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)

- 1.2. Lenço de cabeça (para todos os eventos).

- 1.3. A blusa de mangas longas e o lenço devem ser da mesma cor. A cor deve ser a mesma do traje de competição ou do viés permitido.



2. Caso o vestuário de uma competidora não esteja em conformidade com os padrões acima, o Júri de Recursos no local tem a autoridade de negar sua participação no evento.

Artigo 38 - Outras Determinações sobre Traje de Competição

1. O tipo de tecido e cor do traje de competição deve ser escolhido pelo competidor.
2. Trajes de competição podem também incluir bordados e/ou estampas.

Capítulo 5 - Etiqueta e Protocolo

Artigo 39 - Saudação

1. Detalhes da Saudação de Palma e Punho

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



2. Detalhes da Saudação com Facão

- Permaneça em pé com os pés próximos entre si.
- 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.
- A articulação interfalângiana 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

- Permaneça em pé com os pés próximos entre si.
- 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.
- 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

- Permaneça em pé com os pés próximos entre si.
- 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.
- A mão esquerda forma uma palma e a articulação interfalângiana do polegar esquerdo é pressionada no centro da palma direita. As mãos são mantidas 20-30 cm em frente ao peito.



5. Detalhes da Saudação com Leque

- Permaneça em pé com os pés próximos entre si.
- A mão esquerda segura o segmento de empunhadura do leque, elevando o braço esquerdo para que as hastes do leque toquem a parte externa do antebraço, posicionando diagonalmente em relação ao tronco.
- A mão direita forma uma palma e a articulação interfalângiana do polegar direito é pressionada no centro da palma direita. As mãos são mantidas 20-30 cm em frente ao peito.



6. Detalhes da Saudação com Aparato Duplo

- Permaneça em pé com os pés próximos entre si.
- Os dois aparatos devem ser mantidos juntos em uma das mãos como em uma saudação com facão, espada, lança ou bastão acima.
- Se isto for impraticável os aparatos devem ser mantidos em ambas as mãos enquanto olha para o árbitro principal nos olhos como uma forma de saudação.

Artigo 40 - Outros Detalhes de Etiqueta e Protocolos

1. Inspeção de Aparato pelos Oficiais de Inspeção

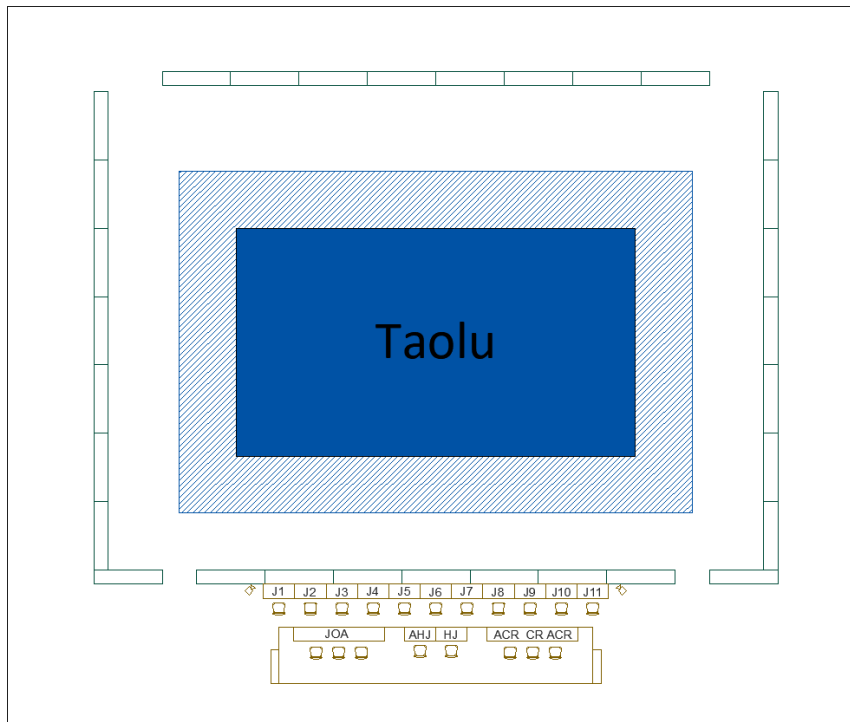
- Para aparatos pequenos o competidor deve entregá-lo para o oficial verticalmente com a ponta da arma virada para baixo.
- Para aparatos longos o competidor deve entregá-lo para o oficial verticalmente com a ponta virada para cima.

2. Para outros aparatos consulte o procedimento de etiqueta acima.

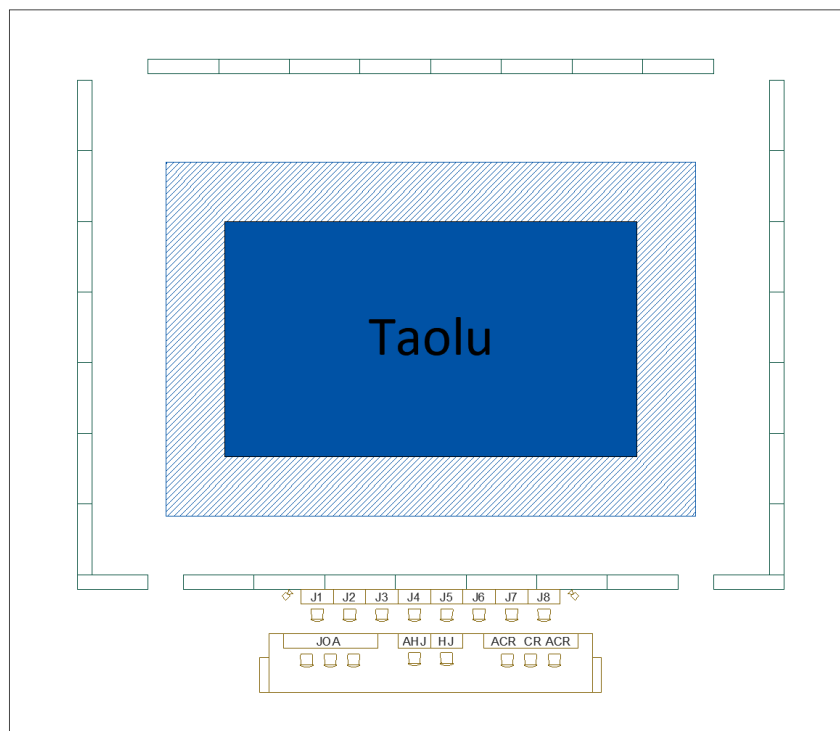
Capítulo 6 - Disposição da Área de Competição e dos Assentos dos Árbitros

Artigo 41 - Disposição da Área de Competição

1. Disposição para Eventos com Grau de Dificuldade.



2. Disposição para Eventos sem Grau de Dificuldade incluindo *Duilian* (Luta Coreografada) e *Jiti* (Rotina em Grupo).



Artigo 42 - Assentos dos Árbitros

1. Assentos dos Árbitros para Eventos com Grau de Dificuldade
 - 1.1. 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).
 - 1.2. HJ indica a localização do assento para o Árbitro Principal. AHJ indica a localização do assento para o Árbitro Principal Assistente. Quando não houver utilização de Sistema de Cronometragem e Pontuação, sentado ao lado do Árbitro Principal ficará o Registrador de Pontuação.
 - 1.3. CR indica a localização do assento para o Árbitro Chefe. ACR indica a localização do assento para o Árbitro Chefe Assistente.
 - 1.4. JOA indica a localização do assento para o Júri de Recursos.
2. Assentos dos Árbitros para Eventos sem Grau de Dificuldade incluindo *Duilian* (Luta Coreografada) e *Jiti* (Rotina em Grupo)
 - 1.1. J1, J3, J5, J7, J8 indica a localização dos assentos para os Árbitros do Grupo B (Performance Geral). J2, J4, J6 indica a localização dos assentos para os Árbitros do Grupo A (Qualidade de Movimentos).
 - 1.2. HJ indica a localização do assento para o Árbitro Principal. AHJ indica a localização do assento para o Árbitro Principal Assistente. Quando não houver utilização de Sistema de Cronometragem e Pontuação, sentado ao lado do Árbitro Principal ficará o Registrador de Pontuação.
 - 1.3. CR indica a localização do assento para o Árbitro Chefe. ACR indica a localização do assento para o Árbitro Chefe Assistente.
 - 1.4. JOA indica a localização do assento para o Júri de Recursos.
3. Plataforma dos Árbitros
 - 1.1. Uma área de competição
 - 1.1.1. Os assentos dos árbitros serão separados em duas (2) fileiras com uma distância de 120 cm a 150 cm entre cada fileira. A fileira de trás será elevada 40 cm acima da fileira da frente.
 - 1.1.2. O Júri de Recursos, o Árbitro Chefe, os Árbitros Chefe Assistentes e o Árbitro Principal ficarão sentados na mesma fileira.
 - 1.2. Duas (ou mais) áreas de competição
O Júri de Recursos, o Árbitro Chefe e os Árbitros Chefe Assistentes ficarão sentados na mesma fileira na plataforma, entre as duas áreas de competição.

Capítulo 7 - Júri de Recursos

Artigo 43 - Composição do Júri de Recursos

O Júri de Recursos consiste em um (1) Presidente e dois (2) membros.

Artigo 44 - Deveres do Júri de Recursos

1. Receber recursos de times e tomar decisões prontamente.
2. Membros de Júri de Recursos não devem participar ou votar em assuntos relacionados à sua associação ou federação.
3. Conforme necessário, o Júri de Recurso pode convidar indivíduos relevantes para participar das deliberações. Os indivíduos convidados não têm direito a voto.
4. Em caso de empate na votação o presidente do Júri de Recursos tem o direito de tomar a decisão final.
5. Todas as decisões e determinações do Júri de Recursos são finais.

Capítulo 8 - Árbitros

Artigo 45 - Composição da Arbitragem

1. Árbitro Chefe x 1; Árbitro Chefe Assistente(s) x 1 - 2.
2. Árbitros de Pontuação
 - 1.1. Para cada Área de Competição com Eventos com Grau de Dificuldade (13 pessoas no total):
 - Árbitro Principal x 1
 - Árbitro Principal Assistente 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
 - 1.2. Para cada Área de Competição com Eventos sem Grau de Dificuldade, *Duilian* (Luta Coreografada), e *Jiti* (Rotina em Grupo) (10 pessoas no total)
 - Árbitro Principal x 1
 - Árbitro Principal Assistente x 1
 - Árbitros do Grupo A (Qualidade de Movimentos) x 3
 - Árbitros do Grupo B (Performance Geral) x 5
3. Grupo de Programação e Registro (4 - 5 pessoas no total):
 - Chefe de Programação e Registro x 1.
 - Oficiais de Programação e Registro x 3 - 4.

Quando não há sistema de pontuação eletrônico um Registrador de Pontuação (1 pessoa) deve ser utilizado para cada área de competição.
4. Grupo de Inspeção (4 - 7 pessoas no total):
 - Chefe de Inspeção x 1.
 - Oficiais de Inspeção x 3 - 6.

Artigo 46 - Deveres dos Árbitros

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

- 1.1. Assiste o Árbitro Chefe nas suas tarefas.
- 1.2. Deve atuar em nome do Árbitro Chefe na sua ausência.

3. Árbitro Principal

- 1.1. É responsável por conduzir os cursos de revisão para árbitros e supervisionar a atuação dos árbitros.
- 1.2. Deve deduzir pontos para rotinas abaixo e acima do tempo e/ou erros de coreografia, deve conceder pontuação bônus para Técnicas de Grau de Dificuldade Inovador.
- 1.3. Aconselhar o Árbitro Chefe a tomar medidas disciplinares contra árbitros que cometerem erros graves.

4. Árbitro Principal Assistente

- 1.1. Executar as tarefas designadas pelo Árbitro Principal.
- 1.2. Avaliar a conformidade dos requisitos de conteúdo, da coreografia e da duração da rotina executada pelo atleta.

5. Árbitros dos Grupos A, B e C

- 1.1. Participar dos cursos de revisão para árbitros e diligentemente completar todo o trabalho de preparação.
- 1.2. Implementar as regras e arbitrar de forma independente e livre de conflitos de interesse em conformidade com as regras, enquanto mantém registro detalhado.
- 1.3. Árbitros do Grupo A são responsáveis por avaliar a Qualidade de Movimentos da rotina apresentada pelos competidores.
- 1.4. Árbitros do Grupo B são responsáveis por avaliar a Performance Geral da rotina apresentada pelos competidores.

- 1.5. Árbitros do Grupo C são responsáveis por avaliar o Grau de Dificuldade registrado da rotina apresentada pelos competidores.

6. Chefe de Programação e Registro

- 1.1. É responsável por todo o trabalho de registro e assegura que todos os dados e registros da competição estejam precisos.
- 1.2. Revisar e confirmar os dados de inscrição e preparar a programação da competição de acordo.
- 1.3. Organizar a cerimônia do Sorteio das Chaves de Competição.
- 1.4. Preparar todos os formulários de competição e listagem da ordem de competição, revisar os resultados de cada evento e preparar as listas de ranqueamento.
- 1.5. Supervisionar e assegurar o trabalho de preparação dos operadores de sistema, bem como os testes de sistema *in loco*.
- 1.6. Preparar os resultados de acordo com os requisitos.

7. Chefe de Inspeção

- 1.1. Organizar e preparar a chamada, assegurando que as sessões de competição iniciem no horário.
- 1.2. Organizar a Cerimônia de Premiação e conduzir a chamada para os atletas que participarão.

8. Oficial de Programação e Registro

Executar as tarefas de Programação e Registro designadas pelo Chefe de Programação e Registro.

9. Registrador de Pontuação

- 1.1. Registrar a pontuação de cada árbitro e assegurar que dos os dados da competição sejam registrados estejam precisos.
- 1.2. Calcular a pontuação final do competidor e reportar ao Chefe de Programação e Registro.

10. Oficial de Inspeção

- 1.1. Executar todas as tarefas que lhe forem designadas pelo Chefe de Inspeção.
- 1.2. Realizar a chamada dos competidores baseado nas informações fornecidas pelo Chefe de Inspeção.

Capítulo 9 - Equipe Auxiliar de Competição

Artigo 47 - Composição da Equipe Auxiliar de Competição

1. Anunciador x 1 - 2.
2. Técnico de Som x 1 - 2.
3. Operador de Câmera de Júri de Recurso x 2 - 4.

Artigo 48 - Deveres da Equipe Auxiliar de Competição

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

Métodos de Avaliação da Competição de Wushu Taolu

Capítulo 10 - 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. Conteúdo de Dedução para *Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu, Gunshu*. (Tabela 10-1-1)

Tabela 10-1-1 Categorias de técnicas, conteúdo e códigos de dedução para *Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu, Gunshu*

Categoria	Nome da Técnica	Conteúdo de Dedução	Código
Formas de Mão	<i>Quán</i>	- Face do punho Desigual - Polegar não pressiona o segundo segmento do dedo médio	01
	<i>Zhǎng</i>	- Quatro dedos não estão estendidos e unidos - Polegar não mantido junto à mão flexionado	02
	<i>Gōu Shǒu</i>	- Os cinco dedos não estão unidos em pinça - Punho não está flexionado totalmente	03
	<i>Jiàn Zhǐ</i>	- Dedos indicador e médio não estão estendidos e unidos - Polegar não pressiona os dedos anelar e mínimo	04
Técnicas de Equilíbrio	<i>Bān Jiǎo Cháo Tiān Zhí Lì</i> <i>Cè Tǐ Bào Jiǎo Zhí Lì</i>	- Membro inferior de apoio flexionado - Membro inferior elevado flexionado	10
	<i>Yǎng Shēn Píng Héng</i>	- Membro inferior elevado abaixo do nível horizontal	12
	<i>Shí Zì Píng Héng</i>	- Membro inferior de apoio flexionado - Tronco inclinado abaixo do nível horizontal	13
	<i>Kòu Tuǐ Píng Héng</i> <i>Pán Tuǐ Píng Héng</i>	- Coxa do membro inferior de apoio fora do nível horizontal	14
	<i>Cè Shēn Píng Héng</i> <i>Tàn Hǎi Píng Héng</i>	- Membro inferior de apoio flexionado - Membro inferior elevado flexionado	15
	<i>Wàng Yuè Píng Héng</i>	- Tronco mantido a 45° ou mais 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	<i>Qián Sǎo Tuǐ</i>	- 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
	<i>Hòu Sǎo Tuǐ</i>	- 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
	<i>Diē Shù Chà</i>	- Planta do pé a frente vira para dentro e toca o solo - Membros inferiores não estão alinhados paralelamente	22

Categoria	Nome da Técnica	Conteúdo de Dedução	Código
Técnicas de Membro Inferior	Tán Tuǐ Dēng Tuǐ Chuài Tuǐ	- Membro inferior que chuta não passa de obviamente flexionado (a 45° ou mais) para completamente estendido	23
	Zhèng Tí Tuǐ Cè Tí Tuǐ	- Joelho flexionado no ápice do chute - Calcanhar do membro inferior de apoio fora do solo	24
	Lǐ Hé Pài Jiǎo Bǎi Lián Pài Jiǎo Dān Pài Jiǎo	- Dedos do pé que chuta não excedem o nível do ombro - Sem tapa e/ou inaudível	25
	Tí Xī Dú Lì	- Joelho elevado abaixo do nível da cintura - Perna elevada não está obliquamente para dentro - 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	- Dedos do pé que chuta não excedem o nível do ombro - Sem tapa e/ou inaudível	30
	Téng Kōng Zhèng Tí Tuǐ	- Membro inferior suspenso flexionado no ápice do chute - O ângulo entre o tronco e o membro inferior suspenso é inferior a 135° no ápice do chute	31
	Cè Kōng Fān Cè Kōng Fān Zhuǎn Tǐ	- Membro(s) inferior(es) flexionado(s) a 45° ou mais no ar	32
	Xuàn Zǐ Xuàn Zǐ Zhuǎn Tǐ	- Membro(s) inferior(es) obviamente flexionado(s) a 45° ou mais no ar - Ângulo do tronco a 45° ou mais durante o giro	33
	Téng Kōng Jiàn Tàn Téng Kōng Dēng Tuǐ	- 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	- 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 de trás obviamente fora do solo - Pé de trás não vira para dentro com os dedos apontando obliquamente para frente	50
	Mǎ Bù	- 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	- Coxa do membro inferior de apoio não fica paralela ao solo - Calcanhar do membro inferior de apoio fora do solo	52
	Pū Bù	- A parte de trás da coxa do membro inferior flexionado não está em contato com a perna - Membro Inferior não está completamente estendido - Pé do membro inferior estendido não aponta para dentro com a planta do pé completamente apoiada no solo	53
	Xiē Bù	- Membros inferiores não estão cruzados e mantidos juntos - Nádega não faz contato com a perna do membro inferior de trás	54
	Zuò Pán	- Nenhuma das nádegas faz contato com o solo - Qualquer um dos pés não faz contato com solo	58

Categoria	Nome da Técnica	Conteúdo de Dedução	Código
Técnicas de Arma	<i>Guà Jiàn</i> <i>Liào Jiàn</i>	- Espada e antebraço estão alinhados - Círculo vertical não é obviamente formado	60
	<i>Wò Jiàn</i>	- Qualquer dedo envolve o topo da empunhadura e toca o corte da lâmina	61
	<i>Chán Tóu</i> <i>Guǒ Nǎo</i>	- A parte de trás da lâmina do facão não é mantida próxima do corpo durante o movimento	62
	<i>Lán Qiāng</i> <i>Ná Qiāng</i> <i>Zhā Qiāng</i>	- 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
	<i>Píng Lún Gùn</i>	- Círculo horizontal não é obviamente formado	64
	<i>Lì Wǔ Huā Qiāng</i> <i>Lì Wǔ Huā Gùn</i> <i>Shuāng Shǒu Tí Liào Huā Gùn</i>	- A lança/bastão não é girada/o obviamente no plano vertical	65
	<i>Qì Xiè Pào Jiē</i>	- 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 girar em um ângulo de 45° ou mais fora do plano vertical/horizontal.

1.2. *Nanquan*, *Nandao*, *Nangun*

1.2.1. Conteúdo de Dedução para *Nanquan*, *Nandao*, *Nangun* (Tabela 10-1-2)

Tabela 10-1-2 Categorias de técnicas, conteúdo e códigos de dedução para *Nanquan*, *Nandao*, *Nangun*

Categoria	Nome da Técnica	Conteúdo de Dedução	Código
Formas de Mão	<i>Quán</i>	- Face do punho desigual - Polegar não pressiona o segundo segmento do dedo médio	01
	<i>Hǔ Zhǎo</i>	- Cinco dedos não estão separados com as articulações de cada dedo flexionadas em gancho - Centro da palma não está pressionado para fora	02
	<i>Hè Zuǐ</i>	- Os cinco dedos não estão unidos em pinça - Punho está flexionado na finalização	03
	<i>Dān Zhǐ Zhǎng</i>	- Dedo indicador não está estendido - Os outros quatro dedos estão mantidos firmemente flexionados	04

Categoria	Nome da Técnica	Conteúdo de Dedução	Código
Técnicas de Membro Inferior	<i>Qián Sǎo Tuǐ</i>	- 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
	<i>Héng Cǎi Tuǐ</i> <i>Dēng Tuǐ</i> <i>Hǔ Wěi Tuǐ</i>	- Membro inferior que chuta não passa de obviamente flexionado a 45° ou mais para completamente estendido	23
	<i>Zhuǎn Shēn Hòu Bǎi Tuǐ</i>	- Membro inferior que chuta flexionado - Dedos do pé que chuta não excedem o nível da cintura	25
	<i>Tí Xī Dú Lì</i>	- Joelho elevado abaixo do nível da cintura - Perna elevada não está obliquamente para dentro - Dedos do pé elevado não apontam para dentro em flexão plantar total	26
	<i>Héng Dīng Tuǐ</i>	- 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	<i>Téng Kōng Fēi Jiǎo</i> <i>Xuàn Fēng Jiǎo</i> <i>Téng Kōng Wài Bǎi Tuǐ</i>	- Dedos do pé que chuta não excedem o nível do ombro - Sem tapa e/ou inaudível (é permitido <i>Téng Kōng Wǎi Bǎi Tuǐ</i> sem tapa)	30
	<i>Cè Kōng Fān</i>	- Membro(s) inferior(es) obviamente flexionado(s) a 45° ou mais no ar	32
Técnicas de Acrobacia	<i>Téng Kōng Pán Tuǐ 360° Cè Pū</i>	- Dedos do membro inferior que chuta não excedem o nível da cabeça	40
	<i>Téng Kōng Shuāng Cè Chuài</i>	- Os membros inferiores não são mantidos unidos ao chutar e/ou estão obviamente flexionados ao chutar	42
Posturas	<i>Gōng Bù</i>	- 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 de trás obviamente fora do solo	50
	<i>Mǎ Bù</i>	- 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
	<i>Xū Bù</i>	- Coxa do membro inferior de apoio não é mantida em uma amplitude do nível horizontal até 45° acima (excluindo 45°) - Calcanhar do membro inferior de apoio fora do solo	52
	<i>Pū Bù</i>	- A parte de trás da coxa do membro inferior flexionado não está em contato com a perna - Membro Inferior não está completamente estendido - Pé do membro inferior estendido não aponta para dentro com a planta do pé completamente apoiada no solo	53

Categoria	Nome da Técnica	Conteúdo de Dedução	Código
Posturas	<i>Dié Bù</i>	- 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
	<i>Guì Bù</i>	- Joelho do membro inferior de baixo faz contato com o solo - Nádega não senta completamente na perna do membro inferior de baixo.	56
	<i>Qí Lóng Bù</i>	- 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	<i>Chán Tóu</i> <i>Guǒ Nǎo</i>	- A parte de trás da lâmina do facão não é mantida próxima do corpo durante o movimento	62
	<i>Dǐng Gùn</i>	- 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 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.

1.3. *Taijiquan*, *Taijijian*, *Taijishan*

1.3.1. Conteúdo de Dedução para *Taijiquan*, *Taijijian*, *Taijishan* (Tabela 10-1-3)

Tabela 10-1-3 Categorias de técnicas, conteúdo e códigos de dedução para *Taijiquan*, *Taijijian*, *Taijishan*

Categoria	Nome da Técnica	Conteúdo de Dedução	Código
Formas e Técnicas de Mão e Postura Corporal	<i>Quán</i>	- Face do punho desigual - Polegar não pressiona o segundo segmento do dedo médio	01
	<i>Zhǎng</i>	- Quatro dedos não estão separados (excluindo técnicas especiais) - Dedos estendidos - Linha entre polegar e dedo indicador não está arredondada (excluindo técnicas especiais) - Centro da palma não está puxado para dentro em forma côncava e arredondada (excluindo técnicas especiais)	02
	<i>Jiàn Zhǐ</i>	- Dedos indicador e médio não estão estendidos e unidos - Polegar não pressiona os dedos anelar e mínimo	04
	<i>Shǒu Fǎ</i>	- Cotovelo elevado - Membro superior estendido - Axila fechada	05
	<i>Shēn Xíng</i>	- Cabeça e tronco desalinhados - Ombros curvados, lombar curvada com nádegas proeminentes - Ombros elevados - Cintura torcida	06

Categoria	Nome da Técnica	Conteúdo de Dedução	Código
Técnicas de Equilíbrio	<i>Dìshì Qián Dēng Cǎi Jiǎo Píng Héng</i>	- Calcanhar do membro inferior de apoio elevado - Membro inferior que chuta flexionado - Pé do membro inferior que chuta não aponta para fora	17
	<i>Qián Jǔ Tuǐ Dī Shì Píng Héng</i>	- Membro inferior a frente flexionado e/ou abaixo do nível horizontal em qualquer momento da transição de em pé para agachado	18
	<i>Hòu Chā Tuǐ Dī Shì Píng Héng</i>	- O pé do membro inferior cruzado por trás faz contato com o solo	19
Técnicas de Membro Inferior	<i>Diē Chà</i>	- Pé à frente vira para dentro e toca o carpete - Ângulo entre as duas coxas é de 45° ou menos	22
	<i>Fēn Jiǎo Dēng Jiǎo</i>	- Membro inferior elevado abaixo do nível horizontal - Membro inferior elevado flexionado	23
	<i>Bǎi Lián Pāi Jiǎo Dān Pāi Jiǎo</i>	- Membro inferior que chuta flexionado no momento do tapa - Sem tapa e/ou inaudível	25
	<i>Tí Xī Dú Lì</i>	- Joelho elevado não excede o nível da cintura	26
Técnicas de Salto	<i>Téng Kōng Fēi Jiǎo Xuàn Fēng Jiǎo Téng Kōng Bǎi Lián</i>	- Dedos do pé que chuta não excedem o nível do ombro - Sem tapa e/ou inaudível	30
	<i>Téng Kōng Zhèng Tī Tuǐ</i>	- Membro inferior suspenso flexionado no ápice do chute - O ângulo entre o tronco e o membro inferior suspenso é inferior a 135° no ápice do chute	31
Posturas	<i>Gōng Bù</i>	- 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 de trás obviamente fora do solo - Pé de trás não vira para dentro com os dedos apontando obliquamente para frente - Flexionar obviamente o membro inferior de trás	50
	<i>Mǎ Bù</i>	- 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
	<i>Xū Bù</i>	- Calcanhar do membro inferior à frente toca o solo - Joelho e dedos do membro inferior de apoio desalinhados	52
	<i>Pū Bù</i>	- Membro inferior flexionado não está em total agachamento, com a parte de trás da coxa em contato com a perna - Membro Inferior não está completamente estendido - Pé do membro inferior estendido não aponta para dentro com a planta do pé completamente apoiada no solo	53
	<i>Shàng Bù Tuǐ Bù Jìn Bù Gēn Bù Cè Xíng Bù</i>	- Joelho e dedos do pé 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 - Dedos do pé elevados acima do tornozelo do membro inferior de apoio durante deslocamento	59

Categoria	Nome da Técnica	Conteúdo de Dedução	Código
Técnicas de Arma	<i>Guà Jiàn</i> <i>Liào Jiàn</i> <i>Guà Shàn</i> <i>Liào Shàn</i>	- Espada/leque e antebraço estão alinhados - Círculo vertical não é obviamente formado	60
	<i>Wò Jiàn</i> <i>Kāi Shàn</i> <i>Hé Shàn</i>	- Qualquer dedo envolve o topo da empunhadura e toca o corte da lâmina - Superfície não fica completamente aberta (menos de 180°) e as hastes grandes não estão alinhadas quando o leque está aberto - As duas hastes grandes não estão sobrepostas quando o leque está fechado	61
	<i>Cì Shàn</i> <i>Pì Shàn</i>	- Membro superior e leque não estão alinhados	63
	<i>Pāo Jiē Shàn</i>	- Falha ao pegar o leque pela base/empunhadura com uma mão	66
	<i>Jiǎo Jiàn</i>	- Ponta da espada não se move em círculo vertical claramente definido	68
	<i>Diǎn Shàn</i>	- Sem elevação óbvia do punho	69

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

- 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.
- 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 pode haver múltiplos erros para *Quán*, *Zhǎng*, *Jiàn Zhǐ*, Técnica de Mão e Postura Corporal. A dedução máxima para cada forma de mão, postura corporal e técnica de mão será de 0.3 pontos.
- 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 pontos 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. *Duilian* (Luta Coreografada)

1.4.1. Conteúdo de Dedução para *Duilian* (Luta Coreografada). (Tabela 10-1-4)

Tabela 10-1-4 Categorias de técnicas, conteúdo e códigos de dedução para *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. *Jiti* (Rotina em Grupo)1.5.1. Conteúdo de Dedução para *Jiti* (Rotina em Grupo) (Tabela 10-1-5)Tabela 10-1-5 Categorias de técnicas, conteúdo e códigos de dedução 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 de Dedução de Outros Erros, Padrões e Definições Relevantes

2.1. Conteúdo de Dedução e Padrões para Outros Erros (Tabela 10-1-6)

Tabela 10-1-6 Categorias, conteúdo, padrões e códigos de dedução para Outros Erros

Categoria	Conteúdo de Dedução e Padrão	Código
Perda de Equilíbrio	Oscilar o tronco (0.05)	70A
	Mover ou saltitar o pé (0.1)	70B
	Apoio adicional (0.2)	71
	Queda (0.3)	72
Armas e Equipamentos	Fazer contato não intencional da arma com o solo (0.1) Arma escapar da mão (0.1) Bater ou tocar o corpo com a arma (0.1) Deformar a arma (0.1) Superfície do leque se solta das hastes (0.1)	73
	Quebrar a arma (0.2) Quebra das hastes pequenas ou grandes do leque, ou pino cai no solo ou se solta (0.2)	74
	Derrubar a arma no solo (0.3)	75
	Lenço do facão, pingente da espada, borla da lança, item de vestuário, ornamento da cabeça cai no solo (0.1) Lenço do facão, pingente da espada, arma maleável se prende à mão ou ao corpo (0.1) Traje de competição rasga ou os botões se abrem (0.1) Calçado sai do pé (0.1)	76

Categoria	Conteúdo de Dedução e Padrão	Código
Outros	Técnica de equilíbrio não é completada de forma rítmica e rapidamente de acordo com as características do evento (0.1) Técnica de equilíbrio não é mantida por pelo menos 2 segundos (0.1)	77
	Qualquer parte do corpo do competidor toca o solo fora da linha de demarcação. (0.1)	78
	Esquecer movimento (0.1)	79

2.2. Definições Relevantes de 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. (Nota: com exceção de técnicas específicas nas quais o contato com o corpo é feito de forma intencional)
- **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)

Critérios de Pontuação, Categorias e Graduação de Performance Geral de Eventos com Grau de Dificuldade e sem Grau de Dificuldade (Tabela 10-2-1)

Tabela 10-2-1 Critérios de Pontuação, Categorias e Graduação de Performance Geral de Eventos com Grau de Dificuldade e sem Grau de Dificuldade

Nível	Subnível	Intervalo de Pontuação	Padrão de Pontuação
Superior	(1)	2.91 - 3	Técnicas estão corretas; método exato; força suficiente; emprego de força fluente 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)	2.71 - 2.9	
	(3)	2.51 - 2.7	
Médio	(4)	2.31 - 2.5	Técnicas estão corretas no geral; método exato em geral; força suficiente em geral; emprego de força fluente 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)	2.11 - 2.3	
	(6)	1.91 - 2.1	
Inferior	(7)	1.61 - 1.9	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)	1.31 - 1.6	
	(9)	1.01 - 1.3	

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 / Método do Membro Inferior - Codificação (Tabela 10-3-1)

Tabela 10-3-1 Técnicas de Equilíbrio e Membros Inferiores - Característica / Método do Membro Inferior - Codificação

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 /Método do Membro Inferior - Codificação (Tabela 10-3-2)

Tabela 10-3-2 Técnicas de Saltos e Acrobacias - Característica /Método do Membro Inferior - Codificação

Categoria	1º Dígito	Característica	2º Dígito	Método do Membro Inferior	3º Dígito	4º Dígito
Técnica de Salto	1	Sem rotação	1	Nenhum	1	A
Técnica de Acrobacia	2	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 10-3-3)

Tabela 10-3-3 Sistema de Codificação de Conexões de Grau de Dificuldade e de Técnicas de Arremesso e Pegada

Técnicas de Conexão e de Arremesso e Pegada	Código	Técnicas de Conexão e de Arremesso e Pegada	Código
Pū Bù	+0	Zuò Pán	+6
Mǎ Bù	+1	Gōng Bù	+7
Dié Bù	+2	Qì 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. Conteúdo, Grau, e Valor de Grau de Dificuldade

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

2.1.1. Conteúdo, Grau, Valor e Código de Técnicas de Grau de Dificuldade para Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu, Gunshu (Tabela 10-3-4)

Tabela 10-3-4 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 (0.2 Pontos)	Código	Grau B (0.3 Pontos)	Código	Grau C (0.4 Pontos)	Código
Técnicas de Equilíbrio	<i>Bàn Tuǐ Cháo Tiān Zhí Lì</i>	111A	<i>Shí Zì Píng Héng</i>	133B		
	<i>Cè Tī Bào Jiǎo Zhí Lì</i>	112A				
	<i>Yǎng Shēn Píng Héng</i>	123A				
	<i>Tàn Hǎi Píng Héng</i>	153A				
	<i>Wàng Yuè Píng Héng</i>	163A				
Técnicas de Membro Inferior	<i>Qián Sǎo Tuǐ 540°</i>	244A	<i>Qián Sǎo Tuǐ 900°</i>	244B		
Técnicas de Salto	<i>Téng Kōng Fēi Jiǎo</i> <i>Téng Kōng Xié Fēi Jiǎo</i> <i>Téng Kōng Shuāng Fēi Jiǎo</i>	312A	<i>Téng Kōng Zhèng Tī Tuǐ</i>	312B		
	<i>Xuàn Fēng Jiǎo 360°</i>	323A	<i>Xuàn Fēng Jiǎo 540°</i>	323B	<i>Xuàn Fēng Jiǎo 630°(F)/720°</i>	323C
	<i>Téng Kōng Bǎi Lián 360°</i>	324A	<i>Téng Kōng Bǎi Lián 540°</i>	324B	<i>Téng Kōng Bǎi Lián 630°(F)/720°</i>	324C
	<i>Xuànzi</i>	333A	<i>Xuàn Zǐ Zhuǎn Tī 360°</i>	353B	<i>Xuàn Zǐ Zhuǎn Tī 720°</i>	353C
	<i>Cè Kōng Fān</i>	335A	<i>Cè Kōng Fān Zhuǎn Tī 360°</i>	355B		

 2.1.2. Conteúdo, Grau, Valor e Código de Técnicas de Grau de Dificuldade para *Nanquan, Nandao, Nangun* (Tabela 10-3-5)

 Tabela 10-3-5 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 (0.2 Pontos)	Código	Grau B (0.3 Pontos)	Código	Grau C (0.4 Pontos)	Código
Técnicas de Membro Inferior	<i>Qián Sǎo Tuǐ 540°</i>	244A	<i>Qián Sǎo Tuǐ 900°</i>	244B		
Técnicas de Salto	<i>Téng Kōng Fēi Jiǎo</i>	312A				
	<i>Xuàn Fēng Jiǎo 360°</i>	323A	<i>Xuàn Fēng Jiǎo 540°</i>	323B	<i>Xuàn Fēng Jiǎo 630°(F)/720°</i>	323C
	<i>Téng Kōng Wài Bǎi Tuǐ 360°</i>	324A	<i>Téng Kōng Wài Bǎi Tuǐ 540°</i>	324B	<i>Téng Kōng Wài Bǎi Tuǐ 630°(F)/720°</i>	324C
	<i>Cè Kōng Fān</i>	335A				
	<i>Yuán Dì Hòu Kōng Fān</i>	346A	<i>Dān Tiào Hòu Kōng Fān</i>	346B		
Técnicas de Acrobacia	<i>Téng Kōng Shuāng Cè Chuài</i>	415A				
	<i>Téng Kōng Pán Tuǐ 360° Cè Pū</i>	423A				
	<i>Lǐ Yú Dǎ Tǐng</i>	447A				

 2.1.3. Conteúdo, Grau, Valor e Código de Técnicas de Grau de Dificuldade para *Taijiquan, Taijijian, Taijishan* (Tabela 10-3-6)

Tabela 10-3-6 Conteúdo, Grau, Valor e Código de Técnicas de Grau de Dificuldade para *Taijiquan*, *Taijijian*, *Taijishan*

Categoria	Conteúdo, Grau, Valor e Código de Técnicas de Grau de Dificuldade					
	Grau A (0.2 Pontos)	Código	Grau B (0.3 Pontos)	Código	Grau C (0.4 Pontos)	Código
Técnicas de Equilíbrio	<i>Dishì Qián Dēng Cǎi Jiǎo Píng Héng</i>	142A				
	<i>Qián Jǔ Tuǐ Dī Shì Píng Héng</i>	143A	<i>Hòu Chā Tuǐ Dī Shì Píng Héng</i>	143B		
Técnicas de Membro Inferior	<i>Fēn Jiǎo Dēng Jiǎo</i>	212A				
Técnicas de Salto	<i>Téng Kōng Fēi Jiǎo</i>	312A	<i>Téng Kōng Zhèng Tī Tuǐ</i>	312B		
	<i>Xuàn Fēng Jiǎo 180°</i>	323A	<i>Xuàn Fēng Jiǎo 360°</i>	323B	<i>Xuàn Fēng Jiǎo 450°(F)/540°</i>	323C
			<i>Téng Kōng Bǎi Lián 360°</i>	324B	<i>Téng Kōng Bǎi Lián 450° (F)/540°</i>	324C

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

2.2.1. Conteúdo, Grau, Valor e Código de Conexões de Grau de Dificuldade para *Changquan*, *Jianshu*, *Daoshu*, *Qiangshu*, *Gunshu*. (Tabela 10-3-7)

Tabela 10-3-7 Conteúdo, Grau, Valor e Código de Conexões de Grau de Dificuldade para *Changquan*, *Jianshu*, *Daoshu*, *Qiangshu*, *Gunshu*

Grau A (0.1 Pontos)	Código	Grau B (0.15 Pontos)	Código	Grau C (0.2 Pontos)	Código	Grau D (0.25 Pontos)	Código
<i>Qián Sǎo Tuǐ 540° + Zuò Pán</i>	244A +6	<i>Téng Kōng Fēi Jiǎo + Cè Kōng Fān</i> (em 1 passo)	312A +335A	<i>Téng Kōng Fēi Jiǎo + Xuàn Fēng Jiǎo 630°(F)/720°</i> (em 4 passos)	312A +323C	<i>Xuàn Fēng Jiǎo 540° + Téng Kōng Bǎi Lián 630°(F)/720°</i>	323B +324C
<i>Téng Kōng Fēi Jiǎo + Zuò Pán</i>	312A +6	<i>Téng Kōng Fēi Jiǎo + Xuàn Fēng Jiǎo 540°</i> (em 2 passos)	312A +323B	<i>Téng Kōng Fēi Jiǎo + Téng Kōng Bǎi Lián 630°(F)/720°</i>	312A +324C	<i>Xuàn Fēng Jiǎo 630°(F)/720° + Diē Shù Chà</i>	323C +4
<i>Téng Kōng Fēi Jiǎo + Xuàn Fēng Jiǎo 360°</i> (em 2 passos)	312A +323A	<i>Téng Kōng Fēi Jiǎo + Téng Kōng Bǎi Lián 540°</i>	312A +324B	<i>Téng Kōng Fēi Jiǎo + Xuàn Zǐ Zhuǎn Tī 720°</i> (em 4 passos)	312A +353C	<i>Téng Kōng Bǎi Lián 630°(F)/720° + Mǎ Bù</i>	324C +1
<i>Téng Kōng Fēi Jiǎo + Téng Kōng Bǎi Lián 360°</i> (em 2 passos)	312A +324A	<i>Xuàn Fēng Jiǎo 360° + Tí Xī Dú Lì</i>	323A +3	<i>Xuàn Fēng Jiǎo 360° + Xuàn Zǐ Zhuǎn Tī 720°</i> (em 4 passos)	323A +353C	<i>Xuàn Zǐ Zhuǎn Tī 720° + Diē Shù Chà</i>	353C +4
<i>Téng Kōng Fēi Jiǎo + Xuàn Zǐ Zhuǎn Tī 360°</i> (em 4 passos)	312A +353B	<i>Xuàn Fēng Jiǎo 360° + Téng Kōng Bǎi Lián 540°</i>	323A +324B	<i>Xuàn Fēng Jiǎo 540° + Tí Xī Dú Lì</i>	323B +3		
<i>Xuàn Fēng Jiǎo 360° + Mǎ Bù</i>	323A +1	<i>Xuàn Fēng Jiǎo 540° + Mǎ Bù</i>	323B +1	<i>Xuàn Fēng Jiǎo 540° + Téng Kōng Bǎi Lián 540°</i>	323B +324B		
<i>Xuàn Fēng Jiǎo 360° + Diē Shù Chà</i>	323A +4	<i>Xuàn Fēng Jiǎo 540° + Diē Shù Chà</i>	323B +4	<i>Xuàn Fēng Jiǎo 630°(F)/720° + Mǎ Bù</i>	323C +1		
<i>Xuàn Fēng Jiǎo 360° + Zuò Pán</i>	323A +6	<i>Xuàn Fēng Jiǎo 540° + Zuò Pán</i>	323B +6	<i>Xuàn Fēng Jiǎo 630°(F)/720° + Zuò Pán</i>	323C +6		
<i>Xuàn Fēng Jiǎo 360° + Téng Kōng Bǎi Lián</i>	323A +324A	<i>Téng Kōng Bǎi Lián 360° + Tí Xī Dú Lì</i>	324A +3	<i>Téng Kōng Bǎi Lián 540° + Pū Bù</i>	324B +0		

Grau A (0.1 Pontos)	Código	Grau B (0.15 Pontos)	Código	Grau C (0.2 Pontos)	Código	Grau D (0.25 Pontos)	Código
Xuàn Fēng Jiǎo 360° + Xuàn Zǐ Zhuǎn Tǐ 360° (em 4 passos)	323A +353B	Téng Kōng Bǎi Lián 540° + Mǎ Bù	324B +1	Téng Kōng Bǎi Lián 540° + Tí Xī Dú Lì	324B +3		
Téng Kōng Bǎi Lián 360° + Mǎ Bù	324A +1	Téng Kōng Bǎi Lián 540° + Zuò Pán	324B +6	Téng Kōng Bǎi Lián 630°(F)/720° + Zuò Pán	324C +6		
Téng Kōng Bǎi Lián 360° + Diē Shù Chà	324A +4	Xuànzi + Qián Sǎo Tuǐ 540°	333A +244A	Xuànzi + Xuàn Zǐ Zhuǎn Tǐ 720° (em 4 passos)	333A +353C		
Téng Kōng Bǎi Lián 360° + Zuò Pán	324A +6	Xuàn Zǐ Zhuǎn Tǐ 360° + Diē Shù Chà	353B +4	Xuàn Zǐ Zhuǎn Tǐ 360° + Xuàn Fēng Jiǎo 630°(F)/720° (em 4 passos)	353B +323C		
Téng Kōng Bǎi Lián 360° + Gōng Bù	324A +7	Xuàn Zǐ Zhuǎn Tǐ 360° + Xuàn Fēng Jiǎo 540° (em 4 passos)	353B +323B	Cè Kōng Fān + Xuàn Fēng Jiǎo 630°(F)/720° (em 4 passos)	335A +323C		
Xuànzi + Xuàn Zǐ Zhuǎn Tǐ 360° (em 1 passo)	333A +353B	Cè Kōng Fān + Xuàn Fēng Jiǎo 540° (em 4 passos)	335A +323B	Cè Kōng Fān + Xuàn Zǐ Zhuǎn Tǐ 720° (em 4 passos)	335A +353C		
Xuànzi + Zuò Pán	333A +6	Pāo + Xuàn Fēng Jiǎo 360° + Jiē	323A +9				
Cè Kōng Fān + Diē Shù Chà	335A +4	Pāo + Téng Kōng Bǎi Lián 360° + Jiē	324A +9				
Cè Kōng Fān + Xuàn Zǐ Zhuǎn Tǐ 360° (em 4 passos)	335A +353B						
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 para Nanquan, Nandao, Nangun (Tabela 10-3-8)

Tabela 10-3-8 Conteúdo, Grau, Valor e Código de Conexões de Grau de Dificuldade para Nanquan, Nandao, Nangun

Grau A (0.1 Pontos)	Código	Grau B (0.15 Pontos)	Código	Grau C (0.2 Pontos)	Código	Grau D (0.25 Pontos)	Código
Téng Kōng Fēi Jiǎo + Tí Xī Dú Lì	312A +3	Téng Kōng Fēi Jiǎo + Dān Tiào Hòu Kōng Fān (em 2 passos)	312A+ 346B	Xuàn Fēng Jiǎo 360° + Tí Xī Dú Lì	323A +3	Xuàn Fēng Jiǎo 630°(F)/720° + Mǎ Bù	323C +1
Xuàn Fēng Jiǎo 360° + Mǎ Bù	323A +1	Xuàn Fēng Jiǎo 360° + Téng Kōng Wài Bǎi Tuǐ 540° (em 2 passos)	323A +324B	Xuàn Fēng Jiǎo 360° + Dān Tiào Hòu Kōng Fān (em 2 passos)	323A +346B	Téng Kōng Wài Bǎi Tuǐ (630°(F)/720° + Mǎ Bù	324C +1
Xuàn Fēng Jiǎo 360° + Diē Bù	323A +2	Xuàn Fēng Jiǎo 540° + Mǎ Bù	323B +1	Xuàn Fēng Jiǎo 540° + Téng Kōng Wài Bǎi Tuǐ 540°	323B +324B	Xuàn Fēng Jiǎo 540° + Téng Kōng Wài Bǎi Tuǐ 630°(F)/720°	323B +324C

Grau A (0.1 Pontos)	Código	Grau B (0.15 Pontos)	Código	Grau C (0.2 Pontos)	Código	Grau D (0.25 Pontos)	Código
Xuàn Fēng Jiǎo 360° + Téng Kōng Fēi Jiǎo (em 2 passos)	323A +312A	Xuàn Fēng Jiǎo 540° + Dié Bù	323B +2	Téng Kōng Wài Bǎi Tuǐ 360° + Tí Xī Dú Lì	324A +3		
Xuàn Fēng Jiǎo 360° + Téng Kōng Wài Bǎi Tuǐ 360°	323A +324A	Téng Kōng Wài Bǎi Tuǐ 360° + Dān Tiào Hòu Kōng Fān (em 2 passos)	324A +346B	Téng Kōng Wài Bǎi Tuǐ 540° + Pū Bù	324B +0		
Téng Kōng Wài Bǎi Tuǐ 360° + Mǎ Bù	324A +1	Téng Kōng Wài Bǎi Tuǐ 540° + Mǎ Bù	324B +1	Téng Kōng Wài Bǎi Tuǐ 540° + Dān Tiào Hòu Kōng Fān (em 2 passos)	324B +346B		
Téng Kōng Wài Bǎi Tuǐ 360° + Yuán Dì Hòu Kōng Fān	324A +346A	Dān Tiào Hòu Kōng Fān + Dié Bù	346B +2	Dān Tiào Hòu Kōng Fān + Xiē Shì	346B +11		
Cè Kōng Fān + Jiǎn Shì	335A +10	Lǐ Yú Dǎ Tǐng + Dié Bù	447A +2				
Yuán Dì Hòu Kōng Fān + Dié Bù	346A +2						

2.2.3. Conteúdo, Grau, Valor e Código de Conexões de Grau de Dificuldade para *Taijiquan*, *Taijijian*, *Taijishan* (Tabela 10-3-9)

Tabela 10-3-9 Conteúdo, Grau, Valor e Código de Conexões de Grau de Dificuldade para *Taijiquan*, *Taijijian*, *Taijishan*

Grau A (0.1 Pontos)	Código	Grau B (0.15 Pontos)	Código	Grau C (0.2 Pontos)	Código	Grau D (0.25 Pontos)	Código
Dìshì Qián Dēng Cǎi Jiǎo Píng Héng + Zhuǎn Tǐ 180° + Tí Xī Dú Lì	142A +3	Hòu Chā Tuǐ Dī Shì Píng Héng + Bǎi Lián Jiǎo + Zhuǎn Tǐ 180° + Tí Xī Dú Lì	143B +3	Xuàn Fēng Jiǎo 360° + Tí Xī Dú Lì	323B +3	Xuàn Fēng Jiǎo 450° (F)/540° + Tí Xī Dú Lì	323C +3
Qián Jǔ Tuǐ Dī Shì Píng Héng + Zhuǎn Tǐ 180° + 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 450° (F)/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 450° (F)/540°	312A +324C	Téng Kōng Bǎi Lián 450° (F)/ 540° + Dié Chà	324C +5		
Téng Kōng Fēi Jiǎo + Tí Xī Dú Lì	312A +3	Téng Kōng Zhèng Tí Tuǐ + Qì Tiào Jiǎo Luò Dì	312B +8				
Téng Kōng Fēi Jiǎo + Téng Kōng Bǎi Lián 360°	312A +324B	Téng Kōng Bǎi Lián 360° + Dié Chà	324B +5				
Xuàn Fēng Jiǎo 180° + Tí Xī Dú Lì	323A +3						
Xuàn Fēng Jiǎo 360° + Qì Tiào Jiǎo Luò Dì	323B +8						
Téng Kōng Bǎi Lián 360° + Qì Tiào Jiǎo Luò Dì	324B +8						

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

3.1. *Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu, Gunshu*3.1.1. Critérios de Não Conformidade para *Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu, Gunshu* (Tabela 10- 3-10)Tabela 10-3-10 Categorias, conteúdo e critérios de não conformidade para Grau de Dificuldade em *Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu, Gunshu*

Categoria		Nome da Técnica	Critério de Não Conformidade
Técnicas de Grau de Dificuldade	Técnicas de Equilíbrio	<i>Bān Tuǐ Cháo Tiān Zhí Lì</i> <i>Cè Tǐ Bào Jiǎo Zhí Lì</i> <i>Shí Zì Píng Héng</i>	- Membro inferior elevado não fica completamente vertical
		<i>Yǎng Shēn Píng Héng</i>	- Tronco mantido a 45° ou mais acima do nível horizontal
		<i>Tàn Hǎi Píng Héng</i>	- Ângulo formado entre os membros inferiores é menor que 135°
		<i>Wàng Yuè Píng Héng</i>	- Coxa do membro inferior elevado é mantida a 45° ou menos acima do nível horizontal
	Técnicas de Membro Inferior	<i>Qían Sǎo Tuǐ 540°/900°</i>	- Rotação de arrasto insuficiente
	Técnicas de Salto	<i>Téng Kōng Zhèng Tǐ Tuǐ</i>	- Exceder 4 passos de impulsão - Não é executado no ar - Dedos do membro inferior que chuta não tocam ou excedem a testa
		<i>Téng Kōng Fēi Jiǎo</i> <i>Téng Kōng Xié Fēi Jiǎo</i> <i>Téng Kōng Shuāng Fēi Jiǎo</i>	- Exceder 4 passos de impulsão - Não é executado no ar - Pé que chuta abaixo do nível horizontal
		<i>Xuàn Fēng Jiǎo 360°/540°/630°/720°</i> <i>Téng Kōng Bǎi Lián 360°/540°/630°/720°</i>	- Exceder 4 passos de impulsão - Não é executado no ar - Rotação insuficiente - Pé que chuta abaixo do nível horizontal
		<i>Xuànzi</i> <i>Cè Kōng Fān</i>	- Exceder 4 passos de impulsão - Não é executado no ar
		<i>Xuàn Zǐ Zhuǎn Tǐ 360°/720°</i> <i>Cè Kōng Fān Zhuǎn Tǐ 360°</i>	- Exceder 4 passos de impulsão - Não é executado no ar - Rotação insuficiente
Conexões de Grau de Dificuldade	Conexões Dinâmico + Dinâmico	<i>Téng Kōng Fēi Jiǎo</i> + <i>Téng Kōng Bǎi Lián 540°/630°/720°</i> <i>Xuàn Fēng Jiǎo 360°</i> + <i>Téng Kōng Bǎi Lián 360°/540°</i> <i>Xuàn Fēng Jiǎo 540°</i> + <i>Téng Kōng Bǎi Lián 540°/630°/720°</i>	- Ocorrência de passos de impulsão entre as 2 técnicas de salto
		<i>Téng Kōng Fēi Jiǎo</i> + <i>Cè Kōng Fān</i> <i>Xuànzi</i> + <i>Xuàn Zǐ Zhuǎn Tǐ 360°</i>	- Exceder 1 passo de impulsão entre as 2 técnicas de salto
		<i>Téng Kōng Fēi Jiǎo</i> + <i>Xuàn Fēng Jiǎo 360°/540°</i> <i>Téng Kōng Fēi Jiǎo</i> + <i>Téng Kōng Bǎi Lián 360°</i>	- Exceder 2 passos de impulsão entre as 2 técnicas de salto



Categoria		Nome da Técnica	Critério de Não Conformidade
Conexões de Grau de Dificuldade	Conexões Dinâmico + Dinâmico	Téng Kōng Fēi Jiǎo + Xuàn Fēng Jiǎo 630°/ 720° Téng Kōng Fēi Jiǎo + Xuàn Zǐ Zhuǎn Tǐ 360°/ 720° Xuàn Fēng Jiǎo 360° + Xuàn Zǐ Zhuǎn Tǐ 360°/720° Xuànzi + Xuàn Zǐ Zhuǎn Tǐ 720° Xuàn Zǐ Zhuǎn Tǐ 360° + Xuàn Fēng Jiǎo 540°/ 630°/ 720° Cè Kōng Fān + Xuàn Fēng Jiǎo 540°/630°/720° Cè Kōng Fān + Xuàn Zǐ Zhuǎn Tǐ 360°/720°	- Exceder 4 passos de impulsão entre as 2 técnicas de salto
		Xuànzi + Qián Sǎo Tuǐ 540°	- Pausa óbvia entre as 2 técnicas
	Conexões Dinâmico + Estático	Xuàn Fēng Jiǎo 360°/540°/630°/720° + Mǎ Bù Téng Kōng Bǎi Lián 360°/540°/630°/720° + Mǎ Bù Téng Kōng Bǎi Lián 360° + Gōng Bù Téng Kōng Bǎi Lián 540° + Pū Bù	- Pés aterrisam alternadamente (não simultaneamente) - Pé move ou saltita - Uso de apoio adicional - Queda
		Xuàn Fēng Jiǎo 360°/540°/630°/720° + Diē Shù Chà Téng Kōng Bǎi Lián 360° + Diē Shù Chà Xuàn Zǐ Zhuǎn Tǐ 360°/720° + Diē Shù Chà Cè Kōng Fān + Diē Shù Chà	- Pés aterrisam alternadamente (não simultaneamente) - Deslizar em Diē Shù Chà - Uso de apoio adicional - Queda
		Xuàn Fēng Jiǎo 360°/540° + Tí Xī Dú Lì Téng Kōng Bǎi Lián 360°/540° + Tí Xī Dú Lì	- O pé que chuta não é o mesmo sobre o qual se aterrisca - Pé move ou saltita na aterrissagem - Pé do membro inferior elevado toca o solo
		Téng Kōng Fēi Jiǎo + Zuò Pán Xuàn Fēng Jiǎo 360°/540°/630°/720° + Zuò Pán Téng Kōng Bǎi Lián 360° + Zuò Pán Xuànzi + Zuò Pán Qián Sǎo Tuǐ 540° + Zuò Pán	- Pausa óbvia antes de formar Zuò Pán - Membro inferiores não são obviamente cruzados - Uso de apoio adicional - Queda
	Entre Técnicas de Dificuldade	Pāo + Qiǎng Bèi / Téng Kōng Fēi Jiǎo / Xuàn Fēng Jiǎo 360°/ Téng Kōng Bǎi Lián 360° + Jiē	- 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

- 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.
- Para técnicas de salto, o número de passos de conexão entre as duas técnicas deve ser contado a partir do primeiro passo após aterrissar da primeira técnica em um ou ambos os pés.
- Para técnicas de salto, se o número de passos não estiver indicado na tabela 10-3-7, isso significa que a segunda técnica deve ser executada imediatamente após aterrissar com ambos os pés da técnica anterior.

3.1.2.3. Requisitos Padrão para Conexões de Grau de Dificuldade

- As conexões devem ser o conteúdo compulsório descrito na Tabela 10-3-7.
- As conexões Dinâmico + Estático devem exibir um estado imóvel quando completadas. As técnicas de mão ou arma devem ser claras e corretas (elas devem ser selecionadas entre as principais técnicas da categoria *Changquan*).
- Somente 1 conexão de Grau de Dificuldade de *Pāo+Jiē* deve ser selecionada por rotina de arma.

3.1.2.4. 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.
- 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.
- Após completar uma conexão Dinâmico + Estático, dois movimentos técnicos ou mais devem ser executados antes da realização de outra Técnica de Grau de Dificuldade.

3.2. *Nanquan*, *Nandao*, *Nangun*

3.2.1. Critérios de Não Conformidade para *Nanquan*, *Nandao*, *Nangun* (Tabela 10-3-11)

Tabela 10-3-11 Conteúdo, Grau, Valor e Código de Conexões de Grau de Dificuldade para Nanquan, Nandao, Nangun

Categoria		Nome da Técnica	Critério de Não Conformidade
Técnicas de Grau de Dificuldade	Técnicas de Membro Inferior	<i>Qían Sǎo Tuǐ 540°/900°</i>	- Rotação de arrasto insuficiente
	Técnicas de Salto	<i>Téng Kōng Fēi Jiǎo</i>	- Exceder 4 passos de impulsão - Não é executado no ar - Pé que chuta abaixo do nível horizontal
		<i>Xuàn Fēng Jiǎo 360°/540°/630°/720°</i> <i>Téng Kōng Wài Bǎi Tuǐ 360°/540°/630°/720°</i>	- Exceder 4 passos de impulsão - Não é executado no ar - Rotação insuficiente - Pé que chuta abaixo do nível horizontal
		<i>Cè Kōng Fān</i>	- Exceder 2 passos de impulsão - Não é executado no ar
		<i>Yuán Dì Hòu Kōng Fān</i>	- Pé move antes do salto - Uso da mão como apoio adicional na aterrissagem
		<i>Dān Tiào Hòu Kōng Fān</i>	- Exceder 2 passos de impulsão - Uso da mão como apoio adicional na aterrissagem
	Técnicas de Acrobacia	<i>Téng Kōng Shuāng Cè Chuài</i>	- Exceder 4 passos de impulsão - Membros inferiores abaixo do nível horizontal ao chutar
		<i>Téng Kōng Pán Tuǐ 360° Cè Pū</i>	- Exceder 4 passos de impulsão - Rotação insuficiente
		<i>Lǐ Yú Dǎ Tǐng</i>	- Mão(s) utilizadas no solo para apoio ou auxílio
Conexões de Grau de Dificuldade	Conexões Dinâmico + Dinâmico	<i>Xuàn Fēng Jiǎo 360°</i> + <i>Téng Kōng Wài Bǎi Tuǐ 360°/540°</i> <i>Xuàn Fēng Jiǎo 540°</i> + <i>Téng Kōng Wài Bǎi Tuǐ 540°/630°/720°</i> <i>Téng Kōng Wài Bǎi Tuǐ 360°</i> + <i>Yuán Dì Hòu Kōng Fān</i>	- Ocorrência de passos de impulsão entre as 2 técnicas de salto
		<i>Téng Kōng Fēi Jiǎo</i> + <i>Dān Tiào Hòu Kōng Fān</i> <i>Xuàn Fēng Jiǎo 360°</i> + <i>Téng Kōng Fēi Jiǎo</i> <i>Xuàn Fēng Jiǎo 360°</i> + <i>Dān Tiào Hòu Kōng Fān</i> <i>Téng Kōng Wài Bǎi Tuǐ 360°/540°</i> + <i>Dān Tiào Hòu Kōng Fān</i>	- Exceder 2 passos de impulsão entre as 2 técnicas de salto
	Conexões Dinâmico + Estático	<i>Xuàn Fēng Jiǎo 360°/540°/630°/720°</i> + <i>Mǎ Bù</i> <i>Téng Kōng Wài Bǎi Tuǐ 360°/540°/630°/720°</i> + <i>Mǎ Bù</i> <i>Téng Kōng Wài Bǎi Tuǐ 540°</i> + <i>Pū Bù</i>	- Pés aterrissam alternadamente (não simultaneamente) - Pé move ou saltita - Uso de apoio adicional - Queda

Categoria		Nome da Técnica	Critério de Não Conformidade
Conexões de Grau de Dificuldade	Conexões Dinâmico + Estático	<i>Xuàn Fēng Jiǎo 360°/540°</i> + <i>Dié Bù</i> <i>Yuán Dì Hòu Kōng Fān</i> + <i>Dié Bù</i> <i>Dān Tiào Hòu Kōng Fān</i> + <i>Dié Bù</i> <i>Lǐ Yú Dǎ Tǐng</i> + <i>Dié Bù</i>	- Pés aterrissam alternadamente (não simultaneamente) - Formar <i>Dié Bù</i> depois da aterrissagem - Pé move ou saltita - Uso de apoio adicional - Queda
		<i>Téng Kōng Fēi Jiǎo</i> + <i>Tí Xī Dú Lì</i> <i>Xuàn Fēng Jiǎo 360°</i> + <i>Tí Xī Dú Lì</i> <i>Téng Kōng Wài Bǎi Tuǐ 360°</i> + <i>Tí Xī Dú Lì</i>	- 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
		<i>Cè Kōng Fān</i> + <i>Jiǎn Shì</i>	- Pés aterrissam alternadamente (não simultaneamente) - Uso de apoio adicional - Queda
		<i>Dān Tiào Hòu Kōng Fān</i> + <i>Xiē Shì</i>	- Mão e pé aterrissam alternadamente (não simultaneamente) - Membro inferior elevado toca o chão - Uso de apoio adicional - Queda

3.2.2. Padrões Relacionados à Execução de 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

- 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.
- Para técnicas de salto, o número de passos de conexão entre as duas técnicas deve ser contado a partir do primeiro passo após aterrissar da primeira técnica em um ou ambos os pés.
- Para técnicas de salto, se o número de passos não estiver indicado na tabela 10-3-8, isso significa que a segunda técnica deve ser executada imediatamente após aterrissar com ambos os pés da técnica anterior.

3.2.2.3. Requisitos Padrão para Conexões de Grau de Dificuldade

- As conexões devem ser o conteúdo compulsório descrito na Tabela 10-3-8.
- As conexões Dinâmico + Estático devem exibir um estado imóvel quando completadas. As técnicas de mão ou arma devem ser claras e corretas (elas devem ser selecionadas entre as principais técnicas da

categoria *Nanquan*).

3.2.2.4. 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 Grau de Dificuldade 324A, 324B, e 324C não requerem tapa no pé.
- Após completar uma conexão Dinâmico + Estático, dois movimentos técnicos ou mais devem ser executados antes da realização de outra Técnica de Grau de Dificuldade.

3.3. *Taijiquan, Taijijian, Taijishan*

3.3.1. Critérios de Não Conformidade para *Taijiquan, Taijijian, Taijishan* (Tabela 10-3-12)

Tabela 10-3-12 Conteúdo, Grau, Valor e Código de Conexões de Grau de Dificuldade para *Taijiquan, Taijijian, Taijishan*

Categoria		Nome da Técnica	Critério de Não Conformidade
Técnicas de Grau de Dificuldade	Técnicas de Equilíbrio	<i>Dìshì Qián Dēng Cǎi Jiǎo Píng Héng</i>	- Coxa do membro inferior de apoio acima do nível horizontal - Membro inferior que chuta não passa de obviamente flexionado para completamente estendido - Pé do membro inferior que chuta toca o carpete
		<i>Qián Jǔ Tuǐ Dī Shì Píng Héng</i> <i>Hòu Chā Tuǐ Dī Shì Píng Héng</i>	- Coxa do membro inferior de apoio acima do nível horizontal - Mão pressiona ou se apoia no membro inferior de apoio
	Técnicas de Membro Inferior	<i>Fēn Jiǎo</i> <i>Dēng Jiǎo</i>	- Calcanhar do membro inferior que chuta abaixo do nível do ombro
	Técnicas de Salto	<i>Téng Kōng Fēi Jiǎo</i>	- Exceder 1 passo de impulsão - Não é executado no ar - Pé que chuta abaixo do nível horizontal
		<i>Téng Kōng Zhèng Tī Tuǐ</i>	- Exceder 4 passos de impulsão - Não é executado no ar - Dedos do membro inferior que chuta não tocam ou excedem a testa
		<i>Xuàn Fēng Jiǎo 180°/360°/450°/540°</i> <i>Téng Kōng Bǎi Lián 360°/450°/540°</i>	- Exceder 1 passo de impulsão - Não é executado no ar - Rotação insuficiente - Pé que chuta abaixo do nível horizontal
Conexões de Grau de Dificuldade	Conexões Dinâmico + Dinâmico	<i>Téng Kōng Fēi Jiǎo</i> + <i>Téng Kōng Bǎi Lián 360°/450°/540°</i>	- Ocorrência de passos de impulsão entre as 2 técnicas de salto
	Conexões Dinâmico + Estático	<i>Téng Kōng Zhèng Tī Tuǐ /</i> <i>Xuàn Fēng Jiǎo 360° / Téng Kōng Bǎi Lián 360°</i> + <i>Qì Tiào Jiǎo Luò Dì</i>	- O pé que chuta não é o mesmo sobre o qual se aterrissa - Pé move ou saltita na aterrissagem

Categoria		Nome da Técnica	Critério de Não Conformidade
		<i>Téng Kōng Fēi Jiǎo</i> + <i>Tí Xī Dú Lì</i> <i>Xuàn Fēng Jiǎo 180°/360°/450°/540°</i> + <i>Tí Xī Dú Lì</i> <i>Téng Kōng Bǎi Lián 360°/450°/540°</i> + <i>Tí Xī Dú Lì</i>	- 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
		<i>Téng Kōng Bǎi Lián 360°/450°/540°</i> + <i>Diē Chā</i>	- Pés aterrissam alternadamente (não simultaneamente) - Pé move - Uso de apoio adicional - Queda
	Conexões Estático + Dinâmico	<i>Qián Jǔ Tuǐ Dī Shì Píng Héng</i> + <i>Dēng Jiǎo / Fēn Jiǎo</i> <i>Hòu Chā Tuǐ Dī Shì Píng Héng</i> + <i>Dēng Jiǎo / Fēn Jiǎo</i>	- Tronco oscila durante a transição - Pé do membro inferior elevado toca o solo - Pé de apoio move ou saltita
	Conexões Estático + Estático	<i>Dīshì Qián Dēng Cǎi Jiǎo Píng Héng / Qián Jǔ Tuǐ Dī Shì Píng Héng + Zhuǎn Tǐ 180°</i> + <i>Tí Xī Dú Lì</i> <i>Hòu Chā Tuǐ Dī Shì Píng Héng + Bǎi Lián Jiǎo + Zhuǎn Tǐ 180°</i> + <i>Tí Xī Dú Lì</i>	- 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 <i>Tí Xī Dú Lì</i>

3.3.2. Padrões Relacionados à Execução de Grau de Dificuldade de *Taijiquan*, *Taijijian*, *Taijishan*

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

- As conexões devem ser o conteúdo compulsório descrito na Tabela 10-3-9.
- 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.
- Em conexões Dinâmico + Estático, as técnicas de arma devem ser claras e corretas (elas devem ser selecionadas entre as principais técnicas da categoria *Taijiquan*).

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.
- Após completar uma conexão Dinâmico + Estático, dois movimentos técnicos ou mais devem ser executados antes da realização de outra Técnica de Grau de Dificuldade.

Seção 4 - Avaliação de Coreografia

1. Conteúdo e Padrões de Dedução para Coreografia

Conteúdo de Valores de Dedução para Coreografia (Tabela 10-4-1)

Tabela 10-4-1 Categorias, Conteúdo, Padrões e Códigos de Dedução para Coreografia

Categoria	Conteúdo e Critérios de Dedução	Código
Conteúdo Compulsório	Para cada técnica obrigatória faltante ou alterada em rotina opcional (0.2)	80
	Para cada técnica faltante, adicional ou alterada em rotina compulsória (0.2)	
	Rotinas Compulsórias: Passo faltante ou adicional (0.1)	81
	Rotinas Compulsórias de <i>Nanquan</i> , <i>Nandao</i> , <i>Nangun</i> : Para cada vocalização faltante, adicional ou divergente do requisito (0.2)	82
Estrutura e Composição	Uma posição estática (exceto equilíbrio) é mantida por mais que 2 segundos (0.1)	83
	Em uma rotina de <i>Taijiquan</i> , <i>Taijijian</i> ou <i>Taijishan</i> , pausa inadequada antes da execução de uma técnica de Grau de Dificuldade (0.1)	
	Executar uma ação não ofensiva ou defensiva que interfira no ritmo da rotina antes de Técnica de Grau de Dificuldade (0.1)	
	Rotinas Compulsórias: Para eventos de <i>Changquan</i> e <i>Nanquan</i> (incluindo rotinas de armas), movimentos executados em direção errada além de 90° (0.1)	84
	Para eventos de <i>Taijiquan</i> , <i>Taijijian</i> e <i>Taijishan</i> , movimentos executados em direção errada além de 45° (0.1)	
	Entre 2 grupos de técnicas de Grau de Dificuldade, há menos que 2 movimentos técnicos completos (0.1)	85
Música	Ausência de música ou música que inclui vocal/letra (0.5)	86

2. Instruções de Dedução para Coreografia

Alterar técnica compulsória também se refere a uma técnica ou posição que seja executada sem clareza ou de forma confusa, com falta de partes requisitadas, que então não é reconhecida como uma técnica padronizada de uma rotina compulsória ou opcional.

Capítulo 11 - Funções e Responsabilidades

Seção 1 - Júri de Recursos

1. Presidente do Júri de Recursos
 - 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.
 - 1.8. Pode convidar indivíduos relevantes para participar das deliberações. Os indivíduos convidados não têm direito a voto
2. Membros do Júri de Recursos
 - 2.1. Conduzir trabalho de acordo com o que for determinado pelo presidente.
 - 2.2. Investigar e deliberar um recurso de acordo com seu conteúdo específico.

Seção 2 - Árbitros

1. Árbitro Chefe

- 1.1. Liderar a equipe de árbitros e supervisionar todos os aspectos sobre arbitragem para a competição.
- 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.
- 1.3. Inspecionar o local de competição, equipamento, equipamento de arbitragem, formulários e documentos de competição e sistema eletrônico de pontuação.
- 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.
- 1.5. Assistir e direcionar os anunciadores, técnicos de som e operadores das câmeras de apelo em seu trabalho conforme necessário.
- 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.
- 1.7. 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.
- 1.8. Durante uma sessão de competição deve substituir oficiais se necessário e tem o direito de tomar medidas disciplinares contra árbitros que cometeram erros graves.
- 1.9. Revisar e aprovar os resultados de competição.

2. Árbitro Chefe Assistente

- 2.1. Trabalhar sob a liderança do Árbitro Chefe.
- 2.2. Deve agir em nome do Árbitro Chefe no caso de sua ausência, executando as tarefas conforme instruções do árbitro chefe.

3. Árbitro Principal

- 3.1. Trabalhar sob a liderança do Árbitro Chefe.
- 3.2. Liderar o grupo de estudos dos árbitros antes do início da competição. Participar na simulação de competição.
- 3.3. É responsável por revisar os formulários de inscrição de Grau de Dificuldade e conteúdo obrigatório.

- 3.4. Organizar a implementação da arbitragem, revisar, e se necessário gerir qualquer notificação de rotina fora de conformidade pelo Árbitro Principal Assistente.
- 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.
- 3.6. Aconselhar o Árbitro Chefe a tomar medidas disciplinares contra árbitros que cometeram erros graves.

4. Árbitro Principal Assistente

- 4.1. Obedecer ao Árbitro Principal e trabalhar diligentemente. Dominar completamente os requisitos de conteúdo para rotinas opcionais e todas as rotinas compulsórias de competição. Participar nas sessões de estudos dos árbitros e simulação de competição. Executar todo o trabalho de preparação necessário para a competição.
- 4.2. Implementar regras e regulamentos. Examinar o conteúdo para cada apresentação de rotina por competidor e manter anotações e registro detalhados.
- 4.3. Informar prontamente o Árbitro Principal se a execução da rotina e a coreografia de um atleta falhar em atender os requisitos.
- 4.4. 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.

5. Árbitros dos Grupos A, B e C

- 5.1. Obedecer ao 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.
- 5.2. Implementar as regras e regulamentos. Arbitrar cada apresentação de uma atleta em conformidade com as regras de forma independente e manter anotações detalhadas.
- 5.3. Árbitros do Grupo A são responsáveis pela avaliação de Qualidade de Movimentos da rotina apresentada por um atleta.
- 5.4. Árbitros do Grupo B são responsáveis pela avaliação de Performance Geral da rotina apresentada por um atleta.
- 5.5. Árbitros do Grupo C são responsáveis pela avaliação das técnicas de Grau de Dificuldade registradas da rotina apresentada por um atleta.

6. Chefe de Programação e Registro

- 6.1. Ser responsável por todo o trabalho de registro. Atribuir o trabalho de acordo com os requisitos do evento.
- 6.2. Preparar sessões de estudo para o grupo de registro para revisar as regras de competição e regulamentos.
- 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.
- 6.4. Compilar a lista da ordem de apresentação dos atletas e outros formulários de competição.
- 6.5. Inspecionar e aceitar todos os itens e prêmios relacionados à coreografia.
- 6.6. Participar na reunião técnica. Preparar a cerimônia de sorteio das chaves e a ordem dos eventos.
- 6.7. Chegar ao local de competição pelo menos 45 minutos antes do início da competição e executar todo o trabalho de preparação necessário.
- 6.8. Entregar a lista final de chamada para o Árbitro Chefe, operadores de sistema eletrônico e anunciadores em tempo.
- 6.9. Revisar os resultados e o ranqueamento da competição.
- 6.10. Organizar e imprimir o livro de resultados.

7. Chefe de Inspeção

- 7.1. Organizar e preparar o trabalho de chamada e atribuir tarefas de acordo com os requisitos.
- 7.2. Organizar as sessões de estudo do grupo de oficiais de chamada para revisar as regras e regulamentos.
- 7.3. Inspecionar e aprovar quantidade e especificações os itens relacionados à chamada.
- 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.
- 7.5. Preparar a participação do grupo de oficiais de inspeção na simulação de competição.
- 7.6. Chegar no local de competição pelo menos 45 minutos antes do início da competição e executar todo o trabalho de preparação necessário.

7.7. Inspeccionar armas e uniformes dos competidores.

7.8. Entregar a lista final de chamada para o Chefe de Programação e Registro em tempo.

8. Oficiais de Programação e Registro

8.1. Organizar e preparar todo o trabalho conforme as requisições do Chefe de Programação e Registro

8.2. Estudar as regras e regulamentos. Participar da simulação de competição.

8.3. 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

8.4. Compilar agendas de reuniões, programação de treinos e competições. Compilar o livro de evento.

8.5. Revisar os formulários de registro de Grau de Dificuldade e movimentos obrigatórios.

8.6. Após a cerimônia de sorteio das chaves de competição, imprimir cada listagem de ordem inicial dos atletas e entregar para cada equipe participante.

8.7. Preparar os diversos formulários necessários para a competição.

8.8. Preparar os quadros de informativos da competição. Afixar o mais rápido possível os vários avisos nesses quadros.

8.9. Imprimir certificados e distribuí-los rapidamente.

8.10. Antes do início de cada cerimônia de premiação, entregar a lista de atletas para o Chefe de Inspeção, anunciadores e grupo responsável pela premiação.

8.11. Preparar, imprimir e distribuir o livro de resultados.

9. Registradores de Pontuação (usado quando o sistema de pontuação eletrônica estiver indisponível)

9.1. Estudar as regras, regulamentos e padrões relacionados à competição. Participar da simulação de competição.

9.2. Registrar com precisão o resultado da avaliação de cada árbitro e calcular a pontuação de Qualidade de Movimentos (Pontuação de Execução), Performance Geral (Pontuação de Performance) e Grau de Dificuldade (Pontuação de

Dificuldade). Reportar a pontuação de cada atleta ao Árbitro Principal prontamente.

10. Oficiais de Inspeção

- 10.1. Organizar e preparar o trabalho de acordo com as exigências do Chefe de Inspeção.
- 10.2. Estudar as regras, regulamentos e padrões relacionados à competição. Participar da simulação de competição.
- 10.3. 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.
- 10.4. Cinco (5) minutos antes do início do evento em questão conduzir os atletas para a área de espera designada.
- 10.5. Conduzir os atletas 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.
- 10.6. Antes da entrada dos atletas na área de competição, checar a credencial e confirmar sua identidade. Inspeccionar arma e traje número de competição (se aplicável).
- 10.7. Conduzir os atletas para a área de competição e acompanhar sua saída após sua apresentação.
- 10.8. Executar chamada antes do começo da cerimônia de premiação.

Seção 3 - Equipe Auxiliar de Competição

1. Anunciadores

- 1.1. Haver uma boa compreensão e entendimento dos regulamentos da competição, regras do evento, característica do wushu e outros importantes aspectos relacionados ao evento.
- 1.2. Estar familiarizado com as informações sobre os atletas, árbitros, e membros do Júri de Apelo.
- 1.3. Participar da simulação de competição.
- 1.4. 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.
- 1.5. Anunciar o início da competição. Apresentar os membros do Júri de Recursos assim como todos os árbitros atuando

durante a sessão.

- 1.6. Anunciar a pontuação final de cada atleta.
- 1.7. Anunciar avisos do comitê organizador. Em caso de emergência, anunciar os passos a serem seguidos por todos prontamente.
- 1.8. Dirigir o cerimonial de premiação.

2. Técnicos de som

- 2.1. Preparar a música de cerimonial e outros materiais promocionais de áudio/vídeo.
- 2.2. Tocar a música da respectiva rotina durante as sessões de treino dos atletas. Armazenar as músicas no local correto no computador.
- 2.3. Participar da simulação de competição.
- 2.4. Chegar no local com 1 hora de antecedência do início da competição e tocar os devidos materiais de áudio/vídeo.
- 2.5. Tocar música que lhe for solicitada durante o evento assim como durante o cerimonial de premiação.
- 2.6. Tocar a música do respectivo atleta durante sua apresentação.

3. Operadores de Câmera de Júri de Recursos

- 3.1. Inspecionar todas as câmeras de filmagem e equipamento relacionado para garantir que estejam funcionando corretamente.
- 3.2. Participar da simulação de competição.
- 3.3. Gravar com clareza a apresentação de cada atleta por completo e sem interrupção.
- 3.4. Reproduzir o vídeo de acordo com os requisitos durante a competição.
- 3.5. Só pode deixar o local de competição após uma sessão com autorização do Presidente do Júri de Recursos.
- 3.6. Assegurar o armazenamento seguro dos vídeos de toda a competição. Fornecer toda a gravação da competição para a Secretaria da IWUF para fins de arquivamento.

4. Operadores de Sistema de Eletrônico

- 4.1. Abrir e fechar o sistema de inscrição online de acordo com o regulamento do evento. Manter confidencialidade sobre toda a informação submetida.
- 4.2. 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.
- 4.3. Inserir Grau de Dificuldade e conteúdo obrigatório no sistema eletrônico de pontuação.
- 4.4. Fornecer os formulários de competição relevantes.
- 4.5. 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.
- 4.6. Oferecer suporte durante as sessões de estudos dos árbitros. Participar da simulação de competição.
- 4.7. 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.
- 4.8. Fornecer o formulário de resultados de cada evento.

Apêndice 1 - Requisitos Básicos para as Principais Técnicas

Seção 1 - Requisitos Básicos para *Changquan*

1. *Shǒu Xíng* (Formas de Mão)

- 1.1. *Quán* (Punho): Os quatro dedos, excluindo o polegar, são mantidos juntos e flexionados em posição de segurar. O polegar é firmemente preso na segunda falange dos dedos indicador e médio. O punho deve ser mantido firmemente com a face nivelada, com a mão e antebraço formando uma linha reta.
- 1.2. *Zhǎng* (Palma): Os quatro dedos, excluindo o polegar, são mantidos juntos e retos, e o polegar é flexionado e mantido junto a palma da mão firmemente.
- 1.3. *Gōu Shǒu* (Gancho): A articulação do punho está totalmente flexionada com os cinco dedos firmemente juntos nas pontas

2. *Quán Fǎ* (Técnicas de Punho)

- 2.1. *Chōng Quán* (Estocar com Punho): O punho é empurrado para frente, direto da cintura. O membro superior trava em extensão com o foco da força na face do punho.
- 2.2. *Pī Quán* (Cortar com Punho): O punho viaja de cima para baixo em uma ação de corte. O membro superior trava em extensão com o foco da força na parte inferior do punho.
- 2.3. *Liǎo Quán* (Arco Ascendente com Punho): O punho viaja de baixo para cima e para frente em um arco. O membro superior trava em extensão com o foco da força na porção lateral do punho (lado do polegar).
- 2.4. *Guàn Quán* (Gancho com Punho): O punho viaja do lado inferior do corpo diagonalmente para cima para o lado oposto do corpo horizontalmente em um arco. O membro superior é ligeiramente flexionado, com o punho mantido verticalmente e o foco da força na face do punho.
- 2.5. *Bēng Quán* (Punho Esmagador): O membro superior passa de flexionado para estendido, com o punho empurrando para a frente a partir do abdômen e com o foco da força na face do punho
- 2.6. *Zá Quán* (Punho Forte): O punho viaja de cima para baixo, esmagando enquanto o membro superior se flexiona com o centro da parte superior do punho voltado para cima e o foco da força na parte de trás do punho.

3. *Zhǎng Fǎ* (Técnicas de Palma)

- 3.1. *Tuī Zhǎng* (Empurrar com Palma): A palma é mantida verticalmente e empurra para a frente a partir da cintura. O membro

superior trava em extensão com o foco da força na borda externa da palma.

- 3.2. *Tiāo Zhǎng* (Virar a Palma para Cima): A palma viaja de baixo para cima com a articulação do punho virando a palma para cima e o foco da força nos quatro dedos, excluindo o polegar.
- 3.3. *Chuān Zhǎng* (Perfurar com Palma): O membro superior passa de flexionado para estendido, direcionado para uma parte específica do corpo, com o foco da força nas pontas dos dedos.
- 3.4. *Chā Zhǎng* (Inserir a Palma): O membro superior passa de flexionado para estendido, viajando para baixo ou obliquamente para baixo com a palma e o antebraço formando uma linha reta e o foco da força nas pontas dos dedos.
- 3.5. *Liāo Zhǎng* (Arco para cima com Palma): O membro superior se move para frente e para cima em um arco com o centro da palma voltado para frente e para cima, e o foco da força no centro da palma.
- 3.6. *Pī Zhǎng* (Cortar com Palma): A palma viaja de cima para baixo em uma ação de corte. O membro superior trava em extensão com o foco da força na borda externa da palma.
- 3.7. *Kǎn Zhǎng* (Cortar horizontalmente com Palma): Com a palma voltada para cima ou para baixo, corte para a esquerda ou para a direita com o foco da força na borda externa da palma.
- 3.8. *Àn Zhǎng* (Pressionar com Palma): Pressione a palma para baixo com o foco da força no centro da palma

4. *Zhǒu Fǎ* (Técnicas de Cotovelo)

Dǐng Zhǒu (Perfurar com Cotovelo): O cotovelo é flexionado com a mão fechada em punho com porção lateral do punho (lado do polegar) voltada para baixo. A ponta do cotovelo golpeia para a frente ou para o lado com o foco da força na ponta do cotovelo.

5. *Bù Xíng* (Posturas)

- 5.1. *Gōng Bù* (Postura em Arco): O membro inferior da frente é flexionado em um meio agachamento com a coxa paralela ao chão, os dedos dos pés levemente virados para dentro e o joelho verticalmente acima do peito do pé. O membro inferior de trás é estendido, com os dedos dos pés virados obliquamente apontando para a frente. As plantas de ambos os pés são completamente apoiadas no chão.
- 5.2. *Mǎ Bù* (Postura do Cavalo): Ambos os membros inferiores são flexionados em um meio agachamento com as coxas paralelas ao chão. Os dedos de ambos os pés estão apontando diretamente para a frente. Os joelhos não ultrapassam os dedos dos pés verticalmente. A distância horizontal entre os dois pés é de aproximadamente três pés de comprimento. As plantas de ambos os pés são completamente apoiadas no chão.

- 5.3. *Pū Bù* (Postura Agachada): Um membro inferior está em total agachamento com a parte posterior da coxa em contato com a perna, e as nádegas quase em contato com a perna. O joelho e os dedos da perna agachada estão abertos para o lado. O outro membro inferior está estendido lateralmente, com os dedos dos pés puxados para dentro. As plantas de ambos os pés são completamente apoiadas no chão.
- 5.4. *Xū Bù* (Postura Vazia): Um membro inferior é flexionado em um meio agachamento, com a coxa paralela ao chão e os dedos dos pés virados para fora. O outro membro inferior é levemente flexionado para a frente com a parte frontal da planta do pé em contato com o chão. O centro de gravidade está predominantemente no membro inferior de trás.
- 5.5. *Xiē Bù* (Postura Agachada Cruzada): Ambos os membros inferiores estão cruzados e totalmente agachados. A planta do pé da frente está completamente apoiada no chão com os dedos virados para o lado. O calcanhar do pé de trás está fora do chão, com as nádegas apoiadas na perna do membro inferior de trás, bem próximo ao calcanhar elevado.

6. *Tuí Fǎ* (Técnicas de Membro Inferior)

6.1. Técnicas de Balanço de Membro Inferior Estendido

- 6.1.1. *Zhèng Tī Tuǐ* (Chute em Alongamento Frontal): O membro inferior de apoio fica estendido com a planta do pé completamente apoiada no chão, o outro membro inferior chuta para cima enquanto é mantido estendido com o pé em flexão dorsal, os dedos do pé de aproximam da testa em seu ápice. O tronco é mantido ereto.
- 6.1.2. *Xié Tī Tuǐ* (Chute em Alongamento Oblíquo): O membro inferior de apoio fica estendido com a planta do pé completamente apoiada no chão, o outro membro inferior chuta obliquamente para cima enquanto é mantido estendido com o pé em flexão dorsal, os dedos do pé de aproximam da orelha do lado oposto em seu ápice. O tronco é mantido ereto.
- 6.1.3. *Cè Tī Tuǐ* (Chute em Alongamento Lateral): O membro inferior de apoio fica estendido com a planta do pé completamente apoiada no chão, o outro membro inferior chuta para o lado do corpo enquanto é mantido estendido com o pé em flexão dorsal, os dedos do pé de aproximam da parte de trás da cabeça em seu ápice. O tronco é mantido ereto.
- 6.1.4. *Lǐ Hé Tuǐ* (Chute em Alongamento para Dentro): O membro inferior de apoio fica estendido com a planta do pé completamente apoiada no chão, o outro membro inferior chuta para cima e é balançado para dentro para cruzar o rosto e retornar ao chão, enquanto é mantido estendido com o pé em flexão dorsal. O tronco é mantido ereto.
- 6.1.5. *Wài Bǎi Tuǐ* (Chute em Alongamento para Fora): O membro inferior de apoio fica estendido com a planta do pé completamente apoiada no chão, o outro membro inferior chuta para cima e é balançado para fora para cruzar o rosto e retornar ao chão, enquanto é mantido estendido com o pé em flexão dorsal. O tronco é mantido ereto.
- 6.1.6. *Hòu Liǎo Tuǐ* (Chute em Arco para Trás): O membro inferior de apoio fica estendido com a planta do pé

completamente apoiada no chão, o calcanhar outro membro inferior chuta para trás e é balançado para cima em arco enquanto. O tronco é inclinado para frente com a cabeça elevada e tórax expandido.

6.2. Técnicas de Flexão e Extensão de Membro Inferior

- 6.2.1. *Tàn Tuǐ* (Chute Frontal com Ponta do Pé): O membro inferior de apoio fica estendido ou ligeiramente flexionado. O outro membro inferior transita de flexionado para estendido com os dedos dos pés golpeando para a frente, não mais alto que a cintura, com o pé em flexão plantar e o foco da força alcançando os dedos dos pés.
- 6.2.2. *Dēng Tuǐ* (Chute Frontal com Calcanhar): O membro inferior de apoio fica estendido ou ligeiramente flexionado. O outro membro inferior transita de flexionado para estendido com o pé em flexão dorsal, mais alto que o peito ou mais baixo que a cintura. O foco da força está no calcanhar.
- 6.2.3. *Chuài Tuǐ* (Chute Lateral): O membro inferior de apoio fica estendido ou ligeiramente flexionado. O outro membro inferior transita de flexionado para estendido para o lado com o pé em flexão dorsal. O foco da força está no calcanhar.

6.3. Técnicas de Arrasto de Membro Inferior

- 6.3.1. *Qián Sǎo Tuǐ* (Rasteira pela Frente): O membro inferior de apoio está totalmente agachado com a parte frontal da planta do pé atuando como eixo de rotação. O membro inferior de arrasto está estendido, com o pé obliquamente para dentro e a parte frontal da planta do pé em contato com o solo. A rasteira para frente é executada com pelo menos uma rotação completa.
- 6.3.2. *Hòu Sǎo Tuǐ* (Rasteira por Trás): O membro inferior de apoio está totalmente agachado com a parte frontal da planta do pé atuando como eixo de rotação. O membro inferior de arrasto está estendido, com o pé obliquamente para dentro e a parte frontal da planta do pé em contato com o solo. A rasteira para trás é executada com pelo menos uma rotação completa.

7. *Píng Héng* (Balance Techniques) (Long Time Balance techniques require that the static state be maintained for at least 2 seconds)

- 7.1. *Tí Xī Píng Héng* (Equilíbrio com um Joelho Elevado): O membro inferior de apoio está estendido e estável, o membro inferior elevado é flexionado e o joelho é mantido acima da altura da cintura, com a perna levada oblíqua e verticalmente em direção ao tronco. O pé do membro inferior elevado fica em flexão plantar e é puxado para dentro.
- 7.2. *Cè Shēn Píng Héng* (Equilíbrio Inclinado Lateralmente): O membro inferior de apoio está estendido e estável, o outro membro inferior está estendido e elevado para o lado do corpo acima do nível horizontal. O pé do membro inferior elevado está em flexão plantar com os dedos apontando para dentro. O tronco está inclinado para o lado no nível horizontal.

- 7.3. *Yàn Shì Píng Héng* (Equilíbrio da Andorinha): O membro de inferior apoio está estendido e estável, o outro membro inferior está estendido e elevado para trás acima do nível horizontal com o pé em flexão plantar. O tronco está inclinado para frente ligeiramente acima do nível horizontal com o tórax expandido e o abdômen puxado para dentro.
- 7.4. *Yǎng Shēn Píng Héng* (Equilíbrio Inclinado para Trás): O membro inferior de apoio está estendido ou ligeiramente flexionado e estável, o outro membro inferior está estendido para a frente do corpo mais alto que o nível horizontal com o pé em flexão plantar. O tronco está inclinado para trás próximo ao nível horizontal.
- 7.5. *Kòu Tuǐ Píng Héng* (Equilíbrio de Membros Inferiores Cruzados por Trás): O membro de inferior apoio está flexionado em um meio agachamento e sua coxa é mantida no nível horizontal. O outro membro inferior é flexionado, com o joelho voltado para o lado de fora, enquanto o tornozelo firmemente travado atrás do joelho (fossa poplíteia) do membro inferior de apoio.
- 7.6. *Pán Tuǐ Píng Héng* (Equilíbrio de Membros Inferiores Cruzados pela Frente): O membro de inferior apoio está flexionado em um meio agachamento e sua coxa é mantida no nível horizontal. O outro membro inferior é flexionado, com o joelho voltado para o lado de fora, enquanto o tornozelo é apoiado em cima da coxa do membro de inferior de apoio.
- 7.7. *Tàn Hǎi Píng Héng* (Equilíbrio Explorando o Oceano): O membro inferior de apoio está estendido e estável, o outro membro inferior está estendido e elevado para trás acima do nível horizontal e seu pé em flexão plantar. O tronco está inclinado para frente abaixo do nível horizontal com o tórax expandido e a cabeça elevada.
- 7.8. *Wàng Yuè Píng Héng* (Equilíbrio Contemplando a Lua): O membro inferior de apoio está estendido ou ligeiramente flexionado e estável, o outro membro inferior é elevado e flexionado, puxando para dentro o pé em flexão plantar voltada para cima. O tronco é inclinado para o lado na direção do membro inferior de apoio, com a cintura torcida, o tórax expandido e a parte de trás da cintura puxada para dentro.
- 7.9. *Wò Yú Píng Héng* (Equilíbrio Peixe Deitado): O membro inferior de apoio está estendido ou ligeiramente flexionado e estável, o outro membro inferior é elevado para trás enquanto é flexionado e puxado para dentro com a coxa acima do nível horizontal, o pé em flexão plantar obliquamente voltada para cima. O tronco é inclinado próximo ao nível horizontal, com a cintura torcida, o tórax expandido e o abdômen puxado para dentro.

Seção 2 - Requisitos Básicos para *Jianshu*

1. *Jiàn Fǎ* (Técnicas de Espada)

- 1.1. *Cì Jiàn* (Perfurar com Espada): Com a espada orientada verticalmente, a ponta da espada é empurrada para a frente em linha reta. A lâmina e o membro superior estão alinhados e o foco da força está na ponta da lâmina.
- 1.2. *Guà Jiàn* (Defesa em Gancho com Espada): Com a espada orientada verticalmente e mantida próxima ao corpo, a ponta da espada viaja para baixo pela frente ou por trás com o foco da força na parte superior da lâmina.

- 1.3. *Liāo Jiàn* (Cortar para Cima com Espada): Com a espada orientada verticalmente, a espada viaja de baixo para cima, para a frente, em um arco cortando para cima com o foco da força na parte superior da lâmina.
- 1.4. *Diǎn Jiàn* (Apontar com Espada): Com a espada orientada verticalmente, a articulação do punho é flexionada, sendo elevada enquanto a ponta da espada aponta com força para a frente e para baixo com o foco da força na ponta.
- 1.5. *Pī Jiàn* (Cortar para Baixo com Espada): Com a espada orientada verticalmente, a espada corta de cima para baixo com o foco da força na ponta da lâmina.
- 1.6. *Bēng Jiàn* (Inclinar Espada para Cima): Com a espada orientada verticalmente, a articulação do punho afunda enquanto a ponta da lâmina viaja para cima e para frente com força, com o foco da força na ponta da lâmina.
- 1.7. *Jié Jiàn* (Interceptar com Espada): O corte da espada viaja obliquamente para cima ou para baixo para interceptar, com o foco da força na borda superior da lâmina.
- 1.8. *Jiǎn Wàn Huā* (Figura 8 com Espada): Utilizando a articulação do punho como eixo rotacional, a lâmina da espada gira para frente em um plano vertical próximo de cada lado do braço. O foco da força está no corte da lâmina.

2. *Bù Xíng* (Posturas)

- 2.1. *Gōng Bù* (Postura em Arco): Conforme especificado em *Changquan*.
- 2.2. *Mǎ Bù* (Postura do Cavalo): Conforme especificado em *Changquan*.
- 2.3. *Pū Bù* (Postura Agachada): Conforme especificado em *Changquan*.
- 2.4. *Xū Bù* (Postura Vazia): Conforme especificado em *Changquan*.
- 2.5. *Xiē Bù* (Postura Agachada Cruzada): Conforme especificado em *Changquan*.

Seção 3 - Requisitos Básicos para *Daoshu*

1. *Dāo Fǎ* (Técnicas de Facão)

- 1.1. *Chán Tóu* (Circundar com Facão): Com a ponta do facão apontando para baixo, a parte de trás do facão na parte de trás do ombro esquerdo, então o facão circula para o ombro direito com o foco da força na parte de trás da lâmina.
- 1.2. *Guǒ Nǎo* (Envolver com Facão): Com a ponta do facão apontando para baixo, a parte de trás do facão na parte de trás do ombro direito, então o facão circula para o ombro esquerdo com o foco da força no lado oposto ao corte da lâmina.

- 1.3. *Pī Dāo* (Cortar para Baixo com Facão): Com o facão orientado verticalmente, o facão corta de cima para baixo com o foco da força na ponta da lâmina.
- 1.4. *Zhā Dāo* (Perfurar com Facão): Com o facão orientado verticalmente, a ponta do facão é empurrada para a frente em linha reta. A lâmina e o membro superior estão alinhados e o foco da força está na ponta da lâmina.
- 1.5. *Zhǎn Dāo* (Cortar Horizontalmente com Facão): Com a lâmina do facão orientada horizontalmente, o facão corta para a esquerda ou para a direita, não mais alto que a cabeça ou mais baixo que a altura do ombro. O foco da força está na borda da lâmina.
- 1.6. *Guà Dāo* (Defesa em Gancho com Facão): Com o facão orientado verticalmente e mantido próximo ao corpo, a ponta do facão viaja para baixo, pela frente ou por trás, com o foco da força na parte superior da lâmina.
- 1.7. *Yún Dāo* (Girar Facão como Nuvem): O facão gira em um plano horizontal acima ou acima e ligeiramente à frente da cabeça. O foco da força está na parte de trás da lâmina.
- 1.8. *Bèi Huā Dāo* (Figura 8 pelas Costas com Facão): Com a articulação do punho como eixo de rotação, o facão gira em um plano vertical viajando da frente do tronco para trás das costas do executante enquanto atrás é mantida o mais próximo possível do corpo. O foco da força está no corte da lâmina.

2. *Bù Xíng* (Posturas)

- 2.1. *Gōng Bù* (Postura em Arco): Conforme especificado em *Changquan*.
- 2.2. *Mǎ Bù* (Postura do Cavalo): Conforme especificado em *Changquan*.
- 2.3. *Pū Bù* (Postura Agachada): Conforme especificado em *Changquan*.
- 2.4. *Xū Bù* (Postura Vazia): Conforme especificado em *Changquan*.
- 2.5. *Xiē Bù* (Postura Agachada Cruzada): Conforme especificado em *Changquan*.

Seção 4 - Requisitos Básicos para *Qiangshu*

1. *Qiāng Fǎ* (Técnicas de Lança)

- 1.1. *Lán Qiāng* (Bloquear para Fora com Lança): A ponta da lança viaja para fora em um arco, não mais alto que a cabeça ou mais baixo que o quadril. O foco da força está na parte superior da haste da lança.
- 1.2. *Ná Qiāng* (Bloquear para Dentro com Lança): A ponta da lança viaja para dentro em um arco, não mais alto que a cabeça

ou mais baixo que o quadril. O foco da força está na parte superior da haste da lança

- 1.3. *Zhā Qiāng* (Perfurar com Lança): A ponta da lança é empurrada para a frente com força, a mão traseira faz contato com a mão da frente. O foco da força está na ponta da lança.
- 1.4. *Chuān Qiāng* (Cutucar com Lança): O cabo da lança é mantido firmemente próxima ao pescoço, à cintura ou ao membro superior e se afasta do corpo rapidamente executando um golpe de perfurar em linha reta.
- 1.5. *Bēng Qiāng* (Inclinar Lança para Cima): A ponta da lança viaja com força para cima ou para o lado. O foco da força está na ponta da lança.
- 1.6. *Diǎn Qiāng* (Apontar com Lança): A ponta da lança aponta com força para a frente e para baixo com o foco da força na ponta da lança.
- 1.7. *Lì Wǔ Huā Qiāng* (Figura 8 Vertical com Lança): Com o cabo da lança firmemente preso ao corpo, a lança gira em um plano vertical nos lados esquerdo e direito do corpo.
- 1.8. *Tiāo Bǎ* (Golpear para Cima com Cabo da Lança): O cabo da lança é movido com força para cima. O foco da força está no cabo da lança.

2. *Bù Xíng* (Posturas)

- 2.1. *Gōng Bù* (Postura em Arco): Conforme especificado em *Changquan*.
- 2.2. *Mǎ Bù* (Postura do Cavalo): Conforme especificado em *Changquan*.
- 2.3. *Pū Bù* (Postura Agachada): Conforme especificado em *Changquan*.
- 2.4. *Xū Bù* (Postura Vazia): Conforme especificado em *Changquan*.
- 2.5. *Xiē Bù* (Postura Agachada Cruzada): Conforme especificado em *Changquan*

Seção 5 - Requisitos Básicos para *Gunshu*

1. *Gùn Fǎ* (Técnicas de Bastão)

- 1.1. *Píng Lūn Gùn* (Giro Horizontal com Bastão): Com a ponta do bastão mais alta que a altura do peito, ele se move para a esquerda ou para a direita horizontalmente, por pelo menos meia rotação ou mais. O foco da força está na ponta do bastão.

- 1.2. *Pī Gùn* (Cortar para Baixo com Bastão): O bastão corta de cima para baixo com o foco da força na parte superior do bastão.
- 1.3. *Yún Gùn* (Girar Bastão como Nuvem): O bastão gira em um plano horizontal acima ou acima e ligeiramente à frente da cabeça para uma rotação completa. O foco da força na ponta do bastão
- 1.4. *Bēng Gùn* (Inclinar Bastão para Cima): A ponta do bastão viaja com força para cima ou para o lado. O foco da força na parte superior / ponta do bastão.
- 1.5. *Jiǎo Gùn* (Envolver com Bastão): A ponta ou a extremidade do cabo do bastão gira em um plano vertical para dentro ou para fora, não mais alto do que a altura do ombro e não mais baixo do que a altura do joelho. O foco da força está na extremidade da ponta ou na extremidade do cabo.
- 1.6. *Chuō Gùn* (Cutucar com Bastão): A ponta ou extremidade do cabo do bastão é empurrada com força para a frente, para trás ou para o lado. O foco da força está na ponta ou extremidade do cabo.
- 1.7. *Lì Wǔ Huā Gùn* (Figura 8 Vertical com Bastão): Com o cabo do bastão firmemente preso ao corpo, o bastão gira em um plano vertical nos lados esquerdo e direito do corpo.
- 1.8. *Shuāng Shǒu Tí Liāo Huā Gùn* (Golpe Vertical para Cima com Bastão com Ambas as Mãos): Com o cabo do bastão segurado firmemente próximo ao corpo, a parte superior do bastão gira para cima em um plano vertical nos lados esquerdo e direito do corpo.

2. *Bù Xíng* (Posturas)

- 2.1. *Gōng Bù* (Postura em Arco): Conforme especificado em *Changquan*.
- 2.2. *Mǎ Bù* (Postura do Cavalo): Conforme especificado em *Changquan*.
- 2.3. *Pū Bù* (Postura Agachada): Conforme especificado em *Changquan*.
- 2.4. *Xū Bù* (Postura Vazia): Conforme especificado em *Changquan*.
- 2.5. *Xiē Bù* (Postura Agachada Cruzada): Conforme especificado em *Changquan*

Seção 6 - Requisitos Básicos para *Nanquan*

1. *Shǒu Xíng* (Formas de Mão)

Hǔ Zhǎo (Garra de Tigre): Os cinco dedos são afastados com firmeza, a segunda e a terceira articulações dos dedos são flexionadas. Os dedos são puxados com força para trás pressionando o centro da palma para fora.

2. Quán Fǎ (Técnicas de Punho)

2.1. Guà Gài Quán (Ataque por Cima com os Punhos)

2.1.1. Guà Quán (Ataque por Cima com as Costas do Punho): O punho é rapidamente balançado de cima para baixo com o membro superior ligeiramente flexionado. O foco da força está na parte de trás do punho.

2.1.2. Gài Quán (Ataque por Cima com o Seio do Punho): O punho é balançado para baixo e para dentro em um arco com o membro superior ligeiramente flexionado. O foco da força está na porção lateral do punho (lado do polegar).

2.2. Pāo Quán (Tossing Punch): O punho é balançado de baixo para cima em um arco com o membro superior ligeiramente flexionado. O foco da força está na porção lateral do punho (lado do polegar).

3. Qiáo Fǎ (Técnicas de Conexão)

Gǔn Qiáo (Rolando o Antebraço): O antebraço é estendido para a frente e para baixo enquanto gira para dentro. O foco da força está na porção interna do antebraço.

4. Bù Xíng (Stances)

4.1. Gōng Bù (Postura em Arco): O membro inferior da frente é flexionado em um meio agachamento e os dedos dos pés ligeiramente puxados para dentro e o joelho verticalmente acima do peito do pé. O membro inferior de trás é estendido, com os dedos dos pés virados obliquamente apontando para a frente. As plantas de ambos os pés são completamente apoiadas no chão.

4.2. Mǎ Bù (Postura do Cavalo): Ambos os membros inferiores são flexionados em um meio agachamento. Os dedos de ambos os pés estão apontando diretamente para a frente. Os joelhos não ultrapassam os dedos dos pés verticalmente. A distância horizontal entre os dois pés é de aproximadamente três pés de comprimento. As plantas de ambos os pés são completamente apoiadas no chão.

4.3. Pū Bù (Postura Agachada): Um membro inferior está em total agachamento com a parte posterior da coxa em contato com a perna, e as nádegas quase em contato com a perna. O joelho e os dedos da perna agachada estão abertos para o lado. O outro membro inferior está estendido lateralmente, com os dedos dos pés puxados para dentro. As plantas de ambos os pés são completamente apoiadas no chão.

4.4. Xū Bù (Postura Vazia): Um membro inferior é flexionado em um meio agachamento e os dedos dos pés virados para fora. O outro membro inferior é levemente flexionado para a frente com a parte frontal da planta do pé em contato com o chão. O centro de gravidade está predominantemente no membro inferior de trás.

4.5. *Dié Bù* (Postura da Borboleta)

4.5.1. *Dān Dié Bù* (Postura da Borboleta Simples): Um membro inferior está totalmente agachado, o outro membro inferior está ajoelhado com a parte interna da perna e do pé em contato com o chão.

4.5.2. *Shuāng Dié Bù* (Postura da Borboleta Dupla): Os dois joelhos são puxados um para o outro com a parte interna das duas pernas e pés em contato com o chão.

4.6. *Qí Lóng Bù* (Postura do Dragão): Um membro inferior é flexionado em um meio agachamento com toda a planta do pé em contato com o chão. O outro membro inferior é flexionado e abaixado em uma posição ajoelhada com a perna paralela ao chão e o calcanhar do pé levantado. A distância horizontal entre os dois pés é de aproximadamente três pés de comprimento.

5. *Bù Fǎ* (Técnicas de Passos)

Qílín Bù (Passos de *Qílín*): Os dois membros inferiores dão passos cruzados contínuos na diagonal para a esquerda e para a direita com os joelhos flexionados.

6. *Tuǐ Fǎ* (Técnicas de Membro Inferior)

Héng Dīng Tuǐ (Chute que Perfura Horizontalmente): O membro inferior de apoio está levemente flexionado e estável. Os dedos do pé que chuta estão em flexão plantar apontando para dentro enquanto chuta cruzando horizontalmente através do corpo, em movimento de flexão para extensão. O foco da força está na porção externa da planta do pé.

Seção 7 - Requisitos Básicos para *Nandao*

1. *Dāo Fǎ* (Técnicas de Facão)

1.1. *Chán Tóu* (Circundar com Facão): Com a ponta do facão apontando para baixo, a parte de trás do facão na parte de trás do ombro esquerdo, então o facão circula para o ombro direito com o foco da força na parte de trás da lâmina.

1.2. *Guǒ Nǎo* (Envolver com Facão): Com a ponta do facão apontando para baixo, a parte de trás do facão na parte de trás do ombro direito, então o facão circula para o ombro esquerdo com o foco da força no lado oposto ao corte da lâmina.

1.3. *Pī Dāo* (Cortar para Baixo com Facão): Com o facão orientado verticalmente, o facão corta de cima para baixo com o antebraço alinhado com a lâmina com o foco da força na ponta da lâmina.

1.4. *Mǒ Dāo* (Fatiar com Facão): Com a lâmina do facão orientada horizontalmente, a lâmina é puxada para dentro, para a esquerda ou para a direita, em um movimento de corte em arco na altura do abdômen. O foco da força está na borda da

lâmina.

- 1.5. *Gé Dào* (Desviar com Facão): Com a lâmina do facão orientada verticalmente, bloqueie para a esquerda ou para a direita com o foco da força na lâmina do facão.
- 1.6. *Jié Dào* (Interceptar com Facão): O corte do facão viaja obliquamente para cima ou para baixo para interceptar, com o foco da força na borda superior da lâmina.
- 1.7. *Sǎo Dào* (Varrer com Facão): Com o facão orientado horizontalmente, ele corta para a esquerda ou para a direita horizontalmente na altura dos tornozelos. O foco da força está na borda da lâmina.
- 1.8. *Jiǎn Wàn Huā Dào* (Figura 8 com Facão): Utilizando a articulação do punho como eixo rotacional, a lâmina do facão gira para frente em um plano vertical próximo de cada lado do membro superior. O foco da força está na borda da lâmina, e a borda e a parte de trás da lâmina são claramente diferenciadas no processo.

2. *Bù Xíng* (Posturas)

- 2.1. *Gōng Bù* (Postura em Arco): Conforme especificado em *Nanquan*.
- 2.2. *Mǎ Bù* (Postura do Cavalo): Conforme especificado em *Nanquan*.
- 2.3. *Pū Bù* (Postura Agachada): Conforme especificado em *Nanquan*.
- 2.4. *Xū Bù* (Postura Vazia): Conforme especificado em *Nanquan*.
- 2.5. *Dié Bù* (Postura da Borboleta): Conforme especificado em *Nanquan*.
- 2.6. *Qí Lóng Bù* (Postura do Dragão): Conforme especificado em *Nanquan*.

3. *Bù Fǎ* (Técnicas de Trabalho de Pés)

Qílín Bù (Passos de *Qílín*): Conforme especificado em *Nanquan*.

4. *Tuǐ Fǎ* (Técnicas de Membro Inferior)

Héng Dīng Tuǐ (Chute que Perfura Horizontalmente): Conforme especificado em *Nanquan*.

Seção 8 - Requisitos Básicos para *Nangun*

1. *Gùn Fǎ* (Técnicas de Bastão)

- 2.1. *Pī Gùn* (Cortar para Baixo com Bastão): O bastão corta de cima para baixo com o foco da força na parte superior do bastão.
- 2.2. *Bēng Gùn* (Inclinar Bastão para Cima): A ponta do bastão viaja com força para cima ou para o lado. O foco da força na parte superior / ponta do bastão.
- 2.3. *Jiǎo Gùn* (Envolver com Bastão): A ponta ou a extremidade do cabo do bastão gira em um plano vertical para dentro ou para fora, não mais alto do que a altura do ombro e não mais baixo do que a altura do joelho. O foco da força está na extremidade da ponta ou na extremidade do cabo.
- 2.4. *Gǔn Yā Gùn* (Girar e Pressionar com Bastão): Com as duas mãos segurando o bastão, ele é puxado para dentro, o antebraço s frente gira para fora com o centro da palma voltado para cima, enquanto o antebraço de trás gira para dentro com o centro da palma voltado para baixo, com um movimento rápido o bastão é pressionado para baixo nas coxas. O foco da força está na parte superior do bastão.
- 2.5. *Gé Gùn* (Desviar com Bastão): Com o bastão orientado verticalmente, bloqueie para a frente, para a esquerda ou para a direita, com o foco da força no corpo do bastão.
- 2.6. *Jī Gùn* (Golpe Horizontal com Bastão): A ponta ou o cabo do bastão é golpeia horizontalmente para a esquerda ou para a direita. O foco da força está na seção da ponta ou na seção do cabo do bastão.
- 2.7. *Dǐng Gùn* (Plantar o Cabo do Bastão): A ponta do bastão é apontada para fora e para cima com o cabo firmemente plantado no chão. O foco da força está na ponta do bastão.
- 2.8. *Pāo Gùn* (Golpe para Cima com Bastão): O bastão golpeia explosivamente para cima. O foco da força está na seção da ponta do bastão.

2. *Bù Xíng* (Posturas)

- 2.1. *Gōng Bù* (Postura em Arco): Conforme especificado em *Nanquan*.
- 2.2. *Mǎ Bù* (Postura do Cavalo): Conforme especificado em *Nanquan*.
- 2.3. *Pū Bù* (Postura Agachada): Conforme especificado em *Nanquan*.
- 2.4. *Xū Bù* (Postura Vazia): Conforme especificado em *Nanquan*.
- 2.5. *Dié Bù* (Postura da Borboleta): Conforme especificado em *Nanquan*.
- 2.6. *Qí Lóng Bù* (Postura do Dragão): Conforme especificado em *Nanquan*.

3. *Bù Fǎ* (Técnicas de Trabalho de Pés)

Qílín Bù (Passos de *Qílín*): Conforme especificado em *Nanquan*.

4. *Tuí Fǎ* (Técnicas de Membro Inferior)

Héng Dīng Tuǐ (Chute que Perfura Horizontalmente): Conforme especificado em *Nanquan*.

Seção 9 - Requisitos Básicos para *Taijiquan*

1. *Shǒu Xíng, Shǒu Fǎ* (Formas de Mão, Técnicas de Mão)

1.1. *Lǎn Què Wěi* (Segurar a Cauda do Pavão)

1.1.1. *Péng* (Afastar): O membro superior da frente é curvado, viajando para cima enquanto se apoia para fora, com a mão não mais alta do que a altura da boca e não mais baixa do que o peito, e o cotovelo está ligeiramente mais baixo do que a mão. A força é completa e arredondada com uma forte qualidade estrutural de apoio, bem como flexibilidade.

1.1.2. *Lǚ* (Reverter): Posicionando uma mão na frente da outra com a palma da frente voltada para baixo e a palma de trás voltada para cima de forma complementar, a cintura gira para trás desenhando as mãos em um arco na direção para baixo/para trás.

1.1.3. *Jǐ* (Pressionar): Com as costas da mão da frente voltadas para fora e a mão de trás a pressionando e apoiando, o membro superior da frente está arqueado e pressiona para a frente a uma altura não superior à boca.

1.1.4. *Àn* (Empurrar): As duas mãos viajam em um plano circular vertical, empurrando para frente e para baixo.

Ao executar as técnicas descritas acima, a transmissão substancial e não substancial deve ser coordenada totalmente entre o corpo, as mãos e o trabalho dos pés de forma harmoniosa e unificada. O corpo deve manter sua postura centralizada e ereta durante todo o processo, com a cintura atuando como o eixo central e liderando as técnicas. As mãos não devem se mover independentemente sem a cintura. As conexões e mudanças entre as técnicas durante *Lǎn Què Wěi* (Segurar a Cauda do Pavão) / *Lǎn Zhā Yī* (Amarrar Lentamente o Casaco) são executadas em um plano circular horizontal e dependem da cintura iniciando e liderando os movimentos dos braços. Não é aceitável utilizar apenas os braços.

1.2. *Yě Mǎ Fēn Zōng* (Separar a Crina do Cavalo): Com os dois membros superiores mantendo uma forma arredondada e com a mão da frente não mais alta que o topo da cabeça e não mais baixa que o ombro. O joelho da perna da frente não pode ultrapassar os dedos do pé.

- 1.3. *Lōu Xī Ào Bù* (Pegar o Joelho com Postura Baixa): O membro superior que executa a técnica de pegar não deve ser estendido completamente, e a palma da mão que empurra deve passar pela lateral da orelha para ser empurrada para a frente. Ao executar o passo de avanço, o pé traseiro não deve ser arrastado, e o membro inferior de apoio não deve flexionar e ficar com o joelho desalinhado. O joelho do membro inferior da frente não deve ultrapassar os dedos do pé.
- 1.4. *Yún Shǒu* (Mover as Mãos como Nuvem): Utilizando a cintura como eixo central do movimento, este leva as duas mãos a girar, torcer e acenar em um plano circular vertical na frente do tórax. As mãos não devem exceder a altura das sobrancelhas. O centro de gravidade deve ser estável durante todo o movimento.
- 1.5. *Chuān Suō* (Atravessar): O bloqueio superior e o empurrão para frente de ambas as mãos devem ser bem coordenados com o pé da frente, os dois membros superiores devem estar arqueados. A mão que empurra na frente não deve estar mais alta do que a sobrancelha ou mais baixa do que a cintura. O ombro deve estar afundado e o cotovelo deve estar caído. A cintura deve estar relaxada e as nádegas puxadas para dentro.
- 1.6. *Yǎn Shǒu Gōng Chuí* (Ataque com Punho Escondido): O punho segue a liderança do membro superior da frente e gira para dentro enquanto está na lateral da caixa torácica. O punho é então empurrado para a frente com força não mais alto que o tórax ou mais baixo que a cintura. O foco da força está na face do punho.
- 1.7. *Dào Juǎn Gōng* (Recuar com Movimento Circular dos Braços): A mão empurrando para a frente não é mais alta que a sobrancelha ou mais baixa que o ombro. O passo de recuo é leve e vivaz com o corpo é estável durante toda a técnica.
- 1.8. *Bān Lán Chuí* (Desviar, Bloquear e Golpear): O membro superior não pode ser totalmente estendido, o punho defletido (pressionando) e a palma da mão de defesa devem ter um arco claramente definido em seus movimentos e não podem viajar em linhas retas. O giro e a rotação do corpo devem ser totalmente coordenados com os movimentos dos dois braços.

2. *Bù Xíng* (Stances)

- 2.1. *Gōng Bù* (Postura em Arco): O membro inferior da frente é flexionado em um meio agachamento e os dedos dos pés ligeiramente puxados para dentro e o joelho verticalmente acima do peito do pé. O membro inferior de trás é estendido, com os dedos dos pés virados obliquamente apontando para a frente. As plantas de ambos os pés são completamente apoiadas no chão.
- 2.2. *Pū Bù* (Postura Agachada): Um membro inferior está em total agachamento com a parte posterior da coxa em contato com a perna, e as nádegas quase em contato com a perna. O joelho e os dedos da perna agachada estão abertos para o lado. O outro membro inferior está estendido lateralmente, com os dedos dos pés puxados para dentro. As plantas de ambos os pés são completamente apoiadas no chão.
- 2.3. *Xū Bù* (Postura Vazia): Um membro inferior é flexionado em um meio agachamento e os dedos dos pés virados para fora. O outro membro inferior é levemente flexionado para a frente com a parte frontal da planta do pé em contato com o chão. O

centro de gravidade está predominantemente no membro inferior de trás.

Seção 10 - Requisitos Básicos para *Taijijian*

1. *Jiàn Fǎ* (Técnicas de Espada)

- 1.1. *Cì Jiàn* (Perfurar com Espada): Com a espada orientada verticalmente, a ponta da espada é empurrada para a frente em linha reta. A lâmina e o membro superior estão alinhados e o foco da força está na ponta da lâmina.
- 1.2. *Guà Jiàn* (Defesa em Gancho com Espada): Com a espada orientada verticalmente e mantida próxima ao corpo, a ponta da espada viaja para baixo pela frente ou por trás com o foco da força na parte superior da lâmina.
- 1.3. *Liǎo Jiàn* (Cortar para Cima com Espada): Com a espada orientada verticalmente, a espada viaja de baixo para cima, para a frente, em um arco cortando para cima com o foco da força na parte superior da lâmina.
- 1.4. *Diǎn Jiàn* (Apontar com Espada): Com a espada orientada verticalmente, a articulação do punho é flexionada, sendo elevada enquanto a ponta da espada aponta com força para a frente e para baixo com o foco da força na ponta.
- 1.5. *Pī Jiàn* (Cortar para Baixo com Espada): Com a espada orientada verticalmente, a espada corta de cima para baixo com o foco da força na ponta da lâmina.
- 1.6. *Jié Jiàn* (Interceptar com Espada): O corte da espada viaja obliquamente para cima ou para baixo para interceptar, com o foco da força na borda superior da lâmina.
- 1.7. *Mǒ Jiàn* (Cortar Horizontalmente com Espada): Com a lâmina da espada orientada horizontalmente, a lâmina é puxada para dentro, para a esquerda ou para a direita, em um movimento de corte em arco na altura do abdômen.
- 1.8. *Jiǎo Jiàn* (Envolver com Espada): Com a espada orientada horizontalmente, a ponta da espada gira em um círculo para a esquerda ou para a direita em um plano vertical. O foco da força está na seção da ponta da lâmina.

2. *Bù Xíng* (Posturas)

- 2.1. *Gōng Bù* (Postura em Arco): Conforme especificado em *Taijiqian*.
- 2.2. *Pū Bù* (Postura Agachada): Conforme especificado em *Taijiqian*.
- 2.3. *Xū Bù* (Postura Vazia): Conforme especificado em *Taijiqian*.

Seção 11 - Requisitos Básicos para *Taijishan*

1. *Shàn Fǎ* (Técnicas de Leque)

- 1.1. *Kāi Shàn* (Abrir o Leque): O leque abre completamente. As duas hastes principais do leque devem estar alinhadas (180°).
- 1.2. *Hé Shàn* (Fechar o Leque): O leque fecha e as duas hastes principais do leque são sobrepostas.
- 1.3. *Cì Shàn* (Perfurar com Leque): O leque fechado empurra para a frente, o membro superior e o leque estão alinhados e o foco da força está na ponta do leque.
- 1.4. *Guà Shàn* (Defesa em Gancho com Leque): O leque está fechado com a articulação do punho o elevando verticalmente e mantendo próximo ao corpo, a ponta do leque viaja da parte frontal da cabeça para baixo ou para trás com foco de força na parte superior do leque.
- 1.5. *Liǎo Shàn* (Cortar para Cima com Leque): O leque aberto viaja para cima de baixo para a frente em um arco com o foco da força na borda curva no topo da face do leque, o antebraço e as hastes principais devem estar alinhados. Com o leque fechado orientado verticalmente, o leque viaja para cima de baixo para a frente em um arco com o foco da força na parte superior do leque.
- 1.6. *Diǎn Shàn* (Apontar com Leque): Com o leque fechado, a ponta aponta para frente e para baixo com o foco de força na parte frontal da ponta do leque.
- 1.7. *Pī Shàn* (Cortar para Baixo com Leque): O leque fechado corta de cima para baixo com o foco da força no corpo do leque.
- 1.8. *Pāo Jiē Shàn* (Arremessar e Pegar o Leque): O leque aberto é arremessado, gira não menos que 360° no ar antes de ser segurado pela base do leque. Quando o leque fechado é arremessado, gira não menos que 180° no ar antes de ser segurado pela extremidade do leque.

2. *Bù Xíng* (Posturas)

- 2.1. *Gōng Bù* (Postura em Arco): Conforme especificado em *Taiji quan*.
- 2.2. *Pū Bù* (Postura Agachada): Conforme especificado em *Taiji quan*.
- 2.3. *Xū Bù* (Postura Vazia): Conforme especificado em *Taiji quan*.

Apêndice 2 - 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 do 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 do 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. Árbitro Principal Assistente

O Árbitro Principal Assistente 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 ele 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 Árbitro Principal Assistente 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 (Pontuação de

Execução) 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". O método 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 (Pontuação de Performance).

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 "✓"; 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 (Pontuação de Dificuldade) para cada atleta após sua apresentação.

4. Árbitro Principal Assistente

O Árbitro Principal Assistente 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 deve marcar um "✓" para confirmar; se qualquer técnica ou movimento estiver faltando ou fora de conformidade com os requisitos deve marcar um "X". Quando o atleta completar toda sua rotina, os resultados registrados devem ser entregues para o Árbitro Principal 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. Cálculo 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.