

**FEDERAȚIA ROMÂNĂ DE ARTE MARȚIALE**  
**DEPARTAMENTUL WUSHU KUNG-FU**



**Editat 2016**

## **Cuprins:**

## CAPITOLUL I – STRUCTURA ORGANIZAȚIONALĂ

### **Articolul 1- Comisia de competiție**

#### **1.1 Componenta**

Comisia de Competiție a Campionatelor Mondiale și a Cupei Mondiale va fi alcătuită din experți wushu numiți de către Federația Internațională Wushu și Comitetul Organizatoric. Aceasta este responsabilă cu supervizarea tuturor aspectelor competiționale.

Conform scalei competiționale, fiecare federație continentală, regională sau națională poate forma Comisia de Competiție, care să fie responsabilă cu toate aspectele organizării competițiilor de comun acord cu Comitetul Organizatoric.

#### **1.2 Îndatoriri**

Comisia de competiție va fi responsabilă pentru toată munca organizatorică necesară desfășurării competiției, sub conducerea Comisiei de organizare.

### **Articolul 2 - Comisia de Apel**

#### **2.1 Componenta**

Comisia de Apel va fi alcătuit din: un (1) președinte, un (1) vicepreședinte și trei (3), cinci (5) sau șapte (7) membri.

#### **2.2 Îndatoriri și Responsabilități:**

**2.2.1** Să accepte contestația unei echipe și să ia decizii în timpul corespunzător, fără a schimba rezultatul arbitrilor.

**2.2.2** Decizia Comisiei de Apel este validă doar în cazul în care mai mult de jumătate din membrii au votat pentru aceasta. În cazul egalității de voturi, votul decisiv aparține Președintelui. În cazul în care în contestație este implicată echipa care reprezintă țara sau regiunea unuia dintre Membrii Comisiei, acesta are obligația de a se retrage.

**2.2.3** Decizia Comisiei de Apel va fi finală.

### **Articolul 3 - Oficialii competiției**

#### **3.1 Componenta**

**3.1.1** Un (1) arbitru șef și unul (1) sau doi (2) arbitri asistenți ai arbitrului șef.

**3.1.2** Fiecare echipă de arbitri va fi compusă din zece (10) membrii: un (1) arbitru judecător, trei (3) arbitri în fiecare grupă: A, B și C;

**3.1.3** Un responsabil cu programarea și înregistrarea;

**3.1.4** Un responsabil al secretarilor de concurs.

#### **3.2 Îndatoriri**

### **3.2.1 Arbitrul șef are următoarele atribuții:**

**3.2.1.1** organizează și coordonează activitatea echipelor de arbitri pentru a asigura implementarea corectă a regulamentelor competiționale, examinează și se asigură că toate aspectele precompetiționale sunt îndeplinite;

**3.2.1.2** interpretează regulamentele și reglementările, dar nu are dreptul să le modifice;

**3.2.1.3** dacă este necesar, numește un alt oficial și are dreptul de a lua măsuri disciplinare împotriva oficialilor care au comis greșeli grave;

**3.2.1.4** avertizează sportivii și arbitrii care nu respectă regulamentele la locul competiției și poate raporta problema Comitetului Tehnic în ideea de a lua măsuri disciplinare, inclusiv anularea rezultatelor acestora;

**3.2.1.5** Examinează și anunță rezultatele competiției, făcând un raport despre arbitraj.

### **3.2.2 Asistenții arbitrului șef au următoarele atribuții:**

**3.2.2.1** asistă arbitrul principal;

**3.2.2.2** unul dintre ei va acționa în numele arbitrului principal, dacă acesta nu este prezent.

### **3.2.3 Arbitrul judecător are următoarele atribuții:**

**3.2.3.1** coordonează echipa de arbitri în revizuirea și implementarea regulamentelor oficiale;

**3.2.3.2** acordă punctaj suplimentar pentru mișcările noi cu grad de dificultate;

**3.2.3.3** este membru al Echipei de Arbitri B (evaluează executarea în ansamblu a demonstrației).

**3.2.3.4** depunțează pentru repetări și pentru depășirea limitei de timp, precum și anunță nota finală;

**3.2.3.5** propune arbitrului principal luarea deciziilor disciplinare împotriva unui arbitru care a comis greșeli grave;

### **3.2.4 Arbitrii au următoarele atribuții:**

**3.2.4.1** se implică total în îndeplinirea responsabilităților desemnate de arbitrul judecător;

**3.2.4.2** arbitrează independent, în conformitate cu regulamentele și consemnează detaliat în scris;

**3.2.4.3** Echipa de Arbitri A este responsabilă cu evaluarea calității mișcărilor;

**3.2.4.4** Echipa de Arbitri B este responsabilă cu evaluarea demonstrației în ansamblu;

**3.2.4.5** Echipa de Arbitri C este responsabilă evaluarea mișcărilor de dificultate.

**3.2.5** Responsabilul cu programarea și înregistrarea are următoarele atribuții:

**3.2.5.1** Întreprinde toate demersurile necesare pentru înregistrare, examinează Formularele de Intrare în Concurs, examinează Fișa sportivului pentru Gradele de Dificultate în Taolu Opțional, pregătește Tabelele de Scor pentru arbitrii și Arbitrii Judecători în conformitate cu cerințele standardelor și întocmește Programul Competițional;

**3.2.5.2** Pregătește alte Formulare sau Tabele necesare pentru derularea competiției. Examinează și verifică rezultatele și clasamentul;

**3.2.5.3** Pregătește rezultatele competiției.

**3.2.6** Responsabilul secretarilor de concurs are următoarele atribuții:

**3.2.6.1** este responsabil pentru întreaga echipă de înregistrare;

**3.2.6.2** afișează din timp programul desfășurării competiției, precum și examinează armele și costumele competitorilor;

**3.2.6.3** programează ceremonia de acordare a premiilor.

## **Articolul 4 - Staff-ul ajutător pentru competiție**

### **4.1** Componența

**4.1.1** 3 – 5 asistenți responsabili cu programarea și înregistrarea;

**4.1.2** 3 – 6 secretari de concurs;

**4.1.3** 1 – 2 crainici;

**4.1.4** 1 – 2 tehnicieni de sunet;

**4.1.5** 2 – 4 operatori imagine video (pentru înregistrarea pe casetă video a probelor pentru Juriul de Apel).

### **4.2** Îndatoriri

**4.2.1** Asistenții responsabili cu programarea și înregistrarea vor lucra conform indicațiilor responsabilului șef cu programarea și înregistrarea;

**4.2.2** Secretarii de concurs au următoarele atribuții:

**4.2.2.1** vor lucra conform indicațiilor responsabilului șef al secretarilor de concurs;

**4.2.2.2** vor ghida competitorii în zona competițională și vor anunța superiorii în legătură cu orice modificări survenite.

**4.2.3** Crainicii anunță publicului competitorii; anunță rezultatele obținute și oferă informații utile referitoare la regulament și reglementări și caracteristicile fiecărei probe taolu de wushu.

**4.2.4** Tehnicienii de sunet au următoarele atribuții:

**4.2.4.1** colectează de la competitori casetele și CD-urile cu fondul muzical în timpul Primei Înregistrări pentru probele cu fond muzical și le numerotează în funcție de numărul de intrare în concurs;

**4.2.4.2** Difuzează fondul muzical la 3 secunde după ce competitorul intră în spațiul de concurs și se pregătește de execuția demonstrației;

**4.2.4.3** După competiție, returnează competitorilor casetele și CD-urile, fără a le distruge, pierde, împrumuta sau copia;

**4.2.5** Operatorii imagine video au următoarele atribuții:

**4.2.5.1** Filmează toate probele competiției;

**4.2.5.2** Caută și reiau imagini de pe caseta video atunci când Juriul de Apel solicită acest lucru;

**4.2.5.3** Arhivează toate casetele video în funcție de ordinea intrării în concurs.

## **Articolul 5 - Operatorii sistemului electronic de notare**

**5.1** Vor exista între 2 și 4 operatori ai sistemului electronic de notare.

**5.2** Îndatoriri

**5.2.1** Să introducă în sistem fișele sportivilor cu mișcările de dificultate;

**5.2.2** Să asiste responsabilii cu programarea și înregistrarea pentru a aranja ordinea de intrare în competiție;

**5.2.3** Să fie responsabili de funcționarea sistemului electronic pe durata competiției.

## **CAPITOLUL II – REGULAMENTE COMPETIȚIONALE GENERALE**

### **Articolul 6 - Tipuri de competiție**

**6.1** Tipuri de competiție

**6.1.1** Individuală;

**6.1.2** Pe echipe;

**6.1.3** Individuală și pe echipe.

**6.2** Clasificarea competiției în funcție de vârstă

**6.2.1 Seniori**

**6.2.2 Tineret**

**6.2.3 Copii**

## **Articolul 7 - Probele competiției**

**7.1** Changquan (pumnul lung), abreviere: CQ 长拳

**7.2** Nanquan (pumnul din sud), abreviere: NQ 南拳

**7.3** Taijiquan (boxul supremei perfecțiuni), abreviere: TJQ 太极拳

**7.4** Daoshu (arta paloșului), abreviere: DS 刀术

**7.5** Jianshu (arta Sabiei), abreviere: JS 剑术

**7.6** Nandao (paloș de sud), abreviere: ND 南刀

**7.7** Taijijian (Sabie Taiji), abreviere: TJJ 太极剑

**7.8** Qiangshu (arta suliței), abreviere: QS 枪术

**7.9** Gunshu (arta bastonului), abreviere: GS 棍术

**7.10** Nangun (baston de sud), abreviere: NG 南棍

**7.11** Duilian (probă cu parteneri), abreviere: DL. Fără arme; cu arme; și luptător neînarmat împotriva unui luptător înarmat.

**7.12** Jiti (probă în grup), abreviere: JT

## **Articolul 8 - Repartizările în competiție (în funcție de vârstă)**

**8.1** Seniori : 18 ani împliți și peste

**8.2** Tineri : de la 12 la 18 ani

**8.3** Copii : sub 12 ani

## **Articolul 9 - Contestațiile**

**9.1** Despre contestații

Comisia de Apel va accepta și va coordona doar o contestație solicitată de o echipă participantă care nu este de acord cu depunerile efectuate de arbitrul judecător sau cu decizia echipei de arbitri C în legătură cu validarea mișcărilor de dificultate.

## **9.2** Procedurile și cerințele pentru contestații

### **9.2.1** Proceduri

Dacă liderul sau antrenorul echipei nu este de acord cu decizia arbitrilor referitoare la evoluția membrilor echipei respective, el sau ea este îndreptățit să înainteze Comisiei de Apel o contestație scrisă în primele 15 minute după finalul probei în cauză. Trebuie achitată taxa de contestație în valoare de 100 lei.

### **9.2.2** Cerințe

Fiecare contestație se limitează la un singur aspect. În cadrul audierii, Comisiei de Apel va examina toate probele existente, inclusiv casetele video. Dacă decizia se dovedește a fi corectă, protestatarul trebuie să se supună deciziei Comisiei de Apel. În cazul refuzului de a accepta decizia Comisiei de Apel, aceasta poate acționa în consecință împotriva protestatarului sugerând Comitetului Tehnic luarea de măsuri disciplinare, inclusiv anularea rezultatelor obținute de acesta în competiție. Dacă contestația se dovedește a fi justificată, Comisia de apel va propune Comitetului Tehnic luarea de măsuri disciplinare împotriva arbitrilor care a comis greșeala. Taxa de contestație va fi returnată, însă rezultatele originale nu vor fi modificate.

## **Articolul 10 - Ordinea intrării în competiție**

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

## **Articolul 11 – „Strigările”**

Pentru prima strigare, competitorii trebuie să se prezinte la locul special amenajat cu 40 de minute înaintea începerii probei, pentru verificarea vestimentației și a aparatelor (armelor). A doua strigare va fi efectuată cu 20 de minute înaintea probei. Strigarea finală are loc cu 10 minute înainte de începerea probei.

## **Articolul 12 - Protocolul**

În momentul în care competitorul este prezentat, acesta trebuie să salute arbitrul judecător cu palma și pumnul.



### **Articolul 13 - Cronometrarea**

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

### **Articolul 14 - Tabela de afișaj**

Rezultatele competitorilor vor fi afișate pe monitorul tablei de afișaj.

### **Articolul 15 - Eliminarea din concurs**

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

### **Articolul 16 - Testul antidoping**

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

### **Articolul 17 - Clasamentul**

#### **17.1 Clasamentul în proba individuală și în perechi**

Clasamentul va fi realizat în funcție de punctajul obținut de competitori. Sportivul cu cel mai mare punctaj va fi câștigătorul (locul 1), poziția a doua va fi ocupată de sportivul care a obținut al doilea punctaj din concurs ș.a.m.d.

#### **17.2 Clasamentul la individual compus**

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

#### **17.3 Clasamentul în probele în grup**

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

#### **17.4 Clasamentul echipelor**

Clasamentul echipelor va fi determinat de regulamentele specifice fiecărei competiții.

#### **17.5 Punctajul egal**

##### **17.5.1 Punctaj egal în proba individuală**

Atunci când în proba individuală mai mulți competitori obțin același punctaj, clasamentul se va decide în funcție de următoarele criterii:

**17.5.1.1** Competitorul care a efectuat mișcări cu un grad mai mare de dificultate va obține un loc mai bun în clasament;

**17.5.1.2** Dacă punctajul rămâne egal, câștigător va fi sportivul care a efectuat mai multe mișcări de dificultate;

**17.5.1.3** Dacă punctajul rămâne egal, câștigător va fi competitorul cu cel mai bun punctaj la dificultate;

**17.5.1.4** Dacă punctajul rămâne egal, câștigător va fi sportivul cu cel mai bun punctaj al demonstrației în ansamblu;

**17.5.1.5** Dacă punctajul rămâne egal, câștigător va fi competitorul cu cel mai bun punctaj dintre cele mai mici punctaje obținute la evaluarea demonstrației în ansamblu;

**17.5.1.6** Dacă punctajul rămâne egal, se va acorda aceeași poziție în clasament;

**17.5.1.7** În competițiile cu faze de calificare și finale, dacă punctajul total este egal, competitorul cu cel mai mare punctaj în faza de calificări va obține cea mai bună poziție în clasament. Dacă punctajul rămâne egal, clasamentul va fi determinat ca în cazurile de mai sus;

#### **17.5.2** Punctaj egal în proba individual compus

**17.5.2.1** Competitorul care s-a clasat pe primul loc în mai multe probe individuale va ocupa poziția superioară.

**17.5.2.2** Dacă punctajul se menține la egalitate, atunci competitorul care a obținut poziția a doua din clasament în mai multe probe individuale va fi următorul clasat.

**17.5.2.3** În cazul punctajului egal la toate probele individuale, se vor califica pe același loc mai mulți competitori.

#### **17.5.3** Punctaj egal în probele în grup și în perechi

Dacă se obține același punctaj în probele în grup și în perechi, clasamentul se va determina ca în cazurile (2) – (4) ale Articolului 17.5.1.

#### **17.5.4** Punctaj egal în probele de echipă

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

## **Articolul 18 - Solicitări pentru Recunoașterea și Notarea Mișcărilor Inovatoare**

### **18.1** Principiile mișcărilor inovatoare

Toate mișcărilor inovatoare trebuie să fie în conformitate cu caracteristicile specifice Wushu și cu principiile motrice, care necesită un nivel ridicat de pregătire fizică și abilități; gradul de dificultate trebuie să fie cel puțin unul de categoria B sau mai ridicat și nu trebuie să apară în Tabele Mișcărilor cu Grad de Dificultate și Valoare în Probele Opționale.

### **18.2** Proceduri de solicitare

**18.2.1** Fiecărei echipe i se permite să înainteze o solicitare (pentru Gradul de Dificultate al Mișcărilor Inovatoare) pentru fiecare demonstrație curentă.

**18.2.2** Solicitantul trebuie să completeze un Formular de Solicitare pentru „Evaluarea unei inovații aduse într-un Taolu opțional” și să dispună de o schemă tehnică și o casetă video cu mișcărilor competitorului. Solicitarea și materialele auxiliare trebuie trimise la Comitetul Tehnic IWUF cu cel puțin șaiszeci (60) de zile înainte de ceremonia de deschidere a competiției.

### **18.3** Comisia de Evaluare

Comisia de Evaluare va fi alcătuită din 5 – 7 experți Wushu desemnați de Comitetul Tehnic IWUF. Principala sa atribuție este de a examina Solicitarea pentru o Inovație Taolu înaintată de echipă.

### **18.4** Procedura de evaluare

Comisia de Evaluare va lua în considerație solicitarea referitoare la principiul inovator; este necesară o majoritate decizională pentru ca mișcarea să fie acceptată. Odată acceptată, mișcarea va fi denumită de către Comisie; se vor stabili atât gradul de dificultate al mișcării și punctajul alocat pentru execuția corectă, cât și punctele care vor fi deduse pentru greșeli de execuție. Comisia va informa solicitantul asupra deciziei luate. Dacă solicitarea este acceptată, Comisia va înainta un raport scris Comisiei de Apel și arbitrilor înaintea începerii competiției.

## **Articolul 19 - Alte reglementări ale competiției**

### **19.1** Solicitări pentru Înregistrarea Gradului de Dificultate

Fiecare competitor trebuie să selecteze pentru probele la care va participa mișcări cu diferite grade de dificultate în conformitate cu Regulamentele și Reglementările Competiției; Formularele de Înregistrare pentru „Gradul de dificultate și punctajul pentru Taolu opțional” vor fi completate pe Internet, contrasemnate de antrenorul echipei și înaintate Organizației Gazdă, cu cel puțin treizeci (30) de zile înaintea ceremoniei de deschidere a competiției.

## **19.2 Limitele de timp pentru competițiile Taolu**

**19.2.1** Changquan, Nanquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu, Gunshu, Nandao și Nangun – nu mai puțin de 1 minut și 20 de secunde; și nu mai puțin de 1 minut și 10 secunde pentru categoriile tineri și copii.

**19.2.2** Taijiquan opțional și probele de echipă – nu mai puțin de 3 – 4 minute; Taijiquan obligatoriu – nu mai puțin de 5 – 6 minute.

**19.2.3** Probele compuse – nu mai puțin de 50 de secunde.

**19.2.4** Probele pentru competiții vor începe și se vor termina în poziția „drepti”. Duilian-urile care încep în alergare trebuie notificate în prealabil arbitrului judecător.

## **19.3 Probele cu fond muzical**

Competițiile Taolu cu fond muzical (doar muzică instrumentală, nu vocală)

Competitorii trebuie să utilizeze muzică instrumentală și nu vocală pentru a însoți coregrafia Taolu în timpul execuției acesteia.

## **19.4 Codul vestimentar**

Toți oficialii vor purta uniforme IWUF Standard pentru Concurs, insigne cu emblema IWUF și legitimații de identitate și acreditare IWUF.

Toți competitorii vor purta costume IWUF Standard Taolu și numere de concurs pe toată perioada competiției.

## **19.5 Zona de concurs**

**19.5.1** Probele individuale se vor desfășura pe un covor cu dimensiunile de 14 m X 8 m, înconjurat de o zonă de siguranță de 2 m. Probele pe echipe se vor desfășura pe un covor cu dimensiunile de 16 m X 14 m, înconjurat de o zonă de siguranță de 1 m. Marginile covorului trebuie marcate cu o linie albă cu lățimea de 5 cm.

**19.5.2** Tavanul din zona covorului trebuie să fie înalt de cel puțin 8 m.

**19.5.3** Distanța dintre două covoare trebuie să fie de cel puțin 6 m.

**19.5.4** Sursa de lumină plasată vertical deasupra platformei și trebuie să fie peste 1500 lux, iar cea orizontală peste 800 lux.

## **19.6 Aparatele (arme) folosite în competiție**

**19.6.1** Toate aparatele (armele) trebuie să fie în conformitate cu cerințele specifice stabilite de Federația Internațională Wushu.

**19.6.2** Competitorii trebuie să țină armele în mâna stângă ridicată și vârful unui Jian sau Dao trebuie să atingă vârful urechii. Lungimea impusă a unui Gun nu trebuie să fie mai mică decât înălțimea performerului. Lungimea impusă a unui Qiang nu trebuie să

fie mai mică decât înălțimea la care performerul poate ridica mâna stângă cu degetele întinse.

### **19.7 Echipamentele de înregistrare a competiției**

În competițiile la scară largă, minimum de echipament necesar pentru înregistrarea competiției este:

- a) patru (4) camere video (cel puțin),
- b) trei (3) aparate video,
- c) trei (3) televizoare,
- d) un sistem computerizat de afișaj și un sistem de sonorizare performant.

## **CAPITOLUL III – CRITERII ȘI METODE DE PUNCTARE**

### **Articolul 20 - Criterii și metode de punctare pentru Taolu opțional**

#### **20.1 Metode de punctare**

**20.1.1** Punctajul total pentru fiecare probă este de zece (10) puncte care exclud punctele bonus pentru mișcările inovatoare și includ:

- 5 puncte pentru calitatea mișcărilor (abreviere: QM, quality of movements);
- 3 puncte pentru întreaga evoluție (abreviere: OP, overall performance);
- 2 puncte pentru mișcările de dificultate (abreviere: DD, difficulty degree) .

**20.1.2** Echipa de arbitri A – va evalua calitatea mișcărilor;

**20.1.3** Echipa de arbitri B – inclusiv un (1) arbitru judecător va evalua întreaga evoluție;

**20.1.4** Echipa de arbitri C – va evalua mișcările de dificultate.

#### **20.2 Criterii de punctare**

**20.2.1** Criterii de punctare pentru calitatea mișcărilor

Când un competitor comite o greșeală referitoare la mișcările standard, se va aplica o deducere de 0.1 la fiecare greșeală.(vezi tabelele 1-1, 1-2, 1-3 și 1-4).

**20.2.2** Criterii de punctare pentru întreaga evoluție

Nota pentru întreaga evoluție include și evaluarea coregrafiei Taolu-ului.

##### **20.2.2.1** Evaluarea notei

În ansamblu, competitorul trebuie să evolueze în deplină forță, îmbinând elemente line în momentele necesare. De asemenea, trebuie să aibă o bună coordonare între mâini și privire, între corp și picioare (și între armă și corp), să aibă schimbări de ritm, o abordare remarcabilă și sincronizare pe muzică.

În privința forței, armoniei, ritmului, stilului/abordării și muzicii, nota pentru întreaga evoluție se împarte pe trei nivele și nouă subnivele, și anume (vezi tabelul 1-5):

- 3.00 – 2.51 superior
- 2.50 – 1.91 mediu
- 1.90 – 1.01 inferior

#### **20.2.2.2 Deduceri pentru coregrafie**

Conform Capitolului 4 din anexe, 0.2 puncte se scad pentru lipsa fiecărei mișcări obligatorii din Taolu, și între 0.1 și 0.5 puncte pentru fiecare greșeală referitoare la structură, compoziție sau acompaniamentul muzical, variind în funcție de gravitatea greselii. (vezi tabelul 1-6)

#### **20.2.3 Criterii pentru evaluarea mișcărilor de dificultate**

##### **20.2.3.1 Mișcările de dificultate (1.4 puncte)**

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

##### **20.2.3.2 Conexiunile (0.6 puncte)**

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

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

##### **20.2.3.3 Bonus pentru mișcările de dificultate inovatoare**

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

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

## **Articolul 21 - Criterii și metode de punctaj pentru Taolu impus sau opțional (fără luarea în considerare a elementelor de dificultate)**

### **21.1 Metode de punctare**

**21.1.1** Juriul va fi compus din echipa de arbitri A(3), care va evalua calitatea mișcărilor, echipa de arbitri B(3), care va evalua întreaga evoluție și un arbitru judecător.

**21.1.2** Punctajul total pentru fiecare probă este de zece (10) puncte, din care 5 puncte pentru calitatea mișcării și 5 puncte pentru întreaga evoluție.

**21.1.3 Arbitrii din echipa A** vor depuncta în funcție de greșelile comise de competitor în timpul demonstrației.

**21.1.4** Arbitrii din echipa B, împreună cu arbitrul judecător, vor evalua și nota întreaga evoluție și vor deduce puncte pentru greșeli de coregrafie.

### **21.2 Criterii de punctare**

#### **21.2.1 Criterii de punctare pentru calitatea mișcărilor**

Când un competitor comite o greșeală sau o eroare, va fi depunctat cu 0,1 puncte; dacă aceeași eroare este repetată, competitorul va fi depunctat cu 0,1 – 0,3 puncte. (vezi tabelele 1-1, 1-2, 1-3, 1-4, 2-3 și 2-4).

#### **21.2.2 Criterii de notare pentru întreaga evoluție**

Acestea includ atât evaluarea întregii evoluții, cât și deducerile pentru greșelile coregrafice.

##### **21.2.2.1 Evaluarea notei**

În ansamblu, competitorul trebuie să evolueze în deplină forță, îmbinând elemente line în momentele necesare. De asemenea, trebuie să aibă o bună coordonare între mâini și privire, între corp și picioare (și între armă și corp), să aibă schimbări de ritm, o abordare remarcabilă și sincronizare pe muzică.

În privința forței, armoniei, ritmului, stilului/abordării și muzicii, nota pentru întreaga evoluție se împarte pe trei nivele și nouă subnivele, și anume (vezi tabelul 2-1):

- 5.00 – 4.21 superior
- 4.20 – 3.01 mediu

- 3.00 – 1.51 inferior

#### **21.2.2.2 Deduceri pentru coregrafie**

Conform Capitolului 4 din anexe, 0.2 puncte se scad pentru lipsa fiecărei mișcări obligatorii din Taolu, și între 0.1 și 0.5 puncte pentru fiecare greșeală referitoare la structură, compoziție sau acompaniamentul muzical, variind în funcție de gravitatea greselii. (vezi tabelul 2-2)

### **Articolul 22 - Sistemul zecimal de notare**

**22.1** Arbitrii din echipa A pot afișa note cu o singură zecimală.

**22.2** Arbitrii din echipa B și din echipa C pot afișa note cu două zecimale.

### **Articolul 23 - Metode pentru stabilirea punctajului**

#### **23.1** Proba opțională

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

##### **23.1.1** Stabilirea punctajului pentru calitatea mișcărilor

Arbitrii din echipa A vor depuncta în conformitate cu cerințele calității mișcărilor, precum și greșelile frecvente. Suma punctelor depunctate de doi din cei trei arbitri reprezintă punctele scăzute din punctele pentru calitatea mișcărilor.

##### **23.1.2** Stabilirea punctajului pentru evoluția în ansamblu

Trei arbitri din echipa B și arbitrul judecător vor da note. Media dintre cele două note de mijloc va reprezenta nota sportivului pentru întreaga evoluție. Greșelile coregrafice trebuie confirmate de toți cei patru arbitri simultan pentru a fi validate.

##### **23.1.3** Stabilirea punctajului pentru gradul de dificultate

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

#### **23.2** Probe fără mișcări cu grad de dificultate și cele impuse

##### **23.2.1** Stabilirea punctajului pentru calitatea mișcărilor

Arbitrii din echipa A vor depuncta în conformitate cu cerințele calității mișcărilor, precum și greșelile frecvente. Suma punctelor depunctate de doi din cei trei arbitri reprezintă punctele scăzute din punctele pentru calitatea mișcărilor.

##### **23.2.2** Stabilirea punctajului pentru evoluția în ansamblu



Trei arbitri din echipa B vor da note. Media dintre cele trei note va reprezenta nota sportivului pentru întreaga evoluție. Arbitrul judecător va deduce puncte pentru eventualele greșeli coregrafice.

## **Articolul 24 - Calcularea punctajului final**

### **24.1** Proba opțională

Punctajul final se obține prin scăderea punctelor depunctate de către Arbitrul Judecător din punctajul curent; sau prin adăugarea punctelor suplimentare obținute pentru mișcările inovatoare.

### **24.2** Probele fără mișcări cu grad de dificultate și cele impuse

Scorul final se obține prin scăderea punctelor depunctate de către Arbitrul Judecător din scorul curent.

## **Articolul 25 - Acordarea punctelor sau depunctarea realizată de Arbitrul judecător**

**25.1** Arbitrul judecător va acorda puncte suplimentare pentru mișcările inovatoare.

**25.2** Arbitrul judecător va depuncta pentru repetări sau pentru depășirea limitei de timp.

**25.2.1** Pentru Taijiquan, Taijijian și probele în grup, dacă timpul limită pentru demonstrație este depășit cu 0,1 – 5,0 secunde (inclusiv 5,0 secunde) sau demonstrația se încheie mai repede cu 0,1 – 5,0 secunde (inclusiv 5,0 secunde) decât timpul limită, depunctarea este de 0,1 puncte; pentru depășire cu 5,1 – 10 secunde (inclusiv 10 secunde) – depunctarea este de 0,2 puncte ș.a.m.d.

**25.2.2** Pentru Changquan, Nanquan, Jianshu (demonstrație cu sabia), Daoshu (demonstrație cu paloșul), Qiangshu (demonstrație cu sulița), Gunshu (demonstrație cu bastonul), Nandao, Nangun și probele de dublu, dacă timpul limită pentru demonstrație este depășit cu 0,1 – 2,0 secunde (inclusiv 2,0 secunde) sau demonstrația se încheie mai repede cu 0,1 – 2,0 secunde (inclusiv 2,0 secunde) decât timpul limită, depunctarea este de 0,1 puncte; pentru depășire cu 2,1 – 4,0 secunde (inclusiv 4,0 secunde) – depunctarea este de 0,2 puncte ș.a.m.d.

**25.3** În cazul unui arbitraj defectuos evident, arbitrul judecător are dreptul, cu acordul arbitrului șef, de a modifica nota, înaintea afișării ei.

**25.4** Competitorul a cărui demonstrație este întreruptă de situații neprevăzute poate repeta demonstrația cu permisiunea Arbitrului Judecător, fără depunctare.

**25.5** Competitorul care uită mișcările de rutină în timpul demonstrației sau distruge aparatul (arma) poate repeta demonstrația, dar va fi depunctat cu 1 punct. Atunci când un competitor nu poate continua demonstrația datorită accidentării, Arbitrul Judecător are dreptul de a opri demonstrația. Când sportivul este pregătit să repete demonstrația, se poate accepta ca acesta să continue competiția intrând în concurs ultimul. În acest caz, va fi depunctat cu 1 punct.

## **Articolul 26 - Metode de punctare fără sistem computerizat**

Dacă nu există sistem computerizat de punctare, punctarea se va face manual.

**26.1** Se adaugă unul sau doi secretari;

**26.2** Se adaugă un timekeeper;

**26.3** Se adaugă un crainic;

**26.4** Vezi capitolul „Diverse” pentru detalii.

## **Capitolul IV – Cerințe pentru Taolu opțional**

**Articolul 27** - Cerințe pentru Taolu opțional: Changquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu și Gunshu

**27.1** Changquan trebuie să conțină cel puțin trei tehnici de mână, și anume: pumn, palma și cârlig; trei poziții, și anume: Gongbu, Mabu și Xubu; trei tehnici de picioare, și anume: Tantui, Ce Chuaitui și Housaotui; și Dingzhou și Koutui Pingheng.

**27.2** Jianshu trebuie să conțină cel puțin trei poziții, și anume: Gongbu, Mabu și Xubu; o poziție de echilibru; și cele opt tehnici principale de mână sabiei, și anume: Cijian, Guajian, Liaojian, Dianjian, Pijian, Beng Jian, Jiejian, Jian Wanhua (obligatoriu cuprinzând Guajian din stânga și dreapta, urmat de Guajian din spate).

**27.3** Daoshu trebuie să conțină cel puțin trei poziții, și anume: Gongbu, Mabu și Xubu; și cele opt tehnici principale de mână paloșului, și anume: Zhadao, Chuantou, Guonao, Pidao, Zhandao, Guadao, Yundao, Beihua dao (obligatoriu cuprinzând un set complet de Chuantou și Guonao executate fără oprire).

**27.4** Qiangshu trebuie să conțină cel puțin trei poziții, și anume: Gongbu, Mabu și Xubu; și cele opt tehnici principale de mână sulitei, și anume: Lanqian, Naqiang, Zhaqiang, Chuanqiang, Bengqiang, Dianqiang, Wuhuaqiang, Tiaoba (obligatoriu cuprinzând trei seturi consecutive de Lanqian, Naqiang și Zhaqiang executate fără oprire).

**27.5** Gunshu trebuie să conțină cel puțin trei poziții, și anume: Gongbu, Mabu și Xubu; și cele opt tehnici principale de mână bastonului, și anume: Pinglunggun, Pigun, Yungun,

Benggun, Jiaogun, Chuogun, Diangun, Ti Liao Hua gun (obligatoriu cuprinzând trei seturi consecutive de executate Ti Liao Hua gun fără oprire).

**Articolul 28** - Cerinte pentru Taolu opțional: Taijiquan si Taijijian

**28.1** Taijiquan trebuie să conțină cel puțin două tehnici de picioare; trei poziții, și anume: Gongbu, Mabu și Xubu; și cele opt tehnici principale, și anume: Lanquewei, Yema fengzong, Louxi aobu, Yun Shou, Zuo you chuansuo, Yanshou Gongchui, Daojuanhong, Ban lan chui.

**28.2** Taijijian trebuie să conțină cel puțin trei poziții, și anume: Gongbu, Mabu și Xubu; și cele opt tehnici principale de mânăuirea sabiei, și anume: Cijian, Guajian, Liaojian, Dianjian, Pijian, Jiejian, Mojian, Jiaojian.

**Articolul 29** - Cerinte pentru Taolu opțional: Nanquan, Nandao si Nangun

**29.1** Nanquan trebuie să conțină ghiara de tigru(**Huzhao**); două tehnici principale de pumn, și anume: Guagaiquan, Paoquan; cinci poziții, și anume: Diebu, Qilinbu, Qilongbu, Mabu, Pubu, Gongbu; Hengdingtui și Gunqiao;

**29.2** Nandao trebuie să conțină cel puțin trei poziții, și anume: Gongbu, Xubu și Qilongbu; și cele opt tehnici principale de mânăuirea paloșului, și anume: Chuantou, Guonao, Pidao, Modao, Gedao, Jiedao, Saodao, Jianqan guadao.

**29.3** Nangun trebuie să conțină cel puțin trei poziții, și anume: Gongbu, Xubu și Qilongbu; și cele opt tehnici principale de mânăuirea bastonului, și anume: Pigun, Benggun, Jiaogun, Gunyagun, Gegun, Jigun, Dinggun, Paogun.

## CAPITOLUL IV – EVALUAREA PROBELOR OPȚIONALE

### Secțiunea 1 – Evaluarea calității mișcărilor

**1.1** Criteriile de deducere pentru greșeli în mișcărilor standard făcute în probele opționale

**1.1.1** Criteriile de deducere pentru greșeli în mișcărilor standard făcute în probele opționale de Chanquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu și Gunshu (Tabelul 1-1).

**1.1.2** Criteriile de deducere pentru greșeli în mișcărilor standard făcute în probele opționale de Taijiquan și Taijijian (Tabelul 1-2).

**1.1.3** Criteriile de deducere pentru greșeli în mișcărilor standard făcute în probele opționale de Nanquan, Nandao și Nangun (Tabelul 1-3).

**1.2** Alte greșeli și criteriile de deducere pentru probele impuse și probele opționale fără mișcări de dificultate (Tabelul 1-4).

### Secțiunea 2 – Evaluarea întregii evoluții

**2.1** Criterii de notare și evaluare a întregii evoluții și deducerile pentru greșelile coregrafice în probele opționale (Tabelele 1-5 și 1-6).

**2.2.** Coduri pentru mișcărilor principale în probele opționale (Tabelul 1-7).

### Secțiunea 3 – Evaluarea mișcărilor de dificultate

**3.1** Coduri pentru mișcărilor de dificultate în probele opționale

**3.1.1** Coduri pentru poziții de echilibru și tehnici de picioare (Tabelul 1-8)

**3.1.2** Coduri pentru sărituri și rostogoliri (Tabelul 1-9)

**3.1.3** Coduri pentru conexiuni și mișcărilor de aruncare și prindere a armelor (Tabelul 1-10)

**3.2** Determinarea gradelor și valorilor mișcărilor de dificultate în probele opționale

**3.2.1** Determinarea gradelor și valorilor mișcărilor de dificultate în probele opționale de Chanquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu și Gunshu (Tabelul 1-11).

**3.2.2** Determinarea gradelor și valorilor mișcărilor de dificultate în probele opționale de Taijiquan și Taijijian (Tabelul 1-12).

**3.2.3** Determinarea gradelor și valorilor mișcărilor de dificultate în probele opționale de Nanquan, Nandao și Nangun (Tabelul 1-13).

**3.3** Descrierea mișcărilor de dificultate care nu sunt în conformitate cu regulile în probele opționale

**3.3.1** Descrierea mișcărilor de dificultate care nu sunt în conformitate cu regulile în probele opționale de Chanquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu și Gunshu (Tabelul 1-14).

**3.2.2** Descrierea mișcărilor de dificultate care nu sunt în conformitate cu regulile în probele opționale de Taijiquan și Taijijian (Tabelul 1-15).

**3.2.3** Descrierea mișcărilor de dificultate care nu sunt în conformitate cu regulile în probele opționale de Nanquan, Nandao și Nangun (Tabelul 1-16).

## **CAPITOLUL V – EVALUAREA PROBELOR IMPUSE ȘI A PROBELOR OPȚIONALE FĂRĂ MIȘCĂRI DE DIFICULTATE**

### **Secțiunea 1 – Evaluarea calității mișcărilor**

**1.1** Criteriile de deducere pentru greșeli în mișcărilor standard făcute în probele impuse și probele opționale fără mișcări de dificultate

**1.1.1** Criteriile de deducere pentru greșeli în mișcărilor standard făcute în probele impuse și probele opționale fără mișcări de dificultate de Chanquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu și Gunshu (Tabelul 1-1).

**1.1.2** Criteriile de deducere pentru greșeli în mișcărilor standard făcute în probele impuse și probele opționale fără mișcări de dificultate de Taijiquan și Taijijian (Tabelul 1-2).

**1.1.3** Criteriile de deducere pentru greșeli în mișcărilor standard făcute în probele impuse și probele opționale fără mișcări de dificultate de Nanquan, Nandao și Nangun (Tabelul 1-3).

**1.2** Alte greșeli și criteriile de deducere pentru probele impuse și probele opționale fără mișcări de dificultate (Tabelul 1-4).

### **Secțiunea 2 – Evaluarea întregii evoluții**

**2.1** Criterii de notare și evaluare a întregii evoluții și deducerile pentru greșelile coregrafice în probele impuse și probele opționale fără mișcări de dificultate (Tabelul 2-1).

**2.2.** Criterii de deducere pentru greșeli în coregrafie și muzică pentru întreaga evoluție în probele impuse și probele opționale fără mișcări de dificultate (Tabelul 2-2).

### **Secțiunea 3 – Evaluarea probelor în doi (Duilian)**

Criterii de deducere pentru greșeli ale calității mișcărilor și alte aspecte ale Duilian (Tabelul 2-3)

### **Secțiunea 4 – Evaluarea probelor de grup (Jiti)**

Criterii de deducere pentru greșeli ale calității mișcărilor și alte aspecte ale Jiti (Tabelul 2-4)

## CAPITOLUL IV – EVALUAREA PROBELOR OPȚIONALE

### Secțiunea 1 – Evaluarea calității mișcărilor

#### 1.1 Criteriile de deducere pentru greșeli în mișcările standard făcute în probele opționale

##### 1.1.1 Criteriile de deducere pentru greșeli în mișcările standard făcute în probele opționale de Chanquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu și Gunshu (Tabelul 1-1).

Tip	Miscarea	Greseli	Nr	Cod
Pozitii de echilibru	Aducerea piciorului la nivelul capului si mentinerea lui in pozitie de echilibru cu calcaiul sus	Piciorul de sprijin este indoit Piciorul ridicat este indoit	1	10
	Lovitura in spate cu mentinerea piciorului	Piciorul de sprijin este indoit Trunchiul se apleaca inainte peste 45°		11
	Yangshen Pingheng YSPH Cumpana in spate	Piciorul ridicat este sub nivelul orizontal		12
	Shizi Pingheng SZPH Cumpana in fata cu bratele intinse in lateral	Trunchiul este sub nivelul orizontal		13
	Pozitie de echilibru cu picioarele incrucisate	Coapsa piciorului de sprijin nu este in zona nivelului orizontal		14
Tehnica de picioare	Qiansaotui QST Secerare in fata	Coapsa piciorului de sprijin este deasupra nivelului orizontal Talpa piciorului maturat paraseste carpeta Piciorul maturat este indoit	2	20
	Huosaotui HST Secerare in spate	Talpa piciorului maturat paraseste carpeta Piciorul maturat este indoit		21
	Diecha DC Aterizare in spagat	Talpa piciorului din fata paraseste carpeta Picioarele nu sunt aliniat		22
	Tantui TK Lovitura plesnita Chuitui CT Lovitura laterala cu talpa	Piciorul care loveste nu este extins complet dupa armare		23
Sarituri	Tengkong Feijiao TKFJ Xuanfengjiao XFJ si Tengkong Bailian TKBL Lovitura in zbor, saritura vartej si saritura lotus	Piciorul care loveste este sub nivelul umarului Bataia lipseste	3	30
	Tengkongjiantan TKJT Lovitura plesnita in zbor	Piciorul care loveste nu este complet extins in timpul loviturii plesnite Piciorul care loveste este sub nivelul orizontal		31
	Tengkong Zhengtitui TKZTT Lovitura dreapta in zbor	Piciorul atarnat este indoit		32

	Cekongfan CKF, CKF 360° Roata fara maini si roata fara maini cu rasucire completa	Picioarele sunt indoite evident		33
	Xuanzi XZ, Xuanzi Zhuanti XZZT Uraganul si uraganul cu rasucire completa	Trunchiul este mai sus de 45° la roata fara maini cu rasucire Picioarele sunt indoite evident in timpul rasucirii in zbor		34
Pozitii	Gongbu GB Poziția arcașului	Proiecția genunchiului piciorului din fata nu este perpendiculara pe sol Coapsa piciorului din fata nu e paralela cu solul Calcaiul piciorului din spate paraseste carpeta Degetele piciorului din spate nu sunt orientate in interior	5	50
	Mabu MB Poziția călărețului	Trunchiul este aplecat in fata evident Coapsele nu sunt paralele cu solul Picioarele nu sunt departate suficient Calcaiele parasesc carpeta Varfurile sunt orientate catre exterior		51
	Xubu XB Pasul gol	Calcaiul piciorului din spate paraseste carpeta Coapsa piciorului indoit nu este paralela cu solul		52
Arme	Guajian GJ, Liaojian LJ Blocaj la nivel superior cu sabia și lovitură ascendentă cu sabia	Incheietura dreapta, rigida	6	60
	Wojian WJ Mentinerea sabiei	Degetul din fata atinge lama sabiei		61
	Chantou CT, Guonao GN Învăluirea capului cu paloșul	Palosul este prea departat de corp		62
	Lanqiang LQ, Naqiang NQ Parare in exterior si interior	Capul sulitei nu executa miscari circulare		63
	Zhaqiang ZQ Atac cu sulita	Mana din spate se afla pe coada sulitei		64
	Liwu Huaqiang LWHQ, Liwu Huagung LWHG, Shuangshou Tiliao Huagun SSTLHG Figura 8 verticala cu sulita sau bastonul si uppercut cu ambele maini	Lipsa cercurilor verticale		65
	Aruncarea si prinderea armei	Prinderea armei cu bratele incrucisate Ratarea prinderii armei cu o singura mana		66

- Note:
1. 0.10 puncte deducere pentru mai multe greseli in aceeasi miscare.
  2. 0.10 puncte deducere pentru mai multe greseli de manuirea armei in acelasi set de miscari.
  3. O pozitie de echilibru trebuie mentinuta cel putin 2 secunde.
  4. "Picioarul indoit evident" se refera la o indoire a genunchiului peste 135° (masurate pe sub genunchi).
  5. "Trunchiul este aplecat in fata evident" se refera la aplecare peste 45° in pozitia nemiscata.
  6. "Picioarele nu sunt departate suficient" se refera la distanta dintre picioare ca fiind mai mica decat latimea umerilor.

**1.1.2** Criteriile de deducere pentru greșeli în mișcările standard făcute în probele opționale de Taijiquan și Taijijian (Tabelul 1-2).

Tip	Miscarea	Greseli	Nr	Cod
Pozitii de echilibru	Pozitie de echilibru joasa cu piciorul intins inainte	Picioarul intins este mai jos de nivelul orizontal	1	15
	Pozitie de echilibru joasa cu piciorul inserat prin spate	Talpa piciorului inserat atinge carpeta		16
	Impungere cu piciorul in pozitia joasa a corpului	Calcaiul piciorului de sprijin paraseste carepta Picioarul impins e indoit Varful piciorului nu este orientat in exterior		17
	Cechuai Pingheng CCPH Lovitura laterala cu talpa in pozitie de echilibru	Picioarul care loveste nu este retras intins		18
Tehnica de picioare	Fenjiao FJ, Dengjiao DJ Lovitura cu varful si lovitura cu calcaiul	Picioarul ridicat este sub nivelul orizontal Picioarul ridicat nu este drept	2	24
	Bailianjiao BLJ Lovitura lotusului	Picioarul care loveste este indoit in timpul plesnirii Bataia lipseste		25
	Paijiao PJ Lovitura mangaiata	Picioarul care loveste este indoit in timpul plesnirii Bataia lipseste		26
	Quedilong QDL Scufundarea dragonului in pamant	Talpa piciorului din fata atinge carpeta cand este intors spre interior Unghiul dintre picioare este mai r smaller than 45°		27
Sarituri	Tengkong Feijiao TKFJ Xuanfengjiao XFJ si Tengkong Bailian TKBL Lovitura in zbor, saritura vartej si saritura lotus	Picioarul care loveste este sub nivelul umarului Bataia lipseste	3	30
	Tengkong Zhengtitui TKZTT Lovitura dreapta in zbor	Picioarul atarnat este indoit		32



Pozitii	Gongbu GB Poziția arcașului	Proiecția genunchiului piciorului din față nu este perpendiculară pe sol Calcaiul piciorului din spate parasește carpeta	5	50
	Pubu PB Pasul ghemuit	Piciorul din spate nu e îndoit complet Piciorul din față este îndoit Talpa piciorului din față nu e orientată spre interior și nu e în totalitate pe sol		53
Pasi	Shangbu SB Pasire înainte Tuibu TB Pasire de retragere Jinbu JB Deplasare înainte Genbu GB Pas adăugat Cexingbu CXB Pasire laterala	Tarsairea picioarelor (cu excepția mișcărilor speciale) Centrul de greutate se mișcă în timpul deplasării sus/jos Piciorul este ridicat prea sus		54
Arme	Guajian GJ, Liaojian LJ Blocaj la nivel superior cu sabia și lovitură ascendentă cu sabia	Incheietura dreaptă, rigidă	6	60
	Wojian WJ Mentținerea sabiei	Degetul din față atinge lama sabiei		61

- Note: 1. 0.10 puncte deducere pentru mai multe greseli în aceeași mișcare.  
2. 0.10 puncte deducere pentru mai multe greseli de manuirea armei în același set de mișcări.

**1.1.3** Criteriile de deducere pentru greșeli în mișcărilor standard făcute în probele opționale de Nanquan, Nandao și Nangun (Tabelul 1-3).

Tip	Miscarea	Greseli	Nr	Cod
Tehnica de picioare	Qiansaotui QST Secerare în față	Coapsa piciorului de sprijin este deasupra nivelului orizontal Talpa piciorului maturat parasește carpeta Piciorul maturat este îndoit	2	20
	Hengdingtui HDT Lovitura orizontală cu unghia	Piciorul care lovește nu este retras drept după lovitură Lovitura cu unghia cu atinge partea opusă		28
Sarituri	Tengkong Feijiao TKFJ Xuanfengjiao XFJ și Tengkong Waibaitui TKWBT Lovitura în zbor, saritura vartej și saritura în exterior	Piciorul care lovește este sub nivelul umărului Bataia lipsește	3	30

Rostogoliri	Tengkong Pantui Ce Pu 360 <sup>0</sup> TKPTCP Ridicare la 360 <sup>0</sup> din săritură și aterizare în lateral	Piciorul care lovește este sub nivelul capului	4	40
	Liyu Dating LYDTZL Săritura crabului	Ridicare cu ajutorul mâinilor		41
	Tengkong shuang Cechuai TKSCC Lovitură dublă laterală în săritură	Picioarele care lovesc nu sunt apropiate sau îndoite		42
Pozitii	Gongbu GB Bow stance	Piciorul din fata nu este indoit suficient Calcaiul piciorului din spate paras carpeta	5	50
	Mabu MB Poziția călărețului	Trunchiul este aplecat in fata evident Coapsele nu sunt paralele cu solul sau sunt prea jos Picioarele nu sunt departate suficient Calcaiele parasesc carpeta Varfurile sunt orientate catre exterior		51
	Xubu XB Pasul gol	Calcaiul piciorului din spate paraseste carpeta Coapsa piciorului indoit nu este paralela cu solul		52
	Pubu PB Pasul ghemuit	Piciorul din spate nu e indoit complet Piciorul din fata este indoit Talpa piciorului din fata nu e orientata spre interior si nu e in totalitate pe sol		53
	Diebu DDB Poziția fluturelui	Partea interioara a gambei piciorului ingenunchiat nu atinge carpeta Partea interioara a calcaiului piciorului ingenunchiat nu atinge carpeta		55
	Guibu GB Poziția cu genunchiul indoit			56
	Qilongbu QLB Poziția “calarind dragonul”		57	
Arme	Chantou CT, Guonao GN Învăluirea capului cu paloșul	Palosul este prea departat de corp	6	62

Dinggun DG Împingerea bastonului	Capătul bastonului nu este pe sol Vârful bastonului este mai jos de nivelul capului		67
-------------------------------------	--	--	----

- Note:
1. 0.10 puncte deducere pentru mai multe greseli in aceeași mișcare.
  2. 0.10 puncte deducere pentru mai multe greseli de manuirea armei in același set de mișcări.

**1.2** Alte greșeli și criteriile de deducere pentru probele impuse și probele opționale fără mișcări de dificultate (Tabelul 1-4).

Tip	Greseala frecventa	Depunctare	Cod
Pierderea echilibrului	Dezechilibru în poziții fixe	0,1	70
	Sprijin suplimentar	0,2	71
	Sportivul cade pe suprafața de concurs	0,3	72
Greseli privind armele, costumul și accesoriile	Lama iese din maner, arma atinge corpul, carpeta sau se deformează	0,1	73
	Arma se rupe	0,2	74
	Arma cade pe carpetă	0,3	75
	Deteriorarea costumului, accesoriilor sau ciucurelui, pierderea pantofului	0,1	76
Alte greseli	Mentineră mai puțin de 2 sec a unei poziții fixe	0,1	77
	Orice parte a corpului atinge carpetă în afara suprafeței de concurs	0,1	78
	Sportivul uita o mișcare	0,1	79

Note :

1. Termenul “dezechilibru” se referă la trunchiul care se mișcă în două direcții opuse în timpul unei poziții fixe cu suport pe unul sau ambele picioare.
2. Termenul “sprijin suplimentar” implică acela din timpul pierderii echilibrului, când mâna, cotul, genunchiul, capul, antebrațul sau piciorul care nu este de sprijin atinge carpetă sau se sprijină de ea cu ajutorul armei.
3. Termenul “cădere” se referă la ambele mâini, umerii, trunchiul sau fesierul ating carpetă în timpul evoluției.
4. Durata unei poziții de echilibru se calculează odată cu începutul poziției statice.
5. Arma care atinge carpetă în afara suprafeței de concurs sau orice parte a corpului care iese în plan spațial din carpetă, nu este considerată ieșire din suprafața competițională.
6. Toate deducerile sunt de 0.1, dacă nu este specificat altceva.
7. Când se produc două sau mai multe greșeli în aceeași mișcare pe parcursul Taolu-ului, deducerile se însumează.

## Secțiunea 2 – Evaluarea întregii evoluții

**2.1** Criterii de notare și evaluare a întregii evoluții și deducerile pentru greșelile coregrafice în probele opționale (Tabelele 1-5 și 1-6).

NIVEL	GRADE	PUNCTE	CRITERII
“SUPERIOR”	①级	3.00--2.91	“Superior” pentru mișcări și tehnici corecte, întreaga forță așezată în punctele cheie, armonizare între mâini și privire, între corp și pași, și între corp și armă; pentru schimbări de ritm și abordare remarcabilă; și pentru sincronizare pe muzică
	②级	2.90--2.71	
	③级	2.70--2.51	
“MEDIU”	④级	2.50--2.31	“Mediu” pentru cele menționate mai sus, executate acceptabil
	⑤级	2.30--2.11	
	⑥级	2.10--1.91	
“INFERIOR”	⑦级	1.90--1.61	“Inferior” pentru lipsa elementelor prezentate mai sus
	⑧级	1.60--1.31	
	⑨级	1.30--1.01	
Coregrafie	Cod	Greșeli	
Conținut	01-08 86-88	Deducere de 0.2 puncte pentru lipsa unei mișcări în probele opționale	
Structura Compoziție	81	Pauză mai mult de trei secunde într-o poziție statică (cu excepția pozițiilor de echilibru), sau pauză înaintea mișcărilor de dificultate în taijiqian și taijijian	
	82	Pauză nemetodică	
	83	Neutilizarea unuia dintre cele patru colțuri ale suprafeței de concurs sau a centrului acesteia	
Music	84	Deducere de 0.3 puncte pentru voce în muzică	
	85	Deducere de 0.5 puncte pentru lipsa muzicii, conform regulamentului	

Notă: Toate deducerile sunt de 0.1, dacă nu este specificat altceva.

## 2.2. Coduri pentru mișcările principale în probele opționale (Tabelul 1-7).

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

### Secțiunea 3 – Evaluarea mișcărilor de dificultate

#### 3.1 Coduri pentru mișcările de dificultate în probele opționale

##### 3.1.1 Coduri pentru poziții de echilibru și tehnici de picioare (Tabelul 1-8)

Tip	Cod I	Poziția corpului	Cod II	Mișcarea picioarelor	Cod III	Cod IV	
Poziții de echilibru	1	Vertical	1	Mișcare	1	Clasa A	0
		Culcat pe spate	2	Lovitură	2	Clasa B	1
Tehnici de picioare	2	Întins	3	Control	3+	Clasa C	2
		Ghemuit	4	Secerare	4		

##### 3.1.2 Coduri pentru sărituri și rostogoliri (Tabelul 1-9)

Tip	Cod I	Poziția corpului	Cod II	Direcția picioarelor	Cod III	Cod IV	
Sărituri Rostogoliri	3	Drept	1	Niciuna	1	Clasa A	0
		Răsucire	2	Lovitura în sus	2	Clasa B	1
		Tumba (peste cap)	3	Interior, stânga	3	Clasa C	2
	4	Rulare	4	Exterior, dreapta	4		
		Roata	5	Înainte	5		
		Fluture (uragan)	6	Înapoi	6		
				În jos	7		

##### 3.1.3 Coduri pentru conexiuni și mișcările de aruncare și prindere a armelor (Tabelul

Pubu	Mabu	Diebu	Tixiduli	Dieshucha	Quedilong	Zuopan	Gongbu	Aterizare pe un singur picior	+ Prindere
+0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9

1-10)

### 3.2 Determinarea gradelor și valorilor mișcărilor de dificultate în probele opționale

#### 3.2.1 Determinarea gradelor și valorilor mișcărilor de dificultate în probele opționale de Chanquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu și Gunshu (Tabelul 1-11).

Mișcarea de dificultate					Conexiunea				
Tip	Grad	Valoare	Conținut	Cod	Tip	Grad	Valoare	Conținut	Cod
Poziții de echilibru	A	0.2	Aducerea piciorului la nivelul capului și mentinerea lui în poziție de echilibru cu calciul sus	111A	Între dinamic și static	A	0.1	Xuanfengjiao XFJ360° + Mabu	323A + 1A
			Lovitura în lateral cu mentinerea piciorului	112A				Tengkong BailianTKBL 360° + Mabu	324A + 1A
			Yangshen Pingheng YSPH Cumpana în spate	123A				Xuanfengjiao XFJ360° + Diesucha	323A + 4A
	B	0.3	Shizi Pingheng SZPH Cumpana în fata cu bratele întinse în lateral	133B				Xuanzi Zhuuanti XZZT + Diesucha	353B + 4A
C			0.4	Lovitura în spate cu mentinerea piciorului				112C	Tengkong BailianTKBL 360° + Diesucha
	Tehnici de picioare	A		0.2				Secerare în față 540°	244A
B		0.3	Secerare în față 900°	244B				Xuanfengjiao XFJ360° + Zuopan	323A + 6A
Sărituri	A	0.2	Xuanfengjiao XFJ360°	323A				Tengkong BailianTKBL 360° + Zuopan	324A + 6A
			Xuanzi XZ	333A				Xuanzi XZ + Zuopan	333A + 6A
			Tengkong BailianTKBL 360°	324A				Tengkong Feijiao TKFJ + Zuopan	312A + 6A

		CeKongfan CKF	335A				Secerare în față 540° + Zuopan	244A + 6A
		Tengkong Feijiao TKFJ	312A				Tengkong BailianTKBL 360° + Gongbu	324A + 7A
		Xuanfengjiao XFJ540°	323B	Între aruncare și prindere a armei			Aruncare și rostogolire + prindere armă	445A + 8A
		Xuanzi Zhuanzi XZZT	353B	Între mișcări de dificultate			Aruncare + Tengkong Feijiao TKFJ + prindere	312A + 8A
		Tengkong BailianTKBL 540°	324B	Între dinamic și static	B	0.15	Tengkong Feijiao TKFJ + CeKongfan CKF (un pas)	312A+335A(B)
		CeKongfan CKF 360°	355B				Xuanfengjiao XFJ540° + Mabu	323B + 1B
		Tengkong Zhenghitui TKSTT	312B				Tengkong BailianTKBL 540° + Mabu	324B + 1B
		Aerial CeKongfan CKF 720°	355C	Între aruncare și prindere a armei	C	0.20	Xuanfengjiao XFJ360° + Tixiduli	323A + 3B
		Xuanfengjiao	323C				Tengkong BailianTKBL 360° + Tixiduli	324A + 3B
				Între mișcări de dificultate	C	0.20	Xuanfengjiao XFJ540° + Diesucha	323B + 4B
							Aruncare+ Xuanfengjiao XFJ360°+prindere	323A + 8B
				Între mișcări de dificultate	C	0.20	Aruncare+ Tengkong BailianTKBL 360°+prindere	324A + 8B
							Xuanzi Zhuanzi XZZT + Xuanfengjiao XFJ720 (4 pași)	353B+323C(C)
				Între mișcări de dificultate	C	0.20	Xuanfengjiao XFJ720°+Mabu	323C + 1C
							Xuanfengjiao XFJ540°+Tixiduli	323B + 3C



			XFJ720°		Între dinamic și static			Tengkong BailianTKBL 540° + Tixiduli	324B + 3C
			Xuanzi Zhuanzi XZZT 720°	353C				Tengkong BailianTKBL 720° + Mabū	324C + 1D
			Tengkong BailianTKBL 720°	324C	Între dinamic și static	D	0.25	Xuanfengjiao XFJ720°+Diesucha	323C + 4D
								Xuanzi Zhuanzi XZZT 720°+diesucha	353C + 4D

**Note:**

1. Pentru mișcările de dificultate trebuie avut în vedere numărul de pași permis;
2. Conexiunea între dinamic și static trebuie să se termine într-o poziție nemișcată;
3. Lovitura 312B trebuie făcută de piciorul de decolare. Aterizarea după 323B trebuie să fie urmată de Diesucha, Mabū sau Tixiduli; 324B de Mabū sau Tixiduli; 353C de Diesucha; 323C de Mabū și 324C de Mabū sau Diesucha;
4. Aterizarea după 353B+323C este în Mabū sau în Diesucha; pentru 323A+353C – Diesucha.
5. În Taolu se poate utiliza o singură dată aruncarea și prinderea armei.

**3.2.2** Determinarea gradelor și valorilor mișcărilor de dificultate în probele opționale de Taijiquan și Taijijian (Tabelul 1-12).

Mișcarea de dificultate					Conexiunea				
Tip	Grad	Tip	Grad	Tip	Grad	Tip	Value	Contents	Code
Poziții de echilibru	A	0.2	Poziție de echilibru joasă cu piciorul întins înainte	143A	Între mișcări de dificultate	A	0.1	Tengkong Feijiao TKFJ + Tengkong BailianTKBL 360° (fără pași)	312A+324B(A)
			Impungere cu piciorul în poziția joasă a corpului	142A				Xuanfengjiao XFJ360° + aterizare pe un picior	323B + <u>9A</u>

			Cechuai Pingh Lovitura laterala talpa pozie echilibru	cu in de 132A				Tengkong BailianTKBL 360° + aterizare pe un picior	324B + <u>9A</u>
	B	0.3	Pozitie echilibru joasa piciorul inserat prin spate	de cu 143B				Tengkong Fejjiao TKFJ + aterizare pe un picior	312A + <u>9A</u>
	C	0.4	Ridicarea piciorului prin lateral si menținere cu călcâiul sus	113C				Impungere cu piciorul in pozitia joasa a corpului + Tixiduli	142A + 3A
Tehnici de picioare	A	0.2	Fenjiao FJ, Dengjiao DJ	212A				Pozitie de echilibru joasa cu piciorul intins inainte + Tixiduli	143A + 3A
Sărituri	A	0.2	Tengkong Fejjiao TKFJ	312A				Tengkong Fejjiao TKFJ + Tengkong BailianTKBL 540° (fără pași)	312A+324C(B)
	B	0.3	Tengkong Zhenghitui TKSTT	312B				Tengkong Zhenghitui TKSTT + aterizare pe un picior	312B + <u>9B</u>
			Tengkong Fejjiao TKFJ 180°	322B				Tengkong Fejjiao TKFJ 180° + Tixiduli	322B + 3B
			Xuanfengjiao XFJ360°	323B				Tengkong BailianTKBL 360° + Quedilong	324B + 5B
			Tengkong BailianTKBL 360°	324B				Pozitie de echilibru joasa cu piciorul inserat prin spate+ Tixiduli	143B + 3B

								Tengkong BailianTKBL 540°+ Quedilong	324C + 5C
	C	0.4	Xuanfengjiao XFJ540°	323C	Între dinamic și static	C	0.20	Xuanfengjiao XFJ360° + Tixiduli	323B + 3C
			Tengkong BailianTKBL 360° + Tixiduli	324B + 3C					
	D	0.25	Tengkong BailianTKBL 540°	324C	Între dinamic și static	D	0.25	Xuanfengjiao XFJ540° + Tixiduli	323C + 3D
			Tengkong BailianTKBL 540° + Tixiduli	324C + 3D					

- Note: 1. Un singur pas de elan este permis înaintea unei sărituri. Piciorul de decolare este piciorul cu care se lovește în 312B. Aterizarea Tixiduli trebuie în 322B, 323B și 323C, și Quedilong(cu piciorul stâng în față) în 324B și 324C.
2. Combinația 312A+324B sau 324C trebuie legată de Quedilong cu piciorul stâng în față.

**3.2.3** Determinarea gradelor si valorilor mișcărilor de dificultate în probele opționale de Nanquan, Nandao și Nangun (Tabelul 1-13).

Mișcarea de dificultate					Conexiunea				
Tip	Grad	Tip	Grad	Tip	Grad	Tip	Value	Contents	Code
Tehnici de picioare	A	0.2	Secerare în față 540°	244A	Între mișcări de dificultate	A	0.1	Xuanfengjiao XFJ360° + Tengkong Feijiao TKFJ (2 pași)	323A+312A(A)
	B	0.3	Secerare în față 900°	244B				Xuanfengjiao XFJ360° + Flic în spate cu un pas (2 pași)	323A+346B(A)
Sărituri	A	0.2	Xuanfengjiao XFJ360°	323A	Între dinamic și static	A	0.1	Tengkong Waibaitui 360°+Mabu	324A + 1A
			Tengkong Waibaitui 360°	324A				Xuanfengjiao XFJ360°+Diebu	323A + 2A
			Tengkong Feijiao TKFJ	312A				Tengkong Feijiao TKFJ+Tixiduli	312A + 3A

	B	0.3	Flic în spate de pe loc	346A	B	0.15	Xuanfengjiao XFJ360+ Fluture pe spate 360° cu un pas	323A+366C		
			Xuanfengjiao XFJ540°	323B			Xuanfengjiao XFJ540°+Mabu	323B + 1A		
			Tengkong Waibaitui 540°	324B			Flic în spate de pe loc+Diebu	346A + 2B		
			Flic în spate cu un pas	346B			Flic în spate cu un pas+Diebu	346B + 2B		
			Tengkong Feijiao TKFJ 180°	322B			Xuanfengjiao XFJ540°+Diebu	323B + 2B		
							Tengkong Feijiao TKFJ 180°+Tixiduli	322B + 3B		
	C	0.4	Xuanfengjiao XFJ720°	323C	Între dinamic și static	C	0.20	Xuanfengjiao XFJ360°+ Tixiduli	323A + 3C	
			Tengkong Waibaitui 720°	324C				Tengkong Waibaitui 360° + Tixiduli	324A + 3C	
			Fluture pe spate 360° cu un pas	366C				Fluture pe spate 360° cu un pas + Diebu	366C + 2C	
	Rostogoliri	A	0.2	Tengkong Pantui Ce Pu 360° TKPTCP	415A	Între dinamic și static	D	0.25	Xuanfengjiao XFJ720° + Mabu	323C + 1D
				Liyu Dating LYDTZL	423A				Tengkong Waibaitui 720° + Mabu	324A + 1D
		Săritura crabului		Tengkong shuang Cechuai TKSCC	447C				Tengkong shuang Cechuai TKSCC + Tixiduli	447C + 3D

Note:

1. Pentru mișcările de dificultate trebuie avut în vedere numărul de pași permis;
2. Diebu se folosește în 346°, 346B, 366C și 323B;
3. Tixiduli se folosește în 312°, 322B, 447C și 445 A;
4. Mabu se folosește în 324B, 323C și 324C;

5. Nu e nevoie de bataie în 324°, 324B și 324C;
6. Piciorul de decolare este piciorul cu care se lovește. Conexiunea între dinamic și static trebuie să se termine într-o poziție nemișcată;
7. 323°+312° + Tixiduli și 323°+346B+Diebu;

### 3.3 Descrierea mișcărilor de dificultate care nu sunt în conformitate cu regulile în probele opționale

#### 3.3.1 Descrierea mișcărilor de dificultate care nu sunt în conformitate cu regulile în probele opționale de Chanquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu și Gunshu (Tabelul 1-14).

Dificultate	Tip 类别	Continut	Greșeli
Mișcări de dificultate	Poziții de echilibru	Aducerea piciorului la nivelul capului si mentinerea lui in pozitie de echilibru cu calcaiul sus Lovituă laterală cu menținerea piciorului Shizi Pingheng SZPH Cumpana in fata cu bratele intinse in lateral	Piciorul ridicat nu este vertical
		Lovitura in spate cu mentinerea piciorului	Piciorul ridicat nu este vertical Piciorul care lovește nu este ținut din spatele umerilor
		Yangshen Pingheng YSPH Cumpana in spate	Trunchiul se apleaca inainte pest
	Tehnici de picioare	Zhishen Qiansao ZSQS Secerare în față 540° Zhishen Qiansao ZSQS Secerare în față 900°	Rotație incompletă
	Sărituri	Xuanfengjiao XFJ 360° saritura vartej cu rotație completă Xuanfengjiao XFJ 540° saritura vartej cu o rotație și jumătate Xuanfengjiao XFJ 720° saritura vartej cu două rotații complete	Elan mai mare de 4 pași Rotație incompletă Piciorul care lovește în interior n este ridicat suficient
		Xuanzi XZ, Cekongfan CKF Uragan si roata fără mâini	Elan mai mare de 4 pași Neexecutat în zbor
		Tengkong Bailian TKBL 360° saritura lotus cu rotație completă Tengkong Bailian TKBL 540° saritura lotus cu o rotație și jumătate Tengkong Bailian TKBL 720° saritura lotus cu două rotații complete	Elan mai mare de 4 pași Rotație incompletă Piciorul care lovește în exterior n este ridicat suficient

		<p>Xuanzi Zhuanti 360° XZZT Uragan cu rotație completă Xuanzi Zhuanti XZZT 720° Uragan cu două rotații complete Cekongfan Zhuanti CKFZT 360° Roata fără mâini cu rotație completă Cekongfan Zhuanti CKFZT 720° Roata fără mâini cu două rotații complete</p>	<p>Elan mai mare de 4 pași Rotație incompletă</p>
		<p>Tengkongfeijiao TKFJ Lovitura în zbor</p>	<p>Elan mai mare de 4 pași Neexecutat în zbor Piciorul plesnit nu este ridicat suficient</p>
		<p>Lovitura plesnita în zbor</p>	<p>Elan mai mare de 4 pași Neexecutat în zbor Vârful piciorului care lovește nu atinge fruntea</p>
Conexiuni	Între mișcări de dificultate	<p>Tengkong Feijiao TKFJ + Cekongfan CKF 720° (1 pas) Xuanfengjiao XFJ 360 + Xuanzi Zhuanti XZZT 720° (4 pași) Xuanzi Zhuanti XZZT 360° + Xuanfengjiao XFJ 720° (4 pași)</p>	<p>Elan mai mare de 1 sau 4 pași între sărituri Gradul de dificultate nu este com</p>
	Între dinamic și static	<p>Zhishenqiansao ZSQS + Zuopan ZP Xuanfengjiao 360° + Zuopan ZP Xuezi XZ + Zuopan ZP Tengkong Bailian TKBL + Zuopan ZP Tengkong Feijiao TKFJ + Zuopan ZP</p>	<p>Picioarele nu sunt încrucișate</p>
		<p>Xuanfengjiao XFJ 360 + Mabu Xuanfengjiao XFJ 540° + Mabu Xuanfengjiao XFJ 720 + Mabu Tengkong Bailian TKBL 360° + Mabu MB Tengkong Bailian TKBL 720° + Mabu MB Tengkong Bailian TKBL 360° + Gongbu MB</p>	<p>Aterizare alternativă Dezechilibru, sprijin suplimentar cădere pe carpeta</p>

		<p>Xuanfengjiao XFJ 360° + Dieshucha DSC</p> <p>Xuanfengjiao XFJ 540 + Dieshucha DSC</p> <p>Xuanfengjiao XFJ 720 + Dieshucha DSC</p> <p>Xuanzi Zhuanti XZZT 360°+ Dieshucha DSC</p> <p>Xuanzi Zhuanti XZZT 720°+ Dieshucha DSC</p> <p>Tengkong Bailian TKBL360° + Dieshucha DSC</p> <p>Cekongfan CKF + Dieshucha DSC</p>	<p>Aterizare alternativă</p> <p>Sprijin suplimentar sau cădere pe carpeta</p>
		<p>Xuanfengjiao XFJ 360 + Tixi Duli TXDL</p> <p>Xuanfengjiao XFJ 540 + Tixi Duli TXDL</p> <p>Tengkong Bailian TKBL 360 + Tixi Duli TXDL</p> <p>Tengkong Bailian TKBL 540 + Tixi Duli TXDL</p>	
	<p>Conexiuni cu arme (aruncare și prindere)</p>	<p>Pao + Qiangbei QB + Jie</p> <p>Pao + Tengkong Feijiao TKFJ 360° + Jie</p> <p>Pao + Xuanfengjiao XFJ 360° + Jie</p> <p>Pao + Tengkong Bailian TKBL 360°+ Jie</p>	<p>Săritura nu este în zbor</p> <p>Balansul piciorului incomplete</p> <p>Fesierul sau genunchii nu părăsesc carpeta după rostogolire</p> <p>Arma cade sau este prinsă doar de eșarfă/ciucure sau lamă</p>

Note:

- În săriturile cu rotație, pentru aterizările pe ambele picioare sau în Mabu sau Diesucha, calcularea gradului de rotație se face din unghiul format de linia dintre tălpi în momentul decolării cu aceea din momentul aterizării.
- În săriturile cu rotație, pentru aterizările pe un picior, calcularea gradului de rotație se face din unghiul format de linia imaginară dintre genunchi și vârf în momentul decolării cu aceea din momentul aterizării.

3. Pentru secerări, unghiul întregii rotații trebuie luat în considerare.
4. Pentru conexiunile între dinamic și static în 323A+353C și 353B+323C, primul pas de elan este acela imediat după prima aterizare pe ambele picioare, iar în cazul 312A+335° de la primul pas de elan după aterizarea primului element.
5. Elementul de dificultate nu va fi validat dacă pentru a-l face se folosește sprijinul suplimentar al armei pe covor.
6. Pozițiile de echilibru și conexiunile între dynamic și static trebuie să se sfârșească într-o poziție nemișcată.

**3.2.2** Descrierea mișcărilor de dificultate care nu sunt în conformitate cu regulile în probele opționale de Taijiquan și Taijijian (Tabelul 1-15).

Dificultate	级别类	Continut	Greșeli
Mișcări de dificultate	Poziții de echilibru	Pozitie de echilibru joasa cu piciorul intins inainte Pozitie de echilibru joasa cu piciorul inserat prin spate	Coapsa piciorului de sprijin este deasupra nivelului Mâna pe piciorul de sprijin
		Impungere cu piciorul in pozitia joasa a corpului	Coapsa piciorului de sprijin este deasupra nivelului Piciorul care lovește atinge carpeta
		Lovitura laterala cu talpa in pozitie de echilibru	Piciorul care lovește este sub nivelul umărului Trunchiul se apleaca peste 45°
		Ridicarea piciorului prin lateral cu călcâiul sus	Piciorul ridicat nu este vertical Trunchiul se apleaca într-o parte peste 45°
	Tehnici de picioare	Fenjiao FJ Lovitura cu varful Dengjiao DJ lovitura cu calcaiul	Călcâiul piciorului ridicat este sub nivelul umărului
	Saritur i	Xuanfengjiao XFJ360° Xuanfengjiao XFJ 540°	Mai mult de un pas de elan Rotație incompletă Piciorul care lovește în interior este sub nivelul orizontal
		Tengkong Bailian TKBL 360° Tengkong Bailian TKBL 540°	Mai mult de un pas de elan Incomplete rotation Piciorul care lovește în exterior este sub nivelul orizontal
		Tengkong Feijiao TKFJ	Mai mult de un pas de elan Neexecutat în zbor
		Tengkong Zhengtitui TKZTT	Mai mult de un pas de elan Vârful piciorului care lovește nu atinge fruntea



		Tengkong Feijiao Xiangnei Zhuanti 180°TKFJXNZT 180°	Mai mult de un pas de elan Rotație incompletă
Conexiuni	Între mișcări de dificultate	Tengkong Feijiao TKFJ + Tengkong Bailian TKBL 360° (fără elan) Tengkong Feijiao TKFJ + Tengkong TKBL 540° (fără elan)	Pași de elan între sărituri Element incomplet
	Între dinamic și static	Tengkong Feijiao TKFJ + Qitiaojiao Luodi QTJLD (aterizare pe același picior)  Xuanfengjiao XFJ 360°+ Qitiaojiao Luodi QTJLD  Tengkong Bailian TKBL 360°+ Qitiaojiao Luodi QTJLD  Tengkong Zhengtitui TKZTT + Qitiaojiao Luodi QTJLD	Aterizarea nu se face doar pe piciorul plesnit Dezechilibru
		Tengkong Feijiao TKFJ + Tixi Duli TXDL  Tengkong Feijiao Xiangnei Zhuanti 180°TKFJXNZT 180°+ Tixi Duli TXDL  Xuanfengjiao XFJ 360° + Tixi Duli TXDL  Xuanfengjiao XFJ 540° + Tixi Duli TXDL  Tengkong Bailian TKBL 360° + Tixi Duli TXDL  Tengkong Bailian TKBL 540° + Tixi Duli TXDL	Aterizarea nu se face doar pe piciorul plesnit Dezechilibru în aterizare Piciorul cu genunchiul ridicat atinge carpeta

		Tengkong Bailian TKBL 360° + Quedilong QDL  Tengkong Bailian TKBL 540° + Quedilong QDL	Aterizare alternativă Sprijin suplimentar sau cădere pe carpetă
	Între poziții statice	Impungere cu piciorul în poziția joasă a corpului + 180° + Tixiduli	Trunchiul se dezechilibrează în conexiuni sau rotațiile sunt incomplete
		Pozitie de echilibru joasă cu piciorul întins înainte + 180° + Tixiduli	
		Pozitie de echilibru joasă cu piciorul inserat prin spate + lovitura lotus +180° + Tixiduli	

**Note:**

- În săriturile cu aterizare în Quedilong, alcularea gradului de rotație se face din unghiul format de linia imaginară călcâi-vârf a piciorului în direcția corpului în momentul decolării și cea a piciorului pe care nu se face aterizarea.
- În săriturile cu rotație, pentru aterizările pe un picior, calcularea gradului de rotație se face din unghiul format de linia imaginară călcâi-vârf în momentul decolării cu aceea din momentul aterizării.
- În conexiunile între două mișcări 312A+324A și 312A+324C, decolarea trebuie făcută după ce ambele picioare au aterizat simultan după primul element.
- Între două mișcări statice nu se poate pași. Calcularea gradului de rotație se face din unghiul format de linia imaginară călcâi-vârf înaintea întoarcerii corpului și aceea de după ce corpul s-a întors.
- Aterizarea pe un picior se face cu același picior cu care s-a executat lovitura și pe care s-a efectuat bătaia.

**3.2.3** Descrierea mișcărilor de dificultate care nu sunt în conformitate cu regulile în probele opționale de Nanquan, Nandao și Nangun (Tabelul 1-16).

Dificultate	Tip	Continut	Greșeli
Mișcări de dificultate	Tehnici de picioare	Zhishen Qiansao ZSQS Secerare în față 540° Zhishen Qiansao ZSQS Secerare în față 900°	Rotație incompletă
	Sarituri	Xuanfengjiao XFJ 360° saritura vartej cu rotație completă Xuanfengjiao XFJ 540° saritura vartej cu o rotație și jumătate Xuanfengjiao XFJ 720° saritura vartej cu două rotații complete	Elan mai mare de 4 pași Rotație incompletă Piciorul care lovește în interior nu este ridicat suficient

		<p>Tengkong Waibaitui TKWBT 360° saritura în exterior cu rotație completă</p> <p>Tengkong Waibaitui TKWBT 540° saritura în exterior cu o rotație și jumătate</p> <p>Tengkong Waibaitui TKWBT 720° saritura în exterior cu două rotații complete</p>	<p>Elan mai mare de 4 pași Rotație incompletă Picioarul care lovește sub nivelul orizontului</p>
		Dandi Houkongfan YDHKF Flic pe spate de pe loc	Dezechilibru înainte de decolare
		Dantiao Houkongfan DTHKF Flic pe spate cu un pas	Elan mai mare de 2 pași
		Diantiaohouxuanfan DTHXF Flutur pe spate 360° cu un pas	Elan mai mare de 2 pași
		Tengkong Feijiao Xiangnei Zhuanti 180°TKFJXNZT 180° Lovitură în zbor cu răsucire 180° în interior	Elan mai mare de 1 pas Rotație incompletă
	Rostogo liri	Tengkong Shuangcechuai TKSCC Lovitură dublă laterală în săritură	Elan mai mare de 4 pași Picioarele nu sunt ridicate suficient
		Ridicare la 360° din săritură și aterizare în lateral	Elan mai mare de 4 pași Rotație incompletă
		Liyudating Zhili LYDTZL Săritura crabului	Corpul nu este ridicat în timpul săriturii
Conexiuni	Între mișcări	<p>Xuanfengjiao XFJ 360° + Tengkong Feijiao TKFJ (2 pași)</p> <p>Xuanfengjiao XFJ 360° + Dantiao Houkongfan DTHKF (2 pași)</p> <p>Xuanfengjiao XFJ 360° + Dantiao Houxuanfan 360°DTHXF (2 pași)</p>	<p>Elan mai mare de 2 pași Execuție sub gradul de dificultate</p>

		<p>Xuanfengjiao XFJ 360°+ Diebu DB</p> <p>Xuanfengjiao XFJ540°+ Diebu DB</p> <p>Dantiao Houxuanfan 360°DTHXF + Diebu DB</p>	
	Între dinamic și static	<p>Xuanfengjiao XFJ 720°+ Mabu MB</p> <p>Tengkong Waibaitui TKWBT 360°Mabu MB</p> <p>Tengkong Waibaitui TKWBT 540°Mabu MB</p> <p>Tengkong Waibaitui TKWBT 720°Mabu MB</p>	<p>Aterizare alternativă</p> <p>Dezechilibru, sprijin suplimentar sau cădere pe carpetă</p>
		<p>Yuandi Houkongfan YDHKF + Diebu DB</p> <p>Dantiao Houkongfan DTHKF + Diebu DB</p>	<p>Aterizare cu sprijinul mâinilor pe carp</p>

		<p>Tengkong feijiao TKFJ + Tixi Duli TXDL</p> <p>Tengkong Feijiao Xiangnei Zhuanti 180°TKFJXNZT 180° + Tixi Duli TXDL</p> <p>Xuanfengjiao XFJ 360°+ Tixi Duli TXDL</p> <p>Tengkong Bailian TKBL 360° + Tixi Duli TXDL</p> <p>Liyudating Zhili LYDT ZL+ Tixi Duli TXDL</p>	<p>Aterizarea nu se face doar pe piciorul plesnit Dezechilibru în aterizare Talpa piciorul ridicat atinge carpeta</p>
--	--	---	---

**Note:**

1. În săriturile cu aterizare în diferite poziții, calcularea gradului de rotație se face din unghiul format de linia dintre cele două tălpi în momentul decolării și aterizării.
2. În săriturile cu rotație, pentru aterizările pe un picior, calcularea gradului de rotație se face din unghiul format de linia imaginară călcâi-vârf în momentul decolării cu aceea din momentul aterizării.
3. Pentru secerări, unghiul întregii rotații trebuie luat în considerare.
4. La conexiunile între 323A+346B , 323A+312A și 323A+366C, primul pas de elan este acela de după aterizarea primului element.
5. Aterizarea pe un picior se face cu același picior pe care s-a efectuat bătaia.
6. Conexiunile între dinamic și static trebuie să se sfârșească într-o poziție nemișcată.

## **CAPITOLUL V – EVALUAREA PROBELOR IMPUSE ȘI A PROBELOR OPȚIONALE FĂRĂ MIȘCĂRI DE DIFICULTATE**

### **Secțiunea 1 – Evaluarea calității mișcărilor (se folosesc tabelele menționate mai sus)**

**1.1** Criteriile de deducere pentru greșeli în mișcările standard făcute în probele impuse și probele opționale fără mișcări de dificultate

**1.1.1** Criteriile de deducere pentru greșeli în mișcările standard făcute în probele impuse și probele opționale fără mișcări de dificultate de Chanquan, Jianshu, Daoshu, Qiangshu și Gunshu (Tabelul 1-1).

**1.1.2** Criteriile de deducere pentru greșeli în mișcările standard făcute în probele impuse și probele opționale fără mișcări de dificultate de Taijiquan și Taijijian (Tabelul 1-2).

**1.1.3** Criteriile de deducere pentru greșeli în mișcările standard făcute în probele impuse și probele opționale fără mișcări de dificultate de Nanquan, Nandao și Nangun (Tabelul 1-3).

**1.2** Alte greșeli și criteriile de deducere pentru probele impuse și probele opționale fără mișcări de dificultate (Tabelul 1-4).

## **Secțiunea 2 – Evaluarea întregii evoluții**

**2.1** Criterii de notare și evaluare a întregii evoluții și deducerile pentru greșelile coregrafice în probele impuse și probele opționale fără mișcări de dificultate (Tabelul 2-1).

Criteriul de notare			Coregrafie		
Nivel	Grad	Puncte		Greșeli	Cod
Superior	①级	5.00--4.81	Conținut	Deducere de 0.2 puncte pentru lipsa sau adăugarea unei mișcări în probele impuse	80
	②级	4.80--4.51		Lipsa folosirii sunetelor specifice în Nanquan, Nandao și Nangun.	81
	③级	4.50--4.21	Structură Compoziție	Mai mulți sau mai puțini pași pentru elan decât necesari conform regulamentului	82
Mediu	④级	4.20--3.81			
	⑤级	3.80--3.41		Direcția depășește 45° la Taijiquan și Taijijian decât cea inițială, și 90° la Changquan și Nanquan	83
⑥级	3.40--3.01				
Inferior	⑦级	3.00--2.51	Muzică	Deducere de 0.3 puncte pentru voce în muzică	84
	⑧级	2.50--2.01			
	⑨级	2.00--1.51		Deducere de 0.5 puncte pentru lipsa muzicii, conform regulamentului	85

Notă: Toate deducerile sunt de 0.1, dacă nu este specificat altceva.

## **Secțiunea 3 – Evaluarea probelor în doi (Duilian)**

Criterii de deducere pentru greșeli ale calității mișcărilor și alte aspecte ale Duilian (Tabelul 2-3)

Tip	Greșeli	Cod
Alte greșeli	Dezechilibru în poziții fixe	70
	Sprijin suplimentar 0.2	71
	Sportivul cade pe suprafața de concurs 0.3	72
	Sportivul scapa priza pe arma, arma atinge corpul, carpeta	73
	Arma se rupe 0.2	74
	Arma cade pe carpeta 0.3	75
	Deteriorarea costumului, accesoriilor sau ciucurelui, pierderea pantofului	76
	Mentinerea mai puțin de două secunde a unei poziții de echilibru	77
	Orice parte a corpului atinge carpeta în afara suprafeței de concurs	78
	Sportivul uita o mișcare	79
Coordonare	Distanță prea mare de țintă	90
	Durata menținerii pozițiilor nemișcate depășește timpul limită	91
	Durată fără procedee de atac/apărare mai mare decât permisă	92
	Ratarea atacului sau apărării	93
	Așteptare	94
	Maltratarea/accidentarea partenerului din greșeală	95

**Note:**

1. Arma atinge corpul înseamnă ca arma mînuită de competitor atinge corpul acestuia.
2. "Distanță prea mare de țintă" înseamnă ca arma sau corpul celui care ataca este prea departe de țintă.
3. Timpul limită pentru menținerea unei poziții nemișcate este de 3 secunde.
4. Timpul limită pentru lipsa procedurilor de atac/apărare este de 3 secunde.
5. Ratarea în atac și apărare se aplică ambelor părți.
6. Așteptarea denotă o pauză forțată sau oprire cauzată de oricare din cei doi/trei sportive prin greșirea unei tehnici.
7. "Deformarea armei" înseamnă o îndoire de peste 45°.
8. Situațiile când arma atinge carpea în afara suprafeței de concurs sau orice altă parte a corpului iese în plan spațial din suprafața de concurs nu sunt considerate ieșiri din aria competițională.
9. Toate deducerile sunt de 0.1, dacă nu este specificat altceva.

**Secțiunea 4 – Evaluarea probelor de grup (Jiti)**

Criterii de deducere pentru greșeli ale calității mișcărilor și alte aspecte ale Jiti (Tabelul 2-4)

Tip	Greșeli	Cod
Alte greșeli	Dezechilibru în poziții fixe	70
	Sprijin suplimentar 0.2	71
	Sportivul cade pe suprafața de concurs 0.3	72
	Lama iese din maner, arma atinge corpul, carpea sau se deformează	73
	Arma se rupe 0.2	74
	Arma cade pe carpea 0.3	75
	Deteriorarea costumului, accesoriilor sau ciucurelui, pierderea pantofului	76
	Menținerea unei poziții de echilibru mai puțin de 2 secunde	77
	Orice parte a corpului atinge carpea în afara suprafeței de concurs	78
	Sportivul uita o mișcare	79
Metode	Tehnicile de picioare nu sunt conform standardelor	96
	Sariturile și rostogolirile nu sunt conform standardelor	97
	Tehnicile de mînuirea armelor nu sunt conform standardelor	98
Coordonare	Aceleași mișcări neunificate în forme	99
	Ratarea atacului sau apărării	93
	Așteptare	94
	Maltratarea/accidentarea partenerului din greșală 0.2	95

**Notes:**

1. Toate deducerile sunt de 0.1, dacă nu este specificat altceva.

## CAPITOLUL VI – CERINȚELE TEHNICE PENTRU MIȘCĂRILE DIN PROBELE OPȚIONALE

### Secțiunea 1 – Proba opțională de Changquan

#### 1.1 Cerințe tehnice pentru mișcările importante din Chanquan

##### **1. Gongbu (poziția arcului), abreviere GB**

Flexia piciorului de la genunchi și căderea în jumătate de genuflexiune, astfel încât coapsa să fie aproape de nivel, genunchiul și vârful picioarelor să fie în linie verticală. Celălalt picior se întinde cu vârful orientat spre interior. Ambele tălpi se află pe podea.

##### **2. Xubu (pasul gol), abreviere XB**

Îndoirea coapsei până la nivelul orizontal, călcâiul lipit de podea și vârful celuilalt picior atinge podeaua.

##### **3. Pubu (Pasul ghemuit), abreviere PB**

Genuflexiune completă cu coapsa sprijinită pe gambă, talpa piciorului și genunchiul orientate spre exterior, în timp ce celălalt picior este întins în lateral (orizontal cu podeaua), vârfurile picioarelor orientate spre interior. Ambele tălpi se află pe podea.

##### **4. Tantai (lovitură cu vârful piciorului), abreviere TT**

Piciorul de sprijin se menține drept sau ușor îndoit. Se îndreaptă vârful celuilalt picior și apoi se lovește cu acesta, plesnind genunchiul în timpul extensiei. Puterea loviturii trebuie concentrată în vârful piciorului.

##### **5. Ce Chuaitui (lovitură laterală), abreviere CCT**

Piciorul de sprijin se menține drept sau ușor îndoit. Genunchiul piciorului de lovitură se ridică cu vârful orientat spre interior. Călcâiul piciorului de lovitură este împins puternic în afară la nivelul umerilor, trunchiul se înclină la mai puțin de 45°. Puterea loviturii trebuie concentrată în talpă. Lovitura trebuie să fie mai sus de talie.

##### **6. Huaosaotui (secerare înapoi), abreviere HST**

Piciorul stâng execută un pas înainte pentru a forma un Gongbu stâng. Între timp, ambele palme sunt împinse în față la nivelul umerilor cu degetele orientate în sus. Vârful piciorului stâng este întors spre interior și se trece în Pubu cu piciorul stâng îndoit de la genunchi și piciorul drept întins. În același timp, trunchiul se întoarce spre dreapta și se apleacă înainte, cu ambele palme plasate pe podea aproape de partea interioară a genunchiului drept. Folosind rotula piciorului stâng ca pivot, corpul se întoarce spre dreapta și piciorul drept seceră în aceeași direcție într-un cerc complet cu talpa dreaptă pe podea.



## **7. Dingzhou (cotul înainte), abreviere DZ**

Pumnul se strânge și cotul se îndoaie, cu palma mâinii orientată în jos. Când cotul lovește înainte sau în lateral, puterea loviturii trebuie concentrată în cot.

## **8. Koutui Pingheng (echilibru cu picioarele încrucișate)**

Piciorul de sprijin este flexat în jumătate de genuflexiune. Celălalt genunchi este îndoit și vârful piciorului tras înapoi până se pliază în spatele genunchiului piciorului de sprijin.

## **9. Quan (pumn), abreviere Q**

Se strâng cele cinci degete, fața pumnului fiind plată, iar degetul mare apăsând pe falangele secundare ale degetului mijlociu și inelarului.

## **10. Zhang (palmă) , abreviere Y**

Degetul mare este întors în exterior și îndoit, în timp ce celelalte degete sunt ținute apropiat, întinse către înapoi.

## **11. Gou (cârlig) , abreviere G**

Se îndoaie încheietura cu cele cinci degete prinse împreună.

### **1.2 Cerințe tehnice pentru mișcările importante din Jianshu**

#### **1. Cijian (împungere cu sabia înainte), abreviere JJ**

Brațul se aliniaza cu sabia, forța trebuie concentrată în vârful sabiei.

#### **2. Guajian (blocaj la nivel superior cu sabia), abreviere GJ**

Sabia se mișcă în sus, formând cercuri verticale în față, apoi în spate și în jos. mișcarea trebuie concentrată în corpul sabiei.

#### **3. Liaojian (lovitură ascendentă cu sabia), abreviere LJ**

Sabia se mișcă de sus în jos, formând cercuri verticale. Mișcarea trebuie concentrată în partea din față a sabiei.

#### **4. Dianjian (mișcare dublă cu sabia), abreviere DJ**

Încheietura este trasă înapoi până când sabia ajunge în poziție verticală și apoi se lovește rapid în față și în jos. Puterea mișcării trebuie exprimată prin vârful sabiei.

#### **5. Pijian (tăiere în jos cu sabia), abreviere PJ**

Partea superioară a sabiei este ridicată vertical și se taie în jos. Puterea mișcării trebuie concentrată în lungimea lamei.

#### **6. Beng Jian (punct ascendent), abreviere BJ**

Încheietura mâinii este trasă înapoi și sabia se mișcă rapid în sus. Puterea mișcării trebuie concentrată în vârful sabiei.

#### **7. Jiejian (intercepție cu sabia), abreviere JJ**

Cu lungimea lamei se parează și se lovește în sus sau în jos. Puterea mișcării trebuie concentrată în partea superioară a lamei.

### **8. Jian Wanhua (figura 8 cu sabia), abreviere WHJ**

Încheietura se rotește în așa fel încât vârful sabiei se mișcă în figura opt aproape de corp. Puterea mișcării trebuie concentrată în vârful sabiei.

### **9. Buxing (poziții de bază)**

Gongbu (poziția arcului), Pubu (poziția pasului ghemuit) și Xubu (poziția pasului gol).

### **10. Pingheng (poziție de echilibru)**

## **1.3 Cerințe tehnice pentru mișcările importante din Daoshu**

### **1. Zhadao (împungere înainte cu paloșul), abreviere ZD**

Cu forță se execută împungere cu paloșul înainte cu forță. Puterea mișcării trebuie concentrată în vârful paloșului. Brațul este aliniat cu paloșul.

### **2. Chuantou (înfășurarea capului cu paloșul), abreviere CT**

Vârful paloșului este direcționat în jos. Cu mâna dreaptă ținând mânerul paloșului se execută mișcări de învăluire a capului în direcția acelor de ceasornic.

### **3. Guanao (tăiere în jurul capului cu paloșului), abreviere GN**

Vârful paloșului este direcționat în jos. Cu mâna dreaptă ținând mânerul paloșului se execută mișcări de învăluire a capului în direcția inversă a acelor de ceasornic.

### **4. Pidao (tăiere în jos cu paloșul), abreviere PD**

Paloșul se ridică în sus, vertical și se taie rapid în jos. Puterea mișcării trebuie concentrată în lungimea lamei.

### **5. Zhandao (tăiere orizontală cu paloșul), abreviere ZND**

Paloșul se menține orizontal și se taie în lateral. Lama trebuie poziționată între umăr și cap. Puterea mișcării trebuie concentrată în corpul lamei.

### **6. Guadao (blocaj ascendent cu paloșul), abreviere GD**

Paloșul se mișcă în sus și apoi în spate sau în jos de-a lungul corpului într-o mișcare circulară. Lama paloșului trebuie să fie cât mai aproape de corp posibil. Puterea mișcării trebuie concentrată în partea neascuțită a paloșului.

### **7. Yundao („nor” cu paloșul), abreviere YD**

Paloșul execută cercuri verticale, direcționate fie deasupra capului, fie în fața corpului. Puterea mișcării trebuie concentrată în corpul paloșului.

### **8. Beihua dao (figura opt către înapoi), abreviere BHD**

Încheietura se rotește astfel încât vârful paloșului se mișcă în figura opt în fața sau în spatele corpului. Puterea mișcării trebuie concentrată în corpul sabiei.

## **9. Buxing (poziții de bază)**

Gongbu, Pubu și Xubu.

### **1.4 Cerințe tehnice pentru mișcările importante din Qiangshu**

#### **1. Lanqian (blocaj în exterior cu sulița), abreviere LQ**

„Capul suliței” se mișcă în exterior într-o mișcare circulară, nu mai sus de nivelul capului și nu mai jos de partea inghinală. Puterea mișcării trebuie concentrată în partea din față a suliței.

#### **2. Naqiang (blocaj în interior cu sulița)**

„Capul suliței” se mișcă spre interior într-o mișcare circulară, nu mai sus de nivelul capului și nu mai jos de partea inghinală. Puterea mișcării trebuie concentrată în partea din față a suliței.

#### **3. Zhaqiang (împungere înainte cu sulița), abreviere ZQ**

Se împunge înainte cu sulița, în linie dreaptă. Puterea mișcării trebuie concentrată în vârful suliței. Mâna din spate trebuie să atingă mâna din față în timpul executării mișcării.

#### **4. Chuanqiang (alunecare cu sulița), abreviere CnQ**

Corpul suliței alunecă rapid prin palmă, menținând sulița dreaptă și aproape de gât, talie sau braț.

#### **5. Bengqiang (blocaj cu sulița), abreviere BQ**

Vârful suliței execută blocaj în sus astfel încât vârful suliței să vibreze. Vârful se mișcă în sus, la dreapta sau la stânga. Puterea mișcării trebuie concentrată pe vârful suliței.

#### **6. Dianqiang (mișcare dublă cu sulița), abreviere DQ**

Sulița se ridică vertical și apoi se lovește în jos cu vârful. Puterea trebuie concentrată în vârf.

#### **7. Wuhuaqiang (figura 8 cu sulița), abreviere WHQ**

Sulița se rotește vertical în figura 8, în timp ce corpul suliței se menține aproape de corpul competitorului.

#### **8. Tiaoba (blocaj cu capătul suliței), abreviere TB**

Se ridică și se lovește cu „coada” suliței. Puterea mișcării trebuie concentrată pe „coada” suliței.

## **9. Buxing (poziții de bază):**

Gongbu, Pubu și Xubu.

## **1.5 Cerințe tehnice pentru mișcările importante din Gunshu**

### **1. Pinglungun (lovitură orizontală cu bastonul)**

Bastonul este ținut cu ambele mâini și se mișcă orizontal (de la dreapta la stânga și viceversa) la nivelul pieptului. Forța trebuie concentrată în partea din față a bastonului.

### **2. Pigun (lovitură în jos cu bastonul), abreviere PG**

Bastonul se ridică vertical și se lovește în jos cu vârful. Puterea mișcării trebuie concentrată în partea din față a bastonului.

### **3. Yungun („nor” cu bastonul), abreviere YG**

Bastonul se rotește orizontal formând un cerc, fie deasupra capului, fie în fața corpului. Puterea mișcării trebuie concentrată în partea din față a bastonului.

### **4. Benggun (ridicarea vârfului bastonului), abreviere BG**

Bastonul se ridică și se lovește cu vârful acestuia astfel încât vârful să vibreze. Puterea mișcării trebuie concentrată în vârful bastonului.

### **5. Jiaogun (răsucire cu bastonul), abreviere JG**

Vârful bastonului sau capătul bastonului se rotește vertical în direcția acelor de ceasornic sau invers. Înălțimea bastonului trebuie să fie între umăr și genunchi. Puterea mișcării trebuie concentrată în vârful sau în capătul bastonului.

### **6. Chuogun (împingere cu bastonul înainte), abreviere CG**

Împingere cu vârful sau capătul bastonului drept în față. Puterea mișcării trebuie concentrată în vârful sau în capătul bastonului.

### **7. Diangun (mișcare dublă cu bastonul), abreviere DG**

Bastonul se ridică vertical și lovește în jos cu vârful. Puterea mișcării trebuie concentrată în vârful bastonului.

### **8. Ti Liao Hua gun (figura 8 cu bastonul), abreviere TLHG**

Bastonul se rotește rapid, vertical în direcția acelor de ceasornic. Bastonul se menține aproape de părțile laterale ale corpului.

### **9. Buxing (poziții de bază)**

Gongbu (poziția arcului), Pubu (poziția pasului ghemuit) și Xubu (poziția pasului gol).

## **Secțiunea 2 – Proba opțională de Taijiquan**

### **2.1 Cerințe tehnice pentru mișcările importante din Taijiquan**

#### **1. Lanquewei (mângâind coada de păun), abreviere LQW**

Peng Shou (evitare), abreviere PS

Brațul se ridică la piept și la nivelul buzelor și se menține arcuit. Genunchiul piciorului din față în Gongbu (poziția arcului) nu trebuie să depășească vârful piciorului.

**Liu Shou (tragere înapoi), abreviere LS**

Ambele brațe sunt trase înapoi (în direcție curbă). Greutatea trebuie transferată pe piciorul din spate. Corpul se menține drept.

**Ji Shou (apăsare), abreviere JS**

Ambele brațe se mențin arcuite în timp ce presează înainte. Antebrațele nu trebuie să fie mai sus de nivelul gurii.

**An Shou (împingere), abreviere AS**

Ambele brațe se mișcă în direcție verticală circulară.

**2. Yemafengzong (coama calului sălbatic), abreviere YMFZ**

Când mâinile se despart se mențin arcuite.

Brațul din față trebuie poziționat între umăr și nas.

Genunchiul piciorului din față în Gongbu nu trebuie să depășească vârful piciorului.

**3. Lou xi ao bu (genunchiul care perie), abreviere LX**

Brațul se menține arcuit în timp ce genunchiul perie. Mâna din față trebuie să se miște aproape de ureche. Când piciorul este adus în față, vârful nu trebuie să atingă podeaua. Genunchiul piciorului de sprijin nu se îndoaie. Genunchiul piciorului din față în Gongbu nu trebuie să depășească vârful piciorului.

**4. Yun Shou (mâna nor), abreviere YS**

Corpul se mișcă cu mâinile executând cercuri verticale în față. Mâinile trebuie să se miște sub nivelul sprâncenelor. Corpul trebuie menținut la înălțime constantă.

**5. Yunu chuan suo (femeia toarce la suveică), abreviere YNCS**

Ambele brațe sunt menținute arcuite. Cu o mână se blochează în sus iar cu cealaltă se împinge înainte (ambele mișcări coordonate). Mâna care împinge înainte trebuie plasată între talie și sprâncene. Cotul se coboară, umărul cade, talia se relaxează.

**6. Yan Shou Gong Chui (mâna se ascunde cu cotul ridicat), abreviere YSGC**

Brațul se întoarce spre interior. Pumnul lovește de la nivelul coastelor și în același timp brațul se rotește până când palma pumnului este orientată în jos. Puterea pumnului trebuie concentrată pe articulațiile pumnului dar încheietura mâinii trebuie relaxată. Pumnul se menține între piept și talie.

**7. Dao Nian Hou (pas înapoi și respinge maimuța), abreviere DNH**

Pas înapoi. Corpul se menține drept și la aceeași înălțime. Mâna care împinge în față trebuie plasată între umăr și sprâncene.

## **8. Ban, Lan, Chui (întoarcere în jos, parare și lovire), abreviere BLC**

Cotul se menține îndoit spre exterior. În timpul întoarcerii în jos și parării, mâna trebuie să se miște într-un cerc vizibil. Mișcarea mâinilor și întoarcerea corpului trebuie coordonate.

### **2.2 Cerințe tehnice pentru mișcările importante din Taijijian**

#### **1. Jijian (împungere cu sabia înainte), abreviere JJ**

Se împunge cu sabia în fața corpului. Brațul și marginea sabiei trebuie aliniată. Puterea mișcării trebuie concentrată în vârful sabiei.

#### **2. Guajian (blocaj la nivel superior cu sabia), abreviere GJ**

Sabia este poziționată vertical și se mișcă în sus și în spate sau în jos de-a lungul corpului într-o mișcare circulară. Lama sabiei trebuie să fie cât mai aproape de corp posibil. Mișcarea trebuie concentrată în partea din față a sabiei.

#### **3. Liaojian (lovitură ascendentă cu sabia), abreviere LJ**

Se ridică sabia din poziție verticală, în linie curbă în fața corpului. Mișcarea trebuie concentrată în partea din față a sabiei.

#### **4. Dianjian (mișcare dublă cu sabia), abreviere DJ**

Încheietura este trasă înapoi până când sabia ajunge în poziție verticală și apoi se lovește rapid în față și în jos. Puterea mișcării trebuie exprimată prin vârful sabiei.

#### **5. Pijian (tăiere în jos cu sabia), abreviere PJ**

Partea superioară a sabiei este ridicată vertical și se taie în jos. Puterea mișcării trebuie concentrată în lungimea lamei.

#### **6. Beng Jian (punct ascendent), abreviere BJ**

Se blochează și se lovește în diagonală (sus sau jos) cu lungimea lamei. Puterea mișcării trebuie concentrată în partea din față a sabiei.

#### **7. Mojian (tăiere cu sabia în exterior pe orizontală), abreviere MJ**

Sabia este întinsă pe orizontală și trasă înapoi în linie curbă. Sabia trebuie poziționată între piept și partea inferioară a abdomenului. Puterea mișcării trebuie concentrată în lungimea lamei sabiei.

#### **8. Jiaojian (răsucire cu împungere cu sabia), abreviere JOJ**

Sabia este întinsă pe orizontală și cotul se îndoaie încet, vârful sabiei se rotește în direcția acelor de ceasornic sau invers în cercuri mici verticale. Puterea mișcării trebuie concentrată în partea din față a sabiei.

#### **9. Buxing (poziții de bază)**

Gongbu (poziția arcului), Pubu (poziția pasului ghemuit) și Xubu (poziția pasului gol).

## **Secțiunea 3 – Proba opțională de Nanquan**

### **3.1 Cerințe tehnice pentru mișcările importante din Nanquan**

#### **1. Dan Diebu (poziția fluturelui), abreviere DDB**

Poziția fluturelui singuratic. Un picior se flexează în genuflexiune și se poziționează în interiorul celuilalt genunchi pe podea. Partea din interior a piciorului și partea inferioară a piciorului trebuie să atingă podeaua.

#### **Shuang Diebu (poziția fluturelui dublă), abreviere SDB**

Ambii genunchi sunt strânși împreună. Partea interioară a ambelor picioare și partea inferioară a picioarelor atinge podeaua.

#### **2. Qilinbu (poziția călărind leul), abreviere QLB**

Se execută doi pași înapoi (pe diagonală) cu un picior încrucișat peste celălalt. Primul pas trebuie să fie unul scurt (jumătate de pas) și mișcarea trebuie să fie rapidă. Al doilea pas trebuie să atingă podeaua. Ambii pași trebuie executați cu forță.

#### **3. Qilongbu (poziția călărind dragonul înalt), abreviere QLOB**

Un picior se flexează în jumătate de genuflexiune, cu călcâiul ridicat și genunchiul celuilalt picior se îndoaie (fără să atingă podeaua). Mușchii piciorului din spate trebuie să fie încordați vizibil. Distanța dintre picioarele competitorului trebuie să fie de 2,5 lungime. Tibia piciorului din spate trebuie să fie paralelă cu podeaua.

#### **4. Guagaiquan (lovitură descendentă cu dosul și cu inima pumnului), abreviere GGQ**

În Guaquan, lovitură cu dosul pumnului de sus în jos. Puterea trebuie concentrată în dosul pumnului.

În Gaiquan, lovitură cu inima pumnului de sus în jos. Puterea trebuie concentrată în inima pumnului.

#### **5. Paoquan (lovitură ascendentă cu ochiul pumnului), abreviere PQ**

Cotul se îndoaie încet și se lovește în sus cu pumnul într-o mișcare de semicerc. Puterea loviturii se concentrează în „ochiul” pumnului.

#### **6. Hengdingtui (lovitură oblică cu unghia), abreviere HDT**

Vârful piciorului este tras înapoi, în timp ce piciorul de lovitură este întins orizontal de-a lungul corpului. Puterea loviturii trebuie să se concentreze în vârful piciorului.

#### **7. Huzhao (gheara de tigru), abreviere HZ**

Degetele se depărtează și podul palmei este împins înainte. Degetele se îndoaie din încheieturile doi și al trei. Degetul mare se îndoaie din a doua încheietură. Prima încheietură a tuturor degetelor trebuie trasă înapoi pentru a împinge podul palmei înainte.

### **8. Gunqiao (arc de pod), abreviere GQ**

Brațul se întinde în față și în jos, în timp ce antebrațul se răsucește spre interior. Puterea mișcării trebuie concentrată în partea interioară a antebrațului.

### **3.2 Cerințe tehnice pentru mișcările importante din Nandao**

#### **1. Chantou (înfășurarea capului cu paloșul din sud), abreviere CT**

Vârful ND este orientat în jos. Mânerul ND este ținut în mâna dreaptă și se învăluie capul în cercuri. „Capul” ND se menține drept.

#### **2. Guanao (tăiere în jurul capului cu ND), abreviere GN**

Vârful paloșului din sud este direcționat în jos. Cu mâna dreaptă ținând mânerul paloșului se execută mișcări de învăluire a capului în direcția inversă a acelor de ceasornic. Capul competitorului este drept.

#### **3. Pidao (tăiere în jos cu paloșul din sud), abreviere PD**

Paloșul se ridică în sus, vertical și se taie rapid în jos. Brațul trebuie aliniat cu ND. Puterea mișcării trebuie concentrată în lungimea lamei.

#### **4. Modao (a ascuți ND), abreviere MD**

ND este întins pe orizontală și tras înapoi în linie curbă. ND trebuie poziționat între piept și partea inferioară a abdomenului. Puterea mișcării trebuie concentrată în lungimea lamei.

#### **5. Gedao (blocaj cu ND), abreviere GD**

Cu vârful ND îndreptat în sus sau în jos, acesta se mișcă spre stânga sau dreapta pentru blocaj. Puterea mișcării trebuie concentrată în corpul ND.

#### **6. Jiedao (intercepție cu ND)**

Cu lungimea lamei se execută blocaj și se lovește în diagonală (în sus sau în jos). Puterea mișcării trebuie concentrată în partea din față a lamei.

#### **7. Saodao („secerare” cu ND), abreviere SD**

Cu lama îndreptată spre stânga sau dreapta, se taie pe orizontală – prima dată înainte și apoi spre stânga sau dreapta la nivelul gleznei. Puterea mișcării trebuie concentrată în lamă.

#### **8. Jian Wan Hua dao (forfecare, figura 8 cu ND), abreviere JWHD**

Încheietura se rotește astfel încât vârful ND se mișcă în figura 8 aproape de părțile laterale ale corpului. Partea neascuțită și tăișul nu trebuie să se distingă clar.

#### **9. Poziții de bază:**



gongbu (poziția arcului), xubu (poziția pasului gol) și Qilongbu (poziția călărind dragonul mare).

### **3.3 Cerințe tehnice pentru mișcările importante din Nangun**

#### **1. Pigun (lovitură în jos cu NG), abreviere PG**

NG se ține cu ambele mâini și se lovește cu forță în jos. Puterea mișcării trebuie concentrată în partea din față a bastonului.

#### **2. Benggun (ridicarea vârfului bastonului), abreviere BG**

NG se ține cu ambele mâini. Ținând cotul îndoit, mâna din spate se împinge în jos și cea din față se împinge înainte într-o mișcare scurtă, ascuțită, astfel încât să se lovească cu vârful NG în sus (dreapta sau stânga) făcând vârful NG să vibreze. Puterea mișcării trebuie concentrată în vârful NG.

#### **3. Jiaogun (răsucire cu NG), abreviere JG**

Vârful NG sau capătul bastonului se rotește vertical în direcția acelor de ceasornic sau invers. Înălțimea NG trebuie să fie între umăr și genunchi. Puterea mișcării trebuie concentrată în vârful sau în capătul NG.

#### **4. Gun Ya gun (lovitură ascendentă cu NG), abreviere GYG**

Baza NG se ține cu ambele mâini. Brațul din față se întoarce spre exterior (în direcția acelor de ceasornic), se trage și se presează pe coapsă. Ambele palme trebuie orientate în sus. Puterea mișcării trebuie concentrată pe partea din față a NG.

#### **5. Gegun (blocaj cu NG), abreviere GG**

NG se menține în poziție verticală în fața corpului și se execută blocaj orizontal către dreapta sau stânga. Puterea mișcării trebuie concentrată în corpul NG.

#### **6. Jigun (lovitură cu NG), abreviere JG**

NG se ține cu ambele mâini și se lovește orizontal spre dreapta (sau stânga) cu vârful sau capătul NG. Puterea mișcării trebuie concentrată în capetele NG.

#### **7. Dinggun (bătaie), abreviere DG**

NG se ține cu ambele mâini și se împinge într-o mișcare în sus cu vârful. Capătul NG trebuie să atingă podeaua. Puterea mișcării trebuie concentrată în vârful NG.

#### **8. Paogun (aruncarea NG), abreviere PoG**

NG se ține cu ambele mâini și se aruncă în sus. Puterea mișcării trebuie concentrată în vârful NG.

**9. Poziții de bază:**gongbu (poziția arcului), xubu (poziția pasului gol) și Qilongbu (poziția călărind dragonul mare).

## CAPITOLUL VII – DIVERSE

### Secțiunea 1 – Protocolul competiției de Taolu

#### 1.1 Salutul pumn-palma

În poziția drepti se execută salutul palmă și pumn la nivelul pieptului, la o distanță de 20 – 30 cm de piept.

#### 1.2 Salutul cu paloșul

Din poziția drepti, cu paloșul în mâna stângă, se îndoaie cotul pentru a ridica paloșul la nivelul pieptului, cu tăișul în sus. Ridicați mâna dreaptă și plasați centrul palmei pe prima articulație a degetului mare de la mâna stângă la 20 – 30 cm distanță de piept.

#### 1.3 Salutul cu sabia

Din poziția drepti, cu sabia în mâna stângă, se flexează ușor cotul pentru a ridica sabia la nivelul pieptului (sabia este ținută pe antebraț cu partea lată) și cu degetul arătător în prelungirea mânerului în jos, la nivelul pieptului la o distanță de 20 – 30 cm.

#### 1.4 Salutul cu sulița sau bastonul

Din poziția drepti, cu sulița sau bastonul în mâna stângă, la o treime de capătul armei, se ridică brațul drept la nivelul pieptului la o distanță de 20 – 30 cm de piept. Sulița sau bastonul se mențin vertical și se plasează palma stângă la a doua articulație a degetului mare de la mâna dreaptă.

Pentru Taolu cu două arme simultan, ambele arme trebuie ținute în aceeași mână iar salutul se execută în același mod ca în cazul salutului cu sulița, bastonul sau paloșul. Când nu este practic să se salute ținând ambele arme în mâini, salutul se efectuează prin adoptarea poziției drepti, cu fața către arbitru Judecător și stabilind contact vizual cu acesta.

Când un oficial inspectează armele, dacă este vorba de o armă scurtă, competitorul trebuie să o înmâneze oficialului cu vârful îndreptat în jos și aparatul ținut vertical. Dacă este vorba de o armă lungă aceasta trebuie înmănată oficialului cu vârful în sus și ținută în poziție verticală.



1.1



1.2



1.3



1.4

## **Secțiunea 2 – Vestimentația pentru competiția de Taolu**

### **2.1 Modelul de costum pentru probele de Changquan**



### **2.2 Modelul de costum pentru probele de Taijiquan**



### **2.3 Modelul de costum pentru probele de Nanquan**



## 2.4 Cerințe generale

**2.4.1** Modele specifice pentru Changquan, Taijiquan, Taijijian, Daoshu, Jianshu, Qiangshu, Gunshu și Duilian:

**2.4.1.1** O bluză cu guler specific chinezesc, cu 7 nasturi chinezești și cu mânecă lungă sau scurtă; Pentru Taijiquan și Taijijian, o bluză cu mânecă lungă, a cărei lungime să nu depășească nivelul vârfului degetului mare când brațele atârnă în jos.

**2.4.1.2** Mâneci largi strânse în manșete;

**2.4.1.3** Pantaloni chinezești;

**2.4.1.4** De orice material, orice culoare, uniform;

**2.4.1.5** O centură subțire (cu excepția Taijiquan și Taijijian), poate de material diferit și de culoare diferită.

**2.4.2.** Pentru Nanquan:

**2.4.2.1** O bluză fără guler, cu 7 nasturi chinezești și cu mânecă scurtă pentru femeii și fără mânecă pentru bărbați

**2.4.2.2** Pantaloni chinezești;

**2.4.2.3** De orice material, o singură culoare, uniform;

**2.4.2.4** O centură subțire, poate de material diferit și de culoare diferită.

**2.4.3** Costumele pot fi de orice material, putându-se aplica diverse modele pe ele.

## Secțiunea 3 – Tabele uzuale în competițiile de Taolu

**3.1** Forma de înscriere în competițiile de Taolu (Tabelul 4-1)

CLUBUL SPORTIV.....

TABEL DE INSCRIERE  
TAOLU

	NUME - PRENUME	Data nasterii	Probe	
			Modern	Traditional
1				

Președinte club  
( semnatura și ștampila)

\*In lista de inscriere, pentru Taolu Traditional se vor folosi prescurtarile precizate in invitatie(TEF, TEA, TIF, TIA).

\*In lista de inscriere, pentru Taolu Modern se vor folosi prescurtarile:  
CQ,DS,JS,GS,QS,NQ,ND,NG,TJQ,TJJ, DL.

### 3.2 Fișa Taolu-ului opțional cu mișcări de dificultate (Tabelul 4-2)

CLUB SPORTIV: \_\_\_\_\_

Nume: \_\_\_\_\_ Prenume: \_\_\_\_\_ M/F  
 Înălțime: \_\_\_\_\_ cm

Elementele de dificultate Proba: _____								
<b>PRIMUL SEGMENT</b>	Cod	Cod	Cod	Cod	Cod	Cod	Cod	Cod
	Valoare	Valoare	Valoare	Valoare	Valoare	Valoare	Valoare	Valoare
	Da/Nu	Da/Nu	Da/Nu	Da/Nu	Da/Nu	Da/Nu	Da/Nu	Da/Nu
<b>AL DOILEA SEGMENT</b>	Cod	Cod	Cod	Cod	Cod	Cod	Cod	Cod
	Valoare	Valoare	Valoare	Valoare	Valoare	Valoare	Valoare	Valoare
	Da/Nu	Da/Nu	Da/Nu	Da/Nu	Da/Nu	Da/Nu	Da/Nu	Da/Nu
<b>AL TREILEA SEGMENT</b>	Cod	Cod	Cod	Cod	Cod	Cod	Cod	Cod
	Valoare	Valoare	Valoare	Valoare	Valoare	Valoare	Valoare	Valoare
	Da/Nu	Da/Nu	Da/Nu	Da/Nu	Da/Nu	Da/Nu	Da/Nu	Da/Nu
<b>AL PATRULEA SEGMENT</b>	Cod	Cod	Cod	Cod	Cod	Cod	Cod	Cod
	Valoare	Valoare	Valoare	Valoare	Valoare	Valoare	Valoare	Valoare
	Da/Nu	Da/Nu	Da/Nu	Da/Nu	Da/Nu	Da/Nu	Da/Nu	Da/Nu
<b>TOTAL</b>			<b>Pentru mișcări</b>		<b>Pentru conexiuni</b>		<b>Pentru mișcări inovatoare</b>	
<b>Semnătura antrenorului</b>					<b>Telefon</b>			

**3.3** Fișa Taolu-ului opțional cu mișcările impuse (Tabelul 4-3)

CLUB SPORTIV: \_\_\_\_\_

Nume: \_\_\_\_\_ Prenume: \_\_\_\_\_ M/F  
 Înălțime: \_\_\_\_\_ cm

Fișa Taolu-ului opțional cu mișcările impuse											Proba: _____		
<b>PRIMUL SEGMENT</b>	Mișcarea impusă												
	Evaluare												
<b>AL DOILEA SEGMENT</b>	Mișcarea impusă												
	Evaluare												
<b>AL TREILEA SEGMENT</b>	Mișcarea impusă												
	Evaluare												
<b>AL PATRULEA SEGMENT</b>	Mișcarea impusă												
	Evaluare												
<b>Deduceri pentru coregrafie</b>													
<b>Semnătura antrenorului</b>							<b>Telefon</b>						

### 3.4 Fișa Taolu-ului opțional cu mișcări inovatoare (Tabelul 4-4)

CLUB SPORTIV		NUME		SEX	
PROBA			ANTRENOR		
Mișcări					
Poze în acțiune					
Explicații referitoare la elemente					
Material video					
Rezultatul evaluării precompetiționale	Numele mișcării			Voturi totale	
	Gradul de dificultate			Pentru	
	Valoarea dificultății			Împotriva	
	Cod			Abțineri	
	Motivul respingerii				
Semnături comisie examinare					

### 3.5 Fișa de notare pentru sistemele non-electronice

#### 3.5.1 Fișa pentru calitatea mișcării – grupa A (Tabelul 4-5)

No.	Codul greșelii														Puncte minus	Nota finală		

#### 3.5.2 Fișa pentru întreaga evoluție – grupa B (Tabelul 4-6)

No.	Notă	Codul greșelilor coregrafice														Puncte minus	Nota finală	

### 3.5.3 Fișa pentru mișcările de dificultate – grupa C (Tabelul 4-7)

序号 No.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	Nota finală

### Secțiunea 4 – Diagrama zonei competiționale

